

IMMORTAL	77
INDIANA JONES	78
INDIANA JONES 2	79
INDIANA JONES 3	79
JAMES BOND 007	79
JURASSIC PARK	81
KICK MASTER	84
KID IKARUS	85
LEMMINGS	85
LICKLE	86
LITTLE SAMSON	86
MAX WARRIOR	86
METAL GEAR	86
METAL STORM	87
MICKY MOUSE 3	87
MISSION: IMPOSSIBLE	89
MONSTER IN MY POCKET (FLASH & BATMAN) ..	92
NIGEL MANSELL'S WOLD CHAMPIONSHIP	94
NINJA CAT	94
NINJA RYUKEND 3 (NINJA DRAGON SWORD 3)	95
POWER BLADE	96
PRINCE OF PERSIA	96
PRO SPORT HOCKEY	99
RAMBO	100
ROCKMAN	100
ROCKETEER	101
SAINT FIGHTER	101
SILK WORM	102
SKY DESTROYER	104
SOMARI	105
STREET FIGHTER 2 (SUPER FIGHTER 2)	107
STREET FIGHTER 4	109
STRIDER	110

SUPER BASKETBAL	110
SUPER JETMAN	111
SUPER ROBIN HOOD	111
TENNIS	113
TINY TOON	114
TINY TOON 2	116
TOM & JERRY	118
TOP GUN	121
TOXIC CRUSADERS	123
TWIN EAGLE.....	123
ULTIMATE AIR COMBAT	124
WIDGET	124
WINGS	125
WORD CUP SOCCER	125
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	126
YOSHI'S COOKIE	127





Члены семьи Аддамсов, герои знаменитых комиксов, телесериалов и кинофильмов, строят друг другу козни вполне открыто и с нескрываемым удовольствием. Мрачная атмосфера эксцентричного семейства удачно сочетается с явными признаками его безумия. Вам с Гомесом предстоит спасти дорогую кузину Мортицию, похищенную бандитами.

Неизбежны сражения с зубастыми цветами, головами мертвцов, привидениями...

Прохождение

Похитители прячут Мортицию в доме. Прежде всего Вам нужно попасть в него, разыскав ключ. Постарайтесь разузнать, чьи это ноги торчат из окна слева. Рыская в округе, почаще нажимайте на джойстик вниз – во многих подозрительных местах может оказаться проход.

Твари, похитившие Мортицию, сребролюбивы. Они потребуют миллион долларов. Поэтому собирайте деньги, разбросанные по всем уровням. Для этого достаточно просто прыгнуть на купюру.

Ваше передвижение могут ускорить разнообразные предметы, встречающиеся по пути.

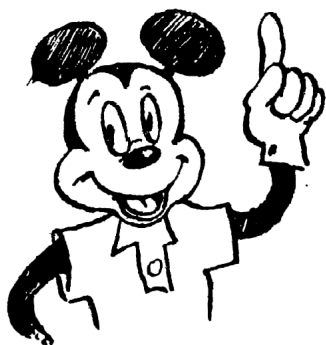
Секреты

В игре встречаются потайные комнаты. Их по крайней мере четыре: в шкафу на чердаке, в трубе на крыше, в камине и в пруду.

Для того, чтобы проникнуть в сад, находящийся за дверями бального зала, требуется взять ноты, вскочить на стул и трижды дернуть за веревочку. После появления дворецкого Вы сможете проникнуть в сад через окно.

В комнате с медвежьей шкурой освободиться от капкана можно, если, прыгая по всем картинам, перепрыгнуть место с капканом.

ADVENTURES IN THE MAGIC KINDOM (DISNEYLAND)



В замке должен состояться парад знаменитых персонажей из мультфильмов Уолта Диснея. Но диснеевские герои во главе с Микки Маусом не могут попасть в замок, так как Гуффи забыл ключи от него в парке развлечений. Праздник состоится только тогда, когда Вы отыщете все шесть ключей, спрятанных в пяти аттракционах.

Прохождение

Аттракцион 1: ОСТРОВ ПИРАТОВ

За 180 секунд надо спасти шесть похищенных девушек, развести сигнальный костер и уплыть с острова. Костер надо разжечь с помощью свечки. Она находится возле третьей лестницы в конце пиратской сокровищницы под землей. Свечи, запас которых не ограничен, можно использовать и против пиратов. Не поднимайтесь вверх по первой лестнице. Лучше пройти до следующей, набрать запас свечей, а затем подняться вверх.

Аттракцион 2: ДОМ УЖАСОВ

Вам отводится 160 секунд, чтобы добраться до чердака замка, где, расправившись с противниками, получите ключ.

Аттракцион 3: ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

За 70 секунд надо пригнать поезд на ту станцию, которую покажет Микки Маус.

Аттракцион 4: ТОНОЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

За 90 секунд Вы должны доехать до финиша. Вы можете увеличивать скорость, тормозить (даже в полете), а также сталкивать с трассы своих соперников.

Аттракцион 5: ЗВЕЗДНЫЙ ТУННЕЛЬ

На этом этапе надо долететь до звезды F, уворачиваясь от метеоритов и уничтожая (A или B) вражеские космические корабли. Когда найдете все шесть ключей, подойдите к замку и откройте ворота.

Секреты, советы

Собирайте звездочки, когда будете посещать аттракционы, нажав **Select** – на них можно будет приобрести дополнительную жизнь, неуязвимость, восполнить энергию.

ADVENTURES OF LOLO

Пароли уровней



Этаж 5 Комната 5 – CMZJ
Этаж 7 Комната 4 – DCYT
Этаж 8 Комната 5 – DLYK
Этаж 9 Комната 2 – DPYH
Этаж 10 Комната 3 – DZVY
Этаж 10 Комната 5 – GCVT

ADVENTURES OF LOLO 2

Пароли уровней

Этаж 4 Комната 5 – HHKK	Этаж 9 Комната 3 – QYDL
Этаж 5 Комната 2 – HBKM	Этаж 9 Комната 5 – QJDR
Этаж 6 Комната 4 – HJKR	Этаж 10 Комната 2 – QDDQ
Этаж 7 Комната 4 – QHDK	Этаж 10 Комната 4 – VPDP
Этаж 8 Комната 1 – QVDT	Этаж 10 Комната 5 – VHTK

AIR FORTRESS

Пароли уровней

Для первого квеста

3-я крепость KA91
4-я крепость 6KAI
5-я крепость 8NYU
6-я крепость 2APP
7-я крепость OS85
8-я крепость SUGA

Для второго квеста:

2-я крепость 11NA
3-я крепость 8AJI
4-я крепость TOBI
5-я крепость NDA4
6-я крепость MA1K
7-я крепость DOMO
8-я крепость 7NDA (7NDE)



Всем известна знаменитая сказка «Волшебная лампа Аладдина». С ее персонажами Вы встретитесь в этой игре и примите непосредственное участие в противостоянии Аладдина со злодеем Джаффаром.

Управление

- B, Turbo B** – прыжки, пуск и остановка рулетки
- A, Turbo A** – бросать яблоки, пуск и остановка рулетки
- Select+B** – планировать в воздухе с платком
- B+↓** – отпружинить (при соприкосновении с врагом или пружинящим предметом)

Прохождение

При прохождении уровней Аладдину придется биться со своими противниками. Подойдите к сопернику-стражнику не очень близко и бросьте в него яблоко, после чего в прыжке нанесите удар по голове. Но на этом не успокаивайтесь, так как стражники постоянно получают подкрепление из дворца. На Вашем пути будут попадаться предметы с волшебными свойствами – используйте их. Платок даст возможность парить в воздухе. Яблоки помогут вывести из строя противников. Базы – из них можно подкрепиться. Хлеб – съев буханку хлеба, получите одно сердце. Цыпленок табака – восстановите всю энергию, после того как съедите зажаренного цыпленка. Изумруды – соберите сто изумрудов и приобретете дополнительную жизнь. Сердце – когда найдете одно из драгоценных сердец, то увеличите свой показатель энергии. «Арабская рулетка» – можно выиграть приз и дополнительную жизнь (нажать **A** – шарик откатится, нажать еще раз **A** – он остановится).

Пароли уровней

- 2-й Аладдин, Абу, принцесса, султан
- 3-й джинн, султан, Джаффар, Абу
- 4-й Абу, Аладдин, принцесса, Аладдин
- 5-й джинн, Джаффар, принцесса, джинн
- 6-й султан, Аладдин, Джаффар, джинн
- 7-й принцесса, Аладдин, Аладдин, джинн

ALIEN 3

Героиня фантастического фильма «Чужие» лейтенант Рипли вместе с несколькими личинками отвратительных существ приземляется на планету – космическую тюрьму FURU 161. «Чужие» заключают узников этой тюрьмы в коконы. Ваша задача – помочь отважной Рипли освободить узников, попавших в коконы и избавиться от чудовищных монстров, представляющих большую опасность для людей.

Управление

- ↑ у двери – открывать и закрывать двери
- A, Turbo A – стрелять
- B – прыжок с нанесением удара
- Turbo B – нанесение удара
- Select – выбор оружия

Прохождение

Подземный лабиринт базы нужно пройти за строго отведенное время. Следует обратить внимание на то, что «Чужие» откладывают личинки в людей и используют их как коконы. Задача – не дать вылупиться этим яйцам. В Вашем распоряжении 75 гранат, автоматическая винтовка, гранатомет и огнемет. Учтите, что при интенсивной стрельбе автомат перегревается.

При движении по лестнице независимо от выбранного оружия используются только гранаты. Двери можно взрывать из гранатомета. Выходы с уровней, как правило, находятся в паутине вентиляции. В процессе прохождения собирайте встречающиеся на Вашем пути боеприпасы к оружию, аптечки и батарейки.

Дверь в другой отсек открывается следующим образом – подойти к переключателю и нажать на джойстике ↑. На контрольной панели внизу экрана Вы увидите информацию об уровне жизни Рипли, количестве боеприпасов и табло искателя, по которому обнаружите людей, попавших в сети «Чужих». Информация о количестве находящихся в плену колонистов чередуется с оставшимся временем. Если Вы не можете обнаружить всех пленников,

подождите окончания отведенного времени, и Вы увидите, где они находятся. Проход на очередной уровень возможен только после того, как на текущем этапе все пленники будут освобождены, на первом и седьмом их четверо, на втором, третьем, четвертом и восьмом – пять, на пятом – шесть, на шестом – семь. На первых двух этапах, пока не истечет отведенное время, Рипли бессмертна. На последующих этапах придется следить за жизненной энергией и не тратить ее понапрасну.

С первым боссом, который появится в конце второго этапа, Вы расправитесь без труда, а со вторым (на четвертом этапе) придерживайтесь следующей тактики: держитесь правее ступеньки, на которую он постоянно запрыгивает. Как только тот сядет на ступеньку, стреляйте из автоматического карабина. После того, как он прыгнет вправо, бегите вслед и стреляйте. Когда босс окажется ступенькой выше, повторите все сначала.

Для уничтожения третьего босса (шестой этап) присядьте на площадке у правого края ямы. В этом случае для босса Вы будете недостижимы, и в то же время сможете сидя стрелять в него.

На восьмом этапе Вас ждет сражение с двумя боссами. Второго из них лучше всего уничтожить, забрасывая гранатами, находясь на левой площадке над транспортером.

К выходу прыгайте с правой площадки.

ASTYANAX

Коды

Код набирайте после появления заставки.

Выбор уровня

↑, ↓, ←, →, B, B, B, B, Start

Код неуязвимости

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↑, Start



Артур Робин и двое его отважных друзей отправляются в опасное путешествие, полное приключений, сражений и тайн. Но конечная цель его — египетские пирамиды, с мумиями, скелетами и сфинксами.

Управление

- B, Turbo B** — стрелять, бить мечом
- A, Turbo A** — прыгать
- ↓+A** — спрыгнуть с уступа
- ↑+A** — запрыгнуть на более высокий уступ
- Start** — выбор отдельных призов
- Select** — использование призов

Управление машиной

- A** — высокий прыжок
- Turbo A** — низкий прыжок
- B** — одиночные выстрелы
- Turbo B** — выстрелы очередями

Прохождение

Проходить все уровни, кроме последнего, предпочтительнее с японкой. С боссами первого и третьего уровней лучше справиться ковбой, а с боссом второго — японка. На четвертом уровне обратитесь за помощью к Артуру Робину.

Развалины домов

Уничтожьте зомби ударом меча по голове и продолжайте путь по крышам домов, выбивая призы из контейнеров. Нажмите **↑**, оказавшись у потайной двери на одном из домов. Вы перенесетесь в «замок». Заглядывайте (**↑**) во все двери, где среди прочего обнаружите контейнеры с призами. При спуске по лестнице на Вас будут падать болты. Спрячьтесь за

одну из дверей и переждите, иначе попадете в плен. А если выбранного Вами игрока все-таки пленили, то переключитесь на другого героя, который найдет своего друга связанным в одной из комнат. Подойдите к пленнику поближе, и веревка сама развяжется. Перед схваткой с боссом, огромным рыцарем, смените японку на ковбоя. В бою стойте в левом углу и пригвоздите автоматными очередями рыцаря к стене — он развалится.

Чайна таун (китайский район)

Продолжайте путь вместе с японкой. Заглядывайте в двери во всех домах. Там можно получить ценные советы. Если не увидите хотя бы одного информатора, то к боссу Вас не пропустят. В первом доме, обнаружив дьявола, бегите или прячьтесь за дверь. Если он до Вас дотронется и поставит клеймо, то Вас уже не спасти. Японка или ковбой могут попасть в плен при падении в провалы. В этом случае заменяйте их Артуром Робинсом. Когда он займет их место, Вы окажетесь в подводном мире. Под водой нужно проплыть опасное место, где сверху начинают падать болты, и собрать призы. Попадающихся на пути сирен уничтожайте. С боссом встретитесь в двенадцатом доме (их всего тринадцать). С помощью японки загоните его в угол и нанесите мечом три десятка ударов.

Порт

Игру начинайте с Артуром Робинсом. Найдите среди призов акваланг. Он поможет восстановить потерянную жизнь, найти массу полезных предметов. Ликвидировать трех бандитов, стреляющих из базук, Вы сможете, если смените свой пистолет на мощный дробовик. В здании портового департамента предстоит встреча со здоровенными противниками. Уничтожьте этих врагов, всадив в них всю обойму пистолета. В четвертом помещении здания Вас ожидает босс-робот.