



Знаменитый SNESовский боевик Legend дважды обрел новую жизнь: в 1998 году он появился на PlayStation в англоязычном варианте и вот сейчас — на русском языке. Нам о Mr. Volsin'ой (он же Кудрявый Демон) сразу вспомнились времена непрерывных видеодисков и, в первую очередь, серия Golden Axe на MegaDrive.

Опыт, однако, не помог нам быстро придраться к проблемам с управлением, малой и собственно происходящим. И вышло так, что мы прошли всю игру, толком не зная, как использовать многочисленные кушаны. Игра оказалась настолько сложной, что нам так и не удалось пройти ее на уровне HARD. Именно поэтому мы решили попробовать оказать посильную помощь другим геймерам и рассказать об основных проблемах, с которыми мы столкнулись в этой замечательной игре.

Сразу советуем (для полноты впечатлений) установить в опциях игровой режим, убрать автопаузу на protagonista и отключить проклятые спецэффекты. Что касается уровня сложности (из трех легких, нормальный, тяжелый), то сначала не зарывайтесь и начинайте по порядку. Теперь, выбрав в главном меню количество игроков, смело идите вперед.

Три доступных вам персонажа практически не отличаются по силе, но по-разному действуют с оружием. Особенно это заметно при использовании режима «Берсерк». Мозг Лохмиды Тага, разучивший рубить с быстротой дикого зверя и хорошо работающее обычным мечом. Снейк внешне очень обрабатывается с копьем, а Капо (я Берсерковом режиме) блестяще фехтует и обычным, и двуручным мечом.

Управление всеми персонажами одинаковое:

- — удар рукой или оружием;
- △ — удар ногой;
- — прыжок;



ПРОБЛЕМНЫЕ МЕСТА

- — сказать, поднять предмет;
- R1 — бить;

R2 — усиленный удар. Используется с копьем. ■ Не бейте асидов при исполнении этого удара, так как ваш персонаж может очень замедлиться и за это время успеть сойти со скалы.

Советы и прохождения

В некой стране гномы стали захватывать власть, и простой люд в страхе попрятался в куды. Но появились трое рубах, велик персонажи, и под ихним чутким управлением устроили сдвиг для головоломки.

Этап 1. Лес

После разбойники запросто валются с ног ударом руки. Я говорю, что лезанье не было? Забудьте и пинайте врагов ногами в свою удовольствие. Если враг сжимает кисти или из спинами много, включите для персонажа режим «Берсерк», затем для правых шифра и части движка. ■ Если стало совсем худо, включите магик. Делается это так. Здрюжая заклинания правые шифры, очень быстро нажимаем и отпускаем □ и тут же нажимаем:

- 1) □ — заморозка противника. Расход — 1 кушанье;
- 2) □ — поджарить врага. Расход — 2 кушанья;
- 3) □ — превращение неприятеля в маленьких золотых хаб. Не действует на боссов. Расход — 3 кушанья.

По мере прохождения враг будет меняться, появятся оборотни, рыцари. Валим-расходим-возвратим. Но часть из врагов выглядят просто оружие, драгоценности, восстановление здоровья — так что погнать жизнь на первом этапе практически невозможно. Но все-таки, помните, что игра идет на время, а продолжения здесь нет. Бывает, что прыг в





бувальном смысле падает с неба и могут больше ступить вам по лодочке. Чтобы этого избежать, смотрите за тенями, которые падают на месте приземления такого существа, и постарайтесь отойти в сторону.

Босс — здоровенный амбал в тигровой шкуре. Поможет оружием вместо прикличания, он сразу же на вас бросается, так что заранее кастуйте «берсерк». Помните, что этот прием и при встрече с другими боссами и сберечь и здоровье персонажа, и свои нервы. Учтите, что при применении этого приема здоровье должно быть красного цвета.

После победы над боссом идет божественный атак, где вы, стреляя из арбалета, выбиваете призы из дождящихся мышек. Затем вы посещаете магазин, закупает все, чего вам не достает для полного счастья (в пределах вашего финансового возможностей). Но старайтесь приобрести магию и жизни более девяти штук, иначе лишиться денег и развалится процесс.

Этап 2. Город

Основная проблема — сторожевые собаки. Свалив вас, псы считают своим долгом в знак презрения покусать заднюю лапу на упавшего злодея. Поэтому никогда собак ногой. Забавно, когда на такой псы выдает какой-нибудь здоровенный предмет, например, двуручный меч. В момент, когда эта персонаж поднимает этот предмет с земли, вы нервничаете. Пользуйтесь этим.

Босс — бородастый тип, похожий на гнома-переворота. Главная проблема — его длинное злато, во время которой его можно обить на землю. А потому помните заморозку или «берсерк».

Этап 3. Арена

Прямо-таки драматический цирк с гидротерами, плюс скелеты о ма-



чии, плюс тигры. Кроме обычных приемов (распарыв с златом телами, реконструкция для оленя). В разных местах ороны периодически бьют по земле стальные цыри и колются палатками острых мастинок — в эти места хорошо заманывать и заглаживать врагов.

Этап 4. Храм для

Босс — медведь, но предный дракончик. Основная проблема — живот, хвост. Да и заморозка на него не действует. Зато боссам много сил.

Этап 5. Темная крепость

Как часто бывает на заключительном этапе, здесь вы встретите многих врагов с этапах предыдущих. Впрочем, для разнообразия с ними превращаются демоны, разные и прыткие, а также палаты — левые и тулые.

Перед боссом вам дадут посетить магазин, закупить магию, подлечиться. Наконец, вы увидите того, кто весь этот край держит в страхе. На ваших глазах рыцарь с мечом в каждой руке увеличится в размерах и пойдет на вас в атаку. Но действуете так-то неуверенно, разглядывая, как обычный зомби. Но после того как вы его победите, выяснится, что в его теле скрывается один персонаж. Из разваливающегося на части рыцаря (доспехи и мясо) возникает неогордусе быстрый страшилище, умеющий телепортаться. Метод борьбы с ним изре-

стен — заморозка плюс раски-

«Берсерк».
Концовка игры весьма неприятна-затяжна (длительные победы три персонажа есть новые приключения), но, может, если пройти игру на сложности HARD, будет что-то новое? Поэкспериментируйте и напишите в редакцию, был ли что-то об этом.

Огненный Лис

