КОДЫ • ПАРОЛИ • СЕКРЕТЫ • РЕКОМЕНДАЦИИ

280 ИГР для PlayStation



331 стр
90 349

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

280 игр

для 32-битных приставок

PlayStation

Москва – 1998

ББК 22.18
Д23

Д23 **280 игр** для 32-битных приставок PlayStation – М., 1998. – 480 с.

ISBN 5-7594-0049-5

В книге представлены описания видеоигр для приставок PlayStation. Приведены коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр.

280 игр для PlayStation

Выпущено фирмой «Астрея», ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 16.03.98. Формат 70 x $100^{1}/_{16}$. Печать офсетная. Печ. л. 30.
Тираж 16 000 экз. Заказ 464.
Отпечатано с готового оригинал-макета в ОАО «Типография "Новости"».
107005, Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.

Контроллер (джойстик) к приставке PlaySation помимо четырех «функциональных» кнопок ■, ▲, ✖, ● (справа) содержит кнопки **START** и **SELECT** (в середине). В левой части контроллера расположен т. н. «пад», или «крестик». Направления, задаваемые при помощи **D-pad**'а (от direction – направление и pad – площадка), обозначаются в нашей книге стрелками:

вниз	–	🡻	вправо	–	🡺
влево	–	🡸	вверх	–	🡹

Промежуточные (диагональные) направления обозначены такими стрелочками: 🡼, 🡽, 🡿, 🡾. Кроме того, в верхней части контроллера расположены четыре «шифта», или «верхних» кнопки, обозначаемые **L1**, **L2**, **R1** и **R2**. Одновременно нажимаемые кнопки указаны через знак «*плюс*» («+»), нажимаемые последовательно – через *запятую* («,»). *Дробь* («/») иногда используется при записи кодов вместо слова «или». Нажатие кнопок, указанных *в круглых скобках* ( ), может оказаться ненужным. Если же код «не срабатывает», попробуйте варианты в скобках.

Если иное не сказано в тексте, то считается, что код следует нажимать на первом (единственном) контроллере.

Игры в книге расположены по алфавиту. Английский артикль «the» при этом игнорируется. Для игр, известных под несколькими названиями, альтернативное название указывается в скобках. В начале описания игры указаны фирмы – разработчики и распространители игры, год выхода игры в свет, ее жанр, максимальное количество игроков и рейтинг по десятибалльной системе.

32-битные технологии сделали виртуальный мир еще реальнее, еще красочнее, еще увлекательнее. Каждая игра на PlayStation – это целая Вселенная со своими законами и тайнами. В поисках этих секретов можно провести многие недели. Но и месяцы поисков не гарантируют Вам стопроцентного успеха. Поистине, просторы виртуальной реальности необозримы. Даже в знакомой игре могут быть секреты, о существовании которых Вы и не подозревали.

Эта книга пытается ответить на Ваши вопросы, предлагая пароли, советы, коды. Мы внимательно изучили самые популярные игры, мы учли многочисленнные письма наших читателей – и теперь предлагаем Вам описание трех сотен игр для PlayStation. Мы надеемся, что большая часть Ваших вопросов по играм для PlayStation будет снята этой книгой.

Но наша работа не завершена. Выходят новые игры, приходят новые письма. Читатели просят, требуют, уточняют, советуют. Пройдет какое-то время – и Вашему суду будет предложена новая книга. Ждем Ваших откликов и советов. Ведь настоящие творцы таких книг – Вы, неутомимые игроманы, ежедневно приносящие в жертву игре Ваш азарт и волю к победе.

Вы можете заказать по почте любое из следующих изданий:

«116 игр для PlayStation», «122 игры для SEGA»,
«130 игр для SEGA», «600 игр для SEGA»,
«50 игр для 3D0», журнал «Игромания»,
«111 игр для PC», «112 игр для Dendy»,
«192 игры для 8-биток»,

направив вашу заявку по адресу *105043, Москва Е-43, а/я 55, Коломиец Д. В.* Литература высылается наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении бандероли). В заявке укажите точный почтовый адрес, фамилию, имя и отчество получателя.

Любой Ваш отклик полезен для нас. Пишите!

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
по телефону (095) 722-76-91.

2-Xtreme

Издатель	Sony
Жанр	спорт
Игроков	2
Рейтинг	9 из 10

Эта игра выпущена как продолжение «Xtreme Sports» – «Экстремального Спорта». Вам предстоит участвовать в соревнованиях по таким экзотическим видам спорта, как скейтбординг, бег на коньках в закрытом помещении, сноубординг, а также освоить горный велосипед. Соревнования проходят на фоне живописных пейзажей (Африка, Лас-Вегас и Лос-Анджелес), выполненных в объемной графике.

Советы

В ходе гонок на велосипедах можно экономить время, просто сшибая некоторые препятствия (например, красные бочки).

Во время гонки по шоссе держитесь ближе к середине дороги. Так легче объезжать возникающие препятствия.

Движущиеся барьеры обходите резкими зигзагами, не снижая скорости.

Трюки в прыжке с трамплина

▲, ✖, ■, ● – скейтборд;
▲, ■, ✖, ● – сноуборд;
●, ■, ✖, ▲ – ролики;
✖, ■, ▲, ● – велосипед.

Спасибо за присланные материалы Антону В. Манейкину из пос. Косая Гора Тульской обл.

Abe's Oddysee

Издатель	GT Interactive Software
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«бродилка»
Игроков	2
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	10 из 10

Ваш герой – худощавый синий человечек по имени Эйб, случайно узнавший, что всех представителей его расы хотят уничтожить злые силы. Эйб отправляется спасать друзей, которых уже успели поработить пришельцы.

Кнопки

▲ – прыжок;
■ – взятие предмета с земли (предварительно присядьте рядом с ним). Если встать точно над предметом, его можно взять простым нажатием 🡻;
✖ – приседание;
● – взмах рукой; ● + направление – бросок предмета;
🡹 – прыжок вверх, позволяющий зацепиться за уступ или платформу. Цепляться за платформы можно и по-другому: с разбега;
🡻 – приседание. Сидя, герой может выполнить кувырок, нажимая 🡺 или 🡸;
L1 – беседа с друзьями, отдача им команд (**L1** + ▲ – поздороваться, **L1** + ■ – позвать за собой, **L1** + ✖ – дать команду ждать, **L1** + ● – издать непонятный звук);
L2 – разговор;
удерживая **R1** + направление – бег;
удерживая **R2** + направление – осторожное приближение (на цыпочках);
удерживая **R1** + **L1** – медитация (гипнотизирование стражника с автоматом в руках и щупальцами вместо носа).

Основное меню

GAMESPEAK – сведения об управлении;

BEGIN – игра с начала; выбор вариантов игры для одного или для двух игроков;

LOAD – возможность начать игру с определённого этапа (при использовании блока памяти);

OPTIONS – опции:

- controller – переназначение кнопок,
- sound – режим звучания: «mono» или «stereo».

Использование меню

✖ – выбор в меню;

▲ – выход;

В «паузе» на экран выводится меню:

CONTINUE – возврат в игру,

SAVE – «сохранение» игры,

CONTROLS – просмотр назначений кнопок,

QUIT – выход из игры.

Прохождение

Первый этап – побег («Rupturefarms»)

Это гигантская фабрика по переработке каких-то костей. Вам предстоит убежать отсюда. За вами будут охотится всякие монстры. Наиболее часто вы будете встречать вооруженных пулеметом мутантов с щупальцами вместо носа. Это стражники. Их можно гипнотизировать, используя кнопки **R1** + **L1**: в результате медитации душа Эйба вселится в тело мутанта, и вы сможете управлять стражником. Розовые животные, немного напоминающие собаку, но о двух ногах, тоже опасны для вашего героя. Гипноз на них не действует.

Начиная игру, вы увидите справа фирменную бочку. Если вы займете такое положение, чтобы бочка закрывала вас, и нажмете ⬇, выяснится, что за бочкой расположен потайной ход вниз. Внизу томятся рабы, которых нужно освободить. Сначала скажите рабу: «Привет» (удерживая **L1**, нажмите ▲ и затем, не отпуская **L1**, нажмите ■). Эйб скажет: «Пойдём со мной». Раб встанет и пойдёт за вами. Рабу можно давать команды «пойдём со мной» (■) и «жди» (✖). Чтобы заставить раба спрыгнуть с какого-нибудь мостика на платформу ниже, нужно сначала перепрыгнуть яму самому (или спрыгнуть вниз). Когда раб подойдёт к краю мостика, скомандуйте: «Пойдём со мной». Раб сделает шаг вперёд и упадёт вниз. В отличие от Эйба, раб не может ни прыгать, ни залазить на платформы.

Если вам встретится стая птиц, парящих в воздухе кольцом, то знайте, что это телепортатор. Птиц можно спугнуть, так что не подходите слишком близко. Помедитируйте – и птицы откроют вам ворота. Раб сам побежит в открытые ворота и тем самым будет освобожден. В некоторые телепортаторы вы можете прыгать сами.

На первом этапе вас будут сопровождать подсказки, как поступить в том или ином месте.

Обнаруживаемые по пути компьютеры с надписью «DIRECTORY» сообщат вам структуру этапа, а также где и сколько находится рабов.

Второй этап – у подножия фабрики («Stocyard Escape»)

Вы покинули фабрику, но неприятности не оставляют вас.

Вы встретите на этом этапе костры, над которыми кружатся светлячки. Сделайте медитацию – и светлячки подскажут, что предпринять дальше.

На этапе много летучих мышей, которые могут повредить вам.

Небольшие прямоугольные предметы с кнопкой наверху – это «незаведенные» мины. Если присесть рядом и нажать ■, мина включится, кнопка на ней замигает то красным, то зелёным огоньком. Опять отключить мину можно, нажав кнопку в тот момент, когда она зелёная. Но если нажать кнопку чуть раньше или чуть позже, то кончится это для вашего героя весьма плачевно.

В тени больших камней можно спрятаться от стражников. Только стойте неподвижно. А когда стражник уйдёт за экран, вы сможете пройти дальше.

Мутанты на четырёх ногах с клювастой головой, немного напоминающей утиную, не умеют стрелять, но зато хорошо бегают. Гипнозу они не поддаются, не старайтесь. Вообще, на этом этапе вряд ли удастся загипнотизировать кого-нибудь. Почти во всех комнатах стоят наблюдатели (серый шар с красной лампочкой посередине), мешающие медитировать.

Третий этап – древний город («Monsaic Lineas»)

Этот город некогда выстроили существа, подобные Эйбу. Поначалу обитатели города примут вас за чужого, и вам придётся называть пароль, чтобы не быть убитым (из рогатки). Чтобы набрать пароль, послушайте, какие звуки издаёт человечек с рогаткой, и повторите их в той же последовательности.

Иногда встречаются человечки, говорящие только «привет». В этом случае ищите компьютер, произносящий пароль, который нужно повторить человечку, сказав «привет» непосредственно перед этим.

Еще есть человечки, которые говорят «привет», а потом пароль. Повторите за ним пароль, не забыв сначала поздороваться.

Ваша задача на этом этапе – зажечь факел при помощи рычага. Чтобы открыть дверь-выход, нужно найти компьютер, который сыграет вам мелодию трёх колоколов. Потом отыщите эти три колокола. Нашли? Сделайте медитацию – и душа Эйба вселится в колокола, повторит мелодию, и дверь откроется.

Затем вернитесь на развилку дороги (в одну сторону – Парамония, в другую – Скрабания).

Четвертый этап – Парамония («Paramonia»)

Вам предстоит приручить таинственное животное. Для этого ударьте в большой колокол на вершине деревянного сооружения – и животное само придёт к вам. Оно повыше вас, коричневого цвета, у него две ноги и длинная шея. На этом животном можно ездить, если подойти к нему вплотную и нажать ↑ или ■. Верхом на этом звере можно прыгнуть дальше, чем без него. Эта тварь очень любит мёд. Отогнать ее от мёда способны только пчёлы. Прирученному животному можно приказывать: «пойдём со мной», «жди здесь» и т. п.

Почти весь этап вы проедете верхом, пока не доберётесь до храма.

Пятый этап – храм Парамонии («Paramonian Temple»)

Сначала нужно пройти шесть дверей. За каждой из них – комната со всякими опасностями, преодолев которые вы сможете зажечь факел.

Здесь живут парамоны – опасные для вас животные вроде пауков. Они почти никогда не нападают первыми и держатся на определённой дистанции. Если вы отходите, парамон идёт следом. Если же вы идёте на него, он отходит. Но если дальше отходить некуда, парамон бросится на вас.

После того как вы зажжете шесть факелов, вам откроется последняя дверь, ведущая к последнему испытанию в храме – это будет ***шестой этап***.

Когда вы справитесь с последним испытанием, откроется телепортатор, который перенесет вас из храма к развилке на дороге. Теперь вам нужно идти в Скрабанию.

Седьмой этап – Скрабания («Scrabania»)

Теперь, в отличие от Парамонии, действие происходит не в джунглях, а в горах. Вы должны добраться до храма (***восьмой этап***) и пройти его испытания, включая главное (***девятый этап***).

Десятый этап – возвращение на фабрику («Stockyards»)

Вас телепортировали к подножию фабрики. Ваша задача – вернуться на фабрику, освободить всех оставшихся на ней рабов и уничтожить главных хозяев фабрики.

Одиннадцатый этап – фабрика («Rescue Zulag»)

Этап состоит из четырёх частей. В каждой части находятся рабы, которых нужно спасти всех до одного. Иначе после прохождения игры вам покажут плохой мультфильм.

Финальный этап – «the Board Room»

Вы добрались до последней комнаты. Осталось добежать до последнего раба и освободить его, обезвредив три мины. Делать это нужно как можно быстрее, ведь идёт время. За этого раба вы получите магию.

Дёрните за верёвку, открывающую люк в полу, и прыгайте вниз. Как только упадёте на пол, зажмите «шифты» для гипноза.

Выбор этапа игры

В главном меню игры, удерживая **R1**, нажмите 🡻, 🡺, 🡸, 🡺, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, 🡺, 🡸 *либо* 🡻, 🡺, 🡸, 🡺, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, 🡺, 🡸. Появится список этапов.

Просмотр заставок

Удерживая **R1**, нажмите в главном меню 🡹, 🡸, 🡺, ■, ●, ▲, ■, 🡺, 🡸, 🡹, 🡺.

Ace Combat (Air Combat)

Разработчик	Namco
Издатель	Namco
Выход	1995 г.
Жанр	леталка-боевик
Рейтинг	8 из 10

В этом боевике вы пилотируете скоростной истребитель. Вам предстоит выполнить 17 труднейших боевых заданий. Отдыха ни днем, ни ночью!

Прохождение

На ранних стадиях игры количество проведенных в воздухе часов особого значения не имеет, т. к. миссии достаточно просты. Требуется лишь вовремя обнаружить в окружающем воздушном пространстве вражеские цели и с помощью обычных ракет отправить их на землю. В последующих миссиях задачи усложняются. Потребуются навыки ночных полетов и опыт в пилотировании разных моделей самолетов. Новые самолеты вы сможете приобретать в случае успешного выполнения предыдущих миссий на честно заработанные деньги. По мере прохождения также будет увеличиваться количество жизней, если, конечно, вам удастся пореже попадать врагу на прицел.

Коды

Чтобы использовать указанные коды, сначала во время загрузки игры (на экране с надписью «Now Loading» и с изображением птицы) нажмите и держите **R1** + ●, а когда диск начнет летать по экрану (экран для прослушивания CD), нажимайте сам код.

Изменение окраски самолета

Нажмите 🡹, 🡻, 🡸, 🡺, 🡹, 🡻, 🡸, 🡺, потом отпустите **R1** + ● и опять нажмите **R1**. Изображение самолета появится в левом нижнем углу экрана.

В режиме для двух игроков быстро нажмите 🡸, 🡺, 🡸, 🡺, 🡻, 🡹, 🡻, 🡹, ●, ●, ▲, ▲, затем нажмите и удерживайте ▲, пока внизу экрана не появиться жучок.

Смена окраски вингмена

Нажмите 🡺 и, удерживая кнопку нажатой, десять раз нажмите **START**.

Скрытая игра

Быстро нажмите 🡹, 🡸, 🡻, 🡺, затем начните обычную игру. В левом нижнем углу появится маленькая картинка. Теперь, пока идет загрузка игры, вы можете сыграть в мини-игру.

Дополнительные кредиты

Нажмите (🡻), ●, ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ●, ▲, затем дважды нажмите ● ÷ ▲ и после второго нажатия удерживайте обе кнопки. Если код сработал, то в углу экрана вы увидите Pooka из Dig Dug. Начав игру, вы будете иметь 999.999.000 очков.

Дополнительные вингмены

Удерживая **R1**, десять раз нажмите **START**. На последнем нажатии кнопки **START** продолжайте ее удерживать. Если код сработал, вам окажется доступным большее количество вингменов.

Ace Combat 2

Разработчик	Namco
Издатель	Namco
Выход	август 1997 г.
Жанр	леталка
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	9 из 10

Графика второй версии игры стала намного реалистичней. Добавлены новые миссии. Все двадцать заданий сильно отличаются друг от друга по цели, способам выполнения, сложности и рельефу местности, на которой вам предстоит действовать.
Обилие миссий обеспечит вам никак не менее 50 часов отменного азарта.
Вначале вам придется уничтожить несколько еле плетущихся бомбовозов, потом вы должны будете забраться вглубь тесного каньона и взорвать склад стратегических ракет. При выполнении очередной миссии вам понадобится влететь прямо в дом и взорвать реактор.
В небе можно получать медали. Наберете много – доберетесь до секретных миссий и призовых самолетов.

Камера позволяет вести обзор как спереди, так и сзади. Достоинства и недостатки реальных самолетов (в т. ч. «F-4», «F-16», «F-22», «F-14» и «MIG-21») оценены по нескольким позициям. Вы начинаете игру, имея относительно слабые самолеты, но позже сумеете заработать лучшие модели.
В качестве поощрения вам позволят полетать на советском аппарате «SU-35».
Пожалуй, этот летный симулятор – первый воздушный бой на PlayStation, получившийся относительно неплохо.
Игра «Dog Fighting» была слишком скучна и коротка, а миссии – унылы.
Возможно использование контроллеров «neGcon» и «Namco Arcade Stick».

Кнопки

■	–	вызов карты;
●	–	стрельба ракетами;
R1	–	полное включение двигателя (ускорение);
L1	–	полная остановка двигателя (тормоз);
SELECT	–	изменение вида (из кабины или с точки позади самолёта);
START	–	«пауза».

Самолеты, их боезапас и максимальная скорость

A-4	–	80 ракет,	1.700 км/ч
F-4	–	64 ракеты,	2.100 км/ч
KF-C7	–	64 ракеты,	2.100 км/ч
F-16	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
A-10	–	80 ракет,	1.300 км/ч
A-6	–	80 ракет,	1.800 км/ч
X-29	–	64 ракеты,	1.500 км/ч
F-29	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
F-14	–	72 ракеты,	2.300 км/ч
F-117a	–	80 ракет,	1.900 км/ч
RM-01	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
EF-2000	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
F/A 18e	–	64 ракеты,	2.400 км/ч
YF-23a	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
MIG-29	–	64 ракеты,	2.300 км/ч
SU-37	–	72 ракеты, (лучший самолёт в игре)	2.400 км/ч

Главное меню

START – начало игры. Вам предстоит выбрать уровень сложности: «easy» (легкий), «normal» (средний) или «hard» (трудный);
LOAD – загрузка «сохраненной» ранее игры с карты памяти;
OPTION – управляющие опции:
- Key config – выбор способа управления игрой с джойстика,
- Game config – настройка игры,
- Exit – выход из меню опций.

Прохождение

Пулеметная установка («machine gun») эффективна на растоянии не больше 400 м, а ракеты («mssl») – на расстоянии не больше 900 м.

Чтобы купить новейшие самолёты, постарайтесь сбить все самолёты и уничтожить все пушки врага. Для этого приберегите последнюю цель миссии на самый конец и уничтожайте всех прочих противников, зарабатывая себе репутацию. Завершайте миссию, когда больше жертв не останется.

Для приобретения самолёта зайдите в арсенал («arsenal»). Опция «buy» позволяет купить самолёт, а «sell» – продать.

На карте ваши союзники отмечены синим цветом, противники – белым, а цель миссии – красным. Остановимся на первых четырнадцати миссиях.

На ***первой миссии («Gambit»)*** ваша задача – уничтожить два истребителя «B-1» и не позволить двум грузовым самолётам «B-52» покинуть контролируемую вами зону. На пути вам встретятся боевые единицы, старающиеся вас уничтожить.

В ходе ***второй миссии («Easy money»)*** вам предстоит уничтожить три грузовых самолёта «C-17» и два пассажирских самолёта «E-767». Остерегайтесь пушек («gun») и ракетных установок («mssl»).

Сюжет ***третьей миссии («City on Fire»)*** таков: отбившийся от флота авианосец прибыл в порт и начал заправляться. Ваша задача – обезвредить его и уничтожить находящееся на борту вооружение («ground tgt» – пушка, «machine gun» – пулемет, «mssl launcher» – ракетная установка, «ship» – кабина лайнера). В городе вас поджидают пушки и самолёты.

Четвертая миссия может проходить по двум сценариям. В варианте ***«Tin Castle»*** нужно уничтожить охранную башню («tower»), нефтяной танкер («oil tank») и два склада («storage»). В варианте ***«Opera House»*** уничтожьте шесть нефтяных полей («oil field») и одну охранную башню. В каждой из этих миссий – по десять самолётов.

Ваша ***пятая миссия («Greased Light»)*** состоит в уничтожении одного военно-транспортного самолёта «C-5» и военной базы («base»).

На ***шестой миссии («Plane Midnight»)*** уничтожьте четыре новейших самолёта «F/A 180» и два пассажирских лайнера «E-767».

Седьмая миссия также предусматривает два этапа. На этапе ***«Sledge Hammer»*** нужно уничтожить три самолёта «F/A 180», а также четыре самолёта «SF-37». В подмиссии ***«Bear Tracks»*** военная сила противника перемещается с севера на юг. Ваша задача – уничтожить всю охрану, состоящую из трёх автоматических установок («grnd»), а также охранную башню. Чтобы техника не переправилась, вы должны уничтожить четыре моста («bridge»). На вашем пути встретятся самолёты-невидимки «F-117a».

Восьмая миссия («Cuckoo's Nest»). Военные силы противника решили увеличить свою огневую мощь. Для этого они переправили по воздуху контейнеры с оружием. Ваша задача – уничтожить все одиннадцать контейнеров («container»).

Выполняя ***девятую миссию («Sword Smitn»)***, уничтожьте охрану (четыре автоматические установки).

На ***десятой миссии («Toy Box»)*** необходимо разрушить одну автоматическую установку противника.

В ходе ***одиннадцатой миссии («Sea Gull»)*** военные силы передвигаются по морю. Уничтожьте семь военных кораблей («war ship») и один авианосец («carrier»).

При выполнении ***двенадцатой миссии («One Night»)*** вы получите сообщение, что в каньоне находится подлодка («submarine»), которая привела свои ядерные ракеты в боевую готовность. Уничтожьте её. В каньоне размещены две охранные пушки.

В ***тринадцатой миссии («Power Play»)*** ваши самолёты должны разгромить шесть ракетных установок, две пулемётные установки («machine gun») и четыре пушки («grnd»).

В ходе ***четырнадцатой миссии («Dark Star»)*** уничтожьте три ангара с самолётами, два сверхзвуковых самолёта «RM-01» и пять военно-грузовых самолётов «C-5».

Actua Soccer

Разработчик	Risc
Издатель	Gremlin Interactive
Жанр	спорт (футбольный имитатор)
Рейтинг	7 из 10

Управление

Когда символ у ноги футболиста становится звездочкой, вы можете нажать и удерживать ✖, не трогая **D-pad**'а, а затем отпустить ✖ – и футболист пошлет мяч в ворота.

Когда символ у ноги футболиста мигает, нажмите кнопку паса – и игрок завладеет мячом.

Чтобы пробросить мяч вперед, нажмите и удерживайте ■ + ✖, а затем отпустите ■. Сила броска зависит от того, как долго вы держали кнопку ■ нажатой.

Для осуществления сильного удара нажмите ■, когда футболист стоит на месте.

Обманный пас можно выполнить, когда футболист стоит на месте: нажмите и удерживайте ✖, потом нажмите какое-нибудь направление, после чего отпустите ✖.

Нажмите и удерживайте ■ + ✖, выберите какое-нибудь направление, а затем отпустите ■. Это скрытый пас. Он похож на обманный пас, но направляется товарищу по команде, который должен сразу же нанести удар или выбить мяч в поле.

Чтобы выполнить высокий пас, нажмите и удерживайте ■ + ✖, затем отпустите ✖.

Нажимая ✖, вы посылаете мяч по земле. Сила паса зависит от того, как долго вы удерживаете кнопку нажатой.

Секретная команда «Gremlin Showbiz XI»

На титульном экране нажмите **R2** + **L2** + **SELECT** + ↖.

AD&D Iron & Blood Warriors of Ravenloft

См. «Iron & Blood Warriors of Ravenloft».

Adidas Power Soccer International '97

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Выход	октябрь 1996 г.
Жанр	спорт (футбол)
Рейтинг	8 из 10

Характерные черты этого футбольного спектакля – глубина стратегии и невероятная увлекательность.

Кнопки

Атака

■ + ✖ – «back heel» (пас пяткой);

▲ + ● – «back fleek» (проброс мяча пяткой вперед на выход). Уходите от защитников этим приемом. Но важен точный расчет времени;

✖ + ▲ – удар «Predator Shot», значительно повышающий ваши шансы забить гол.

Прием высокого мяча

удерживать ■/▲/● – «heading» (прием мяча на голову);

✖ + ▲ – «ножницы» (мощный и резкий «велосипедный» удар – «bicycle kick»);

▲ + ● – «hand of God» – «рука Господа Бога». Этот знаменитый удар рукой сделал Диего Марадона, забив гол в ворота Англии на мексиканском чемпионате мира 1986 года.

Прием низкого мяча

▲ + ● – «mega volley» – удар с лета (держите кнопки, когда мяч проносится мимо вас);

✖ + ▲ – «diving header» – удар головой в падении. Игрок «ныряет» на мяч и головой посылает его в ворота.

Защита

▲ + ● – «two-handed shove» (вы отклонитесь назад на расстояние вытянутой руки и обеими руками швырнете нападающего на землю);

✖ + ■ – «kung-fu kick». Любимый прием Эрика Кантона, особенно когда достают фаны. Впрочим, первым так пинался, пожалуй, Джек Потрошитель.

✖ + ▲ – «mega tackle» – подкат двумя ногами.

Быстрое ведение мяча

✖ + ■ – «juggling» (отбор за счет энергичной работы ног);

■ + ▲ – «mega run». Ваш игрок будет гоняться за соперником.

Практика

Чтобы попрактиковаться в выполнении ударов, используйте пункт «Shooting practice».

Секретные команды

Сыграв все предложенные матчи, вы сможете добраться до секретных команд. Это не так уж сложно, если сразу выбрать хорошую команду. Впрочем, можно добраться до «команды мечты», применив код: на экране выбора игроков перед началом матча нажмите **L2** + **R2** + ■ + ✖.

Забавные комментаторы

Нажав во время игры **SELECT**, войдите в звуковые опции – «Option Screen», «Audio». Выделите пункт «Commentary» и нажмите ■ + ●. Можно выбрать французский, немецкий или английский языки.

Adventures of Lomax

Издатель	Psygnosis
Выход	октябрь 1996 г.
Жанр	платформер (мультипликация)
Рейтинг	9 из 10

Великолепные приключения, множество загадок. Сэр Ломакс должен вызволить своих неразумных родственников из лап зловредного Эда.

Пароли этапов

Первый мир

2 – ●, ■, ■, ▲, ✖, ■, ●, ▲ (●, ●, ●, ▲, ✖, ■, ●, ✖)
3 – ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ●, ✖ (■, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖)
4 – ✖, ●, ✖, ▲, ✖, ■, ●, ✖
5 – ■, ✖, ▲, ●, ●, ●, ●, ✖ (▲, ▲, ▲, ●, ✖, ■, ●, ✖)
6 – ✖, ▲, ●, ●, ●, ■, ●, ✖ (●, ▲, ●, ●, ✖, ■, ●, ✖)

Второй мир

7 – ▲, ▲, ■, ●, ●, ■, ●, ✖ (■, ▲, ■, ●, ✖, ■, ●, ✖)
8 – ✖, ●, ✖, ●, ✖, ✖, ●, ✖ (✖, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖)
9 – ▲, ■, ▲, ■, ✖, ✖, ●, ✖ (▲, ✖, ▲, ■, ✖, ■, ●, ✖)
10 – ●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ●, ✖ (●, ✖, ●, ■, ✖, ■, ●, ✖)
11 – ■, ■, ■, ■, ✖, ■, ●, ■ (■, ✖, ■, ■, ✖, ■, ●, ✖)
12 – ✖, ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ●, ■ (✖, ✖, ✖, ■, ✖, ■, ●, ✖)
13 – ■, ▲, ●, ✖, ✖, ▲, ■, ✖ (▲, ■, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ✖)

Третий мир

14 – ●, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ●, ✖ (●, ■, ●, ✖, ✖, ■, ●, ✖)
15 – ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖ (■, ■, ■, ✖, ✖, ■, ●, ✖)
16 – ■, ✖, ▲, ▲, ■, ▲, ■, ✖ (✖, ■, ✖, ✖, ✖, ■, ●, ✖)
17 – ✖, ✖, ●, ▲, ■, ▲, ■, ✖ (●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ●, ✖)
18 – ▲, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ■, ✖ (▲, ●, ●, ▲, ■, ■, ●, ✖)

Финальный мир

19 – ●, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ✖ (✖, ●, ■, ▲, ■, ■, ●, ✖)
20 – ■, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ✖ (■, ●, ✖, ▲, ■, ■, ●, ✖)
21 – ✖, ■, ●, ●, ■, ▲, ■, ✖ (●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ●, ✖)

Выбор уровня игры

Во время игры нажмите ↓ + **START**. Затем, удерживая ↑, нажмите ▲, ●, ✖, ■. После этого слева от Ломакса появится цифра. Нажав **START**, вы отмените «паузу». Удерживая **L1**, нажмите **SELECT** несколько раз, чтобы изменить номер уровня. Когда получите нужное число, то, удерживая **L1**, нажмите **START**.

Чтобы пропустить уровень, нажмите ↑, **L1**, **SELECT** и **START**.

Летающий Ломакс

Этот режим доступен, когда уже применен код выбора уровня. Нажмите **L1** + **SELECT** (или **L1** + + ■) – и вы сумеете оторваться от земли.

Agile Warrior (F-111)

Жанр	имитатор (воздушный бой)
Рейтинг	7 из 10

Эта игра – ваш шанс проверить свои навыки военного летчика. Вам предстоит сражаться с МИГами. Вы можете выбрать одну из десяти миссий. Вооружение самолета весьма разнообразно: от ракет класса «воздух – земля» до электронных средств ведения боя. В вашем распоряжении оружие с лазерным наведением.

Прохождение

В начале познакомьтесь с объектами миссий и с их расположением при помощи дисплея локатора (HUD display). Определите первичные цели. Затем определите вражеское окружение: враги в воздухе и на земле. Их приблизительное расположение видно на экране локатора. Перед тем как атаковать объекты миссий, уничтожьте вражеские цели. Используйте дисплей локатора для

наведения на цели. Не забывайте постоянно следить за вашим местонахождением, иначе заблудитесь в незнакомых районах.

Авианосцы и вертолетонесущие корабли противника топите боковыми ракетами. Цели всегда держите перед собой. Не допускайте, чтобы они собирались вместе, иначе неминуемы осложнения. В вашем вооружении имеется AMRAMS, эффективный с одного попадания. Для борьбы с воздушными десантниками необходимо подняться над ними и сбросить контейнеры с напалмом.

Пароли уровней

2 – 5433
3 – 0007
4 – 1213
5 – 1224
6 – 7154

Во время боя у вас расходуется топливо и снижается защита. Если горит индикатор «LOW FUEL», ваше топливо на исходе. Если горит «LOW SHIELD», ослаблена защита. В этом случае, если рядом есть один или два самолета противника, уничтожьте их, убейте пилотов и, когда их тела упадут на землю, появятся топливо и защита. Первым всегда появляется топливо. Если нет необходимости пополнять запасы топлива и увеличивать защиту, то, уничтожив вражеские самолеты и пилотов, можно завладеть вооружением противника.

Есть этапы, где контейнеры с топливом появляются по мере уничтожения первичных целей, а за счет некоторых взорванных зданий поднимается уровень защиты.

Когда требуется разгромить большое количество зданий в районе, используйте бомбу «FUEL AIR EXPLOSION». Для уничтожения наземных целей используйте «NAPALM», «FUEL AIR EXPLOSION» или «SRAM». Помните, что запас «SRAM» (ядерного оружия) ограничен. Для малых первичных целей (ракетные установки, танки и т. п.) используйте «MAVERICK».

Коды

Коды вводите, поставив игру на паузу:

←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ■ – бессмертие;

←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ● – максимальный запас брони и топлива;

←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ✖ – режим «hover»;

←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ●, ●, ●, ●, ● – прозрачная карта;

←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ▲ – изменение контрастности изображения;

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1 – улучшение имеющегося оружия;

SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ● – максимальные запасы топлива и боеприпасов;

SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L2, R1, R2 – максимальное вооружение;

SELECT, L2, SELECT, R2, ■, ■, ■, ● – Summon Wingman;

SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓ – завершение миссии;

SELECT, L2, SELECT, R2, ↓, **R1, R2** – режим «Toggle».

Музыка с другого компакт-диска

Если хотите во время игры послушать музыку со своего компакт-диска, то после старта игры вместо игрового поставьте музыкальный диск. После этого выберите музыку под номером 99.

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Alien Trilogy

Разработчик	Probe
Издатель	Acclaim
Выход	февраль 1996 г.
Рейтинг	8 из 10

Мистически мрачная трилогия про «чужих» в жанре стрелялки продолжает тематику фильмов «Чужой» и «Чужие». Действие разворачивается в будущем. Хитрые инопланетяне, кратко и доходчиво прозванные aliens, угрожают человечеству: их матка-королева непрестанно откладывает яйца, порождая бесчисленное потомство «чужих», которые бывают шести видов. Спасти цивилизацию землян можете только вы – лейтенант Рипли.
Игра высокохудожественная, с прекрасной графикой. Дополнительную привлекательность игре придают реалистичные детали.

Кнопки

L2 + ● – смотреть вверх,
L2 + ▲ – смотреть вниз.

Прохождение

Убив «чужого», не наступайте на его выделяющие яд останки. Не идите сквозь испарения. Подождите, пока пар рассеется.

Карты, которая показывает только маленький кусочек проходимого вами этапа, явно недостаточно. Но почти на всех этапах можно найти другую карту, которая покажет весь этап целиком.

Следите за радаром: на нем видны приближающиеся враги, а также двери (зеленым цветом) и активизируемые двери (синим цветом). Если на радаре замечаете характерный блик, но не обнаруживаете врага, ищите его по другую сторону стены или в потайном помещении.

Если заметите мигающую красную лампочку на контрольной панели – это означает, что с помощью этой панели где-нибудь активизируется дверь или подъемник. Активизация временна, поэтому поспешите найти эту дверь.

Не заходите в новые помещения сразу. Обнаружив себя, быстро выбегайте назад и расстреливайте появившихся врагов.

Если вы хорошо справитесь с заданием, выдаваемым в начале этапа, то попадете на призовой этап с большим количеством полезных вещей.

В третьей части игры, на корабле, многие стены фальшивые. Вы можете свободно проходить сквозь них, не забудьте только, что« чужие» могут делать то же самое.

Если вы убиваете врага, находящегося на лестнице или наклонной плоскости, будьте готовы сразу, как покончите с ним, отойти на безопасное расстояние.

По ходу игры собирайте полезные вещи: бронежилет, спецботинки, очки ночного видения, аптечки, шприцы типа «пистолет» с активизирующей жидкостью.

Если вы удачно бросите гранату, тайные проходы могут обнаруживаться в, казалось бы, сплошных стенах.

На последних этапах игры вас мгновенно будет окружать целый рой «чужих». В подобной ситуации желательно отступить назад в подъемник или за пределы помещения, закрыть дверь, прицелиться и только затем открывать дверь и стрелять. Этот маневр необходимо повторить многократно.

Первая матка

Прежде всего вам нужно вооружиться огнеметом и, осторожно двигаясь по полу, короткими вспышками уничтожать отложенные яйца. Если этого не сделать, количество ваших врагов увеличится на несколько сотен.

Бегите вдоль стены до тех пор, пока не достигнете уклона, идущего по периметру помещения. Взберитесь на него и следуйте по нему до конца. Это правильный путь к гнезду первой матки. Дождитесь ее появления и расстреливайте из ружья. Используйте также сейсмические заряды и гранаты.

Вторая матка

Используйте то же ружье, сейсмические заряды и гранаты. Вторая матка более проворна. Бегите от нее, поворачивайтесь, стреляйте, затем снова бегите. Она не сможет напасть, если не приблизится на достаточно близкое расстояние.

Третья матка

Вокруг помещения матки располагаются туннели, в которые она не способна пройти. Это облегчит задачу. Избавьтесь сначала от яиц и стражей матки. Когда уничтожите все яйца, выстрелите в матку «чужих». Она обидится и погонится за вами. Завлеките ее в один из туннелей и бегите туда сами. Встаньте на краю. Матка окажется снаружи. Каждый раз, как она будет появляться, приводите в действие оружие.

Пароли этапов игры

2 -	RGBBBBBNF7BB94BD	CLBTLBLMCGB494BM
3 -	TQBBBBBNJ3BB94BI	CLBTLBLMCGCM94BM
4 -	4VBBBBBNW3BB94BQ	CLBTLBLMCGC494BM
5 -	97BJLBBZWBBB94BX	QVBTLBLMCGDM94BM
6 -	?BBJLBBZWLBB94BX	QVBTLBLMCGD494BM
7 -	?BBJLBBZWZBB94BZ	QVBTLBLMCGFM94BM
8 -	BZBILBBZZ3BB94B9	QVBTLBLMCGF494BM
9 -	DBBILBBZIVBB94CB	QVBTLBLMCGGM94BM
10 -	4BBBBBBN4LBB9WVN	QVBTLBLMCGG494BM
11 -	47BQVBBN2BBB94BN	QVBTLBLMCGHM94BM
12 -	5GBQVBBN33BB94B0	QVBTLBLMCGHM94BM
13 -	QVBBBBBN8VBBZHBG	QVBTLBLMCGJH94BM
14 -	77BQVBBNZ7BB94B9	QVBTLBLMCGJ094BM
15 -	9GBQVBBN9VBB94CB	QVBTLBLMCGKM94BM
16 -	?BBQVBBN?VBB94CB	QVBTLBLMCGK494BM
17 -	BVB7VBFGSBBB94CQ	QVBTLBLMCGLM94BM
18 -	CQB7VBFGTLBB94CS	QVBTLBLMCGL494BM
19 -	C7B7VBFGVZBB94CZ	QVBTLBLMCGMM94BM
20 -	DLB7VBFGXGBB94C7	QVBTLBLMCGM494BM
21 -	FLB7VBFGYVBB94C9	QVBTLBLMCGNM94BM
22 -	KGB7VBFGT3BB94DB	QVBTLBLMCGNO94BM
23 -	LBB7VBFGV3BB94DB	QVBTLBLMCGPH94BM
24 -	WQB7VBFG5LBB94DB	QVBTLBLMCGP094BM
25 -	XZB7VBFGFZBB94DB	QVBTLBLMCGQM94BM
26 -	XZB7VBFG63BB94DB	QVBTLBLMCGQ094BM
27 -	[illegible]	QVBTLBLMCGRM94BM
28 -	13B7VBFGBZBB94DG	QVBTLBLMCGR094BM
29 -	SVBQVBFGJGBB9WVV	QVBTLBLMCGSC94BM
30 -	4ZB7VBFGHVBB94DX	QVBTLBLMCGS094BM
31 -	6GBQVBFG93BB91V5	QVBTLBLMCGTH94BM
32 -	6ZB7VBFGMLBB94D9	QVBTLBLMCGT094BM
33 -	6ZB7VBFGWQBB94D9	QVBTLBLMCGVM94BM
34 -	9BB7VBFGZGBB94FB	QVBTLBLMCGV494BM
35 -	97B7VBFG0GBB94FB	QVBTLBLMCGWM94BM
финал	?GB7VBFGRVBB94FB	QVBTLBLMCGW094BM

Попробуйте применить также такие пароли:

33BNSBBB1LDB9RBR QVBTLBLMCGHZ9G3B
9VBQSBD6TBDBS4B2 LBBTLBLMBQN09DBJ
43BQVBCDH3DB94B6 QVBLDBLMCBWM9GVC

Пароль супервозможностей

Введите на экране паролей: «1GOTP1NK8C1DBOOTSON».

Появится надпись «CHEATS ENABLED». Если надпись на экране сменится на «INVALID CODE» – не обращайте внимания, код действует. Удалите введенный пароль и наберите пароль любого из этапов игры. Начав игру, прервите ее и выйдите в начальное меню. Вы увидите новый пункт «CHEATS», воспользовавшись которым можно выбрать этап игры, получить неуязвимость и максимальную огневую мощь.

Уровень можно также выбирать, применяя пароль «GOLVL» с добавлением номера нужного уровня.

Andretti Racing

Разработчик	Electronic Arts Sport
Выход	fduecn 1996 г.
Жанр	автогонки
Рейтинг	8 из 10

Вы можете выбрать одну из четырех настоящих трасс или из двенадцати вымышленных. Перед отмашкой вы сами подбираете себе колеса, коробку скоростей и крылья. В игре можно и блеснуть мастерством в вождении, и поразвлечь себя «силовыми» приемами, толкая соперников.

Дополнительная машина

Приостановите игру «паузой», перейдите к опции «Race Strategy» и удерживайте

L1 + **L2** + **R1** + **R2** + ✖ + ●.

Пароли, изменяющие цвета машин

В режиме «Career» используйте пароли:

Go Bears! – для обычных машин;

Go Bruins – для машин «Формулы-1».

Area 51

Разработчик	Perfect Entertainment
Издатель	Williams
Выход	ноябрь 1996 г.
Жанр	аркада
Рейтинг	7 из 10

Отряд бойцов прорывается сквозь «Пятьдесят первую зону», одолевая всякую нечисть.

Режим «Kronn Hunter Mode»

В начале игры пристрелите первых трех типов из команды «Starr» – и получите разнообразное оружие и 20.000 очков (при подведении итогов).

Armored Core

Разработчик	From Software
Издатель	Sony Computer Entertainment
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«action» + приключения
Игрок	1

Смена вида

Нажмите во время игры:

START + ■ + ▲ – переключение в режим вида от первого лица;

START + ● + ✖ – режим фиксированного вида камеры.

Смена фона эмблемы

Сначала выберите эмблему, затем идите на экран редактирования эмблемы. Здесь нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, а затем **SELECT**.

Неограниченные «продолжения»

В начале игры нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ▲. Звуковой сигнал подтвердит правильно введенный код.

Assault Rigs

Разработчик	Wheelhaus
Издатель	Psygnosis
Выход	1996 г.
Жанр	боевик
Игроков	до 2

Выбрав себе боевую машину, вы носитесь по различным театрам военных действий. Вас обстреливают. Но и вы ведете огонь. Вам будет предложено тринадцать видов оружия (пушки, пулеметы, мины, гранаты, тепловая пушка, лазерная пушка и др.).

Советы

Основная задача – собрать определенное количество предметов за отведенное время. По мере прохождения множества этапов (а в них – различных помещений) вам следует собирать оружие, здоровье, топливо, попутно уничтожая противников. Переходы с этапа на этап хорошо замаскированы.

Для точного прицеливания включите «while moving». Используйте тормоз: ▲.

Будучи атакованным движущейся целью (такой как танк), нажимайте **L1** или **R1** с кнопкой ↓, чтобы двигаться во время стрельбы вокруг цели. Вы сможете оставаться под огнем без вреда для себя.

Чтобы определить свое местоположение, иногда выглядывайте из танка наружу. Это может быть неудобным из-за неровностей дороги, но полезно для быстрой проверки окружающей обстановки.

Обращайте внимание на стрелки на стенах и поверхностях. Можно их игнорировать, но иногда они помогают решить ваши проблемы.

Чтобы защитить свой танк от атак противника, ставьте блок. Эти же кнопки могут использоваться также для того, чтобы, воспользовавшись передышкой, пробиться на новые территории.

Передвигаясь по подвижным блокам, будьте особенно осторожны. Сместитесь к центру блока, нажмите на тормоз и будьте готовы отпустить его, как только блок остановится.

Не расстреливайте мины, выложенные в ряд: «цепная реакция» может задеть и вас.

Бронированная контактная установка (Contact Rig) неуязвима спереди. Нужно обойти ее и атаковать сзади. А стандартные установки (Standard Rigs) легко уничтожать на ранних уровнях игры, но потом они становятся гораздо опаснее. Ракетная установка (Missile Firing Rig) очень опасна. Подходить к ней близко можно только сзади. Чтобы уничтожить ее из минипушки, стреляйте в момент запуска ракеты.

Секретная игра

До того как исчезнет надпись «New Loading», успейте нажать и отпустить **R1** + ●. Затем нажмите ↑, ←, ↓, →.

Коды

Коды следует вводить во время игры, не «ставя» ее на «паузу». Каждый из кодов можно использовать на каждом из этапов только один раз.

Неуязвимость

После введения кода ←, ✖, ←, ✖, ←, ←, ✖, →, ✖, →, ✖, ✖ должна появиться надпись: «Invincible! Yes indeedy», и вы станете неуязвимы.

Все вооружение

После ввода кода ←, →, ←, ←, →, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓ появится надпись: «Max weapons added. Oh yes», и вы получите все оружие.

Пароли этапов

2 – ■, ✖, ■, ✖, ▲, ■
3 – ▲, ■, ■, ●, ●, ▲
4 – ▲, ■, ▲, ▲, ●, ▲
5 – ■, ▲, ▲, ▲, ✖, ▲
6 – ▲, ■, ●, ●, ✖, ■
7 – ✖, ■, ■, ■, ●, ▲
8 – ▲, ■, ●, ●, ✖, ■
9 – ■, ▲, ■, ✖, ▲, ✖
10 – ▲, ▲, ●, ■, ✖, ■
11 – ▲, ▲, ✖, ▲, ●, ■
12 – ●, ■, ▲, ▲, ▲, ●
13 – ▲, ▲, ✖, ■, ■, ✖
14 – ●, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲
15 – ●, ■, ●, ●, ●, ■
16 – ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ■
17 – ■, ●, ■, ✖, ■, ▲
18 – ✖, ✖, ■, ✖, ▲, ●
19 – ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ■
20 – ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲
21 – ■, ■, ▲, ●, ■, ▲
22 – ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ▲
23 – ▲, ■, ■, ▲, ▲, ▲
24 – ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■
25 – ■, ●, ●, ✖, ●, ✖
26 – ✖, ●, ■, ▲, ▲, ■
27 – ■, ●, ■, ■, ■, ■
28 – ▲, ■, ●, ✖, ●, ●
29 – ■, ●, ✖, ●, ✖, ▲
30 – ●, ■, ✖, ▲, ●, ▲
31 – ▲, ●, ✖, ●, ■, ✖
32 – ✖, ✖, ▲, ✖, ✖, ■
33 – ✖, ●, ■, ●, ●, ■
34 – ●, ▲, ✖, ▲, ✖, ▲
35 – ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ■
36 – ✖, ▲, ▲, ✖, ▲, ■
37 – ■, ▲, ■, ▲, ■, ✖
38 – ■, ✖, ▲, ✖, ✖, ▲
39 – ▲, ✖, ▲, ●, ■, ✖
40 – ●, ✖, ▲, ●, ▲, ■

Auto Destruct

Разработчик	Neurostone
Издатель	Electronic Arts
Выход	январь 1998 г.
Жанр	гонки
Игроков	1
Рейтинг	5 из 10

Вы секретный агент. Ваша задача – остановить религиозных фанатиков, чтобы они не захватили контроль над всем миром.

Коды

Поставьте игру на «паузу» и нажмите ↑, ↓, ←, →, ↓, →, **L1**, **R1**, **R1**. Если код сработал, то внизу списка выбора в верхнем левом углу экрана появится надпись «CHEAT MENU». Высветите ее и нажмите ✖. После этого можете вводить коды:

L1, ↓, **R1**, ←, **L1**, →, **R1** – режим крови;
←, **R1**, ↑, **L1**, ↑, →, **R1**, ↓, **L1** – бессмертие;
←, **R1**, →, **R1**, ←, **R1**, →, **R1** – выбор машины;
↑, →, ←, ↓, ●, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, ●, ↓, ←, →, ↑ – отладочный режим;
L1, **L1**, **L1**, **L1**, ←, ●, ●, ■, **L1** – неуязвимость;
L1, ●, ←, **L1**, ●, **R1**, **L1**, ↑, **R1**, ↓ – неограниченное горючее;
L1, **R1**, **L1**, ↑, ●, ↓, →, ←, ■, **R1** – усовершенствование автомобиля;
L1, ●, ↓, **L1**, ↑, ■, ●, **R1** – дополнительные нитро;
L1, ←, **L1**, **R1**, →, **R1** – подземка;
↓, **L1**, **L1**, ●, ●, **R1**, ↑, ■, **L1** – дополнительная минута времени;
L1, **R1**, ↑, ●, ↓, ■, →, **R1**, **L1** – дополнительные деньги;
L1, →, ↓, ←, ↑, **R1** – Нью-Йорк.

Athlete Kings

Секретный персонаж

Набрав в режиме аркады не менее 8.000 очков, перейдите к главному меню и, удерживая ✖, выберите новый режим игры. На экране выбора персонажей вы увидите нового героя.

Кувырки

Начните игру и, когда комментатор будет объявлять начало забега, нажмите ←, →, потом подержите ✖.

Прыжки

Во время объявления комментатора нажмите ↑, ←, ↓, →, а потом нажмите и удерживайте ✖.

Ball Blaser Champions

Разработчик Lucas Arts

Жанр спорт будущего (футбол + гонки)

Игра очень сложна в управлении,
особенно в режиме двух игроков с разделенным экраном.
Обращают на себя внимание отличная анимация
и великолепная графика.
В этой новой версии вы можете собирать мины, ракеты и другие «усилители», позволяющие вам сбросить соперника со своего хвоста.
Но и противник не брезгует собирать те же призы.
В общем, азарта этой игре не занимать.

Советы

Используйте «турбо», чтобы вытолкнуть соперника с трассы и занять его место.

Старайтесь перемещаться по полю зигзагами, чтобы затруднить соперникам прицеливание.

Одновременно старайтесь выбрать удобную позицию, чтобы стрельнуть по воротам.

Секретные пароли

Чтобы перескочить в режим «Master Dome Stadium» установите в соревнованиях уровень сложности «Easy» и введите следующий пароль:

●	L1	L1	R1	R2	L2
✖	■	■	R1	R2	R1
R2	▲	L2	R2	L2	●
L2	R2	R1	✖	L1	R2
■	L2	R1	✖	R1	R1

Для выбора «Shrinking Rotofoil» примените такой пароль:

✖	●	✖	✖	●	✖
✖	✖	✖	✖	✖	✖
✖	✖	▲	▲	✖	✖
■	✖	✖	✖	✖	■
✖	■	■	■	■	✖

Bases Loaded '96: Double Header

Разработчик Jaleco

Выход 1995 г.

Бейсбол. Игра позволяет начать сезон со всеми 700 игроками MLBPA, чьи индивидуальные фотографии показаны с удивительной ясностью. Игра сопровождается статистической информацией, поставляемой корпорацией STATS – лидером в своей области. Этот бейсбол гарантирует реализм и точность, невозможные на других платформах. Спортсмены на вашем экране выглядят точно так же, как и в реальной жизни. Можете проверить. Вам предстоит насладиться 162-мя полными играми или сезонами переменной длины. Поиграйте в режиме, когда в вашей команде будут собраны все звезды бейсбола. Вы можете анализировать, какой игрок и с какими результатами прошел сезон или одну игру.

Коды

Режим отладки

Начните игру в нормальном режиме, «поставьте» ее на «паузу» и на втором джойстике нажмите ▲, ■, ✖, ●, ●, ●. Если код сработал, вы услышите звуковое подтверждение. Чтобы вернуться к нормальному режиму игры, повторите эти действия еще раз.

Любая подача

В режиме отладки нажмите ✖, и в левом нижнем углу экрана появится надпись «let's go inning». Теперь нажмите ✖ несколько раз, выбрав нужную вам подачу.

Режим «Homer» (почтовый голубь)

В режиме отладки нажмите **L1**. Вы услышите: «homer run». Это позволит вам использовать «Homer» в любое время.

Как передать управление игрой компьютеру

В режиме отладки нажмите **L2**.

Batman Forever: the Arcade Game

Эта игра – простое переложение на PlayStation аркадной версии для игровых автоматов. Можно играть одному, а можно и вдвоем, поделив с приятелем роли Бэтмана (Batman) и Робина (Robin). Вам противостоят ряды «клонированых» врагов с «боссом» в конце каждого уровня. Графика достаточно четкая, но анимация и звук хромают.

Советы

Прикрывайте спину и старайтесь встречать соперников лицом к лицу.

Пользуйтесь абордажным крюком (grappling hook): он позволяет сразу разделаться с кучей врагов.

Если противник швырнул в вас бочку или шину, вы можете защититься, нажав кнопку удара в тот момент, когда брошенный предмет окажется рядом с вами.

Если вы получили приз «VR Bonus» до того, как прошли на четвертую стадию, то сможете легко

уничтожить вертолет до его появления. Пользуясь «VR», заблаговременно прикончите всех врагов, а потом сконцентрируйте на вертолете огонь супербэтарангов.

Когда Monarch Bat будет атаковать вас, одновременно нажмите кнопки удара рукой и ногой, чтобы блокировать атаку. Однако блокировка не спасет вас от «огненной» атаки этого противника.

В начале игры, если вы запрыгнете на капот бэтмобиля и удержитесь там, то сможете помешать ему улизнуть.

Спецприемы

для Бэтмана

→, → + удар рукой – Lunge Grab;
→, → + удар ногой – Hop Kick;
↓, ↘, → + удар рукой – Uppercut;
↓, ↘, → + удар ногой – Sliding Kick;
←, → + удар ногой – Roundhouse Kick;
удерживать удар рукой + удар ногой – Block;
Hop Kick, Hop Kick, Hop Kick – Taser Combo;
Roundhouse Kick, удар рукой, удар рукой,
Sliding Kick, удар ногой, Uppercut, удар рукой;
потом повторите Sliding Kick, удар ногой, Uppercut,
удар рукой с неистовством – Long Combo.

для Робина

→, → + удар рукой – Palm Strike;
→, → + удар ногой – Flick Flack;
↓, ↘, → + удар ногой – Flash Kick;
←, → + удар ногой – Rovers Flash Kick;
прыжок, удар ногой – Jump Kick;
прыжок, ↓ + удар ногой – Twist Kick;
удерживать удар рукой + удар ногой – Block;
Flick Flack, Flick Flack, Flick Flack – Taser Combo;
Flash Kick, удар рукой, удар рукой, удар ногой, удар ногой,
удар рукой, удар рукой, Flash Kick;
повторяйте Flash Kick – Long Combo.

Battle Arena Toshinden

Разработчик	Takara
Издатель	Playmates
Жанр	поединки

Эта игра – почти История.
Это одна из первых игр-поединков на PlayStation, произведшая в свое время подлинную сенсацию.

Спецприемы

Когда ваш индикатор энергии пульсирует красным цветом, вы можете использовать ***приемы отчаяния***.

Duke B. Rambert

Southern Cross – ←, →, ↘, ↓ + ■ / ▲
Death – ↓, ↘, → + ■ / ▲
Helm Crush – в прыжке ↓, ↘, → + ■ / ▲
Ogre Slash – →, ↙, ↓, ↘ + ■ / ▲
Knee Bash – вблизи противника ← + ▲ / ●

Приемы отчаяния

The End – ↙, ↓, ↘, →, ← + ▲
Secret Move – ↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ↓, ←, → + ■ + ●

Кнопки

SELECT
– выбор цветов костюма (при выборе персонажа);
START
– «пауза», меню опций.

Приемы приводятся в предположении, что ваш боец стоит слева, а его противник – справа.

Eiji Shinjo

Rekkuu Zan	–	↓, ↘, → + ■ / ▲
Hishou Zan	–	→, ↓, ↘ + ■ / ▲
Ryuu Sei Kyaku	–	в прыжке ↓, ↙, ← + ✖ / ●
Throw	–	вблизи противника ← + ▲ / ●
Приемы отчаяния		
Hyakki Moshuu	–	→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Ken	–	■ / ▲
Secret Move	–	↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ← + ▲

Ellis

Homing Swallow	–	↓, ↙, ← + ✖ / ●
Soar Window	–	→, ↓, ↘ + ■ / ▲
Screw Dancing	–	в прыжке ↓, ↙, ← + ✖ / ●
Arc Slash	–	в прыжке ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Ribbon Toss	–	→, ↗, ↑, ↖, ← + ■ + ●
Drop Kick	–	вблизи противника ← + ▲ / ●
Приемы отчаяния		
French Kiss	–	→, ←, →, ← + ■ / ▲
Secret Move	–	↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ←, →, ↓ + ▲ + ●

Fo Fai

Don Pappa	–	→, ↘, ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Kappo Re	–	↓, ↙, ← + ✖ / ●
Don Don Pappa	–	в прыжке →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Don Do Ko Shu	–	←, ↙, ↓, ↘ + ■ / ▲
Small fart	–	→, ↗, ↑, ↖, ← + ■ + ●
Laugh Taunt	–	→, ↘, ↓, ↘, →, ←, ↓ + ▲ + ✖
Claw Flip Throw	–	вблизи противника ← + ▲ / ●
Приемы отчаяния		
Do Do Don Pappa	–	→, ←, ↙, ↓, ↘, →, ← + ▲
Secret Move	–	✖, ■, ▲, ●, ←, →, ←, → + ▲ + ●

Kayin Amoh

Sonic Slash	–	↓, ↘, → + ■ / ▲
Deadly Raise	–	→, ↓, ↘ + ■ / ▲
Raging Sun	–	в прыжке ↓, ↙, ← + ✖ / ●
Throw	–	вблизи противника ← + ▲ / ●
Приемы отчаяния		
Hell's Inferno	–	→, ↘, ↓, ↙, ←, ↓, ↘, → + ▲
Secret Move	–	→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ←, →, ← + ✖ + ●

Mondo

Gou Riki Ten Bu	–	→, ↓, ↘ + ■ / ▲
Gou Riki Fuu Jin	–	←, ↙, ↓, ↘, → + ■ / ▲
Gou Riki Rai Jin	–	в прыжке ↓, ↘, → + ■ / ▲
Shitsu Buu Zu Ki (Jyodan)	–	↓, ↘, →+ ■ / ▲
Shitsu Buu Zu Ki (Gedan)	–	↓, ↙, ← + ■ / ▲
Spear Skewer	–	вблизи противника ← + ▲ / ●
Приемы отчаяния		
Choriki Daibutsumetsu	–	↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ← + ▲
Secret Move	–	→, ↗, ↑, ↖, ←, →, ↘, ↓ + ▲ + ●

Типовые приемы (установки по умолчанию)

L1	–	Roll out;
R1	–	Roll out;
L2	–	Roll in;
R2	–	Roll in;
■	–	Weak Slash;
▲	–	Hard Slash;
✖	–	Weak Kick;
●	–	Hard Kick;
→, →	–	Dash forward;
→, удерживать →	–	Run forward;
←, ←	–	Backstep;
↓, ↓	–	Roll sideways;
вблизи от противника ← + ▲ / ●	–	Throw / Close attack.

Rungo Iron

Shima to Daichi no Ikari – ↓, ↘, → + ■ / ▲
Daichi no Mezamne – →, ↓, ↘ + ✖ / ●
Daichi no Otakebi – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Daichi no Ikari – ↓, ↘, →, ← + ■ / ▲
Head Butt – вблизи противника ← + ▲ / ●

Приемы отчаяния

Daichi Hyakusai – ←, ↙, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Secret Move – ↗, ↑, ↖, ←, ↙, →, ←, ↓ + ▲ + ●

Sofia

Thunder Ring – ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Aurora Revolution – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ / ▲
Rattle Snake – ↓, ↘, → + ■ / ▲
Laugh Taunt – →, ↘, ↓, ↘, →, ←, ↓ + ▲ + ✖
Face Slap – вблизи от противника ← + ▲ / ●

Приемы отчаяния

Call Me Queen – →, ←, →, ← + ▲
Secret Move – ↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ←, →, ↓ + ▲ + ●

Gaia – первый «босс»

Full Steam – ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ / ▲
Sea Slash – →, ←, ↘ + ■ / ▲
Arm Blast – →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ / ●

Приемы отчаяния

Spinning Bastar – →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ▲
Secret Move – ↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ←, →, ↓ + ▲ + ●

Sho Shinjo – финальный «босс»

Шо – давно пропавший брат другого персонажа игры, Eiji Shinjo.

Чтобы схватиться с ним, вы должны, не выходя на продолжения игры, победить Gaia на нормальном или более высоком уровне сложности.

Только после этого вы получите доступ к секретным приемам Шо.

Double Rekkuu Zan – ↓, ↘, → + ■ / ▲
Hishou Zan – →, ↓, ↘ + ■ / ▲
Shoulder Crush – ↓, ↙, ← + ✖ / ●
Ryuu Sei Kyaku – в прыжке ↓, ↙, ← + ✖ / ●
Raging Sun – в прыжке ↓, ↑ + ✖ / ●
Throw – вблизи противника ← + ▲ / ●

Приемы отчаяния

Hyakki Moshuu Ken – →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲
Secret Move – ↓, →, ↗, ↑, ↖, ←, ↓ + ▲ + ✖

Повороты камеры

Выберите такой режим управления бойцами, при котором для выполнения спецприемов не используются верхние кнопки. Перейдя теперь к вариантам для камеры, вы обнаружите новый пункт – «Yourself». Высветив его, вернитесь к выбору режимов управления и выберите тип A5 или выше.

Теперь верхние кнопки соответствуют поворотам камеры: с их помощью во время игры можно разворачивать камеру под любым углом.

Остановите игру и нажмите одновременно все четыре круговые кнопки плюс **SELECT**. Меню «Continue» исчезнет. Остановив игру, вы по-прежнему сможете менять поворот камеры.

Снова нажмите круговые кнопки и **SELECT**. Теперь исчезнут индикаторы энергии, а верхние кнопки и **D-pad** будут регулировать масштаб изображения.

Если контроллер подключить ко второму порту, нажмите **SELECT**. Вы обнаружите, что теперь эта кнопка регулирует рамку.

Наконец, нажмите все круговые кнопки и **SELECT** в последний раз, чтобы вернуть экран «Continue» и восстановить обычное управление.

Игра за Gaia

Чтобы сыграть за Gaia, на титульном экране, когда с обеих сторон на экран выползают слова, выполните движение шаровой молнии по направлению ↙, и по диагонали ↙, ←, а затем нанесите удар ■. Вы услышите слово «fight». Теперь на экране выбора персонажей выделите Eiji и нажмите любую кнопку атаки —это позволит вам сыграть за Gaia.

Игра за Sho

Сначала введите код Gaia и дайте пройти деморолику. Нажмите **START** на втором контроллере, чтобы вернуться на титульный экран. Когда начнут появляться слова, нажмите ←, →, ←, →, ← + ■. Вы услышите слово «fight», и текст окрасится в синий цвет. Перейдите на экран выбора бойцов, выделите Kayin и нажмите ↓ + ■.

Секретные приемы

Примените код игры за Gaia или Sho. Дождитесь окончания деморолика. Пусть снова появится титульный экран. Как и раньше, когда начнется показ вариантов боя, нажмите на первом контроллере ↙ + ✖ (режим управления – по умолчанию). Вы услышите слово «Fantastic», и текст вариантов окрасится в белый цвет.

Далее выберите четвертый тип управления (все спецприемы – на «верхних» кнопках: **L1**, **L2**, **R1**, **R2**). Это можно сделать только в режиме «Easy» или «Very Easy». Теперь, если во время схватки вы одновременно нажмете все верхние кнопки (кнопки-шифты) **SELECT**, будет выполнен секретный прием вашего персонажа.

Спецатаки на любом уровне сложности

Примените код игры за Sho или Gaia, потом – код секретных приемов. Дождитесь начала демонстрации, потом вернитесь на титульный экран и при появлении титров нажмите на втором контроллере →, ←, →, ← + ■. Вы снова услышите слово «Fantastic», и текст станет желтым.

Теперь вы можете выбирать специальные режимы управления – «A3», «A4» и др. – на любом уровне сложности, кроме «Very Easy» и «Easy».

Газовая атака

Выберите Шо и нажмите ●, ▲, ■, ✖, ←, →, ←, →, ▲. Ваш боец испустит жуткую вонь, от которой противник рухнет на землю.

Battle Arena Toshinden 2

Разработчик	Takara
Издатель	Playmates
Жанр	поединки

В «Toshinden 2» участвуют все знакомые по первой версии игры персонажи, да еще появились три новых бойца (Хаос, Гайя, Трейси) и новые «боссы» (Урания, Мастер, Шо...).
Улучшено освещение. На некоторых аренах источники света постоянно вращаются вокруг бойцов.
По полу мечутся живописные тени.
Во время боя вы можете выбирать один из четырех ракурсов: сбоку, глазами вашего бойца, издали или под углом сверху.

Выбор персонажа

В этой игре на экране выбора персонажей появился дополнительный блок – «?». Если высветить его, то знак вопроса начнет с большой скоростью бегать по всем персонажам. Так что ваш выбор персонажа будет практически случайным.

Кроме того, потом к выбираемым бойцам добавятся те секретные персонажи, до которых вы доберетесь в ходе игры. Чтобы выбрать именно их, лучше нажать **SELECT** – тогда скорость бегающего курсора уменьшится.

В «Toshinden 2» есть несколько секретных персонажей. Если вы победили по очереди всех бойцов в режиме одиночной игры, то должны побить двух «боссов»: Уранию и Мастера. Победив их один раз, вы сможете выбирать их в качестве своего персонажа.

Далее вам станут доступны Шо и Вермийон. Выиграв, вы увидите, что курсор в меню стал зеленым. Значит, секретные приемы теперь можно выполнять простым нажатием **R1** + **R2**.

Завершив битву за Вермийона, нажмите на титульном экране ←, ←, →, **R1**, ▲, **L2**, ■ (послышится звонок). Высветите вопросительный знак и удерживайте **SELECT**, чтобы замедлить его бег. Когда появится «босс» Грим, нажмите ■, ✖, ▲ или ●

Кнопки

- ▲ – Strong Punch (сильный удар рукой);
- ■ – Punch (удар рукой);
- ● – Strong Kick (сильный удар ногой);
- ✖ – Kick (удар ногой);
- **L1** – Roll Left (вращение влево);
- **L2** – Roll Right (вращение вправо).

Приемы усталости («Overdrive») могут выполняться только в том случае, если датчик «Overdrive» в нижней части экрана заполнен. Вначале у каждого игрока этот датчик «второго дыхания» пуст, но он заполняется по мере проведения удачных атак и нанесения ударов. Достигнув максимума, датчик окрашивается в оранжевый цвет. Это значит, что у игрока есть несколько секунд на то, чтобы осуществить дополнительный прием «Overdrive», после которого снимается значительная часть накопившегося ущерба (в некоторых случаях более 50 %).

Кроме приемов «Overdrive», у каждого бойца есть возможность проводить спецприемы «Comeback» или «Death». Они могут выполняться только тогда, когда датчик «жизни» находится в предельно низком состоянии и мигает красным.

Как и в игре «Street Fighter Alpha», каждый боец в любой момент схватки может застыть в неподвижной позе. Для этого нужно нажать **SELECT**. На несколько секунд вы становитесь уязвимы для соперника, однако можете извлечь из этого большую пользу: если правильно выбрать момент, можно спровоцировать потерявшего бдительность соперника ближе подойти для атаки – и тут-то, отдохнув, как следует шмякнуть его по башке!

Чтобы совершить захват противника для броска, приблизьтесь к нему вплотную, нажмите и удерживайте направление от противника, а потом нажмите ▲ или ●.

Набегая на противника, нажмите кнопку атаки, чтобы ваши действия оказались более энергичными.

Можно объединять спецприемы в цепочки, совершая их в быстрой последовательности. Например, у Элис прием «Flying Ball» легко перевести в «Flip Kick».

Когда боретесь с Уранией, опасайтесь ее крыльев: она ими далеко достает и не преминет при случае сбить вас с ног.

Бойцы и их приемы

Duke

Эффективность атаки – 4, защиты – 5.

Dashing Smash – ←, →, ↘, ↓ + ■
Overhead Smash – ↓, ↘, → + ■
Diving Blade – в прыжке ↓, ↘, → + ■
Jabbing Sword – →, ↓, ↘ + ■
Sword Clothesline – ↓, ↘, → + ✖
OVERDRIVE: Ground Explosion
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Super Sword Swing
– ↙, ↓, ↘, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↓, ↘ + ▲

Eiji

Эффективность атаки – 5, защиты – 4.

Fireball – ↓, ↘, → + ■
Uppercut – →, ↓, ↘ + ■
Overhead Slash – ←, ↓, ↙ + ■
Downward Kick – в прыжке ↓, ↙, ← + ✖
Slide Kick – удерживайте ↘ + ✖
OVERDRIVE: Super Spinning Uppercut
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Sword of Doom
– →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ / ✖
SUPER – →, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + ▲

Ellis

Эффективность атаки – 3, защиты – 4.

Cinderella Spin – ↓, ↙, ← + ■
Diving Knives – в прыжке ↓, ↙, ← + ■
Knife Uppercut – →, ↓, ↘ + ■
Spinning Air Ball – ↓, ↙, ← + ✖
Spinning Arc Kick – в прыжке ↓, ↙, ← + ✖
OVERDRIVE: Psycho Stab
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Knife Fury – →, ←, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – ↘, ↓, ↙, ↓, ↘, ←, → + ▲

Fo

Эффективность атаки – 4, защиты – 4.

Flaming Ball – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■
Walking Air Ball – в прыжке →, ↘, ↓, ↙, ← + ■

Walking Ground Ball – ←, ↙, ↓, ↘ + ■
Air Ball – ↓, ↙, ← + ■
Leaping Kick – ↓, ↙, ← + ✖
Rushing Claw – →, ← + ▲ / ■
OVERDRIVE: Wind-Up Ball
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Multiple Balls
– →, ←, ↙, ↓, ↘, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – ←, ↖, ↑, ↗, → + ■ + ●
●, ■, ✖, ▲ + →
↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, ← + ■ + ●

Kayin

Эффективность атаки – 4, защиты – 4.
Sonic Blast – ↓, ↘, → + ■
Deadly Ray – →, ↓, ↘ + ■
Overhead Kick – ↓, ↙, ← + ■ (можно в воздухе)
Slide Kick – удерживая ↘, нажмите ✖
OVERDRIVE: Hell Gate
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Sword of Fury
– →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ / ✖
SUPER – →, ↘, ↓, ←, ↙, ←, →, ← + ●

Mondo

Эффективность атаки – 4, защиты – 5.
Jabbing Spear – ↓, ↘, → + ■
Fireball – в прыжке ↓, ↘, → + ■
Spinning Uppercut – →, ↓, ↘ + ■
Spinning Lance – ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Low Lance Thrust – ↓, ↙, ← + ■
Diagonal-Up Lance Thrust
– ←, ↓, ↙ + ■
OVERDRIVE: Multiple Fireballs
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Death From Above
– ↓, ↘, →, ↓, ↘, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – →, ↗, ↑, ↖, ←, →, ↘, ↓ + ●

Rungo

Эффективность атаки – 4, защиты – 4.
Overhead Slam – ↓, ↘, → + ■
Ground Pound – →, ↓, ↘ + ■
Leaping Smash – →, ↓, ↘ + ✖
Batter Up – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■
Big Boor – ↓, ↙, ← + ✖
OVERDRIVE: Rushing Batter Up
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Super Ground
– ←, ↙, ↓,
Pound – ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ / ✖
SUPER – ↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●

Sofia

Эффективность атаки – 4, защиты – 3.

Thunder Ring – ↓, ↙, ← + ■ (можно в воздухе)
Diagonal-Up – ↓, ↙, ← + ▲
Thunder Ring Diagonal-Down
– в прыжке ↓, ↙,
Thunder Ring – ← + ■
Horisontal Thunder Ring
– в прыжке ↓, ↙, ← + ▲
Whip Spin – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ (можно в воздухе)
Arc Kick – ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖
Rattlesnake – ↓, ↘, → + ✖
OVERDRIVE: Woman's Touch
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH:.Call Me Queen
– →, ←, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – →, ↘, ↓, ←, ↙, ←, →, ← + ▲

Tracy – новый боец

Эффективность атаки – 5, защиты – 4.

Хрупкая девушка-полицейский двадцати одного года (164 см / 48 кг) носит с собой электрошоковый жезл, парализующий ее противников. Необыкновенно проворна.

Baton Thrust – ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Spinning Uppercut – →, ↓, ↘ + ■
Spinning Kick – →, ↓, ↘ + ✖
Lunge Kick – ↓, ↙, ← + ✖ (можно в воздухе)
Big Mistake – ←, ↓, ↙ + ■
OVERDRIVE: Super Spring Kick
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Police Riot
– →, ←, →, ← + ▲ / ✖
SUPER – ←, →, → + ■ + ✖
→, ↘, ↓, ←, ↙, ←, →, ← + ●

Chaos – новый боец

Эффективность атаки – 3, защиты – 3.

Тридцатипятилетний ланкийский мастер (235 см / 70 кг) идет в атаку, размахивая огромной косой. Приемчики у него совершенно непредсказуемы. Например, он любит ползать вокруг ринга, при этом часто выпадая с него.

Bad Breath – ↓, ↘, → + ■ / ▲
Spinning Blade – →, ↘, ↓, ↙ + ■
Diving Blade – ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖
Crab Walk – →, ↓, ↘ + ✖ / ●
OVERDRIVE: Grab & Spit
– ▲ + ■ + ✖ + ●
DEATH: Running Crab
– ←, ↙, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲/✖

SUPER – →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ←, → + ■ + ●
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘ + ■ + ●
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↓, ↘ + ■ + ●
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↓, ↘, → + ■ + ●
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↓, ↘ + ■ + ●

Gaia – новый боец. Точнее, разжалованный «босс»

Эффективность атаки – 4, защиты – 3.

В первой версии «Toshinden» сорокалетний японец Гайя (214 см / 91 кг) был «боссом». Теперь он потерял свои острые шипы, но по-прежнему вооружен мечом, которым может наносить противнику тяжелые удары.

Flame Breath – ←, ↙, ↓, ↘, → + ■
Wide Swipe – ↓, ↙, ← + ■
Lancing Sword – →, ↓, ↘ + ■
Spinning Air Ball – ↓, ↙, ← + ✖
Overhead Smash – ←, → + ■
OVERDRIVE: Drilling Sword
– ▲ + ■ + ● + ✖
DEATH: Flaming Fist
– →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ / ✖
SUPER – ↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲

Если перед тем, как Гайя скажет: «Fight», быстро нажать ↑, ↑, ↑, ↓, то он окажется заключенным в стальную броню. Боец станет малоподвижен, зато ущерб от наносимых ударов снизится вдвое.

Urania, Master – «боссы»

Урания – это ангелоподобный боец с большими крыльями и волшебным луком со стрелами, которыми он разит соперников.

Волшебные мечи Мастера и его шаровые молнии, которыми он так и сыплет, способны навести ужас на кого угодно.

Игра за Уранию или Мастера

На титульном экране, когда слева появляются варианты, быстро нажмите **L1**, **L2**, ▲, **R1**, **R2**, ■. Если вы успеете сделать это до остановки слов, то послышится мелодия. Переходите на экран выбора игроков и поместите курсор на блок «?» в верхнем ряду. Нажмите и удерживайте **SELECT**. Персонажи будут медленно проходить через этот блок, причем должны появиться и Урания, и Мастер. Когда интересующее вас лицо появится в окошке «?», нажмите ✖.

Sho, Vermillion – «боссы»

Игра за Шо и Вермийона

Вы можете получить доступ к этим двум персонажам, применив код доступа к Урании и Мастеру. На титульном экране, когда слева наплывают варианты, на втором контроллере быстро нажмите ■, **R2**, **R1**, ▲, **L2**, **L1**. Если успеете сделать это до остановки слов, то услышите мелодию. Теперь на экране выбора бойца вы можете получить доступ к Вермийону и Шо в блоке «?».

Сражение с последним «боссом»

Во время демонстрации заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ▲.

Повороты камеры. Отключение датчиков

На экране выбора вариантов установите для **R1**, **R2**, **L1** и **L2** значения «NOT USED», а для камеры – вариант «CONTROL». Теперь снова пройдитесь по вариантам для **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, пока для всех не будет установлено «CAMERA». Теперь и во время схватки, и в «паузе» вы можете поворачивать камеру, нажимая **R1**, **R2**, **L1** и **L2**.

Остановите игру и нажмите ■ + ▲ + ● + ✖ + **SELECT** на первом контроллере. Меню вариантов исчезнет. Нажмите эти кнопки еще раз – пропадут датчики энергии и переутомления не будет. Можете нажать кнопки еще раз, чтобы вернуться к исходному состоянию, или нажать **START** и играть без них.

Без счетчиков вы можете управлять размером плана и перемещать камеру в вертикальном направлении с помощью **R1**, **R2**, **L1** и **L2**.

Когда игра остановлена, вы можете просматривать поединок по кадрам, нажимая **SELECT** на втором контроллере. Для получения замедленного движения нужно нажать и удерживать **SELECT**.

Выбор костюма (цвета)

Официально у каждого персонажа есть костюмы двух цветов (для того, чтобы он мог сразиться и с самим собой). Однако на самом деле костюма четыре. Во время выбора персонажа, удерживая **SELECT**, нажмите какую-нибудь кнопку удара ногой – и вы сможете выбрать для героя новый костюм.

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Battle Arena Toshinden 3

Разработчик	Takara
Издатель	Playmates
Выход	июнь 1997 г.
Жанр	поединки
Игроков	2
Сохранение	отсутствует
Рейтинг	7 из 10

Поединки из серии «Тошинден».
Многое зависит от героя, которого вы выберете.
У каждого из них – свой арсенал оружия, свои достоинства и недостатки. Есть возможность задать соотношение сил: например, увеличить или уменьшить продолжительность жизни противника и т. п.
Десять старых персонажей перешли в эту версию из второго «Тошиндена». Но стиль боя изменился: теперь вы можете использовать стены.
В дополнение к стандартным схемам атак, имевшихся в вашем распоряжении и раньше, на этот раз каждый игрок получает возможность использовать специальное оружие, применение которого ограничено двумя атаками за раунд.
Добавлены четыре новых бойца.
Кроме того, каждый из четырнадцати персонажей получает свое «второе я», доступ к которому вы получаете, если пройдете всю игру, выступая за соответствующего бойца.

Главное меню

1 – моно- или стереозвук;
2 – положение камеры, снимающей поединок;
3 – уровень сложности;
4 – длительность боя: 60, 90, без ограничений;
5 – число раундов в одном поединке;
6 – скорость обновления экрана: 30 или 60 фреймов в секунду.

Прохождение

Победив на сложности обычных бойцов без использования продолжения, вы сможете сразиться с «боссами». Чтобы сразиться с Шо (Sho), играйте за Вермийона (Vermillion). Чтобы к концу игры встретиться с Абелем (Abel), завершите игру на сложности «5» с Шо. Теперь сыграйте за Абеля на сложности «6» – и вы сможете сразиться с Вейлом (Veil). Если с этим бойцом пройти всю игру на сложности «7», вы доберетесь до Нару (Naru), дочери Кайина (Kayin).

Типовые движения

Управляющие кнопки указаны в расчете на то, что ваш боец стоит на ринге слева, а его противник – справа.

↑	–	прыжок;
↓	–	приседание;
→	–	идти вперед;
←	–	отойти назад;
■	–	резкий удар мечом (слабый);
▲	–	резкий удар мечом (сильный);
✖	–	удар ногой (слабый);
●	–	удар ногой (сильный);
→, →	–	рывок;
←, ←	–	задний ход;
удерживайте →, →	–	бег;
↑, ↖, ↗	–	прыжок;
L1 / L2	–	вращения.

Дополнительные движения таковы:

↓, ↓	–	вращение;
←	–	вращение с продвижением вперед;
→ + L2	–	быстрое вращение вперед;
L1	–	вращение с продвижением вниз;
→ + L1	–	быстрое вращение вниз.

Для подъема с земли кувырком вперед, лежа на земле, нажмите →. Для кувырка назад, когда ваш герой лежит на земле, нажмите ←.

В непосредственной близости:

▲ – удар мечом снизу;
● – удар ногой сверху.

Персонажи, которыми вы можете управлять с самого начала игры

Eiji Shinjo

↓, ↘, → + ■/▲	–	Rekkuzan
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Hishouzan
←, ↓, ↙ + ■/▲	–	Mokuwari
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲	–	Surprise Throw
→ + ■	–	Elbow
→, → + ▲	–	Upper Slash
↙ + ▲	–	Uppercut
→, ←, → + ▲	–	HyakkiMoshuuKen

Комбо:

■, ✖, ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, ↓ + ■
■, → + ■, ■, ■, ↓ + ■
■, → + ■, ■, ■, → + ■
■, → + ■, ■, ■, → + ▲
→ + ■, ■, ■, ■
→ + ■, ■, ■, ▲
→ + ■, ■, ■, ↓ + ■

Двадцатидвухлетний храбрый эмоциональный японец (63 кг / 175 см) сражается мечом, который

передавался в его семье из поколения в поколение. Искусству владения мечом он был обучен своим старшим братом Шо.

Этот персонаж – компромисс между теми, кто делает ставку на скорость и теми, кому нравится только грубая сила.

Эий обычно надеется на свой быстрый меч, ведь хороших движений у него маловато. Тактика его «второго я», Леона, более разумна.

Kayin Amoh

Двадцатитрехлетний англичанин-охотник (64 кг / 178 см) – друг детства Эий. В бою он холоден, расчетлив, прекрасно владеет мечом. Короче, парень что надо, находится в верхней части списка, способен проявить себя с лучшей стороны в любой ситуации.

Благодаря своей исключительной скорости способен производить очень сложные комбинации ударов. У Кайина также имеется полезный бросок через голову. Привычка пинать людей ногами оказывается весьма полезной, если враги берутся за ножи.

«Второе я» Кайина – несомненно, самый милый игровой персонаж, Тен Каунт. Он похож на Майкла Джексона, высеченного из огромной глыбы антрацита. По крайней мере походочка – точно Джексоновская, не спутаешь.

↓, ↘, → + ■/▲	–	Sonic Slash	***Комбо:***
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Deadly Raise	■, ■
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Crescent Kick	■, ✖, ✖
↓, ↙, ← + ✖ /● (в воздухе)	–	Scottish Moon	✖, ✖, ✖, ✖
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲	–	Surprise Throw	✖, ✖, ✖, ▲
↘ + ▲	–	Upper Slash	✖, ✖, ✖, ●
→, ←, → + ●	–	Hell's Inferno	✖, ✖, ✖, ↓ + ▲

Bay Hou

Китаец Бей Хоу (145 см / 38 кг) многие приемы позаимствовал у старого доброго волшебника Фо Фея (Fo Fai).

Практически беспроигрышны энергетические всплески – выстрелы плазмой с одновременным мощным ударом стальными когтями по лицу противника.

↓, ↘, → + ✖/●	–	Drill Claw
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲	–	Don Pa Pa
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе)	–	Air Mystic Sphere
←, ↙, ↓, ↘ + ■/▲	–	Mystic Sphere (удерживайте ←/→ для большей скорости)
↓, ↙, ← + ■/▲	–	Ground Mystic Sphere
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Pagoda Kick
←, ↙, ↓, ↘, → + ●	–	Wall Jump (потом атакуйте)
→ + ■	–	Claw Slash
←, → + ■/▲	–	Claw Attack
→, ←, → + ▲	–	Mystic Sphere Assault

Комбо:

■, ●
■, ■
■, ✖
■, ✖, ↓ + ✖, ✖
■, ■, ↓ + ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■
■, ■, ■, → + ▲
↓ + ■, ■
↓ + ✖, ✖

Этот персонаж известен в основном своей медлительностью, малой эффективностью в атаке и привычкой показывать голый зад поверженным противникам. Однако у этой мерзкой обезьяны есть гораздо более утонченный двойник – вполне серьезная дама по имени Кулинь. У нее и когти длиннее, и ноги проворнее.

Rungo Iron

Этот североамериканский гигант начал драться, когда преступники похитили его жену и дочь. Огромная дубина Железного Рунго, найденная им около собственного дома в Калифорнии, способна причинить врагу страшный урон.

Впрочем, этот медлительный и неуклюжий детина с трудом ухитряется устоять на ногах, особенно когда пытается провести удары ногой во вращении.

«Второе я» Рунго гораздо круче. Он с легкостью проводит мощные спецатаки, а победу он празднует многократным вращением головы. Такое доступно не каждому!

↓, ↘, → + ■/▲	–	Daichi no Ikari
→, ↓, ↘ + ✖/●	–	Daichi no Mezame
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲	–	Batter Up
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Thrust Kick
→, ←, → + ▲	–	Daichi Hyakusai
←, → + ●		
↘ + ▲		

Комбо:

■, ■, ▲
■, → + ▲
↓ + ■, ■, ▲
→ + ■, ■, ↓ + ▲
✖, ✖, ✖, ✖
↓ + ✖, ✖

Mondo

Известно о нем немного: Мондо живет в изоляции от мира. Он принадлежит знаменитому клану ниндзя, его копье – символ легендарного клана.

Старичку уже немало лет, но он находится в отличной спортивной форме. Когда в его руках – посох, эффективность Мондо возрастает многократно, так как он может удерживать врага на расстоянии.

Мондо очень подходит для новичков: управлять им совсем просто, но он вполне способен постоять за себя.

Двойник нашего японца напоминает гнома-переростка с колоссальным носом. Но не смейтесь раньше времени: похоже, что у Туджина под одеждой спрятан гранатомет.

↓, ↘, → + ■/▲	–	Shipuu Tsuki
↓, ↙, ← + ■/▲	–	Shipuu Gedon Tsuki
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Goriki Tenbu
←, ↓, ↙ + ■/▲	–	Shipuu Ten Tsuki
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲	–	Goriki Fujin
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)	–	Goriki Raijin
→ + ●	–	Double Kick
→, ←, → + ▲	–	Chouriki Daibusumetsu
←, → + ▲		

Комбо:

■, ▲
■, ■, ▲
■, ■, ← + ▲
■, ■, ↓ + ▲
■, ■, ✖
↓ + ■, ■, ✖
✖, ✖, ✖
✖, → + ✖
✖, ✖, ← + ✖
●, ●

Duke B. Rambert

Дюк Рамберт (31 год / 90 см / 75 кг) известен у себя во Франции отличными манерами. Он – неутомимый борец за справедливость. Отлично владеет двуручным мечом.

↓, ↘, → + ■/▲	–	Cyclone
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Sword Uppercut
↓, ↙, ← + ■/▲	–	Southern Cross
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)	–	Helm Crush
↓, ↘, → + ✖/●	–	Hard Rose
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲	–	Coffin
→, ←, → + ▲	–	Flaming Cyclone

Комбо: ✖, ■

Герцог Рамберт очень надеется на свой верный тяжелый меч, а еще неплохо дерется ногами. В сущности, он может сражаться, не используя спецдвижений.

«Второе я» герцога – Балга. Балга не сильно отличается от своего прототипа, но двуручный меч использует эффективнее.

Ellis

Элис – странствующая танцовщица, дочь Гайи. Приняв сначала решение вернуться в цирковую труппу, Элис узнает, что кто-то хочет убить ее отца, и решает защитить его, приняв участие в турнире. Превосходно владеет кинжалами.

Эта милая девушка с огромными глазами убивает вас, не переставая улыбаться. Ее спецатака – дождь из кровавых сердец, которым Элис осыпает жертву. На близкой дистанции Элис очень сильна, но при этом довольно уязвима.

Двойник у Элис довольно мрачный – пигмей Атахуа с духовой трубкой. Его атаки мгновенны и смертоносны.

Комбо:

■, ■, 🡻 + ▲
■, ■, 🡺 + ■
■, ■, 🡸 + ■
■, ■, ▲, ▲, 🡺 + ■
■, ■, ▲, ▲, ▲
▲, ▲, ▲
🡻 + ■, ■, ■
🡻 + ■, 🡺 + ■
🡻 + ■, 🡸 + ■
✖, 🡺 + ■
✖, 🡸 + ■
✖, ✖, ▲
✖, ✖, 🡺 + ■
✖, ✖, ▲, ▲
🡻 + ✖, ■, ■, ■
🡻 + ✖, ■, 🡻 + ▲
🡻 + ✖, 🡺 + ■
🡻 + ✖, ■, 🡺 + ■
●, 🡻 + ●

🡻, 🡿, 🡸 + ✖/● – Tornado
🡺, 🡻, 🡾 + ■/▲ – Flaming Crescent
🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ – Star Shield
🡺, 🡻, 🡾 + ✖/● – Air Dance
🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ (в воздухе) – Air Dive
🡻, 🡿, 🡸 + ✖/● (в воздухе) – Air Crescent
🡺, 🡾, 🡻, 🡿, 🡸 + ✖ – Sneeze
🡾 + ▲ – Slash Upper
🡻 + ▲ – Ground Jab
🡺 + ● – Split Kick
🡺, 🡸, 🡺 + ▲ – French Kiss

Sofia

Двадцатипятилетняя Софья (50 кг / 172,5 см) в прошлом была агентом советской разведки. Вооружена смертоносным хлыстом, которым владеет с младенчества. В ее руках хлыст способен развивать сверхзвуковые скорости.

Софья отлично умеет бить ногами в прыжке.

Ее «альтер эго» – женщина-кошка Зола – чудовищно аккуратна: перед тем как вымазаться в крови соперника, она тщательно вылизывает свою шерсть.

Комбо:

🡻 + ▲, ▲
🡻 + ▲, 🡸 + ▲
✖, ✖, ✖
✖, ✖, 🡻 + ●
✖, ✖, ▲
✖, ✖, ■
●, ✖

🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ – Thunder ring
🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ (в воздухе) – Air Thunder Ring
🡺, 🡾, 🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ – Aurora Revolution
🡺, 🡾, 🡻, 🡿, 🡸 + ■/▲ (в воздухе) – Air Aurora Revolution
🡻, 🡾, 🡺 + ■/▲ – Rattle Snake
🡸, 🡿, 🡻, 🡾, 🡺 + ✖/● – Love Shower
🡺, 🡸, 🡺 + ▲ – Call Me Queen
🡻 + ● (в прыжке)
🡺 + ■
🡾 + ▲
🡾 + ●

Tracy

Женщина-полицейский Трейси вооружена обыкновенными полицейскими дубинками, которые в ее руках становятся необыкновенно эффективным оружием. Трейси весьма проворна и агрессивна.

Ее двойник, Рейчел, не слишком-то отличается от прототипа и, пожалуй, вызовет только разочарование: она слабее, чем Трейси.

Набор боевых движений у обеих героинь невелик.

←, ↓, ↙ + ✖/●	–	Jackpot
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲	–	Shoulder Ram
←, ↓, ↙ + ■/▲	–	Rising Uppercut
→, ↓, ↘ + ✖/●	–	Flip Kick
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲	–	Electro Shadow
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Spinning Uppercut
↓, ↙, ← + ✖/● (в воздухе)	–	Air Jackpot
↓, →, ↘ + ■/▲	–	Ground Tazer
→, ←, → + ▲	–	Crazy Planet
→ + ●		
→, ← + ●		

Комбо:

■, ↓ + ✖
■, ■, ✖
■, ■, ▲, ●, ●
■, ■, ▲, ●, ↓ + ✖
■, ■, ▲, ↓ + ✖
■, ■, ▲, ▲
■, ■, ▲, ← + ●
■, ●, ●
↓ + ■, ▲
↓ + ●, ●
→ + ●, ✖

Chaos

Хаос – один из высших офицерских чинов. Его характеризуют превосходные бойцовские качества и неутомимость в бою.

Однако Хаос медлителен и неуклюж. Его атаки можно охарактеризовать словом «вязкие».

После выстрела из спецоружия он остается лежать на полу без сил. Но некоторые его выдохи могут лишить вас чувств и даже ослепить – будьте осторожны.

Двойник Хаоса усатый Шульц стремителен, как демон. Он стреляет сразу из нескольких видов оружия.

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲	–	Zankoku Cutter
↓, ↘, → + ■/▲	–	Edou Gas
↓, ↘, → + ✖/●	–	Crab Walk
←, ↙, ↓, ↘, → + ✖/●	–	Hidou Drill
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)	–	Sonic Pulse
→, ←, → + ▲	–	Kobbamijin

Комбо:

■, ↓ + ■
■, ■, ■
■, ■, ✖, ✖
✖, ✖
✖, ↓ + ✖

Gaia

Предатель и убийца, Гайя приглашен на турнир для испытания. Обладает одним из самых мощных видов оружия – своим знаменитым мечом.

Спецсредство Гайя – его феноменально зловонное дыхание. Гайя также способен вызывать землетрясения.

«Второе я» Гайи – Тау – еще больше. Он выходит на бой с маленькой трубкой и огромным мясницким ножом.

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲	–	Botan
↓, ↙, ← + ■/▲	–	Ougi
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Tsubame
←, → + ▲	–	Tsuki no Wa
→, ←, → + ▲	–	Gouka no Kurenai
→, ← + ▲		

Комбо:

■, ■, ↓ + ■, ↓ + ▲
■, ■, → + ✖
■, ■, → + ▲
■, ■, → + ■
■, ■, ↓ + ✖
■, ■, → + ●
■, ■, ← + ●
✖, ✖

Nagisa Iwashiro

Японцу Нагисе (182 см / 94 кг) тридцать шесть лет. Он вовсе не считает нужным следовать старинному кодексу ведения боя без применения оружия и в любой момент готов выпустить в вас три обоймы по 14 патронов.

Спецатака Нагисы поражает противника, где бы он ни находился.

Двойник Нагисы Ивасиро – таинственный Вермийон, отменно владеющий техникой кувырка и ударов ногами. У него есть странная привычка опутывать противника струнами перед тем, как прикончить.

→, ←, → + ▲ – Artillery Blitz
→ + ●
↑ + ●
→ + ▲

Комбо:
■, → + ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ↓ + ■, ■
■, ■, ↓ + ✖, ✖, ✖
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
↓ + ✖, ✖, ✖

David

Пятнадцатилетний англичанин Дейвид (168 см / 56 кг), видно, так долго и упорно играл в «Doom», что теперь никак не расстанется с бензопилой.

Дейвида отличает поразительная быстрота движений.

Двойник у него что надо – Джадж-мент в маске хоккейного вратаря, который владеет очень большой пилой ничуть не хуже Дейвида.

↓, ↙, ← + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ▲
→ + ■
↓ + ●
→ + ●
↑ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:
■, ▲, ▲, ▲
■, ●, ●, ●
■, → + ▲
■, ■
■, ■, ↓ + ■
■, ■, ↓ + ●
■, ■, ↑ + ●
■, ■, ← + ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ●, ●, ●
●, ●, ●
✖, ■
✖, ✖, ■
✖, ✖, ✖, ■
✖, ✖, ✖, ●, ●, ●
→ + ✖, ▲, ▲, ■
→ + ✖, ▲, ▲, ▲
→ + ✖, ●
↓ + ✖, ✖, ✖

Shizuku Fuji

Двадцатитрехлетняя гейша из Японии (169 см / 49 кг), к сожалению, довольно слаба. Специализируется она на «вертолетных» атаках, бросает дротики, которые убирают игроков без звука, а также больно дерется удлиняющимся посохом-кнутом.

Ее «второе я» мисс Тил пользуется более длинным посохом, но костюм у нее столь же непрактичен. Ее спецдвижение – волна бабочек, довольно опасных.

↓, ↙, ← + ■
↓, ↙, ← + ▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
↓, ↘, → + ●
↑ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:
■, ■, ✖
■, ■, ↓ + ■
■, ✖, ■
■, ✖, ↓ + ■
■, ↓ + ✖, ■
■, ↓ + ✖, ↓ + ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, ✖
■, ■, ↓ + ■, ■
■, ■, ↓ + ■, ▲
■, ■, ↓ + ■, ↓ + ✖

«Двойники» – персонажи, появляющиеся по мере прохождения игры

Leon

↓, ↘, → + ■/▲	– Fireball	
→, ↓, ↘ + ■/▲	– Rising Slash	*Комбо:*
←, ↓, ↙ + ■/▲	– Overhead Slash	■, ■, ▲, ▲, ▲
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲	– Surprise Throw	■, → + ■, ▲, ▲, ▲
→ + ■	– Elbow	■, ✖, ■
→, → + ▲	– Upper slash	
↙ + ▲	– Uppercut	
→, ←, → + ▲	– Charging Sword Pummel	

Ten Count

↓, ↘, → + ■/▲	– Knife Edge	
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)	– Air Knife	
→, ↓, ↘ + ■/▲	– Deadly Raise	*Комбо:*
↓, ↙, ← + ✖/●	– Crescent Kick	■, ■
↓, ↙, ← + ✖/● (в воздухе)	– Air Crescent	■, ✖, ✖
↓, ↘, → + ✖/● (в воздухе)	– Ryuuseikyaku	✖, ✖, ✖, ✖
↘ + ▲	– Upper Slash	✖, ✖, ✖, ▲
бег, ← + ●	– Shoulder Rush	✖, ✖, ✖, ●
↓ + ●	– Flip Kick	
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ←, →, ← + ●	– Knife Assault	
→, ←, → + ●	– Hell's Inferno	

Cuiling

←, ↙, ↓, ↘ + ■/▲	– Don Do Ko Shou (для ускорения нажимайте ←/→)	
↓, ↘, → + ■/▲	– Don Pa Pa	
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲	– Upward Don Pa Pa	*Комбо:*
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲ (в воздухе)	– Air Don Pa Pa	■, ■, ■, ■
↓, ↙, ← + ■/▲	– Claw Spin	■, ■, ▲
↓, ↙, ← + ✖/●	– Pagoda Kick	↓ + ■, ●
↘ + ▲	– Claw Slide	✖, ✖, ✖
→, ←, → + ▲	– Mystic Sphere Assault	■, ■, ↓ + ●
↙ + ▲		

Adam

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲
↓, ↘, → + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ▲
→, → + ■/▲
↘ + ▲
→, ←, → + ▲

Комбо:
✖, ✖, ✖
↓ + ✖, ✖, ✖

Toujin

↓, ↘, → + ■/▲ – Shipuu Tsuki
↓, ↙, ← + ■/▲ – Shipuu Gedan Tsuki
→, ↓, ↘ + ■/▲ – Goriki Tenbu
←, ↓, ↙ + ■/▲ – Shipuu Ten Tsuki
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲ – Kamikaze Toujin
↓, ↘, → + ✖/● – Fire Blast
↓, ↘, → + ✖/● (в воздухе) – Air Blast
↓ + ▲

Комбо:
■, ■, ■
■, ■, ✖
●, ●

Balga

↓, ↘, → + ■/▲ – Genocide Crusher
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)
↓, ↙, ← + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ■/▲
↓ + ▲
↘ + ▲
→, ←, → + ▲

Комбо:
↓ + ■, ▲
↓ + ■, ■, ■
↓ + ■, ■, ■, ▲
■, ■, ■
■, ■, ↓ + ■
■, ▲
■, → + ■

Atahua

→, ↓, ↘ + ■/▲
→, ↓, ↘ + ✖/●
←, → + ▲
↓ + ▲
→ + ●

Комбо:
■, ✖, ✖
■, ■, → + ■
■, ■, ← + ■
■, ■, ▲, ▲, → + ■
▲, ▲, ▲
↓ + ■, ■, ■
↓ + ■, → + ■
↓ + ■, ← + ■
✖, → + ■
✖, ← + ■
✖, ✖, ▲
✖, ✖, → + ■
✖, ✖, ▲, ▲
↓ + ✖, ■, ■, ■
↓ + ✖, ■, → + ■
●, ↓ + ●
■, ■, ↓ + ▲

Zola

→, ↘, ↓, ←, ↙, ←, →, ← + ▲ – Salamander
↓, ↙, ← + ■/▲
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲
↓, ↘, → + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
↓ + ● (в прыжке)
←, → + ▲
→ + ■
↘ + ▲
→ + ●
← + ●
↙ + ●
↘ + ●

Комбо:
✖, ✖, ✖
↓ + ▲, ▲
↓ + ▲, ←+ ▲
●, ✖
■, ■
✖, ✖, ▲
✖, ✖, ■

Rachael

←, ↓, ↙ + ✖/● – Sky Crush
→, ↓, ↘ + ✖/● – Flip Kick
→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲
←, ↓, ↙ + ■/▲
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
↓, →, ↘ + ■/▲
→ + ●
→, ← + ●
↓ + ●

Комбо:
■, ■, ✖
■, ↓ + ✖
■, ■, ✖
→ + ●, ✖
●, ✖
■, ▲, ▲
●, ●
■, ▲, ▲, ●, ●

Schultz

→, ↘, ↓, ↙, ← + ■/▲
↓, ↘, → + ■/▲
↓, ↘, → + ✖/●
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)
↓ + ▲
→ + ●
↓ + ●
→, ←, → + ▲

Комбо:
■, ↓ + ■
✖, ✖
■, ■, ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ▲
▲, ■

Tau

↓, ↙, ← + ✖/● – Eagle spin
↓, ↙, ← + ✖/● (в воздухе)
←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲
→, ↓, ↘ + ■/▲
←, → + ▲
→, ←, → + ▲
↓ + ●
↓ + ✖
→ + ●
→ + ✖

Комбо:
■, ■, ↓ + ■, ↓ + ▲
■, ■, → + ✖
■, ■, → + ▲
■, ■, → + ■
■, ■, ↓ + ✖
■, ■, → + ●
✖, ✖

Vermillion

←, ↙, ↓, ↘, → + ■/▲
→, ←, → + ▲

Комбо нет.

Judgement

↓, ↙, ← + ■/▲
→, → + ▲
→, ←, → + ▲

Комбо:
↓ + ✖, ✖, ✖
■, ▲, ▲, ▲
■, → + ▲
■, ■
■, ■, ↓ + ■
■, ■, ↓ + ●
■, ■, ↑ + ●
■, ■, ← + ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ●, ●, ●
●, ●, ●
✖, ■
✖, ✖, ■
✖, ✖, ✖, ■
✖, ✖, ✖, ●, ●, ●
→ + ✖, ●

Miss Til

↓, ↙, ← + ■		
↓, ↙, ← + ▲		
→, ↓, ↘ + ■/▲		
↓, ↘, → + ●		
↑ + ●		
→, ←, → + ▲		

Комбо:

■, ■, ✖
■, ■, ↓ + ■
■, ✖, ■
■, ↓ + ✖, ■
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, ✖

Abel

↓, ↘, → + ■/▲	–	Hadoken
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Hurricane Kick
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Shoulder Ram
→ + ✖/●	–	Forward Kick
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ■/▲	–	Shinkuu Hadoken
→, ←, → + ▲	–	Invisible Pummel

Комбо:

■, ■, ▲, ▲
■, ■, ▲, ↓ + ▲
✖, ✖, ✖
✖, ✖, ●, ●
●, ●, ●
↓ + ✖, ✖, ✖, ✖
■, ▲, ▲, ■, ■
✖, ●, ▲
✖, ▲, ●
↓ + ✖, ●, ▲
■, ▲, ●
■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖, ▲

Sho

↓, ↘, → + ■/▲	–	Rekkuzan
→, ↓, ↘ + ■	–	Hishouzan
→, ↓, ↘ + ▲	–	Invisible Hishouzan (потом нажмите ▲, чтобы атаковать)
↓, ↙, ← + ■/▲	–	Forward Hishouzan
←, ↓, ↙ + ■/▲	–	Mokuwari
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Leg Crush
↓, ↘, → + ✖/● (в воздухе)	–	Hell Kick
↓, ↘, → + ✖/●	–	Flying Thrust Kick
↓, ↙, ← + ✖/● (в воздухе)	–	Scottish Moon
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲	–	Surprise Throw
→, ↓, ↘, →, ↓, ↘ + ▲	–	Double Rekkuzan

Комбо:

✖, ✖, ✖, ✖
✖, ✖, ✖, ●
■, ■, ■, ■
■, ■, ■, ▲
■, ■, ■, ↓ + ■
■, ✖, ■

Veil

↓, ↘, → + ■/▲	–	Hadoken
↓, ↘, → + ■/▲ (в воздухе)	–	Air Hadoken
↓, ↙, ← + ✖/●	–	Hurricane Kick
→, ↓, ↘ + ■/▲	–	Shoulder Ram
→, ↘, ↓, ↙, ← + ▲	–	Shoryuu Reppa
←, ↙, ↓, ↘, → + ✖/●	–	Flaming Drop Kick
←, ↓, ↙ + ✖/●	–	Ashura Warp
→ + ✖/●	–	Forward Kick
→, ←, → + ▲	–	Charging Death Strike

Комбо:

■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖, ▲
■, ■, ▲, ▲
✖, ✖, ●, ●
●, ●, ●
↓ + ✖, ✖, ✖
■, ▲, ▲, ■, ■
■, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ●
✖, ●, ▲
✖, ▲, ●
↓, ✖, ●, ▲
■, ▲, ●

Управление камерой

На экране «KEY CONFIG» поместите курсор на ←/→ и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** – теперь вы сможете управлять камерой.

Battle Stations

Жанр морские битвы

Выберите себе корабль – и вперед, на сражение с другим игроком или компьютером. Нужно довести до нуля уровень жизни врага, разбрасывая торпеды и ракеты, выпуская очереди снарядов из скорострельных пушек. Но еще потребуется стратегическое мышление. Вы должны научиться отыскивать жизненно важные «органы» корабля противника. Да и умение вовремя смыться не помешает.

Советы

Следите за тем, какие повреждения получил ваш корабль. При необходимости сразу же вызывайте спасательный вертолет.

В режиме кампании («Campaign») используйте сторожевики и патрульные корабли, чтобы добивать сильно поврежденные авианосцы.

Следуйте тактике «наскоков»: после атаки немедленно скрывайтесь.

Beyond the Beyond

Издатель Sony

Жанр ролевые приключения

Советы

Во время трудных сражений в пещерах и подземельях переключайтесь в ручной режим, чтобы некоторые ваши герои могли использовать магию, а другие – просто атаковать.

Добравшись до лесной хижины, идите на восток и войдите в огромный деревянный дом.

Если вы не смогли решить одну из загадок в деревянном доме, выйдите и войдите заново.

Секретное введение в игру

При появлении логотипа «Camelot Software» нажмите и удерживайте ↑ + ▲. Чуть позже вы увидите ролик с участием Бандора и других персонажей.

Black Dawn

Разработчик Black Ops

Издатель Virgin

Игроков до 2

Продолжение игры «Agile Warrior». Теперь вы управляете не реактивными самолетами, а вертолетами. Вас атакуют самолеты, танки, пушки, бронетранспортеры, военные джипы... Вам нужно выполнить 28 миссий по освобождению захваченного врагами города, спасению заложников, высадке десанта.

Пароли уровней игры

Urban Shield – 1018
Black Out – 1006.
Ice Storm – 1213
Dessert Fury – 0203
Tiger Trap – 0917
Crack Down – 0354

Коды

Коды вводятся в режиме «паузы». Поставив игру на «паузу», нажмите, перед тем как ввести код, **SELECT**, **L2**, **SELECT**, **R2**. Далее нажимайте:

▲, ▲, ▲, ● – полный комплект боеприпасов и топлива;
L1, L2, R1, R2 – полное вооружение;
▲, ▲, ▲, 🡻, 🡻, 🡻 – завершение миссии;
L1, L1, R1, R1 – модернизация оружия;
SELECT, SELECT, SELECT – замена оружия (улучшенный пулемёт);
■, ■, ■, ■ – полеты сквозь дома;
🡻, R1, R2 – отключение меню в «паузе»;
■, ■, ■, ● – приобретение напарника (Wingman);

Режим смертельного поединка

На главном экране нажмите на обоих контроллерах **SELECT** + **R2**. Должна появиться дополнительная опция «Two Player Vs».

Blam! Machinehead

Издатель Core Design
Жанр стрелялка от первого лица

Эта игра – фантастические ужасы со стрельбой и погонями. Плюс необходимость решать стратегические задачи.

Герой-ученый спасает нашу планету от страшного вируса «Machinehead» – «Механическая Голова». Вот вы-то и станете этим героем. Вам придется одерживать победы и в реальном мире, и в киберпространстве.

Пароли уровней игры

2	–	SQDZFO5TJJ	8	–	ALLFHOXGPU			
3	–	HYM7GODECM	9	–	BDNJHOLLPU	14	–	JJ0BNN9FCM
4	–	WFHIHOPOJC	10	–	8JGIHO9B4V	15	–	EYWJH0P7BF
5	–	I54FHOD5BF	11	–	E9GGHOJIQH	16	–	JQNFHOT7BF
6	–	E94FHOLLKJ	12	–	9F0JG0LZJD	17	–	7G9DAOMOCE
7	–	MHLHHOLLKJ	13	–	SKAGH09P40	финал	–	6H9DA0QJ2F

Коды для титульного экрана

●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, L1, L1 – бесконечный запас зарядов;
●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1 – бесконечная энергия;
L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ● – выбор уровня игры (при помощи **R1**/**R2**).

Спасибо за присланные материалы Антону В. Манейкину из пос. Косая Гора Тульской обл.

Blast Chamber

Разработчик Activision
Жанр головоломка
Игроков до 4

Игру отличает нетипичная для головоломок динамичность сюжета. Вы заключены во вращающейся комнате с бомбой. Запущен отсчет времени, и вы должны отыскивать кристаллы, добавляющие вам полминуты или отнимающие четверть минуты у вашего соперника (на ваш выбор).

Советы

Дымок на экране означает, что у кого-то из игроков осталось лишь десять секунд до взрыва. Постарайтесь не допустить этого игрока до предмета, к которому он стремится.

Тщательно обследуйте комнаты в поисках переключателей, управляющих воздуходувками, дверями и шипами.

В комнате с шипами, встав около переключателя вращения комнаты, следите за перемещениями ваших соперников, заманивая их в ловушки.

Если какой-то игрок устремился к намеченной вами цели, поверните комнату таким образом, чтобы он упал и выронил кристалл.

Пароли уровней игры

Ziggurat	–	NAEMMAAB
Backstab	–	MAGDIEAH
Fall N Arch	–	NINKPDME
Fugitive	–	MJKKAMKC
Rainbow	–	JODPIGEH
Lavapalooza	–	ICJABNA

Вечная жизнь

В главном меню нажмите ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Затем, использовав опцию «Games», выберите режим для одного игрока – «Solo Survior». Вернитесь в главное меню и начните игру.

Blazing Dragons

В образе дракона вам предстоит ломать себе голову над сложными загадками и сражаться.

Пароль финала игры – V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

Blood Omen: Legacy of Kain

Жаждущий крови вампир Каин (Kain) без колебаний набросится на любого из нас.

Советы

По прибытии в новый город сразу же обыщите все дома.

Когда появится опция «to fly to the next dungeon», позволяющая слетать в соседнее подземелье, не делайте этого. Идите пешком – и вы не пропустите полезных вещей и заклинаний.

Прежде чем укусить что-нибудь очень большое и пополнить запасы крови, используйте «Hears of Darkness» до того, как ваша «жизнь» угаснет.

Предметы и заклинания

Sanctuary (храм). Когда Каин столкнется с серьезными неприятностями, это заклинание поможет ему вернуться в родной склеп.

Light (свет). Используя «свет» черной магии, Каин способен быстро уничтожить огромные территории.

Lightning (молния). Вызванные этим заклинанием молнии обрушиваются на головы ваших врагов.

Energy Bolt (энергетическая молния). Пользуясь этим заклинанием, Каин посылает свои молнии в ничего не подозревающих жертв. Они хотя и не очень мощные, но часто помогают в обращении с труднодоступными выключателями.

Repel (защита) оберегает Каина как энергетический щит, делая вампира неуязвимым в течение непродолжительного времени. Этот щит даже предохраняет его от яда.

Stun (оглушать). С помощью этого заклинания Каин оглушит жертву одним ударом.

Incapacitate (сделать беспомощным). На короткое время это заклинание лишает жертву возможности защищаться.

Control Mind (контролировать мозг). Пользуясь этим заклинанием, Каин может вселяться в мозг любого человека (пока тот не умрет).

Spirin Wrack (гибель духа) напоминает «Control Mind». Позволяет контролировать дух противника.

Spirit Death (смерть духа). Это заклинание поможет вам справляться с неприятелями в ближнем бою. Оно отделяет душу от тела, превращая любого врага в пустую скорлупку.

Blood Gout (вкус крови). Это заклинание позволяет Каину высасывать кровь из его врагов, как только они приблизятся. Только учтите, что зеленая кровь ядовита. Проверьте цвет крови своей жертвы, прежде чем присосаться к ней.

Blood Shower (кровавый душ). Данное заклинание похоже на «Blood Gout», но позволяет отсасывать кровь на значительно большем расстоянии. Полезно, если добраться до жертвы трудно. Вашим врагам некуда будет скрыться: вы достанете их по всему экрану.

Heart of Darkness (сердце тьмы). Эта вещичка воскресит Каина, добавив немного крови в опустевшие вены вампира. Если предметом воспользоваться, не доводя дела до смерти, то крови вам достанется значительно больше.

Flay (летающие лезвия). Этот предмет обязательно найдет вашу жертву и сдерет с нее кожу до последнего лоскута.

Implode (взрыватель). Это заклинание буквально перемалывает жертву.

Slow Time (замедлитель) вынуждает ваших врагов двигаться значительно медленнее.

Font of Putrescence (фонтан разложения). Это заклинание позволяет запихнуть ваших врагов в ядовитый пруд.

Energy Bank (энергетический банк) на несколько мгновений снабжает Каина неограниченной энергией. Однако, как только время всемогущества закончится, у Каина вообще не останется магической энергии.

Pentalich of Taro (пятерка гадальных карт Таро) – это коктейль из пяти потрясающих смертей: вытаскиваешь карту – и не знаешь, какую.

Anti-Toxin (противоядие). Если Каин наглотается ядовитой зеленой крови, то это заклинание очистит его кровеносную систему от токсичной зелени.

Защитное снаряжение

Iron Armour (железная броня) – настоящий панцирь. Хотя он не обладает никакой волшебной силой, тем не менее, хорошо предохраняет в бою.

Bone Armour (броня из кости). Эта броня не так совершенна, как железная, в которой вы начинаете игру. Зато она может обмануть некоторых оживших мертвецов (Skeleton warriors). Костяную броню можно обнаружить в туннелях «Tonnels of Coortlagen».

Chaos Armour – один из самых удивительных видов брони. Каждый удар, который нанесет вам противник, будет возвращен ему. Чем сильнее вас атакуют, тем больше агрессору достанется. Эту броню ищите в особняке Варадо («Varado's Mansion»).

Flesh Armour – это наиболая слабая броня. Однако она высасывает кровь из любого поверженного врага. Только будьте осторожны с зеленокровными! Ищите такую броню в темною раю («Dark Eden»).

Wraith Armour (броня-привидение). Под покровом ночи это самая прочная броня. Но с первыми лучами солнца она теряет свою силу. Вы сможете обнаружить этот вид брони в соборе Авермуса («Avermus' Cathedral»).

Оружие

Iron Sword (железный меч) – верный и надежный друг Каина. Он позволяет быстро и без особых хлопот прикончить большинство врагов.

Spike Mace. Это оружие можно применять двумя способами. Во-первых, оно способно наносить «дуплет» (подряд два удара). Второй удар наверняка оглушит соперника. Во-вторых, это оружие уничтожает камни, скалы и многие другие предметы на вашем пути. Иногда обнаруживает нужные вещи и заклинания. Так что, если не знаете как поступить, врежьте по любому неодушевленному предмету. Эффект может оказаться совершенно неожиданным. Ищите это оружие в «Nupraptor's Retreat».

The Axes «Havoc» and «Malice». Топоры «Разорение» и «Злоба» – очень мощное оружие! Нажмете кнопку удара один раз – и Каин ударит один раз. Нажмете дважды или несколько раз – и Каин врежет несколько раз. А если вы в азарте начнете долбить кнопку без перерыва, Каин раскрутит топор над головой и уничтожит все, что на свою беду оказалось на его пути. Топоры можно обнаружить в бастионе Малека («Malek's Bastion»).

Flame Sword (огненный меч) намного сильнее, чем «Iron Sword». Этот горячий красавец извергает пламя. Жаль только, что нельзя полакомиться поверженными врагами: пережарены. Ищите меч в огненном подземелье («Flame Dungeon»).

Song Reaver (похититель душ). Это крайне разрушительное оружие имеет, однако, недостатки. Поскольку держать его нужно обеими руками, приходится расходовать магические силы: чем сильнее враг, тем больше расходуется магии. Кроме того, применяя «похитителя», вы не сможете использовать другие предметы (Fley, Anti-Toxin и пр.) и заклинания. Вы найдете «похитителя» в соборе Авермуса («Avermus' Cathedral»).

Трансформации

Каин умеет принимать четыре обличия:

Bat (летучая мышь). В этом виде Каин может безопасно путешествовать по Nosgoth. Однако Каин не может превращаться в летучую мышь в подземелье. Форму летучей мыши ищите в «Northwest of Energy».

Lupine (волк). В образе волка Каин движется очень быстро и в прыжке может преодолеть препятствие. Но при встрече с агрессивным соперником волку остается полагаться лишь на свои ноги. Обличье волка можно отыскать в волчьем логове («Wolf Cave»).

Disguise (маскировка). Каин может воспользоваться двумя видами маскировки: сначала принять образ крестьянина и в этом виде общаться с обычными людьми. А уже крестьянин способен превращаться в благородного господина (nobleman). Чтобы найти эти оюличья, отправьтесь в цыганский табор («Gipsy Camp»).

Mist (туман). Каин может использовать большое количество магической энергии, чтобы, став туманом, двигаться над водой и проникать сквозь закрытые двери и щели в стене. Форму тумана ищите в туманном доме («House of Mist»).

Столбы

Разобраться со столбами (узнать, где столб взять и куда вернуть) вам помогут цветовые коды.

Код столбов (pillars) – красный шрифт. Код мест, где их нужно взять (token) – синий шрифт. Наконец, код местонахождения предмета – зеленый шрифт.

Столб разума («Pillar of the Mind») нужно взять в «Nupraptor's Head» и возвратить в «Nupraptor's Retreal».

Столб конфликта («Pillar of the Conflict») возьмите в «Malek's Helmet» и верните в «Dark Eden». Туда же верните столб энергии («Pillar of Energy») из «Dejoule' Cloak» и столб природы («Pillar of Nature») из «Bane's Head-dress».

Столб «Pillar of Dimension» из «Azimuth's Third Eye» верните в «Avernus' Cathedrale».

Столб времени («Pillar of Time») из «Moblus' Hourglass» станет доступен только после смерти Ворадора.

Столбы «Pillar of Staters» из «Anarcrothe's Scales» и «Pillar of Dearh» из «Mortanins Death Orb» ищите у столбов в конце игры.

Столб баланса («Pillar of Balance») может быть возвращен на место по окончании игры, если вам удастся победить Dark Entity.

Враги

NUPRAPTOR – the Mentalist

Мыслитель Напраптор начинает свои атаки, выпуская горизонтальные очереди медленно движущихся энергетических шаров.

После того как вы нанесете «боссу» несколько ударов, на полу комнаты вырастут острия.

В каждой очереди шаров есть зеленые шары и два пурпурных. Избежать таких атак несложно. Дождитесь, когда пурпурные шары начнут тускнеть – и бегом! Не останавливайтесь, пока не настигнете Напраптора наверху. Нанесите ему несколько быстрых ударов. «Босс» телепортируется на другую сторону. Повторите атаку.

Как только вам удастся нанести «боссу» пять ударов, он телепортируется в центр комнаты. Прикончите его одним ударом.

MALEK – the Damned Warrior

Проклятый воин Малек перемещается по комнате очень медленно, все время направляя на вас свою руку-оглоблю. Важно, чтобы он не смог дотронуться до вас.

Обязательно захватите меч «Iron Sword». Если вы сохранили отталкивающее заклинание «Repel», используйте и его.

Шмякните «босса» четыре раза подряд (четыре быстрых нажатия кнопки). Он должен упасть на землю. Если враг устоял, врежьте ему еще четыре раза. Каждый раз, когда «босс» будет вставать, он будет выпускать два энергетических снаряда и три огненных шара.

Как только вам удастся три раза опрокинуть его наземь, неприятель переберется в центр комнаты. Теперь бегите прочь сломя голову: мощная энергетическая волна вот-вот обрушится на вас.

BANE

Бан находится в «Dark Eden». Он использует способность трансформировать среду во время атаки.

На этот раз он превратит землю в воду. А вы можете в ответ превратиться в туман. Другое дело, что в форме тумана вы не сможете причинить «боссу» никакого вреда.

Так что единственный шанс – действовать без промедления. Одновременно воспользуйтесь заклинанием «Repel», чтобы нейтрализовать энергетические молнии Дежуле.

Остается лишь прихлопнуть «босса» огненным мечом («Flame Sword»).

DEJOULE

Дежуле находится в «Dark Eden» и обороняется кольцами из энергетических шаров, стоя на воде.

Дежуле слаба, но все-таки воспрользуйтесь заклинанием «Repel». Чтобы уничтожить ее, используйтесь «Flay» или «Energy Bolts».

Как только «босс» выпустит свои шары – немедленно атакуйте.

AZIMUTH – the Planer

Азимут находится в «Avenus' Cathedral». Азимут выпустит на вас двух демонов. Как только убьете их – появятся еще два, и тут же она атакует вас энергетическими молниями.

Игнорируйте демонов и атакуйте Азимут. Хорошо при этом воспользоваться заклинанием «Repel». И не забудьте надеть «Chaos Armour» (поможет против демонов).

Когда Азимут будет обстреливать вас энергетическими молниями, уклоняйтесь от них. Затем воспользуйтесь огненным мечом и «похитителем душ».

ELZEVIR – the Dollmaker

Кукольный мастер Эльзевир находится в своем особняке («Dollmarker's Mansion»).

Этот безумный карлик сражается в том же стиле, что и Азимут. Но вместо энергетических молний он стреляет огненными стрелами и направляет на вас своих кукол и медвежат.

Разделайтесь с Эльзевир тем же способом, что и с Азимут. Не забудьте заклинание «Repel».

Единственное отличие в том, что на карлика уйдет намного больше магической энергии.

WILLIAM – the Just

Малыш Вилли окопался в «William the Just's Stronghold». У него очень сильная стража и есть «Soul Reaver».

Ваша сила – в терпении. Не пользуйтесь «Soul Reaver»: он «сожрет» всю вашу магическую энергию. Лучше используйте огненный меч («Flame Sword»). Старайтесь использовать и другие предметы и заклинания. Особенно – «Repel».

Как только Вилли сдохнет, на вас набросятся его телохранители. Не забывайте про «Repel» и наденьте «Chaos Armour».

MORTANIUS

Мортаниус находится в «the Pillars». Этот «босс» не создаст вам проблем. Он просто стоит на месте и посылает на вас скелеты и привидения.

Снова воспользуйтесь «Repel» и атакуйте огненным мечом или «похитителем душ» («Flame Sword», пожалуй, подойдет больше).

THE DARK ENTITY

Главный «босс» находится в The Pillars.

Это глупое черное существо пользуется своим телом, как тараном. После атаки он исчезает в земле, а затем мгновенно вылетает и пытается протаранить вас.

Воспользуйтесь заклинанием «Repel», когда начнете колотить врага. Когда он нырнет в землю, непрерывно двигайтесь. Не останавливайтесь, пока «босс» не выскочит наружу.

Коды

Коды вводятся во время игры (без применения «паузы»):

↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – здоровье;
→, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – магическая сила;
←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← – просмотр видеофрагментов.

Bogey: Dead 6

Жанр имитатор военного истребителя

Акцент в этой игре сделан скорее на аркадные боевые действия, а не на технику управления.

Доступ ко всем самолетам

На экране выбора модели самолета нажмите ←, ←, →, ↓, ↑, ↓, →, **SELECT**. Услышав крик, вы сможете начать игру с любым самолетом.

Дополнительное время

На загрузочном экране, появляющемся после выбора бойца и вооружения, нажмите и удерживайте **L1** + **R2** + **R1** + **R2** + ▲ + ● + ■ + ✖ + ←. Держите кнопки, пока не начнется миссия – и вы получите 999 секунд.

Выбор любой миссии

На экране выбора миссии нажмите ↑, ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ▲.

Повороты камеры

Выберите бойца. Когда пойдет загрузка («Now Loading...»), нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + + **R1** + **R2**. Когда игра начнется, нажмите **SELECT** – и вы сможете «пробежаться» по всем ракурсам.

Кстати, один из видов позволяет играть без раздражающих приборов под носом.

Brahma Force

Разработчик	Jaleco
Жанр	3D-стрелялка

Эта игра требует не только быстроты пальцев, но и остроты ума. Необходимо разделаться с ордами врагов, среди которых – летающие драконы и разгневанные роботы. Это главная проблема игры: уж больно ушлые враги! Придется тренироваться и оттачивать мастерство.

Прохождение

Не забывайте своих друзей WPAs и SAPUs. Они помогут вам усилить ваше оружие и броню. Расставляйте SAPUs, где пожелаете. И набейте до отказа свое ружье, лазер и пусковую ракетную установку WPAs – это оружие нужно вам чаще всего.

Шестая область – Industrial Labor. Cabble Dust

Самая большая сложность в кабельной штольне промышленной лаборатории – необходимость маневрировать вокруг врагов. Старайтесь передвигаться медленно. Острожно: в комнатах могут быть фотосенсоры, и огонь будет открыт без предупреждения.

Седьмая область – Industrial Labor. Waste Control

В цехе по переработке отходов враги шныряют за каждым углом. Осторожно обходите углы.

Восьмая область – Industrial Labor. Collection Site

Пустите в «босса» ракету и закройтесь броней, когда он выстрелит в вас. Затем снова стреляйте и прикрывайтесь.

Когда ракета врежется в броню, используйте энергетический щит. Затем снова нажмите курок и пошлите еще ракету.

Одиннадцатая область – Inhabitants District. Residential Facilities

На этом уровне необходимо пробраться в контрольную комнату. Когда доберетесь до конца, то увидите выключатель и катапульту. Щелкните выключателем, вскочите на катапульту и бегите наружу.

Теперь вы увидите плавающую платформу, которая перемещается вверх и вниз. Запрыгните на нее и обойдите все платформы в небе. Когда окажетесь рядом со зданием с дырой в крыше, запрыгните внутрь. Там – ключевой модуль.

Тринадцатая область – Inhabitonts District. Park Adminisration Headquerters

Этот «босс» очень прыгуч и может приземлиться прямо вам на голову. Когда увидите, что он собрался прыгнуть, прикройтесь энергетическим щитом и бегите вперед.

Перед тем как прикончить «босса», проведите его по всей арене. Пусть он уничтожит все ящики. А затем врежьте ему как следует ракетами.

Четырнадцатая область – Control Discrict. Colony Control Center

Вам необходимо перебраться через ограду, забравшись на движущуюся платформу (в воздухе). Необходимо обыскать все уголки, чтобы обнаружить два записывающих модуля на уровне. Они позволят заполучить код, чтобы открыть дверь в конце уровня.

Пятнадцатая область – Administration District. Psychology Laboratory

Сначала вы должны пробежать красную часть уровня. Здесь есть два ключевых модуля и новая ракетная установка. Возьмите ключевой модуль и бегите вверх по лестнице в комнату. Там нужно активизировать выключатель, чтобы можно было пробраться сквозь вращающуюся комнату. Затем бегите по соседней дорожке и схватите еще три ключа, чтобы выбраться с уровня.

Шестнадцатая область – Main Block

На этом уровне «босса» нужно обойти с тыла и взорвать. Ракеты его почти не опасны. А когда неприятель превратится в нечто, напоминающее миксер, перепрыгните через него и продолжайте вести обстрел ракетами.

Семнадцатая область – Power District. Substrate Block

Необходимо заполучить «power pack» и поставить его вблизи выхода, чтобы выйти, когда понадобится. Отыщите новую ракетную установку.

Двадцать первая область – Corcerer 1. Main Block

Нужно сдвинуть блок в коридоре так, чтобы вы смогли выпрыгнуть в проход.

Двадцать третья область – Corcerer 1. Memory Block

Следите за финальным «боссом». Когда он выпустит очередь ракет, прикройтесь энергетическим щитом.

Brain Dead 13

Издатель	Ready Soft
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	мультяшная бродилка
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	8 из 10

Игра «Brain Dead 13» создана по образу и подобию лучших диснеевских мультфильмов. Но здесь вы сами управляете сюжетом. Даже если вы равнодушны к мультикам, эта игра доставит вам удовольствие своей оригинальностью, юмором и динамикой. Она не похожа ни на одну из ранее созданных игр в этом жанре.

Вам досталась роль юного электронщика. Однажды его попросили починить компьютер в одном старинном особняке. Закончив работу, Ланц (а именно так зовут мастера) увидел на экране монитора... мозг. Мозг сообщил, что его имя – доктор Нейросис, и он мечтает поработить мир. Ланц позволил себе усомниться в его могуществе и был за это наказан. Нейросис приказал своему верному слуге принцу Фрицу уничтожить нахала. Ваша задача – избегая врагов и игнорируя опасности, найти комнату, в которой находится мозг доктора, чтобы расстроить его планы захвата мира. Из каждой ситуации предлагается несколько вариантов выхода. И только один из них правильный: нужно нажать определенную комбинацию кнопок. Остальные нажатия неминуемо приведут к гибели. Игра буквально наполнена юмором (иногда, впрочем, черным). Даже смерть главного героя представлена в игре многочисленными вариантами. Ланца могут просто прибить футбольным мячом, разрезать на куски, распилить, съесть, выпить всю его кровь... Но «жизней» в игре достаточно, и каждый раз Ланц вновь смело бросается на спасение родной планеты... Игра довольно сложна и предназначена для достаточно взрослых любителей интерактивных приключений.

Стартовое меню

NEW – начать игру с начала;
CONTINUE – продолжить игру с определенного места, воспользовавшись картой памяти или паролем;
OPTIONS – переназначение управляющих кнопок, настройка громкости звуков и музыки в игре.

Меню в «паузе»

Данное меню вызывается нажатием **SELECT** во время игры:
SAVE GAME – сохранить игру, воспользовавшись картой памяти;
CONTINUE – вернуться в игру;
EXIT – выйти из игры в главное меню.

Прохождение

Начинается игра с того, что Ланц и Фриц кубарем вываливаются из камина. Ланц разбивает о голову Фрица цветочную вазу и сразу же убегает.

Первую остановку герой делает на пересечении четырех дорог. Первая дорога ведет вверх к главным воротам. Вторая дорога – влево к лестнице на второй этаж. Третья дорога – вниз к камину, из которого вы вывалились. Четвертая дорога ведет вправо к лестнице в подвал.

Нажмите ←, и Ланц побежит к лестнице на второй этаж. На самой лестнице нажмите ↑. Герой поднимется по лестнице и снова остановится.

Дорога налево ведет в концертный зал с сумасшедшей марионеткой, а дорога направо – в спальню с привидениями. Выберите левое направление, и Ланц побежит в концертный зал.

Как только Ланц появится в поле вашего зрения, нажмите ←. Он отпрыгнет в сторону, и марионетка пронесется над ним. Затем быстро нажмите →. Ланц снова отпрыгнет в сторону. Затем нажмите кнопку удара (✖). Ланц ударит марионетку ногой. Та запутается в своих веревках и полетит в сторону Ланца. Чтобы избежать столкновения, нажмите ↑. Ланц прыгнет и залезет по веревкам марионетки.

Как только Ланц запрыгнет на балкон, жмите →. Перед Ланцем, откуда ни возьмись, появится Фриц. Чтобы скрыться от него, нажмите ← – и Ланц перебежит на следующую картинку. Здесь перед вами снова откроются две дороги. Дорога вверх ведет в башню Муса, а дорога налево – к синей ведьме. Нажмите ←.

Ланц побежит влево, переберется по мосту и опять войдет в комнату с двумя путями. Влево – к ведьме, вверх – к лифту. Но сейчас здесь нет лифта. Так что не пытайтесь туда бежать – это плачевно закончится для Ланца. Бегите влево.

Не успеет Ланц подняться по лестнице, как увидите черного кота, мирно спящего рядом. Если вы по ошибке разбудили его, жмите ↑. Кот увидит вас, испугается и убежит. Но вас увидела ведьма, которая что-то варила на кухне. Как только она зависнет в полете над вами, замахнувшись, чтобы кинуть бомбу, жмите →. Ланц спрыгнет с лестницы и побежит в следующую комнату.

В этой комнате прямо перед вами окажется стеллаж с черепами. Нажмите ✖, чтобы преодолеть это препятствие.

Нажмите → – и герой очутится на следующей картинке. На этой картинке снова нажмите →. Ланц побежит дальше. На следующей картинке вы опять увидите черного ведьминого кота, который пытается прыгнуть на вас. Но его несложно надуть, для этого снова нажмите →.

Далее вашему взору предстанут дороги, идущие вверх и вниз. Нажмите ↓ – Ланц побежит на кухню ведьмы и возьмет глаз, качающийся над ведьминым котлом. После этого сразу же жмите вправо, так как ведьма не отстает от вас.

Как только вернетесь в предыдущую комнату, жмите ↑. Ланц побежит вверх и очутится на

стене особняка. Увидев Ланца крупным планом, жмите ✖, чтобы увернуться от ведьмы, которая вас преследует. Ведьма пронесется мимо, как ракета. Затем жмите ↑ – и ведьма снова пронесется над вами.

Ланц тем временем побежит вправо к краю стены, там притормозит и запрыгнет на голову каменного дракона. С этого дракона вам нужно запрыгнуть на ведьму. Жмите →, когда увидите ведьму.

Если маневр удался и Ланц очутился на метле вместе с ведьмой, нужно снова нажать ✖, чтобы не разбиться о стену. Ланц должен спрыгнуть у самой стены.

Дальше перекресток. Вы пришли по дороге, уходящей отсюда вверх. Дорога влево соединена с дорогой вниз. А вам нужно идти вправо. В этой части замка вы должны заглянуть к вампирше Виви (дорога вверх).

Как только вы войдете в салон красоты, перед вами предстанет сама вампирша. Когда она усадит Ланца в кресло, вломится разъяренный Фриц. Виви спросит, что ему здесь надо. Фриц покажет на Ланца. В ответ на это Виви бросит его в саркофаг с шипами.

На Ланца спускается паук. Чтобы избежать паука, вы должны нажать ✖ – Ланц дунет, и паук улетит. После этого Виви вернется к Ланцу и продолжит с ним разговор, встав у него за спиной. Вампирша спросит у героя, не хочет ли он побриться или сделать маникюр. Нажмите ←, чтобы не быть съеденным. Виви усадит Ланца перед большим зеркалом с двумя руками по бокам и намажет его лицо пеной. В этот момент нажмите ✖, чтобы Виви не отрезала Ланцу голову. Потом сразу же жмите →.

Правая рука зеркала схватит нож и попытается прикончить Ланца. Потом снова подойдет Виви и предложит вам сделать маникюр. В этот раз нажмите →.

Виви подвезет Ланца к следующему зеркалу, возьмет Ланца за руку и вытащит тесак. Когда крупным планом покажут руку Ланца, которую держит Виви, следует так маневрировать кистью руки, чтобы вампирша с топором не лишила вас пальцев. Перед каждым ударом поочередно нажимайте: ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, ←.

Когда Виви снова примется за расспросы, нажмите →. Теперь Виви посадит вас в кресло для полирования черепа. Нажмите ✖, когда увидите Ланца в кресле еще раз. Как только полировальная машина начнет работать, Ланц пригнется вниз, а диски сомкнутся над ним.

Тем временем Фриц вырвется наружу. Фриц споткнется на черепе и толкнет Виви. Не теряя времени, Ланц спрыгивает с кресла и останавливается рядом с лежащим Фрицем, на спине которого очутился пульт дистанционного управления. А Виви приземлится прямо в кресло.

Нажмите ✖ – Ланц прыгнет на Фрица и сломает пульт, полировальная машина включится. Когда Фриц оклемается, нажмите ←, чтобы этот злодей вас не прикончил.

Вы опять вернетесь к перекрестку четырех дорог. Но теперь вы вышли справа. Теперь вам нужно идти вверх: это дорога к оранжевой ведьме. С ней нужно проделать все то же, что и с синей, только в обратную сторону. Но не забудьте взять глаз у этой ведьмы, иначе вас выкинут к началу игры.

Далее переберитесь по мосту на правое крыло особняка – и опять вернетесь в комнату, в которой уже бывали до этого. Дорога налево ведет к синей ведьме. Вторая дорога – вверх, в башню Муса. А третья дорога позволит вам попасть в концертный зал с большим органом.

Вам нужно в башню Муса. Когда Ланц поднимется по лестнице, он обернется и увидит Фрица. Нажмите →, чтобы Ланц прыгнул вниз и зацепился за цепь, висящую сбоку. С этой цепи Ланц залезет на мостик, находящийся слева, и откроет дверь к Мусу. Когда Ланц войдет в дверь, сразу же жмите ✖. Иначе герой поймает ртом футбольный мяч.

После этого Ланц увидит перед собой гоблина в футбольной майке с буквой «М» – это Мус. Когда Ланца и Муса покажут сбоку, Мус резко сорвется с места и побежит на Ланца. Чтобы избежать столкновения, нажмите ↑. Ваш герой перепрыгнет через гоблина. Затем нажмите →. Ланц побежит вправо и спрячется за железным столбом, а Мус схватит дубину и кинется следом.

Ланца и замахивающегося Муса покажут крупным планом. Нажмите ← – и Ланц увернется от удара Муса. Потом нажмите →. Затем вам следует нажать ↑, чтобы Мус не расплющил Ланца дубиной. Ланц заберется на этот столб и будет сверху дразнить Муса.

Мус схватится за железный столб и начнет его сгибать. Чтобы не попасться к нему в руки, вы должны нажать ✖ – Ланц спрыгнет со столба и приземлится на плечи Муса, закрывая ему глаза руками. После того как Ланц очутился на плечах здоровяка, вам нужно нажать →, чтобы Мус не схватил Ланца.

Теперь вы рулите, сидя верхом на Мусе. Если вы не хотите врезаться в какой-нибудь столб, нажимайте ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑. Если вы проехали удачно, то Мус свалится на какой-то лифт, а Ланц зацепится за металлическую балку. Тут снова появится Фриц и начнет поднимать лифт вручную. Как только остановится лифт, Мус сразу очухается, и вам, чтобы не погибнуть, придется жать ←. Ланц спрыгнет с лифта на выступ скалы. В этот момент у вас будет время, чтобы нажать →. Ланц подбежит к лестнице наверх, располагающейся справа. Стоя рядом с этой лестницей, нажмите ↑ – и ваш герой вскарабкается наверх.

Наверху Ланц увидит рычаг. Как только он повернет его, на башню поднимется Мус. Нажмите ←, когда крупным планом покажут Муса, смотрящего на Ланца. Тогда герой побежит к левому краю башни и прыгнет. Мус собирается залезть наверх. Он схватится за громоотвод, и в этот момент ударит молния...

Спрыгивая с края башни, Ланцу удастся приземлиться на каменную голову дракона. После чего покажут Фрица, открывающего окно. Нажмите → – и Ланц прыгнет с головы дракона в сторону Фрица. Фриц потянется, чтобы схватить Ланца. Нажмите снова → – и ваш герой снова сделает прыжок в сторону, после чего очутится внутри замка.

Теперь герой вышел из башни Муса. На перепутье нажмите →, чтобы возвратиться в концертный зал. Когда вы войдете в следующую комнату, чтобы избежать опасностей, нажмите → – и Ланц прыгнет с балкона на орган. Потом на балкон, который остался позади, спрыгнет Фриц. Пока Ланц стоит на органе, нажмите ←. Ланц спрыгнет с органа и побежит в следующую комнату.

Вы вернулись к началу игры, в комнату с тремя дорогами. Пойдете влево – придете в концертный зал. Вниз – к главным воротам. Третий путь – в спальню с привидениями. Нажмите →. Ланц побежит в спальню.

Чтобы преодолеть препятствия в этой комнате, попав в нее, сразу же нажмите ↓. Герой сделает шаг вниз и возьмет с пола подушку.

Далее удерживайте ✖, пока не увидите, что Ланц собрался бросить подушку. Как только Ланц бросит ее, сразу же нажмите →. Ваш герой стрелой выскочит из спальни и побежит по небольшому коридору.

Следующая комната на вашем пути – библиотека. Внизу герой увидит вылезший из кучи книг скелет. По стоящей у перил лестнице Ланц спустится на книги. Чтобы избежать книг, летящих в Ланца, нажмите ↓ – и Ланц спрыгнет на пол.

Потом нажмите ↑ – герой поднимется по лестнице справа и подойдет к двери. Нажмите →. Ланц войдет в дверь.

Левая дорога приведет вас обратно в библиотеку. Вторая дорога – на балкон, к лабиринту. А третья дорога – в охотничью комнату. Нажмите ↑ (на балкон): вам нужно пройти лабиринт.

На балконе Ланц увидит зеленый лабиринт, а в его конце – огромную статую. Вдруг сзади послышится шум. Нажмите →, чтобы Фриц вас не прикончил. Ланц спрыгнет в лабиринт. Чтобы пройти лабиринт, следует бежать по такому пути: вправо, вверх, влево, влево, влево, влево, вниз, вниз, вправо, вверх, вверх. После того как Ланц осмотрит статую, плитки у него под ногами начнут проваливаться. Если вы не хотите утонуть, жмите все время ←, пока Ланц не запрыгнет на нижний ярус статуи.

Если вы сделаете все правильно, Ланц прыгнет на стенку бассейна с кислотой и не удержится. Вы должны нажать ✖ в тот момент, когда ваш герой машет руками и собирается падать. Ланц

должен зацепиться за голову одной из каменных скульптур – и у нее сразу же загорятся глаза. Нажмите →, чтобы вас не окатило кислотой (Ланц отпрыгнет в сторону). Но скульптура продолжает стрелять в вас кислотой. Нажмите ✖ – и герой перепрыгнет второй кислотный плевок. После этого нажмите ↓. Ланц перебежит к левой стороне статуи. Жмите ✖ – Ланц с разбега ударит по скульптуре ногами и отобьет ей голову, а потом запрыгнет на второй ярус статуи.

Выполните прыжок, чтобы Ланц удачно зацепился за карниз. Когда вы очутитесь на втором ярусе, статуя станет щедро обливать вас кислотой. Нажмите → после того, как покажут Ланца. Герой отпрыгнет вправо.

Затем вам нужно снова нажать →. Ланц залезет на каменную рыбу и очутится на третьем ярусе статуи. Каменный великан пытается проткнуть Ланца своим трезубцем. Вам следует нажать →, когда покажут скульптуру вдали и Ланца, залезающего наверх. Потом – ←, чтобы статуя вас не проткнула.

Далее покажут Ланца, залезшего на левую сторону статуи. Нажмите →. Тогда ваш герой прыгнет на правую сторону статуи, а сзади упадет трезубец великана. Ланц должен зацепиться за него – нажмите ✖. Ланц прыгнет влево и зацепится за трезубец. Великан захочет стряхнуть Ланца с копья и замахнется. Ланц вместе с копьем окажется прямо над головой великана. Нажмите ✖, чтобы спрыгнуть с копья.

Теперь Ланц оказался на голове статуи, рядом с каким-то кристаллом. Нажмите ✖ – Ланц протянет руку и оторвет один из четырех проводов, отходящих от кристалла. Потом сразу же нажмите →, чтобы статуя не расплющила вас. Ланц прыгнет вправо и снова зацепится за трезубец робота. Вися на трезубце, нажмите ✖.

Статуя попытается скинуть вас с копья и забросит обратно, на начало лабиринта.

Вернитесь в библиотеку. Чтобы пройти эту комнату в обратном направлении, нажимайте: когда Ланц войдет в библиотеку – ↓, потом, когда Ланц спустится по лестнице – ←. Ланц прыгнет влево. Нажмите ✖ – и Ланц перепрыгнет червя. Затем нажмите ↑ – и герой поднимется по лестнице на второй этаж. Увернитесь от червя на втором этаже нажатием ↑.

Вы окажетесь в следующей комнате, это спальня. Чтобы не погибнуть, ускользайте от ножа призрака, нажимая ↓ – когда вы вошли в дверь, ← – возле зеркала, ↑ – у двери. Вы попадете в небольшой коридорчик с тремя путями. Дорога вправо ведет обратно в спальню. Путь вниз – к главным воротам замка. Вам нужно идти влево, в зал с марионеткой.

Проделайте все тоже самое, что написано раньше об этой комнате. В следующей комнате нажмите ←. Ланц побежит по дороге к синей ведьме на левое крыло особняка и попадет в комнату с лифтом. Нажмите ↑ – и ваш герой в лифте.

Когда лифт спустится, Ланц увидит перед собой длинную лестницу, ведущую вверх и покрытую ковром. На вершине этой лестницы сидит Фриц. Ланц схватит за концы ковра и тряхнет его. Когда Фриц свалится, подберите упавший меч, нажав ✖. После этого нажмите ←, чтобы ваш герой побежал по направлению к лестнице.

Тут вам придется сразиться с Фрицем. Нажмите ✖, стоя на лестнице. Ланц замахнется на Фрица. Нажмите ✖ еще раз (герой перепрыгнет), а потом еще раз (ударом меча Ланц выбьет из руки Фрица бензопилу). Нажмите ← – и Ланц начнет подниматься по лестнице.

Уворачивайтесь от Фрица, используя оружие и нажимая (когда снова покажут Ланца) ✖, →, ←, →.

Когда покажут Ланца, бегущего с молотком по лестнице, нажмите →. После этого сразу жмите ✖. Ланц со всего размаха огреет неприятеля кувалдой, и Фриц улетит на этаж ниже. Ланц тем временем подберет следующий предмет и отправится дальше по лестнице. На этот раз у него в руках будет клюшка.

Когда Фриц настигнет Ланца, нажмите →, ✖, ←, ✖, → – и Фриц полетит вниз. Ланц схватит топор и пустится наутек.

В следующий раз нажмите ✖, ←, →, ←. Фриц выронит железный молоток. Пусть Ланц хватает его и бежит дальше.

Когда Фриц догонит его, нажмите →, затем ✖.

Наконец Ланц распахнул большие деревянные двери и вошел внутрь. Сразу же зажглась дорожка, в конце которой – сам доктор Нейросис.

Когда крупным планом покажут Ланца, стоящего по левую сторону дорожки, нажмите ←, затем →. Ланц прыгнет на середину дорожки. Тут распахнутся входные двери и вбежит разъяренный Фриц. Увертывайтесь от выстрелов, нажимая →, ↓, ←.

Фриц, промахнувшись, попадает в колбу с доктором. После этого вам снова следует увертываться: →, ↓, ✖, ↑.

После того как покажут стреляющего в вас Фрица, нажмите: ↓, ✖, ↓. Из кармана куртки Ланца выпадут глаза, похищенные у ведьм. Нажмите ✖ – и Ланц свяжет глаза между собой. Затем снова нажмите ✖ – парень раскрутит глаза и кинет в бегущего Фрица.

После включения колбы нажмите ↑, чтобы на голову Ланцу не свалилось пианино.

Ланц садится в свой фургон и уезжает. Злодеи повержены, можете спокойно выключить приставку.

Секретный пароль

Чтобы сразу встретиться с доктором Нейросисом, примените пароль «AAAABLFJSIMON».

Bravo Air Race

Разработчик	THQ
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	до 4

Призовые самолеты

Чтобы получить реактивные самолеты F16 и Stealth, нужно, находясь в титульном экране и удерживая на втором контроллере **R1** + **L2**, двадцать раз нажать **SELECT**.

Broken Helix

Жанр	«action» + приключение

Игра слегка напоминает «Lifeforce Tenka». Действие происходит в лабораториях, которыми руководят какие-то психи. Вы играете за эксперта Jake, засланного в секретную зону ВВС «Area-51». Здесь хранятся документы по НЛО. Вам необходимо разрядить две установленные маньяком бомбы. Существенная роль при прохождении отводится решению разнообразных загадок.

Советы

В случае опасности старайтесь разделаться с врагами ударами кулаков, можете даже прыгнуть на неприятеля.

Когда оглушите кого-нибудь, обязательно обыщите несчастного, подойдя поближе и нажав ●. Можно обнаружить ценные предметы. Подбирайте все предметы.

Разговор может дать нужные ключи и важную информацию.

Пользуйтесь дистанционными датчиками, чтобы обследовать комнаты на различных уровнях.

Фотография вашего отца на шестом уровне послужит пропуском через охраняемую зону.

Bubble Bobble

Разработчик	Acclaim
Жанр	сказочная история
Игроков	2

Двум дракончикам – зеленому Бабу и синему Бобу – предстоит, надувая пузыри, пройти 100 уровней, чтобы вырвать своих подружек из лап огромного чудища.

Советы

В начале каждого уровня Баб и Боб заключены в пузыри, а потом в течение нескольких секунд могут уничтожать врагов, пока те еще не начали двигаться. Если же вы не завершите прохождение уровня за 20 секунд, то в углу появится Барон, с которым уже не справиться.

Если вы будете хорошо расправляться с врагами, то появятся цветные пузырьки с буквами. Разбивая их, вы можете сложить слово «EXTEND». Пробегите по этим буквам в обратном порядке – и, спрыгнув в угол экрана, вы получите дополнительную «жизнь».

Если вы заберете одну из леденцовых палочек, то все пузыри, оставшиеся на экране после вашей победы над последним врагом, превратятся во фрукты, и на вас обружится град премиальных очков.

Примерно то же самое произойдет, если вы захватите ящик с сокровищами.

Ботинки позволяют вам передвигаться быстрее.

Часики временно замораживают врагов.

Сердце делает вас неуязвимым, а бомба убивает всех. Жемчужное ожерелье запускает подшипник, убивающий врагов.

Колокол будет на последующих уровнях предупреждать вас о скором появлении опасного оружия.

Желтый кубок – источник полной энергии, а алый кубок – мощная бомба.

Синий крест заполняет экран водой, топя врагов. Красный крест превращает ваши пузыри в шаровые молнии, а желтый – вызывает зигзагообразные молнии, поражающие врагов.

Синий зонтик позволяет выполнить прыжок вперед на три уровня, а серый – на пять уровней.

Колько с красным камнем предоставляет вам премиальные очки за каждый взорванный пузырик, а кольцо с пурпурным камнем – за прыжки. Серебряное кольцо обрушивает на врагов звезды.

Платформа на ***тринадцатом уровне*** имеет форму сердечка. Сначала убейте двух слизняков снаружи сердечка, потом прыгните через отверстие внутрь. Ждите наверху: скоро снизу начнут всплывать пузыри. Когда они достигнут верха, проткните их – и водный поток смоет всех врагов, находящихся внутри сердечка.

На ***восемнадцатом уровне*** можно просто стоять на месте и обволакивать пузырями всю нечисть, крадущуюся в ваш угол. Впрочем, стоит поохотиться за призами в верхней части экрана.

На ***двадцатом уровне*** подпрыгните и убейте трех монстров, плавающих в воздухе, а потом пройдите влево. Использовав пузыри, всплывите на самый верх. Улучив момент, расправьтесь с последними двумя призраками. Если вы до этого момента не потеряли «жизнь», то в левом верхнем углу откроется дверь в комнату с сокровищами.

На ***двадцать втором уровне*** нужно использовать вспыхивающие пузыри.

На ***тридцать первом уровне*** нужно действовать особенно быстро. Призраки буквально сыплются изо всех углов. Сбейте нескольких первых, пока они спускаются, а потом прыгните вверх и расстреливайте остальных призраков, когда они станут подниматься вслед за вами.

На ***тридцать восьмом уровне*** запрыгните на верхушку башни и ждите, чтобы огненный пузырь поднялся. Вы должны хлопнуть его в прыжке и вскочить на другой поднимающийся пузырь. Тогда вы сможете переждать, пока все негодяи внизу не сгорят.

Если вам повезет на ***пятидесятом уровне***, то в нижней части экрана появится дверь, через которую можно пройти сразу на семидесятый уровень.

На ***шестьдесят седьмом уровне*** можно смести всех врагов огненным дождем. Важно только выбрать такой миг для прокалывания огненного пузыря, чтобы сами вы смогли отпрыгнуть от пламени.

Труднодоступных врагов ***семьдесят третьего уровня*** старайтесь уничтожить водой. А самого последнего врага (забившегося в угол) добейте точно рассчитанным ударом молнии.

Самое важное на ***семьдесят седьмом*** и ***семьдесят восьмом уровнях*** – предугадывать направление движения ваших быстрых врагов (космических пришельцев).

На ***семьдесят девятом уровне*** хорошенько спрячьтесь от атак сверху. Отчаянно отстреливайтесь.

Аккуратно подправляйте поднимающийся огненный пузырь ***восемьдесят восьмого уровня***, пока он не окажется над узким вертикальным туннелем. Сюда-то и нужно пролить огненный дождь (внизу – роботы).

На ***сотом уровне*** у вас только один враг – огромный мутант. Вы должны прыгать по маленьким платформам и хватать летающие молнии, которые превращаются в пылающие контейнеры. Если разбить их о стенку, то во врага полетят сверкающие заряды. Главное – избегать снарядов, которыми мутант плюется во все стороны.

Отладочный экран

На титульном экране нажмите ↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, ↓. Теперь нажмите **R2** – и вам станет доступен режим отладки. Чтобы выйти из отладочного меню, нажмите **L2**.

Оригинальная игра

Нажмите на титульном экране →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.

Bubsy 3D

Разработчик Accolade
Жанр платформер
Игроков до 2

Заброшенный на чужую планету, лисенок Бабси должен бегать, прыгать и стрелять на шестнадцати замысловатых уровнях.

Советы

Не подходите слишком близко к вражеским объектам.

Воздушные бочки – источники дополнительной энергии – со временем заполняются и их можно использовать опять.

Секретные пароли

Выберите опцию «Load / Save» и введите один из паролей:

XTOOROCKER – полный запас ракет;
XMUCHOLIFE – 99 «жизней»;
XBNSCHTMMM – призовой уровень;
XLVLCHTMSB – переключение уровней;
XZOOMMERKB – нажатие во время игры ← + **START** будет переносить вас в ключевые места;
XALLDBUGCR – все секреты;
XURASNAKER – Бабси превратится в Змея из фильма «Escape from LA».

Попробуйте также использовать пароль «XDBUGLOCNC».

Burning Road

Жанр гонки

Как прокатиться по зеркальным трассам

Развернитесь на старте и начните гонку. Остальные машины последуют за вами.

Bushido Blade

Издатель Sony
Жанр боевик

В этом боевике нет «измерителей жизни», лимитов времени, фиксированного числа ударов для поражения... Игра очень свободна, насыщена неожиданностями. Уникальная система фиксации удачно проведенных атак, разработанная в «Bushido», делает схватки очень реалистичными. Если вы нанесли противнику рану, она сразу «проявляется». Проткнули руку – и она повиснет словно плеть. Если в ходе схватки вы получите рану, то вам сделают перевязку, и до конца игры вы будете сражаться в окровавленных бинтах.

Арены боя детально разработаны. Предусмотрены препятствия: деревья и могильные плиты, за которыми игроки могут спрятаться. А вот за бамбуком не спрячешься: меч его легко разрубит.

В игре используется оружие восьми видов.

Управление

Каждый боец имеет три наступательные позиции: высокую, среднюю и низкую. Для выполнения приема нужно нажать кнопку направления, а затем ударить по одной из функциональных кнопок. **R1** и **R2** позволяют совершить прыжок или выхватить второе оружие.

Если, удерживая **L1**, использовать **D-pad**, вы сможете свободно перемещаться по арене в трехмерном пространстве.

Бойцы выполняют и combo-атаки (но в связках, как правило, не больше двух-трех ударов).

Режим «Duel Mode» позволяет организовать дуэль двоих бойцов.

В режиме выживания нужно обороняться от целой сотни ниндзя.

Фонтан крови

Воспользовавшись мечом «Broad Sword», врежьте своему сопернику, а потом встаньте у головы поверженного и протяните над ней правую руку. Если вы сделаете все правильно, то увидите, как хлынет фонтан крови.

Bust-a-Move 2: the Arcade

Разработчик Acclaim
Жанр головоломка

Вы – динозавр, стреляющий из пушки маленькими цветными шариками. Да-да, вы – динозавр, Баб или Боб (из игры «Bubble Bobble»). Чтобы шарики исчезли, нужно поставить рядом три одноцветных.

Предусмотрен режим игры на время и игры с соперником.

Перед выстрелом вам показывают цвета двух очередных шариков.

Выбор персонажа

Начните игру в режиме «Puzzle Game». Когда появится экран с картой, нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** – и вы сможете выбирать персонаж, нажимая ←/→.

Дополнительные «продолжения»

В опциях, выйдя на экран выбора варианта игры, нажмите ←, →, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ↑, ↓. Появится таймер: у вас полминуты. Высветите вариант «Credit» и нажимайте на ✖ как можно быстрее. Первое «продолжение» вы получите за четыре нажатия, второе – за пять последующих, третье – за шесть новых нажатий и т. д.

Необычная игра

Пока на титульном экране высвечиваются слова «Press Start», нажмите **R1**, ↑, **L2**, ↓, потом запустите игру «Puzzle Game».

Buster Brothers Collection

Жанр стрелялка

Это коллекция из трех игр-стрелялок. Думать много не надо, зато понадобятся отменные реакция и меткость.

Выбор уровня игры

При появлении титульного экрана нажмите **START**. Вы можете выбрать один из трех вариантов игры. Выберите «Buster Buddies», а на следующем экране – «Games Start».

После появления экрана «Buster Buddies» выберите вариант для одного или двух игроков. На экране выбора игры выберите «Normal Game» и, удерживая ↓, нажмите ✖.

После того как вы определите себе персонаж, появится экран выбора стадий.

Чтобы добраться до уровня эксперта, вернитесь на экран выбора стадии и снова в «Normal Game». Удерживайте ✖ на обоих контроллерах – и вместо обычной игры вы угодите в режим «Expert Mode» (с новыми уровнями и в новых декорациях).

Carnage Heart

Жанр стратегия + стрелялка

Вы создаете роботов для космических баталий и размещаете их на сорока орбитальных станциях. Затем, изучив карту, вы направите своих солдат в битву.

Игру отличает тщательно продуманная система управления. Освоившись, вы сможете наслаждаться эффективной техникой управления, позволяющей осуществлять полный контроль над вашей армией. Жалко только, что во время боя роботами управлять нельзя: вам остается лишь следить за ходом сражения.

Советы

Ваши патрульные должны обладать высокой скоростью. Не нагружайте их тяжелым вооружением и двигателями с огромными топливными баками.

Щедро платите информаторам (Suppliers «R and D») – и они достанут вам новейшие ноу-хау.

Не стоит «перепрограммировать» ваших роботов. Если сделаете их слишком чувствительными, они станут шарахаться от собственной тени. Всегда испытывайте новых роботов в тестовых схватках. Если они оказываются слишком чувствительны к повреждениям, укрепите броню (или увеличьте скорость).

Ручное управление

Во время схватки нажмите **SELECT**, чтобы войти в меню, а затем нажмите **SELECT** еще одиннадцать раз. Последняя опция в меню («Camera») заменится на «Action». Переместив курсор на эту опцию, нажмите ✖. Режим «Automatic» будет заменен на «Manual» – ручное управление вашим «OKE».

L1 + ←/→ – приставной шаг в сторону;
L1 + ↑/↓ – изменение высоты;
■ – захват;
● – нырок;
▲ – прыжок вверх;
✖ – огонь из главного оружия;
R2 + ▲/✖/●/■ – огонь из вспомогательного оружия.

Если вы сражаетесь с одним или несколькими чужаками, используйте **L2**, чтобы управлять другим «OKE». Повторное нажатие **L2** восстановит режим автоматического управления.

Casper

Жанр приключение

Вы должны помочь очаровательному привидению Касперу разделаться с его кошмарными дядьками и починить машину Лазаруса (Lazarus).

Прохождение

В ходе ***первого действия*** вы должны обыскать дом и сад. Там могут быть удобные места для «подарков» доктору Harvey и Kat. Нужно найти «Mind Book» и «Rose». Затем пройдите в спальню Kat на первом этаже. Во ***втором действии*** еще тщательнее обыщите весь дом в поисках «morphs» и оружия, необходимого для победы над дядьками. Вы обязательно должны найти многочисленные обломки «Jigsaw», а также картинные рамы, в которые нужно сложить осколки. Во время ***третьего действия*** вам необходимо найти машину Лазаруса – «Cellular Integrator» (клеточный интегратор). Она появится в доме лишь теперь. ***Четвертое действие*** – схватка с ведьмой Carrigan Orittenden. Лучше всего просто избегать встреч с ней. Найдите в лабиринте специальный ключ от сундука и победите всех врагов.

Персонажи

Ghost Crew – главный герой, который может обрести «телесную» форму с помощью машины Лазаруса.

Kat Harvey – предмет особых интересов Каспера. Вы познакомитесь с Кэт в начале игры. А если повезет, то встретитесь и на финише.

Dr. James Harvey все еще оплакивает смерть своей жены и находится в параноидальном состоянии. Начинает приставать к своей дочери! Но, вообще говоря, ему не везет с женщинами.

Stretch – подлинный лидер тройки касперовских мерзавцев-дядюшек. Он ненавидит людей и не остановится ни перед чем, чтобы разделаться с Whipstaff Manor. Капните хранящимся в доме клеем «super glue» на пол и превратитесь в вентилятор или торнадо. «Босс» непременно вляпается в клей. Как только вы обнаружите значок превращения в торнадо или вентилятор (*«Fan morph»*, *«Tornado morph»*), спуститесь ниже садового лабиринта. На лужайке вы увидите свежевыкопанную могилу. Хорошо бы заманить в нее дядьку (используйте «задувающие» или «засасывающие» превращения).

Stinky (Вонючка – еще один дядюшка) беспрекословно исполняет приказы Стретча (если понимает их). Возьмите духи («parfume») из комнаты Кэт и подберитесь к вонючкиной берлоге. Он будет преследовать вас, стараясь обрызгать. Спрячьтесь за стеной и оросите его духами, когда он приблизится. Повторите эту процедуру несколько раз.

Для второй победы над Вонючкой возьмите молоток и стамеску («Hammer», «Chisel») и идите в правую часть садового лабиринта. Там вы встретите своего дядюшку с садовыми ножницами в руках. Спуститесь вниз и дважды ударьте молотком и стамеской по большому камню, чтобы вырубить собственную скульптуру. Она обманет старика.

Fatso больше всего любит поесть и думает, что очень красив. Вам предстоит трижды схватиться с этой свиньей. В ходе второго действия пройдите на кухню, заберите гамбургеры («hamburger»), которые появятся на столе, и отнесите их в соседнюю комнату. Умирая от голода, Толстяк будет шарить по дому. Бросайте перед ним гамбургеры– и он будет глотать их. Проглотив сорок штук, «босс» отдаст концы.

Чтобы победить Fatso во второй раз, идите в спрятанную ванную комнату. Когда Толстяк вылезет, снимайте его фотокамерой («camera») из спальни Кэт. Щелкайте, пока «босс» не сбежит.

А на этапе «A ghosts glory» вы сначала должны превратиться в *молоток («Hammer morph»)* и уничтожить подразделение игрушечных танков Толстяка. Затем воспользуйтесь «Winding Key» и заведите карусель. Когда она раскрутится, Толстяк угодит в нее.

Встретив ***сразу всех дядек***, схватите *«Mega-Casper morph»* в центре экрана и сделайте Каспера огромным.

С жадной ***Carrigan Orittenden*** вы встретитесь только в конце. Но это будет нелегкое испытание. Старайтесь избегать эту стерву и найдите в лабиринте специальный ключ. Подойдите с ним к сундуку наверху – и ведьма испарится.

Возьмите из кухни ведро («bucket»). Пойдите в любую ванную комнату и наберите воды. Теперь, вылив воду в любой камин, потушите огонь. Воспользуйтесь *«дымопревращением» («Smoke morph»)*, войдите в дымовую трубу и доберитесь до секретных комнат.

Ключи

Медный ключ (Brass Key) открывает сундуки, а железный (Iron) – двери. Цветные ключи предназначены для открывания дверей соответствующих цветов.

Заводной (Winding) ключ позволяет завести карусель («merry-to-round»).

Чтобы открыть сундук Карриган, вам понадобится специальный (Special) ключ.

Превращения

Помимо превращений (*«morph»*), названных выше, вам понадобится также становиться пилой (*«Sow»*) – чтобы разрезать деревянные преграды, вихрем (*«Whirlwind»*) – чтобы затягивать врагов к себе, лампочкой (*«Lightbulb»*) – чтобы освещать темные участки, отверткой (*«Screwdriver»*) – чтобы починить машину Лазаруса и пружиной (*«Spring»*) – чтобы запрыгивать на высокие стены и ящики. Превращение *«Casperman»* позволяет Касперу поднимать тяжелые предметы.

Предметы

Кроме уже названных предметов, вам пригодятся книга («book») – чтобы подарить доктору Harvey и роза («rose») – подарок для Кэт. Тяжесть («weight») можно сбрасывать на переключатели, а также открывать ею двери. В головоломке «Jigsaw Puzzle Piece» нужно собрать четыре одинаковые картинки и вставить их в рамы.

Сквозь стены

Вам не понадобятся ключи. Просто идите в левый верхний угол любой комнаты и нажмите ↖ + **L1** + **R1** + **START**. Игра остановится. Удерживая все нажатые кнопки, нажмите ▲. «Пауза» завершится, а вы теперь сможете плавать поверх стен.

Сверхсекретная комната

Применив код прохождения сквозь стены, поднимитесь на первый этаж по левому лестничному пролету. Как только вы окажетесь на первом этаже (там синие двери), повернитесь и встаньте лицом к лестнице, по которой вы только что взбирались. Теперь нажмите **R1**, чтобы «всплыть». Проплыв высоко над брусом (что над лестницей), затем постепенно спуститесь пониже, пока не увидите новую комнату с несметными богатствами.

Увеличение скорости

Нажмите в любой момент игры ▲ + ✖, **R1**, **R1**, **R1** – и Каспер помчится, как молния. Чтобы отменить этот режим, нажмите **R1**, **R1**, **R1**, ▲.

Castlevania 4 (Castlevania: Symphony of the Night)

Разработчик Konami

Вам предстоит разгуляться в самом центре вампиризма – в знаменитом родовом замке графа Дракулы «Castlevania».

Игра на PlayStation начинается с того места, где заканчивается «Castlevania 4» для SNES. Замок Дракулы вот-вот должен вновь появиться на поверхности земли. Понятно, что Бельмонты – охотники на вампиров – примут вызов мира тьмы. Но последний Бельмонт таинственно исчез четыре года назад. И сегодня место легендарного Рихарда займет его сын Алюкар (Alucard). Но вы уже не истребитель вампиров: вам отведена роль кровососа! Нужно обследовать огромную крепость. По ходу игры вы найдете карту возможных открытий.

Прохождение

Вампира может уничтожить не только солнечный свет: ткните ему в сердце копьем, и дело сделано!

Поскольку у Алюкара две руки, он может сражаться огромным двуручным мечом, а еще лучше биться с мечом в одной руке, и со щитом в другой (управление – ● и ■). Некоторые виды оружия обладают специфическими возможностями. Так, каменный меч очень хорош против каменного шлема.

Плащ – тоже немаловажная деталь. Плащи обладают различными магическими свойствами. Наденьте один – и станете частично невидимым, наденьте другой – и сможете высасывать кровь из ран врагов.

Кольца Алюкара – это секретное оружие. Они дают ловкость и проворство в атаке и могут увеличивать силу. В игре есть два специальных кольца, без которых не откроешь проход в полу.

Шляпа делает вашего героя умным, а ожерелье увеличивает атакующую мощь.

В игре удивительно много сверхъестественных сил («Power»), которые автоматически включаются в ваш арсенал, как только вы их обнаружите. Это и двойные прыжки, и многочисленные трансформации в волков, летучих мышей и даже в туман.

Секретные пароли

Все пароли в этой игре вводятся через опцию «Password»:

AXEARMOR – защита Акса Лорда;

RICHTER – игра за Рихарда Бельмонта (после сохранения любой игры с результатом не ниже 190 % или выше. Рихард не может трансформироваться, пользоваться броней, оружием, предметами и магией. Однако он способен выполнять суперпрыжки, использовать отбитое у врагов оружие, метать топор или нож, брызгать святой водой.

Cheesy

Жанр платформер

В этой игре вы управляете мышонком с пистолетом в лапах.

Пароли уровней игры

1 – WESTONMARE 3 – PANTALOOMS

2 – FOUNDATION 4 – POLYNESIA 5 – LANDSCAPES

Chronicles of the Sword

Жанр приключения

«Хроники Меча» – средневековый коктейль из головоломок, фантастических сцен и схваток.

Советы

Заблудившись, вы можете в любое время обратиться за помощью к Вильфу (Wilf) – мальчику на конюшне.

Заберите фонарь в тронном зале (Throne room). Гавейн (Gawain) без него ни за что не отправится в темные уголки замка.

Ткните мечом в глаз морского конька – и откроется секретная дверь, ведущая в покои Мерлина (Merlin).

Чтобы избавиться от балбеса у дверей палаты феи Морганы (Morgana), соблазните его глотком эля из запасов кузнеца.

City of Lost Children (the)

Разработчик Psygnosis
Издатель Psygnosus
Жанр приключения

Игра «Город пропавших детей» продолжает одноименный французский сюрреалистический фильм. Главный герой игры – двенадцатилетняя девочка-сорванец по имени Миэт (Miette), противостоящая ученому-маньяку Крэнку (Krank). Хотя до недавнего времени этот профессор был добропорядочным гражданином, читающим лекции студентам в местном университете, в последнее время он помешался на похищении детей. Он стремится присвоить себе детские сны и посредством этого обрести вечную жизнь.

Крэнк, уединившись в огромном особняке, создает чудовищную машину, похищающую мечты и сновидения.

Силач Уан (One) не принимает активного участия в приключениях. Он человек занятой: чуть ли не каждый день подбрасывает тяжелые гири на цирковой арене в центре города. Впрочем, по вашей настоятельной просьбе может, например, сломать что-нибудь. Но ходить да думать – это не для него.

У Уана был младший братик Денри (Denree), который частенько посещал цирк и намного реже школу – явный мечтатель!

Кранк заприметил этого паренька, и Денри стал очередной жертвой коварного ученого.

Через неделю Миэт узнала у Уана, что перед исчезновением Денри встретил кого-то, с кем они покинули центральную площадь города.

Цирковой сторож, возвращавшийся с базара, видел их поспешно спускающимися к городским воротам.

Больше никто не встречал ни Денри, ни его таинственного спутника.

Желая помочь Уану, Миэт собирается в дорогу...

Назовем также других действующих лиц игры.

Училки – сиамские близнецы Пьёвр (Pieuvre)
любят нагружать непосильной работой своих беззащитных учеников.
Они исполняют обязанности директора школы
и считают своим правом заставлять Миэт воровать для них драгоценности.
Пелад (Pelade) очень стар и уже не может выполнять тяжелую работу.
Он сварлив и несговорчив. Ему никогда не нравились дети, а теперь,
на старости лет – особенно.
Боул (Boule) – еще один маленький мальчик, живущий в большом городе.
Уж он-то никогда ничего не отдаст бесплатно.
Смотритель маяка (Watchman) прекрасно знаком с городской топографией.
Смотритель ненавидит детей.
Если они попадаются ему, он запирает своих жертв в складском помещении.
Здесь-то, на складе, вы повстречаете пьяницу Трэмпа (Tramp).
Рыбак (Fisherman) очень рассеян.
Он постоянно теряет свои вещи, в частности – банки для рыбы.
Циклопы (the Cyclopses) бродят по улицам и отлавливают детей.
Они видят не глазами, а специальными оптическими устройствами.
Кроме того, глуховаты: слышат лишь громкие звуки.
Лайм (Lime) «работает» в доках: сидит в баре и высматривает очередного клиента.
Собака (the Dog) может быть полезна только после того, как ее накормят.

Кнопки

Первый режим

L1, **L2** – регулировка положения камеры;
R2 – приседания;
R1 (удерживать) + направление – бег;
■ – общение с персонажами игры (только вблизи);
▲ – взятие вещи (когда ее изображение появилось в левом верхнем углу), в том числе вещи из кармана;
● – просмотр вещей у вас в карманах;
✖ – использование вещи (когда ее изображение появилось в правом верхнем углу).
START – «пауза»;
SELECT – вызов главного меню.

Второй режим

R1, **R2** – регулировка положения камеры;
L1 – бег;
L2 – приседание;
■ – просмотр вещей у вас в карманах;
▲ – использование вещи;
● – общение с персонажами;
✖ – взятие вещи.

Управление. Главное меню

Вначале вам предстоит выбрать язык: ENGLISH, ESPANIOL или ITALIANO.

Далее появится главное меню:

New game – начать новую игру;
Options – регулировка: Sound effects – звуковых эффектов, Dialogue volume – диалогов между участниками игры, Music volume – мелодий во время игры;
Control mode – выбор варианта управления с джойстика;
Load a game – загрузка игры при наличии карты записи (Memory card) в порте первого контроллера;
Erase a memory card – уничтожение сделанных ранее «сохранений» игры на карте записи;
Select anguage – выбор языка.

Прохождение

Cashier's Hut – хибара кассира

В классе вы оказываетесь под огнем критики учителей-близнецов. Спросите у них, где взять ключ от комнаты (KEY TO THE HUT). Затем в глубине класса найдите мешок с ценными предметами (BAG OF MARBLES), выйдите из помещения и подойдите к сидящему впереди старику. Он даст вам ключ.

Повернувшись налево, вы увидите лестницу, ведущую в подвал. Идти туда не надо. Подойдите к этой лестнице и развернитесь. В углу будут стоять две пустые зеленые бутылки. Взяв их, повернитесь направо, сделайте пару шагов, затем повернитесь налево и бегите вперед, до выхода со двора.

Оказавшись на улице с другой стороны двора, поверните налево и бегите вниз по лестнице до конца. Повернув направо, подбегите к углублению в стене, возьмите там обувную щетку, вернитесь к лестнице и пройдите в другую часть старого города.

После небольшой пробежки вы увидите длинную полосу пристани. Поверните налево, спрыгните на ящики и залезьте на высокий ящик. Возьмите там серую металлическую пластину (METAL BAR). Бегите по пристани к маяку, стоящему на небольшой площадке. Электрощит регулирует подачу тока на прожектор. Используйте серую металлическую пластину, повернувшись к щиту. Маяк будет сломан, но сначала нужно найти за дальними ящиками небольшой проход, где можно присесть (старайтесь не изменять при этом положения камеры).

Когда смотритель починит щит и зайдет в дверь, сматывайтесь с причала. Пробежав по пристани назад, пройдите сквозь арку и сверните на лестницу, которая находится слева. Бегите прямо по железной дорожке, сверните направо к дому (около двери нужно будет воспользоваться ключом).

В комнате (это хибара кассира) включите свет, использовав синюю кнопку возле двери. Напротив железной двери стоит сейф. Подойдите к столику возле двери и, повернувшись к счетчику-рубильнику, примените обувную щетку. Щетка перекроет поступление в сейф тока. Откройте сейф. Сработает сигнализация, и запыхавшийся смотритель маяка застанет вас прямо на месте преступления.

Loan Shark – ростовщик-акула

Вы опять окажетесь в классе и получите новое задание: проникнуть в дом мошенника и принести учителям изумруд. Покинув класс, сверните к двери справа. У парня обменяйте мешок с золотыми монетами на бутылку с выпивкой.

Выходите на улицу и предложите выпить человеку, сидящему под лестницей.

Существует и другой вариант прохождения этого места. Достаточно вновь зайти в дверь справа от класса и, обыскав столы и ящики, найти куриную лапку, кусочек сыра и пирог. Выйдите из кухни и бегите прямо к выходу со двора. Оставив двор, поверните налево и спускайтесь по лестнице, пока не увидите внизу человека. Рядом с ним – желтая бочка с водой. Обменивая одну единицу еды на право заполнить одну бутылку, наполните все три бутылки, а потом вернитесь на двор. Подойдите к сидящему человеку и отдайте ему по очереди все бутылки. После третьей он вырубится точно так же, как и от спиртного.

Стоя лицом к человеку, повернитесь направо и подойдите к лестнице с левой стороны от мужчины. Поверните рычаг корзины, висящей вверху, и она опустится. Теперь подойдите к корзине и достаньте из нее кусок колбасы и дверную ручку. Поднимитесь по лестнице и, подойдя к двери, вставьте ручку и зайдите в комнату. Воспользуйтесь у двери белым выключателем и идите к кровати, стоящей в глубине комнаты. Взяв из-под кровати ключ, вернитесь на двор, подойдите к мусорной куче напротив собачьей конуры и найдите там куль с костями. У вас появился выбор: что дать собаке, чтобы она не разбудила лаем спящего Пелада, когда вы будете проходить в дверь возле конуры. Эта дверь (напротив мусорной кучи) выведет вас на другую сторону доков.

Спустившись по лестнице, поверните направо и бегите до конца улицы. Заверните во дворик,

где стоит автомашина, и сзади подойдите к ремонтирующему ее человеку. В верхнем левом углу появится изображение кусачек. Возьмите их, когда человек нагнется. Подойдите к дальней стене (где висит маленький колокол) и снимите его, используя кусачки. Вернитесь к началу лестницы, по которой вы сюда спустились. Вам нужно быстро пройти вперед, пока вы не увидите циклопа-охранника. Достаньте колокольчик и подходите к лестнице так, чтобы охранник остался слева от вас. Ударьте колоколом по перилам – и циклоп свалится в воду.

Поднимитесь по свободной лестнице, зайдите в дом и отыщите на столах маленький сейф. Взяв его, подойдите к большому сейфу в углу. Слева от него есть столик с весами. Положите на них миниатюрный сейф – и здоровенный сейф откроется. Достаньте из него изумруд (зеленый камень) и бегите к выходу.

Два циклопа бросят вас в воду, но вас спасет водолаз (Diver), и вы окажетесь на подлодке.

Submarine – Подводная лодка

Пройдите в дальний угол и возьмите там деревянный брус. Теперь подойдите к двум рычагам в центре камеры, поверните левый и вставьте в него брус. Затем поверните правый рычаг. Раздастся звуковой сигнал. Встаньте на ящик и посмотрите в перископ.

Потом подойдите к кровати, на которой лежит тяжелобольной старик. С полки возьмите ключ от двери, послушайте бред умирающего и подбегите к двери. Использовав ключ, выбирайтесь наружу, потом поднимитесь по лестнице и поверните направо. Идите вперед. В одном из правых проходов вы найдете ручную зажигалку. Возьмите ее и идите вперед. Поднимитесь по лестнице и бегите вперед. Вскоре вы увидите еще одну лестницу. Спускаясь по ней, пройдите вперед. Там будут еще две лестницы, поднимитесь по ним. Вы окажетесь у забора, за которым расположен двор. По ящикам около забора заберитесь во двор, подойдите к верстаку и возьмите с него ножницы.

Не стоит резать веревку, на которой висит ящик: после этого вам придется проходить игру с самого начала.

В одном из углов двора вы сможете отыскать небольшую белую свечу. Положите ее на верстак и подожгите при помощи зажигалки. Огонь свечи пережжет веревку, и ящик грохнется в люк. Когда женщина выйдет узнать, что случилось, Миэт выскользнет через дверь. Встретив в баре Уана, она «сделает ноги».

Оказавшись в городе, поверните налево и бегите к перилам. Затем поверните направо и бегите до стены. Опять поверните налево и бегите прямо, пока не увидите человека, который красит перевернутую лодку. Не подходя к нему, поднимитесь по лестнице и бегите прямо, пока не покажется перекресток. Повернитесь налево и возьмите с окна железную банку. Развернитесь кругом и бегите по дороге, в конце сверните во двор, в глубине которого, справа от двери, вы сможете отыскать маленькую лейку.

Теперь вернитесь на начало лестницы и подойдите к человеку с лодкой. Из его ведра возьмите кисть, обмакните ее в краску и бегите вдоль лестницы до прохода налево. Повернув налево, пройдите во двор. Теперь бегите прямо, пока не увидите охранника. Замажьте ему глаз – и он свалится в воду. Бегите по пристани к рыбаку, вытаскивающему из воды банку для рыбы. Поговорите с ним и отдайте ему свою банку. Теперь сверните направо, спуститесь по лестнице слева от вас и идите по пристани до человека в лодке. Пройдите прямо и возьмите маленькую деревянную палочку. Затем поговорите с человеком в лодке. Пройдите к площадке между двумя лестницами и идите прямо в сторону фонаря. Зайдите во двор, где на лестнице перед домом сидит еще один человек. Достаньте палку и сбейте банку с блохами позади него. Когда она свалится, поверните налево. Покрутите ручку зеленой шарманки.

Достаньте лейку и облейте человека водой. Возьмите у него компас и бегите во двор, где вы взяли лейку. Подойдите к торговцу картами. Идите в проход возле него и дерните за рычаг. Деревянная крышка ударит его по голове, и он свалится на землю. Взяв карту, бегите на пристань – туда, где в лодке сидит человек. Отдайте ему компас и карту – и он отвезет вас на остров, где в неволе томятся ни в чем не повинные дети.

Codename: Tenka (Lifeforce Tenka)

Издатель	Psygnosis
Жанр	коридорный боевик

Основным достоинством этой игры следует считать интересный сюжет. В игровом действии много места занимает стрельба: вы должны до зубов вооружиться такими «игрушками», как портативная ракетная установка, самонаводящиеся снаряды, электронное оружие. Но настоящей проверкой вашего мастерства станет решение сложных задач дешифрирования тактической информации, извлекаемой из сознания киборгов...

Коды

Коды вводятся в режиме паузы:

удерживая **L1**, нажмите ▲, **R1**, ▲, ■, **R1**, ●, ■, ■ – все оружие;

удерживая **L2**, нажмите ●, ●, ■, ▲, **R1**, ■, ▲, ● – выбор этапа.

College Slam

Жанр	спорт (имитатор баскетбола)

Секретный экран «VS»

Выберите в главном меню «Head-to-Head», определитесь с командами. Когда появится VS-экран и комментатор объявит: «Today match-up...», введите код:

Quick Hands	←, ▲, ●, ●, ↑
Max Power	▲, ↓, ▲, →
Goaltending	↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑
Fire	←, →, ←, →, ↑, ↓, ↓
Turbo	↓, ▲, ↓, ↓, ↑
Offense	→, ↑, ↓, ↓, ↑
3-Pointers	↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ▲
Dunks	↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑
Push	↑, ▲, ↑, ●, ↑, ↑
Push opponent and both fall	↑, ←, ←
Push opponent and only his teammate falls	↓, ▲, ↓, ▲, ↓, ▲
High Shots	↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓
Speed Up	→, →, →, →, →, →, ←
Whirwind	↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓
Frat	↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →

Colony Wars

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» (приключения + стрелялка)
Игрок	1
Рейтинг	9 из 10

Сюжет «Колониальных Войн» здорово напоминает сериал о звездных войнах. Ученые разгадали секрет вечной молодости, но ничего хорошего из этого не получилось. Численность населения резко увеличилась, людям стали угрожать повальная нищета и голод. Пришлось создать колонии в других звездных системах...

Прошло несколько столетий. Земля стала митрополией империи, жесточайшей диктатурой сковавшей пять звездных систем. Но не всем по душе тирания.

Появился непримиримый враг имперского центра – Лига свободных наций, которой удалось захватить власть в районе планеты Веппау. Окрыленная победой, Лига решает не останавливаться на достигнутом. Вы – пилот Лиги и принимаете участие в войне пяти звездных систем с межзвездными угнетателями. В вашем распоряжении находятся шесть команд, отличающихся набором используемого оружия и способом управления. В их составе – истребители, бомбардировщики, перехватчики, штурмовики и самолеты разведки. Трехмерная битва в космосе состоит из 70 потрясающих миссий, разбитых на 18 действий. Предусмотрено 6 различных концовок. Имеется 6 тренировочных миссий. Миссии варьируются от перестрелки в космосе до освобождения узников хорошо укрепленных постов. Иногда нужно будет сопровождать грузовые корабли. Разработчик ввел в игру несколько оригинальных световых и звуковых эффектов. Вкупе с двумя дюжинами озвученных фрагментов, вживленных в игру, это космическое действо оказывается не только впечатляющим, но и весьма правдоподобным. Стоит отметить качественно сделанную музыку.

Пароли

All*cheats*off	–	отменить все коды;
Commander*Jeffer	–	выбор этапа;
Hestas*Retort	–	неограниченные щиты;
Memo*X33RTY	–	неограниченное дополнительное вооружение;
Tranquillex	–	неограниченная мощность основного вооружения;
zX7z15EEvLax7Q0N	–	просмотр всех концовок.

Command & Conquer

Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Virgin Interactive
Выход	март 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	9 из 10

Действие игры разворачивается в будущем. К Земле приближается метеорит, состоящий из тибериума, способного вытягивать из недр драгметаллы. Очень кстати: ведь борьба за ресурсы давно стала краеугольным камнем внешней и внутренней политики. Кому достанутся бесценные осколки тибериума – тот будет править на Земле. В сражение вступили две непримиримые стороны: Братство Скорпиона (NOD) и Инициатива Глобальной Защиты (GDI). Для того чтобы выиграть, вовсе не обязательно проходить все миссии. Более того, в зависимости от успеха в предыдущей миссии изменяется сложность последующих заданий. Все 60 миссий (включая 20 дополнительных) связаны в единый сюжет кинематографическими вставками. Искусственный интеллект не только грамотно управляет силами противника, но и помогает вам, принимая на себя выполнение рутинных действий.

Кнопки

▲ – меню построек;
● – отмена команды;
■ – охватить несколько юнитов;
✖ – команда (идти, стрелять, брать, собирать урожай или что-то использовать).

Главное меню

Special operations	–	количество предлагаемых вам спецмиссий;
New game	–	игра с самого начала;
Enter password	–	ввод пароля определенной миссии;
Game options	–	опции игры:
controller configure	–	переназначение кнопок,
effects volume	–	регулировка громкости звуковых эффектов игры,
music volume	–	регулировка громкости музыкального сопровождения,
track loop	–	режим повторения мелодий,
cursor speed	–	регулировка скорости перемещения курсора по экрану,
help text	–	наличие на экране пояснений, на что указывает курсор;
Exit	–	выход из меню.

Опции в игре

game controlls	–	регулировка скорости курсора (первая строка);
	–	наличие на экране пояснительного текста (вторая строка);
sound controlls	–	регулировка звуковых эффектов;
	–	регулировка музыки;
	–	установка проигрывания определенного музыкального трека (от № 1 до № 11);
	–	установка режима повторения мелодий;
mission briefing	–	просмотр цели миссии;
restate password	–	просмотр пароля текущей миссии;
restart mission	–	запуск миссии с начала;
abort mission	–	выход в главное меню, завершение миссии;
return mission	–	возврат к выполнению миссии.

Техника

Humm-Vee – маленький быстрый джип, идеальное средство для ведения разведки на вражеской территории.

Dune Buggy – незаменимое транспортное средство для передвижения по грязным дорогам. Может быть использовано также для скрытых вылазок в район вражеской базы.

Assault Cycle – велосипед, оснащенный ракетной установкой.

Stealth Tank. Эта боевая машина может перемещаться скрытно. Стреляет танк-невидимка снарядами.

Construction Vehicle – передвижная строительная база, центр любой военной базы. С ее помощью можно вести дополнительное строительство.

MIAI Abrams – бронемашина, широко используемая в армии GDI. Представляет собой удачное сочетание высокой скорости и впечатляющей огневой мощи.

APC – передвижное средство для доставки бойцов к месту битвы.

Mobile Artillery – орудие дальнего боя, поражающее также вражеские танки.

Piradon Flame Tank – огнеметный танк, эффективное средство борьбы с вражеской пехотой. Работает хоть и медленно, но верно.

MLRS выглядят довольно хлипко, но наносят сильнейшие огневые удары и во многих ситуациях незаменимы.

X66 Mammoth Tank – танк-монстр, сверхтяжелый и мощный. Оснащен ракетами и пушками двойного назначения.

M2-F Bradley – легкий танк из армии NOD, вооруженный лишь небольшим пулеметом.

Прохождение

Чтобы выяснить расположение вражеских позиций на неизвестной территории, направьте пехоту на разведку в самые дальние уголки.

Вражеская пехота очень опасна. Так что, если по вам ведут снайперский огонь, лучше просто давить противника транспортером.

Чтобы не оказаться жертвой лазерных башен, прислушивайтесь к шумам заряжающихся лазеров. Как только услышите эти звуки – бегите со всех ног. Иначе потеряете и солдат и машины.

для GDI

Играя за GDI, старайтесь взорвать все (или большую часть) сайтов («sam site»). За это вам дадут «airstrike».

На ***первом этапе*** нужно уничтожить всех врагов, используя живую силу и военную лодку, которая подвозит войска и технику.

На ***втором этапе*** необходимо ликвидировать определенное количество вражеских юнитов и, дождавшись конструкторского бюро, основать базу. Строить только жизненно важные конструкции и использовать все имеющиеся средства для строительства пехоты. Используйте всю живую силу для уничтожения базы противника.

На ***третьем этапе*** постройте только жизненно необходимые конструкции и приобретите солдат для уничтожения всех противовоздушных установок – «same sites».

На ***четвертом этапе*** нужно нейтрализовать все вражеские части NOD.

Цель ***пятого этапа*** – найти свою базу, которой потребуется капитальный ремонт. Потом при помощи air strik'a ликвидируйте базу противника.

На ***шестой миссии*** в вашем распоряжении – лишь спецназовец. Рационально используйте его возможности, взрывайте противовоздушные установки и, добравшись до базы противника, уничтожьте коммуникационный центр – радар.

Ваша задача на ***седьмом этапе*** – не позволять развиваться базе противника, а потом уничтожить ее.

На осуществление ***восьмой миссии*** вам выделено очень ограниченное количество техники и живой силы. Рационально используйте их, чтобы нейтрализовать все боевые части противника.

На ***девятом уровне*** уничтожьте боевые пушки противника, расположенные по берегам. Тогда ваши корабли смогут свободно ходить по реке и атаковать противника с воды.

На ***десятом этапе***, используя сухопутные войска и новую для вас технику – самолет «orca», уничтожьте все части противника в регионе.

На ***одиннадцатой миссии*** вы должны быстро разбить базу и обеспечить ее всем необходимым для существования, включая оборону и возможность строительства техники.

В ходе ***двенадцатой миссии*** вы должны сделать все необходимое, чтобы доктор Мёбиус остался жив, уничтожить все противовоздушные установки и посадить доктора в прилетевший вертолет.

На ***тринадцатом этапе*** у вас появится новое оружие – лазерный луч «ion canon». Используйте его для уничтожения вражеской биологической лаборатории. Для этого придется ликвидировать вспомогательную и главную базы противника.

На ***четырнадцатой миссии*** нужно, используя ограниченное количество техники, уничтожить разбросанные на местности части противника до их объединения.

В ***последней (пятнадцатой) миссии*** надо действовать очень быстро. Вас будет атаковать вражеская техника всех видов. Оперативно создайте надежную оборону для вашей базы. Необходимо уничтожить всю вражескую базу, включая «temple of nod» – главный стратегический объект, содержащий ядерную бомбу, которая будет применена, когда вы атакуете базу или сам «temple».

для NOD

Первая миссия состоит в уничтожении «nacomba». Ищите в левом верхнем углу.

На ***втором этапе*** нужно построить конструкции для жизнеобеспечения вашей базы, найти базу противника и уничтожить ее.

Задача ***третьей миссии*** – найти и уничтожить базу противника и захватить здание с тремя куполами.

На ***четвертом этапе*** игры нужно освободить деревню, занятую силами GDI, и уничтожить противника.

На ***пятой миссии*** обезопасьте свою базу от авианалетов противника (используйте для этого самолеты «A-10»), постройте противовоздушные установки и уничтожьте вражескую базу.

На ***шестой миссии*** войска противника транспортируют ядерный детонатор – средство оказания давления на политиков. Необходимо найти и обезвредить базу противника и взять детонатор (синий сундучок).

На ***седьмом этапе***, используя ограниченное количество техники, нужно провести операцию по захвату базы противника и уничтожению деревни, находящейся в самом верху. Чтобы осуществить эту миссию, вам нужен вертолет, который размещен на территории врага (его тоже нужно захватить).

На ***восьмом уровне***, используя ограниченное количество боевых единиц, необходимо уничтожить всех врагов, затем встретить вертолет, перелететь на соседний берег и обновить пришедшую в упадок базу. Выстроив достаточное количество боевых единиц, уничтожьте базу противника.

В ходе осуществления ***девятой миссии*** в вашем распоряжении – только спецназовец. Найдите свою базу и, рационально используя ресурсы, уничтожьте базу противника.

Десятый уровень. В центре GDI разрабатывается новое сверхмощное оружие. Отыщите ведущего специалиста и при помощи снайпера уничтожьте его.

На ***одиннадцатой миссии*** войска противника захватили один из ваших коммуникационных центров, в результате чего утрачены важные «ноу-хау». Необходимо отвоевать этот центр и вернуть потерянную информацию.

На ***двенадцатой миссии*** умам GDI удалось вычислить код доступа к компьютеру орбитальной станции. Захватите его (компьютер), но ни в коем случае не пытайтесь уничтожить.

На ***тринадцатой миссии*** разверните базу и развивайтесь, пока не сумеете возвести конструкцию «temple of nod». Вам поручено всеми силами охранять этот дворец от врагов. Пока вы живы, инициатива должна оставаться за вами.

Пароли миссий

для GDI

2 - B9DTX02D0, U12ZN8H2D
3 - 25U1E2L4D, NFJ032D9E
4 - KED688DGU, GBGZQOOMI
5 - OXL3NYNNO, AS6A7AN1D, OXL3NYNNO
6 - DU5R21DG7, OX3CS3D4G, OLXRH5ZUS
7 - OX3CS3D4G, YLXGJXLE1, OX3CS3D4G
8 - 9QGZLZDF8, V264NYUE6, ESJ17LYM6
9 - IU75TQK8H, NX7QG348E, 3N5PYJ3PT
10 - OYGNYMYYN, OXBBAIRY4, U195NFY2C
11 - CR5EQME0S, B9JUO38ES, 036G5KOIX
12 - 3NUL6OFQI, 14AKNXOB0, 879QN3GB1
13 - 4N8AN1A0H, MEIGVGISN
14 - 3NWD3MQFT, ET7FWNGVL
15 - 457ED7G0U, GTJ2PV460

для NOD

2 - C99FAXKW8, KDTPX9W9E
3 - KDT7OXZ7W, QG50R90TS
4 - C9JM6RH3X, KVSCPZOEB
5 - W15DASRS8, WISDASRSS
6 - Y47ZW9E0L, GCSXVRD45
7 - C9R67C70W, GTJKWOJDK
8 - OX3CSXKE5, 3N09ZZIZ8
9 - 56HE53HEH, WJPHASHL3
10 - YNF75TZKO
11 - GTJ26Z12A
12 - CR0TDBC71
13 - MFYFV9DWX

Секретные пароли

COVERTOPS – появление новой опции, позволяющей сыграть десять новых миссий для GDI и десять новых миссий для NOD;

GODZILLA – при обращении к юнитам с какой-нибудь командой те будут откликаться по-японски;

KVXLCJ39T – спецоперации.

Коды для GDI

Вводите коды во время игры, когда на экране имеется опция строений (в «паузе» – **START**). Квадрат, перемещающийся в этих опциях, должен находиться в самом верху.

→, ↓, ↓, ←, **L1**, ←, →, ↓, ← – дополнительные 5 тысяч долларов;

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ● – экстренный вызов бомбардировщиков;

→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ▲ – ионный луч со спутника GDI;

●, ●, ●, ↑, ●, ■, **R1**, ●, ●, ● – полная карта.

Есть другой способ увидеть всю карту.

На титульном экране удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ■ + ●. Затем нажмите **START** и выберите пункт «Password» или «New Game». Удерживайте все шесть кнопок даже тогда, когда вводите пароль – до загрузки уровня.

Спасибо за присланные материалы Антону В. Манейкину из пос. Косая Гора Тульской обл.

Command & Conquer: Red Alert

Издатель	Westwood Studios
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	10 из 10

Эта игра – продолжение знаменитой «Command & Conquer». Бои будут происходить на суше, на море, в воздухе и даже под землёй – в бункерах. В игре 14 миссий за Советский Союз и 14 миссий за Альянс. Хорошая графика и живые спецэффекты сделали эту игру настоящим хитом 1997 года.

Разработчики решили перекроить историю. В их представлении главный агрессор во Второй мировой войне – это Советский Союз.

Учёные из СССР создали комплекс, при помощи которого профессор Мёбиус переместился во времени и подкупил пилотов, поручив им расстрелять из самолётов двадцатилетнего Адольфа Гитлера. Германия без Гитлера не стала пытаться поработить Европу, а тихо и спокойно вступила в Альянс с Англией, Францией и другими странами.

А Россия с Украиной образовали Восточный Альянс, который напал на Европу. Альянс разработал новейшие технологии в области военной промышленности. Лидером в СССР стал Сталин, его правой рукой – Кейн, который создал потом, когда власть перешла к нему, Братство Нодов.

И вот тут-то начинается выяснение отношений между Европой и Кейном.

Начальное меню

NEW GAME – начать новую игру (вставив один диск, вы будете играть за Альянс, вставив другой – за Советский Союз);

PASSWORD – окно для ввода паролей;

CONTROLS – выбор способа управления с джойстика;

OPTION – игровое меню:

- Game Speed – скорость игры (Normal – обычная, Fast – быстрая, Turbo – ускоренная);
- Difficult – уровень сложности (Easy – лёгкая игра, Normal – обычная, Hard – сложная);

Music Volume – громкость музыки в игре;
Effects Volume – громкость звуковых эффектов;
Track – выбор мелодии;
Track Loop – возможность бесконечного повтора выбранной мелодии;
Help Text – вывод во время игры вспомогательного текста (стоимость здания и др. информация об выбранном объекте);
In Game Sidebar – вид меню покупок (translucent – прозрачное, opaque – сплошное);
SKIRMISH – игра против одного или нескольких компьютеров. Вы можете выбрать любую карту, назначить любые начальные количества денег и техники, расставить сундуки с сюрпризами, задать любой технологический уровень и т. п.;
LINK GAME – игра по сети с владельцем другой приставки PlayStation.

Кнопки

✖ – активизирующая кнопка включения;
● – отмена заказа или покупки;
■ – «помощь» (нажимая ■ несколько раз, вы меняете вспомогательные вещи. ***Ключ*** – это ремонт зданий. Наведя на здание ключ и нажав ✖, вы начнете ремонт. Нажатие ✖ во время ремонта прекращает его. ***Значок доллара***, наведенный на здание, позволяет продать его (при нажатии ✖). Поставив юнита на ***значок перечёркнутой ходьбы*** и наведя его, например, на комбайн, вы передадите этот комбайн под охрану выбранного юнита (при нажатии ✖). Если враг попытается атаковать комбайн, юниты откроют огонь по нападающим;
▲ – вход в меню заказов (покупок);
R1 – ускорение перемещения экрана.

Управление

Для удобства управления военные части можно объединить в четыре группы.

Чтобы объединить технику или людей (юнитов), например, в первую группу, их нужно выделить (обвести), и, удерживая **L2**, нажать ✖. У всех юнитов загорится цифра «1» – номер группы.

Теперь вы можете отдать команду (двигаться, атаковать, охранять и т. п.) всей группе.

Для того чтобы объединить юнитов во вторую группу, их нужно обвести, и, удерживая **L2**, нажать ●. Третья группа формируется аналогично с нажатием кнопки ▲, а четвертая группа – ■.

Чтобы вызвать нужную вам группу, нужно войти в меню покупок. Значками ✖, ●, ▲, ■ обозначены ваши группы (если вы определили их). Наведите курсор на крест и нажмите ✖ – появится первая группа. Наведите курсор на круг и нажмите ✖ – появится вторая группа. Наведение курсора на треугольник (квадрат) с нажатием ✖ вызывает третью (четвёртую) группу.

Меню покупок

Левый значок базы при активации его кнопкой ● позволяет войти в подменю, предназначенное для покупки сооружений на своей базе.

Правый значок базы при активизации его кнопкой ● позволяет покупать вражеские строения (при условии, что вы захватили у противника его конструкторское бюро).

Знак с изображением военного завода отвечает за производство военной техники.

Значок барака вызывает солдат из казарм.

Значок аэродрома – это покупка вертолётов и самолётов (если у вас построен аэропорт или вертолётная посадочная площадка).

Значок «прицел» – это супероружие вроде ядерной бомбы и спецусовершенствования (разведывательный самолёт, переместительные часы, десант).

Значок «стрелка» позволяет изменять значок «прицел».

Крест, *круг*, *треугольник* и *квадрат* предназначены для вызова группы.

Ключ означает ремонт строений.

Знак доллара означает продажу строений.

Меню «паузы»

Game Options	–	игровое меню;
Mission Briefing	–	краткое описание миссии;
Restart Mission	–	возврат к началу миссии;
Abort Mission	–	выход из миссии;
Return to Mission	–	продолжение игры.

Строения в игре

Строения Советов (USSR)

Power Plant (электростанция) обеспечивает энергией ваши строения. Следите за колонкой электроэнергии (слева от таблицы меню покупок). Если она зелёная, то энергии хватает, если жёлтая – энергии недостаточно, красная – энергии совсем нет.

Электростанция позволит вам в дальнейшем выстроить барак, док для подлодок и двойную электростанцию.

Цена – 300 долл.

Advanced Power Plant (двойная электростанция) даёт энергии чуть больше, чем две простые электростанции.

Цена – 700 долл.

Barracks (барак для людей) позволяет покупать солдат.

С бараком вы сможете в дальнейшем построить псарню и огнемётную пушку.

Цена – 300 долл.

Ore Refinery (завод для минералов). При его покупке одновременно появится комбайн, который будет собирать минералы и сдавать их на завод. А вы будете получать денежки.

Завод позволяет далее построить радар, хранилище и военный завод.

Цена – 2.000 долл.

Ore Silo (хранилище). Здесь можно хранить минералы.

Цена – 150 долл.

War Factory (военный завод), на котором можно строить военную технику.

Позволяет построить далее электрическую пушку и ремонтную станцию.

Цена – 2.000 долл.

Radar Home (радар) позволяет просматривать все открытые вами места. Радар использует электроэнергию. Если энергии не хватает, то радар не работает.

При наличии радара вы сможете в дальнейшем построить сайт, техцентр, вертолётную посадочную площадку и аэродром. На военном заводе появится «V-2».

Цена – 1.000 долл.

Sam Site (сайт) – установка противовоздушной обороны. Установка стреляет только в воздух.

Цена – 750 долл.

Heli Pad (вертолётная площадка). При ее покупке появляется посадочная площадка вместе с вертолётом. Ветолёт может с воздуха атаковать наземные цели.

Цена – 1.500 долл.

Sub Pen (док для подлодок). С его помощью вы сможете строить подлодки и паромы. Здесь же их можно будет отремонтировать.

Цена – 650 долл.

Air Field (аэродром). При наличии аэродрома вам становится доступна опция покупки самолётов. Вы сможете также осуществлять высадку парашютистов, использовать парабомбы и разведсамолёт.

Цена – 650 долл.

Tesla Coil (электрическая пушка) – самая мощная из всех пушек. Но и энергии она потребляет немало.

Цена – 1.500 долл.

Soviet Tech Centr (техцентр) – дополнительная постройка, позволяющая строить сложные конструкции: защитный комплекс и атомную бомбу (в случае игры на приставках, соединенных кабелем).

На военном заводе можно будет покупать «Мамонты», комбайнеров, в бараке – огнемётчиков.

Цена – 1.500 долл.

Iron Curtain (защитный комплекс) даёт технике на некоторое время защиту.

Цена – 2.800 долл.

Flame Tower (огнеметная пушка) стреляет огнём, но на короткое расстояние.

Цена – 500 долл.

Kennel (псарня). В этой будке можно покупать собак. Собаки убивают солдата с первого раза, но защита у них слабая.

Цена – 180 долл.

Service Deport (ремонтная служба). Здесь чинят любую технику, включая самолёты и вертолёты (всё, кроме живой силы).

При наличии ремонтной службы на заводе можно будет покупать собранную базу.

Цена – 1.200 долл.

Строения Альянса (Allied)

Radar Home (радар) аналогичен советскому радару. Позволяет в дальнейшем строить техцентр, противовоздушную оборону, вертолётную площадку. В бараке можно покупать шпионов.

Naval Yard (док для кораблей). После его покупки у вас появится опция, позволяющая приобретать корабли. Ремонтировать их можно.

Цена – 650 долл.

AA Gun (установка противовоздушной обороны) стреляет лишь на короткое расстояние, но эффективно.

Цена – 600 долл.

Pillbox (пулемётный дзот) неплохо косит солдат.

Цена – 400 долл.

Came Pillbox (защищённый дзот) лучше разит солдат противника и менее заметен. Лучше защищён.

Цена – 600 долл.

Turret (противотанковая пушка) хорошо разбивает танки.

Цена – 600 долл.

Chronosphere (перемещательный комплекс) перемещает на время любую технику (даже корабли).

Цена – 2.800 долл.

Allied Tech Centr (техцентр) – промежуточная постройка для самых высоких технологий. У Альянса техцентр хорош тем, что в нем сооружается спутник, полностью открывающий карту.

Техцентр позволяет в дальнейшем построить перемещательный комплекс.

Цена – 1.500 долл.

Прохождение за Советский Союз

Первый уровень

Около вашей базы взрывают мост. Перебраться невозможно. Берите три самолёта и стреляйте

по бочкам. Как только вы взорвете несколько бочек, вам на подмогу привезут парашютистов. Используя пулемётчиков и парней с гранатами, подорвите или убейте всех бойцов «Альянса», а также мирных жителей.

Второй уровень

Теперь у вас есть база. Сначала отбейте всю ораву, нападающую сверху.

Далее стройте завод (ore refinery, цена – 2.000 долл.). Потом выстройте барак (barrack) за 300 долл. Так как вам не хватает энергии, постройте электростанцию (power plant) за 300 долл.

Ваша задача – уничтожить базу противника. Вы найдете ее, если пройдете через верхнюю часть карты. Там вас поджидает пулемёт. Запаситесь гранатометчиками и идите атаковать базу противника. У охраны есть пулемёт, многочисленные гранатометчики и три пушки.

Третий уровень

Вы должны убить шпиона, взорвавшего вашу базу. Для его уничтожения вам дают четырех собак.

Бегите вправо. Убив там гранатометчика и жителей, вы освободите своих бойцов.

Снизу проход закрывает пулемётный дзот. Рядом с ним вы увидите бочки с бензином. Пусть ваш гранатометчик бросит гранату и взорвёт дзот. Бегите через обломки пушки, внизу вам попадутся два гранатометчика и автоматчик. Убив их, бегите налево. Из домов выскочат гранатометчики, но шпион удерет на плоту (вверх). Бегите вверх.

Время, выделенное для прохождения миссии, ограничено.

Четвертый уровень

У вас – невозведенная база и четыре танка, а также ракетная установка.

Раскрыв базу, постройте электростанцию, а потом завод. Дальше стройте завод по производству техники. Выстройте второй комбайн и начните строить танки. Одновременно постройте радар (radar home) и посадочную площадку для самолета, на которую прибудет разведсамолет и парашютисты.

Слева внизу есть деревня. Найдите в ней церковь. Взорвав её, вы получите 2.000 долл. В крайнем справа домике спрятан сундук с полным здоровьем всех воинских единиц.

Нападайте сверху. Вам вполне хватит двадцати пяти танков. Необходимо уничтожить радар, а потом все военные единицы и строения.

На вашу базу будут нападать слева. Карту будут закрывать вражеские габ-генераторы.

Пятый уровень

В вашем распоряжении – сложенная база и два бойца с гранатами. Разверните базу в том же месте – и к вам пришлют пять пулемётчиков (они спрыгнут с парашютами с грузового самолёта).

Ваша задача – захватить радар зелёного цвета и уничтожить всю базу и все юниты на вашем острове и на острове, омываемом рекой.

Сначала постройте шесть танков и три ракетные установки. Разведку производите пехотой, уничтожайте охранные пушки. Захватив базу противника, вы получите новые строения (но у врага еще есть вторая база на острове).

Вам достанется конструкторское бюро, где можно строить подлодки и паромы, которые перевозят пять любых юнитов.

Взорвав первую базу, постройте там морское строение. Производите подлодки: ими вы уничтожите все корабли противника. Постройте морской порт и купите пять паромов, нагрузив их танками (советскими). Когда вы разгрузитесь, двадцать пять ваших танков уничтожат всю базу Альянса.

Шестой уровень

У вас – сложенная база, несколько войск и две грузовые машины, которые нужно провести вверх (справа). Но не стоит сразу лезть вправо: там мост и два охраняющих его крейсера.

Идите слева. Вас встретит засада из двух пулемётных дзотов и двух противотанковых пушек.

Там же размещено много средних танков, силы артиллерии, солдаты. Имея штук десять танков, вы справитесь.

Седьмой уровень

Вы находитесь в своём бункере. Ваша задача – отключить взрывное устройство, которое заложено в этом бункере и активизируется при помощи четырёх компьютеров.

В самом начале бегите вниз через бочки. Пробежав их, стреляйте по бочкам, чтобы поджарить преследующих вас семерых пулемётчиков.

Бегите влево до прохода вниз, а потом убейте солдата, который охраняет бочки. Взорвите их – и в вашем распоряжении окажутся два десятка собак-убийц. Пробежав влево до конца, следуйте наверх. Убив двух людей, направьте пять инженеров включить четыре компьютера. Потом бегите в среднюю большую комнату.

Восьмой уровень

У вас есть база, но её атакуют. Постройте барак – и ребята убегут.

Ваша задача – уничтожить все юниты противника (у врага две базы).

Построив 10–15 танков, можете считать, что вы прошли этот уровень. Не старайтесь ставить крутую защиту из электрических пушек, одной-двух вполне хватит.

Девятый уровень

У вас есть база, но на неё сразу нападут. Отбив всех, стройте электростанцию и одновременно ремонтируйте все здания. Постройте слева, рядом с электрической пушкой, четыре сайта. Огородите электропушку каменным забором.

Германия и Франция пытаются вытеснить вас из этого региона.

Ваша задача – не в том, чтобы взорвать все базы, а всего-навсего в том, чтобы убить двух профессоров и взорвать грузовую машину, которая должна была их перевезти. Взорвите их с помощью парашютистов. Они находятся в середине верхней части карты.

Десятый уровень

Кроме четырех танков у вас имеется пять посадочных площадок с самолётами (два МИГа и три самолёта, оборудованных пулеметами) и даже две грузовые машины, которые нужно провести влево до конца.

Вам оказывают сопротивление несколько юнитов и множество баз.

Одиннадцатый уровень

Вы должны взорвать базу и все юниты. Теперь ваш военный завод производит «Мамонты» – сверхмощные танки, вооруженные двумя 120-милиметровыми пушками и двумя ракетными установками.

Сначала уничтожьте крейсер (а лучше – вообще все корабли). Потом постройте шесть паромов и полностью нагрузите их «Мамонтами». Высадив этот десант, вы разнесёте всю базу.

Двенадцатый уровень

Вашей техникой нужно разбить три пушки и несколько танков. На руинах создайте базу. Постройте одну электропушку (ниже и правее базы): ведь на вас нападут четыре танка.

Взяв несколько танков, следуйте в нижний правый угол карты, по пути убивая солдат. Купите инженера и захватите техцентр. Скоро он с помощью спутника откроет вам всю карту.

Ваша задача – захватить перемещательный комплекс, который находится на острове. Но сначала взорвите шестью-восемью «Мамонтами» нижнюю базу и уничтожьте все крейсеры самолётами.

Потом, использовав паром, отправьте на остров пять «Мамонтов».

Как только вы взорвете на острове несколько конструкций, перемещательный комплекс заминируют. Через две минуты он взорвется, так что поторопитесь захватить его инженером.

Нигде не взрывайте техцентры. Иначе сразу же проиграете миссию.

Тринадцатый уровень

У вас – четыре танка (в т. ч. два «Мамонта» и ракетная установка «V-2») и конструкторское бюро.

Нужно взорвать все строения и всех юнитов, а для этого понадобится мощная армия. Стройте «Мамонты», пока есть деньги, потом – нападайте.

Четырнадцатый уровень

У вас имеется два средних танка, два «Мамонта» и две ракетницы «V-2».

На вас сразу же нападет противник с кучей техники. На подмогу вам привезут около двадцати единиц техники. Разбив всех, раскройте базу и загородите танками проход по морю. Иначе паром противника будет постоянно привозить подкрепление.

Постройте четыре вертолёта, чтобы уничтожать крейсеры противника.

Клепайте как можно больше «Мамонтов».

Ваша задача на этом уровне – всех перебить. У компьютера имеется три базы: одна – посредине слева, другая – над вашей базой (через мост) и третья (самая крутая) – в правом углу карты.

Поставьте хотя бы одну электрическую пушку вверху. Когда комбайны противника поедут к вам за минералами, ваши пушки покажут, кто главный добытчик.

Нападайте пятью «Мамонтами» на первую базу, чтобы захватить и построить на своей базе вражеский техцентр. Почти вся карта откроется. А на участках, оставшихся закрытыми, находятся две оставшиеся базы.

Учтите, что взорвать что-нибудь с воздуха или высадить десант невозможно. Постарайтесь своими подлодками уничтожить все крейсеры противника.

Захватить базу справа несложно, если напасть десятью-пятнадцатью «Мамонтами». Потом возведите док для кораблей и постройте два крейсера. База, которая находилась под вами, исчезнет.

Прохождение за Альянс

Первый уровень

У вас – три пулемётные машинки, примерно десять пулемётчиков, а также бесстрашная Таня из отряда спецназовцев.

Ваша задача – посадить на вертолёт Эйнштейна, который томится в техцентре. Взорвите две электростанции – и электрические пушки не будут работать. Убейте охрану около дома – профессор Мёбиус выбежит сам. За ним прилетит вертолет. Берите профессора – и миссия пройдена.

Второй уровень

В вашем распоряжении находятся четыре пулемётчика и доктор, который может востанавливать здоровье любому персонажу (кроме себя), а также база.

Ваша задача – расчистить проход для конвоя. Для этого нужно уничтожить базу противника и все юниты. На выполнение миссии вам выделяют 25 мин. После этого выйдет ваш конвой. Если вы не успели разгромить всех противников, позаботьтесь, чтобы конвой не был расстрелян. Если же вы убили всех врагов заранее, то отсчет времени прекратится.

Третий уровень

В начале миссии вам хватит Тани и артиллерийской пушки. Таня должна взорвать четыре моста. В бочки внизу не стреляйте.

Убейте пулемётчика, и пусть доктор удирает. Бегите влево, а потом вниз – и вы увидите вражескую базу, которую охраняет огнеметная пушка и много солдат.

Силами артиллерии взорвите огнеметную пушку, а Таня пусть перебьет солдат. Взорвав электростанцию, пробегите понизу и уничтожьте здание с тремя куполами. Это позволит вам обнаружить сундук с деньгами.

Не стреляйте по бочкам, пока не выведете из них инженера и доктора. После этого расстреляйте бочки и ведите огонь артиллерией по главной базе врага. Доведя её до «красной энергии», захватывайте.

Выстройте электростанцию и барак. Потом продайте главную базу и подготовьте солдат. Пусть Таня бежит наверх, по дороге взрывая бочки. В вас выстрелит ракетная установка. Чтобы подавить ее, постреляйте по бочкам, стоящим вокруг установки. Пробежав наверх, вы увидите мосты.

Четвертый уровень

Вам придан минёр, который заправляется минами на ремонтной станции. Раскройте базу. На ней появляются новые конструкции. Там можно выстроить военный завод, три вида пушек (пулемётные дзоты двух видов и противотанковую пушку) и радар.

С воздуха вашу базу будут атаковать самолёты. В целях противовоздушной защиты разместите четырех гранатометчиков по углам базы. Таким образом, все самолёты будут уничтожены.

Для уничтожении базы противника постройте 10-15 лёгких танков. При удачном нападении враг сам продаст все строения, а вы одержите победу.

Пятый уровень

Ваш шпион вылезет с парома. Первая задача – провести шпиона на военный завод противника. Сначала бегите вниз, до собак, но не подходите близко. Когда собаки побегут охранять передние ворота базы, оббегите ее снизу. Пусть шпион проникнет на военный завод через нижние ворота (после того, как собаки покинут проход).

Грузовая машина (управлять которой вы не можете), доставит вас к тюрьме, где томится Таня. Следующая задача – доставить Таню на транспортный вертолёт. Для этого нужно освободить Таню и взорвать четыре сайта (чтобы транспортный вертолёт мог приземлиться). Как только шпион проникнет в тюрьму, Таня будет освобождена. Взорвите два сайта вокруг тюрьмы и пробегите чуть-чуть вверх. Убейте всех солдат и собак и взорвите два верхних сайта.

Чтобы облегчить прохождение этого уровня, взрывайте все строения. Не следует забегать слишком высоко: там вас поджидает средний танк.

Бегите вверх по левой стороне, взрывая все электростанции. Подорвите конструкторское бюро. Таня должна забежать в транспортный вертолёт, что находится рядом с разрушенной тюрьмой.

При выполнении этих двух миссий остерегайтесь собак. В отличие от солдат и техники, они чуют вас. Один неосторожный шаг – и собака мчится вам навстречу. Сразу же убивайте её, пока она не загрызла вас.

Потом смотрите наверх. К вам присоединятся войсковые единицы нескольких видов и четыре инженера. Ваша заключительная задача – уничтожить всех юнитов и все строения. Но сначала вам нужна база, а для этого к вам направят четырех инженеров. Разбейте огнеметную пушку и «Мамонта». Потом обстреляйте электростанцию, конструкторское бюро и военный завод врага, чтобы захватить их, доведя до «красной энергии».

После сооружения завода для переработки минералов постройте несколько танков (для охраны), а также две ракетные установки «V-2» (чтобы уничтожить пару электропушек и одну огнеметную пушку и подпортить боевой дух войскам противника). Произведя 10-15 советских танков, можете быть уверены в своей победе.

Шестой уровень

Вы появляетесь с моря, имея два ракетных корабля (destroyer), а также паром, в котором находится свернутая база и небольшая армия.

Ваша миссия – захватить радар и уничтожить все порты с подлодками.

Начните строить базу. Не забудьте об обороне. Радар находится ниже и чуть правее вашей базы; его охраняют огнеметная пушка и много солдат.

Порты охраняются многочисленными подлодками. По пути к ним вы встретите электрическую пушку. Сначала постройте десять-пятнадцать танков и БТР с инженерами. Базу противника

защищают две огнеметные пушки и три электрические. Захватив базу, вы получите электропушки и порт.

Действуйте быстро. Следите за комбайнами: на них часто нападают.

Седьмой уровень

Вы появляетесь в левом углу карты. У вас – войска разных видов. Через несколько секунд к вам привезут базу.

Ваша задача – в течение 45 с. отражать атаки Советов. Если не справляетесь, защищайте хотя бы техцентр и перемещательную машину. Остатки вашей базы находятся в середине карты. Отправьте на разборку танки и всю остальную технику, а свою базу в сложенном виде переместите к остаткам своих строений.

Ваши электростанции будут атаковать самолёты и бомбардировщик с парабомбами. Постройте завод по производству техники, произведите хотя бы пять-девять танков и охраняйте проходы: сверху и справа.

Слева вас будут атаковать с паромов (привезут технику). На левую электростанцию будут нападать самолёты, поэтому поставьте там зенитку и двух ребят с базуками. Там же, напротив места выгрузки техники с паромов, поставьте три противотанковые пушки и два пулемётных дзота. Постройте как можно больше противотанковых пушек.

Восьмой уровень

Вы находитесь на необитаемом острове, атаковать который можно лишь с паромов. Задача – захватить технологический центр и привезти на базу выбежавшего оттуда советского генерала.

Постройте десять противолодочных и пять ракетных кораблей, а также пять паромов, которые нужно заполнить средними танками и одним БТР с двумя шпионами и тремя инженерами. На пути к базе противника вы встретите пять подлодок и одну электропушку.

Девятый уровень

У вас – база, несколько танков и другие войска. Вы уже можете строить технологический центр, который позволит произвести спутник, открывающий всю карту.

Постройте двадцать танков, один БТР с пятью инженерами, а также вертолеты для расчистки пути от танков.

Вам нужно захватить командный бункер, на котором изображены серп и молот.

Десятый уровень

Вы находитесь внутри бункера. Ваша задача – отменить пуск четырёх атомных бомб. Для этого нужно отключить управление на четырёх компьютерах. Пробегите через левую сторону, убивая всех солдат. Достигнув стены, поставьте в самый угол врача и двух инженеров, прикрыв их со всех сторон пулемётчиками. Возьмите шпионов и бегите в самый низ карты. Не обращая внимания на «Мамонты», бегите до стрелки с выходом. К вам присоединится Таня.

Далее всей этой толпой ищите компьютеры. Они находятся по углам карты. Слева, близко к верхнему углу, установлена огнеметная пушка.

Пусть пулемётчик пробежит вдоль левой стены. Потом по этой же стенке бегите вверх. В вас стрельнет пушка, но не убьёт. Теперь пусть бежит инженер. Прикажите пулемётчику стрелять по бочкам – и проход для инженера будет открыт. Пробежав туда, подойдите к компьютеру. Пушка взорвётся. Отключение остальных компьютеров затруднений не вызовет. Только остерегайтесь собак.

Одиннадцатый уровень

В вашем распоряжении – две базы и горстка техники. Ваша миссия – очистить морской проход для группы кораблей.

Для начала вам придётся уничтожить все электропушки на маленьком острове и подлодки.

Постройте вертолёты, чтобы взорвать всю защиту на большой базе и разнести конструкторское бюро в правой части острова (для этого вам понадобятся четыре-шесть вертолётов).

На море противник разместил около шести подлодок. Проберитесь к побережью и выстройте док для кораблей, а потом семь-десять ракетных кораблей. Подплывите к электрическим пушкам на такое расстояние, чтобы пушка не стреляла, а вы бы могли разрушить ее.

На выполнение этой миссии вам отводится один час. Если за это время вы уничтожите все юниты противника, то сразу появится группа кораблей – уровень пройден. Если же вы не уложилист в отведенное временя, но взорвали все электропушки на малюсеньком острове и хотя бы две-три подлодки, то ваша группа кораблей наверняка сумеет справиться с оставшимися подлодками противника.

Двенадцатый уровень

Ваша задача – захватить два технологических центра и взорвать защитный комплекс.

Постройте техцентр, чтобы видеть всю карту, и сооружайте защиту из танков и пушек. Основной удар неприятеля придется на левый фланг. Вас будут атаковать также защищённые «Мамонты».

Постройте четыре вертолёта и начните расчищать проход к правой базе, уничтожая танки и самую нижнюю электропушку. Десять танков с вашей стороны – и база Советов обречена.

Захватив базу, постройте десять самолётов и ими взорвите главную базу противника, а потом одним-двумя десятками танков разнесите всю вражескую защиту.

Тринадцатый уровень

Вы опять в бункере (в подвале техцентра). Вам нужно включить шесть компьютеров, чтобы обезвредить ядерный комплекс.

Бегайте осторожно: на каждом шагу – собаки, пулемётчики с гранатометчиками, а также куча огнеметных пушек, от которых стоит держаться на расстоянии.

Четырнадцатый уровень

Вы уже подошли к Москве. Сначала у вас – Таня и два вора.

Бегите к нижним бочкам, пока вас не убили взорвавшиеся верхние бочки, а потом вернитесь наверх. Начните отстреливать всех солдат. Не бегите вверх: там стоит одна электрическая пушка и две огнеметные. Бегите по дороге, которая ведёт вниз. Дойдя до двух проходов влево, бегите вверх. Острожно: вас встретит собака. Вам откроется часть базы противника. Начните взрывать все электростанции и уничтожьте грузовой фургон. В нём вы найдёте деньги.

Пусть ваши воры острожно проберутся к хранилищам – вы получите ещё немного денег. Посмотрите вверх – и увидите свою сложенную базу и небольшое войско.

Разложите базу – и от нижней базы противника останутся одни пулемётчики из проданных зданий. Слева от вашей базы расположена церковь. Взорвите её. Взяв сундук, оставшийся на месте церкви, вы получите 2.000 долл.

В Москве у Советов две базы. Одна – в середине карты, здесь есть конструкторское бюро и защитный комплекс, захват которого даст вам временную защиту для всей техники. Произведите шесть-семь вертолётов, чтобы разгромить незащищённую с воздуха технику и юнитов. Разнесите средней и тяжелой техникой среднюю базу, захватив нужные строения.

Подбирайтесь к главной базе.

Пароли уровней игры

За Советский Союз			***За Альянс***		
2 – 17DUXFJ6C	8 – LZRJTMQAN		2 – LZ9SE4HPN	8 – VM81IOOBL	
3 – VMBWOQ284	9 – YQX4C9GFH		3 – FG0WEU9OO	9 – 7AZRIODE0	
4 – XN37MCCSO	10 – 1QESO8LE0		4 – BU8KMNW73	10 – LZ9PXLUBR	
5 – LH06FZZQL	11 – RKP0UOXJA		5 – DV7CF9VPH	11 – 5RNHTFVEJ	
6 – BUVV20LFF	12 – CDLKYL7Q4		6 – 1W4OILQKQ	12 – YCSLW5KA4	
7 – AVYQ10YA8	13 – 8T5GGDK25		7 – X5C9Y15VY	13 – 9BCYNBAVB	
	14 – X5CDE0KN8			14 – LZR1M73K4	

Contra: Legacy of War

Разработчик Appaloosa

Жанр боевик

Эту увлекательную игру отличает удивительно большой набор оружия. Вам предстоит действовать на пятнадцати трехмерных уровнях.

Секреты прохождения

На втором этапе в одном из закоулков в верхней части экрана вы сможете поиграть в классические аркадные игры.

На третьем этапе, когда речная змея выбросит на ваш плот свой выводок, встаньте на краю плота. Когда эти «червяки» подползут к вам, подпрыгните – и они скатятся с плота в воду.

Самые надежные персонажи – Таша (Tasha) и Рей (Ray): они вооружены самыми мощными самонаводящимися лазерами и управляемыми снарядами.

Неограниченное количество «жизней»

На стартовом экране нажмите **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, ↓, ↑, ↑, ↓. Теперь, чтобы восстановить «жизни», нажимайте во время игры ▲ + ■ + ✖ + ●.

Смена оружия

Во время игры нажмите и удерживайте ■. Меняйте оружие кнопкой ▲.

Коды (вводятся на экране выбора)

L2, **R2**, **L1**, **R1**, ←, →, ↓, ↑ – неограниченное количество «продолжений»;

L2, **R2**, **L1**, **R1**, ↓, ↑, ↑, ↓ – дополнительная «жизнь»;

L2, **R1**, **L1**, **R2**, ←, →, ●, ■, **R2**, **L2** – выбор этапа;

L2, **R2**, **L1**, **L2**, ↑, ↓, ↓, ↑ – выбор оружия.

Cool Boarders

Разработчик UEP Systems

Жанр спорт (сноубординг)

Вместе с выбранным спортсменом вы мчитесь вниз по головоломным горным трассам, непрерывно врезаясь в скалы и переворачиваясь.

Как изменить голос ведущего

В меню опций нажмите раз сорок «Select loads of times» (пока не услышите звуковой сигнал). Голос у ведущего станет удивительно высоким.

Crash Bandicoot

Разработчик Naughty Dog

Издатель Sony

Вместе с симпатичным зверьком вы куда-то бежите, что-то взрываете, зачем-то вращаетесь... Что может быть увлекательнее?!

Секреты прохождения

Время не ограничено. Поэтому наберитесь терпения и действуйте спокойно.

Будьте осторожны, когда собираетесь прыгать. Препятствия скрывают множество ям. Многие платформы не прочны.

Соберите три приза «Tiki-mask» – и на короткое время станете неуязвимы.

Найдите секретный проход в верхней части уровня «Native Fortress». Это позволит вам миновать многих врагов.

Разбивая ящики на маленьких платформах с помощью атаки вихрем, убедитесь сначала, что стоите устойчиво. Иначе можно соскользнуть с края.

На уровне «Cortex Power» прыгайте направо. Отталкивайтесь от стены, чтобы избежать роботов с шипами.

Если вы разобьете все ящики и не потеряете «жизнь», то получите поздравительный экран и алмаз.

Дополнительные призы обычно во множестве разбросаны около конца уровня.

Убегая от валунов, старайтесь бежать, не сворачивая как можно дольше.

Следуйте за цепочками фруктов – и избежите препятствия.

На уровне «Rolling Stones» соберите три головы доктора Neo Cortex'a. Одна находится в ящике в начале уровня, еще одна – среди ящиков с динамитом в середине уровня, а последняя – около выхода с уровня. Отыскав все три головы, вы попадете на сложный призовой уровень с динамитом в ящиках.

Не используйте атаку вихрем против «босса» Рари-Рари. Прыгайте ему на голову, когда он промахнется, пытаясь ударить вас дубиной.

Чтобы победить Риппера-Ру (Ripper Roo), сначала увернитесь от него, пробежав между тремя передними кубами. А когда «босс» будет приближаться сзади, активизируйте ближайшую мину и отбегите.

Пароли

2 % – ●, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ■;
6 % – ●, ✖, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲;
11 % – ■, ■, ✖, ■, ■, ▲, ✖, ▲;
13 % – ✖, ■, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ✖;
18 % – ■, ■, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲;
22 % – ●, ■, ■, ●, ●, ✖, ✖, ✖;
27 % – ✖, ●, ✖, ●, ●, ✖, ■, ●;
31 % – ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ✖, ▲;
36 % – ✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ✖, ■;
38 % – ■, ■, ✖, ▲, ✖, ■, ●, ✖;
78 % – ▲, ▲, ✖, ●, ■, ■, ▲, ✖, ●, ●, ▲, ■, ✖, ■, ■, ▲, ✖, ●, ■;
100 % – ▲, ▲, ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ▲,●, ▲, ▲, ▲,●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖ (все 32 уровня и все скрытые предметы).

Предлагаем вашему вниманию также такие пароли:

Castle Machinery – ●, ✖, ✖, ●, ■, ●, ■, ■
Slippery Climb – ●, ■, ■, ✖, ▲, ■, ■, ▲
Boulder Dash – ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ■, ✖, ▲

Пароль дополнительных возможностей

▲, ▲, ●, ✖, ✖, ■, ■, ●, ■, ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●

Как получить дополнительные фрукты

Нужно перейти к экрану карты и нажать ↑ + **R1** + **R2** + **L1** + **L2**. Затем повторите это нажатие еще раз, но вместо ↑ держите ↙.

Отладочное меню

На экране с эмблемой «NAUGHTY DOG» удерживайте ↑ + ✖, пока не появится заставка. Затем, удерживая ←, нажмите ■, ●, ■, **START**. Во время игры, приостановив ее «паузой», нажмите ↓, потом 26 раз ✖, а затем еще раз ↓. Вы услышите короткий звук, и игра продолжится. Теперь, нажав **SELECT**, вы попадете в отладочное меню.

Creature Shock

Издатель	Virgin
Разработчик	Data East
Выход	1996 г.

Интересная и динамичная игра, действие которой происходит в 2123 году. Планета Земля страдает от перенаселения. Экспедиция землян отправляется на поиски планеты, подходящей для колонизации. Один из трех космических кораблей должен исследовать ступники Юпитера и Сатурна. Связь с Землей неожиданно прерывается, ваш корабль атакован неизвестными инопланетными существами.
В пяти миссиях «Creature Shock» вы столкнетесь с огромным количеством инопланетных монстров самых разных размеров и силы.

Прохождение

Первая миссия

Вы должны долететь до Сатурна и обезвредить базовый корабль инопланетян. Тщательно увертывайтесь от астероидов: столкновения с ними малоприятны. Не растрачивайте время на стрельбу по астероидам. Она бесполезна.

Отбивая массовые налеты врагов и уворачиваясь от выстрелов босса, цельтесь в днище его корабля.

Вторая миссия

Требуется спасти командующего миграционной службы и вылечить его от опасного вируса.

Выйдя из космического корабля, на развилках туннелей двигайтесь все время направо, попутно уничтожая монстров. Взяв красную капсулу в коконе с левой стороны туннеля, вы увеличите свой боезапас в полтора раза.

Чтобы уничтожить огромного паука, встретившегося на вашем пути, необходимо попадать в зеленую точку у него на брюхе. После того как убьете паука, на следующей развилке двигайтесь снова направо.

Встретясь с паразитами в очередном отсеке, сначала расправляйтесь с комаровидными созданиями, а потом уже с пауковидными. Нырнув в очередной туннель и падая, выбирайте левое направление, справа вас ждет неминуемая смерть. Достигнув поверхности, поверните направо. Как только встретившийся монстр попытается выстрелить в вас из хвоста, применяйте бомбу, а добивая его, постоянно блокируйте удары головой и выстрелы из хвоста. После того как монстр выстрелит, цельтесь ему в хвост.

Победив монстра и войдя в очередной отсек, поворачивайте налево при первой возможности, а затем направо. Вскоре вам предстоит схватка с самим боссом – человеческим мутантом. Как только с ним столкнетесь, начинайте стрелять и блокироваться. Постарайтесь ослепить его, стреляя по глазам.

Третья миссия

Преследуйте синий спутник-шпион. Не вздумайте последовать за красным – это ловушка, вы непременно погибнете. Во время выполнения этой миссии потребуются навыки прицельной стрельбы, ориентирования на местности, а также виртуозного управления кораблем.

Четвертая миссия

Вы внутри вражеской базы. Убейте роботов и при первой возможности идите направо до люка. Войдите. Идите вперед. Встретившись с монстрами, разделайтесь с ними. Поверните налево. Затем при первой возможности – направо. Открыв кокон, пополните боезапас. Вернитесь на развилку и продолжайте двигаться вверх по туннелю. Подвергшись нападению мутанта из пробоины в потолке, постарайтесь выстрелить ему в пасть. Двигайтесь дальше. Открыв люк, двигайтесь налево, вперед по тоннелю.

Расправившись с роботами, находящимися в сети, идите налево до лифта и поднимитесь на второй этаж. Сражаясь там с летающим пауком, убейте его двумя бомбами. Ни в коем случае не открывайте круглый люк! Пройдя вверх по тоннелю, вы встретите огромного робота с автоматом на груди. Блокируя его удары, постарайтесь попадать по красным точкам на его ногах и автомате. После победы над роботом зайдите в люк и уничтожьте кабель жизнеобеспечения базы, свисающий с потолка. Далее вам нужно будет покинуть базу в течение двух минут. Двигайтесь к месту посадки космического корабля по тому же маршруту.

Пятая миссия

Вы – на борту инопланетного корабля. Дойдя до перекрестка туннелей, двигайтесь налево до люка. Откройте его. После того как войдете в просторный зал, вам предстоит битва с огромным монстром-маткой. Стреляя по переносице железного шлема и разбив его, старайтесь попадать монстру в глаза. Если не успеете сделать это – будете убиты.

Спрыгнув с конвейера, бегите к двери как можно быстрее. Встав в проеме двери, стреляйте в монстра, пока он приближается к вам. На некоторое время вы сможете ослепить его и за счет этого проникнуть в корабельную рубку. Как только откроется дверь и монстр окажется в поле зрения, стреляйте по красному квадрату на его турбинном движке. Когда монстр подойдет к пульту управления, подкатитесь к нему и продолжайте стрельбу. Здесь у пульта вы обязательно должны будете истратить три свои бомбы. Добив этого монстра, вы одерживаете окончательную победу.

Crime Crackers

Коды

На титульном экране нажмите:

R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, ←, ●, →, ■, SELECT, START – отладочный режим;

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, SELECT – выбор анимации.

Criticom

Разработчик Vic Tokai

Жанр поединки

Восемь бойцов (шесть из которых – женщины) умеют проводить блестящие атаки. Бойцы-женщины обожают приемы против упавшего противника.

Тактика

Долгие эксперименты показали: самая надежная тактика – выбрать момент для применения спецприема, потом увернуться от контратаки противника и сразу же атаковать снова.

Выход на более высокие уровни

В опциях выберите «Load / Save», а затем введите рядом с именем персонажа следующие коды (первый – для первого уровня, второй – для второго уровня, третий – код доступа):

Dayton – SIER, ETER, DIRAT
Delara – PHAN, KING, DCINO
Demonica – GONE, WORL
Exene – SPHE, WING, ESCIN
Gorm – CHAM, MARV
S.I.D. – ODTH, BATM
Sonork – PLAY, CHRO, SSISE
Yenji – SPID, STAR, YAHAM

Применив код «TTAM» к любому персонажу, вы перейдете к заключительному сюжету.

Croc Legend of the Gobbos

Издатель	Fox / Argonaut
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-бродилка»
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти + пароли
Рейтинг	8 из 10

Некий уединённый остров населяли маленькие пушистые существа. Их король, однажды гуляя по берегу реки, заметил в воде корзину. Он вытащил её. В корзине оказался маленький крокодильчик. Посмотреть на это чудо собрались жители всего острова. Недолго думая, король решил усыновить малыша, которого назвали Кроком.

...Но в один «прекрасный» день на острове появился страшный монстр, задумавший поработить мирных жителей. Он загнал островитян в клетки, которыми заставил весь остров. Вы будете играть за Крока. Вам предстоит пройти пять карт, каждая из которых содержит несколько маленьких этапов и двух «боссов». Этапы таят в себе секреты и призы. Иногда Кроку придется поплавать под водой (ведь он крокодил), где не срабатывают некоторые кнопки.

Кнопки

удерживая ▲: направление

– осмотр местности сверху, снизу, слева и справа;
● – резкий разворот «кругом» (на 180 градусов);
✖ – прыжок. В прыжке можно управлять героем;
■ – удар хвостом;
L1 / **R1** – приставные шажки влево или вправо;
L2 / **R2** – изменение положения камеры.

Главное меню

START GAME – начать игру с начала;
OPTIONS – опции (выберите одну из строчек нажатием ✖):
- Controller Set-Up – назначение кнопок:
  - calibrate analog – управление по аналогии,
  - change configuration – переназначение кнопок,
  - return to option menu – возврат в предыдущее меню;
- Audio Options – аудио-опции:
  - music volume – громкость музыки,
  - sound effect volume – громкость звуковых эффектов,
  - audio mode – режим звучания музыки («stereo», «mono»),
  - return to options menu – возврат в предыдущее меню;
- Misc Options – прочие опции:
  - delete saved game – удаление ненужных «сохранений»,
  - write current options – запись текущих установок опций,
  - reset options to default – возврат к установкам по умолчанию,
  - center screen – настройка центра экрана,
  - return to options menu – возврат в меню опций;
- Return to Main Menu – возврат в главное меню;

LOAD GAME – продолжение игры с определённого этапа (с использованием карты памяти);
ENTER PASSWORD – продолжение игры с определённого этапа (с использованием пароля);
SHOW INTRO – мультик – заставка игры;
PAUSE MENU – меню, появляющееся также в «паузе» – при нажатии **START**, затем **SELECT**:
- continue game – продолжить игру,
- quit game – выйти из игры.

Прохождение

Вам нужно спасать жителей острова, спрятанных на всех этапах игры.

Прозрачные кристаллы – это ваша жизненная энергия. Пока у вас есть хоть один кристалл, убить вас нельзя. Красные сердечки – это «жизнь».

В некоторых местах игры трудно понять, что делать. Например, встречаются комнаты, из которых, на первый взгляд, нет выхода. Присмотритесь – и обнаружите едва заметные ступеньки на стене.

Пять разноцветных магических кристаллов позволят открыть двери с соответствующими изображениями. Золотой ключ нужен для двери с золотым замком, а железный – для клетки.

На протяжении всей игры вам будут встречаться ящики со знаком вопроса, в которых находятся призы. Чтобы разбить такой ящик, необходимо встать на него и два раза нажать ✖.

Колодцы, закрытые деревянной крышкой, также можно разбить. Разбейте крышку и прыгните туда: в подземелье вы сможете найти полезные вещи. Но, как и на поверхности, там обитают враги – будьте осторожны. Из некоторых колодцев вылезает кусачая розовая змея. Когда она спрячется внутрь, прыгните следом за ней в колодец, чтобы проверить, нет ли там хода в подземелье.

Вам придется перебираться по круглым мостикам. Имейте в виду, что мостики с трещиной в середине падают вниз.

Иногда призы или ящики бывают спрятаны прямо в начале уровня, позади вас, а иногда – в самом конце уровня. Так что, когда доберетесь до конца уровня, не спешите проходить его. Осмотритесь хорошенько.

Чтобы завершить уровень, ударьте хвостом в гонг с изображением птички.

Кое-где встречаются подобия телепортаторов в секретные комнаты, где можно найти несколько «жизней» (в игре «Croc» это большая редкость).

Например, в самом начале уровня «SHOUTIN LAVA LAVA LAVA 1-3», дойдя до кнопки, включающей мостики, посмотрите влево. Видите дерево? Встаньте на маленькие звёздочки, расположенные за ним.

Похожее место есть в уровне «HASSLE IN THE CASTLE 4-2». Дойдите до места, где лежит красный кристалл. Подойдите как можно ближе к краю и воспользуйтесь кнопкой ▲. Посмотрите вниз: там должна быть круглая платформа. Прыгните на неё с разбегу.

Первая карта игры – это зелёная цветущая часть острова. Но, несмотря на все эти красоты, уровень таит в себе немало опасностей.

Первый «босс» этой карты – маленькая уточка, которую заколдовал монстр. Когда она побежит за вами, бить её не надо. Убегайте до тех, пор пока она не остановится. Затем развернитесь, подбегите к уточке и ударьте её хвостом. Уточка опять начнёт бегать за вами. Повторите описанные маневры три раза, но будьте осторожны: с каждым вашим ударом утка бегает всё быстрее и быстрее.

Следующий «босс» – божья коровка, мирно ползущая по ветке дерева. Драться с ней вы будете на ринге, когда она превратится в здорового боксёра с четырьмя руками. Бить его не следует до тех пор, пока он не махнёт рукой, стремясь ударить вас. Сразу после этого «босс» начнет задыхаться. В тот момент его и надо бить хвостом. Чтобы избежать ответного удара, нужно держаться подальше и только иногда подходить, чтобы спровоцировать его махнуть рукой. Если после вашего удара «босс» упадёт на землю, прыгните к нему на живот и ударьте его ногами (✖ + ✖). Повторите это трижды – и вы победитель.

Пароли уровней первой карты

1 – ↑, ←, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓, →, →, ↑;

2 – →, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ↑, →, ←, →, ↑, →, ←, ↑, ↓;

3 – ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →, ←, →, ←, →, →, ↓, ←, ←;
4 – ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑;
5 – →, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓;
6 – ↓, →, →, →, ←, ↓, →, ←, →, ↓, →, →, ↓, ←, ←;
7 – ←, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↑, ←, →, ↑, →, ↑, ←, ↓.

Вторая карта – это ледяной участок острова, на котором вы встретите новых злодеев. Например, маленького тёмного человечка с большим шипом на голове, расхаживающего по верху сетки. Подпрыгивая, он так приземляется, что кругом дрожит земля. Берегитесь, чтобы он не прыгнул вашему герою на руки – а то Крок сорвётся.

Первый «босс» этой карты – маленький белый человечек, к которому приделали реактивный двигатель. Как только вы войдёте в его комнату, он заведет свой двигатель и полетит прямо на вас. Ни в коем случае не стойте на одном месте. Лишь иногда останавливайтесь, чтобы подманить «босса» к себе. Приземлившись, он сразу начнёт заводить двигатель – в этот момент его и надо бить.

Второй «босс» – страшенный снежный человек. Увидев Крока, он свернется клубком и покатится прямо на него. Убегайте, пока враг не остановится. А когда он это сделает, подбегите и ударьте его хвостом. После каждого удара он будет рассыпаться на более мелких монстров. Когда монстров станет четверо, их можно будет перебить по одному.

Пароли уровней второй карты

1 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ←, →, ←, →, ←, ←, →, →, →, ←;
2 – ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, →, ←;
– ↓, →, ↑, →, →, ←, →, ←, →, ←, →, →, ↓, ←, ←;
3 – ↓, ↓, →, →, ←, ←, →, ←, ←, ←, ←, →, →, →, ←;
4 – ↓, ↑, →, →, ←, ←, →, ←, ←, ←, →, ←, →, →, ←;
– →, ↓, ↓, ↑, →, ←, ↑, →, ←, →, ↓, →, →, ↑, ↓;
5 – ↓, ↑, →, →, ←, ←, →, ←, →, ←, ←, ←, →, →, ←;
– ←, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↑, ←, ↓;
6 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, →, →, →, →, ←;
– →, ↑, ←, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↓, →, →, ↑, ↓;
7 – ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ←, →, →, →, ←;
8 – ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, →, ←, →, →, ←.

Третья карта – это песчаный город с нефтяными реками. Вам придется здесь много прыгать по маленьким круглым платформам, висящим в воздухе и, вдобавок, крутящимся. Делать это лучше не торопясь.

Иногда встречаются мостики, по бокам которых – ещё мостики, и на них стоят маленькие человечки с тремя шипами на голове, стреляющие в вас огненными шарами. Прыгайте не останавливаясь, если вам дороги ваши кристаллы и «жизнь».

Первый «босс» карты – это рыба, превращённая в зелёное чудовище с длинным рыбьим хвостом и трезубцем в руках. Как только вы приблизитесь к чудовищу, оно поплывёт за вами, а потом остановится и будет притягивать вас к себе. Чтобы избежать гибели, плывите в противоположную сторону. Как монстр перестанет притягивать вас, подплывите к нему и ударьте его хвостом. Как и всем «боссам», ему нужно нанести три удара. Плавайте вокруг, не давая себя ударить.

Следующий «босс» – толстый зелёный монстр. Как только вы войдёте в зал, он начнет стрелять колючками. Бегайте вокруг, а потом, когда он перестанет стрелять, бегите в один из четырёх углов и стойте там. Монстр закружится волчком по всему залу. Когда он ненадолго остановится, нужно бить. После вашей победы обнаружится, что этот монстр – обычная ящерица.

Пароли уровней третьей карты

1 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↑, →, →, ↑, ↓;
2 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓;
3 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
4 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, →, ↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓;
5 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
– →, ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←, →, ↑, ↓;
6 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
– ↓, →, ↑, →, →, →, →, ←, ↑, ←, →, ←, ↑, ←, ←;
7 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ↑;
8 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ←, ↑;
9 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ↑.

Четвёртая карта игры. Мрачный замок злого монстра. Вам предстоит с самого низа подняться на самый верх замка.

Первый «босс» – розовый мальчуган с воздушными шариками. Он висит над пропастью, а вы находитесь на каменной платформе. Мальчуган бросает бомбу, которая, приземлившись, начинает гоняться за вами. Как только бомба приземлится, перебегите на другую сторону пружины. Бомба, устремившись за вами, попадёт на пружину. Пружина подбросит её – и бомба вернётся «к хозяину». Сделайте это три раза.

Уровень 4-3 («Dungeon of Defright») напоминает призовой этап. Здесь можно найти много хорошего: жителей острова, кристаллы, «жизни». Но в каждой комнате вас ожидает какое-нибудь испытание. Например, перед вами три ящика. Вам показывают главный приз в среднем ящике, а потом ящики переставляют. Отгадайте, в каком ящике главный приз – и вы получите его.

Ещё встречаются ящики, которые при вашем появлении начинают метаться по всей комнате. Чтобы поймать такой ящик, старайтесь загнать его в угол. А потом запрыгните на него.

В других комнатах вы увидите три кнопки со стрелками (влево, вверх и вправо). А в стене – три двери, из которых по очереди выходят монстры. Каждая стрелка относится к своей двери. Пользуясь стрелками, убивайте монстров, пока не получите приз.

Когда дойдёте до комнаты с розовым пузырём и тремя дверями, сдвиньте пузырь к левой двери и прыгайте на кнопке, надувающей его, пока пузырь не лопнет и не откроет дверь. Только в эту дверь и заходите, в другие не надо.

Как только второй «босс», главный «босс» всей игры, заметит вас, он сразу пойдёт в вашу сторону. Отбегите в сторону и подождите, когда он ударит кулаком по земле. Перепрыгните волну от удара. «Босс» схватится за голову. Подбегите к нему в этот момент и ударьте его хвостом. Его нужно ударить трижды – и тогда начнется новая фаза борьбы. Монстр выйдет на середину комнаты и будет ждать, когда вы остановитесь. Если вы надолго задержитесь на одном месте, монстр убьёт вас. Бегайте вокруг него, лишь иногда останавливаясь. Тогда монстр побежит в надежде прикончить вас – и стукнется головой об стену. Когда он схватится руками за голову, подбегите к нему и ударьте хвостом.

Вы победили монстра физически, но его призрак еще действует.

Пароли уровней четвёртой карты

1 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ←, ↑;
2 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, →, ↑, ↓, ←, ↑;
3 – ↑, ↑, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↑;
4 – ↑, ↑, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ↓, ←, ↑;
5 – ↑, ↓, ←, ←, ←, ↓, ↓, ↑, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ↑;

6 – ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↓, ↓, ←, ↑;
7 – ↑, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↑, ↓, ←, ↑;
8 – ←, ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓, →, ↓, ←, ↑, →;
9 – ←, →, ←, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →.

Пятая карта – ваш шанс расквитаться с монстром навсегда. Этот шанс выпадет только тому, кто собрал всех жителей острова.

«Босс» висит над пропастью и стреляет в вас электрическими шарами. Вокруг него летают платформы. А на земле, вокруг платформ, стоят четыре гонга с изображением птичек. Запрыгните на одну из платформ и летите к гонгу. Затем спрыгните и ударьте в гонг хвостом. После этого снова запрыгните на платформу, летите к следующему гонгу и ударьте в него. Повторяйте эти действия до победы.

Пароли уровней пятой карты

1 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↑, ←, ↑, →;
2 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↑, →;
3 – ←, ←, ↓, ←, ↓, →, →, ←, →, ↓, →, ↓, ←, ↑, →;
4 – ←, →, ↓, ↓, →, →, ←, →, ↓, ←, ↑,←, ↑, →;
5 – ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

Crow: City of Angels

Разработчик Acclaim

Игра сделана по известному фильму. Вам предстоит управлять действиями бесчестно убитого Эша (Ashe), который вернулся с того света, чтобы отомстить за свою смерть и смерть своего сына.
Месть – дело темное. Мрачная атмосфера облолакивает всё игровое действие.

Советы

Не позволяйте врагу подобраться к вам сзади. А уж если вы подпустили неприятеля с тыла, то разверните своего героя так, чтобы он смог нанести удар назад.

Старайтесь не вести бой на ближней дистанции. Многие ваши враги особенно сильны в рукопашном бою.

Пароли

✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ● – Boat;
▲,●, ▲,●, ■, ▲, ▲,●, ✖, ● – Tomb;
✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ● – Grave;
▲, ▲, ▲, ▲,●, ■, ▲, ■, ■, ● – Church;
✖, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ■, ● – Day O' Dead;
▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ● – Club;
✖, ✖, ●, ✖, ■, ■, ✖▲, ▲, ● – Tower;
▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ▲, ● – Borderland;
✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ● – финал.

Секретные пароли

●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ■ – неуязвимость;
■, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ■ – режим отладки;
✖, ●, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ✖, ● – режим жирафа;
▲, ▲, ✖, ■, ●, ●, ■, ✖, ▲, ▲ – режим «Stickman»;
▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲ – выбор FMV.

Crusader: No Remorse

Издатель Origin

Главное в этой игре – захватывающий сценарий. Вы играете за солдата-дезертира, примкнувшего к повстанческой армии, чтобы предотвратить дьявольские махинации всемирного Правительства. Вы оказываетесь в центре важных событий: похищают секретные материалы, организуют взрывы... Игра «Crusader», как и «Project Overkill», требует смекалки. Без нее вам не добиться качественного ведения боя и не обнаружить необходимые предметы.

Советы

Если сможете получить контроль над андроидом, используйте его для зачистки территории – это откроет путь вашему бойцу.

Когда не удается обнаружить ключ или пароль, необходимые для того, чтобы открыть дверь, можно воспользоваться гранатой. Она решит все проблемы.

Ищите спрятанные выключатели. Даже те, что кажутся бесполезными, часто открывают ход в секретные зоны.

Пароли уровней игры

2 – FWQP;
3 – PLRQ;
4 – SZNF;
5 – TD5S;
6 – J1BT;
7 – K2CV;
8 – N3DW;
10 – X5GZ;
11 – C6HO;
12 – D7J1;
13 – F8K2;
14 – FGL3;
15 – JFM4.

Секретный пароль и коды

После применения пароля «LOSR» (о котором будет сообщено, что он неправильный) вы сможете использовать во время игры следующие коды:

■ + **R1** – полное здоровье и энергия;
● + **R1** – все оружие и все предметы.

Cyberia

Разработчик Interplay
Жанр приключение + «action»

Глобальный терроризм правит футуристическим миром. Вы должны спасти человечество от уничтожения, проникнув на секретную базу «Сайберия» на территории Сибири (кстати, название игры – некая помесь слов «кибер» и «Сибирь»). Для успешного прохождения игры пригодится знание английского языка.

Новые возможности

Указав в качестве своего имени «NEMROSIM», вы сможете в аркадном режиме и в режиме головоломок выбирать первый уровень. Кроме того, вы сможете «загрузиться» в игру в любом пункте сохранения. И еще в игре появится много крови.

Дополнительные «продолжения»

Используйте пароли: «TNRUB_SDC_NOILLIB_A» и «_REEB_OROPPAS_KNIRD».

Cyber Sled

Разработчик Namco

Дуэль с использованием современной военной техники.

Как использовать вражеский корабль

Нажмите на титульном экране ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.

Cyber Speed

Издатель Mindscape
Выход 1995 г.
Жанр гонки

Гонки проходят по девяти трассам будущего в летательных аппаратах, мчащихся над землей с суперкосмическими скоростями. В вашем распоряжении одна из восьми машин, каждая из которых имеет свои характеристики, собственного пилота и страну-производителя.

Коды

Чтобы поучаствовать в гонке в виде механической коровы, при вводе пароля четырнадцать раз нажмите ←.

Если на экране опций нажать ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1, R2, вы получите доступ к дополнительным опциям и новым саням.

Чтобы корова полетела, на экране выбора корабля нажмите:

↑, ←, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←, ↓, →, →, ■, ✖, ●.

А чтобы посмотреть все видеофрагменты, нажмите ●, ■, ▲, ←, →, ↑, ■, → при выборе языка.

Dark Forces

Издатель Lucas Arts
Жанр боевик

Вам предстоит блуждать по коридорам, набитым оружием многочисленных видов, и непрерывно вести огонь. Придется проявить свои стратегические дарования.

Советы

Вступив в рукопашный бой с драконами ямы Джаббы (Jabba), пользуйтесь тактикой быстрых атак и отходов. Если вы ввяжетесь в изнурительное единоборство, то наверняка проиграете.

В сборочном цехе «Dark Trooper» бросьте несколько мин на ленты конвейеров, чтобы удружить неприятелям, поджидающим вас на дальнем конце конвейера.

Как только вы заметите на стене трещину, бросьте в нее термальный детонатор. Вы сделаете пролом, за которым обнаружатся полезные предметы.

Снаряжением, работающим от аккумуляторных батарей, пользуйтесь экономно: могут настать тяжелые времена, когда вы подолгу не сможете подзаряжаться.

Пробираясь через очистные сооружения, не останавливайтесь. Иначе местные монстры немедленно атакуют вас.

Не следует врываться в каждую комнату, паля из бластеров. В игре есть такие места, где лазерные залпы будут рикошетом возвращаться к вам.

При выполнении одиннадцатого задания («Imperial City») нажмите на стену с эмблемой императора – и обнаружите переключатель. Если выстрелить в переключатель, то лифт доставит вас на секретную территорию, где вы найдете источник «жизни».

Пароли уровней игры

2 - Y7B5T7S183	6 - 7YBKBJFL22	10 - V!Q534T0F6
3 - 3WKKVMKHWZ	7 - Y7C4L7Q193	11 - NVHL4LFQ1R
4 - 9WJHBLCN00	8 - X8D3L6R2C4	13 - LXFN4JCSZT
5 - 8XKGBKDPZ1	9 - W9F635SZB5	14 - 205F6HJT0V

Секретное меню

Чтобы выйти в меню секретных кодов, начните игру и нажмите ←, ●, ✖, →, ●, ✖, ↓, ●, ✖. Появится секретное меню, в котором для разрешения той или иной опции нужно переключить ее в зеленый цвет. Вы увидите такие опции:

Invincible	–	непобедимость;
Coords	–	координаты вашего героя;
Supermap	–	вся карта;
Pogo	–	доступ к запертым участкам лабиринта;
Max Out	–	максимум оружия и оборудования;
Game Won	–	трюк победителя;
Skip Level	–	пропуск уровня. Сделав в этом режиме «паузу» в игре, вы увидите меню «Return To Game – Next Mission – Abort Mission». Вторая из этих опций перенесет вас на следующий уровень;
Return To Game	–	возврат в игру.

Выбор уровня игры

Выберите пункт «Restore Game» и введите пароль «P3NDLDQNY2». Затем выберите «Start Game» – и вы сможете попасть на любой из четырнадцати уровней.

Defcon 5

Разработчик	Millenium Interactive
Издатель	Psygnosis
Выход	1996 г.
Жанр	стрелялка + элементы стратегии

Начались звездные войны, и вы состоите в одной из дивизий, обороняющих пространство глубокого космоса от пришельцев. Ваша личная миссия – вывести из строя систему безопасности на одной из ключевых баз инопланетных существ. Вы должны проникнуть на базу и внести изменения в программное обеспечение центрального компьютера. Но пришельцы не дремлют. Они организовывают атаки с внешней стороны базы, а также направляют роботов, запрограммированных найти и уничтожить вас. Более того, в родной дивизии кто-то строит против вас козни, и существует угроза, что вернувшись домой, вы окажетесь за тюремной решеткой. С этим тоже неплохо бы разобраться.

Советы

При передвижении внутри базы в вашем распоряжении высококлассная компьютерная система. Все ресурсы, которыми вы располагаете, взаимосвязаны. Если вы потратите слишком много энергии на уничтожение противников, может не хватить воздуха на базе, и вы будете вынуждены пойти на загерметизацию некоторых помещений.

Чем большее пространство базы вы обойдете, тем больше приобретете необходимых ключей, которые помогут при выполнении финальной миссии.

Пароль бесконечного вооружения – 800D 53AC 0014

Скрытая игра

На шестом этапе, с помощью VOS-терминала выберите «communications: local comm». Нажмите ▲, и вы получите доступ к скрытой космической игре.

Depth

Разработчик Sweepstation

Здесь вы сможете расслабиться от стрельбы и потасовок. «Глубина» позволяет вам попробовать написать музыку, даже если у вас нет к этому особых способностей. Во всяком случае, каждый сумеет поиграть с дельфином на морских глубинах...

Режимы игры

Silent Space

Здесь вы принимаете решение о выборе этапа (их двенадцать) или же отправляетесь в редактор – «Groove Editor». Вы можете плавать с дельфином в режиме реального времени, выпрыгивать из воды и даже стоять на хвосте.

Colour Cycle

Сочинив кое-какую музыку в «Groove Editor», вы можете удалить все меню, оставив лишь калейдоскоп красок на заднем плане. Пока звучит музыка, можно «поиграть» цветами. Проверьте, не пропадает ли в вас дизайнер!

Cruise Stage

Сохранив свое музыкальное сочинение, плывите в одну из «Cruise Stages». Музыка будет звучать, пока вы плаваете дельфином по экрану. Можно даже расцвечивать ее новыми мелодиями (поверх основной темы), нажимая различные кнопки. Двигаясь вверх по экрану, вы будете «врезать» барабаны-басы, а нажатие **SELECT** производит переключение с мелодии на мелодию. На каждой из дюжины сцен – своя музыкальная тема.

Groove Editor

Побывав в «Cruise Stage», вы узнаете новые музыкальные темы, которые можно использовать в музыкальных произведениях. Вы можете выбрать до восьми таких тем.

Можно сочинить по две мелодии для каждой сцены. И каждая будет включать до восьми взаимосвязанных музыкальных тем.

Descent

Разработчик Interplay

Жанр космический боевик + стрелялка (коридорная)

Вы играете за пилота, работающего на могущественную компанию, которая добывает на нескольких планетах Солнечной системы дорогостоящие минералы. Добычу выполняют роботы, которые взбунтовались под воздействием компьютерного вируса. Необходимо провести изящный самолетик сквозь лабиринт рудников, уничтожая всех зараженных роботов. Нужно спасти заложников и отыскать выход.

Коды

■, ✖, ●, ▲, ✖, ▲, ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ✖ – все ключи;

▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ■, ▲, ●, ■, ■ – все уровни;

■, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ✖ – невидимость;

▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ●, ▲ – супероружие;

▲, ✖, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖ – десять «жизней», все уровни, супероружие;

■, ▲, ●, ■, ●, ✖, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖ – «турбо».

Descent Maximum

Разработчик	Interplay
Выход	1996 г.
Жанр	космический боевик + стрелялка (коридорная)

Это необычная игра, синтез игрушки типа «Doom» и симулятора боевого космического корабля. Действие разворачивается на Плутоне. В запутанных лабиринтах и шахтах, по которым вы пробираетесь на своем летающем корабле, вам необходимо освободить заложников, захваченных пришельцами. Ваш корабль оснащен по последнему слову военной техники, он свободно перемещается во все стороны. А скольжение по запутанным лабиринтам на огромных скоростях просто захватывает дух. По пути вы должны будете уничтожать вражеских роботов. Основная ваша задача – взорвать шахтные реакторы, а с ними – зараженные шахты. Взорвав реактор, вам надо успеть проскочить в аварийный выход (у вас 50 секунд).

Кнопки

SELECT + ▲	–	скольжение по вертикали вверх;
SELECT + ✖	–	скольжение по вертикали вниз;
SELECT + ■ (или ●)	–	быстрый взгляд назад.

Прохождение

Собирайте в шахте все, что находится в пределах досягаемости.

На закругленных участках шахты передвигайтесь по стене с наименьшим радиусом кривизны.

Используйте переходы между коридорами и боковые тупики как укрытия от ракет. Если вы находитесь на прямом участке шахты, и на вас движется самонаводящаяся ракета, уклоняйтесь от поражения, двигаясь перпендикулярно к ее траектории.

Если ваш корабль взорвется вместе со спасенными заложниками на борту, вы не получите призовых очков. Поэтому сначала выполните все задания миссии (найдите голубые, желтые и красные ключи-карты), а уже потом берите на борт заложников.

Светящиеся объекты – дружественного характера. Они не только осветят темные участки шахты, с их помощью вы можете открывать двери, находясь на безопасном расстоянии.

Постоянно находясь в движении, вы сможете избежать поражения огнем врага. Этот навык весьма пригодится на последних этапах игры. Вертикальное скольжение особенно эффективно в дверных проемах. Постоянно держите противника под огнем.

На новых местах сначала, используя карту, выясните, где затаились враги. Затем, остававаясь за дверью, дождитесь, пока роботы сами не начнут нападать. Помните, что нападение возможно и сзади.

В случае перекрестного огня сначала расправляйтесь с одиночками и немногочисленными группами роботов.

Используйте против слабых противников слабое оружие, а против более сильных – мощное.

Секретные этапы

В этой игре три секретных этапа. Входы в них скрыты за потайными дверями, и для их достижения необходимо совершить ряд определенных действий.

Первый секретный этап

Необходимо взорвать десятый реактор. Когда вы включите счетчик, покиньте помещение реактора тем путем, которым пришли. Следуйте вниз по коридору до первой двери. Пройдя эту дверь, вы обнаружите секретную дверь справа. Войдя в нее, попадете на первый скрытый этап.

Второй секретный этап

Когда вы разрушите реактор на 21-м этапе, покиньте помещение через одиночную закрытую красную дверь, которая находится в стене направо от двух смежных красных дверей. Вы должны двигаться быстро. Следуйте вниз, пропуская обычный выход на потолке. Пройдите несколько кородорных зигзагов до секретной двери, которая будет на потолке. Второй секретный этап за ней.

Третий секретный этап

После взрыва реактора на 24-м уровне покиньте помещение тем же путем, каким вошли. Откройте секретную дверь в основании вертикальной шахты, ведушей к выходу. Рядом – вход на третий скрытый этап.

Борьба с боссами

Труднее всего уничтожить двух боссов на седьмом и двадцать седьмом этапах, так как они не только очень хорошо вооружены, но и способны, избегая вашего огня, телепортироваться в соседние помещения. После того как вы их взорвете, откроется выход из шахты.

Босс седьмого этапа

Перед входом в помещение с боссом убедитесь в том, что вооружение и здоровье у вас на максимуме: ведь после того как вы войдете, дверь закроется. Непрерывно двигайтесь, ведя огонь по роботам. Когда сосредоточитесь на боссе, помните, что тщательно целиться и стрелять по нему особенно выгодно в начале или конце телепортации, когда он не ведет огонь сам.

Босс двадцать седьмого этапа

Поберегите для него большие ракеты. Атаковать удобно, пользуясь одним из четырех энергетических центров в стенах помещения. Это отличная защита для вас. После телепортации босса понадобится не одна попытка, прежде чем вы сумеете уничтожить его.

Коды

Нажимайте по ходу игры (не останавливая ее «паузой»):

■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ✖, ■, ●, ▲, ●, ✖ – оружие и энергия;
■, ▲, ✖, ▲, ●, ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖ – все ключи;
▲, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ▲ – неуязвимость;
✖, ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ✖, ▲, ● – плащ;
▲, ✖, ●, ■, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●, ■ – полная защита;
▲, ■, ●, ▲, ✖, ■, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ● – на крыло;
▲, ■, ●, ✖, ■, ✖, ●, ■, ▲, ●, ✖, ✖, ■ – «турбо»;
▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ●, ✖, ▲ ● – дополнительная «жизнь»;
▲, ✖, ■, ■, ▲, ●, ■, ✖, ●, ■, ▲, ● – роботы быстрые, а огонь – медленный;
▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖, ▲, ●, ✖ – изменение цветовой палитры;
■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ✖, ▲, ✖, ▲, ●, ✖ – едкие цвета;
■, ▲, ●, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ●, ■, ●, ✖ – все принадлежности;
▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ●, (■) – «Mega Wowie Zoweie»;
✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ● – «Hello Minnie».

Destruction Derby

Разработчик	Reflections
Издатель	Psygnosis
Выход	1995 г.
Жанр	гонки на выживание

Сложные трассы, крутые повороты, столкновения – и все это с хорошими (для 1995 года) графикой и звуком. Игра в трех режимах, в каждом надо достичь определенной цели. В первом – бить и крушить своих соперников, двигаясь на небольшом поле, во втором – обогнать всех на трассе, опять сталкивая другие машины, и в третьем – просто мчаться по финишной прямой, не позволяя себе ничего лишнего.

Кнопки

✖ – ускорение;
■ и ▲ – задний ход и тормоз;
L1 и **L2** – переключатель вида.

В главном меню первый пункт позволяет выбрать машину, второй – трассу, третий – вид гонок.

Советы и секреты

В гонках «Destruction Racing» старайтесь придерживаться второго места: все очки, засчитанные для машины, занявшей первое место, удваиваются.

В гонке за кубок легко получить десять очков, если после слова «Go» повернуть налево или направо. Кроме того, попробуйте двигаться в обратном направлении, пока индикатор повреждений показывает задний вид вашей машины в оранжевом цвете. В то время как вы находитесь в таком состоянии, другие машины получат передний вид в оранжевом цвете, и вы сможете урвать еще десять очков.

В начале каждой гонки удерживайте кнопку ускорения и ✖ в течение трех секунд – и заработаете четыре очка.

Выберите режим «Total Destruction» и сразу же выйдите из него (продолжайте удерживать **START**, пока прокручиваются титры). Теперь на табло рекордного времени будет указано: 599,99 секунд.

Если в гонках «Wreckin' Racing» финишировать на призовых местах, вовсе не важно, какие повреждения нанесены другим машинам. Хорошая стратегия – пройти на второе место и попытаться закрутить переднюю машину для большого количества очков. Позвольте другой машине вырваться вперед и сделайте с ней то же самое.

Секретные имена

REFLECT!	–	выбор уровня;
!DAMAGE!	–	неразрушимость машины;
NPLAYERS	–	увеличение числа противников.

Destruction Derby 2

Разработчик	Reflections
Издатель	Psygnosis
Жанр	гонки на выживание

В новой версии игры вам предстоит овладевать новыми приемами управления автомобилем. Четыре трассы – основные. Три другие открываются по мере ваших успехов.

Секретные имена

Идите в «stock cars», «championship mode», и укажите одно из имен:

MACSrPOO – для получения доступа ко всем трассам, машинам и гонкам на выживание;
ToNyPaRk – чтобы посмотреть видеоклип;
CREDITZ – для промотра мультфильма.

Набрав код, идите в «Practice» или «Time Trials».

Как набрать много очков

На старте развернитесь и постарайтесь сталкиваться со всеми встречными машинами. Вы не займете первое место, но очков будет много.

Die Hard Trilogy

Разработчик Fox Interactive
Выход 1996 г.

Вы выступаете в роли очень крутого парня Джона Мак-Клейна (John McClane). И задачи поэтому стоят перед вами не менее крутые.

1 часть. Вы вызвались спасти заложников из набитого террористами офиса. На нескольких уровнях первой части вам предстоит громить террористов (только не вздумайте по ошибке стрелять в заложников!), открывать двери, окна и даже резать свои босые ноги о разбитое стекло.
Вы можете смотреть сквозь стены и находить врагов по всему зданию.
2 часть. Аэропорт Даллас. Теперь террористы здесь. Их много. Почти столько же, сколько у вас патронов.
3 часть. Теперь вы взялись за не менее трудную задачу, чем первые две. Вы взялись полностью очистить Нью-Йорк от бандитов. Их там немало. Для этой благородной миссии иногда можно воспользоваться и машиной налогоплательщика. А что делать! Уничтожить бандита можно иногда с помощью его же собственного взрывного устройства.

Пароли уровней игры

Первая часть

2 - ZN1!6HTWZJ!HF GK5N5W7CX7JZR V!CYHPZRV!CXN KZRV!CYHPZRVJ

3 - T4X 3 4TD1DP 5B9W974MM6DT7 4XMLG9T74XMMG FT74XMLG9T74J

4 - Q 1WSX3WQK!CD !6FSS!M1FFPQ2 SC1D5JQ2SC1F5 NQ2SC1D5JQ2S

5 - Y41!ZDT3YJMZZ Y!BPYY6MW7DY7 NZMVH9Y7NZMWH FY7NZMVH9Y7NJ

6 - F8279HY3FLM6X 15K1!TGNWWHF9 P6NVMBF9P6NWM GF9P6NVMBF9P

7 - 74225VHK7WVMW H7GRVLCLH1X74 XMLG9T74XMLH9 Y74XMLG9T74XJ

8 - TN1ZN9JCSJ XL 7X5R9N4WL68TR 6XWMGFTR6XWLG 9TR6XWMGFTR6J

9 - H425H75XGGVRV BXK479!L!3XH5 XRLZCTH5XRL!C YH5XRLZCTH5XJ

10 - 3D231ZZ!23CK! 8BS QV9Q7JZ3D FKQ6SW3DFKQ7S !3DFKQ6SW3DFJ

11 - W82GN88TVSCFX WCM79Q5PRZ!WC FFPQQVWCFFPRQ ZWCFFPQQVWCF

12 - 942RCHX88Z14N RL3WL4XLM2D95 4NLLB9954NLMB F954NLLB9954J

13 - TJ2HGH DSD1DP Z VN45NTLG9TM 6DTM6DTM6TDL6 8TM6DTM6DTM6

14 - DX22HW5SGZPQ7 Z5NGQZGSM2DY MQGTW7DYMQGSW 3DYMQGTW7DYMJ

15 - BX21PND98VGP 4ZB1QDYGNLLBY CPGPVRBYCPGNV MBYCPGPVRBYCJ

16 - XJ2BXT9SZXPG5 DJ6S Z69SH1XM LG9T74XMLG9S7 XMLG9T74XML

17 - RS2GX9C5P9SCJ S3X65LMYGYWRV !CYHPZRV!CYGP VRV!CYHPZRV!

18 - FS237Z5NHGKQR 871JV7ZXVWCFT R6XWMGFTR6XVM BFTR6XWMGFRT

19 - B42 RJ468VGPC 7S8DVXY2P2NB5 8P2NBKB58P2PB PB58P2NBKB58J

Вторая часть

2 - 14 JJ2JB144JL
289144JB F1
4JLKT3GS9 L38
F144JL289144

3 - SS XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3

4 - F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

5 - N V38Y3N2JB1
85 N2J955Y1NL
JB 1L4Q7TV195
4N2JB185 N2J

6 - 8N N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J

7 - 8D142J2 8F1N6
JV38F1JJ3B 8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

8 - N 1B58Y3N2JB1
85 N2JHHXP2NZ
JB 76LXXNV195
4N2JB185 N2J

Третья часть

5 - KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
K63SGSJDFD2J

6 - Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG

7 - !81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H

8 - 5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J

9 - S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2 SM 6
7TW5XQ4QGC62

10 - 7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6 V38MH9T9RJ

11 - 8J24 KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

12 - 9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN

Коды

Поставив игру на «паузу» и удерживая **R2**, вводите следующие коды:

←, ●, ↑, ↓, ■, → – «вечная жизнь»;
●, ●, ■, ■, ↓, ↓, ✖, ✖ – бесконечное количество «турбо»;
●, →, ↓, ■, ▲, ← – бесконечное количество «супертурбо»;
↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ← – режим плоской тени;
●, ↓, ↓, ▲, ✖, ■ – режим Фергуса (все станут похожи на ведущего программиста);
→, ■, ←, ▲, ✖, ■, ↓ – нереальные здания;
●, ↓, ↓, ■, → – переключение плоского, вытянутого и максимально приближенного ракурсов;
→, ●, ←, ←, ■, ↓ – игрушечный автомобиль – подвеска на лобовом стекле;
→, ↑, ←, ←, ■, ↓ – замедление;

только для первой части:

десять раз ▲, четыре раза → – все враги станут красными скелетами, а все заложники посинеют;
→, ↑, ↓, ■ – неуязвимость;
↓, ■, ▲, ↓ – противники погибают после первого вашего попадания;
→, ■, ▲, → – перевернутое управление (повторное применение кода отменяет его действие);

только для второй части:

↓, ■, ▲, ↓ – красные скелеты, синие заложники;
↓, ▲, →, ■ – неуязвимость;
→, ↑, ↓, ■ – нажатие **START** будет вызывать редактор карт. Цветными линиями показаны перемещения персонажей. Нажмите **SELECT**, чтобы двигаться

в трехмерном пространстве. ↑/↓ изменяют размер карты, а **L1/R2** позволяют посмотреть вниз или вверх;

только для третьей части:

←, ●/↑, ↓, ■ – выведение на экран ваших координат;
↓, ●, ↓, ● – возможность обзора сзади;
←, ▲, →, ↓ – гигантские машины.

Disruptor

Разработчик Universal Interactive
Жанр коридорный боевик

Вам предстоит пройти двенадцать уровней, стартовав с простым пистолетом, а потом получая всё более мощные виды оружия. Еще здесь есть средства психического воздействия на неприятеля: от чар до электрошока.

Пароли этапов игры

2 – ■, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ✖, ■
3 – ✖, ▲, ●, ●, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ✖, ▲, ▲
4 – ●, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ■
5 – ✖, ●, ▲, ●, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ●, ▲
6 – ▲, ✖, ●, ●, ✖, ✖, ■, ●, ●, ✖, ▲, ✖
7 – ●, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ▲
8 – ●, ■, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ●, ✖, ▲, ✖, ✖
9 – ■, ✖, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ▲, ●, ●
10 – ■, ●, ■, ✖, ■, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■
11 – ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ●
12 – ●, ■, ▲, ●, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ✖, ●, ■
13 – ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ●, ✖, ●, ■, ✖, ●

Коды

Во время игры нажмите **SELECT**. Когда появится карта уровня, нажмите **L1**, чтобы отключить время, а затем нажмите:

✖, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ✖ – получите полное вооружение;
▲, ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ■, ■ – восстановите запас энергии.

Зная эти коды, несложно победить «босса». Используйте пушку. Когда закончатся боеприпасы, пополните их секретным кодом. При необходимости применяйте код восстановления здоровья. Пополняя боезапас, перемещайтесь, чтобы не быть подстреленным.

Во время игры, не применяя «паузу», удерживая **SELECT**, нажмите:

L1, ●, ●, ■, ●, ▲, ✖, ✖, ● – неуязвимость;
L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲ – всё оружие.

Doom

Разработчик id Software
Издатель GT Interactive
Выход 1996 г.

Кто не знает этих кровожадных чудовищ, настоящих исчадий ада, ставших классикой?! Они злобны и коварны, расправиться с ними порой весьма непросто. Множество уровней и впечатляющий набор средств для борьбы с монстрами делают игру захватывающей и динамичной. Вы космический десантник. Ваши товарищи погибли, выполняя ответственную боевую операцию на спутнике Марса Фобосе. Секретные объекты Объединенной Аэрокосмической Корпорации (UAC) на Фобосе поражены неведомым инопланетным вмешательством. Теперь все зависит от вас. Вам предстоит разыскать оружие, оставшееся от погибших товарищей, и в одиночку одолеть космическое «нечто».

Советы

Прислушивайтесь к рычанию ваших врагов. Приближение этого звука сигнализирует о скорой неприятной встрече – у вас есть несколько секунд, чтобы привести себя в порядок.

Пользуйтесь приемом «поливания огнем». Такие враги, как Former Human и Imp, могут перемещаться зигзагами, избегая точно нацеленных выстрелов. «Поливая» их огнем, вы сможете прикончить их быстрее.

Старайтесь заставить врагов перебить друг друга. Дело в том, что во время схваток с применением стрелкового оружия все стреляют во всех. Учитывайте только, что монстры, атакующие снарядами, никогда не поражают ими врагов той же разновидности.

Пароли этапов игры

Ultimate Doom

1 (Hangar)	–	WLHYHCPWWW	
2 (Plant)	–	PFX7ZN3NNN	(CR!3WDD3DB)
3 (Toxin Refinery)	–	WLHYHCPVVV	(3JJCMK8W64)
4 (Command Control)	–	PF7XZ3NMMM	(03LTJOY!02)
5 (Phobos Lab)	–	P7XFZ3NMMM	(H33!IHFTHK)
6 (Centrol Processing)	–	PLIRY81LLL	(04MSKZX9ZI)
7 (Computer Station)	–	LWHYHPCPPP	(YTTLCXXLXV)
8 (Phobos Anomaly)	–	PFX7ZN3TTT	(09SMBY04YW)
9 (Deimos Anomaly)	–	WLHYHCPOOO	(7KKBLD7V53)
10 (Contamment Area)	–	PFX7ZN3SSS	(FM4217GSGJ)
11 (Refinery)	–	WLHYHCPZZZ	(H!!3WDGLDB)
12 (Deimos Lab)	–	PPX7ZN3RRR	(07QPDW26WY)
13 (Command Center)	–	WLHYHCP222	
14 (Halls of the Damned)	–	PFX7ZN3QQQ	(RBR4G!LDLN)
15 (Spawning Vats)	–	WLHYHCPIII	(WTXQ9C3WII)
16 (Hell Gate)	–	PFX7ZN3FFF	(548C7DFWYX)
17 (Hell Keep)	–	WLHYHCP444	(JOC89DZPQS)
18 (Pandemonium)	–	PFX7ZN3DDD	(JGB9CTONRT)
19 (House of Pain)	–	WLHYHCP333	(9QLTKRO!02)
20 (Unholy Cathedral)	–	PFX7ZN3CCC	(78M63QX921)
21 (Mt Erebus)	–	LWHYHPCDDD	(S!61FHVQJG)
22 (Limbo)	–	P**L1**RYSIBBB	(33QHFTT6WY)
23 (Tower of Babel)	–	WLHYHPC555	(VBGQPJ!Y46)
24 (Hell Beneath)	–	PFX7ZN3KKK	(ZYKTLW7V53)
25 (Perfect Hatred)	–	WLHYHCP888	(ODJSM4HW64)
26 (Sever of the Wicked)	–	PFX7ZN3JJJ	(LS5YPTCRKH)
27 (Unruly Evil)	–	WLHYHCP777	(ZDJSMVRW64)
28 (Unto the Cruel)	–	PFX7ZN3HHH	(IYKTX4QV53)
29 (Twilight Descends)	–	WLHYHCP!!!	(XKF6RSLZ97)
30 (Threshold of Pain)	–	PFX1ZN3GGG	(DJX07Q4HTR)

Doom 2

31 (Entryway)	–	WLHYHCP999	(COWI!QNJQS)
32 (Underhalls)	–	WLHYHCPCCC	(VM!3VID3DB)
33 (Gauntlet)	–	PFX1ZN3666	(W394W2DMFC)
34 (the Focus)	–	WLHYHCPBBB	(ZQ58ZKJRKH)
35 (the Waste Tunnels)	–	PFX7ZN3555	(Z758ZKJ8KH)
36 (the Crusher)	–	LWHYHPCSSS	(5C2V3DQBNL)

37 (Dead Simple) – PF7XZ3N444 (NCKBLXTV53)
38 (Tricks & Traps) – WLHYHPCDDD (1Q580FCRKH)
39 (the Pit) – PLIRYS1333 (HTMSKZZ9ZI)
40 (Refueling Base) – LWHYHPC777 (WS58ZKCRKH)
41 (O of Destruction) – PFXJZN3!!! (CSNRG2W820)
42 (the Factory) – LWHYHPCSSS (WT670JBQJG)
43 (the Inmost Dens) – PFX7ZN3999 (DQLTJIY!O2)
44 (Suburbs) – LWHYHPC999 (2N94VFFMFC)
45 (Tenements) – PFX7ZN3SSS (CQLTJOY!02)
46 (the Courtyard) – LWHYHPC!!! (WR492GDJGJ)
47 (the Citadel) – PFX7ZN3777 (PFFGXH3777)
48 (Nirvana) – WLHYHCPMMM (JWCJV2X479)
49 (the Catacombs) – PFX7ZN3YYY (CJJTM35964)
50 (Barrels of Fun) – WLHYHCPLLL (M!T174XZXV)
51 (Bloodfalls) – PFX7ZN3XXX (5770MX2CDF)
52 (the Abandoned Mines) – LWHYHPCXXX (YJLW3PPCPM)
53 (Monster Condo) – PF7XZ3NWWW (DKKBLM58J3)
54 (Redemption Denied) – WLHYHPCNNN (7L3!266DJK)

Секретные этапы

55 (Fortress of Mystery) – PF7XZ3NVVV (JCGDNFL888, CKHDP33X35)
56 (Military Base) – LWHYHPCZZZ (3P67ZNBQJG, OJIW3PRCPM)
57 (the Marshes) – PFX7ZN3222 (JCGDNFL555, WVX07TTOTR)
58 (the Mansion) – WLHYHCPQQQ (BXXBXXB778, XDV29SRKRT, 5QC5F!OCHK)
59 (Club Doom) – PF7XN3N111 (JCGDNFL556, 644YLIQ9GJ, 57V29TOFJK)

Доступ на секретный уровень «Military Base» возможен с третьего уровня. Для этого используйте пароль «6LC!2FYTHK».

На уровень «Fortress of Mystery» можно попасть с пятнадцатого уровня (пароль «VZH96K4YMP»).

На уровень «the Marshes» можно попасть с уровня 29, применив пароль «NM3BJ67SZ1».

На уровень «the Mansion» можно пройти с уровня 44 (пароль «8RJ3WDDGDB»). Наконец, отсюда можно попасть в «Club Doom», если использовать пароль «WWYZ8SSZSQ».

Доступ к обычным этапам

Чтобы получать доступ к случайному уровню с разными запасами оружия, снарядов и «жизней», перейдите к экрану паролей и в качестве первых семи символов наберите: «D00MMNL» (второй и третий символы – нули). Далее выберите любые три одинаковые символа для трех оставшихся позиций. Попробовав несколько вариантов, вы сможете получить до 999 снарядов, 200 «жизней», большинство видов оружия...

Коды

Приостановив игру, вводите коды:

↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, (●) – неуязвимость;
→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✖ – переход на следующий уровень;
✖, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ← – полный комплект оружия и боеприпасов;
L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✖, → – прибор ночного видения;
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■ – полная карта уровня;
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ● – все предметы на карте.

Dragon Ball

Разработчик Bandai

В игре участвуют двенадцать популярнейших персонажей. Среди них – Vegita, Piccolo и San Goku. Созданы многочисленные уровни. Предусмотрены схватки в воздухе и на суше.

Новые бойцы

Нажмите на титульном экране ↑, ▲, ↓, ✖, ←, L1, →, R1.

Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Разработчик	3D Realms
Издатель	GT Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Рейтинг	9 из 10

«Duke Nukem» – вариация на тему бессмертного «Doom». Данная версия позволяет Дюку-бойцу ползать, плавать, прыгать, летать на ракете, смотреть вверх и вниз. Оружие и враги претерпели некоторые изменения и выглядят даже лучше, чем на PC. Прочесываемый Дюком «Total Meltdown» состоит из 34 уровней, в том числе 6 пародийных, которые должны напомнить вам игры «Resident Evil», «Tomb Raider» и даже «Reservoir Dogs». Возможно использование соединительного кабеля для игры вдвоем.

Прохождение

Первый этап – Hollywood Holocaust

После падения вам необходимо подняться на верхний уступ, расположенный слева. Для этого используйте ящик и выступ дома.

На месте приземления прыгайте в среднее окно над выступом. Вы попадете в комнату, где вам необходимо открыть плакат с девушкой.

Найдите бар. Подойдите к кассе на стойке и нажмите на нее, тогда сверху справа откроется дверь. Чтобы подняться к ней, используйте столб, расположенный около стены под этой дверью.

Подойдите к лифту, который ведет в зал с игровыми автоматами. Около него находится урна. Запрыгнув на нее, вы сможете открыть дверь в стене над вами.

Зайдите в туалет. Разбейте решетку над левой кабиной. Запрыгните туда и идите до конца коридора. Разбейте решетку – и вы попадете в секретную комнату.

Найдите дверь в стене. Она выделяется на рисунке стены. Откройте ее, и вы окажетесь в помещении, где лежит красная карта.

Около окна в кинозал включите рубильник, открывающий экран.

Войдите в помещение, где расположен проектор. Запрыгнув на проектор, вы откроете дверь в секретную комнату.

Зайдите в кинотеатр. Взорвите трещину на экране.

Вернитесь в зал игровых автоматов. Проверьте автомат DUKE NUKEM – справа откроется ниша с голограммой DUKE.

Вернитесь на улицу и, взлетая, проверьте нижний ряд окон.

Второй этап – Red Light District

Зайдите в книжный магазин. Проверьте верхний угол стены, расположенный напротив экрана обзора.

В том же магазине, в большом зале, слева, просмотрите секцию стеллажей.

Зайдите в туалет. Если вы воспользуетесь сушилкой для рук, то рядом откроется ниша.

Справа, в темном коридоре перед лифтом, вы найдете вход в лабиринт.

Взорвав дом и взяв желтую карточку, вы сможете подорвать люк в углу, где находится аптечка.

Зайдите в танцевальный зал. В левом углу – кресло, запрыгните на него и на выступ напротив поднявшихся столбов. Повернитесь налево и заберитесь на выступ над рубильником.

Третий этап – Death Row

Зайдите в комнату с электрическим стулом и пройдите в помещение за стеклом. Слева от двери – отделение, в котором вы можете взять пистолет.

Направляйтесь в часовню. Нажмите на выступ алтаря, а затем разбейте цветные виражи. Слева появится коридор.

В том же помещении подойдите к стене перед входом. Встав точно напротив алтаря и выстрелив в кнопку над ним, вы поднимитесь на самый верх.

Зайдите в туалет. Проверьте кровать за решетчатой дверью.

Следуйте в комнату с вращающимися роторами. Вы должны запрыгнуть на карниз и взять здоровье, а также исследовать стены.

Пройдите во вращающийся зал и выйдите на мостик. Нажав панель в стене напротив, вы откроете ниши с обеих сторон.

Выйдите на открытое пространство. Запрыгните на выступ у центрального входа. Поблизости есть другой выступ, с него вы можете запрыгнуть на стену.

Взорвите стену в дальнем левом углу на уровне карниза с пушками – образуется коридор.

Пройдите к озеру с подводной лодкой. Запрыгнув на правый выступ, вы сможете исследовать стену перед вами.

Зайдите внутрь подводной лодки. Рядом с ящиком, расположенном в углу, находится вход в реакторный отсек.

Четвертый этап – Toxic Dump

Найдите первый бассейн. Запрыгните на сооружение посередине, возвращайтесь в начало этапа и всплывайте наверх. В одной из стен шахты откроется потайная дверь.

Найдите пещеру с синей карточкой и проверьте стены по обеим сторонам, где раньше находились пушки.

Войдите в коридор за синей дверью. Найдите панель, спрятанную на правой стене.

Второй механический манипулятор доставит вас на конвейер. Проверьте стены в маленьком бассейне.

Пройдите в следующую комнату. На столбах находятся две ниши, которые вам необходимо открыть и с левой запрыгнуть наверх.

По краям бассейна с затопленными помещениями расположены два выступа. На одном из них в пещере находится секретный карниз. На другом вы найдете трещину в стене, взорвав которую, попадете в секретный туннель.

Пройдите в бассейн, где находятся два желтых маховика. Справа у дальней стены есть вход в секретную комнату.

Найдите первую реку и начинайте плыть по ней. Проверьте правую стену. Взорвав трещину в стене, попадете в секретную комнату.

Найдите озеро с двумя двигающимися платформами. Проверьте стены за ними.

Найдите исток второй реки. Разбейте вентилятор и запрыгните в него.

Пятый этап – the Launch Facility

Найдите пещеру, освещенную светильниками. Поднимитесь по ней и идите вниз. Найдите водопад и прыгайте в него.

Вернитесь назад и начинайте движение по темному коридору. Вы попадете в комнату, где есть яма с пламенем. Вам необходимо исследовать левую стену за ним. Телепортатор находится в этом же помещении, в огне. Телепортировавшись, вы попадете в помещение, где в стене обнаружите еще одну нишу.

Найдите зал с лавой. Здесь справа от водопада расположены выступы, по которым можно подняться вверх. Пройдите до конца к реке, по которой течет лава. На другой стороне расположен выступ. Нажав на отпечаток руки, вы откроете туннель слева. Взорвите стену напротив отпечатка.

Подойдите к двери в космический корабль. Проверьте стену справа.

Для того чтобы вы смогли убить «босса» в конце этапа, необходимо пробежать по периметру зала и поставить голограмму перед тем местом, где он будет подниматься. Теперь спрячьтесь за выступом в центре. Когда «босс» отвлечется на голограмму, расстреляйте его.

Шестой этап (секретный) – the Abyss

Поднимитесь в комнату с закрученной платформой. Подойдите к центральной нише и отключите второе силовое поле. Затем вернитесь ко второму ядовитому бассейну и нырните в него. Здесь вы обнаружите вход в туннель.

Зайдите в комнату из зеленого кирпича. Вам необходимо разбить вентилятор и влететь в него.

Dynasty Warriors

Разработчики KOEI / Omega Forse Team

Жанр поединки

Хотя вооружение и сила бойца играют, как всегда, большую роль, в этой игре огромное значение приобретает защита. Теперь блок ставится уже двумя кнопками: они позволяют отбивать атаки врагов и эффективно контратаковать. Акцент на защиту требует от игроков стратегического мышления – боевик интеллектуализирован!

Каждый из тринадцати воинов (включая трех играющих «боссов») имеет собственное «combo», которое может быть выполнено лишь при полностью заряженном «атакомере». А зарядка происходит в ходе успешных атак. Сюжетная линия игры и используемое оружие (от булавы до маракаса) позаимствованы из китайской истории (военные события второго века нашей эры).

Управление

Кнопка ✖ парирует удар атакующего противника, а кнопка ● (нажатая в нужный момент вражеской атаки) творит настоящее чудо: враг проскочит мимо вас и окажется совершенно незащищенным. Смело контратакуйте его сзади! Каждая такая атака дает пять дополнительных очков.

Можно также блокировать удар противника защитным ударом своего оружия, но и это непростой технический прием.

Режим «Practice» поможет освоить технику блокирования.

Советы

Защищайтесь отходами, уклонами, шагами в сторону.

Разрубите полоску «жизни» вашего соперника быстрой верхней атакой и немедленно отскочите назад – так безопаснее.

Подождите пока соперник сделает выпад. И вот тут-то выполняйте захват.

Если вас сбили с ног, немедленно откатитесь в сторону, прежде чем пытаться встать на ноги. Это даст вам несколько секунд.

Скоростные атаки снижают показатель вашей силы. Старайтесь его восстановить прежде, чем выполнять комбинации.

Epidemic

Издатель Sony

Смертельная болезнь, вызванная ужасным вирусом, загнала всех людей на сотни метров под землю. Там, в подземелье, всем заправляет маньяк Майкл Байфлос (Michael Byflos). А вы играете за Марсао Кода (Marsao Coda) – отставного капитана свободных бойцов, прозванного «Del Sol». Ваша возлюбленная Лейла (Layla) мучительно умирает: она неизлечимо больна. В отчаяньи вы решаетесь бросить вызов судьбе и найти вакцину, способную победить болезнь. Заодно придется разобраться с Правительством.

Советы

Чтобы достичь поставленных целей, вам необходим большой арсенал оружия и огромный металлический панцирь – «Protect Armour Suit».

По ходу игры вы можете узнать все необходимое про оружие, боеприпасы, уточнить свою позицию на уровне и состояние своего панциря.

Обязательно пользуйтесь картой: уровни огромны и заблудиться на них проще простого.

Важны ключевые карты, дополнительные боеприпасы и усиление для панциря.

Учтите, что три монитора, которые вы увидите на экране, при активизации могут менять цвет. Переключив их на один цвет, вы сможете проходить в двери соответствующей окраски.

Excalibur 2555 AD

Разработчик	Tempest
Издатель	Sir Tech Software, Inc.
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	приключения + «3D-action»
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	9 из 10

По сюжету этой «бродилки» какие-то мрачные личности из будущего (2555 год) изобрели машину времени и решили, что им не помешает волшебный меч короля Артура – «excalibur». За этим раритетом и отправилась в Камелот (Camelot) пара серьёзных парней с бластерами, противопоставить которым в те далекие времена, естественно, было нечего. Перестреляв охрану и забрав меч, они собрались было улететь восвояси, но волшебник Мерлин мощным заклинанием отправил им вдогонку, в будущее, свою племянницу Beth – воительницу тех незапамятных времён. Beth, совсем еще ребенку, пришлось бы в будущем несладко, но играть за неё предстоит вам, и вы ей поможете! Адвентюра живо напомнит вам «Tomb Raider»: и прекрасной пространственной графикой, и впечатляющими текстурами. Блуждая по темным коридорам, озаренным неверным светом факелов, вам придется обследовать более шестисот различных мест и познакомиться с шестью десятками персонажей. Со всеми ними вам предстоит вступить в долгую беседу. Beth (и вы вместе с ней) подвергнется физическим и духовным испытаниям. Врагов можно убивать посредством заклинаний, наводя на них чары, и уничтожать, применяя оружие или вступая в рукопашный бой. Вы вооружены широким мечом и лазерным орудием. На некоторых уровнях вам предстоит задать работу своим мозгам: головоломные картинки («puzzles») не так-то легко собрать.

Меню

В первом меню вы можете выбрать один из четырёх языков – на нем будут разговаривать персонажи и выводиться все надписи.

Во втором меню вы можете:

New game – начать игру с начала;
Password – ввести пароль и начать игру с определённого этапа;
Options – изменить параметры игры.

Кнопки

L1 – приближение и удаление камеры;

L2 – смена положения камеры;

START – «пауза». Если во время «паузы» выбрать верхнюю графу и нажать ✖ или **START**, вы возвратитесь в игру, а выбрав нижнюю графу – выйдете с этапа;

SELECT – вызов экрана карты. Этот экран состоит из четырех частей. В верхней левой части указаны предметы, которыми игрок располагает в данный момент. Нажав ●, можно выделить для использования предмет, на котором установлен курсор. Нажав ✖, вы перенесёте предмет в левое нижнее окно, где из двух предметов повторным нажатием ✖ можно синтезировать магию. При помощи ● вы уберёте предмет из окна синтеза.

Если же нажать ■, вы окажетесь в правом верхнем окне с картой этапа (показаны только те комнаты, где побывал игрок). Синим отмечены пустые комнаты, а розовым – те, где на полу лежат предметы. Ярко-красные точки и чёрточки – это закрытые двери, зелёные – открытые. Бледно-красными точками отмечены существа, с которыми можно говорить. Враги на карте не показаны. Используя курсор, можно двигать карту, а с помощью **R1** и **R2** – изменять её масштаб.

В правой нижней части экрана указано, какие предметы надо объединять (после прочтения документа-разъяснения). Некоторые варианты объединения не указываются, так что будьте внимательны;

R1/R2 – выбор обычной или боевой стойки.

В обычной стойке

✖ – взятие предметов, общение с персонажами,
● – использование (и передача) предметов,
■ – бег в направлении, задаваемом нажатием на **D-pad**'е.

В боевой стойке

✖ – блок,
● – удар справа (наиболее быстрый, но слабый),
■ – удар слева (посильнее, но медленнее),
▲ – удар сверху (самый сильный, но самый медленный).

Если кнопку подержать какое-то время, а затем отпустить, сила удара заметно увеличится. Учитывайте только: если держать слишком долго, то удар будет выполнен сам собой.

Спецприемы

✖, ▲, ●, ■ – Spinnig Slice. Этим приемом можно нанести противникам страшные раны;
✖, ■, ●, ▲ – Roundhouse Swing. Героиня взлетает в воздух и демонстрирует знаменитый прием «мускулов из Брюсселя».

Прохождение

Куриная нога восполняет около 30 % энергии, а зелёное яблоко – лишь 15 %. Серый железный ключ и бронзовый ключ с тремя стержнями открывают двери. Различные листки бумаги содержат информацию о цели этапа и о способах «изготовления» магии.

Приближайтесь к врагу осторожно, будь то Ort Guard, Kola Knight или даже Mad Wick. Нанесите быстрый круговой удар мечом, затем немедленно нажмите кнопку и удерживайте ее примерно секунду, затем отпустите. Продолжайте так поступать, пока не прикончите врага. Каждым ударом вы будете наносить врагу раны, а сами повреждений не получите.

Некоторые враги падают после первого удара, однако этого может оказаться недостаточно. Навалитесь на них и добейте окончательно.

В одном из коридоров ***первого этапа*** вы увидите дверь с нарисованной на ней мордой крысы. Там обитает бессмертный монстр, который к тому же неплохо дерётся. Поскольку ничего важного он не охраняет, лучше не суйтесь к нему.

Если в комнате ***второго этапа***, где находится очередной противник, есть орудия, стреляющие огнём, то эту комнату можно просто пробежать насквозь. Бросившийся за вами противник наверняка будет расстрелян. Надгробные плиты, в изобилии торчащие из стен, можно разрубать мечом. Иногда за ними спрятаны полезные вещи.

На ***третьем этапе*** обращайте внимание на стены. В них частенько находятся кнопки, открывающие какие-нибудь двери. Учтите, что, как правило, двери открываются лишь на время.

В самом конце этапа обитает мужик с пистолетом. Он бессмертен, но если взорвать у него под носом динамит, он рассвирепеет и стронется с места. И тогда, если вы согласны подождать, можно будет без труда забрать ключ «omega key».

Чтобы открыть одну из закрытых дверей ***четвертого этапа***, вам придётся перебить всех мужиков с дубинками на открытой части этапа.

На ***пятом этапе*** не пытайтесь нападать на роботов: для меча они неуязвимы. Но в компьютерной комнате есть большая кнопка с изображённым на ней крестом. Если, отдав программисту то, что он просит, и нажать на эту кнопку, то все роботы отключатся.

Возле одной из закрытых дверей ***восьмого этапа*** вы увидите на стене три плиты, помеченные синим, красным и зеленым. Сначала нажимайте на красную плиту, потом – на зелёную и затем – на синюю.

На ***девятом этапе*** в самой первой комнате находятся четыре рычага. Если опустить первый, третий и четвёртый рычаги (считая слева направо), то дверь откроется.

Когда на ***тринадцатом этапе*** увидите мужика за оградой, стреляющего в вас, подойдите к ограде и отражайте его выстрелы мечом. Отлетая, огненные шары будут попадать в него, отнимая энергию. Когда ваш противник умрёт, откроется дверь, и вы сможете продолжить странствия.

Пароли этапов игры

2 – ▲, ■, ✖, ●, ●, ▲
3 – ●, ■, ✖, ●, ●, ▲
4 – ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●
5 – ●, ✖, ●, ▲, ■, ✖
6 – ✖, ●, ▲, ■, ●, ●
7 – ■, ■, ●, ●, ✖, ▲
8 – ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■
9 – ▲, ✖, ▲, ●, ■, ▲
10 – ▲, ●, ●, ■, ▲, ✖
11 – ✖, ■, ■, ✖, ▲, ■
12 – ●, ▲, ✖, ●, ■, ●
13 – ■, ▲, ●, ✖, ✖, ✖

Коды

Коды вводятся в «паузе»: начав играть, нажмите **START**.

▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■, **START** – полное здоровье;
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■, **START** – усиленный удар;
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, **START** – пропуск этапа.
●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, ■, затем выберите «Continue» и нажмите ✖ – показ коллизий.

За раз можно применить только один код. Поставив игру на «паузу» еще раз, вы сможете применить и второй код.

Exhumed

Много лет назад пришельцы из космоса напали на Землю и похитили мумию могущественного фараона Рамзеса (потому-то игра и называется «Эксгумированный»). Кроме того, они оставили в долине Карнар (Karnar) шесть магических предметов. Вам предстоит разобраться в этом деле и выследить пришельцев.

Оружие

Вы начнете игру с обычным ***мачете (Machete)***. Раны оно наносит, конечно, страшные, но для их причинения необходимо вплотную к врагу. Да и по скорости это не пуля. Впрочем, мачете прекрасно в случае схватки под водой.

Пистолет (Pistol) будет вашей первой находкой. Стреляет медленно, да и слабоват.

А вот ***«М-60»*** подойдет во всех случаях жизни: и мощное, и скорострельное. Следите только, чтобы патронов хватило.

В игре есть ***бомбы Амона (Amun Bomb)***. Они помогают «расчищать» большие помещения. Также могут оказаться полезными при поиске секретов.

Огнемет (Flanlethrower) не только поражает врагов, но и заливает их огнем при попытке удрать.

Посох «Кобра» (Cobra Staff) стреляет летающими магическими змеями, которые взрываются при попадании. Они довольно точны, но повреждения слабоваты. Посох можно использовать под водой. Например, против стай пираний.

Кольцо бога Ра (Ring of Ra) позволяет стрелять маленькими взрывающимися шарами прямо с ладоней, что очень удобно, если неприятели окружили вас.

«Manacle» – это «окончательное» оружие. Чем дольше вы заряжаете его, тем более мощные молнии вылетают из ваших рук.

Советы

Ваша главная цель в игре – найти и собрать ***шесть магических предметов (Magical Artefacts)***. Каждый из них даст вам новую возможность.

В дополнение к названному оружию вы можете получить в награду (когда соберете изрядное количество маленьких мумий – «team dolls») два магических режима (mode).

Дельфиний режим (Dolphin mode) даст вам возможность мчаться в воде с огромной скоростью и совершать головокружительные прыжки.

А ***режим орла (Eagle Mode)*** позволяет обрести крылья и лететь куда угодно.

Кроме того, собранные мумии позволят вам сыграть на трех премиальных играх.

Большинство из двадцати двух уровней имеет несколько выходов.

Некоторые выходы можно обнаружить только с помощью магических предметов.

Дух фараона Рамзеса будет помогать вам (при обнаружении магических предметов).

Время от времени вам придется вступать в схватки с пришельцами, похитившими мумию Рамзеса.

Обнаружив все шесть магических предметов, вы должны будете выполнить специальное задание.

Выбор этапа игры. Получение предметов и «жизней»

Чтобы получить все предметы и возможность выбирать уровень игры, выйдите на экран карты мира и нажмите на втором контроллере ●, ✖, ▲, ■, →, ↓, ↑, ←. Теперь просто нажмите направление нужного вам уровня – и вперед.

Чтобы получить «жизнь», корабли, оружие и т. п., нажмите **SELECT**. Попав в подменю, удерживайте ■ и нажмите еще раз **SELECT**. Каждый раз при повторении этой комбинации вы будете получать предметы. Чтобы забрать себе набранное, удерживая ●, нажмите ✖.

Режимы дельфина и грифа

Во время игры нажмите ■, ■, ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ● на втором контроллере. Если все сделаю правильно, то в левом верхом углу экрана появится иконка с изображением дельфина. Теперь вы сможете быстрее плыть и дольше задерживать дыхание.

Если же во время игры нажать на втором контроллере ●, **R1**, **R2**, ■, →, **L1**, **L2**, ←, то в левом верхнем углу экрана появится иконка грифа. Теперь, нажимая кнопку прыжка, вы будете хлопать крыльями и лететь вперед.

Extreme Games

Разработчик	ESPN
Издатели	Psygnosis / Sony
Выход	1995 г.
Жанр	спорт (гонки)

Гоночная «каталка» по пяти трассам: симулятор скейтборда, роликовых коньков, велосипеда и санок на колесах типа инвалидной коляски. Вы можете выбрать себе средство передвижения и вид соревнования: трасса или участие в чемпионате. Играя вдвоем, вы также можете выбрать либо чемпионат, либо гонки по какой-нибудь трассе. Остается добавить, что «Extreme Games» имеет неплохое музыкальное сопровождение. Есть возможность сохранения игры.

Кнопки

✖	–	разгон;
■	–	прыжок;
R1, **L1**	–	удáры руками вправо / влево;
R2, **L2**	–	удары ногами вправо / влево.

Советы

Все трассы довольно продолжительны и извилисты. Вам будут мешать не только соперники, но и различного рода искусственные и естественные препятствия. Соперников можно скинуть с дороги, а препятствия в виде ворот надо проходить с тактом. В конце гонки вас ожидает денежный приз. Его размер зависит от занятого вами места, а также от количества пройденных вами ворот. К некоторым из них придется прыгать. Если вам удастся пройти все ворота на трассе, появится возможность проехаться на призовом, «денежном» этапе. Выигранные деньги вы можете потратить после каждого из этапов на приобретение более совершенных приспособлений.

Всегда лучше вернуться к пропущенным воротам, потеряв немного времени, но заработав деньги, чем нестись дальше без гроша в кармане. Нажмите STOP, подержите ее 4-5 секунд – и ваш игрок покатится назад.

Секретные ворота

На трассе в Южной Америке пройдите сквозь пурпурные ворота слева. Они расположены в пещере недалеко от конца трассы, перед мостом. В этом месте вы сможете пройти сквозь зеленые ворота в Южную Америку.

Секретный склеп

Вы найдете потайной склеп на середине итальянского этапа. После старта спускайтесь с холма. После нескольких столбов справа обнаружится склеп со скелетами, в который можно попасть, свернув с дороги.

Трюк

Выберите из оборудования первый телевизор и отмените все опции предметов кнопкой ✖. На трассе вы окажетесь в одиночестве и, ничего не собрав, придете первым. Пройдя так несколько гонок, вы получите деньги, на которые можно приобрести необходимые предметы.

Пароли

190, 069, 254, 094, 105, 048, 001, 016, 146
- стартовав на этапе «Extreme» с достаточным количеством очков, вы получите финальную гонку;

254, 071, 216, 094, 085, 085, 177, 113, 104
- этот пароль позволит вам завершить игру одной гонкой (Сан–Франциско);

229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 000, 031
- после ввода этого пароля завершите первую гонку (Utah), используя Пола Диллона (Paul Dillon). Финишировав, вы получите 1.110 долларов и сможете купить себе отличный скейт;

237, 190, 190, 080, 000, 000, 176, 113, 219
- суператлет, обеспеченный всеми возможными средствами передвижения, уже выигравший две первые гонки и заработавший 5.030 долл.;

XXX, 127, 049, 049, 068, 080, 003, 003, 019
- с этим паролем вы будете первым в сезоне по количеству очков. Ваша следующая гонка будет проходить в Италии, и вы получите более 50.000 долларов. Замените *XXX* на 209 для Meg Tipre, на 194 для Reggie Costa, 224 – для Charlie Nappi, 014 – для Ralph J. Vanni, 029 – для Tony Beccaccio, 044 – для Frank Corsetti, 059 – для Sam Marubayashi, 074 – для Saul Berland, 089 – для Joe Cadberry и на 104 для Debra Wold.

Fade to Black

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Delphine Software
Выход	1996 г.
Жанр	аркадные приключения

Эта игра является продолжением «Flash Back». Даже названия созвучны. Главный герой – ученый Конрад Харт – пытается уничтожить пришельцев, захвативших всю солнечную систему. Ему помогает повстанческая организация, стремящаяся свергнуть господство суперразума. Цель Конрада состоит в том, чтобы найти эти супермозги и уничтожить их.

Кнопки

■ – боевая стойка / выстрел;
▲ – телепортация (в телепортаторах) / вход в устройство;
● – прыжок;
✖ – отмена сообщения;
✖ + **D-pad** – бег;
L2 – движение приставными шагами влево;
R2 – движение приставными шагами вправо;
R1 – перезарядка пистолета;
L1 – приседание;
L1 + **R1** – бросание мин.

Прохождение

Для успеха важно правильно выбрать способ управления героем. Наиболее удобна конфигурация «Expert 2».

В режиме битвы все время держите нажатой кнопку **R1**. Отпускать ее следует только во время

поворотов и уклонений от огня врагов. Так вы предохраните Конрада от попаданий в безвыходную ситуацию.

К электрическим полям и прыгающим минам приближайтесь, нажимая **L1** + ↑. Таким образом удобнее подготовить Конрада к удачному прыжку.

Подойдя к углу, нажмите **R1** + ← или **R1** + →. Конрад сможет выглянуть за угол, не подставляясь под огонь врагов.

Во время прыжка можно нажимать ← / →. Тогда Конрад сможет прыгать за угол, избегать приземления на электрические поля и т. п.

Первый этап

Цель: убежать из тюрьмы. Из SOUTH HALL вы попадаете в CONTROL ROOM, где вам необходимо преодолеть лучи. Для этого встаньте на зеленый квадрат на полу и сразу бегите к красным лучам.

Зайдите в телепортатор, который перенесет вас в GUARD HALL. Здесь найдите круг, восстанавливающий энергию вашего защитного костюма, встаньте на него и нажмите ▲.

В столовой (изображение вилки и ножа), в холодильнике, находится панель, включив которую, вы откроете секретную дверь в кафетерий, где можно взять разрывные патроны.

В медкабинете (красный крест) находится панель, включив которую, вы откроете потайную дверь, что расположена справа.

В WEST HALLWAY есть панель с желтой кнопкой, которая открывает проход в MACHINE ROOM. В MACHINE ROOM справа находится панель, вызывающая движение контейнера, который необходимо уничтожить с помощью разрывных патронов. Чтобы переключить обыкновенные патроны на разрывные (если они были взяты ранее), необходимо нажать **SELECT**, поставить курсор кнопоками ↓ / ↑ на второй сверху пункт, посредством ← / → выбрать «exploding» и нажать **SELECT**.

Направо от двери в MACHINE ROOM находится панель с красной кнопкой, которая отключает лучи, защищающие дверь в левой части MACHINE ROOM. Теперь в GUARD HALL откроется дверь напротив телепортаторов.

В CONTROL ROOM расположен экран, включив который, вы снимете замок с двери между CRYOGENIC ROOM и EAST DEPOT.

В EAST DEPOT есть два телепортатора. Зайдя в левый, вы попадете в помещение, где надо найти красную кнопку на стене. Она снимает защитное поле в коридоре, в конце которого, в ящике, вы разыщете ключ к двери в REC ROOM.

Вернувшись к двум телепортаторам, зайдите в правый. Налево находится помещение, в котором необходимо убить сидящего за столом начальника тюрьмы и охранника. Вы получите алмаз, позволяющий открыть ящик, а в ящике найдете код для открытия ангара. Вернитесь к телепортатору. Справа от него находится экран, открывающий ангар.

В REC ROOM находится экран, включающий второй телепортатор в GUARD HALL, до этого не работавший. Через этот телепортатор вы попадаете в помещение с вагонеткой. За ней расположена дверь в коридор, где надо найти компьютер, дающий шифр к телепортатору.

Вернувшись к вагонетке, включите панель. Нужно успеть проскочить в открывшуюся за вагонеткой дверь. Здесь необходимо нажать красную кнопку, которая активизирует телепортатор за углом. Из него вы попадете в ангар, где стоит ваш космический корабль.

Второй этап

Цель: спасти профессора и заразить компьютер пришельцев.

Из комнаты прибытия вам надо пройти в комнату с двумя квадратами на полу. Здесь появятся два паука, которых необходимо уничтожить.

Найдите коридор с видом на космос. Здесь в ящиках вы найдете разрывные патроны и ключ для MACHINE ROOM.

Войдите в комнату с одним квадратом на полу. Наступите на квадрат – дверь перед вами откроется, но в то же время включится лазер в стене, поэтому поторопитесь. Вы попадете в комнату с установкой для подзарядки и панелью, которую необходимо включить.

Найдите комнату с двумя панелями и включите дальнюю.

Чтобы взять плазменные патроны, надо найти дверь, выходящую в два коридора. Идите в левый. Вас остановят два лазерных барьера. Чтобы их преодолеть, встаньте сначала на первую, а затем – на вторую панель на полу. В конце коридора вы найдете ящик с плазменными патронами.

Войдите в комнату с одной панелью. Пройдя комнату с движущимся роботом, вы окажетесь в больничном отделении. Здесь за защитным полем находится профессор. Чтобы отключить поле, включите панель. Следует отвести профессора в комнату с телепортатором и телепортировать его.

Ваша последняя задача – заразить компьютер пришельцев вирусом, который вам даст профессор. Вернитесь в комнату с двумя панелями, подойдите к первой и нажмите **SELECT**. Выберите строчку меню WATCH, с помощью кнопок ← / → выберите CUBE, выйдите из общего меню и нажмите ▲. Включится обратный отсчет времени. Нужно успеть вернуться к телепортатору и телепортироваться.

Пароли уровней игры

2 – ▲, ●, ✖, ●, ■, ✖
3 – ✖, ●, ✖, ●, ▲, ✖
4 – ✖, ■, ▲, ●, ●, ▲
5 – ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲
6 – ▲, ✖, ✖, ✖, ✖, ●
7 – ●, ●, ▲, ✖, ▲, ✖
8 – ■, ■, ✖, ▲, ■, ■
9 – ▲, ✖, ✖, ▲, ●, ▲
10 – ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖
11 – ●, ■, ✖, ✖, ■, ✖
12 – ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖
13 – ✖, ✖, ●, ▲, ●, ▲

Коды

Чтобы активизировать режим кодов, нажмите на экране, предназначенном для ввода пароля, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲. Не обращайте внимания на сообщение «Invalid Code», всё в порядке. Далее вернитесь к вводу пароля и нажмите:

●, ●, ▲, ✖, ■, ■ – выбор уровня;
▲, ✖, ▲, ▲, ■, ● – неуязвимость;
■, ●, ●, ■, ▲, ✖ – вечный щит;
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖ – тестирование движений (видеофрагменты).

Felony 11-79

См. «Rapid Racer».

FIFA International Soccer '96

Разработчик Electronic Arts
Жанр спорт (футбол)

Коды

Приостановите игру «паузой», выберите опции и нажмите одну из предложенных комбинаций кнопок. Вы услышите щелчок. Нажмите ■ и выйдите из меню – вы увидите секретный экран.

✖, ✖, ✖, ▲, ■, ■, ■, ▲ – невидимые стены;
▲, ■, ✖, ▲, ✖, ✖ – «кривой» мяч;
▲, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – суперсила;
■, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ – супервратарь;

■, ■, ■, ■, ■, ▲, ✖ – супернападение;
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ✖, ▲ – суперзащита;
■, ▲, ■, ✖, ■, ▲ – мощные броски;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ✖ – команда придурков;
■, ■, ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ■ – команда, о которой можно только мечтать.

Применив код, вернитесь в главное меню (покинув игру) и зайдите в опции. Теперь можно использовать еще одну группу кодов:

■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ▲ – игроки в смокингах;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ✖ – «федерация» (Data и Spock);
■, ▲, ✖, ■, ▲,▲, ▲, ■ – Batman и Robin;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ✖ – стандартная палитра;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ■ – невидимые игроки (остаются лишь прическа да форма);
■, ▲, ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ■ – команда, о которой можно только мечтать;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ▲ – «октябрьский праздник»;
■, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ■, ■ – фирменные команды «EA».

FIFA International Soccer '97

Разработчик Electronic Arts
Жанр спорт (футбол)

Соревнования ведутся в четырех режимах: одиночные матчи, турниры, розыгрыши лиг и серии «плейофф».

В них участвуют 4.200 футболистов из двенадцати лиг со всего света. Вам предоставлена возможность изменять многочисленные параметры: продолжительность матча, размеры поля, допустимость нарушения правил. Игроки смоделированы на очень высоком уровне. Они способны реалистически выполнять разнообразные приемы большого футбола: удары с хода, головой, пяткой, через себя.

Советы

Хороший способ атаки – проведение мяча дриблингом к боковой линии. Увидев, что ваш товарищ по команде делает рывок к воротам, дайте ему пас вперед для удара головой или в падении.

Владеть мячом на своей половине поля полезно не только для накопления потенциала атаки. Удерживание мяча на вашей половине также снижает показатель нанесения ударов по воротам соперника.

Находясь рядом с вратарем противника, будьте осторожны: не проведите боковой атаки. Случайно опрокинув вратаря, вы будете наказаны.

Изменение размера теней

Чтобы изменить размер теней, отбрасываемых игроками, начните матч и перейдите в режим «Instant Replay». Удерживайте там **R1** + ↑ + ↓, потом продолжите игру.

FIFA International Soccer '98

Разработчик Electronic Arts
Жанр спорт (футбол)

Сверхмастерство

Чтобы игроку можно было присвоить сколь угодно высокие таланты, нажмите на экране корректирования свойств игрока **L1**, **L2**, ■, ▲, ■.

Fighting Force

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» + квест
Игроков	2
Рейтинг	7 из 10

Игру не назовешь просто стрелялкой. Вам придется драться и по ходу дела исследовать уровни, поднимая всякую всячину, которая потом, быть может, пригодится. По характеру драк игра похожа на «Tekken» и «Street of Rage», а интерактивность (непрерывный диалог со средой обитания) напоминает игру «Die Hard Arcade», реализованную на платформе Sega.

Активные действия можно вести на семи уровнях. Для драк предназначены только замкнутые пространства: офисы, магазины и подлодки. Драться можно как врукопашную, так и с использованием ножей, топоров, ружей.

Вы сможете выбрать себе одного из четырех героев: Hawk Manson, Ben Jackson, Mace Daniels и Alana McKendrick. У каждого из них – свой «почерк» в поединках.

Ожидается, что в окончательной версии игры количество приемов для каждого персонажа будет доведено до 40. Некоторые спецдвижения могут уничтожать разом три-пять противников. Играя на пару с кем-нибудь, вы сможете лучше ориентироваться в происходящем.

Кроме обычных ударов кулаками да пинков ногами можно захватить врага сзади, выполнить бросок. Можно сражаться командой. Предусмотрены контратаки. Проводя атаку в определенном направлении, вы сможете, нажав кнопку, выполнить разворот и отвесить удар противнику, приближающемуся сзади.

Выбор уровня игры. Неуязвимость

В главном меню нажмите и удерживайте ← + ■ + L1 + R2 – появится меню отладочного режима.

Final Doom

Разработчик	id Software
Издатель	Williams Entertainment Inc.
Выход	сентябрь 1996 г.
Жанр	«3D-action» от первого лица
Игроков	2
Сохранение	по паролям
Рейтинг	8 из 10

И на PlayStation пришел «Финальный DOOM» – история о человеке, сумевшем вернуться оттуда, откуда не возвращался никто и никогда.

Изображения на заднем плане перемещаются со скоростью, невиданной для прежних стрелялок. И фон стал гораздо разнообразнее. Пробив потолок, вы увидите не только дыру, но и небеса, причем в разных случаях – разные. Однако враги даны в крайне низком разрешении. Прибавьте сюда погрешности анимации – и наслаждайтесь зрелищем тварей, каждая из которых движется как два отдельных фрагмента.Но качество звука неоспоримо. Грохот взрывающихся ракет очень реалистичен, а раскаты голосов демонов способны напугать кого угодно (особенно, когда вы не только слышите вопли, но и лицезреете производящих их монстров).

Управление с контроллера PlayStation достаточно удобно. Как только вы освоите приставные шаги вбок, можете смело лезть в самое сердце ада.

Всего же вам придется спуститься на 30 уровней. Любителям играть вдвоем «Final Doom» предоставляет возможность вступить в противоборство.

Пароли уровней игры

Пароли вводятся в пункте меню «Option», в подпункте «Password»:

The Master Levels

2, Virgil – RBF9D395SQ, 8Z6MXLJ497, LCJ34RY3LM, LB173PPWPM
3, Canyon – 1L3C!F7XO2, T0C7BJHLQS, MYK4BL47ML, ZSNDHQW820
4, Combine – HLLZTPOKKK, 083HW68Z12, LCH9LD3PPN, KS5WZH4RKH
5, Catwalk – 6J1NWHFR64, MYG9JPKFMP, NYK!BVWLLL, J!670JKQJG
6, Fistula – 8WWRSSHM79, DPSZQC5KFC, MCH759WQLN, 5VJTMOOW64
7, Geyron – D9SOWVFJFC, 5F1SL36W64, VL7JFJXGWY, 4FHDW39X35
8, Minos – HS9YW3HMFC, !VGFPSKY46, V!PFGCL71Z, W9NRG2W820
9, Nessus – OSSHCWFVYW, 3KFTQJ9497, ONSFCYVBVW, C958ZKCRKH
10, ParadoX – HT!OVLXLDB, SBZ96CM9MP, WIPQHIV71Z
11, Subspace – J77VYTMDCF, RY2V4NNNNL, 7DJCMP6444, C!670JBQJG
12, Subterra – 6XDHRW25!8, 25SMBYY4YW, JP!3VXDLDB, W7LTJOY!02
13, Vesperas – C33W2YOGHK, SY2V4NNMNL, 6JDHRT!3!8, K394TB8MFC

TNT Evilution

14, System Control – FP62ZMSWJG, KP!XVXDFDB, MHW1DBRLQS, Y8PQHIV71Z
15, Human Barbeque – D5510QKRKH, 7BGMPM4Y46, 1NSM8!Y4YW, F8670JBQJG
16, Wormhole – GKY375LLSQ, 2ZBKT1RR8!, WXJCL68W64
17, Crater – 1CCTV9GQ!9, S84VLVGDGJ, DWO3GTVSPN, CX1W3PRCPM
18, Nukage Processing – TM4OLJ2ZKJ, 02FGQX9387, QS5YMKKJGH, WYKBM57V53
19, Deepest Reaches – HYY4GQ9GSQ, KOW39T!5TS, CY2V4NQBNL
20, Processing Area – !5NR4W7C20, 12FG1N9597, OZBKOXOM8!, WVGFN4!Y46
21, Lunar Mining Project – 1FFGVZ1777, CVZY5MTFMP, GOW1J2GTQS, CVZY5MTFMP
22, Quarry – SN5YORKIGH, LL76XCC2DF, 99NRHBKWZ0, WWHDP39X35
23, BallistyX – ZBBST6R89!, CW076LLMPN, R8491!7HKJ, CW0X6LSDLN
24, Heck – GK25JLV3LL, DHW19VQRTS, SM82X7FFFO, W1DHQ!40!8

The Plutania Experiment

25, Congo – G224SGYSNL, ZFKP257V53, !LQD8CVGWY, !LQP7W26WY
26, Aztec – TR8WXJVNBD, 4!PB3J1VOZ, W2FGR93Z97
27, Ghost Town – XBBRT67N8!, 2CHD9Z3635, C2YZ8SLGSQ
28 – WZBKTW878!, WZBKS8628!
29 – BOW1QZQNQS, HXZY5MMFMP
30, Onslaught – 99SD40FYVW, 73QP2MZ6WY, OYHDP33X35

Коды

Нажав во время игры «паузу» (**START**), наберите:

↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ● – бессмертие;
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ● – обнаружение врагов на карте;
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■ – открытие всей карты;
✖, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ← – получение всех ключей и полного вооружения;
L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✖, →, (✖) – возможность видеть в темноте (сквозь стены);
→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✖ – этот код несомненно срабатывает, но его эффект редакции обнаружить не удалось.

Спасибо за присланные материалы Павлу С. Булавину из Москвы.

Final Fantasy 7

Издатель	Sony
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Рейтинг	10 из 10

Игроки ходят (или бегают, если удерживать ✖) по совершенно необыкновенному городу, общаются с другими путешественниками и сражаются с ордами стражников, демонов и таинственных мифических существ.

Когда начинается битва, экран покрывается тревожной дымкой, и вот – перед вами изометрический экран боя.

Заклятий – бездна. Например, Элис способна вызвать из морских глубин мерцающего Левиафана, который может создать цунами в милю высотой.

Игра поставляется на двух дисках, битком забитых графикой и разговорами.

Прохождение

Повсюду в игре вы должны разыскивать драгоценные камни, дарующие специальную силу. Это и есть материя (Materia), позволяющая вашим героям использовать силу магии, чтобы уничтожать врагов и излечивать раны друзей. Крошечные круглые камешки имеют разный цвет (чтобы различать их свойства и возможности).

Однако есть еще более могущественная субстанция – элементалии, или элементы (Elemental), придающие вам сверхъестественные состояния. Такая материя имеет рубиново-красную окраску и встречается очень редко. Ее можно обнаружить обычно лишь в экстремальных ситуациях, например, в схватке с Shin-Ra.

После того как вы отдадите на хранение Большую материю, вы сможете туда вернуться и получить дополнительную магию.

Если у вас есть материя Bahamuth и Neo Bahamuth, то, подойдя к Синей материи, вы получите магию Bahamuth Zero.

Если на уровне «Master» вы соберете все тринадцать видов управляющей материи, то, подойдя к Синей материи, вы получите магию Master Command. Имея шестнадцать видов призывающей материи, вы, приблизившись к Красной материи, получите магию Master Summoning. Собрав магическую материю двадцать одного типа, вы, подойдя к Зеленой материи, сумеете получить магию Master Magic.

Первый реактор. На платформе обыщите тело убитого солдата и идите вглубь. Вас атакуют несколько солдат, но магия вам не понадобится.

Дорогу к реактору преграждают две большие двери, которые откроют ваши друзья. Нужно только поговорить с ними.

Спустившись на лифте, вы найдете место, где можно сохранить игру. На полу перед реактором вы обнаружите Restore Materia. Возьмите ее (но использовать пока вы ее не сможете).

На ***«босса» Guard Scorpion*** нападайте, применяя магию Bolt. Когда скорпион атакует хвостом, не предпринимайте никаких действий: просто подождите.

После схватки со скорпионом у вас останется не более 10 минут для того, чтобы выбраться из здания. На обратном пути помогите освободить застрявшего на железной конструкции Джесси (Jessie), иначе вас не выпустят. Не тратьте время на драки. Лучше убегать (**L1** + **R1**).

Вам необходимо добраться до поезда, стоящего на станции. Поговорите со всеми своими товарищами, когда встретите их.

Баррет (Barret Wallace) зовет своих соратников в бар. Хозяйка там – Тифа (Tifa Lockheart). Прежде чем идти в бар, можете осмотреть поселок. Поговорите с командой, потом сделайте вид, что уходите. Вас попросят остаться.

Седьмой сектор (Slums). Посетив оружейный магазин, купите там «Iron Bangles» и продайте «Bronze Bangles».

Затем поднимитесь в учебный центр. Там можно не говорить ни с кем, но обязательно подберите материю All.

Пятый сектор (Reactor). В поезде вам придется быстро перемещаться по вагонам, избегая встреч с охраной. Установите максимальную скорость текста – и вы получить от пассажиров кое-какие подарки. Поговорите с человеком, лежащим на сиденье. Он даст вам Phoenix Down. Во втором вагоне можно получить «Hi-Potion» у пассажира, стоящего ближе других к двери вагона. В последнем вагоне поговорите с Тифой. Далее вам придется спрыгнуть с поезда. Вы окажетесь в лабиринте (пройти его просто: все время двигайтесь вперед).

Новый реактор выглядит совершенно так же, как и первый. На обратном пути «сохраните» игру. На перекрестке вас окружат солдаты.

После недолгого разговора с Президентом вы будете атакованы очередным ***«боссом» – Air Buster***. Используйте побольше лимитов и магии. Старайтесь чаще ударять «босса» в спину.

Одержав победу, вы должны будете упасть вниз.

The Flower Girl. Познакомившись с Ирис (Aeris Gainsborough), вы станете ее телохранителем. Когда на нее нападут, попросите ее подождать и бегите к четырем бочкам, которые можно сбросить на головы врагов. Потом удирайте через пролом в крыше храма.

Пятый сектор (Slums). Поговорив со всеми, идите к дому Ирис. В саду вы сможете найти Эфир (Ether) и еще одну материю – Cover. Отправляйтесь спать, а затем тихо (чтобы не разбудить Ирис) покиньте дом. Ирис догонит вас у входа в ***шестой сектор***.

Дойдите до игровой площадки и поговорите там с Ирис. Вы увидите богатую повозку с Тифой. Следуйте за ней в ***Wall Market***.

В этом большом городе, чтобы добраться до Тифы (она – в доме у градоначальника), необходимо переодеться в женское платье. Идите в магазин одежды и поговорите с продавщицей, потом пройдите в бар и попробуйте приволочь оттуда портного. Выберите платье «soft, shimmers». Далее вам нужен парик. Его можно добыть в спортивном зале, приняв участие в коллективных приседаниях. Сможете быстро и часто приседать – парик ваш. Вернитесь в магазин, примерьте обнову и идите в особняк. Войдите в открытую дверь на втором этаже.

Теперь вам нужно отправиться на свидание и... быть отвергнутым. Более того, придется подраться с охранниками.

Но не растраивайтесь. Найдите Ирис (она сидит в подвале) и направляйтесь в спальню магната. За кроватью вы обнаружите «Hyper».

Train Graveyard, «босс» APS. Используйте огненное заклинание. Лимит «Cross-Slash» может парализовать монстра. Потом вам придется побродить в лабиринтах. Поискать там полезные предметы.

The Pillar Assault. Вы приблизились к седьмому сектору как раз вовремя – чтобы принять участие в схватке с Shin-Ra. Обязательно «сохраните» игру. Наверху башни вы встретите Баррета. Экипируйте его самыми совершенными оружием и броней.

«Босс» Reno – далеко не самый сильный в игре. Главное – не позволяйте ему заключать ваших героев в пирамиды. Чтобы снять пирамиду, один из свободных персонажей должен ударить по ней.

Чтобы после битвы подняться наверх в ***шестом секторе***, используйте веревку на картинке с исписанными стенами. Но сначала нужно купить в магазине батарейки (за 300 золотых). На следующем экране необходимо, использовав батарейки, прыгать с одного куска кабеля на другой.

Shinra HQ. «Сохраните» игру. Попасть в здание можно через парадный вход (но с неприятностями) или тихонько, через черный ход. Необходимо отыскать карточки доступа ко всем большим этажам здания. На шестидесятом этаже, прячась за статуями, осторожно проберитесь мимо стражников. На шестьдесят первом этаже поговорите с парнем, сло-

няющимся около лестницы. На шестьдесят втором этаже посетите мэра Домино (Domino): он даст вам карты доступа на шестьдесят пятый этаж. Если вы отгадаете его загадку с первого раза, то сможете получить Elemental-материю. На шестьдесят третьем этаже можно отыскать несколько полезных вещиц. На шестьдесят четвертом этаже «сохраните» игру и отдохните На шестьдесят пятом этаже находится макет города, в котором недостает отдельных частей. Они спрятаны в соседних помещениях. Восстановив макет, вы получите карту доступа к шестьдесят шестому этажу, где нужно будет заняться шпионажем: зайти в туалет и по вентиляционной шахте пробраться в помещение над кабинетом. Подслушайте разговор. Отправляйтесь на шестьдесят седьмой этаж и следуйте за Хойо (Hojo), который приведет вас к Ирис и двум ***«боссам» – Sample H0512 и Sample H0512-0pt***.

Сосредоточьте свои усилия на заднем монстре. Лучше всех с ним справится Баррет: ведь он владеет огнестрельным оружием. После схватки вы получите талисман (Talisman).

У одного из сотрудников можно получить карту доступа к шестьдесят восьмому этажу. После разговора с Президентом вы отправитесь прямиком в тюрьму. Поговорите со всеми друзьями и ложитесь отдохнуть. Когда проснетесь, вы увидите, что дверь открыта, а стражники погибли. Обыщите стражника и разбудите Тифу. По кровавому следу идите в кабинет Президента. Он мертв.

«Боссы» Hundred Gunner и Heli Gunner параллельно с вами следуют на лифте. Поэтому близкие атаки вам недоступны. Единственный персонаж, который может поразить этих «боссов» обычным оружием – Баррет. Используйте молнии (Bolt) и лимиты как можно чаще.

При встрече с ***«боссами» Rufus и Dark Nation*** сначала займитесь пантерой. Пусть Клод (Cloud Strife) использует Elemental Lightning. Применяйте лимиты и следите за здоровьем. В следующей аркадной секции вам придется убегать от армии мотоциклистов. Старайтесь не давать им бить по машине, в которой едут герои.

Против ***«босса» Motor Ball*** используйте молнии и стандартные атаки. После боя вы получите звездную подвеску (Star Pendant).

Ваш путь свободен. Выходите из города и идите, куда глаза глядят. Теперь вы сами можете решать, куда идти в первую очередь, а куда – потом.

Советуем вам сначала посетить ***Kalm*** (на юго-востоке). Там вас ждут друзья. В гостинице вам предстоит провести около часа, слушая историю взаимоотношений Клода и Сеферота (Sepheroth).

На цыплячьей ферме нужно приобрести питание для цыпленка, чтобы тот потом смог бы перевезти вас через опасную местность, где господствует жуткий червь (пока вы не в состоянии одолеть его). Чтобы поймать цыпленка, выйдите на карту. Погуляйте некоторое время около следов. Начнется битва, причем на заднем плане вы увидите цыпленка. В течение всего сражения, практически каждый ход, необходимо подкармливать цыпленка, иначе он убежит. В дальнейшем вам часто придется использовать цыплят (в игре предусмотрена сложная система оценки состояния цыплят и их возможностей).

Попробуйте поговорить с цыплятами в загоне. Они предоставят вам исключительно полезную материю, позволяющую вызывать в битве огромного цыпленка.

Через пещеру пройдите на другую сторону континента. Обследуйте все города. В ***Fort Condor*** вы должны помочь защитникам форта справиться с солдатами. Придется сыграть в мини-стратегию.

В ***Junon Harbor*** есть трудное место, где нужно точно прыгнуть. Помочь может маленькая девочка. Но сначала нужно сразиться с летающим ***«боссом» Bottomswel***. Он насылает на героев пузыри, подобные пирамидам. Но для их уничтожения придется применять магию. Позовите дельфина.

В Junon вам нужно будет переодеться в солдатскую одежду и выполнять приказания. Вам необходимо попасть на корабль, на котором вы еще раз встретитесь с Сеферотом.

«Босс» Jenova Birth намного сильнее вас. Будьте осторожны. Используйте самую сильную материю – Summon.

Чтобы попасть в ***парк «Golden Saucer»***, вам необходимо накопить 3.000 монет. А постоянный пропуск стоит 30.000 монет.

Самое важное в гонках на цыплятах – не перебарщивать со скоростью. Вполне достаточно, если вы будете всю гонку идти на втором-третьем месте, а ближе к финишу используете сэкономленные силы.

В ***Gongaga Village*** вам предстоит встретиться с еще двумя ***«боссами» – Reno и Rude***. Постарайтесь парализовать их лимитом «Seal Evil».

В ***пещере Gi Cave*** встречаются сильные монстры. Идите побыстрей. Сражаясь с ***«боссом» Gi Nattak***, будьте предельно осторожны: он способен не только производить разрушительные удары, но может также красть у вас здоровье и магию. Постарайтесь использовать материю класса Summon.

В ***Nibleheim, в особняке Шинры (Shinra Mansion)***, необходимо за двадцать секунд открыть сейф, чтобы получить доступ к новому персонажу. Кодовая комбинация для сейфа такова: вправо 36, влево 10, вправо 59, вправо 97. Но сначала нужно найти все подсказки: одна лежит под пианино, другая нацарапана на доске около спальни, третья – это рисунок на стенке ящика в круглой комнате, четвертая написана симпатическими чернилами на первом листочке в левой комнате первого этажа. Чтобы справиться с «боссом», Ирис должна использовать «Seal Evil».

Теперь вы можете заполучить в команду нового члена. Спуститесь потайной лестницей в подвал и зайдите в склеп. Откройте центральный гроб и дважды поговорите с Винсентом Валентайном (Vincent Valentine). Позже этот персонаж, любящий всякие стреляющие штучки, присоединится к вам.

После ***Rocket Town***, где вы встретитесь с новым героем Кидом (Cid Highwind), идите в Храм Древних. Туда собирается и Сефирот.

В магазине в ***Wutai*** (после сражения с Юффи – Yuffie Kisaragi) можно купить полезные «Fire Vests». В пагоде нужно сразиться с пятью «боссами». Против ***Gorki*** используйте комбинацию Elemental Gravity и сразу – Haste. В битве с ***Shake*** и со ***Staniv*** нужно защищаться с помощью Barrier, не помешает и Haste. Для боя с ***Checkov*** снабдите Юффи кольцом «Jem Ring». ***«Босс» Godo*** использует три типа атак. Для начала дайте Юффи Counterattack, Heal, Cure, Time, Barrier, Added Effect – Poison. В битве начните с Haste – Barrier, следите за здоровьем. Используйте заклинание Slow, чтобы получить выигрыш в скорости.

Чтобы справиться с ***красным драконом*** в Храме Древних, начните с Bio 2, потом воздействуйте на свой отряд Haste и Barrier. Дракону понравится душ из Deathblow.

Сражаясь с ***Demon's Gate***, замедляйте его при помощи Slow. Старайтесь поддержать здоровье на уровне 1.000 очков.

После трагической смерти Ирис вам придется сразиться с еще одним порождением зла – ***Jenova-Life***. Необходимо оснастить Клода водным кольцом (Water Ring). Используйте DeBarrier, Haste и Quake второго или третьего уровня. Исцеляющие заклинания будут недоступны, поэтому используйте не Heal, а Regen.

Чтобы пересечь ***Cross Glacier***, понадобится карта (ищите на стене в доме Hoizoff).

Чтобы не заблудиться на большом ***заснеженном спуске***, воспользуйтесь картой, которая покажет, куда какой путь ведет.

Правая часть ***«босса» Shizo*** – огненная, а левая – ледяная. Он может получать бонусы и от огненных заклинаний, и от ледяных. Старайтесь правильно использовать магию на разных боках чудовища.

Jenova-Death использует два мощных огненных заклинания. Воспользуйтесь MBarrier, Haste, Slow, Regen. Если «босс» врздействует на вашу команду при помощи Silence, приготовьте в ответ Esuma.

Финал. Пройти можно несколькими путями. Различия – лишь в предметах, которые могут встретиться по пути. В кратере нет мест, где можно записывать игру. Но один кристалл позволяет вам единожды «сохранится»; постарайтесь использовать эту возможность с толком. Лучше «сохраниться» перед схваткой с ***Jenova-Synthesis***. Этот «босс» стремится ослабить вас – запаситесь защитными средствами: Slash – All.

Чтобы победить ***«босса» Bizarro Sepheroth***, воздействуйте Knights of the Round на все части тела врага, чтобы нанести ему вред на 70.000 очков. Необходимо сосредоточить атаки на магических руках противника.

В ходе встречи с ***Safer Sepheroth*** поставьте стену (Wall) и воздействуйте на свою команду при помощи Regen и Haste. Атакам этого «босса» приготовьтесь противостоять с помощью Esuma или Remedi. Оставьте стену на все время сражения, регулярно обновляйте ее, а также используйте DeBarrier, чтобы снять барьер у Сеферота. Старайтесь применять те лимиты, что в ведут к массовому поражению.

Восстановление энергии в цыплячьих гонках

Удерживайте во время гонок **L1** + **L2** + **R1** + **R2**.

Удвоение предметов

Сначала достаньте материю W-Item: после того как ваша команда вернется на парашютах в Midgar (третий диск), найдите ее в позземных туннелях восьмого сектора. Поместите W-Item на персонаж, обладающий предметом, который вы собираетесь удвоить. Когда начнется сражение, выберите в меню сражения W-Item. Потом выберите какой-нибудь ненужный предмет и воздействуйте им на любого персонажа. Далее выберите удваиваемый предмет и нажмите ● и ✖, чтобы отменить выбор и увеличить в инвентаре количество указанного предмета.

Firestorm: Thunder Hawk 2

См. «Thunder Hawk 2».

Formula-1: Championship Edition

Разработчик	Bizarre Creations
Издатель	Psygnosis
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	симулятор (гонки)
Игроков	2
Сохранение	2 блока памяти
Рейтинг	9 из 10

«Формула-1» 1997 года стала более реалистичной. Добавлено много спецэффектов, изменились трассы, увеличилась степень случайности в сюжете, но некоторые недостатки, присутствовавшие в первоначальном варианте, сохранились. Качество графики у этой игры такое же, что и в «Wipeout 2097» или «V-Rally». Туннель в Монако (Monaco) по-прежнему труднопроходим из-за размытых очертаний машин и отсутствия возможности снизить скорость на крутых виражах.

И все же нельзя не признать, что новая версия игры – наиболее приближенные к реальности гонки на PlayStation.

Существенно улучшено звуковое сопровождение игры. Каждый мотор гудит и фырчит по-своему. О необходимости ремонтных работ или простой дозаправки вам напомнит приятный голос диктора.

Он же расскажет об ожидаемых изменениях погоды и о ходе гонок.

В тренировочном режиме вы будете получать сообщение о каждом повороте трассы.

В вашем болиде можно менять все, что угодно: от ширины тормозного диска до размеров крыла. Главное – оптимизировать ваше прохождение трассы.

Хотя игра и стала намного жестче, явной грубости вам не простят. Предусмотрена тщательно проработанная система флажков, способная довести вас до полной дисквалификации. Впрочем, по неизвестным причинам за срезание трассы (по траве) и за пребывание в «запретных зонах» дисквалифицировать вас не будут.

Главное меню

В самом начале вам предлагаютя на выбор два режима игры:

ARCADE – игра на прохождение (в свою очередь подразделяется на «ARCADE» и «TIME ATTACK»);

GRAND PRIX – простые соревнования.

При игре в «Arcade», в отличие от «Grand prix», ограничено время прохождения данной трассы.

Кроме того, в «Arcade» вы не будете сталкиваться с такими проблемами, как занос на траве или песке. Если вас вынесло с трассы, вы легко можете исправить положение и выехать на дорогу. Напротив, в «Grand prix» вашу машину будет сильно заносить, и вернуться на трассу будет сложно.

Кнопки

В игре предусмотрена возможность переназначения кнопок джойстика. Однако наиболее удобен вариант, предлагаемый по умолчанию:

SELECT – дополнительные опции;
START – «пауза», просмотр опций;
L2 – приближение машины;
R2 – отдаление машины;
■ – тормоз;
✖ – газ;
● – задний ход, осуществляется только при полной остановке машины.

Гонки на прохождение предусматривают два вида игры: обычную игру («arcade») и игру на время («time attack»). В обоих случаях вам предложат одни и те же трассы с различной степенью сложности («easy» – наименьшая, «medium» – средняя, «hard» – наибольшая). Есть еще одна степень сложности – «epic». Нельзя сказать, что трассы здесь очень сложны, но покататься на них вам разрешат лишь после прохождения игры на сложности «hard».

Перед каждым заездом вы можете выбрать одну из десяти команд и коробку передач для вашего автомобиля.

У каждой из десяти машин – свои характеристики:

speed – максимальная скорость,
grip – сжимаемость амортизаторов или общая подвеска,
acceleration – ускорение с места,
brake – эффект торможения.

Также имеется опция установок, активизируемая нажатием **SELECT**:

Controller setup – переназначение кнопок джойстика;
CD player – прослушивание музыкальных треков;
Screen setup – регулировка положения экрана;
Memory card – сохранение или загрузка игровых достижений (только при наличии карты памяти).

Игровое меню

Поставив игру на «паузу», вы увидите новое меню:

View telementry – изменение положений камеры;
Options – специальные игровые опции:
- end practice session – окончание тренировочного заезда,
- screen options – опции экрана: «Camera» – положение камеры в рабочем или нерабочем состоянии, «Screen tilt» – включение и выключение эффекта тряски,

display options – показ на экране различнх данных: «Speed» – скорость в kph (км/ч.) или mph (милях/ч), «Racing line» – показ оптимальной линии движения автомобиля, «Display» – изменение яркости дисплеев скорости и количества оставшихся кругов, «Draw distance» – изменяющаяся или фиксированная обрисовка дистанции, «Lens flare» – включение или выключение эффекта солнечных лучей,

sound options – регулирование звука: «CD volume» – громкость проигрывания трека, «In car volume» – громкость звука внутри машины, «Ambient volume» – громкость звуков со стороны (с трибун и т. п.),

abandon race – досрочное завершение заезда.

Опции соревнований «GRAND PRIX»

CIRCUIT SELECT

– выбор заезда: «TRAINING» – тренировочный заезд, «SINGLE RACE» – обычный заезд, «CHAMPIONSHIP» – соревнования;

DRIVER SELECT

– выбор команды и водителя вашей машины: «TEAM» – выбор команды, за которую вы будете играть, «DRIVER» – выбор вашего гонщика (на каждую команду имеется по два гонщика), «EDIT DRIVER» – указание имени вашего водителя;

GAME MODE

– установки:

Race length – протяженность трассы: «short» – самая короткая трасса, «medium» – трасса средней длины, «long» – наиболее протяженная трасса. Предусмотрены два варианта: «half» – половина от полной трассы и «full» – полная трасса,

Skill settings – сложность игры: «novice» – для новичка, «amateur» – любительская сложность, «rookie» – средняя сложность, «professional» – игра для профессионала, «expert» – сложность эксперта,

Steer assist – включение или отключение вспомогательного управления,

Brake assist – включение или отключение вспомогательного торможения,

Session – вид заезда: «practice» – практика, «qualify» – квалификационный заезд, «race» – заезд с машинами,

Damage – включить или выключить режим получения повреждений машиной;

Failures – включить или выключить режим учета нарушений и штрафного времени,

Weather – погода на трассе: «sunny» – солнечно, «rainy» – дождливо, «variable» – переменная погода, «random» – случайный выбор погоды,

Tire wear – включение или выключение постепенного изнашивания резины колес, вынуждающего гонщиков посещать сервисную службу,

Fuel depletion – включение или выключение учета уменьшения количества горючего,

Flags – наличие на трассе предупреждающих флагов;

START

– условия старта:

Car Setup – установка деталей автомобиля:

gears – тип коробки передач двигателя: «automatic» – автоматическое переключение, «manual» – ручное,

tires – тип резины («slicks» – для сухой дороги, «wets» – для влажного асфальта),

compound – консистенция тормозной жидкости,

suspension – амортизация подвески (в процентах от 0 до 100),

brake disks	–	размер тормозных дисков (в миллиметрах),
brake bias	–	соотношение тормозных механизмов: «front» – передние тормоза, «rear» – задние тормоза. (Если на передние тормоза приходится 100 % силы трения, то на задние – 0 %.),
front down force	–	поднятие передней подвески, в процентах,
rear down force	–	поднятие задней подвески, в процентах,
fuel load	–	заправка топливом, в кругах (от 1 до 50 кругов),
load	–	загрузка ранее записанных результатов (при наличии карты памяти),
save	–	сохранение текущих результатов (при наличии карты памяти). Сохранение возможно после заезда или перед ним. Во время гонок сохраняться уже нельзя;
Skip Session	–	тип заезда: «practice» – практика, «qualify» – квалификационный заезд, «race» – рейс;
Start Session	–	начать заезд.

Секретные имена водителя

Кодовые слова вводятся вместо имени пилота (опция «Grand prix» \ «Driver Select» \ «Edit driver»):

BOX CHATTER	–	смешные комментаторы Murray и Martin;
LITTLE WEELZ	–	большие колеса для вашей машины;
OEAN ALESI	–	шестнадцатый раунд в режиме «Championship Mode»;
PI MAN	–	ваша машина без колес будет лететь над трассой (как в игре «Wipeout»);
TOO EASY	–	доступ к нескольким трассам, которые отсутствовали ранее. В режиме «Championship» появляется черно-белая трасса со своим типом машин;
VIRTUALLY VIRTUAL	–	виртуальная графика (всякие кубики да треугольники);
ZOOM LENSE	–	вид сверху (отменить этот код во время заезда уже невозможно).

Коды

На экране квалификации («Race Qualify») нажмите и удерживайте **SELECT**. Одновременно быстро нажмите ←, ●, ●, ▲, ▲, ●, ↑, →. Теперь вы сможете применить такие коды (кнопки следует нажимать очень быстро):

→, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲	–	гонки на полноприводных грузовиках;
↑, ↓, ●, ▲, →, ↑, ■, ▲	–	гонки на мотоциклах;
■, ●, ↑, →, →, ●, ✖	–	гонки на лавовой трассе;
←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■	–	дополнительное шумовое оформление;
↓, ↑, ←, ←, ■, ●, ✖	–	комментарии на немецком языке.

Frogger

Издатель	Hasbro Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	логическая мультяшная бродилка
Игроков	4
Сохранение	2 блока памяти
Рейтинг	7 из 10

Эта игра очень динамична и интересна, да и название у неё очень-очень – «Лягушатник». Главный герой – лягушка, которая, как сумасшедшая, носится по уровням в поисках своих детей. Причем на поиски ей отведено жестко ограниченное время. Если вы нашли всех лягушат – подуровень пройден. Но сделать это вам мешают самые разнообразные препятствия. И ещё одно. Никогда не забывайте: ваша лягушка не умеет плавать.

Основное меню

START – начать игру одному (если вставлена плата памяти, то игра будет запущена с нее);
ARCADE – игра вдвоём;
OPTIONS – опции:

- exit – выход из этого меню,
- view higscores – просмотр десятки лучших игроков (количество набранных очков),
- load frogger data – загрузить игру с карты памяти,
- save frogger data – сохранить игру на карте памяти,
- control configuration – изменение режима управления (наиболее удобна следующая конфигурация: ✖ – самонаводящийся язык, ● и ■ – суперпрыжок, **L1** и **R1** – кваканье),
- полоска с вращающейся нотой – регулятор громкости музыки,
- полоска с вращающимися буквами «SFX» – регулятор громкости спецэффектов.

Прохождение

Совокупность уровней представлена в виде столба, состоящего из кубиков. Внутри каждого кубика – подуровни. Изначально вам открыт доступ на уровни 1-1, 2-1, 3-1 и 4-1. Но если ввести специальный код, то вы получите доступ на первые подуровни всех уровней.

Кнопки

D-pad – прыжки в разные стороны;
■/● – суперпрыжок в том направлении, куда развернута лягушка;
✖ – поедание съедобных насекомых;
L1/R1 – кваканье;
L2/R2 – поворот камеры.

Начинающим будет очень полезен пароль бессмертия.

На уровне 1-1 нужно перебраться через дорогу, а потом – через реку.

На дороге пять полос движения. По первой движутся справа налево красные машины, по второй едут трактора (медленнее всех) слева направо, по третьей полосе справа налево идут сиреневые машины (с той же скоростью, что и красные). Четвёртая полоса – самая опасная. По ней гоняют слева направо голубенькие машины. По пятой полосе ездят грузовики (справа налево).

Когда шоссе будет позади, появится другая опасность – змея, что ползает по берегу и может при случае вас съесть. От этого у вас пропадёт одна «жизнь», а их всего три.

Реку тоже можно разделить на пять полос. На первой черепахи плывут парами (одна черепаха, и сразу за ней другая) и по две пары (одна пара, а через небольшой промежуток – вторая пара). Причём вторая пара то погружается в воду, то всплывает. Эти земноводные плавают справа налево. На второй полосе короткие брёвна (на три прыжка длиной) плывут слева направо. На третьей полосе длинные брёвна (в два раза длиннее) плывут в том же направлении, но чуть быстрее. На некоторых из них ползают змеи. Ещё одна небольшая опасность исходит от бобра, который, плавая под водой, может сбить вас. На четвертой полосе – опять черепахи, но здесь тонет не вторая, а первая пара. Плавают в том же направлении, что и первые черепахи. На пятой полосе плывут длинные брёвна, но кроме них тут плавает крокодил. На нем можно плавать двумя способами: на его туловище и в его пасти (со смертельным исходом).

Когда окажетесь на пятой полосе, вам нужно будет прыгнуть к ближайшему лягушонку (и он будет считаться найденным). Но смотрите не промахнитесь. Попадёте на шипы, и «жизнь» –

тю-тю. Поиску лягушат, кроме того, мешает иногда высовывающаяся из зарослей крокодилья пасть (над одним из лягушат).

Очки высчитываются, исходя из оставшегося времени плюс очки за съеденную живность, которая летает около лягушат. Ещё очки даются за прыжки и суперпрыжки.

Уровни 1-2, 1-3, 1-4, и 1-5 отличаются от 1-1 только скоростью движения и количеством машин.

Уровень 2-1 также отдаленно напоминает предыдущие уровни. Тут тоже есть река и шоссе.

Изначально вы находитесь у берега реки, и нужно сначала дождаться бревна (короткое, других на этом уровне нет), а затем проплыть на нём до группки лилий и, обогнув ее, сделать замысловатый поворот.

Теперь, когда вы будете проплывать мимо островка, не пытайтесь преодолеть расстояние суперпрыжком, всё равно не получится. Прыгать всё же надо, но сначала на бревно, проплывающее под вашим бревном, а потом уже, если хотите, – на остров. На нём есть две обычные мухи. А можно и не прыгать. Бревно всё равно огибает этот остров.

За островом плавают по овальной траектории цепочки черепах. Таких овалов три. Последний ведёт к дороге, за которой (наверху) находятся в разных местах лягушата.

Последующие уровни 2-2, 2-3, 2-4 и 2-5 отличаются от 2-1 только по скорости.

На уровне 3-1 полным-полно ос. Чтобы умудриться выжить, да ещё и собрать детей, как только игра начнется, прыгните на полной скорости до левой стены, затем резко поверните наверх. Пропрыгав мимо первых ос, можно съесть находящуюся поблизости белую здоровенную муху. Это даст вам возможность за каждый прыжок (обычный) получать по 50 очков (но лишь в течение определенного времени). Есть муху следует после того, как вы проскачете мимо.

Далее, не снижая скорости, прыгайте до самого верха. Прыгая по берегу реки, доберитесь до моста, переберитесь на другую сторону и прыгайте прямо наверх: там будет красный лягушонок.

Перебравшись на другой берег, прыгайте по нему влево до улья, затем резко вверх, до упора, и направо. Постепенно добравшись до верхнего левого угла, спуститесь вниз по стене.

На уровне 3-2 вы окажетесь на дереве. Вокруг него летает парочка филинов.

Нужно добраться до сучьев дерева, находящегося градусов на 120 правее изначального вашего положения. Прыгайте на него не сразу, а только после того, как мимо пролетит птичка, так и норовящая вас сожрать. Прыгайте по сучьям вниз и не обращайте внимание на мух, которые изобилуют на конце каждого сука.

Не спешите, прыгая по сучкам вниз, чтобы не пролететь мимо и не врезаться в филина. Учтите, что сучки имеют обыкновение ломаться.

Не ломается только последний сучок (уже другого дерева). Прыгнув вправо, вы окажетесь у ствола этого дерева. Переждав немного, пока птица не соизволит пролететь мимо, прыгните вниз, на другой сук. На нём придётся сделать два поочерёдных прыжка. Потом прыгните на сук, направленный перпендикулярно, а потом – на камень.

Вы увидите, что птицы летают по синусоидальной траектории: сначала влево, потом чуть вниз и вправо, и так шесть или пять поворотов. Прыгать нужно так: два раза по одному сучку, раз на другой сучок, потом на камень, потом на пенёк и наконец на бревно. Далее сделайте прыжок влево, вниз, ещё раз вниз и ещё раз влево. Миновав последний участок второго бревна, по которому носится лиса, прыгните пару раз влево. Чуть подождите и прыгните дальше вперёд и ввёрх к первому лягушонку. Вы найдёте его раньше, чем очередная птичка сумеет скушать вас. Следующий лягушонок находится несколько левее и выше. Ещё один – в самом нижнем левом углу на камне. Брать следует так же, как и второго: при помощи суперпрыжка. Четвёртая лягушка берётся по-другому. Для начала придётся прыгнуть на пролетающую под вами сову, потом, при удачном стечении обстоятельств, на подвесной мост, по которому бегают три белки (прыгать надо, когда белки бегут вправо). Далее следует прыгать влево до конца моста. Немного подождав сову, прыгните вниз. Летите к лягушке на сове, потом прыгните.

Облетев вокруг дерева, спрыгните на сук и далее по сучкам идите к последней, пятой лягушке.

Главное на уровне 4-1 – не есть что попало. Мух с красным задом жевать не стоит: они отнимают очки.

Прямо перед вами находится кнопка, включающая эскалатор, тоже хорошо заметный. Справа и слева, чуть выше, расположены кнопки, приводящие в действие эскалаторы, выстроенные вдоль стен. Последняя кнопка находится прямо за очередной лягушкой. Эта кнопка приводит в действие эскалатор точно напротив лягушки.

Уровень 5-1 – это лабиринт в темноте. Все лягушки находятся в северной части лабиринта. Пробраться к ним будут мешают здоровенные жуки-пауки.

Уровень 6 – облачная зона, уровень 7 – химический завод. Восьмой уровень – это Дикий Запад. Здесь носятся буйволы, которые запросто вас раздавят, если вы попадётесь им под ноги.

Заключительный девятый уровень состоит из одного подуровня. Стартовав, прыгните вправо (но не сильно, только до крокодила). Перебравшись на спину крокодила, прыгните с неё на спину другого крокодила, а с него – на бревно. Оказавшись на бревне, прыгните на остров. По острову носится парочка носорогов, которые не хотят уступать дорогу и прут себе напролом. Не попадитесь им под ноги.

Далее сверните на мост. Здесь стоит не забывать про пираний. На другом конце моста находится первая лягушка. Теперь, передвигаясь по самому краю экрана (острова), постарайтесь не угодить в лапы обезьяны.

Миновав её, двигайтесь дальше, наверх до пальм. Будьте осторожны: поблизости ползают два скорпиона. Нужно прыгать следом за первым скорпионом, пока тот не свернёт в ту сторону, откуда вы начали свой путь за ним. Немного подождите второго скорпиона (пока тот не поползёт вверх). Воспользовавшись этим, следуйте направо по бревну, перекинутому через пропасть.

Прыгайте без остановки и, как только минуете сумасшедший цветок, вы окажетесь рядом с дикобразами, бегающими по кругу. Выход из этого местечка – в правом верхнем углу. Выбравшись из этого места, сделайте несколько прыжков влево (до пальмы) и прыгните вверх, до тех пор, пока не упрётесь в камень. Ещё несколько прыжков – и вы у очередной лягушки. Следующая находится чуть дальше вверх и немного левее. Чтобы взять четвёртого детёныша, нужно прыгать дальше по берегу, до моста. Искомое животное – за мостом. Пятого взять будет непросто. Вместо того, чтобы прыгать к мосту, нужно немного свернуть с пути и пролезть под тем последним отпрыском. Теперь сделайте прыжок вниз и до упора в левую стену. Там, с помощью суперпрыжков, вы доберётесь до последнего отпрыска. Не удивляйтесь, если маршрут придётся повторить, но с небольшой разницей: теперь вам под арку, к золотой лягушке.

Коды (нажимайте во время игры)

START, →, ■, ▲, ■, ▲, ✖ – бессмертие;
START, →, ■, ▲, ■, ▲, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, ● – выбор уровня.

Galaxian 3

Разработчик	Namco
Жанр	космическая стрелялка
Игроков	до 4

Течение игры оживляется многочисленными вставками увлекательного кино. Некая злобная раса из далекой галактики по каким-то причинам решает, что вселенная выглядела бы гораздо лучше, если бы люди не отравляли ее своим присутствием. И вот проклятые чужеземцы построили «Лучи Смерти» – громадные корабли, а также наделали оружия странного вида. Но у нас есть еще шанс. Нашелся крутой пилот, который готов выполнить самоубийственную миссию на территории врага.

Появилась возможность записывать всевозможные видеофрагменты, включая атаки противника, чтобы использовать потом полученную информацию при создании своей пилотской тактики.

Встроенный фильм

На заставке фирмы «Namco» нажмите **L1**, **R2**, **R1**, **L2**, ↑, ↓, ↑, ↓.

Второй пилот – призрак

Сыграйте игру, установив Play Recording = ON. Закончив запись, перейдите к варианту «Gunner Battle» и выберите партнера. Сдвинувшись вправо, вы сможете взять вторым пилотом свою же собственную запись.

Спасибо за присланные материалы Давиду Копейкину из Волгодонска.

Genko Suikoden (Suikoden)

Разработчик Konami
Жанр RPG

По всему миру разбросано 27 магических рун, оказавшихся предметом постоянных забот и тревог вашего героя – Мак-Дола младшего (McDole Jr.). В ваших странствиях вам помогут многочисленные предметы, которые можно находить или приобретать в специальных магазинах.

Советы

Чтобы сохранится, вы должны остановиться в гостинице и сделать запись в дневнике. Или же отыщите один из хрустальных щаров (появляются обычно перед большой битвой).

Если ваш персонаж будет отравлен, то над его головой повится маленький демон.

Действие некоторых рун ограничено во времени. Распределяйте добытые руны между вашими персонажами таким образом, чтобы вы могли одолевать всевозможных врагов.

Припасите целебные средства для встречи с самыми крупными монстрами, которые способны уничтожить вас одним-двумя ударами.

Бойцы с ручным оружием бесполезны в бою, если стоят во втором ряду. Размещайте их спереди.

Много денег

Если у вас 10.000 монет, пройдите в Roklend. Там вы встретите леди, играющую в наперстки. Смело ставьте все 10.000 и укажите на правый наперсток. Вы выиграете.

Отойдите, потом вернитесь и повторите игру. Наперстки указывайте в такой последовательности: правый – средний – средний – левый. Так можно повторять очень долго, но учтите, что потом выигрышная последовательность изменится.

Gex

Издатель Crystal Dynamics
Выход декабрь 1995 г.

Гекс – это зеленая прыгучая ящерица. У него есть огненные и ледяные шары, он способен зацепиться за отвесную стену. Вам предстоит провести его через Кладбищенский и Мультипликационный миры, через мир Джунглей, мир Кун-Фу и Секретный мир.

Приемы Гекса

Перед тем как использовать ***сильный бросок***, необходимо повысить силу. Сильный бросок применяется, чтобы выстрелить в неприятеля молнией, огненным или ледяным шаром (в зависимости от того, какую иконку вы задействуете).

Удар хвостом в прыжке получается после изрядной тренировки.

Бейте неприятеля с помощью ***жестокого удара хвостом***. Вы можете использовать этот удар и для повышения силы.

Удар языком используйте для поедания насекомых и сбора иконок, которые повышают силу.

Прилипание к стене позволяет Гексу лазать по стенам и даже потолкам, что необходимо в ситуациях, когда требуется аккуратное маневрирование.

Повышение силы можно осуществлять, собирая ***янтарные шары***, раскиданные по всем уровням. Если у вас короткий столбик энергии, ударьте хвостом такой шарик – и к вам возвратится немного энергии. Некоторые иконки, повышающие силу, нужно использовать сразу, другие можно хранить.

Гекс может стрелять ледяными шарами (***синий летящий огонь***). Эти шары можно собирать, и они сохраняются, когда Гекса бьют. Ледяные шары замораживают неприятелей, но со временем те размораживаются.

Бабочка дает вам дополнительную «жизнь».

Гусеница обеспечивает кратковременное бессмертие.

Сороконожка – это ускорение перемещения на некоторое время. Это время сокращается, если Гекса бьют.

Кузнечик. Если вы возьмете его, то сможете прыгать выше и дальше, пока вас не ударят. Действует немедленно.

Матка. Эта маленькая изящная штучка возвращает вам всю вашу энергию. Действует незамедлительно.

Блоха похожа на матку. Она заполняет все пустые ячейки и, кроме того, добавляет жизнь. Ее можно оставить на потом.

Красный летящий огонь тоже может быть сохранен для дальнейшего использования. Атакуйте врагов с помощью огненных шаров, пока вас не бьют.

Желтый летящий огонь позволит вам бить врагов с помощью молнии (разряда электричества). Желтый огонь действует, пока вас не ударили. Как и другие летящие огни, он может быть оставлен на «черный день».

Прохождение

Кладбищенский мир – the Cemetery

Чтобы убить ***Ben Torched***'а, ударьте его в верхнюю часть тела. Ваш расчет должен быть очень точным: грозный огонь противника может доставить Гексу немало хлопот.

Frankengecko. Этот составленный из кусочков хищник выглядит грозно, но он слишком неповоротливый, чтобы представлять какую-нибудь угрозу. Просто перепрыгните через него или ударьте хвостом.

Чтобы избавиться от привидения с хоккейной маской и цепями (это ***Freddy***), неожиданно прыгните на него сверху. Старайтесь не оказаться на одной платформе с ним, иначе он будет атаковать вас.

Одноглазый монстр ***Heli Telly*** (в углу гостиной, с квадратным лицом) гораздо опаснее, чем может показаться. Вы можете ударить его хвостом или, как обычно, прыгнуть на него. Но после того как он упадет на землю, он еще три раза должен восстать. Затем, когда экран погаснет, он взорвется.

Для уничтожения высоко летающего и брызгающего огнем ***Hot Garg-Oil*** необходимо применить удар хвостом в прыжке. Осмотритесь, прежде чем прыгать: не имеет смысла убивать демонов после того, как вы приземлитесь.

Овощеподобные монстры ***Tomatoes*** – самые сильные в данной миссии. Смотрите в оба:

помидоры-убийцы часто выпрыгивают из-за выступов. Часто они находятся около шипов, лавы и других опасных мест. Старайтесь там не прыгать. Лучше бейте их хвостом в момент, когда они приземляются.

Первый уровень – Frankie and Hen

Ударяйте цементные блоки, чтобы открывать скрытые проходы и обнаруживать предметы. Ищите странные электрические разряды, открывающие дорогу к телепортатору, переносящему Гекса в скрытые области и на призовые уровни. Пройдите их – и вы получите дистанционное управление, которое понадобится вам в секретном мире. Пройдя мимо камеры, вы увидите слева небольшое отверстие. Оно приведет на призовой уровень.

После того как вы покинете призовой уровень, упадите прямо вниз, к дистанционному управлению. Когда оно будет у вас, продолжайте двигаться направо, к выходу.

Второй уровень – Grave Digger

Как только Гекс ступит на платформу, обрушится несколько выступов: будьте осторожны. Падая, выступы обычно открывают гробы, которые переносят вас на более высокие платформы (иногда с шипами). Все время поглядывайте на синий столбик (он может показаться частью фона). Этот столбик помогает запрыгивать на большую высоту.

Прямо над воротами кладбища прыгайте с платформы на платформу до тех пор, пока не найдете вход в скрытое пространство. Там нужно разбивать камеры хвостом. В груде черепов отыщите пульт дистанционного управления. Теперь вам нужно найти камеру в верхней левой части уровня.

Повернувшаяся платформа приведет вас прямо к выходу.

Третий уровень – Tomato Soup

Следуйте по обваливающемуся краю до входа в скрытое пространство. Потом встаньте между двумя кислотными озерами, позволив Гексу упасть в осыпавшийся песок – вы попадете на призовой уровень.

Затем придется убить все десять Frankengecko'ов, чтобы получить часть специального дистанционного управления. Недалеко от выхода поднимите видеокассету, чтобы сохранить ваши достижения.

Четвертый уровень – Disco Inferno

С самого начала возьмите курс по направлению к более низким частям уровня. Преодолевайте всяческие преграды и продолжайте спускаться, чтобы найти «жизни» и некоторое повышение силы.

Сохраните свои достижения, используя фотографирующее устройство в виде столба.

Теперь прыгните в «искривление», которое вернет Гекса на более раннюю часть уровня. Используйте повышение силы, чтобы справиться с Garg-Oil'ями. Перейти озера с кислотой – пара пустяков (ведь вы помните, что Гекс умеет прилипать к потолку).

Остерегайтесь Ben Torched'а, что обитает на плавающей платформе. Когда вы подойдете к куче гробов, запрыгните на верхний. Когда его крышка откроется, вы сможете попасть на призовой уровень. Перейдите кислотные озера и продолжайте идти направо, пока не найдете фотографирующее устройство (столб) и один из двух находящихся на этом уровне пультов дистанционного управления.

Затем спуститесь в другую сторону (налево) и снова идите вниз к цементному барьеру. Заберитесь наверх, чтобы достать второй пульт дистанционного управления. Потом опять спуститесь и идите направо к выходу.

«Босс» Morphina – Spin and Puke

Найдите кучу черепов (это база Morphina). Двигайтесь влево, держась на хорошей высоте. Повышение силы оставьте на случай необходимости.

Morphina – колдунья в белых одеждах, окруженная шестью черепами, которые могут послужить

ей щитом. Также она любит кидаться черепами. Уклоняйтесь от них и ударьте колдунью несколько раз хвостом. Потом экран будет двигаться из одной стороны в другую. Будьте осторожны, не зацепитесь за границу экрана.

После трех ударов Morphina превратится в злобную старуху. Воспользуйтесь этим, чтобы взять несколько повышений силы (если они нужны вам). После еще трех ударов она будет побеждена.

Мультипликационный мир

Большеглазый парень (***Big Eye Guy***) не представляет особых трудностей. Его можно легко убить с помощью прыжка или ударом хвоста. Однако он имеет гораздо больший радиус действия, чем может показаться поначалу. Атакуя, он наклоняется вперед и внезапно у него вываливаются глаза.

Хорошо одетого котика ***Chippy*** не так просто побить. Прыгая на него старайтесь избежать бросков желудями. Ударьте его – и он останется без своего костюмчика. Вот теперь-то он разозлился. Но прыжок или удар хвостом могут добить его.

Группа ***Frum Roll***'ов катается вокруг нашего героя. Не стойте на земле, если не хотите превратиться во что-нибудь плоское. Прыгайте на платформы и выступы, перепрыгивайте кольцо или напрыгивайте на него. Когда кольцо распадется, появится четыре Frum'а, которые будут продолжать двигаться в ту сторону, в которую двигалось кольцо. Учитывая этот факт, пытайтесь не приземляться близко перед кольцом.

Frums – это те, кто остаются после того, как развалится кольцо Frum'ов. Их взрывное появление имеет ограниченный радиус действия, поэтому его нетрудно избежать. Лучший способ побить их – прыгать на каждого Frum'а по отдельности.

Не ждите стремительной атаки от ***Least Favorite Martiian***: он целится не в Гекса, а через него. Он подбивает боксерские перчатки, которые находятся под летающей тарелкой. Не позволяйте загнать вас в угол, необходимо иметь свободу перемещений.

Как только вы подойдете к ***Super Gecko*** поближе, она выполнит внезапную атаку. В местах, где свободного пространства мало, вам придется особенно трудно. Удар хвостом в прыжке работает лучше всего, но для него нужно много сил.

Tread TV (телевизор на гусеничном ходу) уничтожить нетрудно, но после короткого обратного отсчета он (как и его крылатый собрат) взрывается.

Первый уровень – Twin Towers

С потолка падают наковальни и другие тяжелые предметы. Остерегайтесь также неожиданно выпрыгивающих боксерских перчаток. Пользуйтесь морковками как платформами (придется действовать быстро, так как они разваливаются вскоре после того, как вы приземлитесь на них).

Сначала идите наверх в левую башню. Осторожно: там раскачиваются тяжелые булавы. Первое фотографирующее устройство (столб) находится слева, на расстоянии приблизительно в четверть пути наверх.

Следуйте за золотой мухой, а затем снова идите наверх. После того как вы сохраните свои достижения с помощью второго фотостолба, поднимитесь за пультом дистанционного управления.

Затем прыгните на платформу налево и идите вниз к призовому уровню. Находясь там, прыгайте по краям резиновых стен и собирайте серебряных мух, чтобы разыскать другую часть пульта дистанционного управления.

Второй уровень – Pow!

Когда тропинка разделится на две, то сначала дойдите до конца одной и вернитесь назад, затем обследуйте другую. Так вы отыщете секретную область. Берегитесь мест, кишащих Super Geckos'ами.

Как всегда, «сохраняйтесь» с помощью фотографирующих устройств в виде верстового столба. Прямо под одним из них находится вход на скрытый уровень.

Пульт дистанционного управления может быть найден после того, как вы ударите хвостом камеру. Продолжайте идти направо, следуя за золотой мухой. Возьмите видеокассету и двигайтесь направо ко взрывчатке. Дотроньтесь до взрывателя, чтобы поджечь тротил, а потом бегите со всех ног. Теперь вы можете свободно пройти к выходу и попасть на третий уровень.

Имейте в виду, что камеры коварно скрывают переключатели, открывающие секретные двери и ходы. Желтые в нормальном состоянии, они становятся красными, когда активизируются после удара хвостом.

Третий уровень – Rock It!

Оседлайте ракету, чтобы попасть на отдаленный выступ. Ракетами с синими крыльями можно управлять. Иногда в нижней части выступов бывают интересные предметы, но все их осматривать не стоит. Вертикальные ракеты могут доставить вас на более высокие платформы.

Ракета, направленная вниз, привезет вас в тайник, в котором содержится несколько интересных предметов, в том числе и пульт дистанционного управления. Второй пульт вы можете найти на колонне. После этого сядьте на ракету, которая привезет вас прямо к выходу.

Четвертый уровень – Knok Knok

На этом уровне нет ни одного пульта дистанционного управления. Зато здесь много дверей. Некоторые из них открываются в стенку, а другие ведут к воротам. Но эти ворота не ведут на скрытые уровни, они переключают «день» и «ночь». (Одни места на этом уровне могут быть пройдены только ночью, другие – только днем.)

Следуйте за стрелками и разбивайте хвостом все камеры. Берегитесь внезапно падающих пианино.

Прыгайте с одних звездных линий на другие, затем – на луну, чтобы достичь более высоких частей уровня. Проверяйте все движущиеся платформы, они часто ведут к леденцам.

«Босс» Flatulator

Flatulator – это болтун, жадно пьющий производимую заводом жидкость. Напившись, он издаст четыре суперпука, которые вернут его в нормальное состояние и отбросят к дальней стенке. Сотрясение воздуха от производимых им звуков порвет веревку, на которой подвешена наковальня. Не угодите под нее.

Перепрыгивайте «босса», пока он прогуливается, затем заберитесь на стену и переползите на потолок. Ударьте наковальню хвостом – и она упадет на «босса». Попытайтесь нанести три удара до того, как он сойдет на землю и эпизод повторится. Чтобы убить «босса», необходимо сделать девять таких сбрасываний.

Мир Джунглей – Jungle

Гориллы-убийцы ***Co Co Kong*** обитают на больших платформах, как правило, расположенных рядом с неподвижными источниками опасности (вроде шипов). Поэтому рассчитывайте атаку и не подходите к ним слишком близко.

Head Hunter попытается насадить вас на свое копье. Рассчитайте свою атаку так, чтобы удар хвостом пришелся между двумя нападениями вашего противника. Прыгать ему на голову неоправданно, так как это требует очень точного расчета.

Индейская ящерица ***Indiana Gecko*** необычайно проворна. Она применяет удары хвостом, чтобы разгромить вас. Противопоставьте ей свои удары хвостом. Если ящерицы заполняют все свободное пространство, то попробуйте прыгать по их головам.

Пираньи ***Little Gulps*** выпрыгивают в тот момент, когда вы их меньше всего ожидаете. Держите хвост штопором, это позволит убивать их при первом же контакте. Осторожно: некоторые Little Gulps прыгают по дуге.

Колесный телевизор ***Shoot TV*** атакует вас, используя спутниковые лучи. Не попадайте на линию огня. Проводите свои атаки в промежуток между его залпами.

Скользкий паук ***Widowmaker*** часто свешивается рядом с Kong'ами. Убить его не трудно, помните: рядом наверняка есть шипы или Co Co Kong.

Первый уровень – Feeding Frenzy

Следуйте за стрелками к выступу рядом с началом уровня, чтобы найти повышающий боеспособность красный летящий огонь. Используйте длинный плот, чтобы добраться до фотоустройства в виде верстового столба.

Вам необходимо сделать несколько точных прыжков и свалиться через ворота на сломанном мосту – так вы попадете на призовой уровень. Там вы сможете увеличить свои баллы, добыть особый пульт дистанционного управления и получить шесть «жизней».

Первый пульт можно найти после того, как вы используете второй плот. Потом, пройдя Co Co Kong'а, вы найдете второй пульт. Ныряйте и плывите под водой к видеокассете. Далее продолжайте двигаться направо, подпрыгивая и плывя к выходу.

Второй уровень – Congo Chaos

Экран движется сам, поэтому нужно быстро перемещаться, чтобы успеть собрать повышающие силу предметы и сломать стены с помощью хвоста.

Будьте осторожны при перепрыгивании серебряных шипов. Затем приостановитесь для сохранения ваших достижений. После того как вы возьмете сороконожку, прилепитесь к стене. Бегите вперед, схватив по пути пульт дистанционного управления. Взяв курс на выход, пройдите мимо него, чтобы загрузиться леденцами, а затем покиньте уровень.

«Босс» Sun Snake – Climb to the Roof

Если вы будете стоять, ничего не предпринимая, довольно долго, то Co Co Kong убьет за вас этого «босса». Следуйте по платформам наверх и примечайте на ходу отверстия в стене. Sun Snake находится между ними. Его появлению предшествует появление пары красных проницательных глаз. Как только появятся эти глаза, ныряйте или подпрыгните. Не рвитесь в атаку. Двигайтесь наверх, собирая по пути кузнечиков.

Поднявшись на крышу, возьмите пульт дистанционного управления. Затем появится Co Co Kong и стукнет кулаком по земле. Это вызовет обвал, который погубит «босса».

Мир Кун-фу – Kung Fu Ville

Водорожденные ***Eels*** встречаются группами от двух до десяти особей. Эти электроугри очень опасны, когда наэлектризованы. Только не думайте, что в неэлектризованном виде они безвредны. Сначала прыгните на группу угрей, а затем бейте хвостом всех, кого пропустили. Помните, что вы находитесь в воде и при прыжках делайте соответствующую поправку.

Чудовищная туша ***Locozuna*** обычно располагается на небольших платформах. При встрече сразу ударьте его хвостом. Когда неприятель будет обезврежен, вы сможете использовать его пузо как батут, чтобы запрыгивать на более высокие платформы.

Octopus с щупальцами весьма предсказуем. Понаблюдайте за ним – и вы легко научитесь избегать его. Не атакуйте чудище, пока не получите специальную силу.

One Eye Willie. Небольшой радиус перемещений позволяет легко избежать этого мутанта. Но если вам необходимо убить одноглазого Вилли, то придется прыгнуть ему на голову. Только удостоверьтесь сначала, что после атаки вы приземлитесь на твердую почву.

Движущиеся заряды ***Pocufish***'а причиняют много неприятностей. Лучшее, что вы можете сделать, встретив такого противника – нанести хороший удар хвостом.

Ray Dan, как и его тезка Raydan из «Mortal Kombat», хорошо использует электрические разряды. Обычно он занимает маленькие платформы вблизи опасных участков. Единственный способ убить его – выполнить удар хвостом в прыжке. Удостоверьтесь, что вы не приземлитесь на вновь занятую платформу.

Ракеты одноглазого монстра ***Rocket TV*** пересекают экран справа налево. Причем иногда

промазавшие ракеты возвращаются для новой атаки. Отлично срабатывает удар хвостом в прыжке, с прицелом на ракету. После того как вы его побьете Rocket TV, остерегайтесь большой банды.

Если у вас достаточно места для совершения прыжков, то вооруженную мечом медлительную ящерицу-самурая ***(Samurai Gecko)*** легко избежать. Если же места для маневра нет, дождитесь, пока она подойдет достаточно близко, и ударьте ее хвостом. Но только не позволяйте ей первой начать атаку.

Атаки земноводного телевизора ***Spring TV*** состоят в том, что он наскакивает на Гекса. Рассчитывайте свои прыжки так, чтобы они были синхронны с прыжками телевизора и наносите удары хвостом.

Первый уровень – Suma City

Прыгайте по платформам, каждый раз убеждаясь, что на них нет стреляющих шутих. Быстрый прыжок между двумя временно не стреляющими шутихами, приведет вас в секретное помещение. Бегите направо, затем наверх. Когда Гекс окажется на вершине платформы, слева вы увидите фотографирующее устройство в виде верстового столба. Воспользуетесь им и продолжайте бежать направо. Схватите видеокассету. Прежде чем найти пульт дистанционного управления, вы пройдете мимо еще одного столба. Затем идите к выходу.

Второй уровень – Fish Bait

Пройдя лабиринт с шипами, не пропускайте фотостолбы.

Двигайтесь направо. В конце концов вы доберетесь до фотографирующего устройства и найдете дистанционное управление.

Вскоре вы окажитесь на земле, в пещере. Найдите там первый столб красной жидкости и нырните в нее. По мере вашего приближения ко дну жидкость станет синей. На дне вы найдете вход на призовой уровень. Покинув этот призовой уровень, двигайтесь налево, пока не найдете видеокассету. Вскоре жидкость из синей превратится в зеленую, вредную для Гекса. Ищите воздушные мешки, которые защищают Гекса от пагубного влияния зеленой жидкости. Кроме того в них есть леденцы.

Третий уровень – Chop Chop

Перемещайтесь по потолку, чтобы избежать затопленных участков. Остерегайтесь кинжалов. Когда вы дойдете до тупика, спрыгните на пол и продолжайте идти по платформам к воротам, ведущим ко второй секции данного уровня.

После фотографирования возьмите «бессмертие» и быстро идите через озеро с лавой. Пульт дистанционного управления вы найдете после еще одного фотографирующего устройства в виде верстового столба. Вы достигнете выхода, пройдя через комбинацию ворот, через мост с шутихами и место, затопленное лавой.

«Босс» Toxic Turtle

Пока ядовитая черепаха летит через верх экрана, небольшие кусочки ее хвоста падают на землю и взрываются. Избегайте их. Затем она займет атакующую позицию на земле. Перепрыгните через «босса» и наскакивайте на нее, чтобы причинить несколько серьезных повреждений. Когда узор на спине черепахи изменится, атакуйте снова, нанося удары хвостом. Немного погодя черепаха начнет швырять в вас ураганными шарами, которых не трудно избежать. После девяти ударов панцирь черепахи разломится, и она погибнет.

Логово Rez'a – Rezopolis

Жирный шарик ***Rez Blob*** периодически разводит руки, чтобы использовать их в качестве снарядов. Некоторые из шариков изменяются после приземления. Прыгайте им на голову. Помните, что нельзя приземляться на следы, оставленные этими шариками.

Поначалу ***Rez Knight*** находится в закрытых помещениях, но потом, сломав стены, он становится хозяином целой платформы. Если вы хотите убить его, применяйте в прыжке удар хвостом. От встречи с этим неприятелем можно уклониться, если долго бежать в какую-нибудь сторону: в конце концов он свалится на более низкую платформу. Берегитесь его длинного копья.

Первый уровень – Nez Knight Fever

Используйте вакуумный туннель, чтобы добираться до разных помещений на этом уровне. Берегитесь стреляющих телевизоров, которые будут неожиданно появляться на вашем пути к фотографирующему устройству.

Также избегайте их атак при пересечении кислотного озера. Потом идите направо. Пульт дистанционного управления находится рядом со вторым верстовым столбом. Чтобы достичь его, используйте вакуумные туннели и ваши способности скалолаза. Снова воспользуйтесь туннелем, чтобы достичь выхода.

Второй уровень – On the Move

Прежде чем идти куда бы то ни было, спуститесь вниз и соберите леденцы. Затем поднимитесь и следуйте по конвейерным ремням. Запомните направление, в котором они движутся.

Битва с телевизорами и серия сложных прыжков приведут вас к входу на призовой уровень. Двигайтесь дальше – и вы найдете фотографирующее устройство (столб). Пульт дистанционного управления находится недалеко от армады врагов и шипящих шаров. Прилепитесь к стене, чтобы добраться до видеокассеты. Потом идите направо до конца.

«Босс» Rez – Rez's Lair

Когда Rez бросает бумеранг, перепрыгивайте через него. Но не забывайте, что бумерангу свойственно возвращаться.

На половине пути вниз появятся телевизоры, загромождающие проход. Заберитесь на стену и прыгните на них, прежде чем они закончат обратный отсчет и взорвутся. Затем идите к правой стене. Запрыгнув на нее, вы доберетесь до улья. Ударьте его хвостом, чтобы открыть. Внутри вы найдете жучка. Съешьте его – и получите право выполнить один выстрел в Rez'a.

Избегайте атак Rez'a, перемещаясь вверх и вниз по экрану. Затем используйте противника в качестве трамплина, чтобы возвратиться на левую платформу (сделать это нужно очень аккуратно).

Пробегите под противником на исходную позицию и повторите все ваши действия, взяв второго жучка в том же улье. Третий жучок находится слева (выполните выше описанные действия в зеркальном отображении).

Избегайте земляных шаров и большой пушки «босса». Встаньте сзади и, когда снова появится телевизор, используйте жучка.

Повторяйте в этом же духе. Чтобы убить Rez'a, необходимо пять выстрелов.

Секретный мир

Неприятели ***Bubblebrain*** обитают в озерах с лавой. Приземлитесь на такого врага и быстро «делайте ноги»: он взрывается.

Ракеты ***Caddy Rockets*** летают справа налево. Пригибайтесь или же перепрыгивайте через них.

Вам не удастся уничтожить ***Manned Saucers***, даже не пытайтесь. Стойте на платформе и избегайте их.

Вооруженные пришельцы ***(the Alien Army)*** прячутся в выемках стен. Они стреляют, когда вы проходите мимо. Есть возможность ударить их хвостом, но при этом вы тоже схлопочете пулю. Лучше всего избегать их.

Внимательно понаблюдайте за ***Tourist Saucers***. Запомните, как они атакуют, и постарайтесь избежать встреч с ними.

Первый уровень – Saucer Section

Запрыгните на прозрачную стену. Это позволит вам избежать летающей тарелки. Вертикально движущиеся тарелки очень проворны. А вращающиеся летающие тарелки с экипажем ловко собирают пульты дистанционного управления.

Второй уровень – Freefall

Пока Гекс падает, следуйте стрелкам-указателям, чтобы избежать мощных волн. Постарайтесь, чтобы Гекс все время находился посредине экрана. Тогда вы сможете собирать пульты дистанционного управления. Подбирайте вообще все повышающие силу предметы, которые будут попадаться вам на пути.

Третий уровень – Bombs Away

Воспользовавшись воротами (чтобы попасть на следующую часть уровня), внимательно следите за вооруженными пришельцами. У основания колонны используйте фотографирующий верстовой столб и возьмите пульт дистанционного управления. Потом можно вернуться к выходу.

Четвертый уровень – Head to Head

Прыгните на голову с кипящими мозгами, чтобы потопить ее в луже с кислотой. Не забывайте: голова очень быстро взрывается.

Несколько точных прыжков приведут Гекса к пульту дистанционного управления. Возьмите его и сделайте короткий прыжок к выходу.

Пятый уровень – Newton's 4th Law

Следуйте указательным стрелкам, чтобы добраться до фотографирующего устройства в виде столба. Остерегайтесь падающих кирпичей. Пульт дистанционного управления вы найдете недалеко от места сохранения. Используйте антигравитатор, чтобы взять видеокассету.

Шестой уровень – The Project

Двигайтесь наверх и налево, чтобы добраться до дистанционного управления и переместиться к выходу.

Седьмой уровень – The Web

Для перемещения по лабиринту используйте педальный вертолет (heliped). Оказавшись у трех ворот, войдите в третьи. Это позволит вам взять пульт дистанционного управления и фотостолб. По лабиринту следуйте к выходу.

Восьмой уровень – Clothersline

Заберитесь в педальный вертолет. Перепрыгивайте через стальные балки. Или же наклоняйте голову, когда пролетаете над ними.

Пароли уровней игры

		Jungle	*Kung Fu Ville*	
the Cemetery		KXVKRHKP	YTCHPHKP	***Rezopolis***
SVZFKHGP	***Toonville***	CVHCSHKP	ZTDHPHKP	GYVYRHKP
BXRFYHGP	RVTCSHGP	SVKLPHKP	DXVGRHKP	***Финал***
ZVTCYHGP	XVVBRHKP	CVBLPHKP	PZYPRXYL	PZYPRXYL

Коды

Приостановите игру и, удерживая нажатой кнопку **R1**, нажмите:

✖, ■, 🡓, 🡓, 🡑, 🡓, 🡒 – бессмертие;
🡑, ●, ▲, 🡓, 🡒, ■, 🡓 – «вечная жизнь»;
✖, 🡑, 🡒, 🡑, 🡒, 🡒 – огненные шары;
●, ●, 🡐, 🡓, ●, 🡑, 🡒 – ледяные шары;
🡒, 🡐, 🡒, ●, ▲, 🡒, ●, 🡓, 🡒 – электричество;
✖, ●, 🡑, 🡑, 🡓, 🡒, 🡒 – суперпрыжок.

Удерживая **R1**, нажмите **SELECT**, а затем:

✖, ■, ✖, 🡒, 🡑, 🡐, ●, ●, 🡓, 🡓 – выбор уровня игры;
●, **START**, 🡒, 🡑, ■, 🡐, 🡐, 🡑, **START** – доступ к любому уровню.

Ghost in the Shell

Разработчик	Sony
Издатель	THQ
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
Рейтинг	8 из 10

Секретная картинка

Если вы с первого раз пройдете все двенадцать миссий игры, то в конце увидите необычное изображение главной героини.

Goal Storm '97

Разработчик	Konami
Жанр	спорт (футбол)

Можно проводить различные турниры: показательные (Exhibition), международной лиги (International League) и международные кубковые (International Cup).

Вы можете выбрать один из четырех стадионов и один из трех видов погодных условий.

Предусмотрено восемь стратегий игры и тринадцать способов расстановки игроков.

В новой версии этой игры появилась возможность передать мяч партнеру однократным нажатием кнопки.

Тактика игры

Вы можете использовать одну из четырех тактик ведения игры: оперативная организация защиты, перемещение команды на свою половину поля для организации защиты, перемещение для атаки к воротам противника, форсированная атака с перемещением всей команды на территорию противника.

Спецкоманда от Konami

Находясь на экране с надписью «Press Start» нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖ + ●. Тогда с вами сыграет команда Konami. Форма игроков зависит от того, на каком джойстике (первом или втором) был набран код.

Сумасшедшие удары головой

На титульном экране, когда увидите надпись «Press Start», нажмите на первом или втором контроллере ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

Разнообразные виды

Когда появятся первые меню, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲. Замена камеры осуществляется во время игры нажатием на **SELECT**.

G-Police

Разработчик	Psygnosis
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Жанр	леталка на полицейском вертолете + + элементы стратегии

В сюжете игры вы не найдете чего-то нового. Леталка состоит из непрестанной борьбы охранников порядка и творящих беспредел мафиозных группировок (а в игре их две: «Nonosoft» и «Krakov»). Однако игра потрясет разнообразием миссий и сложностью их выполнения...

Ваш летательный аппарат снабжен двумя мощными турбинами, за счет которых становятся возможны вертикальные взлет и посадка. Игра предназначена для истинных асов, во всяком случае – для людей, знающих, куда тянуть штурвал

во время падения. Игрок должен уметь хорошо ориентироваться в пространстве по радару.

Ваша задача – не пытаться убить всех тех, кто по вам открывает огонь, а четко и правильно выполнять приказы командования (согласно заданию миссии).

Сеять порядок на улицах города не так то просто: кругом полно всякой сволочи.

Главное меню

New mission – начать игру с самого начала;
Load mission – вернуться к записанной, прошлой игре:
- password – набрать код определенного уровня,
- memory card – обратиться к записанной игре на карте памяти;

Training – тренировка по управлению машиной:
- Flight 1 – set course – необходимо лететь, попадая в кольца,
- Flight 2 – chase – погоня (необходимо не потерять из виду преследуемый объект),
- Flight 3 – city course – поиск объекта,
- Weapon 1 – familiarization – выполнение операций с тем или иным объектом,
- Weapon 2 – combat – битва в воздушном пространстве;

Options – опции:
- sound setup – регулировка громкости звука:
  - bgm volume – громкость музыки,
  - sfx volume – громкость звуковых эффектов,
- Sound mode – тип звука: «mono», «stereo», «dolby»,
- Controller – настройка способа управления с джойстика,
- Graphics Setup – регулировка графики.

Кнопки

удерживать **L1** – набор высоты;
удерживать **R1** – снижение;
R1 – сканирование объекта (с указанием его жизненной энергии);
R2 – торможение в воздухе (работает очень плохо);
удерживать ■ – задний ход;
✖ – непрерывный огонь по мишеням;
● + ↑/↓ – смена оружия;
удерживать ▲ – набор скорости;
SELECT – смена вида;
START – «пауза» и ее меню:
- Resume – вернуться обратно в игру;
- Restart – начать миссию заново;
- Quit – выйти из игры;
- Sfx vol. – регулировка громкости звука;
- Music vol. – регулировка громкости музыки;
- View – возможность поменять вид;
- Map – посмотреть карту (**L1** – приблизить и **R1** – отдалить, ✖ – подробная карта города, в котором вы находитесь, ■ – просмотр промежуточных целей миссии). Числитель (первое число дроби в углу карты) показывает, сколько поставленных задач выполнено. Знаменатель (второе число) – сколько всего задач перед вами поставлено.

Условные обозначения на карте и экране радара

Синяя точка – юнит полицейского управления;
Красная точка – юнит или строение корпорации «Krakov»;
Зеленая точка – юнит или строение корпорации «Nonosoft»;

Белая точка	–	житель города;
Красный квадрат	–	Waypoint – главное место в миссии, на котором ее выполнение, как правило, и заканчивается;
Белый квадрат	–	склад оружия.

Виды оружия

Cannon 25 mm *и* 30 mm	–	шестиствольные пулеметы. Заряд самовосполняется.
Epp	–	оружие, которое замораживает врага.
Laser	–	лазер. Заряд самовосполняется.
Plasma	–	плазмомет. Заряжается при удерживании кнопки выстрела (можно увидеть, как накапливается заряд). Потом наведите на мишень и отпустите. Эффективно, но сложно.
Beacon	–	сигнальный огонь. При достижении земли или дома горит ярким пламенем, Очень необходим в некоторых миссиях. Заряд ограничен.
Bmb-500 *и* Bmb-1000	–	бомбы различных размеров.
Bomblets	–	другой тип бомб (неэффективен). Все бомбы предназначены для атаки недвижимых целей, на движущиеся мишени их наводить очень сложно.
Rockets	–	простые ракеты.
Missile star	–	ракеты, которые при пуске разделяются на несколько частей, атакующих противника с разных сторон.
Missile fire	–	ракеты, которые достигают своей цели только через сканер, либо летят прямо, пока не встретят что-либо.
Missile hyper	–	гиперракеты, которые достигают цели очень быстро.
Missile ir	–	самонаводящиеся ракеты.

Прохождение

Рационально используйте предлагаемый вам боекомплект (пополнение происходит только для лазерного пулемета и простого мелкокалиберного пулемета).

Прежде чем приняться за прохождение миссии, тщательно ознакомьтесь с ее целью. В конце каждого уровня вы полностью «затовариваетесь» припасами и можете испробовать в действии новое оружие.

При большой потере энергии (например, если вы получили много повреждений), когда уровень вашей «жизни» упадет ниже десяти единиц, вашу машину будет носить из стороны в сторону и каждое попадание может стать для вас последним.

Будут встречаться задания, для выполнения которых выдают специальный летательный аппарат. Впрочем, он очень похож на старый, но обладает лучшей маневренностью и боекомплектом.

В вашем распоряжении имеются:

- радар (высвечивает ваше местоположение на рельефе местности);
- сканер (позволяет насквозь просветить объект, показать запас здоровья у любого юнита, заключенного в рамку). В игре очень часто встречаются задачи по сканированию движущихся или стационарных объектов.

  Чтобы просканировать объект, необходимо смотреть на него в упор. Затем нажмите кнопку сканирования. Появится красная надпись «SCANNING». Полоски с двух сторон от слова укорачиваются по мере сканирования. Когда они дойдут до слова «SCANNING», в левом верхнем углу высветится название объекта и его энергия;

- индикация количества здоровья и запаса оружия;
- система самонаведения ракет на цель (осуществляется при наличии определенного типа ракет и сканирования юнита или конструкции).

Будьте предельно внимательны при использовании самонаводящихся ракет: они могут нацелиться и на летательный аппарат вашего партнера.

Первая миссия

Просканируйте контейнеры в одной из частей города (их найти очень легко). Дождитесь полицейских автомобилей. Уничтожьте все вражеские вертолеты (все вражеские юниты, которые могут летать). Просканируйте все грузовые автомобили в городе (для различения автомобилей следите за показаниями радара).

Вторая миссия

Найтдите в городе особую полицейскую машину в окружении других полицейских машин и составьте ей конвой. Уничтожьте все вертолеты, которые будут пытаться атаковать охраняемую вами машину.

Третья миссия

Найдите летательный аппарат «Civilian Regon». Находясь все время сзади или сбоку (ни в коем случае не давайте ему заметить вас), следите за ним. Он будет делать остановки во время своего пути, а вы запоминайте все места, где он остановился. Пометьте путь, по которому он летел (при помощи сигнальных ракет), чтобы показать дорогу вышедшему из туннеля отряду полиции. Уничтожьте все вражеские вертолеты. Когда в городе станет тихо, уничтожьте «Civilian Regon».

Четвертая миссия

В городе по радару найдите движущийся «челнок». Уничтожьте все вертолеты, которые будут пытаться уничтожить ваш «челнок». Уничтожьте все грузовики с противовоздушными установками.

Пятая миссия

Необходимо конвоировать машину серого цвета (в красной рамке).

Нейтрализуйте баррикады из вражеских машин и доведите данную машину до места назначения.

Шестая миссия

Ваш город разрушается под действием лазерных пушек, которыми управляют роботы. Эти роботы – на гусеничном ходу, и их легко уничтожить. Однако попадание луча такого лазера может пагубно сказаться на энергии вашей машины. Найдите и уничтожьте роботов до того, как они успеют что-то повредить. Лучше всего использовать самонаводящиеся ракеты.

Седьмая миссия

В городе по радару найдите движущиеся «челноки». Используя оружие «Epp» затормозите «челноки» и уничтожьте всех тех, кто будет пытаться напасть на них с воздуха. Уничтожьте все мотоциклы, которые также будут стрелять по вашим «челнокам».

Восьмая миссия

Нужно найти в городе пять определенных конструкций и не дать врагу уничтожить ни одну из них. Перемещайтесь по показаниям радара. Телепортируйтесь через туннель в другой район (с горным ландшафтом). Уничтожьте всех врагов в каньоне этих гор, а также противовоздушные установки. Чаще пользуйтесь радаром и картой.

Девятая миссия

В этой миссии от вас потребуется высокая техника пилотажа.

Оказавшись на базе, поспешите в туннель, на который указывает красная стрелка, а далее, вылетев из туннеля, двигайтесь по ее направлению. К цели, на которую она показывает, луч-

ше зайти слева. Вы увидите большой ангар. Его охраняют как наземные, так и воздушные враги. Уничтожая противников всех видов, дождитесь, когда из туннеля выйдет грузовой поезд. Впереди этого поезда будет стоять трактор-тягач. Этот поезд был украден мафией и начинен тремя ядерными боеголовками и мощными пушками.

Вам необходимо быстро и своевременно снять боеголовки с поезда и транспортировать их на поле, которое вы отыщите на карте по красной стрелке.

Скорость снятия зарядов с платформы поезда и их транспортировка должен быть максимально быстрой.

Когда вы снимете все боеголовки, незамедлительно уничтожьте трактор-тягач, идущий перед поездом, пока он не достиг своей цели. Он стремится дойти до туннеля в углу города. Когда вы снимете и транспортируете заряды, он может отцепиться от состава и прибавить газу. Чтобы как можно быстрее уничтожить его, используйте самонаводящиеся ракеты.

Десятая миссия

Найдите и уничтожьте на карте вражеский корабль.

Одиннадцатая миссия

Уничтожьте всех врагов, на которых указывает ваш радар. В каньоне стоит огромная ракетная установка. Ваша вторая задача – уничтожить все ракеты, пока они не достигли целей. Затем найдите и обезвредьте саму установку. Учтите, что ее охраняют: лучше использовать самонаводящиеся ракеты.

Двенадцатая миссия

На сохранность корпорации «G-Police» отданы некие склады. Уничтожение объектов с этих складов влечет за собой провал данной вам миссии.

Ваша задача – защитить склады от авианалетов, которые будут производиться трижды. Однако юниты врага очень слабы.

Тринадцатая миссия

Ваша задача – найти по карте пушки, которые движутся к ящикам.

Уничтожьте все пять пушек. Рядом расставлены ракетные установки, которым также не место на земле.

Когда всё это будет разгромлено, отыщите на карте «Argon Gunboat» – здоровенный кусок железа, летящий по небу. Уничтожьте его.

Четырнадцатая миссия

Вам нужно сопровождать полицейскую колонну, состоящую из ракетных установок.

Уничтожайте тех, кто будет пытаться атаковать колонну. Когда колонна подойдет к большой стене и остановится, начнется обстрел с воздуха. Пока вы будете ликвидировать нападение с воздуха, ваши ракетницы окончательно разнесут стену. Откроется проход внутрь.

Залетев туда, «мочите» все то, что может стрелять.

Пятнадцатая миссия

Встретьте отряд полиции и уничтожьте перед ним звездолеты «Krakov». В следующем городе уничтожьте пушки перед туннелем. Вернитесь за машиной в другой город и доведите ее до полицейской колонны. Уничтожьте пушки возле здания в центре города (именно туда направляется колонна полиции). Уничтожьте некоторых налетчиков.

Когда все противники будут уничтожены, из здания корпорации «Krakov» выедут три серые машины. Остановите их при помощи «Epp». Отбейте атаку с воздуха.

Шестнадцатая миссия

На вашу корпорацию напали враги. Необходимо пресечь атаку.

«Гасите» всех юнитов «Nonosoft», уничтожьте большой корабль. По прошествии небольшого времени враги нападут на еще один объект, который вам также предстоит отбить. Противник

будет нападать на ваши объекты поочередно, и вам придется мотаться из одного города в другой.

Семнадцатая миссия

По радару найдите объект, до которого нужно долететь. Уничтожьте все летающие юниты врага, на которые указывает радар, а также ракетную установку.

Перелетев в другой город, действуйте там аналогично.

Еще в одном городе уничтожьте все автотанки.

Затем перелетите в другой город и уничтожьте все вражеские вертолеты.

Восемнадцатая миссия

Найдите на радаре транспортный вертолет полиции. Обеспечьте ему защиту. На него будут нападать с воздуха.

Девятнадцатая миссия

Необходимо отбить атаку на ваш полицейский вертолет и уничтожить все пушки возле электростанций. Там же, возле электростанций, нужно пометить определенное место и уничтожить ракетные установки. Полицейский вертолет уничтожать нельзя.

Двадцатая миссия

Нападите сзади на летящий отряд корпорации «Nonosoft». Затем необходимо встретить выходящий из туннеля полицейский отряд. Пристройтесь к нему с края и помогите уничтожить мосты.

Дальше пристройтесь к еще одной колонне, теперь – наземной. Сзади нее идет колонна вражеских ракетных установок.

Уничтожьте вражескую колонну. После этого из туннеля появится еще одна колонна полиции, а сзади – опять колонна врагов. Ликвидируйте врагов – и миссия будет пройдена.

Двадцать первая миссия

Ваша задача – расчистить дорогу полицейскому отряду. Уничтожайте пушки, находящиеся на стенах туннелей-телепортаторов. Также необходимо уничтожить энергоблоки.

Когда все это будет сделано, нужно в поле (следите за показаниями радара) пометить определенное место – куда ехать полицейскому отряду. При движении отряда будут совершаться налеты, которые следует отбить без ущерба для автоколонны.

Двадцать вторая миссия

Уничтожьте все юниты отвратительной корпорации «Nonosoft». После разборки в чистом поле на вас налетят многочисленные юниты «Nonosoft». Далее вам следует произвести такую же «зачистку» в городе. К сожалению, не скажешь, что врагов там будет меньше.

Двадцать третья миссия

Нужно патрулировать колонну наземной полиции, уничтожая нападающих на нее врагов. Освободите вашу корпорацию от захватчиков из «Nonosoft». Вам придется атаковать летающие машины, ничуть не уступающие вашей машине.

Уничтожьте вражеские пушки на здании, уничтожьте еще один летающий аппарат врагов.

Встретьте и доведите до освобожденной корпорации транспортный вертолет полиции.

Двадцать четвертая миссия

Ваши враги засекли в одном из городов несколько радаров. Происходит утечка информации. Ваша задача – разрушить четыре вспомогательных радара. Сделать это не так-то просто: все радары неплохо защищены. Используйте самонаводящиеся ракеты.

Когда все четыре вспомогательных радара будут уничтожены, приступайте к уничтожению еще одного радара с очень высокой энергией.

Двадцать пятая миссия

Действуя по показаниям радара, найдите несколько вражеских юнитов и уничтожьте их.

В поле необходимо пометить определенное место. Туда вам предстоит привезти полицейскую колонну.

По ее прибытии дождитесь большого вражеского корабля. Когда он станет атаковать вас, попытайтесь уничтожить эту чертову посудину в воздухе.

Двадцать шестая миссия

Уничтожьте один энергоблок, потом несколько вражеских вертолетов. Далее нужно перелететь в другой город и уничтожить все юниты, на которые указывает радар.

Взорвите большой радар и ждите колонну полиции. Отбейте атаку на группу полиции и потом ждите прибытие контейнеров с пушками. Здесь будет основана новая база полиции.

Двадцать седьмая миссия

Долетев до места назначения, уничтожьте летающих роботов «Droid». Затем приступайте к уничтожению летающих тарелок.

Когда все будет завершено, по радару найдите и отпатрулируйте полицейский вертолет в место назначения. Куда лететь, пилот вертолета знает сам; причем место назначения известно ему одному.

Двадцать восьмая миссия

Вы должны сопроводить наземный полицейский отряд до входа в туннель. Возле въезда в туннель полицейский отряд сообщит, что дальше он следовать не может. Вы будете вынуждены пролететь в туннель.

Уничтожив некоторые объекты противника, пометьте место, на которое указывает ваш радар, и ждите полицейский отряд.

Следите за транспортным вертолетом. Он заминирует одно из зданий, после чего оно взорвется. Уничтожьте все конструкции, которые после этого останутся.

Двадцать девятая миссия

Вам поручено разведать базу «Nonosoft». Вы должны просканировать все юниты, на которые указывает красная стрелка: три летающие тарелки, наземную группу ракетных установок и автотанки, которые находятся на базе «Nonosoft». Очень важно, чтобы вас мало кто заметил. Не подходите к радару неприятеля ближе, чем на 70 метров.

Когда основное задание будет выполнено, вернитесь на базу.

Тридцатая миссия

Нужно уничтожить группу врагов «Nonosoft». Действуйте по радару и уничтожайте только те юниты, на которые указывает стрелка радара.

Уничтожьте автотанки и летающих роботов.

Когда все враги будут уничтожены, из туннеля появится группа полиции. Вам выложат три бомбы с горючей смесью, берите одну из них и взорвите здание «Nonosoft» с ее помощью.

Тридцать первая миссия

Пользуясь показаниями радара, разыщите в городе контейнер и просканируйте его. Затем уничтожьте все мотоциклы, которые открывают по вам огонь. Просканируйте определенный грузовик жителей и уничтожьте здоровенный вражеский корабль.

После удачного выполнения этих заданий ликвидируйте все вражеские юниты зеленого цвета.

Тридцать вторая миссия

Просканируйте определенный контейнер. Уничтожьте пушку, теперь запустите сигнальный огонь и уничтожьте прилетевших сюда врагов. После приедет полицейский отряд и прилетит транспортный вертолет.

Затем сюда опять будут прилетать всякие вояки, которых следует успокоить. После того как атака стихнет, сопровождайте транспортный вертолет.

Тридцать третья миссия

Вам предстоит вмешаться в разборку и уничтожить всех ее затейников. Затем уничтожьте

определенные вражеские строения. Долетев до туннеля, ждите, пока из него не появится еще один здоровенный вражеский юнит. Уничтожьте его.

Тридцать четвертая миссия

В этой миссии все нужно делать быстро и качественно. Уничтожьте ракетную установку на мосту, через который сейчас поедет ваша полицейская автоколонна. После этого просто патрулируйте эту колонну до места назначения.

Тридцать пятая миссия

Здесь необходимо уничтожить питание реактора, а потом и сам реактор.

Уничтожьте некоторые вражеские юниты в воздухе.

Возьмите бомбу к себе на борт. Бомба находится там, где базируется полиция (на окраине города).

Далее нужно проникнуть внутрь большого здания (вход хорошо охраняется) и уничтожить все энергоблоки питания.

Пометьте выход вражеских кораблей при помощи оружия «Epp».

Обыщите центральный реактор и при помощи бомбы уничтожьте его.

Пароли миссий

2 - KTRBCFBA	11 - IKFNIVDA	20 - YCQGNIAA	29 - ODHDWCAA
3 - OTDUCTQI	12 - GVFSAAAA	21 - ICZINIAA	30 - CPZRMIAA
4 - YSYSDGEA	13 - MGIZAAAA	22 - WHCIAAAA	31 - YOVYMIAA
5 - WBGXJRTI	14 - EIQGRFAA	23 - KTUWQFAA	32 - YAXTRFAA
6 - AGCABTVI	15 - QSTZMIAA	24 - YQVWMIAA	33 - CRZOVCAA
7 - YUIRTUIA	16 - EEIQRFAA	25 - IQEZMIAA	34 - QOAPRFAA
8 - YMPCUZYI	17 - CHYRAAAA	26 - EGXTVCAA	35 - OPLRMIAA
9 - YIOQMIAA	18 - UGZKAAAA	27 - SRPIMIAA	
10 - CJWGRFAA	19 - KFPGRFAA	28 - CRAUVCAA	

Секретные пароли

WOOWOO – звучание сирены по городу;

SUPACAM – включение вспомогательных камер, которые поворачиваются в сторону поверженного противника и сопровождают его до самого падения;

BENIHILL – быстрое движение машин жителей города;

PANTALON – доступность шести секретных миссий:

- Civilian revolt – уничтожить определенные автомашины местных жителей (вы будете летать на своем обычном звездолете),
- The suspect – погоня за звездолетом на автомашине (как в третьей миссии),
- Test drive – тест на автомашине (проехать под кольцами),
- Escort duty – обеспечить патруль лимузина (как на пятой миссии, только теперь вы будете ездить на полицейском бронетранспортере),
- Droid battle – управление военным роботом,
- Car chase – гоняя на бронетранспортере, нужно уничтожить врагов.

Коды

Когда появится картинка с заданием миссии, нажмите и держите: **L1** + **R1** + **R1** + **R2** + ● + ▲ + ■. Продолжая удерживать их, нажмите ←. Раздастся звуковой сигнал, и вы станете бессмертным. Однако при использовании данного кода миссия не будет считаться пройденной.
Когда появится картинка с выбором оружия, нажмите и держите **L1** + **R1** + **R1** + **R2** + ● + ▲ + ■, при этом нажмите ←. Послышится сигнал, подтверждающий, что теперь вам доступны все виды оружия.
Этот пароль также «проваливает» миссию.

Grand Theft Auto

Издатель	BMG Interactive
Разработчик	DMA Design Ltd.
Жанр	стратегический «action» на микромашинах
Выход	март 1998 г.
Рейтинг	8 из 10

Определить жанр игры «Grand Theft Auto» очень сложно. На первый взгляд, это обыкновенные гонки на микроавтомобилях с видом сверху. Но потом обнаруживается, что за вами кто-то гонится, а вы собираете бонусы и стреляете – перед вами аркада. И только поиграв достаточное время, вы понимаете, что «GTA» – нечто большее.

«GTA» продолжает мысль, которую первыми сказали вслух создатели «Dungeon Keeper»: «Будь плохим». Вы попадаете в современный город и вольны делать там все, что захочется. Выбирайте любую машину, выбрасывайте на мостовую ее хозяина (вы преступник, встать на путь исправления уже невозможно) – и вперед!

Для перехода на следующий уровень необходимо заработать определенное количество очков. Как вы будете это делать – зависит только от вас. Можно выполнять задания мафии, можно воровать и продавать машины, можно убивать всех вокруг. Вы можете выбрать миссию, бросить ее на полпути и заняться чем-то более интересным – все определяется только ваши желанием. Вы живете в мире «GTA» и сами решаете, что и когда в нем делать.

Управление

В процессе игры вы почти постоянно видите на экране желтую стрелку, указывающую на следующий пункт, который необходимо посетить для выполнения очередной миссии. Это только направление на цель, а не путь к ней, который может быть весьма длинным и запутанным. Здесь могут пригодиться знания по ориентированию на местности: если вы двигаетесь курсом, расположенным под углом к направлению на цель, и это направление сильно изменяется при вашем перемещении, это означает, что цель близка.

Если в данный момент вы не хотите выполнять задания, то просто не обращайте на стрелку внимания.

Когда вы наберете количество очков, необходимое для перехода на следующий уровень, появится красная стрелка, которая укажет путь к боссу местной мафии. Он вас похвалит и откроет вам путь на новый уровень.

На игровом экране в левом верхнем углу указано активное в настоящий момент оружие, броня и ключ от камеры (если они у вас есть), а в правом – текущий счет, количество оставшихся жизней и коэффициент, на который умножается каждое заработанное вами очко.

Когда вы начинаете игру, вам доступен первый уровень первого города Liberty City. Кроме внешних отличий, города разнятся уровнем сложности игры, которая постепенно нарастает при переходе на каждый новый уровень.

Усложнение выражается в том, что необходимо набрать больше очков, миссии мафии становятся все более замороченными, а полиция – всё более расторопной.

Советы и секреты

Тараньте машины. За каждый хороший удар вы получаете 10 очков. Давите пешеходов – по 100 очков за каждого. Воруйте машины, выбрасывая их владельцев на дорогу (также 100 очков). Если свежеукраденной машиной вы задавите ее же владельца, то получите 700 очков. А если вы угоните полицейскую машину и на ней задавите ее хозяина, то получите 7.000 очков. За угон школьного автобуса дают всего 50 очков, зато за угон «Линкольна» пла-

тят250 очков. Убийство полицейского оценивается в 1.000 очков. Если вы убиваете пешехода или полицейского из стрелкового оружия, то очки удваиваются, а если из огнемета – то умножаются на пять. Украденные машины можно продавать. Покупают их в доках. При этом желательно, чтобы машина была в хорошем состоянии.

Нельзя продавать технику крупнее стандартного легкового автомобиля (т. е. грузовые машины и автобусы), а также полицейские машины (никто не хочет ссориться с полицией).

Если вы продаете подряд две машины одной модели, то цена на вторую падает. Последующие такие же машины дешевеют еще больше.

Предусмотрено несколько бонусов, а также задания, за выполнение которых вас премируют. Таково, например, задание заработать заданное количество очков за определенное время, причем полиция на чинимые в это время разрушения и убийства не обращает никакого внимания. Успели – получите 25.000 очков премии.

Или другой вариант. Если задавить всех кришнаитов в группе одним махом, то это также премируется.

Вообще в игре поощряется «серийность». Если вы убиваете второго человека, пока еще на экране не исчезли очки за убийство первого, то сумма удваивается.

В разбросанных по городу ящиках, кроме всего прочего, иногда встречаются бонусы, которые увеличивают коэффициент умножения ваших очков. Но основным средством заработка является выполнение заданий мафии, которые не только приносят доход (даже в случае частичного выполнения), но и повышают коэффициент умножения очков (при полном выполнении).

В случае гибели, если у вас еще оставались жизни, вы начнете новую игру в ближайшей больнице, но без оружия и бронежилета.

Важно расположение полицейского участка. Чем ближе к нему вы устроите погром на дороге, тем быстрее вам сядут на хвост.

Автомастерские – важнейшие места в городе. За деньги ребята-механики не только починят вашу машину, но и избавят вас от полицейского преследования. Из ворот автомастерской вы выезжаете не только на почти новой машине, но и с чистой биографией.

В магазине оружия из вашей машины сделают бомбу с часовым механизмом.

А телефоны-автоматы являются основным средством общения между вами и мафией. Задание на миссию вы получаете по телефонам, которые помечаются красной стрелкой. На выбор предлагается несколько телефонов и, соответственно, несколько миссий. В некоторых городах задание выдается сразу, как только вы попадаете на уровень. Можно иногда «нарваться» на миссию, просто угнав машину. Сев в нее, вы получите сообщение о том, что эта машина должна быть доставлена в определенный район.

Кроме того, часть любой миссии заключается в гонке от одного телефона до другого со строгим ограничением времени.

В большинстве случаев всего необязательно вникать в смысл миссии. Достаточно следовать указаниям желтой стрелки – и все получится.

Степень заинтересованности полиции вашей персоной указана в верхней части экрана лицами полицейских (до четырех, если все силы города брошены на вашу поимку).

Если вам необходима машина, но вы не хотите дразнить полицию и вам плевать на стольник за угон, стрельните два-три раза по машине из пистолета. Ее хозяин испугается и убежит. Вам достанется машина, но преступление вы совершите намного меньшее, чем угон – просто стрельба на улице.

В городе San Andreas встречаются здания, на крыши которых можно подняться по лестнице. Заезжайте туда на супермотоцикле и прыгайте по домам с крыши на крышу – гарантируется масса острых ощущений. Кроме того, полиция не пойдет за вами, если вы поднимаетесь по лестнице.

Если у вас высокий коэффициент умножения очков и еще много жизней, а скрыться от погони в автомастерской вы не можете, то, чтобы сохранить коэффициент, выгоднее быть убитым или погибнуть от взрыва, чем подвергнуться аресту. Зато если у вас есть ключ, то лучше быть арестованным, так как в этом случае вы сохраните свое оружие.

После того как вы украли и продали в доке много автомобилей, расстреляйте один из них (убедитесь, что машины стоят на причале) – он взорвется, а от него взорвутся и другие, и вы получите много денег в придачу к тем, которые уже получили за продажу.

В районе South West Brix города Liberty City доки, где покупают краденые автомобили, находятся достаточно близко от автомастерской. Когда у вас уже высокий коэффициент умножения (5 и выше), можно бросить все и заниматься только продажей автомобилей. Держите одну машину на случай бегства. Когда полицейские наконец-то поймут, что происходит, и приедут за вами, быстро гоните в автомастерскую, чтобы сорваться с их крючка. Кроме того, это прекрасный момент, чтобы задавить несколько «легавых».

Как украсть и сохранить полицейский автомобиль? Украдите любой автомобиль и поставьте его недалеко от автомастерской, затем убейте трех человек. Когда приедет полицейский, чтобы пресечь ваши безобразия, убейте его и заберите его машину. На ней подъезжайте к подготовленной заранее машине, пересаживайтесь в нее и уже на ней въезжайте в автомастерскую. Все! Полиция вас теперь не преследует, а полицейская машина спокойно ждет на улице.

Если вы уходите от погони на автобусе (coach), то каждый полицейский автомобиль, который врезается сзади в ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь в переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Остальные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очков, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько – это принесет гораздо больше денег. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и разведать путь до автомастерской, так как после взрыва вся полиция города насядет на вас.

В городе Liberty City, во второй части, в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы проникнуть на базу, используйте машину скорой помощи, полицейскую машину или бензовоз. К сожалению этот танк не может стрелять, но гусеницами он подавит столько машин, что это принесет вам не одну тысячу очков. Однако при слишком большом числе столкновений танк взрывается, также как и любая другая машина. И не подпускайте полицейского к вашему танку – он способен с легкостью вытащить вас из него так же, как из любой машины.

Еще два танка можно найти также во второй части Liberty City в доках района Northwest Estoria – это южнее района Kings. Но они также не могут стрелять. Можно только кататься, хотя и это немало.

В городе Liberty City езжайте в район Law Island, это между Estoria и Brix. Там возьмите супермотоцикл около дома справа от моста и не спеша поезжайте к северо-востоку в проход между домами. Здесь вы найдете трамплин, с которого надо прыгнуть на островок. Большая скорость здесь не нужна. Гораздо важнее точно прицелиться. После прыжка вы должны приземлиться в средней возвышенной части островка. Приземление справа или слева от нее приведет к взрыву. Обойдите весь остров, и вы найдете много полезного, включая ракетную установку (только во второй части). Для возвращения необходимо прыгнуть обратно, но это уже проще, так как надо только ровно въехать на трамплин на острове, а с приземлением не будет никаких проблем.

Город San Andreas, вторая часть. Езжайте в левый нижний угол карты. Там находится трамп-

лин. Возьмите супермотоцикл, стоящий слева в кустах. Он зеленый и потому его плохо видно. Небольшой разгон и прыжок. Разгон должен быть именно небольшой, так как, с одной стороны, супермотоцикл весьма приемистая машина и вполне достаточно короткого разгона, а с другой – там где вы приземлитесь, очень мало места для торможения – лишнее ускорение на старте, и вы в воде. Подойдя к символу информации, вы получите сообщение «The doors to destruction are now open» – «Открыты двери к разрушению». Прыгайте обратно. Теперь для вас открыты два секрета. Первый – East Marina, танк на военной базе: уж здесь вы вдоволь настреляетесь. Второй секрет – Southeast Richman, самый восточный край района Richman. Заходите в парк. Там вы найдете еще один танк под решеткой в подземном гараже. Вход в него находится восточнее и проходит по длинному подземному коридору. Идти туда лучше пешком: въехать-то на машине можно, но вот выезжать будет тяжело.

Город San Andreas, первая часть. Езжайте в район Northeast Sunview. Там, двигаясь на север, проезжайте сквозь оружейный магазин, затем сквозь дом (проезд находится немного справа). Продолжайте движение прямо по причалу, когда он закончится не останавливайтесь, а езжайте по воде, по самой темной ее части – там находится невидимая дорога, которая приведет вас на остров. На острове вас дожидается танк.

Город San Andreas. Езжайте в район North East Richman. Там на газоне вы найдете зеленый Penetrator. На нем надо ехать строго вперед. Вы проедете по узкому проходу между домами и выскочите на трамплин. Прыгните с него – и перелетите длинный водоем. Когда вы приземлитесь то получите Insame Stunt Bonus и 50.000 очков. Но чтобы успешно совершить этот прыжок, необходим очень сильный разгон. Вы должны газовать прямо с места, где нашли машину, ни на секунду не сбрасывать скорость и не сворачивать ни на полградуса. На трамплине справа от вас будет ящик с огнеметом и очередным Kill Frenzy – не отвлекайтесь на него, потом возьмете. Хорошей идеей будет (чтобы не врезаться в какую-нибудь машину) заранее поставить на дороге, которую вам предстоит пересечь во время разгона, пару машин поперек движения, перекрыв для всех путь и тем самым организовав для себя безопасный коридор.

San Andreas, первая часть. Район Central Richman, южнее района Soviet Hill. На дорожке перед домом припаркован супербагги.

San Andreas, вторая часть. Езжайте к госпиталю в районе Atlantic Heights. Он находится между центральной и западной частями района. В центральной части госпиталя находится проход с севера на юг. Идите по нему на юг, и на газоне между деревьями найдете супербагги.

Город Vice City, первая и вторая части. Отправляйтесь на остров в район Vice Beach. В южной его части пройдите по пешеходному мосту до военной базы (вы должны быть хорошо вооружены), убейте там всех, захватите танк и вдоволь постреляйте. Проход, соединяющий островок с материком и пригодный для движения техники, появляется в южной его части после того, как вы забрались в танк.

Секретные пароли

GROOVY	–	все оружие;
WEYHEY	–	9.999.990 очков;
BLOWME	–	координаты;
EATTHIS	–	Wanted Level Max;
FECK	–	Liberty City (части 1 и 2);
TVTAN	–	San Andreas и Liberty City (части 1 и 2);
URGE	–	все города (части 1 и 2) и Vice City (только часть 1);
CAPRICE	–	все города (части 1 и 2);
CHUFF	–	игра без полиции;
TURF	–	все города;
MADEMAN	–	все города и все оружие;
THESHIT	–	все города, все оружие и 99 «жизней»;
BSTARD	–	все города, все оружие и много-много денег.

Grid Run (Gridrunner)

Разработчик	Virgin
Жанр	космический боевик
Игроков	до 2

Вам придется напрягать не только пальцы, но и память. Не помешает также способность четко планировать свои действия. Облачный, пустынный, вулканический и ледяной миры подразделены на три зоны каждый – все сложнее и сложнее.

Исследователь космоса Аксель (Axel) по неосторожности забрался в корабль «чужаков» и теперь должен бороться с целым отрядом инопланетян, в том числе с ужасным Коло (Kolo), напоминающим мамонта. Но Аксель неплохо подготовлен к такой встрече: он может пользоваться магическими чарами, чтобы сдуть противника или заставить его передвигаться ползком.

Советы

Вы должны дотрагиваться до флажков, тем самым окрашивая их в свои цвета.

Если «осалить» противника, то он не сможет прикасаться к флагам, пока, выследив вас, не «отдаст» вам «осаливание». «Осалив» противника, бросьте позади себя несколько мин, чтобы замедлить его передвижение.

Сохраняйте средства телепортации на тот момент, когда вас будут догонять неприятели: вы сможете эффектно исчезнуть.

Учтите, что выстроенные вами мосты через некоторое время «испаряются».

Захват всех флагов. Новые миры

Чтобы захватить все флаги на всех уровнях, в главном меню выберите «Game Start», потом – «Restore Game» и введите пароль: ↓, ▲, →, ✖, →, ↑, →, ●, ✖, ↓. Нажмите **START** и снова начните игру.

В режиме для двух игроков пароль должен быть другим: ↑, ▲, ✖, →, ↑, ▲, ●, ↓, →, ↓.

А для обретения новых миров используйте пароль ✖, ▲, →, ■, →, ↑, ↓, ▲, →, ↓. После нажатия **START** выбирайте режим для двух игроков.

Gunners' Heaven

Разработчик	Media Vision
Издатель	Sony
Жанр	стрелялка

Акселя Соникса и Руку Хетфилда атакуют многочисленные враги. Но друзья неплохо вооружены: тринаправленный бластер да акустическое пузырьковое оружие – вещички не шуточные. Спасайся, враг! В бой идут герои популярных (там) комиксов.

Коды

Дождитесь окончания деморолика, не прерывая его. Затем на титульном экране подержите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, нажмите **SELECT**. Надпись «Push Start» должна смениться на «Secret Code *XX*». Буквы *XX* можно менять, нажимая ↑/↓ и ▲/✖. Срабатывают такие комбинации букв:

MA	–	второй уровень;
UT	–	третий уровень;
RH	–	четвертый уровень;
MK	–	пятый уровень;
HT	–	шестой уровень;
YI	–	девять бомб;
MV	–	уменьшение окошек;

CM – уменьшение персонажей;
QB – увеличение персонажей;
TY – первый же удар убивает;
SS – 999 секунд для улучшения вооружения;
SV – второй контроллер во время игры позволит вам:
↑ – получить максимальную мощь на 10 секунд,
↓ – отрегулировать голос,
← – изменить тип огнестрельного оружия,
→ – перескочить на следующий этап,
✖ – продлить на полминуты действие усиления,
▲ – отрегулировать непобедимость,
● – увеличить запас бомб,
■ – сменить оружие у героев.

Gunship 2000

Разработчик Microprose

Игра для любителей полетов и стрельбы.

Код неуязвимости

Находясь на загрузочном экране, нажмите на первом контроллере ↓ + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** и удерживайте их до появления надписи «Mission Screen». Если код сработал, то в верхнем левом углу загорится слово «CHEAT».

Неограниченное вооружение

В опции «Loading Screen» нажмите **L1** + **L2** + **R2** + ✖. В левом верхнем углу экрана должно появится слово «cheat». Используйте теперь пункт «Unlimited Ammo Cheat».

Hardcore 4 x 4

Разработчик Gremlin
Жанр гонки

Шесть последовательно усложняющихся прекрасно проработанных трасс. Структура игры достаточно привычна: вы можете носиться по трассам, участвуя в одиночных гонках, гонке на время или же в чемпионате. В последнем случае вы будете соревноваться с пятью компьютерными противниками (машины различаются соотношением таких важных характеристик, как скорость и управляемость). Случайным фактором в гонке является погода, которая в режиме чемпионата оказывается совершенно непредсказуемой. Предусмотрена погода хорошая, пасмурная и... бурная. Погода меняется также в зависимости от времени суток. Вдоль трассы нет предупреждающих знаков, поэтому в воздухе так и носится дух опасности и обещание большого приключения в кювете. Впрочем, после каждой гонки можно сохраняться. Азартным игрокам понравится, что в этих гонках можно рискнуть и срезать поворот, обеспечив себе преимущество, но при этом поставив на кон свою жизнь.

Трассы

Dynamite Pass

Пожалуй, это самая легкая трасса. Крутых поворотов нет. Однако несколько, казалось бы, заурядных поворотов расположено на склонах, и поэтому на них проще простого перевернуться.

Первая часть трассы представляет собой крутой подъем. Вам встретятся два узких моста, которые надо форсировать очень осторожно: ошибка приведет к потере времени.

Вторая половина трассы – скоростной спуск с холмов. Главное – избежать близкого контакта с расположенными по краям трассы предметами и грузовиками соперников.

Ground Zero Gulch

Пара резких уклонов и острых углов, всегда застающих вас врасплох, когда вы теряете внимание.

Обращайте внимание на знаки, расположенные по краям трассы. Часто они предупреждают о находящихся впереди крутых поворотах, которые вы не увидите, пока не подъедете вплотную. Избегайте контакта с другими грузовиками везде, где только возможно, потому что в узких местах трассы после столкновения очень легко перевернуться.

Arctic Inferno

Наиболее сложная из всех трасс. Во-первых, она сильно искривлена, на ней много неприятных поворотов. А во-вторых, вся она покрыта льдом. Вам будет необходима отменная реакция, чтобы совладать с резкими подъемами и острыми углами, особенно если вы едете не на специально сделанном для гонок по льду грузовике «Ice Breaker».

Devils Kitchen

Первая стадия этой трассы довольно проста. Тупые малоинтересные углы позволяют набрать очень высокую скорость.

Но потом вы доберетесь до второй части трассы. Вот здесь острые углы и рыхлый песок приводят к тому, что эффективно использовать резкие ускорения становится крайне трудно.

Hades Highway

Трассу отличают обманчивые острые углы и рыхлость грунта.

Набрать высокую скорость здесь весьма затруднительно. Поэтому очень важно разогнаться как можно раньше, воспользовавшись одним из турбоускорений прямо на старте.

Выберите для этой гонки грузовик с хорошей тягой и молитесь, чтобы погода была на вашей стороне.

Mercurial Forest

Это единственная трасса в игре, на которой вам предоставляется возможность испытать свой грузовик на гудронированном шоссе.

Два коротких отрезка дороги идеальны для совершения турбоускорений и набора дополнительной скорости.

Однако скалы и острые углы создают немалые проблемы.

Грузовики

Brush Master – зеленый

Хороший грузовик для начинающих. Возможности – разнообразны. Он способен на все, но ни в чем не идеален.

Dust Devil – красный

Смешно, но название этого грузовика совпадает с наименованием распространенной модели пылесоса – «Пыльный дьявол». Грузовик довольно быстр и имеет хорошую мощность.

Ice Breaker – синий

Довольно уродливый грузовик, но потрясающе мощный. Последнее обстоятельство делает его почти идеальной машиной для использования на ледяных трассах.

Side Winder – оранжевый

У этого грузовика очень неплоха подвеска. Нельзя сказать, что он идеален для всех трасс, но для гонки в иссушенном солнцем ущелье этот грузовик просто незаменим.

Brimstone – желтый

Один из самых медленных грузовиков, он, однако, обладает прекрасной подвеской. Великолепно приспособлен для гонки на сильно искривленной трассе «Дьявольская Кухня».

Rock Hopper – пурпурный

Если вы привыкли к грузовикам, предназначенным для гонок по крутым трассам, «Rock Hopper» – то, что вам нужно. Великолепная тяга и прекрасный дизайн.

Ускорения

Все грузовики имеют возможность для трех ускорений на каждой трассе. Ускорения включаются двойным щелчком по кнопке акселератора, однако при этом происходит небольшая задержка.

Перед тем как воспользоваться ускорением, убедитесь, что перед вами чистая трасса. А то врежетесь в другой грузовик или какой-нибудь элемент ландшафта.

Коды

Если шесть трасс и предложенные грузовики больше не удовлетворяют вас, воспользуйтесь кодами. Необходимо выйти на экран создания имен. Если код введен правильно, вы услышите характерный звук.

MAINUNE – возможность выбрать опции «Pro» и «Extreme»;
RAINFROG – «лягушачий дождь» (с неба падает огромное количество лягушек);
DUTCHMAN – в опции кредита появится пункт «Raids». Вы можете полетать с пистолетом среди нескольких парящих голов. Для стрельбы нажимайте ✖, для нанесения ударов – ●.

Herc's Adventures

Разработчик	Lucas Arts
Издатель	Virgin
Выход	июль 1997 г.
Жанр	приключения
Игроков	2
Сохранение	3 блока памяти
Рейтинг	9 из 10

Эта игра посвящена приключениям Геркулеса и его друзей. Вы оказываетесь в мифическом мире, чтобы освободить Элладу от жутких чудовищ. Попробуйте использовать мощь Геркулеса, легкость и быстроту Атланты или находчивость Ясона. Настало время раз и навсегда покончить с одноглазыми циклопами, Гидрой, Медузой, змеями и скелетами. Да и боги хороши! Все как один какие-то бешеные, так что нечего с ними церемониться. Впрочем, разработчики игры весьма вольно трактуют греческую мифологию.

Вы встретите в игре еще и гадких марсиан, сумасшедших клоунов и прочих не наблюдавшихся в Древней Греции монстров. Вашими средствами защиты и нападения будут колчан со стрелами, праща с булыжником, увесистая дубина. Дома на улицах могут превратиться в надежные укрытия. Можно даже кидаться людьми и животными: баранами, овцами и коровами. Может быть, вам принесут удачу и помогут сохранить античную цивилизацию такие редкостные виды оружия, как, например, надувные коровы.

Кнопки

Вы можете изменить способ управления, но тот, что предлагается по умолчанию, представляется нам достаточно удобным:

■ – удар, атака дубиной;
✖ – прыжок;
● – разговор с персонажами игры, использование собранных монет (при покупке вещей);
▲ – использование силы (для быстрого бега или поднятия тяжестей);

L1 – использование выбранного оружия;
L2 – выбор типа оружия (из вашего арсенала);
R1 – использование элементов небоевого инвентаря;
R2 – выбор прочего небоевого инвентаря (пополнение энергии и т. п.);
START
– «пауза», просмотр карты, перечня ключей и количества монет;
START , SELECT
– возможность выхода из игры, возврат в главное меню.

Главное меню

New game – начать игру с самого начала;
Load game – «загрузить» ранее записанную игру (только при наличии карты записи, а на ней – «сохранений»);
Options – опции, позволяющие изменять способ управления.

Оружие

С помощью ***увесистой дубины*** вы без проблем расправитесь со своими врагами. Если у вас есть ***колчан***, можете обстреливать неприятелей ***стрелами***. ***Мусором*** и ***объедками*** можно бросаться. Можно кинуть и ***серебряную вилку***. ***Бомбы*** предназначены не только для уничтожения большей части неприятельских отрядов, но и здорово глушат рыбу. ***Куски льда*** позволяют замораживать врага и атаковать его без потери энергии (лучше приберечь их для главного «босса»). Здоровенные ***булыжники***, видимо, в комментариях и рекламе не нуждаются. ***Молния*** – эффективное оружие массового уничтожения. ***Перец*** взрывается как огонь и сам атакует противника. ***Лазерный пистолет*** стоит очень дорого и попадается крайне редко.

Прочий инвентарь

Футляр с помадой отнимает энергию у врагов.

Большое красное сердце полностью восстанавливает вашу энергию и, как правило, прибавляет к ней еще 10-15 единиц. ***Кусок мяса на кости*** частично восполняет вашу энергию.

Если найдете ***мешок с лягушками***, выбросьте их наружу: они примутся прыгать на врага, отнимая у него энергию.

Серая ворона эффективно отвлекает внимание солдат. Большие ***надувные коровы*** также отвлекают на себя внимание врага. Вы сможете поразить зазевавшегося неприятеля без потерь энергии.

Пробирка с зеленой жидкостью позволяет вам, временно превратясь в свинку, проникать в низенькие ходы.

Зелье в виде человечка уменьшает противника. Он становится очень маленьким, и его можно давить ногами.

Золотой ларец предоставляет вам сверхмагию.

Капкан вообще-то ставят на зверя, но можно применять и против солдат.

Персонажи

Скелеты опасны только в большом количестве.

Циклоп швыряет в вас всё, что попадается под руку. Циклопы встречаются очень часто и доставляют массу неприятностей.

В городах расквартированы ***солдаты*** двух типов. Обычный солдат атакует копьем в непосредственной близости (лучше уничтожать его с расстояния; можно попытаться отнять у него стрелы). Солдаты, которые бросают копья, опасны на расстоянии, но легко уничтожаются вблизи (у них также имеются стрелы).

Зубастые пираньи различных цветов водятся практически во всех водоемах. Очень агрессивны.

Легионеры атакуют огромным мечом, способным разнести даже стену. Встречаются только в районе Спарты.

Лягушки живут в болотах и вблизи водоемов, энергии отнимают очень мало.

Дупло с ***осами*** опасно: осы хорошо умеют кусаться.

Живое дерево, из которого периодически вылезает мальчишка и стреляет в вас, встречается часто, но имеет пониженную защиту.

Базирующиеся в Египте ***инопланетяне*** очень надоедают своим лазером.

Амазонки атакуют копьем в непосредственной близости. Встречаются, естественно, в Амазонии.

Синие викинги с палицей кидаются бочками. Их лучше убивать сразу, потому что, если кончатся бочки, они захотят опробовать палицу.

Красные грифы стреляют своими перьями и встречаются только в скалах.

Русалки направляют на вас большие шары с водой, от которых очень трудно убежать.

Старик с большой книгой за плату «сохранит» ваши результаты. Встречается в больших городах. Лишняя монетка никогда не помешает: старик непредсказуем и любит повышать расценки.

Здоровенный ***охотник в пуховике*** большой угрозы не представляет.

Желтые пчелы очень редко летают компанией. Но уж если соберутся кучей – скорее «делайте ноги».

Маленькие кабанята резвятся в зарослях и отнимают энергию «по чуть-чуть». А вот ***большого свирепого кабана*** конкретно нужно уничтожить, так как после поражения он оставляет нужный ключ. Таких кабанов в игре всего два: один красный, другой синий.

Зеленые змейки сильны в большом количестве.

Фиолетовые грифы стреляют лазерными кольцами. Лучше с ними не связываться.

Пингвинчики водятся только на севере и абсолютно безобидны.

Раскрашенный клоун, подобравшись совсем близко, достает кувалду, во много раз больше его самого, и начинает без передыху дубасить вас. Наиболее опасны клоуны, собравшиеся в кучу. Окружают так, что не выберешься.

Время от времени вам будут встречаться ***местные жители***. Говорите с ними – и узнаете много интересного. Без болтливых людей мир был бы скучен и непонятен.

Боги (и богини)

Зевс встречается на протяжении всей игры, дает советы и немного подбадривает. Не скажешь, что Громовержец.

Гере, супруге Зевса, нужна большая синяя корова. Нужна, и всё тут. У первой леди Олимпа могут быть свои причуды. Искомую корову можно отыскать в коровнике города Спарты.

Чтобы у ***Афины*** получить ключ, ей нужно принести маску Медузы (эта маска станет вам доступна только после гибели Медузы).

Посейдон, бог моря, просит вас уничтожить Минотавра, который завелся в подземных лабиринтах близ Крита.

Дионису (божественному пьянчуге) надо бы принести виноградную ветвь, которой владеет Гидра (пока не прикончите Гидру – веточку вам не видать).

Гадес – бог загробного мира. Он просит достать золотую баранью голову. Ее можно отыскать, победив большую змею. Далее, чтобы проникнуть в подземный мир, нужно найти еще одну баранью голову (в пещере близ Диониса). Используя защитные свойства этой головы, идите в круглые ворота.

Монстры

Первый «босс», который встретится на вашем пути, – это ***жирный кабан (вепрь)***. Он стреляет изо рта лазерным лучом. Убивать его лучше всего с помощью стрел.

Следующим вы скорее всего встретите ***Минотавра***, бросающегося секирой. Его тоже лучше всего уничтожать с помощью стрел или бомб.

Каменный рыцарь уничтожается только при помощи бомб. Сам он также атакует бомбами, которые разбрасывает направо и налево.

Пешим ходом к ***Медузе*** не подберешься. Воспользуйтесь катапультой из Афин. Эффективней убивать Медузу с помощью молний, бомб или из лазерного пистолета.

Гидру легко убить огненными стрелами. Но чтобы достать их, придется попотеть. Достаньте маленького ребенка (в Амазонии, туда проще попасть через Египет). Разыщите в Амазонии тюрьму и отдайте ребенка стражнице одной из камер. В обмен на еду вы сможете получить коды (единица еды даст вам два кода). Затем вернитесь в Спарту и сядьте на корабль Посейдона. Доберитесь до острова Крит и откройте дверь при помощи кода (код потребует охранник в проходе). Идите в проход таким образом, чтобы вы находились в самом очаге огня, когда включите карту. У торговца приобретите огненные стрелы и при помощи катапульты вернитесь назад.

Большая змея очень сильна. Используйте самое мощное оружие. Желательно иметь в запасе несколько пополнений жизненной энергии.

Против ***красной собаки с тремя головами (Цербер)*** эффективны лед и снежки. Обессилев, пёс свалится в большущую зеленую яму.

Теперь вам нужно добраться до главного «босса», ***Гадеса***. На пути к нему вам будут попадаться комнаты, набитые оружием. Каждая из комнат открывается ключом, помеченным соответствующим знаком.

Гадеса атакуйте, запуская дубину издалека. У вас должно быть не менее пяти единиц пополнения энергии.

Гадес будет всячески сопротивляться, насылая на вас горы падающих камней и периодически превращаясь в пушку, которая гасит здоровенными снарядами. Чтобы не попасть под горячую руку бога загробного мира, прячьтесь за колоннами и в боковых проходах. Убив «босса», подойдите к девушке.

Когда окажетесь в помещении, поверните налево, уничтожьте рыб и возьмите в бассейне ключ «а». А что делать дальше, решайте сами!

Hercules

Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Disney Interactive
Выход	июль 1997 г.
Жанр	платформер-«action»
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти + пароли
Рейтинг	8 из 10

Этот платформер-«action» создан по одноименному мультфильму. Вы увидите оживленных Диснеем мифических героев, озвученных давно полюбившимися актерами (Дени де Вито и др.). Многочисленные клипы, перенесенные из фильма в игру, несомненно украсили ее. Действие происходит в двухмерных ландшафтах, но экран похож на многослойный пирог: ваш герой сможет проходить между слоями через секретные двери и проходы. Сюжет игры таков. Жил в Аду демон. И задумал он захватить весь мир. Призвал к себе трёх слепых ведьм. Ведьмы нагадали ему, что все мечты демона сбудутся, если он сумеет победить одного-единственного человека. Имя этого человека – Геркулес, а играть за него предстоит вам.

Главное меню

New Game – начать игру с начала;
Password – начать игру с определённого этапа, использовав пароль;
Options – переназначение кнопок контроллера и выбор уровня сложности;
Load Game – загрузка ранее «сохраненной» игры с карты памяти.

Прохождение

Кнопки

▲ – мощный удар рукой;
■ – удар мечом;
✖ – прыжок;
● – удары руками;
🡻 + ✖ – удар ногой вниз.

По ходу игры ищите следующее оружие: электрический меч, огненный меч, супермеч. Шлем обеспечит вам защиту. Банка с водой пополнит жизненную энергию, а фигурка Геркулеса увеличит рамку жизненной энергии. Монеты добавят вам призовые очки.

На каждом из этапов вы должны сложить из найденных букв слово «HERCULES» – получите «продолжение». Отыскав четыре кувшина, вы получите пароль.

Мешки с перьями на ***первом этапе («Your Basik D.I.D.»)*** бейте мечом или руками. Когда вы уничтожите их все, вниз спустится кукла, дающая призы и очки. Убить акул нельзя, даже не пытайтесь.

После того как вы заберётесь на вершину «неприступных» скал, осмотритесь. В отдельных местах скалу можно проломить ударом (✖ + 🡻), обнаружив при этом призы (в т. ч. кувшины и буквы). Колонны можно разбить, нажимая и удерживая ▲.

Первая буква («H») находится на самом верху установки из брёвен (с мешками внизу). Чтобы бревно, на котором подвешены мешки с песком, поднялось, запрыгните на него и нажимайте ✖ + 🡻.

Букву «E» ищите наверху схожей установки. Только бревно здесь раскачивается на канатах.

Буквы «R» и «C» – внутри первой из скал, встретившихся вам на пути. Заберитесь на неё и, найдя трещину, встаньте точно над ней. Нажмите ✖ + 🡻.

Буква «U» находится внутри следующей скалы.

Нажмите 🡸, когда будете спрыгивать со скалы (с той, забираясь на которую, вы использовали круглый камень). Там, на уступе, лежит буква «L». «E» находится сразу за этой скалой.

Букву «S» вы найдёте слева в лесу, подпрыгнув над кувшином для пароля.

На ***втором этапе («Hero's Gauntlet»)*** встречаются горящие кольца. В них находится кукла, дающая призы. Наиболее простой путь – дорога влево, а потом направо. На этом этапе, чтобы бежать быстрее, нажимайте 🡹. Кнопка 🡻 замедляет бег.

В лесу Кентавра (***третий этап, «the Centaurus Forest»***) букву «H» вы сможете взять, если в самом начале запрыгнете на дерево слева.

Букву «E» ищите на дереве слева, сразу после первой дорожки, ведущей вверх.

После второй отметки, когда вы убьете мужика с кинжалом, вам встретится трещина. В скале в этом месте спрятана буква «R».

Дальше, отметясь четвёртый раз, вы встретите черную пантеру. По окончании разборки с ней дойдите до скалы, нажмите 🡻, а спустившись, нажмите 🡸 – и найдёте «C» . Если пройти еще дальше, то, разбив камень, можно взять «U».

Убив следующую пантеру, вы увидите трещину. Внизу находится буква «L».

Выбрались из ямы с буквой? Тогда следуйте наверх, к букве «E».

«Босса» (он уже недалеко) бить не надо. Запрыгните на него, когда он отвернётся. А буква «S» находится над принцессой.

На ***четвертом этапе («the Big Olive»)*** в Минотавра нужно бросать здоровенные камни, лежащие справа. А ворон бейте, когда они хватают народ.

Гидре в ее каньоне (***пятый этап***, ***«the Hydra Canyon»***) нужно срубать головы, когда она пытается укусить вас. Подпрыгивайте под её головой, когда она замахивается, и наносите удар мечом.

Пароля для этого этапа нет.

Горгону в ее логове (***шестой этап***, ***«Medusa's Lair»***) бить мечом не надо. Встаньте напротив колонн так, чтобы она не попала в вас лучами из глаз, и отбивайтесь от скелетов и другой нечисти. Когда колонна взорвётся, сверху упадёт зеркало. Встаньте за зеркало. Медуза, стреляя из глаз, попадет в саму себя. Этот маневр повторите со всеми колоннами в комнате.

На ***седьмом этапе («Cyclops Attacks»)*** вы должны бежать по улицам Рима, разрушаемого огромным циклопом. Избегайте столкновений со впавшими в панику римлянами: это небезопасно.

На ***восьмом этапе («Titan Flight»)*** вы будете лететь на Пегасе и освобождать богов, прикованных к колоннам. Чтобы освободить какого-нибудь бога, нужно подлететь к нему вплотную.

Собирайте электрические мечи и пользуйтесь ими почаще – этого добра на этапе хватает.

На ***девятом этапе («Passage Ways of Eternalment»)*** вам предстоит мчаться в мрачной пещере. Придётся прыгать по маленьким островкам, увертываться от огня, скелетов и гигантских камней.

В какую сторону бежать – безразлично. Все дороги в этом мире нелегки.

На ***десятом этапе («Vortex of Souls»)*** вам суждено сразиться с самим демоном. Бейте его мечом или другим оружием, которое будет падать сверху после ваших удачных ударов.

Пароли этапов игры

2 – Гидра, медуза Горгона, эгида с молнией, медуза Горгона;
3 – Кентавр, Геркулес, Минотавр, лучник;
4 – Кентавр, эгида с молнией, Гидра, Геркулес;
7 – шлем, Пегас, Геркулес, лучник;
8 – рыцарь, эгида с молнией, эгида с молнией, туча с молнией;
9 – медуза Горгона, рыцарь, Кентавр, Пегас;
10 – рыцарь, туча с молнией, рыцарь, Кентавр;
заставки – Пегас, Геркулес, Кентавр, Геркулес.

Hive (the)

Пароли уровней игры

2 - IV73			
3 - AMQ3	7 - HC13	11 - U6Q3	15 - 81H3
4 - NGH3	8 - 1EZ3	12 - 2QJ3	16 - 8HU3
5 - ZN03	9 - UVM3	13 - KLS3	17 - J5V3
6 - WVQ3	10 - TZ93	14 - 2XS3	18 - VIH3

Impact Racing

Разработчик JVC
Выход 1996 г.

«Гонки-столкновения» – примерно так можно перевести название игры. К обычным в такого рода играх крутым поворотам добавлена возможность стрельбы по вашим противникам. Идя по трассе, вы можете всех их уничтожить, но удастся ли вам побить рекорд, – это еще вопрос.

Значки-восстановители

Иконки «ВРЕМЯ» увеличивают лимит времени на 2 секунды. Иконки времени обычно появляются ближе к концу круга.

«ЭНЕРГИЯ». На ранних трассах таких иконок немного. А на поздних уровнях дополнительная энергия понадобится, чтобы уцелеть.

«МИНЫ». Вам добавляется по пять мин. Часто эти иконки появляются автоматически после подрыва на мине следующей за вами машины.

«ПЕРЕДНЯЯ БРОНЯ». Столкновения с машинами, мины и огненные стены быстро портят переднюю броню, так что эти иконки оказываются весьма кстати.

«ЗАДНЯЯ БРОНЯ». Портится от резких ускорений и ударов сзади.

«ОГНЕННЫЕ СТЕНЫ». Эта иконка дает две дополнительные огненные стены. Как и в случае с минами, они часто автоматически появляются после огненной бомбардировки машин, идущих сзади.

«СНАРЯДЫ» появляются только в том случае, если вы заработали снаряды на премиальном этапе.

«ТЕПЛОИСКАТЕЛИ». Вы получаете два мощных снаряда, наводящихся на источники тепла. Эти иконки облегчат вам жизнь на опаснейших поздних уровнях.

«СУПЕРБОМБА». Такая иконка – большая редкость. Ни в коем случае не пропускайте ее.

Автомобили

На ваш выбор предложено шесть машин с разными степенями защиты, полезными нагрузками и скоростями. Менять машину в ходе игры нельзя.

«Destroyer». «Истребитель» – самая медленная машина. Обладает лучшей броней и несет максимальный полезный груз оружия. На уровнях с жестким лимитом времени низкая скорость этого автомобиля создает серьезные проблемы.

«AR12» чуть быстрее «Истребителя», но броня у него менее прочна, а запас оружия – на треть меньше. При довольно посредственном ускорении его дополнительные 10 миль/ч вряд ли являются серьезным преимуществом.

«X14». Запас оружия еще меньше. Зато у этого автомобиля мощный мотор, он быстро разгоняется до 240 миль/ч. Хорошая броня, хорошие шины, обеспечивающие эффективное управление.

«Incinerator». Предельная скорость у «Поджигателя» выше, чем у «X14», да и запас оружия намного больше. Это хорошая машина для тех, кто любит рисковать. Ее единственный недостаток – слабая броня, что может создать проблемы на поздних уровнях.

«Tallon 4» еще быстрее и имеет несколько более надежную броню, чем «Поджигатель». Да и по части полезной нагрузки этот автомобиль неплох – во всяком случае, лучше, чем «X14». В целом это хорошее сочетание скорости и огневой мощи.

«Premier» – самая быстрая машина. Великолепное средство для установления рекордного времени прохождения круга. «Премьер» очень полезен при жестком лимите времени. Его недостаток – плохая броня, самая слабая во всей коллекции.

Оружие

В игре предусмотрено шесть основных видов оружия. Четыре из них нужно предварительно заработать на премиальных этапах.

Вы стартуете со слабым одиночным ***лазером***, который может быть модифицирован в двойной и четверной. Из лазеров можно дать несколько выстрелов, чтобы уничтожить машину врага. Они быстро перегреваются, однако позволяют эффективно расстреливать вражеские мины.

Мина – второй вид оружия, доступного на старте. Мины можно разбрасывать на пути преследующих вас машин. Для прицеливания пользуйтесь экраном радара. Чтобы уничтожить машину наверняка, выкладывайте перед ней цепочки мин.

Снаряд будет доступен вам после прохождения второго премиального уровня. На большинстве уровней снаряды уничтожают врага одним попаданием. Старайтесь точно прицеливаться. Желательно стрелять на прямых участках трассы.

Огненная стена. Это спецоружие можно заработать, начиная с четвертого премиального уровня. Как и в случае с минами, ориентируйтесь с помощью радара и устраивайте цепочки огненных стен.

Теплоискатель вы получите, если пройдете пятый премиальный этап. Теплоискатель наводится на врага сам. Следите, однако, чтобы цель была не слишком далеко впереди.

Супербомбу можно заработать на шестом премиальном уровне. Она уничтожает все машины, находящиеся поблизости. После взрыва постарайтесь собрать все источники восстановления.

Трассы

Три основные трассы (город, горы и космос) варьируются в четырех режимах: дневном, ночном, зеркальном и зеркально-ночном. Для завершения игры необходимо также пройти дополнительную финальную трассу.

Проблема временного лимита впервые остро встает на третьем уровне. Постарайтесь решить ее, без столкновений пройдя первый круг. Вы должны создать себе запас времени.

На первом ночном уровне научитесь использовать яркость своего TV-монитора.

Количество жертв (если вы хотите попасть на премиальный уровень) оказывается ограниченным, начиная с пятого уровня.

На седьмом этапе могут начаться проблемы с энергией.

Космические трассы жестче остальных.

Начиная с десятого уровня, главной проблемой становится активность врагов. Теперь вам понадобится оружие всех шести видов.

Премиальные уровни

Чтобы попасть на призовой этап, нужно выполнить норму уничтожения машин на основной трассе. Достигнув на премиальном этапе заданного числа жертв за отведенное время, вы получите новое оружие и пароль уровня. При неудаче можно попытаться пройти премиальный уровень после следующей основной трассы, причем число жертв снижается на два.

Пароли уровней игры

2: AR12	–	00OG4KBOMO4Q
4: AR12	–	1MAT6XCE3OIL
8: AR12	–	0ZMAQKDS0OHG
2: Destroyer	–	00OG73BK26XK
3: Destroyer	–	01F96MBWA79K
5: Destroyer	–	02MO4CCLQ84A
7: Destroyer	–	03HAV2DCMDU2

Секретные пароли

I.M.IMMORTAL	–	неуязвимость;
ALL.TOOLEDUP	–	полное вооружение;
LOADSOFSTUFF	–	бесконечное оружие;
JOURNEYS.END	–	выбор музыки;
RABBITBADGER	–	выбор уровня (трассы);
ENDGAMELEVEL	–	последняя трасса;
BONUS.LEVELS	–	призовая трасса.

In the Hunt

Разработчик Iren Corp. / THQ
Выход 1995 г.
Жанр аркадная «стрелялка»

Вы капитан боевой подводной лодки. В одиночку или с товарищем вам предстоит одолеть сотни врагов в шести морских зонах. Разработчики позаботились снабдить вас деиятками видов оружия.

Выбор этапа игры

На титульном экране войдите в меню опций и нажмите **START**, затем нажмите ↖ и, удерживая **SELECT**, нажмите ●. В верхней части экрана появится строчка для выбора этапа. Затем вы можете попробовать в режиме двух игроков пропустить этап игры и даже посмотреть трудные окончания.

Бесконечное продолжение

Как только закончится последнее «продолжение» и в углу загорится надпись «Game over», сразу же нажмите и удерживайте ▲ + **SELECT** и нажмите **START** – получите пять дополнительных «продолжений».

Как изменить скорость

Поставьте игру на «паузу», затем отмените «паузу» нажатием ▲ и **R2** (или **L2**) – скорость игры увеличится или, соответственно, уменьшится.

Incredible Hulk (the)

Разработчик Eidos Interactive
Жанр коридорно-платформнная стрелялка

Невероятный Бугай, он же Халк, бродит по закоулкам и сносит на своем пути всё, буквально всё.

Вы встретитесь с героями многих комиксов. Перенесенная на PlayStation, игра приобрела дополнительные преимущества. Приличная графика и трехмерная перспектива производят приятное впечатление.

Советы

Не уничтожайте ящики: они пригодятся вам, чтобы забираться наверх.

Чтобы уничтожить сразу много врагов, соберите их в кучу и примените «Floor Smash».

Пароли миров

```
2 - 603EE0C530, 70000F630A, 60080FFB85, 80100F8401
3 - B08E0F0802, A0000A352F, 90080ACDAA, B0100A5626
4 - 000026B698, C000010759, B008019FD4, D010012850
5 - 40074DFF12, 300006D8BD, F01005616D, 101005F9E8
```

Independence Day

Разработчик Fox Interactive

В основе сюжета – одноименный фильм, сделавший в свое время сенсацию. Некоторые фрагменты фильма включены в демонстрационные ролики. Но игровое действие, конечно, организовано по-другому.

Стержень игры образуют воздушные бои между самолетами землян и истребителями пришельцев. Вы управляете действиями капитана Хиллера, которого не видите, но часто слышите. Его задача – уничтожать воздушные корабли пришельцев, обстреливая их снарядами.

Главные истребители врага окружены силовым полем, непроницаемым для вашего оружия. Это поле распространяется также вниз и может стать для вас ловушкой. Однако некоторые генераторы защитного поля сами оказываются незащищенными. Если вы сумеете вывести их из строя, защита рухнет.

Советы

Внимательно следите за счетчиком времени. Когда время истечет, главный истребитель выстрелит из своего страшного орудия и всех убьет.

В промежутках между сражениями с пришельцами вы можете проводить тренировочные бои с товарищами по подразделению.

Освойте систему управления самолетом и его устройствами, научитесь внимательно следить за информацией, выводимой на экран.

Пароли уровней игры

Первым указан пароль для уровня сложности «Easy», вторым – для «Medium», третьим – для «Hard».

Canyon	–	BBFHB, BBFMC, BBFQC	Moscow	–	NL9HW, NL9MX, NL9QX
Washington	–	DBKHN, DBKMO, DBKQO	Tokio	–	R39JD, R39NF, R39RF
New York	–	GBKHW, GBKMX, GBKQX	Oahu	–	T59HW, T59MX, T59QX
Paris	–	LLSHW, LLSMX, LLSQX	Las Vegas	–	Z99HY, Z99MZ, Z99QZ
			Mother Ship	–	399HG, 399MH, 399QH

International Superstar Soccer

Разработчик Konami

В этой имитации футбола вы встретитесь с известными футбольными командами и узнаваемыми в лицо футболистами (правда, выступают они под псевдонимами). Предусмотрены возможности повтора эпизодов (с разных камер) и наплывов крупным планом на избранный фрагмент изображения. Движения игроков очень реалистичны.

Превращение судей в собак

На титульном экране нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖ + ● (при этом должен послышаться собачий лай).

International Track and Field

Разработчик	Konami
Жанр	спорт
Игроков	до 4

Новая версия легендарной игры «Track and Field» обогащена прыжками в высоту, прыжками в длину, тройными прыжками, бегом с барьерами...

Способ игры незатейлив: знай дави на кнопки, и чем быстрей, тем лучше. И все же это одна из самых увлекательных видеоигр для нескольких игроков.

Виды состязаний

Бег на 100 метров

Чем отчаяннее вы будете давить на кнопки, тем скорее домчитесь до финиша.

Иногда победа зависит от броска на финишную ленточку. Не забудьте «накатить» на нее, чтобы не лишиться первого места.

110 метров с барьерами

Теперь вы еще должны вовремя нажимать кнопку прыжка, когда на вашем пути оказывается барьер.

Плавание

Проплыв половину дистанции, вы должны сделать поворот. Его быстрота очень важна. Не начинайте разворот слишком рано, а то не сможете как следует оттолкнуться от стенки.

Чтобы ваши пловчихи соревновались в бикини, перейдите к экрану выбора вида спорта и нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.

Метание молота

Когда ваш спортсмен начинает вращать снаряд, нужно быстро нажимать кнопки, чтобы набрать силу. Следите за стрелкой угломера, а после трех оборотов – бросайте. Но только в нужном направлении: молот следует отпустить в тот момент, когда он находится справа от вас.

Не отпускайте снаряд до тех пор, пока стрелка на указателе не станет красной.

Секрет. Чтобы в воздух взлетели шары, последние две цифры результата должны совпадать с первыми, например: 89,89 м или 101,01 м.

Метание диска

Чтобы добиться успеха при метании диска, придется делать оборотов меньше, чем с молотом, а целиться – точнее.

Чтобы во время метания диска взлетели голуби, последние две цифры результата должны совпадать с первыми, например: 54,54 м или 101,01 м.

Метание ядра

Толкая ядро, нужно сделать всего пол-оборота, но силы вложить как можно больше.

При толкании ядра появится динозавр Тирекс, если в результате все четыре цифры будут одинаковы: 11,11 м, 22,22 м и т. п.

Прыжки в длину

Разбегаясь, быстрее жмите кнопку ритма, но не упустите момент нажать кнопку прыжка. Важно при разбеге не пересечь линию отталкивания.

Секретная возможность. Чтобы в яме появился крот, нужно добиться результата, в котором будут три одинаковые цифры – например, 16 м 66 см.

Тройной прыжок

После разбега нужно совершить в ритме три скачка.

Чтобы в яме появился крот, нужен результат, в котором будут три одинаковые цифры – например, 4 м 44 см.

Прыжки в высоту

Самое главное – выбрать удачный момент для прыжка. Оценив свои силы, научитесь правильно устанавливать планку. Поставите высоко – не перепрыгнете, поставите низко – упустите шанс.

В этом виде спорта можно вызвать воздушный корабль. Для этого надо совершить первые два прыжка так, чтобы разница взятых высот была не меньше 40 см.

Прыжки с шестом

Чтобы прыгнуть выше, отрывайтесь от шеста в тот момент, когда он еще согнут, но вот-вот распрямится.

Здесь есть секрет. Если второй ваш прыжок будет как минимум на 40 см выше первого, то будет вызван «Шаттл» – космический челнок.

Метание копья

Чтобы копьем сбить НЛО, нужно, разбежавшись на большой скорости, выпустить копье под углом более 65 градусов. Для этого нужно идти как можно медленнее, пока не появится индикатор угла. Затем нажмите кнопку броска. Перед тем как спортсмен добежит до белой линии, быстро разбегитесь и выпустите копье.

Замена экрана

Вернитесь на титульный экран, нажмите **START**. Введите любой результат и включите «паузу». Далее нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ■ + ✖ + ▲ + ●. Продолжая удерживать эти кнопки, вы можете нажимать ↑/↓, чтобы изменять конфигурацию экрана.

Iron Man: Manovar

Советы

Ищите прорези в крышах и потолках – это единственный способ проникнуть в другие территории.

Не забывайте делать выстрелы в заднюю стенку: это часто приводит к обнаружению переключателей и дополнительных источников энергии.

Секретные пароли

Эти пароли снабдят вас 99 «жизнями», полным комплектом защиты и оружия:

для одного игрока – C04A770777777 7777777777777;

для двух игроков – C02A77X777777 7777777777777.

Iron & Blood Warriors of Ravenloft (AD&D)

Разработчик Take 2 Interactive

Жанр единоборства в стиле Толкиена

В игре действуют шестнадцать занятно анимированных персонажей. В режиме «Campaign Mode» два игрока выбирают себе по персонажу и проходят с ними через поединки с остальными бойцами. Проигравший имеет право выбрать, где ему проводить следующую схватку.

Секретный персонаж: Дантос – Повелитель Хаоса

На экране выбора персонажа нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, потом нажмите и удерживайте ↘ + ■ + ✖. Затем, продолжая удерживать четыре верхние кнопки, сделайте левым большим пальцем движение от ↘ к ↖ и обратно. В то же самое время вы должны несколько раз передвинуть правый большой палец с ■ + ✖ к ▲ + ● и обратно. Если проделывать это в течение 4-5 секунд, то в верхнем левом углу появится кружок с новым персонажем. Это – Danthos.

Полная карта

В «паузе» нажмите ▲, ▲, **L2**, **R2**, **L2**, **R2**, **R1**, ●.

Коды «боссов»

Нажмите в меню выбора персонажей (со средней скоростью):

Count Stratid von Zarovich – нажать ↑, →, ↘, ↓, ←, **R1**, **R2**, **L2**, **L1**;

The Minion of Chaos – удерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↑, нажмите ✖;

The Lord of Chaos – ↑, ↓, ↑, ↖, ←, ↙, ▲ + ✖;

The Avatar of Order – удерживая ←, нажмите ■.

Если код введен правильно, курсор окажется в одном из четырех углов экрана и появится портрет «босса».

Jet Moto (Jet Rider)

Издатель Sony

Жанр мотогонки

Вашему вниманию предлагаются фантастические летающие мотоциклы. Вы соревнуетесь на десяти трассах с девятнадцатью соперниками. Ваш аппарат может парить над городскими тротуарами, преодолевать водные преграды и ледяные поля. Время от времени можно включать ускоритель. Кроме того, в вашем распоряжении находится магнитный захват.

Советы

Торможение – очень важный элемент вождения. Нельзя мчаться на полном газу: врежетесь в мост, слетите с утеса или просто перевернетесь. Обращайте внимание на дорожные надписи.

Пользуясь магнитным захватом, держитесь на некотором расстоянии от полюса, а то врежетесь в стенку.

Сохраняйте ускорители «турбо» для использования либо на безопасных прямых отрезках, либо при сильном встречном потоке. И не пользуйтесь «турбо» на сложных участках: свалитесь в пропасть или во что-нибудь врежетесь.

Еще полезно применять «турбо» на разгоне перед прыжками.

Если вы собираетесь пропустить прыжок, отклонитесь назад, чтобы не перевернуться вперед.

Если вы прыгаете через мост или широкую «щель», да еще с поворота, постарайтесь еще в воздухе правильно направить мотоцикл. При приземлении уже поздно будет выруливать.

Тяжелые мотоциклы имеют одно важное преимущество перед легкими: они могут мчаться по волнам, практически не теряя скорости. Для этого нужно кратко нажимать ↓ перед каждой волной – и вы будете перепрыгивать через одну, а то и две волны сразу.

Пользуйтесь **L1/R1** для выполнения сложных поворотов.

Иногда полезны нажатия **L2/R2**. Нажали **R2** – съехали вправо, пропустили препятствие или соперника. Нажали **L2** – и вновь вернулись на трассу.

Трассы

Blackwater Falls. В начале трасса проста. А вот дальше – крутой склон. Крутой правый поворот пройдите с помощью **L2**. Не разгоняйтесь вблизи финиша, а то врежетесь в металлические балки.

Cliffdiver. Со старта лучше круто взять влево, так легче будет войти в длинный правый вираж. Самая опасная зона этой трассы – обочины, так что будьте осторожны. При необходимости снижайте скорость. Иногда вместо следования по трассе лучше сигануть напрямую. В горных районах старайтесь не ударяться головой о скальные выступы: голова-то у вас не железная.

Cypress Run. На первом левом повороте держитесь внутренней бровки. Оказавшись в сложном положении, используйте **L1** и **R1**.

Hammerhead. Прямо со старта на полном газу следуйте налево и вниз с моста. Будьте осторожны на поворотах. Выйдя из поворота на прямой участок трассы, активизируйте «турбо». Совершая прыжок через разрушенный мост, дайте полный газ.

Ice Crusher. Кругом – лед. Тормозить нельзя, но вписываться в поворот совершенно необходимо. Активизируйте «турбо», чтобы разделаться с большинством соперников. Большую часть трассы необходимо держать высокую скорость. Взлетев на вершины холмов, можно включать «турбо», если рядом нет виражей и препятствий.

Joyride. Секрет победы на этой широкой свободной трассе – не в срезанных углах и не в поиске кратчайших путей. Самое важное – ритмичное прохождение кругов. Держите на трассе полный газ и избегайте неровностей и препятствий. Готовясь к прыжку, позаботьтесь о точности приземления. Чтобы проскочить поврежденные участки трассы, скорость должна быть очень высока.

Nightmare. И вправду «кошмар»: сплошные ямы и провалы. За каждым поворотом вас поджидает Смерть.

Snow Blind. Держитесь середины дороги, берегитесь обочин. Не налегайте на тормоза. Впереди – очень сложные виражи.

Suicide Swamp. Возьмите хороший старт и постарайтесь не сталкивать деревья. Можно совершить объезд или срезать угол, но при этом используйте **L2**, чтобы потом вернуться на трассу. Включайте полный газ и «турбо» на прямых участках и следите за соперниками. Сложности начнутся в самом конце трассы, когда вы войдете в U-образный поворот.

Willpower. Скорость – не всегда ваш друг. Лидируя на этой трассе, можно запросто влететь в стену или утес. Очень опасны крутые левые виражи. Обратите внимание на грозный утес справа.

Доступ ко всем трассам

В опциях установите Difficulty – AMATEUR, Trophy Presenter – MALE. Теперь перейдите к «Exit Option» и нажмите ✖. На титульном экране нажмите ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Затем – ← и ✖, чтобы вернуться в опции. Установите: Difficulty – PROFESSIONAL, Trophy Presenter – RIDER'S CHOICE. Далее на титульном экране («Exit Option», ✖) нажмите ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Вы услышите щелчок.

Начните игру, выберите водителя и тип гонки (Race Type). После этого появится обогащенный экран выбора трассы.

Специальные коды

Повышенная маневренность – ↓, ●, ←, **L1**, ←, →, ←, →
Нулевое трение – ■, **L1**, ▲, →, **L1**, ↓, **R2**, ▲
Сражение двух компьютерных игроков – ●, ■, **R2**, ●, ▲, **L2**, →, ↑
Видеокамера включена – ▲, ↓, ■, ▲, **L1**, **L1**, **R1**, **R1**
«Ракетный» гонщик – ▲, ↑, ↑, **L2**, **L2** , ↑, ↑, ↑
Неограниченные «турбо» – ▲, ●, →, **R2**, ↑, ■, ↑, ▲
Ледовые гонки – ↑, **R2**, **R1**, →, **L1**, ■, →, →

Попробуйте применить также такие коды:

Double Stunt Points – →, ↑, ●, **L2**, ▲, ●, **R1**, **R2**
Air Brakes – **R1**, **R2**, →, **L2**, ↑, ●, ↑, ●

Эти коды будут доступны после того, как вы победите в «Full Season» (полный сезон) на профессиональном (Professional) уровне на всех десяти трассах (на экране появится надпись «Code Enable»).

Jet Moto 2 (Jet Rider 2)

Издатель Sony
Жанр мотогонки

Улучшенная вторая версия игры содержит десять новых трасс, на которых игроков ждет много приключений и опасностей. По ходу гонок вам придется мчаться по сложным туннелям, «впадающим» в глубокие каньоны. Предстоят фантастические скоростные прыжки. Вообще, игра стала быстрее, а управление – сложнее.

Как открыть все трассы

На экране опций установите сложность «Master» и выберите пять кругов на гонку. На экране выбора гонщика найдите Li'l Dave и нажмите ✖, затем возвращайтесь на титульный экран и быстро нажмите ↑, ↓, ←, →, **R2**, **R1**, **R1**, **L1**. Возвратитесь на экран опций и установите число кругов равное трем. Затем вновь на экране выбора гонщика найдите Wild Ride и нажмите ✖. Возвратившись на титульный экран, быстро нажмите ↑, ←, ↓, →, ■, **R2**, ●, **R1**. Идите на экран опций и установите сложность на «amateur», затем включите Turbos off. На экране выбора гонщика найдите Bomber и нажмите ✖. Возвратившись на титульный экран, быстро нажмите ↑, ↙, →, ↑, ↓, ←, →. Теперь возвращайтесь на экран опций, установите сложность «Professional» и включите Turbos on. Идите на титульный экран и нажмите **R2**, **R1**, **L1**, **R1**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**. Выполнив все эти действия, вы сможете не только получить доступ ко всем трассам, но вам также откроются трассы из Jet Moto 1.

Гонка за «Enigma»

На экране опций установите сложность «Master» и шесть кругов на гонку, после чего на титульном экране быстро нажмите ←, ■, ↓, ▲, →, ●, L1, R1.

Johnny Bazookatone

Разработчик Arc Development
Издатель US Gold
Выход 1996 г.

Музыкальная бродилка-стрелялка предлагает вам провести малютку Джонни, подозрительно похожего на Элвиса Пресли, по красочному миру, усеянному скрипичными ключами и валяющимися на дороге «жизнями». Препротивный дьявол задумал лишить планету музыки, изведя всех музыкантов – друзей Джонни.

Советы

По ходу игры нужно продираться сквозь врагов, собирая «жизни» и скрипичные ключи. Собрав сотню таких ключей, вы получите дополнительную «жизнь».

Находясь в воздухе, вы можете использовать свое оружие для увеличения длины прыжка: просто стреляйте в землю.

Для набора высоты можно также нажать и удерживать кнопку бега.

Хорошенько изучите способы атаки каждого из врагов, особенно главных чертей-импов.

Не пропускайте полезные вещи. Многие из них почти незаметны на фоне земли. Не пропускайте также переключатели, с помощью которых включаются и выключаются вентиляторы: иначе вы рискуете попасть под вращающиеся лопасти.

Премиальный уровень

Вы начинаете игру около стены. Перейдите к правой стороне стены (туда, где она кончается) и подпрыгните вверх, удерживая ←.

Вы запрыгнете на секретную тропинку. Пройдите влево, снова подпрыгните вверх – и окажетесь на премиальном уровне. Потеря «жизни» здесь не уменьшает общего запаса «жизней» в игре. А собрав здесь 1.000 ноток, вы получите дополнительную «жизнь».

Пароли

ZARTACLA – начало;
AFLEAPIT – отель;
TEASPOON – ресторан;
SEDATION – больница;
VERYNICE – окончание.

Для выбора этапов используйте пароль KRISTIAN, а чтобы обеспечить себе невидимость – RILCHARD (PILCHARD).

J–League Winning 11

См. «Winning Eleven».

Jumping Flash

Издатель Sony

Приключения робота-кролика Роббита.
Вооруженный лазерами и бомбами, он путешествует по различным мирам, состоящим из трех планет каждый.
Морковки, которые вы будете собирать, спрятаны настолько искусно, что без кроличьей смекалки и сообразительности вам никак не обойтись.

Советы

После победы над очередным врагом вы сможете забрать оставшиеся после него деньги, здоровье, вооружение или неуязвимость.

Обязательно используйте также спрятанные на каждом уровне тайные призы.

Закончив игру, вы сможете сыграть вновь с дополнительными возможностями.

Если вы сможете завершить игру, не используя «продолжений», то получите право сыграть в режиме «Super». Здесь можно прыгать шесть раз вместо трех. Нажатие ▲ сделает ваши падения очень быстрыми. При этом вы будете наносить больше вреда врагам.

Нажатие **L1** или **L2** ускоряет ваш бег и увеличивает дальность прыжка.

Выбор уровня игры

На заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ✖, ✖, ←, →, ←, →, ✖, ▲, ✖, ▲.

Дополнительные этапы. Тройные прыжки

Использовав код выбора уровня, начните игру и пройдите в первый мир на третий этап. Победите дракона. Потом перейдите во второй мир на первый этап. Сделайте «паузу» и прекратите игру. На вопрос, хотите ли вы продолжать, ответьте «No». На титульном экране начните новую игру и пройдите в шестой мир на третий этап. Когда начнется этап, вновь сделайте паузу и откажитесь продолжать игру.

Когда снова появится титульный экран, справа от слов «Game Start» будет надпись «World 6». Переведите курсор на «Game Start» и нажмите ←. Появится слово «Hyper». Играя в этом режиме, вы получаете доступ на дополнительные этапы и возможность совершать тройные прыжки.

Изменение скорости облаков

На титульном экране нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Затем нажимайте ↑ или ↓, чтобы регулировать скорость движения облаков на титульном экране.

Jumping Flash 2

Издатель Sony

Модернизированная версия игры про робота-кролика.
Ваш главный враг – барон Алоха – живет на астероиде.
Кролик Роббит должен подбирать по пути бестолковых головастиков Му-Му.
Нужно пройти шесть миров, включающих по два этапа.

Призовые возможности

Продление времени (Time Extend). Эта находка увеличивает лимит времени. Особой необходимости в этом, как правило, нет, однако при этом накапливаются премиальные очки, которые присуждаются по завершении этапа.

Остановка времени (Time Stop) замораживает на несколько секунд всех врагов и движущиеся платформы.

Пучки морковки (Cattot Bunches) моментально восполняют ваше здоровье до максимума.

Энергетические пилюли (Power Pill) дают временную неуязвимость, позволяющую подойти к врагу вплотную.

Морковка (Carrot) повышает уровень энергии. Часто это необходимо для спасения «жизни».

Дополнительная «жизнь» (1 Up). Имейте в виду: если вы ее уже забрали, то больше она на этом этапе не появится.

Спецоружие

Получить это вооружение можно, обнаружив его на земле либо убив некоторых врагов.

Ракеты (Rockets). Можно выпустить вперед несколько ракет. Они нацеливаются на любого ближайшего врага и убивают его моментально.

Шариковые бомбы (Cherry Bomb) взрываются от детонации или спустя некоторое время, поражая врагов на определенном расстоянии.

Римские свечи (Roman Candle) – одно из самых эффективных средств борьбы с сильными врагами. Эти лазерные лучи бьют в течение нескольких секунд.

Вращательные катапульты (Twisters) выпускают серию вращающихся зарядов, которые раскатываются по земле и взрываются от детонации.

Энергетические шары (Power Orbs) взрываются от детонации или сами собой (по прошествии нескольких секунд).

Медали

Вы завоевываете медали, когда достигаете определенных успехов в прохождении уровней. Соберите все двенадцать медалей – и получите в главном меню еще один управляемый персонаж – Рейчел (Rachel).

Медаль «Door Prize» получает всякий прошедший игру до конца хотя бы один раз.

Чтобы получить ***«Flower Child»***, нужно пройти любой этап без стрельбы.

Для получения ***«Bunny of Steel»*** необходимо пройти этап, не получив никакого ущерба.

Медаль «Systematic Salvation» вам дадут, если на каком-нибудь этапе вы соберете по порядку все буквы из слова «EXIT».

Для того чтобы получить ***медаль «El Dorado»***, нужно, завершая этап, сохранить три единицы оружия одного вида.

Медаль «Penny Pincher» получает собравший все монеты, появляющиеся на некотором этапе.

Нужно наступить на четырех врагов подряд, не коснувшись земли, и ***медаль «Super Stamper»*** вам обеспечена.

Для получения ***«Frugal Fireworks»*** нужно очистить этап с помощью десяти единиц оружия (включая те, что были у вас на старте).

Медаль «Bonus Bonanza» вы получите, если посетите все премиальные этапы (всего в игре их двенадцать).

Для приобретения ***медали «Big Trouble? No Sweat»*** достаточно пройти первые шесть миров. А для приобретения ***«Haste La Vista, Baron!»*** – все шесть дополнительных миров (после шестерки первых миров).

Чтобы получить ***медаль «Kudos»***, нужно победить в течение игры врагов каждого вида. Персонаж достаточно победить один раз (пусть даже он снова появится на другом уровне). Однако враги считаются различными. если они по-разному окрашены.

Враги

Птица киви (Kiwi) не умеет драться. Она слоняется по земле и толкает Роббита.

Мистер Лягушка (Mr Frog) – отчаянный прыгун, норовит запрыгнуть вам на голову.

Таракан (Cockroach) – небольшое насекомое, ползающее по земле. На него очень просто наступить.

Мистер Краб-отшельник (Mr Hermit Crab) время от времени сжимается и атакует. Не следует прыгать на его твердый панцирь.

Мистер Колибри (Mr Humming Bird) кружит около вас, а потом пикирует, устремляясь в атаку.

Райский Цветок (Paradise Flower) не движется, поэтому его легко атаковать. Сам же он атакует, плюясь семечками.

Мистер Туча (Mr Cloud) парит в воздухе, разряжаясь мощным электрическим импульсом.

Жук Железный Шар (Iron Ball Beetle) медлителен, однако опасен вблизи.

Мистер Горожанин (Mr Burger) – странный человечек, снующий вокруг вас и бросающийся моченными фруктами.

Мистер Паук (Mr Spider) перемещается вверх и вниз по длинной нити и стреляет отравленными пулями.

Прохождение

Этап 1-1

Вы стартуете в южной части материка. Буква «E» находится на острове к востоку от материка. Обладая энергетическими шарами, до нее легко добраться двойным прыжком с самого высокого небоскреба, стоящего у края.

До буквы «X» (юго-западнее материка) можно добраться тройным прыжком с высокого небоскреба, либо (еще проще) наступив на находящийся поблизости вентилятор и перелетев на струе воздуха.

Буква «I» расположена в северной части материка.

Чтобы дойти до буквы «T», сначала пройдите по мосту на северо-восток, а затем – по деревянному настилу к высокому холму. Прыгните на его вершину.

Выход расположен в северо-западной части материка. Пучок моркови спрятан в бассейне с водой, прямо посреди уровня (нужно нырнуть).

Забрав букву «X», перепрыгнете на соседний остров тройным прыжком или воспользуйтесь вентилятором. Там вы впрыгнете в призовое кольцо.

Ракеты находятся вблизи центра материка, энергетические шары – на внутреннем кольце, продление времени – в северной части материка, вращающиеся катапульты – на юго-востоке, а морковка – на северо-востоке.

Этап 1-2

Буква «E» находится на островке с лункой для гольфа, правее материка. Вы можете перескочить туда тройным прыжком с края материка или использовать вентилятор. Вы также можете прыгнуть на стрелу на центральном высоком острове и перенестись в нужное место.

Букву «X» получить сложнее. Самый надежный путь на этот островок (слева внизу) – через резиновые кольца. Избегайте движущихся колец, прыгайте только на неподвижные. Отсюда, кстати, можно перепрыгнуть на соседний островок со стрелой, которая перенесет вас с помощью других стрел прямо к букве «E».

Буква «I» находится на спине у черепахи. С материка туда можно добраться через соседний круглый островок или кольцо, а также по киту, если он окажется поблизости.

До буквы «T», плывущей на спине одного из надувных китов, легко добраться с верхушки расположенного рядом небоскреба.

Взорвите двери укрытия на основном материке, прыгните внутрь – и найдете «жизнь».

Пучок моркови находится на черепахе левее и ниже основного материка. Поищите на островах и другие полезные вещи.

Выход также расположен на плавучей черепахе (в северо-западной части). К нему легко попасть с соседнего T-образного острова. Убедитесь только, что над вами никто не летает.

Этап 1-3

Выходя в этой игре на битву с «боссом», старайтесь сохранить полный комплект спецоружия.

Первый «босс» на вашем пути – акула. Держитесь на расстоянии, чтобы уклоняться от ее бомб, и постоянно делайте ответные залпы.

Этап 2-1

На этом этапе много живописных пагод. Некоторые из них уходят прямо в облака. Следует остерегаться скользких обледенелых участков.

Чтобы добраться до буквы «E», нужно прыгнуть на платформу с подвижной секцией (северная часть центрального материка), а потом подпрыгнуть на островок, обнесенный забором.

Буква «X» находится на плавучем островке, находящемся неподалеку. К ней лучше добираться с северного квадратного острова, с его юго-восточного берега. При необходимости плывите на лодке.

Буква «I» находится внутри острова, имеющего вид квадратного кольца (северо-западная часть уровня). С помощью барабана запрыгните на L-образную платформу южнее этого острова, а потом перескочите на остров. Остерегайтесь подвижных платформ, которые стремятся столкнуть вас с квадратного кольца. Спрыгивайте на крошечный внутренний островок очень осторожно.

Буква «T» стоит прямо на земле на квадратном острове (на север с центрального материка через мост).

Прыгните на барабан на северном квадратном острове – и вас вознесет высоко в облака. Опустившись на высокий карниз, просто развернитесь и перепрыгните к выходу.

Пучок моркови спрятан под первой секцией разрушенного моста (на север от материка). Нужно просто спрыгнуть вниз, а потом аккуратно выбираться наверх.

На материке заберитесь по высокой лестнице, несколько раз прыгая, а потом перескочите на высокий остров, плавающий в воздухе – и получите призовое кольцо.

Дополнительная «жизнь» спрятана между материком и северным квадратным островом.

Этап 2-2

Этап представляет собой лабиринт туннелей, населенных пауками. В лабиринте полно секретных ходов, ведущих к полезным предметам.

Прямо от старта поверните налево – и найдете комнату с буквой «E». Остерегайтесь живущего рядом паука.

Буква «X» находится в комнате дальше по лабиринту, за двумя поворотами налево. Ее также охраняет парочка пауков. В этой комнате лучше всего воспользоваться каким-нибудь особым оружием.

Букву «I» вы отыщете в одном из тупиков лабиринта. На мелких ползучих насекомых у ног можете не обращать внимания.

Буква «T» находится в самом конце финального коридора (восточная часть уровня), недалеко от выхода. Чтобы попасть к выходу, спрыгните с моста и пробегите по узкому поперечному коридорчику.

Преодолев водную преграду, прострелите скользящие двери – и за ними обнаружится отличный пучок моркови.

Вращающиеся катапульты спрятаны за скользящими дверями недалеко от старта (за двумя поворотами направо).

Нырнув в бассейн, пробегите его до конца и два раза спрыгните вниз. Проскочите мимо водоворота и заберите приз, останавливающий время. Потом пройдите в другой коридор, прыгая вверх в конце каждой секции. В конце концов выберетесь на мост.

Убейте паука около комнаты с буквой «X», а потом стрельните в панель потолка над ним. Двойным прыжком выскочите в образовавшуюся дыру, проберитесь мимо паутины и спрыгните в комнату, где находятся три приза: римская свеча, морковка и энергетические шары.

Чтобы найти вторую секретную территорию, стрельните в панель потолка над значком продления времени в начале длинного финального коридора (восточная часть уровня). Сделайте двойной прыжок вверх, проскочите мимо паутины и паука и спрыгните в комнату, где находятся еще четыре значка продления времени.

В комнате рядом с длинным финальным коридором снова двойным прыжком выскочите в

отверстие в потолке. Спрыгните вниз через другое отверстие – и в третьей секретной комнате найдете ракеты, дополнительную «жизнь» и энергетические шары.

Этап 2-3

Гигантский робот стреляет языками синего пламени и вооружен лазером. Используйте против него любое спецоружие и старайтесь держаться позади него (он стреляет только вперед). Как только «босс» развернется к вам лицом, бегите вправо и снова за спину роботу. Продолжайте вести огонь.

Сохраняя дистанцию, повторяйте такие маневры до победного конца.

Этап 3-1

Единственная буква, находящаяся на уровне земли – «E». Вы найдете ее в небольшом кратере на западном острове за узким мостом, ведущим с центрального материка.

Буква «X» находится на восточном островке, на верхушке высокой башни. Забраться туда можно тройным прыжком.

Чтобы добраться до буквы «I», нужно с рельсов в восточной части уровня прыгнуть вверх, на подъемный кран. Старайтесь при этом не угодить на поперечину крана или груз. Отсюда нужно запрыгнуть на плавающий в воздухе остров.

Для того чтобы достичь вершины очень высокой центральной башни и получить «T», нужно несколько раз обойти эту башню по кругу, прыгая с платформы на платформу. Добравшись до парящего в воздухе кольца, идите против часовой стрелки до самого высокого его конца и совершите прыжок через остров, на котором находится пушка.

Выход расположен на одной из платформ, парящих вокруг центральной башни.

С центрального большого кольца прыгните на треугольную платформу (на юго-западе), где находится знак остановки времени. Возьмите этот приз, чтобы остановить раскачивающиеся платформы, а потом быстро перепрыгните по ним и по островкам на крайний юго-западный остров, к призовому кольцу.

Дополнительная «жизнь» находится на платформе к югу от центрального материка, рядом с точкой старта, но на очень большой высоте. Пробраться к ней можно с центрального кольца по качающимся платформам.

Этап 3-2

Со старта тройным прыжком попадите в водный поток, который доставит вас на вращающийся остров с буквой «E». Только прыгайте аккуратнее.

С центрального острова осторожно прыгните на запад по мосту из платформ до самого последнего острова – и получите букву «X». Остерегайтесь птичьих стай.

Буква «I» находится к северу от центрального острова. Добраться до нее можно через два квадратных островка.

Буква «T» – на крайнем юго-восточном острове, куда можно добраться с соседнего высокого острова по своеобразному мосту.

Выход легко достижим с центрального острова (на северо-востоке).

По дороге на запад не забудьте прыгнуть на остров чуть к югу и забрать энергетическую пилюлю. Дальше, на пути к букве «X», чуть севернее, вы найдете ракеты. А пучок морковки находится на высоком квадратном острове, по которому вы идете к букве «I».

Этап 3-3

Гигантское растение в горшке атакует вас, выделяя тучи пыли и плюясь семенами. Оно также делает рывки вперед, пытаясь столкнуть вас с острова.

Сразу после дождя используйте любое спецоружие: дождь восстанавливает растению всю утраченную энергию.

Когда растение начнет стрелять семенами, прыгните прямо на цветок, все время стреляя вниз.

Этап 4-1

Этот этап состоит из четырех главных островов, двух платформ с нефтяными вышками и множества труб, соединяющих платформы в воздухе.

На первом главном острове прыгните на платформу с двумя подъемными кранами, пробегите по поперечине левого из них и спрыгните сверху на вращающийся кран. Оттуда прыгните через буй на нефтяную платформу. Остерегаясь факелов, заберите букву «E». Обратно можно вернуться с помощью катапульты, но не забудьте подготовить себе хорошее приземление.

С первого главного острова проберитесь к букве «X», следуя на север и восток через ступеньки-платформы, либо по трубам из бойлерной.

Букву «I» вы найдете парящей над большим вентилятором (северо-восточный главный остров). Поплавайте рядом, а потом схватите ее.

Буква «T» катается по большому конвейеру вокруг юго-восточного главного острова.

Чтобы получить призовое кольцо, нужно взлететь над второй нефтяной платформой (дальний северо-восток уровня). Идите через S-образный буй и квадратную платформу.

Прыгните в водный бассейн, пробегите подводным туннелем – и внутри башни вы обнаружите дополнительную «жизнь».

В левом ангаре (на северо-западном главном острове) находятся два знака продления времени и шариковая бомба, а в правом – пучок моркови. Добраться до них можно, взорвав стены ангаров.

Этап 4-2

Этап состоит из трех уровней, связанных лифтами. Некоторые комнаты соединены лишь узкими вентиляционными шахтами.

Букву «E» вы обнаружите около первого лифта, когда он откроется после спуска.

Буква «X» находится в конце коридора в подвале. Остерегайтесь бродящих поблизости врагов.

Когда вы впервые увидите этого Му-Му (в юго-восточной части этапа), он будет находиться в ловушке за решеткой. Пробраться к нему можно через воздушную трубу на стене. Следуйте по ней – и попадете в большую комнату с вентилятором, который притягивает вас. Сопротивляйтесь притяжению. Прыгните в другую вентиляционную трубу в стене. В конце этой трубы сверните направо – и вы доберетесь до буквы «I».

Буква «T» находится в самой высокой части этапа, за вторым лифтом. Она расположена на второй платформе над раскаленным полом.

Выход расположен недалеко от комнаты с большой круглой штукой, в одном из углов. Перед выходом пройдите до конца коридора и соберите дополнительные призы: римскую свечу, шариковую бомбу, ракеты. А первая шариковая бомба спрятана в середине круглого бака еще в первой комнате, которая встретится вам на этом этапе. Чтобы достать эту бомбу, нужно прыгнуть в находящееся рядом отверстие в крыше.

Вращающиеся катапульты находятся левее от первой комнаты. Прихватите их по дороге. В комнате справа есть энергетическая пилюля.

Если же в правом конце первого двойного конвейера взорвать дверь, вы обнаружите там два значка продления времени и одну морковку.

Спустившись на первом лифте, поверните направо и взорвите дверь в конце коридора – обнаружите пучок моркови.

Вторую пилюлю и еще несколько призов можно найти в последней секции этапа. В комнате, заполненной водой, нужно нырнуть – и вы обнаружите туннель, ведущий в другую комнату. Миновав хищных пираний, запрыгните на платформу, а оттуда в любую воздушную трубу. В этой же части этапа, в самой высокой комнате в небольшом круглом бассейне спрятана дополнительная «жизнь». Добраться до нее можно через дыру в потолке.

Этап 4-3

Паук испускает паучков и небольшие взрывающиеся шары. Он также любит прыгать сверху на паутину и внезапно обрушиваться на вас.

Держитесь на расстоянии и палите в паука из любого спецоружия. Когда паук начнет стрелять отравленными пулями или из лазеров, прыгните ему на брюхо, непрерывно стреляя вниз.

Призовые уровни

Призовые кольца, имеющиеся на первых этапах каждого из миров, приводят на призовые уровни. Чтобы пройти их, нужно взорвать все шарики за отведенное время.

Jupiter Strike

Разработчик	Taito
Жанр	стрелялка

Действие происходит в недалеком будущем. Земля подверглась нападению мерзких пришельцев, и теперь жизни миллиардов людей зависят от того, сумеете ли вы совладать с управлением космическим кораблем и выполнить свою миссию спасителя землян.

Дополнительные ракурсы

Нажмите **START**, чтобы приостановить игру, а потом снова нажмите кнопку **START** и подержите ее секунд десять. Теперь нажатие **L1** + **START** обеспечит вид сверху, а **L2** + **START** – вид сбоку.

Kileak the Blood

Разработчик	Genki
Издатель	Sony Computer Entertainment
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	7 из 10

В 2038 году невероятные успехи генной инженерии привели к фактическому слиянию биороботов и их водителей-мутантов. Кроме того, появились кибернетические организмы, достигающие невероятных размеров и включающие в себя многоярусные лабиринты с коммуникациями, лифтами и охранниками.
Началась война управляемых мутантами биороботов и киборгов. Воспользовавшись сном одного из самых крупных киборгов (по сути – гигантской подземной базы), система «Vision» на специальном вертолёте отправила десант биороботов уничтожить базу.
Но в шаге от цели биороботы потерпели неудачу: сработала система защиты и вертолёт разлетелся на части.
Чудом спасшийся биоробот с оглушённым мутантом внутри бредёт по пустыне и по воле то ли случая, то ли программистов оказывается возле погруженного в дремоту киборга.
Биоробот ныряет в ворота-шахту и, пока опомнившийся киборг приводит в действие механизмы внутренней защиты базы, начинает действовать.
С этого ответственного момента вы берёте управление биороботом в свои руки. С одним ружьем и переносным компьютером вам придется сражаться с механическими роботами, штурмуя базу-киборга этаж за этажом.
Компьютер станет вам проводником. На экране отображается ваше положение на текущий момент, а также наличная мощность ваших щитов, радара, вооружения, запас энергии.
С помощью компьютера вы можете, связавшись с консолью,

скачать себе информацию о базе.
База – это лабиринт комнат и туннелей, разбитый на 17 уровней, соединенных лифтами и секретными дверями, которые открываются различными ключами.
Чтобы пройти в некоторые зоны базы, придется сперва решить головоломку, собрав нужную картинку.
Пространство базы сделано трехмерным. Вы можете передвигаться вверх, вниз, вперед, назад, поворачиваться кругом и совершать боковые движения.

Кнопки

● – стрельба из различного оружия; выбор опции;

✖ – выход из меню; прекращение разговора или сообщения;

■ – вызов экрана данных;

▲ – использование встречающихся механизмов, открывание дверей, включение переключателей, подключение к компьютерному терминалу или к энергоблоку;

SELECT – замена оружия;

L1, L2 – приставные шаги влево;

R1, R2 – приставные шаги вправо;

R1 + L1 – взгляд вверх;

R2 + L2 – взгляд вниз;

↑ / ↓ – движение вперед или назад;

← / → – вращение налево или направо.

Вначале вам предложат:

new game – начать новую игру;

continue – воспользоваться блоком памяти.

Главный экран

В верхнем правом углу размещена карта исследуемых вами зон (вы – в центре). В нижнем правом углу – окно вооружения: текущее оружие и количество зарядов к нему (если оружие не является энергетическим). Отсутствие изображения означает, что оружия у вас нет. Размер стрелочки с голубой полоской посередине в верхней части экрана показывает радиус действия системы самонаведения.

Окно состояния биоробота помещено в нижнем левом углу. Значения в графе «защитное поле» могут изменяться от 0 до 100. В вертикальной полосе справа в процентном выражении отображается состояние вашего энергетического комплекта.

Экран данных

status – статус: энергия и резерв защитного поля, время (с начала игры), модификация брони (начальная – 1.0), состояние радара, мощность, затрачиваемая на движение и на действие оружия (обе системы бездействуют, когда энергии остается совсем мало);

map – карта. Уже исследованные этажи показаны темно-зеленым цветом, еще не пройденные зоны – светло-зеленым. Двери – желтые квадраты, компьютерные терминалы (устройства картографирования, для подключения необходим «ID card») – синие квадраты, энергетические блоки – красные квадраты. Ваш робот помечен желтым треугольником;

property – ваше имущество (оружие и предметы выбираются при помощи ↑/↓, затем нажмите ● для подтверждения);

help – назначение кнопок, на английском языке;

exit – выход из экрана данных.

Предметы

Батареи восполняют вашу энергию, ремонтные «pod» восстанавливают защитное поле. Картриджи – это боеприпасы к имеющемуся у вас оружию. Невозможно приобрести снаряды для оружия, которого у вас нет.

В игре предусмотрено несколько видов карточек. «Key Card» – это ключи, открывающие запертые двери соответствующего цвета. Идентификационные карточки «ID Card» дают право доступа с компьютерного терминала к этажам. «Record Card» – это карточки с видеозаписями.

Блоки «POWER UP» увеличивают мощность.

Броня («Armour ROM») усиливает активную защиту вашего костюма. Чем больше номер версии защитной системы, тем эффективнее защитное поле.

Есть семь видов оружия (начинаете прохождение вы только с одним). Для оружия четырех видов нужны специальные боеприпасы, другие поглощают мощность вашего костюма (и, соответственно, прекращают функционировать при снижении мощности ниже отметки 25 % – придется подключать дополнительные устройства повышения мощности). Перечислим виды оружия:

Wales Gun	–	полуавтоматический пистолет;
Erito Crion	–	ракетная установка;
Zax	–	автомат;
Erosion Gun	–	химическое оружие;
Laser	–	лазер (оптическое оружие);
Flamer	–	огнемет, выбрасывающий ионизированный газ;
Gaia	–	самое мощное, высокоэнергетическое оружие.

Прохождение

Если у вас есть турбо-джойстик, лучше пользуйтесь им: стрельба с помощью турбо-кнопок очень полезна в этой игре.

Большинство уровней можно пройти, просто добравшись до лифта. Но иногда уровень невозможно пройти, не выполнив определенные действия. Где-то надо перебить всех врагов, где-то – переключить все висящие на стенах мониторы...

Роботы обычно находятся в конце туннеля или справа за дверью, которую вы собираетесь открыть. Не ждите их появления, стреляйте! Каждый удачный выстрел неприятеля будет ослаблять ваше защитное поле. Постоянно обновляйте оружие: ищите лазерные ружья, щиты и боеприпасы, а также аккумуляторы (они восстановят часть утраченной энергии). Устройства, позволяющие полностью зарядить всё, что нужно заряжать, есть на каждом уровне. Ищите их на карте в виде красных квадратиков.

Груды обломков, остающиеся от механических роботов, есть смысл хорошенько осмотреть. Удостоверения откроют вам доступ к другим зонам базы, а батареи на 10 % подзарядят ваше защитное поле.

Уровни «сохраняются» автоматически, когда вы поднимаетесь на лифте.

О приближении врага вас будет предупреждать звуковой сигнал.

Маленькие вертолёты оружия не имеют. Броня у них слабая, а когда они погибают, остаётся генератор защитного поля – металлическая пластина с изображённым на ней крестом. Если взять его, у вашего биоробота прибавится 3 % брони.

Летающие объекты, окружённые тремя объектами поменьше, стреляют очень неплохо, качество их брони – среднее. Рекомендуемый способ уничтожения этих объектов – отступление назад с непрерывной стрельбой. Когда такой объект гибнет, от него остаётся обойма (нечто вроде гармошки жёлтого цвета), добавляющая вам 40 снарядов.

Летающие объекты с двумя орудиями по бокам для стрельбы опускают орудия. Броня у них очень прочная. Стреляйте в них, держась в виду объекта, но на таком расстоянии, чтобы орудия объекта оставались поднятыми и, следовательно, безопасными для вас. «Убитый» объект даёт аккумулятор (параллелепипед синевато-стального цвета с нанесенным на него рисунком). Если взять аккумулятор, у вас прибавится 10 % энергии.

Похожие на яйцо роботы на длинных ногах снабжены хорошей броней, обладают высокой

скорострельностью и большим радиусом действия. Уничтоженный робот даёт вам генератор защитного поля, прибавляющий 10 % брони.

Будьте внимательны, если вы услышали звуковой сигнал, а врага не видите. Скорее всего, в полу ***замаскированы шипы***. Попробуйте пострелять в пол. Когда выстрелы попадают в шипы, те начинают вылезать из пола и тут же снова прятаться. Взорвав шипы, вы получите генератор защитного поля, который добавит 10 % брони.

С шестого уровня появляется ***летающий робот, похожий на паука***. Стрелять он не умеет и передвигается медленно. Сраженный, даёт аккумулятор, восполняющий 3 % энергии.

Маленький прыгающий паук передвигается быстро. Он постоянно выскакивает из прицела, лучше убивать его энергетическим оружием. Умирая, такой паучок оставляет аккумулятор, дающий 10 % энергии.

Вертолёт стреляет (и очень неплохо), броня тоже неплохая. Взорванный вертолет оставляет после себя генератор защитного поля, прибавляющий 10 % брони.

Нечто, напоминающее циркулярные пилы, пилит вашего биоробота, отнимая приличное количество брони. Убегайте от этих пил, непрерывно отстреливаясь. Уничтожив такую конструкцию, вы можете воспользоваться генератором защитного поля, восполняющим 3 % брони.

Код повышения мощности

На титульном экране шесть раз нажмите ●, потом трижды «обойдите» по кругу **D-pad** и нажмите ▲, ■, ■, ▲, ✖, **START**.

Непобедимость

При появлении титульного экрана успейте в течение 5 секунд нажать:

▲, ▲, ←, →, ■, ■, **SELECT**, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**.

Если код введен правильно, черный фон станет синим.

King of Fighters '95 (the)

Разработчик	Xing Entertainment
Жанр	поединки «один на один»

Более двух десятков персонажей, разбитых на команды. Игру отличает обилие приемов и ударов.

Команда из трех одинаковых бойцов

На экране «Game Select» выберите «Team Play» (командная игра), а на следующем экране – «Team Edit». Затем на экране выбора бойцов нажмите и удерживайте **START**. Нажмите ↓ + ▲, ← + ✖, → + ■, ↑ + ● – и вы услышите особый звук. Теперь можно выбирать одного и того же бойца до трех раз.

Этот прием срабатывает также в режиме для двух игроков.

Кнопки

▲ – сильный удар ногой;
■ – сильный удар рукой;
● – слабый удар ногой;
✖ – слабый удар рукой.

Все движения приведены для случая, когда ваш боец стоит слева (смотрит вправо).

удерживать ● + ✖ + ■	– зарядка индикатора «POW»;
● + ✖	– атака с уходом в сторону;
▲ + ■	– мощная атака;
→, →	– рывок вперед.

Дополнительные персонажи

На экране «Game Select» выберите «Team Play», на следующем экране – «Team Edit», а на экране выбора бойцов нажмите и удерживайте **START**. Нажмите

↑ + ●, → + ■, ← + ✖, ↓ + ▲. Должны появиться Дюраль (Dural) и Кунсанаги (Kunsanagi). Если прием не срабатывает, попробуйте еще раз.

Ролик победного финала

С экрана «Options» перейдите к экрану «Configuration». Нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Вы услышите характерный звук, и появится меню «Win Demo»

Выход из игры

Во время игры нажмите и удерживайте ● + ■ + ✖ + ▲, потом нажмите **SELECT**.

King of Fighters '96 (the)

Разработчик Xing Entertainment
Жанр поединки «один на один»

Как сыграть с Rugal и Kusanagi

На экране выбора персонажа перейдите к «Team Edit» и нажмите ↑ + ■, → + ●, ← + ▲, ↓ + ✖. Появятся два новых персонажа.

King's Field

Разработчик ASCII Entertainment
Жанр RPG

Король северных стран Харвин приказывает своим подданным восстановить древний замок, разрушенный тысячи лет назад. Неожиданно люди короля были атакованы ужасными монстрами. Эти разбуженные вторжением людей чудовища стали плодиться и все чаще и чаще беспокоить короля, его подданных, а также близлежащие страны. Кто способен им противостоять? Ведь похищен волшебный меч, позволявший одолеть нечисть. На поиски меча должны отправиться вы – друг короля Александр. Вам придется немало времени провести в подземном многоярусном лабиринте, прежде чем вы достигнете цели.

Советы по прохождению

Погибая, монстры будут оставлять на месте своей гибели либо деньги, либо какой-нибудь предмет, которым вы впоследствии сможете воспользоваться. Во время боев вы приобретаете опыт, увеличиваете жизненный уровень (HP) и уровень магии (MP). Помогая жителям деревень, взамен вы можете иногда получить полезный совет, который не поленитесь перевести со словарем, если вы не владеете английским хотя бы немного. Все найденные и оставленные после исчезновения монстров предметы вы можете продать или обменять в лавках. Только помните, что в разных лавках разные цены.

Секретный уровень

Устраните на последнем уровне Черного Рыцаря. Затем пройдите к вращающемуся генератору (реактору) и уничтожьте его. Когда реактор взорвется, вы сможете пройти на секретный уровень.

King's Field 2

Разработчик ASCII Entertainment

Жанр RGP

Действие происходит через пятнадцать лет после вашего первого путешествия в «King's Field» по загадочному подземелью, полному злых монстров. Они не забыли вашего знаменитого похода и теперь снова строят козни. Основная ваша цель – спасти отца главного героя от злого колдовства, для чего вам необходимо овладеть некоторыми магическими навыками. На этот раз вам будет доступна карта всего этого огромного и враждебного мира. Придется решить немало головоломок, пройти через шахты, деревни, поля и скалы, разыскивая пять магических сил, разбросанных по всей игре.

Советы

Играя в первый раз, перейдите по мосту на другую сторону стены. Достаньте из выдвижного ящика справа защитные сапоги. Но опасайтесь ловушки...

Открывая выдвижные ящики, быстро отскакивайте назад, чтобы избежать неприятных сюрпризов.

Внимательно ищите полезные предметы около конструкций неясного назначения. Неоднородные поверхности, замеченные вами на земле или на стенах, могут намекать на близость тайников. Заглядывайте в бочки, цветочные горшки и другие емкости.

Чтобы побеждать монстров с наименьшим для себя риском, атакуйте их сбоку. Применяя против врага какое-нибудь магическое заклинание, стойте на безопасном расстоянии, чтобы не угодить в зону действия собственного заклятия.

Krazy Ivan

Издатель Psygnosis

Человечество находится на грани полного уничтожения. Власть захватили роботы. Но вот сумасшедший Иван (это вы) прыгает внутрь робота и начинает войну с этими «консервными банками». Бомбами и ракетами вы уничтожаете других роботов, постепенно подбираясь к финальному «боссу» (такой есть на каждом уровне). Еще на всех уровнях нужно взрывать генератор. Из уничтоженных роботов выбегают пленники, которых нужно спасать. Ваш командир отдает вам приказания на английском языке, но с русским акцентом. Ведь вы – Иван!

Противники

Боритесь с малыми пришельцами только до тех пор, пока не пополните свои запасы.

Россия

Dedlok – робот-горилла, который поднимает ноги и наносит энергетические удары из пушек, спрятанных в ступнях. Все время объезжайте Dedlok и стреляйте ему в хвост.

Dwarf превосходно перемещается, оснащен жуткими двойными пушками.

Raptor – чудной парень. Через каждые несколько секунд подпрыгивает.

Саудовская Аравия

Sentinel – летающий «шалтай-болтай». Особой опасности такой летающий разведчик не представляет. В борьбе против Sentinel будьте готовы открыть огонь по скоплению врагов.

Для обнаружения вражеских беспилотных самолетов и разведчиков пользуйтесь радарами-сканерами (беспилотные самолеты – синие, а разведчики – зеленые).

Изучите способы атаки и обстрела, присущие разведчикам, чтобы понять, как их лучше сбивать.

Prowl – забавное мохнатое насекомое, тоже очень хилое.

А вот ***Qualm*** – парень крутой. До зубов вооружен снарядами.

Япония

Flamefront – единственный соперник, знающий толк в маневрировании.

Arclight обладает мощными крыльями. Распуская их, он насылает на вас волну воздуха.

Colossus, полагаясь на свою массу, бросается на вас, пригнув голову. Впрочем, вам в этом случае достаточно просто сделать шаг в сторону.

По поводу крабообразного ***Claw*** тоже не стоит волноваться. Достаточно отойти в сторону.

Северная Америка

Thunderfoot бродит с потерянным видом, но иногда испускает снаряды из груди.

Reflex способен распадаться на множество мерзких тварей, атакующих вас со всех сторон.

Granite – серьезный противник. Может усесться на землю и начать испускать энергетические бомбы, а может и вступить в рукопашную.

Франция

От толстяка ***Behemoth*** постарайтесь просто отделаться.

Buzzsaw более колоритен и способен на подлость.

Scorch – самый надоедливый из врагов. Убивать его приходится очень долго: его можно застрелить только в голову, но он зарывается в землю.

Arachan не опасен. Продолжайте движение.

Carapace иногда взлетает, пытаясь укусить вас.

Подсказки

Как можно скорее постарайтесь освоить «заглядывание» вверх и вниз: это очень важно для отслеживания воздушных противников. Функция бокового обзора поможет вам избежать вражеского обстрела, в особенности рассредоточенного огня.

Как только вы услышите выстрел позади своей боевой единицы, быстро делайте маневр в сторону.

Если повреждена часть защиты вашей боевой установки, старайтесь укрыть эту часть от вражеского огня умелым маневрированием, а огонь ведите из другой части арсенала.

Внимательно следите за счетчиком времени: как только он дойдет до нуля, вражеский «Black Knight» засечет вас и начнет атаку.

Быстродействующие огневые средства, такие как 50-миллиметровая пушка и лазер, – не самое подходящее оружие для защиты от воздушного противника: он получает гораздо больше шансов поразить вас, атакуя с бреющего полета. Это оружие лучше использовать в сочетании с наводящимися снарядами «Hyena» и «Cherub».

Арсенал следует формировать комплексно, включив в него разные виды оружия. Экономьте оружие. Прежде чем атаковать вражеский центр, дождитесь подъема защитных стенок.

Если, пробивая вражескую защиту, вы испытываете дефицит оружия, постарайтесь сбить находящееся в пределах досягаемости беспилотное средство.

В режиме «Зомби» (Zombi mode) вокруг вашего арсенала но некоторое время создается непроницаемая защитная завеса. Воспользуйтесь этим.

Соблюдайте осторожность, стреляя в шахты, находящиеся поблизости от размещения заключенных.

Секрет

Если враги атакуют вас на краю арены и вы не успеваете восстанавливать энергию, то можете перелететь на территорию разведчиков. После этого компьютер сам расправится со всеми вашими преследователями.

Выбор уровня игры

Начните обычную игру. На экране выбора задания укажите на Россию и нажмите →, ←, ↓ + ✖.

League of Pain

Разработчик Psygnosis / Beyond Reality

Жанр спорт (кибернетический)

Вы можете соревноваться с компьютером или приятелем на арене, окруженной трибунами. Нужно попадать большим шаром в цель, расположенную над игровой площадкой. Эффектная графика и интересная работа камеры делают игру очень увлекательной.

Советы

Оказавшись в выгодной позиции (когда можно нанести удар), не гонитесь за очками. А то упустите момент – и не получите ничего.

Ваш соперник не получит очков, если не сможет «зарядить» мяч. Блокируйте зарядное устройство.

Используйте нападающего («forward slide»), чтобы «протаранить» противника и похитить у него мяч.

Если мяч находится в зоне нейтрального цвета, лучше займитесь пока «Power Up».

Lemmings 3D

Издатель Sony Interactive

Разработчик Psygnosis

Полностью трехмерный мир, сочное изображение, гладкая анимация, революционные технологии, такие как LemCam, позволяющие вам видеть мир глазами леммингов – симпатичных работящих тундровых мышей, обитающих на сказочном острове и нуждающихся в вашем мудром руководстве.
В арсенале игры – сто уровней, десять тем, тридцать музыкальных композиций, тридцать задач. Удачи!

Пароли этапов игры

2 - BLIMBING	12 - BUNODONT	22 - GUMMOSIS	32 - METAVURT
3 - FANAGALO	13 - NAINSOOK	23 - PRODNOSE	33 - SLOWBURN
4 - DRICKSIE	14 - YAKIMONA	24 - NGULTRUM	34 - PELLUCID
5 - KURTOSIS	15 - FUMITORY	25 - COTTABUS	35 - MAKIMONO
6 - GREGATIM	16 - CINGULUM	26 - BEDAGGLE	36 - KHUSKHUS
7 - WALLAROO	17 - BESLAVER	27 - EPICALYX	37 - DISPLODE
8 - AVENTAIL	18 - ANABLEPS	28 - HOMALOID	38 - RACAHOUT
9 - GAZOGENE	19 - QUINCUNX	29 - LALLYGAG	39 - ORGULOUS
10 - JINGBANG	20 - TARLATAN	30 - BILABIAL	40 - DUNCEDOM
11 - DIALLAGE	21 - KAMACITE	31 - CACOFOGO	41 - CABOCEER

42 - GEROPIGA
43 - BONTEBOK
44 - EMPYREAL
45 - LANGLAUF
46 - NANNYGAI
47 - SARATOGA
48 - QUINTAIN
49 - MUSQUASH
50 - ZOMBORUK
51 - SKILLING
52 - WOBEGONE
53 - BINDIEYE
54 - FRAXINUS

Taxing

55 - LINDWORM
56 - CURLICUE
57 - HANEPOOR
58 - IDEMQUOD
59 - BLANDISH
60 - MALAGASY

Mayhem

61 - CHORIAMB
62 - GARGANEY
63 - KAOLIANG
64 - MAROCAIN
65 - OBTEMPER
66 - TASTEVIN
67 - VELLOZIA
68 - BORACHIO
69 - JACKAROO
70 - COOLAMON
71 - BANAUSIC
72 - FABURDEN
73 - RECKLING
74 - MIRLITON
75 - OPAPANAX
76 - BIMBASHI
77 - CAATINGA
78 - PENSTOCK
79 - SPRINGAL
80 - BABIRUSA

Пароли анимации

Введите один из этих паролей: SPACEAAA, EGYPTAAA, ARMYAAAA, MAZEAAAA.

Выбор этапа

На экране паролей введите LAMPWICK – вы сможете выбрать этап для старта.

Lethal Enforces

Разработчик Konami
Жанр стрелялка

Эту стрелялку не назовешь зрелищной. Но вам потребуется внимательность. Нужен острый глаз и твердая рука.

Советы

Чтобы победить «босса» первого уровня, каждую третью ракету направляйте мимо цели.

Увидев на каком-нибудь уровне движущийся автомобиль, ни в коем случае не стреляйте по шинам.

Lifeforce Tenka

См. «Codename: Tenka».

Loaded

Издатель Interplay
Разработчик Gremlin Interactive
Жанр 1995 г.

Трехмерная стрелялка с непрерывным действием, требующая от вас отличной реакции, демонстрирует свою игровую действительность в необычном ракурсе: как бы сверху. Этапы этой исключительно жестокой игры представляют собой полные врагов лабиринты, в которых помимо выхода нужно искать ключи от дверей, деньги, здоровье...

Некий Фаб (Fub) – толстый вредный гигант – засадил за тюремную решетку на далекой и мрачной планете нескольких отличных парней.

Выбрав одного из героев, вы должны бежать из тюрьмы с компьютером, содержащим кое-какие подсказки и ключи. Доберитесь до Фаба и покажите этому самонадеянному негодяю, где в этом сезоне зимовка раков!

Соединив две приставки кабелем, вы сможете сражаться с гадкими противниками вчетвером. Плюс настоящая твистовая музыка во время игры – это потрясающе!

Прохождение

У каждого из героев – собственные боевые и игровые особенности.

Вам следует не только уничтожать своих противников, но и собирать разные предметы, здорово поднимающие вашу энергию.

Не забывайте о беге (■ + **D-pad**). Если вы попали в затруднительную ситуацию, придется либо бежать, либо умереть.

Берегите самонаводящиеся бомбы для областей, кишащих врагами. Во всяком случае, не используйте их против охотника.

Когда входите в новую комнату, подождите немного у дверного проема. Уничтожайте выбегающих тварей.

Не собирайте здоровье, если у вас уже 50 % или более. Воспользуйтесь этим позже.

Сверяйтесь с картой. На ней можно увидеть помещения, которые так просто не найдешь. В частности, ищите секретные комнаты на втором этапе.

На шестом этапе горючее спрятано за четырьмя грязными помещениями. На восьмом этапе поищите секретные комнаты. На двенадцатом этапе найдите дверь телепортатора, чтобы получить дополнительную жизнь.

Коды

Чтобы ввести код, примерно десять секунд удерживайте на экране опций **L1** + **R1**. Затем, продолжая держать эти кнопки, нажимайте:

↓, →, ↓, →, ▲, ✖, **START**	–	чтобы получить максимальную мощность оружия;
R1, **R2**, ✖, ▲, ■, ●, **R2**, **R2**, ●, ●, ■	–	самонаводящиеся бомбы;
→, ↓, →, ▲	–	силу;
←, ↓, →, ▲, ■, ✖, ●	–	жизни;
→, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ●	–	здоровье;
↓, →, ●, ←, →, ●	–	оружие.

Для **пропуска этапа игры** вводите ✖, **R1**, ▲, **R1**, ■, ●, **R2**, **R2**, ✖, ■, ▲, ✖, а чтобы получить возможность **выбрать этап игры** – ↑, →, ↓, ←, ▲, ●, ✖, ■, ✖, ▲, ■, ●.

Чтобы **сыграть за Родо**, на экране выбора персонажей нажмите и подержите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, потом нажмите **START** + **SELECT**.

Lone Soldier

Разработчик Telstar Electronic Studios

Ваш герой в одиночку атакует неприступные укрепления военного диктатора. Вначале он вооружен лишь автоматическим пистолетом, но потом сумеет найти ракетную установку и всё, что полагается в игре подобного толка. Главное в четырех мирах этой игры – быстрота. Каждый уровень включает в себя три этапа и завершается боем с громилой-охранником.

Советы

Рядовых врага старайтесь уничтожать в открытом бою: пойманные в ловушку, они становятся более агрессивными.

Базуки сохраняйте для битвы с «боссом». Базуку лучше использовать на большом расстоянии. Избегайте производить из нее горизонтальные выстрелы: они могут вам повредить.

Огнеметы применяйте в ближнем бою. Давайте только короткие залпы, чтобы сберечь горючее. Стреляя по деревьям, можно поджесь их и уничтожить скрывающихся за ними неприятелей. В этих же целях стреляйте в бочки.

В джунглях, нападая на аборигенов, все время двигайтесь – и они не смогут в вас попасть. Перед тем как начать стрельбу, идолы всегда становятся более яркими.

В городе, когда мимо вас проносится поезд, старайтесь стрелять по пушкам при их первом появлении.

Коды

Приостановите игру и нажмите:

→, ↓, ●, ▲, ↑, → – все виды оружия;
↑, ←, ●, ▲, ↑, ← – неуязвимость;
↓, →, ●, ▲, ↓, → – пропуск уровня.

Lost Vikings 2

См. «Norse by Norsewest».

Lost World (the)

Разработчик	Dreamworks
Издатель	Electronic Arts
Выход	август 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	8 из 10

Игра основана на знаменитом фильме Стивена Спилберга.
На покинутом учеными острове мирно подрастают динозавры. Мирно – до поры до времени, а потом... Вам предстоит не медля отправиться на этот остров и позаботиться об этих древнейших рептилиях. Не медля!

Кнопки

Управление динозаврами

✖ – прыжок;
▲ – прыжок от врага;
● – резкий укус;
■ – укус.

Управление людьми

✖ – прыжок;
▲ – прыжок от противника;
● – использование троса;
■ – выстрел;
▲ + ↓ – подкат.

Прохождение

Вы можете играть за маленького динозаврика, велосирептора, тиранозавра (T-REX), мужчину или девушку.

Чтобы человек сумел зацепиться за какой-нибудь уступ, выстрелите в этот уступ – нажмите и удерживайте ●.

В игре встречаются ямы, которые трудно перепрыгнуть. Подходите к самому краю такой ямы и прыгайте вперёд. Только не пытайтесь делать это с разбега.

На ***третьем уровне*** есть пещера с земляными пластами. Внизу бегают два динозавра. Осторожно спуститесь по этим пластам, перепрыгните обоих динозавров и запрыгните на уступ справа. С этого уступа прыгните на островок слева, с островка еще раз прыгните влево. Там находится динозавр. Подманите его (подождите, когда он появится на вашем экране) и, развернувшись, стремительно прыгните на островок справа. Динозавр пойдёт следом за вами и свалится вниз. Дальше можно пройти без особых проблем.

На ***четвёртом уровне*** в некоторых местах есть углубления, в которые можно прятаться от динозавров, норовящих раздавить вас. Камни, что катятся на вас, не отнимают энергии. Они лишь «притормаживают» вас.

После этого уровня за вами погонится динозавр. Бить его нельзя, нужно убегать. Всё время бегите вперёд, а когда почувствуете, что он вас нагоняет, резко тормозите. Динозавр пронесётся вперёд, а потом вернётся, чтобы вас затоптать. Чтобы избежать этой участи, как только пробежавший мимо динозавр исчезнет с вашего экрана, сразу же бегите вперёд, не останавливаясь около динозавра.

Пароли (вводятся через пункт «Password»)

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ●, ■ – игра с самого начала, 47 «жизней»;

▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ■, ▲, ✖, ● – игра с первого уровня, 59 «жизней»;

▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ – игра за тиранозавра;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ● – игра за велосирептора;

■, ✖, ●,▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖ – игра за мужчину, 23 «жизни»;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ● – игра за мужчину, 30 «жизней»;

■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖ – игра с 30 «жизнями» за мужчину. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ – игра с 30 «жизнями» за тиранозавра. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, ✖, ■, ▲, ●, ■ – игра за девушку;

▲, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖ – игра за девушку, 91 «жизнь»;

■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖ – игра за Рептора, с 23 «жизнями»;

✖, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ● – картинная галерея с изображением охотников, динозавров, сцен охоты;

▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ■, ✖, ▲, ● – галерея – виды динозавров;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, ✖ – галерея, посвященная охотникам;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ▲, ●, ● – галерея велосирепторов;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ●, ■ *или*

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ■, ▲, ✖, ●, ● – галерея Репторов.

Коды ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ●, ▲, ■, ✖, ●; ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ▲; ■, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●, ■, ✖, ▲, присланные в редакцию Петром Самойленко из Москвы, у нас не сработали.

Machinehead

Коды

Коды применяются в меню «Option»:

L1, ●, L1, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, L1, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, L1, ●, L1, ●, ✖, ✖, ✖, ✖ – выбор уровня игры. Начав игру, используйте кнопки **R1** и **R2**;

●, ✖, ✖, ✖, ✖, L1, ●, L1,✖, ✖, ●, L1, ●, L1, ✖, ✖, ●, L1, ●, L1, ✖, ✖, ✖, ✖ – бесконечное оружие;

●, L1, ✖, ✖, ✖, ●, L1, ●, ✖, ✖, L1, ●, ✖, ✖, ✖, L1, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, L1 – полная энергия.

Пароли уровней игры

1-2	–	SQDZFO5TJJ	2-4	–	ALLFHOXGPU		
1-3	–	HYM7GODECM	2-5	–	BDNJHOLLPU	4-1	– JJOBNN9FCM
1-4	–	EPPGHOXWDQ	3-1	–	5SBGHOXIKJ	4-2	– EYWJHOP7BF
2-1	–	I54FHOD5BF	3-2	–	E9GGHOJIQH	4-3	– JQNFHOP7BF
2-2	–	E94FHOLLKJ	3-3	–	9FOJGOLZJD	4-4	– 7G9DAOMOCE
2-3	–	MHLFHODTCM	3-4	–	SKAGHO9P4O	финал	– 6H9DAOQJ2F

Machine Hunter

Разработчик Eidos

Пароль усиления

Укажите в качестве пароля: «GRIMREAPER» – и ваши патроны станут в несколько раз мощней.

Magic Carpet

Жанр стратегия (со стрельбой)

Каждый новый уровень игры (а их множество) ставит перед вами новые проблемы. Плюс – постоянная задача наилучшего передвижения в трехмерном пространстве на волшебном ковре-самолете. Никаких лабиринтов и коридоров здесь нет: открытое пространство во все стороны, и опасность может нагрянуть откуда угодно (ей, а не вам).

Цель игры

Прежде всего вы должны собирать ману, которая используется для строительства крепостей, с помощью которых вы собираете еще больше маны.

В каждом мире нужно находить города. Берите на прицел дома, стреляйте в них заклинанием владения (Possessim spell) – и дома принесут ману.

Далее вы можете выбирать площадку для строительства собственной крепости (замка). Ваши замки испускают воздушные шары (balloons), которые собирают для вас ману с помощью команды Possess. Часть новой маны нужно тратить на развитие крепостей.

Замки можно строить на воде. Этим вы сразу предохраните себя от атак наземных врагов вроде червей и от воздействия заклинаний землетрясения (Earthquake Spells).

Больше всего маны вы получаете от убитых врагов. Например, грифы оставляют по одному шарику маны, а каждый червь – сразу по десятку.

Единственный способ пройти уровень – запасти определенный процент маны данного мира. Но (жизнь трудна!) есть и другие колдуны (Wizards), которые хотят помешать вам. Они насылают на ваши крепости монстров и просто крадут шарики маны.

Для борьбы с соперниками-колдунами вам необходимо экипироваться заклинанием ускорения (Acceleratlon spell), ведь эти ребята быстры и маневренны. Бейте их самыми мощными заклинаниями и не забывайте, что они, как и вы, имеют способность регенерации.

Ковер-самолет

Попрактикуйтесь в применении такой тактики: возьмите на прицел (●) такого врага, как червь, и держите его в центре экрана. Так вы сможете стрелять, избегая излишних потерь.

Во время нападения применяйте кнопки скольжения, чтобы уклоняться от вражеского огня. Пользуйтесь кнопками скольжения также при атаках замков, чтобы у лучников было меньше шансов поразить вас.

Чтобы летать быстрее, сверните на 45 градусов влево от того курса, в котором вам нужно лететь, а потом нажмите и удерживайте кнопки движения вперед и скольжения вправо (чтобы двигаться по диагонали). Можно, наоборот, повернуться вправо и скользить вперед-влево.

Чтобы быстро развернуться при повороте налево, нажмите вместе кнопку скольжения вправо и движения назад.

Если вас атаковали сзади, то лучше не разворачиваться лицом к врагу, а просто как можно быстрее дать задний ход. Используйте заклинание ускорения, как только оно станет вам доступно.

Старайтесь использовать особенности местности, в которой вы сражаетесь. Например, при атаке замка, расположенного у подножия горы, пользуйтесь горой, как прикрытием.

Если заклинание лежит на дне кратера, то лучший способ добраться до него – спускаться по спирали вдоль стен кратера. А чтобы спуститься в глубокую канаву, вы должны полностью остановиться над ней. Потом спускайтесь, применяя скольжение вправо и влево. Не делайте при этом движений вперед или назад: иначе вы выскочите из канавы.

Советы

Завладевайте как можно большим количеством домов. Это снабжает вас драгоценной маной, а другие колдуны обычно не обращают на дома внимания.

Очень важно, где именно вы построите свой замок. Пусть у вас будет шестикратный запас площади. Впрочем, если строить замки в море, проблем со свободным пространством не будет.

Заклинание замка (Castle Spell) может быть использовано и как созидательное средство, и как разрушительное. Если вы построите замок посреди врагов, то многие из них погибнут. Кроме того, с крыши замка можно стрелять во врагов, не получая вреда. Еще можно легко собирать ману с помощью воздушного шара.

Если замок разрушен, то его нужно немедленно восстановить. Таким образом вы можете очень быстро получить ману.

Битвы с другими колдунами около бассейнов с маной часто затягиваются. Хорошо бы отманить колдунов от маны. Для этого дайте ускорение в сторону и убейте какое-нибудь существо вдали от бассейна. Завладейте маной этого существа, а потом как можно быстрее вернитесь к бассейну. Несколько (а то и все) колдунов бросятся за маной этого существа и дадут вам собрать всю ману из бассейна.

Когда на поздних уровнях вы боретесь с колдунами, хорошо укрепившимися ранее, постарайтесь уменьшить размеры их замков. Для этого полезно нанять наиболее агрессивные существа в игре.

Кружите возле вражеского замка до тех пор, пока не появятся, например, грифоны. Если вы начнете стрелять в грифонов, стоя в центре вражеского замка, то они начнут атаковать и вас, и замок. Воспользуйтесь заклинанием щита (Shield spell) – и пусть грифоны разносят замок врага в щепки.

Чтобы справиться с существами, встретившимися вам среди деревьев, можно поджечь эти деревья выстрелами.

Если вы получили телепортатор к заклинанию замка, воспользуйтесь им рядом с замком врага. Вы можете атаковать замок колдуна и при необходимости быстро телепортироваться в свой собственный замок для подзарядки.

Разрушив замок противника, соберите оставшуюся ману. Воспользовавшись заклинанием ускорения, облетите вокруг до того, как колдун отстроит свой замок.

Неприятели

Обезьяны (Apes) любят метать в замок большие камни. Следите, не появились ли они поблизости. Увертывайтесь от запущенных камней, отклоняясь влево и вправо.

Рои пчел (Bees) могут быть чрезвычайно опасны. Лучший способ борьбы с ними – отлетать назад и стрелять в них, когда они будут преследовать вас.

Крабы (Crabs) могут нанести значительный ущерб еще до того, как начнут атаковать. Поскольку

они двигаются медленно, лучший способ убивать их – брать на прицел с использованием скольжения влево или вправо. Это позволяет вам увернуться от их огненных шаров.

Всадники на Эму (Emu Riders) развивают на суше огромную скорость. К счастью, большого ущерба они не наносят, да и подстрелить их не так сложно.

Джины (Genie) способны телепортироваться с места битвы, когда вы их уже почти убили, а потом возвращаться, полные сил. Кроме того, они воруют ману. Бейте их быстро и беспощадно.

Грифон (Griffin) – очень мощное существо. Без необходимости лучше не беспокоить его.

Морское чудище Кракен (Kraken) особенно опасно, поскольку может испепелять морские замки. Кракен также владеет смертоносным двойным заклинанием (Dual spell). Лучше держаться вне досягаемости его огненного дыхания, расстреливая его издали. Попав под двойное заклинание, убегайте, используя ускорение.

Скелеты (Skeletons) по отдельности не опасны, но, к сожалению, имеют обыкновение окружать наземные замки целыми ордами.

Тролли (Trolls) могут и ущерб нанести, и оказаться полезными. Их слабое место – медлительность. Однако тролли способны регенерировать, так что каждый раз убеждайтесь, что тролль убит до конца.

Грифы (Vultures) налетают большими стаями: и на суше, и на море. Бороться с ними нужно так же, как с пчелами: отлетать назад и стрелять.

Черви (Worms) пользуются огненными шарами, однако большой опасности не представляют. Бороться с ними лучше так: берите червя на прицел и держите в середине экрана.

Драконы (Dragons) похожи на червей, но летают по воздуху, так что могут атаковать и на суше, и на море.

Двуногий летающий дракон Wyvern – самый опасный враг. В игре их немного, но если уж такой дракон есть на каком-то уровне, то он обязательно нападет на вас. Используйте все накопленные заклинания. И всякий раз хорошенько убеждайтесь, что сраженный вами дракон действительно мертв.

Прохождение

На ***первом уровне (Al Jahan)***, набрав ману для построения замков, сразу найдите подходящее место для ее хранения. Чтобы лучше ориентироваться, пользуйтесь картой.

Town – это город, где можно легко раздобыть ману;
Spell – место расположения кувшина с магическим оружием (заклинанием);
Fortresk – неплохое место для строительства крепости.

Самое полезное здесь заклинание – заклинание замка (Castle spell), позволяющее построить крепость. В дальнейшем используйте накопленную ману и это заклинание, чтобы усилить стены и башни вашей крепости. К ней сразу начнут подбираться враги.

Грифы здесь нападают только парами, так что достаточно спокойно сидеть и поточнее прицеливаться. А червей лучше бить, отлетая от них назад: от их огня можно не уклоняться.

На ***втором уровне (Khallabad)*** вы должны научиться убивать воздушных врагов, в том числе драконов.

Грифы здесь нападают уже целыми стаями. Уничтожайте тварей, строя замок прямо на них.

На ***третьем уровне (Sulghit)*** вы встретите колдуна Водора (Vodor), перекрашивающего вашу ману в свой цвет.

Если вы сумеете построить замок в самом богатом маной месте, то ваши лучники сумеют расстрелять Водора.

Вам начинают досаждать пчелы. Стройте на них замки или уходите с помощью ускорения.

При необходимости можете пользоваться заклинанием исцеления (Heal Magic), но только если рядом не будет врагов. В противном случае лучше ускользнуть, применив ускорение.

На ***четвертом уровне (Akrit)*** снова возникает Водор. Из каменных кругов налетают драконы. Берегите свою крепость также от вулканов.

Почаще применяйте прием построения крепости для уничтожения врагов.

На ***десятом уровне (Rannoxior)*** важно как можно быстрее ускользнуть с территории, обнесенной стеной (примените ускорение).

Главный остров наполнен роями пчел. Но не стоит стрелять в них напропалую: неподалеку есть еще и грифоны. Постарайтесь скорее собрать все имеющиеся здесь заклинания и построить замок в море. Защищайте его от Кракенов.

На ***одиннадцатом уровне (Zanzandria)*** водное пространство, пригодное для построения замка, невелико, а угроза со стороны Кракенов значительна.

Для добычи маны полезно привлечь к своему замку стаи грифов и рои пчел и быстро расстреливать их с крыши замка. Если ваш замок будет разрушен, немедленно восстановите его.

На ***двенадцатом уровне (Mehkhel)*** не обращайте внимания на бассейн с маной. Лучше скорей бегите с огороженного пространства, используя зеркало посреди бассейна. Убежав, можете построить замок в удобном месте. Дальнейшая ваша жизнь – это сражение за ману. Когда захотите вернуться в огороженное пространство, пройдите к замку пурпурного колдуна и используйте зеркало в центре круга деревьев.

Чтобы ускользнуть из лабиринта на ***тринадцатом уровне (Dullighir)***, все время сверяйтесь с основной картой и держите курс на деревья, растущие у выхода. Лучшее место для замка – большая акватория.

А на ***четырнадцатом уровне (Nazzajahn)*** лучшее место для замка – в море, рядом с красным колдуном (но позаботьтесь о месте для грядущего расширения). Следите за джином, который может украсть ману.

Главная проблема – рои пчел. В море есть ловушки, из которых вылетают новые рои.

С колдунами расправляйтесь как можно оперативнее. Иначе они ополчатся против вас.

Воды на ***пятнадцатом уровне (Al Saumat)*** мало. Готовьтесь отражать атаки наземных существ, в первую очередь – скелетов.

Кроме того, придется убить нескольких крабов и отразить несколько роев пчел. Расправьтесь и с двумя другими колдунами.

На ***шестнадцатом уровне (Aflahstan)*** лучше построить замок на суше. Для ориентации пользуйтесь зеркалами.

Единственный колдун-соперник хорошо обосновался. Поэтому охраняйте замок получше. Пока сами не укрепитесь, не гоняйтесь за монстрами. Пусть они сами подходят к вам.

Для разрушения замка врага стоит подманить грифонов. После гибели врага-колдуна останется разгадать загадку крепости. Зеркала для крепости можно найти на одном из концов ущелья.

На ***семнадцатом уровне (Jaw Tabar)*** состоится ваша первая встреча с Wyvern'ом. Постарайтесь как можно быстрее построить и усилить крепость на суше. В боях с окрестными грифами и пчелами добудьте еще маны и смотрите, чтобы ее не похитил джин.

Wyvern'а ищите на юге.

Восемнадцатый уровень (Ar Vilim) переполнен ловушками. Колдун-соперник очень агрессивен. Постройте замок в воде как можно дальше от него: когда вы раните противника, ему будет далеко добираться к себе для зализывания ран.

Главная опасность ***девятнадцатого уровня (Jondd Warr)*** – два агрессивных и хорошо укрепившихся колдуна.

Источников маны кругом много (например, драконы). Важно лишь опередить в ее сборе ваших соперников.

В крепостях ***двадцатого уровня (Khaghabal)*** много зеркал, помогающих странствовать в поисках маны.

В первую очередь расправьтесь с вороватыми джинами (за один раз этого не сделать).

Лучшее место для замка – травянистая местность с озерцами.

Главная опасность ***двадцать первого уровня (Ul Ramin)*** – Wyvern, появляющийся, когда вы пересекаете бассейн с маной.

На ***двадцать втором уровне (Naqual)*** прежде всего расправьтесь с джинами, иначе они не дадут вам построить крепкий замок. Остерегайтесь ловушек, извергающих орды скелетов и рои пчел.

На ***двадцать четвертом уровне (Ottommia)*** постройте замок в море недалеко от зеленого колдуна и сконцентрируйтесь вначале на его уничтожении.

На ***двадцать пятом уровне (Xikhypt)***, стартуя рядом с Кракеном, важно вовремя удрать. Направляйтесь к большому водному бассейну. Постройте там замок и соберите ману вокруг закрытой территории, прежде чем прорываться внутрь нее. Завоевание придется выполнять медленно и осторожно.

В начале ***двадцать шестого уровня (Shebhahn)*** у вас похитят почти все заклинания. Поэтому первым делом прорвитесь на территорию с новыми заклинаниями (лес на юго-востоке).

При входе в лес срабатывает ловушка и появляется множество существ – источников маны. Главное – справиться с колдунами. Полезно загонять монстров в лес и поджигать деревья.

Учтите, что некоторые зеркала на ***двадцать седьмом уровне (Hilzzanjahn)*** переносят вас в опасные места: придется разгонять стаи монстров.

На ***двадцать восьмом уровне (Banahstur)*** очень важно быстро обосноваться. Иначе ваш единственный противник станет очень силен.

Охотясь на стаи врагов, следите за большим роем пчел над водой: за ним может скрываться парочка Wyvern'ов.

На ***двадцать девятом уровне (Idirya)*** строить замок можно только в воде. Всеми силами защищайтесь от Кракенов.

Завладейте окрестной маной раньше трех ваших соперников-колдунов (пригодится заклинание ускорения).

На ***тридцатом уровне (Thammon)*** постройте замок так, чтобы недалеко было добираться с полей битвы для подзарядки. Продвигайтесь медленно.

Поначалу на ***тридцать первом уровне (Khatoud)*** три колдуна не обращают на вас внимания, портя жизнь друг другу. Используйте эту передышку, чтобы набрать маны и перехватить инициативу.

На ***тридцать втором уровне (Shai Yulim)*** первым делом необходимо убрать джина и собрать заклинания вокруг закрытого пространства. Потом нужно найти место для замка. Жителей атакует Wyvern, поэтому завладевать их домами бессмысленно: они систематически разрушаются. Остается одно – убить жителей, чтобы усилиться за счет их маны. После этого можно атаковать Wyvern'а, пока он не напал на вас сам.

Как только вы попытаетесь вернуть себе какие-нибудь заклинания на ***тридцать третьем уровне (Moorrok)***, вас сразу же атакуют Wyvern'ы.

Лучшая тактика – вначале набрать маны, потом отвоевывать свои заклинания в борьбе с грифами, а уже затем завоевывать этот мир.

Первым делом на ***тридцать четвертом уровне (Quahahn)*** нужно захватить два заклинания

на территории в форме звезды и удрать от Wyvern'ов-охранников. Потом постройте замок и отберите ману у окружающих вас пчел и грифов. Важно уничтожить или хотя бы отогнать других колдунов. Вам обязательно нужно посетить все три звездчатые территории и лабиринт.

На ***тридцать пятом уровне (Joggohr)*** направляйтесь к бассейну, окруженному деревьями. Заберите там два заклинания, а затем постройте замок. Потом нужно завладеть как можно большим количеством окрестной маны (на нее охотятся еще три колдуна). Убедитесь в крепости своего замка перед тем, как отправляться на бой с колдунами и Wyvern'ом, кружащим около больших камней.

Начиная ***тридцать шестой уровень (Al Zaljan)***, соберите побольше маны с окрестных домов. После этого идите в лабиринт за заклинанием. Перед тем как забрать заклинание, дождитесь, пока догорят деревья.

Далее нужно построить замок рядом с лабиринтом. Пополняйте свои запасы маны за счет стай грифов.

На ***тридцать седьмом уровне (Ooramesa)*** по возможности стройте замок вблизи стай грифов: это доступный источник маны.

Входя в закрытое помещение, будьте готовы к встрече с Wyvern'ом.

На ***тридцать восьмом уровне (Ghabbaladan)*** вы оказываетесь и центре внимания других колдунов. Скорее захватывайте заклинания. Затем необходимо построить и максимально усилить замок, а уж затем охотиться за маной.

На ***сороковом уровне (Zantor)*** можно построить замок прямо на том пятачке, с которого вы начинаете – и тут же приступить к обороне.

Если не хотите оказаться в замкнутом пространстве наедине с несколькими Wyvern'ами на ***сорок первом уровне (Dubbahn)***, прорвитесь к зеркалу-телепортатору.

Далее нужно построить замок как можно дальше от Кракенов, после чего бросаться на соперников-колдунов.

На ***сорок втором уровне (Ephleria)***, устроив замок рядом с колонией грифов, вы можете перехватить инициативу и начать по очереди бить семь враждебных колдунов.

На ***сорок третьем уровне (Innixxia)*** много лабиринтов. Значит, нужно внимательней выбирать место для замка, а то не хватит места для развития. Огромные рои пчел очень опасны, но нужно драться, чтобы раздобыть ману, необходимую для борьбы с двумя другими колдунами.

Самое главное на ***сорок четвертом уровне (Meebir)*** – по очереди собрать все заклинания и по очереди разделаться со всеми ловушками. Можете попробовать навлечь летающих врагов на резиденции других колдунов, если те стали чересчур крепкими.

На ***сорок пятом уровне (Shal Kazan)*** сразу попытайтесь ослабить владения других колдунов.

Единственный способ выжить на заключительном, ***сорок шестом уровне (Volcania)*** – построить замок и отчаянно защищаться до тех пор, пока вы не накопите достаточно заклинаний. Окрепнув и избавившись от надоедливых джинов, можно переходить в наступление.

Когда вы пройдете эту труднейшую игру, обнаружится еще несколько секретных уровней (их можно найти также, применив код выбора уровня).

Выбор уровня игры и другие возможности

На экране опций нажмите ▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■ – и появится пункт для выбора уровня. Теперь, нажав во время игры **START** («пауза») вы можете нажать:

- ■ – для получения дополнительной маны;
- ▲ – для доступа ко всем заклинаниям;
- ● – для завершения уровня.

Makeruna Makendo 2

Упрощенные спецдвижения

Нажимайте **R2** + **D-pad**. Чтобы выполнить «отчаянное» движение, нажмите **R1** + **R2**, когда показатель «жизни» мигает.

Marvel Super Heroes

Разработчик Capcom
Жанр поединки

Бойцы и их приемы

Для выполнения *приемов бесконечности (Infinity)* датчик бесконечности должен быть заполнен по меньшей мере до первого уровня.

Прием контр-бесконечности (Infinity Counters) – это движение ←, ↙, ↓, удар рукой, выполняемое при блокировке атаки соперника. После применения этого приема показания датчика бесконечности снижается на 75 пунктов.

Для выполнения *раздражающего приема (Taunts)* нажмите ↓, ↓, **START**.

Чтобы использовать *каменья бесконечности (Infinity Gems)*, нажмите ↓, ↙, ← и кнопки слабого удара рукой + среднего рукой + сильного рукой.

Black Heart

Dark Thunder – ←, ↙, ↓, ↘, →, удар рукой;
Infeno – →, ↘, ↓, ↙, ←, удар рукой.

Приемы бесконечности

Armageddon – ←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой;
Heart of Darkness – ←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар ногой + средний ногой + сильный ногой.

Captain America

Shield Slash – ↓, ↘, →, удар рукой (можно в воздухе);
Stars and Stripes – →, ↓, ↘, удар рукой;
Charging Star – ↓, ↘, →, удар ногой;
Cartwheel – ↓, ↙, ←, удар рукой;
Double Jump – во время прыжка ↑.

Прием бесконечности

Final Justice – ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

The Hulk

Gamma Tornado – стоя вплотную →, ↘, ↓, ↙, ←, удар рукой
Rising Gamma Charge – подержите ↓ две секунды, потом нажмите ↑, удар ногой;
Gamma Charge – подержите ← две секунды, потом нажмите →, удар ногой;
Gamma Slam – ←. ↙, ↓, ↘, →, удар рукой;
Rip Up the Earth – ↓, ↓, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Прием бесконечности

Gamma Crush – ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Iron Man

Uni Beam – ↓, ↘, →, удар рукой (можно в прыжке);
Repulsor Blast – ↓, ↙, ←, удар рукой;
Smart Bomb – слабый удар рукой + слабый ногой или средний удар рукой + средний ногой или сильный удар рукой + сильный ногой (можно в прыжке);
Fly – ↓, ↙, ←, слабый удар ногой + средний ногой + сильный удар ногой (можно выполнять в воздухе; в воздухе блокировка невозможна).

Прием бесконечности

Proton Cannon – ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Juggernaut

Earthquake Punch – →, ↘, ↓, ↙, ←, удар рукой;
Juggernaut Punch – ←, ↙, ↓, ↘, →, удар рукой;
Juggernaut Splash – ←, ↙, ↓, ↘, →, удар ногой (можно в воздухе);
Power-Up – →, ↓, ↘, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой;
Pick-Up Object – встав над нужным предметом, нажмите ↓, ↓, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Прием бесконечности

Juggernaut Headcrush – ←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Magneto

Hyper Graviton – →, ↘, ↓, ↙, ←, удар ногой (можно в воздухе);
Magnetic Blast – во время прыжка, нажмите движение ↑, ↗, →, удар рукой;
E-M Disruptor – ←, ↙, ↓, ↘, →, удар рукой (можно в воздухе);
Fly – ↓, ↙, ←, слабый удар ногой + средний ногой + сильный ногой (можно в воздухе; в воздухе блокировка невозможна).

Приемы бесконечности

Shock Wave – ←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой;
Magnetic Tempest – ←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар ногой + средний ногой + сильный ногой (можно в воздухе).

Psylocke

Psi Blast – ↓, ↘, →, удар рукой (можно в воздухе);
Psi Blade – ↓, ↘, →, удар ногой (можно в воздухе).

Приемы Ninjitsu (все они могут быть выполнены в воздухе)

появившись:
сверху слева – →, ↘, ↓, ↙, ←, слабый удар рукой;
на том же месте – →, ↘, ↓, ↙, ←, средний удар рукой;
сверху справа – →, ↘, ↓, ↙, ←, сильный удар рукой;
снизу слева – →, ↘, ↓, ↙, ←, слабый удар ногой;
позади противника – →, ↘, ↓, ↙, ←, средний удар ногой;
снизу справа – →, ↘, ↓, ↙, ←, сильный удар ногой.

Приемы бесконечности

Psi Maelstrom – ↓, ↘, →, слабый удар ногой + средний ногой + сильный ногой;
Psi Thrust – ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой (можно в воздухе);
Kochou Gakure – →, ↘, ↓, ↙, ←, слабый удар ногой + средний ногой + сильный ногой (можно в воздухе).

Shuma Gorath

Mystic Stare	–	подержите ← две секунды, потом нажмите →, удар рукой;
Mystic Smash	–	подержите ← две секунды, потом нажмите →, удар ногой (можно в воздухе);
Devitalization	–	стоя вплотную, нажмите →, ↘, ↓, ↙, ←, удар ногой.
Прием бесконечности		
Chaos Dimension	–	←, ↙, ↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Spider Man

Web Ball	–	↓, ↘, →, удар рукой (можно в воздухе);
Web Swing	–	↓, ↙, ←, удар ногой (можно в воздухе);
Web Throw	–	↓, ↙, ←, удар рукой (можно в воздухе);
Spider Sting	–	→, ↓, ↘, удар рукой.
Прием бесконечности		
Maximum Spider	–	↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой (можно в воздухе).

Wolfrine

Dritt Claw	–	удерживая любое направление на **D-pad**'е, нажмите слабый удар рукой + слабый ногой или средний удар рукой + средний ногой или сильный удар рукой + сильный ногой (можно в воздухе);
Tornado Claw	–	→, ↓, ↘, удар рукой;
Berserker Barrage	–	↓, ↘, →, удар рукой.
Приемы бесконечности		
X-Berseker Barrage	–	↓, ↘, →, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой;
Weapon X	–	→, ↓, ↘, слабый удар рукой + средний рукой + сильный рукой.

Masters of Teräs Käsi (Star Wars)

Разработчик Lucas Arts

Жанр приключения + поединки

В игре действуют легендарные участники «Звездных войн», а также несколько секретных бойцов, которых вы сумеете обнаружить при успешном прохождении. Дарт Вейдер (Darth Vader) нанимает злодейку Арден Лин (Arden Lyn), чтобы уничтожить лидера Повстанцев. Но Повстанцы узнают об этом замысле, и Люк Скайуокер (Luke Skywalker) начинает обучать своих соратников боевому искусству Тераса Кази (Teräs Käsi). Однако Лин объединяется еще с двумя злодеями: Током (Thok) и Хоаром (Hoar). Вступая в схватки с негодяями, вы можете сами выбирать режим боя: с применением оружия или без него.

Переключение режимов боя

Чтобы вооруженную схватку превратить в рукопашную (или наоборот), нажмите ■ + ▲ + ●. Однако с Током этот прием не пройдет: он не признает рукопашного боя.

Атаки оружием намного мощнее, но зато они делают участников поединка медлительными. Так что оружие и его отсутствие сбалансированы: рукопашные приемы, хоть и слабее, но намного оперативнее.

MDK (Murder, Death, Kill)

Издатель	Shiny / Playmates Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	3D-бродилка
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	7 из 10

Эту игрушку нельзя однозначно отнести к жанру «3D-action»: настолько она необычна. Начиная играть в нее, вдруг понимаешь, что попал в неведомый фантастический мир!

Прежде всего игра привлекает графикой. Движения главного героя очень пластичны и естественны. Роботы имеют сложное строение и не только передвигаются и стреляют, но и откалывают разные фокусы.

В «MDK» вы будете не только бегать, прыгать и летать, но и проявлять чудеса ловкости, залезая на всевозможные плоскости и выступы. Все это главный герой проделывает с удивительной грацией.

Иногда вам придется поломать голову, решая какую-нибудь задачку, но недолго: сложных решений от вас никто не требует.

Меткость, ловкость и сообразительность – это все, что вам нужно.

Музыка органично вписывается в содержание игры. Шумовые эффекты не утомляют, а наоборот, придают игре особый колорит. Каждая музыкальная тема соответствует происходящему на экране: несетесь вы на монолыже или летите в потоке воздуха, побеждаете врага или умираете – всё очень динамично.

Легенда

Эта фантастическая история началась на Земле в 1999 году. Ученые, проводя космические исследования, обнаружили, что на нашей планете стали появляться энергетические лучи. Вскоре все пространство Земного шара было испещрено ими. Поняв, что лучи посланы на Землю разумными существами, земляне попытались вступить с ними в контакт, но безуспешно.

Шло время, и инопланетные жители объявились. Инопланетяне принесли с собой войну. Пришельцы не пощадили никого. Они уничтожили всё, что попало под действие их лучей. На этом историю Земли можно было бы закрывать. Но оказывается, за два года до вторжения пришельцев был создан спутник, на борту которого находились в момент трагедии доктор Флюк Хоукинс, его помощник Курт Хектик и пес Макс, искусственно выращенный доктором Флюком.

Увидев, что случилось с планетой, наши герои стали готовиться к борьбе с врагом. На роль камикадзе вызвался помощник доктора Курт Хектик (сам доктор был в возрасте и сражаться не мог). Гениальный доктор необыкновенно усовершенствовал оружие и костюм Курта – и вот Курт отправляется в путь, а доктор с Максом оказывают ему посильную помощь.

Главное меню игры

- NEW GAME – начать игру с самого начала;
- SAVED GAME – начать игру с определённого уровня (используя карту памяти);
- OPTIONS – опции:
  - Sound – звук:
    - effects volume – громкость звуковых эффектов в игре,
    - music volume – громкость музыки в игре,
    - effect – прослушивание звуковых эффектов игры,
    - exit – выход в «options»;
  - Skill – выбор уровня сложности игры: «easy», «normal», «hard»;
  - Up / Down – «normal» или «reversed»;
  - Button Setup – назначение кнопок джойстика;
- EXIT – выход в главное меню.

В меню ▲ – выход, ✖ – выбор.

Меню «паузы» (START, SELECT)

CONTINUE – вернуться в игру;
SAVE GAME – сохранить игру на карту памяти;
QUIT – выйти из игры.

Кнопки

▲ + направление – осмотреть местность;
● – использование дополнительного оружия;
✖ – прыжок. Если удерживать ✖, герой будет плавно спускаться по воздуху;
■ – стрельба из пулемёта;
SELECT – режим снайперской винтовки (можно увеличивать и уменьшать дальность обзора – ▲ и ● соответственно);
L1 / R1 – приставные шаги влево и вправо;
L2 – переключение оружия в режиме снайперской винтовки.

Враги

На Земле вам придется сражаться с роботами разных типов. Одни кривляются и строят рожи, другие похожи на крокодилов, третьи летают, но всех их объединяет одно интересное качество: они совершенно не страшные. Особенно радуют «боссы» – главные роботы, которых необходимо уничтожить в конце каждого уровня. Мало того, что все они различаются внешне, еще и поведение их совершенно непредсказуемо: один в вас стреляет, другой от горя бьется головой об стенку... С ними не соскучишься.

Враги, как правило, не способны появляться из ниоткуда. Сооружение, которое их порождает (назовем его бункером), похоже иногда на башенку, иногда на трапецию. Старайтесь уничтожить бункер в первую очередь, иначе вашим неприятелям обеспечено вечное пополнение, и рано или поздно они вас убьют.

Время от времени вам будут попадаться самолеты, которые собирают бомбы со зданий. В них тоже нужно стрелять. Главное – не спутать их с вашим самолетом (на котором вы будете летать и убивать врагов).

Прохождение

Даже если вы бывалый игрок, не советуем вам выбирать для первого прохождения игры сложный уровень. Игра нетипична и довольно-таки сложна.

Основная сложность – в новизне. Совершив удачный маневр, вы все равно не сможете сохраниться. Сохранение вам будут предлагать только после прохождения всего уровня.

Первый уровень

При загрузке уровня вы летите, пытаясь увернуться от лучей и ракет, которые так и норовят попасть в вас.

Спустившись, подберите все, что увидите, и бегите на улицу. Немного повоюйте с десантниками и дождитесь, когда с неба спустится атомная бомба. Взорвите ею дверь (не забыв спрятаться). Старайтесь подбирать вещи, которые будут спускаться на парашюте.

В «Комнате практики» в режиме снайперской стрельбы убейте с дальнего расстояния несколько роботов на крыше. На парашюте должен спуститься контейнер с изображением черепа с костями. Стреляйте в него.

Разбейте стекло красного цвета (следуя подсказке компьютера) и, вооружившись мортирой, стреляйте в черное окно между синими стрелками наверху здания.

Зайдите в комнату, где на пьедесталах из прозрачного красного стекла стоят роботы с мишенями. В центре зала расположено что-то наподобие башенки. Это бункер, из которого появляются роботы. Бункеры всегда нужно уничтожать в первую очередь. Роботов с мишенями можно

убить выстрелами в голову или обойти (проявив известную ловкость и хитрость). По пьедесталам идите дальше на улицу.

Зайдите в красный дом и взорвите бункер. Под ним – проход на нижний этаж. Идите в комнату, где стоит поезд, и отыщите дверь, на которой нарисован танк. Подойдите к двери и ждите сюрпризов.

По коридору вы снова пройдете на улицу. Когда прилетит самолет, подбегите и запрыгните в него: бить врагов сверху удобней. Когда перебьете всех, идите к среднему красному зданию. За ним расположена дверь, которую нужно взорвать атомной бомбой.

Пройдите в следующий двор и уничтожьте пушку. За ней, в окошках – роботы, которых нужно убить. Чтобы сделать это, выстрелите из мортиры в каждую трубу. Когда вы убьете последнего робота, всё взорвется, поэтому сразу прыгайте в обрыв.

По коридору вы доберетесь до комнаты с красными стеклами. Чтобы запустить вентилятор, прыгните вниз и взорвите мишень в виде синего купола. Под куполом находится решетка. Встаньте на нее – и поток воздуха поднимет вас наверх. Постарайтесь опуститься на какое-нибудь красное стекло. По стеклам пройдите на самый верх.

В одной из комнат будет очень много роботов, перебить которых, не прибегая к хитрости, вам не удастся. Найдите робота, напоминающего железную собаку, и постреляйте в него. Когда робот «откроется», сядьте внутрь. Враги примут вас за своего, и вы без труда сможете зайти к ним в тыл. Киньте в них атомную бомбу.

Дойдите до комнаты с вентиляционной решеткой, встаньте на нее и поднимитесь наверх. Достигнув крыши, вы увидите вдали комнату «босса». Если хотите побыстрее убить его, стреляйте самонаводящимися ракетами. После того как вы покончите с «боссом», все взорвется и уровень закончится.

Второй уровень

Спускаясь в туннеле, используйте клавишу «движение назад» для торможения, чтобы собрать как можно больше предметов. Под шквальным огнем бегите на другой конец комнаты и спуститесь по туннелю до вентиляционной решетки. Летите наверх.

Дверь в противоположном конце комнаты заперта. Чтобы открыть ее, надо запрыгнуть на выступ и кинуть гранату в отверстие в стекле – спустится бомба.

Зайдите в комнату, где вас встретит большой курящий робот, и прыгните в яму. Вы снова попадете в туннель, по которому можно спуститься в комнату с пушками.

Чтобы найти выход из этой комнаты, запрыгните на среднюю пушку и выстрелите в противоположную стену.

Далее вам нужно пересечь комнату, где вас обстреливают лазерными лучами. Доберитесь до выхода, используя вентиляционную решетку и висящие в воздухе платформы.

Вывалившись из туннеля, сразу раскрывайте парашют, летите как можно дальше и постарайтесь приземлиться на платформу. Камни можно взорвать. Уничтожьте красного прыгающего робота и скорее покидайте комнату.

Ядерным взрывом откройте дверь в зеркальной комнате и идите дальше.

Поднявшись наверх, найдите движущуюся платформу и запрыгните на нее. Она привезет вас в туннель, по которому вы доберетесь до комнаты со стеклянными окнами. Найдите окно с «боссом» и стреляйте туда.

Третий уровень

На этом уровне вам впервые встретятся «реактивные» роботы, которые очень быстро передвигаются.

Чтобы открыть дверь в башню, вы должны расстрелять два замка: слева и справа от двери. Пройдите по коридору в комнату с настенными аквариумами и убейте всех роботов. Вход в следующую комнату находится возле трамплина. Прыгните в туннель в центре этой комнаты.

Спланируйте к двум пушкам, позади них – вход в туннель. Вы попадете в комнату с большим вращающимся винтом в полу. Пройдите прямо по стеклянному коридору – и вы упадете рядом с винтом. Бегите в комнату, где стоят три сосуда с роботами внутри, и уничтожьте их. Перестреляйте всех роботов-крокодилов. Встаньте на то, что осталось от винта – и подниметесь наверх.

Вы попали в лес. Обстреляйте все стены. Три стены рухнут, и появятся роботы. Постарайтесь скорее убить их. Противники появляются из бункеров – трапеций с желтыми отметинами. Пока вы не уничтожите бункеры, роботы будут появляться снова и снова.

Пройдите в черную комнату. Вдалеке виден ровный прямоугольный проход, похожий на экран в кинотеатре. Через снайперский прицел найдите на «экране» часть бункера, из которого появляются роботы, и уничтожьте его.

Прыгните в цветную комнату. По выступам доберитесь до синего прохода вверху. Там вас поджидает гигантский робот. Убейте его и идите дальше.

Поднимитесь по потоку воздуха вверх и расстреляйте всех роботов. Затем обойдите пропасть по кругу и выйдите в дверь.

По вентиляции поднимитесь в комнату со множеством окон, из которых в вас стреляют роботы. Чтобы открыть огромную дверь, запрыгните в оконный проем без решетки и в упор расстреляйте винт.

Подойдите к пирамиде и стреляйте в нее, пока не образуется проход. Пройдите в него. Справа вас давно дожидается куриный окорочок, съешьте его. Идите дальше. Убейте робота и запрыгните на летающую платформу. Вы подниметесь наверх, где вас встретят летающие роботы.

Полетав и постреляв, вы попадете в проход, где увидите вращающийся диск с четырьмя пушками. За диском находится «босс». Чтобы его убить, подождите, пока пушки на диске не покраснеют. Стреляйте в них в режиме снайперского огня. Не забывайте отстреливаться от роботов-крокодилов. Когда четыре пушки будут уничтожены, «босс» скончается, любезно предоставив вам возможность перейти на четвертый уровень.

Четвертый уровень

Это красивый и необычный уровень. Вам предстоит покататься на монолыже: после загрузки уровня вы окажетесь в заснеженных горах. Вам нужно спуститься вниз (прыгая со скалы, не забудьте раскрыть парашют).

Запрыгните на монолыжу и выезжайте на заснеженное поле. Доехав до конца, раскройте парашют.

Дождитесь самолета, залезьте в него и стреляйте во врагов сверху. В конце поля находится дверь в туннель.

Опять нужно проехаться на монолыже. Если у вас мало силы, можете по дороге собирать собачьи кости. Но это будет непросто: вам все время придется отстреливаться от назойливых роботов-лыжников. Монолыжа привезет вас на ледяное поле, где вы встретитесь с «реактивными» роботами. Когда на вертолете спустят танк, расстреляйте его – и вы получите атомную бомбу (чтобы открыть следующую дверь).

«Босса», орущего дурным голосом, пока не трогайте. Старайтесь не попадать под шары, которые он бросает. Около «босса» – вентиляционная решетка, подойдите и быстро взорвите ее. Поднимитесь на парашюте вверх.

В помещении, в которое вы попали, уничтожьте бункеры, а затем самих роботов. С помощью потока воздуха поднимитесь наверх и встаньте на монолыжу. И снова вы едете по ледяной трассе, а ветер свистит в ушах!

В комнате, где сидит «босс», сначала убейте роботов, а потом подойдите к вентиляционной решетке и бросайте туда гранаты, пока «босс» не взорвется.

Пятый уровень

Попав на этот уровень, вы увидите в небе перед собой огромный космолет. Через снайперский прицел отстрелите у него лазерные пушки, не забывая увертываться от лазерных лучей. Выходите из укрытия и начинайте убивать роботов. Когда вы очистите площадку, спустится бомба, которою можно будет открыть дверь слева.

Пройдите по коридору, уничтожьте роботов на выходе. Затем сразитесь с врагами на улице. Найдите на полу желтый квадрат, выстрелами закатите на него тачку – и в полу откроется дверь. Прыгните вниз.

Добегите до вентиляционной шахты и летите наверх. В доме напротив через снайперский прицел разбейте стекло, за которым сидит хилый напарник «босса». Вы снова увидите большой космолет. Нужно отстрелить у него пушки. Зайдите за космолет и выстрелите в красную рожицу. Космолет взорвется, и на вас сразу нападут мощные роботы. Найдите проем в стене и идите туда.

В комнате с глобусом убейте всех роботов. Когда вы уничтожите глобус, пол раскроется, и вы сможете спрыгнуть вниз. В помещении, куда вы попали, тоже нужно уничтожить роботов и снова прыгнуть вниз.

Пройдите по коридору. В большом помещении перебейте всех роботов справа и возьмите бомбу, потом убейте роботов слева. По склону поднимитесь наверх – вы выйдете на горное плато.

Покончив с роботами на плато, прыгните через расщелину. Там вас ожидают летающие роботы. Перед тем, как прыгнуть в проем с зелеными краями, киньте туда несколько гранат, чтобы убить большого робота. Теперь прыгните туда и поднимитесь по склону до двери. Устройте ядерный взрыв.

Вам предстоит пройти по коридору, заполненному врагами. Чем скорее вы достигнете конца коридора и взорвете дверь, тем больше у вас шансов остаться в живых и продолжить игру.

По очередному коридору доберитесь до комнаты с тачками. Они понадобятся вам, чтобы собрать «бонусы» на больших ящиках и забраться на самый верх, где находится дверь (выстрелами подкатывайте тачки к тому месту, на которое хотите забраться).

В помещении с колоннами расстреляйте врагов, сидящих в кабинках над вентиляционными вышками и выпускающих смертоносные лазерные лучи. Хорошо разбегитесь от входа и запрыгните на самую маленькую вентиляционную вышку. При помощи потоков воздуха перемещайтесь с вышки на вышку так, чтобы добраться до выхода. Лететь к двери нужно с самой дальней от нее вентиляционной вышки (она самая высокая).

Выстрелите в «босса», потягивающего пиво, – он спрячется. Теперь расстреляйте шар, вертевшийся в центре вокруг синей пирамидки. Спрыгните к пирамидке, соберите «бонусы» и приготовьтесь к бою. У появившегося космического корабля отстрелите пушки. Когда корабль взорвется, появятся роботы. Убейте их всех. Как только вы убьете последнего робота, выскочит «босс», схватит собаку и прыгнет в поток воздуха. Преследуйте его.

Шестой уровень

Вы попадете на круглую площадку. Найдите проход и идите по стеклянному туннелю вверх.

В помещении уничтожьте бункер. Под ним – проход. Прыгните туда и, раскрыв парашют, летите все время вниз.

В комнате с колоннами вам встретится «пастух» с агрессивными животными. Стреляйте в них, пока в полу не появится новый проход. Спуститесь по нему в помещение с плоскостями из красного стекла.

Перепрыгивая с одной подвесной платформы на другую, поднимитесь наверх. Там будет проход – летите в него.

В этой комнате на высоком камне стоит «заместитель босса», натравливающий на вас роботов. Бросайте приманки, увертывайтесь и всё время обстреливайте роботов и «заместителя».

Главное – продержаться до тех пор, пока большая скала не упадет около «зама». Поднимитесь по упавшей скале наверх – и там откроется проход в следующую комнату.

Здесь вы увидите главного «босса». Рядом стоит аппарат, производящий тюленей для кормления «босса». Встаньте на кнопку с изображением тюленя около аппарата. Когда из аппарата появится тюлень, бросьте его «боссу». Пока «босс» набивает брюхо, стащите ядерную бомбу. Поднимитесь на потоке воздуха и взорвите дверь. Эту операцию повторите еще два раза, чтобы освободить собаку. Спасенный Макс, исполненный благодарных чувств, прыгнет в аппарат и превратится в собаку-тюленя. Скормите его «боссу». Такого «босс» не переварит и лопнет. А вам останется посмотреть видеоролик и поздравить себя, героя, с победой.

Коды

Поставьте игру на «паузу» и введите коды:

↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1	– бомбардировка с воздуха;
↑, ↓, ↓, L2, →	– уничтожение врагов взрывающейся коровой;
←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓	– суперпулемёт;
↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓	– здоровенная кувалда, производящая землетрясение;
↓, L1, ■, ▲, →, ↑, ✖	– вихрь, уничтожающий врагов;
▲, ●, ■, ■, R2, →	– ручные гранаты;
↑, ■, L1, ←, ●, ▲, ■	– супергранаты (в режиме снайперской винтовки);
←, L1, ▲, ■, →, ●, ←, ←	– бомбы (в режиме снайперской винтовки);
↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲	– ящик, взрывающийся при нажатии ●;
✖, L1, →, ●, ✖, ↑, ■	– двойник, который отвлекает врагов на себя.

Mech Warrior 2

Разработчик Quantum Factor
Издатель Activision

Машинные войны: вам предстоит усесться в кабину одного из двенадцати военных механизмов. Машину можно оснастить оружием более чем двадцати видов. Необходимо выполнить шестнадцать заданий.

Секретные пароли

#AXO/A4YYA	– непрерывный тормоз;
#XXO/A4>Y+	– включение специального погружателя;
T#XO/AX<<<	– супероружие;
##XO/A><UZ	– бессмертие вашего робота;
TOXO/AX>TU	– бесконечное оружие;
T<XO/AXA<=	– доступ ко всем миссиям;
#OXO/A>>O/	– применение любого механизма;

Попробуйте также применить такие пароли: #YXO/A>YOL, #/XO/A4<LY, T/XO/AZ<#*.

Micro Machines 3

Разработчик Codemasters
Игроков до 8
Жанр гонки

В вашем распоряжении – тридцать две машины, по-разному проявляющие себя на многочисленных трассах: обеденный и бильярдный столы, химическая лаборатория и учебная комната, ресторан, пляж...

Заняв первое место турнире или же улучшим время в «Time Trial Mode», вы получите доступ к режиму «Prize Cars» и сможете управлять призовым автомобилем. А самым удачливым доведется сыграть в «Keepsies Mode», где каждый игрок выбирает один из призовых автомобилей и затем соревнуется с соперниками на выбранной трассе.

Секреты

Когда трасса загружается, в верхнем правом углу экрана появляются значки, показывающие, что вас ждет во время гонки. Постарайтесь учесть эти подсказки.

Когда тяжелый автомобиль входит в крутой поворот, он становится на два колеса. Держите равновесие.

Большие прыжки

Во время гонки нажмите ■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓. Вы услышите звуковой сигнал и сможете теперь совершать большие прыжки.

Mobile Suin Gundam

Разработчик Bandai
Жанр боевик

Эта знаменитая сага наполнена перестрелками. Многочисленные визуальные эффекты не позволят вам оторваться от экрана ни на минуту.

Выбор уровня игры

Во время демонстрации нажмите **L2** + **R1** + **SELECT** + ←.

Monster Trucks

Жанр гонки

По бездорожью – на грузовиках. Вам нужно преодолеть все опасности и победить соперников на семи трассах.

Коды

Вводите эти коды в главном меню. Код необходимо повторять для каждой новой гонки. Подтверждение правильности введения кода – рокочущий звук.

L1, **R2**, **L2**, **R1**, ↑ – поднять грузовик «на дыбы»;
←, ←, ←, ↑, ↓, **L1**, **R2** – машина не получает повреждений;
←, **L1**, **R2**, **R1**, ←, **R2**, **R2**, **R2** – грузовик не соскальзывает с дороги;
L2, ←, →, ↑, ↓, **R2** – увеличение прочности и долговечности грузовиков.

Mortal Kombat 3

Разработчик Williams
Издатель Sony
Выход 1995 г.

Третий турнир смертельных поединков между бойцами планеты Земля и воинами потустороннего мира в борьбе за власть над планетой. Земля под властью черной магии Шао Кана (Shao Kahn), все души на земле похищены Императором Антимира (Outworld Emperor). Грозный бог Рейден (Rayden) защищает жизни восьми бравых воинов, неподвластных Шао Кану, которые должны сражаться за спасение их разоренного мира. Кроме того, на стороне землян четыре киборга. Каждый боец обладает широким кругом приемов – от основных ударов руками и ногами до «фирменных» спецдвижений. Выиграв два раунда, вы получаете возможность по собственному усмотрению расправиться с противником.

Игра за Смоука

Включите приставку с диском игры и, пока демонстрируется введение, нажмите **R1**, потом шесть раз ▲, девять раз ● и шесть раз ✖ – теперь вы будете сражаться Смоуком.

Первая отладочная таблица

Запустите игру заново и на кадрах поединка-введения нажмите ✖, **L1** и **L2**. Затем нажмите **START**, чтобы попасть в главное меню. Теперь нажмите ↑ – и вы получите доступ к пункту «?».

Вторая отладочная таблица

Запустите игру и в любой момент, пока идет введение, нажмите ✖, ●, ▲, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, **R1** и **R1**, потом нажмите **START**, чтобы попасть в главное меню. При помощи ↑ перейдите к пункту «?», предлагающему вам дополнительные опции.

Пароли

Значки, из которых составляются пароли, мы зашифровали следующим образом:

0 – MK-дракон,
1 – MK-логотип,
2 – Yin-Yang,
3 – цифра «три»,
4 – вопросительный знак,
5 – молнии,
6 – Goro,
7 – Raiden,
8 – Shao Kahn,
9 – череп.

123926 – введение;
100100 – бросок невозможен;
020020 – блок невозможен;
987123 – нет счетчика;
282282 – без устрашения;
987123 – без силовых шаров;
688933 – время на релаксацию не отводится;
466466 – бег не ограничен.
688422 – поединки во тьме;
642468 – битва в космосе;
985125 – битва «на нервах»;
460460 – «Randper fighting»;
033000 – у первого игрока лишь полсилы;
707000 – у первого игрока только четверть силы;
000033 – у второго игрока лишь полсилы;
000707 – у второго игрока только четверть силы;
390390 – оба игрока начинают с 50 % ущерба;
390000 – первый игрок начинает с 50 % ущерба;
000390 – второй игрок начинает с 50 % ущерба;
969141 – победитель против Mortaro;
033564 – победитель против Shao Kahn;
769342 – победитель против Noob Saibot;
205205 – победитель против Smoke.

Испробуйте также пароли 987666 и 123926.

Mortal Kombat Trilogy

Сборник всего лучшего, что было в предыдущих сериях «МК».

Выбор противника

Кроме табличных бойцов, в игре существуют бойцы из разных частей «МК». Это Rayden, Jax, Kung Lao и Kano. Чтобы «вызвать» их, наведите курсор на одного из бойцов в таблице и нажмите **SELECT**.

Игра за Хамелеона (Chameleon)

Выберите одного из ниндзя (например Саб-Зиро) и перед началом раунда нажмите ← + ■ + ▲, + **R1** + **R2** (для первого игрока) *или* → + ■ + ▲ + **R1** + **R2** (для второго игрока) и держите, пока не начнется бой.

Выбор арены (уровня)

Выберите Соню (SONYA) и нажмите ↑ и **START**. Теперь при помощи ←/→ можно выбрать уровень.

Экран «?»

В главном меню нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↑ (+ **SELECT**) и подержите около трех секунд. Затем отпустите. Экран вспыхнет, и вы увидите на нем опцию с секретами. Например, пункт «1 Button Fatality» позволяет выполнять завершающее движение нажатием одной-единственной кнопки (при появлении слов «Finish Him») – см. справа.

- ■ – бруталити;
- ▲ – первое фаталити;
- ● – второе фаталити;
- **R1** – примирение;
- **L2** – превращение в младенца.

Mortal Kombat Mithologies Sub Zero (Sub Zero Mithologies)

Издатель	Midway
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action» (драка-бродилка)
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	8 из 10

Эта игра – продолжение знаменитого цикла «Mortal Kombat». Но, в отличие от всех предыдущих «МК», игра не замкнута в пределах ринга, а оставляет большую свободу движения. Кроме того, новый «Mortal Kombat» требует интеллектуального подхода. Приятно радуют графика и обилие киновставок. Сценарий – поистине захватывающий. Это повествование о молодости одного из сильнейших бойцов – Саб-Зиро (Sub Zero).

Кнопки

Управление бойцом

- ▲ – верхний удар ногой;
- ● – нижний удар ногой;
- ✖ – нижний удар рукой;
- ■ – верхний удар рукой;
- **L1** – сбор сюрпризов;
- **L1** + ▲ – подъём лифта;
- **L1** + ✖ – опускание лифта;
- **L2** – поворот влево-вправо;
- **R1** – блок. Как и в обычном «МК», блок не устраняет, а только смягчает удар;
- **R2** + **D-pad** – бег;
- **START** – «пауза». Если во время «паузы» нажать **SELECT**, то вы сможете выйти из игры, выбрав «quit» и потом «yes»;
- **SELECT** – меню предметов (см. ниже).

В меню предметов

- ▲ – использование предмета, на который наведён курсор;
- ■ – перебрасывание курсора из окна призов в окно магии и обратно;
- ✖ – комбинирование предметов.

Первое игровое меню

Это меню появляется сразу после загрузки игры:

- START GAME – начать игру сначала;
- OPTIONS – вызвать меню опций:

Controller configurations	–	назначение кнопок,
Sound configurations	–	регулирование громкости звуков,
Memory card	–	загрузка «сохранённой» игры,
Password	–	ввод пароля для второго и последующего этапов,
MK 4 previous	–	просмотр фильма-заставки.

Меню предметов

В левом верхнем углу находится таблица, в которой указаны собранные призы:

Tablette – каменная табличка с разъяснениями (на английском языке), что следует делать в том или ином месте. Лучше сразу использовать её, чтобы не занимала место.

Key – ключ. Служит для открытия дверей, запуска разных механизмов и т. п. Кроме того, вы должны доставить императору по три ключа с каждого этапа.

Herbs – бальзам. Используя его, вы прибавляете 50 % здоровья.

Potion – бутылочка с вином. Сама по себе она бесполезна, но в соединении с «Herbs» превращается в «Healer» – исцеляющий напиток, полностью восстанавливающий здоровье персонажа.

Shield – магический щит. Пока вы закрыты щитом, вред, причиняемый вам врагами, будет незначителен. Однако действует меч очень недолго.

Formula – специальное снадобье. Очень эффективно на пятом этапе. Если вы используете его там, огонь будет вам не страшен.

Eae – невидимость.

Urn – во-первых, полное восстановление здоровья; во-вторых, магический усилитель удара (на этапе «Prison of Souls»).

Правее расположено окошко, в котором появляется выбранный предмет.

В правом нижнем углу находится строка, где указаны доступные виды приёмов и магии.

В правой верхней части экрана помещено окно с комментариями к каждому из выбранных предметов.

В левом нижнем углу указаны кнопки, действующие в меню предметов.

Удары

Направления, нажимаемые на **D-pad**'е при выполнении ударов, указаны в предположении, что ваш персонаж стоит слева, а его противник – справа.

Стандартные приёмы

← + ●	–	подсечка;
← + ▲	–	удар ногой «вертушка»;
↓, ■	–	апперкот.

Серии ударов (combo)

■, ■, ✖, ●, ▲, ← + ▲	–	шесть ударов;
■, ■, ✖	–	три удара;
▲, ▲, ← + ▲	–	три удара.

Магия и спецприёмы

↓, →, ✖	–	прямая заморозка (даётся на первом этапе);
↓ + ← + ✖ + ● + R1	–	подкат (даётся, как правило, в конце первого этапа);
↓, →, ▲	–	заморозка по диагонали вверх (появляется к концу второго этапа);
↓, ←, ●	–	замораживание земли (в списках магии не указано; даётся на втором-третьем этапе);
(во время прыжка) ↓, →, ✖	–	замораживание в воздухе (обычно появляется в конце третьего этапа);
↓, ←, ✖	–	создание ледяной копии (вы получите этот вид магии на четвёртом этапе). Враг, напоровшись на эту копию, замерзает;

любым способом дважды заморозьте противника, а потом ударьте его апперкотом или «вертушкой» – фатальный удар: ваш враг (если он не «босс») разлетится на мелкие кусочки;

← + R1 + ■ + ✖ – проникающий подкат: Саб-Зиро на приличное расстояние прокатится сквозь противников, которые ничего не смогут сделать с ним;

↓, →, → – контактная заморозка: Саб-Зиро сделает короткую пробежку, а те, кто коснется его, замёрзнут.

Возможно, вы проявите большее мастерство и сможете использовать иные виды магии.

Бойцы

Вы можете играть только за один персонаж – Саб-Зиро, воина-ниндзя в синей одежде, обладающего искусством замораживать всех и вся.

А вот противников у Саб-Зиро хоть отбавляй. В первую очередь это – бойцы шао-линя. Вначале безоружные, они от этапа к этапу становятся всё опаснее: приобретают кинжалы, палки, шесты. Кроме того, на каждом этапе вас поджидает специальный боец – «босс». В общей сложности выходит около тридцати типов персонажей. И каждый норовит убить Саб-Зиро.

Прохождение

Кроме врагов-людей вам мешают выполнить свою миссию различные хитрые приспособления. Да и структура этапов такова, что разберёшься не сразу.

Перво-наперво привыкните глядеть вверх. Оттуда могут обрушиться тяжеленные каменные столбы. Лучше не стоять под ними. Если подождать (достаточно долго), то такой столб упадёт сам. А когда он начнёт подниматься, быстренько пробегите под ним. Только учтите, что иногда сразу за первым находится второй столб.

В начале ***первого этапа*** вам следует передвигаться вправо. В конце концов вы доберётесь до карниза, с которого нужно спрыгнуть прямо вниз. В этом случае вы спружините на навесе и благополучно продолжите свой путь.

Посредине нижнего этажа вы увидите веревку, свисающую откуда-то сверху. Там вам пока делать нечего. А то еще разобьетесь.

Когда вы убьёте здешнего заправилу (его зовут Scorpion), пройдите ещё дальше налево. У камина вы увидите висящую в воздухе карту. Поравняться с ней вы не можете, но этого и не нужно. Просто развернитесь к ней лицом и нажмите **L2**. Ваш персонаж возьмёт карту – и вы увидите, как поднимается каменная плита, через которую была пропущена давешняя верёвка. Теперь вам открыт путь на крышу. Вернитесь к веревке и поднимитесь по ней до самого верха. Там вы увидите верёвку, которая наклонно спускается вниз. Прыгните на неё – и миссия будет завершена, карта доставлена императору, а вы, посмотрев неплохую заставку, сможете приступить ко ***второму этапу (стихия ветра – Wind)***.

Вас занесло в город ветров и, смею уверить, падать здесь можно с единственной целью – показать, как выглядит человек, выпавший из самолёта.

Ветры дуют, как правило, снизу вверх. Не прыгайте на заведомо недоступные платформы. Лучше подождите попутного ветра – и он легко забросит вас туда, куда самим вам в жизни не попасть. Между прочим, некоторые платформы обрушиваются. Так что будьте начеку.

Кроме того, вам предстоит перемещаться с помощью ветряков и каменных качелей. Удобнее начинать прыжок, когда качели, на которые вы прыгаете, только-только начали движение вглубь экрана.

В одном месте вы увидите платформу, под которой висят верёвки. Передвигайтесь по ним, а на последней ждите ветра: он подбросит вас наверх. Для начала вам налево. Когда доберётесь до самой левой платформы, вы увидите эдакий золотой кругляш, невесть почему именуемый ключом («key»). Теперь вам направо, впрочем, недалеко. Ваше путешествие прервётся на плат-

форме с нарисованным на ней жёлтым кольцом. Войдите в меню предметов и используйте имеющийся у вас ключ. Когда вы сделаете это, справа от платформы появится здоровенный вихрь; прыгните в него. Он будет нести вас вверх, но туда вам пока не надо. Осторожно приблизьтесь к правому краю вихря и потихоньку спускайтесь (и вы можете управлять своим кнопками), а когда увидите площадку – прыгните на неё. Пройдите вправо (мост за вами взорвётся и может поранить), а потом прыгните влево (туда, где был мост) и возьмите треугольный ключ. После этого вернитесь в вихрь и поднимитесь наверх. Справа расположена площадка, на которую вам нужно запрыгнуть. Оказавшись перед закрытой дверью, примените треугольный ключ. В правой части комнаты, где вас поджидают несколько врагов, вы обнаружите запертую дверь, а перед ней – металлическую плиту на полу. Встаньте на неё – и дверь откроется. Но закрывается она очень быстро; придется бежать. В следующей комнате вы обнаружите третий ключ, а сразу за ним, в стене, – вентилятор. Повернитесь к нему спиной и приготовьтесь бежать: как только вы возьмёте ключ, вентилятор начнет засасывать Саб-Зиро.

Спуститесь назад к тому месту, где вы взяли треугольный ключ, и идите направо. Там вы увидите закрытую дверь, которую надо открыть третьим ключом. Продолжая двигаться вправо, вы увидите тонкий вертикальный поток воздуха. Прыгните в него – и он принесёт вас к властелину ветров, с которым надо сразиться.

Необходимо учитывать, что «босс» умеет летать. Но лучше не позволять ему этого.

Любимый его приём – завертеться и вызвать ветер, который тащит вас к противнику. Причём устраивать такую свистопляску он может как в воздухе, так и на земле. Вдобавок ко всему, пока он крутится, его нельзя заморозить. Лучше просто ставить блок.

Когда вы отнимете у него всю энергию, он сперва улетит, а потом вернётся с преогромным смерчем, которым попытается вас уничтожить. Чтобы помешать этому, как только он соберётся за смерчем, вам следует направиться в левую часть платформы (идите влево максимально далеко). Как только вас начнёт засасывать, бегите влево. Это спасёт вас от смерти, а ваш противник просто взорвётся от гнева в самом прямом смысле..

Оказывается, кроме трёх ключей к силам ветра, которые вы уже добыли, вам нужно достать ещё по три ключа для остальных стихий.

И вот Саб-Зиро телепортируется в город (***третий этап***), где он должен достать ключи от ***сил Земли (Earth)***.

Едва вы появитесь, на вас сразу налетит монах с шестом, а потом земля затрясется, и вы, если не будете смотреть под ноги, запросто можете рухнуть в трещину. Иногда такая трещина ведёт на склад, где можно пополнить запасы, но чаще там находится острый кол, на котором Саб-Зиро останется висеть в назидание потомкам.

Чуть подальше вы увидите металлические диски на пружинах. Ходить по ним можно, а вот попадать между ними не рекомендую.

Дальше – хуже. Качающиеся секиры не слишком полезны для здоровья. Впрочем, если перемещаться прыжками, обычно удаётся избежать гибели.

Сразу за секирами вы увидите верёвку. Не вздумайте по ней спускаться. Идите направо. Там вы сможете взять первый ключ (квадратный). Если пройти ещё правее, можно приобрести кое-что небесполезное (но это уже на любителя).

Запасшись ключом, можно вернуться к верёвке и спуститься по ней. На дне колодца вас ожидает дверь, которую и откроет давешний ключ.

Как только вы минуете эту дверь, на вас нападёт очередная компания монахов. Идите направо. Проход закончится тупиком, но около стены вы увидите металлический диск на пружине. Если вы встанете на этот диск, то он забросит вас наверх. Слева вы можете взять «жизнь», правда, для этого надо быть виртуозом: флакончик находится между металлическими дисками, которые вмиг прихлопнут того, кто не умеет двигаться быстро.

Нормальная дорога – направо. Медитирующих индусов нужно бить заморозкой. Миновав двух йогов, вы увидите дверь, а перед ней – свисающую верёвку. Повисните на верёвке (засов откроется) и идите в дверь. Здесь вас ждёт главный противник – каменный великан. Когда он держит блок, можно с помощью подката проехать у него между ног. В левой части комнаты вы увидите переключатель в форме черепа. Когда великан будет посреди комнаты, поверните переключатель (**L1**) – и на голову великана свалится тяжёлая люстра. Трёх-четырёх таких падений достаточно, чтобы великан успокоился навсегда.

Но этим роль люстры не исчерпывается. Когда великан умрёт, её нужно сбросить ещё раз и самому запрыгнуть на неё. Наверху находится ключ. Взяв его, выходите из комнаты. Используйте этот ключ под верёвкой и лезьте наверх. Слева вы увидите проход – запрыгните в него. Идите назад. Увидев диск, над которым находится дыра с шипами по краям, прыгните точно на середину диска.

Вы очутитесь на стропилах. Прыгайте вправо и вверх. Как только окажетесь на твёрдой земле, используйте заморозку: вас поджидает медитирующий индус. Идите вправо. Возле решётки вы увидите треугольный ключ. Взяв его, провалитесь в яму рядом с ним. Идите на пружинящий диск – и вы очутитесь по другую сторону решётки. Если вы пройдёте вправо, то увидите колодец с висящей в нём верёвкой. Справа от него есть ещё один проход, ведущий к полезным предметам, но игра не стоит свеч. Лезьте вверх, потом идите вправо и, убив по дороге немалое количество врагов, вы подойдёте к стене. Используйте последний ключ.

Четвертый этап, посвященный ***стихии Воды (Water)***, запутан сильнее всех предыдущих, вместе взятых.

Сначала идите направо, но будьте осторожны: соседней комнаты нет, на ее месте – глубокий колодец, в котором висит верёвка. Спускаться пока не нужно. Прыгните в правый проём, побейте двух монахов с секирами и продолжайте идти направо. Там будет ещё одна верёвка. Вам нужно подняться по ней до самого верха. В правой стене вы увидите проход. Прыгните в него, убейте монаха и идите дальше направо. Пройдя через очередной проход, вы окажетесь на дне колодца. Если вам нужен «Potion» сходите вправо и, убив монаха, заберите бутыль. После этого вернитесь в колодец и поднимайтесь по верёвке.

Сначала вы увидите проход справа. Туда пока не надо. Поднимитесь ещё выше – и увидите еще одно отверстие в правой стене. Прыгните в него, пройдите комнату, в очередном колодце залезьте по верёвке. На самом верху вы обнаружите две дыры. В левой находится ключ, а в правой – противник и склянка, дающая «жизнь». Вернитесь к самой первой верёвке и спускайтесь по ней. Примерно на середине пути вниз вы увидите два прохода: вправо и влево. Прыгните влево. Там будет комната с водой, в которой водится электрический скат. На него лучше не наступать. Комната эта маленькая, и с другой стороны опять располагается колодец. Спуститесь по верёвке, убейте монаха, встаньте напротив изображения ключа и используйте его. Вы увидите, как открывается дверь. Зайдите в неё, пробегите на середину комнаты и встаньте на деревянный поплавок. Подождите, пока вода не поднимется и поплавок не прибьёт к левому краю комнаты. Там, в нише, спрятан треугольный ключ.

Быстро, но осторожно вернитесь на поплавок. Вода убывает, и скоро вы окажетесь внизу. Проделайте путешествие в обратном порядке до верхней части первой верёвки. Прыгните в правый проём, идите направо. Там будет ещё одна верёвка. Поднимитесь по ней до самого верха. В правой стене вы увидите проход. Прыгните в него и идите дальше направо. Пройдя через очередной ход, вы окажетесь на дне колодца. Поднимитесь по верёвке и прыгните в то отверстие, которое вы пропустили в прошлый раз (на середине подъёма). В конце туннеля вы увидите дверь, а рядом с ней – изображение треугольника. Повернитесь к двери спиной, используйте треугольный ключ, а потом бегите назад. Когда вы добежите до входа, дверь наполовину закроется. Используйте подкат, чтобы выбраться наружу.

Снова вернитесь к первой верёвке. Спуститесь до середины и теперь прыгните в правый проход. Убив монаха, идите направо. За очередным проходом вы обнаружите озеро. Подождите

поплавок, запрыгните на него и переплывите на другую сторону. Уничтожьте очередного противника и подберите ключ в форме полумесяца. Опять переплывите озеро, пересеките комнату справа налево и спуститесь по верёвке до самого низа. Идите вправо. Следующая комната тоже заполнена водой. Здесь вы вновь встретитесь со скатами. К тому же комнату перегораживают трубы, расположенные на уровне головы Саб-Зиро. Перепрыгнуть их непросто, но вы можете подождать поплавок. Миновав эту комнату, вы увидите очередную верёвку. Залезьте наверх и прыгните вправо. Видите изображение полумесяца на стене? Используйте соответствующий ключ и пройдите через дверь, чтобы сразиться с Водяным (Water Guy).

Структура ***пятого этапа***, связанного со ***стихией Огня (Fire)***, гораздо проще структуры предыдущих этапов, зато враги здесь сильны, а ловушки многочисленны и разнообразны. От всех огненных ужасов вас спасёт «formula», но у вас всё равно есть шанс свалиться в огонь или попасть на вращающиеся стержни с шипами.

Не пропустите самую первую верёвку. Вам обязательно нужно спуститься по ней и глубоко внизу взять один из ключей.

Все ключи понадобятся вам одновременно, в конце этапа. Потом вы встретитесь с огненным демоном (Fire Daemon). Замораживать его нельзя, но убить не так уж сложно.

Если вы проходили игру на уровне сложности «easy» или «very easy», то этот этап – последний. В другом случае вас ждёт продолжение приключений.

Шестой этап (Узилище душ – Prison of Souls) состоит из двух подэтапов.

Двигайтесь всё время направо. Вас встретят новые враги, вооружённые волшебными посохами, позволяющими стрелять короткими лучами и вызывать землетрясения. Лучше сразу выбивайте из рук неприятелей эти «волшебные палочки».

Прикасаться к электрическим сеткам, натянутым поперёк дороги, небезопасно. А чтобы отключить напряжение, необходимо уничтожить врага, находящегося перед сеткой.

В конце первого подэтапа Саб-Зиро, побежав вперёд, наткнётся на громадного робота, от которого получит по голове. Очнётся он в клетке, но сумеет выбраться из неё, после чего начнётся второй подэтап.

Будьте осторожны: здесь против вас выступят ребята со здоровенными пушками. Кроме того, вы можете упасть и разбиться.

Вам нужно направо, так далеко, как только возможно. По дороге вы увидите два лифта, над которыми начертана буква «G» и цифры: «1» и «2» – над левым и «1» – на правом. В правом углу вы сможете взять ключ с цифрой «1». Вернитесь к правому лифту, встаньте на него и нажмите **L1** + ▲, чтобы подняться наверх. Справа вы увидите ключ с цифрой «2». Взяв его, хорошенько разбегитесь и с края платформы прыгните вправо. Вы окажетесь на ещё одном лифте, который привезёт вас к тому роботу, что так славно огрел вас в конце первого этапа. Подбегите к нему вплотную, нажмите ▲ и отпрыгните назад. Повторяйте эти действия, пока робот не погибнет. Вы получите ключ с цифрой «3».

Вернитесь к самому левому лифту. Поднимитесь на первый этаж (там можно взять «herbs»), а затем – на второй. Двигаясь направо, вы увидите ещё один лифт, на котором нужно подняться на третий этаж. Убейте врага, возьмите «urn», а затем вернитесь туда, где вы сражались с роботом, и идите дальше направо. Вы увидите обрыв и гигантскую статую. Если в прыжке ударить её ногой, то она закачается, но не упадёт. Но если перед прыжком использовать «urn», это придаст Саб-Зиро сил и статуя упадёт, проломив стену, что позволит Саб-Зиро выбежать.

На ***седьмом этапе (Мост бессмертия – the Bridge of Immortal)*** приготовьтесь к бою заранее.

Двигаясь направо, очень скоро вы увидите обрыв, а неподалёку от него – мостик. На мостик вам пока рано. Упадите с обрыва и спуститесь по мосткам. Внизу вы увидите первого «босса», сидящего верхом на огнедышащем динозавре. Прыгните на него. В прыжке бейте динозавра ногой по голове, а потом отпрыгните назад, спасаясь от огненного дыхания. Уничтожив чудовище, вы получите один из трёх ключей.

Потом поднимайтесь назад и продолжайте двигаться вправо. Очень скоро вы доберётесь до второго «босса» – большого робота с огнемётом. Вам нужно подбежать к нему и ударить его ногой, потом подпрыгнуть и в воздухе снова ударить «босса» ногой. Повторяйте эти удары, пока робот не взорвётся – и вы получите второй ключ.

Идите вправо. Увидев обрыв, спрыгните вертикально вниз. Возьмите склянку, дающую «жизнь», и двигайтесь дальше направо, прыгая через вращающиеся лезвия. Убив ещё несколько врагов, вы доберётесь до третьего «босса» – робота, вооружённого автоматом. Бить его надо так же, как и предыдущего. Этот робот не даст вам ключа, зато вы получите «urn».

Далее продолжайте двигаться направо. Достигнув обрыва, прыгните как можно дальше. Сначала вы пойдёте по длинному мосту, затем – по коротким мосткам. Когда увидите на них врага, свалитесь с обрыва прямо перед ним. Там вас снова ждёт робот-огнемётчик, после которого вы получите третий ключ.

Теперь вернитесь наверх и продолжите своё движение направо. В конце концов вы упрётесь в пирамиду. Используйте все три ключа – и попадёте внутрь.

Вы внутри ***пирамиды (восьмой этап)***. На первом этаже есть два лифта (а всего их в пирамиде штук сорок). В пирамиде вам нужно убить трёх «боссов»-девушек и взять у них три ключа. На самом верху пирамиды есть три отверстия, огороженных каменными когтями. Нужно поставить ключи так, чтобы острия крайних были направлены в центр, а острие среднего – вверх (сперва левый, потом правый, а затем средний). Когда вы установите все ключи, вам предстоит сразиться с вашим давним врагом Qwan Chi, а потом – со злобным демоном в человеческом обличии.

Но если Qwan Chi вы можете убить без всяких хитростей, то демона вы даже не сможете ударить. Его нужно надо заморозить точно в тот момент, когда он соберётся запустить в вас огненным шаром. Пробегите через телепортатор к нему за спину и заморозьте его снова, потом подбегите к нему и нажмите **L1**. Саб-Зиро схватит амулет, висящий на груди у демона, после чего он примет своё настоящее обличие. Сразу отпрыгните назад. Пробегите через телепортатор – и ваша игра закончится победой.

Пароли этапов игры

2 (Wind) – THWMSB
3 (Earth) – CNSZDG
4 (Water) – ZVRKDM
5 (Fire) – JYPPHD
6 (Prison) – RGTKCS
7 (Brige) – QFTLWN
8 (Final) – XJKNZT

Секретные пароли

GTTBHR (1.000 «жизней»), ZCHRRY, NXCVSR или NXCVSZ.

Спасибо за присланные материалы Н. Н. Луковкину из Москвы.

Moto Racer

Жанр гонки

Коды

Нажмите на экране с заставкой:

↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ■, R2, ▲, ✖ – все десять трасс;
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ●, L2, ▲, ✖ – десять зеркальных трасс;
←, →, ←, →, ■, ●, R1, L1, ▲, ✖ – зеркальные трассы;
↓, ↓, ↓, ●, L1, ■, L2, ↓, ↓, ✖ – скорость противников не превышает 50 км/ч;
↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✖ – режим «карманных» мотоциклов;
↑, ↑, ↑, ▲, R1, ▲, R2, ↑, ↑, ✖ – сверхбыстрый мотоцикл;
↑, ●, L1, ↓, ▲, L2, ■, ←, R1, ✖ – ночная гонка;
●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ↑, →, ←, ✖ – сведения о создателях игры;
■, ▲, ●, ▲, ■, ▲, L1, ↑, R2, ✖ – финальный ролик.

Motor Toon Grand Prix

Издатель	Sony
Выход	1996 г.
Жанр	автогонки
Игроков	до 2

Стремительное ускорение

Чтобы набрать максимальную скорость и во что бы то ни стало сохранять ее, просто нажмите кнопку реверса, пока держите кнопку акселератора.

Секрет хорошего старта (для японской версии)

Не берите мотоцикл «Grand Prix» (режим GP Mode). На старте начинайте «набирать» скорость (✖), как только загорится желтый свет, еще до зеленого. Тогда намного опередите соперников.

Дополнительные опции

Выделив пункт опций, нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ✖.

Motor Toon Grand Prix 2

Издатель	Sony
Выход	1996 г.
Жанр	автогонки
Игроков	до 2

В этих мультипликационных гонках соревнуются восемь подвижных машин. Трасс пять. Гонщики могут совершенствовать свои машины.

Отладочный режим

Выберите из главного меню «goodies». Удерживая ←/→, нажмите **SELECT**. В правом нижнем углу экрана вы увидите 4 цифры. Наберите первую цифру числа, считая, что **R1** = 1, **R2** = 2, **L1** = 4, **L2** = 8 (например, 3 = 2 + 1 = **R1** + **R2**). Потом нажмите **SELECT** и наберите вторую цифру, **SELECT** и третью, **SELECT** и четвертую.

Может потребоваться ввод шестнадцатиричных цифр:

A = 10, B = 11, C = 12, D = 13, E = 14, F = 15.

Другие коды

Эти коды вводятся так же, как и секретное число для отладочного режима. Например, чтобы ввести код 4E43, нажимайте **L1**, **R2** + **L1** + **L2**, **L1**, **R1** + **R2**.

5443 – танковое сражение;
4154 – дополнительные трассы;
5358 – подводная лодка;
4E43 – дополнительные персонажи;
4631 – дерево с мотором.

Удерживайте **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, выбирая опции – и вы получите доступ к дополнительным опциям.

Как посоревноваться с привидениями от SONY

Удерживайте **R1**, обращаясь к блоку памяти («memory card access»).

Namco Museum 1

Разработчик Namco

Музей фирмы «Namco» – сборник популярнейших игр.
Через холл музея вы проходите в приемную,
где вас ждут старые журналы «Namco» и волшебная шкатулка с музыкой.
Каждой игре посвящен отдельный зал музея.

Дополнительные очки в игре «Pac-Man»

Если вы уже очистили большую часть доски, то подождите около энергетического шарика появления еще нескольких призраков.

Нестреляющие враги в игре «Galaga»

На первом этапе не стреляйте в выстраивающиеся корабли. Когда построение будет закончено, выделите две самые левые «синие пчелы», а все остальные корабли уничтожьте. Пусть оставшиеся «пчелы» свободно летают, обстреливая вас минут пятнадцать, а вы выстрелов не делайте. Большую часть времени можно прятаться в правом углу, слегка отодвигаясь от летящих снарядов. Через некоторое время «пчелы» прекратят пальбу. Убейте их – и теперь вообще ни один противник в ходе игры не будет стрелять в вас.

Двойной корабль в игре «Galaga»

Позвольте пришельцу синего цвета захватить вас и сбейте его со своего второго корабля, пока он опускается. Так вы сумеете заработать двойной корабль.

Быстрое разрушение базы в игре «Bosconian»

Направьте снаряд вверх по среднему коридору в центральной части.

Как избавиться от преследователя в «Rally-X»

Проезжайте вблизи валунов: компьютерный противник может о них разбиться.

А вот дымовую завесу в «Rally-X» и «New Rally-X» используйте экономно: она расходует горючее.

Namco Museum 2

Разработчик Namco

Второй том музея от «Namco» – старые игры на новый лад.

Секрет в игре «Cutie-Q»

На стартовом экране «Cutie-Q» семь раз нажмите ●, шесть раз ■ и пять раз ✖ – и вы увидите еще более «древнюю» игру – «Bomb Bee».

Увеличение уровня в игре «Gaplus»

На экране переключателей включите четвертый переключатель в первом блоке и начните игру. Когда начнется первый этап, нажмите **L1** + **R1** + ●, чтобы увеличить уровень на единицу.

Выбор уровня в игре «Grobda»

На титульном экране удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, затем нажмите **START**.

Восстановление «жизни» в игре «Dragon Buster»

На титульном экране нажмите **SELECT** не менее десяти раз. Затем нажмите **START**, чтобы начать игру. Когда ваша жизненная сила упадет ниже отметки 32, нажмите **L1** + **R1** – и она подскочит до показателя 128.

Пропуск этапа в игре «Dragon Buster»

На экране переключателей включите пятый переключатель в левом блоке и начните игру. Когда появится карта, удерживая **L1** + **R1** + ●, пройдите на любой этап – вы сразу будете перенесены в следующую секцию. Повторяя этот прием, можно попасть в любое место игры.

Namco Museum 3

Разработчик Namco

Третий том музея от «Namco» – старые игры на новый лад.

Психоделический режим в игре «Galaxian»

Набрав 30.000 очков, нажмите ▲ во время демонстрации – и вы получите доступ к меню. Выделите там пункт «Test» и нажмите ✖, ▲. На тестовом экране выделите пункт «Dip Sw» и нажмите ✖, затем выделите «Switch 6» и нажмите ↑. Начните игру. Теперь все движущиеся предметы будут оставлять за собой цветные «шлейфы».

Секретная арена в игре «Tower of Druaga»

Разгуливая по музею, зажмите **L1** + **R1** и нажмите ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←.

Namco Museum 4

Разработчик Namco

Четвертый том музея от «Namco» развивает блестящите игры 80-х годов: «Pac-Land», «Assault», «Ordyne», «The Return of Ishtar».

Совет к игре «Assault»

Пользуйтесь суперпрыгающими «launch-pad», чтобы очистить территорию от врагов.

Совет к игре «The Return of Ishtar»

Используйте женщину-мага, чтобы очистить уровень

Nanotek Warrior

Издатель	Virgin
Выход	апрель 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	8 из 10

Можно ли классическую стрелялку сделать трехмерной? Появление игры «Nanotek Warrior» позволяет ответить: «Да, можно». Космический звездолет с бешеной скоростью несется в цилиндрической «трубе», вращаясь и стреляя во все, что попадется на пути. На непродолжительное время вы можете выпрыгнуть из «трубы», чтобы преодолеть препятствие на ее поверхности или открыть огонь по противнику (в вашем распоряжении – лазерные патроны и ракеты). На последующих уровнях, когда появляются более сильные противники, иногда

предусмотрено «ускорение». Спецвооружение и подпитки для вашего защитного поля можно попутно подбирать внутри «трубы».
Сюжетная линия традиционна. На дворе XXIII век.
Все зло мира сосредоточилось в микроскопических роботах, которых нужно перебить во имя Прогресса, Мира и Гуманизма...
Игроманам, решившимся пилотировать корабль «Nanotek», предстоит пройти 18 немного отличающихся уровней, засоренных препятствиями и мерзкими врагами.
Игрок может ремонтировать защитную систему корабля и обновлять вооружение, выбирая во время полета специальные иконки.
В игре используется вид «из-за спины» – несомненный прогресс по сравнению с набившим оскомину видом сверху вниз.
На дисплее отслеживается текущее состояние защитной системы корабля. Когда параметры достигают критических порогов, раздается звуковой сигнал.
Качество графики следует признать хорошим.
Труба и космические средства передвижения выдержаны в холодных металлических тонах и выглядят цельнокроеными.
Широко применяется анимация, особенно при изображении врагов и препятствий на переднем плане. Противники разных размеров подсвечены неоновым сиянием.
Музыкальное сопровождение согласовано с развитием сюжета игры и выполнено в стиле «техно».

Главное меню

PLAY GAME – начать новую игру;
PASSWORD – набрать пароль этапа;
OPTIONS – опции:
- difficulty – сложность игры (easy, normal, hard),
- controls – способ управления (см. «Кнопки по умолчанию»),
- sound fx – регулировка громкости звуковых эффектов,
- music volume – регулировка громкости музыки,
- high scores/credits – просмотр лучших результатов игры.

Прохождение

Вести самолет через препятствия на большой скорости довольно сложно. Движение можно замедлить, создавая левый или правый крен в особо узких местах. Кнопка ✖ позволяет «перепрыгивать» препятствия, а также помогает атаковать противников в воздухе. Подержав эту кнопку, вы зависнете в воздухе, получая реальный шанс сохранить свое защитное поле.

Кнопки по умолчанию

- ↑ – приостановка звездолета;
- ↓ – ускорение звездолета;
- ■ – огонь мелкими патронами;
- ● – использование спецоружия;
- ✖ – прыжок через преграду;
- ▲ – тормоза (срабатывают после введения кода – см. в разделе «Коды»).

Кроме вражеских самолетов можно уничтожать стационарные орудийные башни и минные поля. Чем точнее вы наведете прицел, тем больше очков заработаете. А очки и состояние защитного поля определяют ваш результат к концу каждого уровня и наградное спецоружие.

В конце каждого уровня находится «босс». Он располагается в центре экрана, а вы крутитесь на орбите вокруг него. Немного потренировавшись, можно выработать тактику, эффективную почти против всех «боссов». Вращаясь в одном направлении, взрывайте все. Применяйте движения, выполняемые нажатием на ✖. Завладев спецоружием, можно действовать по-другому. Нажмите **L1** и **R1**, и ваш самолет будет выполнять атаки на бреющем полете, игнорируя любые прыжки. Отпуская эти кнопки, вы сможете стрелять по диагонали. Дважды отпустив **L1** и **R1**, вы получите возможность вращать ваш корабль в полете. Эта «бочка» хороша для уничтожения ушедших в сторону врагов и позволяет уберечься от их огня.

Применив нажатие ↑ или ↓, вы сможете погрузиться, или подняться над движущимися объектами, или же пройти через потайные двери.

На семнадцатом уровне появляются круглые зеркала, возвращающие вам ваш огонь.

Учтите, что, выбирая «легкий» уровень сложности, вы не сможете завершить игру и достигнете лишь четвертого этапа.

Зато паролями можно пользоваться только в «нормальном» и «трудном» режиме игры.

Коды

Все коды вводятся в режиме «паузы»:

SELECT, ●, →, ↑, ↑, **L1**, **L1**, ✖ – увеличение энергии до максимума;

●, ■, ●, ■, ▲, ▲, ▲, ✖ – турбоускорение;

▲, ←, ▲, →, ▲, ↑, ▲, **START** – при нажатии ▲ будет происходить торможение до полной остановки;

R1, **R1**, ↑, ●, ■, ▲, **L2**, ✖ – некоторые объекты противника перед вами начнут взрываться;

▲, ●, ■, ■, ▲, ▲, **SELECT**, **START** – вид «от первого лица».

Попробуйте также использовать такие коды:

●, **SELECT**, ←, ■, ■, ↓, ↑, ✖ – случайные отклонения;

■, ●, **R2**, ←, ↑, ↓, ✖ – разрушение объекта;

●, ■, ▲, ▲, ●, ■, ▲, **START** – фиксация камеры.

Пароли этапов игры

Сложность «NORMAL»		*Сложность «HARD»*	
2 (4 «жизни»)	■, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ■, ▲, ✖	2 (10 «жизней»)	■, ✖, ▲, ✖, ■, ▲, ✖, ■, ●
3 (10 «жизней»)	▲, ■, ✖, ▲, ■, ▲, ✖, ■, ✖	3 (10 «жизней»)	✖, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖, ■, ▲
BONUS-1 (10)	■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ●, ✖	BONUS-1 (10)	■, ●, ▲, ✖, ■, ▲, ●, ■, ✖
4 (10 «жизней»)	✖, ▲, ■, ✖, ■, ▲, ✖, ■, ●	4 (10 «жизней»)	✖, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ■, ▲
5 (10 «жизней»)	●, ▲, ■, ✖, ■, ●, ✖, ●, ■	5 (10 «жизней»)	■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ✖, ●, ✖
6 (10 «жизней»)	▲, ●, ■, ✖, ■, ▲, ✖, ●, ✖	6 (10 «жизней»)	▲, ■, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●, ▲
BONUS-2 (2)	■, ■, ■, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ■	BONUS-2 (10)	●, ■, ●, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ✖
7 (10 «жизней»)	✖, ▲, ✖, ●, ■, ✖, ▲, ●, ■	7 (10 «жизней»)	▲, ✖, ▲, ●, ✖, ■, ✖, ■, ▲
8 (10 «жизней»)	■, ▲, ✖, ●, ■, ✖, ▲, ●, ✖	8 (10 «жизней»)	■, ✖, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ■, ✖

Чтобы получить на первом этапе четыре «жизни» и черный звездолет (с полным вооружением), используйте такой пароль: ✖, ■, ✖, ■, ■, ●, ✖, ▲, ✖.

NASCAR Racing '96

Разработчик Sierra

Жанр гонки

Автомобильные гонки в популярном американском классе автомобилей «NASCAR».
Вам предстоит испытать себя на шестнадцати официальных трассах и нескольких «искусственных» трассах.
Многочисленные опции позволяют регулировать технические характеристики автомобилей.

Секретные игры

Дождитесь, когда на экране поблекнет логотип «Papirus» и несколько раз быстро нажмите на втором контроллере **START** . Неожиданно появится секретная игра – последовательность световых кругов. Обхитрите приближающегося врага, уклонившись, – и он расшибется.

Чтобы получить доступ к другой секретной игре, нажмите на втором контроллере ✖ при появлении заставки первой встроенной игры. Теперь вы сможете участвовать в супергонке.

NBA Shoot Out '97

Издатель	Sony
Выход	1996 г.
Жанр	спорт (баскетбол)

Более трехсот игроков из команд Национальной Баскетбольной Ассоциации на площадке выглядят очень реалистично. Они способны совершать абсолютно все действия, как и реальные игроки. Стремительные атаки, прорывы к кольцу соперника, головокружительные прыжки и умопомрачительные броски – все это вы сможете лицезреть с семи точек зрения и в этом участвовать.

Создание нового игрока

Введите любое имя из «Credits», перейдите к «агентской группе» и включите это имя в команду. Когда новый мяч забросит мяч в корзину, комментатор объявит его имя.

Сверхсложная игра

В главном меню нажмите **L1**, **R1**, **L2**, **R2** – и появится новый уровень сложности: «Super All-Star».

Need for Speed (the)

Разработчик	Electronic Arts
Жанр	гонки
Игроков	до 2

Используя этот головокружительный автомобильный имитатор, вы можете бороться со временем, с другим водителем или с семью компьютерными соперниками.

При игре вдвоем можно воспользоваться раздельным экраном. К трем трассам из 3DO-версии игры (городская, прибрежная и горная) добавлены еще три кольцевые. Предусмотрены ручной тормоз, улучшены тахометр и спидометр. «Потребность в скорости» не может оставить равнодушным!

Советы

Проходя сложные повороты, отпустите раз и переведите рукоятку передачи вниз.

А вот на прямых участках давайте полный газ. Не прозевайте их начало!

Чтобы разбить противника, обходите его по внутренней стороне поворота и юзом толкайте на стенку.

Пароли этапов игры

1 – WRDRTY
2 – ZOPBWN
3 – MTQRZP
4 – JVPZLL
5 – ZYMNLH
6 – WMRPGZ
7 – YXCSJJ
8 – KJPQND
9 – SDQWC6
10 – SLZXDH
11 – SFZDFX
12 – ZVGRGX
13 – XJHVCK

Полноэкранный формат

Чтобы убрать с экрана все датчики, начав гонку и пройдя светофор, нажмите и удерживайте ↙/↘. Чтобы вернуть датчики, опять нажмите ↙/↘ и держите, пока они вновь не появятся на экране.

Секретный режим

Выберите «Tournament Mode» и введите пароль призового уровня в Лас-Вегасе – «TSYBNS». Теперь можно применять такие коды.

Для участия в гонках по пустыне при выборе трассы «Rusty Springs» нажмите **L1** + **R1**.

Чтобы участвовать в гонках на Луне, используйте пароль «MQKZCL». Чтобы финишировать, нажмите **L1** + **R1** + ▲, когда выбрана трасса «Rusty Springs».

В режиме «Head to Head» отправьтесь на трассу «Rusty Springs». Нажмите и удерживайте **L1** + **R2**, чтобы перейти к «Oasis Springs». Удерживая эти кнопки, нажмите **START**, чтобы начать игру на трассе «Oasis Springs Track».

Хотите оснастить свою машину пулеметом? Выберите режим «Head to Head». Подобрав себе противника, немедленно нажмите ↖ + **L1** + ■ + ● и держите эти кнопки до начала гонки.

Чтобы играть в стиле «Ridge Racer», держите **L1** + **R1**, когда выбираете число кругов.

Если вас привлекает внедорожное ралли, удерживайте нажатыми **L1** + **R1**, когда выбираете трассу (любую, кроме «Rusty Springs»). Этот код превратит асфальтовую трассу в разбитую грунтовую дорогу.

Чтобы получить дополнительный вес, после применения пароля «TSYBNS» выберите на экране автомобилей «Car Showcase», затем «Mechanical». Отсюда выберите «Next Slide» – и теперь можете утяжелить автомобиль (с красным треугольником). Нажмите **L1**, чтобы добавить вес спереди, или **R2**, чтобы добавить сзади.

Чтобы попасть на секретную трассу «Lunar Springs», выберите режим «Tournament» и введите пароль «SNKSHC». На экране трасс выберите «Rusty Springs», нажмите и удерживайте ▲, затем добавьте **L1** + **R1** и выберите «Rusty Springs» нажатием ✖.

Пароль «JMKTQC» заставит игру считать вас победителем тунира, прошедшим все трассы.

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Need for Speed 2

Разработчик	Electronic Arts
Жанр	гонки
Игроков	до 2

В первой версии этой игры вы принимали участие в гонках на самых обычных автомобилях. Теперь же вам предлагают новые супермашины, большая часть которых – прототипы. Такое вы могли видеть лишь в своих мечтах. Комфорт и чувство уверенности не покинут вас даже на скорости 200 миль/ч. Но управление без аналогового «driving controller» практически невозможно. Кроме новых машин к вашим услугам – пять новых трасс.

Советы

Следите за дорожными знаками.

Подходя к виражу, обязательно сбросьте скорость.

Если вы не контролируете положение автомобиля, то на перевалах большинство прыжков будет заканчиваться аварией.

Регулярно используйте зеркало заднего вида (**L2**), чтобы вовремя отразить попытки обгона.

Избегайте «юза» на поворотах. Нужно просто «не жадничать» и слегка притормозить перед поворотом.

Обгоняя соперника, старайтесь столкнуть его с трассы бортом. Попытки давления бампером и другими частями корпуса могут повредить вашу машину.

Трассы

Norway proving grounds. Не набирайте резко скорость прямо со старта, подождите до первого крутого поворота. На обочине трассы перед ограждением на виражах разбиты газоны. Не заезжайте на них, чтобы не потерять скорость.

Australia Outback. На этой несложной трассе можно тренироваться, осваивая управление вашим любимым автомобилем. Единственное сложное место – «аппендикс» справа. Попробуйте здесь

вышибить с трассы машины противников. Чтобы победить, разгонитесь в двух туннелях до скорости 200 миль/ч.

Northern Europe. При прохождении поворотов старайтесь обыграть соперников, пока они заняты борьбой между собой. Змеевидный участок трассы проходите на третьей или четвертой скорости.

Greece Mediterraneo. Старайтесь не заезжать на широкие полосы гравия, которыми оборудованы виражи: потеряете скорость и возникает вероятность заноса. Трасса позволяет развивать высокую скорость, но ближе к финишу будьте осторожны: машину может бросать из стороны в сторону. Лучше сбавьте скорость.

Nepal. Mystic Pears. Эта сильно петляющая трасса – испытание для профессионалов. Даже на прямых участках будьте осторожны.

Пароли новых машин

Первый пароль указан для режима одного игрока, второй – для режима двух игроков:

BEETME, BEETU – Trabant;
BMRME, BMRU – BMW;
BMZME, BMZU – Mercedes Benz;
JEPME, JEPU – Jeep Commanche;
LCME, LCU – Toyota LandCruiser;
VOVME, VOVU – Volvo;
STDAME, STDAU – Stand A;
STDBME, STDBU – Stand B;
STDCME, STDCU – Stand C;
TRAMME, TRAMU – трамвай, прекрасно перемещающийся и без рельсов.

Введите пароль «LILZIP», выиграйте соревнование – и вы получите призовой автомобиль «Форд Индиго».

Другие пароли

SHOTME – новая трасса «Monolithic Studios»;
POWRUP – класс «Pioneer Endines».

Изменение ракурса камеры

Возьмите первый контроллер и выберите любую опцию. Сразу же после появления загрузочного экрана нажмите и удерживайте кнопки **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ✖ + ▲ + ■ + ●. Отпустите кнопки, когда гонка начнется. У вас появятся девять новых ракурсов: выбирайте!

New Japan Pro Wrestling

Разработчик Tomy
Жанр поединки (рестлинг)

Секретные персонажи

Нажмите на титульном экране:

●, →, ▲, ↑, ■, ←, ✖, ↓, ✖, ↓, ■, ←, ▲, ↑, ●, →, выберите потом Keiji Muto (третий в списке) и нажмите **SELECT** – сыграете за Great Muta;

■, ✖, ■, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, выберите потом Kensuke Sasaki (седьмой в списке) и нажмите **SELECT** – сыграете за бойца Power Warrior;

↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ■, ●, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, выберите потом At Kanemoto (в списке – второй снизу) и нажмите **SELECT** – сыграете за бойца Tiger Hattori;

L1, **L1**, **L2**, **R2**, **R2**, **R1**, ▲, ↓, ✖, ↑, **SELECT**, выберите Tenzan (в списке – третий снизу) и нажмите **SELECT** – сыграете за бойца Kero-Chan (the Ring Announcer).

NHL '98

Разработчик	Electronic Arts Sport
Жанр	спорт (хоккей)

Секретные пароли

EAEAO	–	призовой уровень – команда «EA Blades»;
FREEEA	–	возможность «торговли» игроками из команды EA;
BRAINY	–	огромные головы у игроков;
BIGBIG	–	большие игроки;
NHLKIDS	–	маленькие игроки;
PLAYTIME	–	маленькие игроки с огромными головами, вратари – большие;
STANLEY	–	секретная заставка – кубок Стэнли;
GIPTEA	–	дополнительное время игры;
3RD	–	возможность использования новой формы.

Nightmare Creatures

Разработчик	Mindscape / Activision
Издатель	Sony / Kalisto
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест (ходилка)
Игроков	2
Сохранение	2 блока памяти
Рейтинг	7-8

Всю жизнь он мечтал научиться воскрешать умерших. Учёные подняли его на смех, и он стал одинок, но не терял надежды. Он верил, что добьётся своего. Но наука была бессильна, проклятые учёные были правы. И тогда он обратился к забытым трактатам древних чернокнижников. Много лет он провёл в поисках утраченных магических знаний. Большинство «волшебных» книг на поверку оказывалось надувательством. Однако медленно, но верно он отыскивал действенные заклятия. За чтением пыльных томов он не замечал, что постепенно меняется. Когда, наконец, необходимая сумма научных и магических знаний была собрана, оказалось, что вся его деятельность направлена не на добро, а во зло.

Вот первый удачный опыт. Умершая несколько дней назад собака открыла глаза и завыла. Но это не был вой животного. Ужасающий демонический вопль, полный потусторонней тоски, огласил бревенчатые стены лаборатории. С этим криком вошло в мир время ночных кошмаров – «Nightmare Creatures».

Итак, 1834 год, время повального увлечения оккультизмом. Вместе с героями игры вы оказываетесь в Лондоне, самом туманном городе мира, где увидите доки и Вестминстерское аббатство. Если вы обожаете гулять по сточным канавам и кладбищам, а встречи с вурдалаками, оборотнями и вампирами доставляют вам ни с чем не сравнимую радость – эта игра придумана именно для вас.

С существами, населяющими упомянутые малоприятные места, предстоит сражаться героям с русскими именами – Наде (Nadia) и Игнатию (Ignatius). Их противники – монстры, различающиеся манерами и степенью развитости интеллекта, плюс еще «боссы». Помимо разнообразных приемов и захватов, в арсенале героев – вращающееся ружье и огненные бомбы.

В игре любовно воспроизведена кошмарная атмосфера: место действия окутывает непроницаемый туман, от порывов ветра колышутся стены, внутри готических зданий парят отдельные части «тел» привидений...

Камера расположена позади героя, которым вы действуете, и изменяет угол при появлении врагов.

Реализовано трехмерное пространство. Кареты, деревья, здания и их внутреннее устройство выглядят довольно достоверно.

Игровой экран

В правом нижнем углу находится изображение того предмета или оружия, которое можно использовать нажатием **R2**. Справа от этого изображения находится число, указывающее, сколько таких предметов есть у вашего персонажа.

В левом нижнем углу расположены две цветные полоски: вертикальная и горизонтальная. Оранжевая горизонтальная полоса показывает физическое здоровье персонажа, а голубая вертикальная полоса – состояние психики персонажа. Черная магия, пришедшая в мир вместе с демонами, постоянно действует на разум персонажа, сводя его с ума. Когда иссякнет вертикальная полоска, начнёт уменьшаться здоровье. Здоровье можно пополнить с помощью некоторых предметов, а восстановить психику можно, вытеснив разрушающее действие магии сильными эмоциями (например, радостью победы).

Кнопки

■	–	удар ручным оружием (Надя вооружена мечом, Игнатий наносит удар посохом);
вперед + ■	–	усиленный удар-вертушка;
✖	–	удар ногой;
вперед + ✖	–	мощный удар ногой с разворотом;
▲	–	прыжок вверх и вперёд;
вперед + ▲	–	прыжок далеко вперёд;
●	–	блокировка (полностью гасит силу удара врага). Если держать эту кнопку очень долго, ваш персонаж может устать и разблокироваться в самый ответственный момент.
L1 / **R1**	–	прыжок влево или вправо без поворота туловища;
L1 + **R1**	–	поворот туловища на 180 градусов;
L2 + ← / →	–	перебор и приготовление к использованию имеющихся в сумке предметов (готовый к употреблению предмет изображён в правом нижнем углу экрана);
R2	–	использование выбранного предмета;
● + ↑ / ↓	–	осторожное движение вперёд или назад;
● + **L1** / **R1**	–	движение приставными шагами влево или вправо;
SELECT	–	вызов карты уровня. Игра при этом останавливается. Карта может быть смещена (с помощью курсора), увеличена (●), уменьшена (■) или повёрнута (**L1** / **R1**);
START	–	«пауза» и вызов соответствующего меню.

Главное меню

START GAME	–	начало новой игры;
LOAD GAME	–	загрузка игры с карты памяти;
ENTER PASSWORD	–	ввод паролей;
OPTIONS	–	опции:
Sound	–	звук («Music volume» – громкость музыки, «Sound volume» – громкость звуковых эффектов);
Light	–	яркость освещения;
Screen	–	положение картинки на экране;
Difficuty	–	уровень сложности игры («Easy» – лёгкая игра, «Hard» – трудная).

Меню паузы

RESUME GAME	–	возврат в игру;
VIEW CONTROLS	–	просмотр управления героем;
QUIT GAME	–	выход из игры;
OPTIONS	–	опции:
Music volume	–	громкость музыки,
Sound volume	–	громкость звуковых эффектов,
Screen	–	смещение картинки на экране.

Секретное вооружение и призы

Пистолет простой. С помощью этого оружия можно уничтожать не очень сильных врагов. Как правило, достаточно одного выстрела.

Пистолет трёхствольный. Выстрелив из этого оружия, вы убьёте сразу двух противников. Безотказно действует на всех монстров, кроме «боссов».

Факел действует на мертвецов, а также на порождения Земли и Воздуха. Встаньте напротив врага и киньте в него этим оружием. Ваш противник загорится ярким пламенем.

Снежинка – это замораживающая магия. Бросьте её на пол рядом с местом скопления врагов. Все, кого вы будете видеть в этот момент, превратятся в ледяные статуи. Вы можете разбить их, а можете подождать, когда они рухнут сами.

Циркулярная пила. Это магическое приспособление наделяет меч или жезл силами разрушения. Пока изображение пилы в углу экрана вертится, удары-вертушки будут рассекать ваших врагов на части.

Пробирка с зелёной жидкостью. Швырните её на землю, и на некоторое время вашими врагами овладеет безотчётный страх. Они не смогут защищаться.

Молния. Использовать её следует так же, как и предыдущее оружие. Вся разница состоит в том, что причиной замешательства монстров служит ослепление.

Мина (шипастый шарик). Бросьте её на землю и заставьте врага наступить на неё. Взрыв разнесёт вашего недруга на части.

Динамит нужно бросать прямо в противника. Взрыв оторвёт ему руки и тем самым лишит возможности ставить блок.

Большой хрустальный шар с красной жидкостью служит для пополнения здоровья. Содержащаяся в нем магическая жидкость полностью восстанавливает ваше здоровье.

Маленький хрустальный шар с оранжевой жидкостью, подобно предыдущему шару, также восполняет здоровье, но лишь на 40 %.

Противники

По ходу игры вам предстоят малоприятные встречи с многочисленными демонами и мертвецами, оживлёнными зловещей магией. Будьте осторожны: они хорошие бойцы и то, что они уже однажды умерли, нисколько не мешает им показывать свои умения. В лужах крови, остающихся после их вторичной кончины, можно обнаружить полезные вещи.

Зомби обыкновенный – наименее опасный враг. Ходит по улицам, вылезает из могил, саркофагов, гробов. Неплохо дерётся и блокирует удары. Если бить его обычными ударами, он падает, но через некоторое время поднимается, выдерживая всего от двух до пяти падений, что не только отнимает уйму времени и отвлекает вас от других врагов, но и является довольно опасным развлечением Зато от усиленного удара ручным оружием (↑ + ■) он надежно разлетается на две половинки.

Гаргулья малая каменная огнедышащая встречается на кладбищах. Ввиду небольших размеров вкупе с изрядной подвижностью может доставить вам некоторые проблемы. Огонь её слаб, и похвастать противоударностью она не может, тем не менее её чрезвычайно сложно зацепить обыкновенным ударом. Лучше всего при охоте за этой тварью подойдёт удар-вертушка ручным оружием (↑ + ■). Призов из такой гаргульи, к несчастью, не выколотишь.

Гарпия, подобно гаргулье, обитает на кладбищах. Это существо похоже на женщину с отрубленными ногами и руками, но взамен их получившую крылья. Стрелять она не умеет, но встреча с ней всё равно весьма опасна. Большая скорость передвижения и ударов дают ей немало преимуществ. Старайтесь не подпускать её к себе. Нападайте первым – и победа будет за вами.

Голем каменный – на редкость могучий противник. Силён, ловок и довольно быстр. Бой с ним будет долгим и непростым: каменная кожа надёжно защищает своего хозяина. Не пытайтесь

бить его ударами-вертушками: это может плохо кончиться. Зато в ближнем бою у вас – все преимущества. Бейте его ручным оружием, пока он не упадёт. Учтите, что, когда голем зашатается и перестанет подавать признаки жизни – это подлое притворство. Если вы перестанете истязать его, он упадёт, но через некоторое время снова поднимется. Поэтому бейте его так долго, как только возможно.

Демон Земли встречается почти везде. Это дьявольски быстрый и ловкий противник. В борьбе с ним не обойтись без блоков. Стойте в блоке и, когда он, налетев на вас, отскочит – бейте его. Таких наскоков будет несколько, но, если вы всё сделаете верно, он не сможет причинить вам вреда.

Гораздо опаснее ***демон Воздуха***. Когда он бросается на своего противника, его скорость превосходит все мыслимые пределы. Используя блок, старайтесь зажать его в угол и там прикончить ударами ручного оружия.

В воде вы можете увидеть ***Кракена – демона Воды***. Издалека он похож на гигантского паука. Но, подойдя поближе, вы убедитесь, что это – гибрид нескольких существ. Из воды торчит змеиное туловище, на самом верху которого расположена голова с устрашающего вида пастью и многочисленные членистые щупальца. В открытой схватке Кракен очень опасен: он может поранить щупальцами или утащить под воду. Лучше или обойти его стороной, или расстрелять из пистолета. Если же вам обязательно нужно уничтожить его, а подходящего оружия нет, подойдите к воде и бейте его, не забывая ставить блоки. Он очень живуч, но всё же смертен. Призов от Кракена не получишь.

Ближе к концу игры вам придётся драться с ***демонами Огня***. Краснокожие, похожие на огромных собак на двух или четырёх лапах, они нападают из самых неожиданных мест. На них не действует замораживающая магия и слабо действуют выстрелы из пистолета. Специальной тактики против не предложишь. Действуйте сообразно обстоятельствам, по возможности применяя удары-вертушки или пилу. Некоторые из них могут дышать огнём, что делает борьбу с ними ещё более сложной.

Зомби-гробовщики гораздо опаснее простых зомби: они быстрее, сильнее, лучше защищены и, кроме того, иногда кидаются предметами. Вы легко узнаете их – это люди (точнее нелюди) в чёрных плащах и высоких цилиндрах, расхаживающие по улицам, начиная примерно с седьмого уровня. Приём, который нужно применять против простых зомби, подходит и против этих, но не ведёт к столь же быстрому результату.

Двухголовые и многорукие ***Монстры-звери*** встречаются в районе лондонского зоопарка, но могут перейти вам дорогу и в других местах. Это – одни из самых могучих противников. Большие скорость и сила позволяют им воевать на равных с вами и даже превосходить вас в битве. Старайтесь не подпускать их к себе. Бейте на расстоянии и по возможности используйте, скажем, циркулярную пилу.

Крылатые каменные ***Статуи*** встречаются в окресностях Вестминтстерского аббатства. Они довольно сильны, но глупы. Уворачивайтесь от них и бейте сбоку, тогда они ничего не смогут противопоставить вам.

На последних уровнях игры вы сможете познакомиться с ***Саламандрами***. Эти маленькие юркие ящерицы снабжены крыльями и способны дышать огнём. Вы встретите их в горящих коридорах Вестминстерского аббатства. Как и демонов Огня, их нельзя замораживать. Они очень быстры: пытаться догнать их – пустая трата времени. Вы можете бить их, когда они летят на вас и только усиленным ударом ручного оружия. Саламандры оставляют за собой горящий след, и об этот огонь можно здорово обжечься.

«Боссы»

Помимо обыкновенных врагов вам встретятся ещё «боссы» – серьёзные противники, требующие особой тактики боя с ними.

Первый из этих противников – огромная пятиглавая ***змея***. Её тело возвышается над колодцем, вокруг которого установлено несколько столбов. Ритм, с которым змея выдыхает пламя, всё

время меняется. Тем не менее, всегда можно подкараулить миг, когда промежуток времени между залпами огня будет наибольшим. В этот момент нужно бить ручным оружием по ближайшему столбу усиленным ударом (↑ + ■). Столб упадёт на голову змее, доставив ей несколько пренеприятных секунд. Будьте готовы к проявлениям бешенства со стороны огнедышащей твари: некоторое время огонь из её пасти будет истекать почти непрерывно. Но потом он приостановится, и дальше всё пойдёт как раньше. Рушьте на голову змее следующий столб, повторяя эти действия, пока около колодца остаётся хоть один столб.

После того, как все столбы окажутся в колодце, змея попытается укусить вашего персонажа за голову. Если вы вовремя поставите блок, её намерение провалится, она зашипит и станет мотать шеей на уровне земли. Когда голова вновь поравняется с вами, бейте её ударом-вертушкой (↑ + ■), повторив эту процедуру несколько раз. Если вы зазеваетесь, у вас появятся новые заботы в лице зомби.

Сложнее бороться со следующим «боссом». Гигантский ***белый медведь***, в которого вселился злобный демон, будет катить в вашего персонажа снежные комья. По бокам зоны побоища вы увидите полочки с динамитом. Соберите динамит, а затем, уклоняясь от снежных шаров, подберитесь к медведю. Он стоит на возвышении, у подножия которого находятся несколько бочек.

В каждую из этих бочек нужно бросить динамит. Не стойте в этот момент рядом с бочками: они будут взрываться вместе с динамитом и могут причинить вред. Каждый взрыв ранит медведя и, когда, наконец, все бочки будут взорваны, вам останется бросить последний динамит в медведя. Издав громкий рёв, монстр скончается.

Советуем запастись динамитом на предыдущих уровнях.

Третий «босс», ***зомби-великан***, будет кидать в вашего героя кинжалы, а тем временем обычные зомби станут атаковать вас. К счастью, третий «босс» расположился в недрах огромной пыточной машины. Рычаги управления адской машиной находятся вблизи вашего персонажа: один – ближе к великану, другой – подальше. Поочерёдно нажимая на рычаги, вы сможете сыграть на глупости великана и сжать его в тисках, усаженых острыми шипами. Нужно только быстро передвигаться между двумя стенами, где закреплены рычаги и где кинжалы не смогут достичь цели.

Последний, четвёртый, «босс» – ваш давний противник, тот самый, кто выпустил в мир порождения тьмы, достиг вершин колдовского искусства и сам превратился в демона.

Однако сразу сразиться с ним не удастся. На крыше Вестминстерского аббатства ваш персонаж должен будет сразить нескольких саламандр.

Когда демон поймёт, что с его слугами покончено, он спустится к вам со шпиля. Любое секретное оружие против него бессильно, а обычные удары он мастерски блокирует. В то же время его атаки весьма стремительны и опасны. И всё же броня не прикрывает «босса». Достаточно лишь нескольких ударов, чтобы отправить в ад его чёрную душу. Атакуйте чаще, не давая ему перейти в атаку.

Мы верим, над многострадальным Лондоном встанет заря нового дня.

Пароли для Игнатия

2 – ▲, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■
3 – ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑
4 – ▲, ■, ▲, ←, ▲, ↓, ↑, ■
5 – ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖
6 – ▲, ↓, ▲, ✖, ▲, ↓, ←, ●
7 – ▲, ←, ▲, ✖, ▲, ←, ▲, ●
8 – ▲, →, ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ●
9 – ●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖
10 – ●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓
11 – ●, ✖, ▲, →, ▲, ↓, ←, ↓
12 – ●, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, ■
13 – ●, ↑, ▲, ■, ▲, ↓, ●, ■
14 – ●, ↓, ▲, →, ▲, ●, ✖, ↓
15 – ●, ←, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
16 – ●, →, ▲, ■, ▲, ●, ↑, ■
17 – ✖, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
18 – ✖, ●, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑
19 – ✖, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓
20 – ✖, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓

Пароли для Нади

2 – ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■
3 – ↑, ✖, ▲, ↑, ▲, ■, ■, ✖
4 – ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ✖
5 – ↑, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖
6 – ↑, ↓, ▲, ↑, ▲, ←, ←, ✖
7 – ↑, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ▲, ✖
8 – ↑, →, ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ●
9 – ↓, ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■
10 – ↓, ●, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
11 – ↓, ✖, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑
12 – ↓, ■, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑
13 – ↓, ↑, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑
14 – ↓, ↓, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ↑
15 – ↓, ←, ✖, ■, ▲, ●, ■, ↑
16 – ↓, →, ✖, ■, ▲, ✖, ↑, ↑
17 – ←, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
18 – ←, ●, ✖, ■, ▲, ↑, →, ↑
19 – ←, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓
20 – ←, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓

Коды

Используя графу «Enter Password», нажмите ←, ↑, ✖, ■, ↓, ▲, ■, ↓, а потом выберите «Start Game». Вы сможете выбрать любой уровень, сыграть за монстра, воспользоваться бесконечными запасами снаряжения и «жизней».

Код ←, ↑, ▲, ↓, ●, ▲, ■, ↓ позволит вам получить неограниченное количество сердец.

Спасибо за присланные материалы Н. Н. Луковкину из Москвы.

Norse by Norsewest

(Lost Vikings 2; The Return od the Lost Vikings)

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	май 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Игроков	2
Сохранение	по паролям
Рейтинг	7 из 10

Эта игра – продолжение «Lost Vikings» – понравится тем, кто любит поломать свою (за недоступностью чужой) голову. Качество 3D-графики и музыкального сопровождения достаточно высоко. Предлагается тридцать этапов и различные уровни сложности. У каждого из трех смешных викингов – свои качества. Они безнадежно потерялись во времени. Их скорое возвращение домой – в ваших руках. Переходя от этапа к этапу, вы будете попадать в различные времена и места. Самой игрой тоже пройден немалый путь. Начав с SEGA, три викинга добрались наконец и до PlayStation.

Кнопки

START, SELECT – выход из игры в главное меню;

SELECT – выбор предметов для их использования. Чтобы использовать предмет, наведите на него курсор и нажмите ✖. Чтобы передать предмет от одного викинга другому, наведите курсор на предмет и нажмите **L1/R2** (в зависимости от того, кому вы хотите его передать);

L1, R2 – передача хода другому викингу.

Для каждого викинга предусмотрено свое управление. Ведь все они имеют собственные возможности (и невозможности).

Викинг со щитом

✖ – изменение положения щита (горизонтальное и вертикальное). Горизонтальное позволяет медленно спускаться по воздуху (щит служит парашютом). Вертикальное положение позволяет отражать удары врагов;

■ – суперпрыжки, позволяющие в некоторых местах проломить пол;

▲ – использование предметов, находящихся у вас в арсенале.

Синеглазый викинг с красной бородой

✖ – прыжок. При двойном нажатии – гиперпрыжок с ускорением;

■ – если, удерживая эту кнопку, бежать вперед, у викинга увеличится скорость. Так можно быстро передвигаться и ломать каменные стены.

Викинг с железными руками

✖ – удар мечом (вблизи);

■ – атака на расстоянии. Эта же кнопка позволяет доставать недоступные предметы.

Пароли этапов игры

2 - 1STS	8 - K4RN	14 - B3SV	20 - D4RK	
3 - 2NDS	9 - B0MB	15 - R3T0	21 - H4RD	26 - SHCK
4 - TRSH	10 - WZRD	16 - DRNK	22 - HRDR	27 - TNNL
5 - SW1M	11 - BLKS	17 - Y0VR	23 - L0ST	28 - H3LL
6 - W0LF	12 - TLPT	18 - 0V4L	24 - 0B0Y	29 - 4RGH
7 - B4RT	13 - GYSR	19 - T1N3	25 - H0M3	31 - D4DY

Пароль бесконечной энергии – CH3T

Novastorm

Разработчик	Psygnosis
Выход	1995 г.
Жанр	космическая леталка-стрелялка

В прохождении не должно возникнуть никаких проблем: пали, собирай жизненную силу да пополняй боезапас. Лишь последние этапы игры усложнены рифами и мачтами с перекладинами. Их следует избегать.

Монотонность нарушается только жуткими «боссами» в конце уровня.

Выбор этапа игры

Если вы сумеете войти в таблицу лучших результатов, то в качестве имени вводите слово «TWIRLY». Оставив в конце пустое место (пробел), нажимайте **START** – вы окажетесь в главном меню, где появилась новая опция, предназначенная для выбора этапа.

Nuclear Strike

Издатель	Electronic Arts
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	стратегия + леталка
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	8 из 10

В этой новой игре из серии «Strike» вы найдёте хорошую графику и отличный звук. Миссии очень разнообразны: от спасательных операций до головокружительных кампаний разрушения. «Каркас» игры состоит из пяти уровней, плюс секретный уровень.

Кнопки

✖ – стрельба из пулемёта (Mashine Gun);
■ – стрельба «слабыми» ракетами (RKTS);
● – стрельба «средними» ракетами (MSSL);
▲ – стрельба из самого сильного оружия (WING);
L1 / R1 – движение вертолёта влево или вправо (без поворота корпуса);
R2 – включение и выключение двух объектов: 1) показателя количеств вооружения, топлива, брони, загруженных на борт людей и «жизней», 2) компаса. Нажав один раз, вы отключите первый объект. Нажав второй раз – отключите второй объект. Нажав третий раз – включите оба объекта;
START – «пауза» и вызов карты;
SELECT – изменение положения камеры.

Основное меню

LOAD/SAVE – опции сохранения и загрузки:
- Enter a Password – ввод пароля уровня,
- View a Password – просмотр пароля текущего уровня,
- Save a Game – сохранение игры на «memory card»,
- Load a Game – загрузка игры, ранее сохраненной на «memory card»;

CONFIG – опции конфигурации игры:
- Chopper – выбор оружия:
  - weapons package – выбор вооружения: только «MSSL», только «RKTS», только «Machine Gun» или всё оружие («balans»),
  - wingtip load – выбор супероружия: «Special Weapon» – ракеты, имеющиеся в стандартном боекомплекте, «Fuel Drop Pods» – два дополнительных топливных бака (на экране во время игры будет показано: «WING», и ниже – «2»), «ESM» – весьма неудачное оружие (в количестве 48 штук),
- Control – изменение режима управления с джойстика,
- Audio – настройка громкостей:
  - sound level – громкость звуков,
  - music level – громкость музыки,
- Difficulty – выбор уровня сложности игры: «Normal» (нормальная) и «Easy» (лёгкая);

STRIKE FILES – видеодосье:
- Strike Files Earle – досье на командира,
- Strike Files Hack – досье направляющего,
- Strike Files Andrea – досье агента (по совместительству он ещё и тележурналист, выступающий в программе новостей),
- Credits – дополнительные сведения:
  - game credits – информация о тех, кто делал игру,
  - video credits – информация, чьи образы были использованы при создании героев игры.

Меню «паузы»

Чтобы вызвать «паузу», нажмите во время игры **START**.

Нажимая теперь ← / →, вы сможете выбрать один из четырёх разделов меню «паузы».

Первый раздел – миссии, второй – враги, третий – другие объекты и четвёртый раздел – информация на данный момент (где происходят военные действия, для чего осуществляется операция, где орудует ваш тайный агент).

Нажимая ↑ / ↓, вы можете выбрать нужную вам установку.

■ – получение информации о выбранном объекте одного из первых трёх разделов. Повторное нажатие ■ позволит вам увидеть объёмное изображение этого объекта;

▲ – ваш статус (выполненные миссии, количество оставшихся боеприпасов на карте, количество уничтоженных вами врагов);

● – получение информации, не уместившейся на предыдущем экране;

✖ – возврат к карте.

Сразу после нажатия **START** вверху на компасе появится зелёная стрелка, указывающая на объект ваших поисков (тот, который был выбран в этом меню последним).

Техника

Вертолет Apache
Броня (Armor) – 1.500.
Топливо (Fuel) – 100.
Патроны для Mashine Gun – 1.178.
«Слабые» ракеты (RKTS) – 38.
«Средние» ракеты (MSSL) – 8.
«Мощные» ракеты (WING) – 8.
Максимальное количество пассажиров (Passagire) – 6.

Вертолет UH-1B Huey Hog
Броня – 1.200.
Топливо – 150.
Патроны – 1.500.
RKTS-ракеты – 38.
GREEN-ракеты – 300.
WING-ракеты – 8.
Пассажиров – 12.

Воздушная подушка Hovercraft
Броня – 3.000.
Топливо – 200.
Патроны – 10.000.
RKTS-ракеты – 24.
40-миллиметровые снаряды – 100.
WING-ракеты – 0.
Пассажиров – 2.

Танк M-90
Броня – 2.000.
Топливо – 100.
Патроны – 1.178.
Снарядов для орудия – 100.
Пассажир – 1.

Ракетница MRSL
Броня – 1.000.
Топливо – 100.
RKTS-ракеты – 1.200.
Пассажир – 1.

Вертолет RAH-66 Comanche
Броня – 1.500.
Топливо – 100.
Патроны – 1.200.
RKTS-ракеты – 32.
MSSL-ракеты – 8.
WING-ракеты – 4.
Пассажиров – 6.

Самолет AV-8 SEA Harrier
Броня – 5.000.
Топливо – 100.
Патроны – 5.000.
RKTS-ракеты – 200.
MSSL-ракеты – 48.
WING-ракеты – 8.
Пассажир – 1.

Вертолет Cobra
Броня – 1.500.
Топливо – 100.
Патроны – 1.200.
RKTS-ракеты – 74.
MSSL-ракеты – 12.
WING-ракеты – 8.
Пассажиров – 6.

Вертолет New Chopper
Броня – 1.000.
Топливо – 100.
Патроны – 7.
62-миллиметровые патроны
для Machine Gun – 1.200.
Дымовые ракеты – 24.
Газовые TGAS-ракеты – 8.
Пассажиров – 4.

Самолет A-10X Warthog
Броня – 7.000.
Топливо – 100.
Патроны – 1.500.
RKTS-ракеты – 32.
MSSL-ракеты – 12.
WING-ракеты – 0.
Пассажир – 1.

Танк M-1
Броня – 4.000.
Топливо – 100.
Патроны – 1.178.
Снаряды для орудия – 100.
Пассажир – 1.

Броневик Bradli
Броня – 2.000.
Топливо – 100.
Патроны – 1.178.
MSSL-ракеты – 10.
Пассажир – 1.

Вертолет Havos
Броня – 2.000.
Топливо – 100.
Патроны – 1.500.
RKTS-ракеты – 80.
MSSL-ракеты – 12.
WING-ракеты – 8.
Пассажиров – 6.

Вертолет Prototype SEA Apache
Броня – 1.500.
Топливо – 100.
Патроны – 1.500.
RKTS-ракеты – 38.
MSSL-ракеты – 12.
WING-ракеты – 4.
Пассажиров – 6.

Прохождение

Первый уровень

На ***первой миссии*** необходимо разрушить три слабо охраняемых бункера. Охрана двух бункеров (тех, что на суше) состоит из трех лёгких танков и пяти-шести гранатометчиков. Третий объект находится очень близко к воде и охраняется двумя кораблями, на каждый из которых придется

потратить четыре MSSL-ракеты. Около среднего бункера, прямо на берегу, стоит белый домик средних размеров Уничтожьте его, а потом возьмите лебедку, оставшуюся на месте дома.

Целью ***второй миссии*** является перевозка клетки со львом. Клетка находится посреди небольшой деревушки, которую лучше заранее расстрелять из пулемёта. Это сэкономит вам ракеты, которые могут пригодится в других миссиях. Не упускайте из виду кусты: там засада гранатомётчиков, по одному за кустом. Также в двух хижинах находятся машины с пулемётами. Подняв клетку, летите к точке, мигающей на карте.

В ***третьей миссии*** вас направят отбивать атаку на госпиталь. Важно собрать все предметы рядом с тем местом, где надо выгрузить клетку с тигром. Отбив госпиталь, следите за человеком, который, забежав в дом, выедет из него на мотоцикле. Будьте очень внимательны: не уничтожьте случайно ящик, похожий на аптечку. Это дополнительная «жизнь». Мотоцикл поджидают пять машин с пулеметами и еще одна у самого моста. Ни в коем случае не уничтожайте мост: по нему должен проехать мотоцикл. На другом конце моста следует уничтожить две вышки, трех людей до ограды и ещё трех за ней (вместе с грузовиком). Собрав все боеприпасы, подберите сначала человека, а потом большой ящик. Отнесите его в точку, мигающую на карте. В ящике – оружие для солдат. Выгрузив ящик, отправляйтесь уничтожать танки.

В ходе ***четвертой миссии*** вам предстоит вынужденная пересадка с родного «Apache» на «Huey». Если не сделать этого, ваш вертолёт сядет, и вы тут же проиграете – игра начнётся заново. Ракет у «Huey» много, но они слишком хилые и очень быстро тратятся.

Второй способ прохождения состоит в выполнении миссий в следующем порядке: первая, четвертая, пятая, шестая, седьмая. В ходе седьмой миссии уничтожьте всю технику, включая пушки, которые находятся в правом верхнем углу карты. Только после этого приступите ко второй и третьей миссиям. Затем пересядьте, займитесь опять седьмой миссией, а затем – восьмой.

Цель миссии состоит в том, что вы на одном из вертолётов должны разрушить все постройки, отмеченные голубым.

После разгрома, учинённого в ходе четвертой миссии, на ***пятой миссии*** вам нужно спасти двенадцать вертолётчиков: по четыре человека на трех холмах, каждый из которых охраняется тремя мощными танками, которые можно быстро уничтожить, применив MSSL (по ракете на танк). Привезти спасенных нужно на вертолётную площадку (знак «H» на земле), охраняемую двумя такими же танками и тройкой грузовиков с десантом.

На ***шестой миссии*** нужно спасать ваше плененное начальство. Охрана состоит из трех-четырех вышек, пары бронетранспортёров и шести гранатомётчиков. После того как начальники будут погружены на борт, их надо доставить на «LZ» (один такой пункт – на берегу, а другой – в глубине материка). За каждого начальничка вы получите по сотне баллов брони (Armor).

Седьмая миссия. Вернувшись со спасательных работ, нужно лететь бомбить храм. Вернее, повстанцев, которые его захватили. Не забудьте забрать того человека, которого вы предварительно высадите рядом с храмом.

Цель ***восьмой миссии*** – уничтожение конвоя (несколько мощных танков во главе колонны, три-четыре БТР, парочка грузовиков и два или три средних танка). Потом вы должны вернуться на базу (Home Base).

Второй уровень

Первое, что нужно сделать, – поднять ящик, который находится слева от вас на небольшом катере, и перевезти его на остров северо-восточнее взлётной посадки, за дом. Во второй части ***первой миссии*** вам предстоит подобрать шпиона (человека, который спустится на парашюте).

Вторая миссия. Необходимо успеть взорвать три ASAT-ракеты (стратегические). Первая стартовая площадка находится на заброшенном корабле, вторая – на подводной лодке и третья – на острове. Чтобы взорвать третью ракету, нужно посадить рядом с бункером (на взлётную площадку – зелёный треугольник на радаре) шпиона, который откроет стартовый люк ракеты.

Лучше всего уничтожать ракеты при помощи двух ракет MSSL или одной WING.

Чтобы не тратить боезапас зря, при уничтожении третьей ракеты, стартующей из бункера, дождитесь, когда она будет взлетать, и выпустите в неё одну WING-ракету.

В ходе ***третьей миссии*** нужно уничтожить девять ракетных пусковых установок и девять вражеских вертолётов. Их уничтожение возможно лишь при наличии полного боекомплекта ракет MSSL и WING. Можно использовать вооружение, находящееся рядом с вражеской базой (на взлётной полосе). Вертолёты, которые успели взлететь, следует уничтожать с расстояния, используя две MSSL-ракеты, одну WING или шесть RKTS.

На ***четвертой миссии*** вам нужно уничтожить вражеские корабли – джонки, вооруженные ракетными установками. Кораблей много, но большинство пока стоит на якоре. Однако не надейтесь, что это надолго. Как только вы подлетите к ним, они начнут отправляться.

Если хотя бы один кораблик пересечет контролируемую вами область, появится надпись «Return to Base», и вам придется заново проходить весь уровень.

На каждый корабль придется потратить две MSSL-ракеты.

В ходе ***пятой миссии*** вам нужно уничтожить восемь катеров-диверсантов до того, как они выйдут в открытый океан.

Цель ***шестой миссии*** – не дать выйти за пределы карты четырём ракетным крейсерам.

Чтобы остановить крейсеры, пролетите подальше вперёд. Нужно активизировать защитное поле, установив на специальные места в верхнем левом углу карты две канистры. Охрана этих объектов состоит из двух гранатометчиков и трёх патрулирующих кораблей.

Также следует уничтожить три ангара, в которых есть нужные вам топливо, патроны и ракеты.

Заранее позаботьтесь об охране для себя.

На ***седьмой миссии*** вас направят громить вражеские бараки. Вашего агента следует высадить восточнее бараков на взлётную площадку. А вертолет пусть расчистит дорогу агенту, уничтожая всю живую силу. Отвлеките огонь пушек (установлены на башнях) на себя – и башнями займется агент.

Уничтожив бараки, вы должны будете уничтожить нефтяную вышку, на которой засел мафиози, поддерживаемый четырьмя пушками (***восьмая миссия***). Постарайтесь уничтожить всё на этой платформе: четыре пушки, кран, вышку и строение.

Девятая миссия. И все-таки мафиози удрал на хорошо охраняемый остров. Прорвав оборону, вы должны взять преступника на борт (он скрывается на катере, который нужно потом уничтожить, иначе он будет обстреливать вас).

Остается лишь вернуться на «Home Base».

Третий уровень

Первая миссия. Вы в Северной Корее и должны вызволить и доставить (живыми!) на «LZ» трёх агентов службы безопасности.

Как только вы обстреляете из пулемета одно из зданий, появятся многочисленные враги. Так что лучше всего использовать дымовые ракеты или ракеты с газом (TGAS-ракеты). Если вы не успеете быстро расстрелять пехотинцев, прибудет вражеская техника.

Врагов уничтожайте с вашего вертолёта из-за укрытия с расстояния. Или же примените дымовые ракеты: сначала приедут пожарные машины, а уж потом вражеская техника. За это время вы успеете разобраться с пехотинцами и забрать очередного агента. Если же применить ракеты типа TGAS, все вражеские пехотинцы выбегут на улицу и не заметят, как вы заберёте агента.

Целью ***второй миссии*** является уничтожение четырёх броневиков, которые будут выезжать из-за пределов экрана по одному: три сверху (с северного левого края карты, с севера и с северо-востока) и один снизу (с правого края экрана).

На ***третьей миссии*** вам предстоит конвоировать автобус с мирными жителями других стран.

На автобус нападут, когда он ещё не отправился. В пути его будут обстреливать мотоциклисты. Более того, если он еще куда-нибудь не туда свернёт, считайте, ему конец: кругом засады из танков и ракетных установок.

На ***четвертой миссии*** вам нужно пересесть с одного вертолёта на другой. Сначала высадите Андреа (Andrea), потом уничтожьте врагов, находящихся слишком близко, а уж потом пересаживайтесь.

В ходе выполнения ***пятой миссии*** нужно эвакуировать дипломатов. Транспортный вертолёт сможет забрать всех пассажиров только в два захода. Вражеские пехотинцы тоже нападают дважды.

На ***шестой миссии*** вы должны сопровождать дипломатов, следующих в бомбоубежище. По дороге нужно убивать противников и уничтожить пару-тройку танков, две пушки и две ракетницы. Если хоть один дипломат будет убит, появится надпись «Return to Base». Чтобы избежать этой неприятности, заранее уничтожьте танки, ракетницы и пушки.

На ***седьмой миссии*** нужно прилететь на стадион. После посадки вы увидите специальную заставку.

Третий уровень игры можно начать сразу с ***восьмой миссии*** (см. раздел «Пароли»). Здесь вам предстоит сначала подобрать агента Андреа, потом подлететь к захваченному врагами вокзалу (оккупантов желательно уничтожить) и высадить. Пассажиры сядут в поезд, который теперь находится под вашим конвоем.

Нужно уберечь хотя бы один вагон. Будьте внимательны: топлива и боеприпасов мало. Не дайте врагам уничтожить поезд. Если ваш вертолет приблизится к неприятелю, этим вы отвлечете огонь от поезда. Естественно, в этих условиях вам не помешает солидная броня.

Чтобы облегчить прохождение ***девятой миссии***, можно еще в ходе выполнения восьмой миссии уничтожить три моста через реку (в нижней части экрана). А машинами с локаторами (их тоже три) займитесь позже. Эти машины сопровождает многочисленная техника врага, в том числе два вертолёта (таких же, как и ваша «Cobra»).

Четвертый уровень

Цель ***первой миссии*** – взятие на борт вашего агента Андреа. Она находится на одном из полигонов ваших союзников. Рядом на этом же полигоне находится танк «M-1», в который можно пересесть.

На ***второй миссии*** вам придется целых полчаса ждать американских бомбардировщиков, отражая атаки вражеских танков различной тяжести. Прорыв противника будет не слишком сильным, если во время первой миссии вы затребуете помощь союзников. Для этого, пролетая над войсками союзников, нужно нажать **START**, а потом ✖. Если же вы хотите, чтобы пехота союзников была еще сильнее, привезите им базуки и бронежилеты с базы северо-восточнее той, на которой находятся солдаты.

На ***третьей миссии*** вам предстоит просто вернуться на «Home Base».

Пятый уровень

На ***первой миссии*** вам нужно лететь спасать двух ваших агентов. Сначала нужно спасти агента Наранью (Naranja). Она находится рядом с бурильной машиной, ее атакуют три танка, три БТР и четыре скоростных броневика. После того как враги будут уничтожены, не забудьте о втором агенте: на него тоже охотятся.

Как только Наранья сядет в бурильную машину, следите за ней. Она забежит в дом, а потом выбежит оттуда со вторым агентом. Сразу после этого прямо под вами (если вы следовали за бурильной машиной) появится посадочная площадка, и вы сможете пересесть со своего «Comanche» на «Havos». По завершении видеоролика подберите обоих агентов.

На ***второй миссии*** вы должны разрушить все вражеские локаторы, спрятанные в хорошо охраняемых домах. Один из локаторов вам помогут уничтожить союзники.

Цель ***третьей миссии*** – уничтожение спрятанного в машину устройства, не позволяющего

применять в этой зоне ракеты. Вам придется рассчитывать только на пулемёт. Еще предстоит конвоирование агента на мотоцикле. (Впрочем, об агенте можно не беспокоится, если всю вражескую технику уничтожить во время второй миссии).

Технику врага легко уничтожить «по конвейеру»: стреляйте в первую машину. Сразу после её уничтожения на это место подъедет следующая машина и т. д.

После того как машина с «приборчиком» будет уничтожена, можно будет использовать ракеты, а также откроется карта. Теперь, на ***четвертой миссии***, карта подсказывает вам, что и где делать: сначала будет показано, где находится нужная посадочная площадка, а позже – где находятся бронированные передвижные платформы. Их необходимо уничтожить после того, как агент, которого вы высадите, забежит на платформу с одной стороны и выбежит с другой. Учтите, что миссия будет провалена, если агента поразит хоть один залп (даже от последней платформы.)

Пятую миссию следует выполнять очень осторожно и в тоже время быстро, чтобы враги не успели убить вашего агента Андреа.

Вам нужно уничтожить все шесть пусковых гнёзд для ракет с ядерными боеголовками. Для этого предстоит высадить Андрэ возле одного из шести домов с ракетными гнёздами, а потом, воспользовавшись WING-ракетой, уничтожить боеголовку, вылетающую из гнезда. (После того, как Андреа слезет с вертолёта, дом «отъедет» в сторону, открыв гнездо ракеты.) Не торопитесь, подождите немного и стреляйте в тот момент, когда ракета будет взлетать. После каждой уничтоженной ракеты пополняйте запасы оружия, брони и топлива.

Возле большинства гнезд после того, как Андреа «отодвинет» домик, обнаружатся силы неприятеля (вертолёты «Havos» или танки «M-90»). Поэтому, выпустив Андреа, отлетите (жмите **R1**, чтобы сэкономить время). Выстрелите и заберите Андреа.

Уничтожив шесть ракет (открыв все гнёзда), вы должны будете высадить Андреа около большого дома (***шестая миссия***). В доме спрятан второй вертолёт «Havos», предназначенный для Андреа. Она полетит за вами помочь в уничтожении установки «Кинжал Шивы» (в здании, находящемся напротив домика, в котором был спрятан второй вертолёт). Установку расстреливайте WING-ракетами. Сразу после того, как обе ракеты будут уничтожены, не мешает уничтожить ещё и пушку, стоящую сзади.

Когда установка будет уничтожена, появится надпись «Mission Complited». Вам остается вернуться на «Home Base / LZ» – и вы увидите новую заставку.

Секретный уровень

Вы увидите карту второго уровня. Но тут нет секретной «жизни» на северном острове. Кроме того, теперь здесь сосредоточены гораздо большие силы противника. Да и нефтяная вышка совсем в другом месте, уничтожить её гораздо труднее.

Цель ***первой миссии*** – уничтожить большую часть вражеской техники (все ракетные самоходные установки и набережную охрану из пушек).

На ***второй миссии*** нужно пересесть с вашего вертолёта на самолёт «AV-8 Sea Harrier». И летите выполнять третью миссию. Пересадке будут мешать пехотинцы и одна пушка. Пехотинцев уничтожьте из пулемёта, а пушку лучше уничтожить залпом ракет RKTS.

После того как вы пересядете на «Harrier», вам нужно лететь громить нефтяную вышку (***третья миссия***). Стреляйте именно в вышку, а не по пушкам или строению с краном. За броню не беспокойтесь: нефтяная вышка взорвётся раньше.

Советы

Не забудьте про пересадку в четвёртой миссии ***первого уровня***.

На ***втором уровне***, как и на первом, есть секретная «жизнь». Она находится на северном острове, на западной его оконечности в домике рыбака у самого моря.

На ***третьем уровне*** (после взрыва или седьмой миссии) тоже есть секрет. В здании парламента (единственное целое здание, в нем горит свет) спрятан «AV-8 Sea Harrier».

На ***четвёртом уровне***, если вы захотите прокатиться на всех видах техники союзников, вам будут необходимы пять «жизней». Ещё на этом уровне есть новое оружие – усилитель пулемёта, делающий короткую очередь эквивалентной по поражающей силе двум ракетам типа RKTS. А на бурильные машины можно не обращать никакого внимания.

На ***пятом уровне***, как и на третьем, спятана техника. А именно – танк «M-90» (в доме, который находится на самом севере карты – сверху и посередине).

Пароли уровней игры

1	–	JUNGLEWAR
2	–	CUTTHROATS
3	–	COUNTDOWN
3 (миссия 8)	–	PLUTONIUM
4	–	PUSAN
5	–	ARMAGEDDON
6	–	LIGHTNING

Секретные пароли

Снижение расхода топлива достигается применением пароля «MPG».

Чтобы играть с пятью «жизнями», начните обычную игру, а потом либо провалите миссию (появится надпись «Return to Base»), либо растратьте все «жизни». Когда появится основное меню, в графе «Enter a Passvord» наберите пароль «WARRIOR».

Вот еще один способ применить этот пароль. Выберите строку «Load / Save», а затем «Enter a Password». Укажите пароль того уровня, на котором вы хотите играть. Затем, использовав пункт «View a Password», нажмите ✖ и ▲, снова выберите строку «Enter a Password» и наберите пароль «WARRIOR».

Вы получите четыре попытки, если используете пароль «PHOENIX».

Проиграйте и при загрузке, выбрав пункт «Enter a Password», укажите: «EAGLEEYE» – и по вашему вертолёту никто не будет стрелять, причём вы тоже не сможете ни в кого стрелять.

Ваше оружие усилит свою поражающую мощь, если вы используете пароль «LAZARUS».

Быстрое движение обеспечивается применением пароля «WARPDRIVE».

Дополнительную « жизнь», спрятанная на уровне, можно получить при помощи пароля «GOPOSTAL».

Off World Interceptor

Разработчик	BMG
Жанр	боевые гонки
Игроков	до 2

Вам нужно «кругом» объехать несколько планет, избегая встреч с врагами и... минами.
В «конце» планеты вас ждет ее хозяин – тяжелый танк.
Чтобы выстоять, вы можете тратить заработанные деньги, приобретая снаряды, «жизни», моторы, шины и даже новые автомобили.

Пароли уровней игры

```
lp5vk?pzqg41417p
nrgv!tb9mbjgkb8!
cqd?dc5kpl5kw741
```

Много денег

Чтобы получить много денег, в первом меню (выбор режима) нажмите ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, L1.

Ogre Battle

Секретные имена

Чтобы попасть на финальную битву, укажите в качестве своего имени: «FIRESEAL».

А для прослушивания музыкального сопровождения используйте имя «MUSIC/ON».

Olympic Summer Games

Разработчик US Gold
Жанр спорт

Хотите принять участие в Олимпиаде-96, состоявшейся в Атланте? Вас приглашают состязаться сразу в пятнадцати видах спорта.

Советы

В ***беге на 100 м*** для успеха главное – быстро и ритмично жать на кнопки.

В ***беге на 400 м*** и в ***заплыве на 100 м*** следите за датчиком усталости бегуна (пловца). Берегите силы. Спуртовать можно лишь перед финишем.

При выполнении ***прыжка*** нужно правильно оттолкнуться: нажать кнопку действия и выверить угол прыжка. ***Прыгая с шестом***, наловчитесь управлять им, ориентируясь на показания нескольких датчиков.

В ***прыжках в высоту*** поднимайте планку медленно: вы прыгаете до трех неудачных попыток.

В ***метаниях молота***, ***диска*** и ***копья*** важно соразмерять разбег, размах и угол выброса снаряда.

В ***фехтовании*** важная реакция. Чтобы защищаться, нажимайте направление от противника. Если же ваш противник промахнулся, бросайтесь вперед. Укол при этом лучше всего наносить в маску.

Стрельба стендовая и ***пулевая*** – на точность и скорость. А ***при стрельбе из лука*** нужно учитывать влияние ветра.

Толкая штангу, вы должны виртуозно работать с двумя датчиками, да еще следить за состоянием тяжелоатлета. Это самый интеллектуальный вид спорта!

Overblood

В этом трехмерном приключении от «Electronic Arts» вам придется бродить по огромным многоэтажным строениям. Игру отличает ярко выраженная исследовательско-поисковая направленность. (Попробуйте пересчитать слова «исследуйте» в нашем прохождении – и согласитесь.)
Герой, за которого вы будете играть, просыпается от долгого сна. Естественно, он всё на свете забыл. И чтобы вспомнить хоть что-нибудь, ему предстоит копаться в компьютерных терминалах, разбираться в запутанных подземных коммуникациях, знакомиться с отвратительными мутантами. Встретятся многочисленные головоломки. Словом, из мрака забвения – в безумную действительность.
Все игровые объекты полностью трехмеры, и даже предусмотрено преломление лучей, проходящих через стекло.
Слабая сторона игры – не всегда удобное и «тормозное» управление.

Кнопки

▲ – присесть;
■ – прыгнуть;
✖ – использовать предметы (вместе с удерживанием **R1** – огонь);
● – бежать (и передвигать статую);
L1 – сменить вид;
L2 – обзор;
R1 – выбор героя;
SELECT – выбор предметов;
START – «пауза».

Прохождение

Очнувшись от криогенного сна, перемените синюю полоску на красную, чтоб не замерзнуть до смерти. Идите к вспомогательному генератору между криокамерами № 3 и № 4. Встаньте на колени, осмотритесь и повозитесь с панелью, чтобы температура увеличилась.

Исследуйте дверь с маленьким колесом. Продвиньте ее вперед и войдите. В комнате в правом дальнем углу есть коробка. Встаньте на колени, чтобы открыть её. Возьмите прибор для записи игры.

В дальнем левом углу откройте коробку, возьмите свитер и компьютерную микросхему.

Подойдите к роботу и включите его, использовав чип. Потом вернитесь в комнату с криокамерами. Включите робота и управляйте им с помощью компьютера между камерами № 1 и № 2. Вы получите информацию и обнаружите одну из двух главных дверей. Исследуйте её и выходите.

Роботом исследуйте обломки (нужно найти карту охранника), а мужиком – другие обломки. Выходите через дальнюю дверь.

Идите в дверь на другом конце. Вы очутитесь в Т-образном коридоре. Идите в центральную дверь.

Пройдите в дверь маленького коридорчика. В комнате с лифтом используйте терминал между двух круглых дверей. Когда вы откроете правую дверь, на вас упадёт мёртвый мутант. Встаньте на колени и осмотрите его.

Обнаружив кусок бумаги, идите в Т-образный коридор. Пройдите через правую дверь. Вы очутитесь в коротком коридоре. На двери в конце – кодовый замок. Введите код «61891» и нажмите оранжевую кнопку. Идите в эту дверь – попадете в главный коридор. Вам налево.

В хранилище двигайте коробки, чтобы пробраться к дальнему левому углу. Включите робота и исследуйте маленькую коробочку с разбитым стаканом. Это отключит энергию.

Переключитесь на человека и идите в кабинет направо от коробки. Используйте карту охранника (security card). Возьмите в кабинете «лазерный нож» и вернитесь в главный коридор. Идите вниз по коридору, потом – направо, до дыры. Войдите в дверь.

В комнате для отдыха сдвиньте статую. Встаньте на колени и возьмите «антигравитатор». Пройдите в дырку в полу коридора и встаньте у края. Используйте «антигравитатор» и прыгните на другую сторону.

В компьютерном центре подойдите к панели управления (слева) и исследуйте её. Подойдите к панели управления с другой стороны. Выключатели поставьте в положения «off» – «on» – «off» (слева направо).

Идите в компьютерный центр и исследуйте компьютер. Он выдаст информацию о неисправности главного генератора. Покиньте комнату, подойдите к двери с кодовым замком и войдите в дверь справа от кодового замка.

В длинном коридоре на середине пути (внизу) вы увидите решётку в стене. Встаньте на колени и разрежьте её с помощью «лазерного ножа».

Включите робота и выйдите в открытую решётку. Подойдите к панели управления генератора и выйдите.

Выйдите из холла через дверь, в которую вошли, повернитесь направо и идите через кодовую дверь в изогнутом коридоре. Идите в Т-образный коридор (через дверь прямо).

В зале с красной мигалкой пройдите до угла и выйдите через дверь на другом конце. По лестнице идите слева, вдоль балкона. Вы придёте к сломанной аркаде. Встаньте на край и с помощью «антигравитатора» прыгните на другой край через балку.

Исследуйте дверь. Она поднимется (а потом снова упадет). Нужно использовать «антигравитатор» и пароль. Встаньте на колени и проползите под дверью. Идите в левую дверь. Найдите три рубильника и переведите их в положения «down» – «up» – «down» (слева направо).

В аллее, пройдя дальше, вы увидите широкую балку. Идите по ней до другого конца. На полпути робот начинает вибрировать. Весь комплекс сотрясается, балка трещит. Бегите вперед, пока она не рухнула.

Прыгните на белую трубу правее центральной платформы. Идите в темноту.

Вы в туннеле, который ведёт к главному генератору. Прыгните вниз в отсек с генератором, потом – направо, прыгайте к панели управления.

Идите на край и прыгните прямо, чтобы достичь панели управления. Исследуйте панель

управления, включите генератор. Как только он остановится, идите против часовой стрелки до отсека с роботом. Прыгните вперёд и выходите через дверь.

Из тёмного коридора выберитесь через дверь (в конце), вы выйдите в зал с открытой решёткой. Выходите в противоположную дверь. Через изогнутый коридор вернитесь в Т-образный коридор и идите налево в маленький коридор. Войдите в комнату с лифтом.

Просмотрев демонстрационный ролик, зайдите в лифт. Оказавшись в длинном коридоре, переключитесь на робота и изучите контрольную коробку на стене справа. В конце холла поднимется дверь. Проведите человека через дверь. Переключитесь на робота, используйте контрольную коробку и быстро пробегите в дверь.

В новом Т-образном зале пройдите через дверь направо. В S-образной комнате с мёртвыми мутантами на полу не поворачивайте красный кран на стене! Идите в конец комнаты. Вы услышите женский крик.

Идите в конец холла. Когда вы доберетесь до третьего тела, мутант вскочит, начнется демонстрационный ролик. Идите в ту дверь, откуда пришли. Выйдя в холл, идите в противоположную дверь.

На химическом складе, справа, вы увидите вентиляционное отверстие. Залезьте туда, проползите до конца вентиляции. Вы опять услышите женский крик. Ползите на свет – и вы попадёте в нижнюю комнату.

Женщину по имени Милли терроризирует мутант. В правом верхнем углу экрана появится уровень жизненной энергии. Вы должны замочить мутанта. Действуйте кулаками. Старайтесь всегда стоять лицом к мутанту. Не давайте мутанту ударить вас: зажмите его в угол и бейте, не переставая.

Разобравшись с мутантом, встаньте на колени и осмотрите женщину. Придя в себя, она передаст вам образец. Посмотрите на полку за огнетушителем (или канистрой), там лежит серебряный ключ.

В комнате на столе вы найдете сломанный термостат. Выйдите из комнаты, проходите через S- и Т-образные коридоры и пройдите на химический склад.

Опустите подъёмник и прыгните вниз. Идите в левый дальний угол и используйте серебряный ключ, чтобы открыть серую коробку. Возьмите взрывчатые вещества. Встаньте на колени и исследуйте коричневый брезент. Обнаружится канистра с маслом. Встаньте на колени и осмотрите белый брезент (позади большого стеклянного контейнера) – найдете медкомплект.

Исследуйте панель управления справа от лифта. Лифт поедет вверх. Подойдите к гидравлическому устройству и используйте канистру с маслом, чтобы лифт не трясся. Опустите лифт. Поднявшись, выйдите через дверь рядом с вентиляцией.

В метро. Прыгните на свободные рельсы. Дойдите до разбитого вагона. Справа в стене – дыра. Разместите термостат (детонатор) на земле и напихайте в него взрывчатки. В вашем распоряжении девять секунд, чтобы отбежать назад и запрыгнуть на платформу.

Подойдите к дыре, прыгните на рельсы с другой стороны и повернитесь лицом к поезду (возможно, придётся прыгнуть на поезд).

Просмотрев демонстрационный ролик, войдите в поезд и исследуйте коробку на правой стене. Найдите пистолет и красную карточку. Идите дальше, поднимитесь на платформу и выйдите через дверь.

В контрольной комнате вентиляционной системы используйте компьютер, чтобы увидеть схему вентиляции. Красная карточка позволит вам открыть противоположную дверь и пройти в неё.

В У-образном коридоре идите в дверь налево. Просмотрев ролик, переключитесь на человека и пройдите в помещение, из которого можно управлять системой вентиляции. Залезьте в вентиляцию и ползите к двери. Попробуйте её открыть.

«Включите» Милли и ползите в комнату управления системой вентиляции. Посмотрите компьютерную схему. Переключите три нижние двери – средняя дверь позволит открыть все три.

Покинув компьютер, переключитесь на мужика. Ползите в открывшуюся дверь, пока не

достигните яркого света. Если ваш путь окажется заблокирован вентилятором, нужно «взять» Милли, переместить её в S-образный зал и повернуть красный вентиль.

Вы попадёте к двум большим вентиляторам, которые вдунут вас в комнату. Встаньте на колени и проползите вперёд в комнату. Исследуйте панель управления, чтобы отключить вентиляторы.

Вернитесь по лестнице и поднимитесь в вентиляцию. Ползите, пока не найдёте другой выход. Там будет ещё один вентилятор. Пройдите через него, исследуйте вентиляцию с другой стороны и ползите дальше.

В исследовательской лаборатории встаньте на колени около красного бака. Вы должны найти аптечку. Используйте образец вируса в испытательном режиме (слева от стола, на окне).

По окончании демонстрационного ролика нажмите красную кнопку на стальной панели – и вода в центре комнаты исчезнет.

Исследуйте машины на стенке слева от двери. Вы найдёте боеприпасы. Потом исследуйте бассейн и погрузитесь в него. Плывите на противоположную сторону бассейна, встаньте на колени и исследуйте сломанные ворота. Проползите над нами.

В комнате со сломанной трубой пройдите к вентилю и попробуйте повернуть его. Используйте канистру с нефтью и снова поверните вентиль. В комнате позади поднимется дверь. Идите туда.

Теперь плывите. За вами гонится глыба. Прыгните вверх (вы полезете по сетке). В небольшом зале, как только подойдёте к двери, вас атакует мутант. Избейте его и идите через дверь.

Вы достигли комнаты с лифтом. Используйте панель управления и переходите на другой уровень.

Выбравшись из комнаты, вы попадёте в Т-образный коридор. Идите налево в дверь. Вы попадёте холл с окнам. Встаньте на колени и исследуйте один из кофейных столиков, чтобы найти ещё одну обойму.

Вернитесь в коридор и исследуйте контрольную коробку для лазеров. Введите пароль «91861», чтобы выключить лазеры. Далее идите вниз по коридору и в конце коридора войдите в дверь.

На мосту с дырой посредине ваш герой должен прыгнуть на другую сторону и пройти в дверь. После того, как мутант будет убит, заходите в дверь «r38-2».

Исследуйте компьютер в этой комнате. Встаньте на колени и возьмите железные прутья. Еще раз встав на колени, исследуйте картотеку в шкафу. Найдите ружьё и выходите из комнаты.

Пройдите по коридору в комнату «r38-6». Встаньте на колени. Найдите боеприпасы и выходите.

Идите вниз по коридору. Войдите в комнату «r38-5». Подберите железную сетку на полу в задней комнате. Выходите и вернитесь к сломанному мосту. Положите два прута параллельно. Поверх них настелите сетку.

Идите в комнату «r38-2». Пройдите на кухню (в конце зала, напротив двери к мосту) и купите у автомата (слева) аптечку.

Выбравшись из этой комнаты, пройдите в комнату «r38-5» и прыгните в дырку, на которой лежала сетка. Идите прямо по коридору.

Воспользуйтесь ружьём, чтобы открыть стальную коробку на деревянной палке. Возьмите горелку. Откройте дверь и идите вниз в туннель.

По сетке, справа от трубы, вы проберетесь в комнату «r38-7». Идите в дверь соседней небольшой комнаты и иследуйте компьютер. Вам нужно достать компакт-диск (CD-ROM). Вернитесь в комнату «r38-7» и выходите в коридор.

Вернитесь в коридор, граничащий с комнатой лифта. Встаньте на колени и исследуйте сеточный пол, чтобы увидеть внизу карточку. Используйте горелку, чтобы проделать дыру.

Прыгните в дыру, встаньте на колени и возьмите жёлтую карточку (электронный ключ). Справа от воды подберите обойму. Вылезайте из дыры.

Бегите в противоположную от сетки сторону. Ваш герой начнёт мутировать. По окончании демонстрационного ролика идите в лабораторию через автоматически открывающуюся дверь. Посмотрев в белую коробку, вы обнаружите предмет «allen wrench».

Вернитесь в коридор около лифта и идите в комнату «r38-5». Спуститесь в туннель, найдите решётку и с помощью ружья взломайте её. Войдите туда.

Вы очутитесь на балках сломанного моста, идите вперёд, потом направо и ещё раз направо. Пройдите в дырку в конце балки.

В комнате «r38-3» войдите в дверь сбоку и в левый кабинет.

В комнате управления встаньте на колени, повернувшись к машине. Слева вы найдёте обойму. Теперь встаньте на колени лицом к панели, сзади (и чуть правее) – аптечка. Подойдите к главному компьютеру и используйте компакт-диск.

После демонстрации покиньте комнату и войдите в предыдущую дверь. В конце зала есть проход в комнату «r38-5». В ангаре осмотрите костюм рядом с коробкой на стене. Вы найдёте ещё одну обойму. Идите через дверь с круглым окном в другую комнату.

В туннеле исследуйте машину (ещё одна обойма). Идите до конца туннеля и остановитесь перед темнотой.

Пройдите на платформу и исследуйте водяную накипь. Спуститесь в туннеле и войдите в дверь. На вас сразу же нападет мутант. Расправившись с ним, встаньте на колени и исследуйте «skimmer-01» – обнаружите батарею жизни. Идите назад. Пройдите на платформу со «skimmer-03» и используйте батарею жизни.

Пройдя через дверь в следующую комнату, вы окажетесь на дороге. Наверху – гигантский трос. Разберитесь с мутантом, пройдите к двери лифта, исследуйте ее и входите.

Пройдите в нижнюю часть зала и куполообразное строение. В криокамере пройдите к выходу с другой стороны. Из коридора войдите в дверь слева.

В комнате для совещаний исследуйте труп, прислоненный к стене (найдете обойму). Под столом лежит аптечка. Осмотрев другой труп, вы найдете карточку-пропуск с вашей фотографией. Вернитесь в коридор.

Зайдите в дверь в конце коридора. Покажите двум красным роботам вашу карточку. «Сохранитесь» и переключитесь на пистолет.

Когда пройдёт демонстрация, включите «вид глазами»... Вы в ангаре с самолётом и снова дерётесь с «боссом». Убив его, подбегите к соплу самолёта.

В комнате, где находится Милли, просмотрев ролик, «включите» вашего героя для участия в поединке (вид – «глазами»). Пошел отсчет времени, шевелитесь! Чтобы стрелять во врага, удерживая **R1**, нажимайте ✖.

Убили негодяя? Не расслабляйтесь. Исследуйте компьютер в задней комнате. Использовав микросхему, откройте выход. Вы окажетесь в ангаре. Идите по левой стороне.

Выпустите в ненавистного мутанта все патроны. Он будет оживать! Поэтому, не мешкая, бегите к соплам самолёта.

Pandemonium

Разработчик	Crystal Dynamics
Издатель	Electronic Arts
Выход	ноябрь 1996 г.
Жанр	платформенный квест
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	8 из 10

Красивая мультяшная бродилка для одного игрока. Игрок-то один, но героя два: вы управляете обоими героями одновременно. В игре 19 уровней. Все они, от самых лёгких до очень сложных, выполнены с использованием великолепной трехмерной графики, ведь герой движется не только влево и вправо, но еще и вперёд и назад. Игрой не предусмотрены «сохранения»; блоки памяти не нужны. В волшебном городе жили веселый шут с говорящей палочкой и красавица-акробатка. Они-то и нашли старинную магическую книгу. Шут с акробаткой думали лишь позабавить своих друзей, но неумелое

обращение с магией привело к самым печальным последствиям: появился огромный монстр и проглотил весь город. Чтобы спасти родной город, акробатка и шут должны найти кристалл желаний.

Вам предстоит освоиться в диком лесу, изучить процесс обработки дерева на пилораме, посетить небесные замки (в самом прямом смысле слова), полетать на дирижабле...

Кнопки

✖ – прыжок;
■ – стрельба;
● – спецприёмы.

Прохождение

Ваш герой может превращаться в носорога, всех убивающего своим рогом; в дракона, летающего и плюющегося огнём; в медлительную черепаху.

Кристаллы дают «жизни»: зелёный – одну, красный – пять, а розовый – двадцать пять.

Розовое оружие позволит вам применить «удар огня», а синее – «заморозка». Желтое оружие – это уменьшение противника. Щит обеспечивает защиту.

В начале ***первого этапа (водопад)*** сбейте статую (прыгая на нее). Наверху будет «заморозка».

Прыгая с водопада, держите ← – и упадёте на мостик. Возьмите ключ. Появится еще один мостик. Спрыгните с моста на ос. По ним вы должны добраться до скалы. Падая вниз, вы соберёте кристаллы.

На ***втором этапе***, когда доберётесь до верха и возьмёте ключ, быстро бегите назад (вниз): за вами мчится стена с шипами. Подойдите к большой двери. Она откроется, и вы сможете пройти на верхушку башни. На башне, уничтожив цветы, возьмите кристаллы.

Внизу на ***третьем уровне*** находится труба. Прыгните в нее – и окажетесь в призовой комнате. Стреляйте в мишень. Сверху из пузыря высыплются кристаллы, удваивающие ваши очки. Остерегайтесь больших зелёных кристаллов: они стреляют.

На ***четвёртом этапе***, чтобы обмануть скачущий камень, нужно прыгнуть и быстро пробежать под ним. Здесь поможет уменьшающее желтое оружие.

На ***шестом уровне (в болоте)*** остерегайтесь зелёной жидкости. Эта болотная жижа отнимает у вас энергию.

Чтобы справиться с ***королем грибов (первый «босс»)***, учтите, что он очень не любит огня. Бросайте в него огненные шары, используя катапульты. Хватит трех ударов.

На ***девятом уровне, в лесу***, вас атакуют кучи пчёл, улиток, а также пауки. По деревьям придётся подниматься и опускаться, как на лифтах. Паутины используйте в качестве батутов. Вам повезет, если вы сумеете найти жёлтое оружие.

Одиннадцатый уровень (на пилораме). Рыцари в ближнем бою дерутся неплохо, но в некоторых местах после их ликвидации появляется ключ.

Пилы, торчащие в дереве, можно использовать как пружины, позволяющие вам совершать эффектные прыжки. В ящиках, если на них прыгнуть, можно отыскать пять кристаллов.

Второй «босс» – огромный солдат с киянкой. Под железным мостом на огне стоит котёл, а рядом с ним есть рычаг. Если нажать на этот рычаг, котёл переместится к проему в середине круга, где будет нагревать шар. Прыгнув на шар, вы подлетите (как на батуте). Нужно таким манером шесть раз приземлиться солдату на голову.

На ***заброшенном дирижабле (тринадцатый уровень)*** опасайтесь столкновения с бомбами. На уровне встречаются пушки. Прыгайте в них и стреляйте (■) по указателю.

На ***четырнадцатом этапе (в небе)*** не бегите вперёд: недолго и упасть. На светлых тучках не задерживайтесь. По разноцветной радуге можно прыгать.

Не прыгайте на пчел ***пятнадцатого уровня*** сразу. Берегитесь бомбы-акулы. Комнаты со светлыми синими стенками обладают телепортирующими свойствами.

А на ***шестнадцатом уровне*** телепортатор – в конуре. Старайтесь прыгать по пчёлам – и вы найдёте сюрприз.

Чтобы взять «жизнь» наверху в розовой дуге (***ледяной дворец семнадцатого этапа***), возьмите оружие и стреляйте в зелёный лёд. Разбив его, вы сможете пройти дальше.

Внутри замка (восемнадцатый этап игры) постарайтесь не сталкиваться с большими розовыми электрическими шарами. Чёрные рожицы дьявола пытаются убить вас. Прячьтесь от громадного дьявола в стеклянных будках.

Первая стадия ликвидации глаза, охраняющего кристалл (это ***третий «босс»***) – разбить все красные кристаллы вверху («лучевые установки» можно перемещать). Далее – глаз на ногах. Убить его можно только пушкой. Прицел передвигается при помощи ролика (встаньте на него и бегите, а затем нажмите кнопки рядом: оружие выстрелит). Чтобы перезарядить оружие, нужно на двух «лучевых установках» подняться наверх и попасть в середину треугольной рамки.

В финале вы увидите красивый мультфильм, из которого узнаете, что акробатка и шут нашли наконец желанный кристалл, а чудовище вернуло город на место.

Пароли этапов игры

1 - ADEAMIIE
2 - EPIJAKCA
3 - FBIJAKCI
4 - KOCCCIEE
5 («босс» № 1)
- NGIAIBJJ
6 - NIIAJBCB
7 - KGCACICI
8 - AHICBAJI
9 - AIICFAJG
10 - AIICBAJI
11 - FBIIAKCK
12 («босс» № 2)
- FDIIAKDC
13 - FFIIAKDK
14 - KACACIBA
15 - ADMCFAID
16 - EMIIEKBE
17 - OEIBIBMJ
18 - FAAIAKCE

Пароли дополнительных возможностей

HARDBODY – бессмертие;
OTTOFIRE – новое оружие;
VITAMINS – тридцать одна «жизнь»;
CORONARY – пятикратный запас энергии;
INANDOUT – способность висеть;
TWISTEYE – возможность вращать экран (удерживая **L1** и **L2**);
EVILDEAD – сразу вернуться;
CASHDASH – этап пройден; призовой этап;
TOMMYBOY – после прохождения этапа – игра в пинбол;
THETHING – бег «велосипедом» (удерживая **L2**, нажмите ●; для возвращения в нормальное состояние держите **L2** + ✖);
BORNFREE – полная карта, возможность выбора этапа;
BODYSWAP – новый персонаж (нажмите ▲ во время игры).

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Pandemonium 2

Издатель	BMG
Жанр	платформенный квест
Игрок	1
Сохранение	по паролям

Никки, Фаргус и Сид вернулись на экраны более сильными и быстрыми. Появилось три новых «летающих» уровня. Фаргус теперь может использовать Сида в качестве оружия.

Пароли

IMMORTAL – 31 «жизнь»;
GCKAOFCA – первый «босс».

Спасибо за присланные материалы Н. Н. Луковкину из Москвы.

Parodius Deluxe Pack

Разработчик Konami
Жанр стрелялка

Вы встретите в этой игре невероятные персонажи: от эксцентричных инопланетян до летающих свиней. Удивят вас, наверное, и пингвины-психопаты. Но разговор со всеми простой: стреляйте!

Выбор уровня игры

На титульном экране нажмите пять раз ■, семь раз ▲ и трижды ●.

Коды

В «паузе» нажмите:

↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ● – максимальная вооруженность (срабатывает один раз);

▲, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ●, ■, ↓, ← – непобедимость (повторное применение кода отменяет его действие).

Если код сработал, должен послышаться шум.

Секретный уровень – Метро

Выберите оригинальный вариант игры. Расстреляйте первую группу врагов, а в следующей группе застрелите только первого врага и подождите секунд двадцать, нив кого не стреляя.

Peak Performance

Жанр гонки

Этот имитатор предоставляет вам широкий выбор машин, трасс, метеоусловий.

Выбор специального класса

Нажмите на экране выбора машины **L1** + ●.

Призовые машины

Любой из «спрятанных» автомобилей после его обнаружения может быть сохранен.

За рулем любого автомобиля пройдите трассу «Bay Area» быстрее чем за три минуты – и получите «Nissan 240 ZX».

В режиме для одного игрока выберите автомобиль и финишируйте в «Uptown Driveway» первым на всех трех уровнях сложности. Финишируйте первым и на следующем уровне. Затем пройдите в «Uptown Driveway» в режиме «Time Trial Mode» – и увидите припаркованный «Diablo».

В режиме для одного игрока, выбрав машину, обгоните всех в «Seven Tight Corners» на всех трех уровнях сложности. Пройдите эту трассу в «Time Trial Mode». У отеля будет стоять ваш «Porsche».

Выберите машину и закончите трассу «Pikes Peak Hill Climb», затратив менее чем две с половиной минуты. За это достижение вам подарят «McLaren».

Пройдите трассу «Northern Country» против часовой стрелки (в режиме «Time Trial»). Пройдите через ворота вблизи реки на втором круге – и получите скутер.

Все эти автомобили можно будет использовать лишь в «Time Trial Mode».

Секретные машины

В меню гаражей установите курсор на «Garage A» и, удерживая **L1**, нажмите ●. Затем установите курсор на «Garage B» и, удерживая **L1**, нажмите ●. Далее, переместив курсор на «Garage C», удерживайте **L1** + **R1** и нажмите ●. Теперь на экране выбора машины вы обнаружите новый гараж, а в нем – автобус, грузовик, болид «McLaren» из «Формулы-1» и даже скутер.

Perfect Weapon

Разработчик ASC

Вы играете за Блейка Хантера – мастера боевых искусств, похищенного пришельцами. Таким образом, вам предстоят схватки с экзотическими противниками в экзотических ландшафтах. Графика – потрясающая.

Пароли уровней игры

1	–	✖, ■, ✖, ■, ■, ●, ■, ●
Garden Moon	–	●, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ✖, ▲
Forest Moon	–	●, ▲, ■, ●, ■, ■, ▲, ▲
Desert Moon	–	●, ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ▲, ▲
Proteus Moon	–	✖, ✖, ■, ✖, ■, ■, ▲, ●

Непобедимость

Приостановите игру «паузой» (**START**) и быстро нажмите ● + ■ + →. Выйдя из режима «паузы», быстро нажмите ← + **R1** + **R2**. Послышится звуковой сигнал – и удары противника теперь не будут причинять вам никакого вреда.

PGA Tour '97

Разработчик EA Sports

Жанр спорт (гольф)

В новой версии имитатора гольфа к вашим услугам два новых поля. Матч будет сопроождаться специальной камерой (вид «картинка в картинке»). Предусмотрен режим прослеживания предстоящего удара в реальном времени.

Советы

Пользуйтесь возможностью предварительного просмотра, чтобы оценить силу и направление удара.

Отправляя биту вниз по склону, берите левее. А вверх по склону – правее.

Используйте игру ваших соперников-профессионалов для корректировки собственных действий.

Philisoma

Издатель Sony

Жанр стрелялка

Сюжет игры задается качественными киновставками. Предусмотрено много ракурсов. Очень надежна система управления.

Советы

В «босса» нужно стрелять сзади. Потом смещайтесь влево или справо.

В начале одного из этапов ваш корабль увеличится. В таком виде его очень легко сбить, поэтому старайтесь стрелять первым.

Встроенная игра «Phalanx»

Пока загружается игра, нажмите и удерживайте **START** и **SELECT** на втором контроллере – попадете в секретную игру.

Pit Ball

Просмотр видеозаставок. Секретная игра

Выберите тест видео. Нажмите ←, →, ■, ●. Теперь вы сможете просматривать все заставки.

В опции проигрывания видеороликов переведите курсор на любую заставку и нажмите ■ + ● – вы попадете в секретную игру.

PO'ed

Издатель Accolade

Жанр боевик

Игру отличает превосходное чувство юмора.
Вы играете за повара космического грузового корабля. Но корабль атакован космическими пиратами, весь экипаж пленен. Придется сражаться вам – подручными средствами: сковородками, вилками, пельменями...

Выбор этапа игры

Не хотите начинать с первого уровня? Тогда одновременно нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ↑, затем выберите в первом меню пункт «NEW GAME» (●).

Для выбора уровня сложности, удерживая **L1** + **L2** +**R1** + **R2**, нажмите →, затем ■ (легкая игра), ✖ (игра средней сложности) или ● (сложная игра).

Полное вооружение

В режиме карты (■ + **SELECT**) нажимайте ←, пока стрелка карты не покажет на вас. Нажмите **START** и, пока камера поворачивается, одновременно нажмите **L1** + ■ + ✖ + ●. Выйдите из режима карты нажатием **SELECT**. Теперь, нажав ▲, вы станете обладателем всех видов оружия.

Непобедимость

Выберите в меню оружия сковороду. Снова вызовите меню оружия и нажимайте ● + **R1**, пока рядом с датчиком здоровья не загорятся три девятки.

Пополнение запаса снарядов и здоровья

В пешеходном режиме («Foot Mode») совершите прыжок назад, нажав ■ + **L2**. В воздухе нажмите:

→ + ✖ + ● – все виды оружия будут обеспечены снарядами;

→ + ✖ + **R2** – вы получите полное здоровье.

Детектор столкновений

В реактивном режиме («Jet Pack») найдите какое-нибудь мертвое тело и остановитесь над ним. Вызовите меню оружия (▲) и нажмите **L1** + ↘. Чтобы не провалиться сквозь пол, воспользуйтесь реактивным комплектом.

Чтобы теперь выключить детектор столкновений, в меню оружия нужно повторно нажать **L1** + ↘.

Просмотр финала

Высветив в главном меню пункт «Load Game», удерживайте → и нажмите ●. Отпустите → и нажмите ▲, ← + ■, ▲

Pop 'n' Twin Deluxe Pack

Разработчик Konami

Эта игра продолжает тему «Parodius». Много персонажей и игровых уровней.

Выбор уровня игры

Набрав 573.000 очков, дождитесь демонстрационного ролика с принцессой Мемора, а затем нажмите **R1**, **L1** – можно выбирать уровень.

Игра во тьме

В аркадном режиме приостановите игру «паузой» и нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.

Porsche Challenge

Разработчик	Sony
Издатель	Sony
Выход	август 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	7 из 10

Это один из лучших на PlayStation гоночных симуляторов, который переносит вас в водительское кресло «Бокстера» – нового автомобиля Porsche. Игра разрабатывалась совместно с фирмой Porsche. Результатом этого сотрудничества стало перенесение акцентов на техническую сторону гонок.

Играя, вы видите своего водителя, порой комментирующего ситуацию. Шесть предлагаемых водителей различаются характерами и манерой вождения. К вашим услугам чемпионат, гонки на время, тренировочный режим. Для двух игроков предусмотрен режим «друг против друга». В каждом заезде участвуют четыре машины.

Игра состоит из двенадцати трасс разной сложности, в том числе – легендарный испытательный полигон Porsche в Штутгарте. Каждая трасса имеет три вариации: длинную, интерактивную и зеркальную. Зеркальный режим (вывернутая трасса) включается после завершения вами чемпионата. Наиболее интересен интерактивный режим: вид трассы зависит от того, какой конус был вами сбит.

Графика «Porsche Challenge» потрясающа. Пусть в «Wipeout» лучше спецэффекты, пусть «Motor Toon» более красочен, зато «Porsche» имеет самые реалистичные текстуры трасс и объектов на обочине. Прекрасно воспроизведены соседние автомобили, нет искажений и резких скачков изображения. Пожалуй, сверхдетальное изображение автомобиля даже отвлекает. Лучше всего получились колеса: вертятся и визжат на поворотах, как настоящие.

Вместо стандартного контроллера фирмы Sony удобнее использовать «neGcon».

Управление

Чемпионат состоит из двенадцати трасс (4 обычные трассы, 4 длинные и 4 интерактивные). Каждый круг интерактивной трассы готовит вам новые ловушки (предметы на трассе, снятые заграждения и т. п.). Одержав победу на всех двенадцати трассах и посмотрев видеоролик победителя, вы сможете сыграть в зеркальном режиме.

В одиночной игре можно менять обзор (при помощи **L2**).

Выберите язык: английский, французский или итальянский. Определитесь со сложностью игры:

easy	–	легкая игра;
medium	–	игра средней трудности;
hard	–	самая сложная игра.

Вам предоставлен выбор коробки передач: ручной или автоматической.

Каждая гонка начинается с шестой позиции. Вы должны выиграть – и тогда пройдете на следующую трассу. Выиграв на четырех базовых трассах (Штутгарт, США, Япония и Альпы), вы получите доступ к опции «сохранения» и вернетесь в Штутгарт. Но теперь трассы будут длинней и сложней.

Водители

Dan – американец-кикбоксер на белой машине;
Beats – диджей из Британии на зеленом «Бокстере»;
Taka-bo – японец-хакер на красном автомобиле;
Nikita – французский журналист (папарацци, небось), машина – кремовая;
Marco – маханик-итальянец, ведущий голубой «Бокстер»;
Rachel – топ-модель из Швеции на розовом автомобиле;
Test Driver– неизвестный тест-пилот на черной машине.

Машины Dan'a и Rachel лучше держат дорогу, меньше скользят. Слабость этих автомобилей – плохо поставленная динамика разгона.

Beats и Marco – герои среднего уровня. Их машины лучше разгоняются, чем у Dan и Rachel, но менее устойчивы.

Машины Taka-bo и Nikita еще менее устойчивы, но имеют наименьший радиус поворота и огромное ускорение. Они подойдут для опытного игрока.

В каждой из трех названных пар легче играть за первого героя.

Советы

Чтобы лучше стартовать, нажимайте на газ, как только увидите надпись «GO».

Обороты двигателя держите средние. Если они будут слишком малы или слишком велики, старт вы проиграете. Наилучший «турбо-старт» у вас получится при оборотах от 5 до 6 тыс. в минуту.

Гонщик, стартующий следом за вами, – ваш основной соперник.

«Porsche Challenge» – достаточно достоверный симулятор. Здесь мало давить на газ. Чтобы достичь хорошего результата, придется научиться пользоваться тормозами.

Лучший способ пройти поворот – на входе сбросить газ, ударом по тормозам сорвать машину в скольжение и ускориться на выходе из поворота.

Если какой-нибудь грузовик преграждает вам путь, посигнальте ему – и он уступит дорогу. Дружественно настроенным участникам гонки тоже можно сигналить. А вот к неприятелям лучше «подкрадываться» незаметно.

Особенности трасс. Короткий путь (shortcut)

Если вы не знаете короткого пути, вам никогда не выиграть заезда у Test Drive – уж он-то знает трассы как свои пять пальцев.

Водитель Dan поедет по короткой дороге только в том случае, если по ней поедете и вы. Beats иногда использует короткий проезд (если он открыт) независимо от вас. Nikita пользуется открытым коротким проездом только вместе с вами. Marco срежет путь вместе с вами с вероятностью 20 % в обычных режимах и наверняка – в режиме «hard». Taka-bo непременно поедет короткой дорогой в режиме «evil», в других режимах – вместе с вами.

Stuttgart

На трассе в Штутгарте есть подъемные заграждения, вынуждающие сворачивать на ту или иную дорогу. Левая дорога намного сложнее правой. Однако барьеры срабатывают случайным образом – вам остается надеяться только на удачу. Далее мы перечислим в нашем описании эти барьеры.

Два барьера опускаются на первом круге, когда их переключат. «Переключателем» оказывается любой водитель, пересекающий участок дороги после поворота. Если играют двое, эти барьеры всегда закрыты.

Четыре барьера перекрывают другой конец этого участка. Еще четыре барьера открываются и закрываются при приближении первого пилота.

Две группы барьеров перекрывают дальний конец боковой дороги.

Конусы присутствуют в одиночной игре. При наезде на них машина сильно подпрыгивает.

USA

После первого поворота налево обратите внимание на стоянку с правой стороны. Иногда там появляется белый грузовичок. Это означает, что открыт секретный проезд через канализацию. Поравнявшись с грузовиком, резко поверните налево, в ливневый сток. Прямо как в «Терминаторе»...

Старайтесь не угодить в лужу. Выезд – через трамвайную остановку.

Деревья в центре города можно сбивать.

В зависимости от уровня сложности здесь появятся один или два поезда. Чтобы объехать их, вам потребуется всё ваше искусство.

Если в интерактивном режиме задеть коробки на мосту, то на следующем круге мост будет закрыт. Мигающие огни сообщают о необходимости ехать в объезд.

Три грузовика беспорядочно пересекают дорогу. Но они остановятся, если им вовремя посигналить.

Достигая причала, будьте осторожны: мост неисправен. Но еще не всё потеряно. Если корабль не пришвартован, он покинет причал и, когда будет проходить под мостом, вы сможете использовать его, чтобы перебраться на другую сторону. Не заденьте коробки – и сможете проехать здесь еще два круга.

Если корабль в гавани, придется ехать в объезд, через доки. Берегитесь грузовиков. Как только они тронутся, посигнальте им (они остановятся) – и вперед!

Japan

Если в интерактивном режиме наехать на первую корзину на левой стороне дороги, то вы сможете обнаружить знак «IO». Проезжая на следующем круге по стартовой полосе, вы узнаете, что открыт секретный проезд через ворота.

Специальный знак показывает, открыты ли ворота замка. Впрочем, трасса и так предоставляет немало возможностей для борьбы с соперниками.

При прохождении вами второго и третьего кругов гонки, возможно, будут производиться дорожные работы.

Парковочные заграждения переключаются при приближении игрока. Мигающий крест показывает, что дорога перекрыта.

Поезд появляется случайным образом, когда водители выезжают из туннеля.

Впрочем, в Японии более трудная дорога может оказаться более быстрой, т. к., когда открывается короткая дорога, исчезают все черные и желтые барьеры.

Проехав резкий правый поворот, остановите машину на эмблеме «IO». Иногда при этом слышится странный звук. В этом случае проезжайте через эмблему – и попадете на секретный проезд, где вы встретите несколько сюрпризов. Несколько секунд спустя попадете на главную дорогу. При аккуратном вождении эта дорожка позволит вам сберечь несколько драгоценных секунд.

Alpine

Четырехэтажные заграждения с мигающим огнем сигнализируют, что участок перекрыт в связи с дорожными работами.

Когда вы впервые въезжаете в деревню, огромные двери плотно закрыты. В начале второго круга вы увидите снегоуборочную машину и конусы ограждения. Выезд из деревни загораживает куча снега. Сбейте конусы – и снегоочиститель уберет снег и конусы. Откроются ворота, и следующие круги можно будет проехать по короткой дороге.

Секретный проезд через замок позволит избежать трудной дороги перед туннелем. Проезд открывается случайным образом, но о нем всегда сигнализирует красный флаг за воротами замка.

Ворота открыты – и вы можете проскочить по узкой булыжной мостовой перед крутым левым поворотом, выводящим вас на главную дорогу.

Через дорогу иногда перелетает лыжник.

В конце круга берегитесь падающих валунов. Каждый следующий круг означает лишний валун, так что будьте осторожны. Выйдя на высокой скорости из поворота, вы можете угодить под очередной камнепад.

Будьте особенно внимательны, когда едете в окружении других машин. Если вас оттеснят в валуны, вы останетесь позади.

Если вы проедете по воде перед въездом в туннель, это создаст вам трудности на следующем этапе, где гонка происходит на льду. Обратите внимание, что лужа растет с каждым кругом.

Точно также разрастается и снежная куча.

Коды

Все коды вводятся в главном меню (не обращайте внимания на «секретную» опцию в нижней части меню). Признаком того, что код сработал, будет истерический смех за кадром. Если код не срабатывает, попробуйте применить его еще раз, чуть увеличив скорость набора.

■, ●, ■ – активизация меню кодов; «включение» подпрыгивания автомобиля на неровных участках дороги;

■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1 – вид «рыбий глаз» (широкий обзор);

L1 + L2, R1 + R2 + ■ – неограниченное количество попыток;

→ + ■, ← + ● + SELECT – тест-пилот (Test Driver);

← + ●, → + ■ + SELECT – опытный тест-пилот; регулирование качеств машины, позволяющих ей держаться на трассе;

↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, (↑ + ■)
– все машины на трассе при резком изменении рельефа будут подпрыгивать;

■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●
– невидимая машина (этот код часто «подвешивает» программу);

↑, ←, → + SELECT – сумасшедшая гонка;

SELECT + ■, SELECT + ●, SELECT + ■ + ●
– гипермашина;

↑, ▲, ↑, (↑), ▲ – высокое воспроизведение звука;

↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
– в начале заезда скорость общения с противником увеличивается в несколько раз, так что произносимые в ваш адрес фразы будут звучать очень комично.

удерживая START, нажмите ↓ и ↑, потом отпустите START и нажмите SELECT и START
– интерактивный режим;

← + ●, ↓ + ▲, → + ■ – интерактивные трассы;

↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT
– длинные трассы;

← + ●, ↓ + ▲, → + ■ – зеркальные трассы;

■, ●, ← + SELECT, → + SELECT
– концовка игры.

Power Instinct 2

Жанр поединки

Новые бойцы

Примените такой код: ←, →, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑

Power Move Pro-Wrestling

Разработчик ATD

Жанр поединки (рестлинг)

Советы

В начале матча старайтесь сбивать соперника с ног и проводить длительные захваты, чтобы вымотать его.

Когда ваш противник ослаб, толкните его в угол ринга, а потом поднимите на канаты и проведите «Superplex».

Если имя вашего противника мигает, значит, он получает поддержку из зала. Для привлечения публики на свою сторону попробуйте провести захват сверху.

Прежде чем осуществить бросок с захватом сверху, оттащите противника к середине ринга. Если проводить этот прием около канатов, рефери может потребовать отпустить противника.

Отправив противника в конце матча в нокдаун, поднимите его за волосы, а потом примените что-нибудь вроде «Press Slam».

Power Slave

Разработчик Playmates

Жанр коридорный боевик

Вступив в отчаянную схватку со сверхъестественными силами, вам предстоит постоянно заботиться о приобретении нового оружия и новых паранормальных способностей. Придется возвращаться на уже пройденные уровни, чтобы еще и еще раз прочесать их.

Советы

На некоторых уровнях предусмотрено несколько выходов. Но доступными они становятся лишь после обнаружения определенных магических предметов.

Чтобы расправится с пираньями, раздобудьте мачете.

Бросив в бесцветное пятно на стене гранату, вы, как правило, сможете обнаружить секретный ход.

Чтобы взять идола после победы над последним «боссом», нужно в гробнице, где у вас отберут магические предметы, оставить посох и перышко. И идите не в Ramzes, а назад, туда, где есть две двери с пирамидой в центре. Дверь слева будет открыта.

Спасибо за присланные материалы Н. Н. Луковкину из Москвы.

Primal Rage

Разработчик Time Warner Interactive

Жанр поединки монстров

Игроков до 2

На Землю падает метеорит, уничтожающий практически всё человечество. Оставшиеся в живых вынуждены ютиться в развалинах и с ужасом взирать на грозные битвы новых хозяев Земли – динозавров.

Разработчики «Первобытного гнева» предлагают и вам стать динозавром, если не желаете оставаться безучастным зрителем драк безмозглых гигантов.

Фатальные движения

Фатальные движения приведены в предположении, что вы стоите слева, а ваш противник – справа. Нажмите и удерживайте четыре верхние кнопки («шифты»), а затем нажмите:

→, →, →, ←, ←, ← – Chaos;
←, ←, ←, ↓, → – Vertigo;
↓, ←, ↑, ↓ – Armadon;
↓, →, ↑, ↓, ↑ – Blizzard;
→, ←, ↑, ↓ – Talon;
↑, ↓, ↑, ↓, ↓ – Sauron.

Или же нажмите и удерживайте ■ + ✖ + ●, а затем:

↑, ↓, ↑, ↓, ↓ – Diablo.

Падающие коровы

В режиме двух игроков дойдите до этапа руин. Один их игроков должен быть Хаосом. Когда показания таймера приблизятся к нулю, пусть Хаос выполнит следующий прием: удерживая ▲ + ●, нажмите ↓, →, ↑, ←. Если вам удастся так подгадать, чтобы в момент обнуления таймера зеленое облако еще держалось в воздухе, то сверху посыплются коровы.

Боулинг и волейбол

Выберите двух Армадонов, разойдитесь в разные стороны и одновременно обоими динозаврами так выполните «вертушку» (→, ↘, ↓, ■ + ●), чтобы они столкнулись на середине экрана. Трижды повторив это действие, вы вызовете на экран таблицу результатов и сможете сыграть в боулинг.

Если в режиме для двух игроков вы доиграете до этапа с пляжем и двумя часовнями, то, когда на передний план выбежит пещерный житель, бросьте его по воздуху по направлению к вашему сопернику, а тот пусть отобьет его обратно. После пары таких бросков появится волейбольная сетка. Всё готово для игры, в которой мячом будет человек.

Изменение окраски персонажей

На экране выбора персонажей, выбирая себе героя кнопкой ✖, удерживайте ●, ▲ или ■.

Pro Pinball

Разработчик Empire
Жанр китайский бильярд

Игра с шарами идет на одном очень красивом столе.

Статистика

Чтобы увидеть статистику, удерживая во время игры один флиппер, нажмите другой.

А доступ к секретному счетчику можно получить, нажав и удерживая оба флиппера в зале славы.

Ускорение игры

Попав в таблицу рекордов, введите имя PRO – и вам будет доступен режим «Turbo».

Project Overkill

Разработчик Konami

Вам предстоит спасать Вселенную от виссериан – космических варваров.

О, это настоящие побоища! Столько крови – не для слабонервных.
Играя за четырех наемников, вы должны выполнить более полусотни заданий.
Каждый вид оружия адаптируется к выбранному персонажу.

Советы

Обращайте внимание на таинственные картинки на стенах. Обычно за ними таятся двери. Также осматривайте стены в поисках источников энергии.

Пока вы не научитесь как следует прицеливаться, стреляйте короткими залпами, чтобы сберечь патроны.

Берегите снаряды «Class IV»: они очень редки.

Оказавшись рядом с врагом, переходите в рукопашную: опять же сбережете снаряды.

Коды

Плащ. Удерживая ▲, нажмите ■, ●, ●, ■. Отпустите ▲ и, удерживая ✖, нажмите ▲, ▲. Отпустите ✖.

Щит. Удерживая →, нажмите ●, ■, ▲. Отпустите → и, удерживая ←, нажмите ■, ●, ✖. Отпустите ←.

Чтобы получить ***полный энергозапас***, выберите «Review Mission» и, удерживая ■, нажмите ●, ✖, ▲. Отпустите ■ и, удерживая ●, нажмите ■, ✖, ▲.

Puzzle Bobble 2

Разработчик	Acclaim
Жанр	головоломка

Настрелялись? Наубивались? Набегались, нарулились? Теперь пора приниматься за дело: взрывать пузыри, проявляя при этом чудеса ловкости и сообразительности.

Выбор персонажа

Начните «Puzzle». Когда появится карта этапа, нажмите ←, ←, ↑, ↓. Потом нажмите L1 + L2 + R1 + R2. На экране выбора персонажа используйте ←/→. Нажав ✖, вы продолжите игру.

Дополнительные «продолжения»

На экране опций переведите курсора на «Credits» и нажмите ←, →, R1, R2, R2, L1, ↑, ↓. Теперь (до истечения времени на счетчике) нажатие ● будет увеличивать количество «продолжений».

Необычная игра

Нажмите R1, ↑, L2, ↓. Если код введен верно, на экране появятся слова «Another World».

Puzzle Fighter 2 Turbo (Super)

Жанр	головоломка + поединки
Игроков	до 2

Удачная комбинация «Street Fighter» и «Darkstalkers» в стиле головоломки вроде «Тетриса».

Тактика

Старайтесь держать свою сторону чистой. Ваш успех определяется тем, сколько блоков вы «сметете» на половину соперника одним ударом.

Складывайте одноцветные блоки так, чтобы построить огромный блок. Затем разрушьте его одним ударом таким образом, чтобы обломки отлетали на сторону противника.

Избегайте серьезных схваток с Akuma: он легко «похоронит» вам под кучей блоков.

Секретные персонажи

Если перед седьмой стадией нанести поражение противнику без использования «продолжений» в течение одной минуты в одном раунде, иметь хотя бы одну суперкомбинацию и цепочку хотя бы из четырех ударов, а счетчик драгоценных камней будет показывать по крайней мере двадцать пунктов, то вашим компьютерным противником окажется Devilotte.

А чтобы самим сыграть за секретных персонажей, на экране выбора персонажа переведите курсор на Morrigan и удерживайте **SELECT**. Далее нажмите коды:

сдвиньте курсор вправо на один квадрат и нажмите любую клавишу – Hsen-Ko;
сдвиньте курсор вправо на два квадрата и нажмите любую клавишу – Anita;
↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, любая кнопка – Akuma;
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, любая кнопка – Dan;
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, любая кнопка (когда таймер досчитает до 10) – Devilotte.

Rage Racer

Издатель	Namco
Выход	май 1997 г.
Жанр	гоночный симулятор
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	8 из 10

Это один из самых увлекательных гоночных симуляторов. Вы сможете стать участником захватывающей погони за денежным призом. В гонках принимают участие двенадцать разных машин, в том числе и ваша. Вам предстоят и прямые участки трассы, и крутые подъемы и спуски. Заработайте как можно больше денег – и у вас будет больше шансов на победу. Различные музыкальные композиции конца XX века прекрасно сочетаются с хорошей графикой. Гул моторов, свист тормозов на поворотах превосходно воспринимаются из кабины.

Кнопки

START – выход из гонки. Можно посмотреть, сколько попыток осталось на то, чтобы пройти данный класс сложности;
✖ – педаль газа;
● – педаль тормоза;
▲ – смена видов (из машины и полный вид машины сзади);
↑ – передняя передача;
↓ – задняя передача.

Если у вас машина с ручной коробкой, переключение передачи осуществляется еще двумя кнопками: **R1** (повышение) и **L1** (понижение).

Советы

На старте не надо давить на педаль газа до пола. Держите стрелку тахометра на середине. Трогаться можно и со второй скорости. Но не увлекайтесь, ведь вам надо вписаться в поворот, а это не так легко.

Лучше пользоваться видом из кабины: так легче проходить повороты. Если вы прошли поворот, не врезавшись в ограждение, то голос комментатора оповестит вас об этом.

Если вас догоняет машина соперника, тот же голос предупредит об обгоне.

При каждом ударе машины о тротуар сбрасывайте скорость для более быстрого разгона.

Перед крутым поворотом отпустите газ и плавно, но быстро подайте руль в сторону заноса. Включите первую передачу для лучшего разгона.

В начале гонок вы находитесь на последнем месте. На первый взгляд трассы покажутся вам легкими, но это не так. Игра очень сложная.

Самая скоростная машина – вовсе не самая маневренная. А вот у средней по скоростным показателям модели при оптимальной скорости обнаруживается прекрасная маневренность.

Последние уровни игры могут показаться вам невыносимо сложными. Но наберитесь терпения – и вы их пройдете.

Получив Гран-при, вам предстоит испытать еще более сложные трассы – экстра-Гран-при. Проходить их придется с самого начала, пользуясь сперва плохими по скорости и маневренности машинами. А потом вас ждут еще «зеркальные трассы», по которым вы будете ездить в обратную сторону. Деньги придется добывать снова, сначала у вас не будет ни гроша за душой.

Сначала лучше повышать инженерно-технические данные машины, а уж потом покупать более совершенную машину.

После пятого класса в экстра-Гран-при вам откроется шестой класс – «Дьявольские Гонки». Все характеристики трех предлагаемых машин будут повышены в два раза. В последнем классе всего пять машин, но обогнать их сложнее, чем те двенадцать, с которыми вы столкнулись ранее.

Трассы

1. Mythical coast – мифическое побережье.

2. Over pass city – слишком большой проход в городе.

3. Lakeside gate – проходная сторона озера.

4. The extreme oval (начинается с третьего уровня) – экстремальный овал.

Всего в Гран-при пять уровней сложности, а в экстра-Гран-при – шесть.

AGE ALOUETTIE
Мощность (maximum power) – 190 ps (6.000 rpm).
Вращающий момент (maximum torque) – 15,5 kgm (4.000 rpm).

AGE ABEILLIE
Мощность – 205 ps (6.400 rpm).
Вращающий момент – 24,8 kgm (3.600 rpm).

AGE PEGASE
Мощность – 220 ps (7.000 rpm).
Вращающий момент – 17,6 kgm (5.400 rpm).

GNADE ESPERANZA
Мощность – 280 ps (6.000 rpm).
Вращающий момент – 36,5 kgm (5.400 rpm).

LIZARD INSTINCT
Мощность – 420 ps (5.100 rpm).
Вращающий момент – 44,1 kgm (4.000 rpm).

LIZARD BAYONET
Мощность – 430 ps (5.200 rpm).
Вращающий момент – 45,2 kgm (3.800 rpm).

LIZARD HILIACK
Мощность – 425 ps (5.800 rpm).
Вращающий момент – 45,7 kgm (4.700 rpm).

ASSOLUTO FATALITA
Мощность – 375 ps (8.200 rpm).
Вращающий момент – 38,2 kgm (6.100 rpm).

ASSOLUTIO ISTANTE
Мощность – 450 ps (7.800 rpm).
Вращающий момент – 56,1 kgm (6.200 rpm).

ASSOLUTIO GEPARDO
(лучше применять на круговой трассе)
Мощность – 650 ps (9.000 rpm).
Вращающий момент – 60,0 kgm (6.200 rpm).

Машины экстра-Гран-при шестого класса

GRADE ? AGE VICTOIRE
Мощность – 365 ps (7.300 rpm).
Вращающий момент – 39,3 kgm (4.800 rpm).

GRADE ? LIZARD TEMPEST
Мощность – 800 ps (6.700 rpm).
Вращающий момент – 105,0 kgm (4.000 rpm).

GRADE ? ASSOLUTO DRAGONE
Мощность – 980 ps (13.000 rpm).
Вращающий момент – 88,1 kgm (5.800 rpm).

Основное меню

GRAND PRIX – начало игры Гран-при:
- Class – выбор трассы по классу сложности;
- Car Select – выбор машины (из тех, что у вас есть):
  - Race Start – начало игры,
  - Customize – дополнительное меню:
    - Transmission – переключение коробки передач («tire» – смещение подвески) с автоматической на ручную и обратно,
    - Desing – дизайн вашей автомашины:
      - team logo – рисунок на машине («sample» – смена рисунка на капоте, «paint» – ваше дополнение к рисунку, «character» – свойства рисунка, «background» – фон для рисунка),
      - team name – название команды,
      - paint color – цветовая палитра («body color» – расцветка кузова, «line color» – расцветка рекламы);
  - Car shop – магазин по продаже машин;
  - Engineer shop – инженерно-технический магазин;
- Course Select – выбор трассы;
- End Grand Prix – конец игры;

TIME ATTACK – прохождение выбираемой вами трассы на время,

SAVE & LOAD – сохранение и загрузка игры:
- Save – сохранение игры;
- Load – загрузка игры;
- Exit – выход из меню;

OPTIONS – опции:
- Trophies – кубки, заработанные на трассах;
- Key Configuration – изменение способа управления;
- Volume balance – звуковой баланс (спецэффекты, стерео- и моно-режим);
- Music player – прослушивание мелодий, которые звучат в ходе гонки на заднем плане;
- Adjust screen – перемещение экрана вверх, вниз, вправо, влево, центровка экрана.

Зеркальные отражения трасс

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите трассу и машину и в промежутке между нажатием на «Race Start» и началом гонок (во время загрузки) удерживайте **L1** + **R1** + **SELECT** + **START** (до начала гонки).

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **SELECT**. Оттенки можно выбирать при помощи ←, →, **R1** + ↑/↓.

Вращение эмблемы

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажмите **L1** + **R1** вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая ▲, нажмите **L1**. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

Raiden Project (the)

Разработчик	Ocean
Жанр	стрелялка

Стрельба без конца. Стрельба из всевозможного оружия.

Как сыграть в деморежиме

Выберите в главном меню пункт «Launch Raiden II». Во время демонстрации вступительного ролика, удерживая **R2**, можно играть.

Все миссии

Чтобы получить доступ к любым миссиям, выберите в меню установок пункт «difficult», нажмите **R1** + **R2** + **L1** + **L2** и потом **START**.

Игра без ограничений

Выберите в главном меню «Adjust Setting», затем – «Miscellaneious». В этом меню зайдите в «Credit Limit» и нажмите ■ + ● + ▲ + ✖.

Rally Cross

Издатель	Sony
Жанр	гонки
Игроков	до 4

Эта игра – не только гонки. Эта игра – еще и потрясающие эффекты вокруг гонок: скользкая дорога, снегопад, грязь и пыль, ручьи и зыбучие пески...
Всего в игре шесть подробно разработанных трасс, шестнадцать автомашин и четыре грузовика.

Трассы

Не думайте, что ***«Оазис»*** – легкая трасса только потому, что она в игре первая. Песчаная поверхность и гигантские дюны сильно усложняют прохождение.

Некоторые повороты также очень сложны. Самое важное – использовать на каждой петле самый короткий путь: скалистая поверхность увеличивает ваше сцепление с трассой. Однако, если вы промахнетесь и не попадете на короткий путь, не тратьте времени, пытаясь вернуться на него.

На ***«Островах»*** запросто потерять контроль над ситуацией на резком повороте на 90 градусов. Многие автомобили переворачиваются здесь. Хорошо бы ехать по внешнему краю трассы и поворачивать, слегка притормаживая.

Поворот внутри туннеля старайтесь проходить, резко притормозив перед тем, как вы войти в него.

Трасса ***«Затерянные шахты»*** достаточно проста. Только, проезжая тунель, будьте повнимательнее: не коснитесь деревянных стропил по краям, а не то вас развернет и вы врежетесь стену.

Секретные пароли

wheels	–	дополнительные шины;
fat tires	–	широкие шины;
no wheels	–	без шин;
stone	–	тяжелые машины (удвоенный вес);
feather	–	легкие машины (75 % веса);
float	–	50 % веса и тупые компьютерные противники;
radbrad	–	реальная гравитация;
banzai	–	увеличенное ускорение;
spinner	–	уменьшенное трения шин о дорогу;
noviscous	–	грязь и вода на трассе не будут замедлять машину.

Коды чемпионатов

Чтобы получить доступ ко всем гоночным автомобилям и трассам, введите один из приведенных кодов в качестве имени в начале нового сезона-чемпионата или в таблицу лучших результатов:

vet me	–	чемпионат для новичков;
im a pro	–	чемпионат для ветеранов;
weeoo	–	чемпионат при сложности «normal», «head-on» и «mixed-pro».

Выбравшись из туннеля, не разгоняйтесь на набережной: тут легко можно перевернуться.

Покрытая снегом дорога ***альпийской трассы*** требует нового стиля вождения. В опасных случаях пользуйтесь свободным качением. И о тормозах вспоминайте почаще.

Там, где нужно ехать по замерзшему потоку, тормозите и начинайте поворачивать до того, как войдете в контакт со льдом. Иначе вы будете проскальзывать слишком далеко и можете слететь с трассы.

Трасса в ***«Садах»*** покрыта гудроном. Здесь у вас появляется возможность использовать максимальную скорость вашего автомобиля: тяга на этой трассе просто замечательная. Однако не забывайте, что вам придется сделать несколько поворотов. Особенно осторожны будьте на участке, покрытом листвой.

«Стадион» – грязная трасса прямоугольной формы. Чтобы избежать здесь аварии, вам придется продемонстрировать все свое искусство вождения. Рассчитывайте, когда набирать высокую скорость, а когда этого делать не надо. Если вы будете придерживаться оптимальной скорости, то сумеете выбраться из переделки с минимальными повреждения. Следите за поворотами и краями трассы, которые могут подвести самым неожиданным образом.

Raven Project (the)

Издатель	Sony
Жанр	стрелялка

Земля завоевана пришельцами. Вы вступаете в ряды повстанцев, чтобы свергнуть ненавистную тиранию. Вы сможете применить ракеты и массу фантастической техники.

Советы

Чтобы сэкономить снаряды, уничтожайте наземные базы врага фотонами.

В подземельях опасайтесь уличных попрошаек. Общение с ними ни к чему хорошему не приводит.

Выполняя задания в космосе, преследуйте противника быстрыми рывками. Обстреливайте врага лазерами.

Шлем делает вас практически неуязвимым. А кроме того добавляет выносливости.

Конвоируя охраняемый объект, держитесь к нему поближе, чтобы отражать атаки самонаводящимися снарядами.

Неограниченные «продолжения»

Нажмите **SELECT** при появлении слов «Count Down».

Меню настроек

В любой момент игры нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2**.

Rayman

Разработчик	Ubi Soft
Жанр	платформенная игра

Традиционные прыжки с платформы на платформу, драки с гадкими врагами и сбор полезных вещиц дополнены в этой игре оригинальными чертами. Например, Рейман способен накапливать в ходе игры разные дополнительные способности (наносить сильные удары, ползать, летать), позволяющие ему, вернувшись на более ранние уровни, пробиться в новые миры. На каждом уровне придется обследовать множество таинственных закоулков и одолеть невероятно сильных «боссов».

Иногда вам будет слышен странный шум. Это сигнал о том, что появилось нечто особенное.

Во время первого прохождения уровня вы не сумеете собрать все полезные предметы. Позже, когда вы получите у феи Бетиллы дополнительную энергию, нужно будет вернуться на уже пройденный уровень и поискать ранее не найденные вещи.

До Сладкого Дворца (Candy Chateau) мистера Дарка вы сможете добраться только в том случае, если освободите всех «электунов».

На многих этапах игры вам встретятся фотографы. Если вы «завалите» какой-нибудь этап, то сможете продолжить игру именно с того места, где вас в последний раз сфотографировали.

Собирайте голубые шарики, красные кружочки с буквой P, а также маленькие изображения Реймена, стоящего на подставке с цифрой 1. Все это даст вам очки, дополнительные продолжения и жизни.

Желтые перчатки, расположенные в самых неожиданных местах, позволяют увеличить силу удара.

Человечек в большом цилиндре позволит попасть на призовой этап, где за ограниченное время вы должны собрать определенное количество голубых шариков. Время и количество шариков указываются в начале призового уровня. Но для того, чтобы попасть в него, необходимо сначала отдать десяток монет (очков) человечку в цилиндре. Если вы прошли удачно призовой этап, то вам дается дополнительно жизнь и потраченные десять монет возвращаются.

Выиграть на конкретном призовом уровне можно лишь однажды. Если вы только что выиграли и хотите попасть на бонус снова, у вас ничего не выйдет. Но если вам не повезло на призовом уровне в первый раз, можете попытать счастья снова, потратив еще десять монет.

The Dream Forest

Pink Plant Woods

Фиолетовые плоды служат средством передвижения как по земле, так и по воде. Чтобы заставить плод передвигаться, достаточно ударить по нему в нужном направлении, потом на него можно запрыгивать. Сброшенный в воду, плод плывет. Плоды, подвешенные в воздухе, тоже помогут передвигаться – по типу тарзанок. Нужно только запустить их ударом кулака. Передвигаться над землей вам помогут островки-цветы. Только маленькие быстро падают, а те, что побольше, – держатся.

На первых порах вам будет достаточно просто пройти несколько подуровней. Только после встречи с феей-колокольчиком, которая наделит вас особой силой, вы сможете спасать маленьких Электунов из клеток. После первой встречи с феей вы получаете возможность стрелять. Учтите, что в прыжке выстрел длиннее, чем обычно.

Конец этапа – это указатель с восклицательным знаком. Однако не спешите сразу им воспользоваться, сначала поищите около него статуэтку Реймана – она даст дополнительную жизнь. На некоторых этапах вам встретятся на земле камни белого цвета. Если вы подойдете к ним вплотную, может появиться облачко, которое поможет найти статуэтку.

Angoish Lagoon

На следующем этапе, чтобы справиться с комаром, бейте по нему и увертывайтесь от укусов. Количество его жизней указано в левом нижнем углу экрана. Как только вы с ним справитесь, он станет ручным и позволит вам следующий этап пролететь на его спине.

В полете избегайте натыкаться на колючки. Долго находиться под ними тоже не стоит – могут рухнуть прямо на голову. После того как возьмете кружок с буквой P, будьте осторожны: скорость комара резко увеличится. Затем вам предстоит новая встреча с феей, которая наделит вас способностью хвататься за висящие предметы и забираться на них.

The Swamps of Forgetfulness

Начиная следующий этап, помогите раздетому существу в кустах достать одежду – и оно наградит вас семенами волшебного растения. При наводнении эти семена вам помогут, только постарайтесь сажать их быстрее, все время поднимаясь вверх.

На следующем этапе, чтобы перебраться через цепочку зеленых грибов, нужно сбить на голову каждого из них по фиолетовому плоду, висящему сверху, а затем прыгнуть на них. Последний плод используйте для передвижения по воде. Если же вы последуете не водой, а по земле, то не видать вам очередной клетки с пленниками.

Когда очутитесь на следующем этапе, лезьте по лиане вверх, затем прыгайте вниз, собирая по дороге очки. Только тогда появится внизу новая клетка. Чтобы преодолеть дорожку из колючих оранжевых плодов, сбейте фиолетовый и на нем проскочите через эти препятствия, но не до самого конца дорожки. Успейте перепрыгнуть на появившиеся островки и поднимайтесь выше к еще одной клетке с пленниками.

Moskito's Nest

На этом этапе вы еще раз встретитесь с комаром, но теперь он вооружен колючками и наделен большим запасом жизней. От оранжевых и красных колючек увертывайтесь и проскакивайте под ними, а вот от большой фиолетовой можно спастись только ползком. Это будет нелегкий бой, зато после вас ждет встреча с феей. Она даст возможность цепляться за висящие баранки с желтыми крылышками и с глазками, используя ■.

Band Land

Bongo Hills

Ладошки-облака позволят вам передвигаться в воздухе, только будьте осторожны: те, что с пятном в центре, быстро тают. Вообще старайтесь собрать побольше очков, это способствует появлению новых облаков-ступенек. Иногда облака появляются в результате прыжков вверх.

Опасайтесь колючих нот, различных молотков и металлических тарелок. Помните, что длинные трубки-дорожки очень скользкие, поэтому вовремя тормозите. Маленькие нотки с крылышками на некоторое время уменьшат вас, иногда это просто необходимо.

Для продвижения вверх иногда можно использовать зеленые тамбурины с реактивными двигателями. Опасайтесь летающих молний и пчел, испускаемых большим барабаном.

Там, где вам встретятся группы коричневых тамбуринов, опасно задерживаться на одном месте. Используйте эти тамбурины как средство передвижения.

Allegro Presto

На этапе с трубами, дующими на вас, надо вовремя делать прыжки и цепляться. При необходимости от труб можно избавиться ударом кулака. Фотограф здесь с причудами: сначала вы должны перед ним попрыгать, и только потом он вас запечатлеет. На ноты с большими челюстями, бродящие взад-вперед, не стоит тратить удары – лучше их просто перепрыгнуть.

Самое приятное – новая встреча с феей-колокольчиком. На этот раз она даст вам способность летать на небольшие расстояния, причем пропеллером будет служить ваш чудесный хохолок.

Cong Heights

Изображение на экране здесь движется самостоятельно, так что вам остается только следовать по нему, ни в коем случае не снижая скорости.

Mr. Sax' Shullaballoo

При встрече с мистером Саксофоном постарайтесь отбить нотки, вылетающие из него, затем убегайте вправо. Там вы попадете в маленькую комнату, где с ним придется сразиться. Отбивайте ноты, пока они еще не рассыпались на множество смертоносных осколков. Хорошо при этом иметь полный запас продолжений.

Twilight Gulch

При встрече с первым большим мячом разбейте его ударом, а второй перепрыгните. От розового робота быстро уходите вправо. Через шипы на дорожке перебирайтесь, используя висячие баранки с крылышками.

Увидев следующие три мяча, непременно разбейте их – получите дополнительную мощность оружия. Встретив второго розового робота, быстро уходите от него, разбив первый мяч и перепрыгнув через остальные. А когда увидите обрыв, перепрыгните его и сразу остановитесь – там шипы! Пусть робот перескочит через вас на эти шипы, а вы, выгадав момент, прыгайте ему на голову и дальше – на безопасное место.

The Hard Rocks

Когда путь преграждает шипастая голубая цепь, висящая с потолка, нужно привести ее в движение ударом кулака и вовремя проскочить это место.

Mr. Stone's Peaks

В самом начале этапа разбейте большой шар – вы вызволите из него гитару для музыканта, и за это он подарит вам бутылочку с волшебной жидкостью. Выпив жидкость, вы сможете летать на большие расстояния. Учтите, что в полете лучше не стрелять – сразу рухнете на землю. Чтобы подняться выше, надо еще раз нажать ✖.

Когда вы окажетесь зажаты между водой и опускающейся доской с грузом, вам нужно быстро перепилить хохолком-пропеллером канаты, на которых висят камни.

Когда вам попадется цепь островков с раскаленными шарами, действуйте так: ударив первый шар, отскочите назад, чтобы вас не сбило. Затем ударьте по другому шару и быстро повисните на островке, зацепившись за него. Так вы сможете избежать попадания в вас осколков. Затем повторяйте маневр.

Потом вам придется бороться с большим роботом. Поразить его можно только нанося удары по рожице, что находится в центре комнаты на пирамиде из камней.

Пароли этапов для европейской версии игры

1 - ?JN9ZW629X	22 - TQ5?7C6THK	44 - Q0RU3!ZBO?
2 - 78WRZW6NHM	23 - TQNGFCGBHK	45 - L68T!!7BW?
3 - 78WJPW6WHM	24 - ?55J7CGTHP	46 - Q0R4!3ZBN?
4 - !JNJF56PHM	25 - TSN67C6THZ	47 - L0R4!!PVN?
5 - FQ587CQ4HX	26 - T7NJF!QB92	48 - QW84!32KW?
6 - 685?7CQPHX	27 - ?55673640P	49 - QW84C3FKWG
7 - 6Q5?7CQ49M	28 - ?QXNF3Z4SP	50 - 6N1B53FVN?
8 - 2SNOFCQPHM	29 - TQDNF7FDSP	51 - OL1B53FVWG
9 - 2S5JFCG4HM	30 - ?SXLFFF4SP	52 - SWRTCK7KW?
10 - ?QMJF56THM	31 - TSDL7FZ4SP	53 - S2RTCKFVWG
11 - BQW7P5689X	32 - ?QDLF!340Z	54 - N28TCV9KW?
12 - ?Q587CQT9V	33 - TQXNF3K40P	55 - NWR45KRVN?
13 - ?S5?7C69V!	34 - ?SDNF7!DSZ	
14 - JH78PHQLHM	35 - TSDNF7!4SZ	
15 - 7?CPPW6H9M	36 - BHMTFFP4SP	
16 - Q?C?ZWQW9M	37 - ?9DN7FZ40Z	
17 - L8W3Z!649M	38 - 6QDB!3FT0P	
18 - O?CPPWQH9M	40 - Q68DV!7T0Z	
19 - Q8WJP26H9M	41 - L6RBK!7TSP	
20 - L8WHPL6D9M	42 - L6RBK!7TSP	
21 - TSN?75689V	43 - LO4T3!ZTSG	

Вам могут пригодиться также такие пароли:

!GNSZ36N9X, PJNJF!Q29P, Z?WOZ3QTFP, Z8N8P36D6P, Z8WOZ5QNOZ, VPN8P!646Z, P1NO7!6NSZ, FGN83562SZ, FJSJ!C62OP.

Пароли для японской и американской версий игры

Music Level	–	J5VLFP58VB
Mountain Level	–	J5K!ZZC8MD
Cave Level	–	SM!KV7WSXD
Space Mama	–	T64H5M!?BU (T64H5M!?BB)
Skops	–	?2MC9J?GTB (?2MC9J!GTB)
Image Level	–	SX2!ZP58MD
Space Mama	–	T64H5M5?BU
финал	–	SD3BKFOOMN

Секретные пароли

Начав игру, вы увидите на экране надпись «Press Start». Не нажимайте кнопку **START**, а нажмите ✖. Появится вопрос, хотите ли вы установить карту памяти. Можете выбрать любой ответ. Далее на экране появляются две опции: «Start Game» и «Password». Вторая из них позволит вам использовать следующие пароли:

XNB9FM!Z2?,

492KV3W9XD,

942KV3W9XD	–	99 жизней;
SD3BKFOOMN	–	все уровни, кроме последнего;
J5VLFP58VB	–	последний музыкальный трек;
SX2!ZP58MD	–	последний обзор;
SD3BKFOOMN	–	вся карта до последнего босса.

Отсутствие текста в «паузе»

Если во время «паузы» нажать и удерживать **R1** + **R2**, то слова «game paused, press Start to continue» исчезнут.

Телевизионное изображение Реймана

Чтобы получить маленькое окошко-телевизор, во время игры нажмите **START** и в режиме «паузы», удерживая **R2**, нажмите ●, ●, ←, ●, ●. Окно появится в верхней части экрана. Чтобы убрать его, наберите код повторно.

Десять продолжений

Когда у вас останется лишь два продолжения, нажмите ↑,↓,→,←. Затем нажмите **START** и продолжайте свой славный путь. Вы получите десяток продолжений. При необходимости код можно повторить.

99 жизней и полный источник энергии

Во время игры нажмите **START**, чтобы сделать «паузу». Потом нажмите и удерживайте **L2**, потом **R1**, потом **L1**, потом **R2**, После этого отпустите сначала **L1**, потом **L2**, потом **R2**, потом **R1**. Теперь нажмите и отпустите ●. Нажмите и удерживайте ←, потом ●, потом ■, потом ▲. Наконец, отпустите ←, потом ▲, потом ■, потом ●. Датчик энергии наполнится, жизней станет аж 99. Повторяйте этот код всякий раз, когда ваши силы на исходе.

Секретная анимация

На экране рекламы «Ubi Soft» нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** и удерживайте эти кнопки, пока не появится кирпичная стена. Тогда, не отпуская этих кнопок, нажмите **START**.

Raystorm

Жанр стрелялка

Когда космические путешествия стали обычным делом, началась активная колонизация Вселенной. Укрепившиеся колонисты с течением времени стали вести себя враждебно по отношению к Земле. Участились Августовские путчи, Голодные бунты и Октябрьско-Ноябрьские революции. Земляне были вынуждены установить в космосе свои военные законы. Вам предстоит защитить Землю от всей этой Красной Заразы.

Дополнительные продолжения

На титульном экране нажимайте **SELECT**, пока не получите девять продолжений.

Ray Tracers

Издатель Sony
Жанр гоночная стрелялка

Вас может заинтересовать любопытная техника прохождения виражей.

Как получить автомобиль Tsumuji

Выберите режим «Time Attack» и в качестве противника – Tsumuji. Победите – и авто, принадлежащее Tsumuji, попадет в список доступных вам машин. Это состояние может быть «сохранено».

Rapid Racer (Felony 11-79)

Жанр гонки

Секретные имена

`_DAY` – все дневные трассы;
`D__X` – дневная трасса № *X*;
`_NIT` – все ночные трассы;
`N__X` – ночная трасса № *X*;
`PRIM` – все зеркальные трассы;
`M__X` – зеркальная трасса № *X*;
`FRAC` – выбор случайной трассы;
`_BOA` – дополнительные лодки;
`_QAK` – режим уток;
`HURR` – суперлодка;
`WINR` – финал – победа в гонке.

Rebel Assault (Star Wars: Rebel Assault)

Издатель Virgin

Вы пилотируете «Star Wars» – мощную космическую машину, уничтожающую противника: его корабли, его солдат, его технику. Ваша задача – попытаться ослабить всемогущую Империю и исследовать окрестные территории.

Пароли уровней

✖, ●, ✖, ●, ✖, ▲ – Easy;
✖, ✖, ▲, ●, ✖, ▲ – Medium;
▲, ■, ■, ■, ✖, ▲ – Hard.

Выбор уровня игры

Введите пароль ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ▲ и отправляйтесь на экран выбора уровня (главы).

Rebel Assault 2 (Star Wars: Rebel Assault 2)

Издатель Virgin

Игра выполнена на почти кинематографическом уровне. Музыкальное сопровождение – симфоническое (!), звуковые эффекты – превосходные.

Советы

Выходите из опасной зоны, выполняя переворот «бочка». Механизмом заднего обзора следует пользоваться очень осторожно: он искажает перспективу.

Выбор уровня игры

Введите пароль ✖, ▲, ■, ●, ✖, ▲.

Red Alert

См. «Command & Conquer: Red Alert».

Re-Loaded

Море крови. И вдруг – необходимость решить головоломку. Разорванные в клочья тела противников. А после вам предлагают мило побеседовать. Чудно...

Коды

Приостановите игру «паузой» и подержите **L1** + **L2** в течение десяти секунд. Далее нажмите:

- 🡻, 🡺, 🡸, ▲, 🡺, 🡻 – опция «Heath» в «паузе» позволит вам избежать неминуемой гибели, поправив здоровье;
- ▲, 🡸, 🡸, 🡸, ●, ▲, 🡻 – пункт «Ammo» обеспечит вас любыми боеприпасами;
- 🡸, 🡹, ✖, ● – пункт «Power» поможет обзавестись любым оружием, какое душе вашей угодно;
- 🡸, ▲, ✖, 🡺, ●, ▲, 🡻 – меню «паузы» пополнится пунктом «Skip Level», позволяющим пропустить уровень;
- 🡻, ✖, 🡻, ✖, 🡻, ✖ – в «паузе» будет выводится карта с вашими координатами.

Если хотите одновременно использовать все эти секретные возможности, вводите коды друг за другом в том порядке, как они перечислены в нашей книге.

Resident Evil

Разработчик	Capcom
Жанр	3D-бродилка (приключения с ужасами)
Игрок	1
Рейтинг	10 из 10

Эта сложная игра захватывает вас своими леденящими кровь кошмарами. Таинственный особняк очень выразителен. Мастерски выполнены зомби и мутанты.

В игре в хорошем темпе чередуются сцены отчаянных схваток и эпизоды-головоломки. Вы играете за Криса Редфилда или Джил Валентайн – сотрудников Спасательной спецслужбы в составе группы «Альфа». Другое подразделение этой службы, группа «Браво», расследовавшая странные убийства под Раккун-Сити, бесследно исчезло. Теперь найдены обломки вертолета этой группы и чья-то отсеченная рука, все еще сжимающая пистолет. А Криса (или Джил) преследуют кошмарные монстры, появившиеся в результате фармацевтической катастрофы.

В ходе игры вам предстоит разбираться, какое оружие годится для борьбы с каждым из монстров. Нужно, проникнув в особняк, где гнездятся монстры, суметь ликвидировать последствия Раккунского Чернобыля.

Монстры

Служащие компании «Umblella» (в переводе это значит «зонтик») теперь питаются человечиной и способны прицельно изрыгать какую-то гадость.

Змеи ползают по полу особняка и кусают зазевавшихся. С ними можно бороться, используя огнемет, но лучше ретироваться.

Один залп из дробовика глушит сразу нескольких ***ворон***. Но поскольку налетают они целыми тучами, набрасываться на них тоже опасно.

Псы-доберманы так носятся, что прицелиться до того, как вам бросятся на шею, совершенно невозможно. А потом – уже поздно. Все же постарайтесь попасть в них из «Беретты». Лучше всего стрелять, когда доберман отрывается от пола.

Если ***гигантский змей*** застанет Криса или Джил врасплох, то проглотит целиком. Стреляйте в любую часть его туловища.

Растения страшны лишь своими усами-щупальцами, которыми они обвивают жертву. Самые крупные разновидности обладают такой силой, что способны оторвать человека от земли.

Гигантские пауки разрываются от вашего залпа в клочья, но оттуда выползают крошечные детеныши.

Людей-ящериц вы встретите, врываясь в охранное помещение центра. Эти гиганты подкрадываются тихонько, а когда нападают, то издают хриплый крик и высоко подпрыгивают. Чтобы убить их, нужны бронебойные пули.

Оружие

Армейский нож, конечно, будет заменен первым найденным вами огнестрельным оружием. Но иногда и он оказывается единственным подходящим средством борьбы.

Пистолет «Беретта» – простейшее огнестрельное оружие. Но, как ни странно, он хорошо помогает почти во всех ситуациях. Джил начинает игру с этим симпатичным оружием, Крису удается найти его вскоре после начала игры. Обойма «Беретты» вмещает пятнадцать патронов.

Пистолет «Магнум», если из него хорошенько прицелиться, позволяет сразить даже самого сильного врага. Но пули для него дефицитны. Чтобы заполучить «Магнум», придется решить загадку.

Дробовик – одноствольное ружье пневматического действия. С близкого расстояния им можно разнести голову зомби. Хорошо действует и против пауков, хотя в обойме всего семь патронов. Но учтите, что время досыла патрона в ствол становится довольно существенным фактором: у дробовика оно значительно больше, чем у пистолета.

Базука, к сожалению, достанется только Джил. Она найдет ее у растерзанного тела Фореста в начале игры. Хотя вам редко будут попадаться боеприпасы для базуки, сила удара такова, что почти любому противнику хватит и одного выстрела.

Огнемет попадет в руки Криса только на поздних стадиях игры, и вам не удастся пользоваться им слишком долго, но ощущения от его применения надолго останутся с вами. У огнемета много функций – уничтожение монстров, открывание дверей, очистка паутины. Но боеприпасов для огнемета всегда не хватает.

Ракетница. Когда вы проходите игру в первый раз, это последнее оружие, которое вам понадобится для того, чтобы уничтожить Тирана и выиграть игру.

Если же вам удастся завершить «Resident Evil» меньше чем за три часа, то в награду вы получите гранатомет с бесконечными боеприпасами уже на старте другой игры.

Боеприпас под нехитрым названием ***«обойма»*** содержит пятнадцать пуль и предназначен для пистолета «Беретта». ***Патроны*** разбросаны по семь зарядов – для вашего верного дробовика. А ***патроны для «Магнума»*** обеспечат вам шесть выстрелов.

Кислотные заряды используйте для базуки. ***Взрывающиеся заряды*** тоже могут быть использованы базукой, но они не столь мощны, как кислотные.

Герои и их враги

Выбирая героя, вы одновременно выбираете уровень сложности. Игроки, нуждающиеся в серьезной поддержке, должны действовать в образе Джил. Но если вы – обладатель стальных нервов и отличной реакции, выбирайте Криса.

Джил Валентайн трудно переносить тяжелые физические нагрузки, однако ее ум и обаяние дают ей некоторые преимущества перед Крисом: она вовремя получает помощь от друзей, поэтому быстрее него может проникнуть в интересные помещения или открыть нужный контейнер. Кроме того, у нее есть возможность хранить восемь единиц оружия и получать информацию в режиме «скорой помощи» (First Aid).

Крис Редфилд – боец стрелкового отделения, поэтому меткость у него гораздо выше, чем у Джил. Это очень кстати, потому что у него меньше возможностей накапливать оружие. Телосложение Криса позволяет ему достойно переносить тяготы борьбы с мутантами, что, однако, слегка умаляет его умственные способности. Так что, решая какую-нибудь логическую задачу, он сильно зависит от помощи других членов команды. Крису приходится гораздо тщательней планировать свои действия: ведь он может одновременно обладать только шестью предметами.

Ребекка Чемберс хорошо разбирается в химии и взрывчатке.

Барри Бертон – здоровенный детина, ведущий себя очень подозрительно. Но на самом деле Барри оказывается ценным союзником.

Альберт Уэскер опасен: это двойной агент. Впрочем, за предательство он получит достойную награду.

Энрико Малини – обманутый вождь, который получил пулю, когда дела пошли вразнос.

Брэд Викарс – пилот вертолета, который будет подвозить вам всякое добро.

Кеннет Салливан – не слишком интересный собеседник. Вам ни разу не удастся увидеть его живым.

Зомби – это самые распространенные существа в «Resident Evil». Контингент зомби состоит из несчастных лабораторных техников, которые были заражены таинственным вирусом. Постепенно, без заметных изменений в поведении, они начали сходить с ума. В результате образовался этот кошмарный легион погибших душ с разлагающейся плотью, бродящих по залам и стучащих в двери в поисках свежих оболочек для своих помраченных умов.

Хотя иногда зомби лежат на полу бездыханные, это вовсе не значит, что они мертвы. Они могут с того ни с сего вернуться к жизни и укусить вас за ногу. Если подобное случится, попросту нажмите на кнопку огня. Если же вы не любитель острых ощущений, не жалейте патронов и каждый раз разряжайте обойму в поверженного противника.

Цербер – одно из творений генной инженерии. Обоняние этого чудовища позволяет ему с поистине сатанинской находчивостью преследовать человека. К таким собакам не стоит приближаться на дистанцию прыжка. А уж если приблизились – для уничтожения Цербера понадобится дробовик (нужно 3–5 выстрелов) или базука (1–2 попадания). Прежде всего Церберы опасны своей скоростью. Ждите, пока враг не помчится вам навстречу – тогда стреляйте по толпе, и одним выстрелом сможете снести голову сразу двум песикам.

Охотники – это великолепные машины-убийцы. Справиться с ними крайне сложно. Вы в первый раз встретитесь с охотником после того, как во второй раз войдете в особняк, нагулявшись по караульной. Чтобы успешно отражать атаки этих хищников, вам понадобится дробовик. Если вы потратите слишком много времени на то, чтобы расправиться с врагом, то охотник прыгнет на вас и нападет с другой стороны, а так как ваши движения достаточно медлительны, то повернуться вы скорее всего не успеете. Наиболее эффективная тактика – держаться от охотников на почтительном расстоянии, ведь вам может понадобиться время на то, чтобы перезарядить оружие (из дробовика нужно выстрелить раз пять, а еще надо передернуть затвор). Впрочем, если у вас есть кольт «Питон» (пистолет «Магнум»), то двух пуль вполне достаточно. Важно правильно рассчитать интервал между выстрелами. Как правило, охотники прыгают на вас, как только им удается встать на ноги после предыдущего ранения. Старайтесь стрелять в них в тот момент, когда они встают с пола.

Пчелы впрыскивают вам яд медленного действия. Если убежать от них не удалось, необходимо срочно найти синюю траву. Не пытайтесь стрелять в пчел – не стоит расходовать ценные боеприпасы.

Вам удастся посмотреть на ворон всего два раза, а неизбежная драка с ними вам предстоит только в одном месте. В большой галерее вам не придется сражаться с воронами, если только вы не нажмете неправильный переключатель на картине или же не выстрелите случайно в сторону ваших недоброжелателей. Вы легко можете отстреливать их из «Беретты» или чего-то более серьезного. Однако самый эффективный способ работы с такими противниками – кромсать их вашим верным ножом, когда они на вас летят, чтобы клюнуть.

Маленькие пауки. Чтобы не столкнуться с ними, не болтайтесь рядом с логовом их большой мамочки после того, как прикончите ее. Когда большую паучиху убивают, ее кладка превращается в целую кучу очень шустрых паучков, которые так и норовят вас укусить. Есть единственный способ успешно избежать смерти от этих гадов: вам просто надо выбежать из комнаты, а потом войти в нее снова.

Лабораторные монстры атакуют вас сверху, вцепляясь в спину. Смотрите наверх, чтобы снимать их с потолка. После того, как они приземлятся на пол, стреляйте им прямо в грудь, чтобы их отбрасывало назад. Нужно постоянно находиться в движении, меняя позицию после каждого выстрела – и тогда монстры не смогут отследить ваши передвижения.

По проклятому особняку бродят пять ***огромных пауков***. Как бы страшно ни выглядели эти враги, вы можете превратить их в кровавое месиво тремя выстрелами из кольта. Если у вас его нет, то убийство такого противника окажется трудной задачей. Если вы увидите их на потолке, то лучшая тактика – бежать изо всех сил, а возвращаться только с достаточной огневой мощью.

Змеи – по-видимому, самые страшные создания в игре. Вам встретятся две большие змеи: первая на чердаке (ее вам не придется убивать: просто выстрелите в нее разок, а когда она отодвинется, уносите ноги), а вторая – в комнате для занятий. Вот там придется расщедриться и потратить все имеющиеся в вашем распоряжении боеприпасы. Вытаскивайте свой кольт, стреляйте и меняйте позицию. Змеи атакуют с пугающей точностью и скоростью, так что в любой момент будьте готовы бежать, даже не сделав выстрела, если змея заметит вас. И помните: нельзя дать ей загнать себя в угол. Чтобы уничтожить змею, потребуется 10–12 удачных выстрелов из кольта или 3–5 выстрелов из базуки.

Растение «плант-42» вы обнаружите в караульном помещении. Если вы играете за Джил, то можно, например, подсоединить к корням растения баллон с V-газом, а потом прикончить его разрывными снарядами из базуки. Или же можно напасть на эту злонамеренную траву с дробовиком. Выстрелив во врага несколько раз, вы неминуемо окажетесь в его щупальцах. Но тут появится Барри и испепелит растение из огнемета.

Если же вы играете за Криса, то единственно эффективный метод – держаться около стен, чтобы вас не схватили щупальца, и находиться в постоянном движении, чтобы враг не попал в вас кислотными плевками. Когда вы заметите, что «плант» достаточно уязвим с выбранной вами позиции, открывайте огонь и не жалейте патронов. Потребуется до 12 выстрелов из кольта или 5–7 выстрелов из базуки.

Тиран – последнее чудовище в «Resident Evil». В первый раз вы встретитесь с ним, когда Уэскер расскажет вам о своих грязных делишках и спустит на вас свое любимое чудище в лаборатории. Тиран будет двигаться за вами довольно спокойным шагом, так что вам надо просто держать дистанцию, а когда вы будете находиться на приличном расстоянии – поворачиваться и стрелять в негодяя. Повторяйте эти действия, пока враг не свалится замертво.

Однако, как только вы решите выбраться из особняка, Тиран настигнет вас. Не пытайтесь застрелить его: он слишком быстр. Вам придется бегать по посадочной площадке для вертолетов до тех пор, пока не прилетит Брэд. Старайтесь делать как можно более крутые повороты, но

при этом не угодите в объятия неприятеля. Рано или поздно Брэд сбросит вам ракетницу, и вы сможете прикончить врага одним выстрелом.

Советы

Освободив какое-нибудь помещение от нечисти, ищите документы или другие подсказки.

Иногда нужно возвращать кое-что из найденного, кладя эти предметы в определенное место, и тогда вы сможете получить новую полезную вещь или информацию.

Пока первая собака еще не прыгнула на вас через окно, отодвиньте в комнате третий из стоящих в ряд столов и заберите лежащую за ним каминную зажигалку. Она пригодится вам наверху: зажечь камин.

Чтобы сэкономить боеприпасы, пытайтесь быстро пробегать мимо зомби и псов. Эта тактика опасна, но эффективна. Если вы все-таки столкнулись с псами, стреляйте в них из дробовика или базуки.

Чем ближе к вам враг, тем больший ущерб наносит ему ваш выстрел.

Чтобы получить ракетное ружье, нужно закончить игру менее чем за три часа. После фиксации этого успеха в воздух будет запущена ракета. Сохраните эту игру на дополнительной плате памяти и начните новую игру, используя «сохранение». Когда вы проверите снаряжение Джил, там окажется новое сверхмощное оружие.

В особняке есть несколько убежищ (Sanctuary), где вы можете перевести дух и записать свои достижения. Для этого предназначена пишущая машинка. Но чтобы воспользоваться ею, нужна красящая лента.

Еще в убежище еще «специальный ящик», куда можно положить на хранение до 48 интересных для вас предметов. Потом вы можете взять любую сохраненную вещь из любого (!) такого ящика, который найдете в особняке.

Пройдя игру, вы получите специальный ключ, который добавится к списку имеющихся у вас предметов в следующей игре. Этот ключ поможет вам войти в доселе запертую комнату – гардеробную. Здесь вы сможете воспользоваться дополнительным набором одежды для вашего героя. Это довольно бесполезная, но симпатичная возможность.

В предусмотрены три различных окончания. Отличное окончание вы заработаете, если спасете обоих членов команды «STARS». Хорошее окончание будет реализовано, если вы только одного беднягу вытащите. Ну, а уж если вы спасете только самого себя, вас точно по головке не погладят...

Предметы

Ключ 002 спрятан под гигантским ульем в проходе «Пчелиный Улей» и предназначен для того, чтобы открыть дверь в комнате 002, ведущую в спальню.

Ключ 003 вы найдете на полке в хранилище оружия (в караульном помещении). Этим ключом вы откроете дверь в комнату 003 в проходе «Пчелиный Улей».

Бронированный ключ находится за фонтаном в парнике. Этим ключом можно открывать двери, на которых изображена броня.

Ключ от контрольного поста (в комнате с резервуаром) находится в ванной комнате 001, в караульном помещении.

Ключ Шлема ищите в камине в комнате «босса» растения в караульном помещении. Этот ключ открывает все двери с изображением шлема.

Ключ от лаборатории спрятан в потайном шкафу, в конференц-зале. Этим ключом можно открыть ход к лифтам (у прохода «0»).

Чтобы открывать двери с изображением щита, возьмите ***ключ за большими часами в столовой***.

Маленький ключ используется для того, чтобы открывать ящики столов. найти его можно в самых разных местах.

Специальный ключ вы получите, когда в первый раз пройдете игру. Он позволяет открыть дверь гардероба.

Ключ Меча, открывающий двери с изображением меча, лежит на кровати в комнате для сохранения.

Первая книга Рока находится в кабинете. Она позволит вам обнаружить ***Медаль Орла***, открывающую тайный проход под фонтаном.

Вторую книгу Рока (прячет ***Медаль Волка***) ищите в проходе во дворе. Медаль Волка также нужна для того, чтобы открыть тайный проход под фонтаном.

Эмблема находится над камином в столовой. Ее нужно соединить ее с Золотой эмблемой. А ***Золотую эмблему*** ищите в потайной комнате за баром. Ее нужно повесить над камином в обеденной комнате, чтобы достать спрятанный ***ключ Щита***.

Спрей для первой помощи можно обнаружить где угодно. Он полностью восстанавливает здоровье вашего героя.

Зеленая трава частично поправляет здоровье. ***Синяя трава*** позволяет нейтрализовать все токсины и спасти вас от отравления. ***Красная трава*** усиливает эффект от применения зеленой и синей трав. Смешивание не только усиливает эффективность трав, но и является неплохим способом сохранить пространство в ваших карманах.

Сигнальную ракету возьмите из ящика рядом с посадочной площадкой для вертолетов. С ее помощью вы сможете посигналить Брэду, который будет сажать спасательный вертолет.

Ключ «Шестерка» лежит на полу комнаты Энрико. Им можно открывать двери в подземных районах.

Квадратный ключ позволит спустить воду в пруду. Ищите его на складе, на верхней полке.

Найдя ***слайды*** на полу в малой лаборатории, вы сможете при помощи диапроектора в конференц-зале посмотреть несколько забавных кадров.

Батарея находится на полке в шкафу и позволит вам включить старый лифт во дворе.

Химикалии (ищите в комнате под лестницей) нужно налить в парниковый насос, чтобы убить растение, живущее в фонтане.

Зажигалка находится в спальне сразу за Оленьей Комнатой. Она нужна вам, чтобы осветить карту второго этажа в комнате для занятий, а также, чтобы зажечь свечу в Отдельной Гостиной.

В ходе игры вы найдете три ***магнитных диска***. Они используются в терминалах паролей для того, чтобы сохранить важные коды доступа.

Нотная бумага спрятана за книжным шкафом в баре. Вкупе с ***фортепиано*** она поможет открыть секретный проход.

Сера (с полки в комнате для сохранения) нужна, чтобы вылечить вас или вашего товарища от укуса змеи или паука.

Красная книга из комнаты 001 в караульном помещении позволит заменить V-образную трубку в комнате 003.

Голубой камень спрятан в гостиной второго этажа внутри статуи, которую можно разбить. Вместе с Каменным Тигром Голубой Камень вам нужен для того, чтобы получить Крест Ветра.

Красный Камень находится в голове, в комнате для охотничьих трофеев. Вместе с Каменным Тигром он позволит вам получить кольт «Питон» (пистолет «Магнум»).

Лунный Крест ищите на чердаке. Он заткнут в дырку, где раньше обитала змея. Это один из четырех Крестов, необходимых для того, чтобы открыть дверь, ведущую из крытого прохода на склад. ***Звездный Крест*** находится за последней картиной в большой зале, ***Солнечный Крест*** – внутри коробки в комнате Брони, а ***Крест Ветра*** – за статуей Каменного Тигра.

Прохождение для Криса

Идите в гостиную и выйдите из нее через дверь в дальнем конце. Оказавшись в чайной комнате, поверните налево. Когда один из разложившихся врагов станет обращать на вас слишком пристальное внимание, бегите из комнаты в холл у главного входа. Поднимите «Беретту» Джил и возьмите чернильную ленту из пишущей машинки. Вернитесь к первому зомби и расстреляйте его из пистолета. Потом обследуйте тело вашего погибшего товарища Кеннета, заберите патроны для «Беретты».

Вернитесь к главному входу и выйдите через голубые двойные двери с другой стороны. В гардеробной поднимитесь по ступенькам перед статуей. Тогда вы сможете рассмотреть карту первого этажа.

Идите за угол и уберите клетку со всего пути. Идите по проходу и убейте зомби. Затем возьмите с полки красящую ленту и уходите.

Вернитесь в холл у главного входа и поднимитесь наверх. Когда вы будете на полпути, поверните направо и войдите во вторую дверь. Пройдя через дверь, возьмите маленький ключ с выступа окна, а затем идите по маленькому проходу и вперед.

На террасе обследуйте тело Фореста, возьмите его патрон и выходите, не привлекая внимания ворон. Вернитесь к посадочной площадке и пересеките ее, чтобы подойти к двери над гостиной. Войдите в эту дверь и убейте двух зомби, стоящих неподалеку. Идите к статуе, расположенной слева от вас и толкните ее к провалу в перилах. Сбросьте ее вниз.

Идите вниз в гостиную и возьмите Голубой Камень, что валяется среди обломков статуи. Затем снова поднимитесь наверх и войдите в комнату над гостиной, выйдите из этой комнаты через дверь в ее дальнем конце.

Поочередно убейте трех зомби, обитающих в этом маленьком проходе, или же постарайтесь улизнуть. Бегите по лестнице второго этажа и войдите в первую же дверь, которую вы увидите, оказавшись внизу. Это комната сохранения в особняке. Здесь вы найдете Ребекку. Возьмите Ключ Меча с кровати и пройдите к большой камере хранения в углу. Положите в нее свой нож и маленький ключ, возьмите патроны для «Беретты» и «сохранитесь».

Выходите из комнаты без Ребекки и продолжайте свой путь по коридору и через дверь, в проход первого этажа. Застрелив нескольких зомби (патронов хватит?), идите направо и заберитесь в маленькую нишу слева. Затем войдите в комнату со статуей тигра. Примените к статуе Голубой Камень – статуя повернется, и вы увидите Крест Ветра.

Выйдя из комнаты со статуей тигра, продолжайте свой путь по маленькому проходу. Вы попадете в комнату для персонала. Возьмите обойму с патронами и осмотрите стол. Двери шкафа откроются, и на вас бросится зомби. Застрелите его и возьмите из стола дневник смотрителя. Вы найдете здесь также патроны для дробовика. Зайдите в комнату сохранения, если вам нужно изменить содержимое карманов, а затем вернитесь в проход первого этажа. Выйдите через дверь в его конце.

Вы окажетесь в чайной комнате. Идите налево и войдите в левую дверь в конце комнаты. В баре идите вдоль полок в угол, противопожный двери, а затем сдвиньте полки. Обнаружив нотную бумагу, подойдите к фортепиано и сыграйте. Ребекка училась в консерватории и прибежит к вам на помощь. Пусть она музицирует в свое удовольствие. Выходите из комнаты и вернитесь в в гостиную. Уберите Эмблему, висящую над камином, и идите в холл главного входа, чтобы «сохраниться».

Вернитесь в бар. Ребекка сможет сыграть мелодию и тем самым открыть тайный проход. Войдите в него и возьмите Золотую Эмблему. Поместите на ее место простую Эмблему из гостиной, чтобы вас не заперли. Вам нужно иметь как минимум одну свободную багажную ячейку, когда вы будете входить в секретный проход.

Вернитесь в гостиную и установите Золотую Эмблему на то место, где находилась простая –

прямо над камином. Напольные часы сдвинутся и откроют отверстие, в котором лежит Ключ Щита. Забрав его, вернитесь в холл. Пройдите через голубые двойные двери и откройте дверь, противоположную той, через которую вы вошли. Больше вам не будет нужен Ключ Меча. В проходе быстро бегите к двери за поворотом двери (иначе вас растерзают два Цербера).

Вернитесь в проход и убейте первого пса. Затем дойдите до клетки в середине и столкните ее, чтобы взять обойму с патронами для «Беретты». Выйдите в проход и войдите во вторую дверь справа, ведущую в ванную комнату.

Подойдите к ванне и выберите опцию спуска воды. Когда грязная вода полностью уйдет в канализацию, возьмите маленький ключ.

Продолжайте идти по проходу и войдите в двойные двери в самом конце. Далее вам встретятся два зомби, которых придется застрелить. Дойдите до конца прохода и войдите в дверь слева.

Вы окажетесь в огромной галерее. Нужно переключить рычаги около картин, начиная от картины, где изображен младенец, потом – малыш, подросток и т. д. до старика. Как только вы сделаете это, подойдите к последней картине и нажмите кнопку. Картина упадет со стены, и вашему взору предстанет Крест Звезды.

Вернитесь по проходу назад. Войдите в серую дверь слева, а затем пройдите к правой лестнице первого этажа. Убейте зомби и возьмите зеленую траву под лестницей. Сложите в камеру хранения все, что вам в данный момент не понадобится, возьмите другой Крест и «сохранитесь».

Там, где вы вошли в дверь, ведущую к картинной галерее, продолжайте идти по маленькому коридору и пройдите через дверь в его конце. Тогда вы попадете в крытый проход, который выведет вас во двор. Убейте агрессивного пса, а затем установите Кресты в соответствующие впадины. Вернитесь обратно в комнату под лестницей и возьмите химикалии.

Вернитесь в проход первого этажа (тот, где находится комната со статуей тигра). В самом его конце вам удастся войти в парник. Одно из растений особенно велико. Подойдите к водяному насосу в углу и воспользуйтесь химикалиями. Тем самым вы отравите воду и убьете растение в фонтане, расчистив себе проход.

Возьмите Ключ Брони за фонтаном. Здесь же можно пособирать красную и зеленую траву. Уходите из парника и следуйте обратно по коридору. Выйдя через дверь в его конце, вы очутитесь на палевой лестнице первого этажа. Войдите в первую дверь слева от вас. Как только вы окажетесь в пустой комнате, поднимите сломанный дробовик. Маленьким ключом можно открыть стол и достать оттуда патроны с дробью.

С неисправным дробовиком идите обратно в проход, котором вы шли в ванную комнату. Идите мимо ванной и далее до конца. Войдите в одностворчатую дверь слева, а затем идите прямо через следующую дверь в жилую комнату. Идите дальше, подойдите к стене, возьмите с нее дробовик, а на его место повесьте сломанный экземпляр.

Вернитесь к главному входу и идите в двери сразу за голубыми дверьми – вы попадете в раздевалку. Зайдите за угол, убейте зомби и при помощи маленького ключа раздобудьте патронов для дробовика (они заперты в ящике стола). Идите дальше, зайдите в гардероб. Осторожно: на полу – зомби. В этой комнате есть красящая лента и зеленая трава.

Вернитесь в холл главного входа и поднимитесь по лестнице. Наверху поверните направо и войдите в первую из двух дверей. В проходе держите дробовик наготове: вас ждут два зомби. Войдите в двойные зеленые двери. Это рыцарский зал. Сдвиньте статуи на небольшие вентиляционные отверстия в полу, а затем нажмите выключатель, находящийся на полу между статуями. Откроется дисплейный шкаф на дальней стене – и Крест Солнца окажется в вашем распоряжении.

Вернитесь обратно в проход, идите по нему до последней двери: она ведет в маленькую библиотеку. Возьмите там со стола книгу по ботанике и выйдите в противоположные двери.

Оказавшись на правой лестнице второго этажа, войдите в дверь справа (посредине пути через проход). Держите дробовик наготове!

Войдите в кабинет второго этажа слева и обследуйте дисплей на стене. Заметили переключатель? Нажмите на него – и вода из аквариума уйдет. Сдвиньте пустой аквариум вправо, а шкаф передвиньте к стене. Из тайника заберите завещание Исследователя. Прихватите патроны для дробовика.

Выходите из кабинета второго этажа и идите наискосок, к двери на противоположной стороне комнаты с оленями. Эта дверь ведет в спальню. Возьмите зажигалку и, если нужно, патроны.

Выйдите из комнаты с оленями и идите направо по коридору. Войдите в комнату для занятий и воспользуйтесь зажигалкой у камина. Как только пламя разгорится, на панели над камином появится карта второго этажа. Схватите ее и идите обратно по коридору к лестнице. Спуститесь в кладовую. Запаситесь здоровьем и патронами и вернитесь в проход (у вас должна быть зажигалка). Войдите в дверь, которой вы еще не пользовались.

Идите по проходу с колоннами. Осмотрев Ричарда, возьмите патроны из его пиджака и войдите в следующую дверь. За поворотом вас поджидает зомби. Цельтесь повыше. Идите по лестнице и откройте дверь, но ни в коем случае не заходите. Двигайтесь обратно по ступеням, а затем продолжайте идти по маленькому проходу, в котором вам встретился зомби. Войдите в маленькую гостиную и зажгите свечи на столе. Тем самым вы откроете секретный проход за шкафом.

Сдвиньте шкаф в сторону и возьмите патроны из маленькой комнаты с нишей. Также вы можете прихватить обойму в маленькой гостиной комнате. Выйдите из маленькой гостиной и продолжайте идти к маленькому лестничному пролету, по которому вы взобрались перед тем, как открыли дверь. Пройдя в эту дверь, вы окажетесь на темном чердаке. Из самого темного угла выползет гигантская змея. Бегите к дыре, из которой вылезла гадина, и хватайте Лунный Крест. Теперь быстро бегите обратно к выходу, пока мерзкое существо не заглотнуло вас.

Если змея укусит вас, вы вскоре потеряете сознание и очнетесь под неусыпным наблюдением Ребекки, которая оттащила вас в комнату сохранения. Как только вы встанете на ноги, соберите все оставшиеся Кресты и идите в крытый проход.

Сейчас у вас есть доступ к камере хранения. Положите в нее все, кроме оружия и патронов. Сдвиньте металлические ступени к полке и возьмите квадратный ключ. На одном из бочонков лежит также маленький ключик.

Войдите в двойные двери. Убив собак, идите налево, а потом наискось к неработающему лифту. Возьмите карту сада. Идите дальше по саду и выйдите через металлические ворота. Идите налево, обойдите пруд. Вставив ключ в отверстие, спустите воду и вернитесь к металлической лестнице, ведущей в опустевший теперь пруд. Спуститесь, пройдите через пруд и заберитесь на другой его берег.

Не останавливайтесь, пока не добежите до лифта. Спуститесь на лифте к обрыву и застрелите пару бешеных псов. Затем идите направо через ворота и спуститесь по каменистой тропинке к караульному помещению.

В караульном помещении, толкая статую, идите направо по коридору. У первого поворота направо опустите статую в дыру в полу. Идите назад, в первую комнату, которая находилась справа, когда вы входили в караульное помещение. Продолжайте движение – и вы окажетесь в комнате сохранений. Положите квадратный ключ в камеру хранения и сохранитесь.

Войдите в дверь, находящуюся напротив комнаты сохранений (через коридор) – это комната 001. Убейте двух зомби и войдите в первую дверь – в ванную комнату 001. Спустите воду в ванне, чтобы достать ключ от поста управления, а потом обследуйте спальню, чтобы взять там красную книгу и патроны с дробью.

Положите красную книгу в камеру хранения и вернитесь по проходу. Войдите в комнату сразу за статуей, которую вы недавно установили, – вы попадете в центральный проход. Идите вниз, войдите в первую же дверь. Теперь вы в проходе пчелиного улья. Бегите по темному коридору налево и схватите ключ 002 (лежит прямо под ульем). Поторопитесь – и вам удастся удрать от

пчел. Выйдите через ту же дверь, в которую вошли, и продолжайте движение по центральному проходу.

Дошли до конца прохода? Прямо перед вами – комната 002. Используйте ключ, а потом выкиньте его. Войдите в первую дверь (в ванную комнату). Убейте зомби и возьмите патроны. Зайдите в главную спальню и возьмите со стены план «спального района», а также доклад под названием «Плант-42». Патроны для ружья оставьте на потом.

Сдвиньте шкафы в задней части комнаты в одну сторону, а затем используйте лестницу, чтобы спуститься в затопленный проход. Нужно столкнуть в воду три ящика. Третий ящик надо толкать в противоположную сторону (чтобы обойти весь коридор), а затем толкать к дальней стене и вдоль нее, в воду.

Пройдите через двойные двери в конце и спуститесь в водный резервуар. Быстро выбегите наружу и прорывайтесь на пост управления. На пост ведет дверь слева, так что воспользуйтесь ключом, чтобы спастись от рыбы. После этого ключ можно выбросить.

На посту потяните рукоятку, чтобы спустить воду. Потом нажмите кнопку рядом с дверью, чтобы открыть проход в хранилище оружия. В комнате для хранения оружия возьмите ключ 003, а также все патроны, что сможете унести с собой. Назад идите той же дорогой, что пришли сюда.

Идите в комнату для охраны (по диагонали от того места, где вы только что были) и возьмите там маленький ключ. Идите обратно к лестнице, вернитесь в караульное здание. В комнате сохранений и обеспечьте себя боеприпасами и подлечитесь. Идите к красным двойным дверям, которые находятся в нижней части коридора. Вы окажетесь в баре. Острожно: поблизости разгуливают любители нападать сзади – пауки.

Бегите за угол и спрячьтесь под бильярдным столом. Оттуда вы успеете хорошенько прицелиться. Из поверженного врага вылезет множество маленьких мерзких паучков. Выйдите из комнаты, а потом снова войдите в нее – и паучки пропадут.

Возьмите патроны для «Беретты» и красящую ленту. Поглядите на бильярдный стол: может, удастся узнать кое-что.

В комнате сохранений возьмите красную книгу, как можно больше оружия и патронов, не забудьте также про лекарства и травы. Потом идите в проход пчелиного улья. Войдите в комнату 003 (рядом с ульем) и выбросьте свой ключ. В ванной комнате (слева) застрелите зомби. Возьмите обойму с патронами.

Продолжив свой путь, вы попадете в главную комнату. Возьмите там со стола красящую ленту. Стол можно открыть маленьким ключом. Идите к книжному шкафу и замените доклад о V-газах красной книгой. Книжный шкаф сдвинется, открыв секретную дверь. Войдите внутрь, предварительно приготовившись к серьезной схватке. Перед вами – плант-42. Держитесь ближе к стенам, чтобы избежать щупалец спрута. Каждый раз, когда вам не угрожает непосредственная опасность, начинайте стрелять по врагу. Все время находитесь в движении: ведь неприятель еще и плюется ядом.

Разобравшись с плантом, возьмите ключ Шлема из камина и выйдите через вторую дверь. По дороге вы встретите Уэскера, который поручит вам вернуться в особняк и обследовать комнаты, в которых вы еще не были.

От охотников старайтесь держаться на почтительном расстоянии: у них есть отвратительная привычка прыгать на жертву и валить ее с ног.

Подойдите к первой двери слева и откройте ее ключом Шлема. Идите вперед к столу и включите свет. Затем возьмите со стола книгу Рока. Если у вас в карманах есть свободное место, прихватите патроны для «Магнума». Выйдя из комнаты, двигайтесь по маленькому проходу, а затем войдите в серую дверь. Она приведет вас в камеру хранения под лестницей.

Убейте охотника и прочитайте записку, приколотую к стене за дверью. В камере хранения сложите патроны для «Магнума» и книгу Рока, а потом сохранитесь.

Вернитесь туда, где вы столкнулись с первым охотником, и идите налево через двойные двери. Идите до конца прохода и войдите в деревянную дверь. Проход, в котором на вас напали два Цербера, теперь населен гигантскими пауками. Если вы сделаете вид, что вас там нет, и быстренько пробежитесь к противоположной двери, то пауки вас не поймают.

Из холла главного входа поднимитесь по лестнице и идите в комнату над гостиной. Сразитесь с двумя охотниками. Сначала прикончите того, что стоит справа. Забегите в комнату и двигайтесь по направлению к двери на другой стороне зала. Как только вы пройдете через дверь, ведущую на левую лестницу второго этажа, вас сразу же встретит охотник. Вы можете либо сражаться, либо убегать по лестнице. Если вы достаточно быстро убили первого врага, то второй окажется на противоположной стороне, примерно там же, где и вы, что сильно облегчит вам жизнь.

Пройдите через дверь справа наверху лестницы и войдите в комнату для трофеев. Возьмите лист с приказами со стола. Наполните карманы ружейными патронами. Толкните ступени перед камином, а потом вернитесь к дверям и выключите свет. Вернитесь к камину и поднимитесь по ступеням, чтобы взять из головы Красный Камень. Здесь же можно набрать патронов для кольта.

Выйдите из комнаты трофеев и спуститесь по лестнице. Охотники загнали Ребекку в угол: пора ее спасать. Затем сохранитесь. Выйдя из комнаты сохранений, идите до конца левой лестницы первого этажа. Войдите в дверь в самом конце и бегите вперед. Затем спрячьтесь в углу и застрелите охотника, как только он появится. Бегите в самый конец, к парнику, чтобы поправить там здоровье. Если у вас есть место в карманах, смешайте травы и прихватите их с собой.

Выйдя из парника, продолжайте идти по проходу первого этажа, затем поверните за угол. Медленно идите по проходу к статуе тигра. Впереди – засада: из небольшой ниши на вас прыгнет охотник. Бегите в комнату со статуей тигра и воспользуйтесь Красным Камнем. Статуя повернется, и вы получите кольт «Питон».

Потом вернитесь в комнату под лестницей (рядом с крытым проходом), возьмите побольше патронов, поправьте здоровье и поднимитесь по лестнице. Застрелите охотника из кольта и бегите ко входу в комнату для занятий (вы раздобыли там карту второго этажа).

Откройте дверь и выбросьте ключ Шлема. Прикоснитесь к фортепиано. В змею нужно десять раз выстрелить из кольта.

Подойдите к дыре, через которую змея вползла в комнату, и спуститесь вниз. Внизу вы найдете могильный камень с переключателем. Нажмите его и спуститесь по металлической лестнице.

В подземных туннелях идите направо. Застрелите зомби, охраняющего пачку ружейных патронов. Затем отправляйтесь к дальней двери. Если вам нужно поправить здоровье, идите и убейте двух зомби, которые пожирают своего собрата, а потом возьмите зеленую траву позади них.

Идите к следующей двери. Она ведет на кухню. Там вы найдете маленький ключ. Идите в дальний конец кухни и поверните за угол, там на земле сидит зомби. Затем поднимитесь на лифте.

На самом верху застрелите поджидающего вас зомби. Там, где он стоял, вы увидите шкаф, в который нужно войти. Возьмите патроны и батарею.

Бегите обратно к лифту. Убейте зомби, затем нырните в голубые двойные двери, держа оружие наготове. Возьмите со стола в углу патроны для «Магнума» и идите за книжный шкаф. Убив притаившегося зомби, возьмите папку с делом. Выйдите через следующую дверь.

Подойдите к статуе, толкните ее, а затем подойдите к изображению статуи на стене и нажмите красный выключатель. Толкните статую в осветившийся закуток – и откроется дверь в секретный офис. Возьмите оттуда магнитный диск и вернитесь в зал с двойными голубыми дверьми.

Подойдите к стене и сдвиньте шкаф в сторону, чтобы попасть в обсерваторию. Возьмите красящую ленту и патроны для «Беретты». Затем идите к окну и наблюдайте. Выйдите через через двойные голубые двери и идите за батареей, если вы еще не взяли ее.

Вернитесь на лифте и через кухню проследуйте туда, откуда пришли. В углу вам покажут ролик про монстра, несущегося к двери. Снесите ему голову и войдите в дверь, через которую он вломился.

Поднимитесь по лестнице и обойдите лифт, откройте двойные двери. Вы окажетесь в чайной комнате (рядом с дверью в бар). Там вас встретят двое охотников, с которыми придется драться, так что запаситесь патронами.

Идите в комнату сохранения особняка. Теперь вам следует взять с собой книгу Рока, батарею, квадратный ключ, а также оружие и патроны. Далее идите в крытый проход, вам опять предстоит выйти наружу.

Убейте охотника в крытом проходе и выходите на улицу. Пройдите по двору, перейдите пруд, пробегите под падающими змеями и спуститесь на лифте. Внизу идите прямо к сломанному лифту и воспользуйтесь батареей, чтобы включить лифт. Поднимитесь на новом лифте и идите обратно к плавательному бассейну. При помощи квадратного ключа спустите в пруду воду (больше вам этот ключ не понадобится).

Идите по нижнему двору. Пройдите по пересохшему теперь водопаду и поднимитесь по лестнице, которая была за ним спрятана. Внизу идите прямо вперед, потом поверните за угол. Там вы найдете пишущую машинку – самое время сохраниться.

Вернитесь к двери у низа лестницы. Возьмите там со стены огнемет и пройдите в левую дверь. Вы окажетесь в большой комнате с колодцем посредине. Поблизости вы найдете спрей для первой помощи и патроны. Идите по проходу направо, в конце – через дверь.

У Энрико возьмите обойму с патронами. Выйдя назад, вы попадете под удар двух охотников. Воспользуйтесь огнеметом.

Возьмите шестерной ключ и выйдите через следующую дверь. Убейте двух охотников и бегите в другую дверь – там нужно разобраться с еще одним охотником. Потом повесьте огнемет над дверью и идите в комнату с пишущей машинкой. Зайдите за угол, подойдите к панели на стене и воспользуйтесь шестерным ключом. Затем идите через дверь, которая находится прямо перед вами.

Возьмите огнемет и идите к большому камню. Потом бегите назад. Камень начнет катиться на вас – прыгните в дверной проход, потом бегите в то место, где раньше находился камень. Там есть немного горючего для огнемета. Затем бегите к стене, которую разрушил камень, и убейте охотников. В конце прохода вы найдете двойные двери. Войдите.

Возьмите кольт и застрелите паука. Как только большой паук погибнет, выйдите из комнаты, чтобы избежать нападения маленьких бестий, затем незамедлительно вернитесь.

Пройдите сквозь сплошь затканную паутиной дверь на другой стороне комнаты, предварительно очистив ее при помощи огнемета иди ножа, валяющегося в углу. Направьтесь в комнату слева.

Возьмите спрей для первой медицинской помощи и шестерной ключ. И конечно, вам нужен огнемет. Выйдите из комнаты и ступайте направо. Бегите по коридору. Оставьте огнемет на креплении в стене, чтобы открыть дверь. Войдите и поднимитесь по маленькому проходу. Трижды воспользуйтесь шестерным ключом, чтобы получить доступ к новому проходу.

Бегите наверх, чтобы активизировать камень. Забегите в новый проход, чтобы увернуться от валуна. Идите в то место, где когда-то стоял валун и возьмите магнитный диск, а также карту со стены. Войдите в новый проход, пройдите сквозь дверь. Толкните статую так, чтобы она поравнялась со стеной рядом с подсвеченным участком пола. Теперь воспользуйтесь шестерным ключом – из стены выдвинется перегородка и уберет статую. Теперь уберите перегородку, опять применив шестерной ключ. Наконец-то вы можете

установить статую на освещенный квадрат в полу. Откроется потайное отверстие в стене. Там спрятана вторая книга Рока. Вернитесь с ней в камеру хранения рядом со змеиной аллеей. Оставьте там шестерной ключ. Возьмите с собой первую книгу Рока, а другие предметы положите на хранение. В ваших карманах должно остаться по крайней мере три свободных места.

Идите назад через дверь в конце прохода, а потом – проходом, в котором вы еще не бывали. На лифте поднимитесь к фонтану. Идите к экрану инвентаризации и обследуйте обе книги Рока. Если вы повернете их так, что они будут страницами обращены к экрану, и нажмете кнопку «В», то книги раскроются и вы увидите медали Орла и Волка. Положите их в соответствующие углубления по обе стороны фонтана. Тогда все сооружение целиком сдвинется, открыв лестницу, ведущую в подземную лабораторию. Идите вниз по лестнице и пройдите в лифт.

Внизу зайдите за угол. Спускайтесь по лестнице. Вы найдете там камеру хранения. Возьмите побольше оружия и патронов, а потом идите в дверь в конце комнаты. Убив трех зомби (держите оружие наготове!), бегите за угол, к столу.

Схватите магнитооптический диск, вернитесь назад и идите по металлической лестнице вниз. Пройдите через двойные двери в нижней части лестницы, затем идите в первую же дверь, которую вы увидите (жилая комната «А»). Нажмите красную кнопку (чтобы включить свет), а затем возьмите письмо Исследователя. Из него вы узнаете логическое имя и пароли, необходимые, чтобы открыть кое-какие двери. Толкните книжную полку в сторону, а затем нажмите синий переключатель (чтобы зажечь ультрафиолетовый свет). Посмотрите теперь на картину: на ней проступили слова. В коробке рядом с раковиной есть патроны для «Беретты», а также зеленая трава.

Выйдите из комнаты. Пройдите через двойные двери, затем бегите прямо в противоположный угол комнаты «О» и дальше, в маленькую лабораторию. Включите компьютер и последовательно введите пароли: JOHN, ADA, MOLE (откроются двери в комнаты «В2» и «В3»). Возьмите с полу слайды и уходите из маленькой лаборатории. Теперь бегите обратно к металлической лестнице и поднимитесь наверх.

Поднявшись по лестнице на самый верх, идите прямо и далее через двойные двери в конференц-зал. Поместите слайды в проектор – и вы увидите важные кадры. Далее вам нужно получить доступ к системным файлам службы безопасности. Откройте панель на стене и нажмите еще один выключатель, чтобы активизировать другую секретную панель. Она даст вам ключ от лаборатории.

Вернитесь назад, спустившись по лестнице, а затем идите к двери (наискосок от лестницы). Разобравшись с голыми зомби, покиньте лабораторию, использовав ключ. Теперь его можно выбросить.

В комнате находится зомби. Как только войдете – начинайте стрелять. За углом – еще один пакостник, с ним поступите точно так же.

Затем идите в комнату сохранений в лаборатории и возьмите патроны для «Магнума» и зеленую траву. Убедитесь, что у вас есть один магнитооптический диск. Выйдите через дверь лаборатории и пройдите в дверь справа. Возьмите там патроны для дробовика и красную траву. Передвиньте ящики таким образом, чтобы они находились над вентиляционными отдушинами в полу. Затем передвиньте металлические ступени между ящиками, чтобы получить доступ к системе кондиционирования воздуха.

Вы окажетесь в морге. Используйте магнитный диск на терминале, чтобы получить второй код доступа. Возьмите с полки патроны для «Магнума» и уходите. Вернитесь в лабораторию и ищите убежище в комнате сохранения, пока не насытитесь целебными травами.

Убедившись, что магнитный диск и медикаменты при вас, идите налево, до конца прохода. В энергетическом лабиринте будьте готовы разобраться с лабораторными монстрами, которые ползают по потолку.

Поверните направо и бегите в противоположный угол к терминалу. Восстановите энергию в затемненных областях. Бегите мимо входа, а затем – направо и до двери в конце. Вы окажетесь в лабиринте.

Бегите вперед и воспользуйтесь диском, чтобы получить пароль для входа на третьем терминале. Затем бегите обратно и нырните в маленький проход. Добравшись до следующей двери, войдите в главную энергетическую комнату и идите налево. Активизируйте терминал, чтобы подать энергию на лифт, затем выходите из лабиринта.

Вернувшись в комнату сохранения, запаситесь патронами и магнитооптическим диском. Выйдите из лаборатории и бегите к металлической лестнице. Пройдите в двойные двери перед лестницей и войдите в комнату, находящуюся посредине коридора.

Убив нагих зомби (подождите, пока они не подойдут поближе – тогда их можно будет убивать по два), возьмите со стены факс и воспользуйтесь диском, чтобы получить код «01».

Выйдите из комнаты и продолжайте движение до конца зала. Введите пароль у двери, войдите. Зайдите за угол и идите к двери камеры, где вы снова встретитесь с Джил. Но дверь заперта.

Вернитесь обратно в комнату сохранений и запишите свои успехи. Прихватив оружия побольше, идите к лифту. Когда вы нажмете кнопку, подойдет Ребекка. Вас обоих на верхнем этаже встретит Уэскер. Оказывается, он участвовал в подлых экспериментах над людьми.

Теперь он приказывает вам отправиться в биолабораторию и познакомиться с его лучшим творением – Тираном.

Вот оно, возмездие! Тиран растерзает Уэскера. Но потом решит разобраться и с вами. Все время бегите, чтобы избежать смертельных объятий. А оторвавшись от преследователя, оборачивайтесь и стреляйте.

Используйте компьютерный терминал для того, чтобы открыть дверь и уйти. Ребекка уже начала проводить взрывные работы.

Сохраните свою игру по пути из лаборатории и возьмите все виды лекарственных трав, которые встретятся вам по дороге.

Затем пройдите дальше, через двойные двери рядом с металлической лестницей. Будьте максимально осторожны: по округе бродят лабораторные монстры.

Войдите в двойные двери и идите до конца, чтобы спасти Джил. Вместе выйдите через двойные двери на улицу (по лестнице).

Поднимитесь по лестнице и выйдите через аварийную дверь, которая окажется совсем рядом с вами на самом верху. Бегите по проходу – и вскоре вы услышите искаженное радиосообщение Брэда. Возьмите батарею, которая лежит на земле, и воспользуйтесь ею, чтобы включить лифт.

Джил и Ребекку оставьте прикрывать вас от внезапных нападений со стороны врага. Вам придется сесть в вертолет. Для начала надо просигналить Брэду. Езжайте на лифте и поищите на чердаке, в углу, сигнальную ракету. Возьмите ее с собой, выйдите на середину посадочной площадки и запустите ракету. Через несколько секунд появится Брэд. Но и Тиран вернулся!

Стрелять в Тирана бессмысленно: он слишком проворен. Все время бегайте с одной стороны посадочной площадки на другую, избегая столкновений с Тираном. Как только пройдет 40 секунд, бой начнется снова.

И тут-то с вертолета вам сбросят реактивный гранатомет. Первое же попадание уничтожит Тирана.

Прохождение для Джил

После того, как вы с Барри обнаружите на полу кровь, пройдите в дверь направо. Там будет зомби. Выйдите из этой комнаты. Пусть Барри войдет в нее вместе с вами и застрелит врага.

Перед тем как уйти из столовой, подойдите к голубой вазе. Вы увидите красящую ленту для пишущей машинки. Затем идите к главной лестнице.

Поднимитесь и спуститесь по лестнице. Когда вы спуститесь, Барри даст вам отмычку для замка. Выходите через синюю дверь справа.

Подвиньте стремянку к статуе и заберите с нее щит. Потом отодвиньте стол от красной двери и войдите в нее. За ней ударьте по голове зомби. Потом подберите с пола запасную обойму для пистолета, а с книжной полки заберите красящую ленту.

Вернитесь через столовую. Поверните направо, пройдите холл до конца. Потом идите через красную дверь налево.

В баре обойдите пианино и подтолкните буфет к задней стене. Возьмите листок с нотами, подойдите к пианино и сыграйте коротенькую мелодию. После этого откроется потайная дверь.

В секретной комнате замените золотой щит на тот, что вы сняли со статуи.

Следующая остановка – в столовой. Положите золотой щит сверху на камин. В результате сдвинутся старинные часы, и вы увидите ключ, позволяющий пройти дальше.

Секрет

Чтобы получить бесконечное количество патронов, пройдите игру в режиме «Advanced Mode». После этого патроны у вас уже никогда не закончатся.

Код

В любой момент игры перейдите на экран «Weapon» и нажмите: **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, ←, ←, ✖, ✖. Если вам удастся сделать это достаточно быстро, вы приобретете «Zombie's head» и портативную ракетную установку.

Resident Evil 2

Разработчик	Capcom
Издатель	Capcom
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	3D-бродилка (приключения с ужасами)
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	10 из 10

Сюжет и правила игры остались без изменений. Два месяца тому назад члены организации «STARS» разгадали тайну Racoon City.

Теперь город опять в опасности. В результате химической катастрофы жители Racoon City превратились в жирных зомби, рыщущих в поисках пропитания.

Ваши герои – офицер «STARS» Leon Walker и очаровательная Claire Walker. Леон начинает свой путь на заполненной машинами улице Racoon City. Несколько зомби уже ищут вас. Вам нужно, опередив их, попасть в оружейный магазин, ведь все ваше оружие – нож да пистолет с 15 патронами. Кругом опасности: трухлявый пень на улице города, простой солдат, полицейский офицер – все могут обернуться кошмарными зомби. Тела даже убитых мутантов продолжают некоторое время дергаться, даже пытаются подняться и перезарядить ружье, способны идти, спотыкаясь и падая. Зомби считаются «взаправду» убитыми только тогда, когда появятся пятна крови...

Некоторые предметы членов «STARS» из первой версии игры встретятся (с соответствующими ссылками) и во второй версии. Враги теперь сильней отличаются друг от друга, а оружие стало более быстродействующим.

Теперь о звуке. Предыдущая игра сопровождалась звуками шагов, выстрелов и жалобных стонов. Теперь добавились еще и женские стоны. Музыку, сопровождающую происходящее на экране, следует отнести к разряду «тяжелой», напоминающей лязг цепей и бряцанье металлических доспехов. Качество звучания диалогов оставляет желать лучшего.

Прохождение

Зеленая трава устраняет одно ранение. Красная трава, примененная отдельно, является ядом. Синяя трава излечит отравление. Эти травы можно комбинировать в игровом меню (нажимая ● и выбирая опцию «COMBN»). К примеру, три зеленых цветка, дадут вам полную энергию. Один зеленый, один красный и один синий дадут полную энергию, а попутно излечат отравление. Два зеленых цветка и один синий также дадут вам полную энергию и излечат отравление ядом.

Кнопки

▲	–	выход из любого меню;
●	–	вызов меню в игре;
R1 + ✖	–	выстрел или удар ножом;
удерживать ■	–	бег;
R1	–	герой вынимает оружие или встает в боевую стойку;
SELECT	–	меню опций;
START	–	«пауза».

Меню в игре

NEW GAME	–	начать игру заново;
LOAD GAME	–	продолжить игру с определенного места, используя карту памяти;
OPTIONS	–	меню опций:
key config	–	изменение способа управления героем,
sound	–	настройка громкости звука и музыки;
monitor adjust	–	настройка параметров монитора;
reset	–	отмена изменений, внесенных в опциях;
exit	–	выход в главное меню.

Два персонажа в игре используются для различных уровней сложности. Леон соответствует высокой сложности, а Эльза – низкой. Предлагаем вам описание наиболее сложного варианта игры.

Прохождение за Леона

Начинается игра на улице зараженного города.

Нужно как можно быстрее бежать вперед по улице, увертываясь от мертвецов. Стрелять в них на улице не рекомендуется: от многочисленных зомби лучше просто убежать.

Бегите прямо по улице, до баррикады, сооруженной неизвестно кем. Потом сверните налево. И снова бегите вперед. Далее вы встретите на своем пути черный джип, загородивший дорогу. Повернитесь направо, вы увидите перед собой дверь в оружейный магазин. Зайдите в него, нажимая ✖. В магазине вы очутитесь на прицеле дробовика, который держит продавец. Ваш герой скажет продавцу, что он полицейский и спросит, что произошло с городом и людьми. После разговора хозяин подойдет к двери и закроет ее на ключ.

Скорее возьмите за прилавком пачку патронов для пистолета и пробегите за прилавок слева. На столе лежит еще одна пачка.

Тут с грохотом разбивается витрина, и на хозяина магазина набрасываются мертвецы. Встаньте за прилавок напротив витрины и отстреливайте зомби. Как только они расправятся с продавцом, в их поле зрения попадете вы. Будьте осторожны: зомби можно считать мертвым лишь тогда, когда из него потечет кровь. Когда вы расстреляете всех мертвецов, подойдите к трупу хозяина магазина и возьмите с него дробовик.

Выходите через заднюю дверь. Вы очутились в небольшом переулке, между домами. Бегите вперед, затем поверните направо и бегите прямо. Вы пробежите мимо площадки с зомби, ломающими дверь, и доберетесь до белого фургона с открытыми дверями, загораживающего дорогу. Возьмите из него пачку патронов.

Затем вы увидите, что зомби все-таки сломали дверь и вырвались наружу. Развернитесь в противоположную сторону от фургона, и пройдите чуть-чуть вперед. Встаньте так, чтобы вам

была видна большая часть переулка. Ждите появления зомби из-за экрана и начинайте их убивать. Когда вы уничтожите всех монстров, бегите к выломанной двери.

Вы попадете на спортивную площадку. Пройдя дальше, вы увидите железную дверь, входите в нее. Вы снова попадете в переулок, следуйте вперед и поднимитесь по железной лестнице. По лестнице бегите до тех пор, пока не увидите ступеньки, ведущие вниз. Спуститесь по ним. Внизу вы увидите железный контейнер. По другую сторону от него гуляют зомби. Поднимитесь на этот контейнер и расстреляйте зомби. За тем спуститесь с контейнера и бегите вперед, до железной двери. Входите в нее, это выход на улицу.

Выйдя на улицу, пройдите вправо, а затем влево. Вы увидите четырех зомби, которые едят какого-то полицейского. Не связывайтесь с ними, бегите мимо. Далее вы увидите белый автобус. Залезьте в его заднюю дверь. Когда вы зайдете в автобус, то увидите на заднем сидении пачку патронов. Возьмите ее и развернитесь в противоположную сторону. Навстречу вам ползет зомби. Убейте его и пройдите чуть-чуть вперед – вы увидите еще одного. Убив его, выходите в переднюю дверь на улицу, где вас снова встретит дружная компания. Этих приятелей лучше не убивать: их слишком много.

Пробегите мимо них и войдите в железную дверь. Вы очутитесь в парке. Пройдите немного вперед и спуститесь по лестнице. Далее по коридору бегите вперед до лестницы наверх. Выйдя снова на улицу, пройдите влево.

Вы подошли к полицейскому участку. Входите в него. Леон окажется в большом белом зале с белой статуей посредине. Если обойти статую, то вы увидите небольшой отдел с включенным компьютером и печатной машинкой (она отмечает место, где можно «сохраниться»).

Подойдите к машинке и нажмите ✖, это позволит вам взять красящую ленту («ink ribbon»), также необходимую для сохранения (одна лента – право на одно «сохранение»).

Чтобы пройти дальше вам придется открыть две двери. Подойдите к двери, которая находится в левой стене (не к той, что в углу, а к той, что посредине). Войдите в нее – и вы окажитесь в полицейском участке; пойдет анимационный ролик. Леон увидит сидящего на полу раненного полицейского. Они поговорят, и полицейский отдаст пластиковую карточку.

Леон вернется из комнаты в зал, а полицейский закроет за ним дверь. Когда кончится мультфильм, бегите в отдел с компьютером и вставьте в него карточку. Компьютер откроет вам двери: дверь в нижнем левом углу и дверь справа. Вам нужно бежать в двойные двери слева. Войдя в эту комнату, вы увидите ящик, стоящий справа от входа. В такие ящики можно складывать различные предметы, причем во всех ящиках будут лежать только те предметы которые вы туда складывали раньше.

Положите в ящик боевой нож и красящую ленту, затем бегите в дверь, которую загородила деревянная стенка. Подойдя к двери, вы заметите, что по стеклу окна кто-то прополз. Входите в дверь – и вы окажитесь в длинном коридоре. Бегите вперед до поворота вправо. Там обратите внимание на труп полицейского. Подойдите к нему и возьмите с него пачку патронов (✖), затем пройдите вперед. Переключите оружие на дробовик (иначе здоровье героя может сильно пострадать).

Пройдя дальше, вы увидите лужу крови. Небольшой мультфильм ознакомит вас с еще одним обитателем полицейского участка. Чтобы убить этого монстра, в него нужно попасть два раза из дробовика (пистолетом уничтожить его гораздо труднее). После того как вы его победите, бегите вперед до деревянной двери. Обратите внимание на горшок с зеленым цветком (растение восполнит вашу энергию).

Войдите в деревянную дверь, и вы снова оказались в длинном коридоре с заколоченными окнами. Бегите вперед до поворота направо, поверните и снова бегите вперед. Вскоре вы добежите до двойных деревянных дверей справа. Входите: это полицейский офис. Пройдите вперед мимо кресел до небольших столиков с лежащей на них бумагой. Подойдя к этим столикам, вы увидите проход в соседнюю комнату. Войдите в него – и окажетесь в небольшой комнате с камином в стене. Подойдите к камину и используйте зажигалку.

Леон зажжет камин. Из картины над камином вывалится кристалл. Возьмите его и выйдите из этой комнаты в коридор. Поверните и бегите вправо, пока не увидите перед собой деревянную дверь. Зайдите в нее, предварительно переключив оружие на дробовик.

В этой части дома вас поджидают еще несколько мертвецов. Кокните их и бегите вправо. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. На втором этаже бегите вправо по коридору, в конце которого находится небольшая комната. Войдя в эту комнату, вы увидите белую статую, держащую в воздетой руке еще один драгоценный камень. Сбоку стоят две фигуры поменьше. Вам надо передвинуть статую с правого бока к левой стене, а статую с левого бока к правой стене, причем так, чтобы две боковые статуи смотрели на центральную. Если вы все сделали правильно, центральная статуя выронит из руки камень. Подберите его и вернитесь по лестнице на первый этаж.

Пробегите немножко влево и сверните под лестницу. Там вы увидите два горшка с растениями и дверь в правой стене. Возьмите цветы и зайдите в эту дверь. Комната, в которой вы окажетесь, – фотомастерская. Посредине стоит небольшой столик с печатной машинкой, а в верхнем правом углу находится ящик, в который вам следует положить два драгоценных камня, добытых ранее. Возьмите красящую ленту из ящика для «сохранения» на этом этапе. Далее верните ленту на место и выходите из комнаты.

Опять поднимитесь по лестнице на второй этаж. Пробежав вперед по коридору в комнату с тремя статуями, зайдите в деревянную дверь. Вы окажетесь в мрачном коридоре, по которому разгуливают трое зомби. Убейте их и пройдите в дверь на правой стене.

В полиции слева от входа находится столик с факсом, а справа стоит железный шкаф, в котором спрятан дробовик, который стоит захватить с собой. Посреди этой комнаты параллельно друг другу стоят два стола. На левом лежит золотая монетка с изображением единорога. Прихватив монету, выходите из комнаты.

Теперь вам предстоит вспомнить дорогу, по которой вы добирались до этого места и по ней вернуться в главный зал с большой белой статуей в центре. В зале подойдите вплотную к белой статуе и вставьте имеющуюся у вас монету в специальное гнездо. В обмен на эту монету статуя отдаст вам синий ключ из своего кувшина. Взяв ключ, снова бегите в двойные синие двери на первом этаже. Пройдите через небольшую комнатушку с ящиком справа от двери, и зайдите в дверь, которую закрывает деревянная ширма.

Вы оказались в длинном коридоре, в котором уже бывали до этого. Пройдите по коридору до железной двери, которая находится в левой стене. Теперь у вас есть синий ключ, и вы сможете открыть эту дверь. За ней стоят железные стеллажи с документами. Пройдите вправо и обратите внимание на невысокую лестницу-стремянку. Эту лестницу нужно подвинуть к шкафу, который находится немного дальше. Это позволит достать рычаг, лежащий на шкафу. Придвиньте стремянку к шкафу и заберитесь на нее с помощью кнопки ✖. Возьмите рычаг и выходите из этой комнаты.

Следуйте по коридору дальше, до деревянной двери в конце. Войдя в эту дверь, Леон снова очутится в длинном коридоре с заколоченными окнами. Пробегите по нему и войдите в небольшую деревянную дверь в конце коридора. Вы попали в коридорчик с лестницей на второй этаж (эта комната должна быть знакома вам). Снова поднимитесь по лестнице. Бегите по мрачному коридору в комнату с статуями, там войдите в дверь, которая находится в правой стене.

Эта часть дома должна быть вам тоже знакома. Бегите вперед, войдите в двойную деревянную дверь. Синий ключ был предназначен всего для двух дверей, поэтому, когда вы войдете в эту комнату, ключ исчезнет. Прямо перед собой вы увидите несколько прожорливых зомби. Пока вы не сдвинетесь с места, они не заметят вас. Чтобы справиться с зомби, необходимо переключить пистолет на что-нибудь помощнее. Разобравшись с зомби, бегите в проход, ведущий вверх. Добегите до заколоченной двери, и вы увидите слева открытый шкафчик. Подойдите к нему и

возьмите пачку патронов для пистолета. Затем бегите в коридор, что сворачивает вправо, и выходите в дверь. Открыв дверь, вы попадете в библиотеку.

Видите четыре стеллажа справа от входа? Слева располагается лестница на третий этаж. Поднимитесь по ней и бегите мимо шкафов с книгами. Вы увидите деревянную дверь, но входить в нее пока не стоит. Пройдите дальше по мостику – и под вами неожиданно проломится пол. Ваш герой упадет с лестницы в небольшую комнату. Слева – картина с изображением женщины с мечом. Это тайник. Повернитесь направо и сделайте несколько шагов, пока перед вами не появится стена с горящей на ней красной лампочкой. Подойдите вплотную к этой лампочке и нажмите ✖. Тем самым вы нажмете невидимую кнопку, открывающую слева от вас секретную дверь. Идите в образовавшийся ход. Вы снова попадаете в библиотеку на втором этаже. В этом зале справа от вас находятся четыре больших стеллажа. На трех из них горят красные лампочки – это кнопки. Подойдите к самому левому из этих трех стеллажей и нажмите ✖. На экране появятся три надписи: «LEFT», «RIGHT» и «NO». Выбрав курсором надпись «RIGHT», нажмите ✖. Этим вы заставите стеллаж отодвинуться вправо. Аналогично подвиньте вправо («RIGHT») средний стеллаж.

Если вы четко следовали нашим рекомендациям, в этот момент вам покажут, как отодвинулась картина в маленькой комнате. Вернитесь к этой картине и в образовавшемся открытом тайнике возьмите один из четырех заветных ключей, напоминающий по форме шприц. Затем вернитесь в библиотеку и снова поднимитесь по лестнице на третий этаж. На этот раз вам нужно зайти в деревянную дверь. Зайдите в эту дверь, и вы окажитесь в главном зале, на балконе третьего этажа. Пройдите вправо. Вы снова увидите деревянную дверь. Входите. Позже выяснится, что это шахта лифта. Пройдите влево от входной двери – и вы увидите на стене перед вами небольшой квадрат, в центре которого находится отверстие, подойдите к этому отверстию и используйте рычаг, который вы взяли в хранилище документов.

Леон вставит рычаг в гнездо и несколько раз повернет его. Сверху спустится лестница. Поднимитесь по ней, пройдите вправо, затем сверните влево и идите вперед, пока не увидите огромный механизм, во всю стену. Подойдите к нему и нажмите ✖. Вы увидите, что в моторе не хватает одной звездочки.

Вернитесь в библиотеку и выйдите в двойные двери слева от входа. Приготовьтесь стрелять: в соседней комнате ходят зомби. Вы снова выйдите в главный зал. Теперь вы будете находиться на балкончике второго этажа. Перестреляйте монстров и бегите вправо от двери. Затем поверните направо и бегите до небольшого балкона с железным щитком. Подойдите к щитку и нажмите ✖. Появятся слова «YES» и «NO». Выберите «YES» – тем самым вы опустите лестницу на первый этаж.

Затем поверните вправо и бегите до деревянной двери с круглой лампочкой над ней. Зайдя в нее, вы окажетесь в комнате с ящиком справа от вас и небольшим диваном слева. На диванчике лежим маленький ключ. Пройдите немного вперед и вы увидите стоящую на небольшом столе пишущую машинку и дверь слева от нее. Выйдите в эту дверь.

Вы окажетесь в коридоре с двумя зомби. Убейте их и войдите в дверь, которая находится в левой стене. Вы окажетесь в темном коридоре. Поверните налево и бегите мимо ворон, клюющих чей-то труп. Когда вы будете бежать мимо окон, стекла с грохотом разобьются, и вылетит много ворон. Чтобы они вас не заклевали, идите не останавливаясь до железной двери и зайдите в нее. Вы выйдете на улицу и увидите горящий вертолет, пробивший стену здания. Идите в сторону, пока не увидите железную лестницу вниз. Спуститесь по ней.

Вы окажетесь на улице. Выйдите в парк, разверните вправо и пройдите вперед. Видите двух мертвецов, стоящих у стены здания? Пробегите мимо них и сверните налево. По дороге бегите до тех пор, пока не увидите железную дверь в кирпичной стене. Входите. Вы оказались в каморке с железным шкафом в центре. Обойдите шкаф справа и повернитесь. Вы увидите небольшой столик с пишущей машинкой. Рядом со столом на полу лежит железный вентиль. Подберите его и той же дорогой вернитесь к горящему вертолету.

Подойдите к железной двери, из которой вы выходили. Слева от нее должен быть проход. Бегите по нему до тех пор, пока перед вами не появится железная труба с гнездом для вентиля. Используйте вентиль – и на горящий вертолет из бака польется вода. Когда вертолет перестанет гореть, подойдите к кабине и возьмите пачку патронов для пистолета.

Вернитесь в коридор, где из окон вылетали вороны. Перестреляйте ворон из пистолета и бегите в комнату с ящиком и пишущей машинкой. Возьмите из ящика два кристалла, которые вы взяли раньше и снова выходите в дверь слева от печатной машинки.

Вы снова попадаете в коридорчик, где были два зомби. Поверните влево и бегите вперед, пока не увидите кабину вертолета, торчащую из стены. Зайдите в дверь, что находится в правой стене. В помещении, напоминающем склад, пройдите вперед. Вы увидите на стене, прямо перед собой, три белых статуи: две маленькие по бокам и между ними одну большую – замурованного в стене человека. Вставьте в статуи по бокам два своих кристалла. После этого грудь центральной статуи раскроется, и вы увидите небольшое окошко, в котором лежит второй ключ (из четырех необходимых). Повернитесь к ящикам, стоящим слева от статуи, на нем лежит розовый ключ.

Затем выходите из этой комнаты и снова идите в комнату с ящиком и пишущей машинкой. Положите в ящик вентиль. Бегите в коридор, где ранее были вороны. На правой стене находится железная дверь, ведущая на улицу. Когда вы войдете в нее, вы увидите перед собой железную лестницу, ведущую вниз, и зеленое растение. Спуститесь по лестнице на первый этаж, предварительно захватив с собой цветок. Внизу вы увидите железную дверь и два зеленых растения, стоящих справа от двери. Скомбинируйте три разных травы, чтобы они не занимали лишнее место.

Войдя в дверь, вы окажетесь в небольшом коридоре с железной дверью. Теперь бегите в открытый проход слева от двери, из которой вы вышли. В полицейском участке вы окажетесь в большой комнате с длинным столом посредине. Зайдите в небольшое открытое помещение справа. Слева вы увидите там сейф. Подойдите к нему и наберите код 2-2-3-6. В сейфе находится коробка патронов для дробовика и карта полицейского участка.

Выйдите в двойные синие двери. Переключите оружие на дробовик. Перестреляв врагов в следующей комнате, бегите вниз через большую комнату со скамейкой и несколькими цветочными горшками. Сверните направо и бегите до деревянной двери в левой стене.

Зайдя в эту дверь, приготовьте пистолет. Потом бегите до железной двери с решеткой вместо стекла. В маленькой комнатке, на столе. стоящем в центре, лежат провода и стоит пузырек, пополняющий энергию. Возьмите эти предметы и пройдите в левый дальний угол, где на полке лежит третий ключ. Переключите оружие на дробовик: из соседней комнаты на вас сейчас ринется монстр. Чтобы убить его, всадите в него два заряда.

Выйдя из этой комнаты, бегите в главный зал, подойдите к пишущей машинке и сохранитесь. Затем бегите в двойные деревянные двери, находящиеся в левой стене. Пробегите через комнату с ящиком, который находится справа от входа. Бегите в деревянную дверь в левом дальнем углу. В этом длинном коридоре вы уже бывали. Двигайтесь прямо, пока не увидите висящий на стене приборный щиток. Подойдите к нему и используйте провода – в коридоре закроются все окна. Повернитесь направо и бегите до деревянной двери в конце коридора.

Войдите в эту дверь. Перед вами – новый длинный коридор с заколоченными окнами. Бегите до железной двери в конце этого коридора. Вы попадете в комнату, слева в которой находится лестница на второй этаж. Вам нужно бежать направо и войти в железную дверь. За ней – полицейский офис.

Помните раненого полисмена, который вначале дал вам пластиковую карту? Теперь он превратился в страшного монстра. Скорее прикончите его и заберите ключ, лежащий на столе справа. После этого выходите из этой комнаты и бегите вправо до деревянной двери. Зайдите в нее. Выйдя из комнаты, вы очутитесь в главном зале. После этого бегите в дверь, находящуюся в правой стене. Вы снова окажетесь в длинном коридоре, в котором также на правой стене находится двойная синяя дверь. Заходите туда.

После того, как вы это сделаете, бегите до небольшого коридора с лежащим на полу трупом. Подойдите к трупу и нажмите ✖. Леон нагнется и возьмет с трупа пачку патронов для пистолета. Развернитесь и бегите в противоположную сторону до железной двери, которая ранее была закрыта. Войдя в эту дверь, вы окажетесь в длинном коридоре с разбитыми окнами. Бегите прямо по коридору, пока не добежите до лестницы, ведущей вниз. Спустившись, ваш герой попадает в подвал. Вам нужно бежать вперед, до развилки, и зайти в двойные железные двери. Далее пройдите несколько шагов на себя и возьмите зеленый цветок, стоящий у железного шкафа. Затем повернитесь и бегите направо. Вы увидите перед собой железный аппарат с горящими на нем лампочками и пятью рубильниками. Первый рубильник поднимите вверх, второй рубильник тоже нужно поднять вверх, третий переведите вниз, четвертый – верх, пятый – вниз. Так вы включите энергию. Повернитесь и бегите вправо. На железном стеллаже лежит карта подвала.

Теперь можете выйти из этой комнаты. Повернитесь вправо и бегите до железной двери, Входите в нее. Вы окажетесь в гараже. Пройдите немного вперед. Леон встретит девушку, которая попросит помочь ей сдвинуть полицейский фургон, загородивший дверь. Подойдите к фургону сзади и попытайтесь его сдвинуть. Совместными усилиями вы освободите дверь.

Зайдите в нее. Перед вами – длинный коридор. Когда вы войдете в дверь, Ада (так зовут девушку) вдруг куда-то побежит. Бегите до конца этого коридора и вы увидите дверь в левой стене. Напротив двери стоит железный столик, на котором лежит пачка патронов. Возьмите ее и войдите в дверь. Зайдя в эту комнату, вы увидите проход в камеру, где можно взять синюю и зеленую траву.

Оставив камеру, следуйте дальше по комнате. Впереди вы увидите небольшой шкаф со стеклянными дверцами. Там лежит железный ломик. Подойдя к шкафчику, Леон увидит, что в камере сидит заключенный. После того, как Леон поговорит с ним, возьмите ломик и выйдите в коридор. Бегите до железной двери в левой стене, пройдите в нее и идите вперед, пока не встретите закрытый канализационный люк. Подойдите к люку и используйте ломик.

Это вход в канализацию. Спуститесь туда, сначала переключив пистолет на дробовик. В канализации вас сразу же атакуют два гигантских паука. В каждого паука нужно попасть три раза из дробовика. Остерегайтесь паучьего яда: он отнимает у вас энергию. После этого бегите вперед и поднимитесь по лестнице. Пройдите вперед и войдите в дверь на правой стене.

Вы попадете в небольшое помещение, в котором находятся столик с пишущей машинкой и ящик. Возьмите из ящика три ключа и «сохранитесь». Выйдя из этой комнаты, пройдите в железную дверь, которая находится слева от вас. Вы окажетесь в небольшой комнате. Подойдите к приборному щитку в левом дальнем углу и вставьте туда три ключа, которые у вас имеются.

Затем выйдите из этой комнаты. Перед вами появится Ада. Поговорив, вы вместе подойдете к железной стене с вентиляционным люком наверху. Леон подсадит Аду, и она пролезет в люк.

Далее вам предстоит играть за Аду. Она должна достать зеленый ключ.

Пройдите по коридору вперед и выйдите на улицу. Приготовьтесь к встрече с двумя собаками: стрелять в них лучше из чего-нибудь помощнее, чем пистолет. После того, как вы убьете собак, бегите по железному мосту и поверните направо. Войдите в комнату с лифтом. Встаньте на него и нажмите ✖. Вы спуститесь в небольшое помещение. Выйдите из лифта и пройдите чуть-чуть вперед. На земле перед вами лежит коробка с патронами для дробовика.

Возьмите патроны и вернитесь наверх. Выйдите из комнаты с лифтом и бегите влево до железной двери. Войдите. В небольшой комнате с бассейном и тремя плавающими в нем ящиками спуститесь вниз и придвиньте все три ящика к дальней стене. После этого вылезьте из ямы ми подойдите к приборной панели справа. Включите ее.

В бассейн нальется вода, а вместе с ней всплывут ящики, образующие мост. По ящикам перебегите на другую сторону бассейна. В левом дальнем углу возьмите зеленый ключ и вернитесь в комнату, из которой вы пришли.

Ада передаст патроны и ключ Леону через вентиляционную шахту. Вернитесь в гараж той же

дорогой, которой пришли сюда. Затем из гаража бегите в коридор. В этом коридоре бегите в двойные железные двери, которые находятся в левой стене. Войдя в эту комнату, вы увидите на полу несколько трупов. Пройдите в левый дальний угол. Там в ящике возьмите пластиковую карточку. Переключите оружие на дробовик: трупы поднимутся и попытаются вас съесть. Прибейте парочку и пробирайтесь к выходу.

Выбравшись, повернитесь и бегите влево. Войдите в железную дверь на правой стене, использовав пластиковую карточку. Вы окажетесь в небольшой комнате с железными стеллажами. Возьмите патроны, лежащие на левом стеллаже. Чуть дальше лежат две пачки патронов для пистолета. Затем подойдите к железным шкафчикам напротив входной двери. Нажмите ✖ – и Леон откроет один из шкафчиков, в котором лежит автомат «Узи» и подсумок, который даст вам два дополнительных окошка в меню.

Выходите из комнаты и бегите до конца этого коридора. Войдите в железную дверь. Вы окажетесь в мрачном переулке. Пробегите до конца переулка и спуститесь в канализацию. Пройдите немного вперед и войдите в железную дверь. Вы окажетесь в комнате с пишущей машинкой и ящиком. «Сохранитесь», выйдите из этой комнаты и бегите в главный зал той же дорогой, которой пришли. Снова подойдите к пишущей машинке и «сохранитесь». Затем бегите в дверь на правой стене. Бегите до конца коридора и войдите в деревянную дверь. Далее бегите по еще одному коридору до голубой двери и входите в нее.

Вы увидите столик, на который направлены видеокамеры. Позади столика на стене располагаются три светильника. Подойдите к ним – и вы заметите в левом углу небольшой камин. Приблизившись, используйте зажигалку. После этого подойдите к среднему светильнику и зажгите его. Затем подойдите к правому светильнику и также зажгите его. После этого зажгите левый. В ответ на это из картины на стене вывалится звездочка. Возьмите ее.

Выйдите из комнаты и бегите на третий этаж в шахту лифта. Затем поднимитесь по деревянной лестнице, спущенной раньше. Подойдите к большому механизму на дальней стене. После этого используйте звездочку и включите механизм. После этого справа в стене откроется дверь. Подойдите к ней и возьмите четвертый ключ. Эта дверь позволяет быстро спуститься в подвал.

Просмотрев мультфильм, бегите в камеру, где раньше сидел заключенный. Проверьте: что с ним. Потом снова спуститесь в канализацию – туда, где были два паука. Бегите вперед и поднимитесь по лестнице. Наверху войдите в дверь, которая находится справа. Возьмите в ящике четвертый ключ, пополнение энергии и как можно больше оружия. Затем «сохранитесь» и выходите из этой комнаты.

Бегите в железную дверь и зайдите в нее. Вы окажетесь в комнате, где уже вставили три ключа из четырех. Пройдите влево – и вы увидите «босса». Не обращайте внимания на мелюзгу, которую он выплевывает. Стреляйте в самого «босса». Главное – убить его. Для этой цели лучше всего подойдут «Узи» или дробовик.

Убив «босса», вставьте четвертый ключ в приборную панель рядом с железной дверью. Через эту дверь вы попадете в канализацию. Пройдите немного по железному мосту– и вы увидите небольшой мультфильм.

Идите вперед мимо канализационных труб, из которых льется вода, пробегите до невысокого уступа, заберитесь на него и зайдите в железную дверь, предварительно захватив с собой два синих цветка. Вы войдете в контрольную комнату с большим столом в центре. В одном из углов располагается ящик и пишущая машинка. Подойдите к ящику и захватите с собой железный вентиль. Встаньте в лифт и спускайтесь. В самом низу вы увидите еще один мультфильм. Теперь вы будете играть за Аду.

Зайдите в коридор с висящей на стене картой. Возьмите карту и бегите в железную дверь. Выйдя из двери, спуститесь в воду, бегите вверх до лестницы, сверху которой находится неработающий вентилятор. Поднимитесь по лестнице и пробегитесь по вентиляционный шахте.

Не останавливайтесь, бегите к выходу из вентиляции. Спуститесь по лестнице. После этого пробегите немного вперед – и вы увидите следующий мультфильм. Затем пробегите по железному мосту и спуститесь по лестнице.

Леон пришел в сознание. Бегите в тот же коридор, куда ходила Ада. Также спуститесь в воду. Только теперь бегите не на лестницу, а до конца вверх. Слева должен быть небольшой уступ, поднимитесь на него. Там вы увидите два трупа спецназовцев. На одном из трупов вы найдете коробку с патронами для дробовика, а на другом – маленькую золотую монетку с изображением двуглавого орла. Взяв эти вещи, спуститесь обратно в воду и бегите вниз, пока не увидите два гигантских паука. Бегите мимо них (не трогая) и дальше, до решетки с дверью. За ней вас встретят два больших паука, которых лучше уничтожить. После того, как вы их уничтожите, бегите до водопада.

Справа должен быть аппарат, в который нужно вставить две монеты. Вставьте в него свою золотую монету. После этого развернитесь в противоположную сторону. Вы увидите уступ, поднимитесь на него и войдите в дверь.

Как только вы войдете в нее, пробегите вправо, потом сверните. Подойдите к горящей лампочке и используйте вентиль. Сверху к вам приедет мост. Пробегите по нему – и вы окажетесь по другую сторону. Здесь вы снова увидите горящую красную лампочку. Подойдите к ней и снова используйте вентиль. После чего мост уедет вверх.

Слева находится пишущая машинка, рядом с которой лежит коробка патронов для дробовика. Входите в дверь и бегите по длинному коридору до конца. Там вы увидите Аду, стреляющую в воду. Вдруг из воды выскочит огромный крокодил и поползет за вами. Убегайте от него до тех пор, пока не увидите в правой стене горящую лампочку. Подойдите к ней и нажмите ✖. На землю вывалится большой газовый баллон. Отбегите до стены, развернитесь в сторону баллона и ждите, пока крокодил не проглотит этот баллон. Потом стреляйте в крокодила до тех пор, пока крокодил не взорвется. После того, как крокодил умрет, бегите в конец туннеля и подойдите к Аде.

Ада сделает перевязку Леону и они поднимутся по лестнице. Перейдите по железному мосту и бегите вправо. Там с трупа возьмите вторую монету. Затем бегите вентилятору. Вставьте в гнездо с красной лампочкой вентиль – и вентилятор выключится. Проберитесь через вентиляционную шахту на другую сторону. Затем следуйте влево, чтобы вставить вторую монету в аппарат перед водопадом. Поток воды иссякнет, и вы сможете пройти в дверь за ним. Войдя в шахту, пробегите по ней и снова войдите в дверь. Оказавшись в метро, вы должны будете включить энергию у поезда. Подойдите к приборному щитку и включите его.

Потом оббегите поезд с другого бока и войдите в дверь.

Чтобы не попасть под горячую руку монстра в поезде, как только над головой у Леона посыплется пыль, отбегите в сторону. Как только монстр ударит рукой, сразу развернитесь и стреляйте ему по руке. Сделайте это несколько раз: монстр испугается и убежит. Когда вы победите, поезд приедет на свою станцию. Выходите из него и бегите до двери. Войдя в дверь, бегите вперед.

Перед вами – коридор. С двух сторон на вас идут монстры. Отстреливайте их и бегите вверх. Там вы сможете взять дополнительные части для дробовика. Потом бегите вниз до двери, за ней – еще один коридор. Бегите вперед до развилки. С двух сторон выйдет по мертвецу. Убейте их и бегите вниз до лестницы. Поднимитесь по ней.

Вы вошли в комнату с ящиками и печатной машинкой. «Запишитесь» и пополните боезапас. Выходите в дверь, которая находится справа, и бегите на лифт, напоминающий тепловоз. Входите в кабину управления лифтом. Там на стене справа висит ключ от лифта.

Выйдя из лифта на площадку, вставьте ключ в приборную панель (сбоку от кабины лифта) – этим вы включите лифт. Далее следует мультфильм.

Выходите из кабины лифта на площадку и обойдите кабину вокруг. Переключите свой пистолет

на что-нибудь помощней. Вам предстоит драться с «боссом»: просто стреляйте и по возможности отбегать назад. После того, как вы его победите, будет еще один мультфильм.

Выходите из комнаты и бегите в проход слева от нее. Вы попадаете в комнату с энергетическим реактором и тремя дверями: синей, красной и обычной (из которой вы пришли).

Бегите в синюю дверь. За нею пробегите вперед, а потом – налево до морозильной камеры. Войдите в нее, пройдите немного вправо. Видите лежащий на небольшом столике контейнер? Возьмите его и вставьте в компьютер справа от вас.

Когда контейнер наполнится жидкостью, заберите его и бегите к реактору, где находятся три двери. Вставьте контейнер в реактор. Включится энергия. Затем бегите в красную дверь. Войдя в нее, пройдите вперед и откройте железную дверь, но будьте внимательны. За дверью – два растения-мутанта. Убейте их и бегите вправо до двери. Выйдите через нее. Возьмите огнемет, который лежит в шкафу сверху от входа. Затем из этого огнемета сожгите растение, что торчит из вентиляционного отверстия. После этого сами лезьте в вентиляционную шахту.

Когда вы вылезете из дыры, вас встретят два мутанта. Сожгите их из огнемета, подойдите к шкафу и возьмите две коробки патронов для дробовика. Бегите в дверь из которой вылезли два растения. Будьте осторожны, там снова появились два монстра. Бегите вперед и войдите в дверь. Вас сразу встретит еще один живой цветок.

Возьмите два горшка с цветами и спуститесь по лестнице. Зайдите в дверь, переключите оружие на что-нибудь помощнее. Возьмите еще три горшка с цветами, бегите мимо компьютера до железной двери и пройдите в нее.

Далее бегите вперед, мимо компьютерной системы с множеством мониторов. В самом углу стоит ящик и пишущая машинка, а справа от них находится дверь. Войдя в следующую комнату, бегите вперед, затем сверните налево и войдите в железную дверь. Вы окажетесь в лаборатории.

Пройдя через автоматические двери, зайдите в большую комнату. Там перестреляйте всех зомби. В конце этой комнаты стоит стол, на котором лежит пластиковая карточка. Возьмите ее и выходите из этой комнаты. Затем выйдете из лаборатории и бегите до конца вправо. Там зайдите в дверь, используя пластиковую карту. Приготовьте свой дробовик: вам придется драться с гигантской молью. Стреляйте в нее, не обращая внимания на удары, которые наносит вам бабочка. С нее хватит несколько выстрелов. Потом пройдите в левый дальний угол к компьютеру и сожгите из огнемета личинки моли, ползающие по столу.

Подойдите к компьютеру и введите код «GUEST». Выбравшись из комнаты, бегите на второй этаж станции, поднимитесь по лестнице и войдите в дверь. Далее бегите в синюю дверь. Выйдя из нее, бегите в дверь напротив входа. Войдя в комнату, включите свет. Чтобы это сделать, нужно включить компьютер в правом дальнем углу. Затем сбегайте вправо и возьмите на столе магнитный диск, перед этим убив зомби. Затем можете выходить отсюда.

Просмотрев очередной мультфильм, бегите в синюю дверь и спуститесь вниз. Вам нужно вставить диск в компьютер, который находится на первом этаже. Это позволит вам открыть железную дверь. Не забывайте, что на станции появилось много мертвецов.

Вбежав в железную дверь, вы попадаете в просторный зал. Пройдите немного вперед. Вам дадут пять минут, чтобы покинуть станцию. Бегите в другой конец зала и нажмите кнопку вызова лифта. Потолок проломится – и рядом с вами приземлится огромный монстр с четырьмя руками. Если у вас остались патроны для дробовика – все в порядке. После трех прямых попаданий монстр превратится в тварь, напоминающую собаку. Когда монстр находится на полу вместе с вами, стреляйте в него. А когда он запрыгивает на большие шкафы рядом со стеной, вы должны бегать вокруг этих шкафов, добиваясь, чтобы монстр не прыгнул на вас. После того как вы убьете эту тварь, бегите в лифт, который к тому времени уже приехал.

Спуститесь вниз. Выйдя из лифта, бегите вперед.

Return Fire

Разработчик Capcom

Игроков до 2

Вам предстоит вести военные действия среди чрезвычайно живописных ландшафтов. Особенности местности можно активно использовать в бою: например, прятаться за зданиями, подкрадываясь к врагу. Музыкальный фон игры образует «милитаристская» классика в духе «Полета Валькирий» Рихарда Вагнера. Цель игры – обнаружить мачту с флагом неприятеля, прорваться к ней и, захватив флаг, доставить его на свою базу. Очень важен выбор техники. Для разведки подойдет вертолет, а прорыв лучше осуществлять на танке или бронемашине.

Советы

При полете на вертолете вбок горючее не тратится.

Попав на вертолете под обстрел, не пытайтесь развернуться. Сначала отлетите подальше.

Вышки с флагом бывают фальшивыми. Попробуйте уничтожить ее с помощью ракет, чтобы убедиться в подлинности объекта.

Если вам нанесли много повреждений, вернитесь в свой бункер, чтобы полностью восстановить ресурсы.

Не расставляйте мины близко друг от друга. Иначе при подрыве одной может начаться «цепная реакция» и множество дорогостоящих мин пропадёт без толку.

Если вас преследует вражеский вертолет, попробуйте насолить врагу, использовав его же подлодку: маневрируйте над ней таким образом, чтобы теплоулавливающие самонаводящиеся снаряды подлодки поймали не вас, а вертолет противника.

В битве двух игроков лучшим средством передвижения становится танк.

Если ваш противник захватит флаг, немедленно отправляйтесь в погоню. Уничтожьте средство передвижения неприятеля, затем выпускайте свой джип и отбирайте флаг. Потом можно разместить флаг где-нибудь на дне океана, спрятать его на суше или отвезти в бункер. Позже флаг будет перемещен компьютером на новую вышку.

Помимо захвата флага есть еще один способ одержать победу – уничтожить все джипы неприятеля.

Уничтожайте мосты на пути следования врага: это свяжет его в выборе средств передвижения.

Пароли уровней игры

Если пароль введен правильно, то появляется красная ракета.

Для одного игрока

2 –	зонтик,	птица,	бабочка,	цветок;
3 –	лицо,	чашка чая,	кролик,	зонтик;
4 –	кролик,	зонтик,	птица,	птица;
5 –	цветок,	зонтик,	кролик,	чашка чая;
6 –	птица,	чашка чая,	бабочка,	бабочка;
7 –	медведь,	медведь,	четырехлистник,	птица;
8 –	кролик,	чашка чая,	зонтик,	сердце;
9 –	четырехлистник,	бабочка,	птица,	сердце;
10 –	сердце,	бабочка,	чашка чая,	сердце;
11 –	зонтик,	зонтик,	птица,	цветок;

12 –	цветок,	чашка чая,	четырехлистник,	бабочка;
13 –	сердце,	зонтик,	четырехлистник,	сердце;
14 –	кролик,	лицо,	цветок,	четырехлистник;
15 –	кролик,	лицо,	медведь,	птица;
16 –	цветок,	зонтик,	птица,	кролик;
17 –	цветок,	медведь,	сердце,	зонтик.

Для двух игроков

2 –	бабочка,	зонтик,	медведь,	сердце;
3 –	медведь,	кролик,	цветок,	четырехлистник;
4 –	зонтик,	сердце,	четырехлистник,	цветок;
5 –	зонтик,	медведь,	кролик,	сердце;
6 –	чашка чая,	птица,	бабочка,	цветок;
8 –	сердце,	медведь,	кролик,	сердце;
9 –	медведь,	кролик,	четырехлистник,	цветок;
10 –	бабочка,	лицо,	зонтик,	четырехлистник;
11 –	медведь,	цветок,	лицо,	цветок;
12 –	чашка чая,	медведь,	цветок,	зонтик;
13 –	сердце,	птица,	цветок,	четырехлистник;
15 –	чашка чая,	птица,	четырехлистник,	медведь;
16 –	зонтик,	чашка чая,	птица,	цветок;
17 –	лицо,	медведь,	кролик,	цветок.

Уничтожение транспорта в меню

На экране выбора транспортных средств нажмите и удерживайте **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Транспорт в высвечивающемся блоке взорвется, сужая ваш выбор. Переведите светящийся блок и повторите прием – еще одного транспорта не стало. Играть вам будет труднее.

Revolution X

Разработчик	Acclaim
Жанр	стрелялка
Игроков	до 2

Что толкнуло отрицательных героев на такое безумие, остается только гадать. Они замыслили искоренить индустрию развлечений во всем мире. Это они покусились на группу «Аэросмит». Они вообще какие-то тупицы. Уберегите мир, веселье и «Аэросмит» от их гнусных замыслов!

Прохождение

Когда стрельба идет туго, пользуйтесь компакт-дисками: они эффективнее.

Чтобы найти первого члена группы «Аэросмит», войдя в клуб, идите направо. Там, где танцуют девушки, вы увидите указатель ванной комнаты. Стрельните в него – и попадете в ванную комнату. Ищите музыканта в кабинках.

Чтобы найти Стивена Тайлера, на первом уровне, в комнате перед эстрадой, стрельните в рыбу на передней стене и несколько раз ударьте по зеркалу. Вы должны обнаружить проход, который позволит вам подняться в помещение над сценой.

На поиски третьего музыканта отправляйтесь в джунгли Амазонки. Победив первый зеленый ком, стрельните в кнопку лифта позади него. Войдите в лифт и стрельните в кнопку третьего этажа. Потом выйдите и стрельните в круглые металлические детали позади панели со снарядами. Далее вас ждет важная находка – новые крылья.

Стреляйте в первых трех Сфинксов (в нос) – и у них разинутся рты. Заберите оттуда золотые компакт-диски. После третьего Сфинкса должен появиться очередной музыкант.

В Риме пройдите через первые, третьи и пятые ворота. Проходя через седьмые ворота, вы

увидите три ящика. Пальните в верхний ящик. Он откроется, и вы увидите знак, прострелив который обнаружите Брэда Уитфорда.

Уничтожая автобус, вы должны знать, что прямо под дверями автобуса есть пятно с желтыми и черными полосами. Стрельните в него, чтобы пробраться в место, где много компактов и патронов. И тогда автобус взорвется.

Ridge Racer

Разработчик Namco
Издатель Sony
Жанр гонки

Эта игра была перенесена на PlayStation с игровых автоматов.

Гонка в обратном направлении

Начните гонку на любой трассе и разверните машину непосредственно перед выездом на основную трассу. Набрав скорость на пути к стартовой линии, вы увидите стенку и знак, что вы едете не в ту сторону. Проехав сквозь стенку, вы поведете гонку в обратном направлении.

Тот же прием можно применить на дополнительной трассе, если перед разворотом машины набрать скорость 60 миль/ч.

Игра «Galaga». Дополнительные машины

Во время загрузки дождитесь появления заставки «PlayStation» и несколько раз нажмите ✖. В игре «Galaga» передвигайтесь по экрану влево, стреляя во врагов. Если вы сумеете уничтожить их всех (появится слово «Perfect»), то в вашем распоряжении окажутся восемь новых машин

Rise 2 Resurrection

Разработчик Acclaim
Жанр поединки роботов

Главный персонаж игры – киборг Котон – занят поисками новой телесной оболочки, чтобы продолжить борьбу с отвратительным надсмотрщиком-Супервизором из первой части игры о восстании угнетенных роботов – «Rise of the Robots»

Коды «боссов»

→, ↑, ↑, →, ↓, →, ↑, ↑ – Assault;
←, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓ – Mayhem;
↑, →, ↓, →, →, ↑, ←, ↑ – Anil 8;
→, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓ – Vitriol;
↓, →, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ↑ – Supervisor.

Riven (The Sequel to Myst)

Разработчик Cyan
Издатель Broderbund Software
Выход 1998 г.
Жанр квест
Игрок 1
Сохранение 1 блок памяти
Рейтинг 10 из 10

Эта игра – продолжение знаменитого «Myst». Как и в первом «Myst», нужно исследовать неизвестные территории, дергать рычаги и нажимать на всяческие кнопки. Путешествия сопровождаются хорошей графикой и неплохими спецэффектами. В новой версии игры вас ждут новые загадки и ребусы.

Кнопки

● – проходить дальше, дергать рычаги и т. п.
L1 – курсор перемещается от середины экрана на пол-экрана влево;
R1 – курсор перемещается от середины экрана на пол-экрана вправо;
➔ – курсор перемещается до конца влево;
R2 – курсор перемещается до конца вправо;
START – «пауза» и меню:

Cursor Speed	–	скорость движения курсора,
Scroll Speed	–	скорость движения экрана,
Memory Card	–	запрос к карте памяти («Save» – записаться, «Load» – загрузиться),
Book and Journals	–	книга, которую вы носите с собой,
Exit	–	выход из меню «паузы».

Прохождение

Мир Ривена очень велик. Мы ограничились лишь несколькими советами.

Остров Большого Купола – Big Dome Island

Выходите из клетки и сразу поверните направо. Идите прямо, к обрыву, и посмотрите вниз. Вот и наш охранник! Поднимитесь по лестнице к началу моста. Поверните налево – и увидите золотую комнату с высокими колоннами, на которых висят жуки. При желании можете посмотреть внутрь жуков – получите кое-какие разъяснения. У комнаты, в которой вы находитесь, есть две двери и пять ведущих из нее проходов. Справа от входа в нее есть кнопка: она поворачивает комнату. Нажмите на эту кнопку четыре раза. Вы должны оказаться лицом к темной стене с дырочкой. Выйдите к началу моста и спуститесь по лестнице слева. Вы окажетесь на «смотровой площадке». Поверните налево: вы должны увидеть закрытые ворота. Пролезьте под ними. Идите сквозь пещеру. Вы должны опять оказаться в золотой комнате, но только на этот раз противоположный вход будет вести в еще одну пещеру. Если это не так, вернитесь к кнопке и продолжайте поворачивать комнату, на забывая при этом проверять, не открылся ли проход в пещеру.

Во второй пещере есть труба и рычаг на ней. Поверните его. Этот тип рычага обычно подает пар или воду к различным машинам на острове Ривена, включая их. Конкретно этот рычаг подает энергию телескопу.

Развернитесь и идите к золотой комнате, но не входите в нее. Вы должны увидеть слева на стене еще один рычаг. Рычаги этого вида открывают двери и ворота. Дерните рычаг. Не трогайте кнопку, поворачивающую комнату!

Идите через комнату в пещеру, пролезьте под воротами и поднимитесь по лестнице к первой кнопке поворота комнаты. Нажмите на нее еще четыре раза. Заходите в комнату. Проход дальше будет закрыт, но вам пока туда и не надо. Подойдите к двери, развернитесь и дерните рычаг слева. Опять-таки не трогайте кнопку поворота.

Пройдите через комнату к первой кнопке поворота и нажмите на нее два раза. По идее, вы теперь сможете пройти к Большому Куполу. Идите по мосту к большому зданию, напоминающему купол.

Идите по мостику внутри Большого Купола, вниз по лесенке, затем на улицу. Идите по дорожке, пока не увидите слева выступ с рычагом – таким же, как в пещере. Пар должен перестать идти. Идите дальше по дорожке, через туннель, и вы найдете еще один рычаг, абсолютно идентичный первым двум. Дерните и его. Возвращайтесь обратно по дорожке, через Купол и золотую комнату к кнопке поворота. Нажмите на нее еще три раза (перед вами должна ока-

заться дверь), это понадобится позднее. Теперь можете идти через мост к другой части острова. Идите в туннель и спускайтесь до тех пор, пока слева не заметите дверь в стене. Зайдите в нее. Можно посидеть на стуле при желании (это вам ровным счетом ничего не даст). Слева от вас (если вы сидели на стуле) должно быть красное окошко. Посмотрите на него поближе. Слева от него должен быть рычаг, дерните его. Выходите из комнаты и спускайтесь дальше. В конце коридора должны быть дверь, по идее, секретная. Нас это не касается, так что смело заходим. Эта комната и комната со стулом очень важны для сюжета, но не для самого игрового процесса. Припомните картинки в жуках в золотой комнате: ничего не напоминает? Выходите из этого зала через дверь на улицу. Нажмите голубенькую кнопочку: приедет смесь самолета с батискафом. Залезайте в нее. Дерните рычаг слева, чтобы повернуть машину. Толкните рычаг в середине и езжайте! Наслаждайтесь анимацией... правда, в конце придется поменять диск.

Лесной остров – Tree Island

Вылезьте из транспорта и пройдите сквозь дыру в камнях. Идите вперед, пока перед вами не окажется лестница. Поднимитесь по ней. На развилке выберите самую правую дорогу, тогда вы найдете яму с вагонеткой. Залезайте в нее. Толкните рычаг слева и вперед! Здесь анимация, пожалуй, даже лучше. Наверное, из-за того, что вы едете под водой.

Бумажный остров – Paper Island

Не огорчайтесь, что ничего не сделали на предыдущем острове (туда мы еще вернемся). Здесь у нас дел по горло. Идите до конца платформы, посмотрите вниз, слезьте. Идите к рычагу на середине озера. Поверните рычаг в центральное положение (чтобы он указывал на среднюю из трех труб). Теперь идите к цилиндрическому зданию. Поднимитесь по лестнице, поверните налево, идите вперед. Вы придете к нескольким рычагам, колесу и окну, через которое можно наблюдать за происходящим внутри цилиндрического здания. Сначала поверните большое колесо. Теперь повернитесь налево – и увидите трубу, которая делится на две. На ней есть рычаг. Поверните его, чтобы краник на нижней трубе стал белым. Повернитесь к окну и дерните рычаг справа от него. И, наконец, передвинете рычаг на трубе справа в верхнюю позицию. Теперь можно смело заходить в этот дом. Зайдите в него через дверь. Пройдите по мостику и спуститесь вниз по лестнице в середине комнаты. Просто щелкайте по центру темного экрана, пока не увидите свет. На выходе из трубы вы сможете насладиться действительно красивым видом. Посмотрите вниз и спуститесь. Ага, так мы только что прошли по дренажной трубе! Поднимитесь, а затем спуститесь по тропинке слева, пока не дойдете до барьера. Перелезьте через него и откройте двойные двери. Заходите внутрь. Повернитесь и закройте за собой дверь. Вы сможете пройти по дорожке справа, которая раньше была не видна за дверью. Идите по ней, в конце дерните за рычаг.

Вернитесь к дверям и поверните налево (то есть идите по дорожке, по которой пошли бы, если бы не закрывали дверь). Идите вперед, пока не дойдете до шара с дырочками. Посмотрите наверх. Увидите неработающий вентилятор. Пролезьте сквозь него в вентиляционное отверстие. Идите по нему, пока не попадете в лабораторию Гена. Здесь немало разных забавных вещиц, но вам нужна только книга на столе. Прочитайте ее внимательно. Там будет пять символов, обозначающих кодовую комбинацию. Можете записать эту комбинацию и попробовать в ней самостоятельно разобраться. Могу дать подсказку: это числа Д'найцев, которые Ген принес с собой на Ривен. Система достаточно проста: числа образуются складыванием значков, один из которых обозначают цифры от 1 до 4, а другие обозначают 5, 10 и 15. Выйдите из лаборатории через дверь рядом с синей кнопочкой. Поверните направо и идите по длинному мосту назад, к острову Большого Купола. Дерните рычаг, чтобы опустить последнюю секцию моста. Вставьте диск.

Остров Большого Купола, часть 2

Идите по узенькому мостику до тех пор, пока он внезапно не оборвется. Поверните колесо слева: появится новая секция моста. Пройдите по ней. Поверните налево. Дерните рычаг справа: должен подняться мост перед вами. Повернитесь направо. Как только появится возможность, поверните направо еще раз. Выйдите наружу.

Вы не можете пройти дальше, так как отсутствует секция мостика. Повернитесь на 180 градусов и нажмите кнопку справа: приедет лифт, который заполнит проем. Продолжайте идти по мосту. Когда дойдете до конца, дерните рычаг для того, чтобы открыть дверь. Это, кстати, та самая, которую мы не могли открыть вначале. Пройдя через золотую комнату, вы должны оказаться там, где начинали игру, то есть около моста. Повернитесь и нажмите кнопку поворота два раза. Опять пройдите через золотую комнату. Поднимитесь по лестнице, которую вы недавно подняли. Идите к странному аппарату и помещайте шарики на решетку. Если начинать из левого верхнего угла, то вам надо их расположить следующим образом: фиолетовый – 2 столбец, четвертая строка, зеленый – 16 столбец, первая строка, синий – 22 столбец, первая строка, красный – 9 столбец, 17 строка, оранжевый – 6 столбец, 22 строка. Повернитесь и щелкните на рычаге на стене. Опустите рычаг вниз и нажмите белую кнопку, которую он закрывал

Вы услышите шум. Не трогайте больше рычаг. Вернитесь по лестнице через золотую комнату к мосту. Нажмите кнопку поворота еще три раза и опять идите через комнату с жуками в Большой Купол. Когда войдете в него, поверните налево и идите максимально вниз. Выходите на улицу. Вы окажетесь на мосту. Идите по нему, но остановитесь прямо перед туннелем. Посмотрите направо, и увидите кнопку. Нажмите ее. Вы опуститесь вниз. Повернитесь и идите по проходу к вращающемуся куполу. Смотрите через видоискатель (чем-то напоминает перископ) и нажмите на кнопку сверху, когда в нем окажется золотой глаз. Совет: чтобы не мучатися, постоянно щелкайте на эту кнопку и, в конце концов, купол перестанет вращаться и откроется. Зайдите в него. Вы увидите окошко и 25 сечений. Здесь вам надо выставить код, который вы вычитали в книге у Гена. Если вы еще сами не разобрались в системе чисел Ривена, то поставьте рычаги слева направо на позиции: 2, 3, 13, 19, 23. После применения кода нажмите кнопку, которая находится под сечениями – вы откроете книгу.

Дом Гена – Ghen's House

Вы окажетесь в клетке. Повернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее. Сработает нечто вроде звонка, и к вам в гости придет Ген собственной персоной. Вам предстоит 7 минут выслушивать его речь. В конце концов он скажет, то чем мог бы и ограничиться: «Я был плохой, теперь я хороший. Найди свою книгу».

Поглядите кругом – и вы найдете книгу с наибольшим числом квадратиков. Откройте ее и – вперед!

Лесной остров

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу рядом со стойкой. Сейф закроется, откроется купол. Идите налево вверх по лестнице. Стражник объявит тревогу и смотается. Зайдите в маленькое здание впереди. Сядьте в кресло. Дерните рычаг слева, затем дерните рычаг справа (закроется пол в конусообразной штуке внизу) и напоследок – еще раз слева.

Выйдите из домика и идите назад. Когда дойдете до лифта, зайдите в него. Повернитесь и дерните рычаг справа. Лифт опустится на один уровень вниз (не дергайте рычаг еще раз, а то опуститесь еще ниже!) Выйдите из лифта и дерните рычаг слева. Теперь вы сможете выйти изо рта рыбы.

Идите по тропинке, пока не увидите ребенка. Он убегает от вас. Идите за ребенком. На раз-

вилке поверните направо и поднимитесь по лестнице. Откройте ворота, поверните направо. Идите по дорожке и увидите, как вдали жители опять от вас убегают. Продолжайте идти вперед, вверх по лестнице, опять вперед, пока не придете к площадке с идолами и с чем-то сильно смахивающим на субмарину. Дерните рычаг слева от нее.

Вернитесь туда, откуда пришли. Постоянно идите вперед, пока не придете к мосту, а затем и к лестнице. Спускайтесь до конца. На островках отдыхают существа, напоминающие лох-несских чудовищ. Если вы хотите подкрасться к ним поближе, продолжайте движение лишь тогда, когда они перестанут смотреть по сторонам. Продолжайте идти по дорожке (она начнет подниматься). Затем вам надо будет спуститься по лестнице.

Внизу вы сможете найти субмарину. Сядьте в нее. Рычаг наверху, который движется по полукругу, разворачивает субмарину. Рычаг, который может скользить с одной стороны на другую, выбирает по какому пути ехать. Рычаг справа включает движение до следующей развилки.

Вам нужно развернуть субмарину и проехать вперед. Убедитесь в том, что рычаг выбора направления стоит справа, проедьте вперед. Откройте люк и вылезайте из субмарины. Поднимайтесь по лестнице в здание. Поставьте все рычаги в верхнее положение. Возвращайтесь в субмарину. Разверните ее, езжайте вперед, развернитесь еще раз. Поставьте рычаг выбора направления в левое положение и поезжайте еще раз вперед. Вылезьте из субмарины. Зайдите в пирамиду и дерните треугольный рычаг перед собой. Опустится сиденья для подъема. Не теряйте времени, садитесь в него скорее, пока оно не уехало назад.

Вы поднимете на тюремный уровень. Справа от закрытой двери есть рычаг. Поверните его. Откроется тюрьма. На полу есть слив, откройте его и дотроньтесь до воды. Откроется проход. Идите по темному туннелю, пока не дойдете до океана. Слева есть нечто среднее между факелом и лампочкой, включите это. Развернитесь и медленно идите обратно по туннелю, зажигая на каждом экране эти штуки. Если на очередном экране вы в упор не видите «лампочку», просто увеличьте яркость экрана. Как только дойдете до конца, развернитесь и медленно возвращайтесь назад. Вы должны увидеть справа секретную дверь. Откройте ее и входите. Теперь вам нужно решить довольно сложную головоломку: опустить нужные камни в правильной последовательности.

Остров мятежников – Rebel Island

Коснитесь появившейся книги. Полюбуйтесь на базу мятежников сбоку. Это единственное место в Ривене, где действие происходит ночью. Развернитесь и идите к книге. В вас выстрелят дротиком. Походите немного по своей камере. Внезапно придет девушка и принесет вам дневник Катерины и книгу-ловушку, которую вы потеряли вначале. Просмотрите журнал. Вы должны там найти комбинацию из пяти чисел. Это вам понадобится позже. Потом девушка вернется и принесет вам Книгу перехода. Кстати, не стоит проходить через зеленую книгу. Не забудьте: это ловушка!

Идите через Книгу перехода.

Лесной остров

Вы вернетесь в комнату с камнями. Идите назад по туннелю к секретному проходу и дерните за кольцо, чтобы заново его открыть. Выходите из темницы и идите направо. Опустите лестницу и спускайтесь. Развернитесь и идите так же, как шли после того, как отпустили субмарину. Но только в этот раз выберите дорожку, которая ведет к вагонетке. Садитесь в нее. Дерните рычаг слева от вас.

Бумажный остров

Помните двойные двери? Вот туда вам и надо идти. Но в этот раз после того, как закроете за собой двери, идите в левый проход. Спускайтесь по лестнице к двери. Откройте ее. Пройдите

в комнату. Развернитесь. Закройте за собой дверь. Идите в правый проход. Опять надо вовремя нажать кнопку на видоискателе. Купол перестанет вращаться. Идите к нему. Введите тот же пароль, что и в первый раз – купол откроется. Используйте книгу. Вы окажетесь в доме Гена.

Дом Гена

Снова поговорите с Геном. Проходите в книгу-ловушку, когда он вас об этом попросит. Не волнуйтесь, вы скоро поменяетесь местами! После того как Ген совершит очередную глупость, поверив вам, найдите дырку в полу и спуститесь в его спальню. На столе лежат забавные часы в виде серебряного шара. Щелкните на них. Они выдадут пять звуков, после чего откроются. Запомните их: динь, динь, клак, динь, клак. Поднимайтесь назад по лестнице. Поверните направо, вы должны увидеть рычаг – дерните его. Клетка опустится. Зайдите туда, где она была, найдите книгу с одним квадратиком и совершите переход.

Остров-тюрьма – Prison Island

После того как вы выйдете из купола, идите вперед по дорожке до упора. Вы увидите аппарат с тремя кнопками и рычагом. Каждая из кнопок издает свой звук. Из них надо составить мелодию, которую вы слышали в спальне Гена. Когда вы это сделаете, дерните рычаг – вы подниметесь наверх и освободите Катерину.

Катерина поговорит с вами и убежит. Теперь осталось совсем чуть-чуть. Вернитесь через купол в дом Гена. Выберите книгу с пятью квадратиками (только у нее не вырвана страница перехода).

Остров Большого Купола

Выйдя из купола, идите по дорожке до конца. Нажмите кнопку – и вы подниметесь наверх.

Наверху повернитесь один раз направо и идите вперед до Большого Купола. Когда внутри дойдете до двери с поднятым мостом впереди, дернете рычаг справа – мост опустится.

Идите через золотую комнату. Как только выйдете, спуститесь по лестнице справа туда, откуда начинали свое путешествие.

Справа есть телескоп. Подойдите к нему. Посмотрите на люк внизу. Введите код из дневника Катерины. Клавиши надо нажимать в такой последовательности: первая слева, четвертая, четвертая, третья, первая. Посмотрите внимательно на левую колонну, уберите стоп. Правый рычаг направьте вниз и нажмите кнопку – телескоп будет опускаться. Опустите его до конца, а потом наслаждайтесь результатом своих трудов!

Road Rash

Разработчик Electronic Arts

Импровизированные рокерские гонки без правил
по городским улицам и загородным трассам с цепями,
дубинками и полицией, с кучей денег в случае удачного финиша
и непременными пьяными шутками друзей по колесу.
Игра оживлена множеством видеозаставок, повествующих о нелегкой,
но и нескучной судьбе мотопарня.

Советы, помогающие выжить и победить

Старайтесь не выезжать на грунтовые дороги, обочины и не наезжать на масляные пятна.

На заработанные деньги вы сможете оборудовать свой мотоцикл или приобрести новый, помощнее.

Убирать противников с трассы можно руками, ногами, цепью или дубинкой.

Как прогуляться пешком

После полной остановки нажмите ↑ + **L1** + **R1**, и ваш «наездник» слезет с мотоцикла, став пешеходом.

Robo Pit

Разработчик T–HQ
Жанр поединки роботов

Все роботы очень естественно и мягко реагируют на ваше управление. Талантливого бы им «управляющего» – и будут они непобедимы.

Выбор этапа игры

В игровом меню нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**. Над головой робота появится слово «Stage» с номером этапа, который может быть изменен.

Как сразиться с Zio Gigas

Используйте пароль: `X9yL470MUGWNGXXkXcpX3Xn3jYWWWaXXdO.`

Как создать новый персонаж (Kokopeli)

Используйте такой пароль: `zI2r6nXXXYgnHXXXXffX3X3JAzmJZYXXII.`

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Robotron X

Разработчик Midway
Издатель Williams
Жанр стрелялка

Сто уровней непрерывной стрельбы! Вам придется пользоваться двумя контроллерами: одним – для перемещений, другим – для стрельбы. Цель игры благородна – перестрелять всех, кроме заложников.

Советы

Чтобы уменьшить угол атаки вражеских роботов, становитесь ближе к границе.

Если роботы заполнили весь уровень, быстро «пройдите» по кругу все четыре кнопки стрельбы – и у вас появится чуток свободного пространства.

Коды

Не останавливая игры, быстро нажмите:

↓, ←, ■, ● – защита;
↑, ▲, ↑, ▲ – оружие-2;
→, →, ■, ✖ – оружие-3;
↓, ↓, ↑, ● – оружие-4;
↑, ●, ↓, →, ■ – импульсная волна;
↓, →, ↓, →, ● – огнемет;
←, ←, →, →, ▲ – увеличение скорости.

Rosco McQueen

Издатель	Slippery Snake Studio
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	3D-бродилка
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	8 из 10

Наступило недалекое будущее. На помощь человеку в его повседневных заботах пришли роботы. Но однажды произошел сбой, и роботы принялись крушить город. Даже роботы-пожарные вместо того, чтобы тушить пожар, стали раздувать его...

Вам предстоит оказаться в роли пожарного – супергероя, спасающего в огне многие жизни. Вас звать – Роско. Ваше прозвище – Принц.

Вместе со своим маленьким механизированным помощником вы спасаете людей, уменьшая их и засаживая в этого маленького робота.

В игре пятнадцать уровней с великолепной графикой и прекрасными спецэффектами.

Кнопки

✖ – удар топором или струя воды из шланга (в зависимости от выбранного предмета);
■ – прыжок;
▲ – выбор специального оружия (если вы его нашли);
● – выбор топора или огнетушителя;
L1 / R1 – приставные шаги влево или вправо;
SELECT – при нажатии этой кнопки появится карта уровня, и на ней будут отмечены красным цветом очаги пожара;
START – «пауза». Если вы хотите выйти из игры, то нажмите затем **SELECT** – и окажетесь в начальной комнате.

Главное меню

Запустив игру, выберите язык комментариев: английский, французский, итальянский, испанский или немецкий.

Далее вы оказываетесь в комнате, где можно перемещаться. Видите табличку со словом «OPTIONS»? Повернитесь к ней – и вы обнаружите желтый круг под ней. Если встать на него, появится следующее меню:

PASSWORD – опция для ввода пароля. Если пароль введен правильно, вам скажут: «GAME ON» – игра начата. Теперь, выбравшись из меню, бегите в лифт с табличкой «START». Если же войти в этот лифт сразу, не используя «PASSWORD», вы начнете игру с самого начала;

RESTORE GAME – продолжить игру, сохраненную на плате памяти;

HIGH SCORE – вызов таблички очков;

AUDIO SETUP – звуковые установки:
- music volume – громкость музыки,
- sound volume – громкость звуковых эффектов;

REDEFINE BUTTONS – выбор удобного способа управления.

Экранное меню

Топор – какое оружие выбрано.

Бак с водой – сколько воды имеется у вашего героя.

Термометр – температура окружающей среды. Если термометр красный, значит, температура слишком велика. Не снизите ее – и этаж взорвется, а вам придется проходить его с начала.

Голова героя – чем больше ранений нанесено вашему герою, тем больше голова похожа на голый череп.

Предметы

Бутылка с водой добавляет вам воды.

Значок синего топора в квадратике делает ваш топор синим. Таким топором можно убивать роботов-пожарников с одного удара, а также разбивать металлические двери.

Розовая пачка жевательной резинки пополняет вам энергию.

Красный кружок с изображением огнетушителя дает дополнительный огнетушитель. Если собрать четыре красных кружка, то ваш огнетушитель будет тушить огонь гораздо быстрее.

Синий кружок с огнетушителем дает вам огнетушитель, который «стреляет» пеной.

Белый овальный пузырек с водой – это водная бомба, сильное оружие против огня. При активизации бомбы выбрасывается большой фонтан воды, который тушит все сразу (если вы попали в цель).

Желтый леденец (и ***пачка желтых леденцов***), ***желтый пакет с соком***, ***гамбургер*** пополняют вам энергию, а ***банка кока-колы*** и ***шоколадка в разорванной обертке*** восполняют ваше здоровье.

Значок секиры – это супероружие, которым можно кидать в роботов.

Пакет молока гораздо сильней восполняет вашу энергию, чем, например, леденец или пачка жевательной резинки.

Белые пузырьки с розовой этикеткой дают вам флакон, обеспечивающий временную защиту от удушающего газа.

Желтый квадрат с изображением секиры дает три метательных секиры.

Прохождение

Вся игра разделена по этажам. Чтобы попасть на следующий этаж, нужно пройти предыдущий.

На каждом этаже лазают роботы. Ваша задача – уничтожить их всех и, главное, потушить все пожары. В поисках зон повышенной температуры вам поможет термометр.

Для прохождения комнаты на этаже нужно убить всех роботов и потушить пожар. Чтобы заработать себе репутацию, нужно спасти как можно больше спрятанных людей.

Если вы все сделали, то на большой металлической двери, на которой что-то намазано зеленой краской, загорится красная кнопка: проход открыт. Ударив по этой кнопке, вы перейдете в другую комнату этажа. Но вернуться в предыдущую комнату будет уже нельзя.

Этаж считается законченным, если вы прыгнете на желтый значок (нечто вроде бляхи шерифа). Такой значок находится в последней комнате этажа.

На этажах вам встретятся железные двери. Разбить их можно с помощью супертопора. Деревянные двери ломаются простым топором. Тумблеры со знаком «электричество» включают или выключают вентиляторы, металлические двери с синим ковриком, поднимающиеся столбы, машины (чтобы они двигались в нужном направлении) и много другого.

Первый этаж. Вы начинаете свою практику пожарного в прачечной. Чтобы сразить большого робота с двумя битами, просто бейте по нему. На этом этаже спрятаны пять человек.

И на ***втором этаже*** – прачечная. Здесь нужно спасти шестерых. Вы встретите сумасшедших роботов-уборщиков. Если вы начали атаковать, то добивайте. А то они начнут, крутясь, бить вас метлой.

Третий этаж – последний этаж прачечной. В середине этого уровня вы встретите нехилого робота, защищенного от ваших ударов. Робот пускает в вас ракеты, которые отнимают немало энергии. В тот момент, когда робот запустит в вас ракету, бросьте в него секиру (если она у вас есть) или ударьте его топором, стоя вплотную.

На этом этаже стоят зловещие горелки, поджигающие коробки. Поливайте горелки водой, пока они не почернеют.

На ***четвертом этаже*** расположена автомастерская. Тут вас поджидают новые роботы, которые атакуют вас с помощью электричества, пытаясь парализовать, а также роботы с большими перчатками (как у бейсболистов). Эти, последние, пытаются прихлопнуть вас, а если вы долго стоите, то такой робот бросает в вас металлический ящик. На этом этаже томится пять человек.

Пятый этаж – продолжение той же автомастерской. Вам придется прыгать по машинам, находящимся в воздухе. Упав с машин, вы будете вынуждены проходить уровень заново.

Шестой этаж. Вы все еще на автостоянке. Но теперь вам придется тушить не только коробки, но и горящие машины. Сначала гасите крышу, а потом – нижний кузов. Забежав в комнату с электрическим роботом и двумя бензоколонками, прыгните на колесные шины – и вы увидите маленький значок прохождения уровня, который обеспечивает защиту от огня. Возьмите его и прыгните на машину. Она довезет вас до следующей комнаты.

В следующей комнате вам выделено четыре минуты для ликвидации взрывчатки с часовым механизмом. Эта бомба находится в самом конце комнаты. Залейте ее водой – и отсчет времени прекратится.

На этом уровне спрятаны три такие бомбы. И десять человек, которых можно спасти.

Седьмой этаж. Вы в столовой. Кроме коробок нужно тушить большие котлы. Огонь может распространяться по ковру. Также придется тушить мусорные баки.

В начале уровня пройти в комнату вам мешает стекло, которое можно разбить специальным топором.

За дверями с изображением стрелки, направленной вверх, находится лифт, который поднимет вас. Если же стрелка на двери направлена вниз, то такой лифт спустит вас. Чтобы проехаться на лифте, просто зайдите в дверь.

Температура растет очень быстро. Старайтесь пользоваться спецогнетушителями. На этом этаже, как и на других, подложены бомбы.

Новые роботы этого этажа – фены. Они пытаются притянуть вас к себе с помощью воздуха. Убивая вплотную такого робота, можно потерять немало энергии.

На ***восьмом этаже*** вы окажетесь в компьютерном зале. В начале этапа можно подзаработать: найдите в первой комнате каталку с бельем и, прыгая на ней, как на батуте, залезьте наверх. На «небесных мостиках» вы найдете немало интересного.

Вам придется, бегая по офису, тушить компьютеры, пылающие синим пламенем. Гасите компьютеры суперогнетушителем. Если же лить воду, вас будет бить током. Спасите работников фирмы.

Девятый этаж. Вы на складе ковров, и тушить здесь нужно, помимо коробок, упакованные ковры. Это несложно сделать обычной водой.

Вам угрожают взрывы за деревянными дверьми. Их легко предугадать по дыму, который валит из-за такой двери. Например, войдя в лифт в самом начале этапа, вы увидите такую дверь. Осторожно ударьте по ней.

На ***десятом этаже*** вам нужно будет тушить большие коробки. На смену старым роботам-пожарным придут новые, вооруженные двумя огнеметами и хорошей броней. Чуть что, они начинают кружиться и поджигать все на своем пути. Налетев на такого робота, быстро ликвидируйте его, а то он набедокурит.

В начале этого уровня есть бомба, на которой включен часовой механизм. Если на эту бомбу перекинется огонь, она взорвется досрочно, отняв у вас много энергии.

Ни в коем случае не надо сразу проходить в деревянную дверь, из-за которой идет дым: за ней – большой пожар. При ударе по двери произойдет взрыв, который отнимет у вас много энергии. Лучше взять щит от огня, который находится на самом верху этой комнаты. Прыгните на батут – и вы наверху. Потом открывайте ту дверь.

На ***одиннадцатом этаже***, в кинотеатре, вы будете тушить стулья зрителей. В экстренных случаях используйте суперогнетушитель.

Можно добыть себе суперогнетушитель в самом начале этажа. Для этого вначале зайдите в комнату, находящуюся слева. Убив робота, вооруженного ракетами, ударьте по мусорке – и над ней появится суперогнетушитель.

Двенадцатый этаж. Вы находитесь на дискотеке. Не ударяйте вначале по канистрам с бензином: они взорвутся и по разлившемуся бензину пламя дойдет до бомбы с часовым механизмом.

В магазине игрушек (***тринадцатый этаж***) вам придется тушить деревянные срубы, из которых можно выбивать топором всякие вещи (но только не из обгорелых срубов!).

В первой комнате после уничтожения роботов и полного тушения пожара прыгните два раза на любую монету (в этой комнате их две) – и вы провалитесь в другую комнату. Но если вы собираетесь прыгнуть на монету, которая находится ближе к железной двери с красной кнопкой, то предварительно возьмите флакон от газа: внизу загазовано. Да и флакона вам хватит ненадолго, так что поскорее пробирайтесь через газ.

На ***четырнадцатом этаже*** есть телепортационные ворота (это ворота с вращающимися лучами радуги, а наверху нарисовано солнышко).

Робот-пильщик вооружен циркулярной пилой и окружен защитным полем. Сражайтесь с ним так же, как и с роботом на третьем этаже.

В начале ***пятнадцатого этажа***, наверху, можно набрать кучу интересных вещей. Убив всех, сломайте электрический тумблер. После этого заработает выдвижной лифт.

Сначала не идите в воду, а прыгайте по железным мостикам, пока не найдете супертопор и несколько секир. Супертопором можно сломать железную дверь, находящуюся в этой комнате.

Далее вернитесь к лифту и идите в воду. На этом уровне не стоит бегать по падающим балкам: балки обваливаются, и назад дороги нет. Лучше прыгайте по балкам – и по обломкам вы сможете еще вернуться назад.

Пароли этажей (вводятся в опции «Password»)

Laundry 2	–	FLUFFY	Harold's 1	–	SMELLY		
Laundry 3	–	SWEATY	Harold's 2	–	WIDETV	Leisure 3	– HIPHOP
Auto 1	–	HOTROD	Harold's 3	–	PILLOW	Residential 1	– KENNEL
Auto 2	–	GREASE	Leisure 1	–	TRICEP	Residential 2	– BARREL
Auto 3	–	BIGEND	Leisure 2	–	MOTION	Runaround	– SPLASH

Runabout

Жанр гонки

Секретные автомобили

SIR-NSR	–	низкий уровень сложности;
GTR-BUS	–	средний уровень сложности;
DAM-LIM	–	высокий уровень сложности;
GTS	–	завершите игру на низкой сложности, набрав не менее миллиона очков;
ELS	–	завершите игру на средней сложности, набрав не менее двух с половиной миллионов очков;
360	–	завершите игру на высокой сложности, набрав не менее двух с половиной миллионов очков;
FD7	–	завершите игру на низкой сложности за четыре минуты;
GT1	–	завершите игру на средней сложности за четыре минуты;
TAC	–	завершите игру на высокой сложности за четыре минуты.

Rush Hour

Жанр гонки

Коды

На экране с заставкой и надписью «Press Start» не нажимайте **START**, а нажмите:

✖, ↑, ▲, ↓, R1, L1 – услышав звуковой сигнал, вы попадете на секретную трассу;
↑, ←, →, ✖, ●, ■ – мощные машины;
←, ▲, R1, ●, L1, ↓ – зеркальные трассы;
→, ■, ←, ●, ↑, ✖ – суперчемпионат.

Samurai Showdown RPG

Издатель Sony

Жанр «action» + RPG

Знаменитые самурайские боевики превратились в ролевую игру! Шесть персонажей (каждый со своей сюжетной линией) неустанно дерутся, прибегая к необычной магии. Только отважные и сильные самураи (такие, как вы) могут одолеть Амакусаширо – источник всех несчастий и недоразумений.

Как сыграть за «босса»

Чтобы сыграть за Занкуро, выберите режим «Vs» и на экране выбора персонажа, удерживая **START**, переводите курсор с персонажа на персонаж в такой последовательности: Haohmaru – Genjuro – Kyoshiro – Ukio – Rimruru – Haohmaru – Shizmaru – Nakoruru – Hanzo – Amakusa – Gaira – Galford – Shizmaru. Удерживая **START**, нажмите ✖ + ●.

Sexy Parodius

Коды

Нажмите во время «паузы»:

↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, ✖, ● – всё оружие;
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ● – отмена.

Shanghai Triple Threat

Жанр головоломка

Займитесь разбором пирамидок и стенок из разноцветных фишек – это здорово успокаивает расшатавшиеся нервы. Попробуйте не «возвращать» ходы. Но только не нервничайте, если сразу не получается!

Пароли уровней игры

The Great Wall	7 – T9J	13 – L7?	19 – D5G	25 – V3Y
2 – E44	8 – W2M	14 – O01	20 – G8J	26 – Y6?
3 – F77	9 – Z5P	15 – R34	21 – J1M	27 – B91
4 – K0A	10 – C8S	16 – U67	22 – M4P	28 – E24
5 – N3D	11 – F1V	17 – X9A	23 – P7S	29 – H57
6 – 96G	12 – 14Y	18 – A2D	24 – S0V	30 – K8A

Beijing	7 - U0K	13 - M8.	19 - E6H	25 - W4Z
2 - F55	8 - X3N	14 - P12	20 - H9K	26 - Y2X
3 - 188	9 - A6Q	15 - S45	21 - K2N	27 - C02
4 - L1B	10 - D9T	16 - V78	22 - N5Q	28 - F35
5 - O4E	11 - G2W	17 - Y0B	23 - Q8T	29 - I68
6 - R7H	12 - J5Z	18 - B3E	24 - T1W	30 - L9B

Shellshock

Разработчик US Gold

То ли революционеры, то ли банда какая-то, то ли просто драчуны – вот они-то и составляют группу «Уорденц», воюющую с силами зла. Вы один из бойцов этой группы.

Советы

Старайтесь ловить противников в прицел вашего радара прежде, чем они появятся в поле зрения.

Здания защищают вас от огня противника. Разместите свое орудие так, чтобы вы могли вести стрельбу между зданиями.

Выполняя второе задание, не врывайтесь внутрь ограды, а ведите маневренную борьбу снаружи, сочетая выстрелы и перебежки.

Неуязвимость

Выйдите из игры, находясь в Pen. При появлении титульного экрана нажмите ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲.

Выбор уровня игры. Тест звуков. Имена создателей игры

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, →, ■. Послышится шум, и появится дополнительное меню.

Shipwreckers!

Издатель	Psignosis / Dolby Surround
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	бродилка на корабле
Игроков	до 2
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	6 из 10

Ваши герои – три пирата и попугай, путешествующие на небольшом корабле. Бесстрашный экипаж этого суденышка ничего и никого не боится: попугай и три пирата способны одолеть хоть кого. Оно и понятно: боезапас у корабля совсем не хилый.

Меню в игре

1 PLAYER – для одного игрока:
- new game – начать игру с начала,
- password – начать игру с определённого уровня, воспользовавшись паролем,
- memory card – начать игру с определённого уровня, используя «сохранение»;

MULTIPLAYER – сетевая игра (от одного до пяти игроков);

OPTIONS – опции:
- difficulty – выбор уровня сложности игры: «hard», «medium», «easy»,
- controls – переназначение кнопок, управляющих героем,
- sfx volume – настройка громкости звуковых эффектов в игре,
- music volume – настройка громкости музыки в игре.

Кнопки

удерживайте ■ + **D-pad**
- выбор оружия;

✖ – стрельба или, если у вас есть соответствующее оружие, стрельба по левому борту;

● – стрельба или, если у вас есть соответствующее оружие, стрельба по правому борту;

L1 – вызов карты;

R1 – передний ход (задний отсутствует);

L2 – выбор оружия (против часовой стрелки);

R2 – выбор оружия (по часовой стрелке);

START – «пауза» и меню;

SELECT – выбор положения камеры.

Меню «паузы»

CONTINUE – вернуться в игру;

RESTART – начать уровень заново;

QUIT – выйти из игры.

Игровой экран

В верхнем левом углу расположен датчик оружия.

В верхнем правом углу находится компас, помогающий ориентироваться на местности.

В нижнем левом углу указаны уровень вашей жизненной энергии и численность вашей команды.

Прохождение

Собирайте оружие, ящики с оружием, бутылки (открывающие ворота и куски карты), сундуки с сокровищами (дающие призовые очки), зелёные ящички с белым крестом (аптечка, пополняющая жизненную энергию), золотые кораблики («жизнь»), щиты (защита на небольшое время), пушки со стрелкой (увеличивающие дальность выстрелов) и золотые башмаки (увеличивающие на небольшое время скорость вашего корабля).

В игре вам встретятся небольшие сторожевые башни и маленькие одномачтовые кораблики, стреляющие ядрами. Шестиствольные башни стреляют ядрами по очереди из каждого дула. Циркулярные пилы вращаются на подставке вокруг своей оси. Корабли с двумя мачтами палят сразу четырьмя ядрами (по бокам). Огненная пушка стреляет огнём и крутится вокруг своей оси. Четырёхствольная башня также крутится и стреляет огненными шарами. Корабли средней величины имеют по бортам две пушки и стреляют огнём. Осьминог ничем не стреляет, но сталкиваться с ним все равно не рекомендуется. Корабль, напоминающий танк, стреляет огнём или ядрами. Попугаи летают по воздуху и кидают в вас бомбы.

Больше всего следует опасаться циркулярных пил, огненных пушек и огненных кораблей. Назовем несколько способов борьбы с ними.

Пилу уничтожить нельзя. Так что не стреляйте попусту, а просто плывите стороной.

Огненные пушки и корабли уничтожить можно. Если вам встретился огненный корабль, переключите ваше оружие на мины и плывите от корабля, одновременно ставя за собой мины. Корабль поплывёт следом за вами и подорвется на минах.

Подплывите к пушке так, чтобы она была вам видна, и вместе с тем не доставала вас огнём. После этого спокойно развернитесь в её сторону и стреляйте.

Если по вашей неосторожности такая пушка заденет вас и ваш корабль загорится, из него станут выпрыгивать матросы (их количество можно увидеть, посмотрев в нижний левый угол). Если с корабля выпрыгнет вся команда, он погибнет. Чтобы этого избежать, как можно скорее ищите водопад: он потушит ваш корабль.

Ваш корабль оснащен оружием восьми видов, производящим обычный выстрел вперёд ядром, выстрел четырьмя ядрами, выбрасывающим огонь, расставляющим обычные или горящие мины, стреляющим вверх ракетами (которые поражают только воздушные цели). Электричество действует на близком расстоянии, а пороховая бочка – только на подводные цели.

Для уничтожения летающих и плавающих под водой врагов рекомендуются ракеты и пороховые бочки.

Максимальное количество оружия, которое можно набрать в игре, – 999.

В игре предусмотрено пять карт, каждая из которых содержит в себе несколько подуровней и «босса». Ваша задача на каждом уровне – добраться до конца.

Первый «босс» – это гигантский рак с огромными клешнями.

Сначала раку нужно отбить его клешни. Переключите оружие на выстрел четырьмя ядрами по борту. После этого плавайте вокруг рака и стреляйте ему по клешням. После их уничтожения рак начнет стрелять. Не обращайте на это внимания: его выстрелы отнимают не так много энергии. Продолжайте плавать вокруг, стреляя раку в голову.

Предупредим сразу: когда вы находитесь около «босса», карта не работает. Вместо нее на экране красуется череп с двумя костями вроде того, что нарисован на коробочке для игрового диска.

Второй «босс» – гигантская скала в форме черепа, стреляющая изо рта. Прежде чем плыть к «боссу», наберите ракет побольше. Когда вы вплывете к нему в комнату, ищите пушку, подвешенную на воздушном шаре. Она должна находиться в левом верхнем углу. Когда вы ее найдете, переключите оружие на ракеты. Затем встаньте точно под ней и стреляйте ракетой в пушку в тот миг, когда пушка повернулась стволом к скале. Постарайтесь делать это как можно дольше – и вы победите.

Третий «босс» – это гигантский динозавр, плавающий на поверхности воды. Бить его можно любым оружием. Не торопитесь плыть к чудищу; лучше наберите побольше разного оружия.

Динозавр плавает по определенной траектории. Запомните ее, а затем переключите оружие на мины и плывите перед монстром, ставя за собой мины.

Четвертый «босс» – это плавающая крепость, которую можно бить любым оружием. Как и динозазр, крепость перемещается по вполне определенной траектории. Только у крепости нужно сначала уничтожить все пушки, а уж потом браться за центр. Но будьте осторожны: крепость может прижать ваш кораблик к стене.

Пятый «босс» – великан, бьющий вас молниями. Как и других «боссов», великана можно бить любым оружием.

Когда вы окажетесь в помещении этого «босса», перед вами возникнет небольшая голова, в которую нужно стрелять из любого оружия.

После того как вы немного постреляете в эту голову, появится сам «босс». Бейте его, как рака: плавая вокруг и стреляя.

Пароли уровней игры

1-2	–	корабль,	череп,	рыба,	якорь,	корабль,	якорь
1-3	–	корабль,	якорь,	череп,	корабль,	якорь,	рыба
1-4	–	череп,	корабль,	рыба,	якорь,	якорь,	корабль
2-1	–	рыба,	рыба,	якорь,	корабль,	череп,	якорь
2-2	–	череп,	якорь,	якорь,	рыба,	якорь,	корабль
2-3	–	рыба,	якорь,	корабль,	корабль,	корабль,	череп
2-4	–	якорь,	рыба,	корабль,	череп,	череп,	рыба
3-1	–	корабль,	череп,	череп,	рыба,	якорь,	череп
3-2	–	рыба,	череп,	якорь,	рыба,	череп,	рыба
3-3	–	рыба,	рыба,	корабль,	череп,	рыба,	корабль
3-4	–	корабль,	якорь,	корабль,	рыба,	якорь,	рыба
4-1	–	череп,	череп,	якорь,	корабль,	рыба,	рыба
4-2	–	корабль,	якорь,	череп,	рыба,	рыба,	якорь
4-3	–	череп,	корабль,	череп,	череп,	рыба,	корабль
4-4	–	корабль,	рыба,	корабль,	рыба,	корабль,	якорь
5-1	–	якорь,	корабль,	рыба,	череп,	рыба,	корабль
5-2	–	рыба,	корабль,	якорь,	череп,	корабль,	рыба
5-3	–	корабль,	рыба,	череп,	якорь,	якорь,	череп
5-4	–	череп,	корабль,	якорь,	рыба,	корабль,	череп

Shockwave Assault

Разработчик Electronic Arts

Первая часть игры посвящена вторжению пришельцев на Землю.
Вы – пилот, занятый изгнанием агрессоров.
Вам предстоят десять миссий в разных уголках земного шара.
А во второй части игры вы гоняетесь за врагами уже по всей Солнечной системе.

Советы

Совершая налет на базу пришельцев в Египте, выпустите издалека две ракеты. Потом сделайте маневр с разворотом и повторите атаку.

Атакуя в районе Лас-Вегаса, оставьте в покое крупные пирамидальные сооружения. Уничтожьте несколько более мелких зданий – энергетические подстанции.

На Марсе вашей встрече с кораблем-заправщиком препятствует силовое поле. Чтобы отключить его, нужно расстрелять башни.

Коды

Приостановите игру «паузой» в тот момент, когда на экране лазеры, и нажмите ■, ✖, ■, ●, ▲, ●, ▲, **SELECT** – все запертые двери окажутся открытыми.

Приостановите игру «паузой» и нажмите ●, ■, ✖, **SELECT**. Затем опять сделайте «паузу» и примените код:

■, ✖, ●, **SELECT**	–	получение оружия «Smart Bomb»;
●, ●, ✖, ●, ▲, ■	–	специальный лазер;
●, ✖, ■	–	однократная подзарядка топливом;
■, ✖, ▲	–	непобедимость
■, ✖, ■, ■, ●, **SELECT**	–	завершение миссии.

Sim City 2000

Разработчик	Maxis
Издатель	Maxis
Выход	июнь 1996 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
Сохранение	8–12 блоков памяти
Рейтинг	7 из 10

Игра «Sim City 2000» для PlayStation создана по мотивам одноимённой компьютерной версии. Здесь нечего разрушать. Здесь нужно строить. Созидать. Создавать из ничего. И в конце концов должен получиться «идеальный город». Весь вопрос в том, каков этот идеал?! Стратегическая игра предлагает бесчисленное множество вариантов развития города.

«На вкус и цвет товарища нет», и вы вполне можете построить свой, совершенно необыкновенный город. Всех нюансов и скрытых возможностей не перебрать – именно это и делает игру столь увлекательной.

Информация на экране

В бегущей строке наверху экрана представлена вся текущая информация.

Иконки «Строения» также расположены в верхней части экрана:

бульдозер

– вы можете изменить рельеф местности: разрушить строение, убрать мешающие деревья, поднять или опустить уровень местности;

домик

– это жилые кварталы: дешёвые менее доходны, а роскошные дороги, но более прибыльны;

небоскрёб
- предприятия торговли: малые предприятия и крупные фирмы;

завод с дымящей трубой
- промышленные предприятия: легкое машиностроение и тяжёлая (более выгодная) индустрия;

самолёт
- транспортные предприятия: морской порт и аэродром;

полицейский значок
- охранные службы: полиция, пожарная охрана, учреждения здравоохранения, тюрьма;

китайский домик
- образовательные структуры: школа, колледж, библиотека, образовательное телевидение;

воздушные шарики
- индустрия отдыха и развлечений: малый и большой парки отдыха, зоопарк, стадион, яхтклуб;

античный храм
- такие конструкции горожане позволяют возводить только очень хорошему мэру. Храм восхваляет мэра и его правление;

дерево
- расположенные здесь строения улучшают настроение жителей и собираемость налогов. Можно посадить деревья, а можно вырыть водоём.

Иконки управления видами расположены в левой части экрана:

первая сверху иконка
- «переключает» два вида: вид города сверху и схему подземных коммуникаций;

вторая иконка
- обеспечивает или подробное изображение домов, расположенных в жилых кварталах, или только площадей, занимаемых жилыми кварталами;

третья иконка
- отвечает за изображение дорог на плане;

последняя иконка
- регулирует появление на схеме кварталов различных конструкций.

Иконки «Коммуникации» расположены в левой нижней части экрана:

молния
- электроснабжение. Здесь вы можете провести линию электропередач, а также построить электростанции различной стоимости и мощности (угольную, гидроэлектрическую и нефтяную);

кран с водой
- водоснабжение. Стройте здесь водопроводные трубы (прокладываются под землёй), водораспределительные насосы (желательно располагать по одному около каждого крупного квартала, и уже от этого насоса тянуть трубы), водонапорную башню (одна такая башня снабжает водой огромную территорию, так что вторая башня понадобится вам нескоро);

дорожное полотно
- выбор действий, связанных с шоссейными дорогами. Первоначально вам доступны лишь два из них: строительство звена дороги и рытье туннеля;

сегмент железной дороги
- железнодорожные линии, аналогично шоссейным дорогам;

полицейский значок
- коммуникации охранных систем: полиции, пожарной охраны, гвардии (на ранних этапах игры недоступны).

Средства управления планом города:

самая левая иконка
- управлять видом города на плане: приближение и отдаление изображения, его поворот;

следующая иконка

– возможность насладиться новыми пейзажами. В частности, доступная с самого начала иконка позволяет прокатиться по городу на автомобиле и как следует рассмотреть его изнутри;

третья иконка

– получение статистических данных.

Прохождение

Необходимо с самого начала тщательно продумывать планировку города.

Жители (симы) не любят ходить пешком и дальше чем на три клетки вообще не перемещаются. Поэтому строительство зон шире чем в шесть клеток – напрасная трата денег. Но даже если вы позаботитесь о шоссейных или железных дорогах, симы не поедут искать работу дальше чем на 24 клетки.

Однако и слишком близкое соседство жилых кварталов и индустрии не желательно. Электростанции и заводы, создавая неблагоприятную экологическую обстановку, отпугнут симов, и вам придётся либо переносить зоны, либо насаживать лесные массивы.

Налогообложение зависит от плотности населения. Чем плотность меньше, тем выше налоги. Так что в конечном итоге сумма налогов почти не зависит от количества народа на той или иной территории. Полезной может оказаться такая уловка: в январе снизьте налоги до 0 %, а в декабре резко повысьте их. Население, привлечённое дешевизной жизни, повалит в город, а потом будет вынуждено выложить кругленькую сумму. Только не забудьте сразу снова снизить ставки налогов – иначе симы решат, что лучше им жить где-нибудь в другом месте, и покинут ваш город.

В зонах с тяжёлой промышленностью наблюдается больший прирост населения.

При малой численности населения (до 20.000 чел.) клеток, занятых промышленным производством, должно быть раза в три больше, чем отведённых под торговлю. Когда население приблизится к 100.000 чел., площади под индустрию и торговлю должны стать примерно одинаковых размеров. Для мегаполиса с населением свыше 200.000 торговля выступает на передний план и требует места в два-три раза больше, чем промышленность.

Размещайте тяжёлые и грязные производства по окраинным областям города, а торговлю и жилые кварталы – в центре, при этом чередуя их и обеспечивая их соприкосновение.

Симы очень любят водить личный автотранспорт и любой из них, живущий не далее трёх клеток от дороги, может ею пользоваться.

Образование разделено по степеням. В начале развития вам нужна только школа, но если вы хотите иметь в своём городе наукоёмкие производства, придётся построить колледж. Наиболее прибыльные отрасли процветают в районах с высоким уровнем образования.

Коды

Начните игру, выберите «city info» и «budget». В бюджетном окне нажмите и держите **R1**, затем нажмите ✖, ●, ▲, ■ и отпустите **R1**. Теперь держите **L1**, нажмите ✖, ●, ▲, ■ и отпустите **L1**. Далее, удерживая **R2**, нажмите ✖, ●, ▲, ■. Отпустите **R2**, а потом, зажав **L2**, нажмите ✖, ■, ▲, ● и отпустите **L2**. Вы услышите жизнерадостные звуки и окажетесь счастливым обладателем приза в 1.000.000 долл.

Выбрав тот или иной инструмент, перейдите к строке статуса и нажмите ←, →, ←, →, ●, ✖. Теперь вы сможете использовать любой из инструментов, получив максимально возможные в игре баллы.

Кнопки

✖ – выбор опции или иконки;

● – отмена команды, выход в основную таблицу;

L1, **R1** – вращение плана;

L2, **R2** – приближение, удаление плана.

Skeleton Warriors

Разработчик Playmates

Игра основывается на мультсериале. Вам придется бороться за справедливость в образе принца Ясной Звезды (Lightstar).

Секреты и советы

На первом уровне, на второй платформе, спрятана дополнительная «жизнь». Над этой платформой есть перекладина. Удерживая ↑, нажмите кнопку прыжка и повисните на перекладине, ухватившись за нее руками. Продолжая висеть, нажмите кнопку прыжка еще раз, чтобы опуститься на перекладину сверху. Следующий прыжок сделайте вверх и чуть вправо. Эта «жизнь» останется на месте, даже если вы погибнете и должны будете начать уровень с начала.

Когда на вас нападет медведица Урса, постарайтесь перепрыгнуть через нее. Нанесите ей несколько ударов, когда она потеряет ориентацию, и быстро отбегите к противоположному краю экрана, чтобы не попасть под град падающих камней. Повторите этот прием, чтобы добить медведицу.

Койоты на вершине горы очень опасны: против них нужны лазеры и специальные красные гранаты.

Чтобы увернуться от падающих камней в шахте, два раза нажмите и удерживайте направление вперед.

Коды

Приостановив игру «паузой» (**START**), нажмите:

●, ←, ↓, ▲, →, ●, ↑, ▲ – супермеч;
←, ↑, ✖, ■, ↑, ↓, ■ – неограниченное количество камней-сердец;
▲, ●, ●, ←, ●, ↑, ↓ – выбор уровня игры;
↓, ●, ■, ■, ↑, ✖ – превращение в неуязвимого призрака.

Slamscape

Динамичные боевые действия с борта управляемого вами фантастического летательного аппарата.

Пароли уровней игры

2 (Uraniumania) – ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ✖, ■, ▲
3 (Repsychler) – ■, ●, ■, ■, ▲, ●, ▲, ▲
4 (Endless Bummer) – ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ■, ✖
5 (Viva Los Vagrantes) – ●, ▲, ✖, ▲, ✖, ■, ■, ▲

Коды

●, ●, ●, ▲, ▲, ●, ✖, ■ – выход;
●, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ▲, ● – финал – победа;
●, ●, ●, ●, ▲, ●, ✖, ● – финал – поражение;
▲, ●, ✖, ▲, ✖, ✖, ▲, ● – «художественный» уровень;
●, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ▲, ● – «продолжения»;
●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ▲ – киносюжет «Uraniumania»;
●, ●, ●, ✖, ▲, ✖, ■ – киносюжет «Repsychler»;
●, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, ✖ – киносюжет «Endless Bummer»;
●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ■, ■ – киносюжет «Viva Los Vagrantes»;
■, ■, ✖, ■, ■, ▲, ●, ■ – секретный киносюжет.

Советы

Летайте вокруг врагов, чтобы отыскать их слабые места.

«Медведей» заманивайте в предварительно расставленные минные ловушки.

Чтобы расправиться с досаждающими вам летающими врагами, совершите двойной прыжок и откройте огонь из орудия «Shockaball».

Slam 'n' Jam '96

Разработчик Electronic Arts
Жанр спорт (баскетбол)

Реалистичный баскетбол с безостановочным действием.

Дополнительная статистика

Начните игру в любом режиме. После второго справочного экрана («Scouting Report») нажмите **L1** и удерживайте эту кнопку до экрана-предупреждения. Там нажмите **START** («пауза»). Когда игра остановится, отпустите **L1** и снова нажмите **START**, чтобы выйти из паузы. Теперь всякий раз, когда вы соберетесь бросать, на экране появится процентная характеристика ваших шансов на попадание.

Секретные команды

На главном экране нажмите ←, →, ↑, ↓, **R1**, **L1**, ■, ↓. Услышав гудок, быстро нажмите ←, →, ↑, ↓, **R1**, **L1**, ■, ↑. Вы опять услышите зуммер, а в списке команд появятся еще две:
Left Field – разработчики игры;
Monsters – чудовища.

Snatcher

Дополнительные опции

В меню опций выделите пункт «Exit» и нажмите **START**. Затем нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → – и появятся новые опции.

Soul Edge (Soul Blade)

Разработчик Namco

Действие «Лезвия Души» происходит в Японии XVI века. Это жестокое время, когда страна постоянно воевала: прибрежные города осаждались заморскими воителями. Когда пули стали вытеснять клинки, родился миф о Лезвии Души – непобедимом мече. Итак, «Soul Edge» – это «Tekken 2» с оружием. Шесть из восьми персонажей используют свое оружие и для защиты, причем защита может быть сразу обращена в атаку (например, парировать удар мечом, а затем сразу нанести им удар, пока противник не успел перестроиться).
Игра снабжена огромным (на три-четыре минуты) вводным роликом под аккомпанемент быстрой рок-музыки с японским колоритом.
Показаны «трудовые будни» всех персонажей: кто самозабвенно медитирует, а кто просто стоит с гордым видом.
Игра сделана так, чтобы новичкам было легче втянуться в действие. Но и ветерану найдется здесь чем заняться: любой персонаж в среднем обладает более чем 40 движениями (если не считать броски, финальные движения и атаки, которые нельзя блокировать).
Одно из основных отличий «Soul Edge» от двух предыдущих игр из серии «Tekken» – такое нововведение, как понятие ухода с ринга (подиума), падение с которого равносильно поражению. При наличии бокового шага (↑, ↑ или ↓, ↓) использование края арены оказывается весьма забавным: вы можете балансировать у самого обрыва, а когда противник бросится на вас – отступить в сторону и помочь ему свалиться.

Режимы игры

Режим ***единоборства*** предоставляет возможность сразиться с товарищем.

Групповой бой – это возможность выставить команду бойцов против аналогичной команды, которой управляет компьютер.

В режиме ***выживания*** вам придется последовательно сражаться с несколькими противниками, владея всего одной «жизнью».

Режим ***практики*** позволяет вам в спокойной обстановке отработать самые эффективные комбинации и движения полюбившихся персонажей.

Аркадный режим – главный в игре. Вам нужно выбрать одного бойца и сражаться со всеми противниками подряд, чтобы под конец встретиться с «боссом» – недобро усмехающимся скелетом Soul Edge. Для каждого из десяти персонажей предусмотрен свой вариант окончания игры. Заканчивая игру, вы получите новых бойцов.

Режим ***«Edge Master»*** – самое интересное дополнение к традиционным режимам боевых игр. Вы выбираете себе бойца и отправляетесь в путешествие по Европе, описанное на страницах старинной книги. Вам предстоит встретиться с большим числом разнообразных противников. Придется сражаться то сразу после того, как вас отравят, то – вдруг потеряв возможность выполнять все движения, кроме бросков. Путь, по которому вам предстоит пройти, свой для каждого персонажа. А побеждая противника, вы сможете забрать его оружие. Если при этом «сохранить» игру, то потом это оружие можно будет использовать и в других режимах.

Оружейная комната используется для просмотра ваших смертоносных инструментов, а также для изучения их защитного эффекта, мощности и магического рейтинг.

Режим «Edge Master»

Этот режим позволяет вам найти и «сохранить» на карте памяти дополнительное оружие, а потом использовать его в обычном аркадном режиме. Но для того, чтобы получить самое последнее оружие, потребуется кое-что еще. Предлагаем вам один из способов.

«Сохраните» игру после того, как победите Soul Edge в режиме «Edge Master», отправляйтесь в Италию, вступите в бой и намеренно проиграйте. На экране должен появится ролик поражения вашего героя. Сделайте один шаг в любом направлении, но не возвращайтесь в Испанию. Вступите в бой и выиграйте. Если вам не удалось получить последнее оружие, перезагрузитесь и попробуйте еще раз.

Управление

У всех персонажей в арсенале имеется атака, с помощью которой можно подбросить противника в воздух. Если же ваш удар – ответ на атаку противника, находящегося в прыжке и еще не коснувшегося земли, то в вашем распоряжении – самые разнообразные приемы. Чтобы причинить противнику наибольший вред, вы можете добавить ему еще и наземных ударов.

Также для каждого персонажа предусмотрены специальные движения, которые позволяют совершать плавные комбинации.

В игре, когда вы ставите блок своим оружием, это вызывает небольшое повреждение самого оружия, показываемое на специальной шкале (под шкалой здоровья). Когда значение на этой шкале станет равным нулю, оружия у вас «иссякнет», и ваш герой будет вынужден драться голыми руками.

Еще одна возможность – атака сразу после успешно поставленного блока. Сделайте движение вправо – и ваш противник пошатнется, дав вам возможность нанести ему новый удар.

Два персонажа, которые не могут использовать свое оружие для защиты, при ударах получают повреждения.

Если кто-то атакует вас, когда ваша защита активна, персонаж «вспыхнет» и получит время для того, чтобы провести контратаку, пока противник отходит назад.

Для каждого персонажа предусмотрено шесть вариантов окончания игры: четыре победных и два проигрышных.

Выбор победного окончания определяется в зависимости от того. с помощью какой кнопки был проведен последний прием в игре: ■, ▲ или ●. Четвертое окончание происходит после завершающего удара без оружия.

Два проигрышных окончания возможны только при тайм-ауте. Они одинаковы для всех героев.

Основные удары и перемещения

■ – слабый слэш (удар с размаха), наносится горизонтально. ■, ■ – двойной удар;
▲ – сильный слэш, наносимый вертикально (апперкот);
● – удар ногой. Нажатие ↑ + ● – быстрый удар, удерживание ↑ + ● – долгий удар;
✖ – защитный прием;
↓, ↑ – движение к камере,
↑, ↓ – движение от камеры.
✖ + ■/● – основные броски (спереди и сзади).

Во время повтора:
■ – включение «Zoom»;
▲ – выключение «Zoom»;
D-pad – вращение вокруг осей.

Броски хорошо проводить в сочетании с одиночными приемами и комбинациями – тогда атаки станут эффективнее.

Все персонажи могут выполнять, по крайней мере, два броска.

После применения ***«Float Combos»*** соперник буквально взлетает в воздух (↙ + ▲). Если же этот прием выполняется как контратака, то вы получаете возможность провести еще несколько дополнительных приемов, прежде чем враг грохнется на землю.

Особенно хорош бросок, когда соперник промахнулся в атаке. Полезны броски и в других ситуациях. Например, можно встречно атаковать броском (когда противник сам приготовился к атаке). Но при этом необходимо точно рассчитать время.

Идя на бросок, будьте готовы блокировать возможную контратаку соперника.

Из базовых спецприемов можно построить много ***комбинаций***. Действуйте разнообразно, чередуйте комбинации с простыми атаками и бросками. Делайте неожиданные ходы, атакуйте то вверх, то вниз.

«Коронные» комбинации состоят из четырех ударов и ими может воспользоваться любой персонаж, нажав ■ + ▲ + ●. При этом вы должны иметь достаточную силу оружия (примерно 33 %). Дополняют «коронные» комбинации приемы, которые проводятся одновременно с ней, чтобы добавить противнику еще три-четыре удара. Они зависят от самого персонажа. Заметьте, что если ваша «коронная» комбинация будет встречена защитным ударом, то вы потеряете 50 % силы вашего меча вместо обычных 33 %.

Важной особенностью это игры является «потеря оружия»: при каждом удачном блоке уровень «оружиемера» опускается. Ряд неудач может привести к полной потере оружия. Тогда вы должны будете продолжать схватку голыми руками. Обычно это заканчивается быстрым поражением. Поэтому необходимо овладеть всем арсеналом ***оборонительных приемов***.

Неблокируемые и «коронные» комбинации можно прервать, нажав кнопку защиты – ✖. Большинство персонажей после прерывания комбинаций могут выполнить резкую контратаку. Для прерывания и быстрого проведения атаки с помощью ■ или ▲ нужно быстро двигать оружие, пока исчезает сила неблокируемого или «коронного» удара.

Сразу же после отмены этих комбинаций, большинство бойцов могут выполнять Flash-атаки. Так что сразу же атакуйте нажатием ■/▲.

Уходы в сторону – важный элемент боевой техники в трехмерном пространстве «Soul Edge»: вы получаете возможность просто ускользнуть от разящих атак противника. Можно воспользоваться уходами и в атакующих действиях. Идите прямо на соперника в ложную атаку,

Костюмы

Для каждого персонажа предусмотрено пять костюмов, выбираемых одним из следующих пяти нажатий:

■

●

▲

✖ + ▲

✖ + ■

имитируя нападение «в лоб», затем уйдите в сторону – и атакуйте. Такую комбинацию трудно предвидеть, а еще труднее – остаться после нее целым и невредимым.

Поскольку блокирование оружия в атаке приводит к снижению уровня энергии в «оружиемере» и, в конце концов, к потере оружия, ***парирование*** (соударение оружия) становится важным элементом боевого искусства. Постарайтесь, чтобы при соударении ваш меч был сверху. Необходимо непрерывно нажимать ▲/■/●. Тут как в игре «камень – ножницы – бумага». Если угадаете и вовремя нажмете нужную кнопку, то «ножницы разрежут бумагу». Тот, кто наносит удар оружием в верхнюю часть тела, побеждает того, кто наносит удар оружием в среднюю часть тела. Наносящий удар оружием в среднюю часть тела побеждает того, кто наносит удар ногой в нижнюю часть тела. А наносящий удар ногой побеждает того, кто наносит удар оружием в верхнюю часть тела.

После удачного парирования вы увидите яркую вспышку света, и противник окажется ошеломлен. Не колеблясь, атакуйте любой комбинацией.

Бойцы, их приемы и квесты

Ниже при описании приемов бойцов предполагается, что ваш персонаж стоит слева, а его противник – справа.

Heishiro Mitsurugi

Японец 22 лет (168 см / 59 кг) вооружен катаной и использует собственный боевой стиль. Ему доступны 33 приема.

Когда этому одержимому одиночке было 15 лет, его родители погибли. Жестокие реалии жизни японского крестьянина XVI века привели его к убеждению, что «лучше растоптать, чем быть растоптанным самому».

Мицуруги смастерил острый меч и, выдавая себя за наемника, скоро заработал репутацию отъявленного негодяя. Но потом появились ружья. Мицуруги охвачен безумным желанием заполучить меч «Лезвие Души». Он живет одной этой мыслью.

Это один из наиболее привлекательных бойцов, им легко управлять. Предпочитает атакующий стиль. У него хороший арсенал комбинаций, но сила Мицуруги – в разнообразных простых атаках. Мицуруги очень точен в атаках, редко промахивается. Его знаменитый «Jamping Hop Kick» (удар ногой в прыжке) буквально подбрасывает соперника в воздух, нанося ему страшные повреждения.

Мицуруги – очень удобный боец для начинающих игроков.

No Escape – ■, ■, ■

Slice And Dice – ■, ■, 🡻 + ■

WindStorm – ■, ■, ▲

Looping Cutter – 🡺 + ■, 🡻 + ■

Shin Slicer – 🡽 + ■

Triangle Cutter – ▲, ▲, ■

Sudden Wind – ▲, ▲, ■, 🡻 + ■

Wipe Out – ▲, ▲, ■, ▲

Wasp Stinger – 🡺 + ▲

Let It Roll – 🡸 + ▲

Thunder Strike – 🡺, 🡺 + ▲

Side Kick – 🡾 + ●

Wood Chopper – 🡸 + ●, ▲

Leg Sweeper – 🡻 + ●, ▲

Steel Slicer – ■ + ▲

Phoenix Tail – 🡺, 🡺 + ■ + ▲

Silent Step – 🡻, 🡾, 🡺

Division Bell – 🡻, 🡾, 🡺 + ■

Division Loop – 🡻, 🡾, 🡺 + ■, 🡻 + ■

Division Slash – 🡻, 🡾, 🡺 + ■, ▲

The Trooper – 🡻, 🡾, 🡺 + ▲

Hammer of God (Blue Attack) – 🡻, 🡻, 🡺, 🡻, 🡽, 🡸 + ▲

Ticket To Styk (Red Attack) – 🡸, 🡽, 🡻, 🡾, 🡺 + ■ + ●

Cross The Styk (Red Attack) – 🡸, 🡽, 🡻, 🡾, 🡺 + ▲ + ●

Очень любит уколы мечом. Обычно вначале атакует в голову, а затем – в ноги. Комбинирует простые атаки и комбо.

Его низкий Slash (↙ + ▲) очень быстр и сбывает с ног противника.

Встречаясь с агрессивным соперником, то не забывайте, что у Мицуруги есть отличная контратака (← + ✖ + ■). Это лучше, чем блокировка или парирование.

Режим «Edge Master»

Катана – стандартный прямой клинок.

Онимару – мощное оружие. Но при его использовании истощается ваша энергия. Чтобы получить это оружие, вы должны победить Rock'a (первый эпизод) – и получите «Онимару».

Зантецукен. Особых свойств нет. Для получения этого оружия вы должны победить Taki за определенное время (второй эпизод).

На третьем эпизоде вы должны победить Mina, пользуясь только бросками. Вы не получаете за победу никакого оружия.

Буссен – более мощная штука. На четвертом эпизоде вы отравлены ядом Li Long. Вам нужно победить ее прежде, чем вы умрете – и получите буссен.

Суйгецуто. Помимо своих боевых достоинств, это оружие обладает способностью восстанавливать ваше здоровье. Чтобы получить его, на пятом эпизоде (Colosseum) вы должны победить всех.

Двуручный меч «Zweihander» станет чрезвычайно мощным, если вы сумеете получить его, расправившись с Зигфридом за отведенные вам 20 с.

Фалкус – еще более мощное оружие. Вы получите его, победив Voldo (седьмой эпизод) с помощью «коронного» приема.

На восьмом эпизоде нужно победить Certfantes и Soul Edge. Оружия на этом эпизоде вы не получаете.

Мурамаса. Это оружие ранит врагов, даже если они блокируют удары.

Seung Mi Na

Эта китаянка шестнадцати лет (эдакий берсеркер с детским личиком) вооружена мечом «Глайв», позволяющем ей сражаться в стиле династии Сеюнг. Она владеет 47 приемами.

Маленькая, полная жизненной энергии Сьюн Ми На была весьма своевольным ребенком. Когда ее страна стала готовиться к войне с Японией, Сьюн откатилась повиноваться отцу и покинула родной дом, отправившись на поиски «Лезвия Души».

У Сьюн ограниченный набор атак, но пользуется она им эффективно. Если ее загнали в угол, хорошо применить «Spinning Sparrow» (↙ + ■): этот прием не только отбросит врагов, но и покалечит.

Удары ногами – не самая сильная сторона Сьюн, а вот «Reverse Sweep» (↙ + ●) и «Sparrow's

Fly Flipper Kick – ■, ●
Sparrow's Rush – ■, ■, ■, ●
Burning Sparrow – ■, ■, ■, ↓ + ●
Crazy Seesaw – ■, → + ■
Bad Attitude – ■, → + ■, ■
Dancing Souls – ■, → + ■, ■, ■
Xilophonist – → + ■, ●
Triple Wave – ↓, ▲, ↓ + ■
Art of Earth – ▲, ↓ + ■
Low Tide – → + ▲, ↓ + ■
Skyscraper – ← + ▲, ↓ + ■ + ▲
Skull Crusher – → + ●
Middle Kick – ↘ + ●
Spinning Low Kick – ↓ + ●
Moon Crusher – →, → + ●, ●
The Star Destroyer – ■ + ▲, → + ■, ▲
Baton Twirler – ■ + ▲, ■ + ▲
Burning Free Wheel – ↗ + ▲ + ●
Shoulder Breaker – ■ + ✖ (позади противника)
Killing Vault – ↗ + ■ + ▲
Crystal Cyclone (Red Attack) – ←, ← + ■ + ▲

Dive» (→, → + ●) она выполняет блестяще.

Сьюн старается атаковать с большой дистанции, поскольку блестяще владеет своим копьем «Глайв». Однако, если соперник вошел в ближайший бой, Сьюн может успешно применить «Straight Explosion» (■ + ▲) или «Spinning Spear Kick» (▲ + ■).

Режим «Edge Master»

Героиня начинает свой путь со стандартным ***длинным клинком «Жан Ма Дао»***.

На первом эпизоде нужно победить Мицуруги до истечения отведенного времени. Оружия вы никакого не получите.

На втором эпизоде требуется победить Rock'a. В награду вы получите ***«Кагату»*** – оружие чуть более мощное, чем стандартное.

На третьем эпизоде нужно победить Taki до того, как закончится время. Получаемое оружие – ***«Канджи»***.

Чтобы получить ***«Чомаки»***, вы должны сразить Li Long (четвертый эпизод), применяя лишь броски.

На пятом эпизоде вы должны сломать оружие Хана. В результате, естественно, вы ничего не получите.

А победив Софиту (шестой эпизод), вы завоюете себе ***алебарду***, медленно восстанавливающую вашу энергию.

Сразите Зигфрида на седьмом эпизоде – и получите ***«утреннюю звезду»*** (Morning Star).

На восьмом эпизоде нужно сразить Voldo с вашим крошечным остатком «жизни». Получаемое оружие – ***«Рен Канджи»***.

На девятом эпизоде требуется победить Cervantes и Soul Edge.

А последнее оружие, которое можно получить в образе китаянки, – ***«Занрецу»***.

Taki

Таинственная и задумчивая двадцатидвухлетняя японка-ниндзя (170 см / 55 кг) владеет мечом-катаной «Рекки Мару». Ею изучено 57 приемов.

Таки отправилась бродить по свету, чтобы изгонять злых духов и демонов, беспокоящих население деревень, встречающихся ей на пути.

Однажды Таки повстречала странствующего спирита, который дал ее мечу необычные качества. Таки убеждена, что эти качества приведут ее в конечном счете к другому мечу – к «Лезвию Души».

Таки – пожалуй, лучший боец игры.

Преимущественно Таки ведет ближний бой, но может успешно атаковать с любой дистанции.

Старайтесь разнообразить атаки Таки. В этом – ее сила. Отличный набор контратакующих приемов (← + ▲ + ■), задние «флипы» (↖) и вращения (↓, ↘, → + ■) помогут вам в любой сложной ситуации.

Silent Slash	–	■
Shadow Slash	–	■, ■
Dark Slash	–	■, ■, ■
Shadow Ripper	–	■, ■, ▲
Purple Wind	–	■, ■, ↓ + ●
Double Ripper	–	■, ▲
Silent Wind	–	■, ▲, ●
Dark Wind	–	■, ●
Tricky Slash	–	→ + ■
Slash and Stab	–	→/← ■, ▲
Terrible Stab	–	→ + ■, ▲, ▲
Lightning Spark	–	→ + ■, ▲, ▲, ▲
Middle Slicer	–	↘ + ■
Low Blow	–	↓ + ■
Reaping Hook	–	↙ + ■
Winding Top	–	→, → + ■
Shoulder Cutter	–	▲
V-Cutter	–	▲, ▲
Lightning Strike	–	▲, ▲, ▲
Flash of the Blade	–	▲, ▲, ■
Silent Storm	–	▲, ▲, ■, ●
Hell's Bells	–	▲, ■
Upper Criss Cross	–	▲, ■, ●
Middle Criss Cross	–	▲, ■, → + ●

Непрерывно атакуйте соперника. Держите его в напряжении, применяя «Low Spinning Slice» (↙ + ■) и «Spinning Sweep» (↓ + ●), которые очень трудно блокировать.

Поскольку у Таки потрясающая скорость, широко используйте простые атаки, особенно броски. Здесь ей нет равных.

Режим «Edge Master»

Вы начинаете играть с ***катаной*** – быстрым и эффективным оружием.

Вторым вашим оружием станет ***«Тессен»***, а третьим – ***«Меккимару»***, игрушка мощная, но вредная для вашего здоровья.

Четвертое оружие – мощное, быстрое и смертоносное ***«Джитте»***.

Меч Гайя (пятое оружие) излечит вас от ран.

Шестое оружие Таки – ***«Кунай»***, седьмое – ***«Анджицу»*** (это страшный инструмент, поосторожнее с ним).

Финальное оружие – ***«Soul Edge»***.

Low Criss Cross – ▲, ■, ↓ + ●
Blood and Bullets – ▲, ●
Star Gazer – → + ▲
Midnight Sun – ↘ + ▲
Shoulder Cutter – ↓ + ▲
Assasin's Strike – →, → + ▲
High Kick – ●
Double Spin Kick – ●, ●
Shooting Star – ●, ●, ●
Hunting Shadow – ●, ●, ↓ + ●
Dark Shooter – ●, ●, ■
Assasin's Kick – ↘ + ●
A. Double Kick – ↘ + ●, ●
A. Triple Kick – ↘ + ●, ●, ●
Spinning High Kick – ← + ●
Great Loop – ↓ + ●, ●
Whirlwind – →, → + ●
Moon Orbiter – ↓, ↘, → + ●
Human Trampoline – ↓, ↙, ← + ▲ + ✖
Haley's Comet (Blue Attack) – ↓, ↘, ↓, ↓ + ← + ▲
Wind of Death (Red Attack) – ↓ + ↑ + ▲ + ●

Li Long

Этот двадцатичетырехлетний китаец (168 см / 55 кг) сражается в стиле «Несравненный Дракон» – нунчаками с лезвиями на концах. Ему известно 45 приемов.

Ли – профессиональный убийца – был направлен китайским императором в Японию, чтобы истреблять там пиратов, разорявших прибрежные китайские поселения.

Ли Лонг не ставил себе цели добыть «Лезвие Души», пока девушка по имени Чи, однажды спасшая ему жизнь, не была жестоко убита Мицуруги. Узнав, что Мицуруги давно ищет «Лезвие Души», Ли решил, что лучше будет, если магический меч достанется ему, Ли Лонгу. Ли Лонг полон решимости убить Мицуруги и всех подобных ему.

Это один из интереснейших персонажей. Большой арсенал приемов, огромная скорость и сила позволяют ему разделаться с соперником мощным броском и ударами ног (а не только оружием).

Ли Лонг удачно выполняет уходы, уклоны, нырки, заставляя соперника промахиваться.

К Ли Лонгу не подойти, когда он исполняет свой знаменитый «Spinning Swipe» (← + ■).

Whipping – ■, ■, ↓ + ■
Whipping Low Kick – ■, ■, ↓ + ●
Whiplash of Pain – ■, ■, ↓ + ●, ■
Dragon's Beat – ■, ▲, ●
Boa Bite – → + ■, ■, ■
Viper Venon – → + ■, ■, ↓ + ■
The King of Cobras – → + ■, ■, ↓ + ●
The Dance of the Serpent – → + ■, ■, ↓ + ●, ▲
Komodo Dragon – → + ■ + ▲ + ●
Tricky Snake Venon – ↘ + ■
Rope Skipper – ↙ + ■
Hail Storm – ▲, ▲, ▲
Snake Venon – → + ▲, ▲
Drum Roll – ← + ▲, ▲
Drum Fire – ← + ▲, ▲, ▲
The Air Splitter – ↙ + ▲, ■
Punisher Whip – →, → + ▲
The Rising Dragon – ●, ↓ + ■
Monkey Magic – ↓, ↘, → + ▲
Dragon's Elbow – ↓, ↙, ← + ▲
Dragon's Knucle – ↓, ↙, ← + ▲, ▲
Reversal Attack – ← + ■ + ✖
Circle of Destruction (Blue Attack) – ↙ + ▲ + ●
Fire and Brimstone (Red Attack) – →, → + ■ + ▲

Если вас (Ли Лонга) загнали в угол, применяйте контратаку ← + ✖ + ■.

Не забывайте «коронный» прием – «Three Kick Combos». Пользуйтесь им при первой же возможности в связке с другими приемами и комбо.

Режим «Edge Master»

Стандартное оружие Ли Лонга – быстрые и эффективные ***нунчаки***.

Победив Рока на первом эпизоде, вы получите ***«Джафу»***. Это оружие высасывает у вас энергию.

Победив на втором эпизоде Зигфрида, пока не закончилось время, вы получите быстрое и очень мощное оружие ***«Rakan»***.

На третьем эпизоде нужно победить Sophilla и Seung Mina. Тогда вам дадут ***«Suzaku»*** – оружие слегка получше, чем «Ракан».

Хана на четвертом эпизоде необходимо сразить с помощью обманных комбинаций. Получаемое оружие – ***«Tetsuryu»*** – более мощно, чем «Сузаки».

Если на пятом эпизоде («Colosseum») победить всех, то вам достанется оружие ***«Byakko»***.

А победив Voldo на шестом эпизоде, вы получите оружие ***«Shura»***.

Победите Сервантеса и Soul Edge на седьмом эпизоде. Оружия по итогам этой битвы вам не дадут.

Последнее оружие для Ли Лонга – ***«Сорай»***.

Voldo

Тяжеловооруженный сорокатрехлетний итальянец (183 см / 79 кг) сражается в вольном стиле, используя метательные ножи. Ему доступны 44 приема.

Этот опасный глухонемой лунатик – последний оставшийся в живых воин большого конвоя, созданного для сопровождения богатого итальянского помещика Веричи.

Продавая воюющим европейцам оружие, Веричи заинтересовался тайнами Востока и в частности – мечом «Лезвие Души». В сопровождении многочисленной охраны Веричи с несметными богатствами отправился в путь с целью отыскать «Лезвие Души». А нашел он трагический конец на дне большой ямы, которую сам же и выкопал – чтобы спрятать там свои деньги. Его верный помощник Вольдо, оказавшийся в ловушке с кучей денег, поклялся продолжать дело своего господина.

Сила Вольдо – в его непредсказуемости. Соперники зачастую просто теряются, когда Вольдо поворачивается к ним спиной. А он именно из этой позиции проводит свой «Backward Roll» (✖ + ■).

Часто Вольдо атакует чуть ли не с четвереньек, особенно эффективно – против высокого блока, особенно опасны его «ножницы».

Лучше всего Вольдо атакует с дистанции, не любит ближнего боя.

В целом, это средний боец, без особого разнообразия приемов и комбо.

Blind Spin	–	←+■, ■
Rat Chase	–	↓+■, ■, ■
Rat Chase and Kick	–	↓+■, ■, ■, ●
Meat DriUer and Kick	–	↓+■, ●
Killer X	–	▲, ▲
Power Slave	–	↓+▲, ▲
Demon Elbow	–	→, →+▲
Hungry Spider	–	→+●
Donkey Kick	–	↘+●
Close to the Edge	–	↓+●
Lift Up Kick	–	↙+●
Praying Mantis	–	■+▲
Bloody Clap	–	←+■+▲
Evil Bow	–	↓+■+▲
Leg Trap	–	→, →+■+▲
Koleidoscope of Pain	–	→, →+■+▲, ●
Monkey Flip	–	→, →+■+▲+✖
Psycho Spin	–	→, →+■+▲+✖, ●
Deadly Rose	–	■+●
Spider's Bite	–	■+✖ (позади противника)
Blood Follows Blood (Blue Attack)	–	↓, ↘, →+■
House of Pain	–	↑, ↓■+▲

Режим «Edge Master»

Вольдо начинает свою одиссею с оружием ***«Катар»*** – острым смертоносным лезвием.

Второе оружие (более мощное), которое он сможет получить, – ***полнолунные кольца***.

Третье оружие – ***«Железные Когти»***. Этот металл по просьбе Вольдо раздерет глотку кому угодно.

Четвертое оружие Вольдо – ***гильотина***. Если вы подключите ее, врагам не выжить: она рассекает и оружие, и броню.

Отравленные иглы – пятое оружие, которое добудет себе Вольдо.

Рога бизона (шестое оружие) восстанавливают вашу энергию.

«Пата» – более мощное оружие, чем все предыдущие. Вы получите его седьмым.

Мечты Веричи и Вольдо сбудутся. Продолжатель дела Веричи завоюет себе ***«Soul Edge»*** – оружие, в 2,6 раза длиннее обычного.

Sophita Alexandra

Восемнадцатилетняя гречанка (168 см) использует в сражениях короткий меч и щит. Ее боевой стиль выработан занятиями в священной Афинской школа бога военного искусства Ареса. Софите доступны 46 приемов.

Дочь скромного булочника, благочестиво верующая в древних богов Эллады, Софита Александра стала карающим ангелом справедливости. Одна из немногих, она прекрасно представляет себе, какое зло таится в «Лезвии Души».

Боги повелели Софите отыскать этот меч и уничтожить его, чтобы предотвратить распространение зла по всему миру. А может, боги Греции просто напуганы тем, что, обретя «Лезвие Души», человек сможет направить его магическую мощь против них.

Экипированная мечом и щитом, выкованными самим Гефестом, красавица-блондинка должна вскружить по ходу дела

First Strike	–	■
Second Strike	–	■, ■
Final Strike	–	■, ■, ■
Silent Dancer	–	■, ■, ■, ●
Silent Shadow	–	■, ■, ↓ + ■
Silent Screamer	–	■, ■, ▲
Angel's Punishment	–	■, ■, ●
Silent Rage	–	■, ■, ↓ + ●
Angel Arrow	–	→ + ■
Angel Hunt	–	↘ + ■
Primal Scream	–	↓ + ■
Maiden Revenge	–	← + ■
Slasher	–	▲
V-Slasher	–	▲, ▲
The Conductor	–	▲, ▲, ▲
Justice of the Peace	–	▲, ▲, ■
Holy Slash	–	▲, ▲, ↓ + ■
Holy Comet	–	▲, ▲, ↓ + ●
Holy Strike	–	▲, ▲, ■, ▲
Permanent Exile	–	→ + ▲
Sunrise Slice	–	↘ + ▲
Sunrise Stab	–	↓ + ▲
Moon Eclipse	–	← + ▲
High Kick	–	●
Holy Horns	–	●, ●
Kaleidoscope Kick	–	●, ●, ↓ + ●
Paradise Kick	–	●, ●, ↓ + ●, → + ●
Hoohed on You	–	→ + ●
Middle Kick	–	↘ + ●
Lion's Tail	–	↓ + ●
Moon Flip	–	↙ + ●
White Flash	–	↗ + ●
Angel's Spiral	–	↗ + ●, ■
Angel's Dive	–	↗ + ●, ▲
Angel's Flip	–	↗ + ●, ●
Silent Step	–	↓, ↘, →
Angel's Strike	–	↓, ↘, → + ▲
Holy Step	–	→, ↓, ↘
Iron Butterfly	–	→, ↓, ↘ + ■
Athen's Upper	–	→, ↓, ↘ + ▲
Heaven to Hell	–	▲ + ✖, ↓ + ■ + ▲ + ●
Sunshine Flip	–	■ + ●
Guardians of Law (Blue Attack)	–	←, ←, ← + ■, ▲
Soul Asylum (Red Attack)	–	↓, ↘, → + ■ + ✖
Asylum of Fire (Red Attack)	–	↓, ↘, → + ▲ + ✖

немало голов. С тем, чтобы мгновением позже снести их с плеч.

Но силой Софита похвастать не может. Хотя атаки ее быстры и точны, опасна она лишь в ближайшем бою и в контратаках. Редко использует комбинации, в основном полагаясь на широкий арсенал простых атак и удары ногами.

Остановимся, однако на достоинствах. «Roundhouse Kick» (➔ + ●) очень эффективен. «Angel Strike» (🡻, 🡾, ➔ + ▲) очень быстр и силен.

Софита ведет схватку в защитной манере, пытается войти в ближний бой, провоцирует на атаку, а затем ловко уходит от удара и контратакует. При первой возможности применяет «Lenking Throw» (✖ + ▲, 🡻 + ■ + ▲ + ●).

Режим «Edge Master»

Стандартный ***короткий меч*** Софиты быстр и дьявольски эффективен.

На первом эпизоде вы должны победить призрак Софиты. Оружия за это вам никакого не дадут.

На втором эпизоде следует победить Rock. За победу вы получите ***меч Гайя («Gaia»)***, восстанавливающий «жизнь».

Вольдо (третий эпизод) нужно сразить очень быстро, так как его «жизнь» постоянно восполняется. В награду вы получите ***меч Разрушения***.

На четвертом эпизоде (сражение с Сьюн Ми На) достаточно остаться в живых по истечении отведенного времени. Оружия на этом эпизоде вы не получите.

Победите Таки (пятый эпизод), имея крошечный остаток «жизни» – и вы получите ***пламенный меч***. Это очень мощное оружие, однако своим жаром оно иссушает вашу «жизнь».

Победите на шестом эпизоде (Colosseum) всех противников, чтобы получить ***жезл из голубого хрусталя***, восстанавливающий «жизнь».

Вы отравлены и должны победить Таки (седьмой эпизод) прежде, чем умрете. В награду вы получите ***рапиру***, позволяющую достать противника на расстоянии в 1,4 раза больше, чем обычный меч.

На восьмом эпизоде необходимо победить Зигфрида, используя броски. Вы получите ***меч Аполлона***, восстанавливающий «жизнь».

На девятом эпизоде следует победить Сервантеса и Soul Edge. Оружия за это вам не дадут.

Последнее оружие – ***«Валькирия»***. Она восстанавливает силу вашего оружия или же делает доступным для вас «коронный прием».

Siegfried Schtauffen

Шестнадцатилетний неистовый лунатик (157 см / 47 кг) использует собственный боевой стиль. Этому немцу доступны 39 видов атаки.

Давным-давно в южной Германии юный рыцарь Фредерик остановился в трактире, насладившись там ночью «душевного лечения» с прекрасной Маргарет. Итогом этого «лечения» явился Зигфрид, который, возмужав, связался с бандой грабителей, известной под названием «Черный Ветер». И вот однажды во время ночного нападения на проходящий конвой Зигфрид, ставший вожаком «Черного Ветра», срубил своим двуручным мечом голову рыцаря, который оказался его собственным отцом.

Зигфрид после этого потерял разум и решил, будто его отца убил кто-то другой. Теперь юноша намерен найти непобедимый меч «Лезвие Души» и выследить убийцу отца.

У Зигфрида всего несколько комбинаций, и он полагается, в основном, на точные выверенные одиночные атаки.

Огромного размера меч легко парировать. Используйте низкий удар (🡿 + ■) и задний удар с поворотом (🡸 + ■), чтобы держать соперника на расстоянии.

На Зигфрида все бросаются в атаку, так что учитесь уходам, ныркам, блокированию, парированию. И, конечно, контратакам. Попробуйте также «отменить» атаку и врезать как следует нахальному сопернику. Зигфрид хоть и медлителен, но сила и выносливость с лихвой компенсируют этот недостаток.

Режим «Edge Master»

Двуручный меч – стандартное, но мощное оружие.

Победив Мицируги (первый эпизод), вы получите ***«Глам»***. Это оружие наносит врагу большой ущерб, но при этом вытягивает из вас жизненные соки.

Если победить всех, кто приходит на втором эпизоде (Sophitia), то вы получите клинок «Атласный Меч», потихоньку восстанавливающий ваши силы.

Сразив всех врагов на третьем эпизоде («Colosseum»), вы получите очень мощное, но крайне тяжелое оружие ***«Фламберже»***. С ним вы станете очень неповоротливы.

Spiral Attack – ■, ■, ▲
Eagle's Flap – ■, 🡻 + ■
Middle Slash – 🡾 + ■
Man Slaughter – ▲, ▲, ●
Cross Cutter – ▲, 🡻 +■
Double Head-butt – 🡸 + ▲, ■, ▲
Mortal Slaughter – 🡼 + ▲, 🡸 + ▲
The Invader – 🡸, 🡸 + ▲
Blackmail – 🡸, 🡸 + ▲, ▲
Double Lancer's – 🡾 + ●, ●
Unicorn's Charge – 🡾 + ●, ●, ▲
Brutal Blade Kick – 🡺, 🡺 + ●
Royal Crasher – 🡻 + ▲
Brain Smasher – ▲, ▲, ▲
Spiral Blade – ■, ■ (стоя)
Cannonboft Lifter – ▲ (стоя)
Drop Kick – 🡺, 🡺 + ●
Spin Kick – ■ + ●
Sledge Hammer – 🡺, 🡺 + ■ + ▲
Earth Divide (Blue Attack) – 🡻, 🡾, 🡺 + ▲
Command of the Blade (Red Attack) – 🡺, 🡻, 🡾 + ▲ + ●

На четвертом эпизоде важно победить Рока Адамса до того, как вы умрете от яда. Оружия вам не дадут.

Победив Таки (пятый эпизод) до того, как закончится время, вы сможете получить ***семигранный клинок***, заполняющий ваш «оружиемер».

Нужно победить Ли Лонга (шестой эпизод) с помощью бросков – и вы получите ***«Сукутецуто»***, мощное оружие, недостатком которого является довольно медленный замах.

На седьмом эпизоде Зигфрид подошел к яме с деньгами и был пойман в одну из ловушек. Он получил серьезные повреждения и в этом плачевном состоянии должен сразить Вольдо, чтобы получить ***тяжелый палаш «Клэймор»***. Это большое и мощное оружие, но пока вы успеете им кого-нибудь ударить, пройдет вечность.

Победите на восьмом эпизоде Сервантеса и Soul Edge. Впрочем, оружия вы за этот подвиг не получите.

Последнее оружие – ***«Soul Edge»*** – имеет невероятную силу, обладая психополем, которое и причиняет противнику вред.

Rock Adams

Родившийся в Англии, в семье торговца антиквариатом, Рок (175 см / 81 кг) вырос в Центральной Америке, где оказался после кораблекрушения. Сейчас ему 35 лет. Стиль боя – вольный, достоинство Рока – сила. Рок владеет 33 различными приемами.

Когда Рок еще был мальчиком, его отец нашел «Лезвие Души» во время путешествия на Восток, но не сумел сберечь его. Жизнь сделала Рока осторожным и настойчивым. Ему не нужны сила и слава, но он хочет найти волшебный меч, чтобы узнать его историю.

Это очень мощный боец. Его атаки устрашают, но в них отсутствует скорость.

Играя за Рока, старайтесь вести бой не очень агрессивно, поскольку его приемы и комбо легко могут быть парированы.

Основное оружие Рока – огромный боевой топор, которым он ловко управляется, вращая его

вокруг себя (↘ + ■, ↙ + ■). Учтите, что от его топора не уйдешь в сторону приставным шагом.

Если соперник Рока оказался на земле, используйте бросок (↘ + ✖ + ■).

Не пользуйтесь уходами: Рок слишком медлителен. Лучше парируйте атаки соперников и контратакуйте. Ведь «коронный» прием Рока – ошеломляющий «Lumberjack Swing», которым он разнесет вдребезги любого.

Режим «Edge Master»

Боевой топор – стандартное и не очень-то изысканное оружие.

Победив Вольдо (второй эпизод), вы получите ***каменную дубину***. Вещь хорошая, но тяжелая: высасывает из вас жизненные соки.

А сразив при помощи бросков Мицуруги и Таки (третий эпизод), вы получите ***серповидный топор***, более мощный и удобный, чем тот, что есть у Рока изначально.

Двойной топор (очень мощное и сравнительно легкое оружие) вам достанется, если вы победите всех противников на четвертом эпизоде (Colosseum).

Своевременно сразив Зигфрида и Ли Лонга (пятый эпизод), вы получите ***крестообразный топор*** – еще более мощный и сравнительно удобный.

Когда вы входити в часовню Таки, вашу «жизнь» вытягивают из вас духи бамбукового леса. Вам нужно победить Таки, имея жалкий остаток «жизни» – и вы получите ***двойной томагавк*** – быстрый, эффективный, смертоносный.

На седьмом эпизоде нужно победить Сервантеса и Soul Edge. Но оружия вы здесь не получите.

Последнее оружие – ***«Великий» топор*** – умеет медленно восстанавливать вашу «жизнь».

Axe Slash – ■
Double Slash – ■, ■
Cut to Pieces – ■, ■, ■
Brutal Slash – ■, ▲
Bear's Hunt – ■, ●
Axe Gripper – → + ■
Axe Swings Down – → + ■, ■
Tidal Wave – → + ■, ■, ■
Demolition Strike – → + ■, ■, ▲
Woodcarver – ↘ + ■
Power Cut – ↓ + ■
Discus Thrower – ↙ + ■
Lumberjack – →, → + ■
Tornado – →, → + ■, ▲
Rock Smash – ▲
Rock River – ▲, ▲
Piston Attack – ▲, ▲, ▲
Fly Swatter – ▲, ■
Elephant Tusk – → + ▲
Elephant Trunk – ↘ + ▲
Bury the Stake – ↓ + ▲
Head-butt – ← + ▲
The Battle Axe – →, → + ▲
High Kick – ↓ + ●
Rock Climber – → + ●
Middle Kick – ↘ + ●
Wild Slash – ↘ + ●, ■
Sweep Kick – ↓ + ●
Horizontal Kick – ↙ + ●
Buffalo's Charge – →, → + ●
Brutal Smash – ■ (стоя)
Royal Hunt – ▲ (стоя)
Stomach Smack – ● (стоя)
Sliding Kick – ● (разбежавшись)
Sky Splitter – ↓ + ■, ▲
Pouncer – ← + ■ + ▲
Rock Thrower – ■ + ✖
The Conqueror – ▲ + ✖
Falling Rock – ↓, ↙, ← + ▲ + ✖
Wishbone – ↑ + ●
Full Moon Fever – ↓, ↘, → + ▲ + ●
Devastator (Blue Attack) – →, ↘, ↓, ↙, ← + ■ + ✖
Heart Exploder (Red Attack) – →, ↘, ↓ + ← + ▲ + ✖

Hwang Seung Kiung

Кореец неизвестного возраста (171 см / 60 кг) сражается с мечом династии Сеюнг, используя вольный стиль таэ-квон-до.

Таэ-квон-до Хуанг изучил в юности, быстро достигнув высшего уровня (черный пояс десятого дана). Он зарабатывал тем, что бился со всеми желающими на городской площади. Там-то его

и приметил Хан Меонг – лучший в городе оружейный мастер, оказавшийся дядей Хуанга. Хуанг стал лучшим учеником Меонга, гордостью династии Сеюнг. Поэтому именнно его послали на поиски «Лезвия Души».

Меонг – виртуальная копия Мицуруги. Они бьются практически одинаково.

Хуанг агрессивен. Если противник ставит блок высоко, используйте комбинацию ↓ + ● или «Low strike» (↙ + ■).

Хуанг быстро выполняет неблокируемый прием ← + ▲ + ● и удары ногами (←, → + ●).

В отличие от Мицуруги, Хуанг владеет «Split Slash» (↓ + ▲), что позволяет ему поражать противника с дальней дистанции. «Коронные» приемы – «Phoenix Swopp» и «Silent Stab».

В целом это всесторонне подготовленный боец, хотя больше он полагается на силу, чем на ловкость и хитрость. Очень хорош для начинающих игроков.

Режим «Edge Master»

Обычный меч – стандартное оружие, которое в руках мастера становится смертельно опасным.

Trec Cutter – ■, ■, ■
Spiral Flame – ■, ■, ↓ + ■
Nail Driver – ■, ■, ▲
Sidewinder – ↘ + ■, ■
Edge of Hurricane – ↘ + ■, ■, ▲
Reverse Flip – ← + ■
Heat Wave – ▲, ▲, ■
Trip to Death – ▲, ▲, ■, ↓ + ■
Trip to Heaven – ▲, ▲, ■, ▲
Heaven's Strike – →, → + ▲
Power Destroyer – ●, ●
Middle Kick – ↘ + ●
Boomerang Kick – ↙ + ●
Cut the Grass – ↓ + ● + ▲
Rocket Launcher – →, → + ●
Moon Crusher – →, → + ●, ●
Earth Crucher – →, → + ●, ●, ●
High Hoops – ←, → + ●
Split U in Two – →, → + ■ + ▲
Razor Edge – ↓, ↘, → + ■
Firefly's Tail – ↓, ↓, →, → + ■, ▲
Atomic Blast (Blue Attack) – ← + ▲ + ●
Chasing Victims (Red Attack) – ←, ↙, ↓, ↘, → + ■ + ▲
Steel Explosion (Red Attack) – ←, ↙, ↓, ↘, → + ▲ + ●

Пульсирующий меч так и шепчет противнику: «Смотри, как мигает твоя смерть!»

Меч «Хайзан» (Сориуто) легче и мощнее, чем пульсирующий.

Киокуто «Район» проходит сквозь сталь, как сквозь масло.

Оружие ***«Фальцион»*** обладает очень высокая мощностью атаки.

Оружие ***«Шоеи»*** восстанавливает ваши силы.

Увидел ***«Конгокен»***? Следи за своей «жизнью»!

Меч ***«Ганко»*** сделан из света, а поэтому невидим. Но учтите: он очень длинен.

Cervantes de Leon

Капитан Сервантес де Леон – сорокавосьмилетний испанец (177 см / 80 кг). Он вооружен двумя саблями-призраками с силой Soul Edge и сражается в вольном стиле.

Сервантес был самым кровожадным из пиратов, самым вероломным из предателей. Он был грозой южных морей и ему фантастически везло. Чертовски плохо, что Soul Edge оказался именно в его руках. Он напал на след этого клинка по странному совпадению. Встретив корабль Веричи, он поведал тому о загадочном клинке. Веричи предложил ему половину своего состояния за этот клинок, и сделка была заключена, но Сервантесу показалось мало половины. Он перебил экипаж корабля и захватил всю добычу.

Вскоре Сервантес повстречал яхту Эрла Адамса и под видом мирного путешественника взошел на борт. Несмотря на свою кровожадность, Сервантес мог быть галантным и даже милым Он ласково говорил с Робертом, восьмилетним сыном Эрла, и сделал пару изысканных комплиментов леди Адамс. Но вдруг его охватило бешенство. Выхватив клинок, он превратился в одержимого. Теперь никто ему не страшен.

Это один из самых мощных бойцов в игре. Его меч достает соперников на расстоянии, а «Critical Edge» – вне конкуренции.

Особенно силен Сервантес в комбинационной схватке. Он атакует то поверху, то понизу (■, ■, ↓ + ■).

Любимый прием Сервантеса – атака «торпедой» (↓, ↙, → + ▲), но эту атаку легко блокировать (если вовремя заметить), так что злоупотреблять ею не стоит. Впрочем, в запасе у де Леона есть и ложная атака «торпедой». Когда соперник сделает попытку блокирования, просто выполните бросок.

Режим «Edge Master»

Стартовое оружие – ***«Soul Edge»***. Неплохо для начала!

Оружие ***«Большое Гоше»*** быстрее, а следовательно, опаснее.

Пробить ***щит «Защитник»*** почти невозможно.

Оружие «Ниромо» позволяет восстанавливать вашу энергию.

«Тачи» – неповоротливое оружие, зато чертовски мощное.

Shadow Flare	–	■, ■, ↓ + ■
Metal Militia	–	■, ■, ▲
Death Scissors	–	↘ + ■
Night Crawler	–	↙ + ■
Fearless Wretch	–	▲, ▲, ↓ + ■
Prelude to Agony	–	↘ + ▲
Imperial Knight	–	→ + ▲, ▲
Speeding Bullet	–	→ + ▲, ▲, ▲
Sing of the Cross	–	←, ▲, ▲
Sabretooth Tiger	–	→, → + ▲
Monkey Kick	–	●, ↘ + ●
Home Free	–	●, ← + ●
Middle Kick	–	↘ + ●
Round Kick	–	← + ●
Dark-Sided Kick	–	→, → + ●
Scar Face	–	→ + ■ + ▲
Rush to Judgement	–	↘ + ■ + ▲
Demon Slaughter	–	→, → + ■ + ▲
Unpleasant Denre	–	→, → + ▲ +●
Dancin' Goblin	–	→, ↓, ↘ + ▲
Self Destruction	–	↓, ↙, ← + ▲
Heroic Act (Blue Attack)	–	↙ + ■ + ▲
Hunter of the Shadows (Red Attack)	–	→, ↓, ↘ + ■ + ●

Вы повстречали бойца, вооруженного ***«Сана Санджинто»***? О, лучше уйдите с дороги!

Тяжелое копье легко пробивает любую броню.

«Альпер» прекрасно рассекает врагов на части. Особенно это оружие эффективно при быстром замахе.

Soul Blade

Это секретный (спрятанный до поры до времени) персонаж. Чтобы добраться до него, достаточно запустить игру и играть в нее 18-20 часов без перерыва – и Soul Blade сам появится на экране. Однако куда интереснее победить в игре с каждым персонажем. Если это удастся вам, то дизайн экрана сменится и появится «групповой портрет» всех персонажей. Теперь переместитесь на экран выбора персонажа – и Soul Blade появится между Мицуруги и Зигфридом.

Изменение ракурса камеры в ходе схватки

Ракурс камеры можно поменять прямо во время схватки. Для этого необходим «Sony Multitap» и второй контроллер. Подсоедините «Multitap» в любой разъем приставки, затем в другой разъем подсоедините второй контроллер. Во время схватки пользуйтесь первым контроллером. В любой момент нажмите **R1** или **R2** на втором контроллере – и ракурс поменяется. Используя же **D-pad**, можно и вовсе получить потрясающие эффекты.

Убийство Танегашимы и другие концовки

Для того чтобы при окончании игры Мицуруги убил таинственного стрелка из лука, нажмите кнопку движения вперед, а после ударьте его с размаху, как только он окажется достаточно близко.

В общем случае, чтобы изменить концовку, быстро нажимайте кнопки направлений и ударов, не дожидаясь окончания игры.

Soviet Strike

Разработчик Electronic Arts

Это четвертая игра из серии «Strike» – непредсказуемая, как сама жизнь, военная фортуна...
Рассчитываешь, как бы нанести врагу максимальный ущерб, а к концу дня уж и не знаешь, кому хуже от твоей работы: противнику или своим.
Устоявшийся миропорядок кажется бывшему генералу КГБ по кличке Человек Тьмы слишком спокойным. Возглавив после распада Советского Союза серию мероприятий по уничтожению вооружений, он на самом деле помышлял лишь об одном – о мировом господстве.
Опять нам грозит власть коричневых. Вам предстоит действовать за разведку, чтобы не дать разгореться Третьей мировой войне.
Действие игры разворачивается на пяти театрах войны.
В каждом сценарии вам необходимо пройти несколько миссий – в Крыму, в Черном море и Трансильвании – и добраться, наконец, до финального противостояния в Москве. Всего вы должны выполнить 40 заданий.
Причем, есть задания, которые не требуют от вас прямого разрушения каких-либо объектов.
Все задания вы будете выполнять на «Апачи», проводя разведку и нанося удары с воздуха. Захват заложников, спасение союзников, скрытое проникновение и саботаж – всё это встретится вам в игре «Soviet Strike».
Ваши боевые действия в режиме реального времени сопровождаются донесениями агентов, работающих в зоне боевых действий.

Техника и вооружение

ЗСУ (Зевс) – это тяжеловооруженный танк. С большим скоплением подобных машин справиться очень трудно.

Грузовики часто перевозят оружие и снаряжение, а также топливо. Так что, уничтожив грузовики, вы создадите противнику проблемы с обеспечением боеспособности.

Т-55. Вот этого врага бояться не стоит. Этот легкий танк вряд ли причинит вам большой ущерб.

Скоростной катер может быть оборудован самыми разными орудийными системами. Старайтесь уничтожить эти смертоносные катера побыстрее.

Аэросани вряд ли представляют значительную угрозу. На них возложены, в основном, разведывательные задачи в заснеженных регионах.

ПТ-76 – это танки-амфибии. Хотя у них слабая броня и не очень мощные пушки, в больших количествах они опасны.

Скар. Эти реактивные минометы наносят сокрушительный удар по противнику, особенно, если их много. Лучше с ними разбираться с большого расстояния.

Скал. Эти ракеты вряд ли будут нацелены прямо на ваш вертолет, но взрывная волна, создаваемая ими, может поразить вас на большом расстоянии.

СА-6 «Земля–Воздух». Эти противовоздушные ракеты весьма опасны и точны, хотя на перезарядку требуют значительное время.

Легкие противовоздушные артиллерийские комплексы ***Л ААА*** стреляют очень быстро, хотя и неточно. Как правило, они закамуфлированы.

Тяжелый артиллерийский комплекс ***Т ААА*** может разнести ваш вертолет в клочья.

Вертолеты ***«Хинд»*** проворны и мощны. Они вооружены весьма «смышлеными» ракетами.

ГАСКИН – легкие пусковые установки ракет класса «Земля–Воздух». Они не представляют большой угрозы для врага, зато мобильны. Впрочем, их сильно портит длительность перезарядки.

Транспортеры ***БТР-70*** могут перевозить кучи солдат и обстреливать вертолеты при помощи модифицированной турели. Броня – слабая.

БРОМ-2 – это быстрая и высокопроходимая машина, обычно используемая для разведки. Броня у нее слабая, огневая мощь практически нулевая.

БМП. Очень быстрая боевая машина пехоты, может переплывать реки. Но зато легко загорается.

Прохождение

Свобода действий в «Soviet Strike» – не более чем иллюзия. Ведь если вы слишком далеко отлетите от места, где расположены ваши цели, то провалите всю кампанию. Миссии имеют довольно жесткую структуру, и крайне редкие отклонения от стандартного сценария, который имели в виду разработчики, могут привести вас к успеху.

В ***Крыму*** вам придется, как ни странно, вести воздушные бои над заснеженными районами и спасать своего партнера-пилота Ника, совершившего вынужденную посадку, а также других членов группы.

В ***Трансильвании*** произошла колоссальная утечка радиоактивных веществ. Полеты над грязью и илом быстро ослабляют вашу защиту. В ветряке возле реки находится дополнительная «жизнь».

Каспий. Здесь вы играете в пустыне. Предстоит защитить химический завод.

Бои в ***Москве*** (столице нашей Родины) затруднены обилием туристов и мирных жителей. Так и высыпали на улицы – глазеть на великие исторические события! Дополнительные источники энергии находятся в западной части города под вагонами поезда, а также в здании на Красной площади.

В ***Черном море*** вам предстоит уничтожить пару кораблей-баз, чтобы ослабить армию сумасшедшего генерала. На этом этапе также спрятаны две дополнительные жизни. Кто ищет – тот найдет!

Вечная жизнь

Чтобы получить бесконечно много «жизней», введите пароль любого из уровней, но не нажимайте **START**. Вместо этого нажмите ▲, чтобы убрать введенный пароль, и наберите «ELVISLIVES».

Пароли уровней игры

1 – worstcase
2 – grandtheft
3 – grozney
4 – chernobyl
5 – civilwar

Секретные пароли

FREEBIE	–	еще одна «жизнь»;
VOODOO, SADISSA	–	четыре «жизни»;
NOSFERAT(U)	–	семь «жизней»;
DRBENWAY	–	двойное разрушение;
VULTURE, ALBATROSS	–	половинное потребление топлива;
QUAKER	–	никто не стреляет;
ANGRYLOCAL	–	люди всюду будут следовать за вами;
GHANDI	–	местные жители будут поклоняться вашему вертолету, как божеству;
NSTHMNDNT	–	показ всех врагов на карте;
DAVEDITHER	–	увеличение мощи орудия;
GABRIEL	–	четырехкратная огневая мощь;
EARTHFIRST, MOUNTADEW, STRANGELUV	–	бесконечно много оружия;
COLDPIZZA	–	бесконечно много топлива;
STRANGELUV	–	бесконечные боеприпасы;
FUGAZI, THEBIGBOYS	–	бесконечно много оружия, топлива, «жизней»;
MIDNIGHTOIL	–	нескончаемое количество оружия, топлива, «жизней»;
IAMWOMAN	–	полная защищенность (ведь в женщин не стреляют!).

Space Griffon

Разработчик	Altus
Издатель	Panther
Жанр	RPG + стрелялка от первого лица

Вам предстоит на нескольких уровнях охотиться на механических монстров, а также проникать во вражеские компьютеры, используя разноцветные дискетки.

Код максимальной энергии и вооружения

▲, ■, ✖, L1, L2, R1, R2

Space Hulk

Разработчик	Key Games
Издатель	Electronic Arts
Выход	1996 г.
Жанр	стратегический «action»

Эта настольная тактическая игра, обогащенная кое-какими идеями «Warhammer», превратилась сначала в игру для PC, а потом появилась и на PlayStation. Вам предстоит остановить огромное грузовое судно, направляющееся к планете Дельвар III (Delvar III). Для этого вам придется вступить в команду «Кровавых Ангелов» – металлических морских пехотинцев. Попав на борт космического корабля, ваша команда встретится с целой ордой препакостнейшей дряни – генестилеров, руководимых самым коварным недругом – Патриархом. Одним напором с таким врагом не справиться. Необходимо тщательно планировать, когда наступать, а когда перегруппировываться, как и какое оружие использовать. Иначе ничего не выйдет.

Управление

Возможные предписания вашему терминатору:

Advance	–	следовать в указанном направлении;
Retreat	–	перемещаться назад, уничтожая врагов;
Overwatch	–	идти, игнорируя врагов;
Cover direction	–	перемещаться, поражая врагов выборочно;
Pick up	–	забрать предмет;
Drop	–	выбросить предмет;
Open door	–	открыть дверь;
Close door	–	закрыть дверь;
Follow	–	следовать за другим бойцом;
Search area	–	исследовать предметы на определенной территории;
Self-destruction weapon	–	использовать оружие, выбранное соответствующей опцией.

Информация на экране

Сканер позволит вам узнать, где находится терминатор. Красными стрелками отмечено место выхода врагов. Красные крестики отмечают обязательные позиции миссии, например, предметы, которые нужно передвинуть. Голубые иконки – это находящиеся под вашим контролем воины космического корабля, а фиолетовые – ваши индивидуальные враги. Двери отмечены тонкими линиями вдоль коридора. Важен их цвет. Обычные двери – серые. Через красную дверь могут проходить только враги, а белая пропускает только ваших бойцов. Зеленую дверь открывайте взрывом.

В верхнем правом углу экрана находится напоминание о миссиях и приказах.

Советы

Главное – стремитесь защитить вашу команду. Перед выполнением задания обратите особое внимание на ближайшие точки входа генестилера и на ключевые коридоры. Тогда, начав, вы сможете наилучшим образом наметить линию обороны.

В «Space Hulk» очень важно тактическое мышление. Успех в равной мере зависит и от продуманности дальносрочных планов, и от способности быстро реагировать на непредвиденные ситуации. Пользуйтесь картой и всегда ищите способы расширения зоны, поражаемой оружием вашей команды. Например, можно использовать двух терминаторов для обстрела важного пункта с двух противоположных сторон.

Для терминаторов наиболее опасны стены и большие помещения с несколькими входами, позволяющие врагу атаковать с различных направлений, используя численное превосходство. По возможности избегайте больших пространств и перекрестков, если вы не обеспечили их прикрытие.

Учитывайте, что терминатор может быть убит. Стоящий за погибшим должен быть на достаточном расстоянии, чтобы совершить маневр.

Отступая в коридор, вы вынудите генестилеров выстраиваться в цепочку, и они смогут атаковать вас только по одному, что намного безопаснее ситуаций, когда атакующие стоят «в шеренгу». Старайтесь соблюдать расстояние в четыре квадрата, чтобы у вас оставалось достаточно времени сориентироваться.

Когда вы отдаете вашим бойцам приказание перемещаться на большое расстояние, укажите побольше ориентиров, чтобы они шли именно по задуманному вами маршруту. Иначе они сами выберут путь следования, и он, может быть, не устроит вас.

Отдав приказ, не забывайте обращаться к экрану тактических операций. Он позволит следить за вашей командой и вовремя обнаружить приближение врага, еще не пеленгуемого сканером.

Стреляйте в темноту, чтобы уничтожить врагов до того, как они настигнут вас. Если враг вступил в ближний бой, нажмите ●, чтобы парировать его удар, а затем наносите удар сами.

Ценную информацию можно извлечь также из радиопереговоров. Услышав, что кто-то из вашей команды убит, вы можете поставить игру на «паузу» и принять решение, как компенсировать утрату.

Обычно генестилеры атакуют самую крупную группу терминаторов. Поэтому бóльшую группу всегда сохраняйте в резерве, а меньшую продвигайте к ключевым позициям – ее будут меньше атаковать.

Поначалу задачи «на внимание» кажутся не интересными. Однако старайтесь приобрести побольше опыта, так как последующие изматывающие задания будут очень трудны, если вы не пройдете вводных тренировок.

Приступая к решению той или иной задачи, не следуйте полученным указаниям слепо. Настоящие мастера интересуются миссией в целом и часто обращаются к экрану тактических операций, чтобы скорректировать ход миссии.

Наиболее важна в любой кампании защита ваших подразделений. Ветераны более надежны и смогут прикрыть молодняк. Чем больше миссий выполнят ваши бойцы, оставшись в живых, тем больший опыт будет ими накоплен. Добравшись до действительно трудных миссий, ваша команда станет грозной силой. Помните, что при переходе к следующей миссии игра автоматически запоминает вашу позицию и вернуть погибших уже нельзя.

При выполнении наиболее сложных миссий придется пожертвовать одним-двумя терминаторами. Их оставляют в ключевых точках лабиринта. Обычно, если они не нужны для завершения миссии, это автоматчик и пулеметчик (Flamer и Bolter). Они будут сдерживать генестилеров и отвлекать внимание, позволяя остальной команде выполнить задание и уйти.

Оружие

Storm Bolter. Стандартное автоматическое оружие терминатора эффективно и имеет неограниченный боезапас, но легко перегревается, из-за чего приходится приостанавливать стрельбу. Автоматическое, как и реактивное, оружие укреплено на правой руке, следовательно, им легче обстреливать цели слева, чем справа. Стреляя из автоматического оружия прямо перед собой, вы немного «мажете» направо. Стрельба чуть-чуть вбок будет более точна.

Assault Cannons. Штурмовые тяжелые пушки лучше размещать в длинных коридорах. Тогда одним выстрелом можно поразить множество целей вдоль коридора.

Heavy Flamer. Тяжелый огнемет – один из самых мощных видов оружия в игре. Если в одну точку подряд выпустить несколько зарядов, огненный ад в ней продлится дольше. Количество снарядов прямо пропорционально длительности ураганного огня. Огнеметы лучше размещать в переходах, замыкая ими колонну. Используйте огнеметы таким образом, чтобы генестилерам пришлось удлинять свой путь к вам.

Grenade launcher – это гранатомет. ***Power glove*** – перчатка для ношения предметов; ***Chain fist*** – режущее оружие для обороны; а ***Power sword*** – энергетический меч для левой руки.

Занимающие обе руки ***Lightning Claws***, мощный ручной молот ***Thunder Hammers*** и щит ***Storm Shields*** могут показаться устаревшими, но все же иногда оказываются эффективнее автомата – например, перед дверями или в принципиально важных коридорах. Lightning Claws полезны в рукопашном бою (Hand-to-hand), неизбежном, когда вам придется прокладывать путь сквозь множество генестилеров. Начинайте парировать удар, как только заметите, что генестилер замахнулся. Если остановленный генестилер издает какой-нибудь звук, это означает, что он опять готовится к нападению. Ударяйте его, пока он не умрет. Вам нужно поупражняться в рукопашном бою во время одной из подготовительных миссий. Внимательно наблюдая за генестилером, вы легко распознаете его приемы.

Powerfield Generators. Хотя подвижные генераторы силового поля не так привлекательны, как штурмовые орудия, они, однако, более важны для кампании в целом, т. к. позволяют надежно блокировать врага. По мере продвижения собирайте все генераторы, расставляя их вдоль коридора. Но если ожидается нападение генестилера с близкого расстояния, лучше бросить генератор.

Ваши враги

Во вражеской иерархии воины-генестилеры подчинены гибридам, те – волшебникам, а волшебники – патриархам.

Genestealers. Генестилеры хитрее, чем кажутся. Они склонны ждать прибытия подкрепления, чтобы затем нападать группой. Чтобы убить генестилера, удостоверьтесь, что он под прицелом и спокойно стреляйте: никакой особой хитрости тут не требуется. Более эффективны не скользящие, а прямые попадания.

Hybrids. Маленькие и юркие гибриды оснащены оружием, позволяющим атаковать издали. Их тактика – нанести удар и, пока вы не пришли в себя, отбежать за дверь. Пораженные вашим огнем, они сразу гибнут, но попасть в них трудно.

Chaos Space Marines. Это крутые ребята, и ваши шансы в схватках один на один с кем-нибудь из них всегда фифти-фифти. Вы легко можете очутиться под огнем десантников, которых еще нет на сканере. Когда их количество ограничено, тщательно планируйте, как бы убрать десантников по одному. Любой ценой вы должны помешать «десанту хаоса» наброситься на терминаторов всем скопом. Если они скооперируются, вы долго не продержитесь. По возможности, против каждого десантника выставьте по два терминатора. Старайтесь применять против них гранатометы (Grenade Launchers).

Magus. Чем больше терминаторов вы сможете командировать на убийство волшебника, тем вероятнее успех. Опасайтесь ауры волшебников. Адский огонь может загореться в любом месте

и в самое неожиданное время. Лучший способ разделаться с магом – вынудить его применить адский огонь (hellfire) или телепортацию (teleport), что уменьшит его жизненную энергию. Но не провоцируйте волшебника, если поблизости нет угла, за который можно было бы спрятаться, когда он начнет атаковать.

Patriarch. Против патриархов хорошей тактики не придумаешь. Побольше огня и побольше веры в удачу!

Пример прохождения

Начав игру, вы окажетесь в Antechamber. Здесь открыта левая дверь. Зайдите в Vigil, тут можно потренироваться.

Вам сообщают, что терминаторы Амель (Amael) и Бетор (Bethor) должны добраться до противоположного конца «Space hulk» и, уничтожив препятствия, забрать реликвию – она появится на сканере в виде желтого дота. Возвратитесь к экрану действий и ведите терминатора стрелками джойстика. Как только вы захватите реликвию, ее иконка должна высветиться на минисканере Амеля.

Теперь Бетор должен «обработать» огнеметом (heavy flamer) три комнаты, отмеченные на сканере крестиком. Затем направьте Бетора к Амелю, чтобы завершить миссию.

Если при выборе позиции вы допустили ошибку, можно нажать STOP, чтобы войти в QUIT. Нажимайте QUIT и повторяйте все действия.

Suicide Mission

Здесь нужно выжечь лишь один участок. В самом начале ожидайте атаки справа: Ахад (Akhad) должен быстро занять позицию и контролировать весь коридор. После этого другие терминаторы могут продвинуться вперед, чтобы проложить Азраэлю (Azrael) путь к цели. Т. к. у Азраэля много снарядов, при необходимости его можно использовать для поддержки других терминаторов.

Exterminate

Три терминатора должны в течение пяти минут отражать атаки генестилеров. Первоначально терминаторы рассеяны и легко уязвимы. Используйте Арадиэля (Aradiel) и Азраэля, чтобы занять точку стыка четырех коридоров. Серджио (Sergio) должен блокировать ведущий к нему коридор, а Ахад – поддержать его, пробираясь снизу. У Иезекииля (Ezeekiel) мало снарядов, и лучше всего он подходит на роль жертвы.

Rescue

Ахад начинает миссию с CAT, который нужно доставить к выходу. Ему приданы четыре терминатора (в том числе с огнеметом). Другая группа терминаторов базируется у выхода. Совместными усилиями необходимо блокировать генестилера.

Cleanse & Burn

Обстрел четырех участков – воистину испытание сплоченности вашей команды. На вас вот-вот нападет генестилер, поэтому терминаторы должны быстро занять исходную позицию. Два десантника должны прикрыть концы вертикального коридора, и еще два – похожие горизонтальные коридоры. Осуществляя переброску, проследите, чтобы пулеметчики были в безопасности: они очень важны в этой миссии, но плохо вооружены.

Decoy

Пятеро терминаторов из десяти имеющихся должны достичь точки выхода. Как и раньше, если вы успешно займете исходную позицию, остальная часть миссии не составит труда. Старайтесь так размещать терминаторов, чтобы они прикрывали друг друга.

Defend

Необходимо в течение пяти минут оборонять важный участок, около которого изначально находятся лишь два терминатора. От вас потребуется быстро перебросить терминаторов из

нижней части коридора к охраняемой зоне. Двумя пулеметчиками, прикрывающими группу огнем, вероятно, придется пожертвовать.

Purify

Вы должны очистить четыре площадки, имея только одного пулеметчика. Ключ к решению миссии – в правильном выборе исходной позиции. Пулеметчик должен быть защищен, но и сам может обеспечивать прикрытие.

Swarm

Один из терминаторов должен пройти через весь этап, успешно миновав всех генестилеров. Компактно держите ваше подразделение, чтобы блокировать первый проход, расправиться с генестилерами в прилегающей зоне и укрепиться в ней, а также «закупорить» два прохода, из которых появляются враги. Пригодятся навыки ведения рукопашного боя.

Baneful Foe

Люциус (Lucius) должен в одиночестве захватить CAT и доставить его к выходу, закрыв дверь. CAT находится в одной клетке с Патриархом. Смотрите, чтобы он не применил адский огонь или магию, пока вы собираете CAT. Двигайтесь быстро, при необходимости используйте CAT для самозащиты. Учтите, что CAT может или застрять на развилках, или пойти не в том направлении.

Permiter

Необходимо блокировать две двери и обеспечить проход четырех терминаторов в указанный район.

Tech Support

Нужно в четырех зонах разместить взрывчатку и достичь выхода. Проблема в том, как проложить путь. Генестилеры проникают всего через три входа, поэтому полезно сначала отрезать им дорогу перекрестным огнем, а уже потом заниматься переносом взрывчатки.

Honour on Trial

Десять терминаторов должны пройти через два отмеченных коридора. Потери исключены, поэтому тщательно продумайте маршрут. Где это возможно, пусть два терминатора обстреливают развилку, чтобы блокировать ее.

Sang-Froid

Конрад (Conrad) должен в одиночку разместить в отмеченных на схеме точках шесть силовых генераторов. Доступная в игре карта будет заполняться лишь по мере того, как вы проводите разведку. Передвигаясь, используйте генераторы, чтобы блокировать атаку.

Blockade

Эта миссия повторяет предыдущую, но теперь Конраду нужно разместить только два генератора. Генестилеры могут появится с любой стороны, и на крупных участках уровня необходима хорошая реакция.

Entombed

Конраду предстоит убить всех гибридов. Потребуется меткость в стрельбе. Получив ранения, отступайте, чтобы восстановить свои жизненные силы. Иначе всё плывет перед глазами и ни о какой точности не может быть и речи.

Неистово преследовать гибридов – это верный путь к гибели. Прорываясь к двери, так рассчитайте свою стрельбу, чтобы ваше оружие не заклинило в самый ответственный момент.

Torpid Adversary

Требуется поместить силовой генератор в указанный пункт. Всё усложняется тем, что генестилерам помогают хитрые и надежно бронированные «солдаты хаоса». В основной части уровня – два десантника, ближе к генератору – еще трое. Враги постараются заблокировать

вас между этими двумя группами. Нужно перебить десантников по одному. При помощи генератора блокируйте проход позади вас.

Torchuous

Вам предстоит обстрелять одну комнату и довести двух терминаторов до выхода. Сложность – в запутанности проходов и ограниченности выделенного вам времени (22 минуты). Сражаясь на бегу, вы быстро истощаете свои силы, а долгое топтание на одном месте приведет к «цейтноту».

Allocate

У одного терминатора – взрывчатка, у другого – генератор, и их надо разместить в разных зонах. Ваш единственный пулеметчик должен «обработать» комнату и привести в действие переключатель. Промежуточные задачи могут выполняться другими персонажами. Выполнение задачи упростится, если каждый терминатор будет перемещаться в паре со своим помощником, прикрывающим его с тыла.

Penetrate

Вы должны вернуть себе CAT и пробраться к выходу. На выполнение задачи отводится только три минуты, поэтому нужно поторопиться.

Funeral Pyre

Надо «обработать» огнем четыре участка и привести в действие пять выключателей. В вашем распоряжении десять терминаторов, но только у Арадиэля (Aradiel) есть пулемет либо силовая перчатка (она нужна для работы с выключателями). Смерть Арадиэля будет означать конец игры.

Девять других терминаторов при необходимости жертвуют собою, чтобы спасти Арадиэля. Однако постарайтесь так продумать маршрут, чтобы избежать жертв. Время не ограничено, поэтому можно перемещаться медленно и осторожно, прикрывая друг друга.

Caged Fury

Генестилеры на этом уровне особенно агрессивны, будьте осторожны. У вас три минуты на то, чтобы провести к выходу трех терминаторов. Важно перемещаться очень быстро, так как генестилеры постоянно прибывают. Держитесь вместе. Тщательно продумайте маршрут по схеме.

Escort

За шесть минут нужно привести в действие пять выключателей и провести к выходу двоих терминаторов. Силовая перчатка, необходимая для работы с переключателями – у Октавиуса (Octavius). Позаботьтесь, чтобы его всегда сопровождали два терминатора, которые могли бы при необходимости блокировать дверь, из которой выходят генестилеры. Чтобы сэкономить время, другие терминаторы должны начать движение к выходу до того, как Октавиус закончит возложенную на него операцию.

Spiral of Strife

Выключатели, которые вы должны переключить, находятся в тех самых клетках, которые надо «обработать» огнем. Лучше сначала приведите в действие выключатель, выйдите, а уж потом опалите комнату. Если вас захватит пламя, подождите, пока оно распространяется, а затем быстро выбегайте (оказаться на вспыхивающем квадрате хуже, чем просто немного постоять в огне).

Inferno

Необходимо огнем «очистить» пять участков. Огнемет есть только у одного терминатора, Маллока (Malloc). Лабиринт коридоров затрудняет защиту, но достаточно довести до выхода только двух терминаторов.

Chilling Encounter

Нужно привести четырех терминаторов на центральную площадку лабиринта. Реактивное

оружие – редкость, и, чтобы обеспечить хорошее прикрытие, его необходимо использовать очень продуманно.

Gauntlet

Выхода должны достичь пять терминаторов. Генестилеры быстро переходят к атаке, поэтому вам нужно сразу же выдвинуть терминаторов на позиции, удобные для создания эффективной зоны обстрела. Терминаторов надо расположить так, чтобы у них был хороший обзор коридоров. Удобно использовать штурмовое орудие, стреляющее на всю длину коридора. Один из пары генераторов силового поля хорошо бы использовать для блокирования первой двери, через которую входят генестилеры. Второй генератор пусть переносит терминатор, периодически опуская его, чтобы прикрыть тылы, пока вы занимаете другие участки.

Space Jam

Разработчик Acclaim
Жанр спорт (баскетбол)

Персонажи взяты из мультипликационных фильмов компании Warner Bros. Достаточно простое управлении в сочетании с превосходной мультграфикой делают эту игру неплохим выбором для начинающего «приставочного» баскетболиста.

Советы

Не оставляйте своего игрока в центре площадки. Старайтесь делать «чистые» броски от лицевой линии.

В «Space Race» не обращайте внимания на стреляющие лазеры. Оставайтесь на «крыше» космического корабля противника, чтобы скрыть каждый поворот.

Призовые возможности

Если вы безошибочно прошли «Speedy's Space Race», то в следующем четверть-тайме вы получите неограниченные «турбо».

А если в «Shout Out» вы выиграете «всухую», то в следующем черверть-тайме каждый ваш бросок в корзину будет исключительно точным.

Случайный выбор

Чтобы включить режим случайного выбора, установите для игры «Intergalactic Tournament» вариант «Hard» и перейдите к игре «Speedy's Space Race» (в любом режиме).

Неограниченная мощь

На титульном экране нажмите ■, ▲, ●, ←, →, L1.

Меню дополнительных возможностей

В меню опций нажмите и удерживайте L1 + L2 + R1 + R2, а на варианте «Game Option» нажмите ✖ – появится меню дополнительных возможностей.

Speedster

Разработчик Psygnosis

Коды

На экране с надписью «Press a key» нажмите:

✖, ↑, ▲, ↓, R1, L1 – секретная трасса;
←, ▲, R1, ●, L1, ↓ – трассы наоборот;
→, ■, ←, ●, ↑, ✖ – суперчемпионат;
L1, R1, L1, ■, R1, ↑ – машина «Heavy Metal»;
↑, ←, →, ✖, ●, ■ – супер-машина.

Spider

Пароли

Laboratory

1FMLC 939GP R8F3B f7KT1 – Lab Floor
CHMLC 939GP R8F3L WGTS3 – Sinks
86MLC 939GP R8F3V F!5S4 – Lab Top
FW1MC 939GP R8F3B F7KT1 – 70's Room

Factory

FW1MC 939GP R8f36 DTTS3 – Boxes
BSRMC 939GP R8F3V TKKT1 – Conveyors
WDRQC 939GP R8F3L M8S95 – Machine Room
8WV5L 939GP R8F36 DTTS3 – Tubes
8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4 – Mechanical Arm Boss

City

9WV5L 939GP r8F3L RT6S4 – Down the street
6SXXS 939GP R8F3L RT6S4 – Side of Building
W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3 – Park
N7KB3 Y19GP $8F3G GK4TS – Under the Street
N7KB3 Y19GP R8F3G GK4TS – Along the Street

Museum

P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3 – Display Cases
G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3 – Volcano
H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4 – Dinosaur Bones
J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1 – Model City
K7Kb3 Y1B15 S8F3Q XSDS4 – Temple
K7KB3 Y1B15 S8F3B TqBB4 – Museum Boss

Sewer

V7KB3 Y1B15 S8F3Q s7QC1 – the Wells
W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95 – Along the Sewer
X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3 – Food Carton
Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1 – Up the Well
Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1 – Ryan's World

Evil Lab

R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4 – Lab Toip
S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3 – Hard Drives
T7KB3 Y118H 56T1F NY4R4 – Brian's Folly
T7KB3 Y118H 56T1t C4LD1 – On the Ceiling:
68KB3 Y118H 56T15 1P6C4 – Kip's Bonus
68KB3 Y118H 56T1T MVM35 – Brain Boss

Коды

Чтобы получить все оружие, нажмите **START** и в «паузе» введите код: ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ✖, ▲, ●.

Чтобы стать невидимым, поставьте игру на «паузу» и введите код: ▲, ■, ●, ▲. Повторное применение кода сделает паука видимым.

Spot Goes to Hollywood

Издатель Virgin

Вместе с главным героем вы скачете по двадцати этапам, собирая таблетки и по дороге сражаясь с врагами. Вы попадете в мир приключений, мир ужасов, мир пиратов, покатаетесь в вагонетках и на космическом корабле.

Выбор этапа игры. 50 «жизней»

На титульном экране нажмите ▲, ↑, →, ↓, ←, ▲, ←, ↓, →, ↑, ▲. Появится опция «Cool». Подведите к ней курсор и нажмите ✖. НА экране «Open Levels» нажмите ✖ еще раз – и надпись изменится на «All Levels Open»: все уровни будут открыты. Выйдите с этого экрана и начните игру, выбрав ответ «Continue». На пиратском экране уровней нажмите → – и сможете выбрать уровень.

Если же на пиратском экране нажать и удерживать ■, а затем нажать **START**, то вы сможете просмотреть все заставки.

Применив код выбора уровня, приостановите игру «паузой». Удерживая ■, снимите игру с «паузы» – теперь у Спота будет 50 «жизней».

Starblade Alpha

Коды

На титульном экране нажмите:

↑, →, ↓, ←, ✖, ✖, ✖ – бесконечные «продолжения»;
↑, ↑, ↓, ↓, ●, ▲, ■ – лазер быстрой стрельбы. Чтобы получить к нему доступ, нажмите во время игры ✖.

Starfighter 3000

Издатель Sony
Жанр космическая стрелялка

Имитатор космического корабля, управлять которым вовсе не сложно. Придется лавировать между горами и зданиями, уходя от преследования и уничтожая все на своем пути.

Секретный режим

Перейдите на экран «Enter Name» и введите: «COFFEE N PICKLE». Когда вы попадете на этот экран в следующий раз, внизу будет указано: «Cheat Now». Теперь вы можете вводить различные секретные имена:

RODGER THE CAT – выбор зданий;
DANIEL DEFOE – корабль со всем мыслимым оружием;
WAG – появится новая опция, позволяющая вам менять пирамиды;
SHOW ME – невидимые ранее призы станут заметны.

Star Gladiator: Final Crusade

Разработчик Capcom
Жанр поединки
Игроков до 2

В фантастических схватках принимают участие девять невообразимых мутантов (есть еще три секретных персонажа).

Кнопки

Управление в этой игре нетрадиционно. Основных приема два: вертикальная атака (■) и горизонтальная (▲). Кик (●) полезен в быстрых атаках без оружия, в качестве начала сложной комбинации или как противодействие атаке соперника. С помощью нажатия →/← + ✖ вы можете оббежать вокруг противника, а нажатием ■ + ▲ – производить броски. Защита (блок) достигается нажатием на ✖.

Для каждого персонажа предусмотрен свой набор допустимых «плазменных комбинаций», состоящих из двух–пяти элементарных атак. Чем длиннее цепочка, тем больше наносимый врагу урон.

Киллер-комбинации

Комбинации указаны в предположении, что ваш боец стоит слева, а его противник – справа.

Hayato – Хайато

← + ▲, ↘ + ■, ■, ■
↘ + ■, ●, ●, ●
← + ▲, ■ + ▲
■, ■, ■, ●, ■, ↑ + ■

June – Джун

↓, ↑ + ●, ■, ▲, ▲, ▲
← + ▲, ↓, ↙, ←, ●, ●
■, ■, ●, ■, ■
■, ●, ●, ●, ▲, ↑ + ●

Saturn – Сатурн

●, ■, ▲, ■, ●
← + ▲, →, ↘ + ●, ■, → + ■
■, ■, ●, ●, ■
■, ■, ●, ●, ▲, ▲

Gamof – Гамоф

↘ + ■, ●, ●
●, ■, ●, ▲
●, ■, ●, ■, ●
■, ▲, ▲, ■, ●, ■

Vector – Вектор

■, ■, ●, ●, ■
●, ■, ●, ■, ●, ●

Gerelt – Герельт

← + ▲, ↘ + ●, ← + ●
← + ▲, ↘ + ■, ■, ▲
← + ▲, ← + ■, →, ← + ●
■, ■, ■, ●, ■, ■

Rimgal – Римгал

← + ▲, ↓, ↙, ←, ●, ●
●, ●, ▲, ■
→ + ●, ■, ■
■, ■, ●, ■, ■, ●

Gor – Гор

← + ▲, →, → + ●, ●, →, ← + ●
▲, ▲, ▲, ■, ▲, ▲, ▲, ▲
▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ■, ■, ■

Zelkin – Зелкин

← + ▲, ■, ■, ▲
← + ▲, ■ + ▲
■, ■, ●, ■, ■, ↑ + ■

Схватка в темноте

На экране «VS» нажмите и удерживайте **L2** + **R2** + ↓, пока не начнется бой.

Секретный режим

Завершите игру на четвертом или более высоком уровне сложности. Вариант игры «Wall» (на экране опций) позволит вам играть на арене, окруженной невидимой стеной.

Забавный герой

Выбрав персонаж, нажмите **START** + → + ● + ■ и удерживайте эти кнопки, пока не начнется раунд. У вашего персонажа будет огромная голова и огромные ноги. Если вместо → нажать ←, то голова и ноги будут уменьшены.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

См. «Masters of Teräs Käsi».

Star Wars: Rebel Assault

См. «Rebel Assault».

Street Fighter Alpha

Издатель	Capcom
Разработчик	Virgin
Выход	1996 г.
Жанр	поединки

Сюжет «Уличного бойца», как и у всех потасовок без правил, несложен: некий фанатик, мастерски владеющий боевыми искусствами, задумал подчинить себе весь мир, вам же нужно не допустить этого безобразия. На ваш выбор предлагаются восемнадцать бойцов, объединивших всех старых персонажей «Street Fighter» с других платформ плюс пять персонажей новых: Sakura, Gen – мастер кун-фу, сумасшедший военный Rolento, Dhalism и Zangief. Расширены возможности игроков, добавлены секретные уровни, новые опции.

Усложненный бой с Акумой

Выберите любого героя, кроме Акумы, и держите **L2**, **R2**, ✖, пока не появится Акума.

Акума в аркадном режиме

Установите сложность игры на пять звездочек и выберите любого героя, кроме Акумы. Если вы играете с первого джойстика, то выбор делайте кнопками ■ или ▲, а со второго – ● или ✖. Сразите семь первых соперников без продолжений и используя не менее десяти суперкомбо-окончаний.

Дан в аркадном режиме

Выберите любого героя, кроме Дана, и пройдите пять противников. Используйте те же насмешки после каждой победы, и Дан появится, как только вы одержите победу в пятый раз. Или попробуйте после победы над пятью соперниками удерживать кнопки ↑ + **L2** + **R2**, пока не появится надпись «Here comes a new challenger».

Быстрый перезапуск

Удерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **SELECT**, нажмите **START**.

Объединенная битва

Сразите всех противников на уровне сложности в пять или более звездочек, затем на экране выбора режима укажите «Team Mode».

Коды для «?»

Прежде чем вводить коды, приведенные ниже, на экране выбора игроков (Character Selection) встаньте курсором на «?».

Как играть за Акуму

Нажмите и держите **L2**. Нажмите ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ и ■ + ▲ (для синего Акумы) или ● + ✖ (для красного Акумы). На втором джойстике вместо ← следует нажимать →.

Как играть за Бизона

Нажмите и держите **L2**. Нажмите ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓ и ■ +▲ (для красного Бизона) или ● + ✖ (для синего Бизона). На втором джойстике вводите то же самое, но замените первые два нажатия ← на →.

Как играть за Дана

Нажмите и держите **L2**, (**R2**, **SELECT**). Нажмите ▲, ■, ✖, ●, ▲ (для розового Дана) или ▲, ●, ✖, ■, ▲ (для зеленого Дана). Коды нужно вводить быстро.

Street Racer

Разработчик	Ubi Soft
Жанр	гонки
Игроков	до 8

Космические гонки комедийных персонажей. У каждого – свой забавный автомобиль. Предусмотрены режимы единоборства, тренировки и чемпионата.

Подсказки

Если хотите быстро обходить все препятствия, включайте «турбо».

Опасаетесь, что на поворотах вас вытолкнут с трассы? Тогда прижимайтесь к внутреннему краю дороги.

Чтобы освоить все нюансы еще не изученной трассы, используйте мелкий план – «Macro View».

Секретные пароли

TRAFIK	–	серебряный кубок;
NEJATI	–	золотой кубок;
DOUGAL	–	платиновый кубок, новый автомобиль «Rabbit»;
TURGAY	–	дополнительные опции.

Suikoden

См. «Genko Suikoden».

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

См. «Puzzle Fighter 2 Turbo».

Syndicate Wars

Издатель Bullfrog

Война преступных синдикатов. Власть правительства недействительна. Все вопросы решаются силой и борьбой агентов. Единственный аргумент – пуля. Вы руководите самым крупным в истории преступным синдикатом и не зря не спите по ночам. Противники строят козни поодиночке и все вместе, везде и всюду. Поднимают голову разгромленные вами банды, подрастают новые. В вашем распоряжении четыре агента. Постарайтесь поскорее решить свои проблемы: просто подчините себе весь мир – и сопротивляться будет некому.

Начиная миссию, вы увидите карту мира. Разная окраска регионов означает влияние различных синдикатов. В нижней части экрана, в середине, указывается численность населения на выбранной территории (POP), налогообложение региона (TAX; «unknown» значит «неизвестно»; если регион перейдет к вам, вы сможете установить налог в свою пользу), принадлежность региона (OWN). Если в нижнем левом углу написано «brief», значит вы установили контроль в соседнем регионе и теперь можете заняться этим (или же это начальная миссия: вам предстоит уничтожить определенный объект именно на той территории, которая сейчас выбрана курсором).

На экране описания миссии купить дополнительную информацию (INFO) или купить увеличение радиуса радара (ENHANCE).

На экране выбора отряда (TEAM SELECTING) пункт «research» предназначен для проведения исследований. Исследования очень дороги, не начинайте с них. Пункт «team» позволяет выбрать команду, а «mods» – искусственные органы. Предусмотрены такие кибернетические импланты:

chest – грудная клетка, повышающая живучесть, ее приобретайте первой. Первая грудная клетка металлическая, вторая – пластичная, что увеличивает мобильность. Третья – композитная, все органы защищены энергетическим полем, предусмотрено самоизлечение;

legs – ноги, позволяющие быстрее передвигаться — на втором месте по важности. Первый номер ориентирован на быстрое движение, снабжен гидравлическим приводом. Ноги номер два пластичны, улучшена балансировка. В ногах-3 применены синтетические мышцы, обеспечивают повышенную скорость перемещения;

heart – сердце, ускоряющее реакцию. Сердце второй версии обеспечивает почти вдвое больший пульс, что позволяет быстрее потреблять гормоны. Третье сердце – кибернетическое, очень экономично и мощно;

arms – руки, чтобы больше нести оружия. Во второй версии улучшена гидравлическая система, а в третьей применены синтетические мышцы. Такие руки позволяют нести тяжелое оружие, сохраняя обычную скорость передвижения;

eyes – глаза, увеличивающие меткость. Глаза-1 позволяют видеть ночью, глаза-2 – определять характер цели и точное расстояние до нее. Глаза-3 обеспечивают прекрасный обзор и встроенный прицел, экономичны;

brain – мозги (сами знаете зачем). Вторые мозги – это нечто вроде сопроцессора, перехватывающего рутинные функции. Церебральный усилитель «мозги-3» позволяет получить доступ к тактической информации, хранящейся в спутниковой информационной системе.

Чтобы получить усовершенствованные модели органов, нужно финансировать соответствующие исследовательские работы.

Теперь, завершив с органами-имплантами, переходите на «equip» – оружие: persuadotron, или pertron (убедитель) предназначен для захвата агентов; pistol (пистолет) — самое слабое оружие, зато дешевое; дробовик shotgun (его цена, см. «cost», – 250) – самое мощное оружие из доступного вам вначале; а вообще самое мощное оружие – это ракетная установка (gaussgun). Uzi (узи) — компактен, пригодится как оружие дальнего действия на ранних стадиях игры. Minigun (пулемет системы Готтлинга) – скорострелен. Laser (лазер) незаменим там, где ваша главная задача – уничтожение. Chiller – это что-то типа огнемета, но извергает не огонь, а жидкий гелий. Винтовка Драгунова (long rang) и бомба с часовым механизмом (time bomb) удобны в терактах. Medikit (медицинский пакет) восстановит здоровье, а персональный щит (energy shield) сделает вас неуязвимым для пуль. Конечно же, усовершенствованное оружие доступно только тем, кто проводит научные исследования.

Пункт «accept» позволяет отправиться на выполнение миссии.

Киборгов всего четыре, но для первой миссии можно ограничиться использованием одного. Задействованный киборг отмечен в правой части игрового экрана. Ниже указаны ячейки «рюкзака».

Стрелкой на экране можно указать, куда киборгу идти. Чтобы поразить человечка, подведите к нему стрелку (она превратится в мишень) и нажмите кнопку (если объект в пределах досягаемости оружия вашего киборга, то мишень меняет цвет). Если стрелка, помещенная на здание, превращается в мишень – значит, там интересующий вас объект. Если наведенная на труп стрелка превращается в вилочку, значит, с трупа можно забрать оружие.

Следите за мигающим словом в левой части экрана. Это задание для вас. ASSASINATE значит найти и уничтожить. PERSUADE – воздействовать персуадотроном, т. е. убедить убедителем (см. об оружии). ELIMINATE – устранить агентов противника, служителей закона или охранников. TAKE OBJECT – выкрасть объект. DESTROY – разрушить что-нибудь.

Секретные возможности

Чтобы получить доступ к любому оружию и любому средству передвижения, нажмите на заставке ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ✖, ●.

Tekken 2

Разработчик	Namco
Издатель	Sony
Выход	1996 г.
Рейтинг	8 из 10

Колоритные персонажи, впечатляющая анимация, завораживающая музыка, множество спецприемов – всех достоиств второго «Tekken» не перечислишь... Первая версия игры, выпущенная специально для PlayStation, вызвала настоящий фурор. Не счесть фанатов, буквально заболевших ею, запоминавших сложные комбинации приемов, проникавших во все тайники аркадной версии и... жаждавших продолжения. Оно вышло. И сразу стало популярным. Богаче стала сюжетная линия. Хорошо смотрится вводный сюжет: он не только раскрывает суть интриги, но и дает много интересной информации о персонажах. Вы узнаете новые неприглядные факты из жизни Казуйи. Все потом и кровью добытые призовые возможности можно сохранить на плате памяти для последующего использования.

Режимы игры

Arcade – аркадный, традиционный режим. Вы можете биться с компьютерными противниками или вызвать на долгую дуэль своего приятеля.

Versus – режим исключительно для двух игроков. Это поединок. На экране выбора бойца показаны сразу все доступные персонажи, и нет необходимости сохранять игру между двумя схватками.

Team Battle – режим командной битвы. Игроки могут набирать в команду до восьми персонажей (каждого только с одним запасом энергии). Бой продолжается до тех пор, пока все бойцы одной из команд не будут истреблены.

Time Attack – режим с отсчетом времени. Фиксируется время, затрачиваемое игроком на прохождение игры.

Survival – режим выживания. Бойцы должны сразиться со всеми персонажами, имея лишь один запас энергии. Когда очередной противник оказывается побежден, восстанавливается небольшая часть «жизни» и побежденный персонаж «добавляется» в вашу коллекцию. Если же побеждены все 25 бойцов, то игра возобновляется.

Practice – тренировочный режим. Здесь можно освоить десятиударные комбинации для каждого персонажа, уж не говоря о всех остальных приемах. В углу экрана имеются записи: сколько ударов включает данный прием, какой он наносит урон сопернику, отразима эта атака или нет.

Вспышки показывают, на какой высоте проводится прием. В любой момент тренировки можно сделать замедленный видеоповтор. Можно также заказать повторы определенных приемов. Если во время тренировки не трогать какой-нибудь персонаж в течение 20 секунд, то у него над головой возникнет облачко, в котором изображены его мысли. Пол думает о ключах от своего велосипеда, а Ванг, например, – о баклажане.

Бойцы и их приемы

Для начала вам будут предложены на выбор десять бойцов. У каждого из них есть свой «босс»: как только вы пройдете игру с каким-нибудь персонажем, его «босс» пополнит компанию на экране выбора игрока.

Многие бойцы способны совершать невероятные приемы, для котоых они вначале должны ***накопить энергию***. Например, Ло, побыв в стойке пару секунд, наносит сопернику мощнейший удар кулаком по ребрам, после чего тот превращается в бесформенный ворох хлама. Роджер и Алекс также могут наносить удары, стопроцентно выводящие соперника из строя. Конечно, в разгар схватки прибегать к таким приемам довольно рискованно. Момент для них должен быть выбран очень тщательно. Но в случае успеха боец может одержать верх в уже, казалось бы, проигранной схватке.

Очень эффектно выглядят приемы, с помощью которых боец ***ломает противнику конечности***. Самый мастерский костолом – это Кинг. Он способен одним движением переломать жертве сразу четыре конечности.

Вершина мастерства в «Tekken 2» состоит в умении провести ***комбинацию из десяти ударов***. У каждого из бойцов есть по меньшей мере один такой прием (со всеми этими комбинациями можно ознакомиться в тренировочном режиме). Для выполнения этих приемов следует особенно четко нажимать на кнопки.

Контратаки в «Tekken 2» – это особые приемы, с помощью которых атаки вашего противника можно обратить против него самого. Для этого нужно суметь блокировать прием соперника и быстро атаковать, пока тот приходит в себя.

В любой момент игры вы можете сделать «паузу» и вызвать на экран полный список приемов для того бойца, за которого вы играете.

Движения для бойцов приведены в расчете на то, что ваш боец стоит слева, а его противник – справа.

■ – удар левой рукой;
▲ – удар правой рукой;
✖ – удар левой ногой;
● – удар правой ногой.

Все персонажи могут совершать бросок сзади: ▲ + ● или ■ + ✖. Чтобы атаковать лежащего соперника, нажмите 🡅 + ▲.

А чтобы наступить на поверженного наземь противника, нажмите 🡆, 🡆, 🡆.

Jun Kazama

Джун Казама – проворная девица, владеющая сложнейшими приемами. Стоя позади противника, она может обхватить его и перекинуть через голову; или схватить противника за руки и бросить его наземь через свой локоть.

Middle Screw Punch – 🡆 + ■
Forward Punch – 🡆 + ▲
Cartwheel Kick – ✖ + ●
Punch-Kick Combo – ■, ✖
Turning Punch – ■ + ●, ▲, ●, 1–2 удара рукой – ■, ▲
Spin Kick – 🡆 + ●
Low Spin Kick – 🡇 + ●

Can-Can Kick – ↓ + ✖ + ●
Leg Sweep – ✖, ●
Leg Sweeps, Cartwheel Kick – ✖, ●, ●, ●, ✖
Spinning Super Kick – → + ✖
2 Punch Combo – ■, ■
Backflip Kick – ← + ✖
Backflip Kick, Sweeps – ← + ✖, ●, ●, ●
Backflip Kick, Upper – ← + ✖, ▲
Counterattack – ← + ■ + ✖ *или* ← + ▲ + ●

Броски:

Spinner – ▲ + ●
Arm Hold – ■ + ✖
White Mountain – ↘ + ▲ + ✖

Комбинации из 10 ударов:

Присев на корточки, нажмите ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖ + ●
Присев на корточки, нажмите ▲, ■, ■, ■, ▲, ■ + ●, ■ + ●, ■, ✖ + ●, ✖ + ●

Wang Jinrey

Ванг Джинрей – «босс» Джун Казамы – неистовый старик, отлично работающий кулаками. Может также взвалить соперника на плечи и опрокинуть его так, что тот покатится кувырком.

Thigh Hit – ↘ + ✖
Triple Punch Combo – ■, ■, ■
High Arrow – ←, ←, ■
Collapsing Fist – ↓, ↘, → + ▲
Double Palm – →, →, ■ + ▲
Double Stab – ↘ + ■ + ▲
Catch Beat – сидя на корточках, нажмите ↓ + ●, ■
Sway Step – в прыжке ✖ + ●
Left Moon – ↘, ↘, ▲ + ●
Fast Thigh Beat – ●, ●, ●
Rolling Stone – ← + ■ + ✖ + ●
Unblockable Charge Fist – ← + ■ + ▲
Counterattack – ← + ■ + ✖ *или* ← + ▲ + ●
Cut Down – сев на корточки, нажмите ▲
Dowble Cut Down – во время исполнения Cut Down нажмите ■, ■
Knock Down – ↘ + ▲
Big Knock Down – во время исполнения Knock Down нажмите ■

Броски:

Take Down – ▲ + ●
Neck Throw – ■ + ✖

Комбинация из 10 ударов: ▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ■

Yoshimitsu

Йосимицу владеет совершенно необыкновенными приемами. Например, поднимает меч и, проткнув собственный живот, поражает стоящего сзади противника. Или, обхватив соперника сзади, взмывает высоко в воздух, переворачивается и грохается на землю.

Punch – Kick Combo – ■, ▲
Punch – Low Kick Combo – ▲, ✖
Lightning Kick(s) – ✖, (●)
Jumping Knee – →, → + ●
Flipping Stomp – ↗ + ✖ + ●
Teleport – ← + ✖ + ● (1–6 раз)

Sit Down – ↓ + ✖ + ●
Kangaroo Kick – ●, ✖
Helicopter Stomp – ↗ + ■ + ▲, ↓
Unblockable Shoulder Cut – ↙ + ■
Unblockable Charging Shoulder Cut – ↙ + ■, потом ↙, ■
Unblockable Sword Thrust – ←, ← + ■
Unblockable Samurai Cutter – ↓, ↙, ← + ■
Spinnig Hilt Strikes – ← + ■ (1–6 раз)
Spinnig Leg Strikes – ↙ + ✖ (1–5 раз)
Falling Tree Kick – во время ударов ногой → + ●
Spinnig Flat Strikes – ↙ + ▲
Spinnig Sweep – ↓, ↘ + ✖
Saw Blade – ←, ← + ■, ■
High Kicks – ●, ●, ●
Backfist – → + ▲
Fake/Turning Suicide – →, → + ■ + ●
Standing Suicide – ↓ + ■ + ●
Spiral Launch – →, → + ✖ + ●
Spiral Dive – во время исполнения Spiral Launch нажмите ■ + ▲
Kangaroo Kick – во время исполнения Spiral Dive нажмите ✖ + ●

Броски:

Flying Body Press – ■ + ✖
Jawcrusher – ▲ + ●
MX Missile – ↓, ↙, ← + ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■
■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■
●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■

Kunimitsu

Кунимицу («босс» Йосимицу) – это женщина в маске, вооруженная смертоносным кинжалом. Замахнувшись, она неожиданно поражает соперника. Может сделать такой кувырок в воздухе, что окажется на загривке у соперника.

Stab – ↙ + ▲
Slice – ← + ▲
Punch, Kick – ▲, ✖
Punch, Low Kick – ▲, ↓ + ✖
Triple Kicks – ●, ●, ●
Spinning Wheel – ↗ + ✖ + ●
Dew Kick – ↓, ↘ + ✖
Storm Attack – →, →, ●
Dash Attack – →, →, ▲
Lightning Kicks – ✖, ●
Spinning Hilt – ← + ■ (1–6 раз)
Spinning Kicks – ↙ + ✖ (1–5 раз)
Tree Felling Kick – во время исполнения Spinning Kicks нажмите → + ●

Броски:

Double Break – ▲ + ●
Rain Drop – ■ + ✖
Back Throw – ↙ + ■ + ✖
Heat Wave – →, →, ✖ + ●
Grass Slice – во время исполнения Heat Wave ■ + ▲

Комбинация из 10 ударов: ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲

Nina Williams

Нина Вильямс действует мощно и неотразимо. Способна раздробить сопернику ребра. Или, разбежавшись, прыгает ему на колени с такой силой, что у того ломаются ноги.

Downward Chop – ← + ■
Double Smash – ▲, ●
Double-Palm – →, → + ■ + ▲
Uppercut + Punch – ↘ + ■, ▲
2 Punches, Double-Palm – ■, ▲, → + ■ + ▲
Rib Kick – присев на корточки, нажмите ●
Kneeling Kick – →, → + ●
Bone Cutter – →, →, → + ✖
Forearm Chop – ↓, ↙, ← + ▲
Triple Smash – ■, ▲, ✖/●
High Kick, Low Kick, Uppercut – ●, ✖, ▲
Lifting Back Kick – ↙ + ✖
Falling Ankle Kick, (Back Kick) – ↙ + ●, (✖)
Punch – Kick Combo – ▲, ✖
Punch – Low Kick Combo – ▲, ↓ + ✖
Low Kick, Uppercut – ↓ + ✖, ▲
2 Punches, Jumping Kick – (↘ +) ■, ▲, ↗ + ✖
2 Punches, Low Kick, Uppercut – ↘ + ■, ▲, ↓ + ✖, ▲
Head Ringer – ↘ + ✖, ●
Flash Combo – ↘ + ✖, ■, ▲
Rapid Kick Combo – ↘ + ✖, ✖, ✖, ✖/●/ ■ /▲
Swan Combo – ↘ + ✖, ▲, ●/ ■ /(↓ +) ✖
Hunting Kicks – ↗ + ●, ✖, ●
Unblockable Hunting Swan – ↙ + ■, ▲ (для прекращения приема нажмите ↑, ↑)
Counterattack – ← + ■ + ● *или* ← + ▲ + ✖

Броски:

Arm Turn – ■ + ✖
Lifting Toss – ▲ + ●
Falling Elbow – во время исполнения Lifting Toss нажмите ■, ▲, ■
Arm Lock – во время исполнения Falling Elbow нажмите ▲, ■, ✖
Neck Throw – → + ■ + ▲
Embracing Elbow Strike – ↘, ↘ + ■
Scissors Takedown – ↓, ↘, → + ✖ + ●
Achilles Hold – во время исполнения Scissors Takedown нажмите ✖ + ●, ●, ▲, ■ + ▲
Turning Achilles Hold – во время исполнения Achilles Hold нажмите ■, ✖, ▲ + ●, ✖ + ●, ■ + ▲
Twisted Knee – ✖, ■, ●, ▲ + ●
Palm Grab – ↓, ↘, → + ■ + ▲
Arm Bar – во время исполнения Palm Grab нажмите ✖, ●, ✖, ■ + ▲
Elbow Lock – ■, ✖, ●, ■
Double Arm Hyperextension – во время исполнения Elbow Lock нажмите ✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Falling Shoulder Lock – ▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

(↘ +) ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
(↘ +) ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖
(↘ +) ■, ▲, ■, ●, ✖, ✖, ●, ▲, ●, ✖

Anna Williams

Анна Вильямс – сестра и «босс» Нины. Может схватить соперника, стоя к нему спиной, и перекинуть вперед через себя. Или хватает соперника за руки, выкручивает их в прыжке и отбрасывает неприятеля прочь.

1–2 Punch	–	■, ▲
Destruction Palm	–	→, → + ■ + ▲
Unblockable Hunting Swan	–	↙ + ■ + ▲
Triple Smash	–	■, ▲, ●
Punch, Kick	–	▲, ●
Punch, Low Kick	–	▲, ↓ + ●
Stab	–	сев на корточки, нажмите → + ■
Flip Kick	–	→, → + ●
Small Somersault Kick	–	↓, ↑ + ●
Big Somersault Kick	–	↓, ↑ + ●
Rapid Kicks	–	↘ + ✖, ✖, ✖, ✖
Hunting Kicks	–	↗ + ●, ✖, ●
Rave Kick	–	↓ + ■, ↓ + ●
Scissors	–	↓ + ■ + ▲
Bone Cutter	–	→, →, →, ✖
Cross Cuts	–	← + ■, ■, ■
Counterattack	–	← + ■ + ● *или* ← + ▲ + ✖

Броски:

Toss	–	▲ + ●
Arm Flip	–	■ + ✖
Neck Toss	–	■ + ✖, →
Palm Grip	–	↓, ↘, → + ■ + ▲
Arm Twist	–	во время исполнения Palm Grip нажмите ■ + ✖, ●, ■ + ▲
Arm Hold	–	во время исполнения Arm Twist нажмите ■ + ▲, ●, ✖, ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
Neck Hold	–	✖, ●, ✖, ■ + ▲
Upside Down Hold	–	■, ✖, ▲, ■
Bar Throw	–	во время исполнения Upside Down Hold нажмите ▲, ✖, ■ + ▲, ✖ + ●, ■ + ▲
Back Bar	–	✖, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
Throw Hold	–	▲, ■, ✖, ●, ■ + ▲

Комбинация из 10 ударов: (↘ +) ■, ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●

Marshall Low

Красавец Маршал Ло напомнит вам Брюса Ли. Ло владеет множеством молниеносных атак. Двойной удар ногами – и соперник взлетает в воздух. А сделав захват головы соперника, Ло совершает прыжок и шмякает врага лицом о землю.

1–2 Punch	–	■, ▲
Left Fist Flurry	–	■, ■, ■, ■, ■
Dragon Knuckle Combo	–	(→ + ▲), ▲, ▲
Step-in Middle Kick	–	↘ + ✖
3 High Kicks	–	✖, ✖, ✖
High Kick(s), Middle Kick	–	✖, (✖), → + ✖
Shinkick	–	↓ + ✖
Shinkick, High Kicks, Middle Kick	–	↓ + ✖, ✖, (✖), → + ✖
Low Kick – Flipkick	–	↓ + ✖, ● *или* ↓ + ●, ✖

2 Kicks в подскоке – нажмите ✖ + ●, ✖
Crescent Kick – ●, 🡅 + ✖
Jumpkick, Kick в подскоке – 🡅 + ✖, ●
High Kick, Flip Kick – ●, 🡅 + ✖
High Flip Kick – 🡇, 🡅 + ●
Low Flip Kick – 🡇, 🡅 + ●
Flip Drop – 🡇, 🡅 + ✖ + ●
Spinning Kick Combo – ●, ✖, ●
Dragon Slide – 🡇, 🡆, 🡆 + ✖
Dragon's Tail – 🡄 + ●
Dragon Slash – 🡆, 🡆, 🡆 *или* во время бега удерживайте ✖
Dragon Fang – 🡄 + ■ + ▲ (для прекращения приема нажмите 🡅, 🡅)

Броски:

Dragon Dive – ■ + ✖
Dragon Knee – 🡆, 🡆 + ✖ + ●
Chastisement Punch – ▲ + ●
Dragon Fall – во время исполнения Chastisement Punch нажмите ■, ▲, ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

🡆 + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●
🡆 + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, 🡇 + ✖, 🡇 + ✖, ✖, ●, ●
🡆 + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, 🡇 + ✖, (●, ●, ●)
🡆 + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, 🡇 + ✖, 🡇 + ✖, ●, ●, ●
🡆 + ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●

Baek Doo San

«Босса» Маршала Ло звать Баек Ду Сан. Этот китаец в пижаме – большой специалист драться ногами. Занеся ногу, он резким разворотом обрушивает ее на голову соперника. В драке на земле способен вывернуться из-под соперника и, оседлав его, сломать ему шею.

Backfist – 🡆 + ▲
Butterfly Kicks – ✖, ✖, ✖, ●
Butterfly Needle – ✖, ✖, ✖, 🡇 + ●
Hammer Heel – 🡆, 🡆 + ●
Black Widow Combo – ✖, ✖, ●, ●
Albatross – присев на корточки, нажмите ●, ●, ✖
Back's Rush – 🡇 + ●, ✖, ✖, ✖
Wing Blade – 🡆, 🡇, 🡆 + ✖
Hunting Howk – 🡅 + ✖, ●, ✖
Axe Kick – 🡆, 🡆 + ✖
Triple Threat – 🡆 + ●, ●, ✖
Super Axe Kick – 🡄 + ✖ + ●
3 Leg Kicks – 🡇 + ✖, ✖, ✖
2 Leg Kicks, Low/High Kick – 🡇 + ✖, ✖, (🡇 +) ✖
Flamingo – 🡄, 🡄 + ✖
Sidestep – во время исполнения Flamingo нажмите 🡄
Heel Kick – 🡄 + ✖
Flamingo Hurricane – ✖, ●, ●, ●, ✖

Броски:

Rolling Throw – ■ + ✖
Rolling Smash – 🡆 + ▲ + ● *или* 🡆, 🡆 + ▲
Swordish Throw – 🡄 + ■ + ✖
Another Rolling Throw – ▲ + ●

Комбинации из 10 ударов:

●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ●, ✖, ●, ✖
●, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ✖
●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ✖

Heihachi Misima

Хейхачи Мисима – этакий громила с косичкой, способный поразить соперника молниеносным ударом кулака в голову. Любит также, придерживая противника, ударить его лбом.

Shining Fists – ■, ■, ▲
Devil Fists – ■, ▲, ■
Double Uppercut – ↘ + ■, ▲
Thunder Godfists – →, ↓, ↘ + ■
Wind Godfists – →, ↓, ↘ + ▲
Left Axe Kick – →, → + ✖
Corpse Splitter – ↗ + ▲ + ●
Sky Foot Slice – →, →, → + ●
2 Jumping Kicks – ↗ + ✖, ●
Right Axe Kick – → + ●
Crushing Kick – →, ↗ + ●, ✖
Screw Blade Leg Attack – ↗ + ●, ●
Hell Sweeps, Axe Kick – →, ↓, ↘ + ●, ●, ●, ●, ●
Death Fist – ←, ↓, → + ▲
Tile Splitter – ↓ + ■
Tile Splitter, Death Fist – ↓ + ■, ▲
Demon Godfist – →, → + ▲
Unblockable Demon Tile Splitter – ↓ + ■ + ●
Slice Kick – →, ↓, ↘, ✖
Low Slice Kick – →, ↓, ↘ + ✖
High Kick, Axe Kick – присев на корточки, нажмите ●, ●
Shadow Foot – ←, ←, ←

Броски:

Neck Breaker – ■ + ✖
Powerbomb – ▲ + ●
Head Butt – →, → + ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ●
↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ■
↘ + ✖, ▲, ▲, ●, ●, ■, ●, ■, ▲, ■
→ + ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■

Lee Chao Lan

Блондинка Ли Чао Лан – вылитый Ло в женском обличии. Обворожительная Ли служит «боссом» у Хейхачи Мисимы. Присев на корточки, она вдруг взвивается в ослепительном прыжке (штаны-то пестрые!) и наносит сопернику такой удар в лицо, что тот теряет сознание. Или же Ли обхватывает соперника сзади веревкой и грохает лицом оземь.

1-2 Punch – ■, ▲
Stepping Kick – ↘ + ✖
Spinning Kicks – ●, ✖, ●
Rave War Combo – → + ▲, ▲, ▲
Low Somersault Kick – ↓, ↑ + ✖/●
High Somersault Kick – ↓, ↑ + ●
Somersault Fall – ↓, ↑ + ✖ + ●
Left Jabs – ■, ■, ■, ■, ■
Knuckle Combo – ▲, ▲
Triple High Kicks – ✖, ✖, ✖
Unblockable Charging Fang – ↙ + ■ + ▲ (для прекращения приема нажмите ↑, ↑)
Slide Trip – →, →, потом ✖ + ●

Slide Kick – ↓, ↘, ↘ + ✖
Slam – ●, ↑ + ✖
Cyclone – ↓ + ✖ + ●
Shoulder Drop – →, →, ✖
Backflip – ←, ←, ✖ + ●
Blaze Kick – ↓, ↙ + ●
Infinity Kicks – сев на корточки, нажмите ✖, ✖, ↓ + ✖, ✖
Infinity High Kicks – во время исполнения Infinity Kicks повторяйте нажатие ↑ + ✖
Infinity Low Kicks – во время исполнения Infinity Kicks повторяйте нажатие ↓ + ✖

Броски:

Chastisement Punch – ▲ + ●
Neck Snap – ■ + ✖
Knee Dive – →, →, ✖ + ●

Комбинация из 10 ударов: ↘ + ■, ▲, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ●

Paul Phoenix

Поль Феникс обладает неотразимым ударом. Напрягая руку, он превращает свой кулак в сияющий шар. Удар – и соперник отлетает в сторону.

1-2 Combo – ■, ▲
Punch – Kick Combo – ▲, ✖
Punch – Low Kick Combo – ▲, ↓ + ✖
Double Jumpkick – ↗ + ✖, ●
Somersault Kick – →, → + ●
Jumping Kicks, Middle Kick – →, → + ✖, ●, ●
Jumping Kicks, Low Kick – →, → + ✖, ●, ✖
Tile Splitter – ↓ + ■
Tile Splitter, Death Fist – ↓ + ■, → + ▲
Elbow Strike – ↓, → + ▲
Death Fist – ↓, ↘, → + ▲
Stone Splitter – ↓ + ▲
Tile Splitter, Falling Leaf Combo – ↓ + ■, ●, ▲
Flash Elbow – →, → + ▲
Unblockable Death Fist – ← + ■ + ▲
Elbow Strike, Death Fist – ↓, ↘ + ▲, ■
Elbow Strike, Lifting Leg Punch – ↓, ↘ + ▲, ▲
Counterattack – ← + ■ + ✖ *или* ← + ▲ + ●

Броски:

Shoulder Throw – ■ + ✖
Shoulder Popper – ▲ + ●
Striking ShihoNage – ↘ + ■ + ▲
Stomach Throw – ■ + ✖ + ←
Shoulder Ram – →, → + ■ + ▲
Standing Tackle – ↙ + ■ + ▲
Black Strangle – во время исполнения Standing Tackle нажмите ▲, ■, ■, ✖, ●, ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

■, ▲, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■
■, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■

Kuma

Поль Феникс взял себе в директора дрессированного медведя Куму. Неплохой выбор, если учесть длину когтистых лап Кумы. Сев наземь перед соперником, он так колотит верхними лапами, что перемалывает оппонента в фарш.

Bear Knuckle – ■ + ▲
Sit Down – ✖ + ●
Punch Combo – ■, ■, ■
Bear Heavy Cannon – → + ■, ■, ■
Spring Hammer – когда противник внизу, нажмите ↓ + ■ + ▲
Double Upper – сев на корточки, нажмите ■ + ▲
Double Hammer – ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
Hip Press – ↗ + ✖ + ●
Upper Lash – ↘ + ■, ▲, ■, ▲
Megaton Claw – ←, ↓, → + ▲
Bear Scissors – → + ■ + ▲
Mad Swing – ↓, ↘ + ■, ▲, ■, ■
Blood Claws – ■, ▲, ■, ▲
Charging Claw – ← + ■ + ▲
Salmon Hunt – ←, → + ▲ + ✖

Броски:

Bear Hug – ▲ + ●
Bear Crush – ■ + ✖
Bite – → + ▲ + ●

Комбинация из 10 ударов: ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲

Jack 2

Второй Джек – неистовый драчун. Присев на корточки, он наносит серию ударов ногами, словно танцует «казачок». Схватив соперника за шиворот, он может протащить его по земле и мощным броском кинуть далеко-далеко...

Hammer Combo – ■, ■, ■
Punch + Elbow – ▲, ■
Hammer Knuckle – ↘ + ■ + ▲
Bravo Knuckle – ↓ + ■ + ▲
Machine-gun Knuckle – ↙ + ■, ■, ■, ■, ■, ▲
Megaton Knuckle – ←, ↙, ↓, ↘ + ▲
Megaton Strike – ↓ + ■, ▲
Gigaton Punch – ←, ↓, → (1–5 раз) + ■
Power Scissors – →, → + ■ + ▲
Meltdown – ↓ + ■ + ▲
Scissors, Meltdown – → + ■ + ▲, ■ + ▲
Scissors, Megaton Punch – → + ■ + ▲, ↘ + ▲
Creeping Punches – ↘ + ■, ▲, ■ *или* ↘ + ▲, ■, ▲
Double Uppercut, Double Hammer – присев на корточки, нажмите ■ + ▲, ■ + ▲
Double Hammer, Double Uppercut – ■ + ▲, ■ + ▲
Hip Press – ↗ + ✖ + ●
Sit Down – ↓ + ✖ + ●
Blade Fan – сидя, нажмите ■, ▲, ■, ▲
Violent Uppercut – присев на корточки, нажмите ■

Cossack Kicks – ↙ + ✖, ✖, ●, ✖, ✖, ●
Hammer Rush – ↓ + ■, ■, ■, ▲, потом ↓ + ■ *или* ↘ + ▲ *или* → + ▲
Wild Swing, Backfist – ↓, → + ■, ▲, ■, ■
Uppercut Series – ↘, ▲, ■, ▲, ■
Spring Hammer Punch – находясь на полу, нажмите ↓ + ■ + ▲

Броски:

Gorilla Press – ▲ + ●
Hell Press – ■ + ✖
Hell Press, Face Basher – ■ + ✖, ■ + ▲
Piledriver – ↙, → + ■ + ▲
Catapult – ↘ + ▲ + ●
Backbreaker – ↓, ↙, ← + ▲
Pyramid Driver – ↓, ↘, → + ■

Комбинации из 10 ударов:

↓ + ▲, ■, ■, ■, ■, ▲, ■, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
↗ + ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
↗ + ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲

Prototype Jack

У Второго Джека нет «босса» – у него есть прототип. Этот роботообразный громила, облаченный в доспехи, разбежавшись по направлению к сопернику, в прыжке распластывается над землей и бьет соперника кулаками ниже колена. Это больно. Еще у Джека-Прототипа есть ракеты, с помощью которых он взлетает в воздух и обрушивается на соперника сверху.

Jack Hammer – ■, ■, ■
Overhead Hammer – ■ + ▲
Hammer – сев на корточки, нажмите ■ + ▲
Double Hammer – ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
Spring Hammer – когда противник на полу, нажмите ↓ + ■ + ▲
Knuckle Upper – ↘ + ■, ▲, ■, ▲
Megaton Blast – ←, ↓, → + ▲
Gigaton Punch – ←, ↓, → + ■ (1–5 раз)
Megatone Upper – ←, ↓, ↘ + ▲
Dive Bomb – ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●
Power Scissors – → + ■ + ▲
Winding Punches – ↓, ↘ + ■, ▲, ■, ■
Hammer Hits High/Low – ↓ + ■, ■, ■, ▲, →/↓ + ▲
Blaster – ↓ + ■, ▲
Darkness Cutter – → + ● + ■
Head Slide – → + ✖ + ●
Hip Press – ↗ + ✖ + ●
Fan Hits – после исполнения Hip Press нажмите ■, ▲, ■, ▲
Sit Down – ↓ + ✖ + ●
Leg Swipes – во время исполнения Sit Down нажмите ■, ▲, ■, ▲

Броски:

Lift and Slam – ▲ + ●
Hell Press – ■ + ✖
Megaton Throw – ▲ + ●, ↙, ↓, ↘ + ▲
Slap Down – ↙ + ▲ + ✖

Комбинация из 10 ударов: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲

King

Кинг-Король – это монстр со звериной пастью. Опрокинув соперника, Кинг переворачивает его и прокусывает ему колено. Или, прыгнув сопернику на колени, тянет его на себя и переворачивает вниз головой.

1–2 Uppercuts	–	■, ▲, ■
All Kicks	–	↓, ↘ + ● (1–5 раз)
All Kicks, Middle Smash	–	↓ + ✖ + ●, (●), ▲
Smash Uppercut	–	→, → + ▲
Flying Cross Chop	–	→, → + ■ + ▲
Jail Kick	–	→, → + ●
Drop Kick	–	✖ + ●
Sattelite Drop Kick	–	→, →, → + ✖ + ●
Dynamite Uppercut	–	↓, ↘ + ▲
Knuckle Bomb	–	↗ + ■ + ▲
Short Elbow Drop	–	↓ + ■ + ▲
Elbow Drop	–	в прыжке нажмите ▲ + ●
Double Knee Drop	–	в прыжке нажмите ✖ + ●
Punch-Uppercut	–	▲, ■
Low-Punch Uppercut	–	↓ + ■, ▲
Unblockable Jaguar Lariat	–	→ + ■ + ▲
Unblockable Flipping Body Flash	–	→ + ■ + ●
Frankensteiner	–	↘ + ✖ + ●
Stomach Smash	–	→, →, ▲
Jaguar Backbreaker	–	во время исполнения Stomach Smash нажмите ■ + ▲
Jumping Powerbomb	–	■ + ▲, ↑, ↓ + ✖ + ●

Броски:

Coconut Crush	–	■ + ✖
Brain Buster'	–	▲ + ●
Giant Swing	–	→, ←, ↓, → + ■
Tombstone Piledriver	–	↙, → + ■ + ▲
DDT	–	↙, ↙ + ■ + ▲
Jaguar Driver	–	↓, ↘, → + ■
Figure-4	–	↙ + ■ + ▲
Reverse Arm Clutch	–	→, ↘ + ■ + ✖ *или* →, ↘ + ▲ + ●
Backdrop	–	во время исполнения Reverse Arm Clutch нажмите ▲, ■, ■ + ▲
German Suplex	–	во время исполнения Backdrop нажмите ✖ + ●, ■ + ▲
Powerbomb	–	во время исполнения German Suplex нажмите ■, ▲, ✖ + ●
Giant Swing	–	во время исполнения Powerbomb ▲, ■, ✖, ●
Ankle Lock	–	→, ↘ + ▲ + ✖
STF	–	во время исполнения Ankle Lock нажмите ■, ▲, ✖, ■, ■ + ▲
Scorpion Death Lock	–	■ + ▲, ✖, ■, ■ + ✖
Indian Death Lock	–	■ + ▲, ■, ✖, ■ + ▲ + ●
Romero's Special	–	во время исполнения Indian Death Lock нажмите ■ + ▲, ✖, ●, ■ + ▲, ■ + ▲ + ✖ + ●

Комбинации из 10 ударов:

■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ✖

■, ▲, ■, ■, ✖, ✖, ●, ✖, ▲, ■ + ▲

■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ■

■, ▲, ■, ■, ✖, ✖, ●, ●, ■, ✖

Armor King

«Босс» Кинга – огромная страшная кошка, Бронированный Кинг. Может перевернуть соперника вверх ногами и грохнуть головой оземь. Или поворачивается к сопернику задом, а потом обрушивается на него в кувырке – чисто кошачья изощренность!

Satellite Drop Kick – →, →, →, ✖ + ●
King Kick – →, →, ●
1–2 Punch – ■, ▲
1–2 Uppercut – ■, ▲, ■
Dynamite Uppercut – ↓, ↘ + ▲
Explode – →, → + ✖ + ●
Straight Kick – →, →, ●
Knuckle Bomb – ↗ + ■ + ▲ (удерживайте ↓ для увеличения силы)
Shoulder Strike – → + ■ + ●
Shin Kicks – ↓, ↘ + ●, ●, ●, ●, ●
Elbow Drop – в прыжке нажмите ▲ + ●
Grand Smash – →, →, ▲
Flying Chop – →, →, ■ + ▲
Knee Drop – ↑ + ✖ + ●
Frankensteiner – ↘ + ✖ + ●
Black Smasher – →, ↓, ↘ + ▲
Dark Smasher – →, ↓, ↘ + ■
Arrow Straight – ← + ■ + ●

Броски:

Brain Buster – ▲ + ●
Coconut Crush – ■ + ✖
Tombestone Piledriver – ↙, → + ■ + ▲
Jaguar Driver – ↓, ↘, → + ■
DDT – ↙, ↙ + ■ + ▲
Giant Swing – →, ←, ↓, → + ■

Комбинация из 10 ударов: ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, ●

Michelle Chang

От апперкота индианки Мишель Чанг соперник буквально взлетает в воздух. Она может также, схватив соперника за руки, перекинуть его назад через собственную голову и грохнуть спиной оземь.

Punch, задний скрытый удар – ▲, ←
Rushing Uppercut – → + ■
Charging Punches – ■, ■, ■
Side Spin, Kick – ✖ + ●, ●
2 Puchs, Low/Hidh Kick – ■, ▲, ✖/●
2 Punch Combo – ↘ + ■, ■
Death Push, Big Punch – ↘ + ▲, ■ (первый удар должен достать противника)
Double Strike – ■ + ▲
Death Push, Low/High Kick – ↘ + ▲, ✖/●
Front Leg Sweep – ↓ + ●
Front Leg Sweep, Uppercut – ↓ + ●, ■

Front Leg Sweep, High Kick – ↓ + ●, ●
Front Leg Sweep, Fan Kick – ↓ + ●, ↓ + ●
Kick, Low Kick, Uppercut – ●, ●, ■
Punt Kick – ↘ + ✖
Jumping Kick – →, →, → *или* во время бега удерживайте ✖
Dashing Left Elbow – →, → + ■
Dashing Punch – ↓, ↘ + ■
Dashing Right Elbow – ↓, ↘ + ▲
Dashing Elbow, Kick – →, → + ■, ●
Club Fist, Sweep, Bow Leg – ■ + ●, ✖
Death Push, Punt Kick, Uppercut – ▲ + ✖, ■
Slice Uppercut – присев на корточки, нажмите ▲
Slice Uppercut, Elbow – присев на корточки, нажмите ▲, ▲
Slice Uppercut, Charging Punches – присев на корточки, нажмите ▲, ■, ■
Slice Uppercut, Kicks/Uppercut – присев на корточки, нажмите ▲, ●, (↓ +) ● *или* ▲, ●, ■
Blue Sky Cannon – присев на корточки, нажмите ●
Punches, Sweep Bow Leg – ■, ■, ●, ✖
Super Uppercut – → + ■ + ●
Earthquake Stomp – ↗ + ✖ + ●
Back Leg Sweep – ↓, ↘ + ●
Back Leg Sweep, Penetrating Bow Leg – ↓, ↘ + ●, ✖

Броски:

Front Suplex – ■ + ✖
Fisherman Suplex – ▲ + ●
Nelson Suplex – ↘ + ■ + ▲
German Suplex – зайдя сзади, нажмите ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ■
▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ✖, ▲, ■
▲, ■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ●, ✖

Ganryu

Толстый Генрю – «босс» Мишель Чанг – это борец сумо, владеющий множеством хитрых приемов. Пополнив запас энергии и сев на корточки, он потом таранит соперника. А сделав захват «сумо», он так опрокидывает противника на землю, что ломает ему хребет.

Triple Punch – ■, ■, ■
Punch, Elbow – → + ▲, ■
Double Swing – ■ + ▲
Knock Over – ← + ■ + ▲
Stomp – ↓ + ●
Running Punches – ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
Spring Hammer – сев на корточки, нажмите ↓ + ■ + ▲
Double Upper – сев на корточки, нажмите ■ + ▲
Megaton Thruster – ←, ↓, → + ▲
Clash – ←, ↓, → + ■

Scissors – → + ■ + ▲
Hip Press – ↗ + ✖ + ●
Hopping Palm – ↓ + ▲, ▲, ▲ (с повторением)
Right Upper – ↓, ↘ + ▲
Thunder Slap – ↘ + ▲ + ✖
Shaving Push – ↓, ↘ + ■, ▲, ■, ■
Flip Punch – сев на корточки, нажмите ↓ + ■ + ▲
Sumo Smash High/Low – ↓ + ■, ■, ■, ▲, →/↓ + ■
Hip Throw – ▲ + ●
Sumo Hold – ■ + ✖
Sumo Slap – →, →, ▲ + ✖
Overhead Throw – ▲ + ●

Lei Wulong

Лей Вулонг похож на Джекки Чана, но стиль кун-фу у него совсем другой! Став в позу, он наносит несколько ударов левой ногой, а потом проводит мощный удар правой. Или же, прыгнув на соперника, бьет его в живот так, что тот опрокидывается на спину.

Punch, Turning Fist – ■, ▲
High Crescent, Turning Heel Sweep– ✖, ✖
Front Kick – присев на корточки, нажмите ●
Quick Turn – ← + ✖ + ●
Fall Over – ↓ + ✖ + ●
Backflip Kicks – отвернувшись, нажмите ✖ + ● (до трех раз)
Crescent, 2 Punchs, Kicks – → + ●, ■, ▲, ✖, (↓) + ●
Flying Wheel Kick, Quick Drop – ●, ✖
Jumping Crescent(s) – ✖, ●, ↑ (1–3 раза)
Spinning Foot Sweep, (Jumping Hook Kick) – ↙, ●, (●)
Dropping Ankle Kick, (Rolling Kicks) – ●, ●, (✖), (✖), (✖)
Charging Punches – →, ▲, ■, ▲, ■
Running Punches, Low Kick – →, ■, ▲, ■, ▲, ✖→●
Charging Crescent, Front Kick – →, ✖, (↓ +) ●
Jump up Kick – стоя на полу, нажмите ✖ + ●
Double Jump up Kick – стоя на полу, нажмите ✖, ●
Pose – ← + ■ + ●
Phoenix Kick – во время исполнения Pose, нажмите ●
Step-in Sidekicks – ✖, ✖, ✖, ✖, ✖

Броски:

Jumping Bird – ■ + ✖
Sleeper Hold – ▲ + ●
Tai Trip – →, → + ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

■, ▲, ■, ✖ + ●, ▲, ■, ●, ■, ▲, ✖
■, ▲, ■, ✖ + ●, ▲, ■, ●, ■, ●, ●
■, ▲, ■, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ■, ■, ▲

Bruce Irvin

Долговязый кикбоксер Брюс Ирвин – «босс» Лея Вулонга. Брюс лихо орудует кулаками и коленями. Напрягшись, он наносит противнику сильный удар в живот. Или в прыжке, отклонившись назад, обрушивает на соперника тяжеленный кулачище.

Jumping Punch	–	■ + ▲
Lunging Front Kick	–	→, → + ●
Sidestep Elbow	–	→ + ■ + ▲
Triple Elbows	–	→ + ■, ▲, ■
Triple Knees	–	← + ●, ✖, ●
1–2 High Kick	–	■, ▲, → + ●
1–2 Low Kick	–	■, ▲, ↓ + ●
Front Kick	–	← + ✖
Front Kick, Knee	–	← + ✖, ●
Roll	–	←, ←, ✖ + ●
Unblockable Dashing Hook	–	← + ■ + ▲ + ✖
Mega Roundhouse	–	→, → + ✖
Sidewinder	–	← + ■ + ●
Punching Elbow	–	→, → + ■ + ▲
Spinning Back, Roundhouse	–	✖, ✖
Double Breaker	–	↘ + ■, ▲
Sniper Combo	–	← + ●, ✖, ●
Lunging Mid Kick	–	↘ + ✖ + ●
Cyclone Move	–	↘ + ✖
Tornado Upper	–	во время исполнения Cyclone Move нажмите ■
Броски:		
Soft Knee	–	▲ + ●
Hard Knee	–	■ + ✖
Forward Knee Kick	–	↓, ↘, → + ■ + ▲ + ●
Low Left Knee	–	во время исполнения Forward Knee Kick нажмите ✖, ■ + ▲ + ✖
Head Throw	–	■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
Turning Knee Kick	–	во время исполнения Low Left Knee нажмите ■, ✖, ■ + ▲ + ●
Flying Knee Kick	–	во время исполнения Turning Knee Kick нажмите ▲, ●, ■, ■ + ▲ + ●

Kazuya

Боец Казуйя появится, когда вы закончите игру в качестве любого из «боссов». Это страшный соперник с невероятными молниеносными комбинациями ударов! Отвернувшись от соперника и подзарядившись, он наносит мощнейший апперкот, от которого противник летит в воздух. Быстрым захватом Казуйя повергает врага на землю и лупит несчастного по голове.

1–2 Straight Combo	–	■, ■, ▲
1–2 Backfist	–	■, ▲, ▲
Forward Flip	–	●, ✖
Lighting Uppercut	–	→, ↓, ↘ + ▲
Dragon Punch (Side Kick)	–	→, ↓, ↘ + ■ (✖)
Jumping Side Kick	–	→, →, →, ✖
Double Uppercuts	–	↘ + ■, ▲
Two Spinnig Sweeps	–	→, ↓, ↘ + ●, ●

Charging Spinning Dragon Punch – ← + ■ + ●
Jimp Kick, Low Sweeps – ↗ + ●, ●, ●, ●
Double Overhead Kick – ↘ + ●, ●

Броски:

Shoulder Toss – ▲ + ●
Double Face Kick – ■ + ✖
Headbutt – →, → + ■ + ▲

Комбинации из 10 ударов:

→, → + ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ▲, ■
→, → + ▲, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲, ■
→, → + ▲, ■, ●, ●, ▲, ●, ●, ✖, ▲, ▲

Devil, Angel

Дьявол и Ангел – сверхмощные ипостаси Казуйи – явятся, когда вы закончите игру за обычного Казуйю.

Дьявол взмывает в воздух и, напившись энергии, испускает страшный лазерный луч. Другой луч он заряжает, стоя на земле.

Приемы и броски Дьявола и Ангела аналогичны приемам Казуйи. Но дополнительно Дьявол и Ангел могут атаковать лазерами:

Standing Laser – ■ + ▲
Jumping Laser – ✖ + ●

Roger, Alex

Рождер и Алекс появятся в вашем распоряжении, если вы одержите «великую победу» – победу за Ангела или за Дьявола.

Это два комичных зверя с массой забавных приемов. Вращая верхней конечностью, Роджер может зарядить ее так, что его удар приобретет сокрушительную силу. Этот полоумный кенгуру может упасть на спину и ползать, нанося удары задними лапами.

4 Punches, Power Punch – → + ■, ■, ▲, ■, ▲
Unblockable Wind-up Punch – ← + ■
Quick Rabbit Punch – →, ■
Crawling Floor Kicks – ↙ + ●, ✖, ●, ✖, ●
Backward Roll – во время исполнения Crawling Floor Kicks нажмите ←
Floor Kick, Slide Floor Kick – ↙ + ●, ■
Double Drop Kick – ← + ✖ + ●
Dragon Punch – →, потом ↓, ↘ + ■
Turn – ↙ + ✖
1–2 Uppercut – ■, ▲, ■
Drop Kick – ✖ + ●
Spinning Drop Kick – →, →, →, ✖ + ●
Straight Face Kick – →, →, ●
Shin Kicks – ↓ + ✖ + ●
Jumping Dive – →, →, ■ + ▲
Frankensteiner – ↘ + ✖ + ●

Броски:

Brain Buster – ▲ + ●
Headbutt – ■ + ✖
DDT – ↙, ↙ + ■ + ▲
Piledriver – ↙, → + ■ + ▲

Нечестный бой

Удерживая в нажатом состоянии ↘ (если вы слева) и нажимая клавишу правого удара, можно закончить игру менее чем за четыре минуты.

Пурпурный костюм Казуйи

В вашей коллекции должны быть собраны все персонажи. Если теперь, выбирая Казуйю, нажать **START**, то вы получите секретный костюм императорских тонов.

Секретный ракурс

Чтобы взглянуть на схватку из-за спины своего бойца (превращающегося на это время в проволочный каркас), выбирая аркадный режим для одного игрока, нажмите **L1** + **L2** и удерживайте, пока не начнется схватка. Но предварительно нужно собрать в своей коллекции все 25 персонажей.

Бойцы – младенцы

Этот секретный режим станет доступен вам, если нажать **SELECT** при выборе бойца (или в промежутке между схватками).

Сражение на небе

Получив в свое распоряжение всех секретных бойцов, при выборе персонажа нажмите и подержите ↑ + **SELECT**. Вы сможете теперь сражаться на небесах. Борьба проходит в стиле «Mortal Kombat»: движения становятся резкими, а иногда ваш противник буквально взлетает в небо.

Выбор победной позы

Выиграв бой, нажмите и удерживайте ■/✖, чтобы занять первую позу, или ●/▲, чтобы занять вторую.

Tekken 3

Разработчик	Namco
Издатель	Sony
Выход	1997 г.

В третьей версии игры появились новые персонажи и новые приемы. Система управления действиями героев в целом осталось прежней, но теперь она адаптирована к разработанной в Namco системе «System 12». Однако у всех бойцов изменились повадки и манеры перемещения. Благодаря более совершенной системе компьютерной поддержки движений они стали гораздо более плавными и естественными. Появились приемы раздразнивания противника. Значительно расширился арсенал бросков и захватов.

Бойцы

Сяо-ю (Xiaoyu) – девушка, чей стиль борьбы необыкновенно отточен. Часто низко приседает, начиная лупить противника молниеносными движениями рук.

Джин (Jin) – тоже новичок. Судя по всему, это сын Казуйи: и внешностью, и стилем борьбы он очень похож на этого заправилу из «Tekken 2».

Хво-аранг (Hwoarang) – рыжеволосый силач, сильно напоминающий Баека – одного из промежуточных «боссов» из «Tekken 2». Его специализация – серии ударов, после которых противники либо взлетают в воздух, либо сразу грохаются на землю.

Поль Феникс (Paul Phoenix). Едва ли не самый сильный и прямолинейный персонаж из «Tekken 2» удивительным образом изменился. Во-первых, он отпустил бороду и выглядит теперь намного старше. Во-вторых, изменился стиль его борьбы: Поль стал очень свирепым.

Нина Уильямс (Nina Williams) научилась новым замечательным приемам. В частности – атаке на низком уровне. Но главным ее оружием остаются длинные ноги.

Иосимицу (Ioshimitsu) изменился, видимо, больше всех. Этот киборг теперь выглядит как инопланетный пришелец. Он приобрел новую саблю, но стиль борьбы в целом остался прежним.

Маршал Ло (Marshall Low) достал себе пару новых костюмов, но приемы у него в основном остались старые. Да и внешность не изменилась. Он по-прежнему подозрительно похож на Брюса Ли.

Лей Вулонг (Lei Wulong) остается одним из самых оригинальных по стилю бойцов. Теперь в его арсенале новые броски. Он сотрясает противника в воздухе, прежде чем шмякнуть об пол.

Кинг (King) теперь выступает в одеянии профессионального рестлера. У него появился новый бросок: с закручиванием противника вокруг воображаемых канатов ринга.

Tempest X3

Разработчик High Voltage
Издатель Interplay
Жанр стрелялка

Пропуск уровня игры и другие коды

Во время игры нажмите и удерживайте **L1** + **R1** + ↖ + ▲ + ● + **START** + **SELECT**. Вы услышите громкий скрежет. Отпустите кнопки. Немедленно вводите один из следующих кодов:

нажмите и держите **L1** + **R1** + ✖ + ▲ + ↓
– теперь в любой момент игры, нажав **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, вы будете пропускать уровень;

удерживая **R1**, нажмите **L1** – спалив теперь свой «superzapper», вы продвинетесь на следующую стадию;

удерживая **L2** + **R1** + ▲ + ✖, нажмите:

↑ – причудливые полосы света на экране (усложненная игра),
→/← – изменение музыки,
↓ – режим «Attack». Если, не теряя «жизней», перейти на следующий уровень «своим ходом», то первый же «power-up» даст вам «A. I. Droid».

Спецэффект

Если на экране лучших результатов указать в качестве своих инициалов: «GAY», то изменится цвет фона и появится вращающийся розовый треугольник.

Приз победителю

Заняв верхнюю строку в таблице рекордов (набрав более 500.000 очков), вы сможете ввести пятибуквенное имя. Пусть первой буквой в этом имени будет «H», третьей – «V», а пятой – «S». «Сохраните» игру (на следующем экране примените код «YIFF»). Теперь вы получите доступ к новым игровым режимам: «Tempest Plus» и «Tempest 2000».

Ten Pin Alley

Жанр спорт (игра в кегли)

В вашем распоряжении три боулинг-центра,
два режима подсчета очков и три вида игры.
Можно по своему усмотрению менять вес шара и даже смазку на дорожке.
В состязаниях участвуют дюжина персонажей.
Игру отличает тщательно продуманный интерфейс управления броском.

Советы

Чем большую силу вы приложите к шару, тем меньше вероятность, что он отклонится от прямолинейного движения. Стрелки датчиков силы должны указывать на середину дорожки.

Игроки, придающие шару слишком большое вращение, должны прижиматься ближе к желобу, если они хотят попасть в центральные кегли.

Чтобы повысить точность броска, старайтесь, чтобы рука вашего персонажа была точно над меткой на полу.

Хотите посмеяться?

В опции «Team Play», пока ваш оппонент выполняет свою попытку, нажмите ✖, ▲, ● или ■.

Tenka

См. «Codename: Tenka».

Test Drive: Off-Road

Издатель Accolade
Жанр гонки

Мощные авто мчатся по холмам, прыгают через провалы,
врезаются в деревья и вязнут в зыбучих песках пустынь.
Скрежещет коробка передач,
грязь и камни летят из-под колес, тормоза визжат на крутых виражах.
И плеск безумия в глазах! Это – по-нашему!
Это – азартные гонки, настоящий экстремальный спорт!

Советы

Чтобы месить грязь в «Mixed Leaque», выберите автомобиль «Land Rover».

Соперников, создающих на трассе препятствия, обходите по внутренней стороне дороги. Вышибайте оппонентов на скальные обочины.

Секретные машины и трассы

Из главного меню перейдите к опциям, в «Driver 1 Setup». Выберите пункт «Enter Name». Сотрите имя, записанное на экране и введите:

BEEFY – «Monster Truck» в гонках «Practice Race»;
FIFTY – «Hot Rod» в «Practice Race»;
SANDDUNE – «Speed Demon» и «Mud Runner Cup» в смешанной лиге – «Mixed League»;
SPRINTER – «Buggy 4x4»;
LOWRIDER – «Stock Car»;
FRIENDLY – доступ к седьмой трассе;
ALLTRACK – доступ ко всем двенадцати трассам.

Test Drive 4

Разработчик	Pitbull Sindicate
Издатель	Accolade
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	симулятор спортивного автомобиля
Игрок	1
Сохранение	2 блока памяти

Ваша задача – любыми путями приехать к финишу в первой тройке гонщиков. Сделать это непросто, ведь в игре нет разделения на уровни сложности. Фактически, игра создана для профессионалов. Но и те, кто ни разу не ездил на машине, могут попробовать себя в качестве водителя, поиграв на время вдвоем или даже через кабель. Игра вдвоем чуть проще, чем одиночная. Здесь на трассе не будет посторонних машин и полиции. Кстати, о полиции. Ее не волнует, медленно или быстро вы едете. Задача полицейских – набить свой карман. Удирая от полиции, следите за трассой и делайте всё, чтобы вас не поймали. Вас не смогут остановить, если вы едете в куче с остальными машинами. Но уж если вас обогнала полицейская машина и вы заметили, что ваша машина потихоньку стала останавливаться, – резко тормозите. Чем быстрее вы остановитесь, тем скорее вас отпустят. Ваши противники – тоже не идеальные гонщики, и им свойственно ошибаться. Данной игрой позаимствовано несколько деталей из широкоизвестной «Need for Speed». Стоит отметить великолепную графику, качественную проработку каждого автомобиля, прекрасный звук, обилие опций.

Главное меню

Player Race – игра для одного игрока («Single race» – игра на прохождение, остальные виды игры – простые соревнования за обладание тем или иным кубком: «Challenge cup», «Championship cup», «Pitbull cup», «Masters cup», «Drag race»);

Duel – поочередная игра для двух игроков. Когда первый игрок проедет трассу, настает очередь второго. На трассе остается след от машины первого игрока;

Link game – игра по сети, через кабель (поставьте в каждую из приставок по игровому диску);

Options – опции игры:

- Controller config – изменение способа управления с джойстика,
- Audio config – регулирование громкости музыки и звуковых эффектов,
- Memory card manager – операции с картой памяти: воспроизведение ранее сохраненной игры, сохранение игры (в промежутке между заездами), удаление ненужных «сохранений»,
- Screen config – регулирование положения экрана,
- Game option – специальные игровые опции:
  - KPH \ MPH – показания спидометра в милях/ч или км/ч,
  - Check points – разделение трассы на части с установлением для каждой части ограничения на время ее прохождения,
  - Taffic – присутствие посторонних машин на трассе;

High scores – просмотр рекордных результатов;

Credits – сведения об авторах игры.

Последняя опция перед началом заезда предназначена для выбора коробки передач. Левое положение соответствует автоматическому переключению передач, правое – ручному.

Автомобили

VIPER – синий с двумя белыми полосами

Двигатель (ENGINE) – 488 ci = 8,0 л.
Мощность (HORSEPOWER) – 450 л. с.
Ручная коробка передач (TRANSMISSION) – шестискоростная.
Вес (WEIGHT) – 3.440 ibs = 1.560 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч (0–60 MPH) – 4,4 с (до 100 км/ч – 4,5 с).
Максимальная скорость – 185 миль/ч = 298 км/ч.

CERBERA – красный

Двигатель – 255 ci = 4,2 л.
Мощность – 300 л. с.
Ручная коробка передач – пятискоростная.
Вес – 2.315 ibs = 1.050 кг.
Время разгона до 60 миль/ч – 4,2 с (до 100 км/ч – 4,3 с).
Максимальная скорость – 185 миль/ч = 298 км/ч.

JAGUAR xj220 – цельно-серый

Двигатель – 213 ci = 3,5 л.
Мощность – 549 л. с.
Ручная коробка передач – пятискоростная.
Вес – 3.025 ibs = 1.372 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 3,8 с (до 100 км/ч – 3,9 с).
Максимальная скорость – 218 миль/ч = 351 км/ч.

300 ZX – белый

Двигатель – 180 ci = 3,0 slock.
Мощность – 430 л. с.
Ручная коробка передач – пятискоростная.
Вес – 2.500 ibs = 1.133 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,5 с (до 100 км/ч – 4,6 с).
Максимальная скорость – 181 миля/ч = 291 км/ч.

CORVETTE – желтый

Двигатель – 346 ci = 5,7 л.
Мощность – 345 л. с.
Ручная коробка передач – шестискоростная.
Вес – 3.245 ibs = 1.460 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,7 с (до 100 км/ч – 4,9 с).
Максимальная скорость – 175 миль/ч = 247 км/ч.

COBRA – красный с двумя белыми полосами

Двигатель – 427 ci = 7,0 л.
Мощность – 430 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес – 2.529 ibs = 1.147 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 3,5 с (до 100 км/ч – 3,6 с).
Максимальная скорость – 187 миль/ч = 301 км/ч.

CUDA – красный с черными полосами на капоте

Двигатель – 426 ci = 7,0 л.
Мощность – 425 л. с.
Ручная коробка передач – трехскоростная.
Вес – 3.400 ibs = 1.542 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 5,0 с (до 100 км/ч – 5,1 с).
Максимальная скорость – 175 миль/ч = 282 км/ч.

Секретные имена

В качестве имени победителя укажите: «SAUSAGE» или «KNACKED» – и у вас появится доступ к четырем секретным автомобилям и новым трассам (по сути, это старые трассы в зеркальном отображении).

Имя «MJCIM.RC» сделает все машины гонщиков (в том числе и вашу) миниатюрными. Ваша машина уже не сможет сигналить. А машины, не участвующие в гонке, сохранят свои обычные размеры (хоть сбивать их будет по-прежнему несложно). В этом режиме вероятность аварии очень мала: ведь маленькой машине на дороге гораздо просторнее.

CAMARO – синий

Двигатель – 427 ci = 7,0 л.
Мощность – 600 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес – 3.070 ibs = 1.393 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,2 с (до 100 км/ч – 4,3 с).
Максимальная скорость – 205 миль/ч = 330 км/ч.

CHEVELLE – желый с двумя черными полосами

Двигатель – 454 ci = 7,2 л.
Мощность – 500 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес – 3.552 ibs = 1.762 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,4 с (до 100 км/ч – 4,5 с).
Максимальная скорость – 184 миль/ч = 296 км/ч.

CORVETTE – серый

Двигатель – 427 ci = 7,0 л.
Мощность – 600 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес – 3.150 ibs = 1.429 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,3 с (до 100 км/ч – 4,4 с).
Максимальная скорость – 202 мили/ч = 325 км/ч.

Секретный автомобиль VIPER GTS - R – белый с двумя синими полосами

Двигатель – 488 ci = 8,0 л.
Мощность – 700 л. с.
Ручная коробка передач – шестискоростная.
Вес – 2.670 ibs = 1.211 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 3,2 с (до 100 км/ч – 3,3 с).
Максимальная скорость – 225 миль/ч = 363 км/ч.

Секретный автомобиль DODGE – красный

Двигатель – 426 ci = 7,0 л.
Мощность – 425 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес – 4.151 ibs = 1.887 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 4,5 с (до 100 км/ч – 4,6 с.).
Максимальная скорость – 201 миля/ч = 323 км/ч.

Секретный автомобиль PROJECT 12\7 – фиолетовый

Двигатель – 255 ci = 4,2 л.
Мощность – 680 л. с.
Ручная коробка передач – шестискоростная.
Вес – 2.315 ibs = 1.050 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 3,0 с (до 100 км/ч – 3,1 с).
Максимальная скорость – 220 миль/ч = 354 км/ч.

PITBULL special – темно-зеленый

Двигатель – 183 ci = 3,0 л.
Мощность –800 л. с.
Ручная коробка передач – четырехскоростная.
Вес автомобиля – 1.600 ibs = 727 кг.
Время разгона до скорости 60 миль/ч – 1,5 с (до 100 км/ч – 1,6 с).
Максимальная скорость – 170 миль/ч = 274 км/ч.

Пауза. Завершение гонки

Если поставить игру на паузу, то вы сможете отрегулировать звук мотора или выйти в главное меню.

Пройдя трассу, вы увидите, каким по счету пришел на финиш каждый из гонщиков. Затем появится следующее меню:

RACE AGAIN – повторно проехать данную трассу;
REPLAY – просмотреть данную трассу в повторе;
QUIT – выйти в главное меню. Если вы получили «призовой» результат (места с первого по третье), желательно выбрать «QUIT» – появится графа для ввода имени победителя. (Двумя страницами раньше указано также несколько «секретных имен».)

Кнопки

Наиболее удобным является вариант управления, предлагаемый игрой по умолчанию:

L1 – переключатель скоростей (увеличение);
R1 – переключатель скоростей (уменьшение);
✖ – газ;
● – звуковой сигнал;
▲ – изменение вида;
■ – торможение и задний ход (когда машина остановится и загорятся красные фары, повторно нажмите на ■);
START – «пауза».

Спасибо за присланные материалы Н. Н. Луковкину из Москвы.

Tetris Plus

Разработчик Jaleco
Жанр головоломка

Выбор уровня игры

Голубой – розовый – зеленый – голубой – розовый – зеленый.

В режиме «Puzzle» на экране паролей нажмите 🡻, 🡻, 🡺, 🡹, 🡹, 🡺, 🡹, 🡹, 🡹, 🡺, и еще раз: 🡻, 🡻, 🡺, 🡹, 🡹, 🡺, 🡹, 🡹, 🡹, 🡺. Нажмите ✖. Когда начнется игра, вы сможете выбрать уровень.

Theme Park

Разработчик Bullfrog
Издатель Electronic Arts
Выход октябрь 1995 г.
Жанр стратегия
Игрок 1
Сохранение 1 блок памяти
Рейтинг 7 из 10

Вы управляете парком развлечений. Ваша задача – сделать его как можно лучше. Представьте себе: вы идете по парку, а очереди – короткие, нет плачущих и уставших детей, весело крутятся аттракционы, везде чисто, как в раю. Чтобы увидеть такую идиллическую картинку, придется изрядно потрудиться. Вы покупаете новые аттракционы, рассаживаете деревья, размещаете пруды. Но когда эти непоседливые посетители парка начинают бросать везде мусор, бегать где не следует, ломать аттракционы – становится неспокойно на душе. Все это может стать вам в тысячи долларов убытка. Этак недолго совсем поседеть от забот. Постарайтесь этого избежать.

Кнопки

▲ – режим просмотра парка «от первого лица»;
● – статистика о бюджете парка;
✖ – кнопка выбора;
■ – уничтожение выбранного объекта или его части. При уничтожении аттракциона потребуется подтверждение;
L1 – меню строительства аттракциона, дороги, закусочной и т. п.
R1 – меню объекта. Наведите курсор, например, на техника и нажмите **R1**. Появляется список команд, которые можно отдать технику: «щипцы» – перемещение по парку, «гаечный ключ» – ремонт сооружения, вышедшего из строя (из таких зданий валит чёрный дым);
START – «пауза» в игре;
SELECT – выход из игры.

Как начать игру

После того как вы введете своё имя, появится меню, позволяющее:
SETUP NEW THEME PARK – начать игру с начала;
LOAD GAME – загрузить игру с карты памяти;
SEE INTRO – просмотреть начальную заставку игры;
SEE CREDITS – увидеть титры с именами создателей игры;
CONTINUE GAME – продолжить игру.

Выберите пункт «SETUP NEW THEME PARK». Появится новое меню, в котором вы можете:
Sim level – установить начальный уровень сложности игры;
Opponents level – задать уровень мышления компьютера;
First game – заявить, что это ваша первая игра (отвечайте в этом случае: «yes»);
Opponents – предусмотреть наличие в игре конкурентов или же убрать их;
Park visitors – указать первоначальное количество посетителей парка;
Your name – изменить своё имя;
Park name – дать название своему парку.

Затем появится карта мира с названиями стран, в которых можно купить участок. Для вашего парка необходимо выбирать участок с нулевой стоимостью.

Меню строительства

Один человек на дорожке – дорога для небольшого числа посетителей.
Много человек на дорожке – дорога для большого числа посетителей.
Домик с крышей – небольшие торговые точки:
- coffee shop – кофейный ларёк,
- mr. Walley ices – ларёк с мороженым,
- pokey cola – продажа напитков,
- gun shoot – тир,
- ballon world – ларёк с шоколадками,
- big time fries – продажа жареной картошки,
- duck shoot – продажа куриных окорочков,
- big time burger – продажа гамбургеров,
- novelty sho – фотография (с животными) на память,
- saloon – комната смеха,
- steak restraurant – ресторан,
- tin can alley – продажа мягких игрушек,

coconut sky – ларёк с карамелью,
raca track – миниаттракцион со сладкими призами,
arcade – информационный киоск, в котором посетители могут получить сведения о парке.

Дерево – посадка деревьев, сооружение озер, строительство туалетов и заграждений из брёвен, кирпича, кустарника.

Человек – наём служащих (техники, мусорщики, актёры).

Домик с значком доллара – рейтинг вашего парка (вы можете просмотреть графики, показывающие, как в парке идут дела).

Улыбающаяся рожица – мнения посетителей парка.

Буква «N» – карта владений вашего парка.

Игрушечные лошадки – аттракционы:

monorai – американские горки,
pirate boat – пиратский корабль,
space shuttle – космический «шаттл»,
roller coaster – зал для роллеров,
maze – лабиринт,
planet rocket – межпланетная ракета,
snakes and ladderl – змеиная горка,
big wheel – колесо обозрения,
observatory – обсерватория,
ghost house – дом с привидениями,
observation tower – башня-обсерватория,
cowboy acts – городок ковбоев,
bouncy castle – резиновый город,
tree house – дом в дереве,
rubber tubing – причал и морской путь,
merry Go.roudd – вращающийся аттракцион с кофейными чашками,
clown acts – зал для выступлений клоунов,
super stinner – здесь предсказывают судьбу,
raca carride – гараж и автомобильная дорога,
a plane flyer – летающий объект,
loop the loop – строительство дороги для высоких американских горок,
flighti sim – симулятор космического корабля,
cork screw – дорога для американских горок с поворотами,
haunter house – дом ужасов.

Стрелка вниз – «сохранение» текущего уровня.

Стрелка вверх – загрузка «сохранения» с блока памяти.

Советы

Никогда не спешите застраивать парк. Подумайте сначала о плане, решите накопившиеся проблемы.

Чем больше вы построите аттракционов, тем больше получите денег. Причем разнообразные аттракционы прибыльнее однотипных.

Исправность аттракционов обеспечивают механики. Устаревший аттракцион лучше поменять на новый, чем ремонтировать.

Магазины принесут большую прибыль, но породят большие кучи мусора. Придется нанимать

многочисленных уборщиков. За уборщиками (ребята в комбинезонах) нужно присматривать: некоторые участки они вечно забывают убрать. Используйте «навигационную систему», указывая место уборки. Стоя на дорожках, уборщики очищают ваш парк от мусора. Если же вы поставите их на газон, то из мусорщиков они переквалифицируются в газонокосильщиков.

Также для борьбы с мусором ставьте вдоль дорог ограду. Ограждайте также все здания, чтобы дети не бродили по парку.

В дверях магазинов ставьте швейцаров, и поток посетителей никогда не иссякнет. Если некоторые товары не продаются, распорядитесь, чтобы их сменили.

Деревья и озера – важный элемент парка. Облагороженный парк позволит вам претендовать на награду.

Неплохо предусмотреть развлечения около входа в парк и в очередях на аттракционы. Во время дождя можно выдавать зонтики.

Если аттракционы слишком часто ломаются, а служащих избивают, необходимо нанять охрану.

Если вам покажут картинку закусочной с протянутыми руками, значит, ваш партнёр хочет заключить с вами сделку. Держите **R1** – и ваша рука попытается схватить руку партнера. Получится – значит, контракт будет заключен.

Секрет

В качестве имени («nickname») укажите: «bovine», а во время игры нажмите ■ + ✖ + ● (появится подтверждение правильного применения кода). Эта уловка даст вам все постройки.

Thunder Hawk 2 (Firestorm)

Разработчик	Core Design
Издатель	Core Design
Выход	1996 г.
Жанр	вертолетная леталка-стрелялка

Вы отправляетесь выполнять восемь заданий в разных концах света. Замечательна графика. Например, подбив автомобиль, вы увидите убегающих из него людей.

Пароли миссий

Первый вариант паролей

Arms Running

1 – PVH7CVEVEBDU44I
2 – DRHVSV93EFDQ5LQ
3 – 3BH3SV6QEJD24UA

Stealth Down (Южная Америка – II)

1 – 63GISU4AAVTE5DQ
2 – SFGTSU96AVTA4RI
3 – U7GTSU96AVTM5M2

Recaptire Town (Центральная Америка)

1 – BFGPS1JUI7QE51Q
2 – DRGPS1MQI7QA4L2
3 – SFGPS1IMJBQMS6I

Recapture Territory (Средний Восток)

1 – 4VHVS7TEQNDE4O4
2 – 77HBS6N6QNDA51A
3 – 23G1S69QQRDM4H2

Oil Dispute (Средний Восток)

1 – BFF9S1FU7HUE49Q
2 – CJF1S1667LUA5DI
3 – FFF0S16P7PUM47A
4 – HRF0512L7TUISIQ

(Южный Китай)

1 – URGPS1IA3BUE5QA
2 – M3F9S1LQ3FUA4NA
3 – ONF9S1FU3FUM4JA

Второй вариант паролей

South America

1 – ONHV0V6VEBDU55Q
2 – 2NH70V9VEFDQ592
3 – 7RH30V7AEFD64BI
4 – 8NH30V8EEJD24PI

Gulf 2. Oil Dispute

1 – VNHR0V0E6JDE53I
2 – 0RHV0UO66NDA53A
3 – IFHD0UOU6RDM5P2
4 – NJHP0UKE6VDI5BI

Stealth

1 – O7HP0UOQAUDE45A
2 – U7HL0UNIAUDA5RA
3 – AFHP0UKUA2DM4HI

Central America

1 – FJHL0UGII2CE4KI
2 – G7HH0U72I2CA5R2
3 – 2BHP0URQI6CM58A

South China Sea

1 – KRG50URQ26GE4J2
2 – 0RGL0UTI3AGA5UI
3 – FRG9S1CM3EGM52I

Panama

1 – 93G5SD9UNGGE4OA
2 – VVG5SHUENGGA4SQ
3 – JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe

1 – L3GG4406VOEE5R1
2 – F7GK5S2QV0EA41A
3 – 27GK50UMV4EM58Q

Gulf 1. Canyon

1 – 7FGK48T6R8ME4NI
2 – 8JGK48VUR8MA5JQ
3 – T7GK28U2SCMM4OI

Третий вариант паролей

TH2STATE
THK4SUTQGCG2Q
D0HCS1GKGOH5A
MCGKS1GDGOGKHJ2
C8GGS97PSOGGGP2
OKFGS915SSGCGTQ
EKE448P5S0GOGH2
VOEL4C89O40GGAQ
KCC8489TO40CGKA
E8CK4C21O80OGS2
R4B444551CUGHIQ
FGBG40T11GUCHOA
GGAK2GQH1KUOHEA

Tiger Shark

Разработчик	GT Interactive
Издатель	GT Interactive
Выход	апрель 1997 г.
Жанр	симулятор
Игрок	1
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	6 из 10

В будущем, если верить легенде игры «Tiger Shark», Япония станет пополнять свой энергетический запас, качая с подводной станции магму прямо из недр Земли. Вспомнив о печально известной сейсмической нестабильности Японии, вы оцените эту затею по достоинству.

И не вы одни. Советы (да-да, на мировой арене вновь появился СССР) решили нанести удар по японской подводной станции. А страдает, как всегда, крайний. Играя за пилота «Tiger Shark» – судна на воздушной подушке – вам придется рисковать собственной жизнью ради благородной задачи остановить «красную угрозу».

Большинство миссий игры разворачивается вокруг скопления станций, качающих магму.

По периметру зоны курсируют транспортные корабли.

Пройти миссии достаточно сложно.

Если вас убьют, вы должны будете начинать прохождение заново (что довольно-таки нудно).

Сразу предупредим: управление кораблем «Tiger Shark» – весьма нелегкое дело. Графика очень прилична. Прекрасное дополнение к игре – великолепно воспроизведенная морская флора. Но вот военные объекты уж очень напоминают простые квадраты.

Пароли этапов игры

2 – Akula
3 – Pasha
4 – Miras
5 – Nakat
6 – Rezky
7 – Tucha
8 – Zarya
9 – Vosta

Пароли дополнительных возможностей

Sneeg – секретная игра;
Kursk – неуязвимость;
Ruble – улучшенное оружие;
Kirov – нескончаемые боеприпасы;
Buggy – секретная заставка;
Kamov – тестирование звуков;
Kiev – секретная таблица;
Soyuz – плаванье без гравитации.

Отмена всех секретных возможностей – пароль Minsk.

Попробуйте также применить такие пароли:

Buran, Dnepr, Lenin, Rogov, Russi, Volga.

Time Commando

Издатель Electronic Arts
Разработчик Adeline Software

В отдаленном будущем создан компьютер, способный воспроизводить боевые искусства всех времен. Но компьютер разлетелся на части, которые оказались раскиданы по различным временам. И вот теперь вам необходимо совершить турне по многовековой истории, чтобы отыскать бесценные микросхемы.

Пароли уровней игры

IIHWXBJN – Римская Империя;
RQSFHLNW – феодальная Япония;
GLADYKNC – Средневековье;
ZIRTTZMI – времена конкисты;
OXIIFUHU – Ближний Восток;
ONXJRMGD – современные вооруженные конфликты;
GNHIWQLS – будущее;
PVRGPZMU – вне времени.

Коды

В «паузе», установив курсор на «Sound FX», нажмите:

▲, ■, ●, ✖, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■, ▲

– получите три дополнительных «продолжения»;

✖, ▲, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ■, ✖

– восстановите свое здоровье.

Time Crisis

Дополнительные «жизни»

Начав игру, выстрелите в прямоугольник в левой части экрана, чтобы выбрать обычную миссию. Появятся еще два прямоугольника. Выстрелите за пределы экрана. Тогда на большом прямоугольнике появится слово «easy». Выстрелите в этот прямоугольник – и получите пять «жизней».

Педальное управление

Подключите второй джойстик и положите его на пол. Теперь у вас есть педаль, которая позволит вам эффективнее управлять игровым действием.

Tobal 1

Жанр поединки

Бойцы и их приемы

Удары приведены в предположении, что ваш персонаж стоит слева, а его соперник – справа.

Сбив противника с ног, одновременно выполните прыжок и низкую атаку, чтобы нанести дополнительный удар.

Играя в режиме квеста, не забывайте о пище. У вас всегда должен быть запас питания. При встрече с сильным соперником дополнительная жизненная сила не будет лишней.

Чуджи-Ву – Chuji-Wu
(17 лет / 175 см / 70 кг)

Monkey Kick – ←, ← + ■
Spinning Backhand – ← + ▲
Potter Punch – → + ■
Kubi Nage – ← + L1 + ■
Spinning High Kick – L1 + ▲, ▲

Олиемс – Oliems (19 лет / 198 см / 110 кг)

Tripple Hammer Uppercut – ← + ■, ■, ■, ■
Spinning Knuckle – ←, ← + ■
Powerbomb – → + L1 + ■
Chicken Dance – присев, нажмите L1, → + ■, ■
Blur Punches – ← + ▲, ▲, ▲, ▲

Грен-Куц – Gren-Kuts
(17 лет / 175 см / 70 кг)

Shaolin Kick – L1 + ▲, ▲, ▲
Brainbuster – ← + L1 + ■
Hiptoss – → + L1 + ■
Lunging Sweep – →, → + ✖, ■
Double Spinning Kick – L1 + ▲, ▲, ■, ■

Хом – Hom (20 лет / 180 см / 150 кг)

Axe Kick – ■, ▲
Infinite Kick – → + ■, ■, ▲
Self Termination – ↓ + L1 + прыжок
Split Kick – ← + ■, ■
Spinning Punch – →, → + ▲

Еще можно использовать такой трюк:
R1 + R2 + L1 + L2 + ▲ + ↓.

Фей-Пусу – Fei-Pusu (161 см / 50 кг)

Crawling Uppercut – ← + ■, ■
Double Breakdance Sweep – ← + ✖, ✖
Roll Kick – →, → + ✖, ■
Double Spin Toss – → + L1 + ■
Overhead Kick – нагнувшись, нажмите L1, → + ■

Илл-Гога – Ill-Goga
(25 лет / 201 см / 180 кг)

Roundhouse – ▲, ■, ▲, ■
Tripple Headbutt – →, → + ▲, ▲, ▲
Double Arm Punch – ▲, ■, ✖
Uppercut – ←, ← + ■
High Tailswipe – ← + ▲

Мэри Ивонская – Mary Ivonskaya
(32 года / 189 см / 140 кг)

Side Hook Punch – ← + ▲, ■
Ali Kick – → + ✖, ■, ■
Jumping Punt Kick – →, → + ■
Backfall Suplex – ← + L1 + ■
Left Hook Punch – ←, ← + ■

Муфу – Mufu (201 см / 60 кг)

Crab Kicks – ← + ■, ■, ■
Arm Stretch – → + ■
Jumping Piledriver – → + L1 + ■
Backhand Uppercut – ←, ← + ■
Scissor Punch – → + ▲, ▲, ▲, ▲

Эпон – Epon (18 лет / 167 см / 50 кг)

Cartwheel Kick – ▲, ▲, ■, ■
Armlock Reversal – ← + L1 + ■
Spinning Back Kick – → + ■
Side Hook Kick – ✖, ■, ■
Jumping Roundhouse – ←, ← + ▲

«Босс» Таинственный Норк – Nork the Misterious (304 см / 350 кг)

Spinning Uppercjt – ← + ■
Sit & Slam – → + ■, ■, ■
Sweep – L1 + ✖
Overhead Punch – → + ✖, ▲, ▲
Powerbomb – → + L1 + ■

«Босс» император Удан – Emperor Udan
(152 см / 45 кг)

Twisting Neck Throw – L1 + ■
Shoulder Charge – ←, ← + ■
Piledriver – L1 + ■
Hopping Spinning Hook Kick – ← + ▲
Flying Stomp – ← + ■

Tobal 2

Игра заметно отличается от первой версии.
Полигональные, очень органичные герои свободно движутся по арене в «объемном» мире.
Теперь в игре не восемь, а десять персонажей. Плюс три играющих «босса», а также потрясающие чудища.
Изменилась система захватов. Можно делать контрзахват и даже контр-контр. Кто кнопки нажимает быстрее, тот и проведет захват.
Атаковать нужно быстро, но осмотрительно. Чем дольше длится атака, тем сильнее падает уровень здоровья.

Главное меню (перевод с японского)

- Турнир;
- Режим для двух игроков;
- Режим квеста;
- Тренировка:
  - для двух игроков (выбор контроллера или передача управления компьютеру; параметры: защита в приседании, защита, защита против одного удара, движение вниз, верхняя атака, средняя атака, нижняя атака),
  - демонстрация нажатых клавиш,
  - статистика,
  - скорость,
  - цвет костюма,
  - демонстрация бросков,
  - выбор нового бойца,
  - выход в главное меню;
- Опции:
  - установки в игре (уровнь сложности, продолжительность раунда, первоначальное здоровье, стерео- или монозвук, выход),
  - управление,
  - карта памяти (включение автоматической записи, запись, загрузка, выход),
  - повтор (включение повтора после победы, включение записи лучших результатов, таблица рекордов),
  - изменение параметров экрана (**SELECT** – сброс, **D-pad** – подгон изображения, **START** – запись и выход),
  - просмотр видеозаставок (руководство по тренировке, первое вступление, второе вступление, введение в квест),
  - включение аналогового джойстика,
  - выход в главное меню.

Кнопки

L1/L2	–	прыжок;
R1/R2	–	блок;
▲	–	верхняя атака;
✖	–	нижняя атака;
■	–	средняя атака;
START	–	«пауза».

Нажатием **SELECT** + **START** + **L1** + **L2** + + **R1** + **R2** вы осуществите сброс игры.

В квесте:

↑	–	бег;
R1	–	стоп;
R1 + ←/→	–	поворот;
R1 + ↓, ↓	–	поворот кругом;
L1 + ↓	–	лезть вверх;
R1 + ●	–	взять предмет. А когда предмет уже у вас у руках, нажатие **R1** + ● переместит его в сумку (там умещается до восьми предметов);
R1 + ■	–	использовать (например, съесть) предмет;
R1 + ▲	–	бросить предмет;
R1 + ✖	–	положить предмет;
SELECT + ●	–	открыть окна;
SELECT + ✖	–	закрыть окна;
L2	–	включение и отключение советов.

Меню квеста:

- Просмотр и использование предметов;
- Сон;
- Выход.

Таблица накопленного опыта:

голова	левая рука	левая нога	бросок
тело	правая рука	правая нога	защита
камни	выносливость	деньги	время прохождения

Изменение размеров бойца и его одежды

Во время выбора бойца удерживайте **L2** + **R2**. Теперь, во время игры, нажав **L2**, вы уменьшите персонаж, а нажав **R2** – увеличите.

Чтобы изменить костюм героя, нажмите при его выборе ↑ + ▲.

Танец счастливого победителя

Сразу после победного завершения боя нажмите и удерживайте ↗ + **L2**.

Tokio Highway Battle

Разработчик	Jaleco
Жанр	гонки
Игроков	до 2

Освоив один из двенадцати автомобилей – отправляйтесь на соревнования, проходящие на подлинных токийских трассах. В варианте для одного игрока вы будете сражаться с тремя компьютерными соперниками и... с машиной полиции.

Много денег

При появлении логотипа «Jaleco» нажмите на втором контроллере **L1** + **L2** + **R1** + ↓ + **START**. Держите эти кнопки, пока не увидите титульный экран. Теперь, покупая машины, вы будете располагать огромными деньгами.

Дополнительные машины

После вашей победы над Дрифт-Кингом (Drift King) вы получите доступ к машинам «Supra», «NSX» и «GT-R». Воспользовавшись одной из этих машин, победите его еще раз. Теперь вы сможете выбирать цвет машины (нажимайте **R2** на экране выбора автомобиля).

Tomb Raider

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	приключения
Игрок	1

Можно сказать, что эта игра – «Prince of Persia» в трехмерном варианте. Лара Крофт родилась в Англии 14 февраля 1967 г. и получила аристократическое воспитание. Когда самолет, на котором Лара возвращалась с лыжного курорта, разбился в Гималаях, спасшейся юной аристократке пришлось освоить искусство выживания в пустыне, вдали от цивилизации. Жизнь ее изменилась навсегда. Обнаружилось, что высший свет Британии тяготит Лару. Она начала путешествовать, исследуя мир, оказавшийся огромным, иногда жестоким и опасным, но всегда интересным. Лара рассталась с семьей и начала писать, чтобы заработать на свои путешествия. Наследница многомиллионного состояния предпочитает провести свою жизнь по колено в грязи. Она занимается поиском древних сокровищ и сражается со злобными археологами-нацистами. Ее, всегда действовавшую на свой страх и риск, нанял могущественный синдикат, чтобы отыскать в Греции и Египте три части мифического предмета «Scion».

Однако, выполняя задание, Лара поняла, что ее используют как пешку в большой игре.
Рассерженная женщина взяла дело в свои руки
и сама разобралась с мистическими силами, заключенными в Скионе.
Вам предстоит пройти пятнадцать уровней,
постепенно увеличивающихся в размерах.
Придется искать специальные сохраняющие кристаллы,
пробиться к которым довольно трудно.

Враги Лары

Лев фантастически быстр. Чтобы прикончить льва, в него придется выстрелить десять раз. Каждый львиный укус будет отнимать у вас половину «жизни».

Горилла – зверюга хитрая. Может взобраться практически на любую платформу. Гориллы часто стремятся столкнуть вас в пропасть.

Летучие мыши маленькие, но очень противные. Сначала вы слышите, как они пищат, а потом раздается шелест крыльев. Вот тут-то самое время стрелять. Одного выстрела окажется более чем достаточно.

Крысы-гиганты впервые встретятся вам на шестом уровне. Они не очень живучи: хватит нескольких пуль, чтобы от крыски остался только облезлый хвост.

Медведь обитает на втором уровне. Он так опасен, что лучше с ним не связываться.

Волки будут обхаживать вас на первых уровнях. Сил у них немного. Им хватит по паре выстрелов на брата. Однако ходят они стаями (по три-четыре зверя), так что остерегайтесь попасть в их свару.

Крокодилы обретаются поблизости от воды. Очень большая пасть с изрядным количеством острых зубов не понравится вам, если вас загонят в угол. Чтобы прикончить эту гадину, потребуется пять выстрелов.

Прохождение

Первый уровень – Пещеры

Сразу после старта будьте осторожны с копьями, летящими с обеих сторон коридора.

В пещере справа вы можете обнаружить секретную зону (там лежит аптечка), если спрыгнете с камня и схватитесь за выступ в стене. Затем вернитесь и поднимитесь на скалы справа. Войдите в следующий коридор. Застрелите летучих мышей, которые вас атакуют. Идите вниз по коридору и поверните налево. Спрыгните в расщелину и спуститесь по ступеням, ведущим под пол. Нажмите переключатель, чтобы открыть дверь. В комнате со скамьями вам предстоит сразиться с очередной группировкой летучих мышей.

Вылезьте через дыру в северо-восточном углу потолка. Идите по коридору – и попадете в большую пещеру, которую пересекают два моста. Перед тем как двигаться дальше, пристрелите двух волков внизу. Идите по уступу стены направо и прыгните с конца одного моста на другой. Пройдите в дверь. Вы окажетесь в комнате, разделенной на две части глубоким медвежьим логовом. Прыгните через эту пропасть к сохраняющему кристаллу. Посмотрите вниз и застрелите медведя перед тем, как спускаться. Затем войдите в дверь. Вы обнаружите еще одну секретную область. Возьмите маленькую аптечку и встаньте на переключатель в полу, чтобы опять открыть дверь в большую пещеру с двумя мостами. Заберитесь на мост и вернитесь в комнату с ямой. Прыгните еще раз и возьмите маленькую аптечку перед тем, как спускаться по лестнице. Как только вы войдете в дверь, на вас нападут два волка. Отступите и стреляйте в них. Справившись с волками, спуститесь по следующей лестнице.

Поднимитесь на камни в юго-западном углу и прыгните на увитый плющом уступ. Там – секретная зона с большой аптечкой.

Вернитесь в главную комнату и нажмите переключатель в северо-западном углу. Быстро

прыгните к дверям и войдите, пока они снова не откроются. Постарайтесь увернуться от копий на второй лестнице и будьте готовы пристрелить волка в следующей комнате.

Бегите в середину комнаты. Провалитесь, наступив на две ненадежные плитки. Идите на север и вспрыгните между двумя уступами над скамьями. За поворотом застрелите волка и войдите в южную дверь, чтобы найти выключатель. Нажмите его и быстро вернитесь. Затем спрыгните между балок в главный зал. Пройдите сквозь двери до того, как они закроются.

Второй уровень – город Вилкабама

Потяните рычаг в подводной камере (справа от первого пруда) – и вы откроете дверь в фонтане со статуями змей (слева от первого пруда). За дверью вы найдете маленькую аптечку и патроны для «магнума».

Потяните следующую рукоятку в подводной камере – и откроется проход в комнату над маленькой аптечкой.

Поднимитесь наверх и идите налево, к закрытым воротам с изображением золотого идола. Напротив выключателя, который остановит качающиеся лезвия, находится потайной туннель. Он приведет вас к обоймам для «узи».

Третий уровень – Затерянная Долина

Вскарабкайтесь на выступ справа от правого водопада в конце долины – и получите патроны для дробовика.

Дважды поднимитесь между двумя водопадами, запрыгните на уступ, а потом постарайтесь доковылять до середины правого водопада. Пошарьте там, чтобы обнаружить патроны и магазины для «узи».

Идите к храму слева от главной долины, заберитесь на выступ на правой скале, оттуда запрыгните на второй выступ. Вскарабкайтесь на третий выступ, а потом прыгните и зацепитесь за четвертый уступ. Далее вам нужно совершить гигантский прыжок на крышу храма, где можно взять большую аптечку и патроны для «магнума», «узи» и дробовика.

На мосту с подъемным механизмом прыгните вниз. Ухватитесь за край моста, потом ползите налево и прыгните на камень. Идите вверх и налево: там лежит большая аптечка.

Плывите по затопленному туннелю (справа от подъемного механизма). Вы вынырните на поверхность в комнате с маленькой аптечкой и патронами.

Четвертый уровень – Гробница Квалопека

Поднимитесь наверх справа от последней трубки, стреляющей дротиками, проскользните рядом с идолом и бегите по комнате с колеблющимся полом в левый угол за патронами.

Побывав в первой секретной зоне, спрыгните с уступа и идите к внешней стене, а затем прыгните на пол с шипами. Идите (не бегите!) между шипами. Соберите патроны для «магнума» под уступом, с которого вы только что спрыгнули. Пройдите через шипы к двери, которая находится неподалеку, и заберитесь наверх.

Перед тем как прикончить Ларсона, нырните на дно пруда и найдите маленький туннель, ведущий к большой аптечке и патронам для «магнума».

Пятый уровень – Визит к св. Франциску

В главном зале заберитесь на блок и запрыгните на выступ в правой стене. Затем прыгните на левый скат, сделайте сальто назад – и вы окажетесь на противоположной стороне. Прыгните и ухватитесь за край платформы. Нужно повторять эти действия, чтобы добраться до самого верха. Там вы найдете аптечку и ружейные патроны.

Через верхний проход проскользните по склону к воде и прыгните перед тем, как вы добежите до самого края, чтобы приземлиться на маленьком выступе. Прыгните еще раз и постарайтесь забраться в проход, чтобы взять там патроны и маленькую аптечку.

В туннеле с водой плывите в первое отверстие: там есть патроны.

После того как вы нажмете рычаг и откроете дверь Тора, прыгните направо, чтобы попасть на серый квадрат, который откроет потайную дверь на нижнем уровне. Нужно поторопиться, чтобы добраться до нее прежде, чем она закроется. Поверните направо и бегите. Добежав до края, повернитесь так, чтобы Лара упала вниз. Перед тем, как свалиться, уцепитесь за край, чтобы уменьшить удар при падении. Бегите вперед и вновь воспользуйтесь той же техникой. Опять бегите вперед, застрелите двух летучих мышей, а потом упадите. Падение будет очень долгим и сильно повредит вашему здоровью, но зато вы окажетесь у потайной двери и сможете взять аптечку и патроны для «магнума».

Шестой уровень – Колизей

С уступа, ведущего в яму с крокодилами, соскользните по склону. Когда вы доберетесь до низа, прыгните, чтобы приземлиться на маленьком уступе. Посмотрите налево от воды (там есть секретный проход). Бегите туда и возьмите патроны.

Пройдите мимо ущелья с крокодилами и заберитесь наверх, чтобы взять патроны.

В угловой комнате Колизея, в которой много колонн, подойдите к одной из них – и вы услышите, что где-то открылась дверь. Посмотрите наверх. Эта дверь находится на платформе из двух блоков. Запрыгните на один из блоков, соскользните направо, прыгните назад и влево, затем прыгните вперед и бегите в открывающиеся двери. Так вы получите две большие аптечки, патроны для «узи» и «магнума».

Седьмой уровень – Дворец Мидаса

Вы стартуете в большом пруду. Выберитесь из него и застрелите горилл перед тем, как направиться на север по коридору. Убейте крокодила, а затем поднимитесь по лестнице и идите по коридору в комнату с колоннами. Потом идите в здание на противоположном конце. Пока будете идти по комнате, пристрелите трех агрессивных горилл.

В этой комнате есть четыре двери. Каждая открывается при определенном положении пяти переключателей на стене здания. Чтобы туда попасть, поднимитесь по стене в юго-восточном углу и прыгните к ближайшей колонне. Вам придется дотронуться и до всех остальных колонн. К счастью, этот трюк придется проделать лишь однажды. Затем, побывав у переключателей, вы сможете добираться до них через провал в полу. Тем самым вы найдете пароль для входа в комнаты.

Для открывния дверей используйте такие положения переключателей:

↓, ↑, ↑, ↑, ↑ – загадка огня;
↑, ↑, ↓, ↓, ↑ – загадка оползня;
↑, ↑, ↓, ↑, ↓ – загадка с шипами;
↓, ↑, ↑, ↑, ↓ – комната золотого слитка.

Загадка огня. Войдите в дверь в южной стене. Вы попадете в заполненный водой туннель с огненными платформами. Сначала пристрелите двух крыс, плавающих в воде, затем возьмите кристалл сохранения.

Как только вы встанете на первую огненную платформу, языки пламени пропадут на мгновение. Нужно успеть прыгнуть на другую сторону платформы. Вам придется бежать и прыгать без передышки, пока вы не доберетесь до конца последней платформы. В середине прыжка нужно поворачиваться: тогда вы сможете начинать бег сразу после того, как приземлитесь. Используя эту технику, прыгайте с середины каждой платформы до тех пор, пока не доберетесь до предпоследней. Там придется прыгать с самого конца, чтобы ухватиться за край последней платформы. Возьмите свинцовый слиток и кристалл сохранения, а потом быстро плывите назад.

Загадка с шипами. Пройдите через дверь в западной стене – и вы найдете комнату, полную ям с шипами, разделенных платформами. Бегите по проходу, выйдите на север. Потяните блок из стены и нажмите спрятанный за ним переключатель, чтобы поднять все платформы над шипами. Поднимитесь наверх и прыгните с уступа стены на первую платформу. Прыгайте

по платформам, чтобы добраться до верхнего входа в северо-восточном углу. Осторожно: горилла! Застрелите ее из дробовика в упор, либо прыгните на предыдущую платформу и застрелите недруга оттуда. Возьмите свинцовый слиток и спрыгните на землю, стараясь не попасть на шипы.

Загадка оползня. Вам предстоит настоящий марафонский забег. Через дверь в западной стене вы попадете в комнату с разбитой колонной. Пройдите в дверной проем в задней стене и поверните направо, на лестницу. Потяните блок из стены, чтобы вызвать землетрясение. Теперь вернитесь наверх и поднимитесь по лестнице, которая ведет на уступ над главной залой, заваленный теперь каменными глыбами. Сначала на бегу прыгните по диагонали, направляясь к квадратной белой платформе впереди справа. Затем бегите и прыгните по диагонали налево и ухватитесь за наклонную платформу. Затем снова прыгните на бегу вперед и направо, чтобы добраться до квадратной платформы у восточной стены. Отсюда вы сможете запрыгнуть в верхний дверной проход.

Восьмой уровень – Цистерна

В комнате с переключателем для канализации запрыгните на выступ справа, затем прыгните наверх и зацепитесь за уступ прямо над вами. Возьмите аптечку и прыгните на самый верх правого склона. Поверните налево, зацепитесь за край и поднимитесь наверх. Там вы найдете патроны.

В главном пруду проплывите по маленькому туннелю на западной стороне – и найдете патроны для «магнума».

Поднимитесь по лестнице к закрытым серебряным дверям, поверните налево и толкните блок, чтобы он вошел в стену. Войдите в комнату и спрыгните со склона, чтобы попасть на уступ с большой аптечкой и двумя обоймами для «магнума»

Девятый уровень – Гробница Тихокана

Идите мимо раздвигающихся ворот. Вы окажетесь близ большого крокодилятника. Ступите на три серые плиты в полу (посмотрите на них со ступеней), тем самым открыв дверь в углу. Войдите и повернитесь, чтобы встать лицом к двери, прыгните налево и нажмите кнопку, чтобы, последовательно прыгая, взять патроны и аптечку.

Когда вы соскользнете по склону в большой пруд, продолжайте прыгать влево, до самого конца, чтобы обнаружить секретную комнату. Вам нужно прыгнуть по нескольким колеблющимся платформам. Повернитесь таким образом, чтобы справа у Лары была первая плита, затем прыгните вправо, вперед, вправо, вправо, назад и вправо. Там вы найдете патроны для «узи» и «магнума».

Десятый уровень – Город Кхамун

В большой комнате с крокодилом, склоном и бассейном, заберитесь на уступ слева от храма богини-кошки. Поверните налево, чтобы найти секретную комнату, в которой лежат патроны для «магнума» и большая аптечка.

Попав в комнату над верхним прудом (через золотой мост), идите к серебряному гонгу и прыгните на левый уступ. Поверните направо и прыгните на камни, а затем идите до конца – вы найдете патроны для «магнума». Соскользните по склону налево и возьмите аптечку, затем прыгните на лапу справа от вас. Прыгните на зеленый уступ слева и возьмите патроны для «магнума». Заберитесь на склон, затем запрыгните на уступ – и обнаружите патроны для «узи».

В темной комнате с пантерами идите в дальний правый угол. Затем бегите вдоль задней стены, пока не попадете на уступ. Заберитесь наверх – и попадете на мост. Перейдите по нему среднему выступу, затем идите налево и застрелите пантер, прохаживающихся внизу. Прыгните в нишу в углу, чтобы раздобыть ружейные патроны.

Одиннадцатый уровень – Обелиск Кхамун

В верхней камере над комнатой со склонами запрыгните на верхушку обелиска (разбежавшись,

прыгните с левого уступа). На верхушке обелиска и в комнате с мостом вы найдете патроны для «узи» и аптечку.

Пройдите через северную дверь в комнату с мостом и поднимитесь по лестнице налево. Схватитесь за край расщелины и ползите направо до тех пор, пока не сможете подтянуться и залезть наверх. Повернитесь и прыгните на уступ справа, а затем идите в туннель. Возьмите там патроны для «магнума» и большую аптечку.

Двенадцатый уровень – Святилище Скиона

После того как вы воспользуетесь двумя Анкхами на голове Сфинкса, подойдите к левой части головы – так, чтобы дальше был только обрыв.

Посмотрите вниз. Видите обойму для ружья, парящую в воздухе? Прыгнув на нее, вы приземлитесь на невидимый уступ, где можно взять «узи» и патроны.

Тринадцатый уровень – Копи Натла

После того как вы опустите подъемник, заберитесь на его крышу и запрыгните в туннель на восточной стене. Поднимитесь в правую часть туннеля и пройдите через открывающиеся ворота, чтобы найти потайную дверь между двумя склонами. Повернитесь кругом, пройдите чуть-чуть назад и схватитесь за край уступа, когда дверь откроется (вы увидите лаву внизу). Быстро закройте дверь. Теперь вы сможете забраться в смежную секретную комнату и взять там большую аптечку и патроны для «узи».

В большой комнате с лавой и колоннами прыгните на левую колонну, а затем на ту, что в середине. Прыгните так, чтобы попасть в туннель справа. Быстро бегите вперед и нажмите на блок, чтобы избежать катящегося на вас камня. Заберитесь наверх в угловую комнату – и вы найдете патроны для «узи» и большую аптечку.

Убив парня на скейтборде с «узи», ищите яму, наполненную не лавой, а водой. Нырните и плывите через ворота. Вы должны обнаружить патроны для «узи», а также большую и маленькую аптечки.

Четырнадцатый уровень – Атлантис

Открыв центральную дверь в дальней стене первого зала, идите к выступу над квадратной комнатой с лавой. Прыгните назад, чтобы схватиться за блок внизу. Проберитесь в секретный туннель, где вас дожидаются обоймы для «узи», патроны для «магнума» и большая аптечка.

Попрыгав по темным выступам на склоне пирамиды (рядом с прудом), вы сможете обнаружить несколько невидимых уступов, ведущих в секретную зону справа вверху. С самого дальнего темного выступа прыгните влево и вперед, затем вперед и вправо (дважды) и заберитесь в туннель справа – вам достанутся патроны для «узи», «магнума» и большая аптечка.

В длинном красном проходе идите в угол, противоположный входу. Вы должны своим весом привести в действие секретную панель в полу. Затем быстро бегите по проходу, по пути убивая атакующих демонов. Проберитесь через двери справа прежде, чем они закроются. За ними – большая аптечка и патроны для дробовика и «узи».

Пятнадцатый уровень – Великая Пирамида

В комнате с лавой и двумя склонами прыгните на темный выступ (повернувшись направо и подпрыгнув, стоя на месте прыгните). Затем прыгните вперед. Поверните налево и прыгните на выступ на противоположном склоне, потом повернитесь направо и прыгните на выступ в первом склоне. Теперь, посмотрев назад, вы увидите в начале комнаты поднявшийся мост. Прыгайте вниз тем же путем, что пришли сюда, перейдите мост, пока он не исчез – и найдете большую аптечку, патроны для «магнума» и ружья. Дважды нажмите на выключатель, и часть моста вновь поднимется.

В длинной комнате с наклонными колоннами вы можете прыгнуть в расщелину в левой части следующей комнаты (через первую колонну) и проползти по верхнему уступу до места, где спрятана большая аптечка и патроны для «узи».

Добравшись до большого провала с движущимися клинками (он ведет к маленькому пруду), вы сможете обнаружить за ним секретную комнату. Нужно пройти по краю наклонного уступа и сделать несколько шагов назад, а затем, когда лезвие окажется в нижней точке, прыгнуть с разбегу на платформу. Бегите вперед и прыгните еще раз, чтобы попасть на выступ позади. Идите вперед – и найдете большую аптечку и патроны для «узи».

Код полного вооружения

Просматривая свой инвентарь, нажмите:

в режиме «Type 1» – **L1**, ▲, **R2**, **L2**, **L2**, **R2**, ●, **L1**;

в режиме «Type 2» – ▲, ●, **L2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L1**, ▲;

в режиме «Type 3» – ▲, **R1**, **L2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L1**, ▲.

Затем вернитесь в игру, перейдите к экрану инвентаря – и вы увидите много замечательного оружия.

В игре версии NTSC, то вместо **L2** нажимайте **R2**, и наоборот.

Пропуск уровня игры

На экране инвентаря нажмите:

в режиме Type 1 – **L2**, **R2**, ▲, **L1**, **L1**, ●, **R2**, **L2**;

в режиме «Type 2» – **L2**, **R2**, ●, ▲, ▲, **L1**, **R2**, **L2**;

в режиме «Type 3» – **L2**, **R2**, **R1**, ▲, ▲, **L1**, **R2**, **L2**.

Спасибо за присланные материалы Антону В. Манейкину из пос. Косая Гора Тульской обл.

Tomb Raider 2

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	приключения
Игрок	1
Рейтинг	10 из 10

Классический «Tomb Raider» обогащен новыми впечатляющими возможностями. Предусмотрено динамическое освещение. Большую роль играют, к примеру, факелы, которыми можно осветить туннель или темный колодец. Вспышки выстрелов также озаряют интерьеры пещер и дворцов. Действие теперь происходит не только в помещениях, но и на открытом воздухе. Новые движения позволят Ларе карабкаться на стены и бродить по мелководью. Вы увидите новую одежду (в том числе костюм для подводного плавания и изящный жакет с оборочками) и новое оружие (гарпун для подводной охоты и винтовку «М-16»). Появились совершенно новые враги, среди которых много человекоподобных. Улучшено графическое ядро игры, управление стало более четким. Теперь речь пойдет о мифическом кинжале, носителе силы дракона, спрятанном внутри Великой китайской стены. Фанатический культ «Fiama Nera» жаждет получить реликвию в свое распоряжение. Лара Крофт – другая претендентка на обладание кинжалом. Действие начинается в Китае. Ларе предстоит исследовать лабиринты Великой китайской стены и найти дверь во дворец императора. Приключения продолжатся в Италии, в Венеции, где Лара будет искать магическое оружие мертвых чародеев. Потом Ларе придется погрузиться в морские глубины и, отбиваясь от стай голодных акул, проникнуть в тайну чародея...

Кнопки

✖	–	если персонаж будет находиться вблизи какой-нибудь кнопки или рычага, то активизируется механизм, управляемый с помощью данного устройства. Если встать вблизи какого-нибудь предмета или непосредственно на него и нажать ✖, то персонаж подберёт этот премет;
↑ + ✖	–	если персонаж встанет рядом с не очень высокой стеной, он подпрыгнет вверх и повиснет на стене (или другом препятствии подобного рода). После этого, не отпуская ✖, нажмите ↑ – и персонаж вскарабкается наверх;
●	–	кувырок, помогающий быстро развернуться на 180 градусов;
■	–	прыжок вертикально вверх. Если во время прыжка в непосредственной близости от стены нажать ✖, то героиня зацепится за стену;
■ + ↑	–	длинный прыжок вперёд;
■ + ↓ / ← / →	–	сальто назад, влево или вправо;
▲	–	извлечение оружия. Стрельба производится кнопкой ✖.
L1	–	переключение обзора;
L1 + ↑ / ← / →	–	поворот головы вверх, налево или направо;
L1 + ↓	–	взгляд вниз;
L2	–	использование осветительной бенгальской свечи;
R1/R2 + ↑/↓	–	осторожные шаги вперёд или назад;
R1 + ← / →	–	поворот налево или направо;
R2 + ← / →	–	приставные шаги влево или вправо.

Меню в игре

При загрузке игры вы увидите несколько предметов, расположенных по кругу, один из которых вы можете выбрать.

Красная книжечка (под ней написано «Game») позволит вам начать игру с первого уровня («New game») или загрузить сценарий с платы памяти («Load game»).

Фотокарточка, под которой написано «Laras home» дает вам возможность потренироваться без врагов и оружия.

Выбрав очки («Screen adgust»), вы сможете изменить положение виртуального экрана относительно физического экрана вашего телевизора.

Плеер «Sound» позволит вам изменить соотношение громкости музыки и шумового оформления.

Если в процессе игры вы нажмёте **SELECT**, то увидите ещё одно меню, состоящее из двух частей. В верхней расположены сведения о ваших успехах («Statistics») на этом уровне и о вашем вооружении, ваших аптечках и другом снаряжении. В нижней части находятся те же предметы, что и в самом первом меню (за исключением «тренировки»). Кроме того в книжечке «Game» имеется новая графа – «Save game», благодаря которой вы можете «сохраниться» в любом месте игры.

Советы

Чтобы быстрее спуститься с длинной лестницы, поочередно разжимайте руки и снова хватайтесь за веревку: вы будете «пролетать» огромные участки веревки.

Для того чтобы быстрее залезть на кубик высотой в полный рост, выполните сальто назад на расстоянии в два шага от кубика. Без этого трюка не пройдешь в шахте с вентиляторами.

Прежде, чем спрыгивать, внимательно осмотрите место предполагаемого приземления, используя кнопку «LOOK».

Если во время боя камера все время показывает Лару, а не ее противника, держите «LOOK» и продолжайте стрелять – тогда вам будет видно врага.

Не пытайтесь перепрыгнуть битое стекло. Просто аккуратно идите шагом.

Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках и только потом спрыгивайте.

Не забывайте обыскивать трупы. Полезные предметы обычно лежат у ног трупа.

Прохождение

Первый эпизод. Великая Стена – the Great Wall

Идите вперед, войдите в воду. Далее сверните налево, выйдите из воды, заберитесь на каменный выступ. Внизу должен появиться тигр – достаньте пистолеты и расстреляйте его.

Перепрыгните на соседний выступ. Идите по нему вперед, пока не упретесь в новый выступ. Подтянитесь на руках, заберитесь на выступ, повернитесь на 180 градусов. Во время поворота можно краем глаза заметить нечто вроде каменного козырька. Ваша задача – запрыгнуть на него (это можно сделать только с разбега).

Продолжайте потихоньку подниматься все выше и выше. Когда окажетесь на самом верхнем выступе, выньте пистолеты и подойдите к краю. Пусть Лара слегка повернется – при этом она прицелится в еще одного тигра. Внимательно осмотритесь – и заметите еще один каменный козырек, на котором лежит нечто серое (козырек расположен немного ниже вас). Эта серая штука – секретная статуя дракона. Хотите пройти к нему? Тогда перепрыгните на козырек, потом снова доберитесь до выступа, на котором стояли (вам придется несколько раз подтягиваться).

Теперь нужно перепрыгнуть через пропасть на другой выступ, которого не видно (он находится с другой стороны по отношению к выступу, на котором стоит статуя дракона). Чтобы увидеть этот выступ, подойдите к краю и несколько раз повернитесь в разные стороны. Прыгать надо с разбега. И не забудьте ухватиться руками за каменный край, иначе ничего не получится.

Поднимитесь в полуразрушенное сооружение. Внутри него наступите на железную решетку. Она откроется – и вы упадете в воду. Выйдите из воды, взойдите на выступ и оттуда с разбегу прыгните к нише с рычагом. Дерните за рычаг – и откроется дверь (иногда приходится дергать несколько раз). Достаньте пистолеты и идите в открывшуюся дверь. На выходе на вас нападут три вороны. Убейте их (может быть, придется маневрировать, прыгая в сторону).

Идите вперед. Вы увидите сторожевую башню. Но дверь в нее закрыта, так что просто спрыгните в трещину в стене.

Вы упадете в воду. Нырнув, вы увидите пещеру, в которой лежит ключ от сторожевой башни. Осторожно: всплыв, вы увидите, что к воде подошел тигр. Дождитесь, когда он отбежит немного в сторону, потом вылезьте из воды и прикончите его. Потом пройдите к зеленому холму, заберитесь наверх – и вы сможете подтянуться на стену. Воспользовавшись выуженным из воды ключом, откройте дверь в сторожевую башню.

Сразу отскочите назад и выхватите пистолеты. За дверью вас поджидает веселая компания здоровенных пауков. Расстреляйте их. Найдите лестницу и поднимитесь наверх. Там вас поджидает последний паук. Прикончив его, возьмите ржавый ключ. Спуститесь по лестнице вниз.

Откройте ключом дверь и идите вперед, приготовив пистолеты. Вскоре перед вами появится комната, в которой лежит скелет. Вещички рядом со скелетом вы подберете потом, а пока займитесь пауками, которые с большим энтузиазмом нападают на вас у входа. Взяв вещи скелета, пройдите к большому квадратному камню. Потяните его на себя – это откроет проход. Войдите в проход и соскользните вниз. Вы окажетесь у края небольшого водоема.

Тут полезно сохранить игру. Надо бежать, но для начала подпрыгните и ухватитесь за своеобразный «карниз» слева над водой. По этому «карнизу» на руках минуйте отверстия в стенах, откуда вылетают острые диски. Потом упадите вниз и выбирайтесь из воды. Те, кто не

любит прыгать, могут миновать эти стреляющие пакости, и не хватаясь за «карниз». Им просто нужно соскочить в воду и маневрировать между острыми дисками.

Выбравшись из воды, приготовьтесь к самому сложному. Бегите вперед по проходу, не останавливаясь. Часть пола (вы ее легко заметите) имеет неприятное свойство проваливаться под вами, но не сразу, а по прошествии некоторого времени. Выскочив из прохода, сразу поверните направо и бегите вперед к следующему проходу. За вами покатятся два огромных камня. Нужно успеть добежать до острых кольев, остановиться перед ними и перепрыгнуть их. Далее соскользните вниз, прыгните налево и возьмите немного патронов.

С двух сторон на вас начнут надвигаться стены. Не мешкая, бегите к выступу, подтянитесь и снова бегите вперед. Перед вами – острые мечи, рассекающие воздух. Перепрыгивая их, не тормозите: пол проваливается под вами. Когда будете прыгать через последний меч, повернитесь в воздухе налево. В этом случае вы приземлитесь рядом со вторым секретом (еще одна статуэтка дракона, на этот раз из нефрита). Успейте схватить ее и бегите в следующий проход, ведь стены уже надвигаются на вас. В следующем проходе вам опять придется преодолевать проваливающийся пол. Что касается надвигающихся стен, то просто держитесь правой стороны.

В конце прохода нужно будет съехать по наклонной плоскости. Внизу не мешкайте: вас хочет раздавить очередная стена. Быстро встаньте на проваливающийся пол (он отличается по цвету) – и упадете в пещеру.

Вот теперь можно перевести дух (и заодно сохранить игру). Идите вперед. Вы увидите две круглые штуковины, перед которыми на земле лежит маленькая аптечка. Круглые штуковины – это нечто вроде ножей, так что не соприкасайтесь с ними. Подойдя маленькими шажками, подберите аптечку, а потом пробегите мимо круглых ножей, приготовьте пистолеты и выбегите в следующий зал. Повернитесь направо, там ползает паук.

Теперь идите к веревке, протянутой над пропастью. На этой веревке закреплена ручка, держась за которую, Лара может переехать на другую сторону. Но до этого еще далеко: стоит вам подойти к веревке, как появится несколько пауков, с которыми придется расправиться.

Далее можно действовать двумя способами. Если хотите найти третий секрет (золотую статуэтку дракона), нужно подойти к краю обрыва. Повернитесь к обрыву спиной. Пусть Лара ухватится за край обрыва и повиснет на руках. Таким образом вы сможете посмотреть вниз. Найдите выступ, покрытый мхом (светло-зеленого цвета). Упадите на него, затем подпрыгните и ухватитесь руками за край трещины в скале. Вися на руках, передвигайтесь вправо. Потом, когда трещина станет достаточно широкой, подтянитесь и заберитесь в нее. Идите вглубь. Там вы найдете еще несколько световых шашек. Дальше вы увидите лестницу, по которой можно спуститься. Выходите на открытое пространство. Скоро вы услышите грохот: это бежит тиранозавр (T-Rex). Бегом вернитесь в проход с лестницей. Тиранозавр туда пройти не сможет – вот вам и возможность прикончить его. Возьмите статуэтку – и явится второй тиранозавр. Снова забегите в проход и оттуда расстреляйте супостата. Покончив с ним, вернитесь на вершину каньона. Подойдите к веревке, которая протянута через пропасть, схватитесь за рукоятку и переправьтесь на другую сторону. Там на вас нападут два тигра. Уложите их, применив дробовик на коротком расстоянии. Два выстрела – и тигр готов.

Идите вперед, подойдите к двери.

Второй эпизод. Венеция – Venice

Поход по Венеции вы начинаете в проходе с одним выходом. Раз он один, туда и идите, только сначала приготовьте пистолеты. Стреляйте в собаку, все время отступая в проход: за ним расположена площадь, над которой нависает балкон. А по балкону бродит охранник, который будет обстреливать вас. Когда вы его прикончите, он выронит ключ. Но доберетесь до ключа вы не скоро. Идите вперед. Вам предстоит уложить еще одну собаку и мужика с дубиной.

Закончив с ними, выходите с площади. Вы окажетесь у канала. Нырните в воду и под водой заплывите за большие двери в стене. Вынырните на поверхность. Видите катер? Можно залезть

в него и немного покататься, но ворота вы пока открыть не сможете. Нужно нажать на включатель на стене. Тогда откроется дверь в доме, в котором вы еще не побывали.

Нажав на выключатель, снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Войдите в дверь (она одна, не пропустите). Возьмите световые шашки со стола и нажмите выключатель на стене. В потолке откроется люк, и вы сможете подняться по лестнице на второй этаж. Там снова нажмите на включатель – и сможете подняться на следующий этаж. На крыше расстреляйте из пистолетов окна и запрыгните в одно из них (то, которое рядом). Далее пройдите немного по холлу и вылезьте из второго окна. Проделайте несколько прыжков и доберитесь до балкона, на котором лежит убитый вами охранник. Возьмите у него ключ.

Вернитесь в холл и пройдите через дверь (вы открыли ее выключателем в комнате с лодкой). Убейте собаку и найдите включатель, который открывает дверь, расположенную высоко в стене на противоположной стороне канала. Вернитесь к трупу собаки и расстреляйте окно. Разбегитесь и допрыгните до навеса на противоположной стороне. Подтянитесь, а затем прыгайте с навеса на навес, пока не доберетесь до навеса над дверью. Запрыгните внутрь и нажмите включатель, который откроет ворота на канале (вы их еще не видели).

Нырните в воду, вернитесь в зал с катером и отоприте ворота. Не спешите лезть в катер, а снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Там появился новый враг. Выберитесь на берег, убейте его и возьмите у него «Auto-Mags». Теперь можно вернуться к катеру, забраться в него и – полный газ. Ворота впереди вы уже открыли.

Миновав эти ворота, остановитесь и выйдите из катера. Зажгите световую шашку – и увидите проход справа. В конце этого прохода вас поджидает первый секрет. Возьмите статуэтку каменного дракона, спрыгните вниз и убейте там крыс. Повернувшись, вы увидите лестницу. Далее идите направо, в конце снова повернитесь направо и спрыгните в воду. Прогуляйтесь – и найдете патроны для «Узи». Возьмите их и вернитесь к своему катеру.

Зажгите световую шашку и двигайтесь вниз по темному каналу. За порогами вы можете нырнуть в озерцо и найти там второй секрет – золотую статуэтку дракона.

Снова сядьте в катер. Плывите по каналу, пока не окажетесь в огромном подземном зале со множеством колонн. Придерживайтесь левой стороны. Увидели выступ? Выпрыгните, убейте неподалеку крысу, затем расстреляйте окно. Привлеченный шумом, появится охранник. Пристрелите и его, возьмите у него патроны, вернитесь и сядьте в катер. Плывите к большим металлическим дверям, а миновав их, остановитесь.

Выпрыгните из катера и плывите к причалу. Далее заберитесь в разбитое окно. Войдите в комнату, нажмите на включатель и прихватите патроны для дробовика. Вернитесь на причал. Обратите внимание на закрывшиеся двери. Поднимитесь по лестнице. Уровень воды, а вместе с ним и ваш катер, поднялись. Нырните в воду и нажмите под водой включатель, который откроет следующие двери. Всплыв, заберитесь в катер и продолжайте путь.

Чтобы избежать ненужных ранений, держитесь левой стороны. Остановитесь рядом с гондолами (знаменитыми прогулочными лодками), выйдите из катера и заберитесь на причал. Влезьте на ящик, прыгните и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите к правому краю навеса. Оттуда прыгните к дорожке, которая находится наверху. Там вам придется прикончить собаку и бандита. Осмотритесь – и увидите ниже и впереди еще одного бандита, охраняющего катер. Этот катер понадобится вам, поэтому ликвидируйте охранника. Потом повернитесь направо и отправляйтесь во двор.

Психа, набросившегося на Лару, придется быстренько успокоить. Подберите стальной ключ, лежащий рядом с трупом. Пройдите в дверь, упадите в яму и нажмите там рычаг. Где-то на этом уровне откроется дверь, а вы услышите звук приближающихся шагов. Поскорее вылезьте из ямы и прикончите подошедшего охранника. Возьмите у него патроны. Вернитесь к своему катеру и протараньте им гондолы.

Дальнейшее ваше продвижение затрудняют подводные мины, срабатывающие только при

приближении лодки. К счастью, у вас два катера. Нацельте тот катер, на котором вы сейчас находитесь, на мины, разгонитесь и выпрыгните из катера. Выберитесь на причал, возьмите у мертвого охранника патроны для «М-16». Железная дверь впереди закрыта, вам нужен ключ. Заберитесь в новый катер и вернитесь в ту часть канала, которая подняла ваш катер на этот уровень.

За левым углом вас поджидает охранник. Выйдите из катера и ликвидируйте его. Возьмите патроны, вернитесь на катер. Двигаясь вдоль канала, протараньте гондолы, которые увидите. Немного дальше есть дверь, из которой выйдет охранник с дубинкой. Уложите его. Войдите в темную комнату, убейте там крыс и нажмите кнопку, которая откроет дверь в другой части этого уровня.

Перед тем как сесть в катер, посмотрите наверх. Там вы увидите окна. Запрыгните на выступ и оттуда расстреляйте окна. Заберитесь в комнату и возьмите с кровати третий секрет (нефритового дракона). Вернувшись в катер, разверните его. Вам нужно плыть по узкому каналу, который вы миновали ранее. Держитесь левой стороны. Этот канал пересекается с другим, большим, в котором вы увидите ту самую дверь, что открыли несколько минут назад. Как только вы пройдете ее, она захлопнется. Из озерца достаньте железный ключ, поднимитесь по лестнице и убейте собаку и ее хозяина. Возьмите аптечку и нажмите на включатель. Появится нехороший паренек, которого вы сможете убить или через щель между дверью и стеной, или же в обратном прыжке во время падения в воду.

Потом вернитесь в катер и отправляйтесь в то место, где добыли второй катер. Теперь у вас есть ключ к двери, за которой вам придется совершить очередное убийство. Нажмите на открывающий следующую дверь выключатель под окном. Вернитесь на катер и проследуйте по каналу обратно. Минуйте арку, на которой стоял тип, охранявший второй катер. Держитесь левой стороны – и вскоре вы увидите справа открытую дверь. Проплыв в нее, так разверните катер, чтобы его нос был направлен точно на трамплин (наклонная дорожка), который расположен немного левее.

Выйдите из катера и войдите в дверь. Уложите очередного охранника и возьмите его патроны. Нажмите на включатель – и откроется последнее препятствие на этом уровне. Сохраните игру: вам предстоит испытание на время. Секундомер включится, как только вы сядете в катер. Разгоните катер и перепрыгните трамплин. Сразу же дайте задний ход (иначе вы не сможете резко повернуть налево в большой канал). Дальше – резкий поворот направо в маленький канал с открытыми воротами. На пересечении еще раз поверните направо и гоните к выходу.

Третий эпизод. Логово Бартоли – Bartoli's Hideout

Выйдя из катера, обойдите дом и нажмите на рычаг. Войдите в открывшиеся двери, всех убейте, расстреляйте окна, убейте собак. Идите вглубь двора и возьмите предметы.

Идите в проход. Чтобы избежать мечей статуй, рассчитайте время и проскользните, когда мечи будут подняты. В конце прохода зажгите световую шашку – и вы увидите включатель, открывающий дверь у канала.

Пробегите мимо охранников. В большой комнате найдите покосившийся ящик. Повернитесь спиной к наклонной плоскости ящика, прыгните назад, потом вперед и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите налево. Вытяните каменный блок. Спрыгните вниз на пол. Встаньте под навесом в том месте, откуда вытащили каменный блок. Подпрыгните и подтянитесь. Повернитесь и с разбегу запрыгните на балкон на противоположной стороне. Подойдите к стене с рисунком и заберитесь в окно.

Влезьте на выступ, повернитесь направо, запрыгните с разбегу на навес. Успейте зацепиться, когда начнете скользить. На руках двигайтесь налево. Подтянитесь, запрыгните на выступ на противоположной стороне канала, повернитесь налево и с разбегу запрыгните на еще один выступ. Вам придется схватиться руками, потом подтянуться. Повернитесь и прыгните к навесу на противоположной стороне канала. Повернитесь лицом к открытой двери, сделайте прыжок с места и в воздухе подтянитесь – вы окажетесь в двери. Успейте убить собак, иначе они вас сбросят вниз.

Пройдите наверх, войдите в комнату. В левом углу – включатель. Вернитесь в предыдущую комнату, там открылась дверь. Выйдите на балкон, возьмите там патроны и первый секрет. В комнате с выключателем расстреляйте окно. Спуститесь вниз и расстреляйте следующее окно. Пролезьте в него. Убейте всех. Найдите в одной из комнат камин. Нажмите на него дважды и идите в потайной ход.

Идите наверх. Поверните направо, спрыгните в воду. Вылезьте на деревянный настил.

Прыгнув с разбега, приземлитесь на платформе. Дальше сделайте два прыжка с места (на следующие две платформы). Если загоритесь, прыгните в воду.

Откроется дверь. Убейте врагов, заберитесь на покатый ящик, запрыгните на канделябр. Прыгните направо, нажмите включатель (откроется дверь позади пламени внутри камина). Снова запрыгните на канделябр, потом на следующий. Оттуда запрыгните еще на один выступ справа и нажмите там включатель. На стене откроется картина, за которой лежит ключ от библиотеки.

Снова влезьте на канделябр и доберитесь до самого верха. Убейте крыс. Идите туда, откуда они вылезли. Запрыгните на выступ справа. Далее прыгните к деревянному полу с кирпичами. Залезьте на кирпичи, идите налево, допрыгните до очередного включателя. Когда опустится канделябр, вы сможете подобраться к ключу от библиотеки.

Когда вы его достанете, выходите через подоконник и идите направо. Внизу пожар – прыгайте осторожно, чтобы попасть в воду, а не в огонь. Под водой нажмите включатель, проплывите в открывшуюся дверь. Поверните направо и всплывите. Рядом с вами – дверь в библиотеку, а слева в полу – расщелина. Зажгите световую шашку и идите в лабиринт. Поверните направо и за угол. Плывите в большую дырку, потом – в маленькую расщелину. На выходе из нее поверните вправо, найдите еще одно отверстие. Заплывите в него и сразу поверните налево: вы найдете гранаты. Плывите дальше – и найдете второй секрет. Нажмите рядом включатель. Пройдите в открывшуюся дверь, потом вернитесь к двери в библиотеку (попробовав вылезть тут, вы сгорите).

Войдите в библиотеку, пройдите в большие двери и поднимитесь по книжному шкафу слева. Теперь прыгните и нажмите включатель. Идите в открывшуюся дверь. Поднимитесь по книгам слева, прыгните к окну, потом повернитесь налево и залезьте вверх. Расстреляйте окно, прыгните на подоконник. Из окна слезьте на навес. Далее запрыгните на крышу напротив вас. С этой крыши запрыгните с разбегу на кирпичную стену (не перелетите ее!).

Сохраните игру. Стоя на стене, повернитесь и идите в сторону спуска. Повернитесь так, чтобы на вас смотрело здание на противоположной стороне канала. Разбегитесь и прыгните. Успейте схватиться за нижнюю часть крыши. Залезьте на крышу и идите к трубе. Чуть отойдите от края крыши и прыгните на выступ. Подтянитесь и зайдите за стену. Вы увидите озерцо и пару «Узи».

Спрыгните рядом с хижиной, возьмите со стола «Detonator Key» и идите к двери. Она откроется автоматически. Вернитесь в главную комнату библиотеки. Там на стене есть включатель. Нажмите его и пройдите в открывшуюся дверь.

Не используйте пока «Detonator Key». Лучше залезьте на кирпичную стену и идите влево. Два раза подтянувшись, вы окажетесь у наклонной крыши. Расстреляйте стекло и возьмите с постели третий секрет. Спрыгните в воду, плывите к низкой кирпичной стене. Заберитесь на нее и воздействуйте на ящик «Detonator Key». Здание взорвется.

Заберитесь на кирпичную стену. Доберитесь до самого верха разрушенного здания и пройдите по дорожке к концу этого эпизода.

Четвертый эпизод. Оперный театр – Opera House

По окончании перестрелки спрыгните в воду, заплывите за здание театра и поднимитесь по лестнице. Дальше прыгайте и подтягивайтесь наверх, нажмите там включатель – и откроется дверь в крыше. Потом поднимитесь по лестнице, с выступа прыгните на другой выступ (на противоположной стороне). Выполнив серию прыжков, вы должны добраться до покатой крыши.

Запрыгнув в отверстие в этой крыше, возьмите красивый ключ. Далее поднимайтесь по ступеням на самый верх. Оттуда доберитесь до того выступа, с которого вы попали на покатую крышу.

Повернитесь так, чтобы перед вами было маленькое строение слева. Не прыгайте в отверстие на крыше: внизу – битое стекло. Вместо этого прыгните на склон возле правой стены. На руках доберитесь до ровного участка слева. Встаньте спиной к стене, прыгните на покатую крышу. Начав скользить вниз, схватитесь руками за край. Вы окажетесь перед окном. Упадите вниз и тут же снова схватитесь руками, чтобы уцепиться за подоконник. Подтянитесь, расстреляйте окно и пройдите внутрь. Чтобы миновать стекло, идите медленно. Пройдите комнату, поднимитесь по лестнице, откройте красивым ключом дверь.

Крыша впереди – проваливающаяся. Сначала сделайте прыжок с места. После приземления (на первом проваливающемся участке) – бегите. Потом (на третьем проваливающемся участке) сделайте прыжок (с разбега). В самом конце снова прыгните с разбега и схватитесь за выступ. Подтянитесь и идите на крышу здания оперы.

Перебейте всех, потом идите к раскачивающемуся ящику. С разбегу прыгните, схватитесь и подтянитесь на выступ справа от этого ящика. Зажгите световую шашку, спрыгните вниз. Поверните рычаг слева от коробки – и откроются три двери. Поднимитесь наверх, убейте врагов, спрыгните в открывшуюся дверь в крыше.

Внизу есть два включателя. Правый пока что бесполезен. Нажмите левый – и откроются двери; пройдите в них. Пробегите через зал, включите камень-ловушку. Чтобы его избежать, встаньте у включателя на стене. Потом нажмите включатель и поднимитесь по лестнице. Потом лезьте по воротам, пока не доберетесь до отверстия, которое было закрыто.

Спрыгните. Когда будете драться здесь с врагами, не заходите под мешок с песком, держитесь от него подальше. Обратите внимание на включатель, в котором кое-чего не хватает. Запомните это место (назовем его «А»), вы еще вернетесь сюда.

Идите по верхней дорожке к открытым дверям. Мешок с песком упадет – и вы сможете посмотреть вниз. Немного отступив и прыгнув, вы окажетесь на маленьком выступе. Потом спрыгните вниз. В темноте на втором уровне (если считать сверху) засел мужичок с ружьем. Убейте его, не то он будет стрелять вам в спину. Потом спуститесь на самый низ и заберитесь на ящик рядом со стеной, что напротив сцены. Запрыгните на дорожку. Минуя сломанный пол, доберитесь до стены с занавесями. Идите к краю, прыгните вперед, подтянитесь и убейте охранника. Теперь вернитесь на первый этаж. Пробегите вдоль задней стены, чтобы включить два камня-ловушки. Идите в воду. На сцену выйдет враг, не забудьте потом прихватить у него патроны для «Узи». Сбоку (откуда вылезла собака) есть маленькая ниша с включателем. Нажмите его – и откроются ворота в другом конце сцены.

Подойдите к воротам, прикончите врагов. Подпрыгните, подтянитесь на выступ, где было ограждение. Идите шагом (не бегите) сквозь стекло, потом поверните налево, с разбегу прыгните и схватитесь за край трещины в стене. На руках двигайтесь налево, подтянитесь, нажмите включатель (опустится доска).

С разбегу запрыгните на предыдущую дорожку и затормозите (не то сорветесь). Идите вниз по дорожке. С разбегу прыгните, ухватитесь и подтянитесь на руках на выступ слева. Прыгните и подтянитесь еще раз. Повторяйте эти действия, пока не доберетесь до верха. Убейте крысу и воспользуйтесь для спуска раскачивающимся мешком: прыгните с места, когда первый мешок находится в крайнем положении. Прыгните мимо второго мешка на выступ. Там нажмите включатель, и еще один мешок упадет на сцену.

Осторожно идите к покатому склону, затем повернитесь и соскользните вниз, в самый последний момент схватившись за край. Подтянитесь, прыгните через дыру в полу и зажгите световую шашку. Идите по проходу налево, держась левой стены. Вы войдете в большую комнату с выступом и включателем слева от вас.

Справа – маленький подводный проход, в котором скрыт первый секрет. Возвращайтесь на выступ и нажмите включатель (откроется дверь над правой стороной сцены). Вернитесь назад, пока не окажетесь под дырой в полу сцены. Идите в большой проход в конце этой комнаты.

Плывите вверх, держась правой стороны, – и вы найдете недостающую деталь для рычага на месте «А» (см. выше). Поднимитесь по лестнице через дверь, которую недавно открыли. Теперь вернитесь на место «А», вставьте недостающую деталь и включите лифт.

До второго секрета добраться непросто. Не заходя в лифт, подождите, когда он начнет спускаться. Заскочите в лифт, запрыгните на лестницу и поднимитесь в скрытое отверстие. Медленно пройдите по битому стеклу, возьмите второй секрет и нажмите включатель слева от вас. Идите дальше по битому стеклу, возьмите патроны для «Узи» во второй нише слева, затем пройдите в дверь, которую вы открыли. Вернитесь к лифту и спуститесь на нем вниз.

Внизу нажмите включатель. Лифт поднимется – и вы сможете добраться до скрытого озерца. Нырните и плывите к воротам, затем поверните налево и по ступеням доберитесь до подводного зала. В углу этого зала лежит деталь (Curcuit Board), которая вам нужна. Вернитесь к воротам. Идите налево и обойдите ворота. Найдите включатель и нажмите его – откроется боковая сторона клетки, и вы сможете всплыть и подышать. Вылезьте, убейте крыс, повернитесь, прыгните и схватитесь за выступ. Подтянитесь на следующий уровень. Потом снова прыгните и подтянитесь еще выше. Идите вдоль прохода, пока не увидите окна. Расстреляйте их. Спрыгните в комнату внизу, нажмите там включатель (откроется дверь).

По наклонному проходу соскользните вниз. В самый последний миг подпрыгните над вентилятором. Вы приземлитесь на выступе с ключом, который нужно взять. Заберитесь на самый большой камень, оттуда прыгните на склон. Далее идите к отверстию. Запрыгните в него и продолжайте идти, пока не окажетесь у края. Перепрыгните на другую сторону. Повернитесь и прыгните назад, чтобы миновать новый вентилятор. Повторите это еще раз для третьего вентилятора.

Посмотрите вверх, на темный район без вентиляторов. Прыгните вперед с края выступа, на котором стоите, ухватитесь, подтянитесь – и вы получите третий секрет. Учтите, что сзади статуэтки дракона есть-таки вентилятор, так что зажгите световую шашку и идите медленно. Вернитесь назад, повисните на руках, держась за край, и упадите на дорожку внизу.

Идите вниз по проходу, пока не увидите коробку, которую можно сдвинуть. Потяните ее на себя – и получите доступ к включателю. Нажмите его – и откроется дверь. Теперь приволоките коробку в уборную актеров под первые окна. Залезьте на коробку, расстреляйте окна и прыгните в них. Там есть еще одна коробка. Вытолкните ее – она упадет поверх той коробки, которую вы притащили раньше. Запрыгните на верхнюю коробку, а оттуда – в верхний ряд окон.

Настало время вернуться в комнату управления. Воспользуйтесь шахтой рядом с лифтом. Прыгайте и подтягивайтесь, пока не доберетесь до замка. При помощи ключа откройте двери и идите вперед (если ранее вы не включили камни-ловушки, будьте осторожны). Держитесь рядом со стеной и идите к включателю, который откроет двери наверху лестницы. Войдите в комнату управления и примените деталь «Circuit Board», потом нажмите включатель (кое-что произойдет на сцене).

Вернитесь на сцену и убейте врагов. Войдите в дыру в стене. Видите ящики? Один ящик (маленький) можно двигать. Вытащив его, вы увидите проход. Войдите в него и нажмите включатель (на сцене опять кое-что произойдет).

Выйдите из этого района и залезьте на ящики. Доберитесь таким образом до белого выступа над сценой. Увернитесь от мешков с песком, потом осмотритесь. Видите сверху отверстие? Прыгните вперед, подтянитесь – и окажетесь в этом районе. Там нажмите включатель, который откроет дверь рядом с раскачивающимся мешком песка.

Встав на край отверстия, прыгните на покатый склон справа. Соскользните вниз и, держась правой стороны, пробегите мимо мешка с песком. Чтобы благополучно избежать контакта с раскачивающимся ящиком, повисните на руках, потом упадите на пол. Вскоре прибудет сам Бартоли. Быстрее всего его можно убить, если использовать дробовик. Идите на другой конец

комнаты и влезьте на ящик, а оттуда доберитесь до комнаты, в которой расставлены коробки (она находится рядом с выходом). Нажмите на выключатель – и откроется дверь. Сядьте на самолет.

Пятый эпизод. В море – Offshore Rig

Всё оружие отобрали, да еще и в камере заперли... Ладно, будем выбираться. Не спешите нажимать на включатель – дверь-то откроется, но одновременно включится и секундомер. Поэтому сначала приготовьтесь. Тяните или толкайте ящики, чтобы очистить путь к двери.

Когда вы сбежите из камеры, включится сирена и прибегут всякие пакостники. Первый появится слева. Нужно пробежать мимо него в ту сторону, откуда он пришел, увертываясь от его выстрелов и от ударов его дружка. Если все пройдет хорошо, выстрелы врага разобьют стекла окон – и вы сможете удрать через дыры.

Идите направо по узкой дорожке, нажмите кнопку на стене. Откроются двери ангара с самолетом. Заплыв туда, нажмите еще одну кнопку, которая отключит двигатели самолета. Вернитесь через разбитое окно, с разбегу прыгните и подтянитесь на двигателе самолета. Спуститесь в люк на самом верху самолета и подберите пистолеты.

Вернитесь обратно и перебейте всех врагов. Возьмите желтую карточку-ключ. Снова залезьте в разбитое окно. Теперь идите налево в комнату с водой. Нырните и нажмите включатель. Всплывите, глотните воздуха, нырните и проплывите в открывшийся проход. Сначала плывите налево, потом направо, потом – снова резкий поворот направо. Далее плывите в идущий вниз проход, держась как можно ближе к потолку (чтобы избежать подводного вентилятора). Возьмите статуэтку дракона (первый секрет) и вернитесь назад. Далее идите в комнату с замком, который открывает желтая карточка-ключ.

Войдите в следующую комнату, нажмите включатель (выключится сирена). Идите вверх по ступеням направо, поверните колесо. Откроется дверь. Идите дальше. Перед вами захлопнется дверь. Поверните колесо, откроется еще одна дверь. Там возьмите патроны и гарпуны для подводного ружья.

Войдите в комнату с койками, возьмите «Auto-Mags» с койки справа сверху. Идите в конец комнаты и с последней койки слева возьмите гарпунное ружье. Вернитесь ко входу в эту комнату и нажмите кнопку над койкой слева сверху. В потолке на противоположном конце комнаты откроется дверь. Бегите к койке справа сверху, залезьте на нее, подпрыгните, схватитесь и заберитесь в верхний проход.

Идите по проходу, соскользните по покатому склону, схватившись в последний момент за его край, по лестнице спуститесь на нижний этаж. Там используйте четыре ящика, чтобы избежать четырех ловушек. (Первый ящик сдвиньте налево мимо других, потом пододвиньте второй ящик к ловушкам и залезьте на первый ящик. Теперь вы сможете с разбегу допрыгнуть до лестницы.) Когда доберетесь до верха лестницы, поверните направо и убейте охранника, у которого есть красная карточка-ключ. Поднимитесь по лестнице и возьмите второй секрет. Поднимитесь по ступеням и вернитесь в комнату с водой (вы там уже были). Теперь идите в комнату с рубильником, отключившим сирену. Поднимитесь по ступеням слева от этого включателя. Чтобы добраться до двери, которая открывается красной карточкой-ключом, нужно увернуться от катящихся бочек.

Пройдите в дверь и идите влево. Вас попытаются окружить рабочие. Убив их, вернитесь к площадке у входа. Повозитесь с коробкой (ее надо двигать с нескольких сторон). После этого вы сможете пройти на противоположную площадку, откуда с разбега можно прыгнуть к коробке, с которой вы манипулировали, а с нее – к отверстию в стене. Идите по проходу к двери, которую открывает зеленая карточка-ключ. В этом же районе есть включатель и люк. Нажмите включатель – и пустой бак рядом с вами наполнится водой. Вернитесь и спрыгните вниз. Потом преодолейте бак с водой и идите вправо. Пройдите по трубам, затем поверните налево. Видите включатель? Он открывает люк в комнате с замком для зеленой карточки-ключа. Нажмите его, вернитесь в ту комнату и спрыгните в этот люк. Далее соскользните вниз.

Под водой притаились водолазы. Бегите направо и расстреляйте одного из них, пока он не нырнул. Если ничего не получится, нырните и приготовьтесь к неприятностям. Быстро плывите к колоннам (за вами уже увязался водолаз). Заберитесь на ближайший столб, используя ту сторону, на которой есть желтые полосы. Когда водолаз полезет за вами из воды, прикончите его.

На столбе рядом есть лестница, по которой можно добраться до дорожки вверху. Но перед этим вы можете взять третий секрет: он стоит у основания столба, на который вы вылезли, спасаясь от водолаза. Поднявшись по лестнице, идите по дорожке, потом с разбегу перепрыгните провал. Подтянитесь, прикончите врага и получите свой любимый дробовик. Идите направо, а когда дойдете до центральной стены – поверните налево. Дальше идите по дорожкам. Сверху в стене вы увидите отверстие и врага, который охраняет коробку с зеленой карточкой-ключом. Убейте его, запрыгните в коробку (вы пробьете стенку) и возьмите карточку.

Вернитесь в комнату с замком (через отверстие в стене) и откройте его зеленой карточкой-ключом. Войдите в открывшуюся дверь, нажмите включатель (вода перельется из одного бака в другой). Теперь вы сможете заплыть в отверстие и нажать на включатель под водой. Откроется дверь. Поднимитесь наверх, потом идите вниз к выходу на следующий эпизод.

Шестой эпизод. Забавы на воде – Diving Area

Спрыгните с выступа на лестницу и нажмите кнопку. Вентилятор остановится, и вы сможете, нырнув, взять под ним гранаты. Вылезьте и нажмите включатель рядом с дорожкой. Откроется дверь, пройдите в нее и при помощи столбов переберитесь на другую сторону. Смотрите, чтобы раскачивающиеся крюки не сбросили вас вниз (на всякий случай имейте в виду, что под водой есть туннель, который приведет вас обратно).

Когда у вас все получится, вы очутитесь наверху длинного спуска, ведущего в бак с отходами. На полпути по склону есть отверстие с первым секретом. Достигнув низа спуска, сделайте длинный прыжок – и окажетесь на другой стороне.

Поднимитесь по лестнице и проверьте спуск, который ниже отверстия. Запрыгните в отверстие и схватитесь за край. Спрыгните вниз, подтянитесь. Рядом находится дверь, которую открывает синяя карточка-ключ. А сама карточка – в отверстии на другой стороне комнаты. Запрыгните в маленькое отверстие с дорожки. Вы соскользнете вниз и в дыру, где лежит синяя карточка-ключ. Теперь пройдите к двери и откройте ее карточкой.

В следующей комнате вас атакуют собаки и парень с огнеметом. Парня вырубите первым и как можно скорее.

В этой комнате есть четыре двери. Две из них вы можете открыть, повернув колеса. За одной дверью – ступени, ведущие вверх, за другой – ведущие вниз. Спуститесь по ступеням вниз – и увидите панель управления, в которой недостает микросхемы. Запомните это место, вы еще сюда вернетесь.

Прежде чем прыгать в воду, найдите место, где потом можно будет вылезть. Спрыгните в воду, выманите водолаза. Когда он вылезет за вами из воды, прикончите его. Снова нырните в воду и плывите в туннель, который охранял водолаз. Там есть два включателя, нажмите оба. Плывите дальше по туннелю, несколько раз сверните направо. Потом перед вами откроется дверь. Заплывите в нее, потом поверните налево – и окажетесь в большом пруду. Поднимитесь по ступеням. Убейте врагов, которые охраняют вертолет.

Пройдите большую комнату и войдите в маленькую. Там есть несколько ловушек в полу, люк, включатель и кнопка. Идите направо и нажмите включатель. Бегите вперед и упадите в люк. Возьмите «М-16» и патроны. Быстро вылезьте, пока не включилась ловушка. Вернитесь к включателю. Нажав его снова, прыгните налево к кнопке и нажмите ее. Пробегите по комнате, перепрыгните люк, схватите микросхему. Вернитесь в комнату с панелью управления и вставьте микросхему. Откроется дверь. Сбежав по дорожке, убейте врагов. Идите от оранжевого бака вправо и откройте потайную камеру. Войдите туда, нажмите кнопку. Вернитесь и прыгните в озерцо. Под водой открылась дверь. Там вы сможете взять второй секрет.

Вылезьте из воды, схватите гарпунное ружье (рядом с водолазным снаряжением), снова нырните в воду и плывите в туннель. Когда услышите бульканье (дыхание) приближающихся водолазов, вернитесь, вылезьте из воды и расстреляйте их. Снова нырните и плывите по туннелю. Вы окажетесь в новой комнате. Выйдите на низкий выступ справа. Теперь запрыгните наверх стены и нажмите включатель. Откроется дверь в предыдущую комнату. Вернитесь туда, убейте врагов, которые вас поджидают. Пройдите в дверь, которую открыли, нажмите включатель. Повернется кран – и вы сможете залезть по нему наверх и на другую сторону пруда.

Далее идите в угол, запрыгните на коробки, нажмите кнопку. Вы увидите новую комнату. Идите туда, прыгните вниз, войдите в туннель. Вы придете в центральный зал. Там один враг будет отвлекать ваше внимание, пока его дружок с огнеметом заходит с тыла. Убейте огнеметчика, а потом второго гада. Возьмите вторую микросхему. Помните закругленные «лезвия», которые встречали ранее? Вот туда и идите.

Вставьте микросхему – и «лезвия» разойдутся. Теперь вы можете взять красную карточку-ключ. Вернитесь в центральный зал, примените там карточку и прыгните вниз. Идите в комнату с водой. Среди водолазного снаряжения возьмите гарпуны для подводного ружья. Выходите в дверь и идите, пока не окажетесь в большой комнате.

Убейте врагов, пройдите через открытую дверь в маленькую комнату и возьмите там третий секрет. Если дверь в эту комнату закрыта, вернитесь в ту комнату, где вы использовали красную карточку-ключ, и дерните за рычаг. Получив последний секрет, подойдите к телу посреди комнаты – и отправитесь в путешествие на подводной лодке на следующий эпизод игры.

Седьмой эпизод. Погружение – 40 Fathoms

За вами увязалась акула? Поверните и плывите назад, следуя за мусором на дне океана. Когда доберетесь до корабля, заплывите в дырку, из которой торчит якорь. Там под потолком есть немного воздуха, вы сможете перевести дыхание. Акула по-прежнему плывет за вами, поэтому живо нырните и плывите в дыру внизу, а дальше – направо.

Вплывите в большую комнату, потом войдите в отверстие слева и идите в маленькую комнатку. Там снова залезьте в дырку слева. Вы окажетесь в комнате с разрисованным полом. Плывите налево и нырните, нажмите кнопку. Откроется дверь в полу позади. Плывите в эту дверь, поверните налево, плывите по проходу, пока не увидите сверху отверстие. Всплывите и снова вдохните воздух, заберитесь на ящик, который плавает рядом.

Идите к нагромождению ящиков справа, заплывите в маленькое отверстие посредине. Вылезьте и идите направо. В конце темного прохода есть включатель, нажмите его. Вернитесь к нагромождению ящиков, заберитесь по ним и войдите в следующую комнату. Спрыгните вниз, но только не наступайте на темный участок пола – это западня.

Возьмите первый секрет, прыгните к двери (она при этом откроется). Убейте врагов, Спрыгните на ближайший ящик, потом заберитесь на ящик в центре комнаты. С него запрыгните на самый высокий ящик у стены и оттуда заберитесь в отверстие. Вы окажетесь в новой комнате. Как только войдете, нажмите на включатель слева от вас. Рядом с окнами откроется дверь (на ограниченное время). Бегите, прыгните и заскочите в дверь. Нырнув, возьмите второй секрет.

Теперь вам нужно преодолеть комнату с несколькими ловушками. Будьте внимательны. Начните с низа комнаты и поверните в темный проход. Заберитесь в дыру на потолке. Нажмите включатель, откроется дверь. Войдите в нее и приготовьтесь к гонке (не мешает сохраниться). Времени мало, поэтому перепрыгивайте через балки и низкие стены, не пытаясь перелезть.

Нажмите первую кнопку, она отключит первую часть ловушек. Вы как раз успеете добежать до второй кнопки и нажать ее. Откроется дверь. Бегите в эту комнату и там нажмите кнопку. Теперь снова бегите назад и нажмите самую первую кнопку. Теперь у вас есть десяток секунд, чтобы пробежать весь путь и оказаться перед следующей головоломкой. Нырнув, убейте барракуду. Вас ждет испытание под водой. Вам нужно проплыть несколько подводных комнат, нажать кнопку в третьей комнате, потом плыть на дно, там нажать еще одну кнопку. При этом откроется люк

сверху. Рядом с этой кнопкой расположен третий секрет. Перед тем, как сделать подводный поворот, тормозите.

Когда доберетесь до новой комнаты, осмотрите мусор и камни (их там навалом). Найдите дырку в полу и прыгните в нее. Найдите коробку, подтащите ее под отверстие. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Все камни упадут на нижний уровень. Теперь вы сможете добраться до двух новых отверстий и двери, которая напротив кнопки. Идите в отверстие справа и заберитесь наверх, схватившись за выступ по центру. Идите вдоль левой стены и в отверстие сверху. Нажмите включатель – и откроется дверь. Прыгните на нижний этаж, заберитесь в левое отверстие. Держитесь правой стены, пока не дойдете до гладкого выступа. С разбегу запрыгните на выступ слева. Заберитесь в отверстие сверху, нажмите кнопку.

Вернитесь на нижний этаж, пройдите в дверь и идите в новую комнату. Там, в воде, засел водолаз. Придется убить его гарпунным ружьем. Идите в дверь, пройдите по проходу и вылезьте из воды. Убейте врагов и возьмите две связки гарпунов в углу. Нажмите включатель на стене – и откроется дверь, ведущая на следующий эпизод игры.

Восьмой эпизод. Затонувший корабль «Мариа Дориа» – Wreck of the Maria Doria

Уложите водолаза, возьмите гарпуны. Далее плывите по подземному туннелю, влезьте на выступ. Соскользните по склону, повисните на руках и спрыгните на пол. Пол провалится – и вы упадете еще ниже.

Чтобы обнаружить два скрытых прохода, выдвиньте одну коробку в проход, потом сдвиньте с места две другие коробки.

В потолке на другом конце комнаты есть дыра. Залезьте в нее и возьмите первый секрет, потом вернитесь к скрытым проходам.

Идите сначала в правый проход. Будьте осторожны со стеклом в комнате, куда придете. Обойдите дыру с той стороны, где нет стекла, и сойдите в неё. По инерции вас отнесет на выступ внизу.

Найдите ключ от ванной, потом подпрыгните в дыру, через которую спустились (прыгать нужно на ту сторону, где нет стекла). Вернитесь в комнату, где вы двигали коробки, и теперь идите в левый проход. Оказавшись в ванной, откройте ключом замок позади стула. Нажмите кнопку – и откроются двойные двери. Пройдите в них и нажмите еще одну кнопку, которая откроет дверь на втором уровне ванной. Перед тем, как покинуть это место, нажмите кнопку, которая закроет двери. Вернитесь в комнату с коробками, идите по правому проходу. Прыгните вниз, на руках проберитесь влево до открытой двери. Далее по дорожке справа от двери поднимитесь на второй уровень. Идите дальше, с разбегу запрыгните на выступ, где лежит деталь «Circuit Breaker #1». Взяв ее, вернитесь к двери.

Вы окажетесь в комнате с несколькими дверьми. Первая дверь слева ведет в пустую комнату. Пока что вы можете открыть дополнительно только одну дверь – ту, что справа, с колесом. Поверните колесо, откройте дверь, войдите в комнату и прыгните вниз. Сдвиньте коробку, чтобы добраться до включателя. Нажмите его – и наверху откроется дверь. Пододвиньте туда коробку, зайдите в дверь. Пройдите через следующую комнату, затем идите вверх по дорожке, в новую комнату. Там также есть коробка. Подвиньте эту коробку, пока не достанете до включателя. Из-под коробки возьмите ржавый ключ. Вернитесь в большую комнату с несколькими дверьми. Ржавым ключом откройте дверь, расположенную напротив той, что ведет в пустую комнату. Войдите в комнату, спрыгните на пол, подвиньте коробку так, чтобы потом вы смогли сдвинуть еще одну коробку сверху. После манипуляции с обеими коробками вы увидите новый потайной проход направо. Под вами провалится пол, а если решите пробежать по нему, то вас раздавят бочки. Поэтому бегите не прямо, а по дуге. В конце концов вы окажетесь на том же месте, где начали.

Прислушайтесь: рядом притаился враг. Заверните за левый угол и уложите его. Потом идите в то место, откуда появились бочки – и увидите второй секрет. Но осторожно: одна бочка поджидает

вас «в засаде». Запрыгните на наклонный проход. Когда подтянетесь, вы услышите грохот: приближается бочка. Отпрыгните налево – и она прокатится мимо. Идите и берите секрет (статуэтку).

Когда окажетесь в комнате с лодкой, нужно будет нырнуть и под водой рядом с лестницей нажать кнопку. Быстренько влезьте на лодку (вы ограничены во времени), поднимитесь на верхний уровень и пробегите через дверь. Там нажмите новую кнопку. Больше эта дверь не закроется. Далее передвигайтесь прыжками, пока не минуете яму. Встаньте, заберитесь в отверстие. Нажмите включатель – и в комнате с лодкой откроется часть стены.

Вернитесь, нажмите кнопку слева. На некоторое время откроется люк. Обогните пруд и успейте заскочить в люк, пока тот не закрылся. Внизу справа лежит новая деталь – «Circuit Breaker #2». Как только вы возьмете ее, откроется новый проход (на ограниченное время). Далее нажмите кнопку – и вода уйдет из комнаты с лодкой. Откройте выход, вернитесь в район с лодкой. Прыгните на лодку и поверните колесо (это откроет дверь).

Проход ведет налево: там люк в ванную. Двойные двери послужат вам в качестве моста. Возьмите «Circuit Breaker #3». Если двери окажутся закрыты, вам придется пройти люк и найти включатель, который их откроет. Далее спрыгните в ванную комнату.

Вернитесь к пруду в начале этого эпизода, глубоко вдохните и проплывите по подводному проходу. Нажмите там включатель, который откроет дверь наверху. Плывите наверх, пройдите эту дверь, убейте врагов. Вставьте все три «Circuit Breakers» в соответствующие гнезда, пододвиньте коробку под отверстие и залезьте на нее. Нажмите очередной включатель, чтобы затопить комнату впереди. Перепрыгните верхние отводы – и окажетесь в этой комнате.

Идите по проходу. Оказавшись в воде, не зевайте, убейте барракуду. Схватите гарпуны справа, идите в темный проход слева. Обратите внимание на дверь в каюту и идите налево, возьмите патроны. В комнате с окнами поверните колесо – и откроется дверь. Войдите, нажмите включатель и успейте проскочить в дверь в другом конце комнаты. Возьмите световые шашки, сдвиньте коробку и нажмите включатель. Откроется люк в конце прохода.

Идите к люку и спрыгните в океан. Вылезьте и подождите, пока местные обитатели не начнут приближаться. Как только они окажутся под вами (т. е. перестанут стеречь ключ), нырните и побыстрее плывите за ключом. Проплывите через отверстие впереди и сверните направо. Справа от вас будут окна, а слева за камнями лежит ключ от каюты. Увернитесь от акулы, возьмите ключ и плывите окружным путем к отверстию, через которое проплыли ранее. Рыбы по-прежнему преследуют вас, так что не мешкайте. Выплыв из отверстия, найдите вход в пещеру (он напротив отверстия). Заплывите в пещеру. Держитесь правой стены – и скоро увидите маленькое отверстие наверху. Всплывите, глотните воздуха и прихватите третий секрет.

Теперь снова нырните, выйдите из пещеры и плывите к люку на корабль, увертываясь от рыб.

Влезьте в люк. Идите налево и откройте дверь каюты найденным ключом. Войдите, нажмите включатель – и люк снаружи откроется. Пододвиньте ящик, нажмите еще включатель. Идите в ту комнату, где в потолке открылся люк. Заберитесь наверх, идите по проходу, спрыгните в следующую комнату. Идите направо к дыре в полу. Повернитесь и забегите в комнату с прудом. Убейте врагов, возьмите патроны. Увернитесь от выстрелов водолазов внизу. Если у вас нет еще «M-16» – можете взять в темном проходе.

Пришло время разобраться с водолазами. Если они не захотят выходить из воды, нырните и выманите их на поверхность. Потом снова нырните и сдвиньте бочку. За ней окажется проход, ведущий к следующему эпизоду игры.

Девятый эпизод. Жилые помещения – Living Quarters

Нажмите рычаг – и впереди откроются люки. Выйдите и пройдите в следующую комнату. Запрыгните на гладкое место и нажмите там включатель. Идите на другой конец комнаты и выйдите в отверстие. Идите по проходу, убейте врагов, возьмите гарпуны.

На выходе из прохода увернитесь от бочек. Наверху наклонной дорожки ухватитесь за выступ и на руках доберитесь до включателя. Отключите им ловушки. Идите налево, найдите следующий проход, там нажмите включатель. Спрыгните в дырку.

В новой комнате доберитесь до первого секрета (на выступе справа). Далее идите в следующую комнату.

Идите вперед, пока не наткнетесь на коробки. Одну из них вы можете сдвинуть и открыть проход к другой. Затем снова подвигайте первую коробку (дважды). После этого займитесь второй коробкой. Спрыгните в дыру, нажмите включатель, вылезьте обратно к коробкам. Вернитесь в предыдущую комнату и переберитесь на другую сторону. Теперь вы сможете добраться до выступа справа. Разбегитесь, прыгните и подтянитесь Теперь вы можете нажать включатель и затопить водой ловушки в другой комнате.

Вернитесь в ту комнату, дерните за рычаг. Откроется дверь. Заплывите в нее, убейте водолаза. Теперь надо открыть люк в потолке большой комнаты. Для этого нырните в воду, заплывите в пещеру и плывите налево. Держитесь левой стены пещеры – и гигантская мурена (змееобразная рыба) вас, может быть, и не съест. Нажмите включатель и плывите к люку в потолке. Не приближайтесь к водорослям, иначе запутаетесь и задохнетесь.

Заберитесь в люк в потолке, нажмите включатель – и откроется дверь на противоположной стороне дорожки. Идите туда. Вы увидите еще два включателя. Нажмите включатель справа и тут же – включатель слева (сзади вас поднимутся какие-то железки). Нажмите первый включатель, прыгните направо, а потом налево и нажмите левый включатель. Прыгните с разбегу и ухватитесь за выступ. Подтянитесь и нажмите включатель (откроются люки).

Идите в угол, где люк. Далее несколько раз прыгните, пока не доберетесь до верхнего выступа. Идите дальше, отодвиньте коробку. Обогните ее и идите к большой металлической балке в центре комнаты. Потом запрыгните в дыру на противоположной стене.

Идите туда, откуда на вас напал рабочий. Внизу – защищенный битым стеклом второй секрет. Перепрыгните на другую сторону, подтянитесь на верхний этаж, а потом спрыгните вниз. Возьмите статуэтку, не спеша пройдите по стеклу и подтянитесь наверх.

Идите вперед, соскользните вниз, убейте барракуду, поджидающую вас в пруду. Пол в углу проваливается, а под ним – третий секрет. Но не спешите падать: внизу есть хищная рыба. Встаньте на ненадежный участок пола, а когда он провалится, схватитесь за край и подтянитесь. Убейте рыбу, потом достаньте секрет.

Используя столбы, доберитесь до самого верха. Пол между двумя столбами рядом с окном проваливается. Когда начнете падать, быстро прыгните к более высокому столбу. На руках продвиньтесь направо и подтянитесь вверх. Идите вверх по склону, спрыгните в зал, убейте охранника впереди справа. Идите вниз по дорожке, убейте охранника слева. Сдвиньте коробку в конце комнаты – и откроется ход в театр. Идите назад и перепрыгните балкон.

Убейте врагов под балконом. Спрыгните в яму, где были эти враги. Сдвиньте там коробку, и вы увидите ключ от театра. Вылезьте и идите в театр, попутно расправляясь с врагами. На правом балконе – враги, убейте их. Нажмите включатель рядом. Потяните занавес на сцене. Зажгите световую шашку и отыщите рядом со стеклом включатель. Нажмите его – и там, где вы нашли ключ от театра, вода заполнит яму. Идите туда, перейдите яму и войдите в проход, ведущий на следующий эпизод игры.

Десятый эпизод. Палуба – the Deck

Уложив двух бросившихся на вас неприятелей, идите направо. Прихватите там гранатомет. Идите к началу этого эпизода и нырните в воду справа. Выйдите на левой площадке. Потом пересеките выступы слева и возьмите ключ.

Вернитесь назад, повернитесь к корпусу корабля. Потом поверните налево и идите к отверстию среди камней. Идите направо, потом налево. Выйдя, вы заметите винт. Продолжайте идти,

убейте огнеметчика. Идите к ящикам и толкните первый из них. Заберитесь на него и толкните верхний ящик. Спрыгните и снова примитесь за первый ящик. Сбросьте его на выступ, где стоял огнеметчик. Теперь сдвиньте третий ящик. Видите дверь? Откройте ее ключом.

Идите дальше, нажмите включатель на правой стене. Вернитесь к люку, нажмите включатель. Далее идите, сдвиньте ящик – и вы увидите проход, ведущий мимо винта. Идите туда.

Далее вам придется убить врагов (среди них есть и водолазы). Нырните, поверните налево, возьмите первый секрет среди растений у камней. Обойдите камни и идите в туннель. Там поверните налево. Вылечитесь с помощью аптечки, соскочите на ящик и возьмите ключ от каюты.

Убейте трех акул. Вернитесь в туннель, поверните направо. Поднимитесь на палубу. Спрыгните к пруду, убейте огнеметчика. Обратите внимание на странного цвета панель сбоку пруда. Появится водолаз, убейте его и возьмите второй секрет.

Возьмите патроны за ящиками у пруда. Встаньте так, чтобы видеть то место, где вы взяли гранатомет. С разбега запрыгните на гладкий выступ, потом подтянитесь и влезьте на дорожку. Идите вперед, с разбегу запрыгните на оранжевый район. Идите направо, пока не увидите внизу коробки. Соскочите вниз, схватитесь за край, на руках переместитесь налево и подтянитесь. С разбегу прыгните в щель в стене. Идите вниз по туннелю, перепрыгивая платформы. Выйдя из пещеры, прыгните с разбегу, схватитесь и подтянитесь на крышу. Идите по крыше налево, прыгните, найдите люк и войдите в него. Идите к двери, которая автоматически откроется, сдвиньте коробку. Нажмите включатель – и на верхней палубе откроется дверь. Идите к двери, которую только что открыли. Вы увидите замок, который открывает ваш ключ от каюты.

Пол провалится. Найдите и нажмите включатель. На верхней палубе откроется дверь. Идите по пещере до дыры в полу, там возьмите ключ. Теперь идите к комнате рядом с пропеллером.

Пройдя мимо оранжевого района, вы увидите маленькую пещеру. Прыгните слева от входа в пещеру, на руках продвинтесь направо, пока не сможете подтянуться. Внутри пещеры вас ждет третий секрет. На выходе из пещеры будьте осторожны: перепрыгните стекло и приготовьтесь к драке.

Прикончив двух огнеметчиков, откройте дверь комнаты рядом с винтом. Получите первый артефакт – «the Seraph».

Одиннадцатый эпизод. У подножия Тибета – Tibetan Foothills

Идите по тропе. Прикончив орла, спуститесь в большой район, где вас норовят раздавить огромные камни. Первые из них перепрыгните, потом бегите к левому проходу, чтобы избежать остальных камней. Прыгните, а когда окажетесь на ледяном склоне, прыгните снова. Вы приземлитесь на тропе справа. Идите по тропе к дому и машине.

Соскользните по склону, ухватитесь в самый последний момент за край и упадите вниз перед входом в пещеру. Если промахнетесь, поднимитесь по лестнице и попробуйте все сначала. В пещере идите к пруду и переправьтесь на другую сторону. Посыпались сосульки? Прыгните в воду, а потом вылезьте на пол с текстурами и лезьте в отверстие на стене.

Идите по левому проходу, пока не сможете сделать прыжок на выступ впереди. Потом вам придется прыгать на следующий выступ у хижины. Поднимитесь к хижине. Убейте врагов, возьмите первый секрет (под выступом справа от входа в пещеру).

Идите вниз по дорожке и убейте встречных врагов. Когда окажетесь на открытом участке с наклонными «дорожками», вам придется сделать серию прыжков, чтобы подойти к пещере, вход в которую преграждает большой камень. Далее прыгайте, пока не заберетесь на машину. Еще пара прыжков – и вы очутитесь у развилки дороги. Идите направо, возьмите гранаты, заберитесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь впереди). Вернитесь к машине и проезжайте в открытые ворота. Оставьте машину в большой пещере.

Выйдите на выступ и с разбегу запрыгните на выступ справа. Там возьмите второй секрет и

вернитесь к машине. Езжайте вперед, потом налево, увертываясь от камней, пока не окажетесь у пещеры. Вылезьте из машины и войдите в пещеру.

Осмотревшись, вы увидите проход слева, включатель у ворот и лестницу. Идите к лестнице, потом подберитесь к пещере внизу (придется прыгать) и возьмите там ключ к мосту. Идите дальше, пока не достигнете ледяных стен. Загляните в дырку, возьмите гранаты. Вернитесь к лестнице, заберитесь наверх к вашей машине. Используя ключ, опустите мост и езжайте до предупреждающего знака. Выйдя из машины, вызовите обвал трех здоровенных камней. На дне обвала лежит ключ от хижины, который охраняет гад на машине с пулеметами. Встаньте несколько левее ключа и уложите врага. Можно взять его машину, но она не в состоянии сделать нужный вам прыжок, так что лучше возьмите ключ. Вернитесь к хижине.

Войдя в нее, вы увидите «M-16», патроны и аптечки. Нажмите включатель и бегите к двери: враги наступают. Когда перебьете их всех, у вас будет машина с пулеметами. Лестница рядом приведет к третьему секрету. Чтобы вас не раздавил камень, спрыгните немного левее, потом возьмите приз. Поднимитесь наверх и сядьте в машину.

Впереди вас ждут еще двое парней на машинах. Пусть они сами нападут, и вы прикончите их по одному: ведь теперь у вас есть пулеметы. Далее поезжайте на другую сторону долины, нажмите на камень. Остановившись на краю бездны, вы сможете расстрелять врага внизу справа. Врубите полный газ и спуститесь прямо с обрыва. Лара выпрыгнет, а машина взорвется. Подтянитесь на выступ и идите по дорожке на следующий эпизод.

Двенадцатый эпизод. Монастырь Баркхэнг – Barkhang Monastery

У монастыря вас поджидает целая банда. Монахи нападут на вас только в том случае, если вы заденете кого-нибудь из них выстрелом. Когда все враги полягут, поднимитесь по лестнице. Осторожно: вас атакуют птицы. Выполнив несколько прыжков, доберитесь до склона, соскользните вниз и ухватитесь за ручку.

Спрыгните вниз, схватитесь за выступ, на руках проберитесь влево и войдите в монастырь через окно. Идите за проходящим мимо монахом – и вы окажетесь перед закрытой дверью на склад. В окно рядом полезет наемник. Потом прихватите гранаты с выступа снаружи, вернитесь в зал и идите к двери слева.

Если вы еще не «оприходовали» наемника, он пойдет за вами. Пройдите мимо монаха, и тот сцепится с наемником. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите там монаха, охраняющего ключ от главного зала. Идите по дорожке, потом – мимо перекатывающихся камней.

Найдите коробку рядом с тем местом, где остановился второй камень. Идите к пруду и прыгните в него. Нырнув, найдите подводный туннель. Двигайтесь по нему, пока не упадете во тьму. Зажгите световую шашку, подойдите поближе к опасным дверям и пробегите мимо них. Когда доберетесь до лестницы, поднимитесь в комнату наверху. Сдвиньте коробки, откройте проход, в темноте найдите деталь «Prayer Wheel #1». При этом включатся ловушки, поэтому держитесь правой стены, потом прыгните. Вернитесь в главный зал и воспользуйтесь ключом.

За дверью – монахи, которые помогут вам в бою, если вы подведете их к ограждению. Войдите в дверь справа, пройдите комнату, войдите в проход слева. С разбегу перепрыгните ножи, потом пройдите вперед, загляните в левую дверь. Возьмите у монаха ключ от склада. Вернитесь к складу, там возьмите ключ от крыши. Теперь идите в комнату, где первый раз увидели монаха (когда лезли в окно). Зайдите в дверь справа, там еще одна закрытая дверь, которую вы можете открыть своим новым ключом. Идите вдоль левой стены, минуя катающиеся ножи. Идите в следующий проход.

За золотой статуей есть переключатель, обезвреживающий ловушки в следующей комнате. Нажмите переключатель и бегите в дверь слева по проходу. Войдите в комнату, пробегите мимо монахов, поднимитесь по лестнице. Монахи займутся наемниками. Идите во двор, там найдите

и нажмите включатель (откроются люки). Разбейте стекло и возьмите драгоценные камни («Gemstones»), которые нужны, чтобы открыть некоторые двери.

За углом – включатель. Нажмите его и примените драгоценный камень между статуями. Откроется дверь. Войдите, два раза потяните за коробку – и получите деталь «Prayer Wheel #2». Теперь идите в ту комнату, где вы нашли ключ от склада. Поднимитесь по лестнице. С разбегу запрыгните на руку статуи, далее залезьте на другую руку (она выше). Потом запрыгните на голову. Пройдите по ней (голове), перейдите на следующую руку, там примените драгоценный камень (внизу откроется люк).

Не спешите туда прыгать, спуститесь в зал у основания статуи, запрыгните на наклонную дорожку и достаньте первый секрет (стоит за статуей). Вернитесь в зал со статуей. Пройдя мимо монаха, следуйте в комнату справа. Вытащите коробку слева, поставьте ее между бочками. Теперь сдвиньте следующую коробку, возьмите под ней патроны. Далее тяните следующую коробку, подтолкните ее к двери.

Затем так передвиньте коробки, чтобы одна была возле двери, а другая – возле нагромождения ящиков. Это позволит вам вытащить верхний ящик и получить гарпуны. Вернитесь в зал, пройдите направо, мимо трех монахов. Идите в комнату слева. В комнате полно воды, которую надо откачать.

Но сначала вам стоит взять второй секрет. Проплывите в дальний конец комнаты через маленькое отверстие за лестницей. Возьмите статуэтку и вернитесь в комнату, где вы открыли люк.

Спрыгнув вниз, пройдите по проходу. Видите включатель? Нажмите его – и откроется дверь. Войдите, сдвиньте коробку – и вода уйдет из той комнаты, где вы взяли второй секрет. Теперь вы не сможете добраться до отверстия, в котором стояла статуэтка дракона, зато можете подтолкнуть коробку к выступу и получить деталь «Prayer Wheel #3».

Пройдите в ход, ведущий из комнаты в конце большого прохода. Убейте наемников. Дальше идите к огненной ловушке, которая погаснет при вашем приближении. Прыгните и перекатитесь в туннель, увертываясь от смертоносных копий. Повернитесь, залезьте на выступ, подождите, пока ножи прокатятся налево, потом прыгните к дыре. Погаснет следующая огненная ловушка – и вы сможете добежать до следующего прохода. Забравшись на правый выступ, вы увидите дверь, перед которой катаются ножи.

Забегите в дверь, возьмите ключ от люка, потом вернитесь в зал с катающимися ножами. Увернитесь от ножей и забегите в дырку слева от вас. Включите ловушку. Преодолейте обе ловушки – и получите третий секрет. Вернитесь в комнату, где вы нашли последний ключ. Оказавшись в комнате, из которой вы откачали воду, откройте ключом люк и идите туда. Заберитесь наверх. Найдите и нажмите включатель: он открывает двойные двери у статуи. Выйдите и следуйте по дорожке, пока не найдете лестницу за камнями слева. Поднимитесь по лестнице и пройдите к мосту, попутно убив орла (он нападает сзади) и наемника (нападает спереди). Перейдите мост, убейте ворон, поднимитесь на самый верх здания по выступам. Войдите – и вы получите «Prayer Wheel #4».

Теперь идите в комнату, где нашли патроны. Подвинув коробки, вы минуете двойные двери, недавно открытые вами. Войдите в комнату с ящиками и идите по проходу. Падая в люк, Лара должна успеть ухватиться за лестницу. Поднимитесь наверх, потом идите вниз по проходу, поворачивая сначала направо, потом налево, затем поднимитесь по ступеням к окну.

Когда сзади набегут наемники, прыгните из окна. Внизу стоят монахи. Нажмите включатель на стене и откройте дверь. Монахи вступят в бой с наемниками. Помогите монахам, не то наемники, справившись со служителями культа, примутся за вас. Когда все помрут, поднимитесь по лестнице и возьмите деталь «Prayer Wheel #5».

Вернитесь к статуе. Идите в комнату слева, там примените все свои детали (по бокам больших

двойных дверей) – и двери откроются. Пройдите в маленькую комнату, потом идите дальше и используйте «the Seraph», чтобы открыть последнюю дверь этого эпизода.

Тринадцатый эпизод. Катакомбы Талиона – Catacombs of the Talion

Идите к лестнице, схватитесь за рукоятку. На руках проберитесь налево, подтянитесь – и получите первый секрет. Спуститесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь сверху). Снова поднимитесь по лестнице, доберитесь до выступа, убейте леопарда.

Побродите. Видите клетку? Она-то нам и нужна. Взбегите на склон, увернитесь от камней. Оказавшись на выступе справа, пробегите по полу, который будет проваливаться под вами. Поднимитесь по лестнице, потом заберитесь еще выше и нажмите включатель. Клетка поднимется, и вы сможете взять маску. Вода из пруда уйдет.

Вернитесь вниз, перепрыгните яму, откройте ворота при помощи маски. Когда выйдете на выступ, покатятся камни. Лезьте на левую стену. Если спуститься вниз, камни покатятся снова. Поэтому доберитесь до лестницы (справа от того места, откуда катились камни). Поднимитесь по ней и возьмите на выступе гранаты. Вернитесь к расщелине в стене. Пройдите расщелину, идите к леднику. Найдите пруд, в нем – новая маска. Возьмите ее и вернитесь на выступ, где брали гранаты. Откройте при помощи этой маски ворота.

Нажмите включатель и перебейте освобожденных из клетки врагов. Установите каменный блок так, чтобы не закрывался проход. Нажмите включатель, подберите гранаты, вернитесь к расщелине у стены. Идите в открытую дверь, увернитесь от камней (безопасное место – слева от веревочного моста). Идите дальше, поднимитесь по лестнице на вершину ледника. Нырните в пруд, выйдите на берег. Идите в следующую комнату и поверните налево.

Прыгните с выступа, найдите лестницу, поднимитесь по ней. Выполните еще несколько прыжков, пока не окажетесь на гладком выступе. Возьмите второй секрет. Допрыгните до лестницы. Идите к пруду, минуйте его, заберитесь на камень у двери. Прыгнув к лестнице, поднимитесь наверх, еще раз прыгните на выступ с включателем. Нажмите его – и внизу откроется дверь. Вернитесь туда и идите в эту дверь.

Нажмите включатель. Откроются двери в помещении, где вы в первый раз использовали маску. Вернитесь туда, войдите в открывшиеся двери, перепрыгните яму, нажмите включатель. Подберите предметы в углу. Продолжайте путь, увертываясь от камней, пока они не пробьют дверь. Теперь можно пройти. Встаньте на левый участок пола – и откроется дверь. Осторожно войдите в нее.

Чтобы миновать острые копья, идите медленно. Сразу за дверью поверните налево, поднимитесь по стене и найдите на выступе третий секрет. Спуститесь вниз. Идите к двери в предыдущую комнату. Когда она откроется, прыгните на дорожку. Потом прыгните вперед и нажмите на участок пола. Откроется дверь к выходу. Вам придется еще немного попрыгать, пока вы не доберетесь до лестницы, а потом – до туннеля, по которому можно перейти на следующий эпизод.

Четырнадцатый эпизод. Ледяной Дворец – Ice Palace

Выстрелите в колокол – и откроется дверь. На полу есть катапульты, подбрасывающие Лару в воздух. Используйте катапульту под колоколом. Выхватите пистолеты и в полете стрельните в колокол. Откроется одна из дверей. Когда упадете, схватитесь за выступ, чтобы остановить скольжение.

Далее идите к открытым воротам. Используйте катапульту, чтобы прыгнуть на выступ с включателем. Нажмите его. Спрыгните вниз и нажмите еще один включатель.

В узкой клетке есть выдвигаемый блок. Вытащив его, вы увидите первый секрет. Прыгать не нужно: к вашим услугам невидимый мост. Вернитесь в главную комнату. Там появился новый выступ. С помощью катапульты доберитесь до него, выстрелите в колокол. Спуститесь вниз и идите в открывшиеся двери.

Идите налево. При помощи катапульты доберитесь до выступа. Потом вам придется немного попрыгать, пока вы не увидите колокол. Выстрелите в него и прыгните влево – вы увидите

открывшуюся дверь. Поднимитесь по лестнице, слезьте налево, запрыгните на дорожку. Идите вперед. В темноте зажгите световую шашку – и вы обнаружите второй секрет. Далее идите направо, к закрытой двери, потом – вниз в пещеру. Идите по туннелю, пока не найдете маску. Вернитесь к закрытой двери (теперь она открыта) и идите по дорожке.

Опасайтесь темных мест: там копья. Найдя выступ у окна, примените там маску. Рядом (чуть правее) откроется дверь. В нее и идите. Пройдите по мосту, заберитесь на выступ, нажмите включатель. Лед расплавится – и вы увидите молоток для гонга. Будьте осторожны, когда возьмете его: кругом много врагов.

Вернитесь туда, где вы уложили трех йетти, избегая контакта с сосулькой над дверью. Пройдите в дверь, прихватите гранатомет (если у вас его еще нет) и идите вниз по правому проходу к Ледяному дворцу. Вам предстоит увернуться от трех «волн» катящихся камней. Чтобы избежать камней, войдите в дверь и запрыгните на камень справа.

Подойдите к спуску, соскользните вниз. В последний момент схватитесь за край и пройдите на руках налево, к выступу. Подтянитесь на выступ, прыгните на ледяную стену и поднимитесь (по этой стене можно подниматься) к пещере. Соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край, потом спрыгните. Вас ждет гонг, ударьте по нему молотком.

Откроются двери дворца. Но не спешите внутрь. Сначала пройдите налево, спуститесь по лестнице. Идите налево и зажгите световую шашку (тут темно). Доберитесь до второго выступа, нажмите включатель. Откроется вход в хижину, которая стоит рядом с Ледяным дворцом. Вернитесь наверх и войдите в эту хижину, чтобы взять третий секрет. Теперь идите во дворец.

Внутри дворца вы сможете взять большой приз – Talion. Уложить хранителя «талиона» очень сложно. Рекомендую вам гранаты (но только цельтесь как следует). Если захотите немного подлатать свое здоровье, забегите в хижину: хранитель туда не полезет.

Пятнадцатый эпизод. Храм Ксиана – Temple of Xian

Перепрыгните нож, соскользните вниз (в сторону водопада). В последний момент схватитесь за край выступа, проберитесь на руках налево, подтянитесь – и получите первый секрет.

Спрыгните в пруд, выйдите из воды у ворот храма, возьмите патроны слева, убейте тигров.

Поднимитесь по лестнице, при помощи катапульты попадите на крышу храма. Нажмите включатель – откроется люк над лестницей. Спуститесь в него, соскочите на пол, поднимитесь по лестнице.

Идите в большую комнату, спуститесь по лестнице. Соскочите вниз, схватитесь за край, подтянитесь – и увидите второй секрет. Воспользуйтесь ручкой в стене и доберитесь до секрета на руках. Вернитесь туда, откуда пришли, и идите дальше к красной жидкости. Запрыгнув на лестницу, поднимитесь по ней. Вы окажетесь в комнате с ямой, в которой полно копий.

После утомительной серии прыжков вы сможете залезть на каменный блок, потом еще на один, далее на выступ. С него на руках доберитесь до другого выступа. Там нажмите включатель и откройте двери храма. Войдите. Вы увидите восемь статуй, четыре из которых «нападут» на вас, если к ним приблизиться. Держитесь подальше – и ничего не случится. Идите в открытую дверь. Вы окажетесь на выступе над красной жидкостью. Придется несколько раз прыгнуть, прежде чем вы доберетесь до выхода.

Идите по короткому проходу к включателю. Откроется люк, и вы провалитесь. Вскочите и бегите к включателю, не то стены раздавят вас. Нажмите включатель и проскочите в дверь.

Идите по проходу, увертываясь от красных камней. Добравшись до верха лестницы, зажгите световую шашку.

Нажмите включатель справа от выхода. Пройдите в открывшийся проход, минуйте ножи. Потом пробегите через еще одни перекатывающиеся ножи и бегите в дверь.

Идите к кнопке на левой стене. Она на короткое время откроет дверь на противоположной стороне, так что поспешите.

Идите по проходу, держась одной стороны. Проскочите мимо ножей. В комнате с кнопками на стенах нажмите правую кнопку, потом прыгните влево и нажмите кнопку там. Бегите направо, не останавливаясь (тут и пол проваливается, и камни падают). В последний момент прыгните и схватитесь за выступ. На платформе ниже этого выступа находится «Dragon Seal», которая открывает дверь в первой комнате храма.

Прыгните на выступ справа, лезьте по камням. Найдите включатель, который поднимает мост над красной жидкостью.

Идите на другую сторону головы статуи. Серия прыжков приведет вас сначала на гладкий столб, потом – на выступ справа, далее – на выступ рядом с катапультой.

При помощи катапульты запрыгните на платформу на высоком здании. Увернитесь от камня, потом заберитесь на верх здания. Увернитесь от нового камня.

Воспользуйтесь еще одной катапультой и попадите на выступ высоко вверху, потом запрыгните на другой выступ и возьмите третий секрет. Вернитесь на высокое здание.

Залезьте на платформу с орлом. Убейте его и поднимитесь на верхний уровень. Допрыгните до двери, вытащите коробку и идите в следующую комнату. Там нажмите включатель – откроется люк, и вы соскользнете по склону. За вами несется камень, поэтому следуйте вниз и налево. В конце концов вы доберетесь до первой комнаты в храме. Применив там «Dragon Seal», вы откроете дверь.

Идите по проходу за дверью. Соскользните по склону в комнату с включателями. Нажмите все зеленые кнопки (их три), пока вас не раздавил потолок. Идите вперед. Оказавшись над прудом, убейте рыб и нырните в воду.

Под водой нажмите кнопку. Это поднимет уровень воды. Всплывите, идите в проход. Не трогая рычаг слева, идите в правый проход. Дерните за рычаг, проплывите в открытую дверь. Потяните за другой рычаг – и откроется дверь в основном пруду. Нырните, проплывите в дверь, дерните за рычаг. Сверху откроется дверь, за которой спрятаны патроны.

Идите в следующую комнату, нажмите включатель, прыгните в люк. Течение отнесет вас к золотому ключу, а потом – к двери, которая перед вами откроется. Вы окажетесь в комнате у основания водопадов. Поднимитесь по лестнице в этой комнате и примените ключ. Откроются подводные ворота. Идите этим ходом направо, потом выберите правый отвод у развилки. Проплыв через ворота, направьтесь к левой стене. За вторым столбом расположен нужный вам рычаг. Откроется выход и путь к серебряному ключу. Плывите к выходу (обогните столб). Когда доберетесь до развилки, поверните в тот проход, где вы еще не были. Заплывите через дверь в пещеру и вылезьте на выступ.

Убейте пауков. Забирайтесь по выступам, пока не сможете запрыгнуть на столб в центре пещеры. Далее запрыгните на столб рядом с дверью, потом прыгните к проходу. Миновав проход, запрыгните на столб среди камней. На самом высоком камне лежит серебряный ключ.

Берите его, идите к воде, вернитесь к главным дверям храма. Ключом откройте единственную оставшуюся там дверь.

Пройдите в эту дверь, прыгните, поднимитесь по склону, увертываясь от камней. Возьмите патроны, поверните налево, перейдите мост. Заберитесь на выступ. На развилке выберите путь с катающимся ножом. Миновав его, идите налево. Соскользните по склону и в последний миг схватитесь за край. Заберитесь на лестницу, спуститесь на следующий выступ. Далее упадите еще на один выступ, возьмите патроны – и снова вниз, в дыру. Вы окажетесь перед храмом.

Вернитесь к развилке. Там снова минуйте катающийся нож, идите в комнату с мостом и еще одним катающимся ножом. Перебегите мост (нож будет вас преследовать). Бегите к кнопке слева, нажмите ее. Откроется дверь в конце прохода на развилке, где вы еще не были. Теперь снова проскочите мост и идите на развилку. Идите туда, куда еще не ходили.

В этом проходе есть катапульты, которые нужно преодолевать в строгом порядке. Встаньте спиной

к первой катапульте и сделайте прыжок назад. Вас забросит к остальным катапультам. Когда все кончится, залезьте на выступ впереди и идите в открытые двери.

Запрыгните на квадратный выступ рядом с замком. Запрыгните на коробку слева, потом быстренько заберитесь по лестнице, пока стены не раздавили вас. Спрыгните на выступ справа, потом снова на лестницу. Двигайтесь дальше, пока не увидите кнопку, которая открывает ворота. Вернитесь к отверстию – и увидите ключ на столбе. Берите его и спускайтесь вниз.

Идите дальше. Оказавшись на столбе над дверью, которую вы недавно открыли кнопкой, спрыгните к замку и откройте его ключом. Вернитесь в тот район, где вы нашли ключ, которым только что воспользовались. Там открылись вторые ворота и появился новый столб. Идите в ворота, поверните налево, прыгните, залезьте на выступ, далее запрыгните на извивающийся столб. Соскользните вниз – и окажетесь на гладкой поверхности около лестницы. Поднимитесь по ней, запрыгните на следующую лестницу (над ножом), поднимитесь по ней и снова запрыгните на лестницу (на этот раз она будет сзади вас). Поднимитесь, прыгните направо. Теперь вы сможете перейти к новому эпизоду.

Шестнадцатый эпизод. Плавучие острова – Floating Islands

Воин, который нападет на вас в самом начале, очень медлителен. Так что вы можете прикончить его задолго до того, как начнется ближний бой. А если промедлите, противник наверняка одолеет вас в ближнем бою.

Впереди на маленьком островке находится одна из «Mystic Plaques». Перепрыгивая со склона на склон, преодолейте острова. Вы должны ухватиться за край отверстия в большом золотом здании. Подтянитесь, нажмите включатель – и откроется дверь на другом острове.

Идите по проходу, соскользните вниз, прыгните с самого дна на склон следующего острова (вы там открыли дверь). Вас атакует страж Ксиона. Старайтесь убить его быстро и не будите двух его дружков.

Подпрыгните, подтянитесь в люк, вступите на поднятую платформу внутри и разбудите третьего стража. Возьмите первую «Mystic Plaque», несколько световых шашек, патроны и аптечку. Найдите гладкий камень возле дерева. Влезьте на крышу и там возьмите первый секрет. Идите на другой конец острова, повисните там на руках. Упадите, снова схватитесь и подтянитесь на выступ. Нажмите включатель – и откроется выход.

Допрыгните до выхода, потом прыгните к следующему острову. Идите на другой конец этого острова, прыгните влево. Залезьте на камни – и вы увидите остров со ступенчатым рельефом. Туда и идите. Доберитесь до самого верха «лестницы», поверните направо, доберитесь до новой «лестницы» и поднимитесь наверх. Вам придется уложить парочку воинов. Но разве вас может остановить такая мелочь?

Когда ступени закончатся, идите налево, над дверью. Спрыгните в то место, где вы очутились после прыжка с первого острова. Теперь сделайте прыжок с разбега, соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край и упадите на выступ внизу. Еще прыжок – и вы доберетесь до острова со второй «Mystic Plaque». Возьмите ее и доберитесь (прыжками) до большого острова, где вы взяли еще одну «Mystic Plaque». Идите к двери у основания зеленых ступеней и используйте обе «Mystic Plaques».

Но сначала нужно запрыгнуть на платформу перед дверью. Прыгайте со склона. Во время полета чуть повернитесь телом влево. Иначе при приземлении вы сорветесь в пропасть. Дальше откройте двери своими «Plaques».

Снизу слева появится воин. Уложите его. С моста вы сможете заметить второй секрет. Он лежит на маленькой поляне слева, позади дерева на другой стороне моста. Повернитесь спиной к отверстию, сдвиньтесь, насколько сможете, налево, потом сдвиньтесь, насколько сможете, назад и назад же и прыгните. Вы окажетесь перед туннелем, который доставит вас к призу.

Вернуться тоже будет не просто. Встаньте на гладкой поверхности справа от отверстия,

прислонитесь спиной к стене и прыгните. Вы должны приземлиться как раз над наклонной поверхностью. Еще прыжок – и вы у дерева рядом с мостом.

Встаньте на расстоянии в один шаг от зеленого камня и повернитесь в другую сторону. Прыгните назад на камень, потом еще раз назад. Вы начнете скользить, поэтому схватитесь за край. Мимо прокатится камень. Спрыгните вниз, убейте воина, возьмите аптечку. Войдите в здание, поднимитесь на наклонный зеленый блок. Прыгните с самого его верха и подтянитесь на крышу. Идите вперед, залезьте в проход в песчанике. Он приведет вас к мосту. Вернитесь на склон, где вы «включили» зеленый камень, снова соскользните, но теперь уже вперед. Перепрыгните через овраг. Поднимитесь по склону. Видите кирпичи? Идите направо. Прыгните с разбегу и подтянитесь на новый остров. Спуститесь по веревке, но не забудьте спрыгнуть, как только минуете нижний краешек.

Когда вы войдете в здание (оно рядом), там сразу же оживет очередной страж Ксиона. Еще парочка стражей охраняет включатель, открывающий дверь у конца веревки. Уложите всех троих. Нажмите включатель, войдите в комнату и соскользните по веревке на другую сторону. В самое последнее мгновение нужно уцепиться, а то можно по самую косу завязнуть в теплой лаве. Поднимитесь по золотому зданию и идите направо. Схватитесь за зеленый выступ и на руках проберитесь налево, потом спрыгните. Теперь ваш путь чист. Идите к верху первого веревочного спуска, схватитесь за рукоять и не отпускайте, пока все не кончится.

Вы окажетесь в зале с двумя примыкающими к нему комнатами. Эти обе комнаты – ловушки, не ходите туда, пожалуйста. С одного конца зала прыгните направо – туда, где можно увидеть каменный блок. Прикоснитесь к блоку – и рядом с открытой дверью, которую вы только что миновали, появится воин. Убейте его, сдвиньте блок – и сможете забраться на выступ. Нажмите включатель. Над лавой появился мост. Подтянитесь на каменную стену у лавы и возьмите патроны для «М-16».

Увернитесь от ножей, прыгните на мост и нажмите включатель. Откроется люк. Вернитесь к стене и с разбегу прыгните к люку. В полете нажмите **Ctrl** – это изменит траекторию прыжка, и вы упадете прямо в люк. Возьмите патроны и идите в конец комнаты. Нажмите включатель – и в основном зале откроется люк.

Вернитесь к пруду, нырните. Видите туннель, ведущий налево? По нему плывите в большую комнату. Осторожно всплывите у края (так, чтобы ножи сверху не задели вас). Поблизости есть выключатель для ножей. Теперь вы сможете вернуться в большую комнату с лавой и пройти в ту комнату, которую открыли. Подтолкните коробку к столбу у той двери, влезьте и прыгните в дверь (опять придется менять направление прыжка в полете).

В этом зале есть дверь и включатель над копьями. Подпрыгните и ухватитесь за трещину. На руках проберитесь налево и подтянитесь. Прыгнете на левый край отверстия – вернетесь в зал. Идите в дверь, там вы увидите стража Ксиона (он даже не проснется) и две закрытые двери. Спрыгните в дыру в полу и ухватитесь, чтобы затормозить.

Вы упадете в клетку с четырьмя стражами и четырьмя ниндзя. Нажмите включатель, перекатитесь по полу и подтянитесь на другой стороне столба. За столбом идите либо направо, либо налево, пока не увидите клетку. Стреляйте в ниндзя. Когда они начнут палить в ответ, заскочите за столб и нападите на них с другой стороны. Уложив ниндзя, принимайтесь за стражей. Они просыпаются только когда вы близко, поэтому сражайтесь с ними по одиночке. Как только разбудите стража, бегите на верх стены и оттуда поливайте его огнем. Как только все стражи отдадут концы, спрыгните и соберите патроны и аптечки. Нажмите два включателя – и откроются выход и еще одна дверь.

Когда вы пройдете в эту дверь, из темного угла вас атакует ниндзя. Прикончите его. Поднимитесь по ступеням к закрытой двери и к включателю. Включатель открывает дверь и будит двух стражей Ксиона. Убив их, войдите в комнату, поднимитесь по узору на стене, прыгните. В воздухе повернитесь и ухватитесь за узор, который сзади вас. Поднимитесь наверх, потом начните прыгать

со склона на склон, пока не очутитесь перед очередным ниндзя. Уложите его и найдите коробку, которую можно двигать.

Вытащив коробку, заберитесь на нее и прыгните на камни слева. Идите к выступу справа и перепрыгните через лаву. Вы окажетесь в квадратном углублении. Повернитесь и прыгните в туннель под выступом – получите третий секрет. Еще прыжок – и вы ухватитесь за край рядом с квадратным углублением. Подтянитесь, запрыгните на выступ и вернитесь к коробке. Толкайте ее, пока не сможете добраться до веревки. Схватите ручку – и вперед, навстречу решающему бою...

Семнадцатый эпизод. Логово Дракона – the Dragon's Lair

Приземлитесь, возьмите аптечку и патроны. Пройдите мимо неподвижного стража Ксиона и начните разборку со стражем подвижным.

Далее идите в комнату, где два стража застыли на местах. Рядом с первым – два выключателя. Тот, что ближе к стражу, открывает дверь и оживляет в этой комнате двух стражей, а тот, что напротив, – ловушка. Он ничего не делает, только оживляет стража. Откройте дверь и уложите двух охранников.

В следующей комнате за столбами притаилась целая армия ниндзя. Разделайтесь с ними, выманив их в предыдущую комнату. Однако те ниндзя, что находились в задней части комнаты, не захотят так просто умирать и не клюнут на вашу удочку. Придется драться с ними на их территории. Прикончив их всех, вы найдете у одного из них «Mystic Plaque». Сохраните игру, откройте этой «Plaque» дверь – и вот оно, столкновение с Драконом.

Убить его не только сложно, но даже очень сложно. Впрочем, вам помогут кое-какие тактические хитрости. Используйте против Дракона самое мощное свое оружие. Если он вас подожжет, то нырните в воду, чтобы погасить пламя. Кстати, под водой можно найти много патронов и аптечек, используйте их по мере надобности. Чтобы притормозить Дракона и спрятаться от него, бегайте вокруг столбов. Дракон не может быстро поворачиваться, поэтому чаще старайтесь забежать ему за спину, это – лучший способ покончить с ним.

Как только Дракон издохнет, выньте у него из брюха кинжал. Логово Дракона начинает разрушаться. Бегите через открытые ворота в туннель, к концу эпизода.

Заключение – Conclusion

Не успела Лара расслабиться у себя дома, как некие небритые личности пожаловали к ней, чтобы немедленно учинить финальную разборку. Это еще бы ничего, да вот оружия у нашей Лары нет!

Воздействуйте ключом (Gun Cabinet Key) на замок рядом с вашей кроватью, вооружитесь и начните прочесывание вашего фамильного поместья. Сначала прикончите всех в доме, потом вылезьте во двор и позабавьтесь там. Зажигайте световые шашки, чтобы обнаружить мерзавцев среди теней.

Секреты

Когда у вас закончатся световые ракеты, можете продолжать брать их из рюкзачка: выберите любое оружие и, как только возьмете его, нажмите **L2**. Лара положит оружие назад и возьмет световую ракету. Так можно продолжать бесконечно.

Этот трюк срабатывает и в воде, когда у вас есть гарпун.

Чтобы перейти на следующий уровень, зажгите спичку, сделайте шаг вперед, шаг назад, повернитесь трижды в любую сторону и выполните прыжок вперед.

А чтобы получить все оружие, аптечки и спички, сделайте то же самое, но в конце – прыжок назад.

Для самоуничтожения используйте те же приемы, но в начале не зажигайте спичку.

Top Gun: Fire at Will

Разработчик Spectrum HoloByte

Маверику (герою фильма «Top Gun») предстоит пилотировать истребитель «F-14». Начиная свою карьеру в военном училище «Маримар», Маверик побывает в Корее, Ливии, на Кубе. Можно сосредоточиться на управлении самолетом, а можно – на поражении противника в воздухе. Время от времени придется отвлекаться на наземные цели.

Советы

Не тратьте снаряды на поражение легких целей: их можно сбивать бортовыми орудиями.

Ввязавшись в сражение со «Стингером», сразу же делайте маневр, чтобы суметь зайти сзади и выпустить ракету.

Наткнувшись на группу вражеских истребителей, учтите, что обычные снаряды неэффективны вблизи.

На Кубе уйти от вражеских ракет будет очень трудно. Как только услышите предупреждение о ракетной опасности – делайте отходной маневр.

В ходе выполнения шестого кубинского задания выискивайте наземные цели, продолжая воздушный бой. Только так вы сможете выполнить свою миссию до того, как закончится горючее. Чтобы легче было найти наземные объекты врага, следуйте вдоль грунтовых дорог.

Пароли заданий

Miramar – летная школа

2 – 82120
3 – 23053
4 – 97920
5 – 72653
6 – 83720

Libia – Ливия

1 – 96430
2 – 10163
3 – 82230

Cuba – Куба

1 – 68353
2 – 58210
3 – 98143
4 – 44010
5 – 84933
6 – 59810
7 – 99743

Korea – Корея

1 – 45610
2 – 85543
3 – 75400
4 – 98033
5 – 61200
6 – 84823
7 – 11800
8 – 99633
9 – 07500
10 – 85433

Total Eclipse Turbo

Разработчик BMG Interactive
Издатель Crystal Dynamics
Жанр стрелялка – межзвездная война

Кровь холодеет при виде пришельцев из Drak-Sai, которые, похоже, хотят взорвать Солнце, и вы единственный, кто стоит между ними и великим оцепенением. Чем больше энергии вы вкладываете, тем больше шансов на успех. На двадцати уровнях вас окружают тунелли, каньоны, вулканы, трехмерные летающие корабли, которые вы должны уничтожать. Игрой предусмотрено сохранение достигнутого.

Прохождение

Плазменная бомба – хорошее оружие, но ею не убьешь «босса». Применяйте ее, когда экран заполнен. Если у вас три бомбы, и вы можете получить четвертую, используйте одну плазменную бомбу, чтобы можно было взять новую.

Лучшая защита от противника, которому легче обстреливать горизонтально движущиеся цели, состоит в медленном изменении высоты полета.

Туннели

Не торопитесь проходить через бронзовые ворота безопасности. Стреляйте, чтобы убедиться в том, что путь свободен.

Спешка оправдана у ворот, закрывающихся по диагонали. Они захлопываются гораздо быстрее, чем бронзовые. Если вы не успеете преодолеть их, потеряете около половины защитной энергии.

Когда вы попадаете в пересекающий туннель зеленый луч, он увеличивает вашу скорость. Это поможет вам преодолеть сужающийся участок, а также зоны, обстреливаемые противником. Держите палец на кнопке уменьшения оборотов, чтобы, выйдя из луча, быстро сбросить скорость.

Красный луч медленно снижает вас. Используйте джойстик, чтобы противодействовать ему. Голубой луч разрушает ваш самолет, избегайте его.

Первая планета. «Босс» – Poseidon

Не попадайте в фиолетовые лучи оружия Посейдона. Когда «босс» предпримет бомбежку, отклоняйтесь влево или вправо, чтобы взрывная волна не задела ваш самолет. Атакуйте, когда он закончит.

Вторая планета. «Босс» – Vulcano

Чтобы победить гору, вы должны подорвать ей оба глаза. Лучше – одновременно. Не атакуя, дождитесь момента, когда гора станет красной и начнет выбрасывать что-то желтое. Уклоняйтесь от обстрела влево или вправо. Против Вулкана хорошо применить оружие «Stellar Guard».

Третья планета. «Босс» – Conundrum

Конундрум схож с Посейдоном. Отличие – в отделяющихся секциях перед «боссом». Выбрав оружие, проберитесь направо и парите над небольшим выступом, обстреливая его, пока он не будет разрушен. Это хороший способ сберечь самолет. Уклоняйтесь в дальнейшем от ударов, перелетая слева направо, не меняя высоты. Когда «босс» расколется, остановитесь на секунду, чтобы запутать его, и наносите ответный удар.

Четвертая планета. «Босс» – Cobra

По сравнению с предыдущими «боссами» Кобра – небольшой, но хорошо вооруженный объект. Когда двигатели начнут работать, постоянно меняйте высоту, поднимаясь и опять спускаясь.

В третьем раунде (кладбище) вам нужно выбирать направление движения на развилках. В первый раз поворачивайте налево, на следующей развилке – направо, потом опять направо, налево, направо, налево и в конце – направо. Удерживаясь на большой высоте, войдите в туннель. Первый туннель полон как врагов, так и коробок с жизненной энергией. Когда вы пройдете его, увидите на кладбище множество туннелей. Все они приведут вас к началу, и только последний выведет к четвертому раунду.

Пятая планета. «Босс» – Mother

Во втором раунде, чтобы не запутаться в туннелях, стремитесь пролететь всю первую территорию и зайти во второй луч. Когда вы пройдете туннель и выйдете на следующей территории, луч будет в центре. Войдите в него и летите, пока путь не раздвоится. Следуйте налево. На следующей развилке возьмите вправо, теперь вы окажетесь на последней территории. Держитесь левой стороны.

Нанесите удар по «боссу» – он велик, и сделать это не сложно. Коробки с жизненной энергией спрятаны под стенами.

Уничтожив «босса», войдите в последний луч и следуйте по спиральному туннелю, в котором нет врагов.

Выбор этапа игры

В меню опций (options) выберите пункт «password» (пароль). Нажмите и удерживайте **SELECT**, далее нажимайте: ▲, **L1**, ■. Теперь отпустите **SELECT** и нажмите ▲, **L1**, ■, ▲, **L1**, ■. Появится опция, позволяющая выбрать номер стартового этапа.

Пароли миссий

✖, ●, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, ■;
▲, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ✖, ■;
●, ●, ●, ▲, ✖, ▲, ■, ■.

Дополнительные продолжения

Начните игру и «поставьте» ее на «паузу». В первом появившемся меню выберите опции (options) и нажмите ▲, ■, ●, ■, ▲, ■, **L1**, **L1**, **R1**. Теперь выбирайте картинку справа и, когда вы увидите череп, нажмите ▲, ■, **L1**, **L1**, ■ и ▲. Игра начнется заново, и у вас будут десять продолжений и плазменная бомба.

Trash It

Издатель	Rage
Выход	январь 1998 г.
Жанр	ходилка-мультяшка
Игроков	до 4
Сохранение	1 блок памяти
Рейтинг	7 из 10

Если вы играли в «Mario» и успели полюбить этого забавного водопроводчика, то игра «Trash It» наверняка понравится вам. Вам предстоит действовать в удивительном мире!
Не то дворник, не то строитель, всюду сующий свой нос, неизменно получает по этому самому носу за любопытство. Однако, если вы будете терпеливы, ваш персонаж сумеет выпутаться из всех затруднительных ситуаций и невредимым вернуться из опасного путешествия.

Кнопки

▲ – прыжок вверх. Если у героя в руках какой-то предмет, то попрыгать не удастся. Если нажать ▲, а затем, когда герой будет в воздухе, нажать ▲ + 🡻, то герой резко ударит ногами по предмету, на который он приземляется.

▲ + 🡻-pad – прыжок в длину.

Чтобы преодолеть серьезное препятствие, простого прыжка мало. Возьмите разбег (🡸/🡺) и, удерживая нужное вам направление, пробегите некоторое расстояние, а потом, не отпуская кнопки, задающей направление бега, нажмите 🡻 – тогда герой сделает сальто. В этот момент следует нажать ▲, не отпуская направляющей кнопки. Герой совершит прыжок, какому позавидует и чемпион.

■ – извлечение кувалды. При повторном нажатии ваш герой уберет ее обратно. Нажав ■ + 🡹, вы заставите героя вытащить из кармана пылесос (если руки его были пусты или он держал кувалду) или кувалду (если он держал пылесос). В случае, если в руках у героя был посторонний предмет, он не сможет продемонстрировать содержимое своих карманов.

✖ – взятие предмета. Если вы подошли достаточно близко, а намеченный вами предмет не слишком тяжел для него, то герой поднимет этот предмет, и, подпирая для надежности головой, понесет его в нужном направлении.

Если в руках персонажа уже находится груз, вы можете одиночным нажатием ✖ выбросить этот предмет, а если вы будете держать ✖ и управлять курсором, то пунктирная линия покажет вам траекторию, по которой полетит предмет, как только вы отпустите кнопку.

Если ваш персонаж держит в руках кувалду, то нажатие ✖ приведет к удару кувалдой по земле, который применяется для уничтожения врагов, завершения уровня и т. п. Зажав ✖ на некоторое время, вы увидите как ваш герой готовит грандиозный замах,

призванный отправить в мир иной всех, кто будет иметь несчастье пропасть под кувалду.

С пылесосом в руках ваш герой не реагирует на нажатие ✖.

● – если в руках у персонажа ничего нет, то можно заставить его потолкать что-нибудь тяжеленькое (скажем, пушку), нажав возле объекта ● + ←/→. При этом герой вытянет руки от непомерного желания поработать.

Если герой занят уборкой, он не станет обращать внимания на ваши нажатия на ●, зато если он вооружен кувалдой, то в ответ на нажатие последует сокрушительный удар сбоку. С помощью этого удара вы можете устранить большинство встречающихся по пути препятствий. Мусор, остающийся после разрушения препятствий, персонаж может запылесосить с пользой для себя.

Вы можете также удерживать ● некоторое время. Тогда удар будет тем сильнее, чем дальше за спину успел завести кувалду персонаж;

R1 + **D-pad**

– перемещение героя в сторону, позволяющее ему обозревать объекты, находящиеся сбоку, сверху или снизу. Если вы захотите вновь посмотреть на своего героя в натуральную величину, подержите **R1** нажатой пару секунд.

Если на героя с кувалдой в руках упадет что-то тяжелое, то он отправится в начало уровня, а кувалда останется на месте. Чтобы вернуть ее, нажмите ↑.

Чтобы залезть (например, на лестницу), придется использовать ↑.

С помощью кнопки ↓ герой спрячется под шапку, что поможет ему избежать удара или проникнуть в коридор с низким потолком (в такой позе можно ползать или даже прыгать). Находясь под шапкой, можно нажать ■ + ✖ – и вернуться в начало уровня.

Меню в игре

Первое меню, которое появится на мониторе, посвящено выбору языка. На нем в виде кружочков с флагами указаны пять основных языков.

Главное меню появляется после выбора языка. Если вы остановились на английском языке, то увидите следующее:

Start – начать одну из игр:
- Battle – соревнование между двумя (на одной приставке) или тремя-четырьмя (в случае сетевой игры) игроками,
- Arcade – совместное прохождение отдельных уровней двумя-четырьмя игроками,
- Quest – поэтапное прохождение игры:
  - new game – начать игру с первой карты,
  - enter password – ввести пароль доступа на вторую или последующие карты,
  - restore game from – загрузить игру с платы памяти (memory card);

OPTIONS – изменить параметры игры:
- Controller config – поменять управление,
- Sound conf – изменить звучание,
- Done – выйти в главное меню.

Меню «паузы» можно вызвать, нажав **START** на уровне или **SELECT** на карте:

Quit level – выход с уровня;
Quit game – выход из игры;
Resume – продолжение прохождения уровня.

Прохождение

Вам предстоит действовать в нескольких зонах.

Ваш персонаж может передвигаться лишь по дорожкам.

Мусорные баки представляют собой метки уровней игры. Чтобы сыграть на одном из этих

уровней, вам надо подвести персонаж к баку и нажать одну из кнопок ●, ✖, ▲, ■. Появится табличка с характеристиками уровня. Соглашайтесь играть («Yes») или выйдите на карту («No»).

Под синим колпаком с буквой «⬇» скрывается демонстрационная игра. Здесь, наблюдая за действиями управляемого компьютером персонажа, вы сможете изучить новые предметы и возможности.

Кроме того, на каждой карте есть по два препятствия – посредине и в конце. Их нужно преодолеть для продолжения или завершения уровня. Преодолев препятствие, вы можете сохранить свои достижения на плате памяти. Помимо этого в конце каждой карты вам будет предоставлен пароль.

Чтобы эффективно преодолевать препятствия, которые возникают на пути персонажа, ему необходимо пользоваться все более тяжелыми и дорогостоящими кувалдами. Их можно приобретать в ***«Hammer shop»*** – волшебном магазинчике, который следует за персонажем во все миры. Стоит нажать **START** в любом месте карты – и с небес спустится разноцветная будка.

Однако кувалды стоят денег, да еще на каждой карте на выбор предоставлено весьма ограниченное число кувалд.

Чтобы пройти главное препятствие в конце карты, придется купить самую дорогую из всех кувалд.

Картинка с изображением кувалды, которая у вас уже есть, подсвечивается. Чтобы приобрести новую кувалду, можно использовать как наличные средства, так и деньги, вложенные в покупку предыдущей кувалды. Слева в магазине кувалд вы можете выбирать кувалду, а справа находятся три опции. Верхняя, на которой изображен мешок с деньгами, служит для покупки очередной кувалды. Средняя позволяет очистить левый экран от мешающих квадратиков и как следует рассмотреть свою будущую покупку. (Чтобы воспользоваться этими двумя опциями, надо навести курсор на нужную кувалду и нажать любую из кнопок ✖, ●, ■, ▲.) С помощью нижней опции вы можете отменить просмотр качеств кувалды (если она уже выбрана) или выйти из магазина, если ни одна из них вам не по карману.

Перед началом каждого уровня, чтобы вы не скучали в ожидании загрузки, вашему вниманию будет предложена ***встроенная игра***. Управляя кувалдой, вам предстоит колотить по головам всяких подозрительных личностей. Вы сможете увидеть три вида противников, которые высовываются из девяти дырок на висящей в пространстве зеленой лужайке. Обыкновенный противник не обучен. Чтобы он помер, достаточно огреть его по голове один раз (нажав ●, ▲ или ■). Для уничтожения противника в боксерских перчатках одного удара маловато. Придется ударить его в лоб трижды.

Наконец, вместо своих наглых морд, эти личности могут явить миру гораздо более неприличные места. Ударять по указанным местам ни в коем случае не надо. Иначе безнадежно испачканную кувалду придется выкинуть и заменить новой (а всего их у вас пять).

Кроме этого, кувалду можно потерять, если кто-нибудь из противников удалится до того, как его физиономия будет должным образом разукрашена.

По истечении некоторого времени над игровым полем появится надпись «Press X», и тогда вы сможете или начать основную игру, нажав ✖, или продолжить избиение этих бедолаг.

На ***основных уровнях*** вам предстоит разрушить некое сооружение за определенное время.

Если у вас есть турбо-джойстик, лучше подключить его и начинать ломать сооружение сразу, как только появится такая возможность.

Кроме того, следует как можно эффективнее пройти все предыдущие уровни, чтобы заработать побольше денег и купить достаточно тяжелую кувалду.

Чтобы пройти промежуточное препятствие, надо заработать примерно третью кувалду из предложенных на выбор, а чтобы пройти последнее – необходима лучшая из представленных в магазине кувалд.

Персонаж появляется слева от сооружения, предназначенного для сноса, а справа видны светящиеся полоски, которые показывают, сколько еще повреждений надо нанести сооружению.

Переключите джойстик в турбо-режим и, как только появится изображение, жмите ●. После нескольких ударов осветится первая, самая нижняя, полоска, за ней следующая, и так далее. Примерно на четверти разрушений признаки непорядка начнут проявляться на самом сооружении: сперва появятся трещины, затем дыры, начнут отваливаться куски и, наконец, вся конструкция разлетится в щепки.

На ***первой карте*** ваш персонаж начинает свои похождения. Пока он занимается своими прямыми обязанностями: ходит по свалке и смотрит, чтобы она оставалась проходимой. Если ему удается пройти от начала уровня до его конца, то он оповещает мир об этом посредством удара по какой-то непонятной махине. Здесь можно увидеть множество интересных предметов.

Кирпичи и блоки нагромождены высокими грудами, обойти которые нет никаких шансов. Правда, по ним можно прыгать или разрушать их с помощью кувалды (●). Мусор, который остается от этих блоков, ваш персонаж может собрать с помощью пылесоса. В левом верхнем углу показано, сколько мусора собрал герой. За 10.000 кг мусора вам дадут «жизнь». Если ваш персонаж будет неосторожен, его запросто может прихлопнуть упавший сверху кирпич, поэтому, разрушая завалы, будьте внимательны. Если все же несчастье произойдет, сильно не огорчайтесь: расплющенного героя подхватит волшебным ветром и отнесет в начало уровня, где находится *полосатый столбик с шариком наверху*. Героя затянет в шарик, а потом он сможет продолжить свои похождения с начала уровня.

Ящики тоже занимают немало места, но в отличие от кирпичей, персонаж может проходить как бы сквозь них. Они тоже могут быть разрушены, а мусор от них ничуть не хуже, чем каменная крошка.

По свалке разбросана сломанная и отслужившая свое *бытовая техника*. Подобно ящикам, она не мешает движению персонажа, но тоже может быть разрушена. Кроме того, в ней заперты маленькие *духи* – существа, похожие на маленькие молоточки с руками, ногами и глазами. Достаточно быстрые и подвижные, они стремятся ускользнуть от персонажа, но за них платят деньги (по одной монете за живого духа и по две за оглушенного). Чтобы поймать духа, достаточно засосать его в пылесос, а чтобы оглушить, придется подстеречь его и прихлопнуть кувалдой, используя ✖, затем достать пылесос и всосать в него то, что останется от духа. Надо проявить расторопность: оглушенный дух быстро приходит в себя, а если ударить его повторно, то он умрет совсем, не дав никакой прибыли.

На некоторых уровнях стоят *огромные черные столбы*. *Разрушить их вам не удастся, но в* каждом таком столбе есть проход. Как правило, он расположен снизу и попасть в него можно, лишь пригнувшись и накрывшись каской.

На более поздних уровнях вы сможете увидеть *качели* и *гири*, находящиеся в разных местах. Как правило, нужно положить гирю на качели и спрыгнуть с большой высоты на незанятую гирей часть качелей. Впрочем, возможен и вариант, когда гиря сама падает откуда-нибудь сверху, а вам остается усадить персонажа на качели до того, как гиря упадет с другой стороны. Все, что находится на качелях, наклонено, и если гиря лежит на качелях горизонтально – значит, вы промахнулись. То же касается и самого героя.

На первой карте вы познакомитесь с *летающими тарелками*, которые гипнотизируют и похищают ваших духов. Но это дело поправимое: иногда тарелки спускаются на землю.

Тогда по ним можно от души вмазать кувалдой, используя ✖. В летающей тарелке появится дыра, через которую выбегут все духи.

В конце каждого уровня находится *сигнальный аппарат*. Включив его, вы завершите уровень. Чтобы его включить, нужно использовать либо удар кувалдой (✖), либо удар ногами в прыжке (▲, ▲ + ⬇).

Золотая статуэтка человечка с флагом подарит герою дополнительную «жизнь» (их количество показано на карте в правом верхнем углу). Потерять «жизнь» можно, не успев расчистить свалку и подать сигнал.

Деревянные ворота перегораживают проход из одной части свалки в другую. Чтобы пройти через них, вам предстоит разрушить деревянную пирамидку.

Когда вы пройдете второе препятствие, вы увидите, что за механизм скрывался за воротами. Ваш герой полезет внутрь шара с разными лампочками, рычажками и прочими интересными штучками. Это машина времени, которая доставит вас на ***вторую карту***.

Ваш герой оказался в средневековом замке. Всё также возвышаются груды *камней*, правда, вместо ящиков стоят гигантские *стеллажи* с посудой. В этой посуде спрятаны старые ваши знакомые – *духи*. Помимо посуды духи заключены еще и в сундуки, тыквы, доспехи...

Помимо простых духов вам может встретиться большой *молоток* – гигант по сравнению с остальными. Просто так в пылесос он не пролезет, поэтому его обязательно надо сначала прихлопнуть кувалдой. Стоит этот уродец 20 монет и находится, как правило, либо в большом сундуке, либо в шлеме.

Вы сможете также увидеть *пушки*, которые здорово помогут вам в вашей разрушительной деятельности. Вы можете передвигать их с помощью ●, поворачивать, ударяя кувалдой (✖), заряжать ядрами, бросая их в открытый люк в основании пушки. Сами ядра вы можете найти в *оранжевых пузырях с раструбами*. Нужно ударить по ним кувалдой (✖) – пузырь выдаст некоторое количество ядер и улетит в небеса.

Тортики с вишенками выглядят очень аппетитно, но вашему герою лучше к ним не приближаться. При соприкосновении с персонажем из торта высовывается горящая свечка, и, спустя несколько секунд, торт взрывается. Как правило, он стоит на деревянных мостках, которые разлетятся в щепки, открыв проход вниз.

Не спешите использовать пушки и взрывать тортики. Частенько тот предмет, который вы хотите уничтожить, может оказаться очень полезным. Лучше посмотреть по сторонам и прикинуть, как и куда лезть, а уже после этого принимать радикальные решения.

Главные препятствия на этой карте – гигантские доспехи, преграждающие проход между двумя залами и выход из замка. Чтобы пройти их, необходимо разрушить каменную пирамиду. На выходе понадобится самая могучая кувалда. Когда ваш персонаж минует второе препятствие, он с удивлением обнаружит, что за ним – вовсе не выход из замка, а какой-то длинный коридор, ведущий в пыточные застенки древнего замка. В одной из камер ваш герой обнаружит прикованного к стене старика. Возмущенный таким обращением со старым человеком, ваш герой решает его расковать, и тут-то выяснится, что это вовсе не простой старичок, а волшебник. Чародей произнесет заклятие, и героя понесет потоком времени назад (в будущее), как он и просил. Но в себя герой придет «немного» не вовремя – в далеком будущем, на гигантском химическом заводе.

Те самые летающие тарелки, которые в единичных количествах были почти безвредны, на ***третьей карте*** летают чуть ли не косяками. Стоит чуть зазеваться, как все духи окажутся внутри тарелок. Сами духи находятся в металлических бочках и сложных структурах из труб и резервуаров. В больших стальных контейнерах спрятаны молотки, к счастью, их не могут воровать летающие тарелки.

Пирожки, которые заменяют здесь тортики, вишенок не имеют и отличаются более

спокойным нравом. Для того чтобы зажечь свечу, взрывающую пирожок, простого прикосновения мало. У вас есть три возможности сделать это. Вы можете достать кувалду и ударить по пирожку (✖), можете прыгнуть на него, нажав в воздухе над ним 🡻 + ▲, можете сбросить на него гирю. В отличие от слабосильных тортиков, способных взрывать лишь дерево, пирожок неплохо справляется с камнями. Кроме того, ваш персонаж может переносить пирожки с помощью ✖ и устанавливать в удобных для него местах.

Еще вы сможете использовать *прыгательные пружины*. Строго говоря, на пружины они не очень похожи. Это некоторое подобие одноногого стульчика с красным сидением и белой ножкой. Если ударить по такому стульчику кувалдой (✖) или прыгнуть на него, нажав в воздухе над ним 🡻 + ▲, то он расплющится. После этого можно положить на него какой-нибудь предмет или запрыгнуть самому персонажу. Через некоторое время пружина резко распрямится, забросив героя или предмет на большую высоту. На пружину можно запрыгнуть, находясь под шапочкой. А взлетев с пружины, можно рулить вправо-влево. Сами стульчики также можно перетаскивать кнопкой ✖.

На этом уровне вы встретите *зеленых монстриков* – первых настоящих врагов. При столкновении с ними герой временно теряет способность к движению, а из пылесоса выбегает часть ранее пойманных духов. Их нельзя больше бить и следует сразу засасывать пылесосом. Помимо этого монстры могут осыпать вашего персонажа шипами, что также вредно для здоровья. Правда, ни шипы, ни сами монстрики не опасны для героя, спрятавшегося под шапкой. Кроме того, их можно убить кувалдой с помощью ✖.

На некоторых уровнях вам могут встретиться *призовые персонажи*. Это желтые шарики на ножках и в темных очках. Если стукнуть такого кувалдой, то из него выпадет что-нибудь полезное. Может выпасть большое количество духов, может выпасть *будильник*. Если персонаж подберет этот будильник, то к оставшемуся у вас времени прибавится несколько десятков секунд. Не надо только бить этот будильник кувалдой: он сломается, и вы не сможете им воспользоваться.

Главное препятствие – завал из бочек. Вам придется разрушать большую металлическую цистерну. Как обычно, таких препятствий два: в конце и в середине карты. Когда вы преодолеете препятствие в конце, персонаж сможет покинуть территорию завода. Он попадет в длинный проход между двумя зданиями и долго будет идти по нему, а в самом конце коридора ему на голову выльется зеленое вещество, которое уменьшит храбреца. Как обычно, он потеряет сознание, а очнется в какой-то квартире (***четвертая карта***).

Сначала персонаж оказывается в игрушечной комнате. Вместо кирпичей и блоков там находятся *кубики* различной величины и формы. Вместо ящиков, стеллажей, бочек теперь вы увидите *книги*, в беспорядке разбросанные по полу. Как и на предыдущем уровне, вам будут попадаться *пружины*, с помощью которых можно отправить своего персонажа в путешествие по небу. Духи спрятаны внутри игрушечных солдатиков, роботов, паровозиков и прочих игрушек. Молотки находятся внутри голов роботов.

По-прежнему встречаются призовые персонажи и монстры, все уменьшенные сообразно вашим нынешним размерам. Кроме того, здесь можно увидеть и пушки с ядрами, тоже игрушечные, как все вокруг, но стреляющие ничуть не хуже настоящих.

Здесь вы увидите и пирожки, и тортики, и летающие тарелки, и вообще почти все, что вам встречалось на предыдущих картах.

Из крупных вещей вашему персонажу встретятся *кровати* и *тумбочки*. Преодолеть тумбочки можно, только взобравшись на них, а потом спрыгнув на землю. Кровати проходимы как сверху, так и снизу. Спрятавшись под шапкой, герой вполне может передвигаться в пространстве между полом и кроватью.

Пароли карт

2 – TANK
3 – BOGGIN
4 – PLEB

Triple Play '97

Разработчик Electronic Arts

Жанр спорт (бейсбол)

Вы встретитесь со всеми клубами Высшей лиги, в которых действуют более семи сотен реальных игроков.
Предусмотрены пять режимов игры и три уровня сложности.
Можно создавать новых игроков.

Советы

Чаще меняйте скорость, чтобы придать пробивающему большую силу удара.

Если вам подали под «неудобную» руку, слегка развернитесь и с размаху пустите мяч вдоль линии.

Суперигроки

Используйте при создании своего игрока имя Jon Spencer или имя Erik Kiss. Способности этих игроков выше всяких мыслимых похвал.

Секрет

Во время игры нажмите **R1** + **R2** + **L1** + **L2**. Удерживая эти кнопки, быстро нажмите ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ✖, ✖ (послышится звонок). Когда вы ударите по мячу, он вылетит за пределы поля.

Tunnel B1

Разработчик Neon

Жанр футуристический боевик от первого лица

Ваш герой управляет фантастической антигравитационной машиной «B1». Сначала вы ведете ее по городским улицам, потом – в жутких туннелях. Вам необходимо уничтожать различные объекты и участвовать в гонках на время.

Советы

Зеленое оружие – обиходное. Красное – лучше беречь для чрезвычайных ситуаций.

Секретный режим

Чтобы активизировать секретный режим. Нажмите **L1** + **R1** + **L1** + **L2** + ■ + ● + ✖ + ▲.

Twisted Metal

Издатель Sony Copmuter Entertainment

Калипсо, много лет организующий в Лос-Анджелесе безумные автогонки «Перекрученное Железо», предлагает поучаствовать в них и вам.
Выбирайте одну из двенадцати машин – и в бой, ибо когда же автогонки были мирным делом? Да еще на PlayStation?!
На каждом из шести этапов вам предстоит одолеть сначала одного, потом восьмерых «коллег», и, наконец, на крышах небоскробов, чудовищного Минона, призера прошлогоднего «Перекрученного Железа».

Характеристики машин

«Кримсон Фури» американского агента оснащен лазерным оружием и способен развивать огромную скорость.

Броневик медлителен, но очень мощен. Оснащен новейшим оружием, выпускающим сразу по три ракеты.

Машина, похожая на фургон с мороженым, – ужасна. Она оснащена самонаводящимся напалмом, и с нею ни в коем случае нельзя сталкиваться лоб в лоб. Старайтесь подъехать откуда-нибудь сбоку и незаметно.

Боевой ***«Харлей»*** мистера Гримма вооружен самым страшным средством, мистически лишающим вас сразу половины жизненной энергии.

Патрульная машина полиции снабжена электрошоком, поэтому атакуйте ее издали.

Гигантский ***грузовик «Даркcайд»*** страшен тем, что давит без разбору.

Джип «Хаммерхед», из которого на всю округу разносится отменный хэви-метал, снабжен специальным устройством для размазывания тех, кто угодит ему под колеса.

Такси «Желтый Джекет» имеет средние характеристики и выделяется лишь оригинальным оружием – водометом.

Спортивный автомобиль «Спектер» оснащен супероружием, которое может проходить сквозь стены.

Сплошь бронированный ***«Дорожный Убийца»*** стреляет в соперников металлическим копьем, способным протаранить любую обшивку.

«Пит Випер» гонщицы Анжелы Фортин может скользить и стреляет в противников клубком червяков, пожирающих металл.

А самая романтическая машина – конечно, ***розовый «Тампер»*** с радарным огнеметом, который ведет негр Брюс, движимый мечтой о мире и благополучии.

Пароли уровней игры

Freeway – ✖, ■, ■, ●, ▲
Riverpack – ✖, ▲, ■, ●, ■
Cyberdia – ✖, ■, ▲, ▲, ▲
Warehouse – ●, ▲, ■, ●, ●
Rooftop – ■, ▲, ✖, ●, ✖

Секретные пароли

▲, – (➔), ■, ●, ● – оружие без ограничений;
■, ▲, ✖, – (➔), ● – неограниченная энергия; невидимость;
■, ▲, ●, ■, ■ – игра насмерть;
▲, ✖, ●, ■, ▲ – сражение с Миноном;
●, ●, ▲, ✖, – (➔) – вид с вертолета;
▲, ➔, ■, ●, ● – неограниченное количество оружия;
▲, ✖, ▲, ▲, ● – «турбо» без ограничений.

Спасибо за присланные материалы
Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Twisted Metal 2

Издатель Sony Copmuter Entertainment

В первой игре «Twisted Metal» уровни для двух игроков, как правило, оказывались чересчур маленькими и прямолинейными, негде было развернуться.
В новой версии этот недостаток устранен. Появилось восемь новых уровней, предназначенных для игры вдвоем.
Это огромные ландшафты с большим числом телепортаторов и секретов.
Проблема навигации в больших лабиринтах решена при помощи новой радарной системы.

Соревнование происходит через год после первого. На этот раз психопат Калипсо решил, что его турнир будет проходить по всему свету: он замыслил теперь разрушить Москву, Париж, Амазонию, Нью-Йорк, Антарктику, Голландию, Гонконг и, напоследок, порезвиться в догорающем со времен первых гонок Лос-Анжелесе. Вам предстоит покататься по действующей канализации Гонконга и разрушить Эйфелеву башню.

Вы можете выбрать один из двенадцати автомобилей, семь из которых – усовершенствованные варианты старых, а пять – совершенно новые модели. Теперь есть возможность выбора: войти в турнир или выступить в одиночном матче.

Если вы предпочитаете турнир, остается лишь выбрать выбрать машину и начать долгое путешествие по восьми трассам.

Если же вы хотите участвовать в матче, нужно будет выбрать подходящее место и противников, с которыми вы хотите бороться.

Самое впечатляющее нововведение – возможность играть вместе, объединившись против врага.

Довольно эксцентричное добавление к «Twisted Metal» составляют специальные атаки, который раньше встречались только в играх типа «Mortal Kombat». Например, нажав ←, →, ↑, вы используете заклинание холода, которое заморозит всю округу и от вашего врага останется лишь ледяная статуя. Таких атак немало: вы сможете взлетать в воздух, выпускать мины, включать щит... Даже когда боеприпасы иссякнут, суператаки все равно будут действовать.

Советы

Без колебаний расстреливайте статуи, стога сена и другие заметные препятствия: обычно это приводит к получению дополнительного источника энергии или оружия.

Чтобы полностью восстановить свое здоровье, достаточно сгубить десять других жизней: просто промчитесь «сквозь» десятерых граждан.

Чтобы уничтожить Эйфелеву башню в третьей зоне, поместите детонатор на ее верхушку и взорвите его. Башня рухнет, одновременно образовав наклонную плоскость для въезда на близлежащие крыши.

В шестой зоне будьте осторожны, когда у вершин ледников собираются тучи. Это означает, что в данном секторе вот-вот прольется поток ледяной воды.

В отчаянной схватке с многочисленными противниками в зоне «Field of Screams» не увлекайтесь погоней за одним соперником: другие в это время буквально сотрут вас в порошок.

После уничтожения поезда в Гонконгской подземке ваше оружие станет вдвое мощнее.

Пароли уровней игры

Если пароль введен правильно, вы увидите трассу и вашего противника.

AXEL:

Москва – ✖, ▲, ✖, ✖, пусто, пусто
Париж – ●, ▲, ■, пусто, ▲, пусто
Амазония – ▲, ▲, ■, ●, ●, пусто
Нью-Йорк – пусто, ▲, ■, ■, ✖, пусто
Антарктика – ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●
Голландия – ●, ✖, ●, ▲, ●, ●
Гон-Конг – ▲, ✖, ●, ✖, ✖, ●
Dark Tooth (два «босса» в Гонконге) – ▲, ■, ▲, ■, пусто, ■

GRASSHOPPER:

Москва – ▲, ✖, ●, пусто, пусто, пусто
Париж – ✖, ▲, ●, ■, ■, ●
Амазония – пусто, ✖, ●, ●, ▲, ●
Dark Tooth – ✖, пусто, ✖, ■, ■, пусто

HAMMERHEAD:

Москва – пусто, ▲, ✖, ✖, ✖, пусто
Париж – пусто, ✖, ▲, ■, ✖, ▲
Амазония – ▲, пусто, пусто, пусто, ✖, ●
Нью-Йорк – ▲, ▲, ✖, ▲, ✖, ✖
Антарктика – ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ■
Голландия – ▲, ■, ■, ✖, ■, пусто
Гонконг – ●, ▲, ●, ■, ■, ▲
Dark Tooth – ●, ●, ●, пусто, ▲, ✖

MR. GRIMM:

Москва – ▲, ▲, ✖, ✖, ●, пусто
Париж – ●, ✖, ▲, ●, ▲, ✖
Амазония – ✖, ■, ■, ▲, ▲, ▲
Нью-Йорк – ▲, пусто, пусто, ●, ✖, ●
Антарктика – ●, ▲, ✖, ▲, ✖, пусто
Голландия – ✖, ✖, ▲, пусто, ●, ✖
Гонконг – пусто, ✖, ●, ▲, ■, ■
Dark Tooth – пусто, ■, ▲, ●, ●, ▲

MR. SLAM:

Москва – ✖, ✖, ▲, ■, ✖, пусто
Париж – ✖, пусто, пусто, ●, ✖, ■
Амазония – ●, ▲, ■, пусто, ■, ✖
Нью-Йорк – ▲, ✖, ●, ■, пусто, ●
Антарктика – ▲, пусто, ▲, ●, ▲, ▲
Голландия – пусто, ●, пусто, пусто, ●, пусто
Гонконг – ■, пусто, пусто, ▲, пусто, ▲
Dark Tooth – ■, пусто, ■, ▲, ●, ✖

OUTLAW 2:

Москва – пусто, ✖, ●, пусто, ▲, пусто
Париж – ▲, ▲, ✖, ●, ▲, пусто
Амазония – ▲, ■, ■, ■, ▲, пусто
Нью-Йорк – ●, ✖, ▲, ▲ ▲, пусто
Антарктика – ✖, ▲, ●, ✖, ▲, пусто
Голландия – ✖, ■, ■, пусто, ▲, пусто
Гонконг – пусто, ▲, ✖, ■, ✖, ✖
– пусто, ▲. ✖, ■, ✖, пусто
Dark Tooth – пусто, ●, ✖, пусто, ▲, пусто

ROADKILL:

Москва – ●, ✖, ▲, ■, ■, пусто
Париж – ▲, пусто, ▲, пусто, пусто, ●
Амазония – ✖, ✖, ▲, ●, ■, ▲
Нью-Йорк – ●, пусто, пусто, ✖, пусто, ✖
Антарктика – пусто, ▲, ■, ✖, ●, пусто
Dark Tooth – ▲, ●, ✖, ▲, ■, ✖

SHADOW:

Москва – ■, пусто, пусто, ▲, ▲, пусто
Париж – ✖, ✖, ●, пусто, ▲, ✖
Амазония – ✖, ▲, ✖, ■, ●, ▲
Нью-Йорк – ✖, пусто, пусто, ✖, ●, ■
Антарктика – ●, ✖, ●, ●, ✖, ●
Голландия – ●, ▲, ■, ▲, ■, пусто
Гонконг – ●, пусто, ▲, пусто, ■, ✖
Dark Tooth – ●, ▲, пусто, ▲, ●, пусто

SPECTRE:

Москва – ●, ▲, ✖, ✖, ▲, пусто
Париж – пусто, ▲, ■, ●, ●, ✖
Амазония – ●, ✖, ▲, ■, ▲, ✖
Нью-Йорк – пусто, ✖, ●, ✖, ✖, ▲
Антарктика – ✖, пусто, пусто, пусто, ●, ▲
Голландия – ▲, пусто, пусто, ■, ✖, ■
Гонконг – ✖, ▲, ✖, ▲, ●, ■
Dark Tooth – ✖, ●, ●, ●, пусто, ▲

THUMPER:

Москва – ●, пусто, пусто, ▲, ✖, пусто
Париж – ✖, ■, ■, ●, ●, ▲
Амазония – ▲, ✖, ●, пусто, ■, пусто
Нью-Йорк – ✖, ✖, ▲, ▲, ✖, ▲
Антарктика – ▲, ▲, ■, пусто, пусто, пусто
Голландия – ✖, ▲, ✖, пусто, ■, ▲
Гонконг – ▲, пусто, пусто, ■, ▲, пусто
Dark Tooth – ▲, пусто, ■, ■, ✖, ●

TWISTER:

Москва – ✖, пусто, пусто, ▲, ●, пусто
Париж – ▲, ✖, ●, ●, ✖, ▲
– ▲, ✖, ●, ●, пусто, пусто
Амазония – пусто, ▲, ■, ✖, ■, ●
Нью-Йорк – ✖, ▲, ✖, ●, ✖, пусто
Антарктика – ●, пусто, пусто, ✖, ■, ▲
Голландия – ✖, ✖, пусто, пусто, ●, пусто
– пусто, ✖, ✖, пусто, пусто, ●
Гонконг – ✖, ✖, ▲, ✖, ■, пусто
– ✖, ✖, ▲, ✖, ■, ▲
Dark Tooth – ✖, ■, пусто, ■, ▲, ●

WARTHOG:

Москва – ▲, пусто, пусто, ▲, ■, пусто
Париж – ▲, ■, ■, ■, ✖, ■
Амазония – ●, ■, ■, ●, ✖, ✖
Нью-Йорк – ✖, ■, ■, пусто, ✖, ●
Антарктика – пусто, ✖, ●, ▲, пусто, ■
Голландия – ▲, ✖, ▲, ■, пусто, ✖
Гонконг – ●, ✖, ▲, ●, пусто, ●
Dark Tooth – ●, ■, пусто, ●, ●, ■

Новые машины

При выборе машины можно использовать такие коды:

↑, L1, ▲, → – призовая машина «Sweet Tooth» («Сластёна»);
L1, ↑, ↓, ← – призовая машина «Minion» («Миньон»).

Вы услышите выстрел, а между машин «Shadow» и «Hammerhead» появится новый автомобиль.

Новые уровни

Дополнительные уровни можно выбрать при игре вдврем. Для этого при выборе трассы в режиме «challenge match» второй игрок должен нажать:

↑, ↓, →, R1 – трасса из игры «Jet Moto» (болото);
↓, ↑, L1, R1 – этап «Cyburbia» (каньон) из первой игры «TM»;
↓, ←, R1, ↓ – этап «Rooftops» (разрушенный город) из первой «TM».

Спецприемы

Во время игры можно применять спецатаки:

→, ↓, ←, ↑ – невидимость (временно);
←, →, ↑ – заморозка противника (временная);
↑, ↑, ← – прыжок;
→, ←, ↓ – машина ставит мины;
→, ←, ↑ – машина стреляет напалмом;
←, →, ↓ – выстрел назад (из стандартного оружия);
←, →, ↓, ←, →, ↑ – заморозка, направленная назад;
←, →, ↓, →, ←, ↑ – выстрел напалмом назад;
←, →, ↓, ←, →, ↓ – восстановление боеприпасов;
↑, ↑, → – неуязвимость (временно);
удерживая R2: ↑, ↓, ↑, ↑
– атака спецоружием «Minion».

У вас должно быть ровно три напалма. Выстрелите одним из них и, продолжая удерживать кнопку стрельбы, нажмите ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →. Вы получите двенадцать напалмов, которые будут попадать в неприятеля очень точно. Более того, все напалмовые бомбы, которые вы раздобудете позже, также станут попадать в цель очень точно. Код будет действовать, пока продолжается игра, даже если вы поменяете машину или уровень.

Спасибо за присланные материалы А. Смирнову
из г. Грязовец Вологодской обл.

Vandal Hearts

Дополнительные очки опыта

Во втором и третьем актах встречаются круги повышения здоровья. Уничтожив там всех врагов, поставьте в эти круги своих магов. Пусть они воздействуют на себя заклинаниями «Mystic Shield» или «Bless Weapon». После нескольких ходов ваш опыт повысится, и вам станут доступны новые заклинания.

Victory Boxing

Игра посвящена боксу. Это замечательное сочетание менеджмента и боя, бросающее вас в самый центр соревнований.
Вы сами создаете боксера, подбирая ему вес, рост, цвет кожи,

стиль прически, форму черепа и даже цвет трусов.
Можно тренировать боксера в трех направлениях: у него должны быть мощь, скорость и выносливость. Промоутер станет советовать, с кем стоит драться на вашем пути к славе.
Вы можете принять или отвернуть его совет.
В ходе матча на лицах бойцов остаются следы ударов, тем самым показывая, сколько раз вас били и сильно ли.
Бои происходят в разных местах: начиная с ринга в спортивном зале и заканчивая боями на улице.
Решающие поединки проводятся на стадионах.

Бой

На ринге в вашем распоряжении – четыре стандартных движения (с учетом положения корпуса – восемь). Есть возможность усиливать удары, если двигаться особенным образом.

Когда боксер имеет высокую скорость, он может проводить быстрые серии мощных ударов, которые обычно ведут к эффектным нокаутам.

Три полоски внизу экрана помогут вам разобраться в положении на ринге. Они отражают состояние вашего бойца и соперника.

Атакуйте противника, когда его сила мала. Тогда вам удастся нанести большой ущерб и легко добиться нокаута.

Если же вы будете слишком много носиться по рингу, ваш соперник автоматически врежет вам по голове так, что вы будете долго кувыркаться в воздухе, прежде чем приземлитесь где-нибудь среди зрителей. Так что переутомляться не стоит. Выработайте тактику.

View Point

Разработчик Electronic Arts
Игрок 1

В этом футуристическом действе вам придется использовать два лазерных бластера, три вида бомб и разнообразные источники энергии.

Советы

В самых опасных ситуациях разворачивайтесь в сторону врага: так вас труднее будет поразить.

Когда вокруг орудий «босса» первого уровня начинают вспыхивать зеленые блики, это означает, что он собирается нанести два лазерных удара.

Пароли уровней игры

1-1 - CGG	3-1 - HGD	5-1 - MGJ
1-2 - CLL	3-2 - HLG	5-2 - MLD
1-3 - CRR	3-3 - HRL	6-1 - PGL
2-1 - FGD	4-1 - KGG	6-2 - PLG
2-2 - FLJ	4-2 - KLD	6-3 - PRD
2-3 - FRN	4-3 - KRJ	

Коды

Остановив игру в любой момент, нажмите:

■, ■, ●, ●, ▲, ✖, ■, ↑, ↑, ↓, ↓, **L1**, **R1**, **SELECT** – невидимость;
■, ●, ▲, →, ←, ↓, **R1**, **L2**, **R2**, **L1** – пропуск уровня.

V–Rally

Разработчик	Infogrames
Издатель	Ocean
Выход	июль 1997 г.
Жанр	гонки
Игроков	2
Сохранение	2 блока памяти
Рейтинг	9 из 10

Главное меню

Выберите язык: французский, английский, немецкий. В нашем описании мы будем придерживаться англоязычного варианта игры.

Number of Players

Здесь нужно выбрать количество игроков, которые будут участвовать в гонках: один или два (значение изменяется нажатием ←/→).

Game Options

Игровые опции вызываются путем нажатия ✖ в этой строке. Появится дополнительное меню:

Game Difficulty – выбор уровня сложности игры («rookie» – легкая игра, «pro» – средней сложности, «ace» – самая сложная);

Screen Setup – возможность изменять положение экрана. Пункт «Screen mode» включает и отключает режим широкоформатности. При игре вдвоем экран можно разделить на две половины по горизонтали или по вертикали (пункт «Split screen»). Выравнивание экрана по горизонтали или по вертикали осуществляется при помощи «Horisontal screen offset» и «Vertical screen offset»;

Sound Options – звуковые опции, позволяющие выбрать тип звука («Sound mode»), отрегулировать звуковые эффекты («Sfx mode»: «stereo», «surround», «mono»), громкость музыки («Music volume»), голосового сопровождения («Copilot volume») и звуков природы («Ambient volume»);

Load Game Data – загрузка прежних «сохранений»;

Save Game Data – «сохранение» игры (только при наличии карты записи);

Merge Hi Scores – перечень «сохранений» на карте памяти;

Exit – выход из меню игровых опций.

Player Settings

Опции игрока активизируйте нажатием в этой строке на ✖. Появится такое меню:

New player – внесение в список нового имени игрока;

Select existing player – выбор игрока, уже имеющегося в списке;

Erase player – удаление игрока из списка;

Car selection – выбор автомобиля;

Gear box – коробка передач (автоматическая или ручная);

Controller configuration – определение конфигурации джойстика;

Speed display – индикация скорости (в км/ч или миль/ч);

Exit – выход из меню опций игрока.

Time Trial

Это гонка на время. Ваша задача здесь – установить рекорд на трассах аркадного типа.

Single race – обычный рейс на время для одного игрока;

Duel – борьба между двумя игроками;

Chost – игра-состязание с вашим «призраком», который появится на третьем круге. При игре вдвоем вы становитесь «призраками» друг для друга: ваша машина будет свободно проходить сквозь машину соперника.

Среди аркадных трасс различают легкие, средние и сложные. Дополнительно предусмотрены трассы в восьми странах, по три трассы в каждой стране.

В ***Индонезии*** все трассы – гравиевые. Ехать придется в полдень. Первая трасса – лесная, при солнечной погоде. Вторая трасса проложена среди рисовых полей, при ясном солнце. Третья трасса – это горная дорога, льет дождь.

Трассы в ***Англии*** также покрыты гравием. Первая из них – это парковая дорога, идет дождь, время – полдень. Вторая трасса проходит в полях, время – полночь. Третья трасса – горная, густой туман, полдень.

Испанские трассы заасфальтированы. Первая трасса – морское побережье, во время заката. Вторая трасса – это загородная дорога, солнечно, полдень. Третья трасса – деревенские дороги, размытые дождями, время – полдень.

Трассы в ***полупустыне («Safari»)*** покрыты гравием. Первая трасса – в песках, ехать нужно на закате солнца. Вторая трасса проложена по заболоченной местности, время – полдень. Третья трасса – это лесная дорога в солнечную погоду, время – полдень.

На ***Корсике*** у всех трасс асфальтовое покрытие. По первой трассе (деревенская дорога) нужно проехать в полдень, при солнце. Вторая трасса проложена в горах, идет дождь, время – полдень. Третья трасса – это лесная дорога, время дня – закат солнца.

В ***Новой Зеландии*** трассы гравиевые. Первая трасса – загородная дорога, солнечно, время – полдень. Вторая трасса проходит по тропическому лесу, в полдень, льет дождь. Третья трасса – ночная дорога в лесу.

Во ***французских Альпах*** дороги асфальтовые. Вам предстоит ехать в полдень. Первая трасса – это лесная туманная дорога. Вторая трасса – деревенская дорога, солнечно. Третья трасса – зимняя лесная дорога.

В ***Швеции*** гололед. Все трассы очень скользкие. Первая из них – загородная дорога, время – полдень. Ваша вторая трасса – лесная дорога зимней ночью. Третья трасса проложена в зимнем лесу, стоит солнечная погода, полдень.

Arcade

Аркада подразделяется на три уровня сложности.

Самый легкий уровень («easy») включает в себя четыре трассы: на солнечной Корсике, в солнечной Индонезии, на закате в Испании и в пасмурной Англии.

Средний уровень сложности («medium») предусматривает прохождение шести трасс: в сафари (солнечно), в дождливой Новой Зеландии, в туманной Англии, на закате на Корсике, в дождливой Индонезии и в солнечных французских Альпах.

Самый сложный уровень («hard») включает в себя восемь трасс: ночная Корсика, солнечная Швеция, заснеженные дороги во французских Альпах, солнечная Испания, Новая Зеландия во время захода солнца, сафари во время заката, заснеженные дороги в Швеции, ночная дорога во французских Альпах.

Если вы играете в режиме аркады, вся трасса оказывается поделена ***контрольными точками («check points»)***. На прохождение каждого из отрезков между контрольными точками отводится определенное время. Так что не останавливайтесь надолго и избегайте столкновений с другими машинами (они могут привести к перевороту или заносу).

Championship

В режиме соревнований вы можете:

New Championship – начать новые соревнования;

Continue Saved Championship – продолжить ранее «сохраненные» соревнования (при наличии карты записи);

Car Selection – выбрать новые автомобили для обоих игроков;

Number of Laps – установить количество кругов в заезде (от двух до шести).

Начав соревнования, вы попадаете в следующее меню:

Start Rally – начало ралли;
Abort Rally – выход из игры;
Championship Positions – классификация после очередного заезда.

Перед началом каждой трассы вам предоставляется возможность ознакомиться с трассой (узнать о погоде, покрытии, увидеть карту).

Кнопки

L1 – вид дороги с точки позади машины;
L2 – уменьшение скорости;
R2 – увеличение скорости;
✖ – разгон машины;
▲ – изменение положения камеры («Internal view» – вид с переда машины, «Alternate views» – чередование видов, «TV cameras» – поворот камеры по мере продвижения автомобиля, «External view» – вид на машину снаружи);
■ – торможение, остановка, задний ход (после полной остановки автомобиля);
● – ручной тормоз. Если вы едете вперед, то лучше останавливаться и тормозить при помощи ■. А если вы дали задний ход и теперь желаете остановиться, используйте ●;
START – вызов во время игры дополнительного меню, позволяющего отрегулировать подвеску, режим работы двигателя, настроить звуковые эффекты, прекратить ралли, вернуться в гонку и др.

Повороты

Зеленая стрелка в начале поворота предупреждает: угол поворота превышает 90 градусов. Повороты примерно под прямым углом помечены желтой стрелкой, а повороты примерно на 45 градусов – красной стрелкой. Восклицательный знак предупреждает вас о препятствии на трассе.

Автомобили

SITROEN SAXO kit car – красный
Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 л.
Мощность – 195 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.700 об/мин.
Вес – 880 кг.

FORD ESCORT WCR – красно-белый
Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 6.250 об/мин.
Вес – 1.230 кг.

MITSUBISHI LANCER Ev 4 – белый с красными полосами
Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 6.000 об/мин.
Вес – 1.280 кг.

NISSAN ALMERA kit car – синий
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 265 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.000 об/мин.
Вес – 960 кг.

PEUGEOT 106 MAXI – белый
Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 л.
Мощность – 200 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 9.000 об/мин.
Вес – 880 кг.

PEUGEOT 306 MAXI – белый с синей полосой
Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 275 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.800 об/мин.
Вес – 960 кг.

RENAULT MAXI Megane UK – желто-синий

Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 270 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.400 об/мин.
Вес – 960 кг.

SEAT IBIZA kit car Ev 2 – желтый

Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 265 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.000 об/мин.
Вес – 960 кг.

SCODA FELICIA kit car – белый.

Переднеприводной двигатель.
Объем – 1,6 литра.
Мощность – 200 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 7.000 об/мин.
Вес – 880 кг.

SUBARU IMPREZA WRC – синий

Переднеприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 270 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 8.400 об/мин.
Вес – 960 кг.

RENAULT MAXI Megan FR – синий

Полноприводной двигатель.
Объем – 2,0 л.
Мощность – 300 кВт.
Максимальные обороты двигателя – 5.500 об/мин.
Вес – 1.300 кг.

Секрет

Когда начинает появляться название фирмы-разработчика («INFOGRAMES»), быстро нажмите ↑, ↓, ●, ▲. Если код сработает, появится маленькая зеленая надпись «lock off». Теперь в режимах «ARCADE» и «CHAMPIONSHIP» вы сможете начать гонки на трассах сложности «MEDIUM» и «HARD», которые без этого кода доступны только после прохождения сложности «EASY».

V–Tennis

Разработчик Acclaim
Жанр спорт (теннис)

Эта реалистичная имитация тенниса удобна в управлении и радует хорошим подбором теннисистов.

Как играть за секретных игроков

На экране выбора режима игры выберите «Match Mode». Затем на экране выбора игрока переведите курсор на любого из них. Далее:

удерживая **L1** + **R2** + ↑ + ■, нажмите ✖ – выбранный игрок в игре окажется Аверсой (Aversa);
удерживая **L1** + **R2** + ↑ + ■, нажмите ● – выбранный игрок в игре окажется г-жой Тонкин;
нажмите **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, **R1**, ↓, ▲, ▲, ▲, ▲, ✖
– выбранный игрок окажется Маттоксом (Mattox).

War Gods

Разработчик Williams
Издатель Midway
Выход сентябрь 1997 г.
Жанр поединки
Сохранение отсутствует
Рейтинг 7 из 10

Миллиарды лет назад из далекой галактики к Земле был отправлен корабль с живым существом, которое должно было подарить только что сотворенной планете магическую руду. Но катаклизмы, сопровождавшие формирование Солнечной системы, привели к крушению корабля. Руда рассеялась над расплавленной земной поверхностью. Прошло время, и появились герои, соприкоснувшиеся с рудой и превратившиеся в Сражающихся Богов – War Gods. В смертельную схватку за право господствовать над миром вступили десять бойцов.

Напоследок вы сразитесь еще с большим зелёным драконом и демоном из Ада (Grox и Exor).
Игру отличает хорошая анимационная графика.
Предусмотрено восемь арен (ночь, окрестности храма, пещера предков, биолаборатория, руины, джунгли, храм зла, падающий город, ад).
Стержень этих пространственных поединков – «фаталити».

Меню

Start – начать игру;
Options – опции:
- difficulty – выбор уровня сложности,
- continues – выбор числа «продолжений»,
- music volume – установка громкости музыки,
- sfx volume – установка громкости спецэффектов,
- cheat code – секретные коды,
- fatalities – включить «добивания»,
- edit controller 1/2 – назначение кнопок первого (второго) контроллера. По умолчанию действует режим, приведенный справа.

Кнопки

- `L1` – третье измерение;
- `R1` – блок;
- `L2/R2` – кувырок влево или вправо;
- ▲ – удар ногой вверх;
- ■ – удар рукой вверх;
- ● – удар ногой понизу;
- ✖ – удар рукой понизу.

Приёмы бойцов

Все приемы должны выполняться очень быстро. Приведенные комбинации кнопок придется заучить. Старайтесь заманить противника в ловушку и применить там наиболее получающуюся у вас комбинацию.

У каждого «бога» – свой набор движений, дающий ему преимущества в определенные моменты сражения. Старайтесь уловить эти моменты и использовать их себе на пользу.

Maximus

Максимус – могучий гладиатор, сражавшийся для развлечения своих хозяев. Во время большого праздника, прославляющего руду, должен был определиться новый его владелец. Но, окрыленный победой над противником, Максимус уничтожает и своего господина. Получив руду, бывший гладиатор превратился в борца против всех поработителей.

- ←, →, ■ + ✖ – ловушка из сетки;
- ←, →, ✖ – удар головой (вплотную);
- ↓, ←, ■ – метание топора;
- ↓, →, ✖ – удар топором;
- →, →, ■, (■) – серия ударов рукой по голове (вплотную);
- ↓, ■ – добивание.

Tak

Тысячу лет назад в одном королевстве поклонялись руде как божеству. Соседи, мечтая захватить руду-святыню, разгромили цивилизацию. Однако правитель гибнущего королевства успел спрятал руду в идола, который ожил. Этот каменный монстр по имени Так превратился во мстителя за по губленную страну.

- →, →, ■ – серия рукой (вплотную);
- ↓, ←, ■ – бросок камня сверху;
- ↓, →, ✖ – бросок камня снизу;
- →, ←, ✖ – бросок (вплотную);

→, ←, ■ – бросок (вплотную);
↓, ■ – добивание.

Warhead

Правительство обеспокоено возможностью использования руды в военных целях, оно поручает своему агенту разузнать подробности. Но в момент его прибытия в исследовательский центр здание взорвалось, засыпав шпиона рудой. Резидент превратился в супербойца Warhead – бога в человеческом облике.

↓, ←, ✖ – выстрелы ракетами из рук;
←, →, ▲ + ● – гиперпрыжок с ударом коленом сверху;
→, ←, ✖ – удар коленом в голову;
↓, ■ – добивание.

Ahau Kin

Высокопоставленный жрец одного дикого клана прознал, что бесценная руда спрятана в яме для жертвоприношений. Одного за другим он посылает своих рабов на смерть, приказывая им достать руду. Но всё безуспешно. Наконец, Ахау Кин сам решается спуститься на дно ямы закланий, чтобы получить заветную руду.

←, →, ✖ – огненная ловушка;
↓, ←, ■ – удар палкой с развороту;
↓, →, ✖ – удар ножом (вплотную);
↓, ↑, ● – перемещение к противнику;
←, →, ■ – выстрел из дротика;
←, ←, →, ■ – двойной выстрел из дротика;
←, ←, ←, →, ■ – тройной выстрел из дротика;
←, ←, ▲ + ● – сбивание с ног с разбегу;
←, →, ✖ – притягивание к себе огнём;
↓, ■ – добивание.

CY-5

В 2096 году ученые использовали руду при создании киборга. Они и предположить не могли, что их творение – CY-5 – уничтожит своих создателей. Бездушный механизм, наделенный мощью руды, способен сражаться планомерно и жестоко, не останавливаясь ни перед чем ради достижения своих целей.

↓, ←, ● – перемещение к противнику;
←, ↓, →, ✖ – выстрел из глаз с воздуха;
↓, ←, ■ – серия ударов рукой (вплотную);
←, →, ▲ (▲) – серия ногой (вплотную);
→, →, ■ – серия рукой (вплотную);
←, ←, ✖ – защита;
←, ←, ■ + ✖ – выстрел после вызова защиты;
↓, ■ – добивание.

Voo Doo

Этот знахарь сумел при помощи таинственных заклинаний поработить всех жителей родной деревни. Устав от злодейств, творимых этим колдуном, жители восстали, захватили чернокнижника и заживо сожгли его. Но обитавший неподалеку дух руды вселился в останки знахаря, превратив его в бессмертное божество Voo Doo.

↓, ←, ■ – выпускание летающего демона сверху;
↓, ←, ✖ – выпускание летающего демона снизу;
←, ←, ✖ – выпускание змеи из руки и притягивание противника к себе;
←, →, ● – перемещение к противнику;
↓, ■ – добивание.

Anubis

Грязный разбойник, бродивший по окрестностям Королевской Долины в поисках кладов, наткнулся на потайную комнату. Взломав запоры, он и не думал о неминуемой гибели, которую руда сулит каждому, кто рискнет проникнуть в место ее хранения. Тела бродяги больше не существует, но его проклятая душа обречена на вечные скитания в образе Анубиса – волкоголового бога.

↓, ←, ✖ – притягивание к себе;
↓, ←, ■ – выстрелы из копья;
↓, ←, ● – подсечка копьём;
↓, ←, ▲ – удар копьём сверху;
←, →, ● – телепортация и удар копьем снизу;
↓, ■ – добивание.

Kabuki Jo

Средневековый самурай обнаружил руду накануне великой битвы. Опьяненный обретенной энергией, Кабуки Йо по неосторожности убил и своего собрата-самурая. Его изгнали. Постигнув всю глубину своего позора, этот самурай становится мастером, тратящим мощь руды лишь на хорошие дела.

←, →, ✖ – слабый огонь изо рта;
←, ←, →, ✖ – средний огонь изо рта;
←, ←, ←, →, ✖ – сильный огонь изо рта;
←, ←, ▲ + ● – серия мечом;
←, ←, ✖ – удар с прыжка ногой;
↓, ■ – добивание.

Pagan

Владычица темных сил природы, Pagan, нашла древний манускрипт, который помог ей уяснить, где находится мистическая руда. На руинах языческого храма (место древнего культа руды) она прочитала заклинания, позволившие ей обрести силу, сметающую все и вся.

↓, ↓, ● – перемещение к противнику;
←, ↓, →, ✖ – ловушка скелетов;
→, →, ▲ – захват ногами и бросок;
→, →, ■ – серия рукой;
↓, ←, ■ – выстрелы магией из рук;
↓, →, ▲ + ● – серия ногами;
↓, ■ – добивание.

Vallah

Когда поверхность планеты Земля сковал панцирь вечных льдов, принцесса-воительница Vallah поселилась в пещере. Там она однажды заметила таинственное зеленое сияние, исходящее из ледяной стены. Разрубив мечом лед, отважная принцесса стала обладательницей руды и превратилась в божество викингов.

↓, →, ✖ – бросок секиры;
↓, ←, ✖ – удар щитом;
→, ↓, ←, ■ – ловушка дракона;
←, →, ● + ▲ – сбивание с ног с разгону;
→, →, ■ – серия мечом;
←, →, ■ – серия мечом;
←, ←, ■ – удар секирой;
↓, ■ – добивание.

Grox

Сражаясь с Grox'ом, старайтесь пореже прыгать. Уклоняйтесь от его прыжков. Двойной апперкот Grox'а очень опасен. Попытайтесь уложиться в отведенное время.

←, →, ▲ + ● – удар всем телом в прыжке;
→, →, ■ – удар двумя руками сверху вниз;
←, →, ■ – удар правой рукой вверх;
←, →, ■ + ✖ – удар животом;
→ + ■ – удар правой рукой сверху вниз;
→, ←, ✖ – захват рукой за голову со сворачиванием шеи (вплотную).

Exor

В поединке с Exor'ом прыгайте вперед. Не прыгайте также назад. Заманивающие движения в сражении с Exor'ом недейственны. Постарайтесь определить его слабинку – и применяйте удавшуюся комбинацию, пока не прикончите ненавистного противника.

→, ↓, ←, ■ – ловушка магией;
→, →, ● – телепортация к противнику;
←, ↓, →, ✖ – выстрел из рук;
→, →, ▲ – выстрел из рук в прыжке;
←, ←, ■ + ✖ – тройной выстрел из рук в прыжке;
←, →, ■ + ✖ – тройной выстрел из рук в прыжке;
→, ↓, ←, ▲ – перемещение и выстрел из рук в прыжке;
→, →, ■ – защита;
←, ←, ✖ – удар рукой сзади;
→ + ✖ – захват и бросок в воздухе.

Коды

Для того чтобы ввести код, нужно в опциях выбрать строку «cheat code»:

0705 – бесконечные «продолжения» (отмена – 5070);
2358 – бессмертие первого игрока (отмена – 8532);
1224 – бессмертие второго игрока (отмена – 4221);
7879 – минимальная защита у первого игрока (отмена – 9787);
3961 – минимальная защита у второго игрока (отмена – 1693);
2458 – быстрый финиш (отмена – 8524);
0322 – лёгкое добивание: ■ + ● (отмена – 2230);
7453 – разрешить «фаталити» (отмена – 3547);
6969 – первый игрок играет Grox'ом (отмена – 9696);
2791 – первый игрок играет Exor'ом (отмена – 1972);
555*X* – переход на этап № *X*+1, *X* = 0, 1, ..., 5, 7, (отмена – 5556).

Warcraft 2

Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Electronic Arts
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
Сохранение	6 блоков памяти
Рейтинг	7 из 10

Вас приглашают в фантастическое средневековье, населенное драконами и волшебниками. Издревле длилась война людей и орков. Чувствуя, что проиграют, люди попытались спрятаться на другом материке. Они построили корабли и уплыли. Однако орки не захотели оставить их в покое. Людей настигли, и завязалась кровавая бойня...

Эту стратегию в реальном времени отличают превосходная графика высокого разрешения, хорошее музыкальное и звуковое сопровождение. Вашему вниманию предложено девять десятков сражений, сотрясающих землю, воздух и море. Возможна игра с использованием мыши. Имея соединительный кабель, вы сможете громить недругов, тщательно согласовывая свои атаки с другом-союзником.

Главное меню

NEW GAME – новая игра. Пункт «NEW COMPAIGN» предназначен для выбора новой кампании. Сценарий «TIDES OF DARKNESS» позволяет сыграть за орков или за людей. Кроме того, возможен сценарий «BEYOND THE DARK SAGA», а также ваш собственный сценарий – «CUSTOM SCENARIO»;

LOAD GAME – вызов ранее «сохраненной» игры (возможен только при наличии блоков памяти):

- load – вернуться к «сохраненной» игре,
- slot – просмотреть все записанные «сохранения»,
- delete – удалить одно из «сохранений»,
- format – полностью очистить блок памяти;

ENTER PASSWORD – ввод пароля одного из уровней игры. При наборе пароля учитывайте отсутствие символов A, E, I, O, U. ✖ – вставить символ, ▲ – выйти из данного меню;

OPTIONS – опции:

- settings – различные установки:
  «speed settings» – скорость («cursor» – скорость движения курсора по экрану, «game» – скорость игры),
  «audio settings» – звук («music» – регулировка громкости музыки, «sfx» – громкости звуковых эффектов, «unit speech» – переговоры боевых единиц),
  «fog of war» – включение и выключение режима «туман войны»,
- mini map – миникарта («show» – установить карту, «hidle» – скрыть, не показывать),
- show credits – информация о создателях игры,
- tips – 36 страниц описания (на английском языке). Выход – ▲.

Основной экран

Большая часть игры проходит на этом экране. Он состоит из пяти частей.

1. Индикатор наличия минералов выводится в виде полосы в верхней части экрана, если в меню «OPTION \ SETTINGS \ MINI MAP» выбрано значение «SHOW». Индикатор демонстрирует текущие запасы золота, леса и нефти.

2. Окно участка местности занимает почти весь экран. Вы видите здесь небольшой фрагмент территории с расположенными на ней войсками, постройками, шахтами, лесами, реками и морями. См. также раздел «Управление войсками».

3. Масштабная карта района боя находится в левом верхнем углу экрана. Белый прямоугольник на ней – это место, которое сейчас занимает окно участка местности. Прямоугольник можно перемещать, используя **D-pad**. При этом изменяется содержимое окна участка местности.

Эта миникарта выводится на экран только в том случае, если в меню «OPTION \ \ SETTINGS \ MINI MAP» выбрано значение «SHOW».

4. Информационное окно вызывается нажатием на ▲ (повторное нажатие на ▲ убирает окно). Окно выводится в середине левого края экрана, под масштабной картой, причем только тогда, когда в окне участка местности выбрана какая-нибудь боевая единица, группа войск или постройка. Это окошко позволит вам узнать текущие характеристики выбранного объекта

5. Окно команд позволяет управлять войсками и строениями. Оно активизируется при нажатии ■. Покажем на примере пеона (PEON), как оно используется. Наведите лупу на пеона и нажмите ✖. Пеон окажется выделен зеленой рамкой. Теперь у вас есть четыре возможности:

- оставить пеона в покое и заняться другими составляющими вашей империи;
- узнать характеристики пеона (нажмите ▲ – появится информационное окно);
- отдать распоряжение пеону (чтобы он начал рубить лес, наведите на лес лупу, которая превратится в крестик, и нажмите ✖; чтобы начать добычу из шахт золота, аналогично наведите лупу на шахту; для ремонта стационарного сооружения укажите на здание, нуждающееся в ремонте);
- вызвать окно команд (нажмите ■). В случае пеона вы увидите такие пункты:

MOVE/FOLLOW
– перемещение в указанном направлении;

STOP – остановка;

ATTACK – атака противника (учтите, что пеоны и люди слабы в атаке и защите – они предназначены для строительных и ремонтных работ);

REPAIR – ремонт выбранного объекта;

HARVEST LUMBER / MINE GOLD
– добыча леса в указанном районе (или золота из заданной шахты);

BUILD BASIC STRUCTURE
– строительство сооружений из перечня разрешенных – см. раздел «Постройки».

Характеристики боевых единиц и строений

Вызвав *информационное окно* для боевой единицы, вы увидите в нем такие характеристики:

- название боевой единицы;
- уровень мастерства (LEVEL – чем больше число, тем выше боеспособность единицы);
- картинку с изображением воина;
- полоску с числами (под картинкой) – это текущий уровень здоровья, который может быть охарактеризован зеленым цветом (все нормально), желтым (среднее состояние) и красным (критическое состояние). Число перед дробью – текущее значение «здоровья», число после нее – максимально возможный уровень здоровья;

ARMOR – мощность доспехов или брони;

DAMAGE – повреждения, наносимые врагу (первое число – минимальное значение, второе – максимальное; реальный уровень повреждений выбирается в бою случайным образом между этими границами);

RANGE – радиус действия оружия. Многие войска могут наносить удары по врагу не только вблизи, но и на расстоянии;

SIGHT – радиус видимости врагов (яркий круг вокруг воина). Когда боевая единица видит врага, она непременно его атакует, если ей не было особо отдано приказание стоять на месте («STAND GROUND»);

SPEED – скорость передвижения.

Вызвав для боевой единицы ***окно команд***, вы сможете приказать:

MOVE – передвинуться в указанную курсором точку;

STOP – остановиться;

ATTACK – атаковать выбранного курсором противника;

PATROL – патрулировать местность от той точки, где стоит воин, до места, которое вы укажете курсором;

STAND GROUND – стоять на указанном месте, не реагируя на появление неприятелей.

Помимо этих команд, некоторые виды войск могут выполнять другие (особые) распоряжения.

Специфические команды для орков

Пеон (PEON) выполняет такие команды:

HARVEST LUMBER / MINE GOLD – добывать лес или золото;

REPAIR – ремонтировать поврежденную (охваченную огнем) постройку. Чем больше огня, тем меньше осталось постройке стоять на земле. Ремонт требует затрат денег и леса;

BUILD BASIC STRUCTURE – построить одну из возможных построек. См. раздел «Постройки»;

BUILD ADVANCED STRUCTURE – возвести здания из дополнительного набора построек. Эта команда появляется не сразу, а после определенного вашего обустройства.

Нефтяной танкер (OIL-TANKER) способен:

BUILD OIL PLATFORM – выстроить нефтяную платформу для добычи нефти (только на нефтеносных участках моря, отмеченных черными квадратами);

HAUL OIL – добывать нефть на заданной нефтяной платформе.

Десантный корабль (TRANSPORT). После того как вы загрузите в него войска, появится дополнительная команда:

UNLOAD TRANSPORT – разгрузить транспорт (т. е. высадить десант).

Катапульта (CATAPULT) поражает врагов на большом расстоянии огненными шарами. Имеет дополнительную команду:

ATTACK GROUND – атаковать врага (не двигаясь с места). Выполняя эту команду, катапульта стреляет по заданному квадрату, даже если там вообще никого нет.

У ***мага-великана (OGRE-MAGE)*** в информационном окне появляется дополнительная графа «MAGIC» с голубой шкалой, показывающей текущее наличие магии (от 0 до 255 единиц). По мере вашего продвижения от миссии к миссии маг-великан будет изучать новые варианты магии. Стоимость каждого заклятия вы сможете увидеть перед применением в строке в нижней части экрана, справа от названия заклятия. Полный список заклятий мага-великана таков:

EYE OF KILLROG – появление «глаза Килрога», быстро перемещающегося и предназначенного для разведывания местности. Глазом можно управлять. Но через некоторое время он исчезает;

BLOODDUST – пробуждение у своих войск кровожадности. В сражении они становятся бесстрашны, рады бою и жаждут крови противника;

RUNES
- на заклятой местности появляется и исчезает крест, состоящий из пяти красных точек. Если кто-нибудь (свой или чужой) наступит туда, где была одна из точек, произойдет взрыв – и гибель бедолаге обеспечена.

Рыцарь смерти (DEATH KNIGHT) – гораздо более талантливый колдун, чем маг-великан. Набор заклятий у него больше:

TOUCH OF DARKNESS
- «прикосновение тьмы», аналог обычной команды «ATTACK». Используется с небольшого расстояния, высасывает из атакуемого жизнь;

DEATH COIL
- «кольцо смерти»;

HASTE
- увеличение скорости перемещения своих войск (но не более максимального значения);

RAISE DEAD
- воскрешение убитых воинов (ваших и вражеских). Срабатывает, пока трупы не исчезли. Покойный превратится в скелет (SKELETON);

WHIRLWIND
- вызов смерча, повреждающего и убивающего всё на своем пути (даже колдуна, вызвавшего смерч). Через некоторое время смерч исчезает. Его удобно применять против вражеских городов и скоплений войск;

UNHOLY ARMOR
- дьявольская броня. Ваш воин теряет половину жизни, но на некоторое время становится бессмертным. Не действует на гоблинов-саперов;

DEATH AND DECAY
- на большой площади вокруг места применения заклятия гибнет все живое, разрушаются все постройки. Длительность заклятия зависит от оставшейся у колдующего рыцаря магии. Удобно применять против городов и больших армий.

Специфические команды для людей

У людей практически всё идентично оркам, только пеоны называются ***крестьянами (PEASANT)***, а катапульты – ***баллистами (BALLISTA)***. Принципиальные отличия имеются лишь у воинов, владеющих магией.

Паладин (PALADIN) может применять следующие заклятия:

HOLY VISION
- открытие еще не исследованного участка карты размером с окно участка местности;

HEALING
- лечение. Тратится 6 пунктов магии на 1 пункт восстановленного здоровья (не действует на неживые войска (технику): катапульты, вертолеты и корабли;

EXORSISM
- изгнание дьявола. Магия убивает такие порождения ада, как ожившие скелеты.

Маг (MAGE) имеет такие заклятия:

LIGHTING ATTACK – молния;

FIREBALL – огненный шар, сметает всё на своем достаточно длинном пути, не разбирая, где свой, где чужой;

SLOW – замедление врага;

FLAME SHIELD – огненный щит. Вокруг воина начинают летать огненные шары, поражающие все живое и неживое. Заклинанием можно воздействовать, в зависимости от обстоятельств, как на своих, так и на чужих воинов;

INIVISIBILITY – временная невидимость. Исчезает с течением времени или при нападении на врага. Не действует на гномов-взрывников;

BLIZZARD – ледяной дождь, который, охватывая значительную площадь, разрушает здания и убивает живую силу;

POLYMORPH – превращение живого врага в овцу, тюленя или свинью.

Постройки

Постройки возводят пеоны. Слева от названия здания можно увидеть требуемое количество ресурсов. Когда их достаточно, появляется заштрихованный прямоугольник – фундамент здания. Если он зеленого цвета – можно строить, если красного – нельзя. Обычно заниматься строительством невозможно, когда на месте предполагаемых работ стоят войска или оно еще не до конца исследовано. Построив что-нибудь и щелкнув на этом здании, вы вызовете информационное окно. В нем помимо изображения здания приведена его прочность. Окно команд – свое у каждого здания.

Предоставляем вам полный список возможных построек. Только имейте в виду, что многие из них появляются не сразу, а по мере прохождения миссий.

Основные постройки орков

BUILD A GREAT HALL – строительство главного здания. В информационном окне вы увидите текущую добычу (PRODUCTION) золота (GOLD), леса (LUMBER) и нефти (OIL). В окне команд имеются следующие возможности:

TRAIN PEON

– произвести рабочего пеона;

UPGRADE TO STRONGHOLD

– перестроиться в твердыню (это позволит вам строить дополнительные здания и добавит десять единиц к добыче золота);

UPGARDE TO FORTRESS

– перестроить твердыню в крепость (новые здания плюс двадцать единиц золота).

BUILD FARM – строительство фермы. Чем больше ферм, тем больше вы сможете иметь войск. В информационном окне: GROWN – общее возможное количество воинов, USED – текущее количество.

BUILD BARRACKS – строительство казарм (после этого можно будет перестроить городское здание в твердыню). Казарма производит следующие войска:

TRAIN GRUNT – пехотинец;

TRAIN AXETHROWER – тролль – метатель топоров;

TRAIN BERSERKER – тролль-берсеркер (замещает просто тролля);

BUILD CATAPULT – катапульта, мощное и дальнобойное оружие;

TRAIN TWO-HEADED OGRE – двухголовый великан;

TRAIN OGRE-MAGE – маг-волшебник (замещает двухголового великана).

BUILD LUMBER MILL – строительство лесопилки. На 25 ед. увеличится добыча леса. Лесопилка позволяет улучшить характеристики троллей – метателей топоров:

UPGRADE THROWING AXES – увеличение мощности метательного топора;

TROLL BERSERKER TRAINING – превращение всех троллей в троллей-берсеркеров;

BERSERKER SCOUTING – увеличение радиуса видимости тролля-берсеркера до 9 ед.;

RESEARH LIGHTER AXES – изобретение легких метательных топоров (их можно метать дальше);

BERSERKER REGENERATION – регенерация. Раненные тролли-берсеркеры с течением времени восстанавливают свое здоровье.

BUILD BLACKSMITH – строительство кузницы. С ее помощью можно произвести:

UPGRADE WEAPONS – увеличение мощи оружия у пехотинцев и двухголовых великанов;

UPGRADE SHIELDS – увеличение защитных возможностей тех же войск;

UPGRADE CATAPULTS – увеличение мощности огня катапульт.

BUILD TOWER – строительство башни, которую потом можно модернизировать:

UPGRADE TO GUARD TOWER – в сторожевую башню;

UPGRADE TO CANNON TOWER – в орудийную башню (стреляет дальше и сильнее, но имеет мертвую зону, что делает ее более уязвимой для вражеских атак).

Дополнительные постройки орков

BUILD SHIPYARD – строительство верфи (на берегу моря). На верфи производятся:

BUILD OIL TANKER – нефтяной транспорт;

BUILD DESTROYER – миноносец (требует наличия «FOUNDRY»);

BUILD TRANSPORT – транспорт;

BUILD JAGGERNAUGHT – броненосец (также нуждается в наличии «FOUNDRY»);

BUILD GIANT TURTLE – подводная лодка, невидимая и незасекаемая ничем, кроме летательных аппаратов и других подлодок. Чтобы произвести этих «черепах», у вас должна быть построена лаборатория гоблинов (GOBLIN ALCHEMIST).

BUILD FOUNDRY – строительство фабрики (также на берегу моря). С ее помощью можно:

UPGRADE CANNONS – увеличить силу пушек на боевых кораблях;

UPGRADE SHIP ARMOR – усилить броню на всех кораблях.

BUILD OIL REFINERY – строительство нефтеочистительного комплекса. Добавляет 25 ед. к добыче нефти. Если этот комплекс ближе к нефти, чем верфь, то транспорты будут возить нефть в него.

BUILD GOBLIN ALCHEMIST – строительство алхимической лаборатории гоблинов. Эта лаборатория позволяет производить:

BUILD GOBLIN ZEPPELIN – разведывательный дирижабль (совершенно беззащитен);

TRAIN GOBLIN SAPPERS – гоблинов-саперов. Эти самоубийцы с помощью команды «DEMOLISH» взорвут все, что угодно: войска, здания, транспорты, лес, скалы.

BUILD OGRE MOUND – строительство пещеры великанов. Позволяет производить в казармах великанов и перестраивать твердыню в крепость.

BUILD ALTAR OF STORMS – строительство алтаря штормов. С его помощью можно превратить двухголовых великанов в магов-великанов (UPGRADE OGRES TO MAGES) и научить их магии.

BUILD TEMPLE OF DAMNED – строительство храма проклятых, в котором можно производить рыцарей смерти и изучать их магию.

MAKE DRAGON ROOST – строительство гнезда драконов, в котором можно производить, естественно, драконов (BUILD DRAGON).

Постройки людей

Большая часть построек у орков и у людей одинакова. Остановимся на отличиях.

BUILD A TOWN HALL – строительство городского здания. В информационном окне вы видите текущий уровень добычи (PRODUCTION) золота (GOLD), леса (LUMBER) и нефти (OIL). В окне команд имеются следующие возможности:

TRAIN PEASANT – произвести крестьянина;

UPGRADE TO KEEP – перестроиться в укрепление (можно будет строить дополнительные здания, добыча золота увеличится на десять единиц);

UPGARDE TO CASTLE – перестроить укрепление в замок (новые постройки, увеличение на 20 ед. добычи золота).

BUILD BARRACKS – строительство казарм (позволяет перестроить городское здание в укрепление). У людей имеются следующие войска:

TRAIN FOOTMAN – пехотинец-меченосец;
TRAIN ARCHER – эльф-лучник;
TRAIN RANGER – эльфийский лучник – рейнджер (замещает просто лучника);
BUILD BALLISTA – баллиста;
TRAIN KNIGHT – конный рыцарь;
TRAIN PALADIN – паладин (в него превращается конный рыцарь при соответствующей «переделке»).

BUILD LUMBER MILL – строительство лесопилки. Она увеличивает на 25 ед. добычу леса. Позволяет улучшить характеристики эльфов-лучников:

UPGRADE ARROWS – увеличить мощность эльфийских стрел;
ELVEN RANGER TRAINING – превратить всех эльфов-лучников в эльфийских лучников – рейнджеров;
RANGER SCOUTING – расширить радиус видимости эльфа-рейнджера до 9 ед.;
RESEARH LONGBOW – изобретение большого лука, из которого эльфийские лучники смогут стрелять дальше;
RANGER MARKSMANSHIP – повышение меткости рейнджеров (позволит точнее стрелять и быстрее убивать врагов).

BUILD SHIPYARD – строительство верфи (на берегу моря). Верфь у людей практически идентична оркской. В ней производятся:

BUILD OIL TANKER – нефтяной транспорт;
BUILD DESTROYER – миноносец (требует наличия «FOUNDRY»);
BUILD TRANSPORT – транспорт;
BUILD BATTLESHIP – боевой линейный корабль (требует наличия «FOUNDRY»);
BUILD GNOMISH SUBMARINE – подводная лодка (невидима и не засекается ничем, кроме летательных аппаратов и оркских гигантских черепах). Требует наличия лаборатории гномов-изобретателей (GNOMISH INVENTORY).

BUILD GNOMISH INVENTORY – строительство лаборатории гномов-изобретателей, которая позволяет производить:

BUILD FLYING MACHINE – разведывательный вертолет (совершенно беззащитен);
TRAIN DWARVEN DEMOLUTION SQUAD – гномов-взрывников, которые при помощи команды «DEMOLISH» могут взорвать все, что стоит у них на пути.

BUILD STABLE – строительство конюшни, которая позволит производить конных рыцарей и перестроить укрепление в замок.

BUILD CHURCH – строительство церкви. В ней вы сможете превратить рыцарей в паладинов (UPGRADE KNIGHTS TO PALADINS) и обучить их магии.

BUILD MAGE TOWER – строительство магической башни. Она даст вам возможность производить магов и обучать их магии.

BUILD GRYPHON AVIARY – строительство гнезда грифонов. Теперь вы сможете иметь в составе своей армии рейнджеров на грифонах (TRAIN GRYPON RAIDER).

Пароли этапов игры «Beyond Dark Saga»

Для орков		*Для людей*	
2 -	SKLLFG	2 -	BTTLFR
3 -	THNDRL	3 -	NCMRNT
4 -	RFTWKN	4 -	BYNDTH
5 -	DRGMSF	5 -	SHDWSS
6 -	NWSTRM	6 -	FLLFCH
7 -	SSFZRT	7 -	DTHWNG
8 -	SSLTNK	8 -	CSTFBN
9 -	DPTMBF	9 -	HRTFVL
11 -	YFDLRD	10 -	BTTLFH
12 -	DPORKP	11 -	DNCFTH
		12 -	BTTRTS

Секретные пароли

MKTS	–	быстрое строительство;
VRYLTTL	–	все заклинания магам;
DCKMT	–	полный «апгрейд»;
NSCRN	–	полная карта;
GLTTRNG	–	10.000 золота, 5.000 нефти;
TSGDDYTD	–	непобедимые боевые единицы.

Пароли этапов игры «Tides of Darkness»

Для орков		*Для людей*	
2 -	RDTHLL	3 -	HSTHSH
3 -	RGSTHS	4 -	TTCKNZ
4 -	SSLTNH	5 -	HTLBRD
5 -	RGTLBR	7 -	GRMBTL
6 -	BOLNDS	8 -	TYRHND
7 -	FFLFST	9 -	BTTLTD
8 -	RNSTNT	10 -	PRSNRS
9 -	RZNGFT	11 -	BTRYLN
10 -	DSTRCT	12 -	BTTLTC
11 -	DDRSSG	13 -	SSLTNB
12 -	TMBFSR	14 -	GRTPRT
13 -	SGFDLR	15 -	LLRSJR
14 -	FLLFLR		
15 -	SLYRFT		

Спасибо за присланные материалы Антону Мешкову из пос. Зеленоградская Московской обл.

Warhawk

Разработчик	Mindscape
Издатель	Sony Interactive
Жанр	симулятор-леталка

Злоумышленниками похищена красная ртуть, грозящая всему человечеству разрушением. Нужно собрать по пути несколько емкостей с этой ртутью, уничтожая противников и их объекты. Этот семиуровневый трехмерный симулятор помещает вас в кабину невиданного то ли вертолета, то ли самолета. Он может и зависнуть в воздухе, и почти мгновенно развить фантастическую скорость. О приближении врага подскажет радар.

Советы

Столкновения с Землей вам не страшны. Но несколько точных попаданий противника вполне могут закончить вашу славную миссию. Оказавшись на грани гибели, лучше отлететь подальше да подождать, пока силенок не прибавится. Количество боеприпасов ограничено, расходуйте их экономно.

Пароли этапов игры

Указанные пароли вводятся на экране «Password Screen».

▲, ■, ✖, ▲, ✖, ✖, ■, ■ – пустыня;
▲, ■, ✖, ▲, ●, ■, ●, ✖ – пирамиды;
▲, ●, ✖, ▲, ●, ●, ✖, ■ – конец пустыни;
●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ● – каньон;
●, ▲, ✖, ■, ●, ●, ▲, ▲ – в каньоне с Crystal;
●, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ▲ – Uma;
✖, ▲, ✖, ■, ■, ▲, ■, ▲ – воздушный корабль;
✖, ●, ▲, ▲, ●, ●, ●, ✖ – после трансформации корабля;

✖, ■, ▲, ●, ✖, ▲, ■, ■ – ангар открыт;
■, ▲, ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ■ – вулкан;
■, ■, ✖, ●, ▲, ●, ■, ▲ – вулкан стал активен;
▲, ●, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ■ – Gauntlet;
▲, ●, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ■ – восточный босс Gauntlet;
▲, ●, ●, ■, ▲, ●, ●, ✖ – западный босс Gauntlet;
▲, ●, ●, ▲, ▲, ✖, ■, ▲ – вратарь;
▲, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ●, ● – земля штормов;
▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, ✖ – первое силовое поле;
▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ▲ – второе силовое поле;
▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ▲, ■ – третье силовое поле;
▲, ✖, ■, ▲, ●, ■, ✖, ✖ – дверь Kreel'а открыта;
▲, ✖, ▲, ■, ■, ■, ✖, ▲ – поединок с Kreel'ом.

Секретные коды

▲, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ✖ – неограниченное оружие (правильность введения кода будет подтверждена высвечиванием слов «Infinite Weapons»);
●, ●, ●, пробел, ✖, ▲, ✖, ✖ – режим «A-La»;
✖, ●, ●, ■, ✖, ▲, ✖, ▲ – режим «Kali»;
■, ●, ■, ■, ▲, ✖, ▲, ▲ – режим «Thor» (9999 бомб);
▲, ✖, пробел, ●, ●, ✖, ▲, ■ – просмотр видеозаставок.

Попробуйте также код ✖, ●, ●, ■, ✖, ▲, ●, ▲. Он даст вам все самое лучшее. Только не горюйте потом, что играть стало неинтересно.

Wild Arms

Издатель	Sony
Выход	1997 г.
Жанр	RPG

Жанр RPG, давно утвердившийся на PC, практически неизвестен игрокам видеоприставок. Те немногие игры этого жанра, что появлялись на рынке видеоигр (например, серия игр «Phantasy Star» для SEGA MegaDrive и SEGA Genesis) так и не получили признания.

Впрочем, и на PC жанр классической RPG последние годы оказался в застое, если не сказать – умирал. Теперь ситуация начала меняться. Новую жизнь RPG обрела благодаря введению в игру элементов других популярных жанров: стратегии реального времни, походовой стратегии, поединков.

Свою роль сыграли также более мощная графика и упрощенное управление. Игроманы, набившие контроллером мозоли на пальцах, играя в «Tekken» и «Toshinden», будут обескуражены тем, что в «Wild Arms» бои проходят как бы без их участия. На самом деле это не так. Просто теперь придется работать головой, а не руками. Исход поединка от того, хорошо ли вы к нему подготовились, и правильную ли тактику выбрали. Не помешает знание повадок монстров.

Легенда

Действие происходит на сказочной планете под названием Фильгейя (Filgaia), населённой тремя расами: Людьми (Humans), Эльфами (Elwes) и Стражами (Guardians). Нынче мир Фильгейи – лишь оболочка, оставшаяся от некогда прекрасной планеты. Жалкой насмешкой для оставшихся жителей звучит само название – Полноземье...

Тысячи лет назад под защитой древних Стражей, мудрых, как сама волшебная планета, Фильгейя процветала. На ее зеленых равнинах обитали прекрасные магические существа. То было царство богатства и плодородия, и звалось оно Полноземье... Все было хорошо у ее

мирных обитателей, как вдруг... А в сказках всегда крупные неприятности обрушиваются «вдруг» – как снег на голову. Не могла же целая армия гремящих металлом Демонов возникнуть из ниоткуда. Наверняка ходили слухи, возникали смутные подозрения... Но не прислушались. И вот результат: нежную зелень лугов топчет жестокий враг.

Чтобы выжить, объединились все три расы, жившие в Полноземье. Стражи и Люди встали плечом к плечу с Эльфами – искусной расой, в творениях которой непостижимым образом сплетались достижения техники и чудеса магии.

Неимоверным усилием Демонов изгнали на безжизненное арктическое побережье, покрытое колючим льдом. Но, к сожалению для жителей планеты, хотя враг и был побежден, победа оказалась пирровой. Стороны, видимо, применяли оружие такой разрушительной силы, что этого не выдержала даже растительность планеты. Вскоре после войны деревья и травы стали исчезать, и некогда прекрасные леса и холмы обратились в безжизненную пустыню. Планета стала Землей без радости.

Древние Стражи так и не смогли оправиться от битв прошедшей войны. Шло время, и они превратились в старинное предание – вот и все, что осталось от прекрасного, но навсегда ушедшего мира.

С тех пор прошла тысяча лет. Новая цивилизация медленно возрождалась из пепла старой. Но опять зловещее облако закрыло горизонт мирной жизни. Сталь, из которой ковали Демонов, оказалась нержавеющей, и, пережив гибель своей планеты – Хиады, или Зияющей – они вернулись, ожидая удобного момента, чтобы снова обрушиться на Фильгейю и сделать её своим и только своим новым домом.

Три героя услышали последний призыв древних Стражей. Каждый из них, не подозревая о существовании других героев, был готов совершить путешествие, чтобы спасти мир, превращенный в руины безжалостными атаками чуждой расы. Колеса судьбы вот-вот завертятся, и остановить их тогда будет совсем непросто, даже Демону из самой прочной стали.

Цель игры

Итак, возвращается тысячелетнее зло – Стальные Демоны, однажды уже обратившие чудесный мир Фильгейи в мрачную пустыню. Древние Стражи, растерявшие силу в прошлых битвах, бессильны помешать им. Но в их силах призвать к спасению родного и уже потому самого прекрасного мира трех бойцов: пятнадцатилетнего воина, чей дар стрелка способен напугать многих; принцессу, наделённую магической силой чудесного талисмана-слезинки; кладоискателя, у которого меч быстрее, чем слово. Управляя этими тремя героями, вам предстоит спасти Фильгейю, для чего требуется: ***выжить*** среди ловушек, ненадёжных мостов и обрывов; ***исследовать*** интерактивный мир, взрывая бомбы и включая рубильники; ***найти и познать*** силу Големов и древнего оружия, о котором знали раньше лишь любители древних сказаний; ***создать*** мощную магию стихий, пробуя и изучая; ***применить*** новые технологии; ***победить*** в схватках с трехмерными анимированными полигональными монстрами, применив силу и магию.

Кнопки

Назначение кнопок можно переопределить, использовав меню игрового экрана. По умолчанию принято следующее:

✖ – для игры: бег, взять или бросить предмет, переговоры с другими объектами игры,
для меню: подтверждение выбора;

● – отказ от выбора, отмена, закрытие меню;

▲ – для игры: вызов меню,
для меню: получение подсказки
о текущем пункте меню;

■ – применение «Tools»;

START + ↑ / ↓ – замена персонажа;
START + ← / → – замена оружия.

Герои

Rudy Roughnight – a wandering youth

Прозванный «Искателем Мечты», Руди блуждал среди безжизненных равнин своего мира в поисках пристанища. Несмотря на невинный вид и юный возраст (ему всего пятнадцать), он опытный боец. Обладая сверхмощным оружием забытых древних цивилизаций (известным под названием «ARM»), Руди часто выходит из сложных ситуаций за счет превосходящей огневой мощи. В последнее время он зарабатывал на жизнь в пограничной деревне Surf.

Jack Van Burace – a treasure hunter

Кладоискатель двадцати семи лет почти всю жизнь провел в исследованиях и раскопках древних развалин. Мечта Джека – найти мифический знак Абсолютной Власти («Absolute Power»).

Постоянный спутник Джека в поисках неведомого – эльфоподобная крыса по имени Ханпан (Hanpan). Кроме друга, Джек полагается также на тайную технику владения мечом, названную «Быстрый Взмах» («Fast Draw»). За его всегдашней иронической усмешкой скрывается таинственное прошлое. Сейчас Джек исследует руины Храма Памяти («Memory Temply»).

Cecilia Lynne Adlehyde – a girl from an abbey

Сесилия – юная шестнадцатилетняя принцесса. Владеет магией. Дочь короля Эдлхайда, эта прелестная белокурая принцесса обладает чудесным даром – беседовать со Стражами. Она провела детство в аббатстве Куран, где обучалась магии и познала таинственную силу древней семейной реликвии – серьги-слезинки. Заклинаниями Сесилия способна призывать духов четырех стихий.

Наступает её семнадцатая весна, и красавица спешит в родной дом, где не была столько лет – в родовой замок Эдлхайд. Там уже готовятся к празднику.

Обозначение параметров героев

Способность героя нападать и противостоять противнику определяется набором параметров, совершенствующихся по ходу игры:

HP (Health Points) – запас жизненной энергии (обычно указывается её текущее значение и максимальное возможное значение). При получнии героем повреждения этот параметр уменьшается. Чем больше значение HP, тем большее повреждение герой способен перенести без восстановления;

MP (Magic Points) – запас магической энергии (также указывается текущее и максимальное значения). Применение магических способностей героев расходуют запас магической энергии;

STR (Strength) – сила. Определяет, насколько мощные удары способен наносить герой. Чем мощнее удар, тем большее повреждение получит соперник;

VIT (Vitality) – жизнестойкость. Уменьшает расход жизненной энергии HP;

SOR (Sorcery) – волшебство. Уменьшает расход магической энергии MP;

RES (Resistance) – общая сопротивляемость;

ATP (Attack Points) – способность атаковать. С увеличением этого параметра увеличивается урон, наносимый противнику при атаке;

DFP (Defence Points) – способность защищаться. Уменьшает урон, наносимый атакующим противником;

MGR – защита от магии. Уменьшает урон, наносимый магией противника;

PRY – ослабление удара противника;

LUCK – удача. Принимает значения «best», «good», «normal», «worst», «bad» и генерируется случайным образом;

EXP (Experience) – боевой опыт героя. Опыт приобретается в сражениях. Достигая некоторого значения, количество опыта переходит в качество: повышается уровень мастерства героя (Level Up), что влечет увеличение основных параметров героя;

NEXT – показывает, сколько нужно набрать опыта для перехода на следующий уровень мастерства.

Меню игрового экрана

После нажатия ▲ в правой части экрана появятся шесть иконок, а в левой – окно с краткой информацией о героях (на первых этапах – об одном герое). Информация о герое содержит имя героя, текущее и максимальное значения параметров HP и MP, уровень мастерства и текущий режим ведения боя. В нижней части экрана: слева – активная способность из «Tools», справа – количество денег, измеряемое в денежных единицах «Gello» (ниже – «g.»).

Для выбора иконки используются кнопки 🡻 и 🡹. Вход в меню выбранной иконки – ✖.

Иконка «Желтый мешок»

Экран инвентаря. Является общим для всех героев. Перед вами – список имеющихся у вас предметов (справа от названия предмета – количество). Здесь вы можете просмотреть, отсортировать или использовать имеющиеся у вас предметы.

Некоторые предметы вы сразу получаете в начале игры, другие можно где-нибудь подобрать (✖), купить или получить в награду за победу над противником. Подробнее предметы описаны разделе «Предметы и их свойства».

Неиспользуемые предметы снаряжения также перечислены на экране инвентаря, но серым цветом. Их можно отсортировать или продать.

Чтобы использовать предмет, с помощью **D-pad**'а подведите цветную строку к интересующему вас предмету и дважды нажмите ✖. В появившемся окне выбора героя с помощью кнопок 🡹 и 🡻 переместите цветной прямоугольник к одному из трех героев (на первых этапах выбирать не приходится!). В нижней части окна вы увидите, какой из параметров будет изменен. Нажмите ✖, а затем, чтобы закрыть окно, ●. Если предмет использовать нельзя, вы услышите гудок.

Иконка «Голубая звезда»

Специальное оружие. Каждый из героев кроме доспехов имеет еще специальные виды оружия. Подробнее об оружии рассказано в разделе «Специальные виды оружия».

Так как у каждого героя – свое оружие, то сначала требуется выбрать героя (🡹 или 🡻), вооружение которого вас интересует, а затем нажать ✖. В верхней части окна отображены имеющиеся в наличии виды оружия, в нижней – название заряда, текущее количество зарядов и максимальная емкость. (Для справки нажмите ▲.)

Иконка «Коричневая куртка»

Снаряжение. Подробнее см. раздел «Снаряжение». Меню состоит из таких пунктов:

R.hand – что в правой руке героя;

L.hand – что в левой руке героя;

Body – чем защищено тело;

Head – чем защищена голова;

Rune – используемые руны;

Auto Equip – автоматический подбор наиболее эффективной амуниции.

Для неавтоматизированной замены снаряжения нажмите ✖. Появятся два окна. В левом вы увидите, каким образом смена того или иного доспеха скажется на параметрах героя. Синий треугольник – уменьшение значения параметра, оранжевый – увеличение. В правом окне приводится список предметов снаряжения, предназначенных для данной части тела.

Иконка «Желтый рупор»

Это меню посвящено тактике ведения боя с монстрами:

Manual – герой будет следовать инструкциям игрока;
All Out – бой с использованием максимальной мощности;
Balanced – бой со сбалансированными защитой и нападением;
Defense – бой, ориентированный на защиту и автоматическое восстановление энергии. Эта опция полезна при борьбе с сильным противником, когда нет времени на восстановление жизненной силы;
Survival – комбинация режимов «All Out» и «Balanced»;
Reserve – бой, в котором не используется специальное оружие.

Иконка «Сердце»

При выборе этой пиктограммы на экран выводится сводная таблица параметров героя.

Иконка «Лист»

Меню опций:

Controller – переназначение кнопок контроллера;
MVS – изменение вида на поединок;
Sound – переключение стерео- и монорежимов звука;
Screen Svr – отключение экрана через указанное время при условии ненажатия на кнопки;
Cursor – параметры курсора;
Screen – центрирование игрового экрана;
Icon – редактирование иконок;
Window – изменение внешнего вида окон;
Load – загрузка ранее «сохранённой» игры.

Прохождение

Первые этапы каждый из героев проходит в одиночку. Так что начать игру вы можете любым из них. После того, как персонажи встретятся в городе Эдлхайде (Adlehyde), вы будете путешествовать втроём, передавая управление то одному, то другому герою.

Мы сделали достаточно подробное описание начальных этапов. Далее, когда вы освоите основные приемы игры, вам будет достаточно описания, ориентированного на наиболее сложные места.

Тщательно исследуйте все подземелья и населенные пункты. Старайтесь отыскать все предметы. Проверяйте бочки и сундуки (✖). Почаще разговаривайте.

Покупая предметы, помните, что при их продаже вы сможете вернуть лишь 75 % их первоначальной стоимости.

Один комплект боеприпасов для любого оружия может быть куплен за 10 g.

Ведение поединка

Перед проведением поединка неплохо напрячь серое вещество. Исход битвы зависит от того, насколько хорошо вы к ней подготовились, правильно ли выбрали оружие и тактику ведения боя. Зная повадки монстра, вы должны правильно подобрать используемое оружие.

Враги нападают неожиданно. Как только это случится, на экране появятся два окна и иконки. В левом нижнем окне – названия монстров и их количество, в правом верхнем – текущее значение HP и MP. С помощью иконок вы можете проверить свою амуницию, изменить тактику боя, выбрать активного героя или убежать с поля боя.

Если для поединка устновлен режим «Manual», то дополнительно можно выбрать «голубую

звезду» умения, «огненный шар» спецприемов, «мешок» с предметами или «щит», обеспечивающий защиту.

«Ценные» враги

Бои с монстрами – это шанс накопить опыт, получить деньги и полезные предметы. С точки зрения приобретения оыта наиболее полезны:

Hayokontons – вы найдёте его на самом большом острове к востоку от Ancient Arena. Победа даст вам 20.000 единиц опыта (EXP) на двоих героев и возможность пользоваться дубликатором;

Acid Bunnies – ищите на северо-западе или юго-востоке от Desert Strip. Победив, получите 20.000 EXP на троих;

Wyverns – обитает на Wandering Isle. Вы можете заработать 4.000 EXP. Монстра несложно уничтожить, используя «Meteor Dive».

Surf Vilage (игра за Руди)

Предметы: «Bomb Tool», восемь «Heal Berry», «Hardy Apple», «Power Apple», «Light Shroom», 8 g., 17 g., 20 g.

Поищите в деревне полезные предметы. Если хотите получить гриб «Light Shroom», то поймайте курицу, что бегает около собаки. Бросив её, вы станете владельцем лекарственного гриба.

Чтобы «сохранить» игру или переключиться на другого героя, обратитесь к попугаю.

Найдите мэра деревни Пайфера (Pifer). Этот старикан находится на втором этаже единственного двухэтажного дома в Surf Vilage. Возьмите у него бомбы.

Затем идите на юг, в пещеру Berry Cave. На выходе из деревни у прилавка стоит торговец. При желании можете у него что-нибудь купить или что-нибудь ему продать.

Berry Cave (игра за Руди)

Предметы: «Heal Berry», 50 g., 50 g., «Holy Symbol», 300 g., «Bullet Clip», «Power Apple», «Agile Apple», «Hardy Apple», «Bandana», «Holy Berry».

Большой ящик взорвите бомбой (■). Чтобы сдвинуть статую, используйте рубильник. Табличку, преграждающую путь, взорвите бомбой.

Около статуи, загороженной большим ящиком, сначала взорвите ящик, а затем переключите рубильник. Не доходя до двух статуй с парой рубильников, отыщите скрытый проход. Чтобы туда проникнуть, взорвите камень.

Поговорив с Тонни (Tonny), взорвите ещё один скрытый проход за его спиной.

Для борьбы с «боссом» Zombie пополните здоровье и приготовьте свой пистолет. Переключитесь на режим «Defence».

Победив монстра, использующего специальную атаку «Rotten Breath», вы получите 100 единиц опыта (EXP) и 200 g.

Теперь ваш путь лежит на юг, в Aldehyde. Когда появится меню выбора героя и места действия, переключитесь на Memory Temple.

Temple of Memory (игра за Джека)

Предметы: пять «Heal Berrys», «Hide Glove», «Cowboy Hat», «Agile Apple».

Не пытайтесь бежать от катящихся на вас камней. Они не причинят вреда.

Чтобы открыть сундук, к которому невозможно подойти, нажмите ■. То же проделывайте с недоступными рубильниками и кристаллами.

Чтобы открыть дверь, встаньте на красный кристалл в другой комнате. Ящики сдвигайте с пути.

Оказавшись в коридоре, где из стен выпадают копья, сначала идите налево. Там нужно с помощью Ханпана нажать на красный кристалл, предварительно столкнув вниз ящик. Потом вернитесь в коридор и идите направо. Дверь в конце коридора будет открыта.

Чтобы открыть следующую дверь, быстро пробегая, наступите на два красных кристалла, а затем – на появившийся третий.

Чтобы появился портал, встаньте на один синий кристалл и с помощью Ханпана нажмите на второй. Портал переместит вас к Temple of Memory, где появится голографическое изображение Эльфа. Поговорив с Эльфом и воспользовавшись порталом, вы вновь окажетесь на том месте, где начинался уровень. На этот раз попробуйте ввести пароль Emiko.

Теперь можете отправиться на юго-восток в Aldehyde. Когда появится меню, переключитесь на Curan Abbey.

Curan Abbey (игра за Сесилию)

Предметы: «Pocket Watch», «Crest Graph».

Выйдя из класса, направляйтесь в дальнюю комнату на северо-восток. Поговорите с учителем и получите от него «Crest Graph» – на него можно купить два вида магии.

Найдите библиотеку, где на полу разбросаны книги. Мальчик попросит взять у Anje волшебные часы, чтобы Сесилия могла навести порядок в библиотеке.

В одной из комнат южнее найдите женщину по имени Anje, поговорите с ней и около стола с камнем используйте «слезинку» (Tear). Получив часы «Pocket Watch», вернитесь в библиотеку. Наведя там порядок, прочтите книгу, лежащую на полу.

Идите в классную комнату, где находися Сестра Мери (Sister Mary).

Поговорите с девочкой в левом коридоре южного крыла о ключах на статуях. В центре между классами и библиотекой на юге есть выход к двум статуям. Нажмите на них переключатели и поменяйте статуи местами. Встаньте между ними и нажмите ■. Вернитесь в дом. Под синим кристаллом нажмите ■ – и вы телепортируетесь в секретную библиотеку.

Secret Library

Предметы: «Medicine», два «Magic Carrot», два «Heal Berry», «Capuche», «Water Rune».

Для открывания дверей с синим кристаллом используйте ■.

В комнате с двумя сундуками, четырьмя ящиками и красным кристаллом, чтобы открыть дверь, нужно бросить на кристалл ящик.

В комнате, где путь заграждают три ящика, разбейте два из них и, удерживая на руках последний, встаньте на красный кристалл. Бросьте ящик в появившийся на противоположной стороне комнаты красный кристалл.

Попав в большую библиотеку, найдите три книги и бросьте их в огонь в северной части комнаты. Ниже огня откроется дверь. Приготовившись ко встрече с серьёзным противником, зайдите в комнату. На столе возьмите книгу. Убив «босса» Book Monster, вы получите Руну Воды и сможете покинуть аббатство.

Adlehyde

Предметы: 200 g., «Crest Graph», «Power Apple», «Moon Stone», «Magic Carrot», «Heat Salve», три «Heal Berry», «Hardy Apple», «Agile Apple», «Antidote», «Toy Hammer».

Когда вы приведите трех героев в Aldehyde, отправьте Сесилию во дворец поговорить с королем, а потом – к Эмме. Её найдете на втором этаже дома справа от входа в город.

Подведите Сесилию к двум другим героям. С этого момента наши герои объединятся, и вы сможете передавать действие любому из них.

Далее ваш путь лежит на север, к Lolithia's tomb. Но сначала купите новое обмундирование и соберите все полезные предметы в городе.

Lolithia's Tomb

Предметы: «Potion Berry», «Heal Berry», «Power Apple», «Mystic Apple», «Buckler», «Revive Fruit», два «Magic Carrot», «Hardy Apple», «Crest Graph», 50 g., 130 g.

Найдите Эмму (справа от входа поднимитесь по лестнице) и поговорите с ней. Взорвите замурованный проход у нее за спиной. Собрав полезные предметы в двух комнатах справа и слева от входа, идите в большую центральную арку.

Груды камней, преграждающие проход, взрывайте бомбой. Под третьей грудой камней вы найдете кнопку с красным кристаллом. Встаньте на нее – филетовые кристаллы освободят проход. Желтые сундуки взрывоопасны. Открывайте их при помощи Ханпана. С некоторых стен можно прыгать. «Crest Graph» вы найдете в одной из комнат в левой части экрана.

У кнопки с красным кристаллом, окруженной двумя рядами фиолетовых монолитов, встаньте справа (у второго ряда) и с помощью Ханпана нажмите на кнопку. Все остальные кристаллы, кроме тех, что окружают кнопку, уйдут в землю.

Собрав секреты еще в нескольких комнатах, вы наконец найдете статую. С обратной стороны статуи включите маленький переключатель. Четыре появившихся блока расставьте по углам статуи. Появится лестница. Поднимитесь к двери, открыть которую поможет «слезинка». За нею вас ждет «босс» Magtortous. Победив его, вы получите 120 EXP и 320 g. Войдите в комнату, из которой появился монстр. Посмотрите на голема и вернитесь к Эмме.

Фестиваль в Adlehyde

Сесилия отделится от группы, пока вы будете спать в гостинице (Inn).

Сходите на фестиваль. Найдите Эмму, чтобы получить в награду 500 g. Купите «Small Flowers», которые на некоторое время повысят вашу удачливость (LUCK). На восточной площадке найдите мужчину и женщину, у которых потерялся сын. Его можно найти справа, за оружейным магазином. В руке он держит красный воздушный шарик. Поговорите с мальчиком. В этот момент на город нападут демоны. Спасите как можно больше людей.

В северной части города у входа во дворец спасите Сесилию.

Во дворце найдите короля. Пусть принцесса поговорит с отцом.

Проберитесь на кухню и поговорите с поваром, стоящим слева. Он откроет вам потайной ход.

Secret Passage

Предметы: «Potion Berry», «Power Apple», «Mystic Apple», два «Magic Carrot», «Hardy Apple», «Agile Apple», 120 g., 3 g.

Выход расположен в правом нижнем углу. Пройдя точку «сохранения», вы вновь вернетесь в разрушенный город. Сдвиньте один блок влево, а другой вниз.

В центре города вас ждет «босс» Belselk.

Дворец в Adlehyde

Предметы: «Magic Carrot», «Mystic Apple», «Revive Fruit», 100 g.

Поговорите с принцессой в ее комнате, затем идите в комнату с большим столом (Council Room) и поговорите с министром Йоханом (Johan). Затем идите на запад в Milama, через Mountain Pass. Вы найдете большую гробницу.

Mountin Pass

Предметы: «Magic Carrot», «Antidotes», два «Heal Berry», «Olive Branch», «Crest Graph», «Magic Map», «Lighter Tool».

У выхода из первой пещеры вы обнаружите зажигалку («Lighter») – это новый «Tool» для Джека. Ею можно зажигать керосиновые лампы, которые освещают пещеру .

Взорвите белую скалу – и найдете «Magic Carrot». С помощью Ханпана добудьте «Olive Branch».

Выход из последней комнаты расположен в правом нижнем углу. Перед уходом взорвите стену и возьмте «Magic Map». Milama лежит к югу от Mountain Pass.

Milana Vilage

Предметы: десять «Gal Hat», «Cute Ribbon», «Metal Band», «Mystic Apple», «Hardy Apple»,

«Heal Berry», «Agile Apple», «Power Apple», «Potion Berry», 690 g., 127 g., «Violet Rose», «Holy Medal».

Здесь вы сможете приобрести новое снаряжение.

В пабе (PUB) поговорите с женщинами. Одна из них (с зелеными волосами) расскажет вам об океане песка, расположенном к востоку от пещеры. За ним расположен город Ship Graveyard.

Поговорите с хозяином заведения. Он подскажет: «зажгите огонь на двух, а затем на десяти. Когда зажжете огонь на шести, откроются двери на двенадцати. Идите через храм со светом». Затем он даст вам «Holy Medal».

Guardian Shrine

Предметы: два «Magic Carrot», два «Crest Graph», три «Mystic Apple», «Fire Rune», «Wind Rune», «Earth Rune».

Поднимитесь на второй этаж. Видите двенадцать колонн, которые образуют часы? Воспользуйтесь зажигалкой и зажгите огонь на 10-м стобе, потом на 2-м, 6-м, 12-м. Когда зажжете все огни, идите вниз и откройте дверь с помощью «Holy Medal».

3		1
5	7	2
4		6

Чтобы открыть дверь, нужно зажечь свечи в последовательности, показанной на рисунке.

Затем вы должны подойти к зеркалу. Теперь три ваших персонажа будут действовать по отдельности.

Поговорите с Elemental Guardians. Получите Руны Земли, Воды и Ветра.

Baskar Village

Предметы: 98 g., два «Heal Berry», «Power Apple», «Magic Carrot», «Crest Graph», «Agile Apple».

Поговорите с деревенским старостой, затем пойдите в северную часть города.

Mount Zenom

Предметы: шесть «Heal Berry», «Lucky Card», «Blue Circlet», «Secret Sign», «Potion Berry», «Crest Graph», «Mystic Word», «Summit Rune».

Чтобы открыть дверь, передвиньте темные статуи. Используйте зажигалку («Lighter Tool»). Поднявшись наверх, сразитесь с «боссом» Orga. Против него используйте «Stoldark».

Elw Pyramid

Предметы: «Hard Guard», «Kizim Fire».

Вернитесь в Baskar и поговорите с деревенским старостой. Пройдите к пирамиде эльфов и найдите в центре пирамиды большую колонну. Слева за водопадом примените «Kizim Fire». После телепортации покиньте храм и следуйте на юг.

Saint Centour

Предметы: 1.000 g., «Agile Apple», 100 g., «Crest Graph», «Hardy Apple», «Magic Carrot», 250 g., «Key Plate».

Поговорите с полицейским (к западу от входа в город) и ответьте «Yes». Возьмите «Key Plate». Идите на восток в Cage Tower.

Cage Tower

Предметы: «Crest Graph», «Round Shield», «Bullet Clip», три «Goat Doll», «Prism Laser».

Для открывания двери используйте «Key Plate». Найдите оружие «Prism Laser» – металлическую коробочку между двумя сундуками.

Чтобы открыть дверь на верхний этаж, поднимитесь по правой лестнице и спуститесь по левой, потом вновь поднимитесь по правой. Поднимитесь на верх башни.

«Босса» N. Gaunt победите при помощи «Stoldark» – и вы получите 800 EXP и 3.500 g.

За спасение Calamity Jane и Maxwell получите 2.000 g., но потом деньги нужно будет отдать.

Возвращение в Saint Centour

Предметы: «Secret Sign», два «Potion Berry», «Lucky Card», «Bone», «Bullet Clip», «Power Apple», «Duplicator», «Saint Rune».

В полицейском участке (на юго-восток) почитайте дневник. Около статуи получите Руну Святости. Идите на юго-восток к пирамиде эльфов, а затем на юго-запад, в Port Timney.

Port Timney

Предметы: «Hardy Apple», 480 g., 30 g., «Crest Graph», 2.000 g., «Revive Fruit», «Duplicator», «Potion Berry».

Зайдите в пивную и поговорите с Бартоломью (Bartholomew).

Взорвите деревянный ящик в верхней части города (за стеной), чтобы Джек освоил прием «Trickster». В сундуке позади пивной найдите дубликатор.

Теперь идите на северо-запад пустыни искать Maze of Death.

Maze of Death

Предметы: три «Crest Graph», «Magic Carrot», «Heal Berry», «Clear Chime», «Agile Apple», «Hardy Apple», «Mystic Apple», «Power Apple», «Crystal Bud», «Death Rune».

Наступите на кнопки, чтобы появилась лестница. Центральный проход ведет к точке «сохранения» игры.

Четыре статуи разместите по углам – откроется проход к зеленым статуям. У вас три минуты, чтобы найти выход. Взорвите стену за точкой «сохранения». Победив «босса» Chaos, вы получите 1.300 EXP, 1.500 g. и Руну Смерти.

Возвращение в Timney

Предметы: 5.000 g., «Mega Berry», «Lucky Card», «Full Revive», «Wand Tool», «Thunder Rune».

В пивнушке порта найдите Бартоломью и отдайте ему «Crystal Bud». На борту корабля «Sweet Candy» поговорите со всеми, затем отдохните: начинается свадьба. На вопросы священника дайте такие ответы: «Bride walks forward», «Olivia Clare», «Bartholomew», «Sweet Candy», «Old Moon», «Right Hand», «Crystal Bud», «8th», «Lucadia», «I'm too embarrassed».

Сразитесь с «боссом» по имени Zed, пообщайтесь с Lady Harken и получите Руну Гром. Попросите у Бартоломью награду. Если ответите на вопросы правильно, то получите 5.000 g., «Mega Berry», «Lucky Card», «Full Revive» и «Wand Tool», который поможет вам читать мысли животных.

Следуйте на юго-запад, к пирамиде Эльфов.

Elw Pyramid, Milama Village

Предметы: 123 g., «Metal Band», «Hardy Apple», десять «Gallon Hat», «Crest Graph», «Heal Berry», 690 g., «Violet Rose», «Radar Tool».

Чтобы проникнуть в пирамиду, а затем выйти из нее, используйте дупликатор («Duplicator»). Потом следуйте в Milama. Там, чтобы получить «Radar Tool», поговорите с собакой, охраняющей здание (используйте «Wand Tool»).

Sand River

Предметы: три «Hardy Apple», три «Power Apple», «Orb of Power», «Lucky Card».

Поговорите с обезьяной (Monkey) и следуйте за ней через темный проход на восток, затем на север. Магический шар «Orb of Power» спрятан за фальшивой стеной. После точки «сохранения» вы увидите преход через Sand River. Идите вдоль берега на юг, к пещере. За каменной плитой зажгите факел, использовав «Heal Blade». Вернитесь к точке «сохранения» и идите вниз, к выходу.

Ship's Graveyard

Предметы: «Serenade», «Agile Apple», «Power Apple», «Hardy Apple», «Potion Berry», «Toy Hammer», «Revive Fruit».

Чтобы получить подсказку о Pleasing Garden, идите в северо-западный угол и поговорите с Дейвом (Dave) о его жене. Идите в Pleasing Garden на юго-восточном краю пустыни.

Pleasing Garden

Предметы: два «Crest Graph», «Duplicator», «Bracelet», «Flash Rune», «Grapple Tool».

Войдите в правую дверь и выйдите через левую. Обратите внимание на дверь между окон. На втором перекрестке коридоров идите прямо. Когда веренетесь на север, идите на запад и включите переключатель. Чтобы выманить Гигамантиса (Gigamantis) из песка, бросьте бомбу. Сражайтесь и победите Гигамантиса. Бросьте его голову на кристалл. Возьмите «Grapple Tool». Используйте транпортеры (направо, налево и в центр), чтобы получить браслет («Bracelet») и Полыхающую Руну. Возвращайтесь в Ship's Graveyard.

Возвращение Ship's Graveyard

Чтобы получить «Sonic Vision Force», отдайте браслет Дейву. Поговорите с Бартоломью. Поспите в гостинице и снова поговорите с ним.

Ghostship

Предметы: четыре «Potion Berriy», «Secret Sign», «Magic Carrot», «Lucky Card».

Почитайте корабельный журнал. Некоторые скелеты могут превратиться в Cybergeists, когда вы заговорите с ними. Идите в северо-восточный угол за кроватью в восточной комнате. Пока вы не сможете взять синие сундуки.

Возвращение Ship's Graveyard

Предметы: «Wind Vane», «Goat Doll», «Crest Graph».

Идите на берег и возьмите синие сундуки с корабля-призрака («Ghostship»).

Inner Sea

Предметы в бутылках: «Duplicator Key», «Lucky Card», «Crest Graph».

Adlehyde

Предметы: четыре «Crest Graph», «Secret Sign».

Чтобы взять упомянутые предметы, нужен «Duplicator Key».

Дайте «Secret Sign» стоящему на углу здания к западу от южного магазина магических товаров – и получите «Soul Breaker».

Для получения новых подсказок придется пожертвовать деньги городскому ресторану.

Rosetta Town

Предметы: 498 g., «Grand Hat», «Head Gear», «Gella Coin», «Magic Carrot», «Crest Graph», «Power Apple», «Hardy Apple».

Вы отыщите этот город к югу от Graveyard, на противоположной стороне острова.

Полюбуйтесь цветами в юго-восточной части города в саду вокруг хижины. Вы встретите Mariel, эльфийскую девушку. Идите в Forest Mound, чтобы взять «Arnica Herb», затем вернитесь в Rosetta и отдайте травку мэру. Поговорите с Джейн (Jane) у входа в город.

Volcannon Trap

Предметы: 1.800 g., «Bullet Clip», «Secret Sign», «Silver Harp», два «Potion Berry», 971 g., «Magic Carrot», «Lucky Card», «Crest Graph», «Rocket Launcher», «Red Malice».

Вам нужно пройти на северо-запад от Ship's Graveyard.

Возьмите гранатомет «Rocket Launcher». Вас ждет встреча с «боссом» Белиском.

Tripillar (юго-восток Inner Sea)

Предметы: шесть «Potion Berry», «Bullet Clip», «Secret Sign», «Magic Carrot», «Blue Virtue».

Направьте Джека налево. Сразитесь со статуей, отбейте три « Critter Rounds».

Пусть Сесилия идет в центр, а Руди направо. Все герои должны подняться на самый верх.

Синие кристаллы на шестом этаже помогут вам переключить управление между героями, если вы зазеваетесь. На шестом этаже каждый из героев должен встать перед статуей с синим шаром, чтобы шар засветился.

Сразитесь с Mage Fox. Возьмите «Blue Virtue».

Giant's Cradle

Предметы: два «Crest Graph», два «Potion Berry», два «Magic Carrot».

Пройдите на северо-восток от Ship's Graveyard.

Поместите «Red Malice» в правое, а «Blue Viture» – в левое отверстие по бокам двери, чтобы открыть ее. От копий попытайтесь убежать. Только не бегите слишком далеко: в проходе есть провалы. Чтобы уберечься от копий, нужно зацепить крюком третий колышек.

Вернитесь в Adlehyde и поговорите с Эммой.

Когда Джессика (Jessica) поговорит с Земляным Големом (Earth Golem), он проснется. Эмма вернет ваш корабль в Adlehyde.

Court Seim

Предметы: «Mystic Apple», «Agile Apple», «Power Apple», «Wind-Up Key».

Вам предстоит действовать в восточной части карты.

На нижнем этаже большого дома поговорите с Максвеллом (Maxwell). Возьмите «Wind-Up Key».

Epitaph Sea

Предметы: «Potion Berry», «Magic Carrot», «Lucky Card», «Mystic Apple», «Agile Apple», «Crest Graph», «Secret Sign», «Bullet Clip», «Full Revivie», «Reflex», «Talisman», «Duplicator», «Rune Drive #1», «Metal Bird», «Roller Skates Tool».

Примените «Wind Up Key» к машине, чтобы войти. Используйте «Wand on Black Shadow» и следуйте точно за ней в дверь. Чтобы открыть дверь, снова поговорите. Ханпан проникнет через норку в стене и переключит рубильник. Возьмите книгу «Metal Bird». Пройдите через дверь с паролем «Metal Bird». Чтобы взять три сундука, примените «Duplicator Key». Возьмите «Roller Skates». Используйте «Wind Up Key» на трех механизмах – и получите «Blast Charge». Сразите «босса» Boomerang & Luceid и возьмите первую Руну Движения.

Возвращение в Court Seim

Поговорите с Максвеллом. Перед сном поговорите с Джейн. Возьмите «Protector Force». Появится Альхазад (Alhazad) и потребует Руну Движения.

Sacred Shrine

Предметы: «Magic Carrot», «Duplicator», «Potion Berry», «Crest Graph», «Revive Fruit», «Secret Sign», «Secret Book», два «Potion Berry», 320 g., 2.130 g., «Rune Drive #2».

В этом лесу (к югу от Court Seim) в двух комнатах вам потребуется «Duplicator Key». Вторая комната – со статуей. Сотворите «Fast Draw» («Slash Rave»).

Найдите собаку, которая превратится в монстра Agaless, и сразитесь с ним. Воспользуйтесь Ханпаном, когда найдете ребенка, который ненавидит крыс.

На вопросы, которые задаст Ханпан, отвечайте так: «St. Centour», «Huddling against your body», «Go through with human», «Go in with humans», «Villager became monster».

Идите к охраннику. Убейте его, зайдите и сразитесь с Альхазадом. Возьмите Руну Движения.

Photosphere

Предметы: пять «Potion Berry», «Full Revive», два «Hardy Apple», «Agile Apple», «Magic Carrot», три «Revive Fruit», «Megaberry», «Gauntlet», «Twin Orbs», «Tear Drop Tool».

Вам предстоит искать эти предметы севернее Court Seim, на большом северо-восточном острове.

Adlehyde

Предметы: 500 g., «Lucky Card», «Bullet Clip», «Missanga», 1.000 g., «Power Apple».

Вернитесь в Adlehyde и отдайте Эмме книгу «Metal Bird».

Dragon Sea Shrine

Предметы: «Lucky Card», «Magic Carrot», три «Crest Graph», «Duplicator», «Shining Cape», «Triton Rune», «Vase Tool».

Пройдите к водовороту на востоке от Rosetta. Он расположен между Inner Sea и Outer Sea.

Outer Sea

Предметы в бутылках: «Duplicator Key» (на западе Rosetta), «Duplicator Key» (на восток от Baskar), «Crest Graph» (запад Sacred Shrine), «Duplicator Key» (юго-восток Milama).

Forgotten Ruins

Предметы: «Bullet Clip», «Ocarina».

Эти предметы можно обнаружить в юго-восточной части пляжа на западе от Court Seim.

Wandering Isle

Предметы: «Sioux Poncho», «Crest Graph», «Red Jacket».

Ищите южнее Court Seim.

Dead Sanctuary

Предметы: «Wise Slate», четыре «Mystic Apple», «Elder Scroll», «Crest Graph», «Lunar Rod», «Dragon Idol», «Lion Idol», «Goddess Idol».

Demon's Lab

Предметы: «Revive Fruit», три «Potion Berry», «Mega Berry», «Energy Saber», два «Bullet Clip», «Bazooka».

Эти вещи следует искать на северо-западе от Milama.

Gate Generator

Предметы: два «Magic Carrot», «Bullet Clip», «Heal Berry», «Crest Graph», «Secret Sign», два «Potion Berry», «Force Unit», «Nectar».

Back to Rosetta

Поговорите с Mariel и направляйтесь к Forest Mound.

Tarjan

Предметы: «Agile Apple», «Sunbird Hat», «Magic Carrot», «Blue Ribbon», «Mega Berry», «Spirit Key».

«Spirit Key» вы найдете в доме на северо-востоке деревни.

Forest Prison

Предметы: пять «Crest Graph», «Mirage Coat», «Prarie Coat», «Warrior Vest», «Life Rune».

Vassim's Lab

Предметы: «Mega Berry», «Duplicator», «Hyper Gear», «Magic Carrot».

Поговорите с Vassim. Используя «Forest Mound», вернитесь в настоящее время, в Filgaia.

Телепортируйтесь в Curan Abbey и пройдите в Hidden Library. Там вы найдете книгу «De La Metallica».

De La Metallica

Предметы: «Necronomicon», «Hades Rune».

На закрытую дверь дважды воздействуйте волшебными часами. Соберите все восемь книг («Earth», «Water», «Fire», «Wind», «Lightning», «Nothingness», «Illusion», «Sacred»), чтобы получить «Phazer Zapp». Откройте третий и четвертый сундуки слева.

Возвращение в Vassim's Lab

Предмет: «Secret Tool».

Поговорите с Vassim, а затем с Rudy. Сесилия должна победить Элизабет (Elizabeth). Идол разрушится и вы получите Руну Любви.

Adlehyde

Предмет: «Castle Rune».

Дайте Тому «Secret Tool». Идите к статуе Zeldukes, которую Том отремонтирует.

Gemini's Corpse

Предмет: «Crest Graph», «Black Pass», «Magic Carrot», «Lucky Card», «Mega Berry», «Pouch», «Duplicator», «Ambrosia», два «Secret Sign», «Phaser», «Gemini Ckt #1», «Power Glove Tool».

На поиски этих предметов отправляйтесь к западу от Court Seim.

Возвращение в Ship's Graveyard

Предмет: «Gemini Ckt #2».

Удостоверьтесь, что вы побывали в Adlehyde и поговорили с Эммой. Идите на пляж. Там вы получите второй «Gemini Circuit». Вернитесь в Adlehyde и вновь поговорите с Эммой.

Pandemonium

Предметы: «Mind Gem», «Mega Berry», два «Magic Carrot», «Lucky Card», «Secret Sign», «Bullet Clip», два «Crest Graph», «Ambrosia».

Этот район расположен к юго-востоку от Court Seim (он окружен рекой и горами).

Arctica Castle

Предметы: четыре «Secret Sign», два «Full Revive», два «Mega Berry», «Nectar», «Lucky Card», «Boom Getter», «Black Feral», «Wild Bunch», «Courage Rune».

Ищите северо-западнее Photosphere.

Ka Dingel

Предметы: пять «Mega Berry», два «Nectar», «Lucky Card», пять «Magic Carrot», четыре «Full Revive», две «Ambrosia», «Metal Shield», «Saber Fang».

Ищите на круговом рифе к северу от «Ancient Arena».

Malduke – Section 01 & 11 – Entrance Gate

Предметы: пять «Nectar», «Bullet Clip», «Silver Blade», «Princess Rod», «Violator», «Arc Smasher», «Guitar Tool».

Malduke – Section 21 – Statue Area

Предметы: «Assault Coat», «Jolla Poncho», «Filgaia Robe», «Jade Wilder», «Arms».

Malduke – Section 31 – Residential Area

Предмет: «Wings».

Этот предмет вы найдете позади большого надгробия на кладбище.

Malduke – Section 41 – Mine Area

Предметы: «Braver Vest», «Eye».

Четыре глаза («Eye») находятся в четырех сундуках. Но настоящий глаз один: тот, что лежит во втором сундуке справа. Чтобы определить подлинность глаза, зайдите в соседнюю комнату. Настоящий глаз светится голубым цветом.

Malduke – возвращение в Section 11

Чтобы открыть дверь, используйте предметы «Wing», «Arm» и «Eye».

Malduke Central Control

Вас ждет сражение с Zeikfried, Motherfried и Zeik Tuvai.

Williams Arcade's Greatest Hits

Разработчик	Midway / Williams
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	аркада

На этом диске собрана коллекция аркадной классики. На диске находятся также интервью с создателями игр, исторические сведения, многочисленные эскизы.

Советы

Игра «Missile Command». Нужно защищать свои города от ядерных ударов.

«Battlezone» – это танковое сражение.

Игра «Asreriods». При стрельбе по большому астероиду держитесь в центре экрана и перемещайтесь вместе с потоком мелких частиц. Обращайте внимание на появляющиеся то и дело НЛО.

В ***«Tempest»*** главное – улучить подходящий момент для нападения. Подождите, пока враги приблизятся, приглядитесь к ним.

«Super Breakout» – очень простая игра. Нужно расстреливать шариками блоки в верхней части экрана.

В ***«Centipede»*** старайтесь, чтобы нижняя треть экрана всегда оставалась свободной от грибов: вам необходим простор для борьбы с пауками и сороконожками.

В игре ***«Defender»*** используйте сканер, чтобы засекать противников еще до их появления на экране.

В игре ***«Defender 2»*** воспользуйтесь звездными вратами, чтобы разыскать похищенного человека.

Играя в ***«Joust»***, в начале каждой очередной волны летайте недалеко от входа. Набрасывайтесь на врагов, как только они появляются.

Игра «Sinistar». Чем больше вы стреляете в один и тот же астероид, тем больше бомб он испускает.

В ***игре «Robotron»*** источники тепла привлекают Роботронов. Учтите это.

Как только ваш пузырик (***игра «Bubbles»***) приближается к сливному отверстию в раковине, сбивайте пену в трубу. Это позволит вам набрать больше очков.

Возвращение из игры на конфигурационный экран

Нажмите и подержите во время игры **L2** + **SELECT**.

Секретное меню

Начните любую игру, «поставьте» ее на «паузу», а потом, удерживая **L2** + **R2** + (**L1** + **R1**), одновременно нажмите **SELECT** + **START**. На появившемся экране снова нажмите и удерживайте **L2** + **R2** + (**L1** + **R1**), а затем одновременно нажмите **SELECT** + **START**.

Пропуск уровня игры

По завершении вступительного кинороликa выберите игру «Tempest Arcade». После загрузки зайдите в «Demo – High Scores» и нажмите **SELECT**. Выберите опции, включите демонстрационный режим и нажмите ✖. Вернувшись в главное меню, начните игру. Если теперь во время игры нажать **L1/R2**, то вы перескочите через уровень.

Если же одновременно нажать кнопку огня и **L1**, то вы перескочите вообще все уровни.

Wing Commander 4

Разработчик	Origin
Издатель	Electronic Arts
Выход	май 1997 г.
Жанр	леталка-боевик
Рейтинг	8 из 10

Сердце этой игры – боевые схватки. Сложность и увлекательность непрерывно возрастают. В воздухе вы делаете гигантские петли и непрерывно ловите в перекрестие прицела ненавистные цели: первую, вторую, третью...

Советы

В воздушном бою наиболее эффективны скорости, соответствующие зеленой зоне индикатора.

Когда перед вами окажутся сразу два вражеских истребителя, атакуйте один из них. И как только мимо вашего лобового стекла пролетят красные «трассы» – входите в вираж.

Берегите торпеды. У врага есть корабли, которое можно уничтожить только торпедами.

Выбор уровня игры

Нажмите на экране с копирайтом ↑, ↓, ↓, ↑, **R2** – и попадете на экран выбора уровня. Включив возможность «Cheat Kill», вы сможете уничтожать объекты врага одним выстрелом: просто нажимайте **L1** + **L2** + ■.

Winning Eleven (J–League Winning 11)

Разработчик	Konami
Жанр	спорт (футбол)

В игре представлены все команды японской футбольной лиги. Игру отличает богатейший набор ударов.

Дополнительные команды

При выборе команд перейдите к самой первой из них и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, → – и ваш выбор обогатится.

Как изменить пейзаж

На титульном экране нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.

Wipeout 2097 (Wipeout XL)

Разработчик	Psygnosis
Жанр	гонки

«Антигравитационные гонки» могут проходить на время или в аркадном режиме. Заняв первые места на шести основных трассах, вы получите доступ к секретным трассам и секретным режимам. Стать победителем вам поможет оригинальное оружие.

Оружие и другие средства

Снаряды наводятся на источник тепла.

Когда вы производите ***ракетный залп***, одновременно вылетают три ракеты.

При ***применении мин*** выбрасывается в ряд пять штук.

Обнаружив ***«турбо»***, вы сможете в течение нескольких секунд нестись на сумасшедшей скорости.

Синий щит предохраняет вас от всех повреждений в течение пяти секунд.

Электроудар снижает управляемость и истощает энергию соперника.

Гром-бомба производит ослепительный взрыв, уничтожая все видимые на экране корабли.

Землятрясение сопровождается всесжигающим огненным фронтом.

Автопилот способен на пять секунд взять на себя управление кораблем.

Аварийная подзарядка восстанавливает энергию (без захода на ремонтную площадку).

Самое можное оружие – ***плазменный удар***. После секундного накопления энергии вперед посылается разрушительный импульс.

Класс «Phantom»

На установочном экране нажмите **L1** + **R1** + **SELECT**. Удерживая эти кнопки, нажмите ▲, ▲, ▲, ●, ●, ● – и вам станет доступен высший класс, требующий безупречного проходения поворотов.

Неограниченное время

Удерживая **L1** + **R1** + **SELECT**, нажмите ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖. Отмените «паузу» – и время на прохождение контрольных пунктов больше не будет лимитированным.

Бесконечно надежная защита

Приостановите игру «паузой». Удерживая **L1** + **R1** + **SELECT**, нажмите ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●. После выхода из «пауза» вы станете обладателем неиссякаемой защиты.

Пароль для «Challende 2»

■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●.

Worms

Разработчик	Team 17
Издатель	Ocean
Выход	1995 г.
Жанр	стратегический боевик

Война червей с червями.
Вы отстаиваете справедливость
в червячьем мире
командой из четырех
представителей типа кольчатых.
А коллективные действия требуют
не только пиф-пафа, но и стратегического
шевеления серым веществом.

Ведение боя

Подведите курсор к «PLAY GAME», нажмите ✖ и выберите команду из четырех червей (нажатием ✖). Наведите курсор на **START** и опять нажмите кнопку ✖. После сигнала появится заставка. В левом нижнем углу указано время, в течение которого можно нажать **START**, чтобы начать военные действия.

Над каждым червяком указаны его имя и проценты жизненной энергии. Если вы «нарываетесь» на вражеские снаряды и мины, ваши проценты будут убывать. Достижение процентом нуля означает гибель червя, на его месте появится цинковый гробик.

Время от времени самолет сбрасывает вам ящики с оружием. Если вы хотите пополнить свой арсенал, постарайтесь подобрать ящик раньше неприятеля.

Получив ход, занимайте позицию, выбирайте цель и стреляйте. Если за 60 секунд вы не успееете выполнить необходимых действий, инициатива перейдет к противнику. Красная стрелка показывает, кем вы сейчас играете. Выберите цель и наведите перекрестье мишени. Расчитайте силу выстрела по нижней шкале (удерживая ✖).

Остерегайтесь уровней с мостами, если вы не отключили бомбардировки. Взорвавшийся мост губит всех стоящих на нем. Вообще, старайтесь расставлять ваших вояк в местах, недоступных для бомб, снарядов и пуль. А когда боец отправляется в путь, пусть не наступает на мины.

При сильных взрывах близрасположенные мины могут отскочить в сторону и рвануть, кроме того, червей, стоящих на крутых склонах, сбросит в воду, и они потонут. Это можно использовать.

Бомбы эффективно бросать в маленькие расщелины, а гранаты – в туннели.

Ветер (двойная полоска «wind») влияет на действенность вашего вооружения. Учитывайте это.

Раскачавшись на веревке, вы сможете запрыгнуть повыше. При помощи веревки можно также спуститься в воду. Никогда не становитесь на край отвесной скалы.

Держитесь в центре экрана и как можно выше. Тех, кто с края, может выдуть за пределы экрана.

Секрет

Каждый раз, когда вы начинаете игру, вам предлагается новый пейзаж. Вы можете создать свой собственный, вводя буквы и цифры. Для вызова пейзажа нажмите ✖ в начале игры. В этом случае вы сотрете предыдущий код. Перебор цифр и букв производится кнопками ↑ и ↓. Нажимайте →, чтобы перейти к следующему знаку. Нажмите ✖, чтобы вызвать пейзаж. Вот несколько кодов-сюрпризов: CHEZZY, THORAHIRD, 33926, 70345, 80765, 304768, 4802043, 7267896, 37637177, 43629833, 223981979, 903172603, 6786876866, 7373888390, BRITISH, KIG IS COL, DOOM SUCKS, WORMS RULE.

Коды оружия (для «Weapon Option»)

✖, ■, ■, ✖, ■, ■, ✖, ■, ■ – Sheep;

■ + ✖ (десять раз) – Banana Bomb и MiniGun.

Спасибо за присланные материалы Антону В. Манейкину из пос. Косая Гора Тульской обл.

WWF: In Your House

Разработчик	Acclaim
Издатель	Acclaim
Жанр	поединки (рестлинг)
Выход	1997 г.

Советы

Играя за Британского Бульдога, наносите мощные удары: двойное нажатие направления к противнику, потом «суперкик».

А играя за Vader или Golddust, позезно использовать такой прием: нажмите кнопку удара и держите ее в течение трех секунд.

Фаталити

Brett Hart	–	↓, ↑, ▲, ↓, ↑, ▲
Vader	–	↓, ↑, ✖, ✖, ✖
Owen Hart	–	↓, ↑, ■, ■, ✖, ✖
British Bulldog	–	↓, ↑, ■, ■, ▲, ✖

Undertaker – ↓, ↑, ●, ●, ▲, ▲
Golddust – ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ●
Shawn Michaels – ↓, ↑, ■, ●, ●, ■
Hunter – ↓, ↑, ▲, ▲, ▲, ▲
Ahmed Johnson – ↓, ↑, ■, ▲, ●, ✖

Коды (нажимайте в «паузе» – START)

←, ←, ↑, ↓, R2 – отключение компьютерных игроков;
↑, ↑, L1, L2, ↓ – увеличение причиняемого ущерба;
↓, ↑, L2, →, ← – снижение причиняемого ущерба;
R1, L2, R2, L2, → – включение комбинаций;
↓, ↓, ↓, ↓, L1 – автоматический прием «Super Pin»;
R2, L2, R2, L2, R1 – отсутствие ущерба;
L1, R2, L1, R2, L2, R1 – без повреждений;
R2, L1, R2, L2, R1 – непобедимость.

WWF: Wrestlemania

Разработчик Microprose
Жанр поединки (рестлинг)

Коды

На экране выбора персонажа нажимайте:

L1 + R2, ■, ✖, ●, ▲ – включение комбинаций;
L1 + R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ▲, ▲, →, ← – гипер-режим.

А во время «паузы» можно применить такие коды:

✖, ▲, R2, ↑ – непобедимость;
✖, ▲, L2, ↓ – усиление эффекта ваших ударов;
✖, ▲, L2, → – ослабление ударов противника;
✖, ▲, L2/R2, ← – остановка времени.

Для отмены какого-то из этих кодов нажмите в «паузе» ■, ●, ▲, ✖.

X2

Разработчик Team 17
Жанр стрелялка-стратегия
Сохранение по паролям

Против вас применяют любое оружие, включая кухонную раковину, полки и двери... Единственный способ пройти игру – идти напролом, не пытаясь уворачиваться. Эта красивая игра на все сто процентов использует возможности PlayStation. Единственный недостаток – она слишком сложна для всех, кроме пилотов-асов.

Пароли уровней игры

2 – 713948
3 – 900277
4 – 213490
5 – 866141
6 – 321904
7 – 196861
8 – 040186
9 – 841003

Пароли дополнительных возможностей

267776 – восемь «продолжений»;
220969 – девять кораблей;
216409 – старт «Criticus»;
180771 – неуязвимость;
300167 – финал.

X–COM: Terror from the Deep

Разработчик	Microprose Software
Издатель	Microprose Software
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	стратегия
Игрок	1
Сохранение	10–15 блоков памяти
Рейтинг	8 из 10

Оказывается, с уничтожением в 2000 году
базы инопланетян на Марсе
беды не закончились.
Еще 65 миллионов лет назад
колониальный корабль далекого мира
был послан на Землю,
но потерпел крушение
в атмосфере молодой планеты и рухнул в океан.
Бортовой компьютер включил замораживание,
и все обитатели корабля погрузились в долгий сон, окончившийся в 2040 году.
А ваши базы за сорок лет, миновавших с первого вторжения, пришли в упадок...
Нужен смельчак, готовый на допотопной технике окоротить зарвавшихся монстров.
Они создали в океане двенадцать «синонимических» устройств
межзвездного контакта.
Центр зла – подводный город T'leth, расположенный в Мексиканском заливе.
Невозможно заранее указать выигрышную последовательность действий.
Слишком многое в игре зависит от случайных факторов.
Вы должны охранять жителей Земли от пришельцев,
накапливая знания для атаки на T'leth, главный город пришельцев.
Игра абсолютно независима от первой части («X-COM: UFO Defense»).
Впрочем, вам может пригодиться знание стратегии первой части: кое-что схоже.

Пришельцы

Информацию о пришельцах вы получаете, исследуя их. Всего в игре 12 рас пришельцев (включая Drone – зомбированных людей).

В разумных расах (Aquatoid, Lobster Man, Tasoth и Gill Man) есть подклассы, определяющие, чем занимается инопланетянин: «Commander» (командующий), «Navigator» (навигатор), «Medic» (медик), «Technician» (техник), «Squad Leader» (сержант) и «Soldier» (солдат). Перечислим расы пришельцев.

Раса акватоидов (AQUATOID) – одна из самых древних; это эволюционировавшие сектоиды (SECTOID), которые прилетели на Землю 40 лет назад. В бою акватоиды уничтожаются достаточно легко. По суше передвигаются с трудом, быстро выдыхаются. Кроме силовых имплантов акватоиды имеют встроенные приборы молекулярного контроля, которые позволяют им поддерживать связь, управлять другими пришельцами, вызывать панику и клонирование. Акватоиды – интеллектуальные лидеры вторжения.

Похожие на доисторического человека представители расы GILL MAN очень выносливы и быстры. Джилмены – это одна из ветвей эволюции человека, связующая людей и рептилий. Джилмены не любят подводных рас, поскольку не выносят генетического вмешательства и хирургических изменений. Но из-за катастрофы, вызванной падением корабля, были вынуждены пойти на альянс с акватоидами. Джилмены обладают высоким интеллектом и имеют все подклассы, кроме навигатора и медика. Против них применимы все формы атак. Предпочтительно ультразвуковое и колющее оружие.

Снабженные сильными мышцами, титановым скелетом, мощным защитным панцирем и

незаурядным умом, шестирукие лобстермены (LOBSTER MAN) являются наиболее опасными противниками. Атаковать их «в лоб» бессмысленно, нужны хитрость и обходной маневр. В начале игры с лобстерменами могут справиться только парализаторы. До изобретения «Vibro Blade» идите на лобстерменов с ружьями Гаусса и стреляйте всей толпой по одному противнику, очередями. Раса лобстерменов включает все подклассы, кроме медиков.

Проворная раса TASOTH составляет основу инопланетной армии. Они значительно сильнее человека, очень живучи, но не сообразительны и склонны предаваться панике. Впрочем, обладают хорошим тактическим мышлением, потому бывают не только солдатами, но и сержантами. Фосфорные снаряды малоэффективны против тасотов. Также снижена эффективность бронебойных снарядов, оружия Гаусса и колющих предметов. Лучше использовать ультразвук или парализаторы.

Инопланетяне расы CALCINITE аморфны и предпочитают забираться в скафандры погибших водолазов. Обладая огромной психической силой, не нуждаются в оружии. Необходимо поймать такого живым – и ваши ученые, исследовав его, смогут построить психолаборатории для тренировок ваших бойцов. Агрессивные по натуре, эти террористы действуют по командам других. Кальцинитов можно встретить в местах террористических действий, а также при штурме баз «X-COM». У этой расы нет подклассов.

Тентакулаты (TENTACULAT) часто охраняют колонии пришельцев. Этот террорист похож на гигантский красно-оранжевый мозг с клювом впереди и щупальцами снизу. Он парализует жертву с помощью щупалец. Яд вызывает мутацию, превращающую людей в дронов. Поэтому необходимо уничтожать тентакулата немедленно, пока он не успел ничего предпринять. Внешняя оболочка дает тентакулатам возможность противостоять оружию Гаусса и бронебойным снарядам. Им страшны разрывные снаряды. Ультразвук, парализаторы и колющее оружие также наносят значительные повреждения.

Гигантские медузы HALLUCINOID, созданные генной инженерией, снабжены дальнобойной пушкой, способной замораживать жертву. Обычно они сторожат вход в колонию пришельцев. Халлюциноиды выдерживают бронебойные снаряды, оружие Гаусса и ультразвук, но боятся фосфорных снарядов.

Террористы расы DEEP ONE частично созданы из захваченных людей, поэтому похожи на человека. Шкура этого существа интересна для ученых «X-COM»: это очень прочное и легкое покрытие, позволяющее создать пластиковый защитный костюм. В борьбе с этими существами предпочтительно применение ультразвука и колющего оружия.

Улитки-ксарквиды (XARQUID) способны стрелять струей удушливой краски, а также ионизированным пучком частиц. Под контролем джилмена они часто охраняют входы в колонии пришельцев и уничтожают жителей в местах терактов. Панцирь ксарквида очень трудно пробить, поэтому большинство атак оказывается неэффективно. Приемлемы против ксарквидов лишь бронебойные снаряды и колющее оружие.

Двуногие рептилии TRISCENE вооружены мощными пушками, которые примотаны сверху к их телу. Идущие перед лобстерменами, они представляют немалую угрозу. Толстая кожа трисценов снижает эффективность всех видов оружия, кроме колющего. Используйте против них «MC-Disruptor» и возьмите пару таких существ под свой контроль – получатся отличные танки.

DRONE – это мутировавшие останки человека, подвергшегося атаке тентакулатов. Дроны нападают исключительно в ближнем бою, используя клыки. Убить дрона нетрудно, но из его трупа выберется зародыш тентакулата. Нападая на дрона, лучше использовать двух акванавтов: один убьет дрона, второй – появившегося тентакулата. Если сразу не убить тентакулата, на следующем ходу он зомбирует вашего акванавта.

BIO-DRONE – это биоконструкция (мозг в питательном растворе на механической платформе). Хотя у этого террориста очень высокий интеллект, он полностью подчиняется другим пришельцам. Крик такого робота может привести к летальному исходу. Биодроны хорошо противостоят оружию Гаусса и фосфорным зарядам, но получают серьезный ущерб от других видов оружия. Единственный способ уничтожить биодрона – применить против него колющее оружие типа «Vibro Blade».

Появится главное меню и изображение Земного шара, где с помощью курсора нужно указать место расположения первой базы.

Чтобы покрутить Земной шар, увеличить или уменьшить его изображение, используйте меню в правом нижнем углу.

Первые базы ставьте вблизи береговой линии густонаселенного региона. Иначе ваши слабенькие локаторы вообще ничего не заметят – и толку от такой базы не будет никакого.

В ваших интересах построить свою базу вблизи крупного инвестора либо на границе нескольких средних.

Исходя из этих соображений, предлагаем вам список наиболее выгодных позиций для размещения первой базы: Японское море, Персидский залив, Карибский регион (вблизи восточного берега США, в Гудзоновом или Мексиканском заливе), Средиземное море (около южной оконечности Италии), Индийский океан.

Однако ситуация изменится, когда вы захотите построить еще базу. Вам придется заплатить не только за строительство воздушного шлюза, но и стартовый взнос на строительство базы. Взнос зависит от географического положения вашей будущей базы.

Итак, «ткните» курсором в понравившееся место – и база готова. У вас имеется три ангара с двумя перехватчиками и одним транспортником, воздушный шлюз, жилой барак, лаборатория, малая гидролокационная система, склад и мастерская. На базе живут восемь солдат, десять ученых и десять инженеров. Обслуживающий персонал (уборщицы, электрики, сантехники) не учитывается.

Остальные объекты базы придется строить самостоятельно, на них изначально ничего и никого не будет. Поэтому, установив базу, выберите пятисекундный интервал времени и займитесь обустройством (см. раздел «Объекты базы»).

Если выбрать пункт «BASES», вы увидите свою базу. Слева находятся имеющиеся модули, справа – меню управления базой.

В ангар нужно поместить перехватчик. Информацию о «тарелках» в окрестностях может выдавать гидролокатор.

На склад можно доставить необходимые вооружения и расходуемые материалы.

«BASE INFORMATION» – это информация о выбранной базе (что и в каком количестве построено и произведено, насколько заполнены модули, сколько людей свободно).

Справа, над меню, помещено название базы, ниже – название местности, где находится база, и ваши наличные средства. Еще ниже – восемь квадратиков со схемами имеющихся баз. Если модуль недостроен, на схеме он окрашен в зеленый цвет; а готовые модули – красные. Выбирая один из квадратов, вы переходите от базы к базе.

«Пройдитесь» по отсекам и модулям базы (их название высвечивается в левом верхнем углу).

Управление базой при помощи пункта «BASES» описано в разделе «Основное меню». Сделав установки, выходите в основное меню («GEOSCAPE») и задайте темп времени – один день за ход.

При появлении сообщения об обнаружении врага согласитесь с переходом на пятисекундный интервал и запустите перехватчик (через пункт «INTERCEPT» основного меню или выбрав курсором ближайшую базу). Когда истребитель догонит подлодку врага, появится небольшой экран, на котором слева изображен радар, а справа – ваш истребитель и кнопки управления атакой. Можно выбрать простое преследование, аккуратную атаку, стандартную атаку, агрессивную атаку и выход из боя. При аккуратной атаке ваш перехватчик довольствуется предельной дальностью действия оружия, что чревато промахами и отрывом цели. Зато вероятность ответного огня минимальна. Во время стандартной и агрессивной атак перехватчик идет на сближение с целью (но с разной скоростью).

Изображение вашей подлодки позволяет судить о степени полученных повреждений.

Тип оружия, радиус его действия и количество оставшихся выстрелов показаны слева.

Если подлодка врага слишком большая, то в бой можно ввести дополнительные перехватчики.

Если охота была успешной, посылайте к месту посадки или катастрофы транспортник с десантниками и приступайте к тактической части игры.

Старайтесь быстрее и равномернее расположить базы с радарами и перехватчиками по планете.

Пока сеть баз не построена, инопланетяне будут нападать на порты и корабли. Но постепенно инициатива должна перейти к вам, и вы сможете уничтожать базы пришельцев и подавлять их активность при строительстве своих баз.

Размер выплат зависит от вашего ежемесячного рейтинга. Если вы уничтожили или захватили в плен всех обнаруженных инопланетян и потеряли минимум бойцов, рейтинг будет положительный и материальная поддержка будет расти. Правда, если инопланетяне вступят в сговор с каким-нибудь правительством, оттуда денег вы так и не дождетесь.

Даже при высочайшем рейтинге финансов на многочисленные базы с обширным персоналом не хватит. Поэтому, как только ученые разработают гауссовы пистолеты, начинайте коммерческую деятельность. На производство одного пистолета требуется 8.000 монет, а продать его можно за 20.000.

Не жалейте денег на научные исследования. Постройте на базе, где есть транспортник с бойцами и клетки для живых инопланетян, четыре-пять лабораторий и наймите 200-250 ученых. Тогда вы сможете быстро разрабатывать собственные проекты и исследовать инопланетную технологию. Впоследствии лишних ученых можно уволить, а лаборатории демонтировать.

Учтите, что ученые разных баз не обмениваются информацией и могут тупо разрабатывать одни и те же проекты.

Вы не сможете нанять на одну базу больше 255 ученых, солдат и техников. Как только наймете лишнего, счетчик обнулится и все пойдет по новой.

Одну базу можно полностью отдать под производство, а другую – под склады, чтобы перебрасывать туда оружие и оборудование, которые вы хотите продать.

Не продавайте инопланетных объектов, не исследованных вашими учеными. Ни в коем случае не продавайте «Zrbite» (и объекты, содержащие «Zrbite»): он нужен для защитных костюмов, для производства танков, для двигателей подлодок, а пополнять его запасы можно только за счет захваченных лодок. Старайтесь также не продавать собственные разработки, полученные на основе чужих технологий.

Впоследствии вы сможете производить суперлодки, объединяющие функции перехватчика и транспортника и перемещающиеся гораздо быстрее. Поэтому не покупайте лишних «Барракуд» и «Тритонов», продать их не удастся.

Если долго игнорировать появление вражеских подлодок, неминуемо нападение на одну из ваших баз. Если там нет солдат, то, несмотря на защиту, вы потеряете базу.

Тактика

После прибытия ваших десантников к подводной лодке врага начинается тактическая часть игры.

Сначала появляется экран перевооружения бойцов. С помощью кнопок в правом верхнем углу можно «пролистать» десантников и увидеть, чем они вооружены и во что одеты. Мест для размещения оружия и снаряжения более чем достаточно: уши, руки, ноги, пояс, ранец. Учтите, что обилие экипировки сокращает расстояние, на которое может переместиться боец. Желательно заранее продумать экипировку акванавтов. Во время боя перераспределение амуниции займет слишком много драгоценного времени.

Начинайте бой. Вверху на экране появится поле боя, а внизу – панель управления акванавтами.

Разверните ближайшего спецназовца лицом к люку и откройте последний. Для этого нужно переместить параллелепипед наружу – боец повернется. Над десантником, которым вы управляете, находится стрелка-указатель.

При появлении инопланетян справа внизу зажжется черный квадратик, а боец остановится, ожидая дальнейших указаний. Выберите квадратик – и пришелец окажется в центре экрана.

Время, выделенное на перебежку, ограничено. По его истечении акванавт останавливается до начала следующего тура. Если бойцы много бегают, у них снижается уровень энергии, а нехватка

энергии может привести к сокращению времени. Деморализация и ранения также сокращают расстояние, на которое может переместится акванавт.

Панель управления бойцами состоит из множества кнопок и квадратиков.

Левый и правый большие прямоугольники показывают, какое оружие находится в руках бойца (или какая пушка, если это танк). Чтобы воспользоваться оружием, необходимо перевести курсор на один из прямоугольников и выбрать вид огня (прицельный, спорадический, автоматический). Каждый тип огня характеризуется своей скорострельностью и вероятностью попадания.

Переведите появившееся перекрестье на цель и, когда оно станет желтым, открывайте огонь.

Верхние два ряда кнопок служат для управления боем, позволяя:

- поднимать или опускать бойца в антигравитационном лифте;
- переключать изображение местности с уровня на уровень;
- просматривать карту местности (выбранное курсором место перемещается к центру экрана, желтым обозначаются ваши силы, синим – инопланетные, белыми крестиками – артефакты и трупы);
- приседать и вставать;
- переоснастить бойца;
- отцентрировать акванавта;
- перейти к следующему бойцу;
- переключаться между соседними уровнями;
- управлять скоростью перемещения бойцов;
- завершить тур или миссию;
- обнулить время выбранного бойца;
- произвести перемещение без резервирования времени;
- резервировать время для прицельной, спорадической и автоматической стрельбы;
- резервировать время для приседания;
- включить изображение знаков различия;
- увидеть имеющиеся у бойца время, энергию, здоровье и уровень морали.

Каждое движение акванавта приводит к расходу энергии и времени. Если при завершении тура у него остается достаточно времени для стрельбы, то в случае неожиданного появления инопланетян боец сможет отстреливаться (используйте резервирование, чтобы боец оставлял себе время на маневр).

При выходе из транспортника старайтесь сразу занимать круговую оборону, укрывая личный состав за естественными препятствиями. Хорошо бы нескольким десантникам иметь при себе универсальную аптечку («Medi-Kit»). Она позволяет исцелять раненых и замороженных акванавтов. Нужно встать около пострадавшего и взять аптечку в руку. Выберите приглашение «Use Medi-Kit», а на изображении тела акванавта – покрасневший орган. Затем нажмите на одну из кнопок аптечки:

Heal – снятие шока и восстановление здоровья;
Stimulant – восстановление энергии и оживление замороженных;
Pain Killer – восстановление уровня морали у раненого, снятие шока.

Если вас известят, что аптечку использовать невозможно, значит, акванавт умер.

При прочесывании местности старайтесь располагать десантников веером или на разных уровнях, чтобы при стрельбе они не попадали друг по другу. Прежде чем двинуть бойцов, сохраните диспозицию. Имеет смысл «сохраняться» перед выстрелом из «Disruptor Pulse Launcher».

Если акванавты экипированы «Magnetic Ion Armor», поднимите их на один-два уровня над поверхностью. В этом случае им не страшны взрывы гранат.

В подлодку, если она не сильно разрушена, можно попасть только через люк. Подведите к нему несколько бойцов, но не ставьте их на линию выстрела. Затем скопом вваливайтесь внутрь.

С помощью «Thermal Shock Launcher», стреляющего бомбами «Thermal Shock», можно замораживать инопланетян и таким образом захватывать их в плен. На допросе у ученых они расскажут много полезного. Чем выше ранг пришельца, тем больше он знает.

Штурмовые операции

Отправляйтесь на штурмовую операцию днем. Совершившие вынужденную посадку подводные лодки остаются на карте до четырех суток, позволяя вам выбрать время начала операции.

Все миссии, состоящие из двух частей, имеют специальные зоны – зоны выхода. Вы можете воспользоваться ими для перевода своих солдат в другую часть миссии или для эвакуации, если вы спасаетесь бегством или завершили миссию. Зоны выхода отмечены желтыми пульсирующими квадратами.

Штурм подводной лодки

После выгрузки первостепенная задача – найти обломки подлодки. Разведите солдат пошире и обыщите игровое поле, резервируя время на одиночный выстрел. Большинство пришельцев должно находиться внутри или поблизости от подводной лодки.

Обнаружив подлодку, найдите входной шлюз. Поставьте танк или солдата с тяжелым вооружением напротив двери, чтобы он ее прикрывал, пока вы подтягиваете штурмовую группу. Пусть они проникают в дверь по одному. Входя, старайтесь не оставаться без запаса времени. Передвиньте акванавтов на позицию в одной-двух клетках от двери и только на следующий ход входите. Это даст шанс убежать из комнаты при столкновении с пришельцем.

Если подлодка получила сильные повреждения, попробуйте проникнуть в образовавшуюся брешь. Скорее всего, пришельцы будут следить за входом, не обращая внимания на дыру. На больших подлодках есть много закоулков, откуда на вас могут напасть. Тщательно изучите план подлодки.

Если у вас есть «Magnetic Ion Armor Disruptor» и «Pulse Launcher», вы можете появиться в подлодке врага неожиданно: направьте ракету на один из верхних уровней подводной лодки. Через пробоину в борту может проникнуть акванавт с магнито-ионной защитой.

Пока штурмовая группа обыскивает подлодку, используйте других солдат для исследования оставшейся части карты и уничтожения пришельцев.

Акванавтов с тяжелым вооружением лучше оставьте вне подводной лодки. Любой выстрел в подлодке может привести к гибели как цели, так и самого стреляющего.

Постарайтесь рассредоточить своих акванавтов шире (чтобы пришельцы не использовали против вас гранаты), но достаточно близко для того, чтобы прикрыть огнем друг друга.

При осаде подводных лодок вы должны стремиться уничтожить или захватить всех пришельцев и доставить найденные предметы на базу. На неповрежденной подлодке находится гораздо больше оборудования, чем на подбитой, поэтому всегда полезнее захватывать неповрежденные подлодки. Вы можете исследовать целые подлодки, ожидая, пока какая-нибудь не сядет на дно для выполнения миссии, либо посылая транспортный корабль в качестве перехватчика, приказав ему следовать за подлодкой не нападая.

Штурм колонии пришельцев

Колонии пришельцев разбросаны по океанам планеты и могут быть обнаружены патрулями «X-COM» (об этом появится сообщение на экране карты мира).

Первая часть штурма разворачивается на океанском дне над входом в колонию. Вход – это двухэтажное крестообразное сооружение, растянувшееся почти на всю карту боевых действий. Башенки в углах карты часто служат укрытием пришельцев. В центре основного сооружения находится контрольная комната.

Ваша транспортная подлодка садится рядом с основным сооружением, никаких укрытий вокруг не видно. Попасть внутрь здания очень непросто.

Покинув подводную лодку, скорей определите, к какой части здания вы находитесь ближе, и ищите вход. Продвигайтесь к центру здания.

Пришельцы любят расстреливать ваших солдат, находящихся внизу, со второго этажа. Рассредоточьте своих акванавтов как можно шире. Опасайтесь молекулярного контроля со стороны пришельцев.

В узких коридорах контрольного центра ваши солдаты станут легкой добычей инопланетян.

Вместо того чтобы прорываться по этим коридорам, вооружите вашего акванавта «Disruptor Pulse Launcher» и проделайте дырку в центральной части здания – получите лишний вход, в который, кстати, можно еще несколько раз стрельнуть управляемой ракетой.

Когда вы овладеете искусством молекулярных атак, захват колонии упростится. Вооружите самых опытных солдат «MC-Disruptor» и возьмите какого-нибудь пришельца со второго этажа (лучше – снайпера) под молекулярный контроль. С его помощью можно обследовать всю базу. Используйте управляемые ракеты контролируемых вами пришельцев.

После уничтожения всех пришельцев, охраняющих вход, и эвакуации вы приступите к сражению внутри самой колонии.

Воспользуйтесь возможностью перевооружить солдат между стадиями штурма. Зарядите все оружие новыми магазинами. Здание колонии – единственное помещение, где использование «Disruptor Pulse Launcher» оправдано.

Внутренняя часть колонии состоит из комнат различной высоты. Нужно найти центральный контрольный зал и уничтожить установку молекулярного контроля. Этот зал выглядит всегда одинаково и всегда бывает расположен на самом нижнем уровне колонии.

Ваши солдаты появляются на различных этажах. Начинайте перемещать их к лифтам или лестницам, ведущим вниз, по пути уничтожайте всех пришельцев. Запоминайте дорогу – вам нужно еще будет вернуться к зонам выхода.

Пришельца, встретившегося вам по пути в контрольный зал, можно взять под контроль и использовать в качестве разведчика.

Обнаружив контрольный зал, соберите все ваши силы и начинайте штурм. Устройство молекулярного контроля находится в бункере внутри просторного зала. Войдите в бункер и продвигайтесь по узенькому коридорчику, идущему вдоль периметра.

Устройство взрывоопасно. Используйте гранату с таймером, чтобы успеть отбежать.

После разрушения установки молекулярного контроля вы должны переместить своих солдат в зоны выхода и нажать кнопку эвакуации.

Многие комнаты внутри колонии имеют несколько входов и небольшие помещения по углам. Не оставляйте солдат в центре такой комнаты.

Разгром мест активности пришельцев

Если на экране карты появляется сообщение «Alien Activity Detected», значит, «чужие» стремятся построить здесь новую установку молекулярного контроля. Места активности очень похожи на колонии пришельцев, но проникнуть в них сложнее. Вход загорожен пирамидами и другими постройками. Старайтесь не заходить во все эти постройки. Туда, где могут прятаться пришельцы, палите разрывными снарядами.

Пришельцы (особенно раса Tentaculat) любят прятаться на балконах и в нишах, окружающих вход.

Внутренняя часть «места активности» – это четырехэтажное строение, состоящее из десятков соединенных комнат. Нужно отыскать контрольную комнату и разрушить устройство, а потом вернуться к месту входа или уничтожить всех пришельцев. В случае эвакуации солдат без разрушения устройства молекулярного контроля вы потеряете 750 очков.

Контрольная комната в «местах активности» находится на третьем этаже сооружения, но вход в нее – на нулевом уровне.

В зале, окружающем вход в контрольную комнату, использование управляемых ракет ничего не даст. Возьмите с собой танк «Displacer». Он не сможет подняться по ступенькам, но может всплыть на первый уровень и пройти в отверстие над лестницей. Поднимите его на лифте наверх и расстреляйте устройство.

Или же возьмите под контроль пару пришельцев и введите их в контрольный зал. Пришельцы, которые прячутся наверху, обнаружат себя, атакуя. Это может привести к появлению пришельцев на линии вашего огня.

Если не использовать танки, то можно разбросать мины по разные стороны от входа (чтобы на них подорвались пришельцы, выбирающиеся из-за угла). Только не бросайте мины на сту-

пеньки, ведущие в контрольный зал. Поднимаясь на лифте на второй этаж, повернитесь лицом влево. Это позволит вашему солдату сразу увидеть устройство и охранников.

Не заходите в маленькую комнатушку на втором уровне. Там ничего нет, но можно нарваться на засаду.

Антитеррористические операции

Задача «X-COM» – спасти как можно больше мирных жителей и уничтожить или захватить всех террористов.

Проигнорировав место террора, вы потеряете сразу 1.000 очков. Кроме того, для строительства защиты вам необходимо изучить строение «Deep One», которое встречается лишь в местах террористических действий.

Антитеррористические операции могут проходить в одну или две стадии, в зависимости от того, где они происходят.

При ***нападении пришельцев на город-порт*** вы будете действовать среди складов и небольших зданий. Между ними расположены многочисленные объекты, которые можно использовать в качестве прикрытия. Кроме обычных зданий в порту можно встретить высокие башни. Некоторые из них достигают высоты в три уровня и имеют наверху закрытые помещения.

Будьте очень осторожны, осматривая огороженную сеткой область около океана. Здесь очень много мест, где может спрятаться пришелец.

Старайтесь не подходить к зданиям спереди (там могут быть снайперы). Лучше подходить сбоку и идти вдоль здания. Затем нужно быстро войти и подняться по лестнице.

Заметив среди врагов Triscene, постарайтесь взять хотя бы одного под контроль и использовать как танк. Они обладают хорошим запасом времени и мощной пушкой.

Миссия, связанная с ***нападением инопланетян на остров***, также имеет одну стадию. Острова очень холмисты. Большая часть острова покрыта травой, из-за чего ваши акванавты быстро теряют энергию. Деревья и подземные туннели на острове часто используются пришельцами в качестве укрытий. Обычно на острове находится несколько зданий и большой отель. На крышах зданий могут прятаться снайперы.

Вместо того чтобы спускаться в долины, вы легко можете расстрелять пришельцев с вершины ближайшего холма.

Туннели, ведущие под статуи, очень опасны. Если туда заберется пришелец, убить его будет непросто. Но в игре есть «глюк»: иногда этих «пещерных жителей» можно расстрелять прямо через землю, стоя над пещерой.

В случае ***нападения «чужих» на лайнер*** миссия будет состоять из двух частей. В первой половине миссии вы должны осмотреть верхние палубы и уничтожить там всех пришельцев. Старайтесь не использовать тяжелого вооружения: поберегите мирных жителей.

Около кухни воспользуйтесь взрывчаткой, чтобы пробить дыру в стене – и вы сможете уничтожить пришельцев, стоя снаружи.

Вторая часть миссии начинается в носовом трюме. Пространство загромождают всевозможные коробки. Уничтожив здесь всех пришельцев, пошлите отдельные группы ваших людей вдоль бортов корабля. Тщательно обыщите две верхние палубы до того, как подниматься выше. Пришельцы редко покидают грузовые трюмы и двигательные отсеки.

Не стойте близко к бочкам с бензином. Учтите: если вы решили эвакуировать солдат до выполнения второй части миссии, это приведет к гибели всех людей на корабле.

Самая трудная миссия – ***нападение инопланетян на грузовое судно*** (тоже две стадии).

Разделите группу на части и пошлите две из них обыскивать верхние палубы. Отдельным акванавтам поручите обыскать лабиринт небольших помещений, двигаясь к носу корабля. Всегда резервируйте время хотя бы на один выстрел.

Во второй части миссии продвигайтесь к корме корабля, уничтожая пришельцев на пути. На

палубе с многочисленными проходами и балконами пошлите по команде с каждой стороны. Остерегайтесь снайперов, прячущихся среди груза в центре корабля.

Отведите своих акванавтов подальше от бочек с горючим и выстрелите в них. Если там прятался пришелец, он, скорее всего, погибнет.

Используйте тяжелое вооружение, чтобы проложить себе дорогу среди грузов в трюме.

Оборона базы «X-COM»

В начале операции ваши люди и танки разбросаны по первому и второму уровням. Пробраться на нулевой и четвертый уровень можно только через воздушный шлюз.

Все пришельцы проникают на базу только через доки подводных лодок или воздушный шлюз. Переместитесь к этим местам. Если база построена грамотно, это несложно.

Для завершения миссии необходимо уничтожить или захватить всех пришельцев. Одна из задач инопланетян – уничтожение объектов базы. Не допускайте пришельцев на верхние этажи базы, иначе вы рискуете потерять ценное оборудование. Вы и сами можете разбить свое оборудование во время боя. Особенная аккуратность потребуется около воздушного шлюза.

Не позволяйте пришельцам забраться на верхние уровни базы: вы рискуете никогда их там не найти. Оружие, сложенное вдоль стен доков, взрывоопасно. Будьте аккуратны, стреляя в том направлении. Если же рядом стоит группа пришельцев, одно попадание в блок торпед поможет решить много проблем.

Никогда не пользуйтесь кнопкой эвакуации при защите базы – лишитесь и базы, и людей, и техники.

Финальный бой в T'leth

Допросив плененных командующих, вы узнаете о T'leth – глубинной столице инопланетян. В этом древнем городе хранится тело Последнего Пришельца. «X-COM» должен уничтожить город до того, как Последний Пришелец очнется от многовекового сна.

Чтобы попасть в город, необходимо построить подлодку «Leviathan», изучив множество тем. После допроса командующего Lobster Man вы сможете, наконец, построить такую лодку.

Ваша штурмовая группа должна состоять из 10-14 лучших стрелков с самым высоким показателем храбрости. Все акванавты должны иметь запас времени больше обычного, а также обладать большой силой, чтобы перетаскивать многочисленные предметы. Также важно брать людей с высокими показателями «MC»-силы и «MC»-способности.

Обязательно постройте для всех акванавтов «Magnetic Ion Armor». Возьмите запасную амуницию. Предстоящая миссия состоит из трех частей, и единственными источниками вооружения будут тела убитых пришельцев да ваш рюкзак.

Из гранат лучше взять «Sonic Pulser». Возьмите «Disruptor Pulse Launcher» и «MC-Disruptor».

Вам придется столкнуться с Lobster Man, а против них нет ничего лучше, чем «Heavy-TL».

Возьмите с собой один или два танка. Рекомендуем «Displacer / Sonic», способный летать и обладающий почти неограниченным боезапасом.

Без аптечек ваши акванавты вряд ли смогут пройти все три стадии игры.

Когда будете готовы к бою, нажмите кнопку «Intercept» и выберите «Leviathan» из списка подлодок. Вас попросят указать пункт назначения. Нажмите на кнопку «T'leth» и подтвердите ваше решение, нажав «OK».

На ***первой части миссии (внешний город)*** ваши солдаты и танки окажутся во входных комнатах базы или прямо под ними. Входные комнаты находятся на первом уровне. Каждая из них имеет большой лифт, на котором можно спуститься вниз.

Поле боя имеет два уровня. Танки легко передвигаются по коридорам, но не могут проникать в отдельные помещения. Во многих маленьких комнатах есть лифты, ведущие наверх. На нижнем уровне находятся пустые комнаты и оборудование, а на верхнем – машины, лаборатории и источники энергии для этой части базы.

Пришельцы часто прячутся в комнатах для лифтов.

Некоторые комнаты на первом уровне базы заставлены взрывоопасной техникой. Постарайтесь не вступать там в бой.

Ваша цель – поиск зон выхода, перемещение туда солдат и эвакуация. Или же попробуйте уничтожить всех пришельцев.

Если у вас есть танк, то запустите его в зону выхода перед вашими солдатами. Возможно, там есть охранник. Зона выхода не достигает границ комнаты: солдаты, которые окажутся около южной или восточной стен, не будут переведены на следующий уровень. Также зоной выхода не считается пространство лифта.

Вторая часть миссии (внутренний город) перенесет ваших солдат в две комнаты на нулевом уровне. Остальная часть базы состоит из множества мелких темных комнат, соединенных коридорами шириной в одну клетку. Вам нужно отыскать зону выхода и эвакуировать всех солдат или уничтожить всех пришельцев.

Зона выхода находится на нулевом уровне (том же, где вы начинали). Ищите девятиклеточный лифт. Зона выхода находится к юго-востоку от лифта.

Сначала направьте в зону выхода танк, только потом солдат. К моменту, когда вы достигнете зоны выхода, ваши солдаты, вероятно, будут страдать от нехватки энергии. Поскольку обороняться здесь несложно, потратьте несколько ходов, чтобы энергия восстановилась.

Затем ваша группа окажется в ***склепе Последнего Пришельца (третья часть миссии)***. Карта двухуровневая, но, чтобы попасть на второй уровень, нужно взлететь под потолок двухэтажной комнаты. Любой танк будет заблокирован множеством прочных дверей. Чтобы расширить проход, примените взрывчатку. Поможет пара «Sonic Pulser» или одна управляемая ракета.

Целью последней части миссии T'leth является поиск саркофага Последнего Пришельца и уничтожение источников энергии системы жизнеобеспечения.

Причинить вред самому Последнему Пришельцу невозможно, не тратьте зря время и боеприпасы.

Вы победите во второй войне с пришельцами, когда пройдете все три уровня T'leth и уничтожите энергоузлы. Огромный город, всплывая, взорвется вместе с останками водной империи.

Подводные лодки

Одна из первейших обязанностей «X-COM» – обнаружение и перехват подводных лодок инопланетных агрессоров.

Подлодки-перехватчики должны перехватывать как можно больше лодок противника, чтобы те не успели сделать свое черное дело. В случае успеха перехватчик повреждает подлодку противника, вынуждая ее сесть на дно моря, либо уничтожает ее полностью.

Обнаруживать подлодки противника способна любая база «X-COM», на которой установлено оборудование обнаружения. Систему обнаружения можно усовершенствовать, установив на нее локатор (две разновидности) или декодер.

Локаторы имеют связь со спутником, позволяющим засекать лодки, летящие над сушей. Каждая система имеет пятипроцентную вероятность обнаружения врага каждые 10 мин. Эффекты нескольких локаторов складываются.

Декодер – усовершенствованный прибор, который можно получить после изучения молекулярного контроля. Радиус его действия гораздо больше, чем у локатора. Система гарантированно заметит любую подводную лодку противника (на базе достаточно установить один такой прибор).

Когда одна из ваших систем засекает подлодку, появляется соответствующее сообщение. Каждая подлодка получает цифровое обозначение (в порядке появления). Также приводится информация о сравнительных размерах подлодки, ее глубине (высоте), основном направлении движения и

скорости. Если подлодку обнаружил декодер, вы узнаете также тип подлодки, пункт назначения, миссию и расу пришельцев, управляющих подлодкой.

Вам предложат два варианта ответа на сообщение. Кнопка «Center on Sub» центрует карту на замеченной подлодке и снижает скорость течения времени, а «Cancel» закрывает окно сообщения, игнорируя появление подлодки. Вражеские подлодки изображаются на карте, как движущиеся красные плюсы.

Заметив подлодку врага, вы можете запустить свои перехватчики. Успешный перехват оставляет обезвреженную подлодку лежать на океанском дне, пока не прибудут ваши солдаты, чтобы исследовать место кораблекрушения и собрать оружие, артефакты и тела.

Применив кнопку «Center on Sub», нажмите на ближайшей базе «X-COM» или на кнопке «Intercept» меню карты. Появится список подводных лодок, которые вы можете использовать для перехвата. Перехваты совершаются любыми подлодками «X-COM», кроме «Triton» (он не вооружен). Выбрав перехватчик, вы должны указать цель для него. Нажмите на значок подводной лодки противника и «ОК». Ваш перехватчик (он отмечен на карте желтым плюсом) будет автоматически следовать за врагами.

Если корабль противника особенно силен, можно запустить против него несколько перехватчиков (до четырех, последовательно).

Когда перехватчик настигнет цель, он будет следовать за нею, не вступая в бой. Подождите, пока все перехватчики не настигнут цель.

Многие подлодки противника способны обогнать ранние перехватчики «X-COM» – вы получите сообщение, что контакт с лодкой противника потерян. Появится окно перехвата, предлагающее вам:

Return to Base
- вернуться на базу;

Patrol – оставаться на месте, патрулируя местность;

Go to Last Known Alien Sub Position
- продолжать движение к месту, где подлодка пришельцев была замечена в последний раз. Если подлодка не будет опять обнаружена, ваш перехватчик автоматически начнет патрулировать местность в районе потери контакта.

Пока ваша подлодка находится в океане, вы можете переназначить цель для нее (кнопка «Select New Target» в меню статуса подлодки). Используя эту кнопку, можно за один рейс перехватить несколько подлодок.

Если подлодка противника погружается на глубину, недоступную вашему перехватчику, он вернется на базу. Вы можете переназначить его на первоначальную цель (если она всплывет) либо направить на другую.

Перехватчик может быть поврежден в бою. Пока он не уничтожен, он может вести боевые действия. Но по возвращении на базу он начнет ремонтироваться, временно исчезнув из списка подлодок, готовых к бою.

Когда вы перехватываете лодку противника на большом расстоянии, или же если она потащит ваш перехватчик через весь мир, у перехватчика может кончиться топливо. Система контроля топлива автоматически вернет корабль на базу, выдав предупредительное сообщение.

Иногда перехватчик «X-COM» догоняет подлодку противника, когда оба они находятся над сушей. Оружие «X-COM» не может быть использовано в воздухе, и вы можете либо вернуть перехватчик на базу, либо подождать, пока противник не погрузится в воду.

Точно так же операция может быть сорвана из-за слишком большой глубины погружения преследуемой лодки.

Если же бой возможен, он начнется, как только перехватчик догонит цель. Левая часть окна перехвата – это экран локатора. Подводная лодка пришельцев появляется в верхней части окна в виде пульсирующей точки. Внизу, в правом и левом углу, находятся иконки используемого

оружия. Ниже дано количество оставшихся боеприпасов. Пунктирная линия обозначает максимальную дальность данной системы вооружения.

Справа находится экран повреждений. Красная часть силуэта вашей подводной лодки разрастается с каждым попаданием противника.

Ниже экрана повреждений находится индикатор дальности. Число справа от индикатора показывает расстояние между подлодками.

Сравните дальность, которую показывает индикатор, с дальностью действия оружия пришельцев, чтобы узнать, попадаете ли вы в зону поражения.

В самом низу окна находится строка сообщений о ваших удачных выстрелах и о попаданиях в вас.

Остальную часть окна занимают кнопки, позволяющие отдавать боевые приказы:

Stand off – приказ преследовать противника, но не вступать в бой;

Cautious Attack – приблизиться на максимальную дальность действия оружия перехватчика и открыть огонь. Если на вашей подлодке стоят две системы вооружения с различной дальностью, то она (лодка) сначала приблизится на дальность самого дальнобойного, а когда кончатся боеприпасы – на дальность второго типа вооружения;

Standard Attack – приблизиться к цели на дальность действия наименее дальнобойной системы и открыть огонь изо всех орудий;

Aggressive Attack – приблизиться на минимальное расстояние всех систем вооружения и открыть огонь с максимально возможной скоростью;

Disengage – немедленно вернуться на базу;

View Alien Sub – перейти из окна перехвата к изображению подлодки противника.

Сначала Вы имеете и можете покупать только два типа летающих подлодок: перехватчик «Barracuda» и транспортник «Triton». Потом станут доступны и другие аппараты. Наиболее эффективен смешанный флот.

Перехват

Чтобы вооружить подлодку или поменять тип вооружения, нажмите «Equip Submarine» на экране базы. Затем выберите нужную подлодку из списка.

Тип лодки и ее порядковый номер появятся наверху. Ниже указано количество топлива на подводной лодке и число полученных повреждений. У лодки должно быть 0 % повреждений и 100 % топлива, чтобы вы могли изменять вооружение.

В центре экрана – иконка, изображающая подлодку. Слева и справа от нее – иконки оружия, название, текущее и максимальное количество боеприпасов. Рядом с иконками оружия есть две кнопки с цифрами. Чтобы установить новую систему вооружения, нажмите на соответствующую кнопку – и появится список доступных систем вооружения. Старая система вернется на склад.

Если на складе есть соответствующие боеприпасы, то системы вооружения начнут автоматически перезаряжаться. Если боеприпасов не хватает, появится соответствующее сообщение. В отличие от танков, подлодкой можно пользоваться даже при нехватке боеприпасов.

Большинство подлодок «X-COM» имеют на корпусе несколько точек, где можно закрепить какую-либо систему вооружения, характеризуемую следующими параметрами:

Cost – стоимость покупки или производства системы;

Ammo Cost – стоимость боеприпасов;

Technician Hours to Produce – время, необходимое вашим техникам, чтобы построить одну систему;

Special Materials Required – спецматериалы, необходимые для производства одной системы;

Work Space Required – объем помещения, необходимого для производства одной установки;
Damage – повреждения, наносимые системе одним попаданием;
Range – максимальный радиус действия в километрах;
Accuracy – базовая точность попадания;
Reload Time – время, необходимое для совершения повторного выстрела;
Maximum Rounds – боезапас орудия.

Перехватчики, которые способны выдержать лишь небольшой урон, должны держаться подальше от средних и больших подлодок противника. Перехват более крупных противников оставьте более защищенным лодкам. Вы должны быть уверены, что нейтрализуете противника раньше, чем он успеет уничтожить вас.

Слабое оружие (вроде газовой пушки) неточно и требует агрессивной атаки. Не используйте оружие с низкой точностью против больших кораблей.

Ультразвуковой осциллятор – лучшее оружие из доступного. Большая дальность действия и неограниченный боезапас перевешивают его не очень высокую точность. Повреждения, которые вы можете нанести парой осцилляторов, превосходят эффект от пушки «PWT».

Есть два исхода успешного перехвата: заставить подлодку противника сесть на грунт для ремонта либо полностью ее уничтожить.

В начале игры вам очень пригодятся артефакты, оружие и трупы пришельцев.

Неплохо вооружить один из ваших перехватчиков не очень мощным оружием и перехватывать им только маленькие подлодки.

Успешные перехваты выгодны. Но учтите, что, когда в регионе происходит серия эффектных перехватов, пришельцы могут начать поиски базы «X-COM» с целью отомстить. Возможность такого исхода возрастает вместе с уровнем сложности, составляя 4 % для новичка, 8 % для опытного игрока, 12 % для ветерана, 16 % для гения и 20 % для суперчеловека.

Танки

Полностью автоматизированные и управляемые на расстоянии, танки обычно играют роль поддержки, двигаясь впереди ваших акванавтов в неисследованных областях и привлекая на себя огонь пришельцев. Кроме того, мощное оружие танков необходимо, когда нужно очистить большую территорию или уничтожить сооружение с находящимися внутри пришельцами. Танки характеризуются следующими параметрами:

cost – цена покупки или производства;
area of operation – местность, на которой танк может действовать (на суше, под водой или везде);
special materials required – количество специальных материалов, требуемых на строительство одного танка;
technician hours to produce – время, необходимое для производства одного танка;
work space required – рабочее пространство, необходимое для производства одного танка;
ammo type – тип используемых боеприпасов;
ammo cost – стоимость используемых боеприпасов;
rounds – боезапас, находящийся в танке;
damage – количество повреждений, наносимых попаданием в цель;
time units – количество единиц времени, которыми танк располагает в начале каждого хода;
armor – прочность брони танка (спереди, справа и слева, снизу, сзади);
health – количество повреждений, которое выведет танк из строя.

Защитные костюмы

Во время игры вы сможете изобрести защитные костюмы трех видов, характеризуемые следующими величинами:

cost	–	цена покупки или производства защиты;
special materials required	–	спецматериалы, необходимые для создания одного защитного костюма;
technician hours to produce	–	время, необходимое для производства одного защитного костюма;
work space required	–	рабочее пространство, необходимое для производства одного защитного костюма;
protection	–	прочность защиты (спереди, справа и слева, снизу, сзади).

Plastic Aqua Armor – пластиковый костюм

Этот легкий костюм уменьшает воздействие огня и фосфорных зарядов на 20 %. Чтобы создать такой костюм, необходимо изучить строение тела представителей расы Deep One.

Ion Armor – ионная защита

Производство ионной защиты требует исследований во многих сферах, но зато этот костюм дает в два раза лучшую защиту, чем пластиковый. Уменьшается воздействие бронебойных снарядов, взрывчатых веществ, колющего оружия и температуры (на 20 %), и полностью блокируется воздействие огня или фосфорных зарядов.

Magnetic Ion Armor – магнито-ионная защита

Во многом похожая на обычную ионную защиту, эта дает возможность парить над океанским дном, передвигаясь на любом уровне тактической карты. Кроме того, обеспечивается защищенность на 10 % большая, чем при использовании ионного костюма. Эта защита дорого стоит, требует много времени и материалов. Ее разумно использовать совместно с другими видами защит.

Оружие

Оружие характеризуются следующими параметрами:

area of operation	–	местность, где оружие может действовать (на суше, под водой или везде);
special materials required	–	количество спецматериалов, необходимых для создания одного экземпляра;
technician hours to produce	–	время, необходимое для производства одного экземпляра;
work space required	–	рабочее пространство, необходимое для производства одного экземпляра;
ammunition type	–	тип используемых боеприпасов;
ammunition cost	–	стоимость боеприпасов;
shots	–	количество выстрелов, которые можно сделать, не перезаряжая оружия;
damage	–	число повреждений, наносимых попаданием в цель;
damage type	–	вид повреждений, наносимых оружием;
range	–	радиус действия (в клетках поля боя);
accuracy and time units	–	способ стрельбы (очередью, одиночными выстрелами, прицельно), а также часть общего времени акванавта, которая идет на совершение выстрела;
timer delay	–	количество ходов, на которое можно поставить таймер взрывателя (для гранат);
time units to prime	–	часть общего времени акванавта, идущая на установку взрывателя (для гранат);

time units to throw / use – часть общего времени акванавта, идущая на метание гранат или использование парализаторов.

Счет в игре. Условия победы и проигрыша

Хотя счет не является главной целью, но от него сильно зависит ход игры (счетом определяются объемы финансирования). Ваша деятельность оценивается как отношение очков, набранных «X-COM», к очкам, набранным пришельцами. Счет определяется ежемесячно и оценивается словами: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 0 до 500 оч.), «OK» (от –1 до –900 + 100 x (*уровень сложности*)), «Poor» (еще меньше на 300 оч.) и «Terrible» (еще меньше). Очки начисляются за перехват и уничтожение кораблей пришельцев, проведение наземных операций и исследовательских работ.

Игрой предусмотрено несколько видов штурмовых операций. Очки во всех случаях начисляются одинаково. За уничтожение установки молекулярного контроля вы получите 750 оч., а за базу пришельцев – 500. За спасение мирного жителя вам дадут 30 оч. Если мирный житель убит пришельцами, вы потеряете 30 оч., если же его убьют силы «X-COM», вас оштрафуют на 50 оч. За пропавшего или убитого солдата «X-COM» вы заплатите 20 оч., за уничтожение своего танка – 30 оч.

Как и ежемесячный итог, миссия может оцениваться одним словом: «Excellent» (501 очко и больше), «Good» (от 201 до 500 оч.), «OK» (от 0 до 200 оч.), «Poor» (от –199 до –1 оч.), «Terrible» (ниже –200 оч.).

Пришельцы тоже не теряют времени даром, активно зарабатывая очки. Если «X-COM» игнорировал активность пришельцев, те получат 2.000 оч. При игнорировании места террора врагам начисляется 1.000 оч., за каждую построенную колонию – 50 оч., за каждый день существования колонии на Земле – 5 оч. При подписании пришельцами пакта с земной организацией они зарабатывают 150 оч. Если пришельцы успешно провели рейд за ресурсами, они получат 30 оч. Каждая подлодка врагов, передвигающаяся по карте, приносит им 1 оч., а подлодка, севшая на дно, – 2 оч.

Однако победа зависит отнюдь не от количества очков. Вам нужно провести определенные исследования, чтобы найти базу пришельцев и изобрести аппарат, способный проникнуть в нее. Когда вы окажетесь внутри, победитель определится в ходе боя. Способов проиграть значительно больше. Вы признаетесь проигравшим, если два месяца подряд имеете долг более миллиона или получаете рейтинг «bad» (–900 оч. для начинающего, –800 для опытного игрока, –700 для ветерана, –600 для гения и –500 для суперчеловека). Вы проигрываете также, если все базы «X-COM» будут захвачены врагом. Оплот врага можно штурмовать лишь один раз. Если ваша попытка уничтожить T'leth провалилась, вне зависимости от того, сохранили ли вы за собой какие-то силы, вам засчитывают поражение.

Экран карты

Экран карты делится на несколько частей, описанных ниже.

Кнопки управления обзором

В правом нижнем углу, под кнопками контроля игрового времени, расположены кнопки, позволяющие вращать, приближать и удалять карту.

Иконка с четырьмя стрелками управляет вращением карты.

Кнопка со стрелкой вовнутрь приближает и увеличивает изображение карты.

Третья иконка, со стрелкой, указывающей наружу, наоборот, удаляет и уменьшает изображение.

Основное окно

Здесь высвечивается трехмерная карта Земли, на которой показано расположение баз «X-COM», передвижения подлодок врага и места террористических актов, а также расположение баз пришельцев и сбитых кораблей.

Здесь же вы можете изменять приказания вашим подлодкам.

В начале игры, когда у вас только одна база, можно отцентрировать карту на ней и слегка увеличить изображение. По мере увеличения вашей активности следует постепенно уменьшать изображение и почаще переключать обзор с одной базы на другую.

Обозначения на карте мира

Синий квадратик обозначает базу «X-COM», розовый квадратик – вражескую колонию, красный квадратик – город или остров. Желтым плюсом отмечены подлодки «X-COM». Красным плюсом отмечены вражеские подлодки, а розовым – места активности пришельцев. Оранжевый крестик – это пункт назначения подводной лодки «X-COM», зеленый – база вражеских подлодок, а белый – лодка, упавшая на дно.

Нажав на карте на один из этих символов, вы получите дополнительную информацию, а если это подлодка или база «X-COM» – сможете произвести определенные действия.

Окно запуска перехвата можно вызвать, выбрав значок любой из баз «X-COM» (синие квадраты на карте). Здесь приведена информация о всех подлодках, базирующихся на этой базе:

Craft – тип подлодки и ее порядковый номер;
Status – статус:
- ready – подлодка готова к запуску,
- refueling – подлодка заправляется,
- rearming – подлодка перезаряжает системы вооружения или устанавливает новые,
- repairs – подлодка находится в ремонте,
- out – подлодка уже находится в море и выполняет задание;

Weapons – количество систем вооружения, находящихся на подлодке;
Crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке;
SWSs – количество танков, находящихся на транспортной подлодке.

Из этого окна вы можете отправить свою подлодку на выполнение миссии.

При нажатии на желтый плюс, обозначающий лодку, на карте появится окно статуса с такой информацией:

Sub Name – тип и номер выбранной подводной лодки;
Status – описание миссии подлодки и пункта назначения:
- base – база приписки подлодки,
- speed – текущая скорость,
- maximum speed – максимально возможная скорость,
- depth – примерная глубина подлодки,
- fuel – топливо, оставшееся в подлодке (в процентах),
- weapon/rounds – тип оружия и количество снарядов.

Внизу экрана статуса имеются четыре кнопки команд:

Return to Base – прекратить миссию и вернуться на базу;
Select New Target – выбрать новую цель или пункт назначения;
Patrol – прекратить миссию и патрулировать данный район;
Cancel – закрыть экран статуса (без приказаний).

Подлодка пришельцев изображается на карте движущимся красным плюсом, а севшая на дно океана – зеленым крестом. На экране статуса подлодки пришельцев вы можете узнать:

Alien Sub Designation – порядковый номер подводной лодки;
Size – относительный размер;
Depth – примерную глубину подлодки;
Heading – направление движения подлодки;
Speed – текущую скорость.

В ходе исследования технологий пришельцев вы сможете построить новую систему обнаружения («Transmisson Resolver»), позволяющую получить дополнительную информацию:

Sub Type – тип подводной лодки;
Race – раса пришельцев на борту;
Mission – описание миссии подлодки;
Zone – область мира, являющаяся целью подводной лодки.

Вне зависимости от приборов обнаружения внизу экрана находятся две кнопки:

Center on Sub / Time – центрирует карту относительно подлодки противника и снижает скорость течения времени;
Cancel – закрывает окно статуса подлодки противника.

Основное меню (справа на экране карты)

INTERCEPT

– перехват (самый подробный вариант – вы видите весь ваш флот).

BASES

– базы. В правом верхнем углу указывается имя базы, ее примерное местонахождение и количество денег на вашем счету. Чуть ниже расположены кнопки, позволяющие руководить базой, в данный момент находящейся на экране:

Build New Base

– строительство новой базы. Базы в «Terror from the Deep» – это плавучие постройки, которые можно строить только на водной поверхности. На плане будущей базы нужно выбрать место для воздушного шлюза. Затем можно строить все другие сооружения;

Base Information – информация о базе:

personel available / total

– количество свободного персонала и общее количество персонала. Независимо от того, работают ваши люди или нет, вы должны ежемесячно платить им,

space used / available

– используемая и общая площадь. Каждая лаборатория, ангар и жилой отсек должны быть полностью заняты. Исключение – склады и мастерские. Оставляйте место на складах для поступающей продукции и трофеев. Мастерские часто простаивают, но неплохо подготовить их для будущих больших строек,

defence strength

– общая мощь защиты вашей базы. Шкала справа показывает, какие повреждения можно нанести подлодке противника при каждом залпе защитных систем,

short-range detection

– количество гидролокаторов ближнего действия, стоящих на вашей базе,

wide band detection

– количество систем дальнего обнаружения, стоящих на базе,

transfers – товары и люди, находящиеся в дороге на вашу базу, и ожидаемое время их прибытия,

stores – список предметов на складах вашей базы с указанием, сколько места они занимают,

monthly costs

– список затрат на содержание базы (затраты на аренду подлодок, жалование персоналу, содержание объектов базы);

Aquanauts

– список акванавтов, находящихся на базе: имя, звание, наименование транспортного корабля, к которому приписан акванавт. Если акванавт лечит

раны, полученные в предыдущей операции, вместо названия корабля появится слово «Wounded». Если акванавт не приписан ни к какому кораблю, появится слово «None». Кнопка «Armor» предлагает вам поменять защиту акванавта;

Equip Siibmarine

– передача на подлодки вооружения, оборудования и персонала:

name – тип подлодки и ее числовое обозначение,

status – статус подлодки («Ready» – готова к запуску, «Refueling» – заправляется, «Rearming» – перезаряжаются или устанавливаются новые системы вооружения, «Repairs» – в ремонте, «Out» – находится в море),

base – база приписки подлодки,

weapons – количество систем вооружения на подлодке. Число слева – количество установленных систем, число справа – максимально возможное их число,

crew – количество акванавтов, приписанных к транспортной подлодке,

SWSs – количество танков на транспортной подлодке;

Build Facilities

– строительство на базе новых объектов. После выбора объекта появится сообщение о стоимости постройки и времени строительства;

Research

– исследования. Здесь вы поручаете ученым научные работы;

Manufacture

– производство. Здесь вы поручаете техникам создание увершенствованного оружия и оборудования;

Transfer

– переведение предметов и персонала с одной базы на другую. Выбрав пункт назначения, вы увидите список всех предметов и людей, находящихся на текущей базе. Чтобы увеличить количество перевозимого груза, нужно нажать в соответствующей строке стрелку вверх, чтобы уменьшить – стрелку вниз;

Purchase / Recruit

– закупки и найм. Чуть ниже заголовка указаны общая сумма ваших средств и стоимость заказанной покупки. После нажатия «ОК» выбранные предметы автоматически высылаются, а стоимость покупки вычитается из вашего счета;

Sell / Sack

– продажа и увольнение. Список предметов, которые могут быть проданы, включает в себя все, что вы купили или произвели, трупы пришельцев, их артефакты и оружие;

Geoscape

– возврат на экран карты мира.

GRAPHS

– динамика изменения активности пришельцев, финансирования «X-COM» и его эффективности (графики, показывающие изменение активности пришельцев во времени; горизонтальная ось – ось дат):

Alien Activity in Seas

– количество подлодок противника и их операций в океанах мира за время игры. По вертикали отмечено количество инцидентов. Слева расположен список всех морей и океанов, по которым можно получить данные;

Alien Activity in Zones

– активность пришельцев в зонах, относящихся к отдельным финансирующим странам. Кнопки слева – это названия организаций, которые выделяют средства «X-COM»;

X-COM Activity in Seas
– сумма ваших усилий в отдельных морях и океанах мира;

X-COM Activity in Zones
– ваша деятельность в районах организаций-инвесторов;

Income – количество средств, выделяемых вам каждой из организаций мира. Кнопки слева – организации, финансирующие «X-COM»;

Finance – данные о вашей финансовой деятельности. Кнопка «Income» выводит желтый график общего дохода «X-COM». В отличие от графика доходов предыдущего пункта, сюда включаются не только вклады стран-инвесторов, но и прибыль от продажи оружия и артефактов. Кнопка «Expenditure» показывает красный график расходов «X-COM» на постройку новых баз и объектов, покупку и производство новых предметов, транспортировку и наем персонала (не включены только цены на содержание баз и их объектов, которые изображены отдельно). Кнопка «Maintenance» выводит зеленый график ежедневных расходов «X-COM» (затраты на содержание объектов базы, зарплата персонала, ремонт и заправка подлодок, а также арендная плата за них). Темно-синяя линия, вызываемая кнопкой «Balance», показывает остаток средств после всех расходов. Светло-голубой график кнопки «Score» демонстрирует количество набранных очков. Этот график слегка отличается от других своей вертикальной осью: там изображены очки, а не деньги.

UFOPEDIA
– энциклопедия «X-COM», включающая следующие разделы:

X-COM Subs & Weapons – описания подлодок «X-COM», систем вооружения, которые на них можно установить, и боекомплекта этого оружия;

Submersible Weapons Systems – описания глубоководных танков «Coecalanth» и «Displacer»;

General Equipment – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести, используя земные технологии;

Aquatic Artifacts – описания вооружения и оборудования, которые можно произвести на базе технологий пришельцев;

X-COM facilities – описания объектов, которые можно построить на базах «X-COM»;

Alien Creatures – информация о расах пришельцев, полученная на допросах, при исследовании трупов и изучении пленных;

Alien Technology – информация о технологиях пришельцев, используемых ими на Земле;

New Submersible Technologies – информация о новейших глубоководных аппаратах, полученная при изучении компонентов подлодок пришельцев;

Alien Submarines – описания подлодок пришельцев, полученные при допросах пленных инженеров.

OPTIONS – экран опций.

FUNDING – окно международных отношений с информацией об объеме инвестирований в «X-COM»:

Organisation – названия организаций, которые вкладывают средства в «X-COM»;

Fnding – количество денег, вложенных в текущем месяце;

Cange – изменение в сумме финансирования по сравнению с предыдущим месяцем.

Индикатор игрового времени

Индикатор в правой части экрана, чуть ниже кнопок, показывает текущее время, день недели и дату. Начинаете игру вы в полдень 1 января 2040 г.

Чуть ниже часов находятся кнопки, позволяющие установить приемлемый темп игры. Время в игре идет отрезками от 5 сек. до суток: чем больше интервал, тем быстрее идет время.

Когда вы переходите в какое-нибудь меню или на экран базы, время приостанавливается. Многие события сами снижают темп времени либо предлагают это сделать вам.

Финансы

Количество денег, вносимых в «X-COM» организациями-инвесторами, не постоянно. В начале каждого месяца инвесторы сравнивают по своим регионам две величины:

(деятельность «X-COM» в регионе) =
= (активность «X-COM» в регионе) + (общая активность «X-COM») / 5

(деятельность пришельцев в регионе) =
= (активность пришельцев в регионе) + (общая активность пришельцев) / 5.

Если активность «X-COM» оказывается выше активности пришельцев, то организация может увеличить свои инвестиции на 20 % или менее. Если же «X-COM» проигрывает пришельцам, то организация сокращает свои инвестиции на сумму до 20 % от прежнего вклада.

Если вы игнорируете какую-то организацию, то ее инвестиции начнут снижаться, а впоследствии она может совсем выйти из проекта «X-COM» и подписать договор с пришельцами. Этого следует всемерно избегать, так как потом уже ничто не вернет благожелательность инвестора.

Чтобы сбалансировать потребление и доходы, важно избавиться от нежелательных расходов. Содержание базы может быть очень дорогим делом. Существует целый ряд объектов, которые можно уничтожить для сокращения издержек. Так, после возведения декодера многочисленные обычные системы обнаружения становятся лишними. Чтобы не строить много складов, продавайте все лишние предметы – это не только освободит склады, но и обеспечит приток денег. Когда вы улучшаете системы защиты, немедленно уничтожайте старые системы.

Когда вы изобретете улучшенные подлодки, постройте их. Они требуют только средств на постройку и – никакой арендной платы. Оставив одну или две подлодки, например, «Тритоны» (для перевозки солдат), вы сможете заметно сэкономить Zrbite в простых миссиях.

Переведите акванавтов, не приписанных к подлодкам, на другую базу или просто увольте их. Если никакие научные проекты в данный момент не ведутся, оставьте максимум 20 ученых, а остальных увольте. Кроме того, помните, что в каждой лаборатории могут работать только 50 человек. Если у вас больше ученых, чем помещается в лаборатории, немедленно увольте лишних.

Оставляйте ровно столько техников, сколько нужно, чтобы завершать обычные проекты за среднее время, а при строительстве больших предметов проводите дополнительный найм. Каждый предмет занимает определенное место, поэтому неправильно держать по 50 техников в каждой мастерской. При нормальных обстоятельствах вам требуется около 20.

Не пытайтесь покрыть весь Земной шар своими базами. Лучше выбрать несколько стратегических точек, откуда вы сможете прикрывать большую часть мира.

Оружие пришельцев накапливается очень быстро, а при продаже стоит очень дорого. Исследуйте, оставляйте минимум для своих нужд и продавайте. Для исследований достаточно по одному трупу представителя каждой расы. Аналогично поступайте с такими предметами,

как «Alien Cryogenics», «Alien Cloning» и т. п. Продавайте также все устаревшее оружие и амуницию, как только вооружите своих акванавтов более качественными образцами.

Чтобы получить постоянный источник дохода, производите оружие и оборудование на продажу. Уясните, какие предметы приносят наибольших доход при фиксированной величине расходуемых материалов.

Один из самых выгодных способов заработать – строительство базы, предназначенной для эксплуатации пришельцев. Особенно хорошо он работает на поздних стадиях игры. Сначала вы должны найти базу пришельцев. Рядом постройте свою базу и оснастите ее подлодкой «Leviathan» или «Hammerhead» с отличными акванавтами и хорошей аппаратурой обнаружения (лучше декодером). Теперь ждите. Через некоторое время к базе инопланетян прибудет корабль снабжения. Перехватите его до того, как он успеет пристыковаться. После подводной операции вы получите гору оружия и артефактов, которые сможете продать. Сколько бы вы ни сбили кораблей, пришельцы все равно их будут запускать, пока действует их база.

Исследования

Начав игру, вы обязательно должны назначить вашим ученым цель для исследования. Для этого перейдите на экран карты базы и нажмите кнопку «Research». Вверху высвечиваются:

Scifentists Available – количество свободных ученых на базе;
Scientists Allocated – количество ученых, занятых в проектах;
Laboratory Space Available – свободное пространство в лабораториях.

Ниже находится список текущих работ, количество ученых, работающих над ними, и оценка их деятельности. Чтобы начать новый проект, нажмите кнопку «New Project», выберите тему, нажмите «Start Project», выберите количество привлекаемых к проекту ученых. Каждый проект требует определенного времени, выраженного в человеко-часах.

Можно предложить такой план исследований.

Начните с исследования оружия Гаусса, направьте на этот проект всех ученых.

Затем перейдите на пистолет и винтовку Гаусса с амуницией. Не исследуйте пушку Гаусса из-за слишком большого времени, требуемого на исследования.

После того как ваши акванавты будут хорошо вооружены, начните исследовать аптечку.

Далее начните исследовать технологии пришельцев. Начните с ультразвукового оружия, исследуя пистолет и винтовку (и их амуницию).

Только после исследования трупа представителя расы Deep One вы сможете строить защиту. Чтобы принести тело такого пришельца, вы должны успешно пройти миссию, связанную с терактом пришельцев.

Когда начнете строить пластиковую защиту, у вас будет достаточно тем, чтобы занять ученых.

Постепенно увеличьте количество ученых до 100 чел.

Далее вы должны сконцентрировать усилия на захвате живых пришельцев. Допросы этих существ пополнят ваши знания о деятельности пришельцев, их подводных лодках, молекулярном контроле и местонахождении города T'leth. Направьте половину ученых допрашивать пленных, а другая половина пусть исследует оружие, артефакты и части подводных лодок. Когда тем для исследования почти не останется, оставьте около 20 ученых.

Старайтесь запомнить, каких пришельцев вы уже допросили. Повторные исследования отнимают столько же ресурсов, но ничего не дают.

Производство

Чтобы начать производство предмета, нажмите кнопку «Manufacture» на экране базы. На появившемся экране будут представлены следующие количества:

Technicians Available	–	свободных техников на базе;
Technicians Allocated	–	техников, которые уже работают над определенным проектом;
Work Shop Space Available	–	свободных мест в ваших мастерских;
Current Funds	–	денег, находящихся на вашем счету.

Под этими цифрами находится список, показывающий, какие предметы производятся вашими техниками (название предмета; количество техников, направленных на данный проект; количество уже сделанных предметов и количество предметов, которые должны быть сделаны всего; себестоимость одного предмета; количество дней и часов, остающихся до завершения заказа).

Для начала нового проекта нажмите кнопку «New Production», выберите необходимый предмет. Если у вас нет достаточного количества одного из перечисленных материалов, вы не сможете начать производство. Иначе нажмите на «Start Production». Вам предложат установить количество техников, работающих над проектом, объем производства. Параметры заказа можно изменить в любой момент. Разрешается также прервать производство, нажав «Stop Production».

Xevious 3D

Издатель	Namco
Выход	июнь 1997 г.

Режим отладки

На экране с заставкой нажмите ■ + ✖ + **START**.

Как получить пять «продолжений»

Удерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, нажмите ●. Пока игра загружается, удерживайте «шифты» и быстро нажимайте ●.

Секретные самолеты

В режиме для одного игрока можно получит самолет «Heihachi». Начав игру, нажмите ← + ■ + ✖ + **START** и не отпускайте, пока самолет не изменится.

В режиме для двух игроков, выбрав опцию начала игры, нажмите → + ■ + ✖ + **START** и удерживайте их, пока самолет не превратится в секретную модель «Paul».

Как сделать корабль черным и толстым

Переведите в главном меню курсор на пункт «Reset» и нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **START**. Это вернет вас к опции начала игры. Теперь нажмите **START** (не отпуская другие кнопки до тех пор, пока корабль не изменится).

Получив черный корабль, можно вернуться на экран заставки и подвести курсор в подменю «Configuration» к пункту «Exit». Нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **START**, потом нажмите **START**, не отпуская других кнопок. Ваш корабль «растолстеет».

Вращения корабля

Контроллер «neGcon» можно использовать для того, чтобы поворачивать корабль.

Z

Издатель	Krisalis / The Bitmap Brothers
Выход	январь 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Игрок	1
Сохранение	по паролям
Рейтинг	10 из 10

Далекое будущее.
Людей заменили роботы.
А человечество...
Люди то ли были уничтожены машинами, то ли вымерли в результате ряда глобальных катастроф.
Машины же развились необычайно и принялись бороздить космическое пространство...
Роботы разделились на две расы: синюю и красную.
Роботы Синей империи напали на Красную и уничтожили противников.
В живых остались лишь три красных: шериф и два его подчиненных.
Эта отважная тройка задумала почти невозможное: сделать синих своими рабами, по одной отвоевывая их планеты.
В игре двадцать увлекательных миссий в неплохом графическом и звуковом исполнении.
Вам не придется заботиться о зарабатывании денег.
Ваша главная тревога в этой игре – время.
Строительство всех видов вооружения занимает определенное время.
Заводы на карте уже стоят, и теперь нужно захватывать территории, заставляя их работать на себя.

Кнопки

■ – кнопка отмены при покупке военной силы;

✖ – контрольная кнопка. Позволяет заходить в здания и покупать технику. Наведя курсор на юнит и нажав ✖, вы возьмете его под свое командование. Удерживая эту кнопку, можно выделить несколько боевых единиц, чтобы впоследствии дать им одну команду;

● – наблюдение за техникой или роботами противника. Полезно быть в курсе атак и захватов, предпринятых противником;

▲ – наблюдение за флагами противника. Таким образом можно контролировать расширение или сужение владений врага;

R1 – удерживая эту кнопку нажатой, вы ускорите перемещение карты.

Стартовое меню

Nouveau Jeu – начать игру заново;

Rejouer Niveau – при введении пароля уровня (см. «Mot de Passee») здесь появится список уровней (с первого и до того уровня, пароль которого введен). Выбрав уровень и нажав ✖, вы начнете игру;

Mot De Passe – опция для ввода пароля;

Option – опции громкости:

- Sterio Sor – громкость спецэффектов,
- Musique – громкость музыки.

Меню в «паузе»

Regommenger Miveau – переиграть уровень сначала;

Quitter – выйти из игры в начальное меню;

Contergle Teu – установить уровень сложности игры;

Contergle Sor – отрегулировать спецэффекты и музыку;

Annuter – возврат в игру.

Оборонительные строения (пушки)

Lance Mi – ракетная пушка

Время создания – 2 мин. 38 сек.

Классное оборонительное сооружение. Стреляет двумя ракетами сразу, нанося тем самым сокрушительные удары по силам врага.

Obusier – ракетная дальнобойная пушка

Время создания – 2 мин. 11 сек.

Очень далеко стреляет и имеет неплохую боевую мощь.

Canon – ракетная пушка

Время создания – 1 мин. 31 сек.

Хорошо справляется с любыми солдатами.

Gatling – пулеметная пушка

Время создания – 1 мин. 11 сек.

Слабенькое оборонительное сооружение. Многого от него никто и не ждет: ведь огонь ведется из пулемета.

Военная передвижная техника

Jeep – пулеметная машина

Время создания – 0 мин. 59 сек.

Неплохо справляется с пехотой.

Lenger – легкий танк

Время создания – 1 мин. 40 сек.

Mogen – средний танк

Время создания – 2 мин. 45 сек.

Средний танк хорошо справляется с роботами и с легкими танками.

Lourd – тяжелый танк

Время создания – 3 мин. 45 сек.

Эта модель гораздо сильнее среднего танка. И защита у него мощнее.

Missiler – ракетная установка

Время создания – 4 мин. 33 сек.

Классное оружие против любых роботов. Такая установка стреляет очень далеко и сразу тремя ракетами. Всё, кроме средних и тяжелых танков, оказывается уничтоженным с первого удара.

Правда, ракетная установка сильно косит: плохо попадает в быстро двигающегося врага.

Grue – кран

Время создания – 1 мин. 11 сек.

Ремонтирует любые мосты. Не оборудован никаким оружием.

Пешие подразделения

Tereur

Три солдата, вооруженные снайперскими винтовками (командос).

Время создания – 1 мин. 48 сек.

Эффективны против танков и джипов: убивая пилота, вы сможете захватить его технику.

Pyro

Три солдата, вооруженные огнеметами.

Время создания – 1 мин. 58 сек.

Эффективны против солдат и техники.

Dor

Три солдата, вооруженные базуками.

Время создания – 1 мин. 25 сек.

Они эффективны против танков и джипов.

Psychos

Три солдата, вооруженные автоматами.

Время создания – 1 мин. 12 сек.

Ведут себя крайне агрессивно и хорошо служат в качестве нападающих.

Troufion

Три солдата, вооруженные пистолетами.

Время создания – 0 мин. 53 сек.

Это самый слабый юнит.

Laser

Три солдата, вооруженные лазерным оружием.

Время создания – 2 мин. 11 сек.

Очень сильные солдаты. Ими хорошо нападать на любые юниты. Прекрасны также в обороне.

Прохождение

Планета пустынь

Первый уровень – Virgin Soldiers

Игрок начинает с минимальным количеством роботов, на уровне с простейшими строениями.

Залог победы – в умении управлять джипами.

В вашем распоряжении три отряда Troufion'ов. Захватите джипы с левой и правой стороны от вашей базы и сгруппируйте боевые единицы для атаки с двух сторон.

Не отпускайте ваши джипы без сопровождающих роботов. Иначе враг убьет водителей и захватит технику.

Дайте команду роботам перед вашим фортом идти прямо вверх, к флагу центральной территории. Они подберут гранаты и будут использовать их автоматически при прохождении через скалы. Если у вас численный перевес перед компьютером в джипах, то будет легко убить вражеских водителей и захватить их средства передвижения.

Когда вы достигнете вершины карты, установите свою команду к югу от дороги, прямо под входом в крепость врага. Возьмите штурмом форт. Вражеская пушка не сможет уничтожить всех сразу.

Другой способ прохождения предполагает уничтожение в первую очередь вражеской пушки путем создания двух-трех групп, которые ее окружат и уничтожат.

Второй уровень – Psychos

На этом уровне вы познакомитесь с легкими танками и пушкой Gatinga. Научитесь использовать гранаты и танки для очистки пути к флагам и заводам, через горы. Освойте технику перемещения роботов по воде.

В начале у вас есть четыре группы Troufion'ов. Пошлите группу роботов в нижний левый угол для захвата флага. Они подберут гранаты и захватят танк, стоящий у них на пути.

Пошлите другую группу роботов к середине правого края карты для захвата пушки Gatinga. Они соберут гранаты и там же пересядут в пустой джип.

Напрвьте команду роботов по диагонали к пушке, которая расположена рядом с флагом, контролирующим военный завод. Остановите производство и дайте команду на создание легких танков.

Оставшуюся часть роботов пошлите на середину карты, на остров, где объедините их с джипом справа для атаки сил противника, защищающих завод. А потом разберитесь с крепостью неприятеля.

Третий уровень – Death Valley

Форт, контролируемый компьютером, защищен сбоку горами, а спереди – водой. Флаги территорий расположены вдалеке от зданий, что вынуждает игроков уничтожать заводы, а не захватывать их.

Под вашим командованием находятся два отряда Troufion'ов, одна группа Psychos и один Lt. Tank.

Создайте максимальную защиту флагу, контролирующему ваш военный завод в середине левого края карты. Захватите или уничтожьте вражеский завод, находящийся выше вашего завода в левой части карты, пока он не успел что-нибудь произвести.

Хорошенько следите за атаками Lt. Tank'ов по краю карты. Ведь ваша пушка Gatling взорвется уже после второго выстрела танка.

Сразу начинайте производство Psychos на фабрике, которая находится перед самой крепостью. Задействуйте их для уничтожения защиты форта противника в правом нижнем углу карты.

Забрасывайте гранатами фабрику, которая находится правее вашей фабрики с Psychos, чтобы замедлить на ней производство.

Затем беритесь за крепость. Нападайте на нее, уничтожив все охраняющие ее пушки. Пусть ваши люди заминируют форт противника.

Четвертый уровень – Desert Islands

В основном вам придется использовать здесь роботов.

В центре карты расположен завод по производству роботов. Эта территория – самая важная.

Завод противника расположен справа от центра и может быть захвачен только роботами, так как расположен на острове.

Под вашим командованием – три группы Troufion'ов и одна Psychos. Захватите танк, расположенный слева и пошлите его на захват флага, контролирующего завод по производству танков. Поставьте его на защиту развилки дороги в середине левого края карты. Отсюда его можно переместить в центр, если это будет необходимо.

Захватите и удерживайте центральную территорию. Создайте несколько команд Psychos для захвата территории, расположенной слева от центра. Не оставляйте без присмотра пушку Gatling, поставьте две-три группы роботов для обеспечения максимальной защиты в правом нижнем углу карты. Ведь компьютер может атаковать справа, если вы захватите центр.

Потом беритесь за крепость компьютерного противника.

Планета вулканов

Пятый уровень – Hot Nuts

Большая лавовая река разделяет поле боя на две части. Перемещаться можно только по дорогам, расположенным по краям. Игрок должен, атакуя один путь, защищать другой.

Вам приданы две группы Grant'ов и две Psychos. Возьмите два танка, один из которых расположен севернее, а другой – южнее вашего форта. Пусть Lt. Tank защищает верхнюю часть карты от нападения роботов.

Как можно скорее пошлите другой танк и несколько отрядов роботов к середине нижнего края карты. Захватите фабрику по производству роботов, расположенную внизу. Это очень важный объект, так как здесь можно производить новых роботов – Tough'ов.

Возьмите под свой контроль центральную территорию, если компьютер уберет оттуда всю защиту или оставит лишь пару отрядов солдат.

Ваш противник часто оставляет без прикрытия территорию к югу от его форта (в нижней левой части карты). Не упустите момент и захватите эту территорию.

Затем нападайте всеми силами на форт противника.

Шестой уровень – Sooty Bolts

На этом уровне имеется три пути, по которым можно атаковать противника. Впервые вам будет доступно производство Med. Tank.

Под вашим командованием находятся отряд Troufion'ов, два Psychos и один Lt. Tank.

С помощью своей армии сразу захватите территорию под вашим фортом. Там находится фабрика. Начните на ней производство роботов для ее охраны, а также для нападения.

В правом нижнем углу карты с помощью гранат, которые лежат рядом, взорвите скалу.

Посадите своего пилота в Lt. Tank, расположенный слева. Дайте команду ему и всем вашим силам нападать на территорию завода, находящийся под вашим радаром. Через некоторое время попытайтесь захватить вражеский завод по производству танков (но с этим не стоит спешить).

Постройте группу Tereur'ов для захвата центральной территории. Затем захватите часто остающийся без присмотра завод противника справа от его же форта, а потом и сам форт.

Седьмой уровень – Piro Tehnics

Между двумя фронтами пролегает центральная дорога. С двух сторон ее окружает нагромождение скал, в которых вы можете обнаружить различные боеприпасы и юниты. За горами расположено несколько заводов. По дороге можно достичь завод, расположенный в центре. По бокам существуют другие пути к цели, заблокированные горами, которые, впрочем, можно уничтожить.

Вы начинаете миссию, имея в распоряжении две группы Troufion'ов, одну – Tough'ов и один Lt. Tank. Направьте своих роботов к флагу территории, расположенной у середины левого края карты. Захватите там Lt. Tank.

Для защиты дороги в районе, расположенном прямо под центральной территорией лучше всего использовать Med. Tank. Возьмите ваших Tough'ов и пошлите их в центр карты для захвата территории, на которой расположен радар. Сосредоточьтесь на одной задаче: захватить территорию либо справа, либо слева, одновременно атакуя по центру – и крепость противника будет обречена.

Восьмой уровень – Motten Kombat

По всей карте разбросаны неуправляемые (ничьи) боевые единицы. Нужно успеть захватить их больше, чем захватит противник.

Самое важное – захватить и защищать центр карты, тот участок, где расположена фабрика по производству танков. Уничтожая мосты, вы лишите врага возможности проникнуть на большую часть территории.

В начале у вас имеется три команды: две Psychos и одна Tough'ов. Постарайтесь сразу захватить центральную территорию, а также пушку Gatling, которая сможет защитить ваш флаг и мост в середине карты. При необходимости с помощью этой пушки можно взорвать мост.

Поставьте ваш Med. Tank к середине правого края карты. После того, как танки противника окажутся на мосту, уничтожьте его. Таким образом, в дальнейшем вы сможете послать свой Med. Tank на штурм центральной территории вместо того, чтобы защищать им переправу.

Соберите как можно больше войск в центре и с помощью снайперов уничтожьте защиту вражеского форта, которая находится чуть ниже самого форта. Или же вы можете уничтожить этот форт с помощью артиллерии Tough'ов.

Планета ледников

Девятый уровень – Slippery Jim

Некоторые из островов соединены с материком перевалами, но для захвата остальных требуются роботы: они умеют плавать. Поэтому становится очень важным захват и защита фабрики по производству роботов.

Ваши силы состоят из трех групп Psychos, двух Tough'ов и одного Med. Tank'а. Пошлите отряды роботов для захвата пушки Gatling, джипа и центральной территории, расположенной перед вашим фортом.

Направьте Med. Tank в центральный район для защиты от нападающих роботов противника. Возьмите Lt. Tank из правого нижнего угла карты и поставьте его охранять два моста на территории левее центра карты. С его помощью станет возможна расправа с роботами, которых производит вражеская фабрика у левого края карты. В случае необходимости можно взорвать мост.

Пошлите отряд роботов на захват территории в правом нижнем углу и хорошо защищайте ее: компьютер любит нападать именно с этой стороны.

Не спешите захватить территорию по правую руку от вас. Компьютер защищает ее, используя свой Med. Tank.

Завершить миссию позволит ваша атака на форт противника.

Десятый уровень – The Wall

Поле битвы покрыто водой. В середине карты расположена стена, разделяющая уровень. В ней придется сделать проход, чтобы попасть к заводам. Необходимо удерживать в своих руках центр этой стены.

Вам дается три группы Psychos, две – Tough'ов и один Med. Tank.

Ваша первая задача – захват центра и прилегающей к нему территории. Взорвите горы в центре карты, чтобы ваши силы могли спокойно перемещается с одной половины карты в другую. Внимательно следите за перемещением войск оппонента, который будет стараться захватить территорию справа от вашего форта, чуть ниже центра карты (возле радара).

Создайте роботов (особенно Tereur'ов) для защиты центрального флага. Потом смело нападайте на форт оппонента.

Одиннадцатый уровень – Chilly Willy

Форт, принадлежащий противнику, расположен на острове, окруженном водой и защищенном пушками. Существуют два прохода к нему, один идет через мост. Если уничтожить его, вы будете ограничены в выборе тактики.

Форт игрока расположен на открытой местности, поэтому доступен атакам с любой стороны.

В начале у вас один отряд Psychos, два – Tough'ов и Tereur'ов и один Med. Tank.

Посадите своих военных роботов в UTB, находящийся к юго-востоку от форта. С помощью Med. Tank'а постарайтесь захватить и удержать основную территорию, расположенную над фортом.

Пошлите своих роботов вниз, на территорию, расположенную в левом нижнем углу карты. На их пути встретится танк, который они захватят. Отправьте их вверх по дороге, находящейся слева.

Команду роботов в UTB можно использовать двумя различными способами. Либо отправьте их на штурм танка, защищающего остальную территорию, либо поставьте слева от вашего форта для его защиты.

Сборка UTB в вашем форте параллельно со сборкой Tough'ов на фабрике, расположенной справа, происходит быстрее сборки одного Med. Tank, а эффективность у них практически одинаковая. Поэтому связка UTB + Tough предпочтительнее.

Всегда оставляйте хотя бы один юнит для защиты вашего форта.

Подготовившись, начинайте штурм чужого форта.

Двенадцатый уровень – Heavy Metal

Игрок и его компьютерный оппонент разделены многочисленными горизонтальными рядами гор. Дорога слишком извилиста и неудобна для быстрого передвижения войск. Для победы важно захватить открытое пространство в центре.

Вы начинаете уровень с тремя отрядами Psychos, двумя – Tough'ов и одним Pyro.

Одновременно с захватом территории справа и слева от своего форта игрок должен как можно быстрей захватить технику, стоящую на дороге выше вашего форта. Отправьте эту технику на завоевание других территорий.

Следите за передвижениями противника и время от времени направляйте технику на обуздание его атак. Главное внимание уделяйте вражеским Med. Tank. Если хватит времени, уничтожьте или захватите фабрику по производству танков в правом среднем углу карты. Для этого взорвите горы, расположенные прямо под ней.

В начале миссии не тратьте время на создание мощной техники.

Небольшой группой снимите все пушки на форте противника, а потом пусть ваши люди бегут в форт и взрывают его.

Планета джунглей

Тринадцатый уровень – Hot and Steamy

Впервые на карте появляются пропасти, которые делают некоторые участки недоступными. Кроме того, на этом уровне обитают крокодилы, которые, вылезая из болота, кушают ваших роботов. Оба форта противника расположены на правой стороне карты.

Ключом к успеху служит правильное распределение военных ресурсов между путями наступления.

В начале миссии у вас один Med. Tank, два отряда Psychos и по одному отряду Tough'ов, Tereur'ов, Laser'ов.

Напрвьте ваш Med. Tank направо для расчистки пути роботам через скалы и для уничтожения пушки Obusier. Она выстрелит в вас – и первый выстрел этой пушки попадет в скалы, расчищая вам проход.

После уничтожения пушки захватите флаг этой территориии. Возьмите отряды Laser'ов и Tireur'ов для захвата центральной территории и поставьте UTB на защиту.

Med. Tank поставьте на дорогу ниже центра. Обеспечьте хорошей защитой военный завод в левом нижнем углу карты.

Возьмите свой Med. Tank и поставьте его с правой стороны дороги. Ремонтируйте после разборок с войсками противника.

С самого начала создайте отряды Laser'ов и Snip'ов на центральной фабрике для атаки на форт противника.

Четырнадцатый уровень – Restoration

В игре впервые появится Grue – юнит, ремонтирующий многие разрушенные мосты, в том числе самый важный (перед фортом).

Поэтому сразу захватите Grue – он находится правее вашего форта.

Вам даются две группы Psychos, две группы Tough'ов, одна группа Sriner'ов, один UTB и один Lt. Tank. Захватите кран как можно быстрее и почините мост перед вашим фортом. Взорвите вражеский танк по другую сторону горы, окружающей вашу фабрику в центре карты. Возьмите ничью пушку справа от вас под свой контроль (направив к ней своих роботов).

С помощью этой пушки уничтожьте ближайшие скалы, это позволит вам обеспечить защиту дороги.

Если вы заметили, что компьютер посылает свои войска по правой дороге и в центре карты, пошлите им навстречу ваши силы для отражения натиска.

Поставьте на охрану флага ваш танк слева от ремонтной мастерской. Пошлите Tough'ов или танк для захвата или уничтожения военного завода противника, который находится чуть ниже моста в левой части карты. Затем атакуйте форт противника.

Пятнадцатый уровень – Swamp Ferev

Форты расположены близко друг к другу. Их разделяют только болотная жижа да разрушенный мост. Для победы необходимо захватить либо правую, либо левую сторону карты.

Обеспечьте хорошую защиту форта. Компьютер починит мост и будет стараться разгромить ваш форт.

У вас имеются три команды Psychos, UTB, Med. Tank и один джип. Убейте или захватите любые силы противника своим UTB. Возьмите под свой контроль флаги правее и ниже вашего форта.

Силы, оставшиеся после этого захвата, верните на охрану острова. Захватите территорию, расположенную в левом нижнем углу карты. Потом захватите Grue для починки моста, расположенного правее вашего форта. С помощью роботов захватите второй флаг справа от своего форта.

Накопив сил, нападайте на форт врага.

Шестнадцатый уровень – Light Brigade

Между вашим фортом и фортом противника лежит хорошо охраняемая дорога. Обходной путь, по бокам карты, тоже нелегок.

Игроку придется уничтожить все средства обороны на выбранной им дороге. Компьютер часто посылает новенькие UTB на главную дорогу, планируя скорое нападение на ваш форт. Вам нужно своевременно уничтожать UTB.

Первоначально у вас имеется небольшое войско, состоящее из двух групп Psychos, одной – Tough'ов, одной – Tereur'ов, одного UTB и одного Med. Tank'а.

Дайте своему UTB команду на захват территории перед фортом и на предотвращение атак противника по центральной дороге. После захвата этого района необходимо получить контроль над территорией справа, на которой работает завод, производящий роботов.

С помощью Tereur'ов или Laser'ов уничтожьте вражескую пушку Gatling, защищающий флаг на острове.

Произведя пять-семь танков, разнесите форт противника.

Планета городов

Семнадцатый уровень – Car Park

Уровень разделен рекой на две части. В самом низу (на юге) много ничьей техники, но в начале миссии у вас слишком мало роботов, чтобы захватить это добро. Однако постарайтесь урвать себе хотя бы часть этой техники и переместите ее в центр карты для отражения атак противника.

Вначале у вас имеется несколько отрядов Tereur'ов, два Med. Tank'а, два Lt. Tank'а и один джип. С помощью быстро передвигающей техники достигните острова с техникой и захватите всё, что можете, а также саму эту территорию. Настройте свои фабрики на производство роботов и захватите оставшуюся технику.

С помощью танков защищайте две дороги, находящиеся в середине карты.

Используя мощную технику, начните атаку с этих дорог на зоны противника. Следите, чтобы роботы противника не украли вашу технику. После захвата всей техники постройте Tough'ов и посадите их в UTB. А потом всей армадой атакуйте территорию врага.

Пройти этот этап можно и по-другому – быстро, но сложно. Направьте все силы на завоевание техники, находящейся на нижней половине территории противника. Попутно разбивайте и завоевывайте эти нижние территории для захвата техники и дальше.

Направьте роботов с самой нижней фабрики на завоевание других нижних участков, где базируется еще не захваченная техника. Дайте команду фабрике, которая находится ниже вашего форта, на производство роботов, вооруженных лазерами. Они нужны вам для обороны форта. А форт настройте на производство самых сильных танков. Когда вы захватите всю технику в нижней части территории противника, объедините ее с техникой справа. С помощью крана почините мост, проведите технику по этому мосту и сразу нападайте на форт.

Восемнадцатый уровень – Bridge Game

Форты расположены недалеко друг от друга. Их связывают три разрушенных моста. Справа и слева находятся закрытые территории с фабриками и военными заводами.

Опасайтесь роботов и техники противника, посланной через мосты на ваш форт.

Вам даны по одному отряду Psychos, Tough'ов, Tereur'ов, Pyro, Laser'ов, один UTB, один Med. Tank и один Lt. Tank. Оставьте несколько боевых единиц для разрушения мостов. Мосты будут оставаться разрушенными до тех пор, пока вы сами не захотите их починить. Создайте еще несколько юнитов для этой же цели.

Разделите войска и направьте их захватывать территории справа и слева от вашего форта. В левом нижнем углу карты почините мост с помощью Grue. Затем перебросьте Grue к своему форту.

Создайте две мощные армии для нападения на форт противника с двух сторон. А небольшой отряд пусть заставит компьютер сосредоточиться на усилении обороны форта.

Девятнадцатый уровень – Mayhem

Большой участок карты отделён от противника с двух сторон. Единственный путь к противнику лежит через открытую центральную часть.

Атака через реку (из левого верхнего угла карты в правый нижний) даст вам определенные преимущества.

В вашем распоряжении находятся один отряд Tough'ов, три отряда Tereur'ов, один отряд Laser'ов, один UTB, один Med. Tank и один Lt. Tank.

Чтобы захватить всю левую территорию, возьмите несколько роботов и один Med. Tank, который находится на левой дороге, вверху. Поставьте Med. Tank на развилке дорог для сдерживания атак тяжелой техники противника.

Дайте команду своим роботам идти в нижнюю часть карты. Там они захватят Lt. Tank.

Поставьте ваш UTB на защиту флага, который находится около нижнего радара.

Пошлите своих роботов по диагонали от вашего форта, чтобы они забрали там всю технику.

Направьте ваш UTB вверх, используя для поддержки недавно захваченные юниты. Необходимо стать хозяином военного завода. Там вы подберете неплохие боезапасы. По диагонали от этого завода нападите на другой завод, чтобы захватить его.

Пошлите роботов на захват территории выше и правее вашего радара. Тут вам понадобятся снайперы.

Постарайтесь, сохраняя темпы наступления, продвинуться по правому краю карты и дальше. Этот штурм можно поддерживать техникой. Набрав достаточно техники, атакуйте форт.

Другой способ одержать победу – сразу напасть на форт противника, используя всю имеющуюся у вас технику.

Двадцатый уровень – Z

Вам предстоит захватить как можно больше территорий, чтобы ваши заводы работали эффективней. Для облегчения победы необходимо захватить UTB. Установка M. Missile Launcher находится в левом верхнем углу карты или в правом нижнем.

Ваши силы насчитывают две группы Psychos, одну группу Tough'ов, одну группу Tereur'ов, один Med. Tank и один Lt. Tank.

Продвигайтесь по левому краю карты через горы. По дороге захватите UTB в верхнем левом углу карты и M. Missile Launcher (чуть ниже UTB).

Направьте захваченную технику на защиту дороги справа. Дайте команду роботам на захват двух прилегающих справа территорий. С помощью Grue почините мосты правее вашего форта и чуть выше этого моста.

Используя танк, уничтожьте мост, находящийся правее недавно восстановленного вами моста.

После этого теракта противнику придется долгой дорогой добираться до вашего форта.

Постройте хорошую защиту около второго отремонтированного вами моста. Компьютер почти всегда нападает именно там.

Не дайте оппоненту починить мост на развилке (на маленьком острове). Или же взорвите этот мост, когда танк противника въедет на него.

С огромным количеством накопленной техники разбейте оборону противника и взорвите его форт.

Секреты

На некоторых уровнях ваш форт и форт противника находятся рядом. Для быстрой победы в этом случае достаточно сразу напасть на форт противника всеми силами.

Противник всю свою мощь направляет на завоевание территорий и оставляет в форте в лучшем случае лишь два-три отряда. После вашей атаки противник потеряет свой форт, а вы сразу перейдете на другой уровень.

Еще одна хитрость базируется на «халатности» компьютера. Даже если вход в форт охраняется танками или другими войсками, цитадель противника все равно можно уничтожить, даже не проникая внутрь. Просто обстреливайте форт, пока вся его охрана удалена от вас более, чем на расстояние выстрела. Сильные войска (танки и ракетницы) смогут таким манером достаточно быстро разнести весь форт.

Пароли уровней игры

Пароли вводятся в опции «Mot de Passe».

2 – ■, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖
3 – ■, ✖, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ●
4 – ■, ▲, ✖, ●, ●, ▲, ✖, ●
5 – ✖, ●, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ●
6 – ■, ●, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ●
7 – ✖, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●
8 – ✖, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ✖
9 – ●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■, ●
10 – ●, ▲, ●, ●, ■, ▲, ✖, ●
11 – ✖, ■, ●, ✖, ✖, ■, ■, ●
12 – ✖, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ■, ●
13 – ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●
14 – ■, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■
15 – ■, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●
16 – ●, ✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ✖
17 – ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●, ■
18 – ■, ●, ■, ✖, ✖, ●, ●, ▲
19 – ✖, ●, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ●
20 – ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ●

Zero Devide

Разработчик Zoom
Жанр поединки

Игрой замечательно используются возможности PlayStation по созданию прозрачных фигур.
Любопытны падения с ринга.
Ваш боец может уцепиться за ограждение, а когда неосторожный противник приблизится – сделать резкий рывок обратно на ринг и одновременно нанести удар.

Выбор уровня игры

Если ваше общее игровое время составит более трех часов, то при возвращении на титульный экран вы услышите возглас «Wow!» и сможете теперь на экране «Vs» выбирать любую из битв.

Сражения с «боссами»

Чтобы сразиться с «боссом» XTAL, вы должны сыграть всю игру со всеми восемью персонажами, включая ZULU, без «продолжений».

Чтобы сразиться с NECO, сыграйте со всеми восемью персонажами без «продолжений», а когда сверху спустится знасок «босса» XTAL, ужерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, нажмите **SELECT** и затем **START**. На экране будет написано «XTAL», но в действительности состоится сражение с NECO.

Призовая игра

Отыграв в совокупности 100 часов, переведите курсор в опциях на «Match Point» и, удерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, нажмите ↓. В углу экрана должны появится слова «Shadow Obj».

Начните игру. Опция «Shadow Obj» позволит вам играть с персонажами, выполненными в необычной графической манере. Исчезнет задний план. Но главное – скорость возрастет в несколько раз!

Чтобы вернуться к обычной игре, выделите «Match Point» и, удерживая **L1** + **L2** + **R1** + **R2**, снова нажмите ↓.

Спрятанная игра «Phalanx»

При появлении логотипа «Zoom» нажмите и удерживайте на втором контроллере **SELECT** + **START**. Вскоре появится заставка спрятанной игры.

Содержание

2-Xtreme 4
Abe's Oddysee 4
Ace Combat (Air Combat) 7
Ace Combat 2 8
Actua Soccer 10
AD&D Iron & Blood Warriors of Ravenloft 10
Adidas Power Soccer International '97 11
Adventures of Lomax 12
Agile Warrior (F-111) 12
Alien Trilogy 14
Andretti Racing 16
Area 51 16
Armored Core 16
Assault Rigs 17
Auto Destruct 18
Athlete Kings 19
Ball Blaser Champions 19
Bases Loaded '96: Double Header 20
Batman Forever: the Arcade Game 20
Battle Arena Toshinden 21
Battle Arena Toshinden 2 25
Battle Arena Toshinden 3 30
Battle Stations 41
Beyond the Beyond 41
Black Dawn 41
Blam! Machinehead 42
Blast Chamber 42
Blazing Dragons 43
Blood Omen: Legacy of Kain 43
Bogey: Dead 6 47
Brahma Force 48
Brain Dead 13 49
Bravo Air Race 54
Broken Helix 54
Bubble Bobble 54
Bubsy 3D 56
Burning Road 56
Bushido Blade 57

Bust-a-Move 2: the Arcade 57
Buster Brothers Collection 58
Carnage Heart 58
Casper 59
Castlevania 4 (Castlevania: Symphony of the Night) 61
Cheesy 61
Chronicles of the Sword 62
City of Lost Children (the) 62
Codename: Tenka (Lifeforce Tenka) 66
College Slam 66
Colony Wars 66
Command & Conquer 67
Command & Conquer: Red Alert 71
Contra: Legacy of War 81
Cool Boarders 81
Crash Bandicoot 81
Creature Shock 83
Crime Crackers 84
Criticom 84
Croc Legend of the Gobbos 85
Crow: City of Angels 89
Crusader: No Remorse 90
Cyberia 90
Cyber Sled 91
Cyber Speed 91
Dark Forces 91
Defcon 5 92
Depth 93
Descent 93
Descent Maximum 94
Destruction Derby 96
Destruction Derby 2 96
Die Hard Trilogy 97
Disruptor 99
Doom 99
Dragon Ball 102
Duke Nukem 3D: Total Meltdown 102
Dynasty Warriors 104
Epidemic 105
Excalibur 2555 AD 105
Exhumed 108
Extreme Games 109

Fade to Black 110
Felony 11-79 112
FIFA International Soccer '96 112
FIFA International Soccer '97 113
FIFA International Soccer '98 113
Fighting Force 114
Final Doom 114
Final Fantasy 7 116
Firestorm: Thunder Hawk 2 120
Formula-1: Championship Edition 120
Frogger 123
Galaxian 3 126
Genko Suikoden (Suikoden) 127
Gex 127
Ghost in the Shell 136
Goal Storm '97 136
G-Police 136
Grand Theft Auto 144
Grid Run (Gridrunner) 148
Gunners' Heaven 148
Gunship 2000 149
Hardcore 4 x 4 149
Herc's Adventures 151
Hercules 154
Hive (the) 156
Impact Racing 157
In the Hunt 159
Incredible Hulk (the) 159
Independence Day 159
International Superstar Soccer 160
International Track and Field 160
Iron Man: Manovar 162
Iron & Blood Warriors of Ravenloft (AD&D) 162
Jet Moto (Jet Rider) 163
Jet Moto 2 (Jet Rider 2) 164
Johnny Bazookatone 165
J–League Winning 11 165
Jumping Flash 165
Jumping Flash 2 166
Jupiter Strike 172
Kileak the Blood 172
King of Fighters '95 (the) 175

King of Fighters '96 (the) 176
King's Field 176
King's Field 2 177
Krazy Ivan 177
League of Pain 179
Lemmings 3D 179
Lethal Enforces 180
Lifeforce Tenka 180
Loaded 180
Lone Soldier 181
Lost Vikings 2 182
Lost World (the) 182
Machinehead 183
Machine Hunter 184
Magic Carpet 184
Makeruna Makendo 2 190
Marvel Super Heroes 190
Masters of Teräs Käsi (Star Wars) 192
MDK (Murder, Death, Kill) 193
Mech Warrior 2 198
Micro Machines 3 198
Mobile Suin Gundam 199
Monster Trucks 199
Mortal Kombat 3 199
Mortal Kombat Trilogy 200
Mortal Kombat Mithologies Sub Zero (Sub Zero Mithologies) 201
Moto Racer 207
Motor Toon Grand Prix 208
Motor Toon Grand Prix 2 208
Namco Museum 1 209
Namco Museum 2 209
Namco Museum 3 210
Namco Museum 4 210
Nanotek Warrior 210
NASCAR Racing '96 212
NBA Shoot Out '97 213
Need for Speed (the) 213
Need for Speed 2 214
New Japan Pro Wrestling 215
NHL '98 216
Nightmare Creatures 216
Norse by Norsewest (Lost Vikings 2; The Return od the Lost Vikings) ... 221

Novastorm 222
Nuclear Strike 222
Off World Interceptor 229
Ogre Battle 229
Olympic Summer Games 230
Overblood 230
Pandemonium 234
Pandemonium 2 236
Parodius Deluxe Pack 237
Peak Performance 237
Perfect Weapon 238
PGA Tour '97 238
Philisoma 238
Pit Ball 239
PO'ed 239
Pop 'n' Twin Deluxe Pack 240
Porsche Challenge 240
Power Instinct 2 244
Power Move Pro-Wrestling 244
Power Slave 244
Primal Rage 244
Pro Pinball 245
Project Overkill 245
Puzzle Bobble 2 246
Puzzle Fighter 2 Turbo (Super) 246
Rage Racer 247
Raiden Project (the) 250
Rally Cross 250
Raven Project (the) 251
Rayman 251
Raystorm 255
Ray Tracers 256
Rapid Racer (Felony 11-79) 256
Rebel Assault (Star Wars: Rebel Assault) 256
Rebel Assault 2 (Star Wars: Rebel Assault 2) 256
Red Alert 257
Re-Loaded 257
Resident Evil 257
Resident Evil 2 271
Return Fire 281
Revolution X 282
Ridge Racer 283

Rise 2 Resurrection 283
Riven (The Sequel to Myst) 283
Road Rash 288
Robo Pit 289
Robotron X 289
Rosco McQueen 290
Runabout 293
Rush Hour 294
Samurai Showdown RPG 294
Sexy Parodius 294
Shanghai Triple Threat 294
Shellshock 295
Shipwreckers! 295
Shockwave Assault 298
Sim City 2000 298
Skeleton Warriors 301
Slamscape 301
Slam 'n' Jam '96 302
Snatcher 302
Soul Edge (Soul Blade) 302
Soviet Strike 316
Space Griffon 318
Space Hulk 318
Space Jam 324
Speedster 324
Spider 325
Spot Goes to Hollywood 326
Starblade Alpha 326
Starfighter 3000 326
Star Gladiator: Final Crusade 326
Star Wars: Masters of Teräs Käsi 328
Star Wars: Rebel Assault 328
Street Fighter Alpha 328
Street Racer 329
Suikoden 329
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 329
Syndicate Wars 329
Tekken 2 331
Tekken 3 348
Tempest X3 349
Ten Pin Alley 350
Tenka 350

Test Drive: Off-Road 350
Test Drive 4 351
Tetris Plus 354
Theme Park 354
Thunder Hawk 2 (Firestorm) 357
Tiger Shark 358
Time Commando 359
Time Crisis 359
Tobal 1 360
Tobal 2 361
Tokio Highway Battle 362
Tomb Raider 362
Tomb Raider 2 368
Top Gun: Fire at Will 392
Total Eclipse Turbo 392
Trash It 394
Triple Play '97 400
Tunnel B1 400
Twisted Metal 400
Twisted Metal 2 401
Vandal Hearts 404
Victory Boxing 404
View Point 405
V–Rally 406
V–Tennis 409
War Gods 409
Warcraft 2 414
Warhawk 421
Wild Arms 422
Williams Arcade's Greatest Hits 436
Wing Commander 4 437
Winning Eleven (J–League Winning 11) 437
Wipeout 2097 (Wipeout XL) 437
Worms 438
WWF: In Your House 439
WWF: Wrestlemania 440
X2 440
X–COM: Terror from the Deep 441
Xevious 3D 462
Z 463
Zero Devide 472

ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ ИГР • КОДЫ • ПАРОЛИ • СЕКРЕТЫ • СОВЕТЫ



№1 '97

черно-белый, 160 стр.

Carmageddon
Enemy Nations
Interstate '76
KKnD
MDK
Moto Racer
Need for Speed 2
Outlaws
Overblood
Redneck Rampage
The City of Lost Children
Theme Hospital
Wild Arms
X-Wing vs. TIE Fighter

№2 '97

цветной, 96 стр.

Ace Combat 2
Battle Arena Toshinden 3
Command & Conquer
Excalibur 2555 AD
Final Doom
Herc's Adventures
Hercules, Kileak the Blood
Nanotek Warrior
Norse by Norsewest
Pandemonium
Porsche Challenge
Sim City 2000
The Lost World
Theme Park, Tiger Shark
V-Rally, War Gods
Warcraft, X-COM



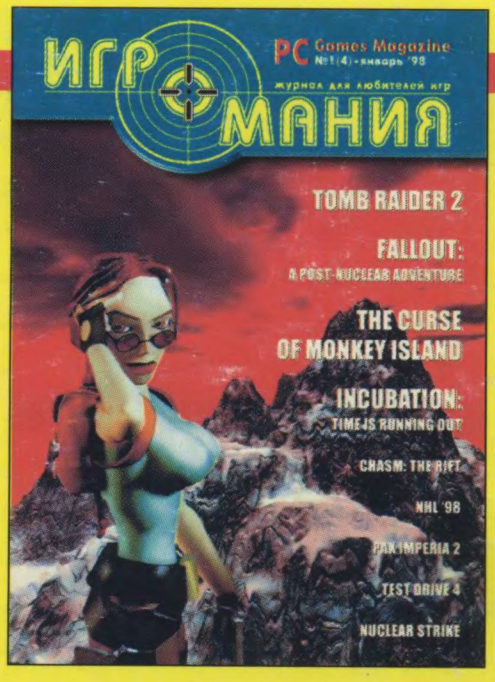


№3 '97

цветной, 96 стр.

Dark Colony
Dark Forces 2: Jedi Knight
Dungeon Keeper
GT Racing '97
Little Big Adventure 2
Magic: the Gathering
Panzer General 2
War Inc.

ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ ИГР • КОДЫ • ПАРОЛИ • СЕКРЕТЫ • СОВЕТЫ



№1(4) '98

цветной, 96 стр.

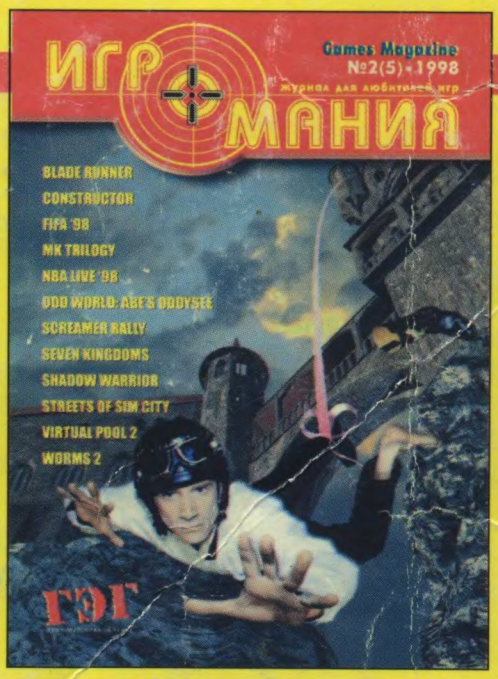
Chasm: The Rift
Fallout: A Post-Nuclear Adventure
Incubation: Times Is Running Out
The Curse of Monkey Island
NHL '98
Nuclear Strike
Pax Imperia 2: Eminent Domain
Test Drive 4
Tomb Raider 2

№2(5) '98

цветной, 128 стр.

Blade Runner
Constructor
Worms 2
FIFA '98
Odd World: Abe's Oddysee
Screamer Rally
Seven Kingdoms
Shadow Warrior
Streets of Sim City
Virtual Pool 2

ГЭГ: Отвязное Приключение



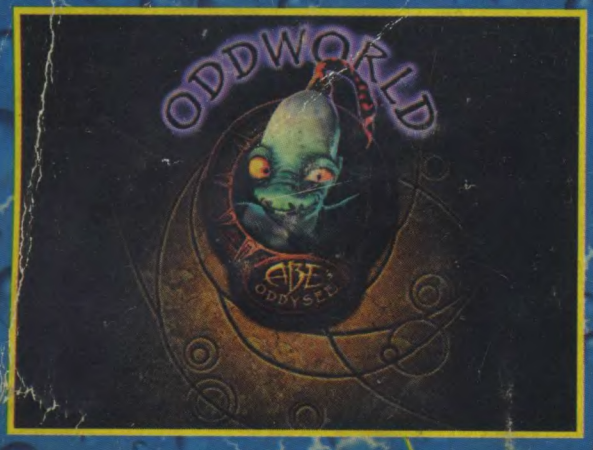


№3(6) '98

цветной, 128 стр.

Age of Empires
Carmageddon: Splat Pack
Diablo: Hellfire
Grand Theft Auto
Ignition
Lords of Magic
Men In Black
Quake II
Riven: The Sequel To Myst
Wing Commander: Prophecy

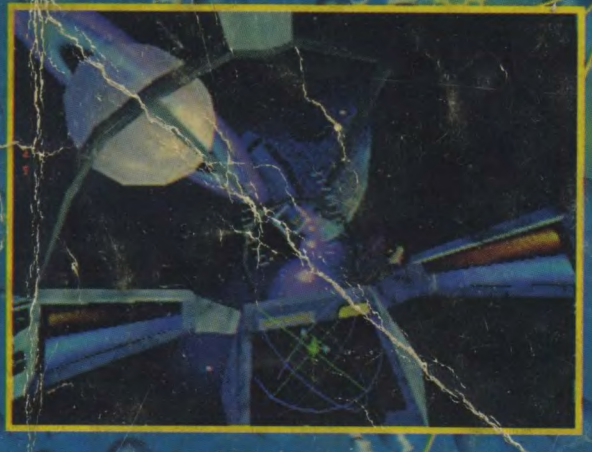
Розовая Пантера


ODDWORLD
ABE
ODDYSEE


[ALERT]








SECURITY CODED NO. 2



