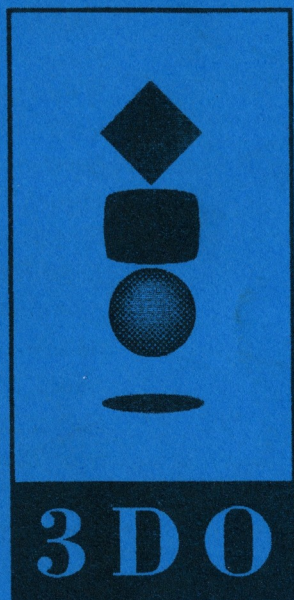


3DO



12 игр
для 3DO

— квесты, стратегии —

3DO: квесты, стратегии

Брошюра посвящена подробному изложению прохождения для отдельного класса 3DO-игр – головоломных бродилок, квестов, стратегий. В их числе – знаменитые Myst, Hell. Это третий выпуск. В двух первых, выпущенных в свет вместе с этой брошюрой, приведены коды, советы и пароли для более широкого класса игр 3DO – поединков, симуляторов, стрелялок... Там Вы найдете сведения о сорока играх:

<i>Auto Bahn Tokio</i>	<i>PaTaank</i>
<i>Blade Forse</i>	<i>Plumber's Don't Wear Ties</i>
<i>Burning Soldier</i>	<i>Powers Kingdom (Guardian Wars)</i>
<i>CPU Bach</i>	<i>Quarantine</i>
<i>D (the)</i>	<i>Rebel Assault</i>
<i>Death Keep</i>	<i>Return Fire: Maps O' Death</i>
<i>Demolition Man</i>	<i>Rise of the Robots</i>
<i>Doctor Hauzer</i>	<i>Road Rash</i>
<i>Dragon's Lair</i>	<i>Samurai Shodown</i>
<i>Gex</i>	<i>Shadow</i>
<i>Gridders</i>	<i>Shock Wave</i>
<i>Hell</i>	<i>Soccer Kid</i>
<i>Horde (The)</i>	<i>Star Blade</i>
<i>Immercenary</i>	<i>Stellar 7</i>
<i>Jammit</i>	<i>Super Street Fighter II Turbo</i>
<i>John Madden Football</i>	<i>Super Wing Commander</i>
<i>Mad Dog McCree</i>	<i>Syndicate</i>
<i>Myst</i>	<i>Total Eclipse</i>
<i>Off-Word Interceptor</i>	<i>VR Stalker</i>
<i>Out of This World (Another World)</i>	<i>Way of the Warrior</i>

Обозначения

В тексте приняты следующие обозначения для кнопок джойстика:

- вправо →
- вниз ↓
- влево ←
- вверх ↑
- правый "шифт" RS
- левый "шифт" LS

Через запятую (,) указаны последовательно нажимаемые клавиши, через знак "плюс" (+) – нажимаемые одновременно.

D (the)

Прохождение

Следите за временем. Вы всегда сможете узнать, сколько времени осталось в Вашем распоряжении, если нажмете **LS** или **RS**. Дамское зеркальце трижды подскажет Вам необходимые действия, но с каждым третины на нем разрастаются.

В незнакомой гостиной, где Вы оказываетесь в начале игры, обходите обеденный стол, не обращая внимания на видения на потолке – они Вам не повредят. Не пугайтесь и того, что увидите в старинном зеркале, и поднимайтесь по каменной лестнице. Войдите в дверь справа, подойдите к камину и возьмите (**A**) из него ключ. Теперь, нажимая **LS** или **RS**, Вы будете видеть, что у Вас есть ключ. Золотой жук в верхнем ящике комода поможет Лоре вспомнить украшение ее погибшей матери. Возьмите листок в первом ящике. Вернитесь в гостиную и положите листок бумаги в алюминиевую миску (выбор листка в окошке, появляющемся при нажатии **LS** или **RS**; нажатие **A**). Проявившееся изображение "IV – II" подсказывает, что делать дальше: в комод открывайте по очереди четвертый и второй ящички. Возьмите странный предмет (это ключ от винной бочки), опять спускайтесь вниз и направляйтесь в комнату с винной бочкой. Если встать таким образом, чтобы бочка оказалась слева, то невдалеке по левую руку можно увидеть проход. Но как только Вы шагнете к нему, на Вас понесется стена с острыми шипами. Она остановится в нескольких сантиметрах от Вас. Откройте винную бочку ключом – и шипы пропадут, Вы сможете спуститься к двери номер 78. Запомните это число. Выходите в гостиную и ключом, найденным в камине, открывайте дверь справа от камина. В комнате стоит мертвец с замурованной в стену правой рукой. Разобравшись с тем, как работает кодовый замок соседнем отсеке (за каменной перегородкой) набирайте на нем 78 (помните номер на двери?). Сейф откроется. Возвращайтесь к этой двери 78 и вставьте в нее кольцо с пальца мертвеца. Дверь откроется и Вы сможете спуститься. За Вами катится огромное ядро, но Вы успеете юркнуть в маленькую дверцу. Изображения животных, возникающие перед портретом маленькой девочки, – ключ к механизму, стоящему за кроватью справа, если смотреть от входа. Войдите в деревянную двустворчатую дверь, которая откроется после того, как Вы правильно ориентируете фигурки животных на механизме. Из руки одного трупа в следующей комнате Вам надо забрать ключ и открыть им правый ящик журнального столика в комнате с портретом. Книгу оттуда переставьте в книжный шкаф в соседней комнате, не обращая внимания на предостережения Вашего отца. Шкаф откроет проход. Поменяв компакт-диск, в комнате наверху идите к старому ржавому колесу и поверните его на полных десять оборотов. Выйдя в дверь, которая теперь откроется, Вы увидите два ряда рыцарских лат, а в конце ряда – глубокий каменный колодец. На Вашем пути назад появится рыцарь в латах. Он будет сбрасывать Вас в колодец, но Вам поможет стрелка, указывающая спасительное направление движения.

Вернувшись в комнату с колесом, поверните его шесть раз и поднимайтесь по лестнице наружу. С помощью меча сломайте замок запертой двери и войдите внутрь. Посмотрите в телескоп на созвездия Водолея (знак зодиака – две ломаные линии, голубой) и Стрельца (знак – перекрестие со стрелой, зеленый). Эти цвета полезно запомнить: у фонтана на улице Вы увидите статуи Водолея и Стрельца. Нажмите на клавиши соответствующих цветов, и вода уйдет из фонтана в нишу комнаты с сундуком. Еще десять раз поверните ржавое колесо и спускайтесь в комнату с сундуком. Он теперь плавает у дверей. Из сундука достаньте старинный пистолет. Теперь возвращайтесь в комнату с колесом и поверните его трижды. Стреляйте в стеклянную стену и забирайтесь по скобам в башню. Посредине коридора остановитесь и поверните налево. Идите прямо на стену, она должна раздаться, и Вы сможете пройти внутрь. Две шестеренки нужно развернуть так, чтобы красный камешек оказался над отверстием в другой шестеренке. Механизм сразу же откроет Вам проход наверх с широкими ступенями. Войдите в проход с портретом матери Лоры. Через световой туннель Вы попадете в последнюю комнату. Ваш отец – сущий демон. Если подойти к нему, Вы погибнете. Не слушайте его обвинений. Вам придется выстрелить в сего достойного родителя из пистолета, а потом вволю поплакать над его трупом. Отец ведь все-таки.

Doctor Hauzer

Управление

- A** – все действия: найти, взять, использовать
C – бег (чуть быстрее, чем просто идти)
LS – изменение способа просмотра. Переключает три режима: 1) от третьего лица, со стороны, 2) от первого лица – то, что перед глазами (как в "DOOM"), 3) вид сверху
RS – способ поворота. Пока RS нажата, вы можете поворачивать голову, не изменяя положения тела
PAUSE – приостановка игры и вызов меню "инструментарий" ("inventory"). Меню сделано на японском языке. Основные идеи его использования таковы: \uparrow и \downarrow перебирают предметы в "Inventory", \leftarrow и \rightarrow позволяют просматривать текстовое описание выбранного предмета, **A** – использование выбранного предмета.

Прохождение

С самого начала игры у Вас есть книга, которая позволяет сохранять и восстанавливать игру. Ждите 5 секунд, чтобы SHANDALIER понизился. Выходите из первой комнаты. Во второй комнате внутри дедушкиных часов есть ключ, который нужен Вам, чтобы пройти. Когда Вы его возьмете, появится странная мультипликация. Откройте при помощи белого ключа дверь напротив. Войдите во вторую дверь, выньте цветы из первой вазы и поставьте их во вторую. Заберите с кровати белый ключ. Пройдите в следующую комнату через картинку с цветком. Возьмите со стола около двери зеленую книгу, а с туалетного столика – красный ключ. С третьего платяного шкафа заберите карту и выйдите из комнаты через дверь. Пробежите через весь коридор и нажмите **A** на красной машине. Выйдите через дверь, пробежав по старому полу. При помощи красных ключей откройте двойные двери недалеко от дедушкиных часов. Толкните стол к противоположной стене – срабатывает переключатель и двери будут открываться с обратной стороны. Тяните Subboard вниз и выходите через Дверь. Поскорее пробежите по проходу и войдите со стороны входа. Чтобы пройти на вторую кухню, войдите в дверь прямо перед Вами. Возьмите с третьего Subboard'a оранжевый ключ, а с третьего Subboard'a у другой стены – нож. Возьмите с пола около красного стола канистру с бензином и выходите. Войдите в дверь, чтобы пройти на первую кухню. Толкните стол через комнату к квадратам четвертого Subboard'a, затем пройдите в отверстие. Заберите топор с subboard'a напротив двери и выходите. Возвратитесь вниз по коридору к следующей двери на противоположной стороне, и, применив оранжевый ключ, пройдите в обеденную комнату. Заберите с огромного стола свечи, выньте полено из камина – им можно пробивать дырки. Перепрыгните все отверстия и выходите из комнаты. Войдите в дверь, расположенную над дверью выхода (лестница). Три огромные шипа вырастут из-под пола, чтобы блокировать Вас. Входите в дверь слева (1/3) и пробейтесь в самый низ книжных полок. С первой полки заберите сигареты "LIGHTNER", а с нижней полки следующего шкафа – "CROW BAR". Идите к первому книжному шкафу, заберите "SHOTGUN" от первой полки. Войдите в противоположный шкаф, Вы спуститесь по лестнице. Заберите красную книгу с пятой полки и красную книгу с первой полки напротив (посередине). Со стола около вентилятора возьмите красную книгу. Возьмите со стены вентилятор, а со стола – бумагу. Выходите через первый книжный шкаф по другую сторону от первой красной книги. Вы теперь поднимаетесь на лестнице. При помощи "CROWBAR" освободите левый верхний угол, используйте свечи и сигареты. Спуститесь по коридору и откройте дверь. С первой полки возьмите зеленую книгу, встаньте около кровати и, глядя на зеленый свет, используйте "SHOTGUN". Возвратитесь, войдя в дверь позади шипов. Установив курсор на лежащем на земле трупе, нажмите на **A** и возьмите красный ключ, которым Вы откроете следующую дверь. Опасайтесь больших ножиц. Откройте коричневую коробку, заберите деревянный ключ и выходите. При помощи деревянного ключа Вы попадете в следующую комнату. Посмотрите на картину на стене и нажмите на **A**, чтобы включить переключатель. Пройдите (не бегом!) в

отверстие в полу со стороны картины. Открыв дверь, заберите с нижней полки второго шкафа оранжевый ключ и зеленую книгу – со стола. Теперь выходите, пройдите через противоположное отверстие и откройте дверь оранжевым ключом. Около картины откройте первый Subboard. Возвратитесь в темную комнату с часами и ударьте топором по оранжевому крючку. Откройте картину на стене и возьмите картину с Subboard'a. Откройте вторую дверь позади картины и заберите динамит. Выйдите, идите по направлению к камину и дважды нажмите на **A**. Вы теперь спускаетесь. Откройте двери справа, заберите белый ключ и выходите. Войдите в другую дверь и подорвите динамитом дальнюю стену перед Вами, используя сигареты. Выходите, не мешкая! Опять войдите туда же, запрыгните в тележку и нажмите **A**.

Doom

Управление

Главное меню

Когда, нажав **A**, **B** или **C**, Вы запустили игру, Вам будет предложено меню. Здесь Вы можете указать уровень (Level), сложность игры (Difficulty, в порядке усложнения: I'm a wimp – новичок, Not too rough – не слишком "круто", Hurt me plenty – ну, попробуйте сделать мне больно, Ultra-violence – сверхжестокость, Nightmare – как в кошмарном сне) и опции (Options Menu: Sound Volume – громкость звуков; Music Volume – громкость музыки, Controls – управление, переопределение кнопок **A**, **B** и **C**, ответственных за fire – огонь, use – применение и speed – скорость; Screen Size – размеры экрана). Во время игры опции можно вызвать (и затем подавить) при помощи клавиши **X**.

Экранная информация

Панель Вашего состояния в нижней части экрана состоит из пунктов: Ammo – оставшееся количество выстрелов, Health – здоровье в процентах, Портрет – поворачивается в направлении, откуда был нанесен удар и отражает состояние здоровья, Armor – количество имеющегося в Вашем распоряжении вооружения, Level – текущий уровень.

Прохождение

Обратите внимания на то, что \leftarrow и \rightarrow – это повороты, а **LS** и **RS** – шаги в сторону. Чтобы подобрать предмет, достаточно пройти над ним. Перемещения при помощи джойстика могут быть ускорены нажатием **C**, если Вы не переопределили эту кнопку в опциях. Применив бег, Вы можете перепрыгнуть с более высокой поверхности на расположенную ниже. Не бойтесь разбиться – в "Doom" это невозможно. Большинство дверей открываются, когда Вы стоите перед ними, нажатием **B**, если Вы не переопределили эту кнопку опциями. Этой же кнопкой переключаются рычаги. Чтобы открыть кодовый замок, нужна цветная электронная карточка. Некоторые двери спрятаны под стенами другого цвета, углубленными стенами, рядом с мигающими лампочками.

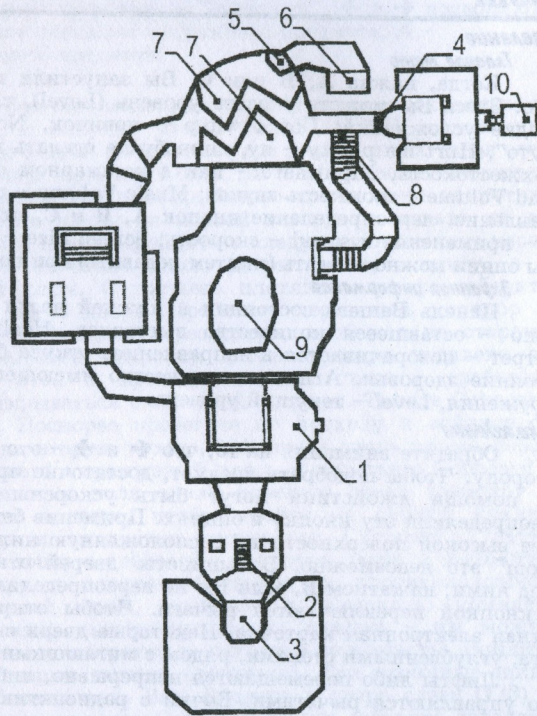
Лифты либо перемещаются непрерывно, либо – когда Вы в них входите, либо управляются рычагами. Бочки с радиоактивными отходами, топливом и т.п., взрываясь при падении в них выстрела, могут причинить Вам вред. Когда Вы ходите по грязи разных видов (часто пройти куда-нибудь нельзя, не выпачкавшись), Ваше здоровье медленно убывает. Опасайтесь опускающихся на Вас потолков – раздавят! Броня (зеленая или голубая, последняя лучше) снижает вред, наносимый врагом. Противорадиационный костюм, окрасив Ваш экран в зеленый цвет, с полминуты защищает Вас от радиации. Инъекция в большом черном ящике с красным крестом восстанавливает здоровье и увеличивает силу удара Вашего кулака. На время действия этой инъекции экран становится красным. Сивая колбочка немного наращивает Ваше здоровье, в том числе и за 100 процентов. Синий шар с лицом внутри тоже наращивает здоровье за 100 процентов, причем значительно. Мигающие очки позволяют Вам видеть в темноте. Красный шар с переливами внутри снижает точность попаданий в Вас врагов. Зеленый шар с физиономией внутри делает Вас на полминуты неуязвимым, окрашивая экран в белый цвет.

Солдаты в комбинезонах наименее опасны. Сержанты в черном вооружены дробовиками и точнее стреляют в Вас. Коричневые черти с шипами менее уязвимы и бросаются шарами огня. Еще опасней, особенно вблизи, рогатые и зубастые розовые демоны. Призраки вдобавок еще плохо видны.

Летающие черепа могут обжечь. Не приближайтесь к огромным головам с одним глазом. Они летают по воздуху и, склабься, изрыгают в Вас молнии. Очень трудно убить рогатых и козлоногих тварей, швыряющихся сгустками огня. Венец безобразия – дважды встречающийся в игре демон владыка, вооруженный смертоносными ракетами. Финальную тварь с шестиствольным пулеметом уничтожить не трудно, если Вы собрали необходимое оружие. Открыв дверь, отступайте. Прячьтесь за углом, выглядывайте в окна. Остерегайтесь быть рядом с взрывоопасной бочкой, если в Вас стреляют. Если же рядом с бочкой – монстры, подорвите ее сами (издали).

Отличный маневр. Оказавшись между двумя чудовищами разных видов и так увернувшись от их огня, чтобы пуля одного попала в другого, Вы стравите их между собой – они начнут приканчивать друг друга без Вашей помощи.

На первом уровне, в ангаре (см. рисунок), Вы начинаете движение из точки, помеченной цифрой (1). Поднявшись по лестнице (2), возьмите зеленую броню (3). После того, как Вы откроете дверь (4), куб (5) с мечущимся наверху врагом опустится, открыв Вам проход и дробовику (6). Учтите, что враг, сидевший на кубе (5), спустившись, сам откроет эту дверь и начнет стрелять Вам в спину. Старайтесь также не ступать по грязи (7) – она отнимает у Вас здоровье. Когда Вы, как в случае с дробовиком (6), "набрываете" на оружие, оно оказывается в Вашем арсенале (начинаете Вы только с пистолетом и кулаками). В дальнейшем Вы можете выбирать то оружие, которое кажется Вам более подходящим. Для этого нужно нажать **V + LS** или **V + RS**. Бензопила, будучи найденной Вами, заменит кулаки, которые действительны, только если Вы приняли инъекцию из черного ящика. Бензопила хороша против призраков, демонов и летающих черепов. Ракетная установка эффективна, но опасна, так как Вам может повредить взрывная волна. Через секретную дверь (8) пройдите к голубой броне (9), затем выйдите (10). Выход бывает помечен словом "Exit". После прохода уровня на экран выводятся итоги – процент убитых Вами врагов (Kills), найденных предметов (Items), открытых секретных дверей (Secrets).



Гех

Прохождение

Сохранение игры после победы над боссом.

Вопреки обещаниям инструкции игра не сохраняется сама после того, как Вы победили босса. Чтобы застолбить Ваше достижение, Вам необходимо вернуться назад, на пройденный уровень, и найти пленку. Хорошо бы пройти уровень с пленкой (например, третий уровень Кладбища – Graveyard) до наступления темноты.

Как уничтожить боссов?

- **Spin-n-Puke.** Когда Вы будете бежать по кладбищу, спасаясь от преследующего Вас упыря в белых одеждах, постарайтесь хвостом сбить с босса несколько черепов, и только потом напрямую атакуйте его.

- **The Flatulator.** Победа над Фартманом требует изучения его повадок. Чтобы обезопасить себя от нападений этого босса, просто подпрыгивайте, но при этом внимательно прислушивайтесь: непосредственно перед тем, как он наносит удары, раздаётся характерный звук. Держитесь на середине экрана, а после четвертой атаки продвиньтесь вправо и пригнитесь. Когда он атакует еще раз, взберитесь на потолок и бейте хвостом по наковальням в такие моменты, чтобы наковальни падали прямо на босса Фартмана. Десять ударов должны прикончить его.

- **Jungle Gym.** Чтобы победить на этом большом уровне, вертикально закручивающемся вверх, Вам достаточно просто забраться на самую его верхушку. Большинство прыжков можно делать с места, однако для выполнения некоторых потребуются разбег. Используйте также способность Гекса прилипать к стене в некоторых местах. Все прыжки надо выполнять очень аккуратно, потому что за Вами перемещается огромная змея, появляющаяся из отверстий. Если Вы будете постоянно двигаться, то всё время будете впереди нее. Но если Вам пришлось остановиться хоть на мгновение, то перед тем, как продолжить движение, обязательно дождитесь появления змеи, чтобы не получилось так, что Вы прыгнули прямо на нее.

- **Toxic Turtle.** Заберитесь почти на самый верх правой стены и ударяйте босса-рептилию хвостом всякий раз, когда можете его достать. Затем спуститесь вниз и бегите налево, а когда ядовитая черепаха станет спускаться, бегите направо. Опять запрыгните на стену и, увертываясь от оружия босса, повторите все сначала. Секрет победы – в синхронности Ваших движений. Уловите ритм действий черепахи и следуйте ему.

- **Rez.** Увертывайтесь от атак Реза и при этом разыщите порхающую справа муху. Когда Рез идет к своему пульта, чтобы уронить взрывающиеся телевизоры, заберитесь по стене и прыгайте с телевизора на телевизор до тех пор, пока не сможете запрыгнуть на правую стену. Муху оглушите хвостом и подберите языком. Теперь, когда хорошо прицепитесь, вы сможете плюнуть им в босса Реза. Не забывайте одновременно увертываться от извергаемого им пламени. Прежде чем Вы победите его, Вам придется раз пять попасть в него жуком, всякий раз повторяя эти действия.

Как получить доступ на планету X?

Чтобы выйти на этот секретный уровень, Вы должны пройти все призовые уровни (как, например, уровень Skull/Frankie на Кладбище – Graveyard) с максимальным результатом. На уровне Rezipolis достаточно набрать 27 бочонков. Когда Вы пройдете все эти уровни, появится новый пульт управления, совершенно темный. Он маленькими частями накапливает Вашу способность пройти на планету X. Текущий уровень после этого можно не проходить до конца. Сохранить эту частичку на данном этапе нельзя, и если Вы потеряете жизнь, пропадет и это накопление. Вам следует накопить по частям способность пройти на планету X, и использовать ее на экране выбора миров.

Как пройти на призовые уровни?

Обертки для прохода на призовой уровень можно найти на любом уровне за исключением тех, на которых находятся боссы. Большинство проходов на призовые уровни находится около фотоаппаратов "Polaroid", которые позволяют сохранить игру и в случае неудачи повторить свой путь от сохраненного момента. Ниже описываются некоторые из призовых уровней.

- **Frankie & Heli / Cemetery.** Посередине этого уровня разыщите фотоаппарат "Polaroid". Слева Вы увидите углубление между двумя плитами. Заберитесь по стенам, справа будет движущаяся платформа. Запрыгните на нее и оставайтесь там, пока не найдете поверхность неподвижной платформы сверху, на которой находится обертка для прохода на призовой уровень.

- **Rock It / New Toonland.** Вначале просто идите вправо до тех пор, пока не найдете первые голубые сигнальные ракеты. Рядом с ними должен быть вопросительный знак. Если Вы спуститесь вниз по стене около ракет, то на самом дне найдете обертку.

- **Sumo City / Kung Fuville.** В самом конце Вы увидите борца сумо. Слева, почти за пределами экрана, расположена платформа. Чтобы попасть туда

и взять призовую обертку, Вы должны совершить суперупругий прыжок. Ориентируйтесь на глаз, который в момент совершения прыжка должен находиться в крайнем правом положении.

• Feeding Frenzy / Jungle Isle. Продвигайтесь направо, пока не найдете первый фотоаппарат "Polaroid". Справа Вы увидите деревянный мост, немного разобраный в одном месте. Спуститесь в это отверстие и идите налево. Обертка спрятана под землей с той стороны, откуда Вы пришли.

• On the Move / Rezopolis. Сначала найдите фотоаппараты "Polaroid". Около одного из них Вы увидите гелиевые шарик, с помощью которых Вы сможете запрыгнуть наверх. Справа от шариков – несколько мух. Подпрыгните, прильнув к левой стене над пинами, а потом поднимитесь наверх. Там Вы найдете обертку.

Как пройти призовые уровни?

• Cemetery. Пень выбрасывает черепа. Чтобы Вы смогли победить чудовищ Франкенштейна, Вам нужно разбить эти черепа хвостом. Подпрыгните, когда увидите, что пень сжался перед тем, как выбросить череп, и ударьте его. Потом подождите, пока второй череп не попадет в верхнюю часть экрана, и ударьте опять. Повторяйте эти действия десять раз. Главное здесь – взять верный ритм.

• New Toonland. Вам следуют забраться по шахте вверх, собирая при этом мух. Чтобы подняться, надавливайте на резиновое дно, и Вас подбросит. Подпрыгните семь раз в правой шахте, потом, собирая мух, упадите в левую, и попрыгайте там. Соберите всех мух в центральном блоке, а потом упадите вниз, чтобы достать муху справа. Теперь, забираясь обычным способом по твердой стене, вернитесь назад, и прыгайте слева, пока не попадете в следующий блок. Прыгните в правую часть, соберите там мух и продолжайте прыгать, ожидая блок, который спустится слева. На нем Вы должны найти двух последних мух.

• Jungle Isle. Здесь мухи будут падать сами. Надо собрать всех (их тридцать), и сделать это по возможности быстро, обезав весь остров. Не задерживайтесь; достаточно только дотрагиваться до мух, не пользуясь ни хвостом, ни языком.

• Kung Fuville. На этом уровне Вы попадаете в комнату, в которой очень много платформ и мух. Надо собрать всех мух. Экономьте время. Все сделано так, что Вы можете закончить свой путь там, где начали. Чтобы бежать, не останавливаясь, удерживайте клавишу "SHIFT" постоянно нажатой.

• Rezopolis. Здесь будьте осторожны: конвейер сбрасывает Вам на голову бочки и одновременно стремится утащить Вас с экрана. Вы должны разбивать бочки хвостом и одновременно бежать по конвейеру. Как только Вы пропадете с экрана, прохождение Вами призового уровня сразу же прекращается. До этого момента Вы должны набрать как минимум 27 бочонков. Наилучший способ – прыгнуть в середине и разбивать бочки, падающие перед Вами и позади Вас, не стараясь бежать за теми бочками, которых Вы не достаете.

Коды

Как вводить коды

Нажмите и удерживайте RS (LS в "Гексе" не используется). Для ввода буквы U или N нажимайте ↑, для ввода букв D и S – ↓, L и W – ←, R и E – →, для ввода буквы P нажимайте кнопку PAUSE, для ввода буквы A – A, буквы B – B и для ввода C – кнопку C. (Например, для ввода команды LCD RUNNER зажимают RS и нажимают ←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, →, →). По завершении ввода команды отпустите RS.

LCD RUNNER	- Ускорение
LCD EEL	- Электрический огонь
LCD REDBALLD	- Огненные шары
LCD RUBBER	- Суперпрыжок
LCD NUCLEAR	- Непобедимость
LCD WEASEL	- Режим отладки. В этом режиме,
зажать X	- Вы сможете переместить Гекса в любое место.
	Однако опасно помещать Гекса в "невозможные" места.

X + PAUSE - Гекс умрет.

Если Вы подкличите второй джойстик, то получите дополнительные возможности отладки:

нажать и держать B - при помощи стрелок джойстика можно изменять размеры изображения на экране;

нажать и держать B + C - при помощи стрелок джойстика можно вращать экран;

RS - просмотр информации отладки;

LS - размытие контуров предметов и изменение их размеров.

При помощи стрелок второго джойстика можно изменять размеры самого Гекса, но как только Вы начнете управлять Гексом с первого джойстика, он опять станет таким, каким был раньше.

LCD CDSCALE - позволит играть с увеличенным Гексом, если перед вводом этого кода поставить игру на паузу

Как попасть на планету X с первого уровня

Войдите в уровень "Frankie & Heli", поставьте игру на паузу, нажмите и держите кнопку → и нажмите ←, затем "C", ↓, →, ↑, "B", "B", →, →. Это даст Вам способность прыгать. Пользуясь нелегально приобретенными возможностями войдите в проход на первом уровне (тот, который с маленьким лазом) и разыщите секции с проходами на призовые уровни.

Gridders

Коды

Чтобы сыграть на ранее недоступных уровнях, войдите в пункт меню "OPTIONS" и выделите подпункт "EXIT". Затем нажмите "X" и наберите на пульте ←, A, затем отпустите "X". Раздастся возглас "Hey!". В американской версии "Gridders" этот код позволит Вам сыграть на секретном 25-м уровне. В японской версии игры код позволяет сыграть на двенадцати секретных уровнях, в том числе на американском. Попробуйте также вместо ←, A, X набирать PAUSE, A, →, A, ←, ←, A, после чего отпустить "X" или же - B, A, →, и после этого отпустите "X".

Hell

Управление

A - если указатель в произвольном месте – направить к нему героев

- если указатель установлен на персонаже (картинка-профиль) – пообщаться с ним

- если указатель (в виде руки скелета) установлен на предмете – взять этот предмет. Далее его можно переместить джойстиком на новое место и опять нажать A

- если указатель (в виде пульта управления) установлен на герое – получить справку "Inventory" (инструментарий в распоряжении героя), предмет можно переместить в новое место и опять нажать A

B - получить справку о персонаже или предмете, на котором установлен указатель

C - вызов меню, слева направо: 1) просмотр карты (на ней Вы можете указать пункт, появится его название; если этот пункт Вам доступен (подсветка), Вы вправе переместиться в него прямо из карты), 2) повтор реплик (если Вы плохо воспринимаете английские фразы на слух, Вы сможете здесь прочитать их; пункты вспомогательного подменю активизируются при помощи "C", выбираются при помощи "A", выход достигается пунктом "done"), 3) применить или 4) отдать предмет (если он был предварительно выбран кнопкой "A"), проверить (предмет или персонаж), панель "инструментарий" ("inventory", здесь вы можете выбрать ранее взятый предмет, получить о нем справку – "examine" или выбросить его – "drop", выход – C), управление игрой (вспомогательное меню, сверху вниз: сохранить игру, восстановить, начать новую, опции, титры, выход). В опциях вы можете включить или отключить звуки, музыку, речь персонажей, потребовать текстовое дублирование разговоров ("text"). Изменив установки опций, сохраните изменения ("save").

LS - позволяет "перебрать" всех персонажей и все предметы на экране.

Прохождение

"Лабиринт" мира Hell столь разветвлен, что предугадать Ваш путь в нем невозможно. К успешному концу ведут сотни последовательностей элементарных действий. Так что предложенное прохождение – только один из вариантов, к тому же схематичный. Может быть, действуя по-своему, Вы скорей раскулаете клубок секретов Ада. Что же касается изложенной методики, то она опирается на такую

последовательность прохождения: Union Station :: Dante's Apartment - Georgetown :: Captain Jersey's Kitchen - Foggy Bottom :: Entrance To Interface - Hell - The Mall :: Voice Of God Radio - Judiciary Square :: Phreakbeats Hangout - Union Station :: Oscar Drexler's Apartment - McPherson Square :: Gang Alley - Gallery Place/Chinatown :: Pap Pap John's Comix Shop - McPherson Square :: Gang Alley - McPherson Square :: Cybershop - Gallery Place/Chinatown :: Aldous Xenon's Loft - The Pentagon :: Pentagon Garage Office - Gallery Place/Chinatown :: Aldous Xenon's Loft - Dupont Circle :: British Embassy - The Pentagon :: Pentagon Reception Area - Hell - Federal Triangle :: Transgressions Entrance - Capitol South :: Gnostic's Office - Georgetown :: Psionic League Headquarters - Watergate :: Eschatology, Inc. Offices - Arlington :: Recurrection Unlimited - Federal Center SW :: New Corporeal Biologics - Capitol South :: Menial's World Headquarters - McPherson Square :: Gang Alley - Georgetown :: Psionic League Headquarter - Foggy Bottom :: Asylum Waiting Area - L'Enfant Plaza :: Fitzgerald's Speakeasy - Georgetown :: Psionic League Headquarters - Farragut North :: Dean Sterling's Office - Union Station :: Asmodeus' Porn Studio - Union Station :: Dante's Apartment - L'Enfant Plaza :: The Collector's Room - Capitol South :: Gnostic's Office - Dupont Circle :: British Embassy - Hell - Foggy Bottom :: Entrance To Interface - The Mall :: Voice Of God - Union Station :: Dante's Apartment - Federal Triangle :: Bureau Of Records - Federal Triangle :: Transgressions Entrance - Federal Triangle :: Bureau Of Records - Arlington :: Lee Mansion Guard Room - Dupont Circle :: British Embassy - Hell - Federal Triangle :: Transgressions Entrance - Union Station :: Dante's Apartment - The Pentagon :: Pentagon Reception Area - Dupont Circle :: British Embassy - Hell - The Pentagon :: Pentagon Reception Area

Поговорите с Данте (Dante)

В его апартаментах и заберите с компьютерного стола запасной ключ. У капитана Джерсея возьмите документ "Scrub list". Входя в Интерфейс, поговорите с Карлом (Karl), человек позади двери, обратите внимание на надпись на двери). Соединяя первые буквы из каждого слова, Вы получите пароль SESAME. Пройдите в люк Интерфейса. Цинна Стоун присоединится к Вам, как только Вы потолкуете с ней.

Офис Бьютифула

Прежде чем войти в офис г-на Бьютифула (Mr. Beautiful) (офис слева, вдали справа - выход) поговорите со Скабом Стивенсом (Scub Stevens - он сидит за стойкой бара, его стоит взять в Вашу команду), с находящимся перед стойкой, с Майндранером (Maindrunner - он рядом со Стивенсом), с Софией Бене (Sophia Bene - девушка, сидящая вдали) и завербуйте ее. Обратите внимание на подсказки Куин Хаос (Kween Chaos - девушка, что сидит на лестнице). После разговора с Эбонайдеc (Abonides) Вам потребуется пароль, введите CONDEMNATION или CONDEMN. Согласитесь на работу, предложенную Бьютифулом.

Попав в Ад,

возьмите все оружие и другие предметы, поговорите с демоном Сангвинариусом (Sanguinarius). Если Вы забрали все необходимые предметы, Вы сможете убить его.

Ник Кэннон (Nick Cannon),

поначалу сообщающий Вам не много, пригодится в дальнейшем. Он - аудио-эксперт и поможет разрешить одну загадку. Не берите с пола огнетушитель, он не нужен.

Беседуйте со всеми, кого встречаете

Впрочем, общение с главарем местной банды Христофором Модестой (Christopher Modesta) неизбежно. Поговорите здесь с другими людьми, обращайтесь на любую полученную информацию. Войдя в "Дом Очищения" и поговорите с Грейси Ловель (Gracie Lovell).

В магазине комиксов

Разузнайте у Анны Мэйз (Anna Mae), какие у нее проблемы, затем включите компьютер. Вам понадобится пароль. Его можно установить, соединив в одно слово предпоследние буквы надписи на экране. Нажмите ENTER для очистки экрана и введите пароль IMPERATOR. Сообщите Анне, что Вы справились с ее небольшой проблемой.

В Комнате "Очищающих Встреч"

Здесь девушка возьмет у Вас комиксы и за это пообещает оставить в покое Дрина и Электрик Секс. Поговорите с Лектором Темпрансом (Temprance Lector - справа) и с Фрачи (Phrachie - слева). На вопрос Фрачи отвечайте положительно - Вы получите необходимок Вам 100 тысяч долларов. Вернитесь

и сообщите новости Грейси. Затем перейдите в Дом "Семерых Смертников" (здание справа). Два раза поговорите с Электрик Секс (Electric Sex, она лежит на тахте), а затем войдите в Комнату "Встреч Мертвых". (Альтернативный, но не совсем ясный вариант игры состоит в том, чтобы попытаться выиграть миллион долларов на скачках. Лаура Профет может сообщить Вам, где расположена букмекерская контора - в Racetrack Results Rooms.) Поговорите с Барбарой Бахус (Barbara Vacchus) и с Ланжуо (Languo).

В магазине киберов

приобретите медные трубочки "tubings" в и побеседуйте с д-ром Клин (Dr. Clean) об отмычке.

У Альдоуса Ксенона (Aldous Xenon)

Вы получите важное программируемое устройство, которое прикрепите потом к машине Солюкса.

По фальшивым документам Софии Бене

Вы сможете пройти на четвертом уровне: выберите "Forger Skill" ("навыки поддельщика") и щелкните правой кнопкой. Поговорите с охранником у двери, предложите ему Ваш паспорт. Пройдите по гаражу и заберите у механика тележку. Она понадобится Вам, чтобы пройти через галерею арок в Арлингтоне. Исследуйте коробку с ланчем позади автомобиля и обратите внимание на имя.

Возвратитесь в офис и поговорите с диспетчером

Ключевые слова в разговоре, которые Вам следует произнести - это имя механика JO BOYLE. Теперь возвратитесь в гараж и в отсутствие Джо Бойля установите на машине устройство Альдоуса Ксенона, потом побеседуйте с ним.

Как проникать в Пентагон?

Воспользуйтесь отмычкой и автоматической дорожкой после того, как дежурная в Контрольной Службе Пентагона направит Вас в офис генерала Мэнгини (Gen. Mangini). В другие части Пентагона можно проникнуть этим же способом. Отмычкой же открывается дверь офиса Жана Сен-Мущуара (Jean Saint Mouchoir). Во время путешествия в Ад освободите Кристалл Гетти, пустив в ход меч.

Компьютерные пароли

Пароль для защиты информации на офисном компьютере - GOD'S JUSTICE. Позднее Вам понадобятся и другие компьютерные пароли: у Гражданского Фронта Свободы (Citizens Freedom Front, CFF) - FOGGY BOTTOM, у Правительственных служащих - HELL PIT, у Гнео-гностиков (Gneo-Gnostics) и Псионической Лиги Эсхатологии (Psionic League Eschatology Inc.) - DEAN STERLING.

Что делать в религиозных сектах?

В Офисе гностиков поговорите с проф. Коронари (Coronary), и, в следующей комнате, с Викерсхэмом Доджем (Wickersham Dodge) и Дэниэл (Daniel). В штаб-квартире Псионической Лиги поговорите со Сьюзи Тост; в Эсхатологической компании - с многоруким Эркулем Рю де Куэ (Hercule Rue Des Couers) и Кристи Абраксис (Christy Abraxis).

Арлингтон

В Арлингтоне Вы окажетесь перед дурацкой последовательностью арок. Используя запасенную ранее тележку, Вам удастся достигнуть другого конца коридора. Не попадайте в лучи сигнализации. Это не легко, так что предварительно сохраните игру. Если справитесь, исследуйте окрестности. Возможны находки. Латинская фраза на груди трупа ("Vocabulum est acquirier. Ominus venire ab genitor") подскажет решение головоломки.

В Федеральном Центре

Вы найдете здесь массу полезных вещей, однако, как нам кажется, пригодиться может только электромагнит (им позже воздействуйте на лист пергамента), а также большой и маленький кубки. Используйте "Rig Skill" Стивенсона и поговорите с Бревьером (Brewer).

Попробуйте отравить пиво в холодильнике,

когда станете беседовать с Миком (Mick). С площади Мак-Ферсона войдите в Комнату "Встреч Семи Смертников" и подождите Ланжуо. Попросите у него нужных Вам сведений, а ключ от квартиры Данте (Вы должны были прихватить его в самом начале) отдайте Электрик Секс. Она сообщит Вам пароль.

У ван Иттея

Теперь идите в комнату Дольфа ван Иттея и включите его компьютер. Код доступа Вы теперь знаете – BLOODNET. Просмотрите все файлы Дольфа. Вернитесь на улицу и сообщите Христову о Дольфе. Потом поговорите с Частити Бене.

Сьюзи Тост

сможет модернизировать нужную Вам вещь. Она, возможно, пригодится Вам очень скоро, в убежище.

На Инфант-плац

возьмите в баре оранжевую бутылку пива и поговорите с Милоуки Джеком (Milwaukee Jack) – он сидит в углу, это убийца. Потом побеседуйте со Сплицем Магнолой (Splits Magnola) в баре. Когда потребуется создать панику, запустите бутылкой пива в телевизор. Потолкните со Сплицем, чтобы перевербовать его, откажитесь от услуг Скуба Стивенса. В Псионической Лиге поговорите со Сьюзи Тост, а потом – с Дэнном Стерлингом в его собственном офисе.

В порно-студии Асмодея

поговорите с Гриндой Дав (Grinda Dove – девушка, сидящая на столе), Руттеркиндом (Rutterkind – маленький демон в ногах у Гринды Дав) и Асмодеем. Вернувшись к действительности, побеседуйте с Дэнном Стерлингом и возьмите лежащую на полу психопомпу. Это прекрасное средство передвижения. Вы вводите адрес, например: GARAGE (гараж), и она доставляет Вас куда нужно.

Опять латынь

В офисе Гностиков разговаривайте с проф. Коронари, затем идите в следующую комнату и поговорите с Даниэлем. Возьмите с компьютера обрывок записки. Важна последняя латинская фраза. Возвратитесь и вновь побеседуйте с Коронари, он подскажет Вам ключевое слово Gesticulate.

Харон

После разговора с Сенатором Бурр и с ее помощницей Катериной Герц (Katerina Goertz) воспользуйтесь психопомпой, чтобы попасть к перевозчику душ умерших Харону (его почтовый адрес – CHARON). Поговорите с милым паромщиком. Возьмите стальную крышку, а кружкой зачерпните кислоты из емкости. В Зоо-Аду Вам понадобятся посох, кувшин с продуктами, водоплавающая тварь, ковш воды из Стикса и ключи от зоопрака. Перед стеной пламени полезно поговорить с Прюденсом Алялой (Prudence Alala). Стальной крышкой закройте отверстие на валу, через которое выходит пар. В области Ляда пригодится ковш воды из Стикса. Поговорите с Алисой Трентон (Alice Trenton). Вам придется расшифровывать стихи. В них надо отыскать произносящиеся буквы. Это В, Е, С, А и G. Щелкните кнопкой по соответствующим клавишам. В Адской Стоматологии примечайте, что делает демон. Вам нужно то, что имеет второй номер (NO2) – второй резервуар, второй патрон...

Гангстеры

В офисе г-на Бьютифула поговорите с гангстерами. Разговаривайте с головой г-на Бьютифула, если хотите, но не берите ее с собой! Возьмите лучший, им можно будет разбить лампочку.

Головоломка

Разобраться с головоломкой Вам поможет разговор с чертом. Нужно перевести все числа в буквы (от R=23 до A=6, U=26, V=1) и найти название песни или имя певца, которые соответствуют зашифрованному слову. Ответ: E3 D9 E8.

Бог мертва

Ник Кэннон проиграет для Вас кассету и Вы услышите фразу, записанную на ней: "God is Dead".

Опять компьютеры...

В Бюро Федерального Треугольника (Federal Triangle Bureau) поговорите с г-ном Калькуттой (Calcutta) и г-жой Стинсон (Stinson). В словах г-жи Стинсон содержится ключ к разгадке компьютерного кода доступа. В компьютере ищите раздел "Government Operations" / "Massimo Eddy". В качестве кода доступа укажите – TRIANGLE. В другой раз Вам будет интересен раздел "Government Operations" / "Night Of ...". Коды доступа – JEREMY VERDI и GESTICULATE.

Как получить \$ 1 000 000 ?

Массимо подскажет Вам, как выиграть миллион долларов на скачках. Если увидите неограниченную ставку, ставьте все деньги на трех лошадей: Win (43 к 1), Place (19 к 1) и Show (250 к 1).

Катерина Герц

Она несколько раз предоставит Вам дополнительные сведения о заложниках, хотя, может быть, и не сразу. В таком случае возвращайтесь к ней позже.

Кость и камень

Когда Вам попадутся камень и бедренная кость, соедините их, они Вам пригодятся.

Почему боится Дрожь?

В офисе Томаса Микалпа (Thomas Meaculp), куда Вас в очередной раз направит дежурная Пентагона, включите компьютер и помните, что Дрожь должна бояться, поскольку Крик должен горевать. По-английски это формулируется так:

Shudder is to fear as Crying is to Sorrow.

Вот еще тройка столь же глубокомысленных высказываний:

Fan is to air conditioner as Keyboard is to Decking Unit;

Suicide is to death as Embezzlement is to Wealth;

Charon is to perdition as Freeways is to Los Angeles.

В Пентагоне

Если Вам удастся получить необходимые сведения у Томаса, возвращайтесь в Пентагоновскую Службу Контроля и оттуда непосредственно проникаете с Тюрьму Пентагона. Гранату бросьте в охранника, камеры разрушайте мини-бомбой (оружие Цинны Стоун).

Поговорите с сенатором Бурр и Иеремией Верди

Отдайте Иеремии записку с математическими символами, которую Вам передал Массимо Эдди.

Полезные советы попавшим в Ад

Сталкиваясь с адскими сюрпризами Харона, имейте в виду следующее. Против прожорливой твари сгодятся камень и кость. На лезвии Ада полезна кружка кислоты. Отдайте кружку с кислотой Гаку и возьмите кубок с дегтем. С пестернями и прочими механизмами Стального завода можно сражаться посохом. На кувшины с водой в пустыне воздействуйте зубо-врачебным бором. Чтобы решить головоломку в адской школе, Вам нужно определить базовую букву. Все прибавления отсчитывается от нее к концу алфавита, а вычитания – к началу. Например, в первом вопросе, следует отсчитывать: 1 + 1 + 15, + 9 + 11 + 5 + 10 + 1 + 15, + 5 + 11 + 19 – 3. Выбирая в качестве базы "D" (ей в соответствие ставится первая единица, из последующих кодов Вы получаете: Des Moines Iowa. Другие ответы: Little Rock Arkansas и Helena Montana. В тронном зале Мефистофеля (Mephisto), поговорив с ним (без разговоров в Hell не ступишь ни шагу), смело вступайте, в бой, а победив, возьмите его руку. В тронном зале Вельзевула (Beelzebub) используйте ковш с дегтем (Вы выменяли его у Гака). Победив Вельзевула, возьмите его крыло. В борьбе с Баалом (Belial) примените взрывчатые заряды с пола (вблизи пылающей секции). Возьмите медаль Баала. Перейдите дорогу перед логовищем Цербера (Cerberus) и, пока Вы ожидаете его появления, возьмите с пола кисть, чтобы написать на Воротах Сатаны "GOD IS DEAD" ("БОГ МЕРТВ"). Войдите и убейте Сатану.

Возвратившись к действительности,

поговорите с Катериной Герц и сенатором Бурр, чтобы узнать об их успехах. Направьте психопомпу на Рэчел (Rachel) и введите адрес: SPAWNER. Вы окажитесь в Пентагоне сами собой, как только закончите прохождение описанной выше секции. Дежурный направит Вас в комнату пневмонической доставки. Внутри одной из пневмо-труб Вы должны разместить газовую бомбу. Поговорите с Джейт (Jate) и отдайте ей Вашу трубку с бомбой. Введите адрес: MIRACULUM SEPULCRUM. Выходите назад, дежурный направит Вас к Часовне Пентагона. Здесь Вы берете с пола свечку и зажигаете фитили номер 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9 (считая слева). Победив Солюкса, выведите его компьютер из строя вирусом. До финала остается совсем немного...

Коды

После вызова главного меню (нажатие C), Вы можете приосановить игру кнопкой PAUSE и ввести один из кодов:

↑, LS, LS, C, RS, ↑, ↓ – Ускоренный режим

↑, B, C, ↑, B – Способность видеть в темноте

↑, B, C, ↑, B или ↑, LS, LS, C, RS, ↑, ↓

– Ваш киберпанк приобретет огромную скорость

Horde (the)

Прохождение

Общие советы

Размещая коров, учитывайте, что им нужны площади для выпаса. Оставляйте между каждыми соседними коровами по крайней мере два пустых участка. Иначе они вытопчут траву и к концу сезона не принесут никакого дохода. Размещая всадников и бомбы, учитывайте, что прожорливые хордлинги движутся напрямую к тому, что можно съесть. Помните, что меч рыцаря эффективней Вашего. Ваше имущество на одной из территорий не может быть использовано на другой. Поэтому, прежде чем сняться с места, обратите ваших коров, деревья, заграждения, всадников – все, что у Вас есть, в деньги. Будьте осторожны, отражая нашествие хордлингов. Они могут причинить серьезный ущерб Вашему здоровью. Однако никогда не отступайте перед полчищами хордлингов. Крестьяне рассчитывают на Вас. Уничтожайте хордлингов, если они разрушают дома и пожирают их обитателей. Если пришло время платить налоги, а у Вас нет денег, Канцлер засадит Вас в темницу, и игра для Вас бесславно закончится. Обратите внимание на то, что убиваемые хордлинги иногда бросают монеты, которые Вы можете собирать. Все, что похоже на красный грибок, плесень или гниль, может повредить Вашему урожаю. Имейте также в виду, что хордлинги могут пробраться к Вам подземными ходами и появиться их хор сусликов. Берегите всадников и лучников. Чтобы вернуть всадника, Вам придется заплатить 30 крон, а за лучника – 60 крон. Истребляйте хордлингов, сочетая действие флейты и Утренней Звезды (Morningstar). Звуки флейты будут заманивать хордлингов в губительную Утреннюю Звезду. Хордлингов можно также завлечь в воду и утопить, если играть на флейте, стоя в воде. Учтите, однако, что хордлинги Джаггернаут (Juggernaut) не тонет. Услышав крики Шамана (Shaman) хордлингов, имейте в виду, что с ним связана способность хордлингов воспроизводить свой род.

The Shinto Plains (Равнина Шинто)

Это первая деревня, которую Вам, с 25 кронами в кармане, предстоит защитить от хордлингов. Чтобы приумножить свои средства, истратите около двадцати крон на посадку саженцев. Дерево обходится в кроу, а приносит – пять. Наибольший урожай Вы соберете в том случае, если будет сажать по два дерева в каждый участок земли. Как только деньги позволят, купите корову. Коров и саженцы располагайте к югу от Вашего поселения – хордлинги в основном идут с севера. К концу третьего года хорошо иметь не менее десяти коров. Не забудьте продать деревья и коров перед переходом в Древесное Царство.

The Tree Realm of Albarga (Древесное Царство Альбургии)

Повредив дереву, Вы ухудшаете свое положение. А если Вам удастся принести в лес 25 новых деревьев, древесный дух Яйа (Jaia) подарит Вам сапоги-скороходы (Boots of Boogie) стоимостью в триста крон.

The Fetid Swamp of Buuzal (Зловонные Буузальские Топи)

Болотные хордлинги сильны в мутной воде и беспомощны на суше. Размещайте Выпих всадников и лучников на твердой почве. Следите за скачущими по экрану лягушками. Если они запрыгнут в воду, Вы имеете шанс заработать на этом до пятисот крон. Позже, примерно на третьем году, Вы сможете найти в Буузальских Топях флейту для приманки хордлингов, сэкономив себе пятсот крон. Ройте для этого в точке пересечения двух прямых линий – продолжений сделанных из камней стрелок-указателей.

The Kar-Nyar Desert (Пустыня Кар-Ньяр)

Размещая здесь всадников и лучников, учтите, что тощие хордлинги, обитающие в пустыне, способны пробираться в песках. Не размещайте Ваших людей на песчаной местности. Позже Вы обнаружите несколько странных предметов – зеленого мяса, пурпурных орехов (зерен) и голубых фруктов. Вы увидите также зеленый виноградник и росток бамбука. Проройте к винограднику ров. Берегите Ваши рвы.

Уилмби (Wilmbli) поросит у Вас еды. Отдайте ему три предмета странных цветов – и, вернувшись, он принесет необходимое Вам оружие – сверхмощный "Трайидент".

The Frozen Wastelands of Vesh (Веш – Земли Вечной Мерзлоты)

Не применяйте Ваше традиционное оружие (Bombs, Rosco, Super Scorcher) против снежных хордлингов – оно не сможет причинить им вреда. От снежков, которыми они бросают в Вас, отбивайтесь мечом. Но если хордлинги станут катить на вас большие комья снега, – лучше сторонитесь. Чтобы сохранить плодородные земли и очистить новые участки, уничтожайте снег бомбами. Выводите коров на снег, чтобы удобрить почву. Заливайте летом новые земли тальми водами.

Коды

Для получения секретных преимуществ перед началом игры зажмите **A + B + ↑**, а после запуска игры поставьте ее на **PAUSE** и вводите один из приведенных кодов, затем снимите игру с паузы.

- B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, → (TURDODOR)** – бессмертие Чанси
- ←, A, A, B, ←, A, →, ↓ (LOOTLORD)** – получение 30 тысяч крон
- B, →, A, B (TROT)** – очень быстрый бег
- ↓, A, ←, ←, ↓, A, A, → (DOLLDOOR)** – переход на финальный уровень с текущего места
- A, ↓, ↓, →, A, ↓ (ODDROD)** – Вы сможете продолжить игру, даже если Ваша деревня целиком разрушена
- ←, A, ↑, ↓, B, A, A, B (LOUDTOOT)** – просмотреть всю карту
- B, →, A, ←, ←, ↓, →, A, A, ← (TROLLDROOL)** – Вы сможете приобрести в магазине все необходимые волшебные предметы
- , A, ←, ←, A, ↑, B (ROLLOUT)** – просмотр игры в демонстрационном режиме. Чтобы пропустить одну из сцен, нажимайте любую кнопку.

(команды могут быть соотнесены со словами, приведенными в скобках, если условиться, что кнопка **↑** – это буква U, кнопка **↓** – D, **←** – это L, **→** – это R, кнопка **A** означает O, и кнопка **B** – букву T).

Количество хордлингов

Знатки "Хорда" утверждают, что в первом году следует ожидать 5, 6, 7 и 8 хордлингов основного вида (по сезонам), во втором – соответственно 6, 8, 6 и 4, в третьем году – 7, 3, 4 и 5, в четвертом (на новой территории) – 6, 6, 6 и 10, в пятом – 7, 10, 0 и 8, в шестом – только в первом сезоне 8, в седьмом году – только в первой половине года по 10 хордлингов за сезон, в восьмом – 7, 8, 0 и 5, в девятом – 8, 5, 0 и 0. В десятом году хордлинги основного вида появятся только в первом сезоне – десятеро. Хордлингов "ходячие рты" впервые ждите во второй половине второго года – 2 и 4 за два сезона, во второй половине третьего года – соответственно 1 и 2, в третьем сезоне пятого года – 4 хордлинга, в последнем сезоне шестого года – 8, во второй половине седьмого года – 3 и 6 за два сезона, во втором сезоне десятого года явятся 3 "ходячих рта". В третьем году, со второго сезона, пойдут хордлинги еще одного типа, неуклюжие – 1, 2 и 2 за три сезона. В шестом году таких хордлингов будет 0, 3, 0 и 1, в седьмом (в последний сезон) – шесть, в девятом и десятом годах – по одному в третьем сезоне. "Паяльщики-водопроводчики" появятся во вторую половину четвертого года – 1 и 2 за два сезона, на следующий год придут (по сезонам) 0, 3, 5 и 4 хордлингов этого типа, в третьем сезоне шестого года придут десятеро, в седьмой год – 0, 3, 3 и 5 хордлингов. По одному за год будут являться "коздуны": в пятом году (четвертый сезон), в седьмом году (третий сезон), в девятом и десятом годах (по вторым сезонам). Хордлинги-крокодилы придут во второй половине восьмого года – 2 и 3 за два сезона. В девятом году их будет 0, 3, 6 и 8 (по сезонам) и в десятом – 0, 5, 7 и 7.

Icebreaker

Управление

A – огонь
PAUSE – пауза. Вызов вспомогательного меню: **PAUSE** – продолжить игру, **X** – покинуть уровень, **A** – переключатель звуковых эффектов, **B** – переключатель музыки.

В меню опций ("OPTIONS") Вы можете установить сложность игры (пункт "DIFFICULTY"): простая игра ("EASY"), средней сложности ("MEDIUM"), сложная ("HARD") и безумно сложная ("INSANE", впрочем, можно предположить и иной перевод – для душевно больных). Названия всех 150 уровней Вы увидите в пункте главного меню "LEVEL GRID".

Прохождение

Используйте обучающий раздел главного меню (TUTORIAL), чтобы разобраться со свойствами пирамид разных цветов. Здесь Вам нужно разрушить все неподвижные пирамиды, прежде, чем движущиеся пирамиды "разрушат" Вас.

Голубые пирамиды рассыпаются, когда Вы "наезжаете" на них, и защищают Вас от движущихся пирамидок, преграждая им дорогу. Впрочем, у Вас остается возможность убежать - Ваша скорость выше скорости преследователей.

Красные пирамиды уничтожайте выстрелами. От противников отстреливайтесь, отбежав на безопасное расстояние. Когда они, гоняясь за Вами, выйдут на одну с Вами вертикаль или горизонталь, развернувшись на сто восемьдесят градусов, открывайте огонь.

Зеленые пирамиды разрушаются от столкновений с Вашими преследователями. Ударяйте так, чтобы преследователи наткнулись на зеленые пирамиды.

Еще один ознакомительный раздел Вы найдете в опциях ("OPTIONS") - демонстрацию свойств различных пирамид ("PLAY MOVIE"). Изучив дополнительное меню, Вы узнаете, что нельзя проваливаться в ямы, а ямы возникают на месте разрушенных пурпурных пирамид. Что, в отличие от желтых пирамидок, которые всегда преследуют Вас по прямой, розовые могут обходить ямы, но не обходят неподвижных пирамид, а зеленоватые обходят как неразрушающиеся пирамиды, так и подозрительные. К подозрительным пирамидам можно отнести переливающиеся всеми цветами радуги - они ведут себя в соответствии с тем, какого они были цвета в момент Вашего столкновения с ними или сдвигания их Вашим зарядом. Бетонные пирамидки требуют для своего уничтожения десять выстрелов. К числу опасных преследователей следует отнести "хамелеонов" - они неподвижно стоят зелеными, а потом устремляются на, очень быстрых вишневых пирамидок Вас. Избегайте липкой грязи, топи, из которой выходят разноцветные зомби (их останавливает только третье попадание), и скалы, защищающих Ваших преследователей от огня. Попав в раскаленную лаву, Вы утонете. Широким оранжевым пирамидкам выстрелы не вредят, напротив, в огне они размножаются.

Kakinoki Shogi

Правила игры

Игра идет на поле 9x9, у каждого игрока двадцать фигур: один король, два золотых и два серебряных офицера (слоны), два коня (рыцаря), две гневные колесницы, одна фигура диагонального перемещения (епископ), одна летящая колесница (ладья), и девять пешек. Ходы примерно соответствуют традиционным шахматам, но есть несколько отличий. Золотые офицеры ходят как король, исключая диагональное движение назад. Серебряных офицеров можно передвигать в один из трех квадратиков спереди или в один из диагональных сзади. Гневные колесницы движутся как ладьи, но только вперед. Кони перемещаются как в шахматах, но только к одному из двух возможных передних квадратиков. Пешки атакуют и ходят на одно поле вперед.

По сравнению с традиционными шахматами введено два дополнительных правила. 1) Пешки, гневные колесницы, кони и серебряные офицеры могут перемещаться как золотые офицеры, если они захватывают или оставляют вражескую территорию. Епископы и ладьи в этом случае могут быть также перемещены в направлении, обычно не характерном для них: епископы - по прямой, ладьи - по диагонали. 2) Взятые Вами фигуры противника Вы можете вводить в игру уже на своей стороне.

Управление - меню

A	-	выбрать, взять
B	-	отмена, возврат
C	-	меню
RS	-	изменение сторон или перемещение

Главное меню (все меню сделаны по-японски) состоит из пунктов: 1) игра, 2) решение, 3) просмотр (RS и LS будут работать как вперед-назад), 4) опции, 5) выход.

Подменю "Игра" позволяет: 1) начать новую игру (человек - ИИ), 2) загрузить старую игру, 3) провести турнир (два человека или два ИИ).

"Опции" различаются: 1) относящиеся к игре (подменю предоставляет

возможность выбрать различные алгоритмы работы ИИ, разрешает или запрещает "ходы назад", определяет уровень подробности разъяснений, разрешает или запрещает ходы "не по правилам", устанавливает лимит времени - без ограничения, слабое, среднее, жесткое ограничения), 2) относящиеся к режиму показа (показ возможных ходов, показ производимого ИИ перебора ходов, выделение перемещаемой фигуры, выбор графического представления доски) и 3) относящиеся к звуковым эффектам (звук, ходы, сообщения, музыка).

Myst

Форсированное прохождение - основные идеи

```
XXOOOXX
OXXOXOX
XOXOOXX
XOOXOOX
XXOOXXO
XXXXXOX
```

1) Все переключатели-маркеры (их восемь) переведите в положение "включено" (зеленые значки). 2) В башне с часами установите время 2:40. Перейдите через мост и поверните башню. 3) Возвратитесь и переведите выключатель причала в положение "выключено". Возьмите белую страницу. 4) Введите в панель внутри дымохода "диаграмму 158" (см. рисунок). 5) Сохраните игру. Окончание игры зависит от того, кому Вы понесете (или не понесете) страницу.

Последовательное прохождение

С центральной части острова Вы можете перенестись в четыре эпохи. Для переноса Вы должны установить некоторые коды и найти волшебную книгу - свою для каждой эпохи. В каждой эпохе Вы находите по одну страницу для Сирруса и одну - для Ахенора, возвращаетесь на остров Myst и вставляете эти страницы в красную и синюю книги из библиотеки. Когда вы соберете по четыре страницы для каждого брата, они потребуют, чтобы Вы прошли в пятый период, и расскажут, как это сделать. Если бы Вы знали это с самого начала, игра намного бы упростилась...

Остров Myst

На причале

есть вход в подземелье. Там, внизу, подойдите к проектору и разверните его, нажимая на большую кнопку в его основании. Обратите внимание на бумажку. Нажмите зеленую кнопку в верхнем левом углу. На показавшейся панели надо ввести число выключателей (маркеров). Их восемь на острове - на причале, у огромных колес, у планетария, около космического корабля, в тенистом месте с маленьким бассейном и колоннами около библиотеки, у кирпичного здания, у деревянной лачуги и около башни с часами. Вам нужно стараться перевести все маркеры в положение "включено" (вверх). О маркере на башне с часами Вам придется беспокоиться позже. Прочтите сообщение Атруса Катерине, его жене, высвечиваемое проектором.

Библиотека

- это следующее за планетарием здание. У каждой стены здесь - интересные вещицы. Обратите внимание на книжки в шкафу. Если вставить красную страницу в красную книгу (или синюю страницу в синюю книгу), появится изображение одного из братьев; братья хотят получить недостающие страницы. Исследуйте четыре целых книги. Книга с квадратами содержит важную диаграмму 158.

Настенная карта

Каждый из выключателей-маркеров на острове освещает определенную группу зданий. У маркеров есть и более важное значение, о котором Вы узнаете из продольной разорванной записки (см. ниже). Карта полезно перерисовать.

Башня (белая пометка на карте)

Обхватите башню и вращайте ее до тех пор, пока линия не станет красной. Башня светится красной в четырех положениях, связанных с книгами (судно, большое дерево, механизмы, космический корабль).

Картинки рядом с книжным шкафом

тоже со смыслом. Зайдите в подъемник, закройте дверь и нажмите кнопку, чтобы попасть в башню. Если Вы правильно повернули башню (она должна сравняться с указателем затонувшего корабля), то лестница с книгой покажет Вам, где спрятана книга, а лестница с ключом - подскажет ответ к

загадке, чтобы получить книгу. Внутри башни Вы обнаружите доску с тремя датами на ней (для Планетария).

В Планетарии

Потушите огни (выключатель позади двери), сядьте на стул и щелкните по панели управления. Установите ключевые даты (с доски, найденной в библиотеке: 11 октября 1984 10:04, 17 января 1207 5:46 и 23 ноября 9791 18:57). Указав правильные даты, Вы увидите три разных созвездия. Если по правилам, то Вам нужно вернуться в библиотеку и найти эти созвездия в книге "Stoneship", обратив внимание на символы над созвездиями. Результатом Ваших разысканий будут: лист, насекомое (жук) и змея.

Переносы из Myst в другие эпохи

В тенистом месте около библиотеки

Вокруг озера с кораблями стоят несколько колонн, на которых должны быть нарисованы те же, что и соотнесенные с созвездиями из планетария. Дотроньтесь до листа, жука и змеи – и в заливе поднимется затопленное судно. В комнате капитана Вы отыщите книгу, которая может перенести Вас в эпоху "STONESHIP AGE".

Деревянный дом

Кодовая комбинация (7,2,4) позволит открыть сейф, в котором спрятаны спички. Разожгите печь спичкой, которую нужно сунуть под котел, и поверните рукоятку до упора (зеленая иконка). Подождите, пока не прекратятся удары (это из подвала поднимается лифт, управляемый потоками теплого воздуха из печи). Потом переместите рукоятку в противоположном направлении до упора (красная иконка), быстро выйдите из дома и войдите в лифт в нише, прорубленной в стволе гигантского дерева справа от дома (см. расположение на библиотечной карте). Вам надо успеть добежать, прежде чем подъемник в дереве уйдет под землю. Если подъемник стал поднимать Вас, нажмите на белую кнопку слева от Вас. Подъемник выпустит пар и спустится. Внизу, в небольшой комнате – волшебная книга, которая может перенести Вас в эпоху "CHANNELWOOD AGE".

Механизмы

В башне с часами, используя колесики, Вы должны выставить время 2:40. Для этого маленькое колесо (часы) поверните дважды, большое – 8 раз (по пять минут). Теперь нажмите кнопку. Войдите в часовню, и используйте рычаги, чтобы установить колесики в положение 2,2,1. Для того, чтобы вращалось только среднее колесико, придерживайте любой из боковых рычагов. Сброс выполняется вертикальным рычагом справа от Вас. Волшебная книга, которая перенесет Вас в эпоху "MECHANICAL AGE", находится в гигантских колесах поблизости от причала.

Космический корабль

В кирпичном здании, расположенном, если идти из библиотеки, сразу за колоннами, отрегулируйте генераторы таким образом, чтобы они выдавали ровно 59 вольт (кнопки 1, 2, 3, 6, 7, 8 и 10). Чтобы понять, какое напряжение дает каждая кнопка, нажимайте их по одной. Если Вы превысите 59 вольт, плавкий предохранитель выйдет из строя. Теперь Вам нужно по очереди забраться на каждую из двух башен и переключить там рычаги. Одна башня расположена сразу за кирпичным зданием, другая видна позади космического корабля. Переведя переключатели в положение "вниз", войдите в космический корабль. Исполните на органе мелодию, указанную в книге "Selenitic Age". Если Вам медведь на ухо наступил, придется отсчитывать ноты от основания (8, 20, 23, 13 и 6, соответственно, включая основание в качестве единицы). Книга, которая появится по окончании этого концерта, сможет перенести Вас в эпоху "SELENTIC AGE".

В эпохе "STONESHIP AGE"

Поподнимитесь по ступенькам лестницы слева и, глядя в телескоп, определите направление на маяк (135 градусов).

Идите к зонтику, под ним нажмите на крайнюю справа кнопку, чтобы насос начал откачивать воду из подвала маяка. Теперь выпустите воду из большого сундука, стоящего в подвале (для этого на боковой стенке сундука есть клапан). Он станет легким, и если теперь, вернувшись к зонтику, затопить маяк снова, вода поднимет сундук (клапан надо было закрыть), и в нем Вы разыщите ключи от верхнего этажа маяка.

Зарядка батарей

Там расположен генератор, позволяющий зарядить батареи, обеспечивающие освещение острова. Батареи потихоньку садятся, так что не зевайте. Если Вы все же не успеваете, и свет гаснет, возвращайтесь на маяк и заряжайте батареи еще раз.

Средняя кнопка под зонтиком

Эта кнопка позволит Вам посетить комнаты братьев Сирруса и Ахенара и пополнить их книги страницами.

Комната Ахенара

В выдвижном ящике Вы найдете левую половину важного текста. Полностью этот текст приведен в переводе ниже.

Воспользуйтесь красной кнопкой в одной из стен,

чтобы вернуться. Вы увидите компас, на котором Вам необходимо выставить направление на маяк – "SE" (юго-восток, что соответствует 135 градусам, найденным при помощи телескопа).

Используйте теперь крайнюю слева кнопку под зонтиком

Эта кнопка приводит в действие насос, откачивающий воду из трюма корабля. Вложив страницу в книгу Ахенара, порауйте аналогичным образом Сирруса, доставив страницу (синюю) и ему.

SELENITIC AGE

Найдите пять микрофонов

Они передают звуки воды, огня (грома), часов, кристалла (флейта) и ветра. Включите каждый. Рядом с микрофонами "Кристалл" и "Вода" Вы найдете соответственно красную и синюю страницы.

Идите к радио-башне

через туннель Ветра и правильно сориентируйте каждую из пяти тарелок. Координаты таковы. Вода – 153.4, Огонь – 130.3, Часы – 55.6, Кристалл – 15.0, Ветер – 212.2.

Кодовая звуковая последовательность

Надавив на кнопку "Сигма", Вы получите звуковую последовательность, которой можно открыть дверь, расположенную около космического корабля. Последовательность такая: кристалл – вода – ветер – огонь – часы.

Продвигайтесь на подземном судне

Звуки на каждой станции указывают направление. Если Вы прослушали, для повтора нажмите звуковую кнопку. Звук "плинк" указывает на север, "блууууп" – на запад, "плонк" – на юг и "Шшшш" – на восток. Комбинации звуков указывают на северо-запад, юго-восток и т.п. Чтобы добраться до книги "Myst", нужно перемещаться в таких направлениях: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE (традиционно N – север, S – юг, W – запад и E – восток). Осталось только найти книгу "Myst".

В эпохе "MECHANICAL AGE"

нужные братьям страницы находятся в комнатах с тронами. Исследуйте и сами троны в каждой из комнат.

Тренажер в комнате Ахенара

используется для того, чтобы понять, как вращать башню. Вот один из методов. Переведите левый рычаг на одно деление вверх, а правый рычаг примерно на семь секунд поднимите до упора. Затем верните его в исходное положение и одновременно переведите левый рычаг назад на одно деление. Стрелка на индикаторе перестает вращаться и раздается характерный звук, соответствующий части света. Звуки расшифровываются также, как и в "Selenitic age" (см. Выше). Вам нужно выйти на юг. Практикуйтесь на тренажере, пока у Вас не выработается "чувство времени", потому что положение настоящей башни Вам не будет видно. Не путайте симулятор вращения с настоящим, спрятанным в комнате над лифтом.

Геометрические знаки

Открыть комнату с книгой "Myst" можно с панели управления. Кодовая последовательность (кружок без нижней половинки, прямоугольник, круг над тремя треугольниками, закрашенная левая половинка круга) может быть установлена, если исследовать все острова, выход к которым открывается при поворотах башни. На двух подставках указано по половине кода.

В эпохе "CHANNELWOOD AGE"

подъемники управляются потоками воды, которые надо умело переключать с одного лифта на другой. Переключатели расположены в тех местах, где трубы разветвляются. Если вода течет в нужном направлении, то Вы удостоверитесь в этом, услышав журчание. Поднимитесь на первом подъемнике (первый от начала, а не ближайший за лестницей). Для этого войдите в лифт, закройте дверь и воспользуйтесь рычагом. Поднявшись, разыщите переключатель, которым можно открывать и закрывать дверь на лестницу (крестик на карте). По лестнице спуститесь вниз и переключите воду на подъемник рядом с лестницей. На нем Вы подниметесь в комнаты братьев, разыскав там нужные им страницы.

В комнате Сирруса

Вы найдете вторую половину записки, обнаруженной в эпохе "Stoneship Age". Полностью получающийся текст приведен в переводе ниже.

Дальше можно пройти по мосткам,

которые выставит генератор, отдельно стоящий поблизости от места Вашего входа. Переключите воду на него, потом дерните рукоятку.

Для включения следующего лифта подведите к нему трубу, соединенную с механизмом, который Вы приведете в действие вращающейся рукояткой. Включите подъемник и поднимитесь вверх, чтобы найти книгу "Myst".

Чтобы попасть в "DUNNY AGE",

как сообщат Вам получившие по четыре страницы брата, Вам следует пройти в библиотеку, выбрать крайнюю справа книгу в центральной полке и найти диаграмму 158 (диаграмма приведена выше). Далее идите к дымоходу и на появившейся там панели воспроизведите диаграмму 158. Камин повернется и Вы увидите зеленую книгу "Dunny Age", а также одну синюю и одну красную страницу. Появляется Атрус, он просит, чтобы Вы принесли ему белую страницу.

Варианты окончания игры

Если Вы отдадите Ахенару или Сиррусу нужные им цветные страницы, они погубят Вас. Явившись к Атрусу без белой страницы, Вы навлечете на себя его немилость. Белая страница находится в хранилище. Чтобы добраться до хранилища, надо выполнить указания разорванной пополам записки, первую половину которой Вы нашли в периоде Stoneship, а вторую - в Channelwood. В русском переводе записка гласит:

Маркерные Выключатели - Доступ в Хранилище. Остров Myst. Хранилище расположено на самом видном месте на острове Myst, и доступ к нему легко получить, выполнив простые инструкции. Сначала разыщите на острове все маркерные выключатели. Переведите каждый из них в положение "включено". Затем идите к причалу, и, наконец, поверните там выключатель маркера в положение "выключено". Заблаговременное знание этого послания и диаграммы 158 позволяет в дальнейшем проходить "Myst" примерно за полчаса.

Night Trap

Прохождение

Игра предполагает семь-восемь окончаний, в зависимости от того, какого вампира Вы оставите в живых, со смертью какой из девушек Вам придется смириться и др. Чтобы спасти Меган, нужна выдержка. Авгурь держат ее в западне, и она сробает, если Вы нажмете кнопку немедленно. Ждите смещения - и только потом нажимайте кнопку! В ловушку вместо Меган попадет авгур. Эту же тактику можно применить и в другом месте игры.

Чтобы закончить игру успешно, Вам следует заманить в ловушку всех авгуров и всех членов семейства Вампира, но не допускать попадания туда "хороших" (девушек, членов бригады SCAT и Эдди) и удостовериться, что ни одна девушка не оказалась в западне и не убита.

Приводим оптимальный на наш взгляд график прохождения (в скобках указано число врагов-авгуров для каждого пункта):

0:12 (2) - Зал 1	0:43 (1) - Ванная комната
0:27 (2) - Жилая комната	0:49 (1) - Ванная комната
0:36 (1) - Спальня	1:06 (1) - Жилая комната

1:24 (1) - Кухня
1:39 (1) - Вход
2:58 (2) - Вход
3:15 (1) - Зал 1
3:26 (1) - Спальня
3:32 (1) - Жилая комната
3:42 (2) - Зал 1
3:47 (1) - Дорога
4:11 (1) - Зал 2
4:22 (1) - Ванная
4:38 (1) - Спальня
4:55 (1) - Жилая комната
5:04 (1) - Жилая комната
5:32 (1) - Спальня
5:36 (1) - Дорога
5:40 (замена кода) - Вход
5:53 (1) - Жилая комнаты (код все еще синий)
6:10 (1) - Зал 1 (код изменяется)
6:19 (2) - Зал 2
6:50 (2) - Зал 2
7:05 (1) - Кухня
7:27 (2) - Спальня
7:41 (1) - Дорога
7:51 (2) - Зал 1
8:02 (1) - Спальня
8:14 (2) - Зал 2
8:27 (1) - Зал 1
8:40 (2) - Спальня
9:00 (замена кода) - Жилая комната
9:11 (1) - Жилая комната
9:22 (1) - Вход
10:48 (1) - Зал 2
10:54 (1) - Дорога
10:58 (1) - Дорога
11:31 (1) - Зал 1
12:04 (1) - Жилая комната
12:37 (1) - Ванная (спасают Лизу, при пропуске - немедленно отсоедините Симмса)
13:15 (1) - Зал 1
13:37 (замена кода) - Вход
13:50 (замена компакт-диска)
13:57 (2) - Жилая комната
14:15 (замена кода) - Жилая комната
14:41 (2) - Зал 2
15:04 (2) - Вход
15:30 (сосед Эдди) - Зал 1 (если попадете в ловушку, Вы не достигнете целей игры)
16:28 (1) - Дорога
16:38 (2) - Зал 2
16:45 (1) - Жилая комната
16:59 (1) - Зал 1
17:13 (1) - Спальня (спасают Эшли, в

случае пропуска - немедленно отсоедините Симмса)
17:26 (1) - Жилая комната
17:38 (1) - Зала 2
17:47 (1) - Жилая комната
17:56 (1) - Ванная
18:00 (2) - Зала 2
18:13 (1) - Дорога
18:17 (1) - Дорога
18:27 (2) - Вход
18:34 (1) - Жилая комната (спасают Синди, в случае пропуска - в течение нескольких минут отсоедините Джеффа)
19:07 (Меган) - Зал 1 (убивают Меган, в случае пропуска - немедленно отсоедините Симмса)
19:09 (1) - Зал 1 (спасают Меган, в случае пропуска - немедленно отсоедините Симмса)
19:21 (2) - Жилая комната
19:56 (Тони) - Вход (спасают Кэлли, в случае пропуска - отсоедините Шейлу и в течение нескольких минут Виктора)
20:12 (2) - Жилая комната
21:03 (Чарли) - Зал 2 (если попадете в ловушку, Вы не достигнете целей игры)
21:19 (2) - Спальня
21:31 (1) - Дорога
21:45 (1) - Кухня
21:53 (2) - Зала 2
22:11 (2) - Спальня
22:24 (2) - Зал 1
23:06 (1) - Зал 2
23:18 (1) - Зал 1
23:34 (Джеф Мартин) - Жилая комната (со Свансоном; если попадете в ловушку, Вы не достигнете целей игры)
23:37 (Джеф Мартин) - Жилая комната
23:54 (1) - Дорога
24:04 (1) - Жилая комната
24:28 (1) - Зал 1
24:30 (Шейла Мартин) - Спальня (спасают Кэлли, в случае пропуска - Шейла обманет Кэлли после того, как Вы заманите в ловушку Виктора и Сару)
24:54 (Виктор Мартин) - Ванная комната (спасают Кэлли, в случае пропуска - Виктор обманет Кэлли после того, как Вы заманите в ловушку Сару)
25:10 (Сара Мартин) - Зал 2 (спасают Кэлли, в случае пропуска - Сара обманет Кэлли)
25:38 (Кэлли) - Зал 2 (только в успешно завершаемой игре)

Shock Wave

Управление

Поворот, не предусмотренный описанием - держите LS и нажимайте ← или →.

Прохождение
Миссия 1 – Египет

1) Уничтожьте в Долине фараонов все вражеские единицы. Их здесь восемнадцать (десять пеших (tripods) и восемь летящих самолетов-разведчиков). Будьте внимательны, один tripod старается потихоньку убежать влево. Если Вы слишком медлительны, Вы не сумеете уничтожить его.

2) Уничтожьте в Гизе все вражеские единицы. Их пятнадцать (десять обычных tripods, два усиленных tripods и три самолета-разведчика).

3) В Каире следует уничтожить двадцать единиц врага (четыре обычных tripods, восемь усиленных tripods, восемь самолетов-разведчиков) и одного Большого Босса в крепости. Чтобы уничтожить Босса, используйте имеющуюся у Вас ракету. Не подходите слишком близко. Запустите одну или пару ракет издалека, потом сделайте U-поворот.

Подсказки:

• Чтобы выполнить эту миссию, не нужно уничтожать другие единицы, помимо названных. Можно однако уничтожить 3 tripods на топливных баках очистительного завода. Если при этом Вы не разрушите никаких заводских конструкций, то позже слева от дорожки найдете премиальную заправку.

• В этой миссии возможны четыре заправки. Второй приз связан с вашими действиями на очистительном заводе, а четвертый – с успешным выполнением двух первых задач.

• Обратите внимание на то, что последняя заправка не сразу исчезает. В некоторых случаях Вы сможете дозаправиться дважды. Делайте первую заправку, затем уничтожайте врагов, а после этого возвращайтесь к этой же заправке.

• Вообще, лучше сначала уничтожать летающие вражеские единицы, а потом – наземные. Старайтесь сберечь Вашу ракету для летающих врагов.

• Если Вы хотите получить высокий счет, не тратьте впустую ваши время и энергию на уничтожение всех вражеских единиц на вашем пути. Сосредоточьтесь на выполнении задач.

Миссия 2 – Перу

Это очень легкая миссия. Здесь, в Перу, у Вас только две задачи – уничтожить в обоих городах все вражеские единицы.

Подсказки:

• Расстреляйте все воздушные силы врага, и только затем нападайте на наземные единицы.

• Дозаправьтесь в Андах и летите непосредственно на Лиму.

Миссия 3 – Лас-Вегас – Лос-Анжелес

1) В Лас-Вегасе уничтожьте все вражеские единицы, их двадцать (три Tripods, пять сборщиков, семь самолетов-разведчиков и пять перехватчиков).

2) В Риверсайде уничтожьте всех врагов. Их всего двадцать пять (четыре Tripods, семь сборщиков, три самолета-разведчика, пять перехватчиков, три машины противовоздушной обороны, один инфракрасный разведчик и две пассивных помехи). Вы должны также уничтожить четыре энергоблока, но не повредите тюрьму.

3) В Пасадене уничтожьте все вражеские единицы. Врагов здесь девятнадцать (три Tripods, три усиленных Tripods, два сборщика, три перехватчика, две машины противовоздушной обороны, пять инфракрасных разведчиков и один рой – облако пассивных помех). Вы должны также уничтожить четыре энергоблока и не повредить тюрьму.

4) В Бурбани уничтожьте все вражеские единицы. Их двадцать (шесть усиленных Tripods, три сборщика, три перехватчика, четыре машины противовоздушной обороны, три инфракрасных разведчика, один самолет-разведчик). Будьте осторожны, потому что две машины противовоздушной обороны слева на дорожке склонны ударить. Промедлив, Вы не сможете уничтожить их.

5) В Лос-Анжелесе уничтожьте все вражеские единицы. Всего их пятнадцать (пять самолетов-разведчиков, четыре усиленных Tripods, шесть пассивных помех). Вы также должны уничтожить быстро перемещающееся новое судно "Cobras" ("Кобра"). Количество Кобр зависит от Ваших успехов по выполнению предыдущих задач. Вы должны уничтожить двенадцать энергоблоков, чтобы освободить узников трех тюрем. Наконец, Вы должны быть осторожны с летающими тарелками. Можете уничтожить одну, но не больше.

Подсказки:

• Если Вы не повредите ни одного гражданского здания в Лас-Вегасе, то получите две премии: 1) Ваша первая заправка в дальнейшем наполнится, первоначально она заполнена частично. Эта первая заправка не видима на Вашем радаре, потому что находится в одной позиции с tripod. 2) Дополнительная заправка в Риверсайде, слева вдали от дорожки, не видима на радаре.

• Вы должны защитить Завод Ядерной Энергии от сборщиков, идущих к нему. Обороняйте также шесть ближайших башен от tripods. Если Вы уберете их, то получите дополнительную заправку слева вдали от дорожки на пути в Лос-Анжелес.

• После Пасадены в районе Очистительного Завода, справа от дорожки, есть частично заполненная заправка.

• Чтобы уничтожить облако пассивных помех, стреляйте по неподвижной цели.

Миссия 4 – Англия

1) Уничтожьте все транспортные средства и всех врагов в первой секции. ICE сообщит Вам, когда Вы закончите эту стадию.

2) Уничтожьте весь транспорт в следующей секции: все вражеские суда и все транспортные единицы.

3) Самое тонкое место: ICE сообщит Вам, что Вы можете лететь дальше, однако, задача данной миссии состоит в том чтобы истребить всех в этом регионе. Кроме того, враги будут удирать с экрана. Так что, Вы должны быть очень осторожны, чтобы не позволить кому-нибудь укрыться от Вас.

4) ICE укажет Вам на сооружение, которое надо уничтожить. Это линия вражеских установок "земля – воздух", которые могут причинить большой вред.

Подсказки:

• В конце миссии Вы столкнетесь с линией вражеских установок "земля – воздух", которые обстреливают Вас. Уничтожьте центральную и примените Ваши thrusters, чтобы подавить их.

• Когда Вы проходите строительную площадку, Вам будут повстречаются множество вражеских единиц и вертолет. Вертолет пригодится, а если Вы случайно взорвете его, то не сможете успешно завершить миссию.

Миссия 5 – Гавайи

Ваша главная цель состоит в том, чтобы уничтожить системы связи (Радар) и затем спасти Кеннеди.

1) На первом Радарном Участке (наземная операция) находят и уничтожают первую группу из пяти радаров (прислушивайтесь к ICE).

2) В ходе операции по спасению заложников (на море) Вы должны освободить две группы (каждая из двух барж) с заключенными. Для этого уничтожьте две ведущих лодки врага, не повредив четыре баржи и спасательную лодку.

3 и 4) На втором и третьем Радарных Участках (на море) находят и уничтожают вторую и третью группы из соответственно семи и пяти радаров (прислушивайтесь к ICE).

5) Операция по спасению Кеннеди (на море). Уничтожьте всех врагов, окружающих Кеннеди, но не повредите при этом Кеннеди. Вы будете должны уничтожить 15 – 19 вражеских единиц (или меньше, если преуспеете при выполнении первых задач). Это – два рассеивателя, пять сборщиков, четыре подводные лодки, три самолета-разведчика, одна – пять "Кобр" (в зависимости от результативности Ваших предыдущих действий).

Выполнив эту итоговую задачу, не забудьте уничтожить финального Босса (крепость Morphing Tower).

Подсказки:

• В середине вулкана Вы должны уничтожить "Pumper", вырабатывающий энергию для электрического ограждения между вторым и третьим радарными участками. Уничтожив "Pumper", Вы обесточите ограждение, очень опасное в активном состоянии.

• При спасении заложников (вторая задача) будьте очень осторожны в выборе уничтожаемых судов. Справа следуют лодки, которые ни в коем случае не должны пострадать. Иначе Вы не сможете подобрать заключенных и не выполните задачи.

• Между четвертой и пятой задачами Вы встретите три гигантских лодки врага. Уничтожьте их, и Вы получите премиальную заправку справа от дорожки.

• Между радарными участками можно разыскать дополнительную заправку, не пеленгуемую Вашим радаром.

• Избегайте ударов по защитной обшивке Вашего самолета.

Миссия 6 – Штат Юта

1) Уничтожьте три эскаватора сразу после первого противоракетного заграждения.

2) Уничтожьте четыре эскаватора после другого противовоздушного заграждения.

3) Уничтожьте первый склад авиабомб. Он охраняется большими силами противника, поэтому сразу после того, как Вы разрушили склад, используйте thrusters, чтобы подавить их.

4) Уничтожьте другую четверку эскаваторов. По окончании операции ICE проинформирует Вас об отсутствии складов авиабомб слева.

5) Уничтожьте другой склад авиабомб. Используйте ту же тактику, что и с первым складом.

6) Уничтожьте гигантское вражеское укрепление в Дубаи.

Подсказки:

• Чтобы уничтожить эскаваторы, поражайте их двумя ракетами с ядерными боеголовками и беглым лазерным огнем.

• Есть два способа уничтожения авиабомбовых складов. Первый состоит в непосредственном применении по нему ракет и лазеров. Второй заключается в уничтожении окружающих вражеских единиц, склад неизбежно взорвется при этом.

• Когда Вы вступаете в противоборство с гигантским подразделением врага в Дубаи, не беспокойтесь о разрушении зданий. При выполнении этой задачи Вас должно волновать только одно – уничтожение вражеской группировки.

• Не тратьте время на индивидуальное уничтожение вражеских единиц в этой миссии – их слишком много, и Вы израсходуете слишком много ракет и лазеров. Используйте thrusters, чтобы покончить с ними.

• Радар не показывает радиоуправляемый самолет – заправщик топлива, скрытый в каньоне.

Миссия 7 – Мексика

1) Уничтожьте два эскаватора и первый склад авиабомб. Он очень серьезно защищен, поэтому при нападении будьте точны.

2) Уничтожьте второй склад авиабомб. Используйте ту же тактику, что в миссии 6.

3) Уничтожьте третий склад авиабомб.

4) Уничтожьте робототехнические устройства врага. Их три, они хорошо бронированы, так что Вам придется использовать и ракеты, и лазеры, чтобы уничтожить их.

Подсказки:

• Два эскаватора в первой цели нужно поразить тремя ракетами и беглым лазерным огнем.

• Уничтожьте крепость – позже Вы получите за нее лучший топливный заправщик.

• Уничтожьте четверку идущих за Вами "Хантеров" ("Hunters"), иначе они будут преследовать Вас.

Миссия 8 – Конго

1) Уничтожьте наземные платформы и всё внутри первых двух бункеров.

2) Уничтожьте всё в следующих двух бункерах. Чтобы выполнить задачу до конца, очень важно разрушить все укрепления.

3) Уничтожьте все наземные платформы. ICE проинформирует Вас, что это очень важно.

4) Уничтожьте вражеского "паука".

Подсказки:

• Первый топливный радиоуправляемый самолет охраняется при помощи шахт. Чтобы вывести шахты из строя и проложить отчетливую дорожку к топливному самолету, Вам следует выбрать магнитную область под топливным самолетом. Необходимо также уничтожить tripod врага.

• Непосредственно за топливным радиоуправляемым самолетом расположена гигантская группировка противника. Вы должны лететь над ней очень быстро и немедленно выпустить ракеты. Только непрерывный огонь

Ваших ракет сможет уничтожить вражескую группировку. По завершении этой операции медленно летите в обратном направлении мимо топливного самолета и восстановите утраченный Вами запас ракет.

• Третий бункер, который Вы должны уничтожить, – воистину камень преткновения! Вам следует оберегать обшивку от повреждений стальными осколками. Если она будет повреждена, Вы потерпите крах. Сделайте все необходимое перед походом по выполнению следующей задачи.

• При выполнении последней задачи Вы столкнетесь с гигантской вражеской группировкой типа "паук". Сначала Вам следует уничтожить магнитное поле, а затем начинать применять по врагу Ваши ракеты. Если Ваш ресурс исчерпан, воспользуйтесь топливным радиоуправляемым самолетом, имеющимся в западной стороне экрана.

Миссия 9 – Париж (Облака)

1 – 4) Уничтожьте первую – четвертую башни связи.

5) Уничтожьте пятую и шестую башни связи.

6) Уничтожьте гигантскую змееобразную вражескую группировку. Для уничтожения Вам придется несколько раз поражать ее ракетами и лазерами.

Подсказки:

• При разрушении любой башни связи стремитесь сначала уничтожить наибольшую единицу. После ее разрушения выберите небольшие устройства связи, которые ее окружают. Уверяйтесь всякий раз, что у Вас достаточно топлива, пополняйте свои запасы. Устройства связи охраняются многочисленными вражескими "роями".

• После приобретения двух первых 02-генераторов Вы столкнетесь с гигантской змееобразной группировкой противника. Уверьтесь, что Вы не находитесь слишком близко от нее, потому она способна смертельно поразить Вас. Уверьтесь также, что Вы не разрушите третий 02-генератор при попытке уничтожить вражескую единицу. Если третий 02-генератор окажется разрушенным Вы не сможете завершить миссию.

Миссия 10 – Луна (Плавучая база)

Цель – достичь мозгового центра плавучей базы и уничтожить его. Для этого потребуется некоторое время, т.к. мозг расположен позади плавучей базы.

Подсказки:

• Массированно используйте thrusters, чтобы обойти множество вражеских единиц. Так как у Вас только одна цель, не тратьте впустую много времени на вражеские единицы, обстреливающие Вас.

• Когда Вы достигнете плавучей базы, непосредственно над ней будет находиться топливный радиоуправляемый самолет. Не используйте его, уничтожьте. Иначе, когда Вы подойдете уже к самому концу игры, он начнет обстреливать Вас.

• Наблюдайте за магнитными полями на поверхности Луны. Они способны притягивать Вас.

• Рассеянное повсюду вокруг плавучей базы – это "Pumpers". Соберите их столько, сколько сможете, они облегчат уничтожение мозга плавучей базы.

• Когда Вы приближаетесь к мозгу плавучей базы, вместо непосредственной атаки на него попытайтесь сначала поупуничтожить отдельные вражеские единицы вокруг него. Это позволит немного облегчить финальную задачу.

Сохранение

В Shockwave не всегда срабатывает сохранение. Имейте в виду, что если Вы выйдете из игры посредине уровня, последний сохраненный вариант может потеряться.

Любопытные подробности

Milk Run

"Milk Run" Вы можете пронаблюдать, если загрузите сохраненную ранее игру, которая победила миссию 10. Компьютер известит Вас о миссии 11, "Milk Run".

Объяснение лампочек в кабине

– Зеленое свечение в левой части кабины показывает число частей, загружаемых с компакт-диска.

– Небольшая изменяющаяся окраска цветная точка в самом низу справа – это индикатор фрагментации памяти.

– Граф слева – это рейтинг фрейма: количество VBL, приходящихся на фрейм.

Граф справа — это число участников симуляции на каждые восемь фреймов.

Элвис в Shockwave

В начале миссии 10 Вы должны взорвать восьмиугольную Луну. Если Вы полетите обратно, то сверху увидите очень маленького Элвиса, скачущего вверх и вниз, пытаясь спастись (Вы не можете помочь ему).

Коды

По время стрельбы из лазерного оружия (один из лазеров обязательно должен быть видимым), Вы можете приостановить игру и, нажав последовательность В, А, В, А, А, А, В, А, В, А, С, а затем Х, вводить потом различные управляющие коды:

- удерживайте LS + ↓ — петли
- удерживайте LS + ↑ — вращения
- (В,) А, С, С, А, А, А — завершить миссию (текущая миссия будет завершена как решенная по всем целям)
- (С, А,) А, А, А, С, А — увеличить номер миссии (каждый ввод этого кода увеличивает номер миссии, в которой Вы находитесь, на единицу). Вы можете применить этот код несколько раз подряд, чтобы миновать сразу несколько миссий.
- А, С, А, В, А, А — дополнительная жизнь
- (С,) А, А, В, А — ракеты с ядерными боеголовками
- (С,) А, А, В, А, С, А — лазеры
- (А,) С, А, В, А, А, С, А, А, А — самоориентирующаяся бомба
- (А,) В, А, С, А, А, В, А — непобедимость
- (В,) А, В (, X) — показать имя игрока
- (В,) А, С, А, С, А (, X) — показать сообщение программиста
- (В,) А, А, А, А, В, А — перезаправка и перевооружение (только в режиме "Operation JumpGate")

Кнопки, указанные в скобках, для некоторых вариантов игры приходится нажимать, для других — нет. Самоориентирующаяся бомба может быть сброшена только единожды за миссию, а непобедимость может быть применена к каждому из игроков только один раз. Они не работают также в сочетании с командой завершения миссии или с командой увеличения номера текущей миссии.

Есть другой код для петель и вращений — В, А, С, С, А, А (, X) с последующей отработкой движения при нажатии ↑, ↓, → или ←. Этот код не работает в режиме "Operation JumpGate" и ограничен в количестве применений. После использования кода В, А, С, С, А, А, X вне режима "Operation JumpGate" можно применять и другие дополнительные коды, приостанавливая для них игру при помощи PAUSE:

- С, А, А, В, А, X — очень хорошая ракета — быстрая и мощная (1000 единиц). Может быть применена единожды за миссию
- С, А, А, В, А, С, А, X — мощный лазер
- А, С, А, В, А, А, С, А, А, А, X — ядерная самонаводящаяся ракета
- А, В, А, С, А, А, В, А, X — невидимость. Может быть применена к игроку только единожды
- В, А, А, А, А, В, А — "призовая" энергия

Содержание

D (THE)	3
DOCTOR HAUZER	4
DOOM	5
GEX	6
GRIDDERS	9
HELL	9
HORDE (THE)	14
ICEBREAKER	15
KAKINOKI SHOJI	16
MYST	17
NIGHT TRAP	20
SHOCK WAVE	21