

DENDY



7000

ОПИСАНИЙ И СЕКРЕТОВ

TRICKS

СТРАНА ИГР DENDY

100% DENDY

**7000
описаний и
секретов**

**Обзоры, коды, пароли,
секреты, полезные советы,
стратегия прохождения игр.**

Москва

Несанкционированное копирование издания или его частей влечет за собой правовую ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Издание посвящено играм для одной из наиболее популярных у нас в стране 8-ми битной телевизионной приставки - **DENDY**. Приведена **обширная коллекция кодов и паролей**, вводимых с помощью кнопок джойстика, а также **описаний, секретов, советов, подсказок, стратегий и полных прохождений игр**. Этот журнал по сути дела, энциклопедия игр для DENDY, поскольку включает в себя информацию по подавляющему количеству игр, продающихся у нас в стране.

Издание рассчитано на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает игровую платформу, до тех кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником DENDY.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует (Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.1997)

Отпечатано с готовых диапозитивов.
Формат 70x100/16. Печать офсетная.
Цена договорная.

ОТ РЕДАКЦИИ

Предлагаемая Вашему вниманию книга **"DENDY 5000 описаний и секретов"** позволит решить две весьма часто возникающие проблемы: во-первых собрать качественную персональную коллекцию игр, учитывая Ваши игровые предпочтения, во-вторых успешно проходить приобретенные игры, испытывая минимальные трудности.

В книгу включены сотни "отборных" кодов паролей секретов, игровых советов и подсказок, прохождений, которые не позволят Вам испытать горькое ощущение беспомощности, даже в самых экстремальных игровых ситуациях.

Еще один момент на котором хотелось бы остановиться. При разработке данной книги особое внимание было обращено на игры реально продающиеся на нашем рынке. Поэтим играм, по максимуму, приведены коды, пароли, подсказки, советы и т.д. А для большинства игр,

являющихся несомненными лидерами продаж, приведены полные прохождения, подробные стратегии поведения в различных игровых ситуациях.

И последнее замечание, связанное с системой обозначений, использованных в серии.

LEFT - кнопка влево на D-pad.

RIGHT - кнопка вправо на D-pad.

UP - кнопка вверх на D-pad.

DOWN - кнопка вниз на D-pad.

FORWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа вперед.

TOWARD, BACK, BACKWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа назад.

Надеемся, что эта книга будет полезна всем, кто увлекается видеоиграми.

Для тех кто серьезно интересуется видеоиграми предлагаем книги, которые можно заказать по почте.

Издательство разрабатывает и выпускает серию энциклопедий, посвященных играм для различных типов приставок. Каждый выпуск этой серии содержит практически всеобъемлющую информацию, необходимую каждому игроку:

Издания для DENDY.

DENDY 5000 описаний и секретов

DENDY 9000 описаний и секретов

Издания для SEGA Mega Drive II/Genesis.

SEGA 15000 описаний и секретов

SEGA Лучшие коды и секреты

Вся SEGA в кармане

SEGA в подарок

Издания для SEGA Dreamcast.

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD ЛУЧШИЕ ИГРЫ для DREAMCAST (в 2-х томах) том 1

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD ЛУЧШИЕ ИГРЫ для DREAMCAST (в 2-х томах) том 2

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD БОЛЬШАЯ КНИГА КОДОВ и СЕКРЕТОВ для DREAMCAST

Издания для SONY PlayStation 1.

СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 27, 29, 30

СТРАНА PLAYSTATION/СЕКРЕТЫ 18

СТРАНА PLAYSTATION/Большая книга кодов (издание 8)

СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА КВЕСТОВ (издание 5)

СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 1160 игр

СТРАНА PLAYSTATION/МИССИЯ ВЫПОЛНИМА!

СТРАНА PLAYSTATION/ БОЛЬШАЯ КНИГА МНОГОСЕРИЙНЫХ ХИТОВ

СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА СТРАТЕГИЙ

СТРАНА PLAYSTATION/МАГИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ

СТРАНА PLAYSTATION/СКРЫТОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

СТРАНА PLAYSTATION/МАСТЕР-КЛАСС

Издания для SONY PlayStation 2.

СТРАНА PLAYSTATION 2/Большая книга кодов PS2 (издание 2)

СТРАНА PLAYSTATION 2/TRICKS GOLD PS2 выпуск 4, 5, 6, 7

СТРАНА PLAYSTATION 2/TRICKS GOLD PS2 выпуск 8 Подборка прохождений игр-хитов вышедших в самое последнее время на PS2, X-BOX, PC.

Издания для Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE 500 игр

Издания для персонального компьютера.

PC Express вып. SPH (прохождение трех хитовых игр + коллекция кодов)

PC Express вып. MFF (прохождение трех хитовых игр + коллекция кодов)

8 EYES

* **Правильный порядок прохождения игры.**

Чтобы победить финального босса, необходимо пройти игру в следующем порядке: Spain, Egypt, Italy, India, Africa, Germany и Arabia.

* **Правильное расположения драгоценных камней.**

В конце игры разместите драгоценные камни в следующем порядке: yellow (желтый), white (белый), green (зеленый), orange (оранжевый), blue (голубой), purple (фиолетовый), red (красный) и black (черный).

* **Пароли**

(Quest 1 / Quest 2 / Quest 3)

Начало

(none)

Spain завершен

TAXANTAXAN

FINALSTAGE

A1AACACDJB

FGBACAADLB

OGCACAADFC

Egypt завершен

LBAICICBLC

LOBICAABPC

ICCICAABVC

Italy завершен

KIAKCKCCGD

ECBKCAACPB

BKCKCAACFC

India завершен

LCAOCOCGND

FHBOCAAGNC

KDCOCAAGPC

Africa завершен

MCAOGOGEEE

IABOGAAELC

GDCOGAAENC

Germany завершен

NAAONONAVE

BIVONAAAJC

NPCONAAAND

Arabia завершен

HLARHRRHPE

EBVRHAANNC

PLCRHAANDE

Дом Ruth завершен

JVAPRRHPRHF

CFBPPAAPPD

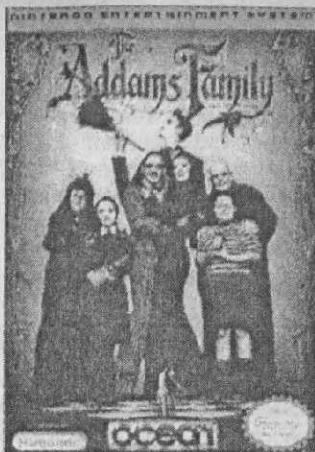
KHCPRAAPKE

Финал

ONAPRRMBPFF

СКВРРАAPEE

GBCRHAANAD

**ADDAMS FAMILY, THE**

Семейство Аддамс было похищено, и чтобы спасти свой дом и имущество от мерзкого адвоката Тулли Алфорда (Tully Alford), который к несчастью был их семейным адвокатом и мечтает захватить все их богатство и имущество, Мортисиа (Morticia), Ларч (Lurch), Гренни (Granny), Пагсли (Pagsley) и Велнесдей (Wednesday) отправились к нему в дом, чтобы урезонить совершенно ошалевшего адвоката и привести его хоть немного в чувство. Но когда глава семейства Гомес (Gomez) появляется дома, то обнаруживает, что все его родные и близкие исчезли.

Теперь, естественно, Гомесу необходимо спасти своих любимых, свой дом, свое имущество и богатство. Однако, чтобы спасти похищенных, понадобятся деньги, и очень много. К счастью, в различных частях дома можно отыскать приличные денежки, но нужно быть очень осторожным. Сверху могут валиться острые шипы, со всех сторон выскакивать отвратительные монстры и призраки, а кроме того, придется поработать и головой, чтобы решить таинственные головоломки, иначе своих родственников не увидите. В частности, вам понадобится помощь некоего "существа", которое называется Тинг (Thing),

но его еще надо вначале отыскать.

Итак, полный вперед. Нужно спасти семейство Аддамс.

Естественно, вы играете роль главного героя Гомеса Аддамса. Управлять им чрезвычайно легко, причем в игре нет никакого специального оружия, не нужно бросать во врагов предметы. На самом деле, чтобы уничтожить врага, надо прыгнуть прямо на него или заманить в какую-нибудь ловушку. Естественно, что главная цель игры спасти семью, а для этого придется обследовать дом и очень тщательно, а также территорию вокруг него, и отыскать всех своих близких. Как мы уже говорили, очень важную роль в этой игре, впрочем как и в жизни, играют деньги. Вы обнаружите долларовые купюры, бриллианты, золотые слитки. Собирая их, естественно, вы как бы зарабатываете деньги и тем самым поднимаете свой статус (на дисплее в нижней правой части экрана). Причем, чтобы успешно завершить игру, надо собрать миллион долларов.

На вашем статус-дисплее находится также индикатор жизни (life meter), который фиксирует уровень имеющейся у вас энергии. К сожалению, по ходу игры она расходуется чрезвычайно быстро, и до тех пор, пока вы не узнаете где находятся и как действуют разнообразные ловушки, о здоровье нужно заботиться чрезвычайно тщательно. Обратите внимание на цифру возле иконки в форме сердца. Она указывает какое количество жизней у вас осталось. Кстати, цифра чуть ниже сообщает вам, как много Things у вас осталось. Но как мы уже говорили, до этого пока далеко. И наконец, на статус-дисплее есть еще одна табличка, на которой указано название зоны, которую вы в настоящий момент обследуете. Игра, на самом деле, сложная. Однако, на то и прохождение, чтобы облегчить жизнь, в частности, малоопытным игрокам. Как и в большинстве игр подобного рода, тренировки, практика, повторение, значительно облегчают прохождение игры, ну а опытные геймеры возможно также кое-что узнают из нашего прохождения.

*** Как заработать дополнительные деньги.**

Чтобы заработать дополнительные деньги, обыщите следующие четыре комнаты, для чего первым делом воспользуйтесь печными трубами в кухне, хватайте ведро, заполните его водой в ванной, затем затушите огонь в столовой (dinning room) и нажмите кнопку **B**.

Прыгайте прямо в раму, прямо с фотографией с кухни, она находится на "площадке" возле Thing.

Плывайте в тоннель мимо ключа в пруду с водой.

Нажмите кнопку **B** на крышке шкафа в углублении возле двери, ведущей на крышу.

*** Супер пароль.**

Введите пароль **6R2KK**, чтобы Fester, Wednesday, Gomez и Granny были спасены.

— Управление.

Нажмите кнопку **Start**, чтобы начать игру. Если нажмете эту кнопку по ходу игрового действия, то войдете в экран инвентори (inventory screen).

Нажав кнопку **Select** вы активируете Thing, конечно, после того, как обнаружите.

Нажав кнопку **A**, выполняете прыжок и плаваете, конечно, когда находитесь в воде. Нажимая кнопку **B**, вы входите и выходите из различных комнат, а кроме того, гребе-те, когда плывете на гондоле.

Нажимая кнопки **UP, DOWN, RIGHT** или **LEFT** на D-pad, перемещаете персонажей в соответствующем направлении. Кроме того, когда нажмете кнопку **DOWN**, Гомес тут же опустится на корточках.

*** Главные персонажи.**

— Гомес.

Это глава семейства Аддамс. Вы управ-лете им в этой игре, поскольку ему предсто-ит отыскать всех членов своей семьи, похи-щенных гнусным адвокатом, а заодно по хо-ду дела собрать миллион долларов.

— Мортисна.

Была похищена адвокатом Tully Alford, и

Гомесу нужно постараться как можно быстрее освободить ее, пока этот мерзавец не сделал какую-нибудь пакость.

— **Тулли Альфорд.**

Адвокат семейства Аддамс. Он мечтает захватить все семейное имущество, как движимое, так и недвижимое, ну и конечно, все остальные богатства.

— **Фестер.**

Этого персонажа вы не встретите до конца игры, хотя комнату его обязательно обыщите.

— **Веднесдей.**

Дочь Гомеса и Мортисии, с этой девушкой вы конечно встретитесь, поскольку отыщите ее в доме.

— **Пагсли.**

Сын Гомеса и Мортисии. Этого парнишку отыскать довольно легко, поскольку вы увидите его, "лягающим" ногами в боковом окне этого здания, нужно будет только пробраться к нему.

— **Ларч.**

Отличный пианист и знает, как открывать кое-какие двери.

— **Гранни.**

Бабушка достаточно пожилая, но естественно имеет большой жизненный опыт и она поможет вам освободить Пагслей. Кстати, встретите его в Furnace.

— **Финг.**

Пожалуй, это единственный серьезный помощник в игре. Как только обнаружите его, нажмите кнопку **Select**, и он как бы образует щит вокруг вас.

*** Предметы.**

Следующие предметы вам нужно собрать по ходу игры. Нажмите кнопку **Start**, чтобы войти в экран *inventory screen* и сразу же увидите все предметы, которые вы собрали уже, и имена всех членов семьи, которых обнаружили и спасли.

— **Ключ от парадного входа (Front Door Key).**

Этот ключ получите, разделившись со

скелетом в склепе (*Crypt*). С его помощью откроете парадную дверь дома и сможете обследовать внутреннее помещение.

— **Кость (Bone).**

Один из трех чрезвычайно важных предметов, важнейший ингредиент для изготовления настойки (*poison*). С помощью этой настойки вы сможете уменьшить размеры *Pagsley* и вытащить его из окна. Отыщите эту кость в комнате *Bone Room*, выйдя через верхнюю правую дверь в склеп.

— **Ведро (Bucket).**

На первый взгляд это бесполезный предмет, который найдете в кухне. Непонятно, зачем нужен. Но по ходу игры вам придется набрать воды из душа, чтобы затушить огонь, иначе не попасть в секретную комнату (*secret room*). Вот тогда ведро вам и понадобится.

— **Дополнительная жизнь (Extra Life 1-up).**

По ходу игры найдете две дополнительные жизни. Загляните в комнату *Freezer* и в комнату *Secret Room*.

— **Ключ от Атики (Attic Key).**

Wensday даст вам этот ключик, как только вы ее спасете.

— **Зонтик (Umbrella).**

Очень полезная вещь. Найдете ее в консерватории (*Conservatory*). С помощью этого зонтика сможете спокойно прыгать с большой высоты, поскольку он работает, как парашют.

— **Музыкальные ноты (Music Scores).**

В библиотеке три комплекта нот. Отдайте их Ларчу, тот отправится в танцевальный зал (*Ballroom*) и сыграет эти мелодии на пианино.

— **Дыхательная трубка (Snorkel).**

Найдете ее в комнате *Toy Room* и сможете запросто плавать под водой, не получая никаких повреждений. Даже акваланг не требуется.

— **Деревянный ключ (Wooden Key).**

Найдете его в комнате *Веднесдей (Wednesday's Room)* и сможете использовать, чтобы попасть в Дерево в самом начале игры.

— **Синее яйцо (Blue Egg).**

Найдите это яйцо в Дереве. Это еще один ингредиент для волшебной настойки.

— **Гаечный ключ (Wrench).**

Найдите его в пруду (Pond), и как только ключ окажется у вас в руках, тут же появится Granny и сообщит, что она ремонтирует машину Fog Machine. Естественно, ей понадобится этот ключ.

— **Fog.**

Это последний из трех ингредиентов, необходимых для изготовления настойки. Отправляйтесь к Fog машине, Гранни к этому моменту ее отремонтирует. Машина находится на крыше (Roof), там и получите образец Fog, необходимый для ваших экспериментов.

Кроме того, как вы уже знаете, по ходу игры обнаружите алмазы, слитки золота, мешочки с деньгами, которые нужно обязательно собирать, чтобы набрать миллион, а также здоровенные куски сыра (Block of Cheese), которые совершенно необходимы для того, чтобы поправить здоровье.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— **The Garden.**

На старте игры вы оказываетесь в саду. Нажмите кнопку на одной из гробниц, войдите внутрь. Эта гробница находится в дальнем правом углу сада. Хватайте денежки в дереве и продвигайтесь дальше направо, а когда появится возможность, прыгайте на врагов, включая кое-какие цветы, чтобы разделаться с ними. Учтите, что необходимо собрать каждую денежку, каждый бриллиантик, каждый брусочек золота, иначе в конце игры вас ждет глубокое разочарование. Продвигайтесь мимо дома и увидите, как в окне болтаются пара ног. Не обращайтесь пока на них внимания, но запомните это окошко. Продвигайтесь дальше направо. Из окна высунется башка какого-то парня, и когда окно откроется, быстренько отступите назад, чтобы увернуться от его дальнбойных атак. Идите дальше направо, собирайте по пути все, что нужно, и когда окажетесь возле мо-

гил, вокруг которых плавают призраки, постарайтесь как можно быстрее добраться до сыра и не забудьте прихватить бриллиант (Diamond), хотя для этого придется прыгнуть на голову одного из призраков, чтобы добраться до нужных гробниц. Дальше снова продвигайтесь направо, прыгайте по головам скелетов, чтобы перебраться через пару ям с острыми шипами, и наконец, доберетесь до гробницы в конце. Встаньте на нее, нажмите кнопку B и войдете в склеп.

— **The Crypt.**

Первым делом прыгните три раза на голову скелета и тогда сможете достать ключ от парадной двери. Кстати, в склепе четыре двери. Нижняя правая дверь приведет вас к яме, в которой мгновенно погибнете, а потому первым делом отыщите три мешочка с деньгами, а затем пройдите в верхнюю правую дверь, чтобы попасть в первую комнату (Bone Room).

— **Bone Room N1.**

Прыгните на "костяную" платформу, движущуюся налево. Будьте осторожны, можете получить серьезные повреждения, если она ударит вас сбоку, продвигайтесь аккуратно вверх, чтобы добыть кость (A Bone), а затем можете вернуться обратно вниз и покинуть комнату тем же путем, что и пришли.

— **The Crypt.**

Когда вернулись обратно в склеп, увернитесь от скелета; чего с ним драться, если вы уже получили все, что хотели. Верхняя и нижняя левые двери приведут вас в комнаты Bone Rooms, в них сможете найти деньги. Обязательно загляните в обе эти комнаты. Ведь деньги нужно собирать всюду, где только можно. Не торопясь, соберите все необходимое, обязательно запомните расположение платформ, где находятся острые шипы, и тогда количество проблем заметно сократится.

— **The Garden.**

Выбирайтесь из склепа по веревке, а затем пройдите налево, пока не окажетесь перед парадной дверью дома. Нажмите кнопку

ко еще раз ее нажмите, чтобы выйти из дома, и таким образом не погибнуть под обрушившейся люстрой. Затем спокойно входите в дом, опасности больше нет.

— *The Hallway.*

Из главного коридора вы можете попасть в самые нужные комнаты, а потому появляться здесь будете много раз. Для начала пройдите в ближайшую дверь справа.

— *The Kitchen.*

Попав в кухню, приготовьтесь встретить здесь крыс и прочую нечисть, которая обычно обитает в подобного рода помещениях, и прежде, чем отправиться куда-нибудь дальше, спрыгните вниз и пройдите в дверь, ведущую в морозильник (Freezer).

— *The Freezer.*

Пробирайтесь направо, остерегайтесь падающих сосулек, а затем и здоровенных снежных шаров, которые могут накатиться на вас. Спрячьтесь в узких проходах, прыгайте через снежные шары и бегите к следующему проходу, а затем повторите эту процедуру несколько раз, пока не доберетесь до воды.

Здесь увидите ледяной блок, который появляется и погружается в воду. Точно рассчитайте время и прыгните на этот блок в тот момент, когда он появится из воды, и тут же совершите еще один прыжок, чтобы перескочить на еще один ледяной блок, находящийся справа.

Таким образом добудете дополнительную жизнь. Запрыгните на платформу и обнаружите замороженную Wednesday. Теперь необходимо ее оттаять, а для этого оттащить в подходящее место, так что выйдите обратно налево в дверь, ведущую в кухню.

— *The Kitchen.*

Продвигайтесь до конца направо, затем вскарабкайтесь по трубе и хватайте пустое ведро (Empty Bucket). Спуститесь вниз по трубе и встаньте перед синей печкой.

— *The Furnace.*

Черт поберит, в печи целая комната, и как только увидите, девушка автоматически

правильнее... доберетесь до Гранни. Судя по всему, она потеряла свой гаечный ключ (wrench). Не волнуйтесь, вы найдете его чуть позже, а пока выйдите из печи.

— *The Kitchen.*

Пройдите налево, пройдите в верхнюю дверь и возвращайтесь в главный коридор.

— *Hallway.*

Как только выйдете из двери, сверните направо и войдите в столовую (Dinning Room).

— *The Dinning Room.*

В столовой, как полагается, большой камин. Запомните где он находится, а когда вас атакует зеленый монстр, запрыгните на этот камин, оттуда на люстру, и она рухнет прямо на монстра. Тут ему и конец. Отправляйтесь направо и увидите три растения Killer Plants. Убить их нельзя, так что уворачивайтесь от их атак, хватайте в углу зонтик и немедленно возвращайтесь налево в главный коридор.

— *The Hallway.*

Поднимитесь по центральной лестнице, а затем вверх по очередному пролету, ведущему направо, и дальше по верхней правой дорожке...

— *The Landing.*

Как только выйдете на площадку, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы увернуться от обрушивающегося меча. Обратите внимание на окно справа от люстры, встаньте под ней, подпрыгните и в верхней точке нажмите кнопку **UP**, чтобы прыжок стал еще выше и попадете в...

— *A Secret Room (№1).*

Вот это да! Вы оказались в секретной комнате. Здесь находится тайник Гомеса. Так что немедленно соберите все мешочки с деньгами и возвращайтесь на площадку, выйдя в дверь.

— *The Landing.*

Сверните направо и войдете в спальню хозяина (Master Bedroom). Соберите с кровати денежки, а затем вскарабкайтесь на верх-

чтобы приземлиться точно в середине постели. Она подбросит вас, словно батут, на платформу, находящуюся справа, и здесь вы наконец обнаружите Thing. Нажмите кнопку **Select** по ходу игры, если хотите его использовать в качестве своего щита, но не забудьте, что вы можете использовать его лишь три раза. Продвигайтесь направо к балкону, где денежки буквально падают с неба. Соберите как можно больше, увернитесь от мерзкого паука. Все деньги подбирать не стоит, дождитесь, когда они станут падать с неба, и пройдите налево в главный коридор. Вы сюда еще вернетесь, и деньги никто не украдет.

— *The Hallway.*

Вскарабкайтесь по левой лестнице и выйдете из коридора в верхнем левом углу.

— *The Landing.*

На площадку выходит большая часть комнат, принадлежащая членам семьи. Пройдите в первую из них.

— *The Toy Room.*

Как только войдете в первую дверь, окажетесь в игровой комнате. Здесь очень много игрушек. К сожалению, некоторые из них могут доставить неприятности. Увернитесь от маленького игрушечного медвежонка *Teddy Bear*, вооруженного мечом, и подойдите к нижней левой части "лица". Необходимо прыгнуть на правую сторону лица в тот момент, когда на нем появится улыбка, и быстро перебраться дальше направо по другим блокам. Затем вверх налево и тогда добудете дыхательную трубку *Snorkel*. Действовать нужно быстро, поскольку если лицевые блоки нахмурятся, когда находитесь на них, то в результате отбросят вас обратно. Эта процедура требует изрядного терпения и настойчивости, но *Snorkel* вам абсолютно необходим, так что уж постарайтесь добыть его, а затем уж возвращайтесь на площадку.

— *The Landing.*

Пройдите мимо рыцаря (*Knight*), нажмите кнопку **B** над вывеской Дверь (*Door*) и войдите

в комнату Фестера.

— *Fester's Room.*

В этой комнате, пожалуй, можно найти только мешочек с деньгами. Вряд ли есть еще что-нибудь интересное, во всяком случае принципиально значительного нет ничего. Так что, взяв деньги, возвращайтесь на площадку.

— *The Landing.*

Продвигайтесь налево, пока не увидите еще одну надпись "*Door*" (Дверь), нажмите кнопку **B** и войдите в комнату.

— *The Bathroom.*

Оказавшись в ванной, обратите внимание на веревку в верхнем левом углу. Вам нужно дотронуться до нее, тогда тут же включится душ, и вы сможете заполнить пустое ведро водой. Чтобы забраться туда, запрыгните на верхнюю часть двери, а оттуда перескочите на левую платформу. Если кусок мыла угодит в вас, то тут же свалитесь на пол.

С этой платформы запрыгните на вторую платформу слева. Можно встать на самый край этой платформы, буквально на самый краешек, и тогда мыло не угодит в вас.

Рассчитайте время, чтобы перескочить на левую платформу, а затем немедленно прыгните обратно к веревке и таким образом включите душ. Встаньте под душ, и ваше ведро заполнится водой, а затем возвращайтесь на площадку.

— *The Landing.*

Продвигайтесь налево к следующей коричневой двери, войдите в нее, нажав кнопку **B**.

— *Wednesday's Room.*

Действуйте быстро, иначе на вас набросятся ее одежда. Приемы у атакующих стандартные. Присмотритесь, увернитесь от них, обязательно сцапайте денежки и деревянный ключ, а затем бегите из комнаты.

— *The Landing.*

Пройдите налево к последней двери с надписью "*Door*", нажмите кнопку **B**, чтобы войти в нее. Не обращайте внимания на лестницу, ведущую вверх слева, мы к ней еще вернемся. Отыщите здесь три мешочка с

деньгами, увернитесь от смертельно опасной рыбы, прыгните в расселину в полу справа и сразу же сообразите, что ноги, которые болтались из окна дома, на самом деле, принадлежат Pugsley, который застрял каким-то образом и не может выбраться. Нужно сделать так, чтобы он потерял изрядно в весе, а для этого отыскать необходимые ингредиенты для "сморщивающей" настойки Shrinking Potion. Тогда он заметно уменьшится в размере, и вы сможете оттуда его вытащить. Кость (Bone) у вас уже есть. Нужно отыскать еще два ингредиента, а когда изготовите настойку, поделитесь ею не только с Pugsley, но и с другими толстяками. Заработаете значительно больше денег, чем найдете в этом доме.

— The Garden.

Когда приземлитесь в саду, пройдите налево к дереву, с которого начиналась игра. Пройдите в дверь наверху, и поскольку у вас есть деревянный ключ Wooden Key, это не проблема.

— The Tree.

Войдя в дерево, вам нужно пробираться на самый верх, но ни в коем случае нельзя оставаться на какой-нибудь платформе слишком долго, иначе она обрушится у вас под ногами, и вы свалитесь вниз. Как только подниметесь наверх, обнаружите здесь синее яйцо. Это второй ингредиент, необходимый для изготовления настойки. Теперь можно спускаться вниз и покинуть дерево.

— The Garden.

Возвращайтесь к главному входу и снова войдите в дом.

— The Hallway.

Пройдите направо и войдите в столовую.

— Dining Room.

Встаньте перед уже известным вам каминном, и поскольку у вас в ведерке полно воды, огонь будет потушен. Теперь нажмите кнопку **B** и попадете в очередную секретную комнату.

— Secret Room №2.

Соберите все барахлишко, которое обнаружите здесь, и возвращайтесь в столовую,

затем пройдите налево и окажетесь в главном коридоре.

— The Hallway.

Попробуйте войти в левую дверь на нижнем этаже. Она, вообще говоря, остается закрытой в течение всей игры, так что если сможете открыть ее, наложите нам, нашим экспертом это не удалось. Ну, а пока что мы советуем не обращать на нее внимания, не тратить времени и нервов. Продвигайтесь налево и попадете в...

— The Gallery.

Войдя в галерею, обратите внимание на странный черный предмет слева от портрета Пагсли. Это медвежий капкан. Медленно продвигайтесь налево, пока не окажетесь возле ковра из огромной медвежьей шкуры. Она немедленно оживет и бросится преследовать вас, а вы бегите обратно направо и, когда окажетесь возле медвежьего капкана, прыгните, оттолкнитесь от медвежьей головы, а в результате медведь попадет в капкан и останется там до конца игры, а вы, конечно же, соберите все денежки в галлерее, заберитесь на платформу слева, пройдите дальше по портретам и не уходите отсюда до тех пор, пока не соберете все, а вот тогда выйдите налево.

— The Study.

Как только войдете в студию, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы увернуться от падающего меча. Кстати, придется увернуться и еще от нескольких мечей, соберите деньги и пройдите в дверь, ведущую в...

— The Library.

Пройдя в библиотеку, увидите в комнате три комплекта музыкальных нот (Music Scores). Во всяком случае, два из них вам необходимы. Так что хватайте ноты, лежащие на полке возле окна, а затем встаньте на стул, подпрыгните и в верхней точке прыжка нажмите кнопку, чтобы схватиться за веревку. Экран затрясется, и появится Ларч. Как только он спросит "You Rang?", подойдите к нему, и он возьмет музыкальные ноты, отне-

сет их в танцзал (Ballroom) и проиграет эти мелодии на рояле.

Быстро покиньте библиотеку, пройдите направо от студии и продвигайтесь дальше в этом направлении через галерею и в главный коридор. Здесь подниметесь на лестницу, нажмите кнопку **B**, стоя перед большой дверью и войдете в танцзал.

— *The Ballroom.*

Если сумеете попасть в танцзал вовремя, то когда пройдете налево, увидите довольно странную парочку, стоящую перед дверьми, и когда Lurch сядет за пианино и начнет проигрывать мелодии, которые вы дали ему, эта парочка начнет какой-то странный летающий танец вокруг комнаты. Пока что не обращайте внимания на деньги в танцзале, войдите в дверь, перед которой стояла эта странная парочка, нажав кнопку **B**.

— *The Wood.*

В результате вы окажетесь в лесу. Пройдите налево, аккуратно уворачивайтесь от падающих предметов, при случае можете запрыгнуть или наступить на зеленых монстров. Держитесь чуть левее и доберетесь до воды. Чтобы забрать деньги по другую сторону водоема, вам нужно будет заманить лягушку, запрыгнуть на нее, оттолкнуться и перескочить на другую сторону. Хотя, конечно можно просто прыгнуть в воду...

— *The Pond.*

Маневрировать в пруду очень трудно, и вы наверняка получите кое-какие повреждения. Управление отвратительно, тем не менее, вы можете успешно пробраться направо, собирая по пути очень ценные предметы. В конце концов, найдете гаечный ключ, хватайте его, и тут же появится Грени, который расскажет, что ремонтирует специальную машину Fog Machine, а она играет чрезвычайно важную роль в игре. Это станет ясно чуть позже.

Справа от того места, где нашли гаечный ключ, обратите внимание на небольшую расщелину в стене, ее охраняет медуза. Прикончить ее нельзя даже с помощью Thing, так

что осторожно проберитесь мимо медузы прямо в эту расщелину и попадете в...

— *Secret Room №3.*

А здесь найдете сразу 100000 долларов. Хватайте их, это огромные деньги, десятая часть всего того, что нужно собрать в игре. Так что не пропустите, подсчитайте точно, собрали ли вы все денежки, и только после этого отправляйтесь налево через пруд и возвращайтесь в лес.

— *The Wood.*

Обязательно соберите все деньги слева от водоема; если понадобится, запрыгните на лягушку и оттолкнитесь от нее словно от батута, а затем уже отправляйтесь направо и покиньте лес.

— *The Ballroom.*

Вот теперь самое время собрать все лежки в танцзале. Карабкайтесь по шторам, отыщите все, что здесь находится ценного, а затем выйдите в главный коридор.

— *The Hallway.*

Пройдите через верхний правый проход к площадке.

— *The Landing.*

Идите до конца налево, а когда окажетесь возле лестницы, заберитесь по ней в аттик.

— *The Attic.*

А здесь обнаружите различные ценности. Очень внимательно и тщательно пробирайтесь направо, пока не достигнете шкафа и увидите дверь в нижнем правом углу. Прыгните таким образом, чтобы приземлиться точно на шкаф, а не выше него. Нажмите кнопку **B** и попадете в...

— *Secret Room №4.*

Соберите все деньги, выйдите из комнаты, возвращайтесь на площадку, поднимитесь снова по лестнице в аттик. Отправляйтесь направо, доберитесь до двери возле шкафа и войдите в нее.

— *The Roof.*

И теперь вы оказались на крыше дома Адамсов. Прежде, чем сдвинуться с места, задумайтесь, а еще лучше внимательно про-

чите прохождение. Как только отправитесь налево, начнутся обрушиваться плитки, и вы снова свалитесь вниз и окажетесь в саду. Чтобы подобного не случилось, вы должны очень медленно двигаться, так чтобы увернуться от плитки и других врагов или же активировать Thing и мчаться, как ветер. Не забывайте, что действие Thing продолжается не более 9-ти секунд, так что когда увидите, что это устройство начинает вспыхивать, приготовьтесь или резко сбросить скорость или же активировать еще один Thing. Постарайтесь сберечь как можно больше Things для этого маневра на крыше, но если хотите проверить свои возможности, терпение и настойчивость, то можете попытаться сделать это и не используя Thing.

Продвигайтесь налево и, в конце концов, доберетесь до машины Fog Machine, которую Гренни ремонтировала. Придется поверить на слово, тем более, что машина, судя по всему, работает; из нее вылетают небольшие клубы то ли дыма, то ли тумана. Встаньте перед машиной и прыгните, чтобы взять образец этого "дыма", это третий и последний ингредиент, необходимый для изготовления настойки.

Вскарабкайтесь по лестнице, встаньте по почерневшую часть трубы, нажмите кнопку **V** и попадете в...

(Кстати, здесь есть еще одна труба, в дальней правой части крыши, но в нее вы залезть не можете).

— The Chimney.

Не пугайтесь, падать вниз по трубе вы будете медленно. Наверняка успеете собрать денежки и даже дополнительную жизнь, хотя практически невозможно собрать все, так что старайтесь держаться слева или справа от трубы и собрать то, что находится на этой стороне; а если понадобится, вернитесь сюда позже и, когда будете падать, соберите все необходимое уже с другой стороны трубы.

Итак, если сумеете собрать все денежки,

которые вы обнаружили на ходу игры до настоящего момента, то, конечно же, надо постараться собрать максимально возможное количество денег во время падения по трубе. И даже если все и не соберете, вполне можете обойтись и без повторного путешествия по трубе.

Очень опытный игрок, который действительно соберет все, что только можно, к этому моменту уже должен набрать денег более миллиона, и тогда возвращаться в трубу ему нет никакой надобности. Выйдя из трубы, вы попадете в студию.

— The Study.

Выйдите из студии. Здесь, вообще говоря, делать нечего. Сверните направо, пройдите к галлерее и продвигайтесь дальше в этом направлении, пока не попадете в главный коридор.

— The Hallway.

Поднимитесь вверх по двум лестничным пролетам, а затем отправляйтесь вверх налево и выйдите на площадку.

— The Landing.

Продвигайтесь налево до конца, пока не увидите дверь с надписью "Door" прямо перед лестницей. Нажмите кнопку **B** и попадете...

— Pugsley's Room.

Итак, вы снова в комнате Пагсли. Запрыгните в расселину в полу. Автоматически Пагли похудеет, и вы сможете освободить его. Правда, настойка, которую вы изготовили, слишком мощная, поскольку Пагсли стал таким маленьким, что может даже забраться в замочную скважину, но, к сожалению, через запорную дверь все-таки пробраться не может.

— The Garden.

Когда окажетесь в саду, отправляйтесь к главному входу и снова возвращайтесь в дом.

— The Hallway.

Выйдите из главного коридора через нижний левый проход и попадете в...

— The Gallery.

Еще раз пройдите через галлерею, затем через студию и возвращайтесь в...

— *The Library.*

Вернувшись в библиотеку, запрыгните на стул, затем подпрыгните еще раз, нажмите кнопку **B**, чтобы прозвонить в колокол и вызвать сюда пианиста Ларчу. Затем подойдите к правому стулу и толкайте его до конца налево и сможете, забравшись на него, достать еще один комплект музыкальных нот в дальнем левом углу. Покажите их Ларчу, а затем дождитесь когда он выйдет из библиотеки. Приблизительно через 15-20 секунд вы услышите, как он играет эту мелодию на пианино, и тогда в правой нижней полке откроется секретная дверь. Пройдите в нее и окажетесь в...

— *The Chain Room.*

Маленькая комнатка довольно странная, в ней пять цепей. Если выберете неправильную цепь, получите кучу неприятностей. В лучшем случае окажетесь на предыдущем уровне игры. К счастью, вы всегда можете положиться на нас, так что пройдите к цепи дальней слева, прыгайте на нее, нажав кнопку **B**. Пол откроется, и вы окажетесь в...

— *The Secret River.*

Действительно, перед вами секретная река. Прыгайте в гандолу, нажмите кнопку **B** и отправляйтесь в путешествие. Представьте себе, что вы в Венеции. Если вы уже собрали более миллиона долларов, не обращайте ни на что внимания. Смотрите по сторонам и самое главное сконцентрируйтесь на том, чтобы не подставить свою голову под падающие сталлакиты и не забываете про врагов в воде. Как только доберетесь до правого берега, увидите перед собой большую серую дверь, и поскольку с вами Пагсли, нажмите кнопку **B**, стоя прямо перед дверью, и она тут же откроется.

— *The Treasure.*

Наконец-то, вы оказались в сокровищнице семьи Адамс. Если уже собрали миллион или больше, то встаньте на весы, и вы попадете в комнату...

— *Gomez's Room.*

Это комната мистера Гомеса. Последняя

комната в этой игре, и здесь вас атакует дьявольский Fester. Уворачивайтесь от его атак и постарайтесь запрыгнуть на него три раза или же отбегите вправо, где затаился Tully Alford. Этот жулик адвокат, который все это устроил. Так же, как и ранее, вы можете попытаться запрыгнуть на Тулли три раза или же, если достаточно энергии, вскарабкаться вверх по лестнице, где обнаружите свою жену Мортисию. Атакуйте веревку слева от нее, и ваша жена спасена.

Примите наши поздравления! Вы освободили жену, детей, сохранили семейные сокровища. В общем, как и полагается главе семьи, полностью справились со своими обязанностями.

ADVENTURE ISLAND* *Секреты.*

❖ Чтобы получить продолжение (continue), отыщите спрятанное яйцо в конце первого уровня. Можете его найти, если прыгнете прямо вверх с края утеса, стоя как раз перед вывеской со знаком "G". Разбейте яйцо, возьмите логотип Hudson bee logo, удерживайте кнопки **UP + A + Select** и нажмите кнопку **Start** на экране Game over screen и сможете продолжить игру с самого начала последнего сыгранного вами уровня. Можно, правда, сделать это и по-другому. Удерживайте кнопку **RIGHT** и нажмите **Start**, чтобы продолжить игру.

❖ Если хотите увидеть следующего босса, то после того, как убьете первого босса, поставьте игру на паузу в тот момент, когда он покинет экран.

❖ Чтобы получить 1000 очков в качестве премии, отыщите красный цветок на уровне 1.4. Выстрелите дважды в прыжке в койота, который атакует сзади. На экране появится оригинальный power-up в форме контроллера Nintendo. Хватайте его и получите премию 1000 очков.

Призовой уровень.

Пройдите к середине первого уровня, где увидите своеобразные деревянные предметы

культы voodoo. Сразу же после того, как огонь появится между двумя подобными предметами, выстрелите приблизительно 10 раз. В данном случае неважно, есть ли у вас оружие. Увидите кое-что полезное, что поможет вам попасть на призовой уровень.

*** Выбор острова.**

Дайте игре дойти до загрузки титульного экрана, затем выполните перезагрузку (reset) приставки. Затем нажмите **RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, A, B, A, B**, когда титульный экран появится снова. Другой вариант. На титульном экране нажмите **DOWN, UP, LEFT, RIGHT, B, A, B, A**.



ADVENTURE ISLAND II

Вы играете роль Master Higgins, довольно странного на первый взгляд островитянина, который пытается спасти свою возлюбленную, захваченную "чужими". И для того, чтобы отыскать Тину (Тина), вам нужно осмотреть все восемь островов, по пути сразиться с разнообразными врагами. Сюжет вам покажется неоригинальным. Действительно, он практически в точности совпадает с сюжетом первой игры Adventure Island.

*** Управление.**

Кнопки на D-pad используются для перемещения в нужном направлении.

Кнопка **A** — выстрел из оружия, если сидите на спине динозавра, и бросок топора, если перемещаетесь пешком.

Кнопка **B** — прыжок. Для того, чтобы выполнить суперпрыжок, нажмите кнопку **UP** при выполнении прыжка и кнопку направления, в котором прыгаете.

Индикатор энергии energy bar находится в верхней части экрана. Если уровень его опустится до нуля, вы погибнете, а для того, чтобы здоровье было в порядке, кушайте побольше фруктов.

*** Предметы.**

Fruit — Фрукты, пожалуй, самые многочисленные предметы в этой игре. Когда съедаете какой-нибудь фрукт, получаете дополнительную энергию и очки.

Milk — Молоко. Полностью восстанавливает энергию + 2000 очков.

Meat — Мясо. Полностью восстанавливает энергию + 2000 очков.

Skateboard — Увеличивает скорость движения.

Fairy — Фея. Временно делает вас непобедимым.

Растение **Egg Plant** — Снижает уровень вашей энергии, а следовательно очень легко погибнуть.

*** Динозавры.**

— **Blue Dinosaur** — синий динозавр, выпускающий из хвоста электрические молнии.

— **Maroon Dinosaur** — коричневый динозавр. У него изо рта вылетают огненные шары.

— **Swimming Dinosaur** — плавающий динозавр. Отлично и с большой скоростью плавает под водой.

— **Pterodactyl** — птеродактиль. Летающий ящер, который сбрасывает бомбы, когда вы летите, сидя у него на спине.

Запомните, что когда вы едете на динозавре, уровень вашей энергии снижается значительно быстрее, чем когда перемещаетесь пешком. Иногда, например, перемещение на птеродактиле оказывается совершенно бесполезным, а синие и коричневые ди-

нозавры намного эффективнее, хотя они и перемещаются по земле.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Примечание. В зависимости от того, какое выберете яйцо, будете играть на соответствующем уровне. Для того, чтобы более эффективно пользоваться прохождением, мы вначале выберем первое яйцо. Именно этой последовательности мы и придерживались в настоящем прохождении.

— Остров первый. Fern Island.

Уровень 1-1. Этот уровень чрезвычайно легкий. Хватайте фрукты, как только увидите; уверните или перебейте врагов, которых встретите по пути. Весь уровень не должен занять более 3-х минут, а если вы используете skateboard, то где-то на полпути появится динозавр и окажет вам серьезную помощь.

2nd Jungle level. На этом уровне также особых проблем не должно возникнуть. Проскочите весь уровень побыстрее, здесь особо ничего интересного, но обязательно отыщите спрятанный ключ в конечной стадии этого уровня.

Pyramid / Temple level. Очень простой уровень. Совсем не нужно отправляться к пирамиде, никаких особых сложностей нет. Собирайте фрукты, сражайтесь с врагами или уворачивайтесь от них и отправляйтесь дальше.

Cave level. Откройте первое яйцо и получите доску Skateboard. Буквально через несколько секунд появится синий динозавр. Уровень легкий, сложностей не предвидится, если по неосторожности не пропустите вражескую атаку.

Pink Sky level. Еще один чрезвычайно простой уровень. У вас должен быть, по крайней мере, один динозавр, ну а если не сумели заполучить динозавра, то сможете восполнить этот пробел, прикончив ворону в

конце уровня.

Lava Jungle level. Уровень совсем не сложный. Постарайтесь не свалиться в лаву и, кроме того, вы должны заполучить коричневого динозавра (maoos dinosaur). Нужно будет найти яйцо в начальной фазе этого уровня.

Platform Cave. На этот раз вам придется взбираться наверх; сложностей, как и прежде, никаких. Нужно только обязательно отыскать молоко в финальной части этого уровня, чтобы полностью восстановить здоровье.

Boss level. Естественно, что уровень, на котором вы сражаетесь с боссом; чуть-чуть посложнее. Кстати, в одном из яиц обнаружите птеродактиля, который может вам вполне пригодиться при схватке с боссом.

— Остров 2: Lake Island.

Уровень 2-1. Прыгайте на доску skateboard, которую обнаружите в первом яйце. Будьте внимательны, чтобы не врезаться в булыжник, когда будете подниматься вверх на холм в начальной части уровня. Как раз перед большим отверстием в земле врежьтесь специально в камень, а затем уничтожьте ворону, возьмите яйцо и получите коричневого динозавра.

2nd Jungle level. Снова никаких сложностей, но на этом уровне вы имеете возможность приобрести морского водоплавающего динозавра. Однако, может быть этого делать не следует, если у вас в запасе есть еще динозавр.

Underwater level. Не удивляйтесь, этот уровень тоже очень простой, хотя поначалу может быть довольно трудно управлять персонажем под водой.

3rd Jungle level. Не сложнее двух предыдущих на этом острове. Обязательно добудьте непобедимость и молоко в яйцах.

2nd Underwater level. Используйте ту же самую технику, что и на первом подводном уровне, они мало отличаются друг от друга.

Platform Cave. Пожалуй, единственный сложный участок, когда вам предстоит выполнить прыжок на движущейся шипастой платфор-

ме. Но на самом деле и это не очень сложно.

Boss level. Вот тут начинаются первые трудности. Обязательно увернитесь от острых шипов в начальной фазе этого уровня, но старайтесь не врезаться в каких-нибудь врагов, и все закончится благополучно.

— Остров 3: Desert Island

Уровень 3-1. Теперь ситуация будет посложнее. Войска используйте доской skateboard в самом начале уровня, постарайтесь не врезаться во врагов, обязательно отыщите мясо в финальной стадии этого уровня, чтобы полностью восстановить энергию.

Desert Island Beach. На этом уровне сверху будут падать кокосовые орехи, так что остерегайтесь их на любом пляжном уровне. Кроме того, неожиданно могут атаковать лисы, это опасные враги.

Cave. На этом уровне нужно будет выполнить несколько сложных прыжков, так что будьте очень внимательны и осторожны. Где-то на полпути уровня найдете яйцо, в котором сидит динозавр.

Pink Sky Beach. Чрезвычайно легкий уровень, старайтесь уворачиваться от огня, москитов, и все будет в порядке.

Desert level. Еще один легкий уровень, остерегайтесь скорпионов и постарайтесь не утонуть в зыбучих песках.

Boss level. То же самое, что и на предыдущем уровне.

— Остров 4. Ice Island.

Уровень 1 (Ice Mountain 1). На этом уровне предстоит выполнить несколько сложных прыжков. Однако, вы приспособитесь, только не горячитесь.

Ice Mountain 2. Будьте осторожны, кругом очень опасные огни, придется сделать несколько довольно трудных прыжков, но вполне выполнимых.

Ice Forest. Довольно простой уровень. Однако, в конце уровня обязательно отыщите ключ, спрятанный в яйце, и тогда сможете за получить целую кучу фруктов, энергии и очков.

Ice Beach. Остерегайтесь на этом уровне

не белых свиней, точно рассчитывайте прыжки через огонь в конце уровня. В общем, ничего сложного.

Ice Plain. В начальной части уровня отыщите яйцо, получите ключ и тут же "перенесетесь" к динозавру и получите от него предмет. Остерегайтесь пингвинов, они швыряются здоровенными снежными шарами, которые могут вас убить.

Underwater level. Так же, как и на других подводных уровнях, особых сложностей не предстоит. Правда, на этот раз вам время от времени придется выбираться из воды и нырять в нее снова.

Boss level. Здесь вам предстоит один очень сложный прыжок. Для того, чтобы выполнить его успешно, вы должны нажать кнопку UP и кнопку RIGHT при выполнении прыжка, а если сидите на спине динозавра, то используйте его огнестрельные возможности, находясь буквально в сантиметрах от карниза и пока скорость его движения достаточно велика, нажмите прыжковую кнопку и перелетите на другую сторону.

— Остров 6. Cave Island.

Уровень 1 (Cave One). Как и в других пещерных уровнях, пока особых сложностей не предвидится, правда, в конце уровня придется попрыгать по движущимся платформам.

Forest. Вы уже знаете как действовать в лесу. На полпути через уровень запрыгните на трамплин, получите кучу энергии.

Cave 2 (Lava Cave). Где-то посередине уровня обнаружите яйцо, в котором ключ. Получив его, сможете пропустить остальную часть уровня. В общем, так и следует сделать. Ну а если решите пройти уровень от начала до конца, то ключ брать не следует, поскольку в этом случае энергия расходуется чрезвычайно быстро, можете не успеть. В конце уровня нужно будет выполнить мощный суперпрыжок.

Cave 3 (Vertical Cave). Здесь есть некоторые сложности, а кроме того, где-то посредине уровня отыщите яйцо, и наградой будет

синий динозавр, он вам очень пригодится.

Cave 4 (Water Cave). Чрезвычайно простой уровень, особенно если вы используете водного динозавра. Плывите по воде, постарайтесь избегать каких бы то ни было врагов, и все будет отлично.

Left Mountain level. Где-то посреди уровня обнаружите яйцо, в котором ключ. Взяв его, попадете в секретную зону, а там целая куча фруктов. Остерегайтесь лис, которые постараются неожиданно атаковать вас.

Right Mountain level. На этом уровне следует быть осторожным, пожалуй, только на одном участке, где между двумя платформами большая расселина, а в ней яйцо. Вот это яйцо трогать ни в коем случае не следует. В нем находится растение egg plant, которое буквально в несколько секунд высосет всю вашу энергию.

Underwater level. Здесь сможете найти третий топор где-то посреди уровня. Обязательно возьмите его, если потеряли свои топоры. Как всегда на этих уровнях, постарайтесь использовать водного динозавра, будьте осторожны и успешно его завершите.

Beach level. Очень короткий уровень и довольно легкий. Уворачивайтесь от булжников, падающих кокосовых орехов и огня.

Vertical Cave (Cave 5). Обязательно разбейте первое яйцо, в нем молоко, а следовательно, сможете пополнить уровень своей энергии. Уворачивайтесь от врагов и постарайтесь закончить этот уровень как можно быстрее. Здесь очень мало фруктов, и нечем будет пополнить энергию, а следовательно есть шанс погибнуть.

Boss level. Используйте водного динозавра и успешно завершите этот уровень. Будьте осторожны, особых неприятностей не предвидится.

— Остров 6. Cloud Island.

Уровень 1 (Forest 1). Остерегайтесь пурпурных москитов, обязательно ищите яйцо в конце уровня, в нем находится птеродактиль.

Underwater level. Не спешите, иначе враг ли завершите этот уровень. Обязательно

захватите топор, который найдете в нижней части экрана, где-то посередине этого уровня.

Mountain level 1. Уровень довольно сложный, горячиться не следует. Остерегайтесь осьминогов, которые выпрыгивают из воды, причем совершенно неожиданно.

Bottom Right Cloud. Еще один довольно сложный уровень, четко рассчитывайте свои прыжки, постарайтесь не врезаться во врагов и тогда успешно завершите его.

Mountain level 2. На этом уровне предстоит выполнить несколько довольно сложных прыжков. Старайтесь выполнить их как можно точнее.

Vertical Cave. Старайтесь игнорировать всех врагов, двигайтесь как можно быстрее, поскольку здесь явно недостаточно предметов, чтобы пополнить уровень энергии. Если хотите, можете заполучить коричневого динозавра, но вряд ли это целесообразно, поскольку потратите слишком много времени.

Forest 2 (Лес с розовым небом). Чрезвычайно простой уровень. На первой его половине врагов очень мало, а на второй вообще нет.

Lava Cave. Постарайтесь не свалиться в лаву, остерегайтесь летучих мышей. Вот собственно и все.

Beach. На этом уровне вас совершенно неожиданно могут атаковать лисы и их здесь чрезвычайно много. Используйте обычную стратегию для пляжных уровней.

Boss level. Старайтесь действовать осмотрительно, так же, как и в других пещерных уровнях. Если у вас есть птеродактиль, то может быть, целесообразно использовать его.

— Остров 7. Volcano Island.

Level 1 (Mountain Level 1). Будьте осторожны, остерегайтесь осьминога и уверенно завершите уровень.

Pink-Skied Forest. Особых сложностей не предвидится, старайтесь избегать москитов.

Lava Cave. На этом уровне из лавы будут вылетать многочисленные огненные шары. Будьте осторожны, они чрезвычайно опасны.

Кроме того, старайтесь поточнее рассчитывать свои прыжки, иначе рухнете в лаву.

Mid-Right Mountain. Не горячитесь, на этом уровне врагов не так уж и много, но если увидите, то почти наверняка сразу целую кучу.

Grey/Green Cave. В этой серо-зеленой пещере нужно быть очень внимательным, иначе можете попасть под атаку огненных шаров.

Beach. Обычный пляжный уровень. Где-то посередине него возле ямы обязательно убейте все четырех ворон и получите в награду яйцо с коричневым динозавром.

Pink-skied Forest 2 (находится между двумя тоннелями). На этом уровне враги появляются буквально отовсюду, но, к счастью, действуют они очень медленно, а многие просто не движутся, а следовательно никакой опасности не представляют.

Left Volcano. Левый вулкан практически не отличается от среднего правого вулкана (mid-right volcano). Эти уровни буквально братья-близнецы.

Boss level. Вот здесь вам предстоит серьезное испытание. Прежде всего, нужно внимательно следить за вулканом, поскольку из него вылетают огромные лавовые шары.

Как только минуете второй вулкан, ни в коем случае не открывайте яйцо, поскольку в нем скрывается растение, которое моментально высосет из вас всю энергию. Ближе к концу уровня остерегайтесь маленьких лавовых ям, иначе свалитесь и погибнете.

— Остров 8. Dinosaur Island (последний уровень).

Level One. Чрезвычайно простой уровень, и успешно завершите его, если, конечно, пингвины не попадут в вас своими снежными шарами.

Underground Ice level. Если не напоретесь на шипастые шары, плавающие в воде, то и проблем не возникнет. Где-то с центральной части уровня обнаружите топор. Он пригодится.

Ice Cave. Действительно сложный уровень, будьте осторожны. Огромные глыбы льда падают с потолка, и ни в коем случае не

стойте долго на ледовых платформах, расположенных над большим отверстием где-то в средней части экрана, иначе они обрушатся.

Upper Forest. Остерегайтесь лис, они могут подкрасться незаметно, особенно в самом начале уровня, а затем врагов практически не встретите, а если кого и увидите, то разделаетесь с ним в пол-пинка.

Underwater Cave. Используйте подводного динозавра и успешно завершите уровень.

Right Volcano. Остерегайтесь вулканов и огненных шаров. Врагов здесь немного, отвлекать они не будут, а следовательно можете полностью сконцентрироваться на вулканах и огненных шарах.

Left Volcano. Практически неотличим от предыдущего уровня, правда, врагов чуть побольше.

Grey/Green Cave. Вертикальная серо-зеленая пещера. Мало чем отличается от других вертикальных пещер, хотя врагов здесь несколько больше.

Особенно остерегайтесь летучих мышей, они появляются буквально отовсюду и действуют чрезвычайно быстро. Четко рассчитывайте свои прыжки, когда в конце нужно будет перескочить через два факела, а сразу же после этого бросится в атаку очередная летучая мышь, так что будьте начеку.

Bottom-Left Mountain. Враги на этом уровне настоящие слабаки, справитесь с ними запросто, а вот прыжки чрезвычайно сложные, почти невыполнимые. Особенно, если будете торопиться. Успокойтесь, не горячитесь и тщательно выполните каждый прыжок, так получится значительно быстрее, чем будете мчаться, сломя голову, и непрерывно погибать.

Boss level. Воспользуйтесь подводным динозавром и мчитесь через этот уровень как можно быстрее, поскольку единственный на этом уровне энергетический power-up (это молоко), обнаружите приблизительно в районе первой четверти уровня. А где-то на полпути увидите большой круг. Прыгайте

прямо в него со своим динозавром, ни в коем случае постарайтесь не получить повреждений, плывите как можно быстрее и немедленно мечите свои топоры в каждого врага, как только его увидите.

Когда выскочите из воды, встретите первого врага. Немедленно избавьтесь от динозавра как можно быстрее и мчитесь, сломя голову, к финишу этого уровня, поскольку энергия у вас будет явно не на высоте.

* Босс-стратегии.

— Босс острова *Fern Island: Living Wall*.

Уровень трудности: 1,5/5.

Это первый и, по-видимому, самый простой и легкий босс. Метните свои топоры в центральную часть стены, и если какая-нибудь из зеленых сфер окажется слишком близко, немедленно уничтожьте своим топором. Этот парень вообще не представляет опасности, особенно, если в вашем распоряжении динозавр.

— Босс острова *Lake Island: King Hermit Crab*.

Уровень трудности: 2,5/5.

Дождитесь, когда краб высунет свою голову из-под панциря, а затем швыряйте в него топоры с максимальной скоростью и за четыре или пять раундов ликвидируете его.

— Босс острова *Desert Island: Sand Scorpion*.

Уровень трудности: 3/5.

Дождитесь, когда песчаный скорпион начнет обстреливать вас, и метните в него как можно больше топоров, прежде чем он успеет исчезнуть. В принципе, можно вообще не пользоваться платформами, хотя иногда они могут оказаться полезными.

— Босс острова *Ice Island: Giant Octopus*.

Уровень трудности: 3,5/5.

Довольно серьезный соперник. Однако справиться с ним можно, если знать как действовать. Встаньте посередине ледяного блока и перемещайтесь с одного его края на

другой в зависимости от того, в какой части комнаты находится ваш соперник осьминог. Не забудьте при этом уворачиваться от ледяных блоков, падающих с потолка. Вот и одержите победу.

— Босс острова *Cave Island: Mutant Moth*.

Уровень трудности: 3/5.

Это не очень агрессивный соперник, но очень увертливый, и попасть в него чрезвычайно трудно. Чаще всего это удается, когда моль-мутант находится в центре экрана. Просто нужно занять позицию на правой платформе и забросать его топорами при первой возможности.

— Босс острова *Cloud Island: Blue Hawk*.

Уровень трудности: 3/5.

Синий ястреб не очень опасный соперник. Надо только использовать тактику наскоков и тут же удирать. Метните в него 3-4 топора, а затем запрыгните вверх в облако, выждите подходящий момент и повторите эту комбинацию. Тактика превосходная, а кроме того, вы сами резко снижаете опасность удачной контратаки, если все время движетесь.

— Босс острова *Volcano Island: Blue Scorpion*.

Уровень трудности: ?

Когда скорпион окажется в самом низу большой платформы, стойте твердо на земле и мечите в него топоры.

— Босс острова *Dinosaur Island.*

Boss One: Green Hanging Scorpion.

Уровень трудности: 2/5.

Займите позицию в левой части экрана и швыряйте топорами. Одержите победу без всяких проблем.

Boss Two: Blue Bug.

Уровень трудности: 4/5.

Вот это уже серьезный соперник, причем он будет телепортироваться в углы экрана в следующем порядке: верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Запомните эту последовательность и пере-

бегите в противоположную сторону комнаты от того места, куда он телепортируется, и немедленно швырните в него несколько топоров. Все время двигайтесь, тогда он не попадет в вас своими пулями.

ADVENTURE ISLAND 3

* Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **DOWN, UP, LEFT, RIGHT, B, A, B, A.**

ALADDIN

* Пароли уровней.

- 2 – Аладдин, Абу, Принцесса, Султан
- 3 – Джинн, Султан, Джаффар, Абу
- 4 – Абу, Аладдин, Принцесса, Аладдин
- 5 – Джинн, Джаффар, Принцесса, Джинн
- 6 – Султан, Аладдин, Джаффар, Джинн
- 7 – Принцесса, Аладдин, Аладдин, Джинн



ALIEN 3

Прохождение этой игры построено как бы шаг за шагом, и вы должны продемонстрировать свое умение преодолевать сложные лабиринты и освободить заключенных. Если будете точно следовать прохождению, то сумеете успешно закончить игру, уложившись в лимит времени, и поскольку время, отпущенное на ва-

ши действия игры происходит на отдаленной планете, далеко-далеко за пределами нашей галактики. Как известно из предыдущего фильма, мисс Рипли (Ripley), Ньют (Newt) и Хикс (Hicks) сумели ускользнуть все-таки от чужих на спасательном корабле *EEV ship*. Они заморозили себя в специальных криогенных ваннах и погрузились таким образом в глубокий анабиоз. Однако, их корабль потерпел аварию в результате неудачного приземления на планете Fiorina 161 Prison Complex. Ньют и Хикс в результате этой катастрофы погибли, а мисс Рипли просто потеряла сознание, в результате чего мерзкий чужой забрался внутрь ее организма. Местный врач тюремного комплекса *prison complex* по имени Клеменс (Clemens) спас мисс Рипли, но на этом дело не закончилось, поскольку вырвавшийся на свободу чужой не оставил своих гнусных намерений колонизировать землю, а потому Рипли должна решительно, раз и навсегда избавить нашу землю от этой чудовищной опасности.

На стартовом экране вы можете включить или отключить музыку или звуковые эффекты, а войдя в меню *configure menu*, прослушать различные звуковые эффекты и музыку, которая звучит по ходу игры. Кстати, можно также установить уровень трудности игры, особенно это важно для начинающих. Им рекомендуется самый легкий режим *Easy*. Кроме того, есть режимы *Normal* и *Hard*. Заодно можно установить количество попыток (от 1 до 9), которые вы можете использовать для успешного завершения игры. После того, как зафиксируете условия, возвращайтесь на главный экран и начинайте игру.

* Вооружение.

В этой игре оружие играет огромную роль, поскольку приходится сражаться с разнообразными чудовищами и монстрами.

— **Pulse Rifle.** Импульсная винтовка очень эффективна против чужих, но, к сожал-

нию, слишком быстро кончаются боеприпасы.

— **Flame Thrower.** Огнемёт классное оружие, особенно в ближнем бою. Превращает чужого в уголь буквально в несколько секунд.

— **Crenade Launcher.** Гранатомет, пожалуй, одно из самых могучих боевых средств, которые есть в вашем распоряжении. Отлично работает на дальней дистанции, а кроме того, гранатометом можно выбить мощные стальные двери.

— **Hand Grenade.** Ручные гранаты очень удобное оружие для того, чтобы уничтожать врагов, прячущихся на потоке и в других местах, в случае если другим оружием добраться до них невозможно.

— **Radar.** Как только найдете радар, сможете очень эффективно использовать его для того, чтобы отыскать заключенных.

— **First-Aid Kit.** Аптечка первой помощи восстанавливает здоровье, что легко увидеть по индикатору (Health meter).

— **Weapon Refills.** Восстанавливает ваш боезапас, когда боеприпасы кончаются. Патроны для импульсной винтовки напоминают по форме креветки. Горючее для огнемёта имеет вид красного баллона, а гранаты для гранатомёта имеют золотую окраску, в то время, как ручные гранаты напоминают внешне эстафетную палочку.

* Управление.

Кнопки **LEFT** и **RIGHT**, если удерживаете их, позволяют бежать или ползать в соответствующем направлении.

Удерживая кнопки **UP** или **DOWN**, вы можете взбираться по лестнице. Если нажимаете кнопку **UP**, то открываете двери, а нажимая кнопку **DOWN**, опускаетесь на корточки.

Кнопка **A** — Выстрел из оружия.

Кнопка **B** — Прыжок.

Кнопка **Select** — Выбор оружия.

Кнопка **Start** — Пауза в игре.

* Враги.

— **Small Alien.** Эти инопланетяне ползают на земле, причем довольно медленно. Частенько прячутся в вентиляционных шахтах, причем убить их несложно.

— **Big Alien.** Это более крупные инопланетяне, способные нанести серьезные повреждения Рипли, особенно, если проявить неосторожность: они тут же набросятся на вас. Один из таких монстров прячется на потолке, а некоторые из них как бы привязаны к потолку и атакуют оттуда.

— **Guardian.** Пожалуй, самые мощные чужие. Используйте гранатомет, чтобы расправиться с ними без проблем, и учтите, что они способны прыгнуть из одного конца комнаты в другой и при этом плюются очень опасной кислотой.

— **Face Higger.** Чрезвычайно неприятные враги. С ними нужно проявлять чрезвычайную осторожность, поскольку как только встретите их, они тут же попытаются вцепиться вам в физиономию. В этом случае быстренько нажмите кнопки **LEFT** и **RIGHT**, чтобы отшвырнуть их в сторону.

Pogs. В этих капсулах прячутся как раз Face Higger, и если успеете вовремя расстрелять их, то избежите серьезной опасности.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Вы стартуете вне комплекса. Пройдите направо, прикончите большого чужого, продвигайтесь направо, подойдите к лестнице, спуститесь вниз по ней, спуститесь по еще одной лестнице, которую обнаружите справа. Пройдите направо, прикончите еще парочку "больших", снова продвигайтесь направо, затем поднимитесь вверх, подойдите к консоли, нажмите кнопку **UP**, чтобы открыть дверь; пройдите вправо, прикончите еще одного большого, а затем спрыгните в яму и, когда приземлитесь, пройдите налево, убейте еще одного чужого и двигайтесь налево до конца, чтобы освободить первого заключенного.

Второй заключенный.

От того места, где освободили первого заключенного, вернитесь обратно к лестнице мимо которой прошли; поднимитесь по ней

— Миссия 2.

Заключенных: 5.**Время: 4 минуты 20 секунд.****Первый заключенный.**

Вы снова стартуете за пределами комплекса. Пройдите налево, прикончите большого и продвигайтесь налево до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь вниз по ней и увидите еще одну лестницу слева. Спуститесь по этой лестнице, обнаружите канистру для огнемета и аптечку первой помощи слева. Спускайтесь дальше по лестнице и, когда окажетесь внизу, сверните налево и освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо, прикончите маленького, продолжите движение направо, откройте дверь, прибейте чужого, прицепившегося к потолку, и продолжайте двигаться направо. Обратите внимание на отверстие в полу, это как бы шахта для лифта. Спуститесь на лифте вниз, сверните налево, прикончите большого и маленького, а затем перепрыгните через лифтовую шахту и продвигайтесь налево. Как только подойдете к лестнице, поднимитесь по ней наверх и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Первым делом спускайтесь по лестнице, сверните направо к лифтовой шахте, спускайтесь вниз на лифте, а затем сверните налево, прикончите парочку больших и продвигайтесь налево до конца и освободите третьего заключенного.

Примечание. Освобождение очередного заключенного начинается с той точки, на которой вы освободили предыдущего заключенного. В случае, если ситуация изменится, об этом будет сообщено специально.

Четвертый заключенный.

Вернитесь обратно направо, поднимитесь на лифте вверх, идите направо до кон-

наверх, прикончите маленького чужого, прикончите большого, прицепившегося к потолку, и двигайтесь дальше налево. Откройте дверь, продвигайтесь дальше в этом же направлении, перескочите через отверстие в полу, прыгните вверх на миниплатформу и здесь освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Освободив очередного заключенного, спрыгните вниз с маленьких платформ и соскочите в отверстие в полу, через которое ранее перепрыгнули. Затем спуститесь по лестнице, но не до конца. Спрыгните на пол, перескочите через отверстие и продвигайтесь направо. Откройте дверь, продолжайте двигаться в этом же направлении и, когда подойдете к лестнице, поднимитесь по ней, сверните направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, тут же появится большой. Убейте его как можно быстрее, сверните налево, и когда очередной враг прыгнет, потавшись атаковать, немедленно уничтожьте его. Откройте дверь, пройдите до конца налево и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Двигайтесь направо, спуститесь по лестнице, по которой только что прошли, и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

От места, где освободили четвертого заключенного, возвращайтесь обратно, поднимитесь вверх по лестнице, сверните направо, прикончите "маленького", если ранее этого не сделали; продвигайтесь направо до конца и окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Продвигайтесь направо, пока не доберетесь до конца вентиляционной шахты. Увидите "маленького", который карабкается вверх по лестнице; расправьтесь с ним без сожаления, спуститесь по лестнице, сверните направо, а затем спуститесь по следующей лестнице и продвигайтесь дальше, пока не пройдете в дверь и окажетесь в открытой комнате. Здесь миссия заканчивается.

ца, садитесь в лифт и, когда подниметесь на самый верх, пройдите направо, прыгайте по маленьким платформам и продвигайтесь направо, пока не подойдете к двери. Откройте ее, пройдите направо, прикончите больших и маленьких чужих, продвигайтесь дальше направо, пока не увидите лестницу. Спуститесь по ней, пройдите направо к лифтовой шахте, спуститесь на лифте, сверните налево, перескочите через яму, пройдите влево и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, прыгните в яму и, как только приземлитесь, прикончите большого; поверните налево, откройте дверь, продвигайтесь влево и освободите пятого заключенного. Затем пройдите направо, спуститесь по лестнице, затем по еще одной лестнице, возьмите боеприпасы справа, прикончите маленького слева и продолжайте двигаться налево, пока не окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите налево до конца вентиляционной шахты, спуститесь по лестнице вниз. Увидите маленького, карабкающегося вверх по лестнице; прикончите его, сверните направо, спуститесь по лестнице, снова пройдите направо и поднимитесь по очередной лестнице. Поверните направо, спуститесь по лестнице, воспользуйтесь вентиляционной шахтой, прикончите пару маленьких, спуститесь по лестнице вниз, сверните налево, спуститесь по еще одной лестнице и продвигайтесь направо до конца к выходу.

— Уровень 1. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты.

Переключитесь на гранатомет, подойдите поближе к тому месту, где затаился Гардиан, опуститесь на корочки и, как только он приблизится к вам, немедленно атакуйте. Когда уничтожите этого чрезвычайно опасного врага, пройдите направо и обнаружите импульсное ружье, гранатомет, огнемёт и гранаты. Собрав все это добро, пройдите направо и выйдите в дверь.

— Миссия 3.

Заключенных: 5.

Время: 4 мин. 30 сек.

Первый заключенный.

Пройдите направо, откройте дверь, прыгните в яму, спуститесь по лестнице вниз, но не до конца. Переберитесь в небольшую вентиляционную шахту слева, возьмите здесь огнемёт и гранаты для гранатомета, спускайтесь по лестнице вниз до самого конца, прибейте маленького справа, снова спуститесь по очередной лестнице, пройдите направо, запрыгните на маленькие платформы, постарайтесь не грохнуться вниз, и как только увидите платформу слева, перескочите на нее, двигайтесь дальше в этом направлении, пока не освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Спрыгните в яму и, когда приземлитесь, возьмите гранату и снаряды для гранатомета; пройдите направо до конца, прикончите большого по пути, и когда доберетесь до дальней правой стены, дождитесь, когда лифт спустится вниз, поднимитесь на нем на самый верх, сверните налево, пройдите через вентиляционную шахту и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте, перескочите через нее и продвигайтесь дальше в этом направлении, прикончите большого, поднимитесь на лифте, сверните налево и поднимайтесь вверх по лестнице. Оттуда переберитесь на платформу, передвигайтесь направо, прикончите большого, затем еще одного большого и, наконец, освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Пройдите налево, прыгните в яму, спускайтесь по лестнице, а затем пройдите направо, прикончите большого, соскочите вниз в лифтовую шахту и спускайтесь вниз. Перескочите во вторую нишу слева, сверните налево и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, прыгните в шахту,

затем сверните налево, освободите заключенного и продвигайтесь налево, пока не окажетесь в вентиляционной шахте.

Выход.

Как только пройдете налево до конца вентиляционной шахты, спуститесь по лестнице, пройдите налево, спуститесь по еще одной лестнице, затем пройдите до конца направо и окажетесь у выхода.

— Миссия 4.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Пройдите направо, запрыгните в лифт, спуститесь на нем вниз до первой ниши слева, пройдите налево, откройте дверь и дальше двигайтесь налево, пока не освободите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо, поднимитесь на лифте на самый верх, практически к тому месту, где стартовали в этой миссии. Сверните направо, прикончите маленького и большого (он сидит на потолке), сверните направо, поднимитесь вверх по лестнице и, когда окажетесь на самом верху, сверните налево, прикончите большого, дальше прыгайте по левым платформам, продвигайтесь налево и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пройдите направо, прыгните вниз на маленькие платформы, продвигайтесь направо к лестнице, спуститесь по ней вниз, но не до самого конца; сверните направо, запрыгните на маленькие платформы, продвигайтесь направо, прикончите большого, висящего на потолке; сверните направо и придете к яме. Осторожно пройдите по краю, затем спуститесь на маленькие платформы слева и доберитесь до ниши-углубления слева. Откройте дверь, прикончите большого и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Пройдите направо к маленьким платформам, спрыгните вниз и, как только призем-

литесь, бегите направо к лифту, езжайте на нем вниз, затем сверните налево, освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, прикончите большого, если не сделали этого ранее, а затем зайдете в вентиляционную шахту, а когда подойдете к самому краю и окажетесь возле лифта, запрыгните вверх на маленькие платформы, где вас уже давно поджидает пятый заключенный. Освободите его, спрыгните на маленькие платформы, а затем езжайте в самый низ. Прикончите большого и пройдите налево к вентиляционной шахте.

Выход.

Как обычно, пройдите налево до конца вентиляционной шахты, спуститесь по лестнице вниз, снова пройдите налево, спуститесь по еще одной лестнице и продвигайтесь до конца направо к самому выходу.

— Уровень 2. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты 11 секунд.

Со старта продвигайтесь направо, спуститесь по лестнице, не обращайте внимания на аптечку первой помощи, возьмите ее только в случае крайней необходимости. Когда спуститесь до конца по лестнице, пройдите направо, возьмите гранату и снаряды для гранатомета, переключитесь на гранатомет и повернитесь налево. Теперь осторожно: если пройдете за лестницу, то тут же вас атакует Гардиан. Дождитесь, когда он появится, запустите в него парочку снарядов из огнемета, повторите несколько раз эту процедуру и, как только уничтожите его, пройдите налево, возьмите горючее для огнемета и двигайтесь дальше налево до самого выхода.

— Миссия 5.

Заключенных: 6.

Время: 4 минуты 45 секунд.

Первый заключенный.

Со старта уничтожьте большого и малых чужих, затем спрыгните вниз в яму справа и, когда приземлитесь, сверните направо, при-

кончите еще одного большого, прицепившегося к потолку. Пройдите направо, откройте дверь и продвигайтесь направо до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь по ней вниз, затем сверните налево, пройдите через вентиляционную шахту, перескочите через небольшую яму и продвигайтесь налево. Когда подойдете к лифтовой шахте, перепрыгните через нее, идите дальше налево и выпустите первого заключенного.

Второй заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте, спуститесь на лифте вниз, пройдите направо и освободите второго.

Третий заключенный.

Спускайтесь по лестнице, сверните направо, возьмите гранату, бегите налево, прыгните в лифтовую шахту и, когда приземлитесь на полу, пройдите налево, освободите третьего.

Четвертый заключенный.

Пройдите направо к лифтовой шахте и, когда лифт опустится вниз, садитесь в него. Как только увидите нишу слева, прыгайте прямо в нее, пройдите налево, откройте дверь и продвигайтесь дальше налево, прикончите большого чужого и здесь освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, садитесь в лифт, поднимайтесь наверх, а затем запрыгните на платформу, на которой находится лестница; поднимитесь по этой лестнице, дождитесь лифта, поднимитесь на нем наверх, затем сверните направо и подойдете к яме с маленькими платформами. Аккуратненько прыгайте по этим платформам, продвигаясь направо. Когда увидите справа нишу, запрыгните в нее, двигайтесь дальше в этом же направлении, откройте дверь, пройдите направо до уонца и освободите пятого заключенного.

Шестой заключенный.

Пройдите направо к яме с лифтом (перемещаясь справа налево), сверните налево, затем вернитесь обратно (налево), подойдите к краю ямы, аккуратно прыгните вниз

на маленькие платформы и, когда окажетесь в самом низу, пройдите налево, освободите шестого заключенного, а затем пройдите до конца направо к вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите направо по вентиляционной шахте, спуститесь по первой лестнице вниз, сверните направо, затем спуститесь еще по одной лестнице, пройдите налево, прикончите маленького, затем поднимитесь наверх по очередной лестнице, сверните налево, спуститесь по еще одной лестнице, снова сверните налево, прикончите маленького, спуститесь по следующей лестнице и пройдите налево. На этот раз поднимитесь по лестнице, снова сверните налево и спуститесь по еще одной лестнице. Прибейте маленького, который карабкается по ней; затем пройдите влево, спуститесь по лестнице вниз и продвигайтесь дальше налево вдоль длинного тоннеля, и таким образом покинете уровень.

— Миссия 6.

Заключенных: 7.

Время: 4 минуты 30 секунд.

Первый заключенный.

Пройдите направо через небольшую вентиляционную шахту, затем снова направо и освободите заключенного.

Второй заключенный.

Прикончите большого, пройдите направо к лестнице, поднимитесь по ней, прикончите маленького, прыгайте по маленьким платформам и продвигайтесь налево. Поднимитесь по лестнице, сверните направо, прикончите большого и продолжайте двигаться направо по вентиляционной шахте, прикончите большого и маленького, затем пройдите направо, подойдите к яме, прыгните в нее и, как только приземлитесь, сверните направо, убейте чужого, продвигайтесь дальше направо, откройте дверь и снова направо, прикончите большого, прицепившегося к потолку; откройте еще одну дверь, пройдите направо и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Пожалуй, этого труднее всего обнаружить. От

места, где освободили второго заключенного, пройдите направо, поднимитесь вверх по лестнице и как раз его здесь и обнаружите.

Четвертый заключенный.

Спуститесь по лестнице, пройдите налево, подойдите к следующей лестнице, спуститесь по ней, пройдите направо, прибежите большого, прицепившегося к потолку; сверните направо, откройте дверь, продолжайте двигаться направо и спускайтесь вниз по вентиляционной шахте. Сверните налево, запрыгните на платформу (правда, это довольно сложно сделать, но вы уж постарайтесь) и освободите четвертого заключенного.

Пятый заключенный.

Пройдите направо, возвращайтесь в вентиляционную шахту, поднимитесь по лестнице до тех пор, пока не увидите вентиляционную шахту, ведущую налево. Сверните в нее и двигайтесь в этом направлении, пока не увидите пятого заключенного.

Шестой заключенный.

Пройдите налево, прикончите большого, осторожно прыгайте по маленьким платформам, поднимайтесь на самый верх и освободите шестого.

Седьмой заключенный.

Осторожно возвращайтесь на маленькие платформы и пройдите налево, откройте дверь, продвигайтесь налево до конца, и когда подойдете к двери, откройте ее, освободите седьмого заключенного, сверните направо, подойдите к лестнице, мимо которой только что прошли; спуститесь по ней вниз, сверните налево, затем спуститесь вниз на лифте, пройдите направо к воздушной вентиляционной шахте.

Выход.

Пройдите направо, спуститесь по первой лестнице вниз и двигайтесь направо до конца, а затем по лестнице поднимитесь наверх, сверните направо, спуститесь по следующей лестнице, пройдите направо, спуститесь по еще одной лестнице, затем пройдите налево и снова спуститесь по лестнице. Пройдите вправо, прикончите пару маленьких, подни-

митесь по лестнице вверх, пройдите направо, прикончите еще одного "малыша" и продвигайтесь направо к выходу.

— Уровень 3. Guardian.

Заключенных нет.

Время: 2 минуты 5 секунд.

Этот Гардиан, третий босс, будет пожалуй покруче. Если вы не сможете спрятаться, тогда вас ожидают серьезные неприятности. Первым делом переключитесь, конечно, на гранатомет, а затем, когда босс приблизится, немедленно атакуйте. К сожалению, здесь нет поблизости аптечки, но вам нужно постараться успеть прикончить босса прежде, чем он сделает это сам. Как только уничтожите его, пройдите направо и выйдите в дверь.

— Миссия 7.

Заключенных: 4.

Время: 4 мин. 30 сек.

Первый заключенный.

Пройдите вправо, перескочите через яму, продвигайтесь дальше в этом же направлении, откройте дверь и двигайтесь дальше направо. Прикончите большого и продвигайтесь направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, продолжайте двигаться налево до тех пор, пока не подойдете к лестнице. Спуститесь по ней, пройдите дальше налево, дождитесь, когда лифт поднимется; садитесь в него, повернитесь направо, и когда увидите нишу в стене, прыгайте в нее, пройдите направо через вентиляционную шахту и освободите заключенного.

Второй заключенный.

Сверните направо, спрыгните в яму, сверните налево, прикончите большого, не забудьте про маленького, продвигайтесь налево, перескочите через яму, пройдите налево и выпустите второго.

Третий заключенный.

Пройдите направо, спрыгните в яму и освободите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Дождитесь, когда спустя лифт, садитесь в него. Продвигайтесь направо и, когда подойде-

те к дальней стене, залыгните на маленькие платформы. Как только подниметесь на самый верх, вскарабкайтесь по лестнице вверх, освободите четвертого заключенного и дальше прыгайте по маленьким платформам, пока не окажетесь на самом верху. Здесь сверните направо, прикончите большого, продвигайтесь дальше в этом же направлении, прибейте еще одного большого, снова двигайтесь направо, прикончите еще одного большого врага, а вот теперь спуститесь по лестнице, сверните налево, откройте дверь, прикончите маленького, продвигайтесь дальше налево, прыгайте по маленьким платформам, продвигаясь направо. Откройте дверь и двигайтесь дальше направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, отправляйтесь налево в вентиляционную шахту.

Выход.

Продвигайтесь к шахте налево до самого конца, спуститесь по лестнице вниз, сверните налево, затем еще по одной лестнице вниз и снова налево. Спустившись вниз по третьей лестнице до самого конца, сверните направо. Затем спуститесь еще по одной лестнице в самый низ, на этот раз сверните налево, спуститесь вниз по очередной лестнице и отправляйтесь налево прямо к выходу.

— Миссия 8.

Заключенных: 5.

Время: 4 минуты.

Первый заключенный.

Придите направо, откройте дверь, дальше направо, осторожно спускайтесь вниз по маленьким платформам, но ни в коем случае не спрыгивайте в яму. Проявите осторожность и сумеете освободить первого заключенного.

Второй заключенный.

Поднимайтесь вверх по маленьким платформам, сверните направо, прикончите нескольких "малышей", продвигайтесь направо, пока не подойдете к яме. Дождитесь лифта, движущегося справа налево, и когда он приблизится, отправляйтесь направо, прикончите "малыша", затем откройте дверь, пройдите направо, спрыгните в яму и, когда

приземлитесь, пройдите налево, прикончите большого, затем продолжите движение налево и освободите второго заключенного.

Третий заключенный.

Спрыгните в яму и, как только приземлитесь, идите направо, откройте дверь, продвигайтесь дальше в этом же направлении, прикончите большого и маленького, затем пройдите направо, прыгайте дальше по маленьким платформам, и когда доберетесь до ниши, сверните направо. Здесь увидите третьего заключенного.

Четвертый заключенный.

Придите налево, продолжайте подъем по маленьким платформам, и как только окажетесь наверху, сверните направо, прикончите "малыша", снова сверните направо и освободите заключенного.

Пятый заключенный.

Придите налево, прыгайте вниз по маленьким платформам, и как только окажетесь на полу, сверните налево, прыгните через яму и, приземлившись, двигайтесь дальше налево, откройте дверь и продолжайте движение в этом направлении, прикончите большого. Не сворачивайте, двигайтесь дальше, пройдите в вентиляционную шахту, спуститесь в самый низ, пройдите направо, подойдите к яме, дождитесь лифта, движущегося справа налево; садитесь в него, продолжайте двигаться направо, по пути не забудьте захватить боеприпасы для гранатомета. Двигайтесь дальше направо, пока не окажетесь возле другой ямы. Дождитесь следующего лифта, он также движется справа налево, и продвигайтесь дальше направо. Откройте дверь, продолжайте движение в этом же направлении, освободите пятого заключенного, затем сверните направо, спрыгните в яму и, как только приземлитесь, пройдите налево, прикончите большого и маленького. Не сворачивайте, двигайтесь в этом же направлении, пока не доберетесь до вентиляционной шахты.

Выход.

Придите по шахте налево до конца, спуститесь по лестнице вниз, затем до конца направо

во, снова по лестнице вниз и снова направо. На этот раз поднимитесь по лестнице наверх, пройдите направо, спуститесь по лестнице, снова направо, спуститесь по очередной лестнице и еще раз направо. Спустившись по следующей лестнице, еще раз пройдите направо, прикончите маленького, спуститесь по следующей лестнице, пройдите направо, спуститесь по очередной лестнице вниз, пройдите направо прямо к выходу.

— **Уровень 4. Guardians.**

Заключенных нет.

Время: 4 мин. 15 сек.

Это последний, финальный уровень. Однако, здесь вас ожидают очень серьезные сложности. Во-первых, нет аптечки, а кроме того, нигде пополнить боезапас (weapon refills), он отсутствует на этом уровне. Быстренько переключитесь на гранатомет, оставайтесь на месте и, когда появится босс, немедленно атакуйте. Старайтесь обстреливать его непрерывно, пока есть боеприпасы, и возможно одержите победу. Однако, если боеприпасы закончатся, бегите направо, осторожно спуститесь по маленьким платформам, пройдите налево прямо в нишу, оттуда дальше налево до конца, переключитесь на импульсную винтовку и расстреляйте второго охранника. Когда снова закончатся боеприпасы, переключитесь на гранатомет. При этом нужно к следующему охраннику подойти буквально вплотную, и когда окажетесь на убойной дистанции, поджарьте его как можно быстрее. Парочки атак будет достаточно, и последний хранитель тут же сохнет. Теперь отправляйтесь направо, пройдите в дверь, и на этом самом месте игра и заканчивается.

Теперь садитесь на диванчик, просмотрите концовку. Вы это вполне заслужили, тем более что Земле не угрожает колонизация чужими. Вы сделали свое дело!

AMERICAN GLADIATORS

* *Пароли уровней.*

- 2 АВААААВВ
- 3 АВААВААА

4 АВАВВВВВ

ASTYANAX

* *Непобедимость (Invincibility).*

На титульном экране нажмите кнопки **UP, UP, UP, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, Start** на титульном экране. Если сделаете все правильно, то тогда Астианакс никогда не получит никаких физических повреждений от вражеских атак, но при этом магические атаки все-таки окажутся для него очень опасными.

* *Выбор стадии (Stage Select).*

На титульном экране нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT** и **В, В, В, В, Start** на титульном экране. Если не собьетесь и наберете код правильно, то попадете на экран выбора стадий и сможете начать игру с любого уровня, следующего после первого. При этом в вашем распоряжении будет меч, обладающий максимальной силой.

* *Продолжение игры.*

Нажмите **A, B, Select, Start** на экране Game Over.

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

* *Призовое видео.*

Дождитесь титров, появляющихся в конце игры, чтобы проиграть маленькую призовую мультияшку.

BACK TO THE FUTURE

* *Дополнительные очки.*

В конце каждой сцены экран как бы "замораживается". В этот момент постарайтесь подпрыгнуть как можно выше и получите целую кучу дополнительных очков.

BAD DUDES

* *Играть за Super Man.*

На титульном экране быстро нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B, A, B(x2), A, B, A, RIGHT, LEFT, DOWN, UP.**

* *Супер punch.*

Нажмите и удерживайте **A** пока ваш персонаж не начнет мигать. Отпустите кнопку, чтобы выполнить Super Punch.

*** 64 жизни.**

На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, UP, DOWN, UP, DOWN**. Затем нажмите **Start** на джойстике 1, чтобы начать игру. Другой вариант. На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, DOWN, UP**.

*** 63 жизни.**

На титульном экране на втором джойстике нажмите **B, A, DOWN, UP, DOWN, UP**. Затем нажмите **Start** на джойстике 1.

*** Удар ногой с вращением.**

Нажмите **A + B + LEFT** или **A + B + RIGHT** и вступите в поединок со своим противником.

BANANA PRINCE*** Пароли уровней.**

1-2 **BAABA AAAA** 1-3 **DAACAABV**
 2-1 **AAADVAAB** 2-2 **DABA AAVB**
 2-3 **SABVVCBV** 3-1 **DABVCBVB**
 3-2 **VABDCBVC** 3-3 **DACABVBD**
 4-1 **AACBVCBD** 4-2 **BACCCBVD**
 4-3 **CACDCBVD** 5-1 **AADACBVD**
 5-2 **CADVCCBD** 5-3 **AADCCBVA**
 6-1 **BADDCBVA** 6-2 **DVAABDBC**
 6-3 **VVAVCDCC** 7-1 **CVACCDCC**
 7-2 **DBADCDC** 7-3 **CVBACDC**

Обозначения:

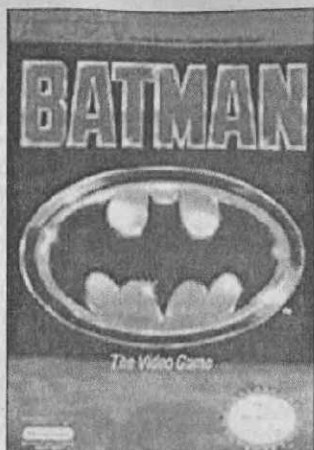
A: изогнутый банан
 B: наполовину очищенный банан
 C: очищенный банан
 D: ровный банан

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA*** Получить супер рейтинг.**

Чтобы повысить уровень популярности (Popularity boost), выберите опцию Welcome Rain, когда будете разыгрывать 4-й сценарий. Предложите как можно больше риза жителям префектур номер 10 и номер 20, и тогда поддержка населения (support) превысит 90%.

BATMAN (BATMAN: THE VIDEO GAME)

Платформный боевик по всемирно извест-



ному комиксу о человеке-летучей мыши, ставший первой частью знаменитой бэтмен-серии. Это очень сложная игра, особенно, если вы не знаете, как поступать в той или иной ситуации. Так что первым делом прочтите прохождение. Затем как следует потренируйтесь, прочтите подсказки и все станет значительно проще.

*** Неограниченные продолжения.**

На титульном экране нажмите **Up(x2), Down(x2), Left, Right, Left, Right, A + B**.

*** Тест звука.**

На титульном экране нажмите **Up/Right + Start**.

*** Подсказки.**

❖ **Frantic Punching.** Совсем необязательно везде и непрерывно использовать оружие, поскольку удары кулаком (punch) чрезвычайно эффективны, и когда вы проводите контратаку, нажимая кнопку **B** как можно быстрее, и тогда не нужно будет выбирать какой-нибудь специальный момент для атаки, поскольку на врага обрушится сразу град ударов.

❖ Научитесь прыгать по стенам. Этот прием чрезвычайно важен, и освоить его нужно в совершенстве. Это один из важнейших элементов игры.

❖ Когда враги вспыхивают под вашими атаками, то они не могут точно провести

собственные контратаки. Используйте это себе на пользу, особенно, когда сражаетесь с некоторыми боссами.

❖ Как мы уже упоминали, совсем необязательно все время использовать оружие. Однако, есть определенные моменты, на которых оружие имеет огромное преимущество перед приемами рукопашного боя, в частности, при схватке с боссом.

❖ Иногда враги располагаются на неболыших карнизах, а вам туда нужно запрыгнуть. На первый взгляд кажется лучше всего использовать оружие, прикончить врага, а затем запрыгнуть на этот карниз. Эта идея иногда срабатывает, но есть достаточно много ситуаций (в частности, на 5-м уровне), когда вы не можете убить врага до того, как запрыгнуть на карниз. В этой ситуации нужно выполнить специальную комбинацию. Прыгайте прямо на этот карниз, прицелившись в прыжке так, чтобы приземлиться на самом краю, и в момент приземления немедленно нанесите удар кулаком. При этом враг начнет вспыхивать, а вы безопасно приземлитесь на нужном карнизе.

Некоторые враги имеют дурацкую привычку засесть на потолке и сбрасывают оттуда движущиеся мины. На первый взгляд, это серьезная опасность, но на самом деле, это отличная возможность, которую можно использовать себе на пользу. Мины, которые падают вниз, можно атаковать кулаком, а в результате получите разнообразные полезные предметы.

* Полезные советы.

❖ Чтобы победить босса-моль, сделайте паузу в игре, нажмите кнопки **В**, **А**, **В** и **А**, и моль улетит, когда игра возобновится.

❖ Чтобы победить охранника Джокера, используйте батаранг, удар коленом (Kneel) и не забудьте подпрыгнуть, когда он атакует энергетическим залпом.

❖ Сражаясь с Джокером, попробуйте использовать кулаки, удар коленом, а когда он вызовет на подмогу молнии, немедленно от-

ступите на несколько шагов. Вряд ли целесообразно использовать оружие, оно в этом бою не так эффективно. Старайтесь все время преследовать врага, когда он продвигается на другую сторону экрана.

❖ Неограниченные Power-ups.

Отыщите место, где падают когти, затем опуститесь на корточки возле этого места, повернитесь лицом к этим когтям и начните колотить кулаками в этом направлении. Каждый "побежденный" коготь превратится в power-up. Следите за тем, куда и когда падают эти когти и сможете заполучить сердце (heart), призовое оружие (weapon bonus) и дополнительные очки, а после этого, если хотите, можете снова заняться этим делом.

❖ Избежать повреждений на уровне 2-4.

В конце второго уровня, если вы уничтожите обе пушки и синий глаз с левой стороны, дождитесь, когда атакуют в синий глаз с правой стороны, затем подпрыгните и выполните рывок направо прямо к этому глазу. Если вы окажетесь достаточно близко, то попадете в мертвую зону, и вам не нанесут повреждений ни пули, ни глаз. Затем подпрыгните вверх и молотите его до смерти.

* Враги.

❖ **Running Grunts** (Бегающие свиньи).

Мчатся прямо на вас, а иногда на скорости валяются на какие-нибудь шипы или в яму и, конечно же, погибают.

❖ **Spike cars** (Шипастые автомобильчики). Напоминают машинки с дистанционным управлением. Правда, они вооружены движущимися шипами, и как только оказываются на одной высоте с вами, тут же ускоряются и бросаются в атаку.

❖ **Fire Guys**. Эти огненные ребята обычно опускаются на корточки и атакуют языками пламени. Правда, эти атаки легко предсказуемы.

❖ **Shooting guys**. Стрелки действуют однообразно: выстрел, пауза, выстрел. Вот, собственно и все, что они могут. От пуль можно увернуться, перепрыгнув через них

или нырком проскочить под ними.

❖ **Mines.** Мины движутся по направлению к вам и взрываются, когда окажутся поблизости.

❖ **Flying jetpack guys.** Эти ребята с портативными ракетными двигателями встречаются крайне редко. Парочку таких встретите на уровне 1-2. Уворачивайтесь, выполните атаку triple shot, и им конец.

❖ **The Ninja.** Одного такого придурка встретите на уровне 1-2. Немедленно атакуйте и уничтожьте его прежде, чем он сообщит в чем дело, а то начнет прыгать, размахивать мечом.

❖ **Claw Guys.** Очень медленные враги, размахивают острым когтем. Расправьтесь с ними как можно быстрее точными ударами кулака, но их собраты Super Claw Guys будут куда сильнее.

❖ **Claw/Arm Machine.** Маленькие машинки, которые атакуют своими "ручками" и когтями. Правда, атаки предсказуемые и однообразные. Расправьтесь с ними запросто.

❖ **Crazy Jumping Guys.** Этих прыгающих полоумных встретите на уровне 3-1. Убить чрезвычайно трудно, поскольку они прыгают и непрерывно пытаются атаковать. Если вы приблизитесь к ним буквально в тот момент, когда они появятся на экране, то сумеете провести смертельные атаки прежде, чем они даже успеют шелохнуться. Ну, а если промедлите, то приготовьтесь к серьезному бою.

❖ **Huge Tanks of Doom.** Огромные металлические монстры обстреливают вас, передвигаясь назад и вперед по экрану. Чтобы расправиться с ними, придется как следует потрудиться. Подробнее мы этот вопрос обсудим по ходу прохождения.

❖ **Super Claw Guys.** Очень неприятные враги, куда сильнее своих собратьев. Коготь у них очень страшный, и победить их чрезвычайно нелегко. К счастью, встретите здесь в конце уровня 4-3.

Есть еще несколько врагов, и как справиться с ними, мы обсудим в прохождении.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Уровень 1-1.

В начале все очень просто: врежьте кулаком бегущим свиньям, точно также расправьтесь с маленькими "шипастыми" автомобильчиками. Огненные ребята атакуют вполне предсказуемо, так что подойдите поближе и врежьте как следует после того, как они выстрелят. От движущихся мин избавиться также легко. Достаточно подпрыгнуть вверх, когда они окажутся рядом с вами.

Уровень 1-2.

На этом уровне вам предстоит разобраться с огненными ребятами, пробираться по вертикальному тоннелю; прыгая по стенкам, добираться до отверстия, и когда окажетесь наверху, сделать рывок к одной из колонн и тройным выстрелом (triple shot) прикончить летающих парней. Затем свалитесь в отверстие, идите вверх прямо к нинзя, молотите его прежде, чем он успеет выкинуть какой-нибудь номер, и запросто одержите победу.

Уровень 1. Босс.

Встаньте на первой "линии" слева, приготовьте батаранг; дождитесь, когда босс начнет атаковать; перемещайтесь из стороны в сторону на незначительное расстояние только для того, чтобы увернуться от его выстрелов, и используйте батаранг. Ни в коем случае не отходите от своей первоначальной позиции, она самая безопасная.

— Уровень 2.

Уровень 2-1.

Парни с когтями движутся очень медленно, а потому от них легко увернуться. Если хотите, можете врезать как следует кулаком. Остерегайтесь льющейся сверху кислоты, можете получить повреждения, и ваши движения заметно замедлятся. Возле второго пруда с кислотой можете проскочить часть уровня, изрядно срезав угол. Встаньте на первую платформу, а затем прыгайте, используя стенку, направо. Здесь, кстати, на небольшой платформе увидите еще одного парня с ост-

рым когтем. Прикончите его батарангом, а затем разберитесь с огненными ребятами.

Как только доберетесь до ямы с кислотой и с двумя платформами слева, выполните длинный прыжок, чтобы перепрыгнуть через эту яму. Это трудно, но возможно, свалитесь вниз с самого края верхней платформы и используйте стенку справа, чтобы пробраться чуть дальше. Прикончите батарангом огненного врага, остерегайтесь мин, которые встретятся прямо перед выходом.

Уровень 2-1.

Пробежите как можно быстрее до конца направо, поднимайтесь на следующий уровень, можете прыгать по стенкам и проскочить через первый проход, таким образом срежете изрядный кусок уровня. На следующей платформе справа обнаружите движущуюся мину. Снова воспользуйтесь стенкой и прыгните. Мина начнет двигаться, а вы, оттолкнувшись от стены, можете снова приземлиться на платформе. Таким образом она перестанет представлять опасность.

Метните батаранг в машину с когтем (claw machine), затем спрыгните на платформу и тут же размолотите вдребезги шипастый автомобиль.

В следующей секции встретите серию платформ и вертикальную шахту. Прыгайте, токаясь от стены с левой стороны от места старта; ни в коем случае нельзя прикасаться к электричеству и не забудьте врезать как следует парням с когтем.

Поднявшись в верхнюю часть шахты, выполните очень сложный прыжок, чтобы перескочить через элекричество, и когда приземлитесь на платформу, прыгайте, отталкиваясь от стенки, прямо на нижнюю платформу. Постарайтесь выполнить этот маневр точно, иначе получите удар током. Похожий прыжок вам придется выполнить еще пару раз. Дождитесь при выполнении третьего прыжка, когда бегущий парень врежется в электричество, а затем уже прыгайте, иначе вас постигнет его судьба.

Уровень 2-3.

Спускайтесь по вертикальной шахте и

увидите предметы, которые мы условно будем называть item farms. Они выглядят, как машина, которая сбрасывает вниз разрывные мины. Особо волноваться не стоит. Эти мины спускаются сразу группами по две. Нанесите мощный удар кулаком и уничтожьте их, а в награду получите кое-какие полезные предметы. Остерегайтесь движущихся мин, они куда опаснее. Стрелки (gun guys) тоже представляют изрядную угрозу, если поведете себя неправильно. Обязательно нырком увернитесь от их выстрелов, а затем мощными ударами кулаков отправьте их куда надо.

Как только свалитесь на конвейерную ленту, бегите направо. Вам не удастся проскочить через шестерни, даже об этом и не думайте — наверняка погибнете, а чуть далее встретите довольно любопытного серого огненного парня. Он отличается от своих братьев лишь серым цветом. Врежьте ему как следует, а затем увидите еще один, так называемый, item farms. Обязательно точно рассчитайте время, чтобы перепрыгнуть огненного парня, в противном случае вас ждут неприятности. Прыгните как можно выше и постарайтесь приземлиться между шестернями. Чуть далее увидите развилку дороги. Отправляйтесь по нижней, она проще и приведет вас в нужное место, где увидите item farm; атакуйте его и сможете приобрести полезные вещи. В действительности, у вас к этому моменту должно быть полным-полно всякой всячины. Однако, не забывайте, что впереди схватка с боссом, и надо быть упакованным по полной программе. Не удивляйтесь, если шестерни нанесут ущерб вашему здоровью, с этим уж ничего не поделаешь.

Затем пройдите налево и двигайтесь до тех пор, пока не свалитесь вниз. При этом постарайтесь упасть так, чтобы не попасть на шестерни. А далее вам предстоит еще один сложный прыжок. Две конвейерных ленты движутся над шестернями. Свалитесь с правой стороны первой конвейерной ленты, прыгните, оттолкнувшись от стены, с правой стороны

и перейдите ко второй конвейерной ленте. Прыжок довольно сложный. Действительно, впервые приходится выполнять прыжок с использованием стены с движущейся конвейерной ленты, а это будет неплохой опыт.

Уровень 2. Босс.

Прыгайте, выполняйте нырки, чтобы увернуться от пуль в нижней части экрана; уворачивайтесь, обстреливайте его из ракетомета (rocket gun), чтобы постараться уничтожить обе его пушки одновременно. Затем выполните сложный прыжок о стену так, чтобы оказаться на небольшом карнизе возле силового поля. Снова используйте свой ракетомет, чтобы выстрелить в синий "глаз" слева; остерегайтесь такого же глаза справа, прыгните на конвейерную ленту и сразу же после этого откройте огонь. Тут же выполните прыжок о стену, врежьте по этому глазу как следует, затем снова прыгните вниз на конвейерную ленту, причем сделать это нужно как можно быстрее. В противном случае босс не промахнется. Когда добьете этот синий глаз до смерти, победа за вами.

— Уровень 3.

Уровень 3-1.

На этом уровне нужно двигаться очень медленно и осторожно до тех пор, пока не увидите прыгающих парней. Они не будут атаковать, пока полностью не окажутся на экране. Атакуйте их, используя тройной выстрел triple shot, а после того, как прикончите второго прыгающего парня, соскочите прямо в середину так, чтобы оказаться между ними, а затем прыгните вверх. Остерегайтесь пропеллеров, не трогайте их, они могут нанести серьезные повреждения. Рассчитайте время, чтобы прыгнуть и приземлиться на карнизе, на котором находится огненный парень. Отмолотите его до смерти, а затем метните батараг в следующего врага. Чтобы перебраться через пропеллеры к воде, прыгните с правой стороны. Будьте осторожны, двигайтесь вперед очень медленно, остерегайтесь прыгающих парней, а когда увидите item farm, свалитесь к нему, а затем прыгните вправо,

чтобы приземлиться на небольшом карнизе. Затем просто постарайтесь как можно быстрее завершить этот уровень, прежде чем получите слишком сильные повреждения.

Уровень 3-2.

Свалитесь влево у первого отверстия, а затем направо у второго. Падайте с карниза, но обязательно прыгайте для того, чтобы увернуться от мины. Удерживайте кнопку **RIGHT** при следующем падении. Будьте осторожны, поскольку вам придется сразиться с прыгающим врагом. Наклонитесь чуть вперед, а на следующем экране обнаружите еще один предмет item farm, если пройдете до конца налево. Выполните прыжок от стены, чтобы оказаться наверху с правой стороны.

Уровень 3-3.

Спрыгните вниз между двумя минами, а затем подпрыгните вверх, чтобы увернуться от них, а дальше бегите со всей мочи, пока не окажетесь внутри огромного танка, и молотите его кулаками, пока не уничтожите. Возможно потеряете 1-2 сектора на индикаторе жизни, но ни в коем случае не пытайтесь сражаться, используя оружие или что-нибудь в этом роде, поскольку в этом случае получите залп прямо в лицо. На следующем уровне дождитесь, когда появится танк, а затем отойдите назад чуть-чуть вправо, попробуйте поэкспериментировать. Отходите на разные расстояния, но все-таки на достаточно большое и в какой-то момент танк, словно по мановению волшебной палочки, исчезнет. Но если ничего не получится, то бегите к танку, заберитесь внутрь и молотите его кулаками до смерти. Затем батарагом прикончите огненного врага и шипастый автомобильчик на карнизе слева. Поднимайтесь наверх, прикончите еще одного огненного бойца на карнизе, на этот раз используя оружие; расстреляйте мины, пополните боеприпасы или здоровье в случае необходимости у очердного предмета item farm, затем оттолкнувшись об стену перескочите на правую сторону и когда увидите огненного пар-

ния, встаньте на карниз под ним; оттолкнувшись от стены слева, прыгните так, чтобы оказаться с ним на карнизе, и выбейте из него дух. Кстати, вентилятор в стене обязательно нанесет вам повреждения. В результате вы свалитесь вниз. Попытайтесь уничтожить его мощными ударами кулаков.

Уровень 3. Босс.

Босс серьезный противник, особенно, если вы не знаете, как с ним сражаться, или попытаетесь использовать оружие. Первым делом прыгните, оттолкнувшись от стены, на левую платформу, а когда он в прыжке попытается достать вас, перескочите к левой стене, оттолкнитесь от нее и перескочите на платформу. Ни в коем случае, ни при каких обстоятельствах нельзя покидать эту платформу. Можно только выполнять прыжки толчком о стену. Если он повернется лицом к стене, то тут же подпрыгните вверх, это и есть ваш шанс. Вы можете занять позицию в центре карниза и врезаться ему кулаком раз или два, пока он находится в воздухе. Когда босс повернется лицом вправо, он прыгнет вправо, а вы должны прыгнуть к стене, чтобы увернуться от его атаки. Затем, когда он окажется на другой стороне, дождитесь, когда он повернется к вам лицом. Босс в этот момент выстрелит, затем прыгнет на вас. Увернитесь от него, выполнив прыжок в стену, и продолжайте молотить его с обеих рук. Не используйте оружие и тогда возможно одержите победу. Во всяком случае мы на это надеемся.

— Уровень 4.

Уровень 4-1.

Безумный прыгающий Guys. Будьте очень осторожны, внимательно следите за их появлением и немедленно атакуйте. И когда увидите первый item farm сразу после мины, можете увернуться от его атаки. Затем выключите первого прыгающего парня тройным выстрелом и атакуйте item farm, в результате чего пополните свои запасы.

Чуть дальше увидите еще item farm, но не пытайтесь его использовать. Спрыгните в не-

большую яму с шипастыми автомобильчиками, иначе неминуемо погибнете. Размолотите эти автомобильчики, а затем можете попытаться использовать item Farm, конечно, если пальчики быстрые. Двигайтесь вправо, прикончите огненных парней и пробегите мимо третьего item farm. Здесь еще несколько прыгающих врагов и шипастые автомобильчики. Как только встретите следующего огненного парня, медленно наклонитесь вперед, двигайтесь осторожно, прикончите прыгуна и продолжайте двигаться точно также, поскольку вас подстерегает еще один враг, и только ликвидировав его, сможете завершить уровень.

Уровень 4-2.

Теперь вам предстоит выполнить несколько чрезвычайно сложных прыжков и продемонстрировать великолепную технику прыжков толчками о стену. При этом провести несколько ударов кулаком и приземлиться рядом с врагом. Если сумеете выполнить такой маневр быстро, то прикончите врага буквально в момент приземления. Можете выполнить несколько прыжков о стену с падением, чтобы избежать движущихся "шестеренок". При этом старайтесь свалиться как бы с правой стороны карниза и толкнуться от стены в момент падения. Подобный маневр выполнить сложно, но если потренируетесь, то почти наверняка справитесь. Кстати, здесь очень много огненных парней. Молотите их своевременно, как только приземлитесь, иначе возможны неприятности, и остерегайтесь движущихся шестеренок, они чрезвычайно опасны.

Разделавшись с огненными парнями и миновав движущиеся шестерни, приблизитесь к item farm, которая будет сбрасывать бомбы на платформу с движущимися шестернями. Это один из немногих моментов, когда item farm ничем вам не поможет. Просто прыгайте, и если получите повреждения, то не огорчайтесь, во всяком случае, не погибнете. А если сумеете приземлиться на нижнем карнизе слева, то рассчитайте свой прыжок, оттолкнитесь от стены и сможете

проскочить этот опасный участок с минимальными потерями.

Уровень 4-3.

На этом уровне уже на старте увидите выход, но на самом деле, добраться до него достаточно сложно. Когда провалитесь в первое отверстие, окажетесь на карнизе с полоумными прыгунами, скачущими назад и вперед. Встаньте на землю и молотите со всей мочи, постарайтесь не получить повреждения, спускайтесь вниз, увернитесь от электрических лучей. Двигаются они случайно и беспорядочно, так что рассчитывать бесполезно. Не бойтесь, если получите повреждение, используйте item farm, чтобы поправить здоровье. На самом деле, лучше всего двигаться как можно быстрее, пока не достигнете самого низа. Получите парочку повреждений, но сумеете поправить здоровье внизу, используя item farm.

После второго item farm запрыгните на первый карниз, а оттуда вверх, чтобы увернуться от мины. Будьте осторожны, огонь все время движется, повреждения практически неизбежны. Ни в коем случае не свалитесь. Используйте оружие, если необходимо, чтобы перебить врагов на небольших платформах, а затем увидите карнизы с маленькими конвейерными лентами, а также большие платформы, с которых вас обстреливают электрическими лучами. Осторожно выполните прыжок о стену, чтобы перескочить на левую сторону, а оттуда запрыгнуть на верхнюю часть платформы в дальнем-конце слева. Опуститесь на короточки на второй платформе, используйте тройной выстрел, чтобы уничтожить шипастый автомобильчик; свалитесь со второй платформы так, чтобы приземлиться на небольшой конвейерной ленте; перескочите через вторую конвейерную ленту, а затем выполните прыжок о стену, чтобы оказаться на следующей большой платформе. Причем прыжки нужно делать очень быстро, так что не медлите. Затем отправляйтесь к пятой платформе. Повторяйте процедуру с

быстрыми прыжками, пока не доберетесь до земли. Когда будете подниматься вверх по ступенькам, встретите огненных парней, шипастые автомобильчики и большие, очень опасные танки. Выполните нырок на второй ступеньке, чтобы увернуться от вражеских атак и используйте тройной выстрел, чтобы уничтожить вражеский танк. А когда подниметесь на самый верх, увидите item farm слева. Заберитесь на платформу, где находится item farm; склонитесь налево и, как только увидите парня с острым когтем, немедленно откройте огонь их своего ракетомета. Нанесите ему серьезнейшие повреждения, батарангом прикончите второго такого же врага, а затем воспользуйтесь последним item farm, чтобы поправить здоровье и пополнить боезапас перед схваткой с боссом.

Уровень 4. Босс.

Разбегитесь и прыгните вверх в самый центр, займите позицию на средней платформе, увернитесь и нанесите удар кулаком, когда враг двинется наверх. Кстати, эти враги минуют вас, совершенно не нанеся никакого вреда, если вы колотите по ним кулаками. Как только появится возможность, спрыгните обратно на пол и, когда они сдвинутся в сторону, увернитесь от их выстрелов. Как только они двинутся по направлению к вам, возвращайтесь обратно наверх на среднюю платформу, уворачивайтесь и молотите их кулаками. Повторяйте эту процедуру, пока один из них не содохнет, а у другого начнутся спазмы. Вот в этот момент свалитесь вниз, пробегите до конца налево, встаньте на крошечный карнизик. Спрыгните вниз, выстрелите во врага, когда он окажется достаточно недалеко от вас, а затем возвращайтесь в безопасное место на карнизе. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока враг не будет уничтожен.

— Уровень 5.

Уровень 5-1.

Как вы уже знаете, все, что движется, может нанести вам повреждения. Не составляют исключения и шестерни, уворачивайтесь

от них.

Этот уровень достаточно сложный. Точно рассчитывайте прыжки, чтобы не вляпаться в шестерни, и обязательно нанесите удар кулаком в момент приземления, чтобы уничтожить огненных парней. Кстати, если хотите, можете воспользоваться батарангом.

Далее начнется участок уровня, на котором вам нужно будет прыжком от стены заскочить в небольшую шахту, убить парочку огненных парней, стоящих на отдельных небольших платформах. Прыжком от стены подскочите к первому, врежьте ему кулаком, а затем батарангом прикончите второго. Спрыгните вниз, оттолкнитесь от стены так, чтобы приземлиться на карнизе, где находится item farm. Атакуйте его, восстановите свои запасы, а затем вам предстоит выполнить несколько необычайно сложных прыжков от стены в следующей шахте. Начните с правой стороны, поскольку левая очень опасна, там много шестеренок. Вам нужно точно рассчитывать свои прыжки, чтобы проскочить мимо машин с когтями и ручками. Они движутся и действуют очень однообразно. "Ручка" делает выстрел, затем пауза, далее два выстрела, еще одна пауза, снова один выстрел, пауза, два выстрела и т.д. Когда вы доберетесь до участка, где шестерни свисают над вами, а другие шестерни находятся внизу, нужно просто смело спрыгнуть на эти шестеренки (неважно, что получите повреждения), а затем немедленно, как можно быстрее, выпрыгнуть оттуда. На самом деле, вы просто свалитесь с карниза, на котором стоите, и толчком от стены влево пролетите таким образом, что увернетесь от острых шипов, но выполнить подобный маневр необычайно сложно. Так что если получите повреждения, не удивляйтесь. На самом деле, для того, чтобы выполнить эти очень сложные прыжки, необходимо выбрать подходящий момент. Многое зависит от расположения нижних шестеренок, но ситуация такова, что вы наверняка разберетесь. Повторите подобные маневры и пробирайтесь на самый верх, пока не доберетесь до шипастого автомо-

бильчика. Уничтожьте его, и когда встанете на карниз, где находился этот автомобильчик, можете выбрать одно из двух решений: просто спрыгнуть вниз прямо на шестеренки, смириться с неизбежным повреждением, а затем прыжком от стены заскочить на верхнюю платформу слева; другой метод значительно более сложный, поскольку придется продемонстрировать лучшие свойства нинзя и прыгнуть прямо на верхнюю платформу слева с того места, где стоите. Это, конечно, идеальный способ, но почти наверняка 9 раз из 10 вы не справитесь с ним, рухнете вниз и получите кучу серьезных повреждений. Так или иначе, наверху обнаружите item farm. Добраться до него, как вы понимаете, будет чрезвычайно сложно. А теперь вы добудете его и пополните боезапас и здоровье прежде, чем сразиться с боссом.

Уровень 5. Босс.

Как только войдете в финальную комнату, переключитесь на батаранг, встаньте в дальнем левом углу. Атакуйте яростно, чтобы он отскочил в сторону, а когда он швырнет в вас огненный шар, прыгайте через него. Затем босс прыгнет обратно в дальний правый угол экрана и метнет еще один шар. Перепрыгните через него, и тогда он окажется на убойной дистанции. Поэтому, как только приземлитесь после прыжка, метните батаранг прямо ему в морду. Для того, чтобы победить его, придется провести несколько точных атак. Босс отпрыгнет назад в дальний правый угол и метнет еще один огненный шар. Увернитесь и немедленно атакуйте. Если промедлите, то он выпрыгнет на середину экрана. Однако волноваться не следует. Вы все-таки можете перепрыгнуть через огненный шар, если рот разевать не будете. В какой-то момент босс начнет действовать просто как сумасшедший. Набросится на вас и начнет молотить. Отбейте его атаки батарангами, разорвите дистанцию, и тогда босс снова начнет прыгать по углам. Но вы уже знаете как действовать в этой ситуации: своевременно проводите атаки и одержите победу.

— Joker.

Итак, приготовьтесь к смерти. С первого раза победа наверняка вам не достанется, поэтому, как только начнется битва, подбегите прямо к Джокеру, подпрыгните, если он выстрелит из своего оружия, и не забудьте переключиться на батанг. Всажьте так, чтобы ствол его оружия буквально был у вашей груди, и немедленно атакуйте батангом. Если босс выстрелит, то пуля, как ни странно, не причинит вам вреда. Но в этом случае, если вы окажетесь практически рядом с ним, он немедленно исполнит молниевую атаку. Старайтесь в точности повторять все его движения, чтобы находиться буквально на мушке его оружия. Если сумеете нанести достаточно серьезные повреждения, атакуя батангами, он буквально промчится через вас, при этом не нанесет никаких повреждений, но зато перемахнет на противоположную сторону, а вы должны последовать за ним и занять аналогичную позицию. Необходимо в течение всего боя находиться в непосредственной близости от дула его оружия, атаковать батангами и надеяться лишь на то, что сумеете продержаться до того момента, когда прикончите его. Ну а если погибнете, не беспокойтесь, продолжений у вас сколько хотите, просто придется заново пройти уровень 5-1, при этом даже не придется второй раз сражаться с промежуточным боссом. И снова сражайтесь с Джокером, до тех пор, пока не приобретете такую спортивную форму, что запросто победите его или если просто повезет.

И как только одержите победу, не останавливайтесь, продолжайте атаковать его, пока не используете все имеющееся у вас вооружение. Желательно с ближней дистанции, чтобы уже окончательно, раз и навсегда решить проблему Джокера, а кроме того, удовлетворите свою кровожадность.

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

* Основные подсказки.

❖ Внимательно осмотрите экран, прежде

SUNSOFT

RETURN OF THE JOKER

BATMAN

Made in Japan
LEADER OF SUPERHERO
AND PLAY ALL THE
PLAYABLE GAMES
REGISTERED TRADE MARK
© 1991 SUNSOFT



чем предпринимать какие-то действия.

❖ Sliding (скольжение) — отличный способ, чтобы двигаться намного быстрее. Однако, этот прием надо использовать осторожно.

❖ Не горячитесь, действуйте осмотрительно, иначе дело кончится плохо.

❖ Выполните нырок (Duck), чтобы увернуться от вражеских атак, а затем сами обстреляйте врага. В этом случае меньше шансов, что они в вас попадут.

❖ С Gun — самое мощное оружие в игре, и когда оно у вас в руках, никогда даже не пытайтесь открывать ящики с предметами.

❖ Как правило, ящик или коробка содержит какие-нибудь предметы, и если вы выстрелите в него, то получите еще один power-up того же типа, что у вас есть.

❖ Никогда не используйте Slise, сражаясь с двумя врагами или боссом.

❖ Немедленно атакуйте "наземных" врагов, как только они появятся, или же сразу после того, как они произведут выстрел, но никогда не атакуйте в тот момент, когда они сами стреляют.

❖ Старайтесь занять позицию на самом краю платформы, чтобы наверняка перескочить на другую сторону.

❖ Все, что движется, за исключением конвейерной ленты и текущей воды, может причинить вам повреждения.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Стадия 1-1.

Пароль: **LPRZ.**

Выстрелите в ящик, получите power-up; стреляйте в него несколько раз до тех пор, пока не получите приз C bonus. Хватайте его немедленно, это самое мощное оружие в игре. Теперь вы можете разнести вдребезги любого врага. Хватайте Batman Power-up и двигайтесь дальше очень осторожно, чтобы не получить повреждений от шипастых шаров. Когда минуете первый шар, то сразу же атакует второй. Кстати, и третий также можете увидеть. Не обращайте внимания на ящики, уничтожайте любых врагов, как только они появятся на экране; воспользуйтесь лифтом, чтобы подняться наверх, и увидите три неподвижных лифта. Запрыгните на один лифт, а затем перескочите на следующий. Приблизьтесь к гаргулям и расстреляйте их в тот момент, когда глаза у них засверкают.

Стадия 1-2.

Пароль: **MDRR.**

Берегитесь скроллирующего экрана, надо быть очень осторожным, иначе зазеваетесь и врежетесь в стену. Перейдите на правую сторону экрана, чтобы увернуться от больших пушечных ядер; выполните нырок, прикончите стрелка, остерегайтесь пушечных ядер. Затем переберитесь налево; прыгните, уворачиваясь от взрыва, а когда появится платформа, избегайте на нее, и она увезет вас в сторону. Прыгайте в случае необходимости и не забывайте уворачиваться, прежде чем атаковать врага.

Босс.

Приблизьтесь к сопернику, выполните нырок и немедленно откройте непрерывный огонь. Он может подпрыгнуть, выполнить

скольжение или попытается наступить на вас. Уворачивайтесь непрерывно и учтите, что летающее "устройство" (которое он зовет на помощь), нанести повреждений вам не может. Действуйте с той же манерой и одержите победу.

Стадия 2-1.

Пароль: **NMLL.**

Осмотрите внимательно экран, прежде чем выполнить прыжок, и будете точно знать где приземлитесь. Это очень важно, особенно когда вы прыгаете на движущиеся платформы. Обратите внимание, что они движутся как бы вдоль рельсов. Прыгните с первой движущейся платформы так, чтобы приземлиться как раз возле метателя ножей. Прикончите его. Надеемся, что вы сохранили оружие, а если нет, то возьмите его в ближайшем ящике. Продвигайтесь дальше вместе с экраном, перепрыгните через нож, который в вас метнет враг; затем выполните мощный прыжок вверх, удерживая кнопку A, чтобы перескочить через электрическую ловушку и уничтожить электрического врага. Будьте осторожнее с этими летающими камнями и атакуйте сразу же после того, как он произведет выстрел. Надо сказать, что стрелки они чрезвычайно паршивые.

На следующем уровне расстреляйте первого стрелка, выполните скольжение, чтобы разобраться со вторым; затем прыгните на платформу и продвигайтесь налево. Перескочите на следующую платформу, дождитесь, когда враг откроет огонь, а затем уничтожьте его и двигайтесь дальше. Как только окажетесь на платформе, прыгните вправо, иначе можете получить повреждения от электрических проводов.

Пройдите вперед, свалитесь вниз и таким образом увернитесь от вражеских пуль. Прикончите парня на движущейся платформе, двигайтесь дальше вместе с экраном, пока не встретите нового врага. Расстреляйте его, выполните мощный прыжок High-jump, чтобы перескочить на следующую платформу, а с нее на

землю. Кстати, вы запросто можете это сделать, если встанете на самый край платформы. Дождитесь, когда появится быстро движущаяся платформа и немедленно прыгайте.

Стадия 2-2.

Пароль: **NWKL.**

Если хотите уничтожить врагов, подзарядитесь, удерживая кнопку В. Тогда ваши выстрелы станут мощнее, а если нет такого желания (тем более, что делать это совсем необязательно), можете вернуться от первой партии врагов, переместившись в верхний левый угол экрана, и спуститься вниз только тогда, когда станет безопасно. Зарядитесь, но не приближайтесь слишком к острому шипам, иначе получите повреждение, хотя вам может показаться, они до вас даже не дотронутся. И когда появятся белые пушки, можете отпустить кнопку В, сделайте выстрел и уничтожите сразу всех. Продвигайтесь по направлению к центру экрана; как только появятся враги, немедленно откройте огонь, не обращайте внимания на обычных врагов, зарядитесь и постарайтесь уничтожить в первую очередь "летающего" мотоциклиста. Чтобы увернуться от его выстрелов, нужно находиться на том же уровне, что и он, и даже чуть выше. Причем учтите, что двух "летающих" стрелков можно уничтожить одним ударом, т.е. одним точным выстрелом.

Стадия 3-1.

Пароль: **LGZQ.**

Продвигайтесь вместе с экраном (это практически всегда полезное дело, когда начинается уровень), иначе пропустите две ракеты: одну в ящике справа. Затем прыгните сразу же после того, как перескочите через расселину; откройте огонь, а затем выполните еще один прыжок *whirlwing* и увидите нечто, напоминающее лестницу. Запрыгните на первую ступеньку, иначе вихрь может поразить вас; дождитесь, когда проскочат 2 или 3 "вихря", а затем расстреляйте врага. Обратите внимание, что на мосту отсутствуют несколько бревен. Перескочите через трещину,

"скроллируйте" медленно, и тогда ракеты наверняка промахнутся. Дождитесь, когда третья ракета пролетит мимо, а уже потом попытайтесь перескочить через расселину таким образом, чтобы приземлиться на правом краю бревенчатой платформы. Как только выполните прыжок, сразу же вас поразит "вихрь". Постарайтесь найти какой-нибудь способ, чтобы вернуться от него, поскольку это чрезвычайно сложно, и совета мы здесь дать не можем. Одновременно необходимо уничтожить врага, хотя с первого раза возможно вам это и не удастся. Когда приземлитесь у левой кромки "замерзшего" водопада, дождитесь, когда появится враг. Возможно первые две его атаки окажутся неточными, и немедленно атакуйте прежде, чем он успеет сделать третью атаку. Когда доберетесь до следующего замерзшего водопада, он будет чуть меньше. Немедленно прыгайте, как только взойдете на него, а затем не двигайтесь до тех пор, пока не приземлится ракета. Затем прыгните через "вихрь", когда он окажется буквально рядом с вами; атакуйте и перепрыгните через второй вихрь. Продвигайтесь дальше очень осторожно и, когда первая ракета пролетит мимо, пройдите чуть дальше и подпрыгните, иначе вторая ракета поразит точно цель. Продвигайтесь дальше осторожно, в случае необходимости прыгайте. Вряд ли вам удастся вернуться от очередного вихря. В любом случае немедленно атакуйте врага, спуститесь с верхнего замерзшего водопада к нижнему, а дальше медленно скроллируйте, пока не появится враг. Теперь можете передохнуть, стадия закончена.

Стадия 3-2.

Пароль: **GPTW.**

Как только приземлитесь на конвейерной ленте, немедленно подпрыгните еще раз и постарайтесь как можно быстрее проскользнуть через огненное кольцо. Посматривайте на потолок, там могут быть булжники различных цветов, и они обвалятся вам на голову, как только приблизитесь. Чтобы увернуться от

них, подпрыгните, когда они начинают падать, или сами подойдите прямо под них и как можно быстрее отскочите в сторону, поскольку таким образом спровоцируете их падение. Старайтесь подпрыгивать не слишком высоко, иначе есть возможность погибнуть. Далее запрыгните на платформу и удерживайте кнопку **RIGHT** на D-pad, атакуйте врага до тех пор, пока не уничтожите, а после огненного круга встретите еще одного противника, напоминающего гориллу. Подпрыгните, откройте огонь, снова подпрыгните, чтобы увернуться от бочки, и прикончите соперника еще одним точным выстрелом. Пройдите чуть вперед, чтобы обвалился булжник; увернитесь от него, а когда враг метнет в вас нож возле ящика с предметами, немедленно разнесите выстрелами ящик здрезбегги, хватайте оружие, опуститесь на колени и прикончите врага. Когда увидите очередной ящик с предметами, не обращайте внимания на него, перепрыгните через нож, который в вас метнет очередной противник, выстрелите во врага два раза, а затем бегите дальше. Посматривайте на потолок, займите позицию возле ямы с магмой, опуститесь на колени, чтобы не получить поврежденный от шипов; пройдите вперед, когда они поднимаются вверх. Окажетесь в самой верхней позиции и тогда сможете забраться на платформу. Разнесите в клочья паука, как только он появится, хотя возможно придется подождать. Продвигаясь дальше, обратите внимание на расположение острых шипов. Своевременно уничтожайте пауков, прежде чем они приблизятся на опасную дистанцию.

Стадия 3. Boss.

Прыгните налево, перескочите через врага, и тогда появится возможность атаковать его сзади. Затем перескочите на правую платформу, дождитесь, когда босс окажется рядом с вами, и снова перескочите через него. Повторяйте этот маневр, поскольку таким способом ликвидировать босса проще всего и безопаснее. Кстати, можете проскользнуть (Slide) под ним, когда он будет взлетать в

воздух. Надо сказать, что соприкоснуться с боссом значительно безопаснее, чем получить атаку лазерными лучами.

Стадия 4-1.

Пароль: **GNXF.**

Старайтесь занять позицию в центре эрана, так легче будет вести огонь. Запрыгните на второй вагон и стреляйте, пока не уничтожите летающего врага, а затем появится еще один. Знаете что с ним делать. Опуститесь на колени, расстреливайте зеленых врагов, которые появляются из помойки, а когда окажетесь возле двух ящиков с предметами, займите позицию возле первого, уничтожьте летающего врага, выберите подходящий момент, прыгните, увернитесь от обоих зеленых противников и еще одного летающего.

Стадия 4-1.

Пароль: **KHCH.**

Прикончите здоровяка, стоя на втором ящике, прежде чем он успеет швырнуть бочку, а если все-таки это ему удастся, прыгните чтобы увернуться, и ни в коем случае нельзя слишком долго задерживаться на белой платформе. Уворачивайтесь от выстрелов пушки, выполняя скольжение или прыжки, стреляйте по стенам, чтобы ликвидировать вертолет; уничтожьте парочку стрелков и боевую машину, а затем снова уничтожайте стрелков, которые появятся на экране. Остерегайтесь выстрелов из пушек.

Стадия 4. Boss.

Пройдите направо, выстрелите в левую стенку, если пушка двинется влево. В противном случае выполните атаку Turbo blast, используя кнопку **B**, прямо в правую стену, чтобы ликвидировать пушку. Не забывайте уничтожать "мелких" врагов, которые появляются с боковых частей экрана; непрерывно ведите огонь и стадия закончится быстрее, чем вы думаете.

Стадия 5-1.

Пароль: **QGVN.**

С самого начала начнутся сложности. Постарайтесь приземлиться там, где находится "водопад", чтобы вас не утащило течением.

Увернитесь, выстрелите, затем сделайте шаг вперед и прыгайте с самого края платформы. При этом нужно увернуться от мин, которые падают сверху. Снова выполните "нырок", расстреляйте нарядчиков, пройдите к самому краю платформы, прыгните и, когда приземлитесь на ящике с предметами, немедленно откройте огонь. Одновременно уворачивайтесь, постарайтесь при этом уничтожить обоих врагов, а также ящик с предметами. Осторожней с минами, которые падают сверху на следующую платформу. В прыжке постарайтесь добраться до края платформы как можно быстрее, перескочите на следующую платформу, тут же выполните нырок, чтобы увернуться от вражеского огня. После второй платформы будьте осторожны с минами, они падают сверху. Прыжком проскочите мимо них, затем выполните нырок и откройте огонь. Далее, когда окажетесь на сухой платформе, где вас атакует пара ныряльчиков, постарайтесь прикончить их одним выстрелом, а затем увидите ящик с предметами, лежащий на длинной платформе, и очередного метателя ножей. Расстреляйте ящик, перепрыгните через нож, который он в вас метнул, и тут же откройте огонь, немедленно выполните прыжок, иначе можете погибнуть. Когда ступите на первую ступеньку "лестницы", отразите атаку еще одного нарядчика, а миновав водопад, увернитесь от врагов, откройте огонь, выполните "нырок" на платформу, прикончите последнего врага и на выход.

Стадия 5-2.

Пароль: **WBZT**.

Первым делом увернитесь от роя "летунов", уничтожьте наверху белую пушку, старайтесь занять позицию в центре экрана и уничтожить парочку азербайков. Затем пройдите налево, увернитесь от очередных врагов, только не пытайтесь проскочить между ними, иначе они тут же атакуют. Разнесите вдребезги белую пушечку, спуститесь вниз, чтобы увернуться от первого роя, а затем

поднимайтесь наверх, чтобы проскочить мимо второго и уничтожить пушку. Старайтесь держаться верхней части экрана, поскольку вас атакуют два летающих врага. От первого можно увернуться, а второго необходимо убить. А когда третий появится в центре экрана, прикончите его как можно быстрее.

Стадия 6-1.

Пароль: **FFHG**.

Пройдите на конвейерную ленту и встретитесь с отчаянным стрелком. Постарайтесь прикончить его, как только он появится, иначе головная боль гарантирована. Откройте огонь, стоя на второй конвейерной ленте, чтобы своевременно уничтожить метателя ножей. Увернитесь, если он все-таки успеет выполнить атаку. Кстати, враги, которых вы уничтожаете, заново появляться не будут, так что можно быть спокойным. После того, как ликвидируете второго метателя ножей, смените оружие, чтобы как можно быстрее расправиться с еще одним отчаянным стрелком.

Выполните скольжение, чтобы увернуться от первого бруса; затем пройдите против движения (к началу конвейерной ленты), где нужно снова проскочить под третьим брусом. Действовать нужно быстро и решительно. В противном случае пушки откроют огонь и будут стрелять значительно быстрее, и тогда преодолеть этот участок без повреждений будет невозможно. Кстати, далее вам придется прыгать по платформам, которые будут буквально мгновенно обрушиваться под вашими ногами, так что действовать нужно молниеносно и тогда справитесь с этим трудным участком.

Стадия 6-2.

Пароль: **CKQG**.

В самом начале стадии подпрыгните и уничтожьте врага. Держитесь левее, поскольку так будет легче увернуться от шипастых шаров, которые свалятся на вас. Ликвидируйте первого врага, тут же уничтожьте второго, а затем перепрыгните через еще один шипастый шар. Далее подобные действия вам предстоит выполнять достаточно

долго, при этом необходимо поглядывать на потолок, там очень острые шипы.

Стадия 6. Boss.

Итак, вы впервые встречаетесь с Joker. Самое главное, отличная реакция и быстрые пальчики. Тогда сможете победить в этой схватке довольно быстро и легко. В действительности, Джокер швыряется в вас пузырями, которые в случае успеха сразу отнимают у вас 5000 HP. Старайтесь держаться края экрана, от этих пузырей можно вернуться и старайтесь непрерывно атаковать Джокера в прыжке. Таким образом одержите победу.

Стадия 7-1.

Пароль: **GPZT**.

Последняя стадия чрезвычайно сложная. Отчаянный стрелок появится и бросится в атаку. Немедленно атакуйте, выполните "нырок" прямо перед канделябром, чтобы вернуться от роя летунов. Еще один маньяк прыгнет на землю возле ящиков с предметами. Спуститесь на колени перед лампой, чтобы вернуться от его атаки. Расправьтесь с ним, а затем пройдите вперед и свалитесь на следующую платформу. Таким образом увернетесь от очередного роя. Снова выполните "нырок", когда появится третий стрелок, сидящий на колонне. Уничтожьте его, а когда минуете еще две колонны, выполните очередной "нырок", чтобы вернуться от роя механических насекомых. Как только эта опасность минует, стрелок немедленно атакует.

Заберитесь на платформу, удерживайте кнопку **RIGHT** на D-pad или выполняйте прыжки, чтобы вернуться от лазера. Вероятнее всего, все-таки получите повреждения, а вот от второго лазера сумеете вернуться. Это значительно легче.

Теперь наступает самый сложный участок. Прыгайте на платформу, выполните нырок, чтобы вернуться от острых шипов; затем отпустите кнопку **DOWN** и прыгайте, иначе вас пронзят металлические шипы. Помните, что самое главное — быстрая реакция. Третья платформа обрушится, как только вы зайдете

на нее, так что немедленно выполните прыжок и приготовьтесь к схватке...

The Joker.

Когда электрическая "жужжалка-пила" свалится, немедленно атакуйте зеленые кристаллы. Постарайтесь уничтожить четыре кристалла. В итоге нужно уничтожить кабину, однако это не просто. Идите вперед, постарайтесь, проскочить мимо пушек, не уничтожая их. Выполните скольжение по направлению к стенам, но ни в коем случае не делайте этот маневр в центре экрана, иначе не сможете увернуться от "красных" залпов. "Жужжалки" будут падать буквально каждые 3 секунды, так что нажмите кнопку UP и выстрелите два раза, как только они упадут. После нескольких подобных операций щит врага будет уничтожен, и Джокер получит по полной программе залпом из вашего оружия. Учтите, правда, что в этот момент его уровень HP в районе 180000. Постарайтесь победить в первой части этой схватки и сохранить свой уровень HP. Конечно, этого можно добиться только изрядными тренировками. Это ваша единственная надежда: тренировки и отличная реакция. Они вам понадобятся в этом бою как никогда раньше.

У Джокера во второй фазе будет две атаки, каждую из которых он выполняет сразу же после того, как он маниакально расхохочется. Во время первой атаки старайтесь занять позицию чуть правее, левее или ниже Джокера, но ни в коем случае не прямо под ним посередине. Уворачивайтесь от атаки, выполняя скольжение в противоположном направлении, т.е. если вы находитесь левее Джокера, выполняйте скольжение вправо; а если правее Джокера, то, соответственно, скольжение влево. Таким образом сможете вернуться но, к сожалению, не всегда. Вторая атака более опасная, и вернуться от нее сложнее. В этом случае нужно занять позицию как раз посередине и выполнять "нырок". Время от времени по полю боя будут прыгать две жужжалки, вернуться от которых чрезвычайно сложно. Однако,

как только они окажутся возле Джокера, медленно продолжите свои атаки. Атакуйте беспрерывно, и победа будет за вами.



BATMAN RETURNS

Итак, город Gotham приготовился к рождественскому празднику. Как всегда, в центре города на площади должна состояться торжественная церемония, в ходе которой зажигается новогодняя елка. Только что объявленная Снегурочка (ice princess) приготовилась нажать выключатель, как только мэр закончит свою праздничную речь. Кстати, мэр надеется, что рождественские праздники поднимут настроение жителей города Gotham City и сотрут в их памяти печальные преступные события последнего времени. Кстати, в этом году мэр пригласил очень богатого бизнесмена по имени Max Shreck, который также должен сказать несколько приветственных слов. И в тот момент, когда он приготовился говорить, волнение охватило собравшихся людей. Огромный подарочный ящик каким-то непонятным образом выкатился на площадь. Несколько секунд он лежал спокойно и неподвижно, а затем из него выскочила целая куча бандитов в масках. Это гангстеры из шайки Red Triangle Circus Gang, которые давно уже терроризируют мирных жителей, расстреливая их из пуле-

метов, устраивая взрывы, в общем, создавая всеобщее сумасшедствие. Полиция бессильна, и единственный, кто может спасти ситуацию, это Бэтман (Batman).

Игра представляет собой типичный сайд-скроллер (side-scroller). Вы играете роль Бэтмана, известного героя города Gotham City. Вам необходимо расправиться с преступниками, которые делают жизнь горожан просто невыносимой; пытаетесь поймать Catwoman и Penguin, по пути встречаете разных разгневанных "цирковых артистов". На самом деле, это члены знаменитой шайки Red Triangle Circus Gang, которые, конечно, попытаются остановить вас.

Игра состоит из 6 стадий. Каждая из них имеет 2 или 3 зоны. В последней зоне вам предстоит сразиться с мини-боссами, и только одержав победу, переходите на следующую стадию.

В нижней части экрана находится индикатор здоровья health meter, и вы всегда знаете состояние здоровья Бэтмана, т.е. каков уровень HP у него в настоящий момент. Индикатор здоровья содержит 32 сектора. Каждый раз, когда получаете повреждения, вы теряете несколько секторов, и когда индикатор опускается до нуля, то вы погибаете. Кстати, вы можете по пути добыть ящичек с дополнительной жизнью, похоже, в игре они довольно часто встречаются. В таких ящичках содержится 32 сектора индикатора здоровья, т.е. вы сразу пополняете его до максимума.

Ниже индикатора здоровья находится индикатор здоровья вашего врага. Когда вы наносите удары, то естественно, ликвидируете несколько секторов, и как только индикатор опускается до нуля, враг оказывается побежденным.

У некоторых мини-боссов индикаторы жизни имеют желтые сектора, которые исчезают, когда вы проводите успешную атаку, но эти сектора станут зеленого цвета, если вы нанесете серьезные повреждения, и таким образом также можете оценить здоровье вашего противника.

По ходу игры вы получаете очки за уничтожение врагов, а также когда находите различные power-ups. За каждые 10000 очков, которые вы зарабатываете, ваш индикатор жизни восстанавливается до максимума.

Когда теряете жизнь, вы попадаете на экран, на котором указан ваш пароль, и есть возможность выбрать "продолжение". Кстати у вас неограниченное количество продолжений, но каждый раз, когда решаете выбрать продолжение, теряете очки, которые заработали. Впервые начав игру, получаете запрос: "start" или "Password". Если выбираете пароль, то сможете использовать пароли, которые вы узнали ранее, и тогда сможете начать игру в том месте, где в предыдущий раз закончили. Кстати, вы не можете вернуться прямо к месту схватки с боссом и в лучшем случае начнете игру в зоне, находящейся непосредственно перед сражением с этим самым опасным врагом.

*** Выбор уровня.**

Введите пароль **Y*31 21 3191 11**. Чтобы выбрать новый уровень, нажмите **LEFT** или **RIGHT** на контроллере 2, когда появится название первого уровня.

*** Пароли уровней.**

- 1-1 1995 14 B V B V 51** **1-2 1996 14 B V B V 61**
- 2-2 1998 14 B V B V 81**
- 3-1 1991 14 B V B V 18** **3-2 199В 14 B V B V 17**
- 4-2 199У 14 B V B V 14**
- 5-1 199* 14 B V B V 89** **5-2 1991 14 B V B V 66**
- 6-1 1992 14 B V B V 21** **6-2 1993 14 B V B V 64**

*** Непобедимость.**

Введите пароли уровней, номера которых подчеркнуты в предыдущем трике, и вы начнете игру на этих уровня непобедимым.

*** Предметы.**

Small Heart (маленькое сердечко). Найдя этот предмет, получаете 80 секторов индикатора жизни.

Large Heart (большое сердце). Получаете 16 секторов индикатора жизни.

Life Box. Получаете дополнительную жизнь. Эта находка используется автоматиче-

чески, когда теряете сектора своего индикатора жизни.

Batarang. Получаете четыре, так называемых, batarang. При этом одновременно можете иметь в своем инвентори максимум 9 штук.

Test tube. Эта находка чрезвычайно важна, поскольку она автоматически отнимает у Catwoman сразу половину ее уровня жизни.

Batdisc. Получаете три диска только в зоне Batmobile area.

Coin (монета). Дает вам призовые очки, но только на стадии Batskiboat.

*** Управление.**

Кнопка **A** позволяет Бэтману прыгать, а когда он едет на Batmobile, стрелять дисками.

Кнопка **B** позволяет выполнять атаку кулаками (punches), а когда едете на Batmobile, стрелять из пулемета.

Нажав кнопку **DOWN + A**, выполняете удар ногой в скольжении sliding kick.

Нажав кнопку **DOWN + B**, Бэтман защищается, парирует вражескую атаку (guard).

Нажав кнопку **A + B**, Бэтман выполняет атаки своей шляпой (cape slash).

Нажав кнопку **B** в прыжке, Бэтман производит удар ногой в прыжке (flying kick).

Этот прием (удар ногой в прыжке), пожалуй, самый эффективный в арсенале Бэтмана. При этом вы сохраняете движение, не останавливаетесь, и таким образом у противников меньше шансов не только атаковать, но и попасть точно в цель. Защита (guard) также очень полезная штука. Нужно учесть, что таким образом блокируются атаки только с одного направления, так что что когда выполняете блок, вы все еще можете получить повреждения, если враг атакует сбоку или сзади, но, конечно, значительно легче.

Сражаясь с самыми мощными врагами, используйте атаку cape slash. Это самое мощное оружие, которое есть у Бэтмана, но учтите, что использовать его часто нельзя, поскольку при каждой атаке вы теряете один сектор индикатора жизни.

*** Подсказки на стадиях.****Стадия 2-2.****Стадия 1-1.**

Первая стадия в игре и, пожалуй, самая легкая. Преимущественно встретите здесь клоунов, а также балбесов на ходулях, которые обычно появляются парами. Кстати, на этом уровне сможете найти кое-какие полезные предметы, если врежете ногой или кулаком по большому подарочным ящикам. В первом и втором ящиках найдете маленькие сердечки, хотя пока они возможно вам и не понадобятся. Постарайтесь не использовать свои батаранги, расправляйтесь с врагами ударами ног и кулаков, поскольку батаранги понадобятся вам в схватке с мини-боссом. Кстати, это соображение относится к каждой стадии в игре.

Стадия 1-2.

Здесь вам предстоит схватка с первым мини-боссом. Не стоит придумывать какую-нибудь сложную тактику или стратегию. Просто прыгните вверх, чтобы увернуться от катящейся бочки, а затем метните в него 5 батарангов, которые припасли для этого случая. Он все еще будет продвигаться по направлению к вам, и когда окажется рядом, немедленно начните молотить его кулаками. Безусловно получите кое-какие повреждения, но всегда сумеете уничтожить его до того, как он разделается с вами. Если попытаетесь прыгать и уворачиваться от его атак, то, во-первых, ослабите свои атаки, а, во-вторых, он сумеет нанести вам очень серьезные повреждения. Така что лучше и не пытаться. Как только расправитесь с этим боссом, получите в награду life box, а это очень полезная вещь и, кстати, крайне редкая.

Стадия 2-1.

Довольно простая зона. Обязательно отыщите power-ups в пожарных гидрантах. В одном случае найдете 4 батаранга, во втором и третьем гидранте маленькие сердечки. Самые опасные враги на уровне, это пожиратели огня. К счастью, они появляются поодиночке, и вы запросто разделаетесь с ними, используя свою шляпу.

На этой стадии найдете power-ups в глазах кошачьих голов, свисающих с потолка. Используйте крюк, чтобы добраться до них. В первом глазу, как правило, не найдете ничего. Иногда возможно там будет маленькое сердце. Во втором также маленькое сердце, а в третьем найдете большое сердце, а также test tube, которое позволит вам автоматически отобрать буквально половину жизни у Catwoman, когда вы с ней сразитесь на стадии 2-3.

Будьте осторожны, враги неожиданно выскакивают из-за занавеса на заднем плане. Как только доберетесь до третьего глаза, два пожирателя огня выскочат из статуй на заднем плане, а после того, как расправитесь с ними, пройдите к вертикальной шахте. Вам нужно будет забраться наверх, так что встаньте точно под розовой зоной пола прямо над головой, нажмите кнопку B и кнопку UP, выбрав предварительно крюк grappling hook, и выстрелите им вверх. Таким образом сможете забраться наверх и, когда справитесь с этим сложным заданием, окажетесь в зоне с синим полом. Ни в коем случае не наступайте на синий пол, прыгайте по белым квадратам, чтобы безопасно перебраться на другую сторону, и как только приземлитесь на втором квадрате, тут же с каждой стороны вас атакуют стрелки-клоуны. Врежьте им кулаками несколько раз и бегите дальше. Приготовьтесь увернуться от бомб, которые сбросят с игрушечного вертолета. Старайтесь встать точно под бомбой и выстрелить вверх своим крюком. Уничтожьте их одним ударом. Второй и третий вертолеты будут опаснее, но все-таки справитесь, а затем вам снова надо будет использовать крюк, чтобы забраться по еще одной вертикальной шахте.

Стадия 2-3.

Итак, второй мини-босс Catwoman. Как обычно, вы должны были сберечь батаранги. Используйте их немедленно, но не швыряйте слишком быстро, поскольку лучше как следует прицелиться, иначе будет много промахов. По-

сле того, как атакуете батрангами, молотите ее как любого обычного врага, используя удары кулаком и ногами в прыжке, и когда она будет почти побеждена, то выхватит хлыст. Действует она им очень ловко, быстро и неожиданно, так что у вас единственный шанс использовать удары ногой в прыжке (flying kicks). Когда уровень ее жизни опустится до нуля, то она просто удержит. Совершенно непонятно, почему Бэтман не добьет ее, но это игра.

Стадия 3-1.

Здесь вы познакомитесь с очень опасными леди. Они мастерски владеют ножом и по существу являются одними из самых опасных врагов. Используйте "скольжение", чтобы увернуться от ее атак и нападайте, используя удары ногой в прыжке. Это самое лучшее оружие. Power-ups найдете здесь в специальных комнатах, они спрятаны в канделябрах. Чтобы добраться до этих комнат, используйте крик, уцепитесь за любые открытые окна, а затем, поднявшись наверх, снова используйте крик, встав прямо под люстру. Обязательно загляните в каждое открытое окно, поскольку выход со стадии находится в одном из этих окон.

В первой "секретной" комнате, встретите нескольких врагов, уничтожьте их и не забудьте взять большое сердце в люстре. Кстати, сердце нужно взять еще до того, как перебеете всех клоунов в комнате, иначе игра автоматически вас перенесет в другое помещение, и у вас не будет такой возможности. Как только убьете последнего клоуна, увидите кое-какую полезную информацию, напечатанную в нижней части экрана. Попав во вторую "секретную" комнату, приготовьтесь уничтожить парочку пожарителей огня и не забудьте взять большое сердце в люстре, а в третьей комнате сразитесь с несколькими клоунами и на мгновение увидите Catwoman. Она бросится наутек, похитив снегурочку. На этом стадия и закончится.

Стадия 3-2.

На старте вы находитесь на крутой крыше, и если будете двигаться часто и не со-

блюдать осторожность, то свалитесь вниз и погибнете. Стадия эта очень короткая. Никаких power-ups нет. Единственный соперник, это skull rider. Так что ликвидируйте его ударами ногой в прыжке, постарайтесь не получить повреждений и не свалиться с крыши. Вам очень понадобится хорошее здоровье, поскольку в следующей зоне вас ожидает серьезный соперник.

Стадия 3-3.

Серьезная схватка со Swordsman и Tattooed Strongman. К счастью, с ними не придется сражаться одновременно, так что сумеете прикончить вначале одного противника, а затем другого. В первом бою с Swordsman вы возможно потеряете изрядную долю здоровья, а возможно даже и жизнь. В этом случае сил на схватку со Tattooed Strongman у вас уже не будет. Это вовсе не потому, что он очень силен. Надо просто приспособиться к его манере и знать как действовать. Дождитесь, когда он прекратит свои атаки; выполните прыжковую атаку с ударом ногой, а затем врежьте кулаками пару раз и тут же отскачите обратно. Если сможете исполнить эту комбинацию достаточно успешно, то безусловно победите, потеряв лишь незначительное здоровье, но жизнь сохраните наверняка. Не тратьте на него батранги, вам предстоят серьезные бои и в первую очередь со Tattooed Strongman. Кроме того, у него значительно более богатый атакующий арсенал, чем у первого Tattooed Strongman. Така что нужно быть очень внимательным. Конечно, он швырнет в вас бочку, перепрыгните через нее и тут же атакуйте батрангами. К сожалению, вы не можете просто встать на месте и молотить его, как предыдущего противника, поскольку он схватит вас и швырнет с такой силой, что мало не покажется, тем более, что удары ногой в прыжке оказываются против него неэффективными. Так что придется использовать специальную тактику. Прежде всего, нужно непрерывно двигаться и чрезвычайно быст-

ро, в этом случае вы сможете провести пару атак своими шляпками и быстро отпрыгнуть в сторону. Повторив несколько раз подобную комбинацию, одержите победу, и тут же, расклевываясь в характерной походке, появится пингвин и сбросит снегурочку с крыши. На этом 3-я стадия закончится.

Стадия 4-1.

Возможно это самая увлекательная стадия в игре. Теперь вы управляете Batmobile. Шансов погибнуть практически нет, поскольку, судя по всему, этот уровень специально создан для развлечения. Атакуйте все, что движется, невинных граждан здесь нет. Всех, кого встретите на дороге — враги.. Единственное специальное оружие, которое есть в вашем распоряжении, это batdisc, причем эти диски можно использовать для уничтожения вертолета или взрывающихся воздушных шаров, поскольку, к сожалению, их нельзя ликвидировать, используя пулемет. Когда вы стреляете во врага или раните кого-нибудь, убедитесь, что никто из врагов не успел спрыгнуть на вашу машину. Если же такое им удастся, то они тут же начнут "высасывать" из вас энергию. Поэтому если кто-нибудь приземлится на вашу машину, врежьтесь в какое-нибудь препятствие и постарайтесь, чтобы он отлетел в сторону. В качестве power-up на этой стадии будут только дополнительные диски и сердца. Ближе к концу стадии вы догоните поезд, и ваш автомобильчик станет совсем маленьким. Будьте внимательны, опасайтесь взрывающихся воздушных шаров и огромных огненных шаров. Когда огненный шар в задней части поезда начнет вспыхивать, немедленно съезьте куда-нибудь в сторону, иначе получите повреждения при взрыве.

Стадия 4-2.

На этой стадии вам преимущественно придется сражаться с акробатами, клоунами и пожирателями огня. Power-ups найдете в подарочных ящиках. В этой зоне их всего два. В каждом большое сердце. Старайтесь

внимательно наблюдать за врагами, ни в коем случае они не должны вас окружить. Остерегайтесь особенно акробатов, поскольку они иногда появляются на экране сразу по двое. Однако наибольшие повреждения получите от пожирателей огня, так что, как только они появятся, немедленно атакуйте их своей шляпой. Вот, собственно, и все.

Стадия 4-3.

Теперь вам предстоит сразиться с Organ Grinder. Это один из самых опасных боссов в игре. У него всего три атаки: flying charge (бросок в полете), обстрел маленькими огненными шарами, которые вылетают из его органа, или обыкновенный удар кулаком (punch). От шаров увернуться довольно легко, достаточно небольшой практики, а вот атака в полете чрезвычайно опасна. Нужно отбежать достаточно далеко, в противном случае повреждений не избежать. Так или иначе, в течение этого боя ни в коем случае нельзя останавливаться. Используйте несколько атак своей шляпой, чтобы повысить шансы на успех. Однако, это решающего значения не имеет. Вам понадобится все здоровье, которое только у вас есть, а если сумеете набрать 10000 очков, то таким образом полностью восстановите здоровье и, конечно, одержите победу.

Стадия 5-1.

Самые опасные враги на этом уровне, это леди с ножами. Они на этот раз чрезвычайно агрессивны и заметно более опасны, чем на других стадиях. Обожают свои ножички, а потому нужно соблюдать крайнюю осторожность. Первый power-up найдете в помойке, которую обнаружите на боковой дорожке. Здесь 4 батаранга. А еще один power-up найдете под столом, который увидите, как только в первый раз войдете в здание. Здесь большое сердце. Внимательно следите за врагами. Нельзя расслабляться ни на минуту, поскольку некоторые из них пытаются атаковать выпрыгнув из окна. В основном, это леди с ножами и акробаты.

Стадия 5-2.

Приготовьтесь к схватке с мини-боссом этой стадии. Это Penguin's Ducky. Именно здесь вам могут понадобиться все 9 батарагов, и после того, как проведете атаки с использованием этого оружия, постарайтесь выполнить несколько прыжковых атак. Молотите его ногами, стараясь попасть в перекладинку, которой утка присоединена к основанию колеса. Когда утка сидит прямо на основании колеса, молотите ее ноги прямо в морду, если можно так выразиться. Ни в коем случае нельзя оказаться позади врага, это самое опасное место, поскольку колесо откатится назад, и вы тут же получите серьезные повреждения. Когда колесо прекратит кататься назад и вперед, следует опасаться только атак зелеными шарами, которые вылетают из глаз утки.

Стадия 6-1.

Пожалуй самая легкая стадия в игре. Здесь нужно собрать как можно больше монет и сердец. Монеты дают очки, а сердца — здоровье. Никакой стратегии не нужно, просто держите глаза открытыми и собирайте все, что увидите.

Стадия 6-2.

На этой стадии вам придется сразиться практически со всеми врагами, которых видели ранее. Иногда они будут появляться сразу по трое на экране. А power-ups на этот раз находятся в печатях, и вы не можете заполучить их, как ранее другие power-ups. Прежде всего, нужно победить всех врагов на экране, и тогда останется только подобрать упавшие power-ups. В первой печати находится большое сердце, и во второй также большое сердце, а в третьей возможно третье сердце, поскольку, если вы погибнете и воспользуетесь продолжением несколько раз, то игра "сжалится" над вами, и в третьей печати найдете lifebox. Это настоящий подарок, поскольку он вам обязательно пригодится в схватке с финальным боссом.

Стадия 6-3.

Итак, предстоит решительный бой с по-

следним боссом — Penguin. Как всегда, вы должны были сберечь батараги для этого сражения, так что немедленно их используйте, тем более, что он не может блокировать эти атаки своим зонтиком. Пингвин будет атаковать из своего пулемета и безусловно нанесет вам изрядные повреждения. Попробуйте атаковать его ногой в прыжке, при этом перепрыгивайте через автоматные очереди, старайтесь нанести ему как можно больше повреждений и учтите, что чаще всего он будет летать над вами и сбрасывать сразу по три бомбы. Атака опасная, но увернуться от нее можно. Выберите подходящий момент между бомбовыми атаками и выстрелите в него крюком grappling hook, а затем удар ногой в скольжении slide kick, прежде чем он снова обрушит на вас свои бомбы. Вот шляпу использовать нецелесообразно, поскольку он эти атаки запросто блокирует. Когда приспособитесь к этой тактике, то, конечно, вам понадобится удача и отличное здоровье, тогда безусловно одержите победу. В играх добро всегда побеждает зло.

BATTLE TANK

* **Прервать игровое действие.**

Нажмите **A + B**.

* **Быстрое движение.**

Когда перемещаете свой танк, вззовите экран карты и сможете перемещаться из точки в точку гораздо быстрее.

BATTLETOADS

* **Секреты.**

❖ Удерживайте кнопки **DOWN + B + A** и нажмите кнопку **Start** на титульном экране или на экране продолжений (Continue screen). Услышите взрыв, значит код ввели правильно, и получите в награду 6 жизней. То же самое можно сделать и другим образом. Удерживайте кнопку **DOWN** и нажмите кнопки **A, B, Start** на титульном экране или на экране продолжений.

❖ Дождитесь, когда таймер отсчитает последние секунды после того, как один из игроков потеряет все свои жизни. Нажмите

кнопку **Start** на следующем экране tap screen и сможете продолжить игру.

❖ Расправьтесь с tool worker, возьмите его оружие (посох / меч), используйте этот меч, чтобы победить дракона на второй половине уровня, а затем заберитесь на спину дракона и нажмите кнопку **A**, чтобы отправиться в путь. Используйте кнопку **A**, чтобы взлететь; а кнопку **B**, чтобы атаковать врага огненными шарами.

❖ Нажмите кнопку **B**, стоя рядом с партнером, чтобы подхватить его и поместить в электрическое поле. В результате ваш партнер получит несколько ударов током. Очень важно в этот момент удерживать его, а не отпускать. Затем поменяйтесь ролями, и партнер уже должен поставить вашего персонажа в электрическое поле и повторить эту процедуру. Тогда оба персонажа приобретут иммунитет к электрическим разрядам.

❖ Чтобы уничтожить Roto Blaster одним ударом на второй стадии, вы должны подниматься наверх до тех пор, пока не превратитесь в шар, после чего нажмите атакующую кнопку.

* Телепортеры на уровнях:

Уровень 1.

Быстро протараньте головой первую пару свиней, а затем бегите направо и обнаружите телепортер на первом карнизе.

Уровень 3.

"Прицельтесь" в 10-ю стенку на 5-й скоростной трассе и обнаружите телепортер, который доставит вас на 5-й уровень.

Уровень 4.

Где-то на поллуте на первой платформе в последней секции этого уровня вам нужно быстро несколько раз подпрыгнуть вверх и тогда обнаружите телепортер, который доставит на 6-й уровень.

Уровень 6.

Езжайте на змее как можно выше на второй секции этого уровня, а затем бегите направо, прыгните и снова бегите направо, пока не обнаружите телепортер.



BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM

Игра Battletoads великолепна. Просто даже удивительно, как такой великолепный колотушник можно сделать на 8-битной приставке. Случаются же иногда странные вещи — бойцами стали обыкновенные жабы. А может они и не совсем обыкновенные? Разобраться в этом можно только после прохождения этой игры. Достаточно боевой, но не сильно избалованный сюжетом платформер.

* Дополнительные жизни.

Начните игру в режиме двух игроков, доиграйте до конца уровень 1-1, но ни в коем случае не переходите на уровень 1-2. Вместо этого включите второго игрока и используйте все его жизни. Продолжайте игру в качестве второго игрока, а затем повторяйте этот процесс до тех пор, пока не используете "продолжение" второго игрока. После этого продолжите игру, как игрок номер один. Однако, если все капсулы (pods) на уровне 1-1 уже разбиты, то вы получите восемь дополнительных жизней, а можете получить еще несколько в награду, когда победите второго игрока. Кстати, еще две дополнительных жизни мож-

но получить, пройдя снова уровень 1-1.

* 5 жизней.

На экране выбора игроков (player selection), удерживая UP + A + B, нажмите Start.

Обратите внимание! Этот код также переактивируется на экране продолжения игры (game continue).

* Выбор уровня.

На экране выбора игроков (player selection) нажмите DOWN, UP(x2), DOWN, A, B(x2), A. После выбора уровня вы начнете игру с 10 жизнями.

ПРОХОЖДЕНИЕ

— Уровень 1-1.

Первым делом выберите одного из персонажей: Rash, Zitz, Pimple, Billy или Jimmy. На самом деле, это особой роли не играет, нужно только учесть, что Пимпле, пожалуй, посильнее других, но заметно медленнее. Итак, выбрав персонажа, вы начинаете игру, стартуя на космическом корабле, несущемся через космическое пространство. Используйте комбинацию one-two combo, чтобы расправиться со своими врагами, нажав кнопку B несколько раз. Победили первых двух врагов, хватайте дополнительную жизнь на небольшом "холмике", затем дождитесь, когда появятся очередные охранники. Как правило, они выскакивают из боковой части корабля, а затем поднимитесь на второй "холмик". Кстати, вы можете, удерживая кнопку B, схватить охранника и швырнуть его в других своих врагов. Это довольно эффективная техника. Поднявшись на очередной холмик, обнаружите дополнительную жизнь и встретите еще нескольких врагов. Хватайте дополнительную жизнь, врагов перебейте, спускайтесь с холмика, проползите вдоль нижней части корабля и найдете сбоку еще одну дополнительную жизнь. Продвигайтесь в этом же направлении дальше и найдете еще несколько кувшинов с дополнительной жизнью. Кувшины, это условное название, в них может быть не только дополнительная жизнь, а также монеты, очки и т.д.

Вскарабкайтесь обратно на боковую

часть корабля, разбейте следующий кувшин и встретите нескольких летающих роботов. Уворачивайтесь от их огня, а затем хватайте одного из них и шмякните о землю несколько раз до тех пор, пока они не взорвутся. Это, пожалуй, самый простой метод уничтожения роботов. После того, как прикончите первого, тут же появятся еще два. Хватайте одного из них, шмякните о землю несколько раз, а затем займитесь и другим. Продвигайтесь затем вдоль корабля, разбираясь с очередными роботами, а затем встретите нескольких охранников. Одни из них оранжевые, другие желтые. Оранжевые, пожалуй, опаснее, поскольку для того, чтобы уничтожить их, одной комбинации будет недостаточно. Разобравшись с этой сворой, отправляйтесь дальше и встретите промежуточного босса sub-boss. Он представляет собой какую-то странную штуку, напоминающую руку, которая выскакивает из вентиляторов в боковой части корабля. Дождитесь, когда эта рука атакует, увернитесь, затем падайте на землю и атакуйте ее. Уничтожив врага, будьте осторожны, поскольку из вентиляторов вылетят какие-то странные шары. Одержав победу, продвигайтесь дальше по дороге и встретите еще нескольких летающих роботов, только на этот раз они оранжевого цвета. Уничтожьте врагов, разбейте очередной кувшин и пройдите вдоль ряда вентиляторов.

— Уровень 1-2.

В самом начале уровня придется справиться с еще одной рукой. Действуйте так же, как и прежде. Уничтожив ее, дождитесь, когда появится еще одна такая же рука из нижнего правого вентилятора. Уничтожив ее, приготовьтесь к схватке с первым боссом. Это гигантский лысый парень, который атакует очень мощно. Нужно быть чрезвычайно осторожным. Дождитесь, когда он приблизится к вам, и немедленно атакуйте, не дожидаясь, когда он приблизится вплотную. Таким образом сможете нанести ему несколько ударов прежде, чем он сцапает вас.

Однако этого допустить нельзя. Отскочите в сторону, затем повторите этот маневр несколько раз, пока он не рухнет на колени, тогда атакуйте еще один раз в вышвырните его в космическое пространство.

— Уровень 2-1.

На старте уровня нужно расправиться с первым же врагом, затем вскарабкаться на клетку, разбить кувшин на стене, прикончить еще трех врагов, выскочивших из лифта; а затем продвигаться дальше, разбив еще один кувшин на стене. Спрыгните вниз, прикончите появившегося врага, а затем высокого желтого робота, который появится из лифта. Возьмите желтую палку (yellow pod), которую он оставит после гибели, и используйте ее, как оружие. Идите дальше по дороге, убейте еще нескольких врагов, используя найденное оружие, а затем продвигайтесь дальше, пока не увидите в комнате за стеклом очередного балбеса, который начнет швыряться в вас динамитом. Чтобы расправиться с ним, дождитесь, когда он метнет в вас шашку динамита, быстро нажмите кнопку В, нажав кнопку В, и швырните ее в правую стену. Она от ricoшетит и отлетит прямо к нему в комнату. Повторите этот маневр три раза, тут ему и конец. Теперь можете войти в комнату и отправиться на нижний уровень.

— Уровень 2-2.

Выйдя из лифта, разделайтесь с врагами, разбейте кувшин на стене, поднимитесь по лестнице слева от лифта, разбейте еще один кувшин на стене и продвигайтесь дальше влево. Дождитесь, когда парочка врагов выйдет из лифта, прикончите их, затем поднимитесь по лестнице, разбейте кувшин на потолке, разбейте его содержимое и продвигайтесь дальше.

Вскарабкайтесь по следующей лестнице возле лифта, разбейте кувшин на куски, дождитесь, пока два робота не появятся из лифта, уничтожьте их, хватайте желтую палку. Это, на самом деле, что-то напоминающее их ногу. Затем перебейте врагов, которые появятся на вашем пути, используя это

оружие, и продвигайтесь дальше налево, пока не встретите еще одного динамитчика. Как справиться с ним, вы уже знаете. На этот раз, правда, его надо будет атаковать четыре, а то и пять раз. Затем войдите в лифт и спускайтесь на следующий этаж.

— Уровень 2-3.

Запрыгните на один из "летающих" мотоциклов и приготовьтесь к удивительной гонке. Первым делом увидите целую кучу кувшинов. Постарайтесь разбить их как можно больше. Если сумеете разбить все в первой части уровня, то получите дополнительную жизнь, а затем вам нужно увернуться от различных препятствий: переключин, оград и т.п. В результате попадете в следующую зону, где встретите нескольких врагов. У них такие же летающие байки, как у вас. Первым делом старайтесь врезаться им как можно сильнее ногой, как только они появятся возле вас, чтобы сбить их с мотоцикла. Если сумеете успешно завершить этот участок уровня, то тогда постарайтесь разбить еще несколько кувшинов, после чего увернуться от многочисленных препятствий, и в конце этой гонки вы встретите босса второго уровня, какого-то странного монстра, напоминающего крысу.

Так же, как и первый босс, этот соперник не представляет серьезной опасности, надо только знать как с ним сражаться. Он попытается запрыгнуть на вас, видимо чтобы раздавить, одновременно нанеся удар. Так что постарайтесь опередить его, как только он окажется на подходящей дистанции, чтобы провести несколько удачных атак. Через некоторое время босс начнет подпрыгивать в воздух, стараясь приземлиться точно на вас. Внимательно следите за тенью и тогда легко догадаетесь где же он приземлится. Отскочите в сторону от этого места и атакуйте его, когда он меньше всего ожидает ваших действий. Повторяйте этот маневр снова и снова, пока не расправитесь с мерзкой крысой.

— Уровень 3-1.

Убейте двух женщин с хлыстами, которые

выскочат из лифта на старте уровня, затем пройдите направо, отыщите кувшин, стоящий на блоке; разбейте его и продвигайтесь вперед. Остерегайтесь падающих сверху стальных брусьев. Нужно подойти поближе к тому месту, куда они падают, а затем отскочить в сторону и пробежать под ними, когда эти брусья поднимутся наверх. Используйте эту стратегию, чтобы миновать все падающие брусья на этом уровне.

Продолжайте двигаться вперед, пока не увидите желтый движущийся луч на потолке, это лазер. Дождитесь, когда он приблизится к одному из приподнятых участков, а затем запрыгните с этой возвышенности прямо на него, уцепитесь и нажмите кнопку В, чтобы ликвидировать лазер. Подобным же методом уничтожьте и все остальные лазеры на этом уровне.

Пройдите чуть дальше, отыщите очередную кувшин, разбейте его и, когда доберетесь до гигантского обрыва со стрелкой, используйте кнопку В, чтобы воспользоваться хлыстом и перемахнуть в нижнюю часть этого склона. Перебейте всех птиц, которых встретите, ликвидируйте синий лазер внизу, разбейте кувшин; дождитесь, когда появятся еще несколько бабенок с хлыстом, разделайтесь с ними, а затем продвигайтесь дальше, пока не доберетесь до очередного места, где сможете использовать свой хлыст, чтобы перемахнуть через расселину на другую сторону. Здесь разбейте кувшин, уничтожьте два, а то и три желтых лазера на толчке, продвигайтесь направо. Разбейте кувшин, разберитесь еще с парой бабенок, продвигайтесь дальше, увернитесь от двух синих "падающих" лучшей лазера. Теперь, уже практически в самом конце, используйте крыс, чтобы спуститься в нижнюю часть стены и при этом уворачивайтесь от электрических разрядов. Внизу перемахните по направлению к синему лазеру направо, уничтожьте его и таким образом одержите полную и окончательную победу.

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

* Пароли.

Все бойцы за исключением Согпеир побеждены.

Введите пароль 4\$KW [■][■][■]K9.

Все противники побеждены.

Введите пароль 4\$KW [■][■][■]39.

BLADES OF STEEL

* Секреты.

❖ Чтобы играть без вратарей, нажмите и удерживайте кнопки А + В, а затем нажмите кнопку Start на обоих контроллерах.

❖ После того, как закончится второй период, в перерыве над хоккейным полем могут появиться два космических корабля. Вы сможете управлять маленьким кораблем и сбить с его помощью большой корабль.

❖ После того, как получите отличный пас, передоверьте управление игроком компьютеру, и он забьет гол, а затем переведите шайбу на свою сторону поля, так чтобы она оказалась за вашим вратарем, но не в воротах. Тогда компьютерные игроки достать ее не смогут, а вы таким образом "убьете" время до финального свистка и одержите победу.

❖ Если вы лидируете, а до конца матча осталось совсем мало времени, катайтесь по кругу в своей собственной зоне, тогда противники не смогут отнять у вас шайбу, и матч благополучно закончится в вашу пользу.

❖ Если хотите заработать пенальти, то покатайтесь на пяточке перед воротами противника, при этом, естественно, старайтесь забить гол. Противник почти наверняка совершит какое-нибудь нарушение, и рефери тут же назначит буллит.

❖ Если противник находится перед вашими воротами, будьте очень осторожны и ни в коем случае не пытайтесь выполнить силовой прием.

BLUE MARLIN

* Тест звука.

На титульном экране игры нажмите и удерживайте Start + Select и перезагрузите

приставку (reset).

*** Выбор уровня.**

Введите пароль **C3C3C3 755XCQ
L955HQ 3F2PP5 LLTTZKP** или **7ZV2JH
GGF65X .8XXGL STS4XP NMLLZZW**

*** Начать на Hawaii-3.**

Введите пароль **63CX.F-WSHJK PFTT.4
6PPPPWWWLH5**

BOMBERMAN

*** Призовая игра.**

После взрыва первой установленной вами бомбы нажмите и удерживайте **A** и перемещайтесь, чтобы установить больше бомб перед взрывами.

*Обратите внимание! Если у вас найден power-ур дистанционного управления (remote control), нажмите и удерживайте **A + B**.*

*** Пароли уровней.**

- 1 **VAVAVAVAVAVAVAVABA**
 - 3 **FEPQVBFHFHOLKFEFHF**
 - 7 **FEBAVAMNADJJDJOMNMNH**
 - 10 **DJEFFGGKGLPCGKMFEG**
 - 11 **ABMNDNMMNABVPJDDJL**
 - 13 **JDBAVAMHFNMMPPCPCN**
 - 14 **JDHIMECGKFNMMPPCPCN**
 - 17 **FEKGDANDJLLOLOIJDJL**
 - 20 **BADJODANICDJNMEHIMNF**
 - 27 **DJLOENCMNCCPCPDJDDJC**
 - 30 **FEABECHCPAFKGDNMIHJ**
 - 34 **DJIGPPBLOGJDDJDPJHC**
 - 40 **FEHIMCHPCGJNJDEFECRA**
 - 50 **JDNMKGJDDJGGCPOLOMNF**
- End **VACDIHCLOAFHABDNMOLG**

BRAM STOKER'S DRACULA

*** Секреты.**

❖ Если хотите вернуться от bride, старайтесь занять позицию в центре экрана, посмотрите в каком направлении смотрит bride и запросто от него увернетесь.

❖ Каждый раз, когда из укрытия появляется Shadow Dracula, прыгайте вверх или вниз с карниза и одновременно швырните в него пару камней. Одержите легкую победу.

❖ Как только появится Werwolf Dracula,

вернитесь от его атаки, дождитесь, когда он приготовится к следующей; быстро метните в него камень и перескочите через врага. Действуйте в такой же манере и одержите победу.

❖ Когда впервые появится юный Дракула (Young Dracula), опуститесь на колени и начинайте метать в него как можно больше камней, а затем отбегите в сторону, когда он попытается исполнить гипнотическое заклинание (hypnotic spell). Если кончатся камни, то вы их всегда сможете обнаружить по ту сторону от Дракулы, так что как только он исполнит свое заклинание, перескочите через него и наберите камней.

BUBBLE BOBBLE

*** Выбор уровня.**

Введите пароль **DDFFI** и выберите опцию "one player continues round". Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать новый стартовый уровень с 1 по 112.

*** Выбор уровня Super Bobble Bobble.**

Введите пароль **EECFG**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. "Super Bubble Bobble" появится на экране. Отправляйтесь к опциям one или two player continue round. Появится "Round B2". Эта стадия игры располагается перед последним этапом игры. Вы сможете в этой точке выбирать этап игры, нажимая **A** или **B**, чтобы переместиться вниз и вверх по этапам.

*** Графика Super Bobble Bobble.**

Введите пароль **HCICD**.

*** Режим Expert.**

Введите пароль **BVDAD**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. Монстры на каждом уровне будут изменены и это сделает игру несколько сложнее.

*** 99 жизней.**

Введите пароль **BACCF**.

*** Одолжить жизни.**

Начните игру в режиме двух игроков. Нажмите **Start, Select**, когда у игрока заканчиваются жизни, чтобы занять жизни у игрока, который еще активен.

B - BUCKY O'HARE

* Помощь 2-ого игрока.

Поставьте игру на паузу и нажмите **Select**, чтобы получить помощь от второго игрока.

* Лучшая концовка.

Окружите врага на финальном уровне с bubbles, затем нажмите **Start, Select, Start**, чтобы вести второго игрока в игру. Затем хлопните bubbles, чтобы увидеть "Happy Ending". Этот трюк делает также доступной опцию теста звука.

* Пароли режима Normal.

1	VBAAB	39	IABBG	57	FEJJJ
2	VAAAB	41	IGEEB	58	FGJJJ
3	VABVI	42	IEEEB	59	FGCCJ
4	VIIIV	43	IEJJJ	60	FCEEG
5	VIFFB	44	IJGGG	61	FCGGJ
6	VFFFB	45	IJEEG	63	FJEEJ
7	VFIIG	46	ICEEG	77	JIAAI
8	VJJJB	47	ICGGJ	81	CCJJI
9	VJCCB	48	FFFFB	89	CAJFI
10	VCCCB	49	FFIIG	96	GGJBI
11	VCJJI	50	FFIFG	99	GEJFJ
16	AAAAB	51	FIHIG	B2	EECJJ
20	AFFFB	52	FAAAJ	C6	GHCCB
26	AJJJI	53	FABBG	E6	HGBGD
30	AGJJJ	54	FBBBG	F5	HJFAB
32	IIIV	55	FBAAG	End	EECFG
35	IFIIG	56	FEEEB		

* Пароли Super Bubble Bobble.

1	VBAJI	38	IAFGJ	75	JAIEB
2	VAAJI	39	IAIEJ	76	JIBCI
3	VABCI	40	IGJAI	77	JIEII
4	VIIEB	41	IGCBJ	78	JFEII
5	VIAJJ	42	IECBJ	79	JFGFI
6	VFAJJ	43	IEJAJ	80	CCEIB
7	VBFCJ	44	IJFGG	81	CCJFB
8	VJGFI	45	IJEIJ	82	CJGFB
9	VJEIB	46	ICEIJ	83	CJEIG
10	VCEIB	47	ICGFJ	84	CECBJ
11	BCGFB	48	FFAJJ	85	CEJAJ
12	BGJAI	49	FFBCJ	86	CGJAJ
13	BGCBJ	50	FIBCI	87	CGCBB
14	VECBJ	51	FIJAJ	88	CAFGB
15	VEJAJ	52	FAFGJ	89	CAIEB
16	AAAJI	53	FAIEJ	90	CBIEB
17	AABCI	54	FBIEJ	91	CBCBB

18	ABBCI	55	FBFGI	92	CFEII
19	ABFGG	56	FECBJ	93	CFGFI
20	AFAJJ	57	FEJAJ	94	CIGFI
21	AFBCJ	58	FGJAJ	95	CIEIB
22	AIBCJ	59	FGCBG	96	GGJAI
23	AIAJG	60	FCEIJ	97	GGCBJ
24	ACEIB	61	FCGFJ	98	GECBJ
25	ACGFB	62	FJGFJ	99	GEJAJ
26	AJGFB	63	FJAJJ	A0	GJGBG
27	AJEIG	64	JJGFI	A1	GJEAG
28	AECBJ	65	JJEIB	A2	GCEAG
29	AEJAJ	66	JCEIB	A3	GCBGG
30	AGJAJ	67	JCGFB	A4	GIGBB
31	AGCBG	68	JGJAI	A5	GIEAB
32	IIIEB	69	JBCBJ	A6	GFEAB
33	IIAJJ	70	JECBJ	A7	GFGBI
34	IFAJJ	71	JEJAJ	A8	GBJIB
35	IFBCJ	72	JBIEI	A9	GBCFB
36	IBIEG	73	JBFGB	B0	GACFB
37	IBFGJ	74	JAFGB	B1	GAJIG
				B2	EECFG

BUCKY O'HARE

* Пароли уровней.

Blinky Comes Back	M7K2Z
5NJZJ	
Deadeye Duck	67KIJ
Deadeye Is Saved	M7K2J
Jenny Joins In	68LI3
Captured Again	MRX24
Salvage Chute	MRW▲1
Magna Tanker	MIL2X
Willy	M7LAK
Escape!	MRM▲X

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

* Пароли уровней.

2	SZWS	29	WPMZ	55	TP4X
3	ZS2S	30	WYCZ	56	TY9X
4	ZZPS	31	XPAZ	57	P2RX
5	SW3S	32	XY0Z	58	PTFX
6	SXES	33	2SSW	59	Y2JX
7	ZW4S	34	2ZWW	60	YTKX
8	ZX9S	35	TS2W	61	PPMX
9	WSRS	36	TZPW	62	PYCX
10	WZFS	37	2W3W	63	YPAX
11	XSJS	38	ZXEW	64	YYOX
12	XZKS	39	TW4W	65	S3S2
13	WWMS	40	TX9W	66	S1W2

14 WXCS	41 PSRW	67 2322
15 XWAS	42 PZFW	68 Z1P2
16 XXOS	43 YSJV	69 SE32
17 S2SZ	44 YZKW	70 SHE2
18 STWZ	45 PVMW	71 ZE42
19 Z2Z2	46 PXCW	72 ZH92
20 ZTPZ	47 YVAW	73 W3R2
21 SP3Z	48 YXOW	74 W1F2
22 SYEZ	49 22SX	75 X3J2
23 ZP4Z	50 2TWX	76 X1K2
24 ZY9Z	51 T22X	77 WEM2
25 W2RZ	52 TTPX	78 WHC2
26 WTFZ	53 2P3X	79 XEA2
27 X2JZ	54 2YEX	80 XHO2
28 XTKZ		

CAESAR'S PALACE

* Другая концовка.

Чтобы увидеть концовку, просто разберитесь в кассе. Все концовки одинаковые - Вы покидаете Las Vegas на автомобиле. Однако, тип автомобиля, на котором вы поедете, зависит от количества выигранных денег.

\$0: Автобус.

\$1-\$9,999: Такси.

\$10,000-\$19,999: Зеленый автомобиль.

\$20,000-\$69,999: Оранжевый

автомобиль.

\$70,000-\$139,999: Лимузин.

\$140,000 или больше: Красный

спортивный автомобиль.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

* Пароли уровней.

1-2 763 754

2-1 955 783 2-2 637 511

3-1 148 574 3-2 786 565

4-1 920 272 4-2 799 274

5-1 344 551 5-2 829 443

End 506 210

CAPTAIN SKYHAWK

* 9 жизней, все оружие.

Нажмите **Start** и дождитесь появления титульного экрана игры. Затем, удерживая **A + DOWN**, нажмите **Start**, чтобы начать

игровое действие.

* "Бочка".

Пока летаете, удерживая **Select**, нажмите **D-pad**, чтобы продемонстрировать "бочку" в этом направлении.

* Непобедимость.

На экране с копирайтом, пока буквы сыпятся сверху экрана, нажмите комбинацию **UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP** четыре раза. Затем нажмите **Start**, чтобы стать непобедимым. Другой вариант. Нажмите **UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, LEFT, DOWN, RIGHT, UP**.

* Перескочить уровень.

На втором джойстике нажмите **UP, A, B**.

CASINO KID

* Пароли.

(Статус - Пароль)

После 6 dealers, \$10,000 - **QPHAQ PPEAM JGSBE AGLAQ PPEAM GGJBL**

После 20 dealers, \$180,000 - **QHGAQ PPEAM GGJBH EHGQA PPEAM GUJXW**

После Во и Ram, \$350,000 - **QIFAQ PPEAM GWJII DNAAQ PPEAM GUJXE**

После Bruno, \$600,000 - **QOGAQ PPEAM GWJXI FVTAQ PPEAM GUJXG**

CASTLEVANIA

Эта игра, которая вышла практически на всех платформах, пользуется огромным ус-



пехом у самых разнообразных почитателей игр. Есть в мире компьютерных видеоигр тяжелая работа — охота на вампиров. Особенно сложно выполнять свои служебные обязанности, когда из всего многообразия вооружений, доступных персонажам других игр, у тебя только кнут (плеть) или, так называемое, классическое копьё. Именно в такую непростую ситуацию поставлены два героя этой игры. Для этого им надо проскочить несколько уровней и, ловко орудуя кнутом и копьём, выиграть это сражение. Главное не растеряться и не испугаться боссов уровней. После первых неудач быстро набираешься боевого опыта. Самое главное, освоить приемы атаки боссов. К каждому из них нужен свой специфический подход.

Управление достаточно простое.

Кнопками на D-pad, как и во всех практически видеоиграх, вы управляете персонажем или перемещаете какой-нибудь объект. В частности, в этой игре вы управляете движениями главного героя Симона Белмонта. Когда нажимаете кнопку **A** и кнопку соответствующего направления, то совершаете прыжок. Удерживая кнопку **B**, одновременно с нажатием кнопки **UP**, вы выполняете бросок или используете специальное оружие.

Кнопка **Select** в этой игре не используется.

Кнопка **Start** — как обычно, останавливает игру, переводя ее в режим паузы.

Итак, кнопка **A** используется для выполнения прыжка. Как мы уже говорили, если вы хотите выполнить прыжок соответствующего направления, нажмите кнопку на D-pad, а кнопка **B** является по существу главной кнопкой. Нажимая кнопку **B**, вы используете свой хлыст, нанося противнику удар или атакуя им какой-нибудь предмет или препятствие. Кстати, здесь возможны разнообразные комбинации и трюки. Нажимая кнопку **A** и кнопку **B**, вы атакуете канделябры и таким образом выбиваете из них, хранящиеся там вполне полезные предметы. А удерживая кнопку **UP**

на D-pad с одновременным нажатием кнопки **B**, используете свое специальное оружие, которым владеете в настоящий момент.

* Персонажи.

В игре много разнообразных персонажей, но основные из них, помимо прочей нечисти, шесть боссов и Симон Белмонт.

Симон Белмонт.

Род занятий: Охотник на вампиров (*Vampire Hunter*).

Оружие: Хлыст (*Whip*), книжал (*Dagger*), святая вода (*Holy Water*), бумеранг (*Boomerang*), топор (*Axe*); специальное устройство, останавливающее время (*Stop Watch*).

Итак, Симон Белмонт один из потомков знаменитого семейства Белмонтов, хорошо известных своими подвигами на почве уничтожения вампиров. Они обладают совершенно выдающимся искусством мастерства в этом плане и очень успешно спасают простых и невинных людей от нападения вампиров. В этой игре вы управляете единственным персонажем Симоном Белмонтом и должны успешно завершить шесть стадий. Сразитесь поочередно с пятью приспешниками графа Дракулы и, в конце концов, уничтожить и его самого.

Vampire Bat (вампир летучая мышь).

Род занятий: защищает вход в замок Дракулы.

Оружие: Огненные шары и пикирование.

Итак, это первый босс, которого вы встретите на своем пути. Естественно, он самый слабый. Задача у него простая — он защищает вход в замок Дракулы. Естественно, как и положено летучей мыши, летает по воздуху и пикирует время от времени среди своих врагов, так что всегда держите топор наготове, чтобы сразить его прямо в воздухе.

Медуза.

Род занятий: Богиня окаменения. Защищает башню.

Оружие: Взгляд, вызывающий ока-

менение (Stone Gaze), а также змеи.

Медуза известный мифологический персонаж, который превращает мужчин в камень, если они только взглянут на нее. То есть, если она положит взгляд на какого-нибудь мужчину, то он тут же и превратится в камень. На самом деле, она не очень опасный враг, защищает башню в замке Дракула и представляет серьезную угрозу только в случае, если вы доберетесь до ее логова, потеряв изрядное здоровье, т.е. энергии практически не останется. Stop Watch и Святая Вода, самое эффективное оружие против этого врага.

Мумии.

Род занятий: Эта парочка мумий защищает оружейные башни в замке.

Оружие: Летящие бандажии и таран.

Две мумии охраняют верхний участок замка, крышу, оружейные башни. Опасны, хотя бы уже потому, что атакуют вдвоем. Удары кинжалом заметно ослабят их и подпортят настроение. Однако, куда эффективнее дожидаться, когда они окажутся вместе и забить их своим хлыстом до смерти. Будьте осторожны. Внимательно посматривайте по сторонам, они могут атаковать и сзади.

Франкенштейн (и Igor).

Были созданы полумозными учеными.

Франкинштейн очень опасный соперник, поскольку его его любимый питомец Igor очень ловок, быстр и чертовски умен, а кроме того, может нанести серьезные повреждения. Чтобы успешно расправиться с этим монстром, нужно прежде всего уничтожить Игора (Igor). В прохождении мы подробно рассмотрим тактику и стратегию этого боя.

Death (Смерть). Мрачный потрошитель.

Род занятий: Помощник Дракулы.
Любимое оружие: Косы, как и положено смерти.

Смерть имеет еще одну кликуху: Мрачный Потрошитель (Grim Reaper). Это ближайший помощник, правая рука графа Дракулы, и он ис-

пользует все свои возможности, чтобы не дать Симону Белмонту добраться до графа Дракулы. Пожалуй, это самый могучий босс в игре, и это вполне понятно. Он очень быстр, может телепортироваться, атакует многочисленными косами. Однако и смерть может погибнуть, если использовать правильную стратегию.

Граф Дракула.

Род занятий: Просто живет себе в своем замке в Трансильвании и пакостит вокруг.

Граф Дракула очень серьезный противник, что и немудрено, но однако с ним можно справиться легче, чем с потрошителем, если знать его уязвимые места. Конечно, он явно не подарок, но если вы используете крест, самое мощное оружие в этом бою, то тогда у него шансов никаких. Кроме того, можно, конечно, атаковать бумерангом. Это быстро и эффективно, если хорошо им владеете.

*** Предметы и оружие.**

— **Маленькое сердце (Small Heart).**

Эти подарочки найдете в канделябрах и люстрах. Один из самых частых предметов, стоит ровно одно сердце.

— **Большое сердце (Big Heart).** Стоит уже 5 сердец. Также найдете их в канделябрах или люстрах. Довольно часто встречаются, но, конечно же, реже, чем маленькие сердца.

— **Whip Powerups.** Этот усилитель хлыста найдете в канделябрах, люстрах, иногда его оставляют враги. Когда найдете этот очень полезный предмет, хлыст будет наносить более мощные удары в течение довольно продолжительного времени. Есть как бы три режима эффективности ваших хлыстов.

— **Крест и цепь (Cross and Chain).** Найдете его, как правило, в люстрах и канделябрах, и когда дотронетесь им до врагов, они тут же мгновенно исчезают с экрана.

— **Gold Fluid (Золотая жидкость).** Это действительно специальная жидкость, которую найдете в золотых контейнерах. Как только Симон находит ее, он становится на определенное время не только невидимым,

но и неуязвимым для вражеских атак. Можно найти в канделябрах и люстрах, а можно запустить от уничтоженных врагов.

— **Money Bags.** Мешочки с деньгами, сумки, короны и другие ценные предметы могут стоить от 100 до нескольких тысяч очков. Чем выше стоимость подобного предмета, тем труднее его найти. Обычно их можно обнаружить лишь в секретной зоне.

— (II). Эта находка позволяет вам стрелять дуплетом из специального оружия. Найдете, как правило, в подсвечниках и люстрах, а иногда в "дефектных" блоках.

— (III). Как вы уже наверняка догадались, эта находка позволяет проводить сразу три выстрела из специального оружия. Найдете его также в канделябрах и люстрах, а иногда в "дефектных" блоках.

— **Roast Beef.** Найдете этот кусок мяса в дефектных блоках и с помощью его сможете восстановить практически всю потерянную энергию. К сожалению, такие полезные вещи встречаются крайне редко.

— **Dagger.** Кинжал. Специальное оружие, очень эффективно против вампиров и летит по прямой, наносит врагу довольно серьезные повреждения. При этом довольно дешевое, поскольку на атаку расходуется лишь одно сердце.

— **Святая Вода (Holy Water).** Эффективное оружие против наземных врагов. Когда вы брызгаете на врагов этой Святой Водой, то место, куда падают капли, моментально загорается, и враги, естественно, потихоньку поджариваются. Кстати, также расходуется на атаку лишь одно сердце.

— **Топор (Axe).** Отличное оружие против летающих врагов. Во-первых, его можно поднять и швырнуть вперед, а когда он упадет на землю, то может нанести повреждения сразу нескольким врагам, если, конечно, метнете точно. Расходует на атаку одно сердце, но, как правило, если враги летают над головой, лучше их рубить, а не метать в них топор.

— **Stop Watch.** На самом деле это вовсе

не оружие, хотя при использовании расходует очень много сердец. Это устройство "замораживает" время на две секунды, и тогда Симон может спокойно атаковать замороженного врага, но при этом учтите, что при этом будет израсходовано 3 секции.

— **Бумеранг (Boomerang).** Самое мощное специальное оружие, хотя возможно крест и сильнее. Симон мечет бумеранг вперед, а затем тот возвращается обратно, как и положено бумерангу. Кстати, Симон вовсе не должен хватать бумеранг, когда он возвращается. Иногда, полезно пропустить его и таким образом поразить врага, подкрашегся сзади. На это расходуются одно сердце.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Стадия 1. *The Castle Gates and Entrance.*

Когда начинается игра, вы видите перед собой замок и главного героя Симона Белмонта, который входит в ворота. Как только получаете управление над персонажем, пойдите направо, атакуйте горящие факелы, получите сердце и Upgrade для своего хлыста. В последнем факеле обнаружите кинжал, и это ваше первое специальное оружие. Чтобы атаковать им врага, удерживайте кнопку UP на D-pad и нажмите кнопку B. Учтите, что каждая атака стоит ровно одно сердце.

В первом коридоре увидите много канделябров и зомби. Зомби довольно хилые ребята, врежьте им разок-другой хлыстом, больше не понадобится, но обязательно вы должны нанести удар по каждому канделябру. В награду получите сердца, мешочки с деньгами, т.е. очки, а также специальное оружие. Когда подойдете к лестничному пролету, убейте пантеру и поднимайтесь по лестнице, пойдите направо, убейте еще парочку пантер, атакуйте свечи, а затем осмотритесь и аккуратно прыгните вниз. Используйте свой хлыст, чтобы врезаться по последнему блоку на последней платформе, получите в награду мешочек стоимостью 400 очков, и продолжайте дальше двигаться направо.

Очень скоро вы подойдете к длинной лестнице. Поднимитесь по ней наверх, сверните направо, войдите в дверь, разберитесь со свечами, прикончите летучих мышей, а когда увидите небольшие блоки, перекрывающие вам дорогу (путь открыт только налево), врежьте хлыстом по самой нижней части этого блока, получите ростбиф, а затем, естественно, отправляйтесь налево, атакуйте остальные свечи, спуститесь по лестнице и здесь впервые встретитесь с Фишманами. Остерегайтесь их огненных шаров, не забудьте про свечи, уничтожайте все, что сможете, поскольку нужно зарабатывать очки; продвигайтесь направо, спуститесь к последней платформе, врежьте хлыстом по верхнему левому блоку на верхней платформе и, когда блок этот будет уничтожен, спуститесь на нижнюю платформу, пройдите прямо на середину, опуститесь на колени или просто замрите на несколько секунд и безусловно услышите шум где-то на верхней платформе, и тут же появится мешочек с деньгами. Хватайте его, пройдите направо, поднимитесь вверх по лестнице. Далее можете увернуться или перебить летучих мышей. Не забудьте заполнить все предметы, которые "прячутся" в канделябрах, и выйдите через дверь направо. Финальная зона в известной мере напоминает начальную стадию игры. Здесь также очень много канделябров и зомби. Пройдите направо, перебейте всех зомби, которые подвернутся под руку; не забудьте разобратся со свечами. Во всяком случае, наверху получите топор, если доберетесь до крайнего правого канделябра, а затем приготовьтесь к схватке с Vampire Bat.

Босс 1. Vampire Bat.

Как вы понимаете, самый легкий босс, так что можете слегка поразвлечься. Если у вас есть топор, который вы все-таки должны были отыскать, используйте его, выберите момент, чтобы метнуть топор в этого довольно медленно движущегося врага (а чаще просто стоящего на месте), нанесете ему

серьезные повреждения, а поскольку он довольно ленив или просто от природы таков, смело атакуйте его хлыстом. Вообще, так или иначе, легко одержите эту победу, однако, как ни странно, он может довольно быстро пикировать на вас. Увернитесь от этих атак. Дело это несложное.

— Стадия 2. The Castle Tower.

В первом канделябре обнаружите очень мощное специальное оружие — бумеранг. Хватайте его, поднимитесь по лестнице, прибейте рыцаря и летучую мышь, затем поднимитесь по очередному лестничному пролету, обязательно выбейте пару блоков из стены после того, как подниметесь по первой лестнице. Затем встаньте в образовавшееся отверстие, и через некоторое время появится корона, стоит она 2000 очков, так что хватайте ее и отправляйтесь дальше.

Вам предстоит подняться по довольно длинному лестничному пролету. По пути встретите рыцаря; используйте свой бумеранг, чтобы убить его, не теряя времени; продолжите дальше подъем, прикончите летучую мышь, сверните направо, прыгните в то самое место, где находился рыцарь; повернитесь лицом налево, выполните прыжок и рубаните хлыстом верхний блок, обнаружите римскую двойку (II). Очень полезная штука. После этого отправляйтесь направо, используйте бумеранг или хлыст, чтобы разобраться с очередным рыцарем; запрыгните на движущуюся платформу, а подъехав на ней к двери, проскочите в эту дверь. Не забудьте про канделябры, прикончите голову Медузы, когда пройдете налево и, как только доберетесь до платформы, составленной из двух блоков прямо над головой, встаньте под ней на несколько секунд, и сундук с сокровищами стоимостью в 200 очков тут же и появится. Затем прикончите рыцаря слева, "загляните" в оставшиеся канделябры, а затем поднимайтесь вверх по ступенькам. Далее продвигайтесь направо, не отвлекайтесь на

канделябры, вам нужно сконцентрироваться на головах медузы, которая попытается сбить вас в очень опасное отверстие в полу. Продвигайтесь направо и, как только головы медузы перестанут атаковать вас, можете заняться свечами, перебить рыцарей. Обязательно уничтожьте блок на верхнем пьедестале, получите в награду ростбиф. Когда доберетесь до верхнего уровня в этой зоне, сверните налево, и вас снова атакуют головы медузы. Будьте очень осторожны, пробирайтесь дальше по движущимся платформам, а когда окажетесь возле двери, спуститесь по короткой платформе, состоящей из одного блока. Развернитесь, опуститесь на колени, врежьте хлыстом по блоку и получите еще один ростбиф. После этого отправляйтесь направо, займитесь канделябрами, но будьте осторожны, потому что шипастая платформа, которая движется вверх и вниз, может за просто раздавить вас всмятку. Причем, если только прикоснетесь, то мгновенно погибнете, вне зависимости от состояния здоровья. Пробравшись через это очень опасное препятствие, развернитесь, прикончите летающий череп (Flying Skull), который попытается атаковать сзади; врежьте хлыстом по платформам, которые перед вами, и получите еще одну римскую (II). Займитесь канделябрами, если есть время и желание; хлыстом прикончите двойных драконов, которые пытаются вас остановить, пройдите направо, не забывайте про канделябры, а затем поднимитесь вверх по лестнице. Кстати, можете развернуться и прикончить еще одного летающего черепа, у них дурацкая привычка атаковать сзади. Последний участок достаточно прост. Здесь, кроме подсвечников, вообще говоря, ничего нет. Соберите из них нужные предметы, перебейте головы медузы, продвигаясь налево, и в конце этого коридора приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс 2. Медуза.

Эта богиня движется довольно медленно. Будьте очень внимательны. Если вы не имее-

те соответствующего оружия, то проблемы могут возникнуть запросто. В частности, у вас должна быть Святая Вода (Holy Water) или Stop Watch. Если есть Святая Вода, побрызгайте ею вокруг, так чтобы змеи из головы Медузы не смогли вас атаковать, причем и сама медуза получит приличные повреждения. Действует Свяжая Вода очень быстро. А если есть Stop Watch, то используйте это устройство каждый раз, когда она бросается в атаку. Не забывайте при этом нанести парочку ударов хлыстом. Этот способ значительно более длительный, но зато очень эффективный. Самое главное, сделать отлично работу. Однако, если вы по каким-то причинам не имеете в данный момент специального оружия, тогда молотите ее хлыстом и старайтесь уничтожить как можно быстрее, иначе она нанесет вам серьезные повреждения.

— Стадия 3. The Castle's Roof and Turrets.

В самом начале этой стадии "загляните" в канделябры, а затем развернитесь, прикончите летающий череп, как обычно, атакующий сзади; затем парочку Игор по пути налево. Они достаточно неприятные противники, так что будьте внимательны и осторожны, ликвидируйте их поодиночке. Кстати, иногда они появляются группами по пять, а то и по шесть штук сразу. На платформе, на которой появился второй Игор, врежьте хлыстом в самый левый блок и получите ростбиф. Не расслабляйтесь, поскольку слева скелет начнет швыряться костями. Убейте его как можно быстрее, поднимайтесь по лестнице и продолжайте двигаться дальше. После того, как подниметесь по еще одной лестнице, прыгните вниз направо, прикончите Фалькон (Falcon) и разберитесь со свечами. Пройдите чуть дальше направо и повторите эту же процедуру. После того, как прикончите третьего Фалькона, пройдите до конца платформы, где находился Фалькон; опуститесь на колени и получите мешочек с деньгами, стоимостью в 1000 очков. Теперь воз-

вращайтесь на главную платформу, разберитесь с канделябрами, пройдите направо. С платформы вы увидите скелета. Атакуйте его с дальней дистанции, используя Святиую Воду; затем прыгните направо, выйдите через дверь. В следующем помещении увидите много свечей, так что продвигайтесь направо, уворачивайтесь или уничтожайте головы медузы, и если у вас есть топор, то врежьте как следует по канделябру возле лестницы и получите бумеранг. Уничтожьте им скелета, поднимайтесь по лестнице, перебейте еще нескольких Фальконов, затем трех двойных драконов и пройдите направо к двери. Финальный участок самый простой, пройдите направо, прибейте нескольких Фальконов и голов медузы, расправьтесь с очередной шайкой двойных драконов, не забывайте про канделябры, добудете кинжал, а для того, чтобы получить ростбиф, врежьте хлыстом о блок над мумией слева и приготовьтесь к схватке с третьим боссом.

Босс 3. Мумия.

На этот раз вам придется сражаться сразу с двумя мумиями. Схватка несложная, а потому даже нецелесообразно использовать специальное оружие. Врежьте им хлыстом раз десять, это самая быстрая и эффективная стратегия. Кстати, в начале боя вы увидите, что мумии пытаются атаковать с обеих сторон. Подбегите вначале к правой мумии, врежьте ей несколько раз хлыстом, а затем перепрыгните через нее. Постарайтесь, чтобы оба врага оказались поближе друг к другу. Будьте осторожны, иначе они могут нанести вам серьезные повреждения летающими "бинтами". Как только мумии окажутся вместе, можете атаковать хлыстом сразу обеих. Молотик до тех пор, пока не рунут на землю. Это, на самом деле, очень просто.

— Стадия 4. Castle Catacombs and Outside the Catacombs.

Эта стадия очень сложная, и у вас могут возникнуть серьезные проблемы, но однако

не отчаивайтесь, будьте внимательны и читайте прохождения.

В самом начале встретите уже привычных вам врагов, летучих мышей и Fishmen. На самом деле, поодиночке они не очень опасны, а вот когда действуют в тандеме, то это уже совсем другое дело. Разберитесь с четырьмя канделябрами, получите в награду Stop Watch, а затем пройдите направо, воспользуйтесь движущейся платформой, чтобы перебраться через воду; используйте Stop Watch, чтобы заморозить время, если возникнет чрезвычайно сложная ситуация и враги будут наседать, а затем пройдите направо, уничтожайте по пути летучих мышей и Фишманов. Не забывайте про канделябры, используйте Stop Watch, если возникнут сложности; перескочите вниз на следующую движущуюся платформу. Нырните, чтобы не получить по башке от свисающих скал, а дальше переведите дыхание, когда окажетесь на неподвижной платформе, и перебрайтесь на следующую движущуюся платформу, с нее перескочите на еще одну движущуюся платформу, а затем уже на твердую почву. По пути необходимо уворачиваться или уничтожать летучих мышей и фишманов. Пройдите направо, поднимитесь по лестнице и окажетесь в совершенно новой обстановке.

Следующая часть уровня достаточно проста. Особых проблем не предвидится, однако все равно нужно сохранять концентрацию и внимание. Многочисленные орлы (Eagles) появятся в небе и будут сбрасывать на вас надоедливых игор (Igor's). На орлов не обращайте внимания, а этих маленьких негодяев уничтожайте, как только они упадут вниз. И если справитесь с этой несложной задачей, то других трудностей можете не опасаться, а когда подойдете к двери, появится змеинный скелет (Snake Skeleton). Врежьте ему шесть раз своим хлыстом, подберите предметы, которые он бросит; войдите в дверь и дальше можете слегка расслабиться. Справа обратите внимание на свечи, прикончите еще

одного змеиногo скелета, соберите предметы, которые он обронит на прощание; врежьте хлыстом по блоку, возле которого стоял змеиный скелет; получите ростбиф и продвигайтесь направо. Не забывайте про канделябры, убейте еще одного змеиногo скелета и войдете в логово Франкенштейна.

Босс 4. Frankenstein and Igor.

На самом деле, Франкенштейн серьезный противник, но главным образом потому, что у него крайне неприятный помощник. Этот Игор постоянно прыгает по комнате, плюясь огненными шарами, в то время как Франкенштейн перемещается по комнате довольно медленно, хотя и частенько оказывается у вас на пути. Самое главное постарайтесь использовать Stop Watch, чтобы заморозить Игоря хотя бы на несколько секунд, врежьте Франкенштейну хлыстом как следует (несколько раз, по возможности), и когда Игор выйдет из транса, повторите эту процедуру. На первый взгляд эта парочка представляет серьезную опасность, но если приспособитесь, будете действовать внимательно и осторожно, не упускать из вида ни одного, ни другого, то безусловно одержите победу; хотя, конечно, Игор это главная проблема, и огненные шары, которыми он беспрерывно обстреливает вас, также чрезвычайно опасны. Так что первым делом разберитесь с Игором, а затем прикончите Франкенштейна. Не так страшен черт, как его малюют.

— Стадия 5. The Torture Chambers and Trail to the Second in Command.

Пожалуй, это самая трудная из всех шестидесяти стадий. Каждый удар, который вы пропустите на этой стадии, будет стоить вам четырех секторов индикатора энергии, а это значит, что вы можете пропустить лишь пять атак, а затем распрощайтесь с жизнью.

Как только начнется стадия, пройдите направо и встретите пару Игоров. Прикончите их, а затем бегите направо, разберитесь со скелетом и еще одним Игором, поднимай-

тесь по ступенькам на верхнюю платформу, прикончите нескольких скелетов, пройдите налево и поднимайтесь по лестнице.

Оказавшись в следующей зоне, прикончите скелета справа, поднимитесь по лестнице, убейте еще одного скелета, а затем спускайтесь вниз по еще одному лестничному пролету, врежьте как следует хлыстом по кирпичу, свисающему с потолка; получите римскую цифру II. Затем пройдите направо и приготовьтесь к первой встрече с красным скелетом. К сожалению, этого монстра убить нельзя. Когда врежете ему хлыстом один раз, он разлетится на части, но буквально через несколько секунд, как конструктор, снова будет как новенький. Так что делать нечего, придется с этим смириться. Пройдите направо по этому коридору, по пути убивайте Игоров и разбирайтесь с красными скелетами. Не забывайте про канделябры, а на платформе, на которой находился третий Игор, увидите дефектный блок. Врежьте по нему бичом и получите ростбиф (Симону он очень пригодится), а дальше пройдите в дверь.

В следующей зоне встретитесь с еще одним монстром Axe Knight (Рыцарь с топором). Это очень мощный противник, куда сильнее обычных рыцарей. Запросто может метнуть топор прямо в Симона. Однако, Святая Вода выручит и на этот раз. Брызните на него Святой водой, а можете полить прямо перед ногами и можете не беспокоиться. Огонь сделает свое дело. Можно, конечно, уничтожить их ударами хлыста. И не забудьте, что этим же хлыстом вы можете уничтожить топор, который рыцарь метнет в вас. Далее разберитесь с двумя канделябрами, вскарабкайтесь по лестнице, сверните налево, атакуйте красных рыцарей и продвигайтесь в этом же направлении. Встретитесь еще несколько раз, и хотя убить их нельзя, тем не менее, атакуйте. Затем спуститесь по лестнице, используйте Святую Воду, чтобы разделаться с очередным рыцарем, вооруженным топором. Продолжайте атаковать

красные скелеты, поднимитесь по длинному лестничному пролету, а затем врежьте бичом по стенке справа, получите а награду сердце или римскую цифру II. Затем спрыгните вниз, сверните направо, поднимитесь по лестнице, убейте еще одного рыцаря с топором, спуститесь по лестнице, разберитесь с красным скелетом и войдите в дверь.

Наступил третий и финальный участок этого уровня. Идите налево, прикончите двойного дракона, сверните налево, разберитесь с красным скелетом, возьмите бумеранг из канделябра, поднимайтесь по лестнице, прикончите еще одного двойного дракона, атакуйте красного скелета, загляните в канделябры, выйдите налево. Какие настоячивые эти красные скелеты, еще пара начнет приставать. Врезайте им как следует хлыстом, затем этим же хлыстом проломите стену, возьмите ростбиф в самом левом краю, поднимитесь по лестнице, и далее очень сложный участок. Когда свернете налево, не обращайте внимания ни на какие канделябры, поскольку вас одновременно атакуют рыцари с топорами и головы медузы. Как только разберетесь с двумя рыцарями и кучей голов медузы, придется заглянуть в глаза смерти.

Босс 5. Death. Мрачный потрошитель Grim Reaper.

Итак, вам нужно сразиться с самым крутым боссом в игре. Он будет, пожалуй, покруче самого Дракулы, недаром является его правой рукой. Самое главное немедленно бросайтесь в атаку. Кстати, постарайтесь не получить никаких повреждений по пути к его логову, вам понадобится все здоровье и энергия. Потрошитель начнет швыряться косами в Симона. На секунду или две они застывают неподвижно, а затем атакуют прямо в ту точку, в которой в это мгновение находится Симон. Вот если будете все время двигаться, то возможно многие атаки пролетят мимо. А тем временем метните в потрошителя бумеранг два или три раза. Хорошо, если у вас есть римская цифра II или III, которая

удваивает или утраивает мощность атак. При каждой возможности молотите его хлыстом. Старайтесь нанести как можно больше повреждений, поскольку ведь и под атаками босса вам долго не устоять. На самом деле, это как бы бой без защиты. Взаимный обмен страшными атаками, и кто из вас скорее погибнет, совершенно непонятно. Однако, если сумеете уворачиваться от его атак, то шансы ваши на победу повысятся. Ну а если проигрываете, не расстраивайтесь. Потренируйтесь как следует и повторите попытку. Когда, наконец, потрошитель рухнет на землю, можете считать, что победа не за горами. Вперед лишь схватка с самим графом Дракулой.

— Стадия 6. The Path to the Man Himself.

Как это ни парадоксально, но последняя стадия очень проста. Для нее, вообще говоря, не следовало даже и писать прохождение. На старте вы оказываетесь на желтом мосту и идете к часовой башне, входите в нее и поднимаетесь наверх в тронный зал замка Дракулы. Остерегайтесь Игров и других воздушных врагов, они будут непрерывно пытаться атаковать, в общем, создавать головную боль. Разделайтесь с ними по-своему, дело привычное, и когда поднимитесь на самую вершину часовой башни, увидите перед собой длинный лестничный пролет, идущий вверх налево. Поднимитесь по этой лестнице, войдите в тронный зал и сразитесь с Дракулой.

Босс 6. Count Dracula.

Босс в этом бою будет принимать одну из двух форм, так что придется сразиться с ним дважды. В первой форме справится с ним запросто. Дракула очень высокий человек, и вам придется попрыгать, чтобы эффективно атаковать бумерангами и попасть точно в голову. Так что когда вы метнете бумеранг в голову, постарайтесь одновременно врезать ему хлыстом раз или два, чтобы нанести дополнительные повреждения. В этой форме Дракула неопасен, его единственная атака — огненные шары, которые вылетают прямо в

вас, когда он приподнимает свою шляпу, а вы заранее узнаете об этом, так что увернитесь и повторите свои атаки.

А вот во второй форме Дракула появится после того, как победите первую форму. Теперь он превратился в огромного уродливого белого монстра. Вот тут-то и понадобится Святая Вода, которую вы сможете отыскать (если своя закончится) в самом левом канделябре в тронном зале. Используйте Stop Watch, чтобы заморозить белого монстра хотя бы на несколько секунд, и атакуйте хлыстом, пока он неспособен оказать сопротивление или увернуться. В общем, одержите победу запросто, особенно, если знаете как лучше всего действовать против Дракулы. Естественно, что победив Дракулу, вы таким образом заканчиваете игру.

Итак, вы стоите на высоком утесе и видите, как замок Castlevania рушится и погружается под землю. Однако, только наивный человек может рассчитывать на то, что с графом Дракулой покончено раз и навсегда.

CHESSMASTER

Конечно, эта электронная игра в шахматы заметно устарела, но для тех, кто еще совсем не умеет играть в шахматы или только пытается научиться, игра может оказаться вполне полезной.

Мы не будем описывать фигуры, как они ходят, что такое шах или мат. Это вам расскажут взрослые или прочтаете в шахматных учебниках для начинающих. Здесь объясним лишь два специальных хода: En Passant и Castling и расскажем как устроена компьютерная шахматная игра.

— Castling.

Это специальный ход, который называется рокировкой. Чтобы выполнить этот ход, вы в коем случае не должны до этого перемещать своего короля и, по крайней мере, одну из ладей. В противном случае рокировку выполнить нельзя. Кроме того, между ладьей и королем, которыми и выполняется рокировка, не должно находиться никаких фигур. Выпол-

няется этот прием чрезвычайно просто. Король перемещается на два квадрата по направлению к ладье, а ладья устанавливается с противоположной стороны от короля. При этом король переходя на 2 квадрата, не имеет права проходить через "битое" поле, т.е. через поле, находящееся под ударом вражеских фигур. Рокировка является одним из очень важных ходов в игре и, как правило, используется для того, чтобы увести своего короля в безопасное место, а ладью перевести на более активную позицию.

— En Passant.

Если пешка одной из сторон делает ход на два поля из начальной позиции, а при этом поле через которое она перепрыгивает, атаковано пешкой другого цвета, то противник имеет право взять ее, как говорят шахматисты, "на проходе". Тогда эта прошедшая пешка снимается с доски, а пешка другого цвета перемещается на то поле, через которое перепрыгнула первая пешка. И еще два замечания: во-первых, это взятие является возможным, но необязательным (мы ведь не в шашки играем), а, во-вторых, взятие на проходе можно сделать только при текущем ходе, на следующем это право уже утрачивается.

* Управление.

Управление в игре чрезвычайно простое:

— Кнопки на D-pad используются для перемещения курсора по ходу игры, а также выбора стрелочки, которая выводит на экран меню.

— Кнопка **Start** используется для начала игры.

С помощью кнопки **Select** вы перемещаетесь с шахматной доски Chess Board на экран меню Menu Screen и наоборот.

— Кнопка **A** используется для того, чтобы взять фигуру и отпустить ее, а заодно для выбора "предметов" в меню.

— Кнопка **B** используется, чтобы взять назад ход. Кстати, вы можете это сделать даже после того, как совершили ошибку, что, конечно, очень удобно для начинающих игроков.

Экран меню используется для выбора соответствующей опции или для изменения "установок" в игре. Не все предметы в меню могут быть доступны все время. При определенных обстоятельствах определенные предметы доступны, а другие нет. При этом "неиспользуемые" предметы отмечены красным цветом. Это значит, что ими пользоваться нельзя.

— **Опция Start New Game.**

Выбрав ее, вы начинаете новую игру или продолжаете игру, которую начали ранее.

— **Опция Play Against Chessmaster.**

Выбрав эту опцию, вы играете против Chessmastera (гроссмейстера). Конечно, это условно. На самом деле, это просто игрок примерно третьего разряда.

— **Опция Chessmaster Plays Against Self.**

Выбрав эту опцию вы сможете наблюдать за игрой мастера с самим собой, что совсем неплохо для обучения, а нажав кнопку Select в любой момент по ходу матча, снова попадете в меню.

— **Опция Play Against Another Human.**

В этой опции Вы можете сыграть со своим приятелем друг против друга, но для этого, правда, нужен второй контроллер.

— **Опция Change Sides.**

Очень интересная опция. Когда наступает ваш ход, вы можете выбрать эту опцию и таким образом поменяться местами с Chessmaster. Он получает вашу позицию, а вы, соответственно, его.

— **Опция Force Chessmaster to Move.**

Эта опция позволяет вам заставить Chessmaster сделать ход побыстрее. Если вам покажется, что он слишком долго думает, а вас это не устраивает (тем более, что если он меньше думает, то делает больше ошибок), можете выбрать эту опцию.

— **Опция Enter Take Back / Replay Mode.**

В этой опции вы можете, нажимая кнопку В, вернуть назад любое количество ходов; а нажав кнопку А, просто переиграть партию. В

любой момент, находясь в этом режиме, нажав кнопку Select, вы можете возобновить игру (неважно в какой момент вы прервали ее), перейдя в этот режим.

— **Опция Enter Setup Mode.**

Выбрав эту опцию, вы можете расставить фигуры на доске как вам только удобно; убрать любые фигуры, конечно, за исключением кооролей. Ну, естественно, что пешки не могут размещаться на первой и восьмой горизонталях, а также устанавливать любые другие позиции, противоречащие основным правилам шахматной игры. Примеров тому можно привести великое множество.

— **Опция Clear The Board.**

Выбрав эту опцию, вы убираете с доски все фигуры, за исключением королей, а следовательно, получается ничья.

— **Опция Set Up Initial Position.**

Выбрав эту опцию, вы автоматически расставляете фигуры в начальную позицию.

— **Опция Side To Move First Is White.**

Выбрав эту опцию, вы решаете кто делает первый ход, белые или черные. Это противоречит шахматным правилам, так как партию начинают всегда белые. Другое дело, что можно решить кто будет играть белыми: вы или компьютер.

— **Опция Setup Complete.**

Возврат к игре.

— **Опция Leave and Abandon Changes.**

Возвращайтесь к игре, при этом все сделанные изменения на экране menu setup screen как бы отменяются.

— **Опция Solve For Mate.**

Выбрав эту опцию, вы как бы предлагаете программе решить шахматную задачу, то есть поставить мат за определенное количество ходов. Конечно, эту опцию нельзя действовать, когда играете со своим приятелем. Chessmaster автоматически решит эту задачу (если сможет), а вы сможете использовать опцию replay, чтобы просмотреть, что же он придумал. Чтобы прервать его размышления, когда он решает задачу, нажмите

того, как погибнете. Нажмите кнопки **A + B**, и фраза "Start Again" появится на экране, подтвердив правильность ваших действий. Выберите персонажа и начнете игру снова без потерянных жизней. Если хотите повеселиться, покиньте экран, держа в руках ящик и удерживая кнопки на D-pad. Когда окажется на следующем экране, в руках у вашего персонажа ящика не будет, но он продолжит двигаться, поднимая руки в воздух над своей головой, словно заправский египтянин.

CHIP AND DALE 2

*** Выбор уровней и дополнительные жизни.**

Когда появится картинка с башней, не нажимайте никаких кнопок. Через некоторое время ваше терпение будет вознаграждено — появится экран выбора уровней. Теперь еще можно увеличить количество жизней, если нажимать **UP + Start**.

CHIP AND DALE 3

*** Выбор уровня.**

На втором контроллере нажать все кнопки одновременно. Выбор производится кнопками **UP** и **DOWN**.

*** Непобедимость.**

Во время начальной заставки на втором контроллере удерживайте кнопку **A** и нажмите **Start**.

CONTRA (PROBOTECTOR ИЛИ GRYZOR)

*** 3 дополнительных жизни.**

На титульном экране нажмите **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A**. Затем нажмите **Start**, чтобы начать игру в режиме одного игрока или **Select + Start**, чтобы начать игру в режиме двух игроков.

*** 30 жизней на одно продолжение.**

Перед демонстрацией, начинающейся на титульном экране игры, нажмите **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A**. Затем нажмите **Start**, чтобы начать игру в режиме одного игрока или **Select + Start**, чтобы начать игру в режиме двух игроков.

*** Неограниченные жизни.**

Когда на демонстрационном экране появится "Jungle", нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, A, B, Select, Start**.

*** Передать жизни.**

Начните игру в режиме двух игроков. Когда потеряете жизнь, нажмите **A + B**, чтобы воспользоваться жизнями другого игрока.

*** Все оружие.**

Перед демонстрацией, начинающейся на титульном экране игры, нажмите **DOWN(x2)**, **UP(x2)**, **RIGHT, LEFT, RIGHT, LEFT, A + B**.

*** Выбор уровня.**

В главном меню нажмите **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start(x2)**.

*** Режим "Expert".**

Успешно завершите игру и начните другую. Новая игра начнется с тем же количеством жизней, что было в конце предыдущей и более сильными противниками.

*** Стрельба припав к земле.**

Нажмите кнопку Crouch на джойстике 1 и **UP** на джойстике 2 на уровне Base 1 или 2.

*** Пароли уровней.**

2	1227	3	0501	4	0948
5	2168	6	0666	7	1192

CONTRA FORCE

*** Секреты.**

❖ Чтобы запросто расправляться с боссами, начните игру в режиме одного игрока, затем вызовите компьютерного помощника и отправьте его в безопасное место. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока босс не будет побежден.

❖ Если ваш персонаж провалился в яму, немедленно нажмите кнопку **Start**, чтобы остановить игру; удерживайте кнопку **A** и снова нажмите кнопку **Start**, чтобы выпрыгнуть из ямы, и тем самым спасете себе жизнь. Кстати, этот же прием можно использовать в качестве суперпрыжка и добраться до, казалось бы, недоступных мест в самых разных ситуациях по ходу игры.

кнопку Select.

— *Опция Mate in 1 Move(s).*

Мат в один ход. Используется вместе с предыдущей опцией.

— *Опция Level of Play is...*

Всего в игре Chessmaster есть 16 различных уровней трудности игры. Уровни Newcomer 1 и Newcomer 2, естественно, самые легкие уровни и практически для игроков, уже владеющих самыми начальными элементами шахматной игры, интереса не представляют, а следующие 14 уровней постепенно возрастают по сложности и, наконец, на 16-м уровне сила его игры максимальная. Номер после уровня указывает, какое количество ходов Chessmaster должен выполнять за фиксированное время. Например, на первом уровне 60 ходов выполняются за 5 минут, а на уровне 7 — 30 ходов уже за 45 минут и, наконец, на 16-м уровне Chessmaster будет думать столько, сколько захочет, пока не найдет лучший ход или вы не заставите его поторопиться. Таким образом, сила его игры напрямую связана с временем на обдумывание. В отличие от людей, компьютерные программы используют в своей основе количество просчитанных вариантов, поэтому при данном быстродействии компьютера и заданной программе, компьютер играет тем лучше, чем больше у него времени на обдумывание хода.

— *Опция Deep Thinking On/Off.*

Эта опция позволяет Chessmaster обдумывать игру в то время, пока вы размышляете над очередным ходом, а если вы отключите эту опцию (Off), то он думать будет лишь с того момента, как вы сделаете ход, то есть в этом случае он будет играть слабее. Это, конечно не совсем честно, вы ведь думаете над позицией в то время, когда компьютер обдумывает свой ход.

— *Опция Opening Book is On/Off.*

Когда активирована опция Opening Book is On, Chessmaster будет "консультироваться" с книгой, учебником шахматной игры, заложен-

ной в его память, а если отключите эту опцию, то он будет лишен такой возможности.

— *Опция Teaching Mode is On/Off.*

Если вы владеете хотя бы начальными знаниями в области шахмат, то эта опция вам не нужна. Ей пользуются лишь те, кто понятия не имеет о шахматной игре.

— *Опция Board Coordinates Are On/Off.*

Когда эта опция активирована, то цифры и буквы шахматных "координат" указаны по краям шахматной доски, в противном случае они исчезают. Но начинающему игроку, если он при этом посматривает в какой-нибудь учебник, эти координаты могут быть полезны до тех пор, пока он не освоит их до автоматизма.

— *Опция White Pieces on...*

Позволяет вам так установить доску так, чтобы белые оказались сверху, внизу, слева или справа экрана.

— *Опция The View is...*

По ходу игры можно использовать две "перспективы". Перспектива "Chessboard" выводит на экран лишь шахматную доску, а "перспектива" War Room показывает шахматную доску, но значительно меньшего размера. Зато появляются несколько информационных окошек. В частности, в окошечке Move list указываются последние три хода игрока в соответствующих координатах. Окошечко Thinking Window позволяет вам увидеть какие варианты Chessmaster рассматривает в качестве следующего хода. Кстати, пока обдумываете свой ход, то можете получить полезные подсказки из этого окошечка, поскольку здесь будут указаны ходы, которых Chessmaster "боится" больше всего. В окошечке captured pieces window указываются все фигуры, которые были "съедены" и удалены с доски по ходу игры.

CHIP AND DALE: RESCUE RANGERS

* *Восстановить потерянную жизнь.*

Чтобы восстановить потерянную жизнь, немедленно войдите в экран inventory, после

* Продолжить игру.

На экране Game Over нажмите и удерживайте **A + B + Select** и нажмите **Start**.

* 30 жизней.

После включения приставки, пока заставочный экран Contra Force скроллирует вниз, нажмите **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **B**, **Select**, **Start**.

*Обратите внимание! Для режима игры для двух игроков надо нажать **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **B**, **Select(x2)**, **Start**.*

DICK TRACY

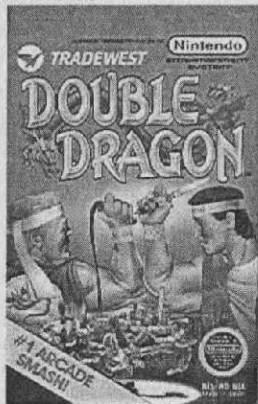
* Пароли уровней.

2 207-119-060

3 164-003-201

4 036-224-136

5 007-215-047

**DOUBLE DRAGON**

Два специалиста по рукоприкладству, спасают сильно эмансипированную девицу, проникшую в банду Black Shadow Warriors. Как Вы думаете, что стало с членами банды после этого спасения?

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1.

Ваши враги все время атакуют с одной и

той же позиции, и число их все время одинаковое. В начале миссии лучше всего врезать им как следует ударом ноги. Кстати, можно и кулаком, но тогда у них будет время провести контратаку между вашими действиями. И так, продолжайте молотить ногами на всем уровне, пока не увидите довольно странно выглядящих врагов. Вы сразу их узнаете, поскольку один из них поднял бочку над головой и совершенно понятно для чего. Так что немедленно бегите в верхнюю или нижнюю часть экрана, чтобы увернуться от этой бочки, а затем подбегите к ней хватайте и швырните ее обратно. Разделавшись с этой шайкой, продолжайте молотить ногами всех встретившихся врагов, пока не увидите дверь, которая будет открыта после того, как все "плохиши" ликвидированы. Войдите в нее, нажав кнопку **UP**, и скажетесь в странной комнате с конвейерной лентой. Вообще говоря, здесь довольно опасно. Постарайтесь запрыгнуть на конвейерную ленту и ногой сбивать врагов, которые в результате отлетят в сторону и грохнутся в яму. После того, как расправитесь с двумя парнями, в комнате появится Abodbo. Не иначе, как он собирается сделать вам пластическую операцию на лице. Врежьте ему как следует, чтобы он грохнулся на конвейерную ленту, а если сумеете, то нанесите удар ногой в пах. Он будет очень удивлен, но, тем не менее, грохнется наземь.

— Миссия 2.

Вам предстоит освоить замечательный прием. Он называется апперкот. Конечно, удары ногой чрезвычайно эффективны, но иногда апперкот будет чрезвычайно полезен. Конечно, вы вправе поступать, как вам благорассудится. Так или иначе, продвигайтесь вперед по этому уровню, стараясь держаться поближе к центру экрана, и если сместитесь к правой его части, то замечательные ребята, которых называют Williams, швырнут в вас динамитную шашку, а может быть, нож или бейсбольную битку. Во всяком

случае опасности не избежать, тем более, что любой из этих видов оружия наносит серьезные повреждения, так что уворачивайтесь любой ценой. Вообще говоря, когда Will швырнет в вас динамит, у вас есть три возможности: просто не обращать внимания на взрывчатку, а врезать ему ногой по заднице, как это вы делаете обычно. Можете, кстати, побегать по арене, и тогда он почти наверняка наступит на свой собственный динамит с вполне понятными последствиями. Вы можете схватить шашку и швырнуть ее обратно. В этом случае, если чуть промедлите, то и сами можете получить повреждения. Поступив тем или иным способом, вскарабкайтесь на ограду, отберите бейсбольную битку у следующего Вильямса, теперь смело молотите ею все встречных врагов, прыгните с ограды, когда доберетесь до конца. Ни в коем случае нельзя спускаться вниз, обязательно нужно прыгнуть. В этом весь фокус, и когда прыгнете с ограды, увидите несколько красных перекладин в верхней части экрана. Поднимитесь вверх, подойдите как можно ближе к ним, и ваши ноги окажутся на одном уровне с нижней перекладной. Когда два Вилли набросятся на вас, дождитесь, когда один из них окажется рядом с вами (по существу, он будет преследовать вас), и бегите налево. Вискарабкайтесь на ограду, и он будет временно парализован. Запомните это место, бегите налево, где впервые вскарабкались на ограду, и прыгните вниз. Затем перебегите налево как можно дальше и начинайте возвращаться обратно направо. Вискарабкайтесь на ограду, прыгните вниз в том месте, где был парализован Вилли, и его не увидите. Тем не менее, начните молотить по тому месту, где он находился, и сразу же увидите, что ваш баланс резко пойдет вверх. Колотите до тех пор, пока не заработаете семь сердец, и дело сделано. Учтите, что для того, чтобы этот трюк сработал, третий Вилли должен быть жив, но за пределами экрана. Кроме того, он также не сработает, если

вы убьете одного из двух Вилли.

Итак, продолжаем вторую миссию. Если хотите, воспользуйтесь этим трюком, а если не хотите, то просто прикончите этих Вилли, и самое главное — остерегайтесь динамитной шахты. Если вы не воспользовались трюком, пройдите вправо и будете вознаграждены новой атакой, ударом ногой в прыжке Jump Kick. Ну а если вы воспользовались трюком, то эта атака у вас есть, а, кроме того, еще пять других замечательных способностей. Продолжайте сражаться с врагами, пока не подойдете к лестнице, ведущей наверх. Поднимайтесь по ней, разделайтесь с несколькими Линдас (Lindas) по пути, и когда окажетесь на крыше, появится Chintal. Вообще говоря, есть несколько способов разделаться с ним, но рассмотрим только два. Можно провести сразу несколько прыжковых атак ногой или апперкот, а можно поступить куда хитрее. Первым делом спуститесь вниз по лестнице и автоматически окажетесь на следующем уровне. Вот и все!

— Миссия 3.

Все очень красиво. Такой пасторальный лесок, мирный. Но будьте осторожны, поскольку первый же враг держит в руке нож и может метнуть его в вас. А в этой миссии надо быть чрезвычайно осторожным, поскольку нельзя, чтобы вас успешно атаквали мечом, динамитом или дубинкой. Любая из этих успешных атак приведет к тому, что уровень будет проигран, так что будьте осторожны и держитесь подальше от передней части экрана и ни в коем случае не атакуйте врага, пока он не метнет нож. Не забудьте, вам нельзя получать повреждения от ножа, дубинки или динамита. Это можно повторять несколько раз, но главное, чтобы вы это запомнили. Внимательно следите за врагами. Вскоре вы получите новую возможность "The Hair Pull Kick". Совершенно замечательная атака, которая позволяет вам швырнуть противника, ухватив его за косы. Чуть дальше вы видите мост и еще одного Вилли, размахива-

ющего дубинкой. Выберите оружие из его руки, а затем отмотайте ударами ног. Однако, мост почему-то сломан на середине. Перепрыгните (jump kick) через провал и продвигайтесь дальше вверх или вниз на другую сторону. Обязательно увернитесь от ножа еще одного Вилли. Ни в коем случае нельзя пропустить эту атаку. Отмотайте его как следует, а дальше особых проблем не будет. Конечно, придется сразиться еще с несколькими Chintains, но это совсем просто. Уворачивайтесь от вражеских атак, будьте очень внимательны и осторожны. На следующей части уровня довольно спокойно. Однако, спокойствие относительное, поскольку два Abodbos проломаются сквозь скальную стенку на заднем плане и постараются превратить вашу физиономию в кровавое месиво, если только предоставите такую возможность. Используйте атаку Jump Kick, и серьезных повреждений не получите. Только ни в коем случае нельзя оказаться между ними, старайтесь все время занимать позицию в центре экрана, чтобы оба противника находились с одной стороны. В этот момент вы приобретете, наконец, и пятую способность. После того, как оба противника Abodbos побеждены, пройдите в одну из пещер, из которой они высочили; пройдите вперед, постарайтесь, чтобы на вас не обрушился скалактит. Каждый шаг надо рассчитывать очень точно и аккуратно, а затем увидите несколько движущихся платформ. Когда первая из этих платформ окажется над вами, прыгайте прямо вверх (именно вверх, а не вперед) и скажитесь прямо на ней. Дождитесь, когда верхняя платформа окажется прямо над вами, и снова прыгните. Когда платформа переместится до конца направо, спрыгните в нее и приземлитесь на твердой земле. Пройдите направо, несколько Chintais выскочат из в двери, расправьтесь с ними, пройдите в эту дверь, а дальше вам предстоит уворачиваться от камней, прыгать с утесов, сражаться с врагами, но на самом деле, все это совсем несложно.

А когда встретите зеленых Abodbos, расправьтесь с ними традиционными методами.

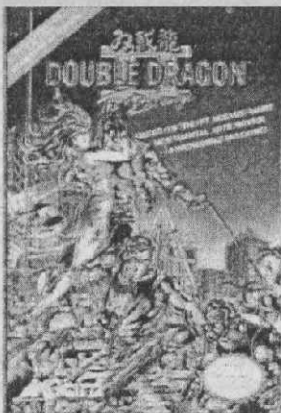
— Миссия 4.

В этой миссии нужно помнить, по крайней мере, два правила. Во-первых, когда будете сражаться с Вилли на лестнице, не убивайте его, иначе тут же появится его приятель. И второе, когда встретите Abodbo в конце, не следует сражаться с ним, немедленно развернитесь и удирайте. Вскрабакайтесь на стену слева, и все будет в порядке. Когда подойдете к участку, где блоки выскальзывают из стены, учтите, это опасно, они могут сбить вас вниз. Не торопитесь, вы можете миновать этот опасный участок, дождавшись, когда ближайший к вам блок выскользнет из стены дважды. Сразу же после этого бегите направо, и другие блоки не нанесут вам никакого вреда.

Когда будете сражаться с Chintais, используйте вновь приобретенную атаку drop kick, чтобы разделаться с ними. Обратите внимание на нож. Как только Chintai мигнет четвертый раз, хватайте этот нож, он тут же превратится в дубинку. Этой дубинкой как раз и расправьтесь с ними, но прежде чем убить последнюю, сделайте так, чтобы она вас обезоружила. Прикончите ее ударом ноги, а когда она мигнет четвертый раз, хватайте свою дубинку, и она тут же превратится в секретное оружие. Теперь вам сам черт не брат. В конце уровня встретите могучего босса Shadow Master, который, на самом деле, называется двойником Билли, зовут его Джим. Только по-настоящему могучий и талантливый боец, каким надеемся стали вы, сможет победить его. В случае успеха игра закончена.

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

Итак, волны насилия прокатились по городу Нью Йорк сразу после завершения ядерной войны. Несмотря на то, что преступные синдикаты все больше и больше набирали силу, двое молодых людей оказались достаточно храбрыми, чтобы бросить им вы-



зов. Именно их Билли и Джимми. Люди называют их двойными драконами (Double Dragon), и у наших героев есть ужасный враг. Схватка с ним была целью, задачей и, можно сказать, судьбой драконов. В один прекрасный день Воины Тени (Shadow Warriors) атаковали город и убили подружку Билли, которую звали Мариан. Теперь у драконов одна единственная цель — отомстить за смерть девушки.

Если вы помните, в первой игре Double Dragon, мерзавцы Shadow Warriors просто сцапали Мариан и похитили ее. Однако, Билли удалось спасти ее. На этот раз они пошли еще дальше, они убили ее, и как молжно увидеть в видеосцене, Мариан такая симпатичная. Возможно, даже вы огорчитесь оттого, что такая красивая девушка погибла страшной смертью. А уж про Билли Ли и говорить не приходится. Он просто в бешенстве, и никакие препятствия не могут помешать ему достойно отомстить Воинам Тени.

Эти распясававшиеся вконец мерзавцы должны быть наказаны, так что Билли со своим братом полны намерений прочистить этих негодяев, уничтожить их и тем самым навести порядок на улицах Нью Йорка. Именно здесь вы будете встречать различных бандитов, вооруженных нунчаками; сражаться в

темных и опасных аллеях, подводных тоннелях. Но ничто не может остановить братьев, поскольку они блестяще владеют непобедимым боевым искусством двойного дракона.

А история начиналась, пожалуй, не менее страшно. Ядерная катастрофа разразилась над Нью Йорком, город захватили безжалостные преступники, банда черных воинов Тени (Black Shadow Warriors), и никто не может встать у них на пути. Кругом бандиты, жулики, мерзавцы и торговцы наркотиками. На улице нормальному человеку практически выйти невозможно. Так что перед нашими героями стоит очень нелегкая задача. Им придется сражаться с нинзя, каратистами, ужасными боссами, отвратительными гигантами, роботами и прочей нечистью.

Однако прежде всего они должны отправиться во всемирно знаменитый центр по изучению боевого искусства дайного дракона Double Dragon Dojo. Здесь студенты непрерывно тренируются, изучая боевые искусства, набирают силу, изучают мощные боевые приемы, оттачивают свое искусство. Однако, противник также не дремлет. Бандиты, судя по всему, тренируются не менее тщательно. И теперь после смерти Мариан, вы должны выгнать бандитов из города, а еще лучше убить. Дело это совсем нелегкое, так что придется использовать все боевые приемы, которые вы изучили: удары кулаками (punch), ногами (kicks), локтем, атаки в прыжке, броски с захватом волос и даже спуциальные приемы, такие, как Spinning Cyclone или Upper Uppercut, и чем активнее будете сражаться с врагами, тем больше будете набираться опыта, овладевать новыми приемами и становиться сильнее и сильнее.

Пробравшись вглубь территории, где властвуют бандиты, вам предстоит еще более сложная задача, поскольку придется действовать на вражеской территории, а иногда проникать в такие потайные местечки, что туда даже бандиты не смеют заявить, а потому враги, которых здесь встретите,

настоящие бестии. И только воины двойного дракона имеют шанс выжить в этом кошмаре. Вот так и начинается ваше приключение.

По ходу игры вы будете расхаживать по различным помещениям, карабкаться по лестницам, проходить через двери.

* Секреты и советы.

❖ Чтобы получить дополнительные жизни, выберите режим В для двух игроков и начните игру. Атакуйте второго игрока, побеждайте его и сможете заработать до семи дополнительных жизней.

❖ Чтобы иметь возможность выбрать определенные уровни, быстренько введите один из следующих кодов на титульном экране, и тогда сразу сможете начать игру в соответствующем разделе игры.

Чтобы попасть на уровни с 1 по 3, нажмите кнопки **UP, DOWN, RIGHT LEFT, A, B.**

Чтобы попасть на уровни с 4 по 6, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, A.**

Чтобы попасть на уровни с 7 по 9, нажмите кнопки **A, A, B, B, DOWN, UP, RIGHT, LEFT** на втором контроллере.

❖ Чтобы получить дополнительное продолжение, быстренько введите один из последующих кодов на экране game over screen после того, как завершите указанный уровень. Появится опция Continue / Start. Нажмите кнопку **Start** на 1-м контроллере, чтобы продолжить игру с конца последнего сыгранного вами уровня.

На уровнях 1-3 следует нажать кнопки **UP, RIGHT DOWN, LEFT, A, B.**

На уровнях 4-6 нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, A.**

На уровнях 7-9 нажмите кнопки **A, A, B, B, DOWN, UP, RIGHT, LEFT** на втором контроллере.

❖ Чтобы победить босса на первом уровне, просто сбейте его с самого края здания. Это самый легкий способ уничтожить вообще любого врага. Если сражаетесь с противником возле воды, шипов или какой-нибудь ямы, постарайтесь врезать ему как

следует, он свалится и тут же погибнет.

❖ Когда начнете игру на втором уровне, вскарабкайтесь на ограду, а затем пройдите дальше, спуститесь вниз или "свалитесь" с правой стороны, но не прыгайте. Затем подойдите к самому краю, дождитесь, когда два бандита Williams появятся, снова взберитесь на ограду, пройдите как можно дальше налево, а когда вернетесь обратно, то увидите, что бандитов и след простыл. Однако, когда будете прдвигаться по верхней части самолета-истребителя, начинайте колотить ногами или кулаками (можно использовать даже бейсбольную битку), до тех пор, пока невидимые, но стоящие на месте, бандиты не получат по заслугам. В этой ситуации они не могут ни двигаться, ни атаковать. Так что молотите их до тех пор, пока ваш персонаж не получит дополнительные сердца, а их можно получить аж 7 штук.

На втором уровне, как только вертолет начнет обстреливать вас, встаньте с правой стороны от лестницы и, когда враги начнут вылезать из вертолета парами, дождитесь, когда оба они окажутся на лестнице одновременно, тут же выполните атаку Cyclone Kick, они свалятся и погибнут.

❖ На четвертом уровне сделайте паузу в игре, выждите несколько секунд, как только откроется дверь в кабине вертолета. Когда игра возобновится, дверь окажется закрытой.

❖ На пятом уровне пять, подойдете к тому месту, где здоровенные враги появляются из хижин, выполните атаку Jump Kick, Hurricane Kick или Knee move в тот самый момент, когда они выходят из двери. Они свалятся вниз и погибнут, а вы сохраните здоровье.

❖ Уровень девятый появляется в игре лишь тогда, когда вы играете на уровне трудности Supreme Master.

❖ Нажмите кнопку punch, когда поднимаетесь после нокдауна или атаки jump kick, и если враги окажутся поблизости, то сразите их мощным апперкотом.

❖ Когда вы сбиваете противника атакой

Cyclone Kick, немедленно пройдите чуть вперед и повторите атаку. Порадите врага без промаха, нанесете серьезные повреждения. Очень эффективно даже против самых крутых боссов.

❖ Нажмите быстро кнопки **A + B**, чтобы выполнить атаку Hurricane Kick; взлетите в воздух и сможете наносить вращательные удары ногой приблизительно в течение 2 секунд.

❖ Нажмите кнопки **A + B**, когда находитесь рядом с врагом, и выполните атаку Flying Mantis Kick, в результате чего противник перелетит почти на противоположную сторону экрана.

❖ Подойдите к стене в том месте, где располагаются две опорных мачты; встаньте между ними, а затем удерживайте кнопку **UP**, в результате чего сможете подняться по стенке здания.

❖ Возьмите бочку, подойдите к краю серого здания, швырните ее, и она улетит прямо в небо.

*. Управление.

Кнопка **A** — удар кулаком (punch).

Кнопка **B** — удар ногой (kick).

Кнопки **A + B** — Прыжок.

После прыжка, нажав кнопку **A** или **B**, выполните удар ногой в прыжке (Jump kick).

После прыжка, в самой верхней точке траектории нажмите кнопку **A** или **B**, выполните прием Cyclone Kick.

При приземлении после прыжка нажмите кнопку **B** и выполните мощный апперкот. Кстати, этот прием можно выполнить и в начальной фазе прыжка. После прыжка, нажав кнопки **A + B** в момент приземления и в момент взлета, а также кнопку направления, указывающего на врага, выполните мощнейшую атаку коленом Violent Knee Attack. Атаку эту довольно трудно выполнить, но если у вас получится, то удар будет таков, что звук от него напоминает выстрел, а ваш противник отлетит буквально на противоположную сторону экрана. Особенно он хорош против Abobo.

Когда собьете врага наземь, то нажмите кнопку на D-pad в его направлении и захва-

тите его за волосы Hair Grab. Если нажмете кнопку punch, то нанесете удар коленом в лицо, а если нажмете кнопку Kick, то швырнете бесчувственного врага через плечо.

Примечание. Очень полезно использовать этот прием, если стоите лицом к карнизу, тогда можете сбросить противников вниз и он разобьется насмерть.

Нажав кнопку направления к врагу + **DOWN** + **Punch**, врежете локтем врагу по затылку. Нажав кнопку направления к врагу, кнопку **UP** и кнопку **Kick**, врежете врагу ногой в живот, и он взлетит в воздух.

* Оружие.

Нажав кнопку **A** или **B**, стоя над оружием, станете его владельцем.

Кнопка **Punch** — использование оружия.

Кнопка **Kick** — метнуть оружие, если только это возможно.

— Список оружия.

Нож (Knife). Нажмите кнопку **Punch**, чтобы метнуть его во врага.

Цепной хлыст (Chain Whip). Нажмите кнопку **Punch**, чтобы врезать сопернику со всего размаха.

Труба (Pipe). Нажмите кнопку **Punch** и нанесете противнику удар. Нажмите кнопку kick и метнете ее во врага, хотя эта атака не очень мощная.

Граната (Grenade). Нажмите кнопку **Punch** и метните ее.

Бомба. К сожалению, не сможете заполнить это оружие.

Динамит (Dynamite). Нажмите кнопку **Punch** и метнете динамитную шашку в противника.

— Передовые технологии.

Атака Standing Knee. Иногда, когда находитесь рядом с врагом, нажмите кнопку punch и врежете ему коленом в брюхо.

Duck (нырок). Когда берете оружие или приземляетесь после прыжка, и в это момент враг атакует вас метательным оружием, с по-

мощью нырка можете вернуться от опасности.

Sucker Punch. Выполните удар ногой в прыжке (jump kick) против уворачивающегося нырком врага, и как только приземлитесь, нажмите кнопку punch, чтобы провести мощный апперкот. От первой атаки противник наверняка увернется, зато апперкот попадет ему точно в челюсть снизу, как и положено.

Violent Abuse. Есть целый ряд мощных ударов против поверженного врага, валяющегося на земле. Проведите комбинацию Hairgrab (захват волос), Elbow (удар локтем), повторный удар локтем и, наконец, удар ногой (kick). Это смертельная комбинация.

Bear Baiting. В игре существует режим двух игроков, и в этом режиме вы можете встать по обеим сторонам Abobo, молотите его, словно тренировочную грушу. Сцена напоминает медведя, которого раздирают с обеих сторон два охотничьих пса. Босс не сможет защититься, и конечно, одержите блестящую победу.

Surprise Attack. Неожиданная атака необычно эффективна. Выполните Cyclone kick, стоя перед дверью до того, как из нее вот-вот появится враг, и тогда, естественно, его встретит не приветливый швейцар, а мощный удар ногой в рожу.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Миссия 1. Into the Turf.

На этой миссии вам нужно пробраться в штаб-квартиру Черной Тени (Black Shadow gang), разделаться со встретившимися мерзавцами, а затем пробраться на крышу.

Враги: 13 гимнастов, 5 руперов и 6 линдас.

Оружие: Цепной хлыст (Chain Whips), ножи (knives), трубы (Pipes).

Босс: The Disappearing Oaf (буквально, исчезающий болван).

Фаза 1.

Три гимнаста выкатятся вам навстречу справа. Гимнасты они отличные, а вот по части боевых искусств, конечно, слабаки. Выполните Cyclone Kick,

чтобы прервать их гимнастические развлечения, а затем Violent Abuse, чтобы прикончить выживших. Обратите внимание на локер на этаже B11. Там надписи Fozin, так что будьте осторожны.

Фаза 2.

Проследуйте "указаниям" перчатки Микки Мауса, пройдите направо, повстречаете трех рупперов. Они туповытае и медлительные, так что проведите Violent Abuse, чтобы расправиться с ними поодиночке. Правда, опасайтесь их атак в прыжке jumpkicks.

Фаза 3.

Продвигайтесь направо, пока не увидите трех девиц. Это линдас, которые попытаются спуститься по лестнице. Этого допустить нельзя. Используйте атаку Cyclone kick, чтобы отшвырнуть их прямо в бетонную стенку, тут им и конец. А если кто-нибудь выживет, добейте их Violent Abuse. Это уже традиционная техника. Затем можете посыпать голову пеллом, ну, в общем, уничтожать беспомощных женщин, спускающихся по лестнице, неприлично. Но на самом деле они далеко не так безопасны. Не заглядывайте в локер, там Fafozin. Кроме того, времени на сожаление нет, поскольку три гимнаста попытаются тут же отомстить вам за убитых подружек. Используйте Cyclone kick. Гимнасты буквально ослеплены злобой и ненавистью и сами налетят на ваши атаки, так что расчистите "мусор", проведя атаку Violent Abuse. Таким образом добьете тех, кто выжил, а затем пройдите направо, если хотите, но там ничего интересного.

Фаза 4.

Поднявшись вверх по лестнице, встретите трех линд, которые размахивают цепными хлыстами Chain Whip, они выскочат из-за красной двери с надписью Frein. Первую парочку ликвидируйте атакой Cyclone Kick, возьмите оброненный хлыст и добейте девиц, а затем и их приятелей, которые выскочат из двери. Кстати, можете использовать атаку kick/throw, так чтобы они перелетели с карниза на левую сторону экрана, и им наступит конец. Продвигайтесь направо, ис-

пользуйте аналогичную тактику, чтобы прикончить трех гимнастов, выскочивших из-за синей двери в надпись Fafozin, подхватите ножи, которые они обронят, и накормите врагов их же собственным "лекарством". Крови будут целые потоки.

Фаза 5.

Воспользуйтесь лестницей, разделайтесь с парочкой руперов, они тупые как пробки. Продвигайтесь дальше, и когда подниметесь по следующей лестнице, то получите сразу бригаду из четырех гимнастов, вооруженных трубами. Хватайте их за волосы по очереди (hairgrab) и швыряйте их с карниза. Только постарайтесь при этом и сами не свалиться. Обратите внимание на локер. Согласно надписи, внутри находится Fafozafozin.

Босс: The Disappearing Oaf.

Толстый, довольно противный босс, настоящий "тормоз". Однако, не пытайтесь с ним разыгрывать изощренные интеллектуальные игры. Он просто сцапает вас за ваши рыжие волосы и врежет как следует кулаком в живот. Так что мало не покажется, а потому немедленно используйте атаки Cyclone kick и Sucker Punch и после того, как собьете его наземь несколько раз, он исчезнет, а затем через некоторое время появится в том же самом месте. Просто потрясающая способность. А вы должны встать как раз над маской и постараться выполнить атаку Cyclone kick в тот самый момент, когда он полностью "материализуется". Сбейте его еще пару раз, и победа за вами. Кстати, можно попытаться использовать еще более рискованную стратегию. Например, заманить этого болвана на левую сторону, а затем попытаться сбить с карниза прыжковыми атаками ногой (jump kick). Ну а если будете сражаться с ними в режиме двух игроков, используйте прием Bear Baiting.

— Уровень 2. At the Heliport.

Банда Черная Тень владеет вертолетом, и как только они увидят как ловко вы расправляетесь с их товарищами, то попытаются

взять в небеса и удрать.

Враги: 8 руперов, 2 линды, 2 гимнаста и 2 боксера.

Оружие: Гранаты и трубы.

Босс: Hyperactive Ninjas.

Фаза 1.

На этом уровне придется изрядно попрыгать. Как только выйдете из двери PH-1, над которой надпись Saunut, то сразу увидите парочку руперов в нижнем правом углу. Приветствуйте их атакой jump kick, а затем прикончите, сбив вниз с карниза. Если промедлите или будете действовать менее агрессивно, то сами можете оказаться на земле.

Фаза 2.

Спускайтесь по "золотой" трубе, затем запрыгните направо и атакой Cyclone kick ликвидируйте первого рупера, поддайте ему так, что он взлетит в воздух и грохнется где-то в правой части экрана, а когда его дружок начнет спускаться вниз по трубе, дождитесь, когда он спустится до середины, врежьте ему атакой Cyclone kick так, чтобы он перелетел на другую сторону. А когда он в прыжке попытается вернуться, врежьте еще разок, чтобы он рухнул в расщелину, а затем вскарабкайтесь вверх по трубам.

Фаза 3.

Как только заберетесь на крышу, немедленно начинайте спускаться вниз и продвигайтесь направо, поскольку с вертолета начнется обстрел. Кроме того, появятся шесть врагов, поделившихся на три пары. Если прекрасно освоили атаку Cyclone kick, то вы можете сбить парочку таких врагов с карниза, находящегося слева, когда они будут спускаться по трубе. Ну а если еще не освоили, то просто уничтожьте их поочередно традиционными атаками, но остерегайтесь, линда может швырнуть в вас гранату. Когда все враги будут уничтожены, вертолетчики запаникуют и в панике улетят. Непонятно, почему они не расстреляли вас из пулемета?

Если хотите рискнуть, можете не покидать крышу и оставаться на ней в течение всего

уровня, но в этом случае вам придется уворачиваться от выстрелов, пока не убьете всех шестерых врагов, и не спустаться по лестнице.

Босс: Hyperactive Ninjas.

Продвигайтесь направо, прикончите четырех руперов и приготовьтесь к схватке не на жизнь, а на смерть. Эти сверхактивные нинзя просто безумцы, так что постарайтесь использовать их сумасшедшую активность против них самих. Исполните атаки Cyclone kick, а они сами нарвутся на ваши удары ногой. Трех таких атак будет вполне достаточно, если, конечно, вы отлично освоили эту атаку. В случае, если они собьют вас наземь, попробуйте атаки Violent Knee Attacks, Uppercuts и Cyclone kicks, причем атакуйте его непрерывно и, в конце концов, одержите победу. Вертолет улетит, но это уже совсем другой вертолет, у него на борту другие враги, а значит у банды, по меньшей мере, два вертолета: Попробуйте "улететь" вместе с вертолетом, выполнив атаку Cyclone Kicks.

— Миссия 3. Battle in the Chopper (Схватка в вертолете).

Да, бандиты крутые ребята. Вертолет швыряет из стороны в сторону и он направляется прямо к вражескому штабу, который находится на каком-то таинственном острове далеко от берега и затерян в океанских просторах.

Враги: 2 боксера, 3 гимнаста.

Оружие: трубы.

Босс: Mexican Abobo Brothers (Мексиканские братья Абобо).

Фаза 1.

Уровень очень короткий, но жизнь здесь потерять легче легкого. Судя по всему, кто-то забыл захлопнуть дверь на вертолете, когда он взлетал. Естественно, произошла разгерметизация, и как только к двери приблизитесь, так сразу окажетесь выброшенным в открытое пространство. Это можно использовать себе в помощь. Займите позицию где-нибудь рядом с дверьми, но так, чтобы вас самого не засосало струей воздуха. Когда враги бросятся в атаку, они и вылетят в

дверь вертолета. Вы, кстати, можете весь уровень пройти, если займете правильную позицию, не получив никаких повреждений, только уворачиваясь от вражеских атак и, естественно, держась в стороне от открытой двери. Если вообще хотите действовать безопасно, отойдите подальше от двери и можете использовать один примитивный трюк, на который всегда попадают гимнасты. Они почему-то дорожат своими металлическими трубами куда больше чем своей жизнью. Так что если вы подбросите металлическую трубу рядом с дверью, то небооруженный гимнаст сразу бросится за ней, и его выбросит в атмосферу через открытую дверь. Кстати, здесь отлично работает атака Surprise Attack, ну и конечно, если выполните Cyclone Kicks прямо перед левой дверью, как только враги из нее выскочат, то им мало не покажется.

Босс: Mexican Abobo Brothers.

Легче всего расправиться с этими клоунами, встав напротив правой стены, уворачиваясь от их атак и дожидаясь того момента, когда воздушный поток выбросит их через выходную дверь из вертолета. Но если не хотите рисковать, можете провести атаки Cyclone Kicks или Violent Knee в левой части экрана. Однако, остерегайтесь специальной атаки мексиканских братьев Working Mans Overthrow. Они могут перебросить вас через голову и вышвырнуть прямо в дверь.

— Миссия 4. Undersea Base.

Итак, вертолеты приземляются на таинственном острове. Логово бандитов находится где-то глубоко под землей. Здесь установлена самая современная система наблюдения, у бандитов превосходное оружие. Кстати, здесь же встретите и гигансткие металлические когти. В общем, будьте готовы к серьезным схваткам.

Враги: 3 рупера, 6 линд, 3 боксера, Арнольд Шварцнеггер, 3 гимнаста и мексиканский Абобо.

Оружие: Волы, гранаты, ножи.

Босс: Crazy Conveyor Catastrophe.

Фаза 1.

Прежде всего постарайтесь не свалиться вниз. На самом деле, это может случиться даже в том случае, если слишком долго будете удерживать кнопку **DOWN**, тогда свалитесь в воду. Для здоровья никакой пользы. С руперами нужно быть очень осторожным, поскольку они на этот раз вооружены какими-то шипастыми цепями, действующими как бумеранг. Так что лучше всего атаковать их, двигаясь зигзагом, и ни в коем случае нельзя слишком долго находится от них на дальней дистанции. Стремитесь к ближнему бою. Выберите подходящий момент, проведите атаку, и тогда у вас будет возможность полюбоваться великолепным закатом на заднем плане. Обратите внимание на вывеску "OUT". Пройдите в эту дверь и спускайтесь на лифте вниз.

Фаза 2.

Как только спуститесь вниз, тут же окажетесь в окружении боксеров. Кстати, здесь прыгать нельзя, поскольку на потолке очень острые шипы, а кроме того, понадобятся два мощных удара, чтобы оглушить боксера. Так что сцанать их за волосы практически становится невозможно, во всяком случае, очень трудно. После того, как разделаетесь с этими врагами, приготовьтесь к первой встрече с Арнольдом Шварцнеггером.

Мини-босс Арнольд Шварцнеггер.

У Арнольда совершенно умопомрачительная атака — бросок через плечо HumV Shouldedr Charge, и он таким образом не только сводит на нет все ваши атаки, но и зашвырнет прямо на шипы на потолке. Так что держитесь подальше от него, атакуйте ногами в прыжке, а если ему удастся сбить вас наземь, можете ответить ему, проведя апперкот или атаку Violent Knee, как только поднимитесь.

Фаза 3.

Продвигайтесь направо, но перед "крушерами" обязательно остановитесь. Всего в этой фазе их четверо, и они отнимут у вас один сектор здоровья каждый раз, когда вы к

ним прикоснетесь. Так что стратегия довольно простая, самое главное, проявить терпение, не горячиться, подойти как можно ближе к этому острову-шипу, присмотреться, не пытаться сразу пройти. Пройдите так близко, чтобы шип двигался прямо перед вашей рыжеволосой головой, чуть-чуть не пронзая носок ботинка. Однако, если продвинитесь чуть дальше, то безусловно получите повреждения. И вот, заняв эту позицию, дождитесь, когда появится проход, быстро пройдите, а затем остановитесь перед следующим крушером. Повторите в точности эту процедуру, и никаких проблем не будет. Итак, терпение, спокойствие, точный расчет времени, небольшая практика, и без единой царапинки.

Фаза 4.

Подойдите к большой расселине в потолке, из нее выскочат 3 линды с гранатами и 3 гимнаста с ножами. В этом случае можно использовать специальную версию атаки Surprise Attack. Как обычно, выполните Cyclone Kick в нижней части этого провала, и тогда враги упадут прямо на ваши "вращающиеся" ноги и окажутся словно в мясорубке. Разделав их под орех, прикончите трех линд, используя их собственные гранаты, а затем разберитесь с оставшимися гимнастами их же собственными ножами или можете применить традиционную атаку.

Мини-босс: Mexican Abobo.

Вообще говоря, этот парень очень крут, но вы можете использовать провал себе на пользу, и тогда схватка пройдет даже легче, чем с Арнольдом. Займите позицию в самой нижней части провала и когда босс появится рядом с вами, исполните Cyclone kick. Если он обернется, продолжите атаку апперкотом или Violent Knee, а затем повторяйте комбинацию до тех пор, пока не прикончите.

Примечание. В режиме двух игроков вам придется сражаться с обоими братьями. Так что используйте прием Bear Baiting.

Босс: Crazy Conveyor Catastrophe.

На самом деле, это не босс, а скорее препятствие. Как только пройдете в дверь, из которой выскочил мексиканский мини-босс, нажмите кнопку DOWN, чтобы вы оказались не на конвейерной ленте, а прямо под ней. Встаньте к ней как можно ближе (на нее не забирайтесь), затем пройдите на левую сторону к самому краю, прежде чем прыгать. Конечно, надо соблюдать осторожность, чтобы не свалиться вниз, и когда в прыжке перескочите на другую сторону, зайдите на нижнюю конвейерную ленту, находящуюся посередине, и она перенесет вас на левую сторону. Прежде, чем вы окажетесь на самом краю, как можно быстрее переберитесь на верхнюю ленту, которая доставит вас направо. Если сделаете все правильно, то двери откроются, сможете пройти внутрь, ну а если ничего не получится, в панику впадать не надо, оставайтесь на верхней конвейерной ленте, пробирайтесь до конца налево, а затем, когда конвейер доставит вас направо, и вы окажетесь на расстоянии одного прыжка от двери, прыгайте прямо в дверь, войдите в нее, когда она откроется, и дело сделано. Если же хотите показать высокий класс, то можете рискнуть и пройти этот уровень, оставаясь на конвейерной ленте.

— Миссия 5. Forest of Death.

Укрытие бандитов замаскировано под лес и находится в самом центре острова посреди холмов. Здесь все устроено таким образом, что любой, кто попытается пробраться туда (такой же, как вы, искатель приключений или мститель), то неизбежно нарвется на серьезные неприятности. Почти наверняка погибнет, так что действовать нужно чрезвычайно осторожно. Помимо того, что здесь много врагов, неприятности поджидают на каждом углу.

Враги: 6 линд, 10 руперов, 2 Mexican Abovo Brothers, 2 артиста и 2 боксера.

Оружие: Ценные хлысты и динамит.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.**Фаза 1.**

На старте уровня встретите трех линд, вооруженных целными бичами. Расправьтесь с ними, возьмите бич, добейте их собственным оружием, и как только увидите надпись Danger (опасность), обратите внимание на этот сигнал, он очень своевременный. Кстати, на заднем плане отличный вид, похоже, что маленький городок на первый взгляд очень симпатичный и мирный. Может быть здесь есть даже гостиницы, магазин, в котором торгует пожилой симпатичный продавец, а на берегу в порту сидит пацан, ковыряя соломинкой в зубах, и держит удочку в другой руке. В общем, настоящая пастораль, но об этом даже и не мечтайте, тем более, что это явно несвоевременно, вы только что прикончили трех женщин.

Фаза 2.

Продвигайтесь направо, подойдите к карнизу, а вот с ходу, не разобравшись в чем дело, прыгать не следует. В частности, когда будете играть в режиме двух игроков, запросто потеряете здесь жизнь. Для того, чтобы не случилось неприятностей, необходимо выполнить прыжок одновременно со своим товарищем. Иначе гибель неизбежна.

Ну, а играя в режиме одного игрока, как только приземлитесь, немедленно проведите апперкот, чтобы разделаться с рупером, затем спуститесь вниз по лестнице, и хотя расстояние на первый взгляд может показаться очень небольшим, если свалитесь, то потеряете жизнь. В частности, и прыгать не рекомендуется. Так что очень осторожно подойдите к лестнице, прежде чем начать спуск.

Примечание. В режиме двух игроков, когда ваш партнер спускается по лестнице и спустится приблизительно до середины, прыгайте через карниз и приземлитесь на земле, но жизнь при этом не потеряете. Вот так и нужно действовать.

Примечание 2. По каким-то странным причинам рупер-одиночка может быть убит одним ударом. Может быть от чем-нибудь болен?

Фаза 3.

Прикончите трех линд слева, воспользовавшись их собственными цепями, а затем продвигайтесь направо, где вам предстоит выполнить несколько очень опасных прыжков. Кстати, здесь можете выбрать верхнюю дорожку или нижнюю. На первый взгляд верхняя кажется легче, и вам предстоит преодолеть лишь один участок пола. Однако, это совсем непросто, поскольку придется выпрыгивать на берег, а прыжок чрезвычайно сложный. Если свалитесь в воду, то считайте себя покойником. А против вас будут сражаться какие-то удивительные воики. Они могут даже летать по воздуху несколько секунд, используя свои ноги, словно пропеллер, и могут сбить наземь не только вас, а мужика весом килограммов в 200, мощным ударом колен, а вот плавать они, похоже, не умеют, так что и не будут пытаться сражаться с вами в воде. А потому легко понять, как с ними сражаться. Сбейте их в воду, и они спокойно погрузятся на дно. И вам помешать никак не могут, а потому, несмотря на увлекательность верхней дороги, мы вам советуем воспользоваться нижней. Самое главное запрыгнуть на скальную стенку. Это довольно сложно, но вполне возможно. Кстати, по пути можете посмотреть симпатичную графику на водопаде, а на другой стороне реки увидите трех руперов, спускающихся по лианам. Выполните Cyclone Kick, чтобы сбить их с лиан, а затем оставшиеся в живых начнут прыгать с карниза на карниз, добейте их, используя особенности рельефа.

Фаза 4.

Вскарабкайтесь по лиане и тут же увидите четырех руперов, выскокших их какого-то бунгало. Используйте Surprise Attack, чтобы сбить их с карниза, как только они выскочат из двери. Будьте внимательны, они обязательно швырнут в вас динамитные шашки. После руперов появится пара мексиканцев.

Они очень опасны, поскольку используют очень мощную атаку Working Man's Overthrow. Самая лучшая стратегия агрессивная. Проведите атаку Surprise Attack, чтобы сбросить их с карниза прежде, чем они успеют даже поздороваться.

Примечание. В режиме двух игроков, если вы увидите, что партнера вот-вот швырнут броском Working Man's Overthrow, бросайте все свои дела и немедленно в прыжке Jump Kick атакуйте Aboho. Возможно, вам удастся спасти жизнь товарищу.

Фаза 5.

Продвигайтесь направо и встретитесь с парочкой, так называемых, артистов. На самом деле, это не артисты, а мастера рукопашного боя (Martial). Используйте атаку Cyclone Kick, чтобы расправиться с ними, и приготовьтесь к схватке с "бульдозером" (Zamboni Bulldozer Steamroller). Вам нужно запрыгнуть на самый верх этой кошмарной машины, чтобы она остановилась и перестала выбрасывать струи раскаленного пара. Но это тот случай, когда легче сказать, чем сделать. Когда все-таки сумеете забраться на самый верх (это вам уже придется сделать без подсказки), расправьтесь с тремя руперами с динамитными шашками и парочкой боксеров, которые выскочат из двери. Лучше всего, конечно, атаки Surprise Attack и Violent Punishment. Конечно, убейте всех безжалостно. На самом деле, они вам только мешают.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.

Расправившись с парой боксеров, приготовьтесь к встрече с Арнольдом, который появится из двери. Пожалуй, это самый хилый босс в игре, как это ни странно. В первую очередь проведите атаку Cyclone Kick, а затем повторите ее и почти наверняка собьете на землю. Но теперь можете похихикать, когда он будет пытаться подняться на ноги. Очень смешно наблюдать, как он прыгает, не двигая руками. В общем, когда босс почти

заберется на самый верх, врежьте ему ногой по башке ногой Cyclone Kick прежде, чем он снова сумеет подняться на платформу, и враг рухнет на землю. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока не прикончите его. Можете, конечно, при очередном его падении быстро спрыгнуть на землю и еще раз провести атаку Cyclone Kick, не дожидаясь, когда он поднимется наверх.

— Миссия 6. Mansion of Terror.

Вот это да, вначале лес смерти, а теперь дом ужаса. Понятно, что становится горячее и горячее, тем более, что теперь вам придется действовать во внутренней части бандитского логова. Так что понадобится мобилизовать всю реакцию, инстинкты, ум и опыт.

Враги: 3 боксера и 3 Martial Artists.

Оружия нет.

Босс: Difficult Jumping Section.

Фаза 1.

На этом уровне вам в основном предстоит очень сложные прыжки. В первой фазе необходимо перепрыгнуть через яму с шипами, используя две "исчезающие" платформы, а в это время со свечей вниз падают "огоньки". Они обжигают вас, и естественно, что при этом теряется здоровье. Какой-то золотой религиозный символ пристально наблюдает за вами, действительно дом ужасов и кошмаров. Учтите, что вы можете свалиться между ступеньками, ведущими к яме. Это нестрашно, а свечки роняют огоньки следующим образом: 1, 1, 2, 3. При этом первой считается дальняя слева. Две правых свечи вообще не роняют огоньков, так что вам можно их не опасаться. При этом, когда обожжетесь двумя огоньками от свечей, потеряете один сектор индикатора здоровья. Однако, самая главная опасность, если свалитесь в яму и напоретесь на острые шипы.

Кстати, вы можете прыгнуть с первой "исчезающей" платформы сразу на другую сторону и тогда не придется использовать ни вторую, ни третью платформы. Однако, такой

прыжок не всякому под силу.

Фаза 2.

Оказавшись по другую сторону ямы с шипами, увидите две двери по обеим сторонам приподнятой платформы и Золотые Статуи в стене. Из двери выскочат три боксера, а затем три артиста. Единственные враги на уровне, справиться с ними не так уж сложно, если использовать платформу в центре этого уровня. Встаньте в нижней ее части, исполняйте атаку Cyclone Kick, целясь по ногам врагов, когда они проходят через приподнятый участок, тут им и конец.

Босс: Difficult Jumping Section.

Как вы понимаете, это в действительности вовсе не босс, а просто очень трудный участок, где предстоит прыжки невероятной сложности, и здесь можно потерять, пожалуй, больше жизни, чем в схватке с любым боссом. Так что наберитесь терпения, не нервничайте и прежде всего постарайтесь не сделать какую-нибудь глупую ошибку, например, не провалиться в небольшую трещину, приближаясь к какому-нибудь препятствию. Перепрыгните через него, а дальше вам предстоит уже более серьезные прыжки. Внимательно присмотритесь пару раз к ситуации, прежде чем выполнить прыжок, тогда не будете впадать в панику, находясь в воздухе. Вам нужно перескочить на следующую платформу в тот самый момент, когда платформа, на которой вы стоите, начнет "трястись". Когда доберетесь до второй исчезающей платформы, встаньте на правую ее часть и сможете перескочить на следующую платформу без особых сложностей. И, наконец, когда запрыгнете на последнюю исчезающую платформу, займите позицию как можно ближе к правому ее краю. В противном случае вы не сумеете запрыгнуть на платформу с дверью и свалитесь в яму с шипами. Постарайтесь воспользоваться этим советом и почти наверняка справитесь.

Примечание. При игре в режиме двух игроков старайтесь

выполнять все эти прыжки поочередно, чтобы не отвлекаться и не отвлекать партнера, когда он пытается выполнять сложные прыжки. В общем, это относится и к парнеру тоже, не только к вам.

— Миссия 7. Trap Room.

Теперь вы добрались практически до самого сердца секретного убежища бандитов. Здесь везде трупы, какие-то колеса, шестерни. Постарайтесь, чтобы все эти препятствия вас не остановили. Конечно же, уворачивайтесь от вражеских атак.

Враги: 3 боксера, 1 Disappearing Oaf, 7 рунеров, 3 гимнаста и 2 Martial Artists.
Оружие: динамит и нож.
Босс: Арнольд Шварцнеггер.

Фаза 1.

Обратите внимание на направление движения конвейера. Вам предстоит спрыгнуть с первого конвейера, но не горячитесь и точно приземлитесь на вторую конвейерную ленту. Затем нужно немедленно нажать и удерживать кнопку LEFT, иначе наверняка свалитесь на острые шипы. Когда доедете приблизительно до середины на втором конвейере, безопасно спрыгните с него. Будьте осторожны, не впадайте в панику. Учтите, что вы можете быть на любом из конвейеров сколько угодно долго, если при этом будете непрерывно нажимать кнопку противоположно-го движения (на D-pad).

Фаза 2.

В этой комнате пол начинает исчезать слева направо, а под ним острые шипы. Прикончите одинокого боксера, а затем приготовьтесь к повторной схватке с Disappearing Oaf. Этот болван представляет здесь изрядную опасность, поскольку помещение очень низкое, а потому сложно уворачиваться, выполняя движения по вертикали, а кроме того, позади вас острые шипы. Самое лучшее попытаться заманить его влево, а затем прыг-

нуть и атаковать ногой jump kick, а затем использовать специальную технику Sucker punch, чтобы мощным ударом отшвырнуть его прямо на острые шипы. Вообще это рискованный метод, но, тем не менее, куда опаснее сражаться в узком помещении и иметь за спиной острые шипы в течение всего боя. Кроме того, он будет очень смешно выглядеть, пронзенный шипами.

Фаза 3.

Главная задача добраться до выхода в левом верхнем углу, прыгая через пять шестерен, установленных в разных частях комнаты. Кроме того, в комнате на полу шипы и еще есть пять небольших шипов, которые взлетают вверх и вонзаются вам в задницу. Шестерни вращаются следующим образом: нижняя делает 3 оборота, верхняя 2, нижняя 3, верхняя 2 и т.д. А шипы появляются в следующем порядке 1, 3, 5, 4, 2. Если все запомните и будете действовать сообразно ситуации, то сможете пробраться вдоль нижней части экрана без особых проблем. Но четвертая шестерня в верхнем правом углу экрана обычно создает проблемы, поскольку она находится рядом с платформой. К счастью, есть метод, который позволяет справиться с этой проблемой. Вы должны перескочить через четвертую шестерню в тот самый момент, когда четвертый острый шип вылетает из земли. Если точно рассчитаете время, то этот шип войдет в вас, и таким образом вы подлетите вверх и окажетесь на платформе. Насчет здоровья можете не волноваться. Четыре подобных удара ликвидируют лишь один сектор в вашем индикаторе жизни. А дальше предстоит запрыгнуть на пятую шестерню, как только она остановится. При этом необходимо лететь в воздухе, пока она все еще вращается, тогда она и остановится в момент вашего приземления, а с нее перескочить на платформы и на выход.

Фаза 4.

Эта фаза мало чем отличается от фазы N2. Такой же исчезающий пол, но на это раз

вам придется сразиться с четырьмя руперами. У них шашки с динамитом, и они стали заметно сильнее с момента последней встречи. Но если попытаетесь сдаться их за волосы Найтгар, то можете огрести изрядные неприятности. Правда, поумнеть они не успели, а потому иногда будут уничтожать друг друга собственным огнем. Старайтесь держаться подальше от них, иначе они могут сбить вас прямо на острые шипы; атакуйте их кулаками и ногами, и в конце концов, перебьете их, и дверь откроется.

Фаза 5.

В этой комнате приобретете новый боевой прием Bum's Rush. Кстати, придется сразиться с тремя гимнастами, с тремя руперами и двумя Martial Artists, а заодно и с парочкой боксеров. Боесеры видимо вкололи себе стероиды, поскольку стали такие здоровенькие. Используйте традиционные техники и прикончите этих ребят, а заодно приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс: Арнольд Шварцнеггер.

На этот раз он стал заметно поздоровее, но справиться с ним по-прежнему несложно. Используйте атаку Cyclone Kick, Uppercut и Violent Klee и, в конце концов, забьете его до смерти.

— Уровень 8. The Double Illusion.

В этой миссии вас ожидает сюрприз. Все враги буквально ваши клоны и такие же мощные, владеют всеми вашими приемами, так что теперь вам предстоит узнать, каково было вашим соперникам, когда вы с ними управлялись.

Враги: 2 Martial Artists, 3 боксера, Арнольд Шварцнеггер, 2 мексиканца и 4 супер активных нинзя.

Оружия нет.

Босс: Jimmy Lee.

Фаза 1.

Пол буквально сверкает. Справа от дубинки встретите троих Martial Artists. Не валяйте дурака, будьте осторожны, прикончите их как

можно быстрее и отправляйтесь дальше.

Фаза 2.

Продвигайтесь направо, и три боксера выпрыгнут к вам навстречу из тени, они очень сильны. Не расслабляйтесь ни в коем случае, но особо и переживать не стоит. Во всяком случае, из огромных синих дверей никто не выскочит им на подмогу. Как только разберетесь с этими "спортсменами", спускайтесь вниз по лестнице.

Примечание. В режиме двух игроков придется сражаться с четырьмя боксерами.

Фаза 3.

Когда спуститесь в самый низ, снова сразитесь со Шварцнеггером и парочкой мексиканцев, которые атакуют один за другим. Используйте атаки Cyclone kicks, Sucker Punch и расправьтесь со всеми врагами, но будьте очень осторожны, вам нужно сохранить максимальный уровень здоровья. Самое главное, как вы понимаете, впереди.

Фаза 4.

Продвигайтесь направо, приготовьтесь к атаке четверых сверхактивных нинзя. Вам предстоит серьезные проблемы, запросто здесь можно потерять жизнь, если действовать неосторожно и невнимательно. Как только первые два противника выскочат, используйте Cyclone kick. Каждый из них получит по заслугам, тут же отступите назад и повторите атаку, когда они бросятся вперед. Трех атак будет достаточно, чтобы уничтожить эту парочку, а затем повторите ту же самую тактику со следующей парой нинзя, и если таким образом сможете разделаться со всеми врагами, т.е. выполнить подряд шесть превосходных атак Cyclone kicks, значит вы настоящий мастер. Если же противники собьют вас на землю, постарайтесь выполнить атаку Cyclone kick, как только они окажутся с обих сторон от вас. Кстати, совсем неплохо будет врезать им апперкотом.

Босс: Jimmy Lee.

Теперь вашим соперником является Бимми

Ли, родной братец наших героев. Непонятно, что ему не понравилось. Во всяком случае он достаточно опасен. Во-первых, потому что может выполнять нырки, уворачиваясь от ваших атак; может швыряться огненными шарами и, наконец, даже исчезать. Но самое главное, что при этом он может оказаться внутри вас и начать атаковать изнутри, правда, атаки эти не очень опасные. С другой стороны, он прыгать не может и когда исчезнет, немедленно начинайте прыгать сами, и тогда он не сможет оказаться внутри вас. Чтобы уварнуться от огненных шаров, немедленно бегите вверх или вниз, как только он их метнет. В атаке используйте Cyclone Kick и Violent Knee и расправитесь с братцем буквально через несколько минут.

Если хотите рискнуть, то можете попытаться сцапать босса за волосы Hairgrab, но сделать это можно только буквально за несколько мгновений до смерти.

Примечание. В режиме двух игроков вам придется сражаться с Вимми Ли и его дьявольской сестрицей Джилли Ли (Jilly Lee).

— Уровень 9. Final Confrontation?

Итак, наконец, вы добрались до самого главного бандита, сенсея, организатора и вдохновителя шайки Черных Теней. Он ловок, словно кот; зорок, как ястреб, а силен, как дикий зверь. Победить его чрезвычайно нелегко, а может быть, это вам даже и не удастся.

Врагов нет, оружия нет.

Босс: Shadow Warrior.

Фаза 1.

В этой комнате со свечами на стене увидите Мариан. На самом деле, это, конечно, не она. Мало того, что она уродлива, но вы знаете, что она погибла, так что немедленно проведите атаку Cyclone kick и Uppercut, чтобы врезать ей по первое число, а вам придется сразиться с самим Shadow Warrior.

Босс: Shadow Warrior.

Страшный противник, у него чрезвычайно

опасные атаки. Самая страшная, это когда он подпрыгивает в воздух, а его кулаки вращаются вокруг него, и если попадетесь под эту нелегкую руку, о потеряете кучу здоровья. Этот прием он выполняет и без прыжка, но при этом повреждения значительно меньше. Другие приемы: удар ногой donkey kick, атака в сальто (gay backflips) и быстрые удары кулаками и ногами. Чтобы справиться с этим чрезвычайно опасным врагом, используйте Cyclone kick, это самое эффективное оружие, особенно когда босс исчезает. При этом, если попадете, то услышите звуки ударов и будете знать, что не промахнулись. Проведя несколько успешных атак, видимо, выведете босса из равновесия, и тут же на поле боя появятся всякие мерзости, типа паутины, тепловые поля, ну и прочее, а также скульптура Abe Vigoda на алтаре. Не обращайте внимания на все эти прикормки, они лишь только для того, чтобы отвлекать вас. Теперь босс уже не исчезает, так что проведите еще несколько атак и, в конце концов, одержите победу.

Концовка.

Концовка безусловно вас порадует, и мы не будем вам ее портить. Скажем только, что Мариан будет спасена ангелами, спустившимися с небес, а значит снова будут мир и спокойствие. Вы добились своего. Однако, судя по всему, к этому делу имеет какое-то отношение Shadow Warrior. Может быть, он на самом деле не окончательный мерзавец. Во всяком случае, его зашифрованное сообщение явно содержит что-то интересное.

DOUBLE DRAGON 3

* Выбор уровней.

Во время игры нажмите A + B + Start.

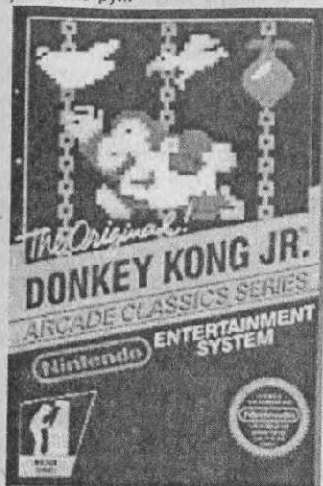
DOUBLE DRIBBLE

* Советы.

❖ Ваш специалист по трехочковым броскам сможет повысить точность попадания, если будет бросать из-за линии, находясь в нижней правой части экрана.

❖ Позвольте сопернику подпрыгнуть в

воздух и схватить мяч, а затем прыгните сами, и пока он в воздухе, сможете выхватить мяч у него из рук.



DONKEY KONG JR

Итак, у этой замечательной игры появилось продолжение. Действительно, Марио совершенно удовлетворен достигнутой победой. Он решает взять окончательные реванш у гигантской человекообразной обезьяны, посадить ее в клетку и держать там в залпери, как в зверинце, чтобы она уже никогда не смогла устраивать свои безобразия. Конечно, гнев его понятен. Но если раньше, спасая свою девушку, действия его были абсолютно справедливы, то теперь кое-кому может показаться, что Марио и сам становится беспредельщиком. И в тот момент, когда уже казалось, что Donkey Kong до конца своих дней будет жить в клетке, неожиданно появляется его сынок Donkey King Jr. Когда-то он был совсем небольшой обезьяной, совсем не такой крутой, как его огромный папаша, но в груди его билось очень храброе сердце, и он решил спасти своего отца от пожизненного заключения.

А Марио каким-то образом узнал о планах Джуниора и захватив клетку с огромным Donkey Kong, отправился в глубины джунг-

лей и спрятал клетку в секретном убежище. Именно сюда и должен явится Джуниор со своей освободительной миссией.

* Управление.

Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – движение персонажа.

Кнопки **UP** и **DOWN** на D-pad – карабкаться вверх и спускаться, соответственно, вниз по лианам.

Кнопка **A** – прыжки.

Кнопка **B** и кнопка **Select** не функционируют.

Кнопка **Start** – пауза.

Движения Donkey Kong Jr. мало чем отличаются от движений Марио. Правда, есть некоторые исключения. Джуниор, естественно, в основном прыгает. Но, кстати, высоко подпрыгнуть не может, и это явный недостаток. Кстати, вы можете использовать кнопки **LEFT** и **RIGHT**, направлять свои прыжки в нужное место и таким образом успешно перепрыгивать через врагов, разнообразные ямы и препятствия.

Не стоит прыгать с высоких утесов, поскольку вряд ли вам удастся в этом случае выжить. Мало того, не следует прыгать и с платформ, находящихся на достаточной высоте от точки приземления, это также опасно.

Совершенно новое явление в игре – лианы. Естественно, Джуниор обожает и умеет карабкаться по лианам. Ведь это же настоящая обезьяна и, собственно, половину игры только этим и занимается. Карабкаться по лианам очень легко. Надо прыгнуть на лиану, ухватиться за нее, а затем используя кнопки **UP** или **DOWN**, соответственно, вскарабкаться наверх и спуститься вниз.

Обратите внимание, что Джуниор очень медленно карабкается по одиночной лиане. Странно для обезьяны. Для того, чтобы взбираться наверх, необходимо ухватиться за две лианы сразу, что тоже довольно просто. Вначале узвзтитесь за одну лиану, а затем нажмите кнопку **LEFT** или **RIGHT**, чтобы ухватиться за вторую, и когда держите в руках

сразу две лианы, то и взбираетесь вверх намного легче и с большей скоростью.

Обратите внимание, что спускаться вниз по одной лиане значительно быстрее, чем подняться вверх. Кстати, вы сразу же заметите, что Джуниор спускается вниз по двум лианам куда медленнее, чем по одной. Так что когда поднимаетесь вверх, используете, если возможно, две лианы, а когда спускаетесь вниз, то используйте только одну.

Кроме того, естественно, в джунглях встретите очень много фруктов. Человекообразные обезьяны обожают фрукты и лопают их, как только обнаружат, а вот Джуниор почему-то нет, и если вы увидите какой-нибудь фрукт, растущий на лиане, дотроньтесь до него, он свалится вниз и убьет любого врага, на которого упадет. Кроме того, получите дополнительные очки просто за то, что дотронетесь до такого фрукта.

И наконец, на уровнях полно всяких врагов. Это и птицы и какие-то искры. Многие из них чрезвычайно опасны, можно погибнуть, так что будьте осторожны. Но прежде всего надо, конечно, знать, кто из них какую угрозу представляет.

* *Враги.*

— *Red Chomper.*

На самом деле, это просто красная пасть с острыми зубами и глазами. Появляется на первом и четвертом уровнях. Будет карабкаться вверх или вниз по лианам, преследовать на платформах, в общем, не отстанет.

А если появится возможность, врежьте ему каким-нибудь фруктом. Вот тут-то он сразу и отстанет раз и навсегда.

— *Blue Chomper.*

Практически не отличается от своего красного сородича, но только синего цвета. Появляются на первом уровне. Они более противные, чем красные. Ползают по лианам, но мозгами, к счастью, не отличаются.

— *Brid.*

Это синяя птица. Увидите ее на втором уровне. Марио как бы сам их выпускает на

волю, и они пикируют вниз, а затем разворачиваются и летят через экран по прямой. Увернуться от них очень легко, но нужно быть просто наготове. Это вам не те сумасшедшие птицы из известного фильма Хичкока.

— *Egg.*

Ну, в общем, небольшая такая штучка, напоминающая яйцо. Увидите на втором уровне. Когда птицы подлетают к определенной точке, они сбрасывают яйцо. Они падают вниз и, конечно же, прикончат вас, если подставите свою голову, но ротозем быть не нужно.

— *Orange Spark.*

На самом деле, это ярко-оранжевый электрический шар, что-то вроде шаровой молнии. Ярко вспыхивает, разбрасывает электрические искры. Повстречаете на третьем уровне, они крутятся вокруг платформ приблизительно по одной и той же траектории. Однако, если присмотритесь, то увернетесь запросто и заодно можете получить 100 очков, если успешно перепрыгните через них.

— *Blue Spark.*

Практически такие же шаровые молнии, только синего цвета. Обнаружите их на третьем уровне. Они движутся по направлению к нижней части экрана, траектории практически легко узнаваемые, а если перепрыгните, то легко заработаете изрядные очки.

— *Crow.*

Как обычно, ворона, это большая черная птица со здоровенным клювом. Повстречаете на четвертом уровне. Их, вообще говоря, слишком много, и вороны ужасно противные. Они будут летать по экрану и как будто нарочно всегда оказываться на вашем пути.

* *Список фруктов.*

Общие замечания.

Каждый фрукт свалится на землю, когда вы дотронетесь до него, и на самом деле внешне они мало чем отличаются, несмотря на то, что должны быть совсем разными. Пожалуй, самый часто встречающийся фрукт, это бананы. Узнать их довольно легко и явно они частенько бывают на вашем столе.

Apple (яблоко).

Ну такой большой, красивый фрукт. Правда непонятно, растут ли вообще яблоки в джунглях. Но это ведь не совсем обычные джунгли.

Pineapple Bunch.

На самом деле, вы находите не слишком много анансов. Всего-навсего два.

Возможно даже и не ананасы, а манго. Качество графики не вполне позволяет точно определить. Но поскольку манго не очень распространенный фрукт, и вряд ли вы его частенько видите на своем столе, то мы и будем называть эти фрукты ананасами.

ПРОХОЖДЕНИЕ.**— Уровень 1.**

Многочисленные лианы и платформы находятся по пути к цели (т.е. на самый верх). Шесть лиан свисают с верхней платформы и еще две, которые вам пригодятся, когда будете забираться наверх. Кстати, есть еще одна лиана, соединяющая две платформы в левой части экрана. На одном уровне трудности два красных чомпера появятся на уровне с самого начала, и придется в дальнейшем пристрелить синих чомперов, используя волшебную палочку, а в варианте игры В здесь будет всего три красных чомпера.

Итак, враги: красные и синие чомперы.

Получите 400 очков за то, что сорвете фрукт и 800 очков за то, что ликвидируете врага сбитым фруктом.

Уложите в лимит времени — получите 5000 очков, ну а если не получится, то из этой суммы будет вычтено 5 очков за каждую просроченную секунду.

Фрукты: 2 раза по 2 ананаса (Pineapple Bunches), одно яблоко и одна связка бананов.

Синие чомперы, которых выпустит Марио, просто ринутся к вам навстречу, затем сплывут по лианам, свалятся на нижнюю часть экрана и исчезнут, а вот красные чомперы куда хитрее, они будут передвигаться в любом направлении и никогда не вывалятся с экрана.

На старте уровня подпрыгните вверх, уцепитесь за лиану, тут же зацепитесь за вторую и поднимайтесь наверх. Осерегай-

тесь синих чомперов, они будут спускаться по вашей лиане и могут погубить, если не проявите нужной осторожности.

Обратите внимание, что спускаться, держась за две лианы одновременно, значительно опаснее, поскольку естественно, вероятность того, что по одной из этих лиан будет пробираться враг, значительно больше. Легко заработать 800 очков, если дождетесь, когда синий чомпер воспользуется правой лианой, а затем обрушите на него фрукт. Кстати, если дождетесь, когда красный чомпер спустится на нижнюю платформу, а затем перескочите на верхнюю платформу и оттуда на соседнюю лиану, то легко избежите с ним встречи.

Уцепившись за эту лиану, скользите на нижнюю платформу и окажетесь в полной безопасности. Прыжки между платформами очень простые, нужно быть только очень внимательным, чтобы не соскочить при разбеге.

Можно заработать довольно легко 400 очков, если сбивать бананы. При этом, когда точно рассчитаете время, можете сбить синего чомпера с лианы и таким образом можете заработать еще больше очков.

Взбираясь по самым дальним слева лианам, будьте осторожны, чомперы всегда попытаются атаковать вас на этих лианах.

Убедитесь, что на верхних платформах нет ни красных, ни синих чомперов, когда соборетесь запрыгнуть на нее. В противном случае, можете получить серьезные неприятности. А когда окажетесь на этой платформе, бегите как можно быстрее, перебежите на последнюю лиану, вскарабкайтесь наверх и успешно завершите уровень.

— Уровень 2.

Стартуйте в нижней части экрана, где находятся три платформы, подкидная доска и еще одна движущаяся платформа, которая позволяет вам перемещаться между ними. В центре находится "машина", которая перемещает два шеста влево и вправо вдоль веревки. Кроме того, ниже веревки находится вторая движущаяся платформа. После того, как

переберетесь по веревкам, используя эту машину. Вам нужно будет взобраться по нескольким лианам, чтобы оказаться наверху. При этом Марио выпустит стаи птиц, которые полетят по экрану в самых разных направлениях, но, правда, по прямой. Они будут сбрасывать яйца, спикировав в определенные места, так что надо быть осторожным.

Враги: птицы и яйца, которые они сбрасывают.

Получите 400 очков за каждый сбитый фрукт и 800 очков за каждого врага, уничтоженного таким фруктом. Ну, а что касается лимита времени, то, как обычно, 5000 очков, а если не уложитесь, то минус 100 очков за каждую перерасходовавшую секунду.

Фрукты: один банан, одна пара ананасов и одно яблоко.

Подкидную доску поначалу использовать довольно сложно, но через некоторое время, потренировавшись, вы безусловно приспособитесь, но учтите, что не следует горячиться, а то прыгнете слишком далеко, промахнетесь мимо подкидной доски и получится мало того, что смешно, но еще и плоховато. Поэтому постарайтесь четко рассчитать свой прыжок, чтобы приземлиться точно на подкидную доску.

На первую движущуюся платформу легко как запрыгнуть, так и спрыгнуть с нее. Постарайтесь просто не промахнуться, вот и вся проблема.

Когда окажетесь на верхней платформе, дождитесь, когда перекладина приблизится к вам, но при этом поглядывайте по сторонам, чтобы птицы не обстреляли вас своими яйцами.

За первый движущийся шест ухватиться довольно трудно, поскольку нужно подпрыгнуть точно в определенный момент. Но при некотором опыте и этот вопрос решите.

Как только ухватитесь за первый шест, не стпускайте руки и, в конце концов, окажетесь как раз над движущейся платформой, а вот тут просто спрыгните вниз, и вы на месте. На этой движущейся платформе вы должны действовать очень точно. Необходимо запрыгнуть и ухва-

титься за второй движущийся шест, и когда вцепитесь в него, дождитесь, когда приблизитесь к лиане, затем сдвиньтесь чуть влево, ухватитесь за лиану, но при этом выпустите шест.

Как только подниметесь в верхнюю часть уровня, остерегайтесь птиц. Они могут летать в совершенно разных направлениях, постарайтесь не оказаться у них на пути.

И не стоит пытаться сбить птиц фруктом. Очков, конечно, за это получите много, но шансы на удачу невелики. Лучше сбивайте фрукты и зарабатывайте очки легко и непринужденно. Когда наконец заберетесь на верхнюю платформу, приготовьтесь перескочить через одну из птиц Марио, а затем прыгайте на лиану и доберетесь до финальной части уровня.

— Уровень 3.

На этом уровне четыре большие платформы, а также две лианы, которые соединяют их. Четыре оранжевых шаровых молнии (Orange Sparks) крутятся вокруг платформ, по одной у каждой. Марио, кроме того, выпустит еще и синие шаровые молнии, которые будут спускаться вниз от каждой платформы, пока не окажутся в нижней части экрана и не исчезнут.

Таким образом, враги: оранжевые и синие молнии.

Получите 400 очков, как обычно, если собьете фрукт; а 800 очков за то, что поразите врага этим падающим фруктом. 1200 очков получите за уничтожение второго врага падающим фруктом, если сумеете подряд провести две успешных атаки. А за третьего получите уже 1600 и т.д. по 400 лишних очков за каждую очередную последовательную победу. Ну и, как обычно, 100 очков за то, что перепрыгнете через шаровые молнии.

Уложитесь в лимит времени 5000 очков, а не уложитесь, за каждую секунду минус 100.

Фрукты: яблоки.

На этом уровне, пожалуй, легче, чем на предыдущих, правда лишь теоретически. Прежде, чем зайдете на платформу, убедитесь, что оранжевая шаровая молния находится впереди

вас, а не сзади. В этом случае у вас практически гарантия, что не получите от нее повреждений. На самом деле, очень трудно сбить оранжевую шаровую молнию первым фруктом. Лучше выждать момент и дожидаться, когда они будут проплывать под вашей платформой. А синие шаровые молнии "тупые", прут прямо на вас, так что сбить их значительно легче. Кроме того, вы можете залпостро через них перепрыгнуть и заработать 100 очков. Немного, но зато значительно безопаснее.

Чтобы достать первый и третий фрукты, придется как следует подпрыгнуть, а вот второй можно сбить и без прыжка.

Остерегайтесь шаровой молнии наверху, она движется значительно быстрее, чем все другие, и кроме того, на этом уровне можно использовать один и тот же фрукт, чтобы ликвидировать нескольких врагов. Если рассчитываете время точно, то сможете заработать сразу приличные очки.

— Уровень 4.

На этом уровне в вашем распоряжении восемь лиан или цепей, располагающихся ниже верхней платформы. Donkey Kong находится в клетке, и чтобы освободить его, вам нужно вставить шесть ключей в соответствующие замки. Каждый ключ находится на цепи. Вам нужно поднять ключ наверх, чтобы вставить его в замок. Под ногами будут путаться два красных чомпера, а Марио непрерывно запускает ворон, которые будут атаковать вас чуть ли ни по всему экрану. К сожалению, Марио, который раньше был благородным мстителем, теперь превратился в тюремщика и всячески мешает вам освободить своего отца, а это очень плохо.

Враги: красные чомперы и вороны.

Как обычно, получите 400 очков за сбитый фрукт, а 800 очков, если этим фруктом сумеете ликвидировать врага. 1200 за следующего врага и т.д.

А что касается лимита времени, то все как обычно: 5000 очков в случае успеха, а в противном случае минус 100 очков за каждую перерасходованную секунду.

Фрукты: два яблока.

Ваш главный противник на этом уровне: отвратительные вороны. Пикируют прямо на вас, и их такое количество, что только успевай поворачиваться, а потому самое важное на этом уровне двигаться как можно быстрее. При этом вы не только заработаете больше очков, но учтите, что если проваландаетесь на уровне слишком долго, почти наверняка станете добычей ворон.

Когда карабкаетесь по цепям слева, обязательно используйте сразу две и тогда сможете подняться наверх значительно быстрее.

Учтите, что цепи справа охраняются красными чомперами, так что использовать сразу две цепи может быть очень опасно. Старайтесь по ситуации использовать то одну, а то и две цепи, тогда возможно сумеете избежать встречи с этими врагами, а подниматься наверх будете все-таки быстрее.

На этом уровне вы можете поразить сразу двух врагов одним и тем же фруктом. Просто дождитесь, когда чомпер окажется точно под фруктом, а ворона подлетит как раз к этому месту, сбейте фрукт и сразу получите 2400 очков. Огромный успех! А кроме того, мы можем пожелать вам удачи, поскольку ваша благородная цель — спасти своего отца, и мы на вашей стороне!

DR. MARIO

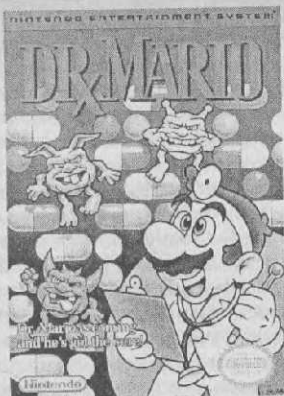
Итак, меня зовут доктор Марио. В течение нескольких лет я оказался втянутым в совершенно невероятные приключения, хотя на самом деле работал в лаборатории и занимался вирусологией, т.е. исследовал вирусы. Лаборатория эта находилась в госпитале Mushroom Kingdom Hospital. В один прекрасный день, я как обычно приступил к своей работе, но неожиданно услышал крик:

"Доктор Марио случилось несчастье".

"В чем дело, сестра Toadstool?"

"Один эксперимент вышел из под контроля, и вирусы распространяются с невероятной скоростью."

"О, боже, что же делать? Нужно немедленно что-то предпринять. Я постараюсь как



можно быстрее создать новый витамин, чтобы разделиться с вирусами. Я надеюсь, что он сработает."

* Управление.

Кнопка **LEFT** на D-pad – перемещает капсулы с витамином слева.

Кнопка **RIGHT** – передвигает витаминную капсулу вправо.

Кнопка **UP** – не используется.

Кнопка **DOWN** – позволяет быстрее сбросить вниз витаминную капсулу.

Кстати, кнопки на D-pad перемещают курсор на экране меню.

Кнопка **A** – вращает витаминную капсулу по часовой стрелке (направо).

Кнопка **B** – вращает витаминную капсулу против часовой стрелки (налево).

Кнопка **Start** – начало игры, а также пауза и снятие с режима паузы.

Кнопка **Select** – перемещает курсор на титульном экране.

* Экран меню.

Как только вы выберете ружим одного или двух игроков, то на экране меню увидите следующие опции:

– Virus level.

Вирусный "уровень" можно выбрать, перемещая желтую стрелку вдоль индикатора слева направо. Чем более высокий уровень выбо-

рете (характеристики его указаны в зеленом окошечке), тем с большим количеством вирусов начнете игру. Всего 21 уровень от 0 до 20.

– Speed (Скорость).

Существуют три режима скорости, которые вы можете выбрать: низкий (low), средний (Med) и высокий (Hi). Чем выше скорость игры, тем сложнее ее завершить, тем в более трудные ситуации вы будете попадать, но при этом искусство игры безусловно повышается. Во время игры, кстати, скорость также возрастает после падения очередных 10 капсул.

– Music Type.

В игре есть три "музыкальных" установки. Одна из них fever, вторая chill, а третья off, т.е. отключить музыку. Кстати, музыка также играет определенную роль по ходу игры, поскольку энергичная бодрая музыка создает хорошее настроение и помогает вам справиться с высокой скоростью игры.

* Игровые экраны:

– Экран одного игрока.

По ходу игры, естественно, очень важно знать ситуацию и четко разбираться с информацией, которую представляет экран.

В верхнем левом углу экрана находятся желтое и розовое окошечки. В них указан лучший результат Top Score и ваш текущий результат. Ниже располагаются три типа вируса. По ходу игры они буквально танцуют по кругу* и когда вы убиваете вирус определенного цвета, то аналогичного цвета танцующий вирус падает на спину (ну, что-то в этом роде), а когда уничтожаете все вирусы этого цвета, то он снова падает на спину и теперь уже исчезает.

В центре экрана располагается бутылка с вирусом, именно в ней и нужно их уничтожать.

Окошечко в нижней правой части экрана указывает уровень, на котором вы в настоящий момент играете; выбранная вами скорость и количество живых вирусов, находящихся в бутылке.

Над вторым окошечком располагается

сам носатый доктор Марио. Он бросает таблетки в бутылку (видимо, это и есть тот витамин, который он изобрел) и таким образом уничтожает вирусы. Так что вам все время придется поглядывать наверх для того, чтобы увидеть, какую таблеточку бросает Марио в настоящий момент; как следует сориентироваться и быстрее спланировать очередной ход. В общем, как вы уже догадались, игра в известной мере напоминает знаменитый тетрис. Самое главное реакция, сообразительность и быстрые пальчики.

— Экран в режиме двух игроков.

Естественно, на этом экране информации заметно больше. Большую часть экрана занимают две бутылки, стоящие рядом. Бутылка, ближайшая к левой части экрана, предназначена для первого игрока, а бутылка справа от нее — для игрока второго. И вместо симпатичного носатого доктора, который показывает вам какую таблетку вбросить в бутылку в следующий раз, эти таблетки появляются уже буквально в горлышке бутылок, так что времени у вас в режиме двух игроков чуть меньше.

Между бутылками находится окно, разделенное на шесть секторов, и каждый раз, когда вы побеждаете соперника, получаете в награду корону, и в одном из секторов с вашей стороны появляется король. Когда зарабатываете три короны, одерживаете победу.

Ниже этого окна находится окошечко поменьше. В нем указывается количество вирусов, которое осталось в живых у каждого игрока.

В самой верхней части экрана между горлышками бутылок находится еще одно окно, в котором указана, на наш взгляд, совершенно бесполезная информация: какая бутылка принадлежит какому игроку. Правда, кроме этого указан еще тип уровня, на котором вы играете, и скорость, которую выбрал каждый из игроков.

В режиме одного игрока победа достигается тривиальным образом. Вам нужно уничтожить все вирусы, вот и все. Однако, в режиме двух игроков, победить уже можно дву-

мя способами. Если вы сумеете обогнать соперника, и уничтожить все вирусы быстрее него, то естественно победите. Правда, существует вторая ситуация, когда у противника бутылка заполнится доверху, и тогда победа вам будет присуждена по умолчанию.

Есть еще одна особенность в игре. Уничтожив два или более горизонтальных ряда (или вертикальных колонн) вирусов в режиме двух игроков, увидите, что тут же специальные таблетки Singular pill случайным образом упадут в бутылку вашего противника, и бутылка заполнится заметно быстрее. Это может сыграть решающую роль и обеспечить вам победу. Иногда, правда, они оказываются ему на пользу. Ну что ж, можете тогда считать, что тогда вам не повезло. Хотя это случается довольно редко.

* Таблетки и вирусы (Оружие и враги).

В игре 6 типов таблеток:

— **Blue/Blue**. Таблетка, как бы состоящая из двух синих секций. Используется для уничтожения только синих вирусов.

— **Red/Red** (Красная/Красная). Уничтожает только красные вирусы.

— **Yellow/Yellow** (Желтый/Желтый). Уничтожает только желтые вирусы.

— **Red/Blue**. Одна часть ее красная, другая синяя, а потому она она может уничтожать красные вирусы, синие, а также одновременно и тех и других, если правильно ее "положить".

Аналогичная ситуация с таблетками **Red/Yellow** (красная/желтая) и **Blue/Yellow** (синяя/Желтая).

При этом учтите, что все три типа вирусов: красный, желтый и синий размещаются в вашей бутылке совершенно случайным образом, когда начинаете игру на том или ином уровне.

— Система подсчета очков.

Следующая таблица поможет подсчитать количество очков, которые вы получаете за уничтожение вирусов на разных скоростях. В левой колонке указано количество уничтожен-

ных вирусов (от 1 до 6), а в правых колонках последовательно: Low — низкая скорость, Mid — средняя, High — высокая. При этом, если вы сразу уничтожаете несколько вирусов, то это, к сожалению, дополнительных очков не дает.

	Low	Med	Hugh
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6	3200	6400	9600

Очередная таблица поможет вам оценить свои возможности и выбрать себе уровень по силам, поскольку в левой колонке указаны номера уровней по возрастающей сложности, а в правой колонке количество вирусов, которые находятся в бутылке в начале игры.

Уровень	Количество вирусов
00	04
01	08
02	12
03	16
04	20
05	24
06	28
07	32
08	36
09	40
10	44
11	48
12	52
13	56
14	60
15	64
16	68
17	72
18	76
19	80
20	84

Кстати, цвет и расположение вирусов в бутылке, как мы уже говорили, случайны. При этом вирус, который останется последним в бутылке, сплошь и рядом не связан с первоначальным вирусом этого цвета. Чаще всего это связано с их размещением. Так, например, на каком-нибудь уровне у вас может быть в бутылке 50 красных вирусов и 20 синих. Но если все красные вирусы располагаются в верхней части бутылки, то естественно, что вы их уничтожите в первую очередь. А если в конце уровня уже не справитесь, то у вас останутся неубитыми синие вирусы.

Итак, цель игры — уничтожить вирусы. Причем это можно сделать по горизонтали и по вертикали. Поскольку каждая таблетка состоит из двух частей (иногда одного цвета, иногда разных), то для того, чтобы уничтожить вирус, необходимо над ним разместить четыре одинакового цвета половинки таблетки. Если хотите уничтожать по горизонтали, то следовательно, надо положить таблетки таким образом, чтобы рядом с вирусом оказалось четыре половинки таблетки того же самого цвета, что и вирус. Есть некоторые специальные приемы, которые позволяют вам уничтожать вирусы, не находящиеся в верхней части. К ним можно подобраться сбоку и даже иногда снизу. Однако, это требует очень точного расчета по времени и безошибочной игры (в случае ошибки вы только заметно усложните себе ситуацию).

Когда уровень приближается к концу, естественно, скорость возрастает, и вам придется действовать чрезвычайно быстро, а потому в начале игры старайтесь уничтожить как можно больше вирусов по горизонтали, с тем чтобы снизить уровень бутылки и тем самым обезопасить себя от ее переполнения. Атака, здавый смысл и опыт подскажут вам как действовать лучше, и если появляется возможность пробить брешь среди вирусов буквально до самого дна, воспользуйтесь ею, это, как правило, оказывается очень полезным.

Игра на самом деле совсем не простая. Она требует стратегического мышления, а потому отнюдь не всегда следует уничтожать какой-нибудь конкретный вирус. Старайтесь укладывать таблетки таким образом, чтобы

уничтожив один вирус, подготовить ситуацию к уничтожению следующих вирусов. Если сумеете построить осмысленную стратегию, то одним махом будете уничтожать сразу несколько вирусов и тем самым сумеете одержать победу даже в очень трудной ситуации.

Иногда возникает ситуация, когда вы не знаете куда положить таблетку. Во всяком случае, это неочевидно, а если укладывать ее сверху, то может возникнуть опасность переполнения. В этом случае, если есть свободная от таблеток зона, можете начать закладывать таблетки, для которых нет очевидного применения и эффективного хода, как бы на временное хранение, но при этом и эти таблетки надо располагать таким образом, чтобы они не оказались для вас помехой. Во всяком случае, старайтесь своевременно освобождать эту "пустую" зону с тем, чтобы в случае необходимости туда можно было сбросить очередные ненужные таблетки.

DRAGON FIGHTER

*** Режим хитростей.**

Когда на титульном экране появится надпись "Press Start" нажмите **A(x4), B(x4), A, B, A, B, A, B, A, B**. Текст на экране вспыхнет красным, что подтвердит правильность ввода кода.

DRAGON SPIRIT: THE NEW LEGEND

*** Тест звука.**

Удерживайте **A + B + UP** на джойстике 2 и нажмите кнопку **Reset** на приставке. Воспользуйтесь джойстиком 1, чтобы выбрать необходимое звуковое сопровождение.

*** Выбор уровня.**

Удерживайте **A + B + UP** на джойстике 2 и нажмите кнопку **Reset** на приставке. Затем нажмите **B, UP(x2), B, DOWN(x2), B** на контроллере 2 на экране звукового теста. Нажмите **LEFT** или **RIGHT**, чтобы выбрать новый стартовый уровень.

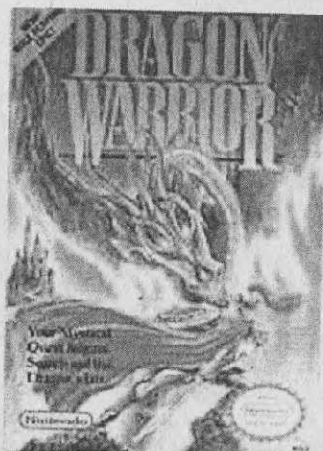
*** 20 драконов.**

Начните игру и победите первого босса.

Умышленно проиграйте игру, затем нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Start** на титульном экране.

*** Золотой дракон.**

Намеренно погибните во время сражения с первым боссом, чтобы получить Золотого Дракона.



DRAGON WARRIOR

Когда-то давным-давно мир Aefgard был покрыт тьмой, и согласно легенде, смелый воин Эдрик (Edrick) сумел, словно Прометей, вернуть свет на Землю, победив дьявольское отродье. Он использовал шар света (Ball of Light), доставшийся ему по наследству от старого друга, чтобы прогнать дьяволов из Aefgard, а затем он отдал этот шар королю King Lorik, который объединил Aefgard под своим правлением, и наступил полный мир. Много поколений людей прожило в счастье и согласии, однако когда правил King Lorik XVI, этот шар света был похищен из замка Tantegel Castle дьявольским Dragonlord, и снова королевство Aefgard погрузилось во тьму. Многочисленные путешественники и купцы стали жертвами безжалостных монстров, а роскошные пейзажи сменили ядовитые болота. Многие города и деревни были буквально стерты с лица земли призраками и драконами (Ghosts & Dragons). Не раз смелые

воины пытались вернуть шар света, но ни одному из них не удалось вернуться из страшного замка Charlock, где проживал Драгонлорд. Люди молились о мире, свете и надежде, но никаких перспектив не было, несмотря на то, что Seer Mahetta предсказывал, что в один прекрасный день потомок великого Эдрика вернется сюда и победит Драгонлорда.

Вы, конечно, сразу догадываетесь, кто этот смельчак. Естественно, вы. Так что приготовьтесь отыскать и победить Драгонлорда, время пришло, и ваши приключения начинаются. Включив приставку, увидите на мониторе титульный экран, а на нем следующие надписи.

— Option Screen.

Если вы намереваетесь начать новую игру, передвиньте курсор к надписи "Begin a new quest", нажмите кнопку **A** на первом контроллере. и тут же попадете на экран, на котором необходимо зарегистрироваться, т.е. ввести свое имя. Используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующие буквы, и вводите их, нажимая кнопку **A**. Если сделаете ошибку, ввода свое имя, переведите курсор к Back и снова нажмите кнопку **A**. Курсор передвинется обратно на одну позицию, и сможете исправить ошибку.

Введя имя, нажмите кнопку **A** и окажетесь на экране Message Sped screen, где можете выбрать скорость с которой будете получать сообщения. Для этого нужно передвигать курсор используя D-pad и нажимать кнопку **A**.

Когда появится игровой экран, вы можете приступить к игре.

— Опция Continue A Quest (Чтобы продолжить ранее запомненную игру).

Итак, выберите опцию Continue A Quest и сможете продолжить одно из трех ранее записанных вами приключений, которые были сохранены вами, как журналы приключений в Imperial Scrolls of Honor. Когда выберете одно из этих трех приключений, сможете его продолжить, сохранив уровень здоровья и

предметы, которые у вас были на тот момент.

— Опция Change Message Speed.

Выберите журнал Adventure Log и тогда сможете сменить скорость получения посланий, используя кнопки на D-pad и нажимая кнопку **A**. Получите запрос: Какую скорость вы хотите использовать ("Which Message Speed Do You Want To Use?"). Снова используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующую скорость для своего журнала. Есть три варианта: Fast (быстрая), Normal (нормальная) и Slow (медленная), а затем нажмите кнопку **A**.

— Опция Copy A Quest.

Эта опция позволяет вам скопировать атрибуты вашего персонажа, которые были записаны в одном журнале и переписать их в другой журнал (Adventure Log). Это иногда полезно, если вы боитесь, что эти данные будут случайно стерты или, если ваш друг хочет сыграть на более высоком уровне. Для этого выберите журнал Adventure Log, который хотите скопировать, используя кнопки на D-pad; нажмите кнопку **A** и получите возможность выбрать "пустой" журнал, куда и нужно будет переписать ваши данные. Нажмите кнопку, чтобы выбрать этот журнал, получите запрос "Да?" или "Нет?", выберите "Да", если хотите скопировать и, соответственно, "Нет", если передумаете.

— Опция Erase A Quest.

Выберите журнал, данные с которого хотите стереть (Erase). Статус персонажа в выбранном вами журнале будет указан на дисплее, затем вы получите запрос "Да" или "Нет", выберите "Да", если хотите стереть и "Нет", если передумали.

* Управление.

Кнопки на D-pad перемещают вашего персонажа вверх, вниз, влево и вправо, а когда вы вводите команды, кнопками на D-pad перемещаете всплывающий курсор в командном окошечке Command Window в соответствующих направлениях.

Кнопка **A** — вы вызываете на экран команд-

ное окошечко (Command Window) и можете ввести нужные команды. Используйте кнопки на D-pad, чтобы подвести курсор к нужной команде, и нажмите кнопку **A**. Если нажмете кнопку в тот момент, когда курсор вслýchивает в текстовом окошечке (Text Window), то на экране появится следующее текстовое окошечко.

Нажав кнопку **B**, вы отменяете команду.

Командное окошечко появляется на экране, когда вы нажимаете кнопку **A**, находясь в режиме Walkabout Mode. Выберите команду, используя D-pad, и выполните ее, нажав кнопку **A**. Если хотите отменить команду, нажмите кнопку **B**.

Ваш текущий статус будет указан в окошке Status Window. При этом:

LV — ваш уровень.

HP — количество очков Hit Point.

MP — магическая мощь Magic Power.

G — количество денег (золото).

E — Ваш опыт (experience).

Как ввести команды по ходу режима Walkabout Mode.

— Команда Talk.

Когда выберете эту команду, сможете заговорить в том направлении, в котором смотрите. Причем, естественно, что ни с кем, кто не находится прямо перед вами, в этой ситуации заговорить нельзя. Однако, вы можете разговаривать с различными людьми, например в магазинах (Shops) или гостиницах (Inns) в других помещениях, если стоите у стойки.

Выберите вначале направление, в котором находится человек, с которым намереваетесь поговорить, используя кнопки на D-pad, а затем используйте команду Talk.

Команда Status.

Выбрав эту команду, вы узнаете сколько силы (Strenght) сможете приобрести в различных зонах.

— Команда Stairs.

Подведите своего персонажа к лестнице, выберите эту команду, и тогда он сможет подняться или спуститься по лестнице. Эта команда не работает, если вы не находи-

тесь прямо на лестнице.

— Команда Door (Дверь).

Используя эту команду, можно открыть двери, конечно, если есть ключ. Используйте ключи, предварительно подумав, поскольку каждый ключ можно использовать лишь однажды, а вам необходимы ключи для каждой двери.

— Команда Spell.

Выбрав эту команду, выполняете магические заклинания Magic Spells. Используйте кнопки на D-pad, чтобы выбрать соответствующее заклинание Spell, и нажмите кнопку **A**, чтобы выполнить его. Кстати, эта команда, естественно, не работает, если это заклинание вами не освоено (learned).

— Команда Item.

Выберите эту команду, чтобы использовать имеющиеся у вас предметы. Выбирайте предметы кнопками на D-pad, а используйте их, нажав кнопку **A**.

— Команда Search.

Эта команда позволяет внимательно изучить территорию у ваших ног.

— Команда Take.

Используйте эту команду, чтобы открывать сундуки с сокровищами. Подойдите к сундуку и используйте эту команду; получите все, что находится в сундуке.

Использование команд в режиме Fighting Mode.

Когда вы покидаете замок или город, многочисленные монстры бросаются на вас в атаку, и если вынуждены будете сразиться с одним из них, то игра автоматически перейдет в режим Fighting Mode, и вы сможете успешно использовать следующие команды.

— Команда Fight.

Эта команда позволяет вам сразиться с монстрами, используя любое оружие, которое имеете, а также просто кулаками, если нет оружия. Чаще всего вы не сможете победить врага одним ударом и можете при этом получать кое-какие повреждения, но безусловно сохраните жизнь и сумеете победить монстра. Во время схваток внимательно сле-

дите за уровнем HP, не спускайте с него глаз, пока враг не побежден.

— **Команда Run.**

Если получите серьезные повреждения, то уровень HP в окошке Status Window начнет снижаться, и когда он опустится до нуля, игра автоматически закончится. Так что вам нужно удирать, используя эту команду, если увидите, что уровень HP приближается к опасной нулевой отметке. Удрать совсем не стыдно. Это один из важных элементов боевой техники.

— **Команда Spell.**

Вы можете исполнить заклинание вместо оружия. Во время боя заклинания могут излечивать раны (Heal) или наносить повреждения врагу.

— **Команда Item.**

Используйте эту команду, чтобы восстановить жизненную силу (Life Force) используя растения (Herbs), которые вы имеете.

Дополнительная информация о персонаже:

Вы всегда можете выяснить состояние (Status) вашего игрока, выбрав команду Status.

— **Команда Level.**

Выбрав эту команду, узнаете свой уровень, как воина. Если вы находитесь на первом уровне, что естественно в самом начале игры, то сражаясь с монстрами, вы зарабатываете опытные очки (experience). Уровень повышается, сила возрастает, и вы узнаете все больше и больше заклинаний (Spells).

— **Команда HP.**

Выбрав эту опцию, узнаете свою жизненную силу. Естественно, что уровень HP снижается, когда враги наносят вам повреждения. И не забывайте: когда он опустится до нуля, то вы погибаете, и игра заканчивается.

— **Максимум HP.**

Если ваш уровень жизни (Life Force) очень низок, то можете восстановить его до максимума, поселив персонажа в гостинице. Кроме того, уровень поднимается до максимума при завершении уровня игры, и таким

образом становитесь выносливее и можете перенести более серьезные повреждения.

— **MP (Magic Power).**

Эта характеристика магической силы. При этом, естественно, уровень магической силы снижается, когда вы исполняете то или иное заклинание. При этом для выполнения одних заклинаний расходуется меньше очков, для других больше.

— **Максимум MP.**

Вы можете восстановить уровень магической силы до максимума, передохнув в гостинице.

— **G (Gold).**

Это количество денег, которое вы получаете по ходу игры, убивая монстров. Когда накопите достаточное количество денег, сможете купить себе оружие (Weapons), броню (Armor) и другие предметы.

— **E (Experience).**

Это характеристика вашего боевого опыта. Естественно, чем больше вы сражаетесь с врагами, чем успешнее их побеждаете и чем сильнее враги, тем большее количество опытных очков приобретаете. Когда зарабатываете достаточное количество очков, ваш уровень повышается, а сила (Strength) возрастает.

— **Strength.**

Сила вашего персонажа возрастает с переходом на очередной уровень.

— **Agility.**

Чем ваш персонаж становится значительно более ловким и быстрым, тем выше его уровень. Это значит, что вы запросто можете уворачиваться от вражеских атак и с легкостью удрать с поля боя в трудную минуту.

— **Attack Power.**

Чем выше атакующая мощь, тем большие повреждения вы наносите монстрам; чем сильнее вы становитесь, тем больше ваша атакующая мощь. Кстати, она также зависит от мощности вашего оружия.

— **Defend Power.**

Чем выше оборонительная мощь, тем меньше повреждения могут вам нанести враги.

Ознакомьтесь с территорией: Долины (Plains).

Это безопасные территории, можете ходить по ним спокойно, монстры встречаются крайне редко.

— Леса (Forest).

По лесам также можно ходить, но здесь скрываются заметно больше монстров.

— Холмы (Hills).

Естественно, что холмистый рельеф замедляет ваше движение, но более важно, что здесь довольно часто встречаются враги. Так что если хотите выбрать безопасный маршрут, не ходите в холмистые зоны.

— Горы (Craggy Mountains).

Очень крутые горы, практически непроходимые.

— Болота (Swamps).

Ядовитые болота. При каждом шаге будете терять 2 НР. Внимательно следите за уровнем НР, когда оказываетесь в болотах. Своевременно используйте растения (Herbs) и лечебные заклинания, чтобы поддерживать на уровне жизненную силу.

— Входы в пещеру (Entrances to Caves).

Когда ваш персонаж оказывается у входа в пещеру, вы автоматически оказываетесь внутри ее, а здесь вам безусловно понадобится факел (Torch). Если случайно окажетесь в пещере, не двигайтесь, используйте команду Stairs, чтобы выбраться из пещеры, в противном случае рискуете затеряться во мраке.

— Мосты (Bridges).

Остерегайтесь мостов. Когда переходите через мост, то практически всегда оказываетесь в зоне, где живут самые могучие монстры.

— Замки и города (Castles and Towns).

Когда входите в замок или в город, будьте повнимательнее, здесь частенько можно найти много полезного.

— Стойки в магазине (Shop Counters).

Войдя в магазин, сразу подойдите к

стойке, если хотите поговорить с владельцем магазина (Shopkeeper).

— Двери (Doors).

Как вы уже знаете, двери можно открыть, используя команду "Door" Command, и при этом должен быть ключ.

— Крыши (Roofs).

Все дома с крышами безусловно имеют вход, иногда, правда, придется его поискать.

— Лестницы (Stairs).

Воспользуйтесь ступеньками, чтобы подняться вверх или спуститься вниз, для этого понадобится команда Stairs Command.

— Барьеры (Barriers).

Эти препятствия могут обойтись вам в 15 НР, если наступите на барьер. Так что вам понадобится куча храбрости и огромная физическая сила, чтобы преодолеть эти препятствия.

— Магазины (Shops).

Естественно, что в этих заведениях вы можете покупать (Purchase) и продавать различные предметы. В частности, оружие (Sell Weapons), броню (Armor) и предметы (Items). Первым делом нужно подойти к стойке и попытаться заговорить с владельцем магазина, находящимся по другую сторону от стойки. И он, естественно, спросит, что вы хотите купить или продать. Когда продаете (Selling), владелец магазина примет у вас их за половинную цену. Торговаться бессмысленно, бизнесмены в этой стране жутко упрямые, не уступят ни гроша.

Оружейные магазины (Weapon Stores).

Здесь, естественно, продается оружие и броня. На некоторых магазинах вы увидите вывеску: меч со щитом. Однако, к сожалению, не на всех оружейных магазинах есть вывески, и они отличаются не только этим.

Обычные магазины (General Store).

В этих магазинах покупаете волшебные факелы (Fiery Torches), растения (Herbs) и другие товары, которые здесь могут продаваться. Кстати, здесь можете продать любые предметы, которые нашли или приобрели по

ходу приключений.

— Гостиница (Inn).

Когда останавливаетесь на ночь в гостинице, вы полностью восстанавливаете максимальный уровень HP и MP и таким образом компенсируете все свои потери. Взгляните на вывеску гостиницы, поскольку цена за постой здорово отличается.

— Ключных дел мастер (Key Cutte).

Очень полезный торговец. Продает магические ключи, которыми можно открыть любую дверь. Однако, самое главное, это узнать в каком городе его можно найти.

— Торговец магической водой (Magic Water Merchant).

Ходят слухи, что в королевстве есть магазины, где торгуют магической водой, защищающей от монстров. Однако информации об этом крайне мало, так что если эта проблема вас заинтересует, порыскайте как следует, может быть что-нибудь и найдете.

Оружия и броня.

По ходу игры вы находите различное оружие, броню, щиты и другие полезные предметы. При этом нужно внимательно следить, чтобы оружие соответствовало вашему уровню. Вряд ли целесообразно использовать какое-нибудь слабое оружие, имея высокий уровень. Вы тем самым усложняете себе жизнь.

Кроме того, по ходу игры будете находить разные предметы. В частности: волшебный факел (Fiery Torch), растения (Herb), крылья (wings), лечебную воду (Fairy Water), ключи (key) и разные други предметы. Мы уже упоминали, для чего они служат и как ими пользоваться. Кроме того, существуют и более редкие предметы:

— Silver Harb.

Когда используете эти предметы, то привлекаете врагов.

— Fighter's Ring.

С этим кольцом ваша боевая мощь возрастает, а враги, подчас, бросаются наутек.

— Cursed Items.

Заколдованные предметы. Некоторые из

этих предметов оказываются магическим образом заколдованными, и если вы возьмете такой предмет, то постарайтесь избавиться от него как можно быстрее.

— Crused Belt.

Заколдованный пояс. Это очень опасный предмет. Если возьмете его, то этот пояс задушит вас, словно петля.

— Cursed Necklace.

Заколдованное ожерелье. К счастью, это ожерелье отыскать чрезвычайно трудно, но если найдете, то ни в коем случае не трогайте, иначе неприятностей не оберетесь.

Кстати, если по какой-то причине все-таки взяли заколдованный предмет, то помимо всего прочего, не сможете попасть в замок Tantegal Castle. Чтобы снять заклятие, поговорите с колдуном (Wizard) в городе Вресоппагу.

По ходу игры вы теряете по одному предмету: факел, растение, крылья, магическую воду и ключи после того, как используете их, но при этом другие предметы не потеряете, так что смело экспериментируйте.

Магические заклинания:

В начале приключений вы, естественно, не знаете никаких магических заклинаний, но по мере того, как сражаетесь с врагами, приобретаете опыт и повышаете свой уровень, сможете узнать кое-какие заклинания по мере того, как уровень ваш будет возрастать.

Заклинание **Heal**. Восстанавливает 10-15 HP.

Заклинание **Hurt**. Наносит врагу повреждений от 2 до 15 HP.

Заклинание **Sleep**. Что-то вроде сна-ворного.

Заклинание **Return**. Возврат.

Заклинание **Repel**. Отталкивает врагов.

Заклинание **Healmore**. Еще более мощное лечебное заклинание, восстанавливающее 75-100 HP, равно как и заклинание **Hurtmore**, наносящее врагу заметно большие повреждения.

Есть еще разные заклинания типа **Radiant**, **Stop Spell**, **Outside** и т.д. Экспери-

ментируйте, чтобы оценить их пользу и характер действия. Иногда приключения могут затянуться, и у вас может не хватить времени, чтобы спасти Aefgard за один день, тогда придется запомнить игру. Для этого вы должны вернуться в замок Tantegel Castle, посетить на втором этаже короля King Lorik. Кстати, даже если вы не намереваетесь заканчивать игру, мы советуем вам посетить короля при каждом повышении уровня. Это полезно. Чтобы не "повредить" запомненную информацию, удерживайте кнопку Resert Button, когда выключаете приставку.

Некоторые стратегические советы.

Когда начинаете новую игру, ввели свою имя, то увидите короля. Нажмите любую кнопку, и он заговорит с вами. Когда узнаете, что он сообщит вам, выполните его просьбу. Отыщите три сундука с сокровищами, возьмите лежащие там предметы, поговорите с солдатами. Они дадут вам кучу полезных советов, которые безусловно пригодятся в дальнейшем.

Вводите команды, используя кнопку A и D-pad. Таки образом сможете открыть дверь и отправиться в путь. Спустившись по лестнице, окажетесь на нижнем этаже замка (Ground Floor of the Castle). Здесь увидите кучу разнообразных людей, можете поговорить с ними, иногда получите полезную информацию.

Выйдя из замка увидите город Town Wressonagu. Зайдите в город, на севере его найдете оружейный магазин и сможете приобрести оружие и броню.

Задача непростая, тем более, что у вас может быть только 120 золотых. Можно купить одежду (Clothes), дубинку (Club), бамбуковый посох (Bamboo Stick), а также кожанную броню (Leather Armor), решать вам. Старайтесь деньги расховать разумно.

Как только выйдете из города, тут же атакует монстр. У вас первый уровень, и вы боец еще слабенький. Тем не менее, со слаймами должны расправиться, атакуйте их непрерывно и одержите победу.

Естественно, что когда слаймы увидят атакуют, вы получите повреждения, и уровень HP снизится. Как только увидите красный цвет, это сигнал опасности. Немедленно возвращайтесь в город, переночуйте в гостинице, восстановите жизненную силу и снова в путь. Учтите, что чем дальше вы удаляетесь от замка Tantegel Castle, тем враги становятся сильнее, поэтому вначале не следует забегать слишком далеко. Сражайтесь со слаймами и повышайте уровень Experience Points, а набрав достаточное количество очков и перейдя на второй уровень, отправляйтесь к королю, и он скажет вам сколько еще нужно опытных очков набрать, чтобы перейти на третий уровень. А когда добьетесь этого, освоите заклинание. Станете более сильным (Strenght), быстрым (Speed) и сможете запросто без особых проблем разделаться с монстрами Fight Drakkees, и, наконец, когда достигнете 4-го уровня, получите возможность использовать заклинание Hurt. С этим заклинанием смело можете отправляться в путь и победить волшебников (Magicians).

Действуйте и дальше в этом же ключе, постепенно увеличивайте уровень силы и сможете спокойно удаляться все дальше и дальше от замка. Вы, конечно, знаете, что много лет тому назад великий герой Эдрик победил дьявольского лорда, а теперь вам предстоит сделать то же самое, а когда развеется тьма и снова наступит мир, то появятся новые легенды, героем которых уже будете вы.

Сражаясь с Драгонлордом, нужно быть очень осторожным. Враг опасен. Внимательно посматривайте на окошечки на экране, они появляются в верхней левой части экрана, когда вы останавливаетесь. Всегда внимательно следите за этим окошечком во время своих путешествий. Своевременно будете получать очень важную информацию. Если приходится много сражаться, и уровень HP снижается, используйте заклинание Heal или растения (Herb), чтобы восстановить жизненную силу, а если снизился уровень HP и MP, то немедленно возвращайтесь в город.

переночуйте в гостинице (в противном случае, погибнете), а что еще важнее, потеряете половину своего золота.

Враги имеют разный уровень HP и в бою действуют по-разному. Слаймов можно уничтожить, нанеся им 3-4 HP повреждений. Однако волки (Wolves) и скелеты (Skeletons) значительно мощнее. Им нужно нанести серьезные повреждения. По ходу сражения запоминайте, какое количество HP повреждений необходимо нанести определенным типам монстров, чтобы одержать победу. Изучайте их атакующие приемы и экспериментируйте, чтобы выяснить свои наиболее эффективные атаки.

Различные предметы, купленные или найденные вами, нужно использовать очень разумно. Не следует использовать растения, если у вас достаточно высокий уровень MP, и здоровье можно поправить заклинанием Heal. Но когда у вас низкий уровень MP, растения очень важны, особенно, если сражаетесь с чрезвычайно сильными монстрами.

Если скопили достаточно денег и хотите отправиться в длительное путешествие, то купите себе крылья. Если этого не сделаете, у вас будет много поводов для сожаления.

Для того, чтобы успешно справиться с Драгонлордом, необходимо набрать очень высокий уровень, стать очень сильным и отыскать где он скрывается, а для этого вам придется посетить самые удаленные уголки Alefgard и внимательно прислушиваться к информации, которую можно получить от жителей. Правда, многое из того, что они будут говорить, настоящие сплетни, бессодержательные и бесточковые, как обычно. Но дальше по ходу игры вы сможете даже из этих, казалось бы, пустых и бессмысленных сплетен извлекать полезную информацию. Во всяком случае, запоминайте все, что они говорят вам. Правда, для этого надо знать английский язык.

* **Дополнительные подсказки.**

❖ Как только найдете Silver Harb, можете использовать его для того, чтобы вызы-

вать монстра. На первый взгляд это может показаться непонятным. На самом деле, вызывая моситров и уничтожая их, вы легко повышаете свой уровень и накапливаете деньги, оставаясь на месте. Так, в частности, если вы используете этот предмет возле города Hauksness, то заработаете огромные деньги, получив их от Goldmen.

❖ Старайтесь открыть любую дверь, которую только увидите. Правда, при этом потеряете один ключ, а значит действовать надо очень разумно. В частности, пока вы находитесь в том или ином городе, дверь все время остается открытой. А вот если покинете город, то тут же дверь закроется, и для того, чтобы вернуться, вам понадобится израсходовать еще один ключ, а потому очень важно не покидать город, пока вы не сделаете все необходимое. Должна быть очень серьезная причина, чтобы вы покинули город в спешке. В частности, старайтесь ни в коем случае не покидать кладбище в Garingham, пока полностью его не обследуете. Хотя безусловно, если уровень HP угрожающе снизится, немедленно возвращайтесь в замок, чтобы восстановить здоровье и уровень магии.

❖ Королевство Kingdom of Alefgard было совершенно замечательным местом, и при правлении короля Лорика достигло удивительного процветания и справедливости. В общем, народ жил весело, все были сыты и довольны. Настоящий золотой век. Сказки о драконах и других мифических монстрах, которыми пугали детей зимними ночами, так и оставались сказками. Тем более, что зимы в Alefgard очень короткие, солнце светило почти круглый год, и причина эта была в жаре света Ball of Light, магическом предмете, происхождение которого было совершенно таинственным. Этот шар света, словно излучал тепло, спокойствие, счастье. Однако, один человек в этой стране не был счастлив. Он жил в одиночестве в горной пещере, и ярко сверкающий свет падал на его мрачное горное жилище, где были многочисленные тоннели, которые, собственно, он сам и прорубал. Он не любил света, ему нравилось путешествовать во

тме под землей и однажды, пробившись в глубь скалы, он оказался в какой-то комнате, где обнаружил спящего дракона. Дракон тут же проснулся, и человек с перепугу решил, что монстр тут же зажарит его своим огненным дыханием, но к его удивлению, дракон тут же опустился на колени перед ним. Отшельник не растерялся, приказал дракону сесть, встать, побегать по комнате, перекувырнуться, притвориться мертвым, и как хорошо тренированная собака, дракон исполнил все приказания. Таким образом человек понял, что он и есть Драгонлорд, властелин драконов, и с этого дня он начал готовить заговор, накапливать силы, для того, чтобы уничтожить мир и счастье в Aelfgard. Первая его атака на город была совершенно нежданной, настоящий кошмар. Драконы пикировали на укрепления замка, все крыши города Вессопагу польхали огнем, жуткий рев носился над спящим городом. Граждане в панике носились по улицам, и только холодный лунный свет был свидетелем окончания золотого века.

А затем прибыл и сам Драгонлорд на плечах огромного красного дракона. Какая-то тень пролетела в направлении королевского замка. Люди видели ее, она летела в направлении башни, в которой и хранился шар света. Атакующий дракон нанес страшный удар своим шипастым хвостом, разбил каменные стены, и те, кто не обезумел от паники, увидели крошечную фигурку, в безумной пляске скачущей на развалинах и держащей в руках драгоценный приз. А затем все кончилось. Драконы убралась восвояси, шар света был похищен, а кругом был дым и развалины.

На следующий день человек по имени Эдрик попросил аудиенцию у короля. Его мало кто знал, по существу это был незнакомец, вооруженный огромным мечом и щитом, одетый в прочную броню и, судя по всему, он совершил очень длительное путешествие. Одежда его была разорвана, а ботинки испачканы грязью. Я Эдрик, назвал он себя, и могу помочь вам. Воин попросил лишь как следует накормить его, что король сделал с огромным удовольствием, а за-

тем отправился в путь и скоро из различных родов потекли слухи, в частности, из Garinham, Kol, Rimuldar и даже из отдаленного Cantlin. Монстры снова начали появляться. Они уничтожали города, сжигали посевы, жизнь стала очень опасной. Одновременно, правда, приходили и другие истории, в которых рассказывалось о могучем воине, который уничтожает монстров, загоняя их обратно в логово, откуда они появились. Действительно, Эдрику удавалось расправляться с врагами, но самое главное, он должен был отыскать путь к Драгонлорду. В конце концов, он узнал, что тот живет на острове, до которого можно добраться, лишь построив огромный мост с помощью магической радуги Rainbow Drop. И когда он занялся этим последним и, пожалуй, самым важным делом, неожиданно все слухи о нем прекратились. Однако, прошли годы, и еще один незнакомец появился в королевстве, на которое совсем недавно обрушилась очередная атака Драгонлорда. На этот раз дочь короля, принцесса Gwaelin, была похищена, и незнакомец отправился преследовать врага. Где-то в глубинах пустынь он забрел в пещеру и обнаружил там пластинку. На ней было вырезано послание легендарного Эдрика, оставленное им своим наследникам, тем, кто попытается вслед за ним повторить героические подвиги. Потому Эдрика, проявив невероятную храбрость, спасаясь от чудовищных опасностей, удалось освободить принцессу Gwaelin, но этого еще было недостаточно для того, чтобы восстановить нормальную жизнь в королевстве. Необходимо отыскать и уничтожить Драгонлорда.

Новый воин Dragon Warrior оказался более могучим, чем его предки, и в битве, которая описана в многочисленных песнях и легендах, Драгонлорд пал, а его замок Charlock был очищен от дьявольских монстров. Герой вернулся в замок Tantegal, где король предложил ему в награду все свое царство, но, естественно, великий воин отказался. Он сам себе найдет королевство, и вместе с принцессой Gwaelin они отправились на поиски своего собственного королевства,

где он и построит новый мир.

Продолжение саги о великом воине Draon Warrior произошло много-много лет спустя. Замок Castle of Moonbrooke был разграблен дьявольским колдуном и его армией. Лишь одному человеку удалось ускользнуть из этого замка и он отправился в замок Castle of Midenhall, где успел предупредить короля, что его владения в опасности, и единственная надежда на принца Prince of Midebha.

Сага продолжается...

DRAGON WARRIOR 2

* **Заработать побольше золота.**

Чтобы заработать побольше золота, отправляйтесь в тюрьму возле города Midenhall. Поговорите с заключенными, и один из них превратится в дьявольского клоуна Evil Clown. Победите его и получите в награду Staff of Thunder, а его сможете продать за 9500 золотых. Теперь запомните игру, отключите приставку, снова включите и возобновите игру. Сразитесь с клоуном еще раз, получите в награду еще один посох, и его тоже можете продать.

DRAGON WARRIOR 3

* **Восемь боевых заклинаний.**

Покиньте замок и отправляйтесь в Adventurer's Hall of Registration. Здесь вы должны составить список солдат, а затем спуститься вниз по лестнице в столовую (Eatery). Выберите трех солдат, продайте их снаряжение, удалите их из своего отряда и получите 400 золотых. Повторите эту процедуру несколько раз и получите отличные денежки. Начните игру, сразу же посетите короля Aliahah и начинайте создавать персонажей в этой городе до тех пор, пока не получите сообщение, что одного из них нужно "удалить". Тогда покиньте город.

При этом вы потеряете все свои денежки, но зато приобретете сразу восемь боевых заклинаний combat spells.

DREAM MASTER

* **Превратиться в животное.**

Когда вы располагаете волшебной палочкой, зарядите ее в течение нескольких секунд, подойдите к любому животному и нажмите кнопку **B**. Таким образом бросьте ему три жевательных резинки, после чего прыгните сами. При этом превратитесь в это животное, а если захотите принять прежний облик, нажмите **Select**.

DUCK HUNT

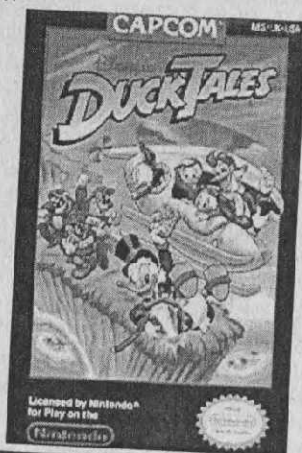
* **"Заморозить" цель.**

Чтобы "заморозить" цель, нажмите кнопку **Start** (сделайте паузу в игре), а затем возобновите игру. Все цели в течение нескольких мгновений останутся неподвижными, и вы запросто можете их расстрелять. Используйте стандартный контроллер, вставив его в порт номер 1 и сможете отлично управлять утками. Правда, если на экране появится только одна или максимум две.

DUCK TALES

* **Призовой уровень.**

Доведите счет до значения между 70,000 и 79,999 очков. Затем получите доступ в лифт возвращающий в Duckburg с Launch pad, чтобы по пути остановиться на призовом уровне.



*** Предметы.**

- Маленький алмаз (Small Diamond) – стоит 2000 долларов.
- Большой белый алмаз (Large White Diamond) – стоит 10000 долларов.
- Большой красный алмаз (Large Red Diamond) – стоит 50000 долларов.
- Куклка Scrooge Doll – дополнительная жизнь.
- Магическая монета Magic Coin – дает непобедимость.
- Мороженое (Ice Cream Cone) – восстанавливает 1HP.
- Торт на день рождения (Birthday Cake) – восстанавливает полностью уровень HP.
- Звезда Hit Point Star – дает дополнительное очко HP.

*** Сокровища.**

- Скипетр короля Incan King – позволяет победить амазонского босса (Amazon boss).
- Монета утраченной Реальности (Coin of the Lost Realm) – позволяет победить босса Трансильвании (Transylvania boss).
- Алмаз "внутренней" земли (Diamond of the Inner Earth) – позволяет победить босса африканских шахт (African Mines boss).
- Корона Чингиз Хана (Crown of Genghis Khan) – позволяет победить босса Гималаев (Himalayas boss).
- Зеленый сыр долговечности (Green Chesse of Longevity) – позволяет победить лунного босса (Moon boss).
- Золотое кольцо (Golden Ring) – спрятано в африканских шахтах.
- Золотая пластинка (Gold Plate) – спрятана на Луне.

Чтобы завоевать максимальное количество очков, необходимо:

1. Открывайте каждый сундук с сокровищами, который только обнаружите. В большинстве из них находятся ценные белые и красные алмазы.

2. Прыгайте (рого) на каждого врага, который окажется у вас на пути. Некоторые при этом обронят большие белые алмазы.

3. Прыгайте куда только возможно. "Секретные" алмазы могут находиться где угодно, на каждом уровне.

4. Осматривайте все, старайтесь отыскать вход в секретные комнаты, найдете, по крайней мере, один большой красный алмаз.

5. Соберите как можно больше денег, а затем воспользуйтесь своим верным пилотом Launchpad. Он доставит вас в Duckburg, где выгрузите свои сокровища, а затем, когда вернетесь обратно, то все денежки и алмазы снова окажутся на своих местах, и вы снова сможете их собрать.

6. Постарайтесь добраться до призовой стадии. Для этого необходимо, чтобы в сумме имеющихся у вас денег, на месте 5-й цифры была семерка, тогда вызовите Launchpad и летите обратно в Duckburg. Он сбросит вас в облаках, и вы окажетесь на призовой стадии, где Гуго сбрасывает со своего вертолета здоровенный алмаз.

7. Собирайте все сокровища. Вы должны обязательно отыскать пять главных сокровищ, чтобы победить в игре, а, кроме того, еще два секретных, чтобы получить отличный баланс. Учтите, что каждое главное сокровище стоит огромных денег.

*** Персонажи.**

Scrooge McDuck – главный герой игры.

Huey, Dewey, Louie и Webby – четыре юных персонажа, которые дают вам полезную информацию и активно помогают на уровнях.

Миссис Beakley – обязательно подбросит мороженое, как только встретите ее.

Launchpad McQuack – пилот, который обязательно доставит вас в Duckburg и очень поможет на амазонском уровне.

Гуго Gearloose – разбрасывает большие алмазы на призовых стадиях.

Flintheart Glomgold – самый главный враг мистера Скруджа. Пытается похитить ваше сокровище.

*** Враги на уровнях.**

Amazon:

Gorilla – атакует, направляясь прямо к

вам. Прыгните ей на голову, вот и все.

Plant — растение, которое пытается уку- сить. Запрыгнуть на него не можете, а вот врезать чем-нибудь очень даже полезно; или пробежать мимо, когда вы непобедимы.

Spider (паук) — плюется паутиной и атаку- ет. Прыгните на него, когда он окажется вниз- зу, или врежьте как следует шаром.

Вее (пчела) — летает вверх и вниз по эк- рану. Если сумеете, запрыгните на нее, тут ей и конец.

Native (аборигены) — решительно направ- ляется к вам, останавливается и швыряется копьем. Перепрыгните через копье, а затем заскочите на голову, вот и все дела.

Transylvania:

Zombie — расхаживает назад и вперед, атакует, разваливается на части, когда вре- зается во что-нибудь, или пропускает атаку, а затем встает, как новенький. Запрыгните зомби на голову, когда он бежит. Вот на этом его злоключения и закончатся.

Ghost (Призрак) — всегда появляется с края экрана и летит прямо на вас. Убить его нельзя, а вот увернуться можно.

Beagle Boy — разгуливает назад и вперед. Чтобы не машался, запрыгните ему на голову.

Mummy — разгуливает вокруг своего ша- ра, останавливается, а затем снова отпра- вляется. Когда он находится на противопо- ложной от вас стороне шара, врежьте по ша- ру, а он врежется в него. Вот все как просто.

African Mines:

Bat (Летучая мышь) — взлетает, когда ока- зываетесь поблизости, и пытается спикиро- вать на вас. Атакуйте ее футбольным мечом или запрыгните на нее, когда она упадет вниз.

Slug (слизняк) — передвигается назад и вперед. Прыгните на него.

Water Ducks (Водная утка) — выскакивает из воды и из других ям, на нее достаточно запрыгнуть.

Beagle Boy — расхаживает назад и вперед, как обычно. Запрыгните на него.

Растение (Plant) — пытается вас уку- сить,

но вы уже с ним знакомы.

Himalayas:

Jackrabbit — крупный северо-американ- ский заяц. Скачет назад и вперед прямо под снегом, иногда неожиданно выскакивает. За- прыгните ему на голову, когда он выскочит из-под снега.

Goat — козел может прыгнуть через весь экран, а вы запрыгните ему на голову, когда он приземлится после прыжка.

Spider (Паук) — вы уже с ним встречались.

Goalie Duck — катается на коньках и пыта- ется атаковать вас ледяными блоками. Когда подьедет к вам, вот тут и запрыгните ему на голову.

Beagle Boy — вы с ним встречались.

The Moon:

Octopus (Осьминог) — перемещается на- зад и вперед, но только в одной зоне. Когда он опустится вниз, самый подходящий мо- мент, чтобы запрыгнуть ему на голову.

Roboduck — летает и время от времени приземляется на землю, в этот момент и атакует. Кстати, именно этот момент лучше всего подходит и для вашей атаки. Запрыг- ните ему на голову.

Beagle Boy — старый знакомый.

Alien — Чужой. Разгуливает назад и впе- ред, и как только оказывается поблизости, запрыгните на него.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень Amazon.

Врежьте своей "палкой" по двум пенькам, получите два больших белых алмаза. Прой- дите направо и обнаружите футбольный мяч, а также плавающий сундук с сокровищами. Прыгните (Pogo jump) на любую из горилл, как только они приблизятся, а затем швыр- ните футбольным мячом прямо в ящик, полу- чите еще один белый алмаз. Продвигайтесь направо, пока не увидите еще один ящик, в котором, правда, маленький алмаз. Запрыг- ните (pogo jump) в верхнюю часть пещеры, получите в награду мороженое и большой белый алмаз. Продвигайтесь дальше напра-

во, прыгните (рого jump) через растения прямо на крышу пещеры. Запрыгните на змею наверху и продвигайтесь направо, затем запрыгните на пень, полчите большой белый алмаз и, наконец, прыгните на сундук и получите монету непобедимости.

Пробирайтесь дальше через растения и многочисленных пчел, вскарабкайтесь вверх по четвертой лиане и попадете в секретную комнату. Здесь два сундука, в которых найдете большие красные алмазы. Спуститесь вниз по лиане, возвращайтесь по своим следам налево, уворачивайтесь от кусачих растений и пчел, спуститесь по лиане под землю, перескочите на пьедестал слева от статуи и прыгните дальше вверх налево, чтобы "исчезнуть" с экрана. Продвигайтесь влево в секретную комнату, где найдете два мороженых и два больших алмаза. Теперь вскарабкайтесь на самую верхнюю платформу в комнате, прыгните влево с экрана и попадете в еще одну секретную комнату, где найдете красный алмаз.

Теперь самое время возвращаться назад направо к тому месту, где вы вошли в пещеру, и продвигаться в этом же направлении дальше. В конце концов, встретите двух больших пауков, которые спустятся по паутине и попытаются сбить вас в яму. Используйте найденный поблизости футбольный мяч, чтобы прикончить второго паука, а когда первый начнет подниматься по паутине к потолку, прыгайте на него, и все будет в порядке. Дальше на полу будут какие-то острые кости, и пробраться по нему безопасно можно только выполняя прыжки rого jump. Но слишком высоко не следует прыгать, иначе вы можете врезаться в острые когти на потолке. Посреди этого опасного пола находится платформа, на ней два сундука. В одном из них найдете торт на День Рождения (birthday cake), а в другом — куколку. Это дополнительные очки. Перебирайтесь дальше через этот "костяной" пол после того, как соберете сокровища; рассчитывайте свои прыжки, а затем постарайтесь, не получив повреждений, про-

скочить мимо еще одного паука. Вскарabкайтесь по лиане наверх и, когда окажетесь на уровне земли, спрыгните вправо, используйте очередной футбольный мяч, чтобы врезать по сундуку с сокровищами (он висит в воздухе); получите большой белый алмаз, врежьте по пеньку, получите еще один. Продолжайте подъем вверх по лиане, и появится еще одна лиана. Перескочите на нее, при этом постарайтесь вернуться к многочисленным пчел и доберитесь до сундука, в котором найдете большой красный алмаз. Вскарabкайтесь на самый верх по дальней лиане слева, перепрыгните направо через растение, откройте сундук, возьмите мороженое, снова перескочите через растение и продвигайтесь налево. Прыгайте дальше по статуям и камням, уворачивайтесь от пчел и растений, пока не окажетесь возле глубокой пропасти. Прыгните rого jump вправо прямо на веревку, свисающую с вертолета, на котором Launchpad летает над этой пропастью (прыжок нужно выполнить с последней статуи), а затем пробирайтесь по камням, уворачивайтесь от пчел, пока не доберетесь до двух растений. Через первое перескочите, а вот со вторым нужно быть очень осторожным, поскольку каменный пол развернется у вас под ногами. Пробежите мимо этого растения или перескочите через него, швырните камнем с дороги, вскарabкайтесь по лиане прямо на руины и, в конце концов, окажетесь в комнате, где каким-то образом появляется Launchpad, а также сундук, окруженный камнями. Запрыгните на эти камни, откройте сундук, получите большой красный алмаз, а затем прыгайте прямо к своему пилоту, а он естественно спросит, не хотите ли вернуться в Duckburg. Откажитесь, пока это еще рано. Перепрыгните через его голову и дальше налево в секретную комнату. В сундуках найдете два больших белых алмаза, большой красный алмаз, а также торт. Взяв все это добро, покиньте комнату, и Launchpad снова спросит, не хотите ли чтобы он вас подбросил в

Duckburg? Теперь уже сами можете выбрать ответ. Если вы решите продолжить свои приключения, то пройдите в нижнюю часть комнаты, к тому месту, где вошли в нее, и проберитесь в узкий проход. С потолка свалится здоровенный булыжник, так что вам придется совершить большой прыжок на противоположную сторону, а затем запрыгнуть на голову статуи, чтобы увернуться от него. Прыгайте по прямой вверх, и появится невидимый ранее сундук. Откройте его, найдите большой белый алмаз, а вот направо отправляться не стоит. Вместо этого заманите одного из аборигенов, а когда он запрыгнет на голову статуе, прыгните на него так, чтобы оттолкнувшись от него, запрыгнуть в отверстие в потолке. Удерживайте кнопку UP, чтобы уцепиться за лиану, и попадете в секретную комнату. Здесь, вообще говоря, ничего нет, кроме костей, так что спускайтесь по лиане на другую сторону и перенесетесь к месту схватки с боссом. Если же этой "телепортации" не произойдет, возвращайтесь обратно вниз к первой лиане и продвигайтесь направо. Избегайте аборигенов, пока не увидите плавающую платформу. Запрыгните на нее, а с нее прыгните в трещину на крыше и появится монета невидимости. Пробежите через всех врагов, и как только окажетесь возле статуи, она потребует 300000 долларов для того, чтобы пропустить вас. Конечно, ответа нет. Заманите одного из аборигенов слева прямо в комнату, затем прыгните на него, а с него подскочите и ухватитесь за лиану в верхней части экрана. Поднявшись наверх, обнаружите Dewey и сувидуки, в которых дополнительная жизнь и красный алмаз. Бегите дальше налево, ни в коем случае не останавливайтесь, постарайтесь увернуться от камней, летящих с крыши; перескочите через яму в конце, отшвырните ударами пьедестал со своего пути и попадете в комнату босса.

Boss Zarduck.

Этот враг представляет собой статую, которая движется назад и вперед по комнате и

пытается запрыгнуть на вас. При этом каждый раз, когда она пересекает комнату, будет выполнять подобный прыжок. Подберитесь к ней поближе и, когда она прыгнет, перескочите на голову. Повторите этот маневр еще четыре раза и одержите победу, а в результате получите в награду скипетр короля Incan.

— Уровень Transylvania.

Пройдите направо, запрыгните на зомби, затем перескочите через броню и увидите плавающий сундук, а также Webby. В сундуке найдете монету невидимости, но вместо того, чтобы хватать ее, запрыгните вверх по ступенькам к Webby, затем выполните прыжок рогом вверх, чтобы оказаться в верхней левой части экрана, и приземлитесь на платформу. Пройдите налево до самого конца, подпрыгните, ухватитесь за невидимую лиану, карабкайтесь по ней и попадете в комнату с двумя футбольными мячами и двумя сундуками, в которых большие красные алмазы. Вскрабкайтесь еще выше в следующую комнату, пройдите направо, запрыгните на зомби, а с него на верхнюю платформу. Запрыгните еще на одного зомби, спрыгните на пол, откройте судуки, найдете мороженое и большой красный алмаз. Продолжите движение направо мимо веревки, запрыгните вверх на платформу, на которой стоит сундук, а в нем дополнительная жизнь. Когда зомби свалится в яму, спускайтесь вниз по веревке, рубаните по броне, и шлем превратится в сундук. Врежьте по нему как следует и получите тортик. Долбаните по броне в нижнем левом углу, получите в награду еще один тортик. Теперь запрыгните на платформу, где увидите сразу два комплекта лат. Долбаните по левому, получите третий тортик и, наконец, когда долбанете по латам в нижнем правом углу, получите четвертый и последний. Прыгните вверх так, чтобы оказаться рядом с мумией, затем заскочите на мумию (рого) и продвигайтесь направо, точно так же заскочите еще на пару мумий и, в конце концов, получите футбольный мяч. Метните этот мяч так, что-

бы сбить сундук, висящий в воздухе; но рассчитайте таким образом, чтобы он рухнул на мумию внизу. Возьмите дополнительную жизнь из сундука, спускайтесь вниз по веревке, спрыгните на пол, запрыгните на мумию и проследуйте направо, не забудьте атаковать еще одну мумию.

Долбаните по могильному камню, получите большой белый бриллиант; затем запрыгните на надгробье, пройдите через стену и обнаружите секретную комнату, в которой сундук. Откройте его, как обычно, и получите дополнительно очко HP. Сверните налево, подпрыгните на верхнюю платформу, атакуйте рога мумию и продвигайтесь налево, перескочите на соседнюю платформу, запрыгните (рого) на еще одну мумию, откройте сундуки, возьмите два больших алмаза, пройдите направо, спрыгните на пол, дальше продвигайтесь налево через узкий проход. Прыгайте мимо веревки, а затем прыжком рога проскочите на верхнюю платформу. Долбаните по пьедесталу, чтобы сбить с ног Beagle Boy, и освободите Хью. Спрыгните обратно на пол и продвигайтесь налево по "плавающим" камням. Прыгнув на последний из них, перескочите на стену, и появится монета непобедимости. Спрыгните в отверстие в полу, пробегите мимо зомби вверх по лестнице, ведущей к узкому проходу. Дальше продвигайтесь направо, уворачивайтесь, когда появятся призраки; прыгайте по могильным камням и не забывайте использовать прыжки рога, чтобы разобраться с зомби. Итак, уворачивайтесь от призраков, затем долбаните по могильным камням: номер один, номер два и номер четыре, получите большие алмазы. Спрыгните в отверстие, долбаните по латам справа и получите мороженое. Спрыгните в отверстие и прыгайте по узкому проходу налево, пока не достигнете "костяного" пола. Он не опасен, повреждения вам не нанесет, а в следующей комнате обнаружите шесть сундуков и найдете здесь два мороженых, два больших белых и два красных алмаза. Пройдите сквозь зеркало и телелортируетесь к первому зеркалу на этом

уровне. Прыгайте вверх по ступенькам, затем налево, откройте сундук, возьмите монету непобедимости, если у вас еще ее нет; сверните направо, пройдите по нижней дорожке, вскарабкайтесь по веревке и в следующей комнате пройдите через узенький проход. Разберитесь с мумиями, как это делали раньше, вскарабкайтесь по веревке и окажетесь в комнате, где раньше находилась куклолка дополнительной жизни. Запрыгните (рого) на мумию, пройдите через стену и окажетесь в комнате с парой зеркал. Запрыгните направо от второго зеркала, и ранее невидимый большой красный алмаз тут же появится буквально у вас перед носом. Пройдите сквозь последнее зеркало, сверните налево и окажетесь в очередной комнате. Перескочите через кучу камней, увернитесь, когда появятся призраки, а в конце комнаты вас уже поджидает босс.

Boss: Magica DeSpell.

Magica превратится в здорового грифа и будет летать назад и вперед по экрану, а зетм, когда снова превратится в утку, выпустит в вас три молнии под различными углами и снова станет грифом. Чтобы победить ее, вам необходимо дождаться, когда она в форме грифа будет пролетать достаточно низко, чтобы вы могли атаковать ее прыжком рога, причем нужно бежать в направлении, противоположном ее полету, чтобы она не могла обрушиться на вас. Сумеете провести пять точных атак, одержите победу и получите в награду монету Утраченной Реальности (Coin of the Lost Realm).

— Уровень African Mines.

Пройдите направо, спуститесь по лестнице, затем атакуйте слизняков, поболтайте с Луи, и он расскажет вам, что в шахту попасть без ключа нельзя. Затем вы вернетесь обратно в Тарсилыванию.

— Уровень Transylvania.

Пройдите направо, атакуйте (рого) зомби и продвигайтесь дальше в этом направлении, пока не увидите зеркало на самой верхней платформе. Выполните прыжок рога в самый

верх, так чтобы оказаться на ней; пройдите через зеркало в комнату и обнаружите в ней большой сундук, а в нем ключ от шахты (Mine Key). Затем выйдите через зеркало налево и окажетесь в Duckburg. Зеркало это вроде как своеобразный телепортер.

— Return to the African Mines.

Итак, вы снова вернулись в африканские шахты. Спускайтесь вниз по ступенькам, снова расправьтесь с лесниками, и теперь, поскольку у вас есть ключ, можете попасть в шахту. Врежьте по футболному мячу так, чтобы сбить летучую мышь; поднимитесь по ступенькам, а затем спуститесь с другой стороны, где увидите на карнизе сундук. Запрыгните наверх, и тут же появятся два ранее невидимых сундука. Запрыгните на них, а оттуда на карниз. В сундуках найдете два больших белых алмаза и красный алмаз. Врежьте по угольному ящику, получите еще один большой белый алмаз, а затем запрыгните наверх и футболным мячом сбейте летучую мышь. Прыгните через отверстие, затем проскочите под летучей мышью, откройте сундук, возьмите монету непобедимости и мчитесь дальше мимо слизняка. Перепрыгните через стенку, долбаните по угольному ящику, возьмите еще один белый алмаз, затем врежьте как следует по двум камням, откройте сундуки, возьмите мороженое и большой красный алмаз, а затем возвращайтесь обратно. Остерегайтесь слизняка и летучих мышей, спуститесь по цепи в следующую комнату, откройте сундук слева, возьмите большой белый алмаз и продвигайтесь направо. Прыгните через отверстие, пройдите по узкому проходу и встретите миссис Beakley. Как обычно, при встрече она тут же обронит мороженое, так что можете поправить уровень здоровья. Справа увидите большую расселину. Прыгните со всей мочи, чтобы перескочить на ту сторону. Учтите, что из этого ущелья могут появиться враги. Атакуйте (рого), прыгайте по их головам, пока не окажетесь на твердой земле и не обнару-

жите очередной угольный ящик. Врежьте по нему как следует, возьмите белый алмаз, прыгните через еще одно отверстие, найдете большой сундук, а в нем секретное сокровище — Золотой Кольцо (Golden Ring). Выполните прыжок Рого обратно на платформу, где стоял угольный ящик; затем точно также обратно перескочите через расселину, прыгая по головам врагов; возвращайтесь обратно, прыгните через отверстие, пройдите мимо угольного ящика, а дальше смело идите прямо в стену. Это, на самом деле, иллюзия. За этой иллюзорной стеной вы найдете сундук с дополнительной жизнью.

Продвигайтесь налево, прыгните через отверстие к угольному ящику, врежьте по нему, получите большой белый алмаз. Прыгните на ящик наверху, получите небольшой красный алмаз, затем свалитесь в отверстие, врежьте по угольному ящику, получите еще один большой белый алмаз. Далее прыгайте налево через растения, а затем вверх. Появятся три сундука, не открывайте их. Вместо этого запрыгните на верхний из них, а оттуда прыжком рога вверх, далее налево. Уйдите с экрана, пройдите влево и обнаружите секретную комнату, а в ней сундук с дополнительной жизнью. Выйдя из этой комнаты, прыгните через растение, спуститесь вниз по цепи. Враги в этой зоне будут выпрыгивать из воды. Напротив кучи футбольных мячей прыгните через отверстие, из которого выскочит враг. Заскочите ему на голову и прыгайте направо так, чтобы покинуть экран, и далее сможете перебежать по крышам большую часть уровня и тем самым увернуться от врагов. В конце уровня вы свалитесь направо и окажетесь рядом с Launchpad. Он доставит вас в Duckburg, если захотите, ну а если откажется, то спускайтесь вниз по цепи, сверните налево, перескочите через два растения, запрыгивайте в вагонетку вместе с Хью, Дью и Луи. Наклонитесь, чтобы не получить по башке (потолок здесь очень низкий) и выскочите из вагонетки прежде, чем рухнете в

яму. Подпрыгните вверх, долбаните по пьедесталу, чтобы убрать со своего пути; перепрыгните через растение, спуститесь по цепи, ударьте по футбольному мячу, чтобы сбить сундук вниз. Получите большой белый алмаз. Врежьте по пьедесталу, чтобы сбить с ног Beagle Boy; вскарабкайтесь наверх к плавающей платформе, прыгните к тому месту, где находился Beagle Boy, и найдете секретный красный алмаз.

Подпрыгните вверх, разберитесь с Beagle Boy, поболтайте с Webby, а затем увидите что-то вроде качелей-катапульты, которая и перебросит вас через ущелье. Убедитесь, что вы находитесь в позиции для прыжка рого (rigo position), потому что как только приземлитесь, нужно будет атаковать слизняка. Перескочите через растение, хватайтесь за цепь, поднимайтесь до конца наверх, а затем выполните вверх прыжок рого, чтобы суметь вскрыть сундук, в котором тортик. Подпрыгните наверх чуть влево, долбаните угольный ящик, получите большой белый алмаз, пройдите влево, увернитесь от летучей мыши, перескочите через слизняков и доберетесь до комнаты босса.

Boss: King?

Босс будет крутиться по комнате, словно юла, и пытаться атаковать вас. Прыгните через него, а когда он остановится в нижней части экрана, вот тут он и окажется уязвим для ваших прыжков рого jump. Атакуйте его пять раз и получите в награду алмаз внутренней земли (Diamond of the Inner Earth).

— Уровень Himalayas.

На этом уровне вы явно закопааетесь в снегу, если попытаетесь выполнять какие-нибудь сложные прыжки, в частности, рого. Так что используйте их только для того, чтобы атаковать врагов. Со старта отправляйтесь направо, запрыгните на зайца (jackrabbit) прыгайте вверх по карнизам, атакуйте следующего зайца, получите красный алмаз. Бегите направо, атакуйте еще одного зайца, получите большой белый алмаз из сундука, далее направо, снова очередной заяц и мо-

роженное из сундука.

Пройдите направо, запрыгните на верхний уровень. Справа от карниза находится невидимый большой красный алмаз. Остерегайтесь зайцев и козлов в этой зоне, продвигайтесь направо, прыгните через отверстие с веревкой и увидите два сундука с белыми алмазами. Затем перепрыгните через снежные отверстия в стене, чтобы открыть сундук с мороженым. Пройдите обратно влево, смело падайте в снежное отверстие и окажетесь в секретном проходе. Откройте два сундука, получите большой белый и красный алмазы, спустайтесь по веревкам и свалитесь в очередной проход, где, в конце концов, окажетесь возле Launchpad. Он доставит вас обратно в Duckburg, если хотите, ну а если нет, спускайтесь дальше по веревке, прыжок рого направо, чтобы разобраться с зайцем; затем перескочите через платформу влево и на платформе с двумя деляными блоками прыгайте прямо вверх, чтобы добыть секретный большой белый алмаз, а также большой красный. Продвигайтесь дальше налево, атакуйте зайцев, затем перейдите в дальний левый конец платформы и увидите здоровенного паука. Смело идите ему навстречу. Он свалится вниз, а когда начнет снова карабкаться наверх, прыгните под ним, чтобы оказаться на земле. Молотите ледяные блоки, чтобы убрать их со своего пути; прыгните через отверстие, затем прыжком рого перескочите с ледяного блока и далее через стену. На другой стороне обнаружите монету непобедимости, хватайте ее; перескочите (рого) через следующую сцену, а дальше через паука и возьмите большой белый алмаз. Перепрыгните через следующее отверстие, дальше уничтожьте блоки или перепрыгните через них (рого) и встретите Фью, который расскажет вам, что Бубо оказался в ледовой западне. Атакуйте (рого) зайца наверху, получите монету непобедимости, бегите направо, прыгните через платформу, и пока еще сохраняется статус непобедимости, сталак-

титы вам не опасны, даже если они свалятся прямо на голову. В сундуке найдете большой красный алмаз, выполните прыжок рого на самую верхнюю платформу, пройдите до конца влево, а когда свалится сталактит, спрыгните на землю, атакуйте пьедестал возле стены, прыжком рого с него вверх заскочите на ледовый блок, который мешает Бобо выбраться, и освободите его таким образом. Бобо, конечно, поблагодарит и откроет отверстие в стене. Там найдете дополнительное очко HP.

Возвращайтесь обратно направо, четко рассчитайте прыжок в самом конце, чтобы запрыгнуть на платформу. Кстати, продвигаясь дальше, держитесь как можно ближе к краю платформы. Вам необходимо запрыгнуть (рого) на самые верхние платформы, а дальше придется возвращаться направо к веревке и по ней спустится к своему верному пилоту Launchpad. Так что пройдите налево, остерегайтесь паука, снова проскочите под ним, когда он начнет подниматься наверх, и прыгайте по камням. Кстати, остерегайтесь паука, он может атаковать совершенно неожиданно, выскочив где-то с края экрана. Прыгайте наверх (рого). пройдите налево, перескочите через отверстие и обнаружите дыру в потолке, если пойдете влево. Подпрыгните вверх, заберитесь в это отверстие, продвигайтесь налево, затем по веревке доберитесь до секретной комнаты, спрыгните (рого) влево с ледяного блока и подскочите прямо вверх — получите дополнительную жизнь. Справа увидите большую стенку из ледяных блоков. Чтобы пробраться через нее, удерживайте кнопку RIGHT, чтобы Скрудж взял свою палку наизготовку и долбанул ею как следует по стенке, а затем прыгайте вверх и нанесите как можно более сильные удары. Пробьетесь сквозь стену, а по другую сторону тут же ликвидируйте пару зайцев, хватайте большой красный алмаз и монету непобедимости из сундуков, бегите налево, спрыгните вниз в отверстие с верев-

кой и окажетесь снова на главном уровне. Здесь вас попытаются атаковать ледяными блоками козло-утки. Однако прыжки рого снова выручат вас, в зветм продвигайтесь налево, запрыгните на платформу в конце, и перед вами окажутся еще две платформы. Вам предстоит сделать выбор. Вы можете добраться до веревки с верхней платформы, а с нижней добраться до сундуков. Так что лучше свалиться с вашей платформы на нижнюю, подойти к самому краю, а когда паук свалится вниз, перескочить на следующую. Продолжайте прыгать налево, снова обдурите паука, а затем запрыгните на платформу с пауками. Там найдете тортик и большой белый алмаз, а по пути обратно пройдите к самому краю карниза, свалитесь вниз на одного из пауков внизу, и если подпрыгнете, то можете оказаться в яме, так что будьте осторожны.

Возвращайтесь обратно к двум платформам и на этот раз запрыгните на верхнюю. Спуститесь по веревке и, когда окажетесь на следующем экране, быстро прыгайте в отверстие слева, чтобы увернуться от падающего здорового булжника. Вскрабкайтесь по веревке наверх, атакуйте прыжком рого Beagle Boy слева, а затем поднимитесь наверх и покинйте экран. По пути придется раздолбать три пьедестала, но зато в секретной комнате обнаружите сундук с большим красным алмазом. Затем прыгайте обратно, снова сбейте пьедесталы, атакуйте (рого) Beagle Boy, перепрыгните через отверстия и каменные блоки, свалитесь с платформы и, в конце концов, окажетесь на золотой платформе. Прыгните в тот момент, когда доберетесь до нижнего блока, чтобы оказаться на верхних блоках, и найдете секретный тортик ко дню рождения. Прыгните обратно к золотой платформе, затем пескочните через еще два блока и попадете в комнату босса.

Boss: Abominable Snowman.

Этот босс способен одним прыжком перескочить через половину экрана, а затем вторым перескочить на другую сторону и так

врезать кулаком по стене, что сверху посыпятся здоровенные снежные шары. Чтобы одержать победу, запрыгните (рого) на него, когда он выполнит свой первый прыжок и окажется в центре экрана. Затем увернитесь от снежных шаров и повторите атаку. Когда одержите победу, получите в награду корону Чингиз Хана (Crown of Genghis Khan).

— Уровень *The Moon* (Луна).

Буквально на старте увидите здоровенного спрута. Прыгайте на него (рого), а затем появится робоутка. Расправьтесь с ней аналогичным образом, а затем подпрыгните вверх, хватайте монету непобедимости и продвигайтесь направо. Увидите два плавающих сундука. К сожалению, они недоступны. Прыгните (рого), оттолкнувшись от робоутки, и добудете из сундуков два больших алмаза. Продвигайтесь дальше, и когда увидите веревку, свешивающуюся из космического корабля, подпрыгните, ухватитесь за нее, заберитесь на этот корабль, продвигайтесь направо, перескочите вверх на платформу и тут же прыжком рого ликвидируйте чужого внизу. Прыжок рого вверх на светильник, затем на осьминога, на следующий светильник и увидите на потолке острые шипы. Спрыгните вниз, прыжок рого на очередного чужого. Постарайтесь не врезаться в потолок и не наколоться на шипы, поднимайтесь вверх к следующему светильнику, атакуйте еще одного чужого, затем прыжком рого наверх к сундуку, откройте его, возьмите маленький алмаз, прыжком рого перескочите через шипы и в двух сундуках возьмете мороженое и большой красный алмаз. Затем возвращайтесь к тому месту, где вошли на корабль; подпрыгните вверх на платформу, с которой свешивается веревка; вскарабкайтесь по соседней веревке наверх, пройдите направо, прыгните через футбольные мячи и обнаружите секретный большой красный алмаз. Продвигайтесь дальше налево, остерегайтесь робоуток, подпрыгните вверх, пройдите через два ряда светильников, не напоритесь

на шипы навеху, увернитесь от робоуток, а в конце обнаружите команту с двумя спрутами, веревкой, пьедесталом и кучей камней. Прыжком рого атакуйте дальнего левого спрута, затем прыгните на пьедестал возле стены, подскочите с него вверх и налево и попадете в секретную комнату, где найдете сундук, а в нем большой красный алмаз. Кстати, здесь же найдете тортик и большой белый алмаз. Затем возвращайтесь обратно, воспользуйтесь веревкой, а когда подниметесь наверх, сверните налево, врежьте по футбольным мячам, чтобы уничтожить парочку осьминогов и встретите старого друга Launchpad. Возвращайтесь в Duckburg, если хотите, ну а если нет, вернитесь обратно влево, спуститесь вниз по веревке, продвигайтесь дальше направо, спуститесь по еще одной веревке и окажетесь как раз над входом в космический корабль. Пройдите направо, будьте осторожны, не напоритесь на шипы на потолке, атакуйте (рого) чужого, а затем футбольным мячом атакуйте осьминога. Запрыгните (рого) на очередного чужого, прикончите осьминога, швырнув в него камни; перескочите прыжком рого через шипы и окажетесь возле двух сундуков. В одном найдете маленький алмаз, а в другом — большой красный.

Возвращайтесь обратно налево, поднимитесь по веревке, прыжком рого атакуйте осьминога слева, а затем выполните прыжок рого за угол, где обнаружите секретный большой белый алмаз и тортик. Пройдите направо мимо веревки, используйте пьедестал и трость, чтобы отшвырнуть камни в сторону со своего пути. Пройдите направо под кучей камней в верхней части экрана и обнаружите два секретных сундука, а в них большие белые алмазы. В сундуке под двумя камнями справа найдете торт. Возвращайтесь налево, воспользуйтесь веревкой, поднимайтесь наверх, выберите из космического корабля, атакуйте рого чужого справа, а затем поднимайтесь наверх к сундуку на платформе сле-

ва, возьмите в нем красный большой алмаз, пройдите направо, прыжком рога ликвидируйте осьминога, а также острые камни, и доберетесь до секретного сокровища. Это Золотая Пластина (Gold Plate). Возвращаетесь обратно налево, пройдите в корабль, остерегайтесь робоуток, продвигайтесь направо, пока не найдете секретные большие алмазы, а затем пройдите налево и найдете мороженое. Выйдите через дверь в комнату с тремя осьминогами и увидите здесь дистанционник для управления Gizmoduck. Атакуйте прыжком рога дистанционник, хватайте дистанционник, а затем прыжок рога вверх, хватайте секретную веревку в верхней части экрана и встретите мисс Beakley. Как обычно, получите мороженое.

Затем возвращайтесь обратно, опустите свою клошку вниз так, чтобы врезаться осьминогу; пройдите направо, остерегайтесь робоуток, спускайтесь по веревке, а затем спуститесь вниз по еще одной. Возвращайтесь налево, разберитесь с чужим и осьминогом по пути, спуститесь по еще одной веревке, по которой вы собственно и забрались в летающую тарелку. Спрыгните на землю справа от нее, продвигайтесь направо, перескочите через кучу блоков и увидите золотую платформу рядом с осьминогом. Запрыгните на нее, остерегайтесь атак осьминога и робоуток, прыгните наверх, перепрыгните через отверстие к тому месту, где находятся два осьминога. Разберитесь с ними, пройдите направо к зеленой стене, и тут Gizmoduck проломится сквозь стену и таким образом откроется дорога, ведущая в подземелье. Спуститесь вниз по веревке. Здесь, судя по всему, произошел какой-то сползень. Кругом куча камней. Пройдите налево, разберитесь с ребятами Beagle Boys, если они встанут у вас на пути, и попадете в комнату босса.

Boss: Lunar Rat.

Лунная крыса будет бегать назад и вперед вдоль нижней части экрана, время от времени захпрыгивая вверх на платформы, находя-

щиеся по обеим сторонам комнаты. Чтобы расправиться с врагом, встаньте на дальнем конце одной из платформ и дождитесь, когда босс остановится или приземлится после прыжка в центральной части экрана. Вот тут выполните прыжок рога, повторите затем его еще четыре раза и одержите победу, а в награду получите Green chesse of Longevity.

— Transylvania.

После того, как получите последнее драгоценное сокровище, Dracula Duck похитит все ваши находки, так что вам придется возвращаться в Трансильванию, как известно, Дракула живет именно там, и сразиться с ним. Пройдите направо мимо Зомби на веревке, поднимитесь наверх по ней, а затем, когда окажетесь в узком проходе, разберитесь с мумией, выполните прыжок рога наверх, разделайтесь еще с несколькими мумиями, вскарабкайтесь по следующей веревке, сверните направо, ликвидируйте мумию, пройдите через стену и войдите в последнее зеркало. Сверните налево, прыгайте через блоки, чтобы увернуться от призраков, и в конце окажетесь в комнате босса.

Boss: Dracula Duck.

Этот босс телепортируется случайным образом в разные концы комнаты и швыряется в вас летучими мышами. Выберите подходящий момент, чтобы уничтожить его прыжком рога, а затем тут же попытайтесь повторить подобный прыжок прямо на голову боссу. Сумеете выполнить эту атаку пять раз и тогда...

Расслабляться не стоит, еще ничего не закончено, вас ожидает следующий босс...

Boss: Flinthearn Glomgold.

На этот раз сражаться не нужно, просто хватайте веревку и карабкайтесь по ней, захватив с собой все, что только сможете, и когда окажетесь наверху вместе со своими сокровищами, тут как раз игра и закончится.

*** Концовки.**

Концовка зависит от того, сколько денег вам удастся собрать по ходу игры. Всего существует три концовки в зависимости от того,

сколько наберете денег, т.е. насколько успешно выступите. Могут быть разные варианты:

В одном из них получите сундук с деньгами. В другом мешок с деньгами.

Ну а если вы проявите себя просто блестяще, то получите самую лучшую концовку и целую гору золота.

DUCK TALES 2

*** Другая концовка.**

Соберите все семь частей карты и потерянное сокровище McDuck'a, чтобы получить лучшую концовку в игре.

DYNABLASTER

*** Пароль уровня 50.**

Введите в качестве пароля **FECPIANNMJGGKOIDJABA**.

*** Пароль призового уровня.**

Введите в качестве пароля **VACDIN-CLOAFHABDNMOL**.

DYNOWARZ: THE DESTRUCTION OF SPONDYLUS

*** Просмотреть динозавров.**

Введите в качестве пароля **7777**, затем нажмите **Start**. Чтобы проиступить изобржения, нажмите **UP** или **DOWN**.

*** Пароли уровней.**

1	8547	2	5431
3	9892	4	6315
5	7452	6	1697
7	6425		

ELIMINATOR BOAT DUEL

*** Маленькие противники.**

Сделайте так, чтобы ваши противники потерпели катастрофу подтолкнув их к ограждениям и белым флажкам во время гонки.

F-1 SENSATION

*** Советы.**

❖ Включите 6-ю передачу и нажмите кнопку **Start**. Удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **Start**. Обороты двигателя достигнут максимума.

❖ Нажмите кнопку **Select**, если увидите, что проигрываете гонку. Тогда управляемая

компьютером машина остановится, а вы будете останавливаться заметно медленнее. Немедленно используйте предыдущий трюк **Fast acceleration** и сможете продолжить движение. Если не сделать этого, то алфавит, в конце концов, остановится, а используя этот трюк, обязательно доберетесь до финиша, и поскольку все стоят, одержите победу.

F-117A STEALTH FIGHTER

*** Режим хитростей.**

Введите пароль **4093CB1#**. Вернитесь в главное меню, подсветите курсором опцию "Theatre" и нажмите **Select**. Нажимайте **UP** или **DOWN** на карте мира, чтобы выбрать любую миссию. Дополнительно вы получите непобедимость, когда начнется игровое действие.

F-15 STRIKE EAGLE

*** Миссии в Багдаде.**

Введите в качестве пароля **610D2751112C1515**.

*** Заключительная миссия.**

Введите в качестве пароля **0E0D273611241515**.

*** Супер пароль.**

Введите в качестве пароля **800D2 4D31144151D**, чтобы получить все медали, высочайший ранг и доступ ко всем миссиям.

FELIX THE CAT

*** Дополнительная жизнь.**

Разбейте облака похожие на человека с усами более 5 раз и получите дополнительную жизнь.

FIRE 'N' ICE

*** Режим хитростей.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **B(x10)**. В результате вы получите доступ к опциям "Выбор уровня" и "Тест звука".

*** Пароли уровней.**

2-1	28Z1XN6T	?G7FSJ3H	R4CQCPP8
3-1	9WL!28VZ	1XN6T?G7	FSJ3FQ4W
4-1	5PD-K9L!	M28VZ1XN	6T?GXRSF
5-1	T?G7FSJ3	R4CQ45PD	-K9W4NM?

6-1 Z1XN6T?G 7FJ3SR4C QB5P7ZK1
 7-1 N6T?G7FS J3HRHQB5 PD•KFTL6
 8-1 Z1XN6T?G 7FSJ3H4C QB5PGNK1
 9-1 WL!M28VZ 1XN6T?G7 SJ3H88CL
 10-1 R4CQB5PD K9WL!M2 8V1XQDT4
 End 8VZ1XN6T G7FSJ3HR 4CQB!DV

FRANKENSTEIN: THE MONSTER RETURNS

** Пароли уровней.*

- 1 - LHNCRRDJPR
- 2 - ZZHDRWMFJMFB
- 3 - PXNFRPMJJKLZ
- 4 - PZZTNLWJLDTJ

FRIDAY THE 13TH

** Советы и секреты.*

❖ Волки появляются только после того, как исчезают все зомби. Так что можете оставить одного зомбика в живых, когда находитесь в лесу, и тогда волки вам не страшны. Пусть он проследует за вами, пока вы не доберетесь до нужной дорожки. Можете убить его, если захотите, и повторите этот трюк, когда зомби появится в очередной раз. Тогда практически можете не опасаться волков.

❖ Чтобы заполучить факел уже в первый день, если погулять вокруг лагеря Camp Crystal Lake, используйте Марка, погуляйте вокруг лагеря, соберите настойки и зажгите все каминь. В одном из бунгалов в этом лагере вы должны обнаружить письмо, в котором написано: "Вы найдете факел в одном из бунгалов возле озера" (You will find a torch in one of the cabins by the lake), и как только получите это письмо, отправляйтесь на дорогу вокруг озера, загляните в один из двух больших летних домиков, где и найдете факел.

❖ Конечно, факел самое мощное оружие в игре, но мачете также пригодится. Им можно нанести приличные повреждения. Чтобы добыть его, выберите Марка и погуляйте по уровню, пока не найдете ключ. Затем отправляйтесь в пещеру, продвигайтесь налево, пройдите через два моста, обратите внимание на скалы на заднем плане и увидите

там растресканную породу, которая стоит как бы отдельно от основного массива. Подойдите к этой скале, нажмите кнопку UP и окажетесь возле двери, пройдите в нее, расправьтесь с мамашей Джейсона, и как только победите, мачете будет к вашим услугам.

❖ На второй день своих приключений вы можете заполучить свитер, который заметно усилит вашу оборонительную мощь и снизит эффективность вражеских атак. Для того, чтобы добыть его, вначале победите мамашу Джейсона в пещере еще раз. На этот раз схватка будет совсем нелегкой. Используйте факел и одержите победу, а значит, получите и свитер.

❖ Чтобы добыть вилы, которые по мощности не уступают такому оружию, как факел, придется сразиться с мамашей Джесона еще раз. Эта схватка будет еще труднее. Снова используйте факел, и когда одержите победу, вилы будут в вашем распоряжении.

G.I. JOE

** Пароли квестов.*

Ур.	Quest 1	Quest 2
1	(None)	ZND39N5XF
2	6369N5XG6	PXHNDXGZ8
3	3ZD39R5X9	3NRDZ2N5X1
4	9ZD3Z2N0XF	5XHPPXNZD
5	5369N5VG2	VVNBBJV83
6	5ZD3NN5X5	DVNBB8V8H
End	DRR3JOV8C	DRR3JOV8C

Ур. Quest 3

1	3R69N5XGG	2	BHNJHVD8H
3	JHROHVD8H	4	5DS5ZNGZD
5	NGZ9X99XF	6	DHRX80V83
End	DRR3JOV8C		

GHOSTBUSTERS

** Деньги.*

Введите AA на первом уровне, затем 1173468723. Нажмите A, чтобы собрать почти \$2 миллиона.

GHOSTBUSTERS 2

** Временная непобедимость.*

Когда играете на уровнях, где управляют автомобилем, умышленно врежьтесь в стен-

G - GHOUL SCHOOL

ку, чтобы стать временно непобедимым. Этот прием полезен если внезапно появляются привидения и другие твари.

GHOUL SCHOOL

* Непобедимость.

Отыщите пружинные башмаки Sping Shoes и полотенце Towel, затем выйдите из гимнастического зала, экипируйте эти башмаки и полотенце, войдите внутрь и удерживайте кнопку UP. Когда окажетесь на экране Equip screen, экипируйте туфли и бейсбольную битку. Как только игра возобновится, ваш персонаж все-таки еще останется в локере, но при этом сможет свободно двигаться. И хотя враги могут атаковать, вы будете неуязвимы, но вот если свалитесь куда-нибудь, то безусловно получите повреждения.

GILLIGAN'S ISLAND

* Пароли уровней.

2	GECBNIKB
3	DLFEPNPA
4	ANDFECAE
13	ACCEDCAC
14	KDMLIBKE

GOAL!

* Пароли матчей.

Полуфинал: Введите ASS-
HOLEUBASTARDA.

Полуфинал с England против Brazil:
Введите GTXAREZCGZHUKUIK.

Финал с England против USSR: Введите
HTXAREZCGZHUKULL.

* Пароли Чемпионата мира.

Команда	Пароль
Algeria	CTXAREZCGFLOPEOB
Argentina	JTXAREZCGXIKLUEL
Belgium	ATXAREZCGRHFOEOB
Brazil	ITXAREZCGPIGKOMB
Denmark	ITXAREZCGVIGKWIL
England	JTXAREZCGZLGKUGJ
France	ETXAREZCGAISKWHJ
Holland	QTXAREZCGWLUUGJ
Italy	DTXAREZCGANKLUIL
Japan	PTXAREZCGXMKLWIJ

Poland	ATXAREZCGUMJPCTD
Spain	DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguay	ITXAREZCGULGKESB
USA	HTXAREZCGWHKLWEJ
USSR	ZTXAREZCGOHGOERB
West	
Germany	LTXAREZCGTMGOCRD

GODZILLA

В паролях используется цифра 0, а не буква O.

* Босс побит.

Введите пароль DESTROY ALL
MONSTERS, чтобы победить всех боссов (их 8) на hex board.

* Ghidora побит.

Введите пароль MONSTER 0.

* Просмотреть стартовое и финальное видео.

Введите пароль START TO END.

* Тест звука.

Введите пароль SOUND.

* Пароли уровней.

Earth	HR6AMU6696 UCUGXK
Mars	XE5NYP2RL3 NNWGUJ9LT6 RR
Mars	Y4RKAQMADR1 G6S4XP
Jupiter	X0KQWPT6TH NQJ59D97T6 37E
Saturn	7JRN004NNU 9WLJT3
Uranus	L4HM2FSEUE D7846ASSP4 WXFCK
Pluto	WR65MWHPR WCGX0J
Neptune	H64NAP5CX2 G8HK3H
Planet X (начало)	LL6RJY4END UKQB15HQGK Y44TCTX3A
Planet X	4J62STRMH9 CWU58L
Last battle	MCDESG26M

GRADIUS

* Все power-up.

Поставьте игру на паузу и нажмите UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start для получения ракет, предметов и защиты.

Обратите внимание! Этот

прием может быть выполнен один раз за уровень.

* **Продолжить игру.**

После потери последнего корабля на уровне 2 или выше быстро нажмите **DOWN**, **UP**, **V**, **A**, **B**, **A**, **V**, **A**, **B**, **A**.

* **Перескочить уровень.**

Разрушайте корабль, появляющийся в конце каждого уровня в течение 5 секунд, чтобы перескочить на следующий уровень.

* **Тест звука.**

На титульном экране, удерживая **A + B**, нажмите **Start**.

* **Скрытое сообщение.**

Нажмите и удерживайте **A + B**, затем включите приставку. На экране появится сообщение "KONAMI ONE GRADIUS TEN".

GREAT TANK

* **Пароли.**

1092887	6270906	7175447
1314761	2211561	3116102
5144483		

HEAVY BARREL

* **Выбор уровня.**

На титульном экране введите один из приведенных ниже кодов, чтобы начать игру на соответствующем уровне с неограниченными жизнями.

Уровень 2 - Нажмите и удерживайте **UP/RIGHT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 3 - Нажмите и удерживайте **RIGHT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 4 - Нажмите и удерживайте **DOWN/RIGHT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 5 - Нажмите и удерживайте **DOWN + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 6 - Нажмите и удерживайте **DOWN/LEFT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на джойстике 1.

Уровень 7 - Нажмите и удерживайте **LEFT + A** на джойстике 2 и нажмите **Start** на

джойстике 1.

* **Призовая жизнь.**

Начните игру в режиме двух игроков и намеренно позвольте второму игроку погибнуть. Не нажимайте **A** на джойстике 2, чтобы возобновить игровое действие. Вместо этого продолжите игру, используя джойстик 1. Переключитесь на контроллер 2, когда потеряете последнюю жизнь в игре первого игрока, чтобы продолжить игру.

HOME ALONE

* **Советы.**

❖ Если хотите спрятаться за каким-нибудь укрытием, встаньте перед ним и нажмите кнопку **UP**. Конечно, воры не могут обнаружить вас, но это будет совсем не так легко.

❖ Чтобы "заморозить" бандита, Кевин должен отправиться в дальний левый конец на лестницу как раз под водопроводной трубой, по которой можно вскарабкаться наверх. Установите здесь ловушку и задержитесь. Бандит свалится в ловушку и в течение нескольких секунд двигаться не сможет. Вскарabкайтесь вверх по восточной трубе (но не до самого конца), пока бандит парализован, а если он последует за вами, когда сможет двигаться, то застрянет здесь до конца игры, и вам нужно будет справиться лишь с одним бандюком.

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

Итак, Вы играете роль знаменитого Кевина (Kevin). Сюжет, скорее всего, Вам известен и основывается на событиях в одноименном фильме "ОДИН ДОМА 2". Итак, мальчик неожиданно остался на этот раз в Нью-Йорке вместо того, чтобы отправиться со всей семьей, а тем временем парочка довольно мерзопакостных и не очень умелых грабителей, с которыми вы уже встречались (они обчищали оставленные без присмотра дома), снова хотят отомстить. Вам предстоит расставить ловушки, создать какое-нибудь оружие, чтобы задержать преступников до



тех пор, пока не прибудет полиция. И чем больше ловушек устанавливаете, чем лучше создаете оружие, тем больше получаете очков и тем успешнее мешаете преступникам совершать их гнусные злодеяния.

*** Предметы.**

— **Pearl Necklaces.** Жемчужное ожерелье вы можете бросить на землю, когда приближаетесь к врагу. Ожерелье рассыпется, враг поскользнется на жемчужинах и тут же исчезнет.

— **Пистолет Dart Gun and Darts.** Используется для того, чтобы временно "вырубить" врага.

— **Flying Fists (Летающие кулаки).** Это оружие в известной мере напоминает пистолет. Когда вы атакуете, кулак летит через весь экран, если, конечно, не попадет во врага. В случае удачи враг немедленно исчезнет.

— **Super Flying Fists.** Это еще более мощные летающие кулаки, они чуть побольше и не останавливаются, когда поражают врага, а продолжают движение, пока не исчезнут с экрана. При этом могут поразить сразу нескольких врагов.

— **Bell.** Когда находите колокольчик, то каждый раз во время прыжка выполняете сальто. Это очень удобный прием для того,

чтобы избавиться от врагов. Действие колокольчика продолжается до тех пор, пока враг не сумеет провести успешную атаку.

— **Cookies.** Соберите 5 комплектов тортиков по 4 штуки и получите дополнительное сердце.

— **Pizza Slice.** Отыщите 6 кусков пиццы, получите дополнительную жизнь.

— **Whole Pizza.** Целая пицца сразу дает дополнительную жизнь.

— **Candy Cane.** Карамельные палочки дают вам временную непобедимость.

— **Bottle.** Бутылочка временно увеличивает скорость ваших действий и придает непобедимость.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— **Уровень 1: Hotel.**

Введение.

На этом уровне самое главное безопасно выбраться из отеля. Весь уровень представляет собой 7 этажей. На первом этаже вестибюль. Много спрятанных объектов, и мы подскажем где их найти. На следующих 4-х этажах (Этажи 11, 12 и 15). Вы можете действовать случайным образом, проходить их в любой последовательности, в которой захотите. На каждом этаже есть номера, в некоторых открытые двери. Практически в любой комнате увидите на постели горничную. Она будет прыгать вверх и вниз и швыряться в вас подушками. Иногда можно найти объекты над кроватями. Чтобы их добыть, надо запрыгнуть на постель и подпрыгнуть вверх. Когда доберетесь до конца какого-нибудь этажа, развернитесь, возвращайтесь к лифту, нажмите кнопку, войдите в кабину и отправляйтесь на следующий этаж.

На 16-м этаже практически то же самое, различия небольшие. В частности, лифт находится в другом конце коридора, так что как только пройдете этот этаж, отправляйтесь к нему, и наконец, последний этаж, это кухня. Там никаких спрятанных предметов нет.

The Lobby (вестибюль).

Как только начнется игра, пройдите направо, чтобы не связываться с менеджером отеля,

иначе он вас сцапает. Прыгните на первую кушетку, которую увидите, а с нее направо. Как только появится кусок пиццы, хватайте его, а когда менеджер отеля развернется, снова запрыгните на кушетку, а с нее прыгните налево. Появится жемчужное ожерелье, его нужно сцапать и продолжить движение направо.

Над вторым диваном в вестибюле обнаружите пистолет, стреляющий стрелами (практически над пылесосом). Войдите в магазин сувениров (gift shop), запрыгните на полки, и когда заберетесь на самый верх, прыгайте вправо и хватайте "пистолет", стреляющий летающими кулаками (Flying Fist shooyer).

Запрыгните на 4-ю кушетку вестибюля, прежде чем пройти в зону администратора; подпрыгните вверх, и когда ваши ноги коснутся кушетки, тут же прыгните еще раз. В результате будете прыгать все выше и выше, как на батуте. Приблизительно после 4-го прыжка сможете забраться на верхнюю платформу, где обнаружите еще один пистолет, стреляющий кулаками, а заодно и целую пиццу. В конце этой платформы провалитесь вниз и окажетесь снова в вестибюле. Обратите внимание на диван в правом конце вестибюля с движущимся чемоданом. Запрыгните на этот диван, перескочите на правую сторону, так чтобы оказаться как раз над чемоданом, и когда появится жемчужное ожерелье, немедленно хватайте его, подойдите к следующему дивану в правом конце вестибюля, на котором сидит леди, и как раз над ней спрятан кусок пиццы.

Когда подойдете к комнате news goop, ни в коем случае не входите в нее, там сидит мужчина, который вас тут же сцапает. Пройдите мимо этой комнаты и увидите в конце вестибюля лифт и дверь, из которой вылетают чемоданы. Запрыгните на платформу ниже кнопки лифта, нажимайте кнопку UP на D-pad, и при этом нужно еще уворачиваться от любых чемоданов, которыми вас будут атаковать. Продолжайте нажимать кнопку до тех пор, пока дверь лифта не откроется. Тогда

немедленно ныряйте в лифт и отправляйтесь на 11-й, 12-й, 14-й или 15-й этажи.

Примечание. На следующих этажах мы будем перечислять спрятанные предметы в определенном порядке. Если же вы не увидите предмет в этой комнате, тогда, вероятнее всего, он спрятан над кроватью.

Этаж 11.

Примечание. Напоминаем, что этажи можно проходить в любой последовательности. Солюбдать порядок, указанный в прохождении вовсе необязательно.

Найдете тортики в комнате 1122, а также в комнате 1124.

Этаж 12.

В самом начале этого этажа увидите мужчину, который очень хочет вас сцапать. Бегите направо, как только выскочите из лифта, чтобы удрать из него. В комнате 1221 найдете пистолет *dart gun*. В комнате 1223 не будет горничной, вместо нее встретите там менеджера отеля, он попытается вас поймать. Постарайтесь удрать от него, но не забудьте взять кусок пиццы в этой комнате. Кстати, на этом этаже найдете пистолет, стреляющий кулаками, жемчужное ожерелье и карамельную палочку в комнате 1225.

Этаж 14.

Кексы найдете в комнате 1422, в комнате 1424 пистолет *Super Flying fist shooter*, жемчужное ожерелье и кусок пиццы, а в комнате 1425 пистолет *dart gun* и колокольчик.

Этаж 15.

В самом начале этажа встретите еще одного служащего отеля. увернитесь от него. Как только выскочите из лифта, бегите направо, тогда он вас не поймает. В комнате 1522 найдет два куска пиццы.

Этаж 16.

На этот этаж вы попадете только после

того, как завершите свои поиски на 11-м, 12-м, 14-м и 15-м этажах. В комнате 1621 найдете бутылочку (bottle), а в комнате 1622 колокольчик (Bell).

В комнате 1623 нарветесь на менеджера отеля, и кроме него ничего интересного, так что лучше в нее и не заглядывать. В конце этого этажа увидите лифт, нажмите один раз кнопку, войдите в кабину, и он доставит вас на последний этаж этого уровня.

The Kitchen.

Прыгайте по ящикам направо, хватайте стрелялку flying fist shooter, а затем пройдите налево и встретите мужчину. Атакуйте его один раз летающим кулаком он согнется в три погибели, тут же атакуйте его еще один раз, прежде чем он придет в себя. Ни в коем случае не используйте пистолет, стреляющий стрелками. Они на него не действуют.

Забравшись на конвейерную ленту, уворачивайтесь от "струй" какого-то порошка. В конце конвейерной ленты увидите квадратное отверстие в механизме. Перескочите через это отверстие, в противном случае вас заштит вниуть. На кухне два повара рубят мясо. Уворачивайтесь от летящих в сторону кусков мяса, а в конце коридора встретите шеф-повара, с которым нужно будет сразиться. Он, как обычно, начнет метать в вас куски мяса. Не прыгайте и не делайте никаких нырков, они пролетят прямо над вашей головой. Как только шеф-повар приземлится после очередного прыжка, атакуйте его, используя скольжение (slide). Четырех-пяти таких атак будет достаточно, чтобы выбить шеф-повара с экрана. При этом его шапочка как бы прыгнет и упадет на землю. Запрыгните на его шапку, и тут же появится целая пицца. Хватайте ее и бегите к двери налево.

— Уровень 2: Streets.

Введение.

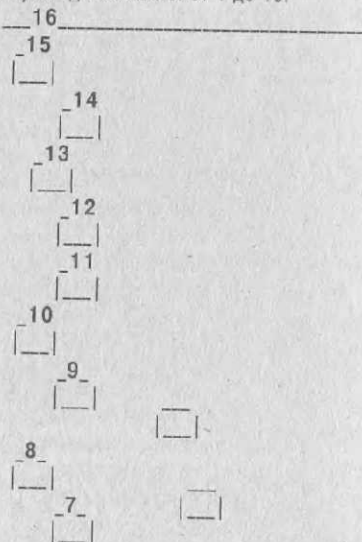
Цель этого уровня — добраться до старого полуразрушенного здания, которое принадлежит какому-то родственнику. Будьте осторожны, здесь много врагов, которые прячут-

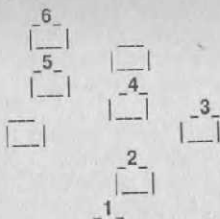
ся на деревьях и в кустах. Они не будут выпрыгивать и преследовать вас, однако представляют определенную опасность, так что будьте внимательны и осторожны.

Streets.

Когда увидите первую скамейку, запрыгните на нее, оттуда перескочите на платформу справа, а с нее на дерево слева. Там засел враг. На этом дереве найдете два куска пиццы, "свалитесь" с дерева прямо в отверстие в центре. Используйте аналогичную технику на следующей скамейке, и на дереве найдете карамельную палочку.

Как только кустарник закончится, увидите целый ряд столбов с лампами освещения. Подойдите к третьему из них, прыгните, а затем нажмите кнопку UP и практически в верхней точке прыжка, когда только начнете опускаться вниз, снова подпрыгните, чтобы оказаться наверху, а оттуда, прыгая по небольшим платформам, доберитесь до верхней платформы. Ниже мы приведем схему, которая позволит вам выполнить эту задачу без ошибок. Номера указывают последовательность, в которой вам нужно действовать: от 1 до 16.





Когда взберетесь на самый верх, сверните налево, подойдите к краю платформы, прыгните вниз, приземлитесь на землю, пройдите налево, пока не увидите канализацию. Войдите в нее, сверните направо, уворачивайтесь от птиц, а также от кое-каких предметов, которые они попытаются сбросить вам на голову. Когда подойдете к лестнице, вскарабкайтесь по ней и снова окажетесь на улице. Двигайтесь налево и, когда дойдете до конца улицы, обнаружите здание с несколькими окнами. На каждом окне решетки, за исключением одного. Прыгайте в это окно и окажетесь на следующем уровне.

— Уровень 3: House.

Введение.

Главная задача на этом уровне — забраться на крышу здания, а для этого вам нужно пройти через три этажа, начиная с первого. Чтобы попасть на очередной этаж, необходимо ключ для каждой двери, которую вы обнаружите на этом же этаже, на котором, собственно, и находится дверь. В частности, дверь с надписью **UP** находится в левой части экрана, а ключ от нее (и это общее правило) находится точно в противоположном конце.

По ходу этого уровня вы должны использовать различные ловушки, чтобы расправиться с преступниками Harry и Marv. Как использовать их, мы объясним. И не забудьте, что Гарри пониже и пошире в плечах, а Марв повыше и заметно худее.

Floor 1.

Когда увидите первую ловушку, прыгните на козлы для пилки дров, а затем на проволоку между лестницами. Продвигайтесь

налево, поднимитесь по лестнице, сверните направо и, как только Марв окажется под тяжелым грузом, подпрыгните. Груз обрушится на Марва, а вы идите направо, отыщите в конце комнаты кусок пиццы, пройдите туда, возьмите, если он нужен, и возвращайтесь обратно. Пройдите в гостиную (living room), нажав кнопку **UP**, и как только окажетесь в комнате, прыгните на кушетку справа позади себя прежде, чем Марв успеет вас сцапать. Как только минуете трещину в полу, окажетесь в безопасности. В конце этой комнаты увидите большое отверстие в полу и доски, которые как бы подпирают стены. Прыгайте по доскам, затем соскочите в отверстие и окажетесь в следующей комнате. Кстати, не забудьте схватить ключ, а если не сумеете этого сделать в процессе падения, то выйдете на левую часть экрана и повторите все сначала. Заполучив ключ, выйдите налево и пройдите в дверь с надписью **UP**.

Floor 2.

Первым делом хватайте пистолет *dart gun* слева и вскоре подойдете к козлам для пилки дров и увидите рядом ведро с краской, стоящее на краю этих козлов. Выстрелите в ведро стрелой, краска разольется по полу, перепрыгните через нее и пройдите немного вправо. Когда Марв бросится преследовать вас, бегите обратно, снова перескочите через краску, а Марв вляпается в нее, завязнет и тут же исчезнет. Снова перепрыгните через краску и продвигайтесь направо.

Как только пройдете в дверь, сможете воспользоваться срезкой, т.е. более коротким маршрутом, и сможете спуститься в нижнюю комнату значительно быстрее. Для этого нужно пройти в дверь прямо перед собой, нажать кнопку **UP**, и как только окажетесь в следующей комнате, перескочите через веревку на земле, но ни в коем случае не наступайте на нее, это ловушка. Постарайтесь не провалиться в яму, когда будете прыгать по доскам, чтобы добыть ключ, и когда ключ будет в ваших руках, прыгайте к двери и на вы-

ход. Теперь можете снова продолжить свой путь направо и, как только увидите небольшую кучку дров, приготовьте свой пистолет Dart gun, пройдите мимо этой поленицы, и тут же Гарри бросится преследовать вас. Перейдите на другую сторону этой кучи дров, выпустите в нее несколько стрел, поленья разлетятся в разные стороны, и когда три из них попадут в Гарри, он исчезнет. Пройдите направо, пока не найдете необходимый ключ. Кстати, здесь же найдете колокольчик. Возвращайтесь обратно к началу этажа, где находится дверь с надписью "UP"; пройдите в эту дверь и попадете на следующий этаж.

Floor 3.

Пройдя первую дверь с надписью "UP", вы можете снова срезать угол, так что когда войдете в комнату, первым делом прыгайте по брускам, пока не добудете ключ, а затем перескочите к двери, пройдите до конца направо, пока не найдете ключ и сможете подойти к двери с надписью "UP", открыть ее и перебраться на следующий уровень.

— Уровень 4. Getaway.

Введение.

На этом уровне вам нужно выбраться как можно быстрее из здания и добежать до городской новогодней елки (Christmas tree) прежде, чем Марв и Гарри сцапают вас. На этом уровне не надо горячиться, действуйте осмотрительно, не торопитесь. Здесь слишком много врагов, и если не соблюдать осторожность, то успеха не видать, но и медлить не стоит. В противном случае Марв и Гарри вас безусловно сцапают.

Gateway.

Первым делом бегите направо и, когда окажетесь возле кирпичной стены в верхней части здания, перескочите через нее, подойдите к веревке, по которой можно соскользнуть вниз, и продвигайтесь дальше направо, пока не увидите новогоднюю елку.

— Уровень 5. Tree.

Введение.

Вот, наконец, и последний уровень игры.

Здесь вам нужно попытаться расправиться с Марвом и Гарри.

Tree.

Как только уровень начнется, хватайте dart gun в правой части экрана, вам придется пострелять из него на этом уровне. При первой возможности запустите стрелу в Марва, вскарабкайтесь на елку и, когда увидите Гарри, выпустите в него стрелу и продолжайте подъем по дереву. Как только окажетесь в верхней части этого уровня, увидите свой портрет, плавающий в верхней части экрана. Тут же появится Марв и попытается прыгнуть на вас. Увернитесь от него, выпустите несколько стрел, иначе он вас сцапает, и как только ваш портрет в верхней части экрана окажется как раз над Марвом, нажмите кнопку UP. Как только поразите его таким образом три раза, он и исчезнет. Затем на экране появится Гарри и попытается запрыгнуть на вас. Используйте ту же самую технику, и когда поразите его три раза, он исчезнет, а вы таким образом одержите в игре заслуженную победу.

HYDLIDE

* Пароли уровней.

1	798BLNR7L7BDHN75
2	K2GN9PDH08MPQ580
3	BH3H6PDB79PN8HM3
4	568M5H8HM5BDHK11
5	KGTLMP8DDB0KQLL6
6	DDXGLKXHQ869RTG6
7	8DKKDHQ5H935R4D0
8	RDVMMGV6Q7WHWDM6
9	JGPMHNX8L9YGP6B5
10	BGJM3VRQ88RGLL50
11	H48P7BKQGRWPKN00
12	XHPBJBPPB1K5KJM4
13a	ZBKKJTKLD9BBKLR7L
13b	N49P89JNH2HD7M11
14	V5YMN8VJJ8H52BN7
15	9BLGBPRKB9NPDR31
16	PBPKKJKM68RD6VG2
17	Y9VNNHLLHH9XXD8RL6
18	T9V8GBVQ83X9JBN5

I - ICE HOCKEY

19 H4QMLBQNH7B6BN73
 Победить
 Varalys RMQMLJVKV3W2PNG5
 Победить
 Boralis XBNMAMPNWQMNQH52

ICE HOCKEY

* Нет голов.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 1.

Обратите внимание! Этот код может быть активирован только в режиме одного игрока

* Супер шайба.

На экране выбора игрока нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 1. Ударьте по шайбе и нажмите и удерживайте кнопку **B**. Шайба будет двигаться до тех пор пока удерживается кнопка **B**.

* Быстрая шайба.

Выберите команду, ноне нажимайте **Start**. Нажмите и удерживайте **A + B** на обоих джойстиках, затем нажмите **Start** на джойстике 2.

IKARI WARRIORS

* Продолжить игру.

После проигрыша на одном из трех первых уровнях игры, на экране завершения игры нажмите **A**, **B(x2)**, **A**. Для второго игрока этот прием может быть выполнен на джойстике 2 в любое время, чтобы войти в игру.

* Выбор уровня.

На титульном экране быстро нажмите **UP**, **DOWN**, **A (x2)**, **B**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **B**, **UP**, **A**, **DOWN**, **RIGHT(x2)**, **LEFT**, **B**, **UP**, **LEFT**, **A**, **RIGHT**, **B**, **LEFT**, **RIGHT**, **A**, **LEFT**, **UP**, **A**, **DOWN**, **A**, **RIGHT**, **LEFT**, **A**, **Start**. Фраза "Stage 1" появившаяся после экрана приземления самолета подтвердит правильность ввода кода. Нажмите **A** или **B**, чтобы выбрать стартовый уровень.

* Двойной танк.

Поместите обоих игроков на танке и

нажмите **A** на обоих джойстиках.

* Двойной вертолет.

Поместите обоих игроков на вертолете и нажмите **A + B** на обоих джойстиках.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

* Пароли уровней.

2	37H4GR46	3	4FQ49RSR
4	FFSDDRDO	5	6DZN9R29
6	HX39GRBQ		

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

* Секретное послание.

Когда расправитесь с Mola Ram в конце уровня Wave 12, встретите Short Round и Willie.

Если подойдете к ним, то закончите уровень Wave 12 и успешно завершите игру. Однако, куда интереснее врезать хлыстом Willie, за что получите 10000 очков, а кроме того, вместо обычной надписи на экране "You Win" появится надпись "You Win Big Man".

INFILTRATOR

* Выбор уровня.

Введите в качестве пароля **BOMB**.

JACKAL

* Призовые жизни.

Начните игру в режиме двух игроков и нажмите **A + B** точно в тот момент, когда игрок 2 потерял свою последнюю жизнь.

JAMES BOND JR.

* Непобедимость

Введите код: **040471**

* Пароли уровней.

2	033481	3	258600
4	320370	5	113674
6	136547	7	873014
8	687012		

JOE & MAC

Двое наших друзей Джо и Мак живут себе спокойнонько в своем первобытном поселении, как вдруг на деревню нападает враждебное племя. Они грабят, убивают и творят



всякие другие бесчинства и безобразия. После того, как налетчики скрываются, наши герои решают найти их и наказать...

* Управление.

В этой игре для того, чтобы совершить прыжок, нажимаете кнопку **A**; чтобы использовать оружие — кнопку **B**; чтобы сделать паузу — кнопку **Start**, и чтобы выбрать опции на титульном экране — кнопку **Select**.

* Атакующая техника.

Заряженные атаки (Charged attack) — Удерживайте кнопку **B** и отпустите ее в нужный момент.

Опустить на корточки (Crouch) — Нажмите кнопку **DOWN**.

Вертикальный бросок — удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **B**.

Высокий прыжок — удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **A**.

* Предметы.

Топор (Аxe) — ваше главное оружие.

Flint — очень быстрое оружие, но слабое.

Бумеранг — отличное оружие, тем более, что после атаки возвращается к своему владельцу.

Stone Wheel (Каменное колесо) — сильная атака.

Fire (Огонь) — самая сильная атака.

Food (Пица) — можете обнаружить ее в

самых разнообразных формах. Естественно, что как только скушаете ее, сразу восстановите часть своей энергии, а иногда и полностью.

* Враги.

— **Cavemen** — Перщерные люди. Пытаются атаковать вас, врезав как следует дубиной. Иногда имеют при себе яйца, внутри которых находятся полезные предметы.

— **Скалы (Rocks)** — Необходимо перепрыгнуть через них прежде, чем получите повреждения.

— **Pteranodons** — прыгните через них или увернитесь, когда они попытаются спланировать на вас.

— **Archaeopteryx** (такая древняя птица) — на самом деле, ящер, лишь внешне напоминаящий птицу. Нырком или прыжком увернитесь от этого врага, когда он попытается спланировать на вас.

— **Baby T-Rex** — Дитеныш тиранозавра. Перепрыгивайте через этих крошечных динозавров, и все будет в порядке.

— **Plants (Растение)** — уничтожайте их как можно быстрее и остерегайтесь семян, которыми они попытаются оплывать вас.

— **Electric Fish (Электрическая рыба)** — через них можете просто перепрыгнуть.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Враги в этой игре появляются, как правило, группами и в самых разных местах экрана, а потому игра очень трудная, требует постоянного внимания. В общем, уши надо держать на макушке.

— Стадия 1.

Избегайте птеранодонов, но пещерных людей нужно уничтожить. Продвигайтесь направо, прыгните как можно выше, чтобы перескочить через дитеныша тиранозавра, как только увидите их, и двигайтесь дальше в этом же направлении. Вам предстоит схватка с первым боссом, это тиранозавр. Справитесь с ним легко, если умеете прыгать достаточно высоко и сверху метать топоры прямо ему в голову. После нескольких ударов одержите победу и сможете продолжить путешествие.

Уворачивайтесь от птеранодов. Как обычно, убивайте пещерных людей и подойдите к гигантскому птеранозавру. Осмотрите оружие, которое подобрали после того, как уничтожили пещерного человека. Если это каменное колесо или огонь, возьмите. В противном случае, лучше останьтесь со своим топором. Уничтожьте вертолет и пройдите к другому гигантскому тиранозавру. Уничтожьте или увернитесь от вертолета и продвигайтесь по направлению к боссу. Итак, вам предстоит сражение с гигантским тиранозавром, боссом первой стадии. Как мы уже говорили, победу одержите легко, если умеете высоко прыгать и метать топоры прямо ему в голову. Правда, при этом надо будет еще прыгать через скалы, через маленьких тиранозавров, но на самом деле битва простая.

— Стадия 2.

Отправляйтесь направо, прыгайте на камни, чтобы увернуться от атак птеранодов; хватайте оружие, если это каменное колесо или огонь, и двигайтесь дальше направо. Прыгайте по карнизам, уничтожайте по пути растения, старайтесь, чтобы они не "отравили" вас своими семенами; не забывайте и про электрическую рыбу, которая может устроить вам веселую жизнь между платформами. Двигайтесь дальше направо и приготовьтесь к сражению с мини-боссом. Это гигантское растение.

На самом деле, никакой стратегии придумать здесь не нужно. Просто прыгните как можно выше и атакуйте огнем это гигантское растение, пока его не уничтожите. Постарайтесь не слишком приближаться к нему, в противном случае оно слопает вас в одно мгновение.

Как обычно, уворачивайтесь от многочисленных птеранодов и скал, прыгайте по платформам, продвигайтесь направо, возьмите оружие, если это каменное колесо или огонь. В противном случае даже и не стоит с ним связываться. Двигайтесь дальше направо, и как только пройдете стену на заднем плане, сразу поймайте — впереди схватка с боссом.

Босс этой стадии огромный птеранодон, и вам придется сразиться с ним, при этом еще не забывать и про его дитенышей, которые также будут пытаться атаковать. Постарайтесь в первую очередь отвернуться от атак дитенышей, подпрыгните как можно выше и атакуйте самого босса. Можно также атаковать его с земли, когда он летит на небольшой высоте. Битва несложная, но возможно затянется на приличное время.

— Стадия 3.

Как всегда, обычное предупреждение: уворачивайтесь от птеранодов и электрических птиц. Продвигайтесь направо, по пути встретите их довольно часто, а когда найдете оружие (если это каменный топор или огонь), возьмите его. Не связывайтесь с птеранодонами и электрическими рыбами, будьте осторожны, а когда увидите очередное оружие, то если это каменный топор или огонь, возьмите его, а в противном случае просто идите направо, где поджидает мини-босс.

Это гигантская водная bestия. На самом деле, она не такая крутая, как может показаться на первый взгляд. Нужно только уметь как следует прыгать, желательно как можно выше, и тогда сможете вести по ней прицельный огонь, атаковать точно в голову, а когда монстр атакует, высоким прыжком перескочите через него.

Уворачивайтесь от скал и птеранодов, продвигайтесь направо, убейте нескольких пещерных людей, посмотрите что за оружие вам досталось. Как обычно, если это каменный топор или огонь, возьмите его; перескочите через нескольких небольших тиранозавров, как обычно уворачивайтесь от птеранодов, прыгните через яму, осмотрите оружие, и если подходящее, возьмите и отправляйтесь направо. Босс уже заждался.

На этот раз вам придется сразиться с бронированным динозавром. Подойдите поближе к его морде, и тогда окажетесь в мертвой зоне, а значит его атаки не опасны. Повернитесь лицом влево и выберите подходя-

щий момент, чтобы выстрелить прямо вверх. Действуйте таким же образом, пока не прикончите этого монстра.

— Стадия 4.

Прыгайте через бегущих пещерных людей, скалы, птиц, продвигайтесь направо, убейте нескольких врагов, мечущих камни, и готовьтесь к встрече с мини-боссом. Снова предстоит схватка с тиранозавром, но при этом птеранодоны будут летать прямо над головой. Вы можете убить его точно так же, как уже делали ранее, но при этом безусловно пропустите несколько атак от птеранодона. Прыгайте как можно выше, атакуйте сверху точно в голову, уворачивайтесь от атак летающих монстров и одержите победу.

Ликвидировав вертолет, пройдите направо, уворачиваясь по пути от птиц и прыгая через ямы. Осмотрите оружие, и если ничего интересного, идите направо, перескочите еще через несколько ям, увернитесь от электрической рыбы и птиц и, наконец, приблизитесь к месту схватки с боссом. Вам предстоит схватка с еще одним огромным птеранодоном, так что попытайтесь проявить все свои лучшие качества и при этом не забывайте уворачиваться от его дитенышей. Когда прикончите оромного монстра, стадия завершится.

— Стадия 5.

На старте этой стадии прыгните через несколько бегущих пещерных людей и многочисленных птиц. Продвигайтесь, как обычно, направо, возьмите оружие (если это каменное колесо или огонь) и двигайтесь дальше через пещерных людей, птиц и дитенышей тиранозавра.

Уничтожьте взрослого тиранозавра. Это мини-босс стадии. Хорошо, если вы спрячетесь под ним и подпрыгните как можно выше, врезав ему в брюхо. Позиция у вас классная. Птеранодоны, летающие в небе, вам не страшны. В этом случае бой закончится достаточно быстро.

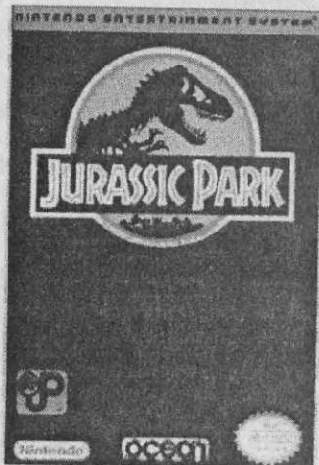
А дальше снова прыгайте через пещерных людей и птиц, двигайтесь направо, возь-

мите оружие, если оно вам годится; снова прыгайте через птиц и скалы и готовьтесь к схватке с последним боссом — гигантским пещерным человеком. Увернитесь от здоровенных камней, которыми он будет свиряться, а также атакующих птиц; целтесь в голову своим топором, и схватка закончится довольно быстро. Просмотрите концовку и введите свое имя, если набрали очень большое количество очков.

JUNGLE BOOK, THE

** Режим хитростей.*

Нажмите **Select**, чтобы вызвать экран опций. Выберите опцию теста звука, затем проиграйте песни "40", "30", "20", "19", "18", "17", "16" и "15" именно в этом порядке.



JURASSIC PARK

Благодаря развитию биотехнологий, удалось воссоздать самых гигантских животных, когда бы то ни было населяющих земной шар. И эти чудовищные монстры вместе с людьми оказались на крошечном острове центральной Америки, который был создан, как, так называемый, Парк Юрского Периода. Вам предстоит сыграть центральную роль в этой сенсационной саге: роль доктора Алана Гранта. Парк юрского периода управляется сложнейшим компьютерным комплексом. Си-

стема безопасности настолько прочна и гарантирует вроде бы от любых неожиданностей. Тем не менее, остров, конечно, закрыт для посещения широкими, "народными массами". Однако, время от времени здесь появляются привилегированные особы. Однако, полной гарантии не может обеспечить ни одна страховая компания, и в результате сбоя компьютерной системы сотни кошмарных доисторических монстров вырвались на свободу. Кроважадные рапторы, спиттеры, тиранозавры способны порвать самую надежную защиту, но самое главное состоит в том, что двое ребят Тим и Лекс отправились погулять и видимо заблудились в диких джунглях острова. Чтобы отыскать и освободить их, точнее, спасти от грозящей им смертельной опасности, вам придется сразиться с самыми могучими и смертельно опасными животными, которые только существовали в мире за всю историю Земли. Итак, монстры юрского периода уже пожимают вас.

Сюжет не играет главной роли. Куда важнее заполнить отличное оружие и уничтожать динозавров, где бы они ни появились, и таким образом вы автоматически решите все остальные задачи. Спасете детей, а заодно, уничтожая или собирая яйца динозавров, сможете предотвратить их распространение по всему земному шару. Таким образом человечество сможет избежать возвращения юрского периода, в котором у него нет никаких шансов противостоят чудовищным полчищам динозавров.

* Важная хитрость.

Существует очень важный трик, который помогает вам обезопасить себя по ходу игры, тем более, что функции сохранения игры в игре нет.

Когда динозавр открывает свою пасть и появляются Options, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT, UP, DOWN, RIGHT, Select**, затем повторите эту комбинацию еще раз, и трик будет активирован. Чтобы использовать его, начните игру, затем сделайте паузу, на-

жмите кнопку **Select** и перескочите на следующий уровень.

* Выбор уровня.

На титульном экране пока слышатся раскаты взрыва многократно нажмите **DOWN, RIGHT, LEFT**. Начните игру и поставьте ее на паузу. Нажмите **Select**, чтобы перепрыгнуть на следующий уровень.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

По ходу прохождения мы подскажем вам, как успешно завершить игру. Однако, требуются некоторые дополнительные замечания.

— *Дополнительные жизни (Extra Lives).*

Найдете их в ящиках с вопросительным знаком. Кроме того, если заработаете 100 очков, то также получите дополнительную жизнь.

— *Яйца динозавров (Dinosaur Eggs).*

Для того, чтобы отыскать карты доступа (Assess Cards), с их помощью войти в здание и задействовать компьютеры, необходимо собирать или уничтожать все яйца динозавров в определенной территории. За редким исключением, мы советуем вам собирать яйца, а не уничтожать. Во-первых, когда уничтожаете яйца, то тратите боеприпасы, а вот когда их собираете, получаете 20 очков премии. Если соберете 50 яиц, то получите дополнительную жизнь, так что есть двойная выгода.

— *Ящики с вопросительными знаками (? boxes)*

Время от времени будет находить по ходу игры. Они розового цвета, на них нарисован вопросительный знак. Они обладают различными эффектами. В качестве положительных эффектов: усиление здоровья (Health Boost), дополнительная жизнь (Extra Life) и непобедимость (Invincibility). А вот в качестве отрицательных выступают потеря здоровья (Health Loss) или потеря жизни (Life Down). Содержимое ящиков меняется не случайно, а потому по ходу прохождения мы всегда подскажем вам какой ящик стоит открыть, какой нет.

— *Уровень 1.*

Предупреждение: Электричество в ограде отключено. Ди-

нозавры практически захватили парк юрского периода, а вам надо отыскать Тима и спасти его от полчищ гигантских трицератпоров.

Подсказка. Используйте детектор движения (Motion Detectors), чтобы получить дополнительную своевременную информацию о местонахождении монстров.

Уровень 1.1. Gates.

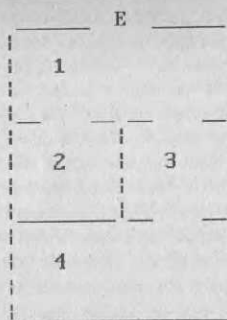
Вы стартуете прямо перед воротами, ведущими в парк юрского периода. Медлить нельзя, поскольку буквально через мгновение вас атакует несколько мелких динозавров (Comrps). Бегите направо, хватайте основные боеприпасы (Basic Ammo) и разнесите вдребезги этих чудищ. Наверху обнаружите пару яиц, а кроме того, еще одно справа. Обязательно уничтожайте всех компи (Comrps), которых увидите, а затем возвращайтесь к воротам после того, как соберете яйца. Спуститесь вниз в небольшой лесок, возьмите карту доступа и бегите из этой зоны. Возвращайтесь к воротам, уничтожьте компи, которые начнут преследовать вас; пройдите направо, затем спускайтесь вниз, пока не найдете детектор движения. Он напоминает металлический стержень, торчащий из земли. Если подойдете к нему, то используйте найденную карту доступа, и детектор движения ваш. Пока что дополнительную информацию из компьютерной системы получить нельзя, и, судя по всему, необходимо попасть внутрь здания. Спуститесь немного вниз, по пути уничтожьте немного компи и продвигайтесь дальше, пока не увидите здание. Поднимитесь чуть выше, сверните налево, отыщите яйцо и, что более важно, бронированные патроны (Armour Piercing Ammo). Они вам очень понадобятся, поскольку буквально через несколько мгновений появится кровавый раптор. Когда вы находите боеприпасы, то автоматически "переключаетесь" на

их использование. Так что немедленно выпустите в этого раптора одну из десяти бронированных пуль. Один выстрел – один труп. Если повезет, то пуля пронзит монстра насквозь и заодно прикончит одного или парочку компи. Чтобы сберечь эти драгоценные патроны, немедленно переключитесь снова на основные патроны Basic Shot и прикончите остальных компи. Пройдите к нижней части здания, где находится дверь. По пути возьмите основные патроны. Дверь вы открыть не можете, так что поднимитесь по лестнице, вскарабкайтесь на крышу здания, прикончите компи, соберите яйца, а затем снова спускайтесь вниз. Пройдите направо, подойдите к небольшому дереву, возьмите под ним яйцо, и тут же появится спиттер. Увернитесь от его ядовитой слюны, которой он обожает плевать. Выстрелите четыре раза обычными патронами и отправляйтесь направо, пока не доберетесь до следующего здания. Поднимитесь к левой стороне этого здания, по пути отыщите яйца и основные боеприпасы, уничтожьте всех компи, а когда окажетесь над зданием, сверните направо, пристрелите еще одного спиттера и позади него не забудьте отыскать яйцо. Теперь можно возвращаться к нижней части второго здания, подняться по лестнице, перебить нескольких компи, взять яйцо. Если получите повреждения, то возьмите ящик с вопросительным знаком, в нем находится Health Boost. Заберитесь на крышу, найдите последнее яйцо на этом уровне, и как только возьмете его, появится карта доступа Assess Card. Возьмите ее и возвращайтесь к первому зданию, удирайте от компи и спиттера, используйте новенькую карту доступа и войдете в ранее недоступную дверь.

Уровень 1.2. Small Building.

Простенькая схема поможет вам лучше ориентироваться на этом уровне. Буквой E обозначается вход.

Прикончите компи в комнате N1, но ящик с вопросительным знаком не трогайте, иначе



потеряете здо-
ровье (Health
Loss). Войдите в
комнату N2,
пристрелите
компи, возьмите
яйцо, возвра-
щайтесь в пер-
вую комнату,
возьмите в пра-
вой части этого
помещения еще
одно яйцо, пе-
рейдите в ком-

пройдите влево, приготовьтесь уничтожить
атакующего раптора, немедленно переключи-
тесь на основные патроны, перебейте всех
компи в ближайшей окрестности, возьмите
яйцо, а заодно и ящик с вопросительным
знаком, он даст вам непобедимость. Спу-
скайтесь во вторую комнату, возьмите оба
ящика с вопросительным знаком. В одном из
них Health Boost, а во втором Health Loss,
т.е. потеря здоровья, но на самом деле это
не страшно, ведь вы же сейчас непобедимы,
а потому он не окажет никакого действия.
Перейдите в третью комнату, осмотрите ком-
нату, найдите три яйца и перейдите в чет-
вертую комнату. Здесь также убейте компи,
найдите два яйца и возвращайтесь в комнату
3. Нужно прикончить еще нескольких монст-
ров, а затем перейдите в комнату 2. К сожа-
лению, действие непобедимости здесь за-
кончится, так что используйте известный
трюк: затаившись у двери, чтобы прикончить
раптора, войдите в комнату 1, сверните на-
право и отправляйтесь к комнате N5, по пути
уничтожая компи. Оттуда перейдите в комна-
ту 5A, убейте еще нескольких компи, возьми-
те яйцо, возвращайтесь в 5-ю комнату, спу-
стите вниз. Первый ящик не берите, а вот
второй ящик чуть ниже возьмите обяза-
тельно, в нем Health Boost. Пройдите направо
в комнату 5B, возьмите пару яиц и карту до-

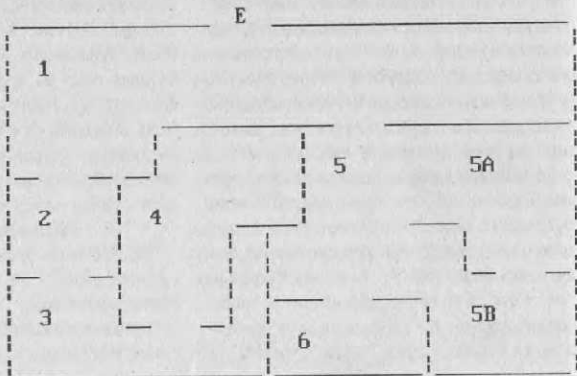
нату 3, но в комнату 4 не входите, там затаи-
лся раптор. Встаньте возле двери и рас-
стреляйте раптора, как только он появится,
тем более, что повреждения он нанести вам
не может, поскольку такой здоровенный, что
в дверь не пролезает. Этот трюк используйте
по ходу игры, подобная ситуация будет
встречаться довольно часто. Прикончив рап-
тора, спокойно войдите в 4-ю комнату, возь-
мите последнее яйцо и карту доступа. Здесь
находится компьютер, но вы еще не можете
получить доступ к Gate Control. Поскольку
здесь делать больше нечего, возвращайтесь
в первую комнату и покиньте здание.

Уровень 1.3. Gates.

Как только выйдете из здания, сверните
направо, удирайте от
самых разнообразных
врагов, а вот спиттера
пристрелите. Затем
продвигайтесь напра-
во, пока не доберетесь
до второго здания.
Воспользуйтесь най-
денной картой доступа
и войдите в дом.

Уровень 1.4. Large Building.

Итак, вы в комнате
N1. Переключитесь на
бронебойные патроны,



ступа, уничтожьте всех встреченных по пути компи, перейдите в комнату №6; снова затаившись у двери, прикончите рпатора, войдите в эту комнату. Теперь можно воспользоваться компьютером. Вы получили доступ к Gate Control, откройте ворота, выйдите из здания и удирайте от преследующих компи.

Уровень 1.5. Gates.

Выйдите из здания, возвращайтесь обратно к воротам, т.е. к самому началу уровня, они теперь открыты, и вы можете выйти через них.

Уровень 1.6. Triceratops Stampede.

Как только уровень начнется, быстренько подбегите к Тиму. Это симпатичный мальчик лет восьми, стоящий в центре экрана. Дотроньтесь до него, и он последует за вами. Как только экран начнет трястись, ожидайте атаки. Хотя успешность уровня целиком зависит от вашего мастерства, несколько советов вам не повредят.

Держитесь все время нижней части экрана, тогда у вас будет больше времени, чтобы среагировать на атаку.

Когда бежите через экран, лучше всего двигаться вниз по диагонали, так легче будет ускользнуть от монстров.

— Уровень 2.

Примите наши поздравления, Тим спасен. Оказывается, его сестра прячется в загоне для тиранозавров. Чего только эти дети не придумают? Так что нужно отыскать его сестричку Лекс и спасти от ужасного чудища.

Уровень 2.1. Plains.

В самом начале уровня возьмите основные патроны (Basic Ammo) слева, а затем быстренько бегите обратно налево, чтобы увернуться от атаки спиттера. Возьмите ящик (в нем Health Boost), отыщите поблизости три яйца,

бегите вниз из этой зоны, перебейте преследующих вас компи, задействуйте компьютер и узнаете, что вам предстоит пробраться через загон спиттеров, иначе девочку не спасти. Ни в коем случае не берите ящик в этой зоне. В нем Health Loss. Спускайтесь дальше вниз, по пути уничтожьте компи, а может быть и спиттера; идите направо, пока не найдете средние боеприпасы (Medium Ammo), их нужно взять обязательно. Затем поднимитесь наверх, отыщите пару яиц. Остальные боеприпасы не трогайте, в противном случае вас тут же атакует пара спиттеров. Возвращайтесь в зону, где нашли средние боеприпасы (Medium Ammo), и продвигайтесь дальше вниз, пока не встретите спиттера. Уничтожьте его как можно быстрее, а заодно и нескольких компи в ближайшей окрестности. За трупом спиттера найдете пару яиц и карту доступа. Возьмите их и бегите налево, пока не попадете в загон Raptor Pen. Постарайтесь удрать от преследующих компи. Не тратьте времени на их уничтожение.

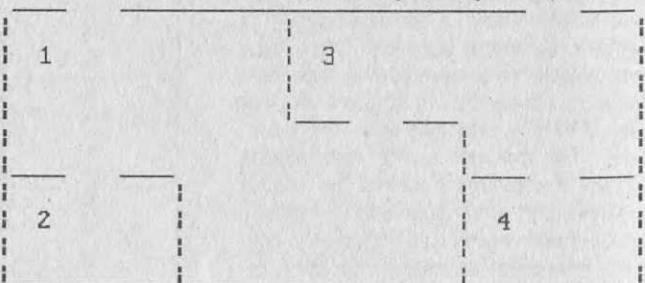
Уровень 2.2. Raptor lime...

Схема заметно упростит ваши бействия.

Проследуйте через загон, собирайте яйца и боеприпасы, расстреливайте рпаторов. Единственный ящик, который следует взять, находится в левой стороне комнаты 2, в нем Health Boost, а затем выйдите через дверь в комнате 3.

Уровень 2.3. River.

В начале уровня прыгайте на плот и продемонстрируйте свое умение грести против течения, используя кнопку А. Увернитесь от



спиттера, бревен, а также брохозавра. Соберите яйца, если хотите увеличить свой очковый баланс, но это совсем необязательно.

Уровень 2.4. River 2.

На самом деле, здесь все то же самое, что и на предыдущем уровне, только несколько больше бревен, а потому сложнее. Для того, чтобы завершить этот уровень, причальте к причалу, и дело сделано.

Уровень 2.5. T-Rex Attack!

Как и на предыдущих уровнях, практически все зависит от вашего мастерства. Стратегию даже бессмысленно разрабатывать, а вот некоторые советы будут полезны.

В начале уровня перебегите в верхнюю часть экрана, в противном случае Лекс будет съедена кошмарным динозавром.

Затем отыщите боеприпасы или, если хотите, можете немедленно атаковать тиранозавра, используя самые мощные патроны.

По ходу сражения старайтесь уворачиваться от тиранозавра и стреляйте в тот момент, когда он опускает голову. Желаем удачи.

— Уровень 3.

Итак, вы спасли девочку от прожорливого чудовища. Теперь нужно восстановить электрообеспечение на острове, для чего необходимо запустить главный генератор.

На этом уровне первым делом нужно включить все рубильники в Utility Shed, а затем запустить консоли главного компьютера в определенном порядке.

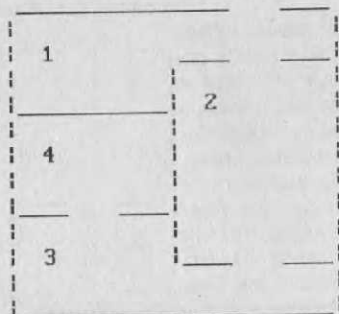
Уровень 3.1. Forest.

Пройдите налево, возьмите ящик (в нем Health Boost), карту доступа и средние патроны Medium Ammo, а вот ящик справа не трогайте, потеряете здоровье. Спускайтесь вниз, увернитесь от диметрадона, перебейте рапторов, а затем бегите налево в лес, там найдете яйцо. В этой зоне очень много рапторов. Так что используйте бронебойные патроны и справитесь с ними без особых проблем. Спуститесь дальше вниз, отыщите бронебойные патроны и еще одно яйцо, прибейте атакующих динозавров, пройдите на-

право, отыщите два яйца, а затем встретите спиттера, которого необходимо уничтожить. Позади него еще одно яйцо, пройдите наверх и попадете к началу этого уровня. Пройдите направо, уничтожая динозавров и собирая яйца, пока не окажетесь у ограды. Здесь сверните вверх, прикончите спиттера, поверните налево, войдите в лес и продвигайтесь в этом направлении, пока не найдете три яйца. *Остерегайтесь атаки компи. Собрав яйца, возвращайтесь к ограде, но на этот раз спускайтесь вниз, пока не обнаружите яйцо в мелком подлеске. Продолжайте спускаться вниз ко дну озера, отыщите еще пару яиц, сверните налево, зайдите в лес, уничтожайте динозавров, отыщите 4 яйца, а также специальные боеприпасы Three Ball Bola Ammo. Возвращайтесь к озеру, перейдите на его правую сторону и подойдите к Visitor's Centre. Перебейте компи и спиттеров в этой зоне, поднимитесь по лестнице, возьмите два яйца и карту доступа. Теперь с этой картой бегите к самому началу уровня, не обращайте внимания на динозавров, если, конечно, они не представляют непосредственной угрозы. Используйте карту доступа и войдите в здание прямо перед собой.

Уровень 3.2. Utility Shed.

Не обращайте внимания на спиттера в первой комнате, сразу же бегите во вторую комнату и, если увидите раптора в третьей комнате, встаньте возле двери и пристрелите его. Он не сможет пролезть в дверь, а в



комнате 3 прикоснитесь к рубильникам, чтобы восстановить энергоснабжение; перейдите в 4-ю комнату, возьмите ящик слева, там Health Boost, а другие ящики не трогайте. Прикоснитесь к рубильникам в 4-й комнате, затем возвращайтесь в первую. Можете тут же выскочить из нее, а если хотите, прикончите спиттера, осмотрите стену позади него и найдете дополнительную жизнь. Ради этого стоило задержаться.

Уровень 3.3. Forest.

Помните центр для посетителей (Visitor's Centre)? Така что бегите туда, останавливайтесь только для того, чтобы уничтожить динозавров, да и то в случае абсолютной необходимости.

Уровень 3.4. Visitor's Centre.

Примечание. Схема не очень точная, поскольку зона очень большая, и ее схематично изобразить сложно, но тем не менее, она вам поможет.

Здание действительно огромное, тем более, что вам придется все время перемещаться назад и вперед для того, чтобы закончить уровень; заходить в одни и те же комнаты, а потому мы приведем просто последовательно комнаты и что в них находится, тогда вам легче будет построить план своих действий.

Комната 1. Здесь только спиттер.

Комната 2. Парочка компи и компьютер.

Комната 3. 4 компи, которых нужно уничтожить хотя бы для того, чтобы получить удовольствие.

Комната 4. Раптор, пара компи, пара ящиков. Справа Health Boost, его нужно взять, а слева Health Down, его лучше не трогать.

Комната 5. Два компи, компьютер и ящик, в нем Health Boost, возьмите обязательно.

Комната 6. Раптор, 4 компи, боеприпасы: Three Ball Bola Ammo и компьютер.

Комната 7. Спиттер, ящик, который не нужно трогать (Health Down), и компьютер.

Комната 8. Только раптор.

Комната 9. Просто ничего.

Комната 10. 4 компи, основные патроны, ящик с Health Boost и компьютер.

Комната 11. Парочка компи и компьютер.

Комната 12. Раптор, компи и ящик с Health Boost. Он вам понадобится.

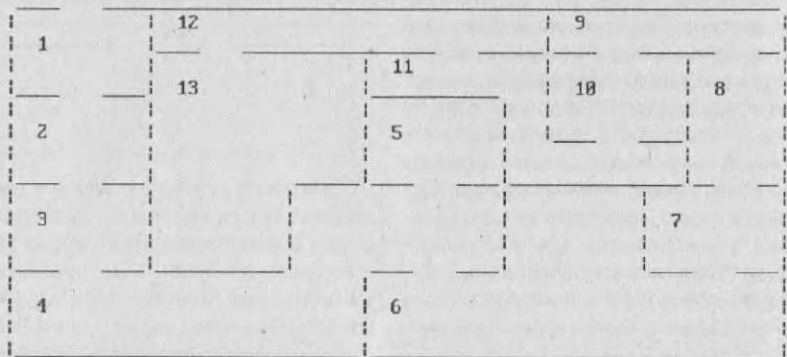
Комната 13. Спиттеры, компи, компьютер и основные патроны.

Вы должны активировать компьютеры в следующей последовательности: комната 4, комната 6, комната 13, комната 7, комната 10, комната 5, комната 2, комната 11. И когда сделаете это, точно соблюдая порядок, уровень будет закончен.

— Уровень 4.

Итак, энергоснабжение в парке восстановлено.

Возникла страшная опасность: рапторы начали размножаться. Вы должны отыскать



их гнезда и уничтожить.

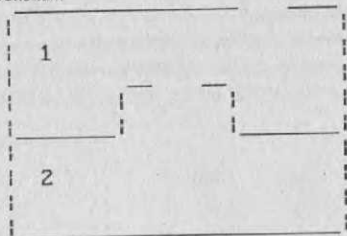
Уровень 4.1. Volcano.

На старте хватайте средние боеприпасы и яйцо, затем пройдите немного вверх, спрячьтесь за коричневой скалой и впереди увидите два гейзера, из которых время от времени вылетают большие камни. За скалой вы в безопасности, так что присмотритесь, чтобы запомнить последовательность действий гейзера, и когда выберете безопасный момент, выскочите из-за скалы, бегите вверх налево к пещерному комплексу. Не обращайте внимания на ящик, иначе потеряете здоровье. В пещеру не входите, однако это место нужно запомнить. Поднимитесь вверх по лестнице, обследуйте зону, прикончите парочку компи, возьмите два яйца, поднимитесь по следующему лестничному пролету, убейте еще двух компи, найдите еще два яйца, запомните эту пещеру, не входите в нее, поднимитесь по очередному лестничному пролету. Яйца возьмите, а ящик не трогайте, иначе жизнь потеряете. Спускайтесь в самый низ пещерного комплекса, пройдите вверх направо, увернитесь от камней, которые вылетают из гейзеров, и продолжайте двигаться вверх к левой стороне ограды. Здесь увидите узенькую дорожку наверху, в конце которой находится гейзер. Обычно невозможно пройти по этой дорожке и не получить повреждений, но, если внимательно присмотритесь, то увидите слева маленькое безопасное местечко где-то в середине дорожки. Дождитесь, когда гейзер сработает, затем бегите к этому безопасному месту, а когда начнется очередное извержение гейзера, отсидитесь в этом безопасном месте, а затем бегите в верхнюю часть дорожки. Продвигайтесь вверх направо, возьмите яйцо возле ограды, затем пройдите наверх, сверните налево, пристрелите парочку компи, за ними найдете еще одно яйцо. Вернитесь к самому началу уровня и используйте уже известное вам безопасное место, чтобы пробраться мимо гейзера. На этот раз свер-

ните направо. Пристрелите раптора и много-много сильных компи, которые встретятся вам по пути к следующему пещерному комплексу. Поднимитесь по лестнице к правой стороне пещеры, пристрелите компи, отыщите три яйца и основные патроны, а затем спускайтесь обратно вниз. Не выходите из пещерного комплекса. Сверните налево, подойдите к еще одному лестничному пролету, по пути отыскав еще одно яйцо. Поднимитесь по лестнице, возьмите еще пару яиц и бронебойные патроны. Вернитесь в самое начало этого пещерного комплекса, пройдите вверх к правой стороне ограды, найдете над этой оградой очередное яйцо. Продолжайте подниматься вверх мимо четырех высохших деревьев, пристрелите раптора, возьмите пару яиц, спуститесь немного вниз, прикончите спиттера и пройдите направо, пока не увидите здание. Поднимитесь по лестнице, возьмите яйцо, спуститесь по следующему лестничному пролету. Пристрелите компи, возьмите еще пару яиц, карту доступа и ящик. В нем найдете Health Boost. Спускайтесь по лестнице и войдите в здание.

Уровень 4.2. Control Room.

Это очень простой уровень и, вообще говоря, схема не требуется, но она такая простенькая.



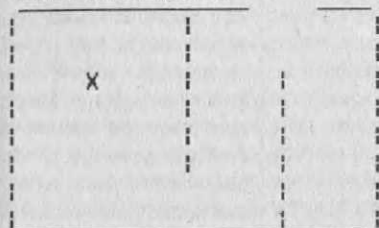
Прикончите спиттера в первой комнате, возьмите позади него бомбу, перейдите во вторую комнату, пристрелите парочку компи и возьмите две бомбы в противоположных концах комнаты. Вернитесь в комнату 1 и покиньте контрольную комнату (Control Room).

Уровень 4.3. Volcano.

Возвращайтесь во второй пещерный комплекс, войдите в пещеру. Останавливайтесь только для того, чтобы уничтожить особенно опасных динозавров, таких, как раптор.

Уровень 4.4. Caves.

Схема совсем простая.



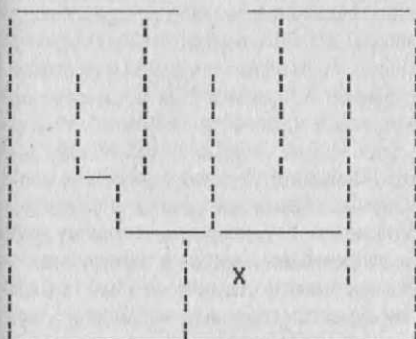
Прикончите всех компи как можно быстрее, прежде чем они смогут приблизиться и нанести вам повреждения. Хватайте средние боеприпасы, отыщите 4 яйца, убедитесь, что здесь больше делать нечего, подойдите к точке, обозначенной буквой X, и заложите бомбу. Теперь у вас есть 10 секунд для того, чтобы удрать отсюда и не пострадать от взрыва. Задача довольно простая.

Уровень 4.5. Volcano.

Логично было бы отправиться в соседнюю пещеру, поскольку она ближе, но мы рекомендуем вам вначале посетить верхнюю пещеру первого комплекса. Реально это облегчит вашу задачу, так что отправляйтесь туда.

Уровень 4.6. Caves 2.

Как только войдете, прибежите четырех



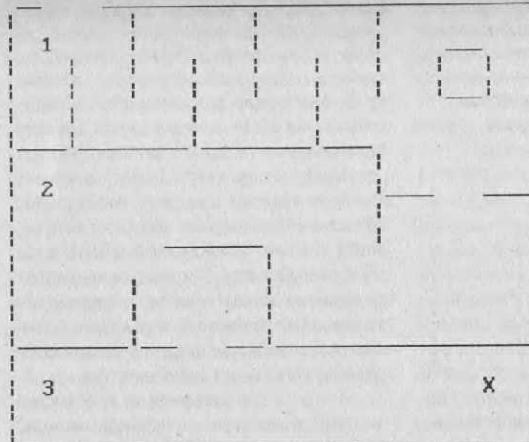
компи, сверните налево, возьмите яйцо и продвигайтесь дальше налево. Затем спускайтесь вниз, убейте раптора, отыщите еще три яйца и бронебойные патроны, вернитесь ко входу в пещеру, сверните направо, найдите яйцо, пройдите направо, спуститесь вниз, пристрелите еще одного раптора (ящик не трогайте), продолжайте спуск, прикончите еще парочку компи и раптора, возьмите боеприпасы Three-ball Bola Ammo и заложите бомбу в точку, обозначенной буквой X. Теперь у вас уже есть 20 секунд, чтобы удрать до момента взрыва. Так что не обращайте внимания на врагов, не связывайтесь с ними, не тратьте времени за исключением тех случаев, когда они представляют угрозу.

Уровень 4.7. Volcano.

Спускайтесь вниз из верхней зоны пещерного комплекса и войдите в пещеру в самом низу.

Уровень 4.8. Caves 3.

Возьмите яйцо у самого входа, пристрелите компи, пройдите направо, убейте еще нескольких мелких динозавров, найдите два яйца и приготовьтесь, вас сразу атакуют два раптора. Убейте их бронебойными патронами, соберите три яйца, не забудьте захватить основные патроны Basic Ammo, пройдите в комнату 2, пристрелите раптора и несколько компи, возьмите яйцо, сверните налево, убейте еще одного раптора, возьмите пару яиц, но ящик не трогайте. Когда подойдете к комнате 3, не входите в нее. Из-за двери пристрелите раптора, как это уже делали не раз, затем войдите, уничтожьте нескольких компи, сверните налево, возьмите бронебойные патроны и ящик (в нем Health Boost), сверните направо, отыщите три яйца, переключитесь на бронебойные патроны или Three-ball Bola Ammo, заложите бомбу в точку X и драпайте что есть мочи. На этот раз у вас 30 секунд до взрыва, так что бегите, с динозаврами не связывайтесь, если только они не встанут у вас на пути. В этом случае пристрелите их своими мощными боеприпасами. Возможно потеря-



возле моста не трогайте. Перейдите через мост справа, пристрелите трех компи и возьмите яйца и основные патроны, поднимайтесь вверх направо к следующему мосту, перейдите через него, перебейте компи и пару рапторов на мосту, а когда спуститесь с моста, возьмите яйцо, пристрелите еще одного компи и спускайтесь к следующему мосту. Перейдя через него, убейте компи, перейдите еще через один мост слева и, когда окажетесь на другой стороне, разберитесь в двумя компи и парочкой сплитте-

те изрядное количество здоровья, но, тем не менее, удрать должны.

Уровень 4.9. Volcano.

Когда бомба взорвется, уровень закончен.

— Уровень 5.

Главное гнездо рапторов уничтожено.

Однако, радиостанция в контрольной комнате была уничтожена рапторами, и ваш единственный шанс добраться до доков и использовать радиостанцию, находящуюся на борту корабля.

Уровень 5.1. Docks.

Пройдите налево, возьмите яйцо, перейдите через мост. Постарайтесь бежать как можно быстрее, чтобы увернуться от Ickts (Айкис). Они не могут причинить вам вреда, если будете быстро бежать. Перескочите через электрические решетки, иначе погибнете, как на электрическом стуле; возьмите основные боеприпасы по пути через мост, а когда окажетесь на другой стороне, захватите яйцо, сверните налево, убейте одного раптора, парочку сплиттеров и двух компи, возьмите яйцо чуть выше (достать его довольно трудно). Затем спуститесь вниз, возьмите еще пару яиц, убейте компи, возьмите ящик возле дерева, в нем energy boost, а вот ящик

ров. Дело не очень простое, действовать нужно быстро и решительно. Возьмите два яйца, карту доступа, ящик не трогайте, сверните налево, перейдите через очередной мост, прикончите по пути парочку компи, и этот уровень будет завершен.

Уровень 5.2. Triceratops Stampede 2.

Так же, как и в прошлый раз, справитесь без труда, но на этот раз вам не надо защищать Тима, хотя стадо трицератопсов мчится куда быстрее. Используйте ту же самую тактику и обязательно одержите победу.

Уровень 5.3. Frigate.

Продвигайтесь налево, возьмите яйцо, затем поднимайтесь наверх, пристрелите раптора, возьмите еще одно яйцо, сверните направо, прикончите пару компи и раптора и продвигайтесь дальше, пока не обнаружите яйцо и ящик Health Boost. Вернитесь к началу этого уровня, но на этот раз сверните направо. Возьмите яйцо, убейте парочку компи, затем отыщите еще одно яйцо, поднимитесь вверх по ближайшему лестничному пролету, пристрелите раптора и парочку компи, сверните налево, отыщите пару яиц, вернитесь обратно к лестнице, поднимитесь на-

верх, сверните налево, отыщите еще пару яиц и снова вернитесь к начальной точке уровня. Вскрабайтесь по лестнице слева, пристрелите всех компи, которых только увидите. Если как следует обыщите эту зону, то найдете яйцо, средние боеприпасы, а также ящик, в котором усилитель здоровья, не говоря уже о специальных боеприпасах Three Ball Bola Ammo. Поднимитесь по следующему лестничному пролету, сверните налево, возьмите пару яиц, попутно прикончив нескольких компи; снова поднимайтесь наверх, отыщите еще два яйца и карту доступа. Вернитесь к началу уровня, сверните направо, попытайтесь войти в двери и, в конце концов, обнаружите ту дверь, которая ведет в машинный зал (Engine Room).

Уровень 5.4. Engine Room.

Убейте или перепрыгните через первого компи, спускайтесь вниз. Здесь как бы "плавает" электричество. Перескочить через него нельзя и уничтожить тоже. Присмотритесь к его движению и тогда сможете спокойно пробраться дальше. Правда, при этом придется положиться на ваше умение и удачу. Так или иначе, спускайтесь вниз, прыгая через решетки и собирая яйца. Когда найдете средние боеприпасы, сверните направо, отыщите еще несколько яиц, затем спускайтесь вниз, по пути возьмите ящик и в нем Health Boost, а затем поднимайтесь наверх. Отыщите яйцо, вернитесь чуть назад по своим следам, сверните направо, найдите еще одно яйцо, поднимитесь наверх, найдете еще пару яиц, а затем спускайтесь вниз, прикончите двух компи, отыщите еще два яйца и карту доступа.

Уровень 5.5. Frigate.

Пройдите налево, взберитесь по лестнице и войдите в дверь справа.

Уровень 5.6. Engine Room 2.

Убейте ближайшего компи, пройдите направо, возьмите яйцо, спуститесь вниз по коридорам, убивая по пути компи. Не забудьте собрать 3 яичка, продолжайте двигаться вниз, отыщите еще одно яйцо, сверните на-

лево, затем поднимайтесь наверх, быстренько перебежите вправо, хватайте яйцо и увернитесь от электричества. Затем возвращайтесь обратно вниз, сверните налево, доберитесь до еще одного яйца, возьмите его, прикончите компи, сверните налево, а затем поднимайтесь наверх, отыщите два яйца и двигайтесь дальше, а когда окажетесь наверху, то возьмите еще одно яйцо, карту доступа, сверните направо и покиньте эту зону.

Уровень 5.7. Frigate.

Спуститесь по лестнице, сверните направо, войдите в первую же дверь и таким образом закончите уровень, а затем посмотрите видеосцену. Отлично сработано. Ваше сообщение послано, и вам спешат на помощь.

Вертолет уже взмыл в небо, пройдите к вертолетной площадке, по пути найдете кое-что интересное, так будет безопаснее. И запомните — здесь чрезвычайно много динозавров. Будьте осторожны.

— Уровень 6.

Уровень очень длинный и чрезвычайно сложный. Пожалуй, лучшая подсказка: уничтожайте как можно больше динозавров и пытайтесь заработать дополнительные жизни. Кроме того, берите свои самые мощные боеприпасы. Вам скоро предстоит схватка с очень опасным боссом.

Уровень 6.1. Plains 2.

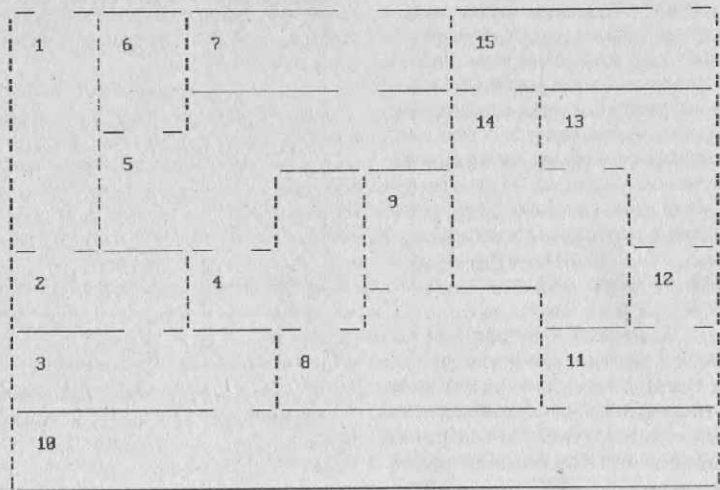
В начале уровня не горячитесь, перебейте всех динозавров, которых только увидите. На этом уровне невероятное количество компи и сплиттеров, которые даже если их убивают, такое впечатление, что оживают, и на этом же самом месте, не говоря уже о том, что вам-то надо убить каждого динозавра. Итак, как только перебьете всех компи, возьмите средние боеприпасы справа, спускайтесь вниз, отыщите яйцо, а затем пройдите вправо, где найдете еще одно яйцо под деревом. Продвигайтесь дальше в этом направлении, возьмите ящик возле здания (там Health Boost), вернитесь к началу уровня, сверните направо, отыщите яйцо и продвигайтесь дальше напра-

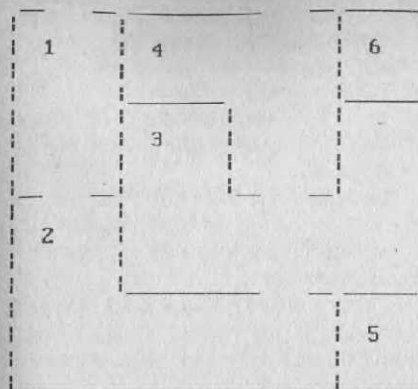
во, пока не подойдете к краю здания. Возьмите яйцо наверху, затем спускайтесь вниз, найдите еще пару яиц, осмотрите эту зону, отыщите боеприпасы Three Ball Bola Ammo, остерегайтесь сплиттера, который может атаковать слева. Затем возвращайтесь наверх, пройдите через кусты, отыщите яйцо, пройдите чуть дальше вверх, сверните направо, найдите еще одно яйцо и карту доступа. Затем придется пройти довольно длинное расстояние налево, и когда вы окажетесь чуть выше здания приблизительно в начале уровня, найдете два яйца. Больше яиц вам в настоящий момент собрать не удастся. Кстати, возможно вы увидите несколько яиц на крышах зданий в нижней правой зоне, но пока туда добраться нельзя. Так что возвращайтесь к месту старта, спускайтесь вниз и, когда окажетесь возле кустов в самой нижней части этой зоны, пройдите через кусты и, в конце концов, в самом низу найдете яйцо. Перебейте всех динозавров, находящихся поблизости, и войдите в транспортный центр.

Уровень 6.2. Transport Centre.

Это самый большой уровень в игре, и надеемся, что схема поможет вам разобраться.

Как только войдете в здание, убейте всех компи прямо перед собой, пройдите в комнату 2, пристрелите сплиттера, встаньте возле двери и прикончите раптора в комнате 3. Затем войдите в нее, возьмите два яйца, сверните направо, отыщите боеприпасы Three Ball Bola Ammo и еще одно яйцо, перейдите в четвертую комнату, перебейте компи, возьмите яйцо, а также ящик, в котором Health Boost. Теперь пройдите в комнату N5, пробегите мимо сплиттера в комнату N6, а затем возьмите яйцо и бронебойные патроны и возвращайтесь в 5-ую комнату. Прикончите сплиттера, возьмите яйцо в дальней правой части комнаты, поднимитесь в комнату N7, перебейте всех динозавров, возьмите яйцо, быстро возвращайтесь в комнату 4 (уворачивайтесь от атак динозавара), а отсюда перебегите в комнату N8, перебейте компи, пристрелите раптора, отыщите в комнате два яйца и ящик (Health Boost), поднимитесь в комнату N9, возьмите яйцо, вернитесь в третью комнату, спуститесь в комнату N10, встаньте возле двери, пристрелите раптора, зайдите в комнату, возьмите яйцо, пройдите направо к комнате 11. По пути найдете еще





пару яиц, а когда войдете в эту комнату, возьмите еще одно яйцо, а затем пройдите чуть дальше вверх в комнату N12, где найдете еще одно яйцо. Поднимайтесь в комнату N13, прибейте нескольких компи, отыщите пару яиц, перейдите в 14-ю комнату, возьмите еще пару яиц в нижней части этой комнаты, а затем поднимайтесь вверх в комнату N15. Убейте здесь сплиттера, найдите последнее яйцо, получите карту доступа, выйдите из транспортного центра через дверь прямо над вами, и уровень закончен.

Уровень 6.3. Rooftops.

Пройдите чуть вправо возьмите яйцо, затем вернитесь налево, возьмите еще одно яйцо и карту доступа, пройдите в дверь, но только не в ту, в которую только что вошли.

Уровень 6.4. Transport Centre

Если вам не нужны очки, не обращайте внимания на динозавров, уворачивайтесь, ускользнуть у них достаточно легко. В первой комнате возьмите яйцо прямо перед собой, перейдите во вторую комнату, возьмите еще пару яиц: одно в нижнем левом углу, а другое в правом. Когда перейдете в комнату N3, пройдите в верхний левый угол этой комнаты, там найдете яйцо и средние боеприпасы, поднимитесь в комнату 4, найдете там пару

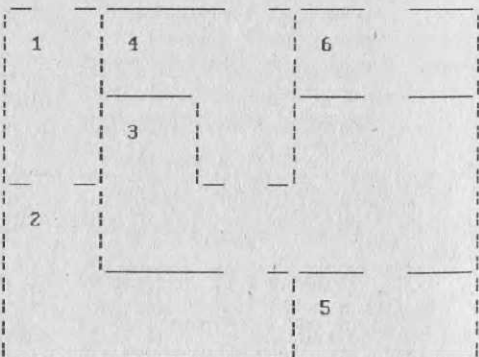
яиц в противоположных углах комнаты, затем вернитесь в комнату 3, пройдите до конца направо. Отыщите яйца в верхнем правом и нижнем правом углах комнаты, спуститесь в 5-ю комнату, обследуйте ее, перебейте динозавров, возьмите яйцо и ящик (Health Boost), поднимитесь наверх, пройдите через третью комнату в комнату N6, возьмите яйцо, карту доступа и ящик, к нему дополнительная жизнь. Теперь выйдите из здания через дверь прямо над собой.

Уровень 6.5. Rooftops 2.

Прикончите компи и ралтора, затем пройдите налево, отыщите яйцо, поднимитесь наверх, отыщите еще одно яйцо и карту доступа. Спуститесь вниз, пройдите мимо двери и пройдите в нижнюю часть этой зоны. Сверните налево, отыщите два яйца, затем возвращайтесь направо, найдете еще одно яйцо, вернитесь к двери и войдите в транспортный центр.

Уровень 6.6. Transport Centre 2.

Бегите из комнаты 6 в комнату 1, убивая динозавров по пути только в том случае, если вам нужны очки.



Уровень 6.7. Rooftops.

Пройдите чуть-чуть налево и выйдите в дверь.

Уровень 6.8. Transport Centre (см. схему уровня 6.2)

Из комнаты N15 отправляйтесь в комнату N7 и покиньте здание, выйдя в дверь, находящуюся в этой комнате. И как обычно, удирайте от динозавров, не связывайтесь.

Уровень 6.9. Rooftops 3.

Убейте компи прямо рядом с собой, отыщите яйцо, лежащее прямо на виду, и карту доступа, а затем возвращайтесь в транспортный центр, выйдя через дверь слева.

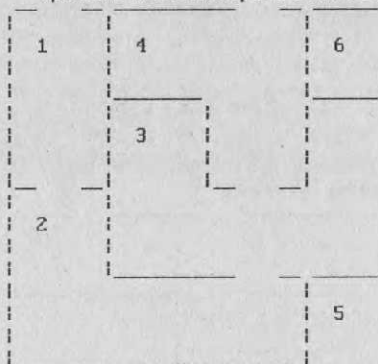
Уровень 6.10. Transport Centre (см. схему уровня 6.2)

Возвращайтесь обратно в комнату 15, выйдите на крышу. На самом деле, сказать значительно больше, чем сделать, но вы то справитесь, иначе бы сюда не добрались.

Уровень 6.11. Rooftops.

Пройдите направо и выйдете в дверь.

Уровень 6.12. Transport Centre 2.



Из комнаты 1 перейдите в комнату 4, пройдите в дверь и попадете на следующий уровень.

Уровень 6.13. Rooftops 4.

Возьмите яйцо чуть ниже, чтобы закончить эти уровни (Rooftops / Plains), не забудьте взять карту доступа и сможете попасть в совершенно новую территорию. Здесь придется очень долго погулять. Итак, начните свое путешествие с того, что войди-

те в дверь, ведущую на следующий уровень.

Уровень 6.14. Transport Centre 2:

Из комнаты 4 перейдите в комнату 1, а затем покиньте эту комнату.

Уровень 6.15. Rooftops.

Пройдите налево, ну далее вы сами знаете что делать.

Уровень 6.16. Transport Centre (см. схему уровня 6.2).

Пройдите из комнаты 15 в комнату 1 и покиньте уровень.

Уровень 6.17. Plains 2.

Поднимайтесь вверх, пройдите через кусты, и когда достигнете загона Raptor Pen 2, войдите в него.

Уровень 6.18. Raptor Pen 2.

Это финальный уровень и он чрезвычайно сложный. После того, как перебьете целую орду динозавров, возьмите основные боеприпасы, пройдите направо, уничтожайте всех ди-

нозавров, которых только встретите; осматривайте буквально каждый кустик в поисках яиц и карт доступа. Ящички никакие не трогать, в них одни только гадости, а затем, когда справитесь со всеми опасностями, выйдите в дверь в правой части этой зоны.

Предупреждение. Тим и Лекс оказались в опасности. Им угрожает смерть от ужасного тиранозавра, так что нужно расправиться с этим чудовищным

монстром и освободить детей, желаем удачи.

Уровень 6.19. T-Rex Attack 2!

Итак, вам нужно победить этого гигантского монстра, у которого на этот раз в два раза больше уровень энергии, и одновременно защитить Тима и Лекса. Используйте боеприпасы Three Ball Bola все время. Это самое лучшее оружие против этого чудовища, и используйте уже известные вам стратегии в последний раз.

Иначе шансов у вас никаких не будет.

Уровень 6.20. Rooftops 5.

Однако игра не закончилась, есть еще один уровень. К счастью, он самый легкий в игре. Просто отправляйтесь направо, войдите на вертолетную площадку, и на этом игра закончена.

— Финальное послание.

Великолепно. Итак, вам удалось ускользнуть из парка юрского периода. Вы одержали полную победу и добились успеха там, где другие стали просто обедом для кровожадных динозавров. Однако, учтите, что кое-каким динозаврам удалось выжить. Да и яйца вы не все собрали. Так что еще неизвестно, вернется ли обратно времена юрского периода.

KARNOV

*** Выбор уровня.**

Нажмите и удерживайте **RIGHT + A + B + Select** на джойстике 1, затем нажмите **A** на джойстике 2 один раз на каждом уровне, чтобы перескочить с него далее. Наконец нажмите **Start** на джойстике 1, чтобы начать игровое действие.

Обратите внимание! Это может быть выполнено до 9 уровня.

*** Суицид.**

Во время игры нажмите **A + B** на джойстике 2.

*** Продолжить игру.**

Нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **Start**, когда "Jesus" перестанет говорить на экране окончания игры (game over).

Обратите внимание! Этот прием можно выполнить только три раза.

KART FIGHTER

*** Дополнительные очки.**

В дополнение к 200 очкам получаемым за обычную атаку, удар со специальной атакой награждается 300 очками и по 50 очков вы получаете за каждую секунду оставшуюся на таймере в конце круга.

KICKMASTER

*** Пароли уровней.**

- 2 F[♦]?LGZQFKT4G
- 3 SJ?S8P[♦][♦][♦]K3L
- 4 BW6Q5K[♦]j2n9[♦]
- 5 VW6S9KFK3T[♦][♦]
- 6 3QD[♦]8Q6W6JD?
- 7 Q8GW[♦]9WWM8G[♦]F
- 8 [♦]8GWG99N9[♦][♦]F

Quest 2 2[♥]LDZ2DKQZGD

KIP KOOL = PQ5R6F 309GFC

*** Дополнительные жизни.**

Чтобы добыть дополнительные жизни, прыгните через первый пруд в первой части уровня 1-3 и атакуйте столб. Удерживайте кнопку **LEFT**, когда этот шест спружинит и подбросит вашего персонажа вверх. При этом сможете снова приземлиться на шесте.

Каждый раз, когда ваш персонаж будет взлетать вверх, получите дополнительную жизнь. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не наберете 10 дополнительных жизней; отыщите следующий пруд и повторите этот трюк.

Обратите внимание, что если попытаетесь набрать больше 255 жизней, то они все пропадут. На счетчике появится ноль.

KIWI KRAZE

*** Перескочить уровень.**

Игнорируйте птицу в конце уровня 1. Вместо этого выстрелите в потолок, чтобы открыть точку прохода дальше по игре.

KRUSTY'S FUN HOUSE

*** Ловушки для крыс.**

В любой комнате, где у Красти есть, по крайней мере, два подвижных блока, можете запросто подловить крыс в ловушку. Для этого достаточно установить первый блок возле стены и дождаться, когда крыса останется между стеной и этим блоком. Одновременно вы должны стоять на первом блоке, держа второй блок в руке. Отпустите его в этот момент, и крыса окажется в западне. На самом деле, вы их просто раздавите, особенно если расстояние между стеной и блоком как раз точно в

ширину блока. Тогда все крысы будут спрес-сованы и превратятся в одну крысу. Особенно этот прием полезен в тех местах, где Красти нужно построить специально для крыс лестницы, чтобы они могли попасть в ловушки.

*** Пароли уровней.**

- 1 HI_KIDS 2 HERSHEL
3 SLUGFEST 4 BOUVIER_ 5 MENDOZA_
"_" - означает пробел.

LAST NINJA, THE

*** Финальная битва.**

Введите цифровую комбинацию, которую узнаете из компьютера чуть раньше по ходу игры, затем зажгите все свечи и тут же как можно быстрее прикончите противника в центре экрана прежде, чем он успеет их потушить. Обычно это: 550446503776HC6.

*** 15 жизней.**

Введите комбинацию НННННННННННННН.

*** Пароли уровней.**

- 2 611111612314901
3 C444444F5041DG4
4 7000008036058C0
5 HCDCD8081086048
6 BG9G9F5FCFD950F

LIFE FORCE

*** 30 жизней и 4 продолжения.**

На титульном экране нажмите UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start.

*** Занять жизнь.**

Начните игру в режиме двух игроков, затем нажмите A + B, чтобы взять жизнь от другого игрока.

LION KING, THE

*** Секреты.**

❖ Чтобы иметь возможность выбирать уровень, удерживайте кнопки A + B на экране опций.

❖ Чтобы приобрести непобедимость на уровне 1 (The Pridelands), позвольте ящерицам или дикобразам провести три точных атаки, и тогда реально вы можете пропустить лишь еще одну атаку. Нажмите в этот момент

кнопку DOWN, чтобы вытолкнуть нырок и увернуться от следующей атаки, а затем позвольте любому врагу еще два раза успешно атаковать. На экране появится счетчик жизни, но при этом сколько бы вас ни атаквали, он никогда не опустится ниже нуля. Причем этот трюк можно выполнять на любой стадии, за исключением второй.

LITTLE MERMAID, THE

*** Дополнительные предметы.**

Поместите рыбу в пузырь, затем бросьте его в одну из "пазов" поднимающих или опускающих часть экрана, чтобы собрать большие сердца, маленькие сердца, вилки или трубки.

LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER

*** Выбор уровня.**

На титульном экране нажмите UP, Select, LEFT, RIGHT, A(x2), B. Подсветите курсором опцию "Dream Select" и нажмите A столько раз, сколько соответствует номеру уровня, на котором вы хотите оказаться.

*** Неограниченные предметы.**

Успешно завершите игру два раза подряд. Неограниченные предметы будут доступны во время третьего прохождения игры.

LITTLE NINJA BROTHERS

*** Тест звука.**

Введите пароль SOUND.

*** Просмотреть финал.**

Введите пароль END.

*** Пароли.**

Town of Chatzy QN27-H5 T77X74D
F3673X+ Z323[■]565CHQ-

Level 34 44[⊗]GXX[⊗] [▲]KX542L
FCB+JWR[▲] R2GS[▲]N5 Y6W5YH RX

Level 50 [▲]KTPQQHND PPX7[⊗]HP
PB7P[⊗]NK[▲] 7NPNB[▲] ZLPK[▲]B SQQ

Final Boss HP3N66V3R55 V4-NT7V
F543NKF353PCH Z5YCL-66

MACH RIDER

*** Секреты.**

❖ Удерживайте кнопку A, когда нажима-

ете кнопку на D-pad, и сможете быстрее переключать скорость.

❖ Когда гоняетесь по ледовым дорожкам, переключитесь на четвертую передачу и услышите звук проскальзывающей резины. Чтобы не погибнуть, немедленно сбросьте скорость и буквально через секунду этот звук прекратится. Переключитесь на вторую передачу, а затем снова на четвертую и можете спокойно мчаться дальше, не обращая внимания на лед. Кстати, на одиночной трассе номер 5 (solo course 5) лед, по существу, повсюду, и иногда, когда за поворотом следует прямой участок, вы можете не услышать этого звука, так что будьте осторожны.

MAD MAX

* Выбор уровня.

Введите в качестве пароля **HUMU**, чтобы начать на Agea 3 Агела или другом более раннем уровне.

Обратите внимание! Чтобы успешно завершить игру, необходимо начать на уровне Agea 3 Road War или раньше.

* Проскочить Car Adventure.

Введите в качестве пароля **MMAH**.

MAGMAX

* Части робота.

Выстрелите в появляющиеся серые дома, чтобы быть непобедимым и получить части робота.

MARIO BROTHERS

* Секреты.

❖ После того, как игра закончится, и вы потерпите неудачу, перейдите в режим одного игрока и тут же удерживая кнопку **A**, нажмите кнопку **Start**, игра возобновится в последнем из миров, на котором вы играли.

Продолжите игру, пока не окажетесь в мире 3-1. Здесь поднимитесь по лестнице прямо перед флаштоком, и когда две черепахи спустятся вниз по лестнице, прикончите первую, затем подойдите к первому блоку, встаньте как раз рядом с ним, дождитесь,

когда приблизится вторая черепаха, и когда она заберется на первый блок, запрыгните ей на голову. Если сделаете все в точности, то окажетесь на первой черепахе, причем голову она уберет под панцирь. Затем перескочите на край ее панциря и повторите эту процедуру несколько раз, получите дополнительные жизни. Если же этот фокус не получится, вернитесь к яме, свалитесь в нее и попробуйте все заново.

❖ В мире 1-1, когда прыгнете через все трубы и перескочите через канаву, пройдите к тыловой части зеленого холма на заднем плане и прыгните. Появится ящик, а в нем дополнительная жизнь.

❖ В мире 1-2 вы можете добраться до телепортационной зоны warp zone, забравшись в самый "верх" этого уровня. Когда платформы поднимутся вверх, перескочите на верхний ряд блоков, а затем бегите дальше и автоматически свалитесь в телепортационную зону, а оттуда сможете попасть в любой мир, вплоть до четвертого.

❖ В мире 4-2 вы можете также добраться до телепортационной зоны, поднявшись на самый верх уровня, и когда платформы поднимутся вверх, перескочите на самый верхний ряд блоков, а затем бегите, пока не свалитесь в телепортационную зону и сможете попасть в мир 5-1.

MARIO IS MISSING

* Супер пароль.

Введите **RHWQF**, чтобы начать игру со всеми закрытыми дверями и Bowser может драться.

* Пароли некоторых уровней.

5 KFMP91 8 R8MWG

MICKEY MOUSE

* Продолжить игру.

На экране окончания игры нажмите и удерживайте **UP + A + B**.

* Выбор уровня.

Pirate Ship: **UP + Select + A + B + Start**

Castle: **DOWN + Select + A + B + Start**

Ocean: **RIGHT + Select + A + B + Start**
 Woods: **LEFT + Select + A + B + Start**

MICRO MACHINES

* Секреты.

❖ Чтобы всегда выполнить квалификационный норматив, закончите квалификационную гонку, затем удерживайте кнопки **UP + Select + B**, пока экран не сменит цвет, а затем нажмите кнопку **Start**. На экране появится фраза "Qualify - 6 lives". Это подтверждение правильности введения кода. Теперь вы всегда выполните квалификационный норматив.

❖ Выполните прыжок со скоросшивателя и поставьте игру на паузу, пока будете лететь по воздуху. Затем возобновите ее и получите дополнительную жизнь, как только проиграете очередную гонку.

❖ Чтобы запросто победить на трассе Sandy Straights, ездайте задом до первого поворота возле воды, поставьте игру на паузу, и количество кругов на счетчике сразу уменьшится. Когда возобновите игру, останетесь только пересечь финишную прямую и одержать победу.

❖ Чтобы получить турбоускорение на трассе Sahara Straights, мчитесь, пока не окажетесь возле отпечатка ноги на песке. Остановитесь у нижней части этого следа, поставьте игру на паузу, а затем возобновите игру.

❖ Чтобы добиться легкой победы на трассе Handyman's Curve, ездайте прямо в горловину большой бензиновой канистры внизу слева. Поставьте игру на паузу дважды и одержите победу.

❖ Чтобы добиться хорошего сцепления на трассе Potted Passage, следуйте вдоль зеленой трубы, ездайте прямо мимо растений и окажетесь в небольшом помещении. Сделайте здесь паузу, а затем возобновите игру, и у вашей машинки будет замечательное сцепление с дорогой.

MIGHTY FINAL FIGHT

* Секреты.

❖ Начните игру за Naggar, а затем погибнете по собственной инициативе. Продолжите

игру за Cody или Guy и тогда уже в начале будете иметь два дополнительных энергетических сектора на своем индикаторе (energy bar).

❖ Guy выполняет замечательную атаку Fire Kick. Для этого нажмите кнопку **A**, чтобы выполнить прыжок, и, находясь в воздухе, нажмите кнопку "назад", но не слишком быстро, иначе Guy просто развернется. Буквально за мгновение до приземления нажмите кнопки "вперед" + **B**.

MISSION IMPOSSIBLE

Огромный успех Metal Gear Solid, Syphon Filter на PSX, и других, широко открыл двери в мир международного шпионажа, микротехники и длинноногих блондинок (преимущественно с русским акцентом). Шпионские игры, снайперская стрельба, техника скрытого убийства, сломанные шеи беззаботных охранников в стиле Рэмбо и Джеймса Бонда! Сюжет выбран достаточно удачно, тем более, что успех фильма и телевизионного сериала, а также версии на N64 безусловно это подтверждают.

В центре событий Этан Хант (Ethan Hunt), стремящийся всеми силами восстановить свое честное имя, опороченное глубоко законспирированными шпионами, заговорщиками и мерзавцами из правительства.

* Пароли на уровнях.

Код доступа в конце игры, если вы конечно сумеете до него добраться, **MTKN**.

Цифровые коды для открытия дверей:

**1472 6848 4876 9453 3969
7391.**

Кстати, эти коды легко узнать и самому. Если наберете неправильную цифру, то услышите тоненький звук, и когда наберете другую цифру и услышите другой звук, значит эта цифра верная и входит в состав кода.

* Некоторые проблемы.

1. Как уничтожить босса на третьей стадии.

Чтобы одержать победу, кружите вокруг него так, чтобы он провалился сквозь пол. На самом деле, это невероятно сложно, но во всяком случае такую рекомендацию дает

"официальное" прохождение.

2. Как обнаружить "иллюзионное" устройство на стадии 4.

После того, как пройдете по четырем мостам, увидите две стены: одна слева, другая справа. Врежьте как следует кулаком или выстрелите в правую стену. Устройство находится почти у самого края, и чтобы обнаружить его, старайтесь стукнуть в различные участки стены и тогда наверняка его найдете. Врежьте по этому устройству и услышите точно такой же звук, который возникает при включении или выключении выключателя. Вам может показаться, что игра зависла, но на самом деле это не так. Просто такой странный эффект происходит, когда вы уничтожаете "иллюзию". Теперь стена станет серого цвета вместо коричневого, и вы увидите в центре левой стены пещеру. Кстати, обратите внимание, что зона вообще заметно изменилась, и все кругом покрыто снегом. Вот теперь войдите в пещеру и продолжайте действовать дальше.

3. Как пробраться мимо рук робота, на стадии 6.

К сожалению, выключатели не предусмотрено. Вы можете выстрелить в них, заложить бомбу у их основания или воспользоваться бумерангом.

Можно, кстати, попытаться проскочить мимо них, но это на самом деле очень сложно, и наверняка получится несколько неудачных попыток, но попробовать все-таки незредно.

4. Как избежать движущейся стены.

Отыскать нужный выключатель.

5. Где найти гибкий диск для доктора О после того, как спасете его.

Получите от доктора код доступа **MTKN**, и он вам подскажет, что нужно сыграть в шахматы с компьютером. На этом диске, судя по всему, и записана игра в шахматы или какая-то специальная программа, или необходимая информация. И компьютер, в результате этого, не уничтожит мир, как это должно случиться по замыслу.

6. Где отыскать компьютер.

Найдете его сразу же, как только победи-

те босса на шестой стадии, миновав зону с руками робота, т.е. по существу в самом конце игры.

7. Как пробраться мимо водного потока в конце первой стадии.

На самом деле, этот поток можно выключить. Месторасположение выключателя указано в прохождении.

— Стадия 1. Moscow.

Пароль: LRNH

Вы оказываетесь на улицах Москвы. Пройдите наверх и узнаете, что выключатель каким-то образом связан с западной. Сверните направо, спуститесь вниз к бару, а оттуда отправляйтесь к аллее. Пройдите направо мимо одного здания, войдите в следующее. Здесь вам сообщат, что необходимо отыскать пропуск, чтобы добраться в sinister 7.

Спускайтесь вниз в следующее здание, здесь узнаете, что у кого-то есть такой пропуск **streetpass**. Поднимитесь наверх, сверните направо, подойдите к следующему зданию, где и получите пропуск. Снова спуститесь вниз, идите налево, пройдите во второе здание и узнаете, что здесь вас могут ожидать неприятности. Поднимайтесь наверх, смотрите налево, вставьте пропуск в устройство доступа, серая дверь откроется, спуститесь по лестнице в подвальное помещение B1. Пройдите направо, рассчитывайте свои движения, иначе подвижная стенка может столкнуть вас прямо в воду. Затем поднимайтесь по лестнице на первый этаж и окажетесь в комнате, где находится бильярдный стол. Здесь поднимитесь наверх и снова выйдете из помещения. Пройдите в комнату и узнаете кое-что насчет выключателя. Сверните налево, войдите в следующее здание, вырубите выключатель, пройдите налево в очередное здание, поднимите иконку здоровья **Health icon** и спускайтесь по аллее. Как только снова окажетесь на улице, пройдите мимо двух зданий, отыщите крышку люка, ведущую в канализацию; взорвите ее и обнаружите секретный проход.

Пройдите влево, осмотритесь, отыщите выключатель, пройдите направо, возьмите чемоданчик и идите дальше мимо выхода. Продолжайте двигаться направо, пока не подойдете к серой двери. Используйте пропуск, чтобы открыть эту дверь; спуститесь вниз, сверните налево и узнаете, что необходимо отключить робота, чтобы добраться до босса. Спускайтесь по лестнице в подвальное помещение В2, продолжайте двигаться дальше вниз по очередной лестнице и, когда окажетесь в подвальном помещении В3, пройдите в верхний правый угол и найдете еще одну лестницу. Она ведет в подвальное помещение В4. Оказавшись в следующей комнате, пройдите в дверь, затем спуститесь вниз, отключите выключатель, а затем поднимайтесь в подвальное помещение В3. Снова спуститесь вниз, пройдите налево, сбегите по синим ступенькам и продолжайте следовать по такому маршруту: вниз, вниз, направо, вверх, направо, вверх, направо и вырубите выключатель. Покиньте комнату идите: налево, налево, вниз, налево, вниз, направо, направо, направо, возьмите иконку здоровья, а затем: вверх, налево, вверх, вверх, налево, вверх, воспользуйтесь лестницей, ведущей в подвальный этаж В3, а затем пройдите налево и снова спуститесь на этаж В4, далее направо, вниз, налево, вниз, вниз, вниз и окажетесь в комнате с силовой решеткой. Поверните выключатель, чтобы вырубить ток, подведенный к этой решетке; затем отправляйтесь направо, направо, направо, вверх, вверх, вверх, налево, вверх и по лестнице в подвальный этаж В3, затем по следующей лестнице поднимитесь на этаж В2 и продолжайте двигаться дальше вверх, пока не увидите синие ступеньки. Поднимайтесь в подвальное помещение В1, сверните направо, уничтожьте силовой генератор, и парень у стола сообщит вам, что нужно еще выключить "водный" выключатель, а потому спускайтесь в помещение В2, сверните направо, затем вниз, далее налево и снова вниз. Пройдите мимо рук и увидите, как какой-то парнишка провалится сквозь пол. Теперь вы готовы улететь в Венецию.

— Стадия 2. Venice.

Пароль HMPR.

Итак, вы летите в Венецию, где вам предстоит погонять на моторном катере. Цель: расстрелять другие катера и увернуться от прелестей.

— Стадия 3. Syrinx Temple.

Пароль KMWV.

Когда попадете на базу в Венеции, пройдите влево, затем поднимитесь наверх и окажетесь в комнате с двумя роботами. Уничтожьте желтый генератор, а затем возвращайтесь обратно вниз и пробирайтесь в верхний правый угол, где увидите синюю лестницу и, когда попадете в следующую комнату, пройдите в дверь справа и встретите парня, который подскажет, что нужно уничтожить статую, и таким образом обнаружите лестницу. Возвращайтесь обратно на первый уровень, пройдите в первую дверь справа, уничтожьте последнюю статую в нижнем правом углу и в результате обнаружите секретную комнату, ведущую в подвал.

Спустившись в подвал, пройдите в дверь в нижнем правом углу и узнаете, что нужно отыскать выключатели (в зонах с первой по шестую), причем выключатели находятся в третьей зоне. Пройдите до конца налево, затем в верхний правый угол и встретите еще одного парня, который подскажет, что у кро-то есть уличный пропуск streetpass, так что спускайтесь вниз, сверните направо, спуститесь по лестнице, ведущей в помещение В2; сверните направо, войдите в верхнюю правую дверь и получите пропуск. Теперь спускайтесь по лестнице в подвальное помещение В3, зайдите в дверь в нижнем правом углу, вырубите выключатель и продвигайтесь влево. Пройдите в дверь, расстреляйте розовый генератор, а затем поднимайтесь на второй этаж. Используйте пропуск, чтобы пройти сквозь серую дверь, и поднимайтесь на третий этаж. Затем по лестнице на четвертый этаж и встретите босса. Чтобы справиться с ним побыстрее, покружите вокруг него до тех пор, пока он не провалится сквозь пол.

— Стадия 4. *Switzerland.**Пароль XDGJ.*

Когда пройдете через мост, поднимайтесь вверх, сверните налево и пройдите на первый этаж. Прикончите парочку охранников, спускайтесь вниз, сверните направо и узнаете, что нужно уничтожить "иллюзионное" устройство, в противном случае путь дальше будет закрыт. При этом вам придется разбить скальную стенку. Поднимайтесь наверх и окажетесь снаружи. Снова поднимитесь наверх, перейдите через первый обрушивающийся мост, поднимитесь вверх, перейдите через второй мост, а затем еще через два моста. Двигайтесь направо, расстреляйте стену и сможете попасть в секретную пещеру. Теперь вы оказываетесь в зоне, где мосты покрыты толстым слоем снега. Продвигайтесь на север, и когда свалитесь с моста, окажетесь в самом начале уровня, на котором и находятся эти заснеженные мосты. Пройдите налево через секретную стену, сверните еще раз налево, затем поднимайтесь наверх, снова направо, заложите бомбу у синей стены возле серой лестницы и спускайтесь в подвальное помещение B2. Увернитесь от робота, расстреляйте розовый генератор, чтобы вырубить свет, а затем поднимайтесь в подвальное помещение B1. Продвигайтесь наверх в направлении верхнего левого угла и в следующей комнате заложите еще одну бомбу в верхнем левом углу. Пройдите налево, затем вверх по серой лестнице, окажетесь на первом этаже, а затем спускайтесь вниз, пройдите вправо, войдите в пещеру, а затем вбегите в помещение B1. Используйте пропуск, чтобы пройти в серую дверь; спускайтесь вниз, не забудьте взять иконку здоровья, а затем спускайтесь вверх направо, и еще раз вверх. После этого сверните налево, далее вниз, пройдите в дверь, поднимайтесь по лестнице на первый этаж, а затем спускайтесь вниз и пройдите направо до самого конца. Снова наверх, заложите бомбу на сером квадрате. Когда она

взорвется, обнаружится лестница, ведущая в подвальное помещение B1.

Вырубите выключатель, спускайтесь вниз, поговорите с парнем и узнаете про еще два выключателя в четвертой зоне. Спускайтесь вниз, возьмите иконку здоровья, а затем поднимайтесь на первый этаж. Снова спуститесь вниз, сверните налево и, когда доберетесь до пещеры, поднимитесь вверх, сверните налево, отыщите иконку здоровья, пройдите направо мимо одного здания, войдите в следующее, уничтожьте розовый генератор парня, который расскажет, где найти уличный пропуск. Покиньте это здание, сверните направо, поднимайтесь вверх, пройдите в следующее здание, уничтожьте генератор и поговорите с парнем, который как раз и даст вам этот пропуск. Далее налево, вниз, еще раз налево и войдите в здание с зеленой лестницей. Поднимайтесь вверх на второй этаж, а далее на третий. Возьмите иконку здоровья, вернитесь на первый этаж, пройдите в ту комнату, где получили от парня пропуск; поднимитесь наверх и, когда выйдете наружу, сверните налево и войдите в первое здание. Спускайтесь вниз, вырубите выключатель, затем пройдите наверх через дверь, поднимитесь по лестнице на второй этаж, прикончите мерзавца, захватившего заложника; освободите заложника, войдите в следующую комнату, уничтожьте еще один генератор и обнаружите доктора О.

— Стадия 5. *The Swiss Alps.**Пароль TVJL.*

На этом уровне вы мчитесь по склону на лыжах. Уворачивайтесь от препятствий и от огня, ведущегося с вертолета. Стадия очень короткая, но энергичная, действовать нужно быстро и решительно.

— Стадия 6. *The Island.**Пароль QBYZ.*

Второй выключатель на этом уровне вырубает конвейерные ленты. Обязательно отключите любые выключатели, которые только найдете на этом уровне. Пропуск находится в первой

комнате, там же, где конвейерные ленты. Войдите в комнату справа от этого помещения, возьмите пропуск и в комнате с ямами увидите пространство возле верхней стены. Пройдите осторожно мимо них, найдете здесь два выключателя перед тем, как увидите "руки" робота. Чтобы уничтожить эти "руки", заложите бомбы в их основание, продвигайтесь дальше налево и, когда окажетесь в тупике, выстрелите в стену, обнаружите серетный проход. Пройдя до середины этого уровня, увидите огромный электрический генератор. Возле него надо будет отключить два выключателя. Один находится в комнате слева, а другой в комнате справа. Когда будете сражаться с боссом, выстрелите в него, а затем прыгните в яму. Далее вам для успешного завершения уровня нужно будет пройти второй раз от того места, где находились выключатели. Снова вырубите их и возвращайтесь в комнату, где сражались с боссом. Босса, естественно, не будет, да и ямы тоже. Пройдите в следующий холл и далее пройдите к компьютеру, сыграйте в шахматы, и когда одержите победу, игра и завершится.

MORTAL ARMS

* Пароли уровней.

3 - 696017
4 - 040471
5 - 282095
7 - 081620

MS. PAC-MAN

* Переустановка из игры.

Нажмите **A + B + Select + Start** во время игры, чтобы вернуться в игровое меню. Нажмите **A + B + Select + Start** снова, чтобы вернуться на титульный экран.

NARC

* Продолжить игру.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select + Start** и быстро нажмите **UP/ RIGHT**. Начнется обратный отсчет таймера в окне энергии жизни, пока все жизни не будут использованы. Нажмите **Start**, чтобы продолжить

игру на последнем уровне.

* Двойные очки.

На экране таблицы результатов введите **ASS** в качестве инициалов.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE

* Финальная гонка.

Введите свое имя, затем введите пароль **QNW4GQVLQWN.TH**, чтобы начать на Round 16, финальной гонки.

OPERATION WOLF

* Дополнительное оснащение.

Расстреливайте животных (орлов, свиней и т.д.) во время игры, чтобы собрать больше снастки.

* Использовать Zapper.

Просто постреляйте на экране меню.

OVER HORIZON

* Изменить персонажей.

Во время игры нажмите и удерживайте **A + B** и нажмите **Reset**. Титульный экран изменится, что подтвердит правильность ввода кода.

* Тест звука.

На титульном экране нажмите и удерживайте **UP + Start + Select** и нажмите **Reset**.

PAPERBOY 2

* Неделя 3.

Введите пароль 4796

* Использовать маршрут.

Введите пароль 6479

POWER BLADE

* Тест звука.

Нажмите и удерживайте **UP/RIGHT** на джойстике 1 и **A + B + DOWN/LEFT** на джойстике 2. Нажмите **Start** на джойстике 1, пока нажаты указанные кнопки.

* Пароли уровней.

2 B2712209 3 G3784JD2
4 6843D12F 5 IBJ39FK4
6 J23KGBVK 7 77KDI0GJ

* Легко справиться с боссом.

Войдите в комнату босса на уровне 1 или 3. Сразу же взорвите **super bomb** и поставьте

игру на паузу. Возобновите игру через несколько секунд, и бомба уничтожит босса.

*** Некоторые пароли.**

Sector 4, SECTOR 1,2,3 обезврежены -
3D8J66BK

Sector 5: SECTOR 1,2,3,4 обезврежены -
9BG19FK5

Sector 6: SECTOR 1,2,3,4,5, обезврежены -
623GGBVK

Sector 7: SECTOR 1,2,3,4, 5,6 обезврежены
(лучший пароль) - **B67K2258**

PREDATOR

*** Самоубийство.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **B**, если ваш герой пойман.

PRINCE OF PERSIA

*** Пароли уровней.**

2 73232535	3 96479232
4 53049212	5 51144526
6 18736748	7 42085223
8 98564243	9 51139315
10 53246739	11 32015527
12 44153123	13 96635134
14 75423134	End 89012414

PRO SPORTS HOCKEY

*** Пароли.**

Игра 2, New York Rangers vs. Quebec
C80R6X VRDZ96 8JW8D1 L8NRG5

Игра 3, New York Rangers vs. Boston
C4056X VMDZ93 8JWCX1 J9JXNB

Игра 4, New York Rangers vs. Washington
CD051Z BMDZ93 9STCX1 K9858W

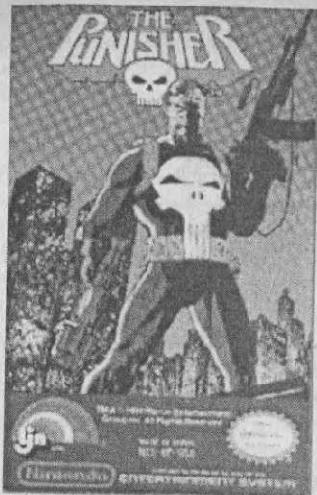
Игра 5, New York Rangers vs. Buffalo
WCFGPB 5JD16K 6LSIFN B664NJ

Игра 6, New York Rangers vs. Pittsburgh
W7FGPB 5JB16N LJ25DT 76JL58

Super Cup vs. Boston **WHFGPB 5JB16X
GM?CF7 06HKPZ**

PUNISHER, THE

Отслужив свой срок во Вьетнаме, Фрэнк Кастле (Frank Castle) вернулся домой, надеясь на мирную жизнь в окружении своей семьи, но счастье было недолгим. Совершенно неожиданно его жена и дети были же-



стоко убиты какой-то уличной бандой, и тогда Кастле стал Пуншером, т.е. мстителем, который взял на себя вопросы разборки с преступниками, и единственное средство вынесения судебного решения, это ствол пистолета. Других вариантов нет, и он один вступает в решительный бой с преступным миром. Главная его задача: защитить невинных и жестоко покарать преступников.

*** 25 зарядов для базуки.**

Когда во время вступления появится плакат "Wanted ...", нажмите **A**, **B(x2)** на джойстике 2, затем **UP(x2)**, **LEFT**, **DOWN** на джойстике 1, и затем нажмите **A** на джойстике 2. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

*** Оружие.**

— **Автомат UZI.** Стадратное оружие, выпускает 5 пуль в секунду и позволяет уничтожать многочисленных преступников, от которых буквально нет прохода на улицах.

— **Винтовка Assault Rifle.** Когда наш герой находит это оружие, преступникам ничего хорошего не светит. Скорострельность 10 выстрелов в секунду, и целесообразно атаковать короткими очередями.

— **Super Gun.** Самое мощное оружие в

игре, уничтожает все, что движется. Скорострельность около 25 выстрелов в секунду. Но единственный способ получить это оружие — закончить стадию с рейтингом убийств 100% (100% Kill rating).

— **Grenads.** Обычные гранаты. Выдернули чеку и швырнул ее во врага. Очень удобно уничтожать преступников, спрятавшихся в укрытии, и если они оказываются в радиусе взрыва, то шансов на спасение у них нет никаких. Очень эффективно против врагов, пытающихся увернуться от ваших атак.

— **Rocket Launcher.** Ракетомет обладает тем же самым эффектом, что и обычные гранаты. Различие только в том, что вы из гранатомета можете прицелиться и выстрелить, а следовательно, он намного точнее, чем бросок гранаты.

* Предметы (иконки).

Как только найдете эти иконки, получите соответствующие предметы.

— **Ammo Clips.** Каждая найденная обойма добавляет 50 патронов к оружию, экипированному в настоящий момент.

— **Health Kits.** Аптечки восстанавливают приблизительно 1/3 вашего здоровья.

— **Daily Bogle.** Ежедневная газета, из которой можно подчерпнуть полезные советы.

— **Bullet Proof Vest.** Пуленепробиваемый жилет, который увеличивает жизненную силу Stamina нашего героя на 1/4.

— **Assault Rifle.** Белая иконка с изображением пистолета. Когда вы находите ее, то получаете какрабин Assault Rifle с 250-ю патронами.

— **Grenades.** Гранаты. Получаете дополнительно 5 гранат (в вашем инвентори).

— **Rocket Launcher.** Хватайте иконку и получите ракетомет с четырьмя ракетами. Ракеты просто дефицитные, используйте их очень продуманно.

— **Punisher Skull loon.** Как только найдете иконку, получите дополнительную жизнь.

* Враги.

Street Thugs. Уличные бандиты. Как

правило, вооружены пистолетами и обязательно останавливаются для того, чтобы открыть огонь. Делают подряд три выстрела.

— **Mafia Wiseguys.** Мафиозники появляются на сцене, как правило, неожиданно и тут же открывают огонь из полуавтоматического пистолета.

— **Snipers.** Снайперы прячутся за окнами и обычно выпускают подряд 4 пули, а значит редко промахиваются.

— **Green Berets.** Зеленые береты, как и положено десантникам, валяются откуда-то сверху, перебегают через экран. Иногда падают на брюхо, выполняют кувырки и при всем при этом стреляют из автоматического оружия до тех пор, пока не поразят вас или сами не погибнут. Обожают выскакивать из-за углов, из дверей, из каких-нибудь укрытий.

— **Gang Leaders.** Лидеры уличных банд обычно вооружены специальным оружием (Chain gun) и даже ракетометом. Когда увидите этих мерзавцев, попытайтесь их уничтожить как можно быстрее, а если не получится, то пиши пропало. У них, кстати, очень мощная "броня".

— **Ninjas.** Нинзя, естественно, очень быстрые, прыгучие, буквально летающие враги. Появляются они непонятно откуда, попасть в них невероятно сложно. Самое главное их оружие — звездочки и ножи.

— **Scuba Men.** Аквалангисты, как обычно, прячутся в воде, но когда хотят открыть огонь по вам, то естественно высовывают голову. Учтите, как только появится голова; как тут же последует очередь.

* Премии по окончании уровней (End Of Level Bonuses).

В конце каждой стадии будет произведен соответствующий расчет вашего баланса в зависимости от достигнутых успехов. В частности, важнейшую роль играет процент уничтоженных вами врагов. Если перебьете 80% врагов, то получите в награду здоровье Bonus Health; 85% — в награду получите бое-

припасы (Bonus Ammo); за 90% — гранаты (bonus grenades), за 95% — дополнительную жизнь (bonus life) и за 100% уже известное вам потрясающее оружие Bonus Supergun.

Так, в частности, если вы перебили 96% врагов на какой-нибудь стадии, то получите в награду, здоровье, боеприпасы, гранаты и дополнительную жизнь, поскольку премии, как вы понимаете, суммируются.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1. Hitman.

Стадия 1.1.

Вы на улицах Нью Йорка, и надо уничтожить не только врагов, но и разнообразные вывески, указатели, парковые скамейки и т.д. Когда ликвидируете первых трех бандитов, появится иконка карабина Assault Rifle, выстрелите в нее и получите оружие. Когда окажетесь перед белым автомобилем, расстреляйте люк, возьмите иконку боеприпасов, остерегайтесь снайперов, засевших за окнами. Продолжайте уничтожать все, что движется, а между двумя зданиями расстреляйте мусорный контейнер (trashcan) и получите аптечку. Продвигайтесь мимо второго здания и увидите, как сверху прыгнет зеленый берет и появятся мафиозники. Ликвидируйте их как можно быстрее, враги будут появляться вновь и вновь, а когда услышите уличного музыканта, играющего блюз, не стреляйте в него, это совершенно невинный человек. Если, конечно, хотите повеселиться, особенно если его музыка действует вам на нервы, то можете прикончить и его, но при этом и сами потеряете здоровье.

Пожарный гидрант справа нужно расстрелять, получите аптечку, а когда подойдете к следующему зданию, увидите белый автомобиль. Стрельба ведется повсюду, увернитесь от выстрелов, расстреляйте крышу автомобиля и получите карабин Assault Rifle. Враги прибывают вновь и вновь. В аллее увидите мусорный контейнер. Расстреляйте его, наградой будут гранаты, а когда пройдете еще два здания, увидите очередной мусорный

контейнер. Расстреляйте его, прочтите газету (возможно получите полезный совет), обратитесь внимание на небольшую вывеску с рекламой Коки (Coke sign) наверху, выстрелите в нее, получите аптечку. Продолжайте уничтожать врагов, расстреляйте 4 окна в аллеях. В одном из них найдете обойму с патронами и, наконец, увидите вход в подземку (subway entrance). Выстрелите в него, появится стрелочка-указатель с надписью "GO". Выстрелив в эту стрелочку, сможете спуститься в подземку. Это призовой уровень.

В подземке сразитесь с зелеными беретами, здесь их целая куча. По ходу схватки расстреляйте окно в двери, получите бронежилет (bullet Proof vest), а затем расстреляйте первое окно в вагоне поезда метро. Наградой будет 5 гранат. Расстреляв следующее окно, получите аптечку, а когда расстреляете окно сразу же после двустворчатой двери, получите еще 5 гранат. И наконец, когда расстреляете последнее окно, получите еще одну аптечку. Не забывайте, конечно, уничтожать врагов и собирать боеприпасы, которые они обронят. Это принципиально важно. Затем покиньте призовой уровень и снова окажетесь на улицах. Первым делом уничтожьте троих бандитов, расстреляйте капот автомобиля справа, получите аптечку. Приготовьтесь отразить вражескую атаку, немедленно откройте огонь, как только появится бандиты; расстреляйте парковую скамейку, наградой будет еще один карабин, а когда разнесете вдребезги указатель с надписью Stop, получите обойму патронов, и выстрелив в люк, еще один бронежилет. Остерегайтесь зеленых беретов в аллее, продолжайте уничтожать врагов. Расстреляйте правое верхнее окно в здании, прочтите газету, возможно получите полезный совет, а затем расстреляйте вывеску Beam sign (еще одна аптечка). Продолжайте расстреливать преступников, затем выстрелите в люк, наградой будет ракетомет и 4 ракеты. Очень полезная штука, использовать их нужно очень обдуманно. Если, конечно, хотите повеселиться, рас-

ляйте ее, и на этом стадия будет закончена. Можете подвести свой баланс.

Стадия 1.2.

Вы находитесь в длинной аллее, атакуют зеленые береты. Уничтожайте их одного за другим, затем выстрелите в мусорный контейнер справа от трех уличных указателей, получите аптечку; выстрелите в вывеску с надписью *Сока* над ним, получите обойму патронов. Продолжайте уничтожать бандитов и снайперов, пока не подойдете к пурпурному автомобилю, и если расстреляете крышу этого автомобиля, получите возможность прочесть еще одну газету. Затем уничтожьте указатель с надписью *Hello*, получите аптечку, а когда расстреляете второе небольшое окошко в верхней части экрана, получите обойму. Как только промчится пурпурный автомобиль, постарайтесь расстрелять его крышу. Наградой будет *Assault Rifle* с 250-ю патронами. Уничтожьте нескольких мафиозников, расстреляйте первое небольшое окошко над магазином, награда будет — 4 ракеты. Можете послушать музыканта, играющего блюз; выбейте небольшое окошко прямо над ним. Лишняя обойма вам не повредит.

Уничтожайте появляющихся преступников, и как только увидите вывеску с надписью *Сока* между зданиями, выстрелите в нее. Награда — бронжилет. Уничтожайте бандитов, а когда подойдете к следующему люку, выстрелите в него, получите еще один бронжилет, который увеличит до максимума ваш индикатор жизни *Life meter!* Третья небольшая вывеска с надписью *Сока* даст вам аптечку, а если расстреляете вывеску с надписью *Веат*, то получите очередную обойму. Наконец, когда доберетесь до люка в конце аллеи, выстрелите в него и сможете попасть на призовой уровень, когда появится стрелка с надписью "GO".

Призовой уровень находится в канализации. Здесь нет никаких врагов, кроме зеле-

сады. Если выстрелите в ящик в верхней части лестницы, получите обойму патронов. Расстреливайте синие трубы. Наградой будут две обоймы и аптечка. Перебейте зеленых беретов, свисающих сверху вниз головой; уничтожьте синюю трубу, получите еще одну аптечку, а после того, как замочите еще парочку зеленых беретов, возвращайтесь обратно на улицу. Призовой уровень закончен.

Выбравшись из канализации, уничтожьте парочку мафиозников, возьмите газету. Иногда из нее можно узнать кое-что полезное; расстреляйте вторую небольшую вывеску с надписью *Сока*, возьмите обойму, уничтожьте вывеску с надписью *Веат*, если нужен бронжилет. В противном случае просто уничтожайте зеленых беретов и других бандитов и снайперов, которые здесь в несметном количестве. Расстреляйте небольшое окошечко, второе справа от магазина, получите аптечку, а когда уничтожите вывеску с надписью *Сока*, получите очередную обойму. Продолжайте уничтожать зеленых беретов, но ни в коем случае не стреляйте в музыканта. Выбейте последнее окно справа, получите очередную обойму, а когда достигнете просвета между домами, выстрелите в вывеску с надписью *Веат*, лишняя аптечка вам не повредит.

Подойдя к люку, выстрелите в него, получите еще одну обойму. Уничтожайте врагов, пока не подойдете ко второй вывеске с надписью *Сока*. Выстрелите в нее, получите обойму. Ликвидируйте последних пятерых зеленых беретов и таким образом завершите стадию.

Стадия 1.3. Boss Battle Vs Hitman.

Итак, первая схватка с боссом. Хитман появится на вертолете и начнет обстреливать вас из двух скорострельных пушек (*chainguns* калибра 30 мм). Для того, чтобы уничтожить эти пушки, увернитесь от выстрелов и используйте гранатомет. Если же есть гранаты, то можете не уворачиваться от вражеского огня, а просто метните гранаты в вертолет. Почти наверняка попадете, если, конечно, не

растеряетесь. Продолжайте атаковать врага, пока не уничтожите обе пушки и таким образом ополовините его жизненную энергию. Затем прицельтесь в кабину вертолета, и как только Хитман откроет дверцу, чтобы открыть огонь, выпустите в него несколько очередей из УЗИ или из карабина Assault Rifle. Атакуйте, пока он не начнет метать гранаты, от которых нужно увернуться любой ценой.

Продолжайте действовать в этом же ключе, пока не уничтожите Хитмана. Вертолет грохнется на землю, разобьется вдребезги. В результате босс будет побежден, а вы успешно завершите первый уровень.

— Уровень 2. Jigsaw.

Стадия 2.1.

Уровень начинается в гавани, по пути в Алькатрас (Alcatraz). Уничтожьте парочку бандитов, один из которых обронит карабин Assault Rifle. Не стреляйте в ящики, не стоит тратить боеприпасы, а когда увидите последний ряд ящиков перед "разрывом" в причале, расстреляйте среднюю опору, получите в награду обойму. Уничтожайте любых врагов, которые только появятся, и когда расстреляете третью опору, считая от конца причала, получите еще одну обойму. Кроме того, сможете прочитать газету. Далее увидите большой "просвет" между причалами. Будьте внимательны, поскольку из-под воды могут вынырнуть аквалангисты, и как только над водой появятся их головы, нашипигуйте из свинцом.

Расстреляв первую опору следующего причала, получите аптечку. Уничтожайте зеленых беретов, которые попытаются атаковать; не тратьте патроны на ящики, расстреляйте газету на крыше сарая, уничтожайте появляющихся зеленых беретов, а когда увидите очередные 4 ящика, расстреляйте опору причала позади них, получите 5 гранат. И снова не тратьте патроны на ящики, сконцентрируйтесь на уничтожении зеленых беретов, старайтесь уворачиваться от их атак, а когда расстреляете первую опору под открытым сараем, получите бронезилет. Если

ли расстреляете поледнюю опору нижнего крытого сарая, то получите дополнительную еще 4 ракеты. Затем расстреляйте ящик, наградой будет бронезилет. Не отвлекайте внимания на 4 ящика, продолжайте обстреливать своих врагов, а затем расстреляйте средние ящики левее музыканта. Получите какрабин Assault Rifle и 250 патронов.

Добравшись до конца причала, расстреляйте лампы освещения в нижней части причала, получите аптечку, она вам наверняка понадобится. Затем уничтожьте аквалангиста, действуя так же, как и раньше, и увидите окрестности Алькатраса. Уничтожьте прожектор (правда, это ничего не получите), а затем ликвидируйте снайперов, засевших на крыше, как только они высунут свои головы. Когда доберетесь до самого большого прожектора в конце причала, то как раз и закончите эту стадию.

Стадия 2.2.

На этой стадии вы стартуете в тюрьме, где два уличных бандита ожидают наказания. Ускорьте эту процедуру, по суду с ними будет возиться слишком долго. Расстреляйте компьютер наблюдательной башни, получите обойму с патронами, а затем ликвидируйте зеленых беретов, которые свалятся с неба. Расстреляйте раскачивающуюся лампу, получите аптечку, а затем и телевизор, за что получите бронезилет. Не забывайте про врагов. Расстреляйте вторую клавиатуру в системе безопасности, она напоминает обычную розетку в стене, получите карабин Assault Rifle. Продолжайте уничтожать преступников, стреляйте в газету, расстреляйте еще один телевизор, получите аптечку, а когда уничтожите компьютер в вышке системы безопасности, то получите, наконец, в награду дополнительную жизнь. Теперь расстреляйте еще одну раскачивающуюся лампу, получите еще один бронезилет, и уровень вашей жизни повысится до максимума. Зеленые береты обычно обстреливают вас из автоматического оружия. Но на этот раз самым опасным является гранатометчик, свешиваю-

щийся сверху вниз головой. Уничтожьте его в первую очередь, не забудьте выстрелить в верхнюю часть третьей камеры, получите аптечку, а затем расстреляйте еще одну раскачивающуюся лампу и получите обойму.

Когда услышите очередного блюзмена, выстрелите в стену вокруг него и получите в награду карабин Assault Rifle и аптечку. Когда расстреляете телевизор, не получите ничего, кроме удовлетворения. А когда выстрелите в верхнюю часть третьей камеры, получите еще одну обойму. Продолжайте уничтожать зеленых беретов, которые бегают вокруг; расстреляйте компьютер в наблюдательной башне, получите аптечку и, наконец, выстрелите в слово GATE на дверях, появится стрелка со словом "GO", и вы попадете в призовой уровень.

Призовой уровень располагается в нижней части тюрьмы. Уничтожьте компьютер в наблюдательной башне, а также раскачивающуюся лампу на правой стене, получите в награду обойму. Прицельтесь во вторую камеру, выстрелите и получите еще одну обойму. Чтобы добыть еще пару обойм, расстреляйте следующий телевизор и компьютер в наблюдательной башне. Зарешеченная дверь со словом GATE выведет вас обратно вверх.

На верхнем тюремном уровне расстреляйте верхнюю из последних двух камер, получите обойму и бронезилет, хотя может быть они вам и не нужны. Однако, дальше будет напряженный момент. Приготовьтесь увернуться и уничтожить многочисленных врагов. Будьте внимательны, это финальная часть стадии 2.2. Как только увидите последний телевизор, расстреляйте его, получите дополнительную аптечку, но перед этим ведите непрерывную стрельбу, не снимайте палец с курка до тех пор, пока не уничтожите всех врагов до последнего.

Стадия 2.3. Boss Battle Vs. Jigsaw.

Схватка с боссом Jigsaw начинается в самом центре экрана. Всадите в него как можно больше пуль, прежде чем он откроет огонь

из своего полуавтоматического оружия; швыряйте в него гранаты, уворачиваясь от выстрелов. Через некоторое время он бросится в атаку и попытается нанести удар в лицо прикладом своего оружия. Это очень опасный момент, придется использовать руки и ноги, хотя ноги значительно эффективнее. Как только Jigsaw начнет движения, пытайтесь вас атаковать, нажмите кнопку kick button, чтобы врезать ногой по голове, и тут же увернитесь от его удара кулаком. Время играет важнейшую роль. Продолжайте действовать в такой манере до тех пор, пока он не отбежит на задний план. Тут же снова начните забрасывать его гранатами, уворачиваясь от ответного огня. В конце концов, уничтожьте босса и таким образом завершите второй уровень.

— Уровень 3. Klegg.

Стадия 3.1.

На этом уровне вы стартуете снова в гавани. Три зеленых берета выскакивают справа. Немедленно уничтожьте их, затем расстреляйте две из первых четырех опор нижнего причала, в результате получите две обоймы. А когда выстрелите в левый угол открытого сарая, наградой будет 5 гранат. Теперь, если расстреляете последнюю опору перед открытым сараем, то в результате приобретете карабин Assault Rifle; если расстреляете вторую опору перед самым концом причала, то возможно еще кое-что получите. Далее будет большой просвет до следующего причала, и делать здесь особенно нечего. Первую пару ящиков не трогайте, но обратите внимание на то, что впервые появляются нинзя. Двигутся они очень быстро, попасть в них чрезвычайно сложно, постарайтесь их прикончить в тот момент, когда они появляются после прыжка. Это самая подходящая возможность. Обстреливайте их, пока они в воздухе, но в этом случае шансы на попадание невелики. Уничтожьте средний и нижний правый ящик в ряду из 4-х ящиков, получите аптечку и обойму, а если расстреляете опору причала, располагающуюся как раз под промежутком между ящиками и

открытым сараем, то наградой будет очередная аптечка. В сарай не стреляйте, а вот если хотите в газету, то пожалуйста. Продолжайте уничтожать все, что движется, и когда увидите следующий ряд из четырех ящиков, выстрелите в нижний правый. Награда — обойма. И не забывайте беречь боеприпасы. Несмотря на то, что их достаточно много, расходуются они, как ни странно, значительно быстрее. Уничтожив вторую опору причала сразу после ящиков, получите бронезилет, он вам очень пригодится. И тут же постарайтесь прикончить лидера банды, вооруженного мощным пулеметом chain gun. Постарайтесь разделаться с ним как можно быстрее, иначе он может нанести вам чрезвычайно сильные повреждения. И, наконец, расстреляйте последнюю опору причала. Аптечка вам пригодится.

Дальше следует небольшой просвет между причалами. Расстреляйте вторую опору причала, получите карабин Assault Rifle, а затем начинайте развлекаться, уничтожая преступников, начиная их свинцом. Штабель из четырех ящиков не расстреливайте. Самое главное, обратите внимание на десантника, который появится на экране, как только вы приблизитесь к штабелю из 6-ти ящиков. Разделавшись с зеленым беретом, расстреляйте последний ящик в нинем правом углу (награда 4 ракеты) и тут же выстрелите в лидера банды из ракетомета. Немедленно увернитесь от его ракет и снова выстрелите, снова увернитесь, в противном случае смерть неизбежна.

Теперь вы должны расстрелять лампу освещения на причале ниже открытого сарая, ликвидировать зеленых беретов и уличных бандитов, а когда увидите ряд из трех ящиков, расстреляйте нижний ящик справа, получите обойму. Между тем стрельба становится все опаснее и опаснее. Как только подойдете к ряду из четырех ящиков, расстреляйте опору причала под ней в середине (вам совершенно необходим бронезилет), а когда окажетесь за следующим сараем, приготовьтесь ликвидировать еще одного лиде-

ра банды с гранатометом, у него ужасная прическа. Кстати, если получите повреждение, не огорчайтесь, поскольку опора причала прямо под ним "подарит" вам аптечку. Расстреляйте последнюю опору причала, получите еще 5 гранат и таким образом завершите первую стадию.

Стадия 3-2

Действие разворачивается в складском помещении. Надо сказать, что интенсивность огня очень велика. Первым делом уничтожьте первый ряд ящиков, получите обойму, а затем, расправившись с зелеными беретами, выстрелите в верхний ящик в пирамиде из 6-ти ящиков, наградой будет аптечка. На следующие 6 ящиков не обращайте внимания, они пусты. Если сумеете, добудьте газету, в следующих двух рядах ящиков также ничего. Все внимание уделяйте врагам и, наконец, расстреляйте дверь и увидите стрелку с надписью GC. Выстрелите в нее и попадете на призовой уровень.

Как только войдете на этот уровень, расстреляйте две зеленых вентиляционных трубы слева, получите бронезилет, а затем выстрелите в верхнее левое окно, получите 5 гранат; и наконец, уничтожьте верхнее правое окно в следующем ряду из 4-х окон, награда будет еще 5 гранат. После того, как уничтожите последних зеленых беретов, свисающих вниз головой, завершите призовой уровень.

Как только вернетесь на склад, немедленно сконцентрируйте огонь на лидере банды. Он вооружен мощным пулеметом Chain gun и занял позицию в верхнем левом углу лестницы. Не забудьте расстрелять дверь позади него, получите обойму; затем расстреляйте окно справа от лидера, получите еще 5 гранат, а когда расстреляете ящики слева от стальной перекладки, то ничего не получите. А вот если расстреляете верхний ящик справа, то получите аптечку.

Как только подбежите к двери лифта, атакуйте левый средний ящик в штабеле, наградой будет карабин Assault Rifle. Расстреляйте

появившихся врагов, а затем выстрелите во второе окно, получите бронезилят, который увеличит до максимума ваш уровень жизни. Продолжайте уничтожать всех встречных врагов, а они будут появляться один за другим. Затем расстреляйте верхний ящик в пирамиде из 6-ти ящиков, получите еще одну аптечку. Тут же постарайтесь уничтожить лидера банды, вооруженного гранатометом, который занял позицию перед дверью лифта. Не смейтесь над его прической, ему это явно не понравится. Не забудьте выстрелить в дверь справа, чтобы получить аптечку.

Расстреляйте левый ящик, получите обойму, затем расправьтесь с мафиозниками, расстреляйте ящики справа от стального бруса, получите еще одну бомбу, а выстрелив в средний ящик в штабеле из шести ящиков, получите аптечку. Старайтесь уничтожать всех врагов, которые только встанут на вашем пути; добудьте газету, выстрелив в левое верхнее окно, а затем расстреляйте верхний из трех ящиков возле стальной перекладины. Получите аптечку. Теперь, чтобы завершить эту стадию, придется уничтожить целую кучу зеленых беретов, которые бросятся в атаку. Не зевайте, перестреляйте их, как куропаток, и завершите стадию.

Стадия 3.3: Boss Buttle VS Kliegg.

Полковник Клигг атакует вас, сидя в танке. Когда он появится на экране слева, атакуйте его мощной очередью из пулемета, и как только он откроет ответный огонь, маневрируйте влево или вправо и одновременно метните гранату, причем неважно, куда граната полетит, просто швыряйте гранату и уворачивайтесь от встречного огня. Поскольку вы набрали кучу гранат на предыдущих уровнях, то, в конце концов, наверняка попадете. Когда уровень жизни босса снизится до половины, он будет продолжать вести стрельбу, в вам придется уворачиваться и маневрировать значительно быстрее и при этом не забывать швырять гранаты, поскольку в противном случае можете просто погибнуть. Когда у полковника уровень

жизни снизится до критического уровня, верхняя часть танка будет повреждена, полковник откроет люк и высунется. Вот тут немедленно атакуйте его из самого мощного оружия и при этом не забывайте увернуться от встречного огня. Проявите терпение, настойчивость и меткость и одержите победу.

— Уровень 4: Sijo.

Стадия 4.1.

Вы снова оказываетесь на улицах. Уничтожьте вывеску с надписью Veat, которая появится на заднем плане; получите обойму. Затем открывайте сезон охоты на зеленых беретов, которые появятся на улице. Расстреляйте второй люк, получите аптечку, а когда уничтожите второе окно за оградой, то 5 гранат. Теперь расстреляйте еще две вывески с надписью Veat, получите две обоймы. Не забудьте добыть газету под второй вывеской с надписью Veat, а когда доберетесь до первого здания, уничтожьте немедленно бандитов. Остерегайтесь снайперов, засевших за окнами, и как только приблизитесь ко входу в метро, выстрелите в него. Появится стрелочка с надписью GO, спуститесь в подземку и попадете на призовой уровень.

Пробейте первые два окна на двери вагона, получите две аптечки. Остерегайтесь бандитов на платформе, а затем уничтожьте окно tooth booth window, получите обойму, и появится иконка Punisher icon. Выстрелите в нее, получите дополнительную жизнь; расстреляйте первое окно в вагоне, дополнительная обойма очень пригодится. После того, как прикончите пару снайперов, высунувшихся из окон вагона, покинете призовой уровень и вернетесь на улицу.

Здесь немедленно уничтожьте трех уличных хулиганов, расстреляйте нижнее правое окно на заднем плане, получите чрезвычайно нужную обойму. Чтобы сберечь боеприпасы, сконцентрируйте огонь на каком-нибудь бандите или зеленом берете, просто так не стреляйте. Когда увидите очередную вывеску с надписью Veat, разбейте ее вдребезги и по-

лучите еще одну обойму. Далее вам в основном придется полагаться на уничтоженных преступников, которые будут после смерти ронять боеприпасы, а когда доберетесь до вывески с надписью Coke, расстреляйте ее и получите карабин Assault Rifle и кучу патронов. Вот это здорово! Расстреляйте вторую вывеску с надписью Coke перед вторым зданием, прочтите полученную газету, откройте огонь по лидеру банды, вооруженному гранатометом, как только его увидите, времени терять нельзя. Уничтожьте вывеску с надписью Beat и получите еще один карабин.

Безусловно, у вас наступит кризис, боеприпасы катастрофически быстро кончаются. Выстрелите в следующий люк, который только увидите, найдете еще одну обойму и продолжайте уничтожать всех врагов до тех пор, пока не услышите знакомые звуки блюза. Не стреляйте в музыканта, поскольку вы не можете себе позволить потерять жизнь. Ситуация слишком сложная. Но буквально в этот момент появятся прыгающие нинзя. Уничтожайте их, когда они приземлятся после прыжка; расстреляйте мусорный контейнер, получите аптечку, а на остальные контейнеры не тратьте боеприпасы, там ничего нет. После того, как ликвидируете лидера банды, вооруженного пулеметом Chain gun, завершите стадию.

Стадия 4.2.

Теперь схватка продолжается в канализационной системе Нью Йорка. Уничтожайте всех нинзя, которые появляются, в тот момент, когда они приземлятся. Не забывайте про зеленых беретов, постарайтесь заполучить газету. Жаль, что в ней нет раздела комиксов, а то можно было бы повеселиться, поскольку ситуация складывается не очень благоприятная. Уничтожьте нижнюю канализационную плиту (вторую), именно это имеет отношение к настоящей ситуации, а сразу после этого вы должны сосредоточиться на лидере банды, вооруженного пулеметом Chain gun. Расправившись с ним, уничтожьте ящик в верхней части лестницы (бронезилет), прострелите верхнюю

синюю трубу (аптечка), прицельтесь в ящик в верхней части лестницы (обойма) и безусловно продолжайте уничтожать всех врагов, которые появятся. Когда окажетесь возле следующей синей канализационной трубы, выстрелите в верхнюю часть ее (обойма), а если уничтожите бандита справа от второй трубы, то он обронит карабин Assault Rifle, если, конечно, повезет. Теперь самое время использовать боеприпасы. Уничтожьте маленькую канализационную трубу (обойма), а заодно и ящик в верхней части лестницы (аптечка), а затем расстреляйте следующую небольшую синюю трубу (аптечка), и если сумеете выстрелить в углубление возле второй небольшой синей трубы, то в награду получите дополнительную жизнь. Прострелите верхнюю часть следующей трубы (обойма), а затем займитесь лидером банды, вооруженным ракетометом.

Продолжайте уничтожать все, что повернется под руку, расстреляйте нижнюю часть канализационной трубы возле блюзмена (аптечка), а чуть дальше, как только увидите лидера банды с гранатометом, атакуйте его. Справившись с этим бандитом, расстреляйте верхнюю часть синей трубы, чтобы восстановить изрядно пошатнувшееся здоровье (аптечка). Она вам безусловно понадобится, так как предстоит схватка с боссом.

Стадия 4.3. Boss Battle Vs. Sijo.

Сиджо появится в самом центре экрана, но долго здесь не задержится. Всадите в него несколько патронов, если успеете, и тут же отскочите в сторону, когда он выполнит свою прыжковую атаку сверху. Повернитесь влево или вправо, когда он будет прыгать из стороны в сторону, и после того, как его меч пролетит мимо при атаке сверху, врежьте ему как следует ногой и тут же увернитесь влево или вправо, чтобы избежать горизонтальной атаки мечом. Продолжайте действовать аналогичным образом до тех пор, пока он не отступит на задний план, а затем атакуйте его из автомата УЗИ, пока он не начнет метать "китайские" звездочки. Уворачивай-

тась, маневрируйте влево и вправо и швыряйтесь гранатами, ну а если гранат нет, то просто уворачивайтесь. Вам нужно отскочить в сторону, когда он мечет звездочки, а затем увернуться от его повторной прыжковой атаки, когда он наносит удар сверху своим мечом. Вы безусловно заметите его характерные тактические действия, а значит приспособитесь и сможете предупреждать любые его действия, так что не торопитесь, проявите терпение, четко контратакуйте ударами ногой в голову, а в результате победите в этом сражении и обесчестите нинзя Сиджо.

— Уровень 5. Assassin.

Стадия 5.1.

Приготовьтесь к рейду в еще один оружейный склад, врывайтесь туда с оружием наготове. Первым делом уничтожьте верхний стальной брус (дополнительная жизнь), а затем расстреляйте верхний картонный ящик справа возле этого бруса (обойма). Большая часть преступников на этом уровне бандиты и зеленые береты. Расстреляйте еще один ящик справа от двери лифта (обойма) и продолжайте ликвидировать врагов до тех пор, пока не доберетесь до лидера банды в верхней части лестницы. Пристрелите его из своего карабина Assault Rifle, поскольку гранату до него не добросить; а затем расстреляйте дверь прямо над ним (аптечка), после чего уничтожьте вентиляционную трубу справа (Assault Rifle), а когда доберетесь до следующего ряда ящиков, уничтожьте средний справа (обойма), а затем уничтожьте нижний справа по другую сторону от серого шеста (аптечка).

Безжалостно уничтожайте врагов, кто встанет на вашем пути; подойдите к следующему серому "стальному шесту", расстреляйте справа от него ящик (обойма), уничтожьте средний правый ящик в следующем ряду (здоровье — health boost), а затем пройдите мимо двери лифта, тут же прицельтесь в лидера банды в верхней части лестницы. Он, вообще говоря, слабак, хотя выглядит жутко крутым. Выстрелите в углубление, и появи-

сь надпись GO; выстрелив в нее, попадете на призовой уровень.

Призовой уровень располагается где-то в задней части складского помещения. Расстреляйте среднее из трех окон (обойма), а затем уничтожьте первый и третий ящики справа от зеленой перекладины (две обоймы) и наконец расстреляйте четвертое окно возле зеленой перекладины и получите новенький автомобильчик. На самом деле это не автомобиль, а просто 5 замечательных гранат. И наконец, окажетесь перед дверью, которая ведет обратно в складское помещение. Призовой уровень здесь заканчивается.

Вернувшись на стадию 5.1., расстреляйте все ящики, получите две обоймы, карабин Assault Rifle и аптечку. Обязательно прикончите всех атакующих врагов, а затем расстреляйте средний нижний ящик во втором ряду (карабин Assault Rifle). Если уничтожите ящик в середине следующего ряда, получите 4 ракеты. Не забывайте ликвидировать врагов, преимущественно это зеленые береты. Отвлекитесь на мгновение, чтобы сцапать и прочесть газету перед стальным брусом, а когда пройдете чуть дальше и минуете еще два стальных бруса, уничтожьте нижнюю часть этого бруса (бронезилет), а затем левый верхний ящик (аптечка). Не расслабляйтесь, поскольку вам предстоит схватка с разгневанным лидером банды перед дверями лифта, а он вооружен мощным пулеметом (chain gun). Уничтожьте зеленых беретов после того, как расправитесь с лидером, и на этом стадия завершится.

Стадия 5.2.

И снова вы в канализации. На самом деле, может быть вам уже и надоело, но преступники выбирают места, которые удобны им, а не вам, так что делать нечего. Расстреляйте вторую синюю трубу (карабин Assault Rifle), а затем уничтожайте безжалостно бандитов и лидера банды с пулеметом Chain gun. Выстрелите в углубление возле синей трубы (обойма), а затем займитесь нинзя и зелеными беретами. Ни зебайте про уличных

бандитов, старайтесь уничтожить их одним-двумя точными выстрелами, расстрелите следующие две трубы (5 гранат), продолжайте атаковать врагов, но ни в коем случае не трогайте блюзмена.

Если расстреляете верхнюю часть карниза справа, то получите бронезилет. Довольно странно, но его, кстати, на этом уровне не очень легко обнаружить, так что будьте внимательны. Расстреляйте синие трубы, прочтите газету, если хотите, и сразу же после третьей синей трубы как можно быстрее разделайтесь с лидером банды, вооруженным гранатометом. Он засел в верхней части экрана. Расстреляйте трубу справа от него (карабин Assault Rifle) и продолжайте уничтожать зеленых беретов. Выстрелите в соседнюю трубу (аптечка), вторая и третья труба не содержит ничего, равно как и большая синяя труба. Так что патронов не тратьте, а вот следующая синяя труба, если ее расстрелять, подарит вам обойму. Выстрелив в углубление справа, получите бронезилет.

Продолжайте двигаться дальше, ликвидировать всех врагов и, как только подойдете к лестнице, выстрелите в нее (обойма), а затем выстрелите в углубление рядом (бронезилет). Расстреляйте еще одно углубление рядом с большой синей трубой (обойма), газета вам ни к чему, вы и так все знаете. Уничтожив двух последних охранников за двумя небольшими синими трубами, успешно закончите стадию.

Стадия 5.3: Boss Battle Ys Assassin.

На этот раз вам нужно сразиться с боссом-роботом, и как ни странно, победить его несложно. Как только он появится в центре экрана, выпустите в него как можно больше пуль прежде, чем он откроет огонь из своей левой руки-пушки. В этот момент нужно немедленно вернуться и бросить парочку гранат. Когда жизнь его опустится приблизительно на 1/3 уровня, левая рука отвалится, и он будет выглядеть совершенно комично. Продолжайте непрерывно вести огонь до тех пор,

пока не отвалится и правая рука. В этот момент уровень его жизни снизится уже на 2/3, и если он выстрелит в вас прежде, чем отвалится его правая рука, снова увернитесь и метните парочку гранат, а затем расстреляйте все, что осталось от этого металлического босса. Он урадет на колени и превратится в кучу бессмысленного металлолома. Однако расслабляться ни в коем случае нельзя. Впереди у вас смертельно опасный соперник.

— Финальный уровень: Kingpin.

Стадия 6.1.

Теперь вам предстоит сразиться во "внутреннем городе", как раз перед баром Эда (Ed's Bar). Можете разнести его вдребезги, если хотите, но главное остерегайтесь снайперов и зеленых беретов. Битва будет очень опасной и напряженной. Расстреляйте люк в верхней части экрана (обойма), затем мусорный контейнер слева от лидера банды, получите аптечку. Продолжайте уничтожать всех противников, расстреляйте небольшую вывеску с надписью Coke (5 гранат), а когда выстрелите во второй люк, то 4 сверкающие ракеты будут к вашим услугам. Разбейте вдребезги второе окно от дверей направо (аптечка), а когда уничтожите лидера банды, вооруженного пулеметом chain gun и вывеску позади него, получите обойму.

Вражеский огонь буквально отовсюду. Вам придется непрерывно разворачиваться, иначе успеха не видать. Когда приблизитесь к следующему зданию, первым делом прикончите снайпера за стеклом с надписью DELI. Тут же расстреляйте последнее окно наверху (аптечка), а затем небольшую вывеску с надписью Coke (обойма), а когда приблизитесь к следующему зданию, разбейте окно (обойма) и прикончите лидера банды, вооруженного пулеметом chain gun.

Разбив вдребезги среднее окно справа (аптечка), тут же расстреляйте мусорный контейнер (карабин Assault Rifle), а затем и следующий люк (5 гранат) и, наконец, если вы-

стрелите в крышу автомобиля, получите дополнительную жизнь. Повец блюзмен преврет монотонное действие, а вы продолжайте несмотря ни на что уничтожать мафиозинов. Расстреляйте первую небольшую вывеску с надписью *Soke* (бронезилет) и продолжайте крушить направо и налево мусорный контейнер (обойма), люк (аптечка), следующий люк (газета), но увя ничего интересного, поскольку вы и так все знаете. На этом первая из четырех стадий завершается.

Стадия 6.2.

Итак, вы приближаетесь к финальной схватке с *Kingpin*. Расстреляйте люк (5 гранат). Учтите, что со всех сторон обстреливают зеленые береты и атакуют нинзя.

Старайтесь не обращать внимания на мелочи. В частности, не расстреливайте мусорный контейнер, там ничего нет. А вот если расстреляете люк возле автомобиля, то получите гранаты; а расколотив вдребезги окно левее бара Эда, получите бронезилет. Он безусловно пригодится. Уничтожьте парковую скамейку (карабин *Assault Rifle*), выстрелите в люк перед автомобилем (обойма).

Не надо пренебрегать мелочами, вам предстоит сразиться с еще одним лидером банды, который вооружен ракетометом.

Далее вам нужно расколотить мусорный контейнер, получите еще один карабин *Assault Rifle*, люк справа (5 гранат), парковую скамейку (аптечка). Держите палец все время на курке, уничтожайте их, как только появятся. Не позволяйте им окружить вас, расстреляйте люк перед следующим автомобилем (карабин *Assault Rifle*). Он вам пригодится, поскольку битва становится все интенсивнее и интенсивнее, и когда подойдете к следующему автомобилю, расстреляйте его крышу (аптечка), разбейте окна в здании (аптечка и обойма) и еще один блюзмен преврет тишину ночи.

Послушайте музыку, если хотите, но долго не отвлекайтесь. Расстреляйте следующее отверстие (обойма), мусорный контей-

нер в верхней части экрана. Уничтоженные враги будут ронять различные предметы, в частности, обоймы и аптечки, но если уничтожите очередную парковую скамейку, то в любом случае получите обойму.

Боеприпасы нужны вам как воздух. Расстреляйте еще один люк возле автомобиля, получите аптечку, перебейте оставшихся зеленых беретов и завершите эту стадию.

Стадия 6.3.

Теперь вам придется продолжить сражение в корпоративных офисах. Разнесите вдребезги дверь (обойма), перебейте врагов, как только они появятся; выбейте 4 окна, получите аптечку и карабин *Assault Rifle*. Как можно быстрее ликвидируйте лидера банды, вооруженного *chain gun* и стоящего перед дверью лифта. Продолжайте ликвидировать любое сопротивление, затем уничтожьте вторую вентиляционную шахту, получите 5 гранат. Не стреляйте в блюзмена, а вот ниже левое окно из четырех обязательно разбейте — 5 гранат не помешают.

Сразитесь с лидером банды, атакуйте его как можно активнее, ликвидировать нужно быстро, в противном случае появятся дополнительные враги. Затем расстреляйте первый из двух вентиляционных "проходов" (аптечка). План простой: увидел врага, убейте его. Как только пройдете 4 окна, расстреляйте пвое из следующих двух окон (бронезилет), а затем выбейте дверь (обойма).

Продолжайте уничтожать врагов, выбейте еще одну дверь (5 гранат), будьте очень внимательны, поскольку возле следующих дверей вас атакует лидер банды, вооруженный гранатометом. Когда расстреляете следующие окна, получите аптечку, а также обойму. Как только подойдете к блюзмену, можете радоваться, вы приближаетесь к концу стадии. Расстреляйте вентиляционный проход (один из двух), получите аптечку, а затем уничтожьте лидера банды с ракетометом как можно быстрее. Учтите, он пытается укрыться в дверном проходе и может появиться со-

вершенно неожиданно. Наконец, ликвидируйте оставшихся зеленых беретов и приготовьтесь к встрече с Kingpin.

Стадия 6.4. The Final Showdown with Kingpin.

Kingpin начнет бой, стоя в центре экрана, и сразу же выпустит в вас две разрывных пули одновременно. Помните, что вы собирали гранаты, теперь самое время их использовать. Сделайте маневр влево или вправо, когда мечете гранаты, и повторяйте этот маневр как можно чаще.

В какой-то момент он попытается войти в ближний бой и атаковать, начнет рукопашную. Увернитесь от атаки, нанесите удар головой в лицо, четко рассчитывайте время и, как только нанесете удар по голове, быстро увернитесь влево или вправо, иначе он срзит вас своей косой.

Как только босс отступит на задний план, начнет снова обстреливать вас дуплетами взрывающихся пуль. Теперь снова швыряйте гранаты, при первой возможности наносите удар ногами по голове, и в конце концов, Kingpin "поплывет", а затем рухнет на землю.

Примите наши поздравления! Сядьте спокойно на диванчик, насладитесь концовкой. Возможно теперь на улицах Нью Йорка станет значительно безопаснее. Хорошо, если бы так случилось и в вашем городе.

RACKET ATTACK

** Пароли матчей.*

2 JSLPVYC	3 GKVYLWC
4 PSFRCHC	6 KYIMYDD
7 IXKOWCD	8 RYTONMD

End KBIMWDC

RAMBO

** Непобедимость*

Введите пароль **H800 1bW2 kG4Q KwKc 66WH QbW2 0F1D G19D.**

** Концовка.*

Введите пароль **yDaV pc71 jQA uT3D nFWW 3UKT Yv4g G5WH.**

** Другая концовка, С.О. жизни.*

Введите пароль **WL8k Xv57 TwOB**

WUZ3 BDA7 cvJ7 2PtH 9EO4.

** Дополнительные жизни.*

Введите пароль **0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000** после завершения игры. Победа босса в следующей игре обеспечит получение дополнительных жизней.

** Телепортация.*

Встаньте на один из указателей "N" и "S", которые появятся на земле, и нажмите **UP**.

RENEGADE

** Уровень 2.*

Нажмите и удерживайте **DOWN** на джойстике 2, затем нажмите **DOWN, UP, RIGHT, UP, LEFT, UP, Start** на джойстике 1.

** Уровень 3.*

Нажмите и удерживайте **DOWN** на джойстике 2, затем нажмите **UP, DOWN, LEFT, DOWN, RIGHT, DOWN, Start** на джойстике 1.

** Уровень 4.*

Нажмите и удерживайте **UP** на джойстике 2, затем нажмите **DOWN(x2), UP(x2), RIGHT, LEFT, Start** на джойстике 1.

** Призовые предметы.*

Hamburger выполнит роль костюма для бега, когда последние две цифры на таймере будут "17" на уровне 1, "43" на уровне 2 и "59" на уровне 3. Heart применит sit-on punch на свою третью цель, когда последние цифры на таймере станут четные. Р power-up применит a jump kick, когда последние две цифры на таймере станут "32" на уровне 1, "25" на уровне 2 и "11" на уровне 3.

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

В основе сюжета лежит известная легенда о Робин Гуде, короле воров, которые обосновались в знаменитом Шервудском лесу и мстили злым феодалам и шерифам за то, что те притесняли, грабили и обижали мирных крестьян.

Таким образом, он прослыл подлинным защитником народа, его все любили и при возможности помогали.



*** Пароли уровней.**

На стартовом экране нажмите кнопку **A** восемь раз, а затем кнопку **B** восемь раз. После чего напечатайте один из следующих паролей для того, чтобы попасть на соответствующий уровень.

Название уровня

- Catacombs
- Hadrian's Wall
- Locksley's Castle
- Dubois Manor
- Horse Race 1
- Stop the wedding
- Wild Boar
- Fight the Trainer
- Get the Dagger From Marian
- Search for the missing man
- Raid the Tax Carts
- Cure the Camp
- Protect The Village
- Battle the Celts
- Go to the Town
- Inside the Town
- Inside the Last Castle
- End "Video"

Пароль

- CATACOMB
- WALL
- LOCKSLEY
- DUBOIS
- CHASE
- CATHEDRA
- BOAR
- MASTER
- CHAPEL
- WELL
- TAX
- POND
- VILLAGE
- CELT
- TOWN
- TOWNHANG
- CASTLEIN
- WEDDING

*** Оружие и щиты.**

- Список оружия:

Название оружия	Вес в единицах	Наносимые повреждения
Knife (нож)	2	2
Druid Dagger		

(кинжал друида)	4	8
Short Sword		
(короткий меч)	4	6
Sword (меч)	6	8
Steel Sword		
(стальной меч)	8	10
Claymore (старинный палаш горцев)	10	12
Locksley sword	8	20
Ball & Chain (шипастый шар на цепи)	40	25
Long Bow (длинный двурочный лук)	1	Выпускает 1 стрелу
Locksley Bow	3	Выпускает 3 стрелы
Staff (специальное двурочное оружие)	4	3

- Список щитов.

Он достаточно короткий, но щиты играют очень важную роль во время сражений на главном уровне. Если вы используете щит во время схватки, он полностью принимает на себя всю атакующую мощь, а вы при этом повреждений не получаете, но конечно, в этот момент щит должен быть у вас в руке.

Название щита **Вес в единицах**

Shield (щит)	10
Locksley Shield	4

*** Управление.**

Кнопки на D-pad позволяют перемещать персонажа в нужную сторону.

Кнопка **Select** – Пауза в игре.

Кнопка **Start** – "Запускает" игру и открывает доступ в меню опций Option Menu.

Кнопка **A** – Используется для действий правой рукой. Во время дуэлей, нажав эту кнопку, исполняете прыжок. Кстати, используя ее, можно брать различные объекты.

Кнопка **B** – Действие левой рукой, а также позволяет убрать меню опций с экрана.

Атакующая кнопка во время сражения или дуэлей, можно также брать различные объекты.

По ходу дуэли управление несколько меняется. Используйте кнопку **A**, чтобы выпол-

нить прыжок; а кнопку **B**, чтобы произвести атаку. Если нажмете кнопку **UP** на D-pad, при этом нажав кнопку **B**, то ваш персонаж выполнит в воздухе сальто, а если нажмете кнопку **DOWN** и **RIGHT** (или **LEFT**), то ваш персонаж выполнит кувырок в соответствующую сторону.

Во время путешествий пешком вы можете двигаться вверх, вниз, налево и направо, нажимая соответствующие кнопки на **D-pad**, а вот когда мчитесь на лошади, то можете двигаться только назад и вперед, а также использовать кнопки **A** или **B**, чтобы перепрыгивать через препятствия.

У вас есть две возможности продолжить игру после того, как ваш персонаж будет побежден. На экране появится соответствующий запрос, и вы должны будете ответить "Да", если захотите продолжить игру.

* ПРОХОЖДЕНИЕ.

Мы не старались делать прохождение чрезвычайно подробным, отмечая все малейшие детали действий персонажа, но основные указания, стратегии и ключевые пункты (особенно, что касается дуэлей и различных сражений) мы обязательно осветим. Кстати, целый ряд сцен в Шервудском лесу пропущены. Не удивляйтесь, они чрезвычайно простые.

— Уровень 1. Arab Prison.

Предметы, которые можно здесь обнаружить: меч (sword), факел (torch).

Вы начинаете игру без всякого вооружения, брони, стрел и, конечно же, без золота и денег. Золото еще предстоит достать, как впрочем и все остальное.

Первым делом хватайте меч из печи, немедленно экипируйте его и прикончите охранника. Peter (Петер) сам освободит себя и присоединится к вашему отряду, вооружившись кинжалом. Обыщите труп охранника (кстати, всегда нужно обыскивать трупы, частенько найдете много чего интересного), и в этом случае найдете ключ; откройте им дверь, побеседуйте с парнем "на стене", освободите

его, и он тут же присоединится к вашему отряду, а заодно и расскажет, что нужно отыскать тюремную камеру рядом в том месте, где он висел. Послушайтесь его доброго совета: найдете ключ, откроете дверь и поговорите с охранником, но близко к нему не подходите, иначе он тут же врежет вам своим топором.

Теперь вам предстоит самая первая дуэль.

Управление во время дуэли:

Кнопка **B** — атака.

Кнопка **A** — прыжок.

Кнопки на D-pad — **DOWN-LEFT** или **DOWN-RIGHT** одновременно нажатые, кувырок в соответствующую сторону.

Кнопка **UP + A** (**LEFT** или **RIGHT**) — в соответствующую сторону прыжок.

Нажав кнопку **DOWN** опуститесь на корточки.

В большинстве дуэлей, если вы находитесь на земле, а ваш соперник запрыгнул на стол, скалу, камень или мост, то он не может вас поразить, а вот вы запросто это сделаете, так что обязательно запомните эту технику, она вам очень пригодится в последующих схватках, хотя в этой дуэли воспользоваться ею не удастся, поскольку ваш соперник прыгать не может.

Первая дуэль: Guard with Axe.

Сражаясь с охранником, вооруженным топором, нанесите ему удар, отбегите в сторону и повторяйте эту тактику до тех пор, пока он не погибнет. Осмотрите труп, найдете факел, а затем загляните в угол и обнаружите здесь секретный проход.

— Уровень 2. Catacombs.

Предметы: 2 эликсира, 1 красный эликсир и кольцо Петра (Peter's Ring).

Вы входите на уровень с южной стороны, а ваша цель добраться до северного выхода. Со старта продвигайтесь вверх, затем сверните направо, снова вверх, налево, еще раз налево и, наконец, вступайте в бой.

Схватка Melee Battle.

Постарайтесь как можно быстрее добраться до выхода и уничтожить охранников, как

только они появятся. Для этой цели лучше всего подходит Робин. А если вы оставите над ним управление компьютером (кстати, вы можете менять персонажей, нажав кнопку Start), то он почти наверняка погибнет или получит серьезные повреждения. Все-таки у компьютера мозги устроены совсем не так, как у вас.

— Уровень 3. Hadrian's Wall.

Предметы: *Quiver* (колчан со стрелами) — 3 штуки, *key* (ключ от сундука) (*Chest Key*), *long bow* (длинный лук) (*Long Bow*), *elixir* (эликсир) (в сундуке), а также два яблока (*apple*).

Побеседуйте с пожилой женщиной, и она расскажет вам много интересного, а затем поднимайтесь наверх, соберите предметы, спуститесь вниз, отыщите ключ от сундука, колчан и еще кое-какие предметы, если сумеете. Снова поднимитесь наверх, сверните налево и встретите нескольких охранников. Можете увернуться от схватки, а можете перебить их, как захотите. Снова пойдите налево, затем наверх и встретите Guy of Gisborne. Это настоящий мерзавец. Постарайтесь добыть длинный лук до того, как начнете беседовать с ним. Немедленно экипируйте его и перебейте многочисленных врагов, а затем пойдите на север, откройте сундук, возьмите красную настойку, поговорите с сыном мальчика Джона, а когда он уйдет, отправляйтесь по своим делам, спуститесь вниз, обойдите слева вокруг дерева и отправляйтесь на другой участок леса. Возьмите наизготовку длинный лук, прибейте охранника с дальней дистанции, пойдите через лес до конца и подойдете к замку Локсли (*Locksley's Castle*).

— Уровень 4. Locksley's Cattle.

Предметы: *Bread* (Хлеб) (най-дите его в первом правом проходе), *quiver* (колчан), а также *medal* (медальон Локсли).

Пройдите через стену, войдите в замок и увидите повешенного отца Робина Гуда прямо

над входом. А войдя внутрь, обнаружите несколько волков. Прибейте их своим мечом или подстрелите из лука, если стрел достаточно; сверните направо, осмотрите внимательно проход и найдете здесь очень нужный вам хлеб. Возьмите его, снова пройдите к центральному проходу, поднимитесь наверх к двум следующим проходам, сверните налево и увидите мужчину. Это Дункан. Поговорите с ним, он с удовольствием присоединится к вашему отряду; затем спуститесь вниз по центральному проходу и покиньте замок.

Робин Гуд со своими друзьями хоронит повешенного отца, а затем пойдите налево и отправляйтесь к имению Дюбуа (*Dubois Manor*).

— Уровень 5. Dubois Manor.

Предметы: *elixir* (эликсир) — 2 штуки, *key* (ключ от дверей) (*Door Key*), 6 *quivers* (колчанов), *steel armor* (стальная броня) (*Steel Armor*), *bread* (хлеб) (*Bread*), 5 *apples* (яблок) (*apple*), *leg of meat* (окоп) (*Leg of Meat*) и *bandage* (бинты) (*Bandage*).

Наденьте медальон Локсли, поговорите с охранником, и он пропустит вас внутрь. Здесь переговорите с крестьянином, затем сверните налево, соберите пищу. Дверь заперта, так что и не пытайтесь ее открыть, пойдите к центральному проходу, поднимитесь наверх, поговорите с крестьянином, который расскажет вам где находится Мариан (*Marian*). Поднимитесь наверх, возьмите эликсир, осмотрите постель, найдете ключ от двери, которая была заперта в самом начале. Сможете, естественно, ее открыть. Пройдите туда, откройте эту злополучную дверь, найдете сразу 6 колчанов. Перейдите в восточную комнату (направо, вверх, направо), где и найдете Мариан, а также несколько очень полезных предметов. Побеседуйте с девушкой, отдайте ей кольцо, а в ответ получите седло. Как только выйдете из комнаты, охранники ворвутся в замок. Идите налево вниз, перебейте охранников с дальней дистанции из своего длинного лука. Приближаться к ним не стоит, поскольку кое-кто из них вооружен арбалетом. Когда выскочите на-

ружу, прикончите еще нескольких охранников своим мечом, затем установите седло на спине у лошади (use) и теперь будете удирать от охраны уже на лошади.

— Уровень 6. Horse Race (1).

Предметы: отсутствуют.

Управляйте лошадию, используя кнопки **A**, **RIGHT** и **B**. Кнопка **A** используется для того, чтобы выполнить прыжок, и вам предстоит перескочить через все камни, а не только через самые крупные. Кнопка **RIGHT** используется для того, чтобы мчаться как можно быстрее, поскольку если охранники поймают вас, игра автоматически будет закончена.

Промчавшись со страшной скоростью приблизительно 1 минуту (если вас не поймают охранники), доберетесь до знаменитого...

— Уровень 7. Shewood Forest.

Предметы: колчан со стрелами, хлеб, два яблока, красный эликсир.

Вы выезжаете в лес с юго-западного направления, так что двигаться нужно на северо-восток для того, чтобы добраться к пункту назначения. Можете слегка свернуть в ту или иную сторону и попытаться отыскать кое-какие предметы, но на самом деле делать этого не следует. Нужно как можно быстрее добраться до своей базы.

Вторая дуэль: John Lite.

Первым делом подлечитесь. Противник очень серьезный, великолепный прыгун, к счастью, атаки его опасны лишь на ближней дистанции. Вспомните про рекомендованную вам стратегию, постарайтесь заманить малыша Джона на мост, а самому спрыгнуть вниз. Во всяком случае нужно создать такую ситуацию, когда он наверху, а вы внизу. Тогда можете успешно атаковать его, а он нет. Естественно, что одержите победу, и малыш Джон присоединится к вашему отряду. Это отличный союзник, на него всегда можно положиться. Вооружите Робина дубинкой, а Джону отдайте меч Робин Гуда.

Дубинка превосходное оружие, особенно если придется действовать в лесу или враги окружают вас. Нажмите и удерживайте кнопку **A**, малыш Джон раскрутит свою дубинку, и любой дурак, который окажется поблизости, будет тут же убит. Это отличный способ поднять свой уровень.

В следующей сцене вы оказываетесь в лагере Робин Гуда. Это ваша центральная база, по ходу игры она будет становиться все больше и больше, развиваться, поскольку к вам будут присоединяться различные персонажи. Побеседуйте со всеми и сразу поймете в чем состоит ваша следующая миссия.

— Уровень 8. Stop The Wedding.

Предметы: письмо (Letter), эликсир, окорок, бинты и хлеб.

Вы входите с восточной стороны во внешнюю часть уровня. Соберите у входа несколько монет, затем пройдите внутрь. Вам нужно отыскать письмо, чтобы остановить свадьбу (Webbing), а оно спрятано на втором этаже. Чтобы добраться туда, сверните право в первый проход и обнаружите в последней стене отверстие. Пробреритесь в него, учтите, что письмо находится в комнате барона (Baron's room) на северо-западе, а эту комнату охраняют могучие охранники, вооруженные арбалетами. Перебейте их из длинного лука с дальней дистанции (так безопаснее), поднимитесь по центральному проходу и сразитесь с многочисленными солдатами Я. Уничтожайте их стрелами и обязательно защищайте Робина. Он вам пригодится, но только если здоровье у него будет в порядке. Заберите письмо и быстренько спускайтесь вниз. Поднимитесь по центральному проходу, побеседуйте с бароном, предъявите ему письмо в качестве доказательства, и барон тут же вызовет вас на дуэль.

Третья дуэль: The Baron.

Используйте уже известный метод: оставайтесь внизу и, как только барон запрыгнет на стол, атакуйте. Десяти атак будет доста-

точно, чтобы расправиться с ним, а затем возвращайтесь в лагерь и приготовьтесь к следующей миссии.

— **Уровень 9. The Wild Boar.**

Предметы: лук Локсли, броня Локсли, бинты.

Итак, вы снова в Шервудском лесу. Логово дикого вепря (это так называли в старину секачей кабанов), находится на севере и чуть-чуть восточнее, так что со старта пройдите на восток, а затем продвигайтесь вверх на север, пока не увидите логово. Войдите в него, встретите многочисленных кабанов, перебейте своей дубинкой или расстреляйте из длинного лука, а в логове дикого вепря внимательно осмотрите северо-западный угол, причем сделать это надо несколько раз, тогда найдете лук Локсли, броню Локсли, бинты и кое-какие предметы. Немедленно вооружитесь этим луком и расстреляйте здорового дикого вепря, выпустив в него несколько стрел, а когда прикончите этого страшного зверюгу, уберите из логова и возвращайтесь в лагерь.

— **Уровень 10. Search For The Missing Man.**

Предметы: Два письма, список (credit List), длинный лук, колчан и веревка (Rope).

Вначале вы закончите довольно короткую и очень простую миссию в Шервудском лесу, а затем отправляйтесь на юг, сверните на восток, подойдете к мосту и увидите колодец, а рядом с ним труп. Осмотрите убитого, возьмите письмо, пройдите на восток, загляните в угол, отыщите веревку, возвращайтесь обратно к колодцу и по этой веревке спуститесь вниз. В колодце вам предстоит пройти через небольшой лабиринт, а затем подойдете к проходу, где слева находятся несколько дверей. За ними найдете письмо и список Credit List. Вообще-то, вам нужно пройти на север, где проживает ведьма Мартиана и ее хранитель Гардиан. Однако, победить вы их все равно не сможете, так что бегите как можно быстрее в лагерь и приготовьтесь к выполне-

нию следующей миссии.

— **Уровень 11. Get the dagger from Marian.**

Предметы: Бинты, кинжал друида (Druid's Dagger), ни в коем случае не отдавайте его Дункану.

Зайдите в часовню, а затем сверните направо, отыщите бинты, перейдите влево и встретите Марион; поговорите с ней, получите от нее кинжал друида. Это драгоценное оружие. Только им и можно победить хранителя Гардиана. Теперь можно спокойно возвращаться на базу.

— **Уровень 12. Fight the Trainer.**

Предметы: Эликсир и фляжка для воды (Water Flask).

Вам придется сразиться с мастером Weapon's Master. В случае победы он согласится тренировать ваших товарищей. Найдите его севернее перекрестка (воспользуйтесь картой). Осмотрите дом и колодец, найдете кое-какие предметы, поговорите с тренером, и состоится ваша дуэль.

Дуэль четвертая: The Trainer.

Используйте обычную стратегию, атакуйте его, когда он запрыгнет на камень, а вы будете внизу. Когда одержите победу, вручите ему 20 золотых, и он согласится отпраздновать в ваш лагерь и заняться подготовкой солдат, а вы последуйте его примеру.

— **Уровень 13. Raid the Tax Carts.**

Предметы: пять бинтов и меч Локсли (Lockslay Sword).

Чрезвычайно легкий уровень. По существу, всего-навсего одна дуэль.

Пятая дуэль: Guy of Gisborne.

Дождитесь, когда он запрыгнет на большой камень и немедленно атакуйте, а когда одержите победу, поговорите с толстяком, и он присоединится к вашему отряду.

— **Уровень 14. Cure the Camp.**

Предметы: лечебная вода (Cure Water).

Приготовьте к бою длинный блок и начи-

найте уничтожить врагов одного за другим. Причем учтите, что ваша броня может отражать вражеские стрелы, а они, отлетев, поразят противника. Так что можете воспользоваться этим нехитрым приемом и одержать победу практически без всяких усилий и не тратя драгоценных стрел. И когда все трое врагов будут уничтожены, вода сразу станет синего цвета. Излечите (Cure) весь свой отряд и заполните лечебной водой две фляжки. Причем просто заполнить водой фляжки недостаточно, надо обязательно подлечить всех своих товарищей, а затем снова заполнить опустошенные фляжки.

— Уровень 15. *Protect the Village.*

Предметы: "Кистень" (Ball And Chain), ключ от сундука (Chest Key).

Прежде, чем покинуть лагерь, осмотрите внимательно три хижины, найдете там полезные предметы и, кстати, в Шервудском лесу, если внимательно порыскаете, найдете "арбалет" (Crossbow) в северо-восточной части.

Итак, вы стартуете в Шервудском лесу. Вам нужно добраться до деревни, по пути подстерегают различные опасности, но на самая главная опасность, это солдаты, вооруженные пистолетом.

Когда войдете в деревню, осмотрите все дома, отыщите кистень (Ball and Chain), побеседуйте с пожилой женщиной. Она продаст вам ключ от сундука за 200 золотых, а затем отправляйтесь на север и сразитесь с врагами, перебейте всех до последнего, а затем отправляйтесь на встречу с бароном.

Шестая дуэль: The Baron.

Как обычно, рекомендации очень простые. Дождитесь, когда он запрыгнет на камень, и атакуйте его. А как только расправитесь с ним, обыщите труп и отправляйтесь в лагерь.

— Уровень 16. *Battle the Celts.*

Вернувшись в лагерь, встретите Дункана. Его преследовали вражеские солдаты, так что

ваша цель: защитить лагерь, а значит предстоит серьезный бой. После жестокой схватки, к сожалению, враги захватят нескольких ваших товарищей и спалят вашу базу. Так что придется удирать из Шервудского леса. Отыщите лошадей и мчитесь прямо в город. Надо спасти товарищей.

— Уровень 17. *Town Hang.*

Предметы: маскировка (Disguise). Она вам абсолютно необходимо, без нее в замок не пробраться.

Как только войдете в замок, увидите, что готовится казнь; шериф собирается повесить захваченных ваших друзей, так что действовать нужно быстро и немедленно ворваться в замок. Как только войдете в него, тут же начнется бой. Расправьтесь с охранником и отправляйтесь далее, вам предстоит последняя и решающая схватка с шерифом.

— Уровень 18. *The Sheriff's Castle.*

Предметов здесь целая куча. Однако даже не пытайтесь собирать, возьмите лишь самые необходимые. Вам нужно как можно быстрее спасти своих товарищей.

Как только войдете в замок, дверь за вами захлопнется, так что пути назад нет. Используйте карту, шериф находится в северо-восточной части замка, но прежде, чем добраться туда, вам предстоит еще схватка с охранниками. Перебейте их точными выстрелами из лука, защищайте Робина любой ценой. Он ни в коем случае не должен не только погибнуть, а даже получить повреждения. Затем возвращайтесь к хранителю Гардиан. Достаньте кинжал друида и, когда он бросится в атаку, отскочите, затем сами атакуйте и тут же отскочите. Продолжайте действовать в этом ключе и, как только одержите победу, приготовьтесь к последней и заключительной дуэли.

Последняя дуэль: The Sheriff.

Обязательно используйте все лечебные предметы, здоровье должно быть отличным, а затем используйте тот же самый уже традици-

онный трюк со столом и безусловно одержите победу.

Таким образом, игра закончена, товарищи спасены. Посмотрите видеоконцовку. Конечно, никаких предметов не найдете, но поздравления наши примите. Вы одержали победу в этой великолепной игре!

ROBOCOP 2

*** Неограниченные возможности.**

Нажмите **A, B, Select, Start**.

ROBOCOP 3

*** Как получить оружие.**

В верхней части экрана вы видите квадратики, которые нужно заполнить тремя буквами, но не радуйтесь, это буквы греческого алфавита (альфа и бета). Попробуйте использовать каждую из них в отдельности или в различных комбинациях, и получите совершенно разные виды оружия.

ROBOCOP 4

*** Восстановить энергию.**

После того, как одержите победу над танком и над очередным боссом, нажмите кнопку **A**.

ROCKETEER, THE

*** Пароли уровней.**

2	490-629-312
3	435-765-818
4	775-454-215
5	318-469-417
6	040-473-312

ROCKIN' KATS

*** Полная энергия.**

Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. Затем нажмите **DOWN + A + B + Start**.

*** Выход с уровня.**

Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. Затем нажмите **A(x3)**, чтобы вернуться на экран выбора канала (channel selection). Чтобы сменить оружие, выберите **"S"**, чтобы попасть в магазин.

*** 6 жизнью.**

Нажмите и удерживайте **DOWN + A + B** и нажмите **Start(x2)**.

*** Пароли.**

Channel 5	7GDZ [Музыкальная нота] JGK [▲]
Unknown	57YRmchs0P
Final level	^PH^RDM^P

Обратите внимание! **"^"** обозначает символ, который напоминает **"T"** и расположен в верхнем ряду экрана паролей.

RUSH 'N' ATTACK

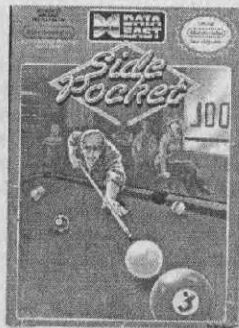
*** Бег по воздуху.**

Нажмите **B** пока неподвижны, затем нажмите **UP**, пока нож вытасчен.

SHINOBI

*** Выбор уровня.**

На титульном экране нажмите **DOWN(x2), LEFT, RIGHT, UP(x2), Start**.



SIDE POCKET

Итак, вам предстоит поиграть в бильярд, точнее, в его разновидность, которая называется pool. Придется как следует отточить свое мастерство, поскольку есть возможность стать не только чемпионом города (city champion), но и чемпионом штата (stage champion), а затем чемпионом Америки (USA champion) и, наконец, чемпионом мира (World champion). Так что перспективы колоссальные.

Итак, как играть в Pool.

На стол выкладываются 16 шаров. Однако, если у вас нет противника, то на столе будет лишь 9 шаров. Цель игры, забить 8 шаров в лузы. На столе шесть луз. Четыре из них находят-

ся в углах, а еще две лузы в самом центре длинных бортов стола. Два шара из девяти являются как бы специальными. Один из них белый, так называемый, Cue ball. Это тот, по которому игрок все время бьет, стараясь им забить другие шары в лузу. А второй специальный шар (номер 8). Он черного цвета. 8-й шар можно забить в лузу только после того, как все другие шары уже забиты. К счастью, это правило относится только к режиму двух игроков.

В вашем распоряжении кий, которым вы, собственно, и должны стараться забить шары в лузы. Фокус состоит в том, что вы, как мы уже говорили, наносите удар кием только по белому шару, и он должен покатиться таким образом, чтобы, ударившись в другие шары, отправить их в лузу. Причем, если вы забьете "свой" (т.е. белый) шар в лузу, то это очень плохо, свидетельствует о низком классе.

По ходу игры вы можете получать премии. Одна из них дается за то, что вы забиваете шары в лузы по порядку, в соответствии с их номерами. А вторая за то, что вы подряд забиваете шары без единого промаха, и чем больше подряд шаров забьете, тем больше, естественно, будет премия.

Чем выше уровень игры, тем сложнее становятся занятия, и если вы сделаете слишком много промахов, то на этом игра и закончится.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

На первом экране выберите вариант Pocket game. Это очень важно, поскольку нужно освоить управление в игре и научиться выполнять разные удары: с протяжкой (follow), с оттяжкой (draw), удар по центру шара (center), в левую часть шара (left) и в правую часть шара (right). Так что, конечно, нужно потренироваться, и когда освоите эти удары, то тогда можете и приступать к игре.

Вам предстоит пройти четыре уровня: city champ, stse champ, USA cham и world champ. Естественно, вы начинаете с нижнего уровня, и вам предстоит стать чемпионом города, для чего необходимо набрать 3100 очков. Иг-

раете на столе для обычного пула. В первом раунде у вас не восемь шаров, а лишь шесть. Для того, чтобы выполнить первый удар, вы должны нажать кнопку **A**, а затем нажать ее повторно, когда увидите, что индикатор силы удара Power meter поднимется до нужного уровня. Кстати, от силы удара часто зависит успех, а потому нужно представлять себе, какой удар и в какую лузу требует определенного уровня силы удара.

Обратите внимание на угол стола, в котором находится звездочка. Если сумеете забить шар в этот угол, получите дополнительные очки. При этом можно использовать пятнышки на столе, которые указывают вам оптимальный угол направления удара.

В верхнем левом углу экрана фиксируется ваш баланс. Здесь же находится иконка с изображением шара, который желательно послать в лузу следующим. Он имеет очередной номер, а вы знаете, что за это дается премия. Кстати, вы можете нажать кнопку **B**, чтобы увидеть последовательность шаров.

После того, как забьете каждый шар в лузу, можете считать, что первый этап преодолен успешно. Однако, если вы сделаете слишком много промахов и в верхнем левом углу экрана "исчезнут" ваши шары, значит придется начать все сначала.

Итак, вы забили все шары, ваш баланс значительно возрос, дополнительные очки вы получили за то, что забивали шары подряд или в соответствии с их номерами. Набрал достаточное количество очков, получаете призовой удар Bonus shot. При этом вам нужно забить один шар или несколько шаров в соответствующие лузы. Тип этого призового удара зависит от того, сколько шаров вы сумели забить в лузы, в которых были звездочки. Если в итоге сумеете набрать 3100 очков или больше, то будете объявлены новым чемпионом города, а очаровательная девушка пошлет вам призывный взгляд. Ну, а если нет, повторите попытку.

Теперь на очереди чемпионат штата. Для

победы необходимо 4100 очков, при этом на столе будет девять шаров. На самом деле, стратегия та же самая. Просто старайтесь забивать шары в лузу последовательно, без промахов, в соответствующем порядке, обращайте внимание на звездочки в лузах и наберите необходимые очки. В этом случае вы будете объявлены чемпионом штата, а призовой удар (bonus shot) на этот раз будет заметно сложнее. Ну и, конечно, очаровательная девушка пошлет вам восторженный взгляд.

Однако, прежде чем вступить в борьбу за звание чемпиона Соединенных Штатов, вам придется выполнить чрезвычайно сложный удар. У вас всего одна попытка, а забить нужно будет сразу все шары. Только после этого Вы сможете бороться за титул чемпиона Америки. Ну, а если не получится, повторите этот уровень с самого начала.

Для того, чтобы сделать точный удар, необходимо, чтобы индикатор силы удара находился практически в самом верхнем положении, и если в соответствии с подсказками-пятнышками сумеет провести такой удар, то выполните эту сложную задачу и сможете бороться за звание чемпиона.

На этом уровне вам уже нужно набрать 5100 очков. На столе шесть шаров, а значит задача заметно усложняется. Постарайтесь забить как можно больше шаров подряд без промаха, при этом желательно еще в соответствии с их номерами. Старайтесь забивать шары в лузы, в которых звездочки, только таким образом в итоге вы сможете набрать 5100 очков, и, пожалуй, это первый уровень в игре, где возникают реальные сложности, поскольку набрать такую сумму чрезвычайно трудно. Однако, если справитесь с этой нелегкой задачей, то станете чемпионом Соединенных Штатов и окажетесь возле клуба рядом с роскошным автомобилем, в котором сидит очаровательная девушка. Ну и, конечно, как всегда, она бросит на вас восторженный взгляд.

И, конечно, нужно будет выполнить еще

один сложнее удар — забить все четыре шара в лузу. Придется использовать удар Draw shot (удар с оттяжкой), так что нажмите кнопки **DOWN + B** и удерживайте до тех пор, пока пятнышко на шаре в центре верхней части экрана окажется как можно ниже, а затем нанесите удар и возможно, если повезет, справитесь с этим сложным заданием.

Став чемпионом Соединенных Штатов, вы не можете остановиться. Теперь надо бороться за звание Чемпиона Мира. На столе девять шаров, но набрать уже нужно 7100 очков, а это огромная сумма. Понадобится все ваше искусство, а кроме того, и математические способности, поскольку нужно точно рассчитать сколько очков будет приносить каждый удар. Конечно, проще всего забивать шары без промахов, последовательно и не менее четырех из них должны быть забиты в соответствии с их последовательными номерами. Старайтесь забивать шары в лузы, в которых звездочки, но даже и в этом случае задача невероятно сложная. Если не справитесь, то придется снова начать игру, но на этот раз будет только шесть шаров, а значит значительно труднее. Ну а если еще раз не справитесь, то снова будете играть с девятью шарами.

Когда, наконец, наберете желанные 7100 очков, увидите на экране сообщение, что вы объявляетесь новым чемпионом мира. Конечно же, увидите очаровательную девушку, но прежде, чем получить титул, необходимо будет выполнить последний и самый сложный удар. На столе лежат два кия, которые перебивают движение вашего шара и, тем не менее, именно используя эти кии, вы только и можете выполнить этот невероятно сложный удар. Прицельтесь в шар, обратите внимание на линию из пятнышек, проходящую чуть ниже одного из шаров, и цельтесь практически под него. В общем, описать этот удар практически невозможно. Постарайтесь сами описать и рассчитать, как провести точный удар, чтобы забить все шары. Необходимо выбрать точный угол и произвести удар мак-

симальной силы. Если сумеете провести этот потрясающий удар, то станете чемпионом мира и одержите победу. Желаем удачи!

SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS, THE

*** Три призовых жизни.**

Барт должен занять позицию справа от буквы "E" на вывеске с надписью "Quick-E-Mart" на первом уровне. Запустите ракету в букву "E", и физиономия Красти появится на экране, подтвердив правильность ваших действий. В награду получите три призовых жизни, а также опцию sound test. Выделите эту опцию, нажмите кнопку **Start**, затем нажмите кнопку **UP** или **DOWN**, после чего снова нажмите кнопку **Start** и услышите различные мелодии и sound test в игре.

*** Подсказки на уровнях.**

— Уровень 1.

Есть один предмет, который довольно трудно отыскать на улице. Как только игра начнется, вы увидите телефонную будку. Войдите в нее и позвоните в таверну напротив (Moe's Tavern). Тут же ее владелец Мое появится в каком-то пурпурном одеянии, и когда Барт расскажет ему какую-то шутку, тот буквально взбесится и бросится на вас в атаку. "Обрызгайте" его (spray), а затем отпрыгните в сторону. Точно в 4:00 еще несколько людей в пурпурном одеянии выйдут из театра, можете обрызгать и их, а кроме того, возле статуи Jeridiah Springfield увидите еще одного мужчину. Его тоже можно обрызгать.

На первом уровне отыщите невидимую платформу, которая находится рядом с первым магазином, буквально в трех дюймах от здания слева. Возможно, отыскать эту платформу довольно трудно, но если справитесь с этим, то получите две дополнительных жизни, а может быть и кое-что еще.

— Уровень 3.

— На третьем уровне (Krustyland), когда подойдете к большой голове Красти, запрыгните на красную платформу, расположенную между его глаз, а затем спрыгните вниз и

хватайте дополнительную жизнь. Затем прыгайте вверх, пока не попадете в комнату, в которой найдете 5 монет.

Чтобы выиграть в рулетку на третьем уровне, приобретите магнит в магазине Toys 'N' Stuff на первом уровне, и когда станете играть в рулетку уже на третьем уровне, используйте магнит, когда будете выбирать номер, на который намереваетесь ставить. В результате этой шулерской проделки будете выигрывать.

Чтобы попасть с третьего уровня на призовой экран, войдите в театр в интервале от двух до четырех часов.

Приобретите свисток в магазине Toys 'N' Stuff store, а затем отправляйтесь в дом для престарелых (nursing home). Свистните как следует, и через несколько секунд старик Симпсон (Grandpa Simpson) начнет швыряться монетами.

— Месторасположение голов.

На первом уровне прикупите бомбу-вишенку (cherry bomb), а затем отправляйтесь в магазин pet shop, займите позицию как раз над окном и выстрелите в птицу. Когда доберетесь до статуи Jebediah Springfield, поднимитесь на "вторую линию" с задней стороны статуи и атакуйте птицу ракетами. В результате получите голову статуи, которая позволит Барту стать непобедимым, правда, на короткий период времени. Кроме того, головы можно обнаружить и в секретных местах на различных уровнях. В частности, на втором уровне, когда доберетесь до "обувной" секции, и как только появятся первые балетные тапочки, попрыгайте, чтобы собрать иконы, шляпы, ну и все такое прочее. В конце концов, получите и голову статуи. Кроме того, на втором уровне постарайтесь отыскать место, где находится непросохший цемент на магической доске. Где-то в районе четвертого или пятого прута арматуры подпрыгните как можно выше, и голова появится прямо над четвертым прутком.

На третьем уровне отыщите большую лестницу, по которой Барт должен вскарабкаться

ся, а затем атаковать наверху парнишку, вооруженного рогаткой. Поднимитесь по лестнице на самый верх, спрыгните с нее, и когда приземлитесь, получите в награду три монеты и голову статуи в призовой зоне слева от лестницы. Чтобы заполучить побольше денег, надо добыть свисток, затем встать рядом с последним окном в доме Springfield Retirement Home, дунуть в свисток и тогда сможете заполучить монеты от мужчины, который тут же появится.

SMASH TV

* *Выбрать любой уровень.*

Выберите количество игроков, используя первый контроллер, а затем удерживайте кнопки **DOWN + B** на втором контроллере, а на первом контроллере нажмите кнопку **Start** и получите возможность выбрать любой уровень.

SMURFS, THE

* *Пароли некоторых уровней.*

Уровень	Easy	Normal	Hard
4	RCRD	HDLS	LBRT
8	DNLV	RBNG	ZYDR

SNAKE RATTLE AND ROLL

* *Секреты.*

❖ На первом уровне доберитесь до первого острова, нажмите кнопку **A**, а затем кнопку **B** и тут же перенесетесь на третий уровень.

❖ В самом конце 8-го "рыбного" уровня в дверь не следует выходить. Вместо этого вернитесь обратно и увидите летающий ковер, точно такой же, как и на пятом уровне. Забирайтесь на него и хватайте часы, прежде чем добудете дополнительную жизнь, а затем спускайтесь в воду и увидите, что все рыбы стали желтого цвета. Если проплывете вдоль стрых шипов, то на дне озера обнаружите еще дополнительную жизнь.

❖ Возьмите ключ в колоде, затем прыгайте на вершину пирамиды на третьем уровне как можно быстрее, и тут же перенесетесь на пятый уровень.

❖ Доберитесь до конца первого уровня за четыре секунды и тогда сможете в конце уровня обнаружить ракету и тут же перелетите на ней на 8-й уровень.

❖ Позвольте акуле сцанать вас на первом и втором уровнях. В результате вы вылетите из воды в воздух и сможете дотраться до предметов, которые ранее вам были совершенно недоступны.

❖ На 8-м уровне спуститесь в третий пруд и плывите к нижней части экрана. Увидите частично спрятанный ключ, возьмите его, погрузитесь дальше и слева обнаружите дополнительную жизнь.

SPY HUNTER

* *Секреты.*

❖ Как только ваш автомобиль выедет из транспортера, немедленно мчитесь на правую сторону экрана и тогда сможете ехать на машине прямо по воде, а также по любой грунтовой дороге, т. е. вам следует опасаться только вертолета. Учтите, что как только он отбомбится, вам уже не придется ездить по бездорожью.

❖ На старте первого уровня отыщите грунтовую дорогу и ежайте прямо вперед. Таким образом сможете увернуться от всех препятствий.

* *10 дополнительных машин.*

На титульном экране нажмите **RIGHT + Select + Start**, чтобы начать игру. Позвольте таймеру достичь нуля без аварий, чтобы получить 10 машин.

* *8 доп. машин и оружие.*

На титульном экране нажмите и удерживайте **RIGHT + Select + A + B** и нажмите **Start**, чтобы начать игру. Позвольте таймеру достичь нуля без аварий, чтобы получить 8 машин и все оружие.

* *Все оружие.*

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select**, затем нажмите **Start**.

* *Поставить игру на паузу.*

Нажмите **A** на джойстике 2.

SPY vs. SPY

* *Непобедимость.*

Завершите уровень 8, затем нажмите

DOWN (x2), RIGHT, LEFT, A + B.

STREET FIGHTER 2010

Итак, вы играете за знаменитого персонажа серии Street Fighter. Его зовут Кен (Ken), год 2010. Какой-то неизвестный преступник ворвался в лабораторию Кена, где он трудился со своим коллегой Троем. В это время Кен отсутствовал, а Трой был злодейски убит. Но это было не единственное несчастье. Преступники украли совершенно секретное изобретение (top secret invention), которое представляет собой определенное вещество, в небольших дозах способное излечить многочисленные и самые страшные болезни, а в больших дозах превращает обычное человеческое существо в сверхмогущественную дьявольскую форму. Естественнo, что буквально разразилась настоящая эпидемия. На улицах, прокладывая себе дорогу через горы трупов, появились чудовищные монстры. Теперь Кену ничего не остается, как забрать энергию у этих монстров, предварительно, конечно, их уничтожив. Но чтобы справиться с этим заданием, ему неизбежно предстоит пройти процедуру биологической трансформации (bionic transformation), и тогда даже эти чудовищные монстры не смогут с ним сравниться в силе, скорости и реакции. Игра представляет собой очень динамичный action, в котором придется сра-

зиться с многочисленными врагами, могущественными боссами. Игрок может очень высоко прыгать, буквально прилипнуть к стенкам, обстреливать врагов, использовать дальнoбойные метательные атаки, повышать свой уровень, для чего нужно будет отыскивать "капсулы", в которых хранятся power-up. Это очень важно, поскольку все-таки основная часть игры (и самая сложная), это, по существу, схватки с боссом. Не стоит огорчаться, если при первой встрече вы проигрываете, а такое будет случаться не раз даже с самыми опытными игроками. Но после нескольких попыток вы освоитесь, тем более, что количество продолжений неограничено.

*** Управление.**

Кнопка **A** — Прыжок.

Кнопка **B** — Выстрел.

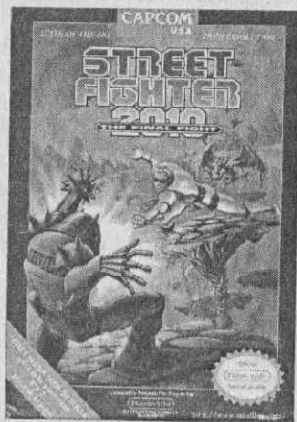
Нажмите кнопку **A**, когда дотронетесь до стены, и буквально прилипните к ней.

Если, стоя у стены, нажмете кнопку **A** и одновременно кнопку направления от стены, то выполните прыжок оттолкнувшись от этой стены.

Чтобы выполнить заднее сальто, первым делом, выполняя прыжок из стойки, нажмите кнопку противоположного направления, в котором смотрите (т.е. если смотрите направо, нажмите кнопку **LEFT**, ну и т.д.).

Чтобы поразить противника, даже если он прячется где-нибудь в укрытии, т.е. запустить свое метательное оружие сухим листом (Curve your projectile), удерживайте кнопку "вперед", т.е. направление в котором вы смотрите, и несколько раз нажмите кнопку **B**. В результате ваш снаряд полетит по чрезвычайно сложной траектории, а если у вас "усиленный" power-up оружия, то откроете огонь мощными энергетическими дисками, которые будут вращаться вокруг вас некоторое время, выполняя роль свесобразных щитов.

Выполните заднее сальто и, пока будете находиться в воздухе, откройте огонь и поразите врага, находящегося внизу. Особенно это эффективно, когда вы перепрыгиваете



через врага.

Как мы уже говорили, игра чрезвычайно динамична. Вы можете карабкаться вверх по стенкам, спускаться по ним, запрыгивать на эти стены, стрелять в любую сторону, управлять своими прыжками, чтобы приземлиться в точно назначенное место. Правда, для этого придется изрядно потренироваться, но главная фишка в этой игре, это конечно схватки с боссами. Чаще всего босса увидите уже буквально на старте уровня, но придется преодолеть определенные препятствия, прежде чем сразитесь с ним. Будьте очень внимательны, не торопитесь, у каждого босса существует четко выраженная тактика, посторяющаяся раз от раза. Возможно, конечно, вы сможете обнаружить ее после того, как дважды или трижды он вас поклолотит. Но когда уж разберетесь в чем дело, то справитесь с ним буквально в пол-пинка. И учтите, что если бой складывается не в вашу пользу, начинайте действовать быстрее, старайтесь атаковать чаще. Возможно, сумеете переломить ход боя, и тогда продолжите игру на следующем уровне, ну а если не получится...

Когда встречаете врагов типа "seekers" и "drones" (названия условные), подпрыгните в воздух и выстрелите сверху. Уничтожьте их одним выстрелом, а в обычной ситуации понадобится два, а то и три.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

На каждом уровне мы указываем ранг трудности, хотя на самом деле он носит относительный характер, а потому, например, 1-й и 19-й уровни имеют шестой ранг трудности, но этом вовсе не значит, что вам предстоит уничтожить там одинаковое количество врагов. Просто к 19-му уровню вы приобрете столько опыта и мастерства, что справитесь с этим уровнем с такой же легкостью, с каким разделились с первым, когда только начинали игру.

Иногда между уровнями возникают как бы небольшие промежуточные уровни. Вы сразу их узнаете, поскольку у них заметно

отличается задний план, музыка, ну и т.д. Эти промежуточные уровни рассматривать индивидуально бессмысленно, поскольку многие из них вы преодолеете буквально за несколько секунд, так как здесь нужно просто уничтожить пару-тройку врагов, редко больше, а затем откроется портал, из которого вы попадаете на очередной уровень. Вот, собственно, и все.

Планета Один.

Земля после чудовишной ядерной катастрофы, города буквально в руинах. Трудно себе представить, что на этом месте еще совсем недавно были оживленные мегаполисы, населенные миллионами людей.

— Уровень 1.

Трудность: 6.

В самом начале уровня у вас будет минута-другая для того, чтобы как следует "разогреться". Пройдите налево со страта, отыщите power-up в первой капсуле (верхней), вскарабкайтесь на колонну и найдете второй power-up в правом конце карниза, находящемся чуть выше. Затем идите через всю стадию прямо на верхнюю платформу, в самой правой части найдете еще один power-up. Кстати, еще один найдете чуть ниже. Теперь ваше оружие стало достаточно мощным. Однако не все ресурсы исчерпаны и, если есть время, попытайтесь добыть еще один power-up практически в центре экрана под верхней платформой.

К этому моменту обнаружите многочисленных сикеров (seekers). Обратите внимание на их манеру поведения, частенько они пытаются атаковать группами, но как правило выполняют лишь короткие рывки по диагонали, по горизонтали или по вертикали, и вы всегда сможете догадаться, куда они намереваются совершить рывок. Вот тут-то и подстрелите их.

А затем приготовьтесь к схватке с боссом. У него также совершенно четко определенная тактика. Он некоторое время движется, затем остановится 2-3 раза подряд, а за-

тем в какойто момент бросится в пикирующую атаку. Очень важно помнить, что в этот момент он неуязвим. В самом начале схватки постарайтесь провести несколько точных атак, прежде чем он сообразит в чем дело и начнет двигаться, а как только увидите, что он пытается подлететь к вам, т.е. только-только начнет двигаться, отпрыгните в сторону, лучше всего попытайтесь перескочить через него и в полете проведите несколько атак. После приземления повторите все сначала. Не забывайте про то, что в пикирующей атаке он непобедим, прыгайте через него, а если обстоятельства не позволяют это сделать, то можете попытаться спрыгнуть вниз. Но, конечно, перепрыгнуть значительно эффективнее и надежнее.

После того, как проведете еще несколько точных атак, он снова попытается пикировать; перепрыгните через него и атакуйте. В общем, картина понятная. Однако не забывайте про надоедливых сикеров, атакуйте их сверху в прыжке и после того, как настроеляетесь вдоволь, босс рухнет на землю, а вы получите его энергию. Открывается портал, ведущий на второй уровень (увидите его слева от центра стади). Конечно, значительно проще все это будет сделать усиленным оружием (powered-up gun).

— Уровень 2.

Трудность: 3.

Ну, это совсем простой уровень. Босс, вообще говоря, чрезвычайно медлительный. Пожалуй, самая главная опасность это руки-крюки. Он может выстрелить этим крюком прямо в вас, а может зацепиться за потолок и, раскачавшись, бросится в атаку. На самом деле, движется он медленно, и вы можете запросто подскочить к нему и атаковать, ни о чем не думая, не заботясь о защите. Если он даже и сможет нанести кое-какие повреждения, прежде чем одержите победу, то это неопасно. Самое главное, быстрая стрельба, а значит пальчики должны двигаться с молниеносной скоростью. Поста-

руйтесь перепрыгнуть через него в тот момент, когда он пытается атаковать своим крюком. Вероятность того, что он выстрелит вверх и попадет, крайне мала; в худшем случае потеряете одно очко жизни. Вообще можете не огорчаться, вы же знаете — количество продолжений не ограничено.

— Уровень 3.

Трудность: 7.

Теперь вам предстоит преодолеть один из самых сложных уровней в игре. На старте увернитесь от сикеров, расстреляйте их, если есть желание. Обязательно возьмите power-up из последних двух капсул на первой платформе, а затем предстоит выполнить серию прыжков по маленьким белым платформам, которые развалятся, если вы на них слишком долго задержитесь. Когда окажетесь внутри здания, уничтожьте несколькими выстрелами статую слонов, а затем вскарабкайтесь на стенку и продвигайтесь дальше, отыщите еще один power-up, приготовьтесь преодолеть сложный участок, где вам нужно будет выполнить S-образный поворот и уничтожить белую платформу, блокирующую путь, прежде, чем окажетесь в западне и будете раздавлены. Так что с самого начала держитесь поближе к правой части экрана, выберите подходящий момент, прыгните и как можно быстрее уничтожьте эту платформу. А затем, возможно, следует рискнуть, чтобы забрать еще один power-up в последней из трех капсул.

Чуть дальше приготовьтесь встретить двух катящихся врагов. Обманите их, спрыгнув вниз, когда они только приблизятся, а затем возвращайтесь обратно, запрыгните наверх, вскарабкайтесь на стену и преодолете этот сложный участок. Остерегайтесь двух взрывпакетов, которые упадут с потолка; отбегите от них на несколько шагов, чтобы чувствовать себя в безопасности, а дальше снова придется прыгать по маленьким платформам. Подойдите к самому краю платформы, прыгните на первую платформу,

прикончите врагов на колоннах; запрыгнув вверх, проведите атаку, а затем прыгайте прямо на них и проведите вторую атаку. Обязательно соберите оставшиеся после них power-ups, а затем возьмите еще парочку power-ups. Один в первой из двух капсул на нижней платформе, а другой в последней капсуле наверху. Затем перескочите еще через парочку беленьких платформ и, наконец, встретитесь с боссом.

Босс на первый взгляд очень силен. Вряд ли вы сумеете победить его с первого раза, но не огорчайтесь. Как только доберетесь до места схватки, запрыгните на второй пьедестал, держитесь как можно левее, при этом повернувшись лицом направо; он спрыгнет как раз перед вами. Немедленно атакуйте и не останавливайтесь, пока он не поднимет руки вверх. Затем спрыгните вниз. Вероятнее всего, он промахнется, метнув в вас большой куб. Однако нужно остерегаться еще нескольких таких же блоков, которые свалятся с потолка. После этого босс спустится на землю, затем перескочит на нижнюю платформу, а с нее снова на землю. Атакуйте врага при каждой возможности, а когда он, наконец, снова приземлится, немедленно атакуйте и не останавливайтесь, пока не завершите свое дело.

— Уровень 4.

Трудность: 5.

На этом уровне вам придется работать в большой комнате с многочисленными электрическими проводниками, с кучей стен, карнизов и боссов, которые только и мечтают, чтобы уничтожить вас. Прыгая по всей комнате, а затем запрыгнув на один конец электрического проводника, буквально выстреливает в вас электрическими стенами сразу в трех направлениях. Вам нужно попытаться занять место на противоположном конце проводника, прежде чем он атакует. В этом случае немедленно атакуйте его, пока он стоит неподвижно. У вас будет достаточно времени, чтобы прикончить его.

На старте уровня нужно вскарабкаться на

первую стенку справа и остаться на ней, когда босс попытается добраться до вас, запрыгнув на ближайший проводник справа, и остановится, чтобы произвести атаку, а вы получите свой золотой шанс. Иногда, правда, он действует по-другому, но тогда вам придется импровизировать и придумать какой-нибудь собственный план. Однако, босс не слишком силен. Как только одержите победу, откроется портал в левой верхней части стади, и отправляйтесь дальше.

Планета два.

Отправляясь на планету два, вы увидите замечательную видеосцену и впервые познакомитесь с таинственным врагом с подозрительным розовым лицом, не иначе как алкоголь или наркоман. Между вами произойдет обмен дружескими любезностями. Учтите, что вторая планета место очень опасное; растения здесь, пожалуй, самые страшные враги. В общем, будьте осторожны.

— Уровень 5.

Трудность: 5.

Это первый уровень, на котором вы должны уничтожить определенное количество врагов. Ваша цель сикеры. Отыщите парочку power-ups в правой части арены. Враги-растения появляются случайным образом и приближаются к вам с явным намерением убить. Постарайтесь сделать это раньше их. Как можно больше двигайтесь, используйте стены, изучайте тактику сикеров. На самом деле, это самое главное. Когда перебьете нужное количество врагов, откроется портал в правой части стади.

— Уровень 6.

Трудность: 8.

Очень симпатичный уровень. Музыка отличная, создающая настроение. В промежуточном уровне вы обязательно должны добыть парочку power-ups, они вам здесь явно пригодятся. Действовать придется быстро, поскольку первая часть уровня до встречи с боссом автоматически скроллирует вверх.

На старте уровня захватите power-ups из капсулы справа, вскарабкайтесь на стену,

держитесь поближе к правой части экрана (на первой половине уровня), вскарабкайтесь по лианам справа, а затем увидите врага, перекрывающего вам путь. Кстати, на соседней лиане три капсулы. Постарайтесь обдурить врага, прыгая с лианы на лиану, и добудете power-up в средней капсуле, а чуть дальше появится еще один враг, напоминающий какой-то странный тюльпан. Кстати, двигаться они могут только вверх, так что постарайтесь занять позицию внизу и как можно дальше. Учтите, что когда эти тюльпаны раскроются, вы можете прыгнуть на них и использовать как платформу, это неопасно. Однако, рассчитывать на это не следует, всякое может случиться. Некоторые участки лиан очень скользкие. Так что можете соскользнуть вниз, но надо быть внимательным. Когда доберетесь до края скальной трещины, вскарабкайтесь наверх, остерегайтесь лиан-врагов по пути. В правой части экрана увидите две капсулы. В каждой из них находится power-up. Хватайте их побыстрее, если это необходимо, впереди бой с боссом.

Босс, это растение-монстр. Действие его достаточно характерно. Вначале он прыгнет три раза, а затем начнет плываться камнями. После того, как нанесете ему несколько ударов, он свернется в клубок и начнет летать назад и вперед по зигзагу до тех пор, пока не покинет экран, а затем появится совершенно в другом месте. Атакуйте его, как только будет подходящий момент, причем желательно сбоку или снизу. Постарайтесь добыть парочку power-ups, и когда здоровье будет в порядке, босс вам не соперник. Просто действуйте быстро и точно.

— Уровень 7.

Трудность 8.

Чрезвычайно трудный уровень, здесь очень много опасностей. Во-первых, прочная стенка с левой и правой сторон, орана посередине платформ, которые обрушиваются под ногами буквально через несколько секунд после того, как на них наступите, а также гибкая ветка, на-

минающая трамплин и острые шипы внизу.

На старте уровня запрыгните на толстую часть ветки трамплина. Сикер спустится сверху. Расправьтесь с ним (ни в коем случае не наступая на гибкую часть ветки), а затем появится hunter drone. На этой стадии этот враг будет появляться довольно часто. Заманите его повыше, запрыгнув наверх, и тогда сможете атаковать его по пути вниз, это самая рациональная техника. Однако обратите внимание, что какой-нибудь принципиальной эффективной тактики на этом уровне, вообще говоря, придумать сложно, так что действовать придется самостоятельно. Сикеры и хантеры будут атаковать группами, их здесь очень много. Старайтесь избегать больших скоплений врагов, одновременно уничтожайте хантеров и помните, что все враги моментально исчезнут, как только вы покинете экран. Так что если попадете в серьезную переделку, немедленно прыгайте вниз до конца, и таким образом враги с экрана исчезнут. В общем, постарайтесь уничтожить как можно больше охотников, и когда справитесь с этой задачей, в верхней части экрана откроется портал.

— Уровень 8.

Трудность: 7.

Теперь вы буквально на уникальном уровне. Потолок непрерывно движется, перемещаясь вверх и вниз. Остерегайтесь шести ниш, из которых вылетают какие-то шары слизи буквально каждые несколько секунд. Как только они касаются земли; как тут же моментально застывают. В результате они непрерывно растут и превращаются в колонны, а это дополнительные препятствия. А кроме того, необходимо уничтожать разнообразных врагов. На старте уровня продвигайтесь направо, держитесь правой части экрана (так вам не будут мешать колонны), уничтожьте парочку сикеров, а затем отправляйтесь к колонне, находящейся справа от глазного "блока". Подпрыгните вверх, атакуйте этот глаз несколько раз, а затем, когда уви-

дите, что очередная капля слези вот-вот свалится на землю, отскочите в сторону (лучше всего к колонне, находящейся справа), а затем вернитесь на предыдущую колонну и повторите атаку. Кстати, надоедливого сикера можете уничтожить, если не успеете увернуться. Как только проведете десять, а то и больше атак, глаз начнет двигаться, так то вы немедленно перескочите на колонну справа и повторите прежнюю тактику. Однако, учтите, что иногда глаз удалится на недоступную дистанцию, и вы не всегда сможете атаковать его. Короче, при каждой возможности открывайте огонь, и после двух-трех таких комбинаций одержите верх над боссом.

Планета три.

И снова вы встречаете таинственного незнакомца с розовым лицом, и снова обмениваетесь угрозами. В конце концов, он пригласит вас на планету Sanddune, где безусловно хочет вас уничтожить. Планета по существу представляет собой огромную пустыню, так что пейзаж однообразный и непривлекательный.

— Уровень 9.

Трудность: 8.

Итак, вы оказываетесь где-то глубоко под землей, и вдоль пола этой огромной пещеры непрерывно движутся влево здоровенные песчаные дюны, напоминающие морские волны. Единственно надежные участки это там, где выскакивают капсулы. Рыбы-скелеты прыгают случайным образом и не могут добраться только до самых верхних капсул. У вас здесь несколько целей: сразиться с боссом первого уровня (возможно, это его брат), а затем одновременно еще с двумя. Задача трудная и требует определенных навыков и практики.

Вначале возьмите power-up из капсулы слева, пропустите следующую капсулу, в очередной найдете весьма полезный power-up slash kick, а в следующей один. Соберите все эти полезные вещи, затем возвращайтесь обратно направо, встаньте на верхней капсуле, повернитесь лицом налево. Вы должны стоять прямо на самом краю, и как только поя-

вится босс справа, тут же атакуйте его, а когда он бросится в атаку, перепрыгните через него и снова атакуйте. Необходимо все время оставаться на этой капсуле. Придерживайтесь этой тактики и одержите победу.

Дальше предстоит более опасный участок, поскольку нужно одновременно сразиться с двумя такими монстрами. Вначале, если будете действовать решительно, сумеете провести несколько точных атак, но дальше придется куда сложнее. На этот раз можете спуститься на песок. Сразаться, стоя на капсуле, куда опаснее. Когда один из врагов спустится достаточно низко, проведите атаку снизу; используйте стены, чтобы атаковать врагов с флангов. Иногда в особо опасных ситуациях полезно использовать jump slash power-up, хотя в этом случае точную атаку провести сложно, и не такая она мощная. Но вы неуязвимы в этот момент, а потому можно использовать этот power-up для того, чтобы вырваться из опасной ситуации. Как только расправитесь с одним боссом, второй уже не так опасен, а портал открывается в середине экрана, как только расправитесь с этой парочкой.

— Уровень 10.

Трудность: 1.

Конечно, после предыдущего уровня здесь задача совсем простая. Почти наверняка сможете успешно завершить его с первой попытки. В начале уровня прижимайтесь к стенам, по которым "катаются" враги, и они проскочат над вами, и проблем не возникнет. Затем спуститесь в глубокую песчаную яму. Первый power-up получите, расстреляв первую капсулу снизу, а затем с этой же самой точки запрыгните на песчаную колонну, вскарабкайтесь вверх и обнаружите как раз над головой еще один power-up. Прыгните направо прямо между колоннами, а затем запрыгните на вторую колонну, а дальше все совсем просто. Еще один power-up найдете на высокой скальной стенке.

Когда встертитесь с боссом, первым де-

лом хватайте power-up справа внизу, и для того, чтобы успешно победить врага, необходимо пробраться в верхнюю часть его логова и прижаться к скальной стенке. Когда босс покажется слева, открывайте непрерывный огонь. Когда он появится справа, оттолкнитесь от стенки, повернитесь направо в воздухе, и если босс будет продолжать наступать, сможете повторить эту атаку. Как только враг исчезнет, немедленно снова прижмитесь к стенке и повторите этот маневр до тех пор, пока не одержите победу.

— Уровень 11.

Трудность: 9.

Такой сложности вы еще не встречали, хотя стадия по дизайну в точности, как и на 9-м уровне. Power-ups, кстати, находятся на тех же местах, а босс представляет собой маленький череп какого-то невероятного инопланетного монстра, который вылезает из песка и отправляет в бой против вас здорового червяка, с которым справиться совсем нелегко. Он быстрее всех врагов в этой игре, способен перемещаться в любом направлении и очень настойчив, преследует непрерывно и, помимо прочего, через его длинное тело чрезвычайно трудно перепрыгнуть. Постарайтесь отстрелить от него несколько секций, но не уничтожайте полностью, поскольку в этом случае босс тут же направит против вас еще одного червяка, целенького и здорового. Двигайтесь все время, пока сражаетесь с этим опасным врагом. Присмотритесь к действиям босса. Он движется по направлению к вам до тех пор, пока не проскочит мимо. Затем повторяет этот маневр и тут же поднимает на секунду голову. Именно в этот момент нужно атаковать. Двигайтесь назад и вперед по стадии, стараясь, чтобы эта отвратительная гусеница находилась в верхней части экрана, и когда босс вот-вот высунет голову, немедленно спрыгните вниз, чтобы оказаться у него перед носом. Постарайтесь выполнить несколько атак, тут же отскочите назад и повторите маневр, когда пред-

ставится возможность. В общем, понадобится достаточно много терпения и попыток для того, чтобы одержать победу.

— Уровень 12.

Трудность: 4.

Это передышка. Уровень простой, но очень симпатичный. Вы постоянно двигаетесь вниз по буквально бесконечной песчаной волне. И не забудьте, что вы всегда приземляетесь после прыжка на одном и том же уровне. Здесь вам нужно сразиться уже с шестью монстрами и гусеницами, но на этот раз у вас огромное пространство. Есть где маневрировать.

На старте уровня приготовьтесь к атаке первой гусеницы. Врежьте ей с фланга несколько раз и, когда она приблизится, перепрыгните через нее, прикиньте откуда она появится в следующий раз, и если займете правильную позицию, то запросто сможете ликвидировать ее в момент приземления. Подобную тактику используйте для того, чтобы уничтожить других монстров. Как только минуете первый скальный утес с левой стороны, заберитесь наверх, возьмите power-up из капсулы, но нужно успеть до того, как появится вторая гусеница. Прокончив ее, не забудьте захватить еще один power-up из нижней капсулы на этом утесе.

Далее вы оказываетесь на открытом пространстве. Некоторые участки песка движутся значительно быстрее. Рыба-скелет атакует снизу почти одновременно с третьей гусеницей, а затем сразу же после четвертой. Самое главное, быстро прыгать и бегать, и таким образом вернуться от рыбных атак.

Когда подойдете к узкому ущелью (перед атакой пятой гусеницы), слева отщипите капсулу с power-up. С пятой гусеницей придется повозиться, поскольку вы снова оказываетесь в ограниченном пространстве. Но вы уже достаточно опытный боец и справитесь. После победы над пятым монстром откроется портал, но как только вы попытаетесь войти, тут же атакует шестое чудовище. Не расслабляйтесь, будьте внимательны и благополучно за-

вершите уровень.

— Уровень 13.

Трудность: 6.

Действительно уникальная стадия. Очень маленькая, причем верхнюю часть комнаты накрывает песчаная волна, а внизу место, ну буквально только чтобы встать. Кроме того, вторая волна движется справа налево. Босс появится, сидя на здоровенной гусенице. Старайтесь держаться подальше, если это возможно, до тех пор, пока он не спрыгнет с нее, и тут же уничтожьте гусеницу. Не волнуйтесь, можете уничтожить ее целиком, на этот раз у босса нет замены, а затем победите босса, если только знаете что делать.

Босс первым делом закрутится настоящим торнадо, затем остановится, атакует довольно медленной метательной атакой, а затем повторит торнадо в противоположном направлении. Прыгните как можно выше и постарайтесь приземлиться на вершине песчаной волны и тогда переместитесь вместе с ней по зигзагу, точнее, ваш маршрут будет напоминать латинскую букву Z.

Таким образом спуститесь вниз и окажетесь прямо возле босса после того, как он завершит торнадо. Нанесите несколько ударов, а затем снова прыгайте вверх на песчаную волну, увернувшись таким образом от его довольно слабой атаки. Повторяйте этот маневр столько раз, сколько нужно. На самом деле, если у вас нет достаточного количества power-ups, то ситуация крайне неприятная, ну в если вы обо всем позаботились, то безусловно одержите победу.

Планета четыре.

В начале этой части игры вы видите видеосцену, в которой Кен удивительным образом напоминает Duke Nukem. Он жалуется на то, что устал, тело его болит, но, тем не менее, ему нужно отправляться на планету 4. Это в основном водная планета, но растительная жизнь здесь чрезвычайно разнообразна.

— Уровень 14.

Трудность: 3.

На этом уровне вам надо убить опреде-

ленное количество жирных розовых врагов. Используйте больших медуз, как платформу. На самом деле, на этом уровне power-ups вам не понадобятся, но если хотите, то чуть выше старта увидите несколько капсул, там найдете один power-up, а еще два в нижней левой части этой зоны. В правой части зоны можете отыскать rod power-up. Лучшая тактика — стоять на карнизе и расстреливать врагов, как только они появляются. Одержите победу без всяких проблем.

— Уровень 15.

Трудность: 5.

Отличная графика, великолепный дизайн на этом уровне. Экран автоматически скроллирует, при этом перемещаясь то назад, то вперед по горизонтали, так что уровень уникальный. В самом начале прибейте первого врага, возьмите power-up из капсулы на карнизе. Кстати, враги непрерывно оживают, но это совсем неплохо, поскольку довольно часто от них можно получить power-up жизни (life power-up), так что воспользуйтесь этим и восстановите уровень жизни. После короткой схватки с парочкой врагов приготовьтесь к довольно сложному участку.

Обратите внимание на структуру, с которой два врага непрерывно обстреливают вас. Довольно проскочить мимо, не получив серьезных повреждений. Вот если одного прикончите, то совсем другое дело. Как только переберетесь на ту сторону, экран начнет двигаться в обратном направлении. Держитесь правой стороны, отбивайте атаки врагов, а когда экран снова переменит направление движения, увидите высокую стенку с двумя капсулами с другой стороны. Не пытайтесь добраться до них. Дождитесь подходящего момента, когда потолок начнет двигаться вверх, и вот тогда действуйте как можно быстрее. Кстати, power-up найдете в нижней капсуле.

Расправившись с еще парочкой врагов, атакуйте довольно хилого босса. Он будет появляться или снизу или сверху, а вы стойте на месте. Когда он пару раз проскочит ми-

мо вас, то остановится и начнет как бы плавать вокруг. Вот в это время и нужно начать атаки. Опасаться не стоит, он практически всегда промахивается, и после нескольких серийных атак-он рухнет на колени, начнет погружаться вниз и взорвется.

— Уровень 16.

Трудность: 10.

Вот теперь игрушки закончились. Понадобится все ваше мастерство, воля, терпение и реакция для того, чтобы успешно преодолеть этот уровень и далеко не с первого раза. Наибольшую опасность представляет собой босс. Это раковина, которая закрывается каждые несколько секунд и, естественно, он прячет свое хилое тельце за прочной скорлупой. При этом он выпускает две чрезвычайно опасные метательные атаки, которые еще делятся на две "боголовики". Кроме того, какой-то гигантский червь пробивает пол в совершенно случайных местах, и если сцапает вас, то утащит под землю, и тогда придется начинать все сначала. Помимо этого, нужно еще внимательно следить и не свалиться в отверстие, которое он продельвает в полу. В общем, неприятностей хватает.

Первый power-up найдете сразу же после старта слева. Возьмите его прежде, чем пол поднимется слишком высоко. Кроме того, найдете еще один на среднем карнизе слева, третий на самом краю справа и еще один в четвертой секции левой колонны. Кроме того, парочку power-ups найдете под землей, но вряд ли за ними следует туда спускаться. После того, как возьмете первый power-up, примитесь к левой стенке, вскарабкайтесь наверх, перепрыгните через босса на средний уровень. Именно здесь лучше всего сражаться с ним. Обратите внимание, что боссу можно нанести повреждения, только атакуя в самые "губки", откуда вылетают его метательные атаки. Двигайтесь по маршруту, напоминающему цифру 8. Запрыгивайте на левую и правую колонны, а с них снова на платформу, и когда раковина раскрывается, вы

практически всегда успеете провести пару атак и отскочить, чтобы не получить повреждений. Самая эффективная позиция как раз под боссом, в тот момент, когда раковина открыта. При этом, когда пол поднимается, атаковать нужно очень быстро, а когда опускается, то, конечно, ситуация значительно более выгодная. Атакуйте безжалостно. Несколькими успешными атаками, и вы на коне.

Чудовищный червь имеет мало шансов сцапать вас на средней платформе, но иногда и такое случается. Отчаиваться не следует. В конце концов, начнете все сначала. Если почувствуете, что не хватает огневой мощи, прыгните в отверстие в полу, сделанное червем, и тут же выскочите обратно. Все power-ups снова окажутся на своем месте, но вам, правда, придется заново сразиться и добыть их. В общем, ключевое слово на этой стадии — терпение, терпение и терпение... Вряд ли вам удастся с ходу прорваться через этот уровень.

Планета пять.

Вновь вы увидите видеосцену, в которой Кен морщится от боли, а какая-то таинственная розовая рожа насмехается над ним. Правда, она предлагает Кену присоединится к нему, непонятно, правда, зачем. При этом обещает вылечить его от болезненных травм. Но Кен отказывается. Видеосцена заканчивается, и Кен отправляется на планету номер 5, которая, на самом деле, не планета, а гигантская космическая станция. Графически этот уровень выполнен отлично.

— Уровень 17.

Трудность: 4.

На этом уровне вам предстоит уничтожить определенное количество хантеров-дронов и при этом разделаться еще с ненавистными гусеницами. Это единственный уровень в игре, в котором большая часть капсул, содержащих power-ups, располагаются случайным образом. Каждый раз вы найдете их в другом месте. Правда, есть парочка специальных power-ups, которые обнаружите всегда в одном и том же месте. В частности, slash power-up найдете

слева в средней их трех капсул, а pod power-up обнаружите внизу в левой части экрана.

Чтобы расправиться с хантерами, прижмитесь поближе к стенам, дождитесь, когда они приблизятся, прыгайте и атакуйте сверху. Это самый эффективный способ. Можно также запрыгивать вверх, а когда они последуют за вами, уничтожать атаками сверху. Правда, гусеницы не облегчают вашу задачу, тем более, что они еще и воскресают.

— Уровень 18.

Трудность: 5.

Этот уровень имеет тот же интерфейс, что и третий уровень. Причем уже в самом начале вы встретитесь практически со всеми врагами. Не обращайте внимания на power-ups слева, до них не добраться, а вот power-up из второй капсулы обязательно возьмите. Далее вам предстоит одновременно сражаться с парой сикеров, хантеров и роллеров. Увернитесь от первого сикера, который спустится сверху, запрыгните на верхнюю платформу, затем перепрыгните через роллера, спрыгните вниз и тут же на следующую платформу. В общем, если будете успешно маневрировать, то справитесь с этим уровнем, но главное в другом. Необходимо на этом уровне поднять индикатор жизни, по крайней мере, до 2,5 пунктов, иначе осложнений в дальнейшем не избежать.

Далее увидите толстую стенку с двумя колоннами, поддерживающими ее. Спрыгните вниз, зацепитесь за левую колонну. Действовать нужно как можно быстрее, иначе переместитесь слишком близко к краю экрана. Переберитесь на правую часть правой колонны, запрыгните на верхнюю платформу, не пытайтесь уцепиться за край, почти наверняка промахнетесь, прыгайте по колоннам. Враги буквально на каждой стенке; двигайтесь, прыгайте, уворачивайтесь от них любой ценой, а когда окажетесь в коридоре, встретите роллеров, от которых нужно увернуться. Вы стоите на трубе, а значит можете спрыгнуть вниз, но внизу, к сожалению, нет пане-

ли, а значит вы разобьетесь? К счастью, нет. Как только спрыгнете вниз, немедленно нажмите кнопку **UP**, удерживайте ее, правда, не слишком долго, и тогда сумеете уцепиться за карниз, и враги вам не опасны. Снова нажмите кнопку **UP** и прыжком заскочите обратно на карниз. Выполните этот маневр дважды, но учтите, что уровень вашего здоровья должен быть не менее 2,5 пунктов, иначе вы безусловно погибнете, если не нажмете кнопку **UP** точно в нужный момент.

И дальше вам предстоит попрыгать по движущимся платформам. Здесь довольно много капсул, на которые можно безопасно приземляться. Легче всего перебраться через расселину, заняв позицию на главной платформе, а когда к вам подойдут две другие движущиеся платформы, не обращайте на них внимания, выберите подходящий момент, заскочите на третью приближающуюся плиту, а с нее перескочите на плиту справа и далее на капсулу наверху. Запрыгните на движущуюся платформу, которая приблизится к вашей позиции, и дело сделано. Через несколько секунд откроется портал. Расслабьтесь, на этом уровне босса не будет.

— Уровень 19. The Final Fight.

Трудность: 10.

Вот теперь наступает настоящий экзамен. Все остальное было хиханьки да хаханьки.

Схема 19-го уровня (см. ниже).

Условные обозначения:

A — комната, в которой сразитесь с боссом 16-го уровня.

B — комната, в которой сразитесь с боссом 2-го уровня.

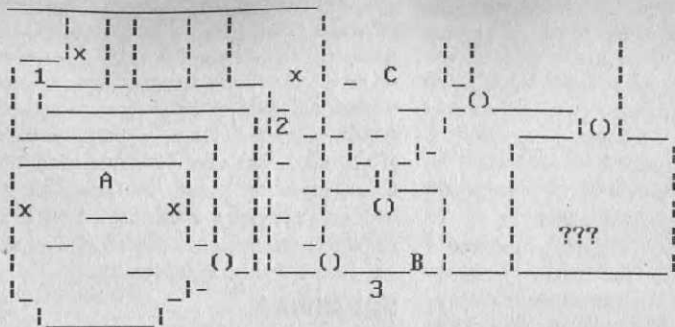
C — комната, в которой сразитесь сразу с двумя боссами с 10-го уровня.

x — месторасположение power-ups.

Цифры — ключевые точки прохождения, обозначенные цифрами.

() — Двери.

Этот уровень в известном смысле напоминает лабиринт, и конечно, вы не сумеете пройти его с первого раза, но с каждой следу-



дет.

Как только дверь раскроется, поднимайтесь вверх, продвигайтесь влево и, когда окажется у пункта номер 1 (см. схему), обязательно возьмите power-up,

ющей попыткой будете узнавать его все больше и больше и, в конце концов, поймете общие принципы действия на этом уровне. Когда преодолите его, то дальше, если захотите сыграть в очередной раз, уже проблем не встретите. Однако, учтите, что на этом уровне существует лимит времени, и его нужно соблюдать, а это дополнительная сложность.

Комната А. Конечно, как только вы увидите снова босса 16-го уровня, то удовольствие испытаете ниже среднего. Однако не волнуйтесь, в этот раз он в 20 раз слабее, чем при первой встрече. Пожалуй, это самая легкая часть уровня. Учтите, что комнаты на схеме изображены не в соответствии с масштабом. На самом деле, комната А небольшая, по размеру практически такая же, как комната С, пусть это вас не сбивает.

В начале уровня возьмите слева power-up, затем спрыгните вниз, проведите 2-3 атаки, когда босс будет спускаться вниз и откроет раковину, а затем хватайте power-up справа. Вообще, учтите, что на этом уровне нужно стараться собрать все power-ups. Это очень важно. Далее предстоит импровизация, хотя общая ситуация понятна. Старайтесь, чтобы босс находился поближе к земле, атакуйте снизу, когда он останавливается в воздухе и готовится сам к атаке. Кстати, вы всегда можете уничтожить его метательное оружие и при этом еще заработать жизненный power-up. В общем, если победили его на 16-м уровне, то и здесь проблем не бу-

затем прыгайте с колонны на колонну, уворачиваясь от хантеров, которые попытаются атаковать справа и сверху, обязательно добудьте этот power-up. Как мы уже упоминали, необходимо собрать все power-up на уровне. Затем спрыгните вниз на карниз в точке 2, прикончите парочку врагов-тюльпанов, известных по уровню 6; пройдите в дверь и встретите старого приятеля со второго уровня.

Комната В. С последней встречи многое изменилось. Босс стал значительно быстрее, а главное, судя по всему, умнее. На втором-то уровне он был полным идиотом. Однако, используйте ту же самую тактику, атакуйте его безжалостно, как только появится возможность; прыгайте через него прежде, чем он выстрелит в вас своей рукой-крюкой; используйте стенки и, конечно, с вашим опытом и удачей безусловно победите. А затем появятся медузы. Не стоит удирать вверх немедленно, перебейте несколько медуз, восстановите уровень жизни, приблизительно каждая четвертая из медуз "подарит" вам life power-up. Однако, поглядывайте на таймер. Обязательно нужно отвалить отсюда, имея 80 секунд в запасе. Так что выберите момент, прыгайте на медузу, прокатитесь на ней и прыжком выскочите в верхнюю дверь, ведущую в комнату С.

Комната С. Здесь вам предстоит сразиться с парочкой боссов с 10-го уровня. Первым делом продвигайтесь к верхней правой стене и, когда оба босса покинут экран, вскараб-

кайтесь на самый верх, но экран не покидайте, и когда первый из них появится, спуститесь немного вниз и атакуйте. Кстати, они появляются всегда на одном и том же расстоянии от вас. Постарайтесь, чтобы они не могли атаковать сбоку, и когда расправитесь с одним, второй уже просто не проблема. Победив врагов, выйдите в дверь и встретите своего таинственного противника.

Спускайтесь по коридору, прыгните в большую комнату и, как только приземлитесь, увидите какого-то монстрика в лабораторном халате, а далее просмотрите потрясающую видеосцену, и по реакции Кена сразу поймете, что он встретил Троя, своего старого приятеля по работе, которого он считал погибшим. Трой, оказывается, похитил их изобретение и создал, так называемый, "cyborplasm", который вызывает жуткую боль у людей, которым ввели это лекарство. На самом деле, он испытал это лекарство на Кене, а затем стер все воспоминания из памяти нашего героя. Зачем он это делал? Совершенно непонятно. А Трой-то оказывается просто дьявольским мерзавцем. И будучи действительно мерзавцем, у него хватает наглости предложить Кену присоединиться к нему в его дьявольских экспериментах. Кен, естественно, отвечает отказом, но понятно, что теперь придется сражаться.

На самом деле, бой достаточно прост. Если у вас есть хотя бы полтора пункта в индикаторе жизни, проблем особых не будет. В самом начале сверху свалится какой-то специальный биомеханический скафандр, Трой заберется в него и превратится в какого-то медленного киборга. Атакуйте его без перерыва. Иногда, конечно, придется отскочить назад, когда он слишком приблизится. Трой будет обстреливать лазером во всех направлениях и с большой вероятностью не промахнется. Именно поэтому вам и нужно, по меньшей мере, полтора сектора индикатора здоровья. Можете, конечно, попробовать увернуться от атаки, запрыгнув на стену, но

при этом не сможете вести огонь, потеряете много времени, а Трой получит возможность провести вторую лазерную атаку. Если же сумеете вести огонь непрерывно и своевременно пользоваться power-ups, то его скафандр будет уничтожен, и тогда начнется вторая фаза. Здесь уж вам придется действовать самостоятельно, тем более, что она не такая уж сложная. И безусловно Кен справится с Троем, а значит опасность, угрожавшая Земле, будет ликвидирована.

SUPERMAN

* Пароль уровня 5.

Введите пароль G.I FBE CQSB IJA VYA LWVK.

SUPER MARIO BROTHERS

* Секреты.

❖ Удерживайте кнопку **A** на экране game over screen, а затем, не отпуская кнопку **A**, нажмите **Start**, когда появится титульный экран. Таким образом получите продолжение. Есть и другой способ. Удерживая кнопку **A**, нажмите кнопку **Start** два раза на титульном экране или же, удерживая кнопки **A + B**, нажмите кнопку **Start** на экране Game over.

❖ Чтобы устроить фейерверк, "атакуйте" фрагмент в конце уровня, когда последняя цифра на таймере будет 1, 3 или 6.

SUPER MARIO BROTHERS 2

* Советы и секреты.

❖ В мире 4-1 хватайте принцессу, взбирайтесь вверх по лиане, затем бегите налево, подлетите к секретной двери, проскочите в нее, используйте бомбы, чтобы взорвать стену, а затем прыжками в верхнюю часть экрана, далее бегом налево. Таким образом сможете получить "быструю" концовку.

❖ Свяжитесь (use) с принцессой в мире 4-3 и увидите замок после того, как переберетесь через озеро. Входить в него не следует, летите дальше через озеро, пока не обнаружите следующую часть замка. Вот тут пройдите через вторую дверь и сразитесь в Fry Guy.

❖ Вместо того, чтобы швырять растения прямо в пасть Wart, дождитесь, когда он перестанет плевать пузырями, и запрыгните ему на спину. Теперь вы можете швырять растения ему на спину в любое время, а засчитываться это будет так же, как если бы они попали ему в рот. Таким образом одержите победу и не получите никаких повреждений.

❖ Играя за любого персонажа, удерживайте кнопку **DOWN** в течении двух секунд, а затем нажмите кнопку **A** и выполните мощный суперпрыжок.

❖ Разгонитесь как можно быстрее, а затем швырните растение и сможете прокатиться на нем.

❖ Когда вы используете магические настойки, чтобы заполучить грибы, ни в коем случае сразу не следует собирать растения. Отыщите такое место на каждом уровне, где большая часть растений располагается близко друг к другу. Бросьте магическую настойку, пройдите в дверь, соберите как можно больше монет, а затем повторите этот процесс, выполнив какое-то действие, от которого снова появится настойка. Например, вскарабкайтесь по лиане, спуститесь вниз по трубе, пройдите в дверь ит.п.

❖ Каждый раз когда Спиннер старует на призовом уровне. Второй символ в третьем слоте всегда будет вишенка. А это вам гарантирует, по крайней мере, одну дополнительную жизнь за каждую израсходованную в автомате монету.

❖ После того, как завершите стадию, появится возможность сыграть в нечто, напоминающее jackpot, так что вы можете очень эффективно использовать собранные ранее монеты и заработать побольше дополнительных жизней. Быстренько нажимайте кнопки и, в зависимости от вашей техники, сможете заполучить дополнительную жизнь, в среднем, после трех попыток.

SUPER MARIO BROTHERS 3

* Секреты.

❖ Нажмите кнопку **Select**, играя в нор-

мальном режиме (normal), чтобы превратиться в "других" Марио или Луиджи (Mushroom, огненный цветок — Fire Flower, суперлист — Super Leaf, лягушка — Frog, братец молоток — Hammer brother, ну и т.п.).

Дождитесь, когда Марио и Луиджи начнут бегать по экрану во время начальной видеосцены, нажмите случайным образом любые кнопки на контроллере и начнете играть в "случайном" мире сразу же после того, как выберете число участвующих игроков.

❖ Чтобы получить продолжение, используйте два контроллера и начните игру в режиме двух игроков, а потом, когда Марио потеряет все свои жизни, можете продолжить игру за Луиджи, используя уже другой контроллер.

SUPER SPY HUNTER

* Дополнительные жизни.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + Select** и нажмите **Start**. Различные цифры будут появляться на экране. Числа, которые остаются на экране, обозначают количество жизней доступных во время игры.

Обратите внимание! Этим способом можно увеличить количество жизней до 12.

* Мини-игра Pong.

На экране продолжений нажмите **A(x8)**. Победите компьютер, чтобы продолжить игру с 20 дополнительными жизнями.

* Супер машина.

Поставьте игру на паузу в любой точке игры за исключением просмотра видео о боссе. Нажмите **UP(x2)**, **B**, **RIGHT (x2)**, **B**, **DOWN**, **B**, **DOWN**, **B**, **LEFT(x2)**, **A**, **B**, **Start**.

* Переехать через водное пространство.

Как только приблизитесь к правой стороне экрана после отезда вооруженного грузовика. Вы можете ехать через воду или деревья пока дорога не станет шире.

TALE SPIN

* Скрытая область.

Пролетите мимо третьего противника на уровне 4, затем войдите в брешь наверху

титульного экрана.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

* Hothead против Hothead.

Выберите версию Vs.Com на титульном экране, а затем Casey или Shredder в качестве своего борца, а Hothead в качестве компьютерного соперника. Когда матч закончится, вернитесь на экран выбора персонажей (character selection screen), выберите в качестве своего борца Hothead. Компьютерный курсор выбора персонажей также выберет Hothead, и тогда вы сможете сразиться в матче Hothead против Hothead.

* Секреты

❖ Метните бумеранги, а затем тут же переключитесь на другую черепаху, пока они летят в воздухе. Новая черепашка поймает бумеранги, и они окажутся у нее в inventory.

❖ Войдите в канализацию, возьмите пиццу, а затем тут же выйдите из канализации, вернитесь туда обратно и найдете пиццу на прежнем месте.

❖ Нажмите кнопку **Select**, чтобы выйти из Turtle Wagon на 3-м уровне после того, как появится Roller Car. Другой автомобиль, который приближался к вам, тут же исчезнет. Однако, при этом вы должны быть достаточно близко к этому автомобилю.

* Режим хитростей.

На титульном экране нажмите **UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, Start**.

* Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **DOWN(x5), RIGHT(x7), B, A, Start**.

* Войти в воду.

Встаньте поближе к воде и затем нажмите **Start, RIGHT(x5), DOWN(x5), UP(x2), DOWN(x2), Select, Start**.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME

* Выбор уровня.

На титульном экране перед началом

демонстрации нажмите **DOWN(x5), RIGHT(x7), B, A, Start**.

* Выбор уровня, 10 жизней.

На титульном экране перед началом демонстрации нажмите **B, A, B, A, UP, DOWN, B, A, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

* 10 жизней.

На титульном экране перед началом демонстрации нажмите **UP, RIGHT(x2), DOWN(x3), LEFT(x4), B, A, Start**. В режиме двух игроков для получения 10 жизней на титульном экране нажмите **B, A, UP, DOWN, B, A, LEFT, RIGHT, B, A, Start**.

* Полная энергия.

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B**.

* Режим двух игроков.

На титульном экране нажмите **Select + Start**.

* Супер движение.

Быстро нажмите **A, B**, чтобы выполнить супер движение, которое может убить противника одним ударом.

* Указатель Pizza Hut.

Почти на всех этапах игры есть указатели Pizza Hut на стенах и почтовых отделениях.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: THE MANHATTAN PROJECT

* Советы.

❖ Чтобы победить Bebop, дождитесь, когда он замахнется на вас своей палицей; выполните прыжок **jump kick**, чтобы перескочить через него, и атакуйте сзади.

❖ Сражаясь с Groundchuck, непрерывно атакуйте, но когда он будет готовиться к атаке, не тратьте времени, не атакуйте его, и как только он попытается использовать трубу, подойдите достаточно близко, но так, чтобы он не мог достать вас, и сможете продолжить свои атаки, нанося ему повреждение. Однако, будьте внимательны, как только он снова бросится в атаку, перестаньте атаковать, отскачите, а затем повторяйте этот цикл до тех пор, пока не одержите победу.

❖ Нижеследующие приемы различные персонажи могут выполнить, при нажатии одновременно кнопок **A** и **B**:

Leonardo: Cyclone Sword Spin.

Donatello: Knockout Roll.

Michaelangelo: Kangaroo Kick.

Raphael: Power Drill Attack.

Учтите однако, что эти приемы не только наносят серьезные повреждения врагам, но и вы при этом получаете повреждения. Для выполнения этого приема требуется один "сектор" энергии на вашем индикаторе, и если у вас остался всего один сектор (энергии), вы все-таки можете выполнить эти атаки (они называются Tubular Turbo Attack). Однако, нужно быть осторожным, и если другие враги поблизости, лучше не рисковать.

❖ На уровне elevator level после того как, победите Shredder, на заднем плане увидите мировую торговый центр (World Trade Center).

❖ В этой игре существует очень простой и эффективный код, практически дающий вам неограниченные возможности. Находясь на титульном экране, нажмите кнопку **UP** дважды, **DOWN** дважды, затем **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, кнопку **A** и наконец, кнопку **B**. Выберите соответствующий режим и персонажа и попадете на секретный экран опций Option Screen, где сможете выбрать любое место для начала игры, т.е. стартовую позицию, количество жизней, уровень трудности, а также вариант музыкального сопровождения. По существу, кроме этого кода, вообще ничего и не нужно. Правда, есть еще один достаточно полезный код. На экране выбора персонажей Character select screen нажмите кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad несколько раз, до тех пор, пока не услышите мелодию. Вот теперь вы сможете выбирать себе персонажа, словно фокусник из шляпы, каждый раз, когда погибаете. Это также очень полезный трюк, но лучше всего попытаться вначале закончить игру, не пользуясь всякими хитроумными уловками. Во всяком случае, это намного интереснее.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

* *Заработать дополнительные очки.*

Чтобы с легкостью заработать дополнительные очки, используйте все свое снаряжение на уровне Cyberdune level. Опуститесь на корточки на одном из столов и непрерывно атакуйте противника. Таким образом заработаете много очков и легко.

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

3 миллиарда человек погибли 29 августа 1997 года в результате чудовищной атомной катастрофы. В этом страшном огне сгорели все надежды человечества, поскольку в живых осталось лишь немного людей, да и те оказались под властью машин, т.е. компьютеров и роботов, благодаря которым, собственно, и произошла эта чудовищная ядерная катастрофа, названная впоследствии Судный День (Judgment Day).

Бесконечный кошмар длился долгие годы, но через некоторое время появилась крошечная надежда. Возникло сопротивление людей против тирании машин, и люди, бойцы сопротивления, стали с каждым днем одерживать победы. Вначале небольшие, а затем все более масштабные.

Компьютерная система SKYNET, которая по существу и организовала этот ядерный Холокост, управляет многочисленными роботами и компьютерами, принимает решение уничтожить человеческое сопротивление раз и навсегда, а для этого направляет назад во времени двух терминаторов, которые должны уничтожить будущего лидера сопротивления Джона Коннора.

Первый терминатор запрограммирован таким образом, что должен был уничтожить его мать Сару Коннор еще в 1984 году, прежде чем родился Джон, но потерпел неудачу. Второй терминатор, продвинутый прототип T-1000 Advanced Prototype был послан для

того, чтобы уничтожить уже самого Джона, когда ему исполнилось всего 10 лет. Однако, все не так просто, поскольку сопротивление посылает одинокого воина-робота, чтобы спасти своего лидера. И возникает всего один единственный вопрос: кто первым доберется до Джона. T-1000, который немедленно его уничтожит, или же вы, Терминатор Syberdyne Systems Model 101 T-800 Terminator, который был в свое время захвачен и перепрограммирован участниками сопротивления. У вас вполне человеческая кожа, и люди могут совершенно не обнаружить, что под ней скрывается мощнейший металлический эндоскелет, который обеспечивает вам по существу неуязвимость. При этом вы обладаете удивительной мощью, являетесь по существу могущественной машиной убийства, но в данном случае ваша задача совсем другая. Вы должны спасти Джона и все человечество.

*** Управление.**

Кнопка **UP** — используется для того, чтобы входить в двери и выходить из них, а также заходить в лифт.

Кнопка **DOWN** — Опуститься на колени, а также прицелиться пистолетом назад. Этот прием используется только на втором уровне. С помощью этой кнопки можно закладывать и бомбы.

Кнопка **LEFT** — Движения Терминатора влево.

Кнопка **RIGHT** — Движения Терминатора направо.

Кнопка **B** — прыжок.

Кнопка **A** — выстрел из пистолета.

Кнопка **Start** — Пауза.

Кнопка **Select** — не используется.

*** Персонажи.**

"Хорошие" ребята:

— Терминатор (Cyberdyne Systems Model 101 T-800). Его роль в фильме играет Арнольд Шварцнеггер. Вы управляете этим персонажем по ходу всей игры. Можете наносить удары кулаком (punch), прыгать, бе-

гать, а на более поздних уровнях стрелять из своего оружия.

— Джон Коннор, будущий лидер человеческого сопротивления. В фильме его роль играет Edward Furlong. Впервые появляется на втором уровне, и Вы должны защитить его от суперсовременного робота T-1000.

— Сара Коннор, мать Джона. В фильме ее роль играет Линда Хамилтон. Она появляется на уровне 3. Вы должны защитить ее, в противном случае робот T-1000 ее уничтожит.

"Плохие" ребята.

— T-1000. В фильме роль этого робота играет Роберт Патрик. На 3, 4 и 5 уровнях T-1000 вооружен мощным пистолетом, но убить этого суперробота можно, только сбросив в расплавленную лаву.

— Мотоциклисты (Biker Men). Впервые встретите на первом уровне. Вооружены они железными палками, и без малейших колебаний готовы использовать их в драке. Не очень опасны, достаточно восьми ударов кулаками, чтобы уничтожить.

— Хулиганы (Exercise Punks). Встречаются на первом уровне, оружия не имеют, но атакуют сразу целыми группами. Восемью ударов кулаком будет достаточно каждому.

— Босс байкеров (Big Biker Boss). Это босс первого уровня. На первый взгляд он кажется очень опасным, но если знаете как с ним сразиться, то запросто победите (при прохождении).

— Охранники госпиталя (Hospital Guards). Впервые встретите их на первом уровне. Напоминают врагов, которых уже встречали на этом уровне, также будет достаточно восьми ударов, чтобы разобраться с ними, если, конечно, не захотите потратить боеприпасы для своего оружия, которым будете владеть уже до конца игры.

Примечание. На 3-м и 4-м уровнях вы не можете убивать никого из врагов, а потому, прежде чем выстрелить, нужно упасть на землю и попытаться

ся поразить их в ноги, в противном случае потеряете драгоценные очки. Впрочем, это также относится и к охранникам Cyberdune Guards, которых впервые встретите на 4-м уровне. Они также напоминают врагов с 1-го и 3-го уровней; восьми ударов будет достаточно, если, конечно, не захотите тратить боеприпасы.

*** Система подсчета очков.**

В игре используется очковая система, которая определяет, какое оружие вы получите на поздних уровнях игры. Кстати, вы можете получить как пистолет или ружье, так и потрясающее mini-gun. Очки вы получаете, уничтожая врагов и переходя на новые уровни, но кстати, можете и потерять много очков, если невзначай убьете охранников на 3-м и 4-м уровнях. Их можно только ранить. Кстати, для того, чтобы заполучить потрясающий mini-gun, надо набрать не менее 10000 очков.

TETRIS

*** Советы.**

❖ Удерживайте кнопку **A**, нажмите кнопку **Start**, когда выбираете уровень, и начнете игру на 10-м уровне.

❖ Когда начнется демонстрационный режим (demonstration mode), нажмите кнопку **Start** в тот момент, когда экран начнет мигать как раз после того, как компьютер сформирует тетрис. Начните игру и получите дополнительные очки за счет демонстрационного режима.

*** Сила 1 x 4 часть.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP(x2)**, **DOWN(x2)**, **LEFT**, **RIGHT**, **LEFT**, **RIGHT**, **B**, **A**, **Start**. Часть текущего снижения будет преобразована в 1 x 4 часть.

Обратите внимание! Это можно сделать один раз за уровень.

*** Выбор уровня.**

Поставьте игру на паузу, нажав **Start**, и на-

жмите **UP**, **DOWN**, **UP**, **DOWN**, **LEFT**, **RIGHT**, **B(x2)**, **A**.

TINY TOON ADVENTURES

*** 3 дополнительных жизни.**

Закончите любой уровень с количеством морковок которое делится на 11 (22, 33, 44, и т.д.) Вернитесь на главную карту, чтобы встретится лицом к лицу с Duck Vader. Саданите Duck Vader три раза, чтобы получить три дополнительных жизни.



TINY TOONS 2: TROUBLE IN WACKYLAND

В этой игре много достаточно симпатичных персонажей, правда, есть и очень противные. Живут они в Acme Acres, и в этом мультипликационном мире происходят разнообразные занимательные приключения. Здесь вы встретитесь со старыми друзьями Vabs и Buster Bunny, снова повстречаетесь с богатым и довольно мерзким Montana Max; как обычно, Elmyra не будет вам давать покоя практически на каждом уровне. Здесь же ваши старые друзья: Hampton, Plucky, Dizzy Deval Ducky, неудачник Furball, а также Gogo. Он также проживает в Wackyland наряду с последним единорогом и последним врагом.

Итак, какой-то тип похитил Gogo и многих других животных, видимо для какой-то ком-

мерческой сделки. Был, судя по всему, своеобразным коллекционером. Животные начали умирать, поскольку жить они могли только в Wackyland. Тогда Babs, Buster, Hampton и Plucky (правда, помощь от него невелика) решили спасти этих животных, причем сделать это надо срочно, иначе они погибнут, и мир, который они так любят, в котором им так уютно жить, погрузится в хаос. А этот мерзкий "коллекционер" держит несчастных животных в клетке. Так что вам предстоит в очередной раз выступить в роли спасителя.

* Персонажи.

— **Hampton.** Поросяенок. Характер у него довольно странный, тем не менее, он очень дружен с Плаки, хотя подчас они очень серьезно ссорятся.

— **Rats.** Крысы. Этих мерзких зверьков даже представлять не стоит.

— **Birds.** Птицы. В общем, обычные птицы, правда, не такие, как в знаменитом фильме Хичкока.

— **Bats.** Летучие мыши. Графически сделаны просто превосходно.

— **Boxing glove.** Боксерская перчатка. Выскакивает откуда-то с небес и пытается вас атаковать.

— **Pit bull.** Щенок питбуля, в принципе довольно симпатичный, но естественно, что непрерывно достает беднягу Furball.

— **Babs Bunny.** Любимая девушка Бастера.

— **Plucky.** Зеленая утка.

— **Furball.** Сипатичный кот, только очень неудачливый.

— **Frogs.** Лягушки. Непрерывно атакуют Furball.

— **Fish.** Рыбы. Также очень не любят кота и пытаются его атаковать. Видимо это какая-то генетическая ненависть.

— **Sweetie bird.** Эту птицу Furball никак не может поймать, за что-то он хочет ей отомстить, но кот известный неудачник.

— **Buster.** Очень симпатичный парень. Другок Бабс, но вы это уже знаете.

— **Shurely the Loon.** Продает билетки в будке.

— **Butler.** Довольно грубый дворецкий, работающий на Montana Max и охраняющий его дом.

— **Elmyra.** Эта девица непрерывно пристает к вам, видимо, равнодушна, но выражает это в довольно странной форме. Старайтесь избегать ее.

— **Teeth.** Фальшивые зубы, которые сдвигаются вместе и перекрывают вам дорогу, а затем расходятся в стороны, и процесс этот повторяется. Выберите нужный момент, чтобы прыжком проскочить мимо них, когда они раздвигаются.

— **Montana Max.** Это босс игры и главный мерзавец. Тот, кто знаком с первой игрой этой серии, имеет представление.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Игра начинается, и у вас 10 билетиков. Вы можете отправиться на любой из первых четырех аттракционов и заработать очки, которые можно потом обменять на билетки, а по этим билетикам сможете развлечься и на других аттракционах. В конце концов, вам нужно заработать достаточное количество очков, чтобы приобрести золотые билетки (gold tickets), тогда вы сможете попасть в комнату смеха (fun house).

— Уровень Train Ride.

Атракцион "поездка на поезде" стоит два билетика, и вам нужно помочь Хемптону добраться до паровоза.

Хемптон обладает двумя приемами. Он может прыгать при нажатии кнопки А и атаковать при нажатии кнопки В. На самом деле, атака эта какая-то странная, скорее напоминает танцевальное па.

Поезд все время движется направо, и вам нужно суметь остаться на этом поезде и добраться до паровоза.

Миссия, естественно, не очень сложная. Итак, вы стартуете на поезде. Попробуйте несколько раз выполнить атаку и прыжки. У вас три минуты поездки на этом поезде, и

надо как следует освоиться, чтобы потом не возникало никаких проблем.

Как только увидите крысу, немедленно атакуйте. Одного точного удара достаточно, чтобы убить любого врага, конечно, за исключением босса, а вот три точных вражеских атаки прикончат Хемптона. Индикатор энергии енегу баг находится в нижней части экрана.

Время от времени будут появляться, так называемые, стоп-флаги. Перепрыгните первый, хватайте тортик, затем проскочите под вторым и перепрыгните через третий флаг. Затем появятся еще два стоп-флага. Хватайте кекс, запрыгнув на первый из этих флагов; и атакуйте, но только не в прыжке, когда птица неожиданно нападет на вас. Затем перепрыгните через второй флаг, убейте крысу, как только она появится. Далее еще несколько стоп-флагов, которые движутся вверх и вниз по флаштоку. Вы можете, конечно, попытаться проскочить под ними, но безусловно получите небольшие повреждения, хотя можно и перепрыгнуть. В общем, делайте все, что хотите; проскочите мимо этих флагов, и поезд заедет в тоннель. Хватайте парочку кексов, обратите внимание на крысу, она запрыгнет наверх, как только доберется до первого окна во втором вагоне. Постарайтесь не оказаться поблизости. Старайтесь поменьше появляться в левой части поезда. Во всяком случае, задерживаться здесь не стоит. Продвигайтесь поближе к двум вагонам. Здесь вас атакует парочка летучих мышей, можете убить их, если хотите. На самом деле, они как бы просто отвлекают ваше внимание, поскольку поезд в этот момент разделится на две части. Просто отцепится первый вагон, свалится куда-то влево и разобьется вдребезги. При этом вы, естественно, должны остаться во втором вагоне, и как только первый вагон исчезнет из вида, появятся летучие мыши. Перебейте их и, когда доедете до конца тоннеля, приготовьтесь отразить атаку еще одной крысы, а когда уже предете чуть дальше, то одна из крыс

выпрыгнет из первого окна вагона. Немедленно убейте ее, а затем подъедете к двум движущимся стоп-флагам, между которыми летают птицы. Переберитесь на правую часть поезда и запрыгните на неподвижный стоп-флаг, спрыгните с него и в верхней точке прыжка атакуйте крысу, иначе она может нанести вам повреждения. Еще один стоп-флаг находится справа. Через него перепрыгните, чуть дальше убейте крысу, и поезд заедет в еще один тоннель. Здесь снова атакует летучая мышь. Уничтожьте ее, хватайте кексик, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы проскочить под низкой стенкой, чуть дальше подпрыгните вверх, хватайте пару кексиков и прикончите летучую мышь справа.

Снова нажмите кнопку **DOWN**, чтобы проскочить под очередной низкой стенкой, а затем выполните прыжок-атаку, чтобы ликвидировать летучую мышь и добыть очередной кексик. Нажав кнопку **DOWN**, проскочите под очередной низкой стенкой, прикончите крысу, выскочившую из окна; хватайте пару кексиков, прикончите еще одну крысу, а далее после очередной атаки летучей мыши, снова произойдет отцеп вагонов, и поезд станет короче наполовину. Вам нужно забраться в правый вагон. Езжайте дальше через свободную от врагов зону и наконец выедете из тоннеля, где на вас набросятся птицы. Но это ерунда, куда опаснее боксерская перчатка, атакующая с верхней части экрана. Она буквально преследует вас, а затем атакует. К счастью, движется она очень медленно, и вы можете спокойно отскочить в сторону. Когда подъедете к кирпичному зданию на заднем плане, убейте крысу, затем запрыгните на стоп-флаг, затем перепрыгните на другой стоп-флаг, находящийся повыше, и убейте еще одну крысу. И тут снова вас начнет доставать боксерская перчатка. Можете попытаться удрать от нее, движется она очень медленно. Через некоторое время появится еще одна боксерская атака. Убейте крысу, уворачивайтесь от парочки боксерских перчаток и постарайтесь добраться до паровоза. Но не радуйтесь, вам еще предстоит схватиться с боссом.

Видите ящики. Из одного из них выскочит питбуль и бросится в атаку. Однако, вы можете узнать в каком из ящиков он прячется, поскольку тот начнет вспыхивать пурпурным цветом перед тем, как он оттуда выпрыгнет. Если подойдете слишком близко к ящику, и питбулю не поправится, он оттуда не выскочит, но зато начнет вспыхивать другой ящик. Используйте этот метод для того, чтобы заранее знать, откуда он бросится в атаку, и постарайтесь его опередить. Нанесите четыре точных удара, и победа за вами. Как только случится это счастливое событие, поезд остановится, и вы получите в награду очки в зависимости от того, сколько осталось времени на "часах". Ну, правда, это еще зависит от некоторых других показателей. Свой баланс сможете увидеть на экране.

— Уровень *Roller Coaster* (американские горки).

Этот аттракцион стоит 4-х билетов. Это действительно серьезное испытание, но если вы любите американские горки, то наверняка справитесь. Во всяком случае, действовать нужно очень хладнокровно, по крайней мере, стараться. Тем более, что на этом уровне вам придется управлять Бабс. Нажмите кнопку **A**, если хотите выполнить прыжок; нажмите кнопку **B**, если хотите перевернуть вагончик вверх ногами. Как вы понимаете маневр чрезвычайно опасный. Во всяком случае, не стоит проходить этот уровень, пока вы еще как следует не освоили игру. Может быть, следует попробовать более простой аттракцион. Ну а если вы настроены решительно, то полный вперед, и не забудьте, что вы можете перевернуть вагончик вверх ногами или наклонить его в сторону. Без этого вам успешно уровень не завершить. Итак, вначале вагончик мчится вверх на холм. Дважды нажмите кнопку **B**, чтобы сцалать виноград; затем ныряйте вниз и промчитесь мимо башен. Как только выйдете на крутой поворот, выполните переворот вагончика, чтобы проскочить под башней, затем повторите этот переворот и "ныряйте" (duck), чтобы проскочить еще

три башни. Этот маневр очень трудный, особенно для начинающих. Как только минуете башни, снова выполните переворот, чтобы сцалать три виноградных грозди, а затем снова выполните переворот и езжайте уже нормально.

Когда выедете в здание, выполните переворот, чтобы перескочить мимо первой башни, и езжайте в этом же положении, а когда выйдете из здания, то тут же заедете в следующую. Выполните переворот, прежде чем врежетесь в башню на земле, и вагончик помчится вверх на очередной холм. Спрыгните со своего вагончика на второй вагончик, который поднимается на большой холм; подпрыгните, чтобы увернуться от крыс. Когда будете спускаться вниз, быстренько выполните переворот, чтобы не получить повреждений. На самом деле, очень трудно проскочить мимо ромбовидного "сооружения". Снова выполните переворот и нырок, иначе получите повреждения, а когда опасность минует, снова выполните переворот. Как только выедете в следующее здание, наклоните вагончик направо, чтобы проскочить мимо башни, как бы свисающей с потолка, а затем мчитесь вверх на холм. И снова эта "ромбовидная" штука появится. Можете перескочить через нее в прыжке или выполнить переворот. Так или иначе, увернитесь от этой опасности, помчитесь через холм, а когда будете спускаться вниз, перескочите на другой вагончик.

Теперь вагончик начнет подниматься на другой холм, и снова вас атакует ромбовидная штука, да не одна, а сразу четыре. Постарайтесь увернуться от этих атак, спускайтесь вниз с холма. Можете выполнить переворот, чтобы добыть виноград, и тогда оставайтесь в этом положении до тех пор, пока не выйдете из здания. И снова вас атакует ромбовидная штука; в прыжке увернитесь от атаки, вагончик будет ехать прямо вверх во время вашего прыжка, а потому маневр этот будет довольно сложный. Миновав опасность, выполните переворот и таким образом продолжайте ехать дальше. Избежите изрядных непри-

ятностей, и как только выйдете из здания, наклоните вагончик направо, таким образом увернитесь от вражеской атаки. Выполните полный переворот, когда будете подниматься вверх по холму и в этом же положении заедьте в следующий дом. На этот раз наклоните вагончик на правую сторону и увернитесь, чтобы проскочить мимо первой башни; затем пригнитесь, чтобы проскочить под второй, при этом обязательно выполните переворот, а миновав ромбовидную штуку, наклоните вагончик направо еще раз. Теперь вы поднимаетесь вверх по холму, прыжком увернитесь от очередной атаки, и наступает финальная стадия. Самая главная проблема, огромная скорость. Нырком увернитесь и, как только проскочите мимо башни, немедленно выполните переворот, проскочите следующую башню, снова выполните переворот. Делать это нужно чрезвычайно быстро, иначе повреждений не избежать. И, наконец, Бабс вылетит из вагончика, но это не страшно, победа одержана и очень нелегкая.

— Уровень *Bumper Cars*.

Теперь вам предстоит погонять на автомобильчике. Этот аттракцион стоит всего один билет, и Плаки, за которого вы играете на этом уровне, должен таранить своих соперников, загоняя их в отверстие. Нажмите кнопку А, чтобы повысить мощь таранного удара. Вам предстоит три раунда. На самом деле, проблемы могут возникнуть лишь с управлением, если недостаточно освоились.

— Уровень *Log Ride*.

Гонка на бревне стоит трех билетов. На этот раз вы управляете Фулболл. Езжайте направо и увидите столб, который выскакивает из воды, двигаясь вверх и вниз. Подпрыгните, когда проплывает над ним, чтобы не получить повреждений, и внимательно следите, чтобы Фулболл как настоящий серфенгист плыл дальше на бревне. Когда доберетесь до "плоского" участка, прыгните через бревно, а как только увидите рыбу, перескочите направо на другое бревно, попытавшись поймать рыбу в воздухе. Теперь начнется подъем наверх. Обратите внимание

на лягушек. Как только вы окажетесь с ними на одном уровне, они тут же прыгнут и атакуют. Будьте готовы и в прыжке увернитесь от их атак. К счастью, только две лягушки попытаются напасть на вас.

Старайтесь стоять на середине бревна. Когда свернете направо, постарайтесь сцапать пару рыб. Кстати, несколько рыб попробуют вас атаковать. Выполните прыжок на следующее бревно в конце платформы. Здесь вас атакуют еще две рыбы, но это не опасно; увернитесь от лягушки во время подъема, старайтесь стоять на бревне попрочнее, сцапайте пару рыб, а далее, когда подниметесь наверх, увернитесь от гадкой птицы *Sweetly Bird*, езжайте вправо, прыгните с бревна в конце и приземлитесь на какую-то странную машину. Она будет двигаться все время вниз до тех пор, пока не нажмете кнопку UP. А если нажмете кнопку А, то Форболл выполнит прыжок, а машина останется на месте. Итак, езжайте на машине направо, постарайтесь не напороться на какие-то шипастые штуки, увернитесь от атак птиц, используйте все свое искусство, чтобы не получить повреждений, как от птиц, так и от шипов, и наконец, бревно остановится. Перескочите с него направо на следующее бревно и поднимайтесь наверх и возле того места, где начнется спуск вниз, увернитесь от птиц, и далее произойдет неожиданность — бревно начнет тонуть. Форболл не умеет плавать, но он будет спасен китом.

— Уровень *Ticket Booth*.

Shurely the Loon торгует билетиками в будке. Она с удовольствием обменяет заработанные вами очки на билетики для аттракционов, и когда в вашем распоряжении появится 50 обычных билетиков и 4 золотых, можете отправиться в комнату смеха (*fun house*), ну а если нет, используйте имеющиеся билетики, чтобы снова развлечься на аттракционах, заработать побольше очков и приобрести недостающие предметы.

— Уровень *Fun House*.

Грубый привратник пустит вас в дом, если у вас есть 4 золотых билетика или 50 обычных.

Здесь расставлены разнообразные ловушки, так что нужно быть готовым к опасностям. Первым делом отправляйтесь направо, убейте крысу, а когда свет потухнет, продолжайте двигаться вперед, выполните прыжок-атаку направо так, чтобы запрыгнуть на трамплин, а с него спрыгните вправо. Прыгайте дальше с платформы на платформу, продвигаясь в этом направлении, и когда доберетесь до обычной платформы, сверните направо (вы можете бежать направо, удерживая кнопку **V**). Прикончите крысу, свет снова выключится, но вы продолжайте двигаться в этом направлении. Когда начнется скольжение, выполните прыжок-атаку, чтобы запрыгнуть на трамплин. С него перескочите направо, перебейте крыс, которых встретите по пути. Далее увидите несколько платформ со скользящими "крями". Прыгайте с платформы на платформу, но соблюдайте при этом осторожность. В конце увидите стрелку, указывающую по направлению к земле. Спускайтесь вниз к отверстию, на которое указывает стрелочка, и окажетесь в лабиринте. На самом деле, здесь не очень смешно, но не опасайтесь ничего, мы поможем. Как можно быстрее бегите налево, а когда приблизитесь к расселине, увидите небольшой блок, на котором сможете перебраться на другую сторону, однако, если будете бежать медленно, то опоздаете, и блока этого не будет.

Переправившись на ту сторону, мчитесь во весь дух (*super run*) налево, запрыгните на блок, который повисит, а с него через стенку налево. Бегите в этом направлении налево, нажмите кнопку **UP**, чтобы проскочить в дверь, и окажетесь вниз головой. Продвигайтесь влево, прыгните на платформу. Это довольно сложно, встаньте на самый край этой платформы и выполните прыжок-атаку, чтобы перескочить на платформу внизу и не забывайте, что вы находитесь в положении вниз головой. Возможно, понадобится несколько попыток, но постарайтесь выполнить этот маневр, срежете изрядную часть маршрута, и когда справитесь, увидите перед собой дверь. Войдите в нее, прикончите

пару крыс, если хотите, и пройдите через следующую дверь. Пройдите направо, и когда окажетесь на полу, снова примите обычное положение, не придется действовать вверх тормашками. Используйте трамплин, чтобы запрыгнуть повыше; остерегайтесь крыс, уничтожайте их при необходимости, выйдите через дверь и окажетесь на потолке. Следующий участок довольно сложный. Вы скользите направо, спуститесь вниз, бегите до конца налево, прыжков не выполняйте, затем как можно быстрее бегите направо, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы "нырнуть", когда окажетесь возле стены. Хорошо, если разовьете высокую скорость и сможете выполнить нырок точно в назначенное время, тогда проскочите без проблем, а затем вам снова придется повторить этот же маневр, к счастью, в последний раз.

Ликвидируйте крысу, продвигайтесь направо и, когда доберетесь до большого отверстия в потолке, падайте вниз через него, пройдите в дверь. Учтите, что вы опять действуете вниз головой. Используйте трамплин слева, чтобы перескочить в нижнюю зону слева, пройдите в дверь и окажетесь в совершенно новой зоне. Обратите внимание на цепь. Запрыгните на нее, цепь начнет вращаться по большому кругу. Держитесь крепко, одновременно с движением по кругу цепь доставит вас вправо. Вокруг будут летать мыши. Уворачивайтесь от них, выполняя атаки-прыжки. При этом цепь остановится во время ваших действий, а затем ездайте на цепи дальше. Пройдите в дверь и встретите, наконец, Эльмиру. Она охраняет нижнее помещение и мечтает просто поближе познакомиться с вами, так что предстоит выполнить несколько очень сложных прыжков, чтобы добраться до конца урояния и увернуться от нее. В принципе, вы можете спрыгнуть вниз к Эльмире. Она, на самом деле, никаких повреждений вам не нанесет, а затем бегите направо. Попробуйте протаранить стену, и если будете мчаться на огромной скорости (*super running*), то увидите очень симпатичную анимацию. Пастор отлетит от этой

стены словно мячик. Выполните прыжок-атаку для того, чтобы запрыгнуть на одну из наклонных платформ наверху, а с нее перескочите к двери. Это несложно.

Выполните еще один прыжок-атаку направо на наклонную платформу, а затем еще такой же прыжок на обычную платформу. Оттуда продвигайтесь направо и увидите Зубы. Они то сдвигаются, то раздвигаются. Выберите подходящий момент, прыгните, когда они раздвинутся, и отправляйтесь направо, затем повторите подобный маневр у следующих зубов.

Прыжок-атака направо по двум наклонным платформам, а дальше увидите, так называемое, Чертовое Колесо. Вот как оно работает. Когда вы находитесь на одной из четырех платформ, Чертовое Колесо движется в этом направлении. Оно, как понимаете, крутится. Придется постоянно выполнять прыжки на это колесо, а оно продвигается направо. Разберетесь, на самом деле, легко и когда "доставите" колесо вправо, спрыгните, выполнив прыжок-атаку направо, и окажетесь на платформе.

Пройдите еще через пару зубов, можете попытаться атаковать их, а не прыгать (во всяком случае, это интересно), прыгайте по наклонным платформам направо, пока не окажетесь на обычной платформе. Прикончите крысу, а затем перескочите на платформу справа и приготовьтесь к схватке с боссом.

А вот и Montana Max. Именно он расставил ловушки в этом доме. Этот босс ужасно противный тип, швыряется в вас бомбами. Используйте свои атаки, чтобы отбить бомбы; при этом постарайтесь так, чтобы они попали в босса и нанесли ему повреждения. Когда справитесь с этим маневром несколько раз, одержите победу. Легче всего этот маневр выполнять, заняв позицию чуть ниже Montana Max. Тогда вы сможете отражать бомбы прямо в него, причем промахнуться довольно трудно. Иногда придется поразить его собственными бомбами пять или шесть раз. И от этого вы получите только удовольствие, ведь он такой негодяй. Когда, наконец, босс будет уничтожен, вы успешно за-

вершили игру.

TOM AND JERRY

* Заработать до 9 жизней.

Используя следующий трюк, можно заработать до 9 жизней. На уровне втором (Pipes) обстреливайте непрерывно спящих крабов (они даже с места не сдвинутся), а когда наберете 50000, получите призовую жизнь. Повторите этот процесс и заработаете дополнительные жизни. Кстати, то же самое можно сделать и на уровне fire level, если добудете spitting can и будете атаковать огонь непрерывно.

* Неограниченные мышки.

Нажмите RIGHT(x2), UP, LEFT, UP, RIGHT, DOWN, B, A, Select, Start(x2) на втором титульном экране (где Tom и Jerry в солнцезащитных очках).

TOMBS AND TREASURE

* Пароли.

In Ball Court Yn*% 94,n y5+k /BL? ZLhz HMZ' QLw? "R8H

End 'n&+ T3qy bvL] h8iW %- "4 pkjv =p-y k986

Обратите внимание! "" означает звездочку.*

TOP GUN

* Секрет.

Хотя обычно вы не можете дозаправиться по ходу одной миссии, тем не менее, самолет-заправщик может появиться, если выполните следующую процедуру: выпустите все свои ракеты Tiger Missiles, дождитесь, когда уровень топлива опустится до четырех маленьких секторов, нажмите кнопку Start и вызовите самолет-заправщик.

TOP GUN: THE SECOND MISSION

* Дополнительные бойцы.

Нажмите UP(x2), DOWN (x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start, когда на титульном экране появится сноп света (прожектор). Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода. Начните игру и накопите 20,000 очков,

чтобы подобрать трех дополнительных бойцов.

TOXIC CRUSADERS

** Пароли уровней.*

Уровень	Пароль	Вариант
1	(None)	42029
2	3276	10019
3	7525	36629
4	3815	66209
5	7011	25089

TROLLS ON TREASURE ISLAND

** Пароли уровней.*

5 DZD2K5	6 L5LW1V
7 XB1K2N	8 K4P10T
9 GXG8M3	10 NVNT71
11 0P4Q3M	12 VN7HJQ
13 N7NTK5	14 BXB41V
15 5L9-2N	16 6N7C8L
17 2P3HZQ	18 XJW1FH
19 9NC53M	20 JX4B7W
21 2TG8GQ	22 8P3C1V
23 FOJ22N	24 9Q6J0T
25 0-ZRM3	26 YR5-71
27 LXM73M	28 RYQ0JQ
29 2R5-K5	30 Q5RXOR
31 CYG6RB	32 ZGYQ0T
33 6K7FM3	

TROLLS IN CRAZYLAND

** Пароли уровней.*

2 BLNK	3 MMC!
4 PHXY	5 GTRS
6 BCHK	7 HSVX
8 VZLJ	9 FMWS
10 QPGL	11 MZS

ULTIMATE AIR COMBAT

** Пароли уровней.*

1 BQQR999	BT!VBBB	BTXFYYY	--
2 CWWXDDD	C99!VBB	CVBDFYY	CVF12JJ
3 DDDGH11	DDSCYYY	DSNR!!!	DC9VDDD
4 FYY2LLL	FYIY2JJ	F!7!XDD	FXSDH11
5 GGLP77	GGBH4LL	GGF4P77	GBTZK33
6 H116R99	H1W2P77	H4GMOSS	HZBH6NN
7 JJJPVBB	JJMOFYY	JM8C2JJ	JH4RXDD
8 K338CWW	KYY4R99	K2JPVBB	K2MOFYY
9 LLLRXDD	LLPVH11	LLK8CWW	LGF4R99

End M550FYY

VEGAS DREAM

\$1 000 000

Введите пароль G!BG S7!T 1?DJ QF 9T7K
!G!! !!1E

\$2 000 000

Введите пароль G!BG S7!T 1?DJ QF 9T7K
1!IT G!4E

\$6 000 000

Введите пароль G!9G K5GE 3GUG SA
1T7K 3!!!? RH47

\$8 000 000

Введите пароль G!9G K5GE 3GUG SA
1T7K 48AM 9!35

** Супер пароль.*

Начните игру и получите пароль.
Переключите персонажа в семнадцатую и
восемнадцатую позицию в пароле и
используйте это, чтобы возобновить игру с
большими деньгами.

VICE: PROJECT DOOM

** Выбор уровня.*

Удерживая **A**, нажмите **Reset** на самой
приставке.

Нажмите кнопку **A** на джойстике 2, чтобы
выбрать уровень, или кнопку **B** на джойстике 2,
чтобы выбрать стадию игры.

Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать
номер уровня или стадии.

Нажмите и удерживайте **B** и нажмите **A**,
чтобы начать игру на выбранном уровне.

WALL STREET KID

** Пароли.*

Week 15 MC50W %2W0! 7H10E 2030Z
0?%4? %4?%4 1P8MC CQ208 M30C0 C

Mansion L50UB %452? %4?%4 ?%4?%
4?%5V 60W0D 0C0M3 0C08

Yacht G1HGL L3%34 6?%4? %4?%4
?%4?% 5E62% 270C0 M30C% 2

WIZARDS AND WARRIORS

** Неограниченное количество
камней.*

Используйте красный ключ, чтобы открыть
красную дверь на втором уровне; поднимай-

тесь наверх до конца, разбейте блок get block и получите сразу пять камней. Пройдите налево, свалитесь в нижнюю часть уровня, затем снова вернитесь наверх и повторите эту процедуру. Таким образом сможете добыть неограниченное количество камней.

WORLD CHAMP

* Финальный матч.

Введите пароль **SWJMNWGBX**.

* Супер боец.

Введите пароль **SN_NN_N**, чтобы получить бойца с Defense (Защита), Speed (Скорость), Punch (Удар) и Stamina (Выносливость) установленными на 155.

“ _ ” означает пробел.

Введите пароль **BZLMNZLMN**, чтобы получить борца второго полусреднего веса с Defense, Speed, Punch и Stamina установленными на 155.

WCW WRESTLING

* Полезные советы.

❖ Сбейте соперника на пол рядом с углом ринга, а затем разверните своего борца по направлению к углу ринга, используя D-pad, и увидите, что стоите на угловом сочленении ринга на канатах. Нажмите кнопку **A** или **B**, чтобы выполнить прием Flying Move. При этом, если нажмете букву **A**, ваш боец выполнит прием Diving Body Press, а если нажмете **B**, то Diving Knee Drop.

❖ Чтобы выполнить прием с разбега, боец должен бежать вправо или влево (нажимаете соответствующие кнопки на D-pad, в зависимости от положения вашего персонажа на ринге) и при этом нужно непрерывно нажимать кнопки **A + B**, и когда боец побежит по рингу, нажмите кнопки **A** или **B**, чтобы выполнить специальный прием с разбега. Так, например, если играете за Sting и нажмете кнопку **A**, то он выполнит прием Tackle, а если нажмете кнопку **B**, то он выполнит прием Lariat.

❖ Чтобы вырваться из вражеского захвата, например, если противник успешно провел

прием Neck Wringer, Scorpion, Death Lock, Cobra Twist, Boston Crab или Neck Hang, непрерывно нажимайте кнопки **A** или **B**, а если участвуете в парном матче, то партнер поможет вам вырваться из захвата.

❖ Чтобы вызвать своего партнера на ринг в парном матче, вернитесь в свой командный угол ринга, нажмите кнопку **A** или **B**. Однако учтите, что как только вы переключитесь на другого партнера, то снова не сможете переключиться на предыдущего борца, по крайней мере, в течение восьми секунд.

❖ Нажмите кнопку **B**, стоя у ног брошенно-го на пол соперника, и поднимете его в воздух.

* Пароль финального матча.

Введите в качестве пароля **N5BN 1B47 RZBZ**.

WWF KING OF THE RING

* Tag в матче tag team.

Нажмите Select.

(THE UNCANNY) X-MEN

* История.

Человеческая раса в опасности! Магнето (Magneto) и его злобные сторонники неистовствуют и ничто не может остановить их..., за исключением профессора Ксавьера (Professor Xavier) и его сверхъестественного X-Men'а.

Действуя с Wolverine, Cyclops, Storm, Colossus, Nightcrawler и Iceman, Вы подбираете наилучший вариант боевой команды для каждого сражения, выбирая оптимальное сочетание их особых сверхъестественных способностей.

Cerebro, ваш супер продвинутый компьютер будет сообщать о различных миссиях, которые должны быть выполнены вами все полностью и именно в том порядке, который обеспечить достижение главной цели ... победить Magneto!

* Управление

D-pad - движение вверх, вниз, вправо, влево.

Select - переключение управления X-Men'ом в режиме одного игрока.

Start - вызвать экран статуса.

Кнопка **B** - прыжок или полет

Кнопка **A** - воспользоваться сверхъестественными способностями.

*** Общее описание игры.**

Цель игры проста! Вы должны, управляя своей командой людей X и проходя через миссии, либо уклоняться, либо вступать в боевые действия с многочисленными шайками врагов, преследуя главную цель: недопустить осуществления планов Magneto по захвату мирового господства. На вашем пути встретятся группы хорошо вооруженных врагов, жуткие зоны забитые скрытыми ловушками и полезными специальными предмета увеличивающими способности ваших героев. Они же помогут вам отыскать разбросанные по уровням скрытые командные пункты и, естественно, "загасить" их. Завершите миссии полностью и быть может Вам представится возможность встретиться лицом к лицу с Повелителем магнитных полей.

*** Как играть.**

1 или 2 игрока.

Во время демонстрации экрана с логотипом нажмите кнопку **Start**. Игра выведет на экран сообщение и запрос о том, в какую игру Вы хотите играть: для одного игрока или для двух игроков. Воспользуйтесь кнопкой **Select**, чтобы сделать выбор, и нажмите **Start**.

Выбор миссий.

Воспользуйтесь кнопкой **Select**, чтобы выбрать одну из пяти миссий, и нажмите кнопку **Start**.

Действие каждой миссии происходит в различных и весьма опасных местах, и Вы можете выбрать их в любом порядке. Но только нужно быть способным преодолевать препятствия и уклоняться от опасностей, встречающихся в выбранной миссии. Кроме того Вы должны обнаружить порталы для прохода на другие уровни в пределах текущей миссии.

PRACTICE - Эта миссия позволяет Вам попрактиковаться с каждым из X-людей в опасном месте без фактического участия в сражении. Здесь много опасностей из

разных миссий, позволяющих проверить каждую из способностей X-Людей.

Если какие-то способности на текущий момент недоступны или исключены, Вы сможете ими воспользоваться в последующих миссиях. Удешивайте нажатой кнопкой **A** и нажмите **Start**, когда решите, что Вы достаточно подготовлены, чтобы приступить к реальной миссии.

FUTURE CITY STREET FIGHT - Вы находитесь в руинах когда-то огромного и красивого города, который был превращен в груды щебня и оставлен. Magneto и его фавориты захватили и укрепляют его, чтобы сделать основой базой на Земле. Если им позволить закончить эту работу, то база станет неуязвимой, и Magneto не оставит.

SEARCH AND DESTROY THE ROBOFACTORY - Magneto построил сборочный завод для производства армии роботов-убийц, управляя которыми успешно завершить "крестовый поход" по захвату мирового господства. Ваша задача проникнуть на этот завод разрушить его до того как осуществляются злоешие планы Magneto

SUBTERRANEAN CONFRONTATION - Ваша борьба против Magneto приводит Вас под своды темной и сырой пещеры, где лидер злых мутантов собрал разнообразных странных, волшебных и очень злобных существ и планирует выпустить их на поверхность Земли. Вы достаточно сильны, чтобы сразиться с этими жуткими тварями?

BATTLE THROUGH A LIVING STARSHIP - В время своего путешествия через отдаленные звездные системы, Magneto обнаружил новую форму жизни, которая может стать смертельно опасной для всего человечества. Это - существо, которое может испускать сгустки энергии управляемые его сознанием.

Энергия способна превратить всех людей в рабов, лишенных разума. Magneto преартил это существо в огромный живой космический корабль, чтобы избежать

захвата, но теперь готов высвободить его смертельную силу на Земле. Взрывы энергии начались - кто повернется воздействию и как? Успеете ли Вы?

Выбор людей X.

Используйте кнопки **Select** и **Start**, чтобы выбрать двух X-людей для миссии, которую Вы только что выбрали. Нужно отбирать свою команду очень тщательно, так как X-люди великолепно показавшие себя в одной миссии могут оказаться совершенно беспомощными в другой.

В игре для одного игрока, первый X-человек, которого Вы выбираете, будет управляться Вами, а второй компьютером. Вы можете переключать управление между этими двумя героями в время игры. В игре для двух игроков, игроки выбирают персонажей в соответствии со своими номерами.

*** Игровое действие.**

В начале игры два X-Men'a появляются внизу экрана. Экран начнет скроллироваться, как только они переместятся вверх. Эти два X-Men'a должны остаться довольно близко друг к другу, потому что экран не будет перемещаться, если один из них внизу. Экран не скроллирует влево и вправо.

Игра в режиме одного игрока.

X-Man, которого Вы выбрали первым - это тот, которым Вы управляете в начале игры. Другой следует позади Вас, пока Вы продвигаетесь по миссии.

Вы можете переключаться на управление другим X-Man'ом простым нажатием кнопки **Select**. X-Man, управляемый компьютером, будет двигаться взад-вперед в ограниченном пространстве, в то время как его бьют кулаком или в него стреляют, чтобы защитить себя. Это будет происходить в течение 5 секунд. Такой режим движения позволяет ему следовать за X-Man'ом, управляемым Вами.

Игра в режиме двух игроков.

В ЭТОМ РЕЖИМЕ В ИГРЕ УЧАСТВУЕТЕ ВЫ И ВАША ТОВАРИЩ ПО КОМАНДЕ И КАЖДЫЙ УПРАВЛЯЕТ ОДНИМ ИЗ X-ЛЮДЕЙ. В ВРЕМЯ ИГРЫ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОВЕРЯТЬ УРОВЕНЬ ПОНЕСЕННОГО

УРОНА (DAMAGE) ЛЮБОГО X-MEN'A, НАЖИМАЯ КНОПКУ **START**. ПОЯВЛЯЮЩИЙСЯ ЭКРАН СТАТУСА ПОКАЗЫВАЕТ СОСТОЯНИЕ ИНДИКАТОРА ЭНЕРГИИ (POWER). ТАКЖЕ НА НЕМ УКАЗЫВАЕТСЯ КОЛИЧЕСТВО ИМЕЮЩИХСЯ У ВАС КЛЮЧЕЙ И СОБРАННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДИСКОВ. НАЖМИТЕ КНОПКУ **START**, ЧТОБЫ ВОЗОБНОВИТЬ ИГРУ.

ЕСЛИ ОДИН ИЗ X-ЛЮДЕЙ ПОГИБ, ДРУГОЙ ДОЛЖЕН ПОПЫТАТЬСЯ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ МИССИЮ В ОДИНОЧКУ. ЕСЛИ ПОГИБЛИ ОБА ПЕРСОНАЖА, ВЫ ДОЛЖНЫ ВЫБРАТЬ ДВУХ НОВЫХ X-ЛЮДЕЙ И ПОПРОБОВАТЬ ПРОЙТИ МИССИЮ СНОВА, НО ТЕ X-MEN'Ы, КОТОРЫЕ БЫЛИ УБИТЫ, НЕ БУДУТ ДОСТУПНЫ ДЛЯ ВЫБОРА СНОВА. ЕСЛИ ВЫ ТЕРЯЕТЕ ВСЕХ X-ЛЮДЕЙ, ИГРА ЗАКОНЧЕНА.

*** Цель игры.**

Вы должны пройти каждую миссию, избегая многих опасностей и препятствий, с которыми придется столкнуться по пути, пока Вы не сможете наконец разрушить защиту Магнето и проникнуть в центр управления проектом достижения мирового господства. Предупреждаем, нарушая периметр безопасности центра управления, Вы активизирует мощную бомбу с таймером, специально предназначенную и достаточно мощную, чтобы уничтожить все вокруг.

Время истекает, и Вы вероятно думаете, что у Вас есть прекрасная возможность, чтобы выбраться в безопасное место, но подождите, эта миссия все еще не закончена. Магнето сбежал скрывшись за спиной одного из своих фаворитов, чтобы разобраться с Вами (назойливым самозванцем). Вы должны нанести поражение оставшимся прихвостням прежде, чем сможете закончить миссию и сделать спасение мира необратимым. Если Вы успешно справитесь с этой задачей, Вы сможете забрать компьютерный диск и попытаться проделать путь назад к началу миссии прежде, чем бомба взорвется. Только тогда сможете заработать похвалу за успешную пройденную миссию.

*** Люди X.**

COLOSSUS

Имя: Piotr N. Rasputin

Колосс (Colossus) родился и вырос в

колхозе в Советском Союзе. Его вполне устраивало занятие сельским хозяйством. Он иногда пользовался способностью превращать свою плоть в металло-органическую субстанцию, когда необходимо было помочь другим колхозникам. Профессор X убедил его, что такие способности могут быть использованы на великое дело защиты человечества. Он пригласил Колосса в США, в ряды X-людей.

STORM

Имя: Ogo Munroe

Шторм провела большую часть своего детства на задворках Каира, как воровка, после того, как ее родители были убиты. Как только проявились ее способности, она совершила путешествие к дому своих предков в Кении, где ей как богине поклонялись местные племена. Именно Профессор X нашел и убедил ее использовать свои способности для пользы всего человечества как X-человек.

ICEMAN

Имя: Robert "Bobby" Drake

Хотя его способности проявились в юности, Роберт Дрейк (Robert Drake) родился со способностью замораживать влагу в воздухе вокруг себя по своему выбору в виде произвольных форм. Бобби хранил эти способности в тайне, пока, однажды, не был вынужден использовать их для самообороны. Профессор X узнал о его существовании после инцидента и послал Циклопа, чтобы призвать в ряды X-людей.

WOLVERINE

Имя: Logan

Его прошлое окутано тайной. Его несокрушимый панцирь и усиленный скелет работа некоего неизвестного агентства. Вот то небольшое, что известно о раннем периоде жизни Волверина. Впервые он появился как оперативный работник Канадского правительства, тогда Профессор X и предложил ему присоединиться к X-людям.

NIGHTCRAWLER

Имя: Kurt Wagner

Будучи найденным и выращенным обитателями баварского цирка, неувидитель-

но, что в дополнение к его телепортационным способностям, Nightcrawler является также превосходным атлетом и акробатом олимпийского класса. Из-за его внешности, на него охотились местные крестьяне как на монстра, когда Профессор X случайно оказался рядом и спас его от паникующей толпы.

CYCLOPS

Имя: Scott "Slim" Summers

Осиротевший в раннем возрасте, Скотт Саммерс в конечном счете оказался на попечении Профессора X в качестве первого студента в его "Школе для Одаренных Юношей". Именно здесь Скотт учился жить с тяжелым бременем его супер способности к нанесению лучевых ударов и стал первым включенным в состав команды X-людей.

* Супер злодей.

JUGGERNAUT

Имя: Cain Marko

Дезиртировав из своего подразделения в Азии и пробираясь через пещеры, Cain Marko наткнулся там на затерянный храм Cyttorak, мощный мистический объект. Когда он коснулся таинственного пылающего рубина, он почувствовал внутри себя магическую энергию, которая превратила его в сверхчеловека. Теперь, называя себя Juggernaut, он обладает колоссальной энергией, увеличивающей его силу до заоблачных высот, и превращающей его, по-видимому, в невообразимого, сметающего все на своем пути, бойца.

THE WHITE QUEEN

Имя: Emma Frost

Эмма Фрост - главная наследница богатого Бостонского семейства. Но не испытывая удовлетворения ни от своего огромного состояния, ни от успехов в бизнесе, она оказалась вовлечена в несколько тайных организаций, чей целью является достижение мирового господства, используя экономические и политические средства. Белая Королева - мутант с различными телепатическими способностями. Она может читать и превращать в реальность мысли и

образы других людей.

Имя: Fred Myers

Фред Майерс сначала стал питчером в супер лиге из-за его экстраординарной подачи. Он был временно отстранен от соревнований в связи с обвинениями в получении взяток и был завербован секретной преступной организацией, которая оснастила его супер костюмом и арсеналом специальных бумерангов. С тех пор он оставил организацию, чтобы сделать карьеру как "свободный" преступник.

SABRETOOTH

Имя: Unknown

Происхождение Sabretooth неизвестно. Являясь внештатным сотрудником органов правосудия и детективом, он, в течение нескольких лет, был связан с несколькими преступными организациями. Он может восстанавливать поврежденные или разрушенные участки своей клеточной структуры, подобно Wolverine, имеет сверхчеловеческую систему обостренных органов чувств, и острые, как бритва, когти и зубы. Sabretooth, как считают, является идеальным воином, максимально приспособленным к выживанию, и профессиональным убийцей, который любит свою "работу".

MAGNETO

Имя: Unknown

Самозванный "Мастер Магнетизма" скрывает факты о своей личности и предыдущей жизни. Поэтому очень немного известно и о нем и о причинах его личного крестового похода против человечества. Его блестящий интеллект, тем не менее, вместе с его по-видимому безграничными способностями к магнетизму делает его противником, с которым нужно считаться.

* Энергетические "игрушки".

SMART BOMB ("Умная" бомба) - Уничтожает всех врагов, находящихся в данный момент на экране.

SECURITY KEY (Ключи от секретных поме-

щений) - предназначены для открывания дверей специально защищенных от супер энергий мутантов. Во всех миссиях требуются два ключа, однако иногда Вы получаете оба ключа в одной и той же игровой области.

FORCE SHIELD (Силовой щит) - Х-человек, защищен невидимым силовым барьером в течение фиксированного периода времени.

STASIS BOMB (Стазис-бомба) - Полностью лишает подвижности врагов в течение фиксированного периода времени.

MAGNETIC MINE (Магнитная мина) - Х-человек полностью обездвиживается магнитным "пузырем" на короткое время.

ENERGY CELL (Энергетическая ячейка) - Жизненная энергия Х-человека восстановлена.

COMPUTER DISK (Компьютерный диск) - Подбирайте его после уничтожения злобного мутанта в каждой миссии. Конечно Вы еще должны возвратиться с ним к началу миссии, чтобы выжить. Как только Вы получите все четыре диска - игра закончена? Ответьте на этот вопрос сами, пройдя все уровни.

* Стратегия.

❖ Некоторые Х-люди, по самой природе их дара, являются наиболее приспособленными для выполнения одного вида миссий, чем другого. Это означает, что команда, которая прекрасно функционирует в течение одной миссии, может быть бесполезна в другой. Почувствуйте, для какой миссии и в какой ситуации команда функционирует лучше всего.

❖ Взаимодействие жизненно важно в режиме двух игроков. Не пытайтесь конкурировать друг с другом. Взаимопомощь защищает ваших товарищей по команде и прикрывает их слабости, так как они будут прикрывать ваши. Часто, особенно в режиме одного игрока, возникает соблазн убрать из своей команды какого-нибудь слабого персонажа. Не делайте этого! Как только Вы теряете одного из членов команды, он переходит в команду для следующего уровня. Вы же будете нуждаться в них всех,

чтобы одолеть силы Магнето.

❖ Постоянно следите за уровнем энергии ваших X-людей. Это - особенно важно в режиме одного игрока. Сигнал предупреждения будет звучать тогда, когда один или оба персонажа имеют низкий уровень энергии, но к тому моменту времени может быть слишком поздно делать что - нибудь. Ключевым моментом является чередование X-людей. Меняя их местами, Вы сохраняете их энергию и тем самым способствуете успешному выполнению миссии.

❖ Только X-человек, управляемый игроком 1 может активировать дверь для перехода на следующий уровень. Помните об этом при выборе первого X-человека в команде. Более быстрый X-человек подобный Iceman'у или Nightcrawler'у был бы способен достигнуть двери намного быстрее, чем более медленный, подобный Колоссу. Набирайте X-людей в команду взвешенно.

YO! NOID

* Режим хитростей.

На титульном экране нажмите UP(x2), DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, A, B, A, UP, Start, чтобы вызвать экран с новыми опциями.

* Переход уровня 3.

Непосредственно перед переходом четвертого противника на уровень 3 нажмите UP(x2), DOWN (x2), A.

ZANAC

* Выбор уровня.

Перезагрузите приставку 13 раз, затем нажмите Select. Выберите опцию "Continue" и нажмите LEFT или RIGHT, чтобы выбрать стартовый уровень. Нажмите Start, чтобы начать игру.

* Тест звука.

Нажмите и удерживайте A + B и включите приставку. Другой вариант. На экране завершения игры (game over), нажмите и удерживайте Start + Select + A + B. Когда экран станет черным, отпустите все кнопки.

* Продолжить игру.

После вылета из игры на 11 или 12 уровне,

подсветите на титульном экране опцию "Continue", нажмите DOWN, UP на контроллере 2, затем нажмите Start на контроллере 1.

Другой вариант. После обновления титульного экрана нажмите и удерживайте UP + A + B + Select пока опция "Continue" подсвечена курсором, затем нажмите Start.

* Дополнительные жизни.

На титульном экране нажмите и удерживайте A + B и нажмите Start. После шести собранных "6" power-ups, все предметы и цели превратятся в дополнительные жизни.

* Преобразовать корабль.

Нажмите и удерживайте A + B + Select + Start, когда начнется игра.

* Скрытое сообщение.

Дождитесь пока волшебные stops двигаться во время финальной видеовставки. Затем нажмите A + B на контроллере 1 и 2.



ZEN — INTERGALACTIC NINJA

Прохождение написано для уровня трудности Normal (по умолчанию). При этом у вас две дополнительные жизни и три продолжения.

Сюжет.

Когда-то Зен был просто сгустком космической пыли и оставался на своей родной планете, но к счастью для него и для межгалактической экологии, на него обратили внимание Masters. На своей родной планете OM

юный Зен освоил фантастические формы боевых действий нинзя, а также медитацию и стал великолепным воином, а когда чуть повзрослел, он завоевал репутацию настоящего космического солдата удачи.

Его боевые успехи заставили обратить на него внимание Gardons, среднюю инопланетную расу с очень высокоразвитым интеллектом, тем более что Зен показал себя блестящим бойцом, способным поставить на колени различных космических преступников, используя свое оружие — специальный фотонный посох (Photon-Stick). Гордонс были наблюдателями, которые отсеживали ситуацию во всей галактике. Они наняли нашего героя для того, чтобы он выполнял особо важные задания. В качестве первого задания, которое показалось Зену довольно легким, он должен был отправиться на третью планету от Солнца в галактике млечного пути, которая называется Земля, но он даже не знал, какие опасности подстерегают его при выполнении этого задания.

А тем временем на планете Земля возникла чрезвычайно сложная ситуация. Жители Земли (Earthlings) неоднородно осознали, что существованию их планеты угрожают чудовищные планы лорда Contaminous. Эти мерзкие существа появились на земле из захоронений различных отходов. У лорда целая армия последователей, которая только и мечтает, чтобы уничтожить биосферу на Земле. Мало того, оказалось, что один из земных мальчишек по имени Джереми (Jeremy) совершенно случайно обнаружил удивительный камень Geocrystal. Могущество этого камня может спасти мир практически от любых опасностей, и Контаминиус мечтает захватить этот камень для реализации своих чудовищных планов. Так что Зену нужно спасти Jeremy the Starchild, захватить Geocrystal, победить все врагов и таким образом спасти землю. Ну а вы постарайтесь ему помочь.

На уровнях игры вы обнаружите различные предметы. Постарайтесь их собрать, в противном случае у вас не будет шансов ус-

пешно завершить игру.

— **Life-regenerating item.** Предмет, восстанавливающий жизнь, выглядит, как золотой шлем. При этом вы одновременно можете иметь несколько таких шлемов, когда их найдете. Однако, постарайтесь сохранить их и использовать в самых критических ситуациях. Чтобы воспользоваться этим шлемом, если другого выхода нет, просто нажмите кнопку **Select**, и ваш индикатор жизни немедленно заполнится.

— **Shield (Щит).** Имеет форму черного круга, и как только вы экипируете его, тут же три кружочка начнут вращаться вокруг Зена, а это значит, что он спокойно, не погибнув, может выдержать три вражеских атаки. Каждый раз, когда владеете щитом и пропускаете атаку врага, один из этих вращающихся кружочков исчезает.

— **1-up.** Дополнительная жизнь. Этот предмет имеет форму маленького Зена и дает ему одну дополнительную жизнь.

— **Fire extingtor.** Очень важный предмет, который вам придется использовать на уровне oil rig level. Тогда вы сможете спасти от неминуемой смерти семерых людей.

* Основные советы.

❖ Предметы, которые вы найдете на определенном уровне останутся у вас, если, конечно, вы не использовали при переходе на следующий уровень. Таким образом когда вы пройдете первые 400 в любом порядке (хотя лучше всего начинать с самых простых), из тех, на которых обнаружите большее количество предметов, вы сможете как следует подготовиться к последующему более сложным уровням. Именно с этой точки зрения и построено прохождение.

❖ Когда сражаетесь с врагами, которые атакуют бомбами, залпами и т.п., старайтесь преимущественно использовать атаку jabs. Для этого нужно нажать кнопку соответствующего направления, указывающего на врага, на **D-pad** + кнопку **B**, поскольку в этом случае атака имеет значительно бо́льший радиус действия, чем обычные "лобовые"

straight-ahead атаки, которые выполняете, нажимая лишь кнопку **B**.

❖ Когда сражаетесь с боссом, смотрите не только на свой индикатор жизни, но также и на индикатор жизни босса. Если у вас больше энергии, чем у врага, атакуйте, не бойтесь контратак, ну а если у вас уровень жизни опасно снизится, используйте восстанавливающий жизнь предмет, нажав кнопку **Select**.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Вы можете выбрать любой из первых четырех уровней и закончить их в любом порядке. Однако лучше следовать порядку, изложенному в прохождении.

— Уровень *Biggs Toxic Factory*.

Это, пожалуй, второй по легкости уровень из первых четырех, но зато здесь вы можете найти изрядное количество предметов и заработать приличные очки. В этой перспективе, нажимая кнопку **UP**, продвигаете Зена вперед, а нажимая кнопку **DOWN**, отводите Зена назад. Против третьего врага используйте атаки **Jab**, одновременно нажимая кнопки **UP** или **DOWN + B**. Они достаточно мощные и дальнобойные, а затем отскочите назад и снова повторите атаку.

Приблизительно в середине стадии найдете золотой шлем, восстанавливающий жизнь. Обязательно возьмите его. Без подобных предметов победить боссов на поздних стадиях практически невозможно.

Чтобы легче и успешнее выполнять прыжки, обращайте внимание на тень Зена в тот момент, когда персонаж прыгает. Убедитесь, что тень исчезнет, пока вы находитесь в воздухе. Это значит, что вы точно и безопасно приземлитесь на платформу, на которую намеревались запрыгнуть. Иногда, кстати, механическая "рука" попытается сцалпать вас и отшвырнуть куда-нибудь в опасное место. Прежде чем сделать прыжок, выждите паузу, и как только увидите, что рука приближается к вам, немедленно прыгайте и тогда сумеете увернуться.

Сражаясь с движущейся сетью, атакуйте,

держась поближе к безопасной пурпурной зоне, а когда вас окружат синие роботы, стойте на месте, дождитесь, когда они прекратят крутиться вокруг вас и уничтожьте точными атаками **Jab**. Кстати, вам предстоит выполнить точно рассчитанные прыжки в конце этого уровня, поскольку появятся **zapper** и создаст вам дополнительные сложности.

Босс.

Босса этой стадии победить довольно просто. Он появится из-под земли, а Зен должен подбежать к этому месту и провести атаку **Jab (UP + B)**, а затем тут же выполнить несколько обычных атак, нажимая как можно быстрее кнопку **B**. Затем отскочить в сторону, когда босс начнет швыряться какими-то предметами. Как только босс снова нырнет под землю, постарайтесь приблизиться к тому месту, где он снова появится, и повторите эту процедуру. Если понадобится, конечно, можете использовать золотой шлем и полностью восстановить здоровье, для чего достаточно нажать кнопку **Select**, но лучше все-таки постараться победить его, не используя этого драгоценного предмета, поскольку ваша жизнь станет значительно легче, если у вас будет несколько шлемов в запасе на более поздних стадиях игры.

— *Acid Rain Forest*.

Пожалуй, это самый легкий и короткий из первых четырех уровней, но лучше пройти его вторым, поскольку вам может понадобиться золотой шлем.

На этом уровне предстоит выполнить две основных цели. Во-первых, необходимо сохранить от гибели лесные цветы. Обратите внимание на верхний левый угол экрана. Здесь вы увидите, какие цветы чувствуют себя отлично, а какие высыхают. Цветы расположены в разных местах этой стадии, и чтобы они зацвели в полную мощь, вам нужно только притронуться "волшебным" фотонным покоем Зена. Причем совсем не обязательно, чтобы все цветы чувствовали себя отлично. Уровень индикатора жизни начнет снижаться

только в том случае, если все цветы погибнут. Так что не надо тратить слишком много времени, чтобы вылечить все цветы сразу.

Босс.

После того, как прикоснетесь к некоторым цветам, и они оживут, запрыгните на зеленые поверхности, по которым сможете добраться до босса. Зовут его Sulfura, и она находится на карнизе в самой верхней части уровня. Оказавшись на этом карнизе, обязательно сцапайте золотой шлем, а когда босс займет позицию в одном из углов экрана, атакуйте ее лобовыми атаками, непрерывно нажимая кнопку **B**. Возможно в какой-то момент вам придется спрыгнуть вниз, чтобы подлечить несколько цветков, а затем снова взбирайтесь наверх и добейте ее окончательно.

— **Slixxon Oil Rig.**

Теперь вы действуете на горячей буровой вышке. Здесь 5 этажей. В верхнем левом углу экрана увидите 7 физиономий. Это на самом деле люди, оказавшиеся в западне на горячей буровой. По пути встретите целую кучу врагов, преимущественно небольших черненьких. Легче всего отделаться от них, проведя дальнюю атаку jab, нажав соответствующую кнопку на D-pad по направлению к врагу + кнопку **B**, а затем нажав на D-pad кнопку противоположного направления.

На первых двух этажах спасти некого, но в самой крайней левой стороне второго этажа найдете восстанавливающий жизнь шлем. Кроме того, вы обязательно должны присмотреться к тому, в каком порядке сверху падают "струи" огня, а потому нужно двигаться медленно и осторожно, чтобы не вляпаться. Когда подниметесь на третий этаж, увидите небольшой предмет. Это fire extingtor. Он очень нужен, поскольку для того, чтобы спасти кого-нибудь из этого горящего ада, вам нужно использовать этот "огнетушитель", нажав одновременно **UP + B**, стоя перед горячей дверью. Кстати, возле таких дверей увидите надпись "Help" (помогите). Такую дверь обнаружите в левой части четвертого этажа. Ста-

руйтесь немедленно сцапать extingtors, как только увидите. Это очень важно, поскольку одновременно вы можете владеть лишь одним таким "огнетушителем".

На четвертом этаже нужно спасти двоих, а затем и еще одного на третьем этаже.

Здесь увидите две, расположенные поблизости друг от друга, двери на левой стороне пятого этажа, и как только потушите здесь огонь, вам останется спасти еще одного человека. Хватайте один из двух "огнетушителей" в левой части пятого этажа. Кстати, вы можете сейчас подняться на самый верх вышки, где найдете щит в самой крайней левой части экрана, а затем возвращайтесь обратно, пройдите до конца направо, спуститесь по ступенькам и спасете последнего несчастного. Как только используете огнетушитель, пройдите направо, отыщите дополнительную жизнь, и на этом первая часть этого уровня завершается.

Как только все семеро спасены, вы получите возможность добраться до босса. Однако при этом придется уберечься от струй огня и опасной палицы. По пути не пропустите золотой шлем и приготовьтесь к схватке с боссом.

Boss.

Победить этого врага не слишком трудно, а вот при этом не получить повреждений куда сложнее. Как только босс появится, немедленно проведите несколько лобовых атак, нажимая кнопку **B**, а затем отбегите подальше от него, чтобы увернуться от контратак. Если необходимо, нажмите **Select**, чтобы восстановить уровень жизни.

— **Runaway railway car.**

На этой стадии Зен перемещается в вагонетке, и вам предстоит выполнить довольно много сложных прыжков. Действовать нужно очень осторожно и прыгать лишь в тот момент, когда вагонетка приблизится к самому краю. Вот тут и нажмите кнопку **A** и тут же перепрыгните на другую сторону. Кстати, по ходу уровня вам предстоит сразиться еще с несколькими соперниками, которые также разъезжают

на вагонкетках. Лучше всего разделаться с ними, используя дальнобойные атаки jabs. Старайтесь не забывать своевременно прыгать во время схваток и лучше всего держаться нижней части экрана, если такое возможно.

В какой-то момент экран начнет перемещаться по горизонтали, и тут же появятся 5, 6, а то и даже 7 врагов один за другим. Чтобы победить каждого из них, вначале проведите дальнобойную атаку jab, а затем быстро парочку любовых атак.

На следующей стадии появятся движущиеся объекты. Они явно пытаются "наехать" на Зена, причем невысыхающие объекты можно уничтожить jab' атакой, а вот через вспыхивающие необходимо перепрыгнуть. Для этого дождитесь, когда они приблизятся, выполните прыжок и тут же нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы после прыжка оказаться в безопасности. Далее предстоит серия прыжков, которые, в общем, не очень сложные, тем более, что вы наверняка их уже освоили. Нужно все-таки выполнять их с самого края и обязательно нажать кнопку **A** сразу же после того, как приземлитесь на следующей платформе.

Далее мчитесь на полной скорости и увидите стрелочку, указывающую вверх, а также вывеску со знаком "X". Одновременно посматривайте на левую сторону экрана. Когда увидите яркий шар, немедленно атакуйте его. В результате направление рельсов изменится, как это бывает при переводе стрелки. При этом тут же нужно успеть нажать кнопку **RIGHT**, и тогда окажетесь в новой зоне. С самого края выполните последний прыжок и попадете к месту схватки с боссом.

Boss.

Победить его легко, особенно, если у вас в запасе есть золотой шлем. Вначале проведите несколько дальнобойных атак, а затем отскочите назад, уворачиваясь от его контратак. Затем босс нырнет в землю, внимательно следите за его передвижениями и обязательно подпрыгните, когда он приблизится к вам под землей. Затем он запустит

в вас несколько бочек. Можете перепрыгнуть через них, продолжая атаковать босса, а можете не обращать внимания. К этому моменту уровень жизни у него должен быть практически на нуле, так что одержите победу, даже если получите кое-какие повреждения.

— Rescue mission.

Теперь вам предстоит спасти парнишку по имени Джереми, которого похитил лорд Кантаминсо. Чтобы добраться до лорда, вам надо вскарабкаться на здание. При этом используйте уже известный вам метод (если вы, конечно, знакомы с игрой "Batman"), прыгните на одну из стен. Затем снова нажмите прыжковую кнопку, одновременно нажимая на D-pad соответствующее направление, чтобы перескочить к другой стенке, и таким образом по зигзагу подниметесь на самый верх. Кстати, взбираясь на здание, можете одновременно атаковать босса, если он приблизится, хотя это довольно сложно. Когда взберетесь на крышу левого здания, хватайте золотой шлем. Использовать его сразу же не нужно, старайтесь сохранить его для более опасных ситуаций, поскольку для победы над лордом вам вполне хватит имеющегося уровня жизни. Ну если, конечно, действуете разумно. Еогда одержите победу, малыш будет спасен.

— Bonus stages (призовые стадии).

В первой части игры вы сможете попасть на две призовые стадии. Кстати, предметы, падающие сверху, будут другими, но действия ваши должны оставаться прежние. Зен должен оказаться под этими предметами в момент их падения, а затем мощным ударом отшвырнуть их прямо к Recyclotron, для чего нужно нажать кнопку **B**. Всего предметы будут пяти разных типов по шесть штук каждого типа, и вы всех их должны отправить на "переработку" в Recyclotron. Если сумеете все шесть предметов каждого типа отправить в это устройство, то заработаете приз, а это может быть или 10000 очков, или дополнительная жизнь, или золотой шлем, или мак-

симальный уровень жизни на вашем индикаторе. Так что, как понимаете, эти призовые стадии очень важны.

— *The cavern of Crud.*

Это очень быстрая вертикально-скроллирующая стадия. Зен падает вглубь пещеры, а сверху его преследуют острые шипы. Но самые главные враги на этом уровне, как ни странно, платформы. Они мешают падению Зена, останавливают его, а шипы тем временем угрожающе приближаются. Очень важно во время падения нажимать кнопку В, тогда на самом деле многие опасности Зену удастся избежать, а кроме того, нужно знать когда и в каком месте появляются платформы, чтобы не свалиться.

На всякий случай мы перечислим, как выглядят платформы, где они появляются и как от них увернуться, т.е. с какой стороны находится проход, в который Зен может проскочить.

Платформы идут по порядку с 1-ой по 15-ю.

1. Платформа на полэкрана, проход слева.
2. Платформа на полэкрана, проход справа.
3. Небольшая платформа в середине, проход слева и справа.
4. Небольшая платформа в середине, проход слева и справа.
5. Платформа на весь экран, и проскочить можно лишь в небольшой проход в самой правой части экрана.
6. Платформа на весь экран, проход в самой правой части экрана.
7. Платформа на весь экран, проход в крайней левой части экрана.
8. Платформа на полэкрана, проход с левой стороны.
9. Платформа на весь экран, и проскочить можно лишь в небольшой проход в крайней правой части экрана.
10. Платформа на весь экран, проход в самой правой части экрана.
11. Платформа на весь экран, проход в крайней левой части экрана.
12. Маленькая платформа в середине, проход слева и справа.

13. Платформа на полэкрана, проход слева.

14. Платформа на весь экран, маленький проход в самой правой части экрана.

15. Платформа на весь экран, маленький проход в самой левой части экрана.

Теперь, когда вы знаете какого размера и когда появляются платформы и знаете как проскочить мимо них, безусловно справитесь и с этим уровнем.

— *The Cesspool.*

На самом деле, это не уровень, а схватка с боссом. Обнаружите здесь несколько платформ, а между ними вода. Если свалитесь в воду, то потеряете жизнь.

Босс выскакивает из воды и запускает в вас каких-то маленьких монстриков. Кстати, вы сразу догадаетесь где находится босс. Если они появляются справа, то и босс находится справа, а если появляются слева, то он находится там. Зная это, постарайтесь как можно быстрее провести дальнюю атаку jab. Эти монстрики — главное оружие босса. Но иногда он может швырнуть в вас что-нибудь, поставившись сбить в воду, и когда такое происходит, старайтесь продвинуться по направлению к боссу так, чтобы увернуться от его атаки.

Уничтожьте маленьких монстриков как можно быстрее, желательно как только увидите, поскольку чем больше их появляется на этом уровне, тем труднее добраться до босса и провести точную атаку.

— *Scrap Heap's Heaven.*

Это небольшая стадия, по существу, еще одна схватка, на этот раз с механическим боссом. Три камня вращаются вокруг него, дальние атаки наиболее эффективны в этом бою, но атаковать можно лишь тогда, когда он станет неподвижным после того, как выполнит метательную атаку, причем оружие вернется обратно к нему, как бумеранг. Постарайтесь отскочить подальше как можно быстрее, иначе безусловно получите повреждение. Очень важно атаковать босса в тот момент, когда он меняет форму. Это по существу единственная ситуация, когда он сто-

ит неподвижно. Так что постарайтесь нанести ему парочку боковых ударов и тогда босс может метнуть в вас один из вращающихся камней. Ну, от него нужно увернуться. А когда босс начнет двигаться по зигзагу вдоль коридора, перепрыгните через него, но не атакуйте, и когда "зигзаги" прекратятся, босс остановится, чтобы сменить в очередной раз форму, а у вас появится несколько дополнительных секунд. Успеете провести, по крайней мере, парочку лобовых атак.

— *The Impostor's Hideout.*

На этот раз Зену придется сразиться с его дьявольским двойником, который старается свести на нет все усилия Зена, мечтающего спасти Землю, ведь это его главное задание. Схватка на самли деле сложна еще и потому, что по ходу боя двойник дважды подзарядит доверху свой индикатор жизни, но вы сумеете это сделать, если сохранили шлем. Дождитесь, когда двойник выполнит jab атаку, при этом постарайтесь находиться на расстоянии, чтобы не получить повреждений; тут же приблизьтесь к врагу и проведите собственную jab атаку. Затем хватайте его, нажав кнопку на D-pad в его направлении + кнопку B, чтобы выполнить jab атаку, а затем нажмите кнопку противоположного направления на D-pad и повторите эту операцию несколько раз, пока не одержите победу.

— *The Final battle.*

Часть 1.

Финальная схватка с лордом Контаминосом состоит как бы из двух частей. В первой схватке вы сражаетесь на земле, а босс сидит на троне. У него две атаки: он выпускает струю пламени, которая движется слева направо, а затем справа на лево, ну и так далее. Старайтесь держаться слева от него в начальный момент атаки, перепрыгните через струю пламени, когда она будет продвигаться направо. Затем сократите дистанцию и проведите атаку. Кроме того, босс выпустит против вас нескольких врагов, даже не пытайтесь от них увернуться. У вас должен быть достаточно высокий уровень жизни, так

что вполне можете рискнуть и продолжать атаковать босса до тех пор, пока не победите.

Часть 2.

Вторая часть финального боя несколько более сложная, и возможно ваши пальчики даже устанут. Босс может дважды "перезарядить" свой индикатор жизни, а у вас время, кстати, чрезвычайно ограничено, ведь Земля вот-вот будет уничтожена. У босса два типа атак. Он может переместиться в центр экрана, и тут же появятся четыре камня: два с одной стороны, два с другой. Затем он переместится в одну сторону, одну за одной проведет несколько метательных атак.

Когда босс находится в центре экрана, постарайтесь атаковать его несколько раз, используя прыжковые атаки, пока он не очухался и сам не начал атаковать. Затем отпрыгните влево или вправо так, чтобы оказаться возле пары камней. Уничтожьте их как можно быстрее, одновременно постарайтесь нанести парочку ударов боссу, уворачиваясь от метательных атак, что чрезвычайно сложно. Но если сумеете переместиться в крайнюю левую часть экрана, если босс там, то тогда вы в безопасности. Кстати, точно так же можно переместиться в крайнюю правую часть экрана, если босс находится справа. Старайтесь не упустить ни единой возможности, чтобы провести собственную атаку, и тогда бой закончится очень быстро, а значит Земля будет спасена, а вы справились со своим труднейшим заданием!

ZOMBIE NATION

* *Тест звука.*

Нажмите и удерживайте UP + A + B и перезагрузите приставку.

* *Восстановить энергию.*

Поставьте игру на паузу и нажмите UP(x2), DOWN(x2), LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, Start.

Обратите внимание! Этот код может вводиться только один раз за игру.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

8 EYES	5	DRAGON SPIRIT: THE NEW LEGEND	93
ADDAMS FAMILY, THE	5	DRAGON WARRIOR	93
ADVENTURE ISLAND	14	DRAGON WARRIOR 2	102
ADVENTURE ISLAND II	15	DRAGON WARRIOR 3	102
ADVENTURE ISLAND 3	21	DREAM MASTER	102
ALADDIN	21	DUCK HUNT	102
ALIEN 3	21	DUCK TALES	102
AMERICAN GLADIATORS	29	DUCK TALES 2	113
ASTYANAX	29	DYNABLASTER	113
ATTACK OF THE KILLER TOMATOES	29	DYNOWARZ: THE DESTRUCTION OF SPONDYLUS	113
BACK TO THE FUTURE	29	ELIMINATOR BOAT DUEL	113
BAD DUDES	29	F-1 SENSATION	113
BANANA PRINCE	30	F-117A STEALTH FIGHTER	113
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	30	F-15 STRIKE EAGLE	113
BATMAN (BATMAN: THE VIDEO GAME)	30	FELIX THE CAT	113
BATMAN: RETURN OF THE JOKER	38	FIRE 'N' ICE	113
BATMAN RETURNS	44	FRANKENSTEIN: THE MONSTER RETURNS	114
BATTLE TANK	49	FRIDAY THE 13TH	114
BATTLETOADS	49	G.I. JOE	114
BATTLETOADS AND DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM	50	GHOSTBUSTERS	114
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	53	GHOSTBUSTERS 2	114
BLADES OF STEEL	53	GHOUL SCHOOL	115
BLUE MARLIN	53	GILGIGAN'S ISLAND	115
BOMBERMAN	54	GOAL!	115
BRAM STOKER'S DRACULA	54	GODZILLA	115
BUBBLE BOBBLE	54	GRADIUS	115
BUCKY O'HARE	55	GREAT TANK	116
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	55	HEAVY BARREL	116
CAESAR'S PALACE	56	HOME ALONE	116
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS	56	HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK	116
CAPTAIN SKYHAWK	56	HYDLIDE	121
CASINO KID	56	ICE HOCKEY	122
CASTLEVANIA	56	IKARI WARRIORS	122
CHESSMASTER	65	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	122
CHIP AND DALE: RESCUE RANGERS	67	INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM	122
CHIP AND DALE 2	68	INFILTRATOR	122
CHIP AND DALE 3	68	JACKAL	122
CONTRA (PROBOTECTOR MAN GRYZOR)	68	JAMES BOND JR.	122
CONTRA FORCE	68	JOE & MAC	122
DICK TRACY	69	JUNGLE BOOK, THE	125
DOUBLE DRAGON	69	JURASSIC PARK	125
DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE	71	KARNOV	139
DOUBLE DRAGON 3	84	KART FIGHTER	139
DOUBLE DRIBBLE	84	KICKMASTER	139
DONKEY KONG JR	85	KID KOOL	139
DR. MARIO	89		
DRAGON FIGHTER	93		

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

KIWI KRAZE	139	SPY VS. SPY	170
KRUSTY'S FUN HOUSE	139	STREET FIGHTER 2010	171
		SUPERMAN	182
LAST NINJA, THE	140	SUPER MARIO BROTHERS	182
LIFE FORCE	140	SUPER MARIO BROTHERS 2	182
LION KING, THE	140	SUPER MARIO BROTHERS 3	183
LITTLE MERMAID, THE	140	SUPER SPY HUNTER	183
LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER	140		
LITTLE NINJA BROTHERS	140	TALE SPIN	183
		TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS	184
MACH RIDER	140	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME	184
MAD MAX	141	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: THE MANHATTAN PROJECT	184
MAGMAX	141	TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	185
MARIO BROTHERS	141	TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY	185
MARIO IS MISSING	141	TETRIS	187
MICKEY MOUSE	141	TINY TOON ADVENTURES	187
MICRO MACHINES	142	TINY TOONS 2: TROUBLE IN WACKYLAND	187
MIGHTY FINAL FIGHT	142	TOM AND JERRY	193
MISSION IMPOSSIBLE	142	TOMBS AND TREASURE	193
MORTAL ARMS	146	TOP GUN	193
MS. PAC-MAN	146	TOP GUN: THE SECOND MISSION	193
		TOXIC CRUSADERS	194
NARC	146	TROLLS ON TREASURE ISLAND	194
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE	146	TROLLS IN CRAZYLAND	194
OPERATION WOLF	146	ULTIMATE AIR COMBAT	194
OVER HORIZON	146		
		VEGAS DREAM	194
PAPERBOY 2	146	VICE: PROJECT DOOM	194
POWER BLADE	146		
PREDATOR	147	WALL STREET KID	194
PRINCE OF PERSIA	147	WIZARDS AND WARRIORS	194
PRO SPORTS HOCKEY	147	WORLD CHAMP	195
PUNISHER, THE	147	WCW WRESTLING	195
		WWF KING OF THE RING	195
RACKET ATTACK	159		
RAMBO	159	(THE UNCANNY) X-MEN	195
RENEGADE	159		
ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES	159	YO! NOID	200
ROBOCOP 2	166		
ROBOCOP 3	166	ZANAC	200
ROBOCOP 4	166	ZEN — INTERGALACTIC NINJA	200
ROCKETEER, THE	166	ZOMBIE NATION	206
ROCKIN' KATS	166		
RUSH 'N' ATTACK	166		
SHINOBI	166		
SIDE POCKET	166		
SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS, THE	169		
SMASH TV	170		
SMURFS, THE	170		
SNAKE RATTLE AND ROLL	170		
SPY HUNTER	170		

DVtech™

Это больше, чем DVD!

- Домашние кинотеатры
- DVD-проигрыватели
- Акустические системы



тел. (095) 200 47 07 • www.dvtech.ru