

«Пластмассовый мир победил.  
Макет оказался сильнее.  
Последний фонарик остыл,  
Последний кораблик устал...  
А в горле сопят комья воспоминаний...  
О-о, моя оборона — траурный мячик нелепого мира...»  
**(небезызвестная песня... вместо эпиграфа...)**  
«Почему эта игра сложная? Пулек много на экране летает?»  
**(Томба)**

Вообще, 2D-Action — это один из моих любимых жанров... Вижу ухмылку на лицах самых юных и не знавших время их рассвета читателей. Но ведь некоторые современные образцы этого редкого жанра показали, что он нисколько себя не исчерпал... Только вот мне эти самые образцы, в большинстве своем, неприятны... Жанр стали воспринимать... несерьезно, что ли? На потеху публике (фанаты Диснея, не обижайтесь, но... Тарзан — вещь весьма специфическая и должна играть под настроение, которого у меня, как раз, не имеется)... Даже Варио на Game Boy Advance, который признали лучшей пока на нем игрой, пестрит не слишком уместной и вычурно яркой клоунадой... Только разве Клопа на той же карманной системе, немного поддержала мой дух... А так, дело — труба, конечно же. Можно вспомнить Клопа на PSX, можно упомянуть Lomax (который, все-таки, более близок именно к Тарзану), Dracula X, но это — старые игры... Можно рассказать про Kirby на Nintendo 64, которую многие признали лучшей игрой на этой платформе, но... скажите честно, а многие из вас N64 хотя бы просто видели «в живую»? А ведь не исчерпал себя жанр. В нем можно делать, действительно, шедевры... Поиграйте во все вышеперечисленное (даже в Тарзана)! Но давит на это все трехмерный «пластмассовый»! А ведь мог бы быть и симбиоз... Но не будет! Что очень грустно. Серия «MegaMan X» от CAPCOM, похоже, чуть ли не последний оплот...

Вот пятая часть. Что про нее можно сказать? **Графика** — спрайтовая. Кстати, даже для такого жанра это — исключение. Например, Клопа был отчасти из полигонов, а Кирби 64, вообще, полностью состоит из трехмерных объектов), но именно такая графика и нужна CAPCOMовским играм! Вспомните игры серии Street Fighter! Все нарисовано в очень похожей манере и технике. Как настоящий мультфильм разворачиваются события перед игроком. Все. О графике больше говорить нечего. Все довольно плавно, но, одновременно, быстро. Главное — смотрится...

**Управление.** Оно удобное. Как безнадежный гарпун, которым охотник все же пробует поймать уплывающую крупную рыбу...

**Увлекательность...** Превосходная. Вроде бы, игра — хит... НО! Но никто ее чисто психологически всерьез не принимает, а покупают для прикола. Впрочем, американцы и многие европейцы ОЧЕНЬ любят приколы. Но, все-таки, игра достойна гораздо лучшего отношения. Поиграйте. Вдруг, понравится? Потом детям расскажете, как CAPCOM хотел донести до людей тлеющий уголек... а принес траурное решето остывших приколов и грязевых шуток...



**Сюжет игры...** Что я могу про него сообщить вам? Доктор Лайт изобрел роботов, ничем не отличающихся от людей по характеру, которые могут чувствовать и принимать решения... Такие вот киборги... Раскопал эту всю науку доктор Каин (Вили не захотел брать на душу грех, споря с самой природой, и просто спрятал все свои исследования), но... много несчастий принесли эти плоды прогресса. Но это — другие истории... Человечество оказалось на грани вымирания... В этой части Мегамена людей и нет уже! Если они и есть, то заброшены в каменный век. Никакой войны на благо человечества. Этому человечеству как уже наступил... Но живы еще роботы и жив вирус, который может обратить одного робота против другого. Жить рядом со своими друзьями и знать, что, может быть, завтра они будут стрелять в тебя — это настоящая пытка для благородного борца со злом. А такие еще остались. Маленькая горстка роботов-героев... Могучая кучка... Подземный «отдел» со всей строгостью и секретностью... Канализация чебурашек-ниндзя... Их называют «Охотниками за индивидуалистами». Может, это — последний, кто не выжил в таких условиях из ума... Они будут драться до последнего патрона. Сигма... этот сумасшедший робот виновен как в гибели людей, так и в смерти многих «человечных» киборгов (что, по сути, уже стало одним и тем же)... Уничтоженная космическая колония Eurasia... теперь она направлена по курсу столкновения с планетой. Остался жалкий пучок тех, кто как-то сопротивляется этому всему... Они должны собрать детали и сделать пушку, чтобы уничтожить тот кусок металла, который вот-вот врежется в планету! Но как тут соберешь! Роботов, пораженных вирусом, на улице уйма (да еще у Сигмы появился «верный серый волк» Динамо, вме-





сте они — просто суперсила, надо полагать)... без оружия нельзя выходить... Мир безнадежно умирает уже... Но бороться надо. Просто потому, что надо. Просто потому, что терять уже нечего. Просто потому, что аналогичную борьбу уже отчасти проводят сами создатели этих роботов — фирма CAPCOM, пытаясь хоть как-то оттянуть надвигающийся конец «серьезных 2D-Action-ов»...

...Да, боссов нужно проходить в определенной последовательности. Мало того, нужно еще и искать на каждом уровне ценные предметы, которые потом могут очень даже понадобиться. В них, надо сказать, и есть суть игры... Сейчас я расскажу вам об этих делах достаточно подробно... Есть два героя на выбор. Ха, да они — «вечные» для этой серии! Это — Мегамен ИКС и его боевой товарищ Зиро. Один вооружен огнестрельным, другой — колюще-режущим оружием. У каждого есть свои достоинства и недостатки... Ну, как обычно, впрочем... Они сражались всегда вместе, но очень боялись того, что однажды вирус поразит кого-нибудь одного из них. Или их вместе. Или их общего друга... Постоянный страх, полное отращение от всего в пользу войны с бывшими товарищами... Но им ведь нечего терять, поэтому они очень больно кусаются...

**ВНИМАНИЕ!!!** Сразу хочу предупредить! Есть игры, которые сложны тем, что пулек на экране много, а есть те, которые трудны головоломками или просто хитрыми моментами. Эта игра относится и к первому, и ко второму случаю. Я НЕ буду описывать все трудные спинномозговые моменты, журнал не резиновый («...и выйдет большой робот, которого нужно мочить...» — что я полезного дам вам такой фразой?), но о деталях брони (их очень трудно найти) я расскажу, как и о других сокровищах в этой игре... Боссы даны в порядке типа «оружие от предыдущего легко мочит следующего». Вопрос боссов-роботов, я думаю, нужно освещать отдельно. Я так считаю, что неплохо бы было сообщить советы по борьбе с ними про них в другой раз. Например, в рубрике «Нет проблем», она же и создана для советов... Быть может... А, может, и нет...

**На каждом уровне спрятано примерно по три предмета**, которые не просто нужны в прохождении, а даже жизненно необходимы.

Это могут быть куски доспехов, из которых можно собрать себе новое обмундирование, это могут быть и вещи, влияющие на статус. Смотрите же сами! Light Capsule — повышает броню, Heart Tank —увеличивает жизненные силы, Sub-Tank — энергию, Weapon Tank —изменяет в большую сторону боезапас, а EX Tank — большее количество жизней после гибели и взятия продолжения...

Броня. С броней игрок получает новые свойства и способности. У Мегамена на выбор аж три «специальные», а у Зиро — только одна. Мегаменовские брони следующего свойства... Броня «Мегамен-4» является копией своей из четвертой части игры, но без выкрутасов. «Средняя» такая броня. Броня «Falcon» — легкая. Мегамен может даже немного летать! И у него появляются еще некоторые задатки легкоатлета. А вот броня «Gaea» — тяжелая, но крепкая. Мегамен двигается очень медленно, зато может, например, прилипнуть к стенам (по-моему, он туда просто впечатывается)... В этой броне нельзя пользоваться трофейным оружием. Броня «Ultimate» — самая лучшая, но и самая сложная в получении. У Зиро одна броня — «Black», единственная, поэтому, самая крутая...

### Уровень 1. Голова Сигмы

Легкая пробежка по городу с целью устранения утренней партии поврежденных вирусом бывших собратьев... Этот этап является тренировочным и тут ничего сложного нет... даже в боссе (который представляет из себя огромную голову, управляемую самим Сигмой). Просто присядьте и ему будет попасть в вас очень сложно... Да, яркое появление темной, беспросветной тучи... И поцарапанный друг, упавший герою под ноги... За кого играть — дело вкуса, конечно же, но если начать игру за Мегу, то можно получить неплохой костюм-броню на халяву...

## Уровень 2. Grizzly Slash

Мрачная романтика грузовиков, едущих в никуда, заставляет кровь просто кипеть... Именно этап медведя и стоит выбирать первым! В этом мрачном уровне присутствует то, что может очень понадобиться — Falcon Leg Upgrade. Эта штука находится в самом конце, в пещере перед боссом (там будет проход, куда можно попасть с помощью двойного прыжка Зиро, который он получит после завершения сего этапа). Пока вы до него не добрались, знайте, что Heart Tank ждет вас там, где





шипы на полу предвещают верную смерть играющего. Но только добраться до него можно будет, лишь используя какую-то из дополнительных броней Мегамена (Gaea или Falcon)... Sub-Tank лежит на одном из безнадёжных (дык взрываются они) грузовиков, его можно легко заметить... Если играете за Зиро, то пушки впереди машин можно уничтожать, встав на кабине и отчаянно маша своей саблей...

Босс. Ну легкий он тут, ничего не скажешь. Медведь, очень грозный, но медленный...

### Уровень 3. Duff McWhalen

Вас достанут и не отпустят подводные лодки... противник подготовился очень серьезно. Зиро (благодаря трофею от предыдущего босса) может бить в прыжке. Если играете им, то почаще пользуйтесь этой возможностью... В поединке с лодкой, может и есть что-то хитрое, но это вашему спинному мозгу решать (вообще, сражение немного похоже на бой с гигантской головой). На затопленном корабле лежит Heart Tank. Чтобы его получить, играя за Мегамена, вам понадобится броня Gaea (у вас сейчас нет), с помощью нее... «поинтересуйтесь» стенкой с шипами. Дабы найти Falcon Armor Body, необходимо вернуться сюда после победы над боссом и просто применить его оружие, дабы добраться до нее (а мимо этого кусочка брони вы не пройдете, будьте уверены). Босс (на этот раз очень внушительная железная акула) мочится оружием предыдущего противника, внимание на нем (как и на последующих его собратях) заострять не будем. После этого уровня вас ждет минибосс, робот Динамо... Ничего босс, трудненький. Главное — умело прыгать, вот мой совет...

### Уровень 4. Squid Adler Stage

Эх... руины, беззвучный реквием наисветлейшей когда-то планете вышибает слезу... Ладно, осталось не так уж и много, прогонись печаль, взлети яростным ветерком сани... Вначале этапа вам придется прокатиться на санях будущего, что очень нелегко — ведь вам необходимо собрать все синие сферы, дабы потом заполучить еще одну деталь Falcon Armor. Ничего, терпение и труд все перети-

рают, доведите свои движения до автоматизма, тренируясь, запустите игру на Easy и вечерок посвятите изучению «трассы». Для добычи еще одного бонуса понадобится Gaea Armor — в конце этапа вы увидите закрытый проход в потолке. Дергайте за рычаг и уничтожайте препятствия, пробираясь к Heart Tank.

### Уровень 5. Izzy Glow

На этот раз сценой побоища будет мрачный средневековый замок (а где-то бродит тень отца Гамлета)... Для получения Heart Tank вам нужна либо броня Falcon, либо же Gaea. Под разводным мостом в начале уровня — смертоносные шипы, но оттуда же рукой подать и до желанного бонуса. Где-то недалеко находится еще и EX Tank — воспользуйтесь Ground Fire, дабы поджечь деревянные преграды на пути к истине. Очередную часть брони Falcon можно забрать после секции винтовых лестниц — вы увидите проход в потолке, запрыгивайте туда и...

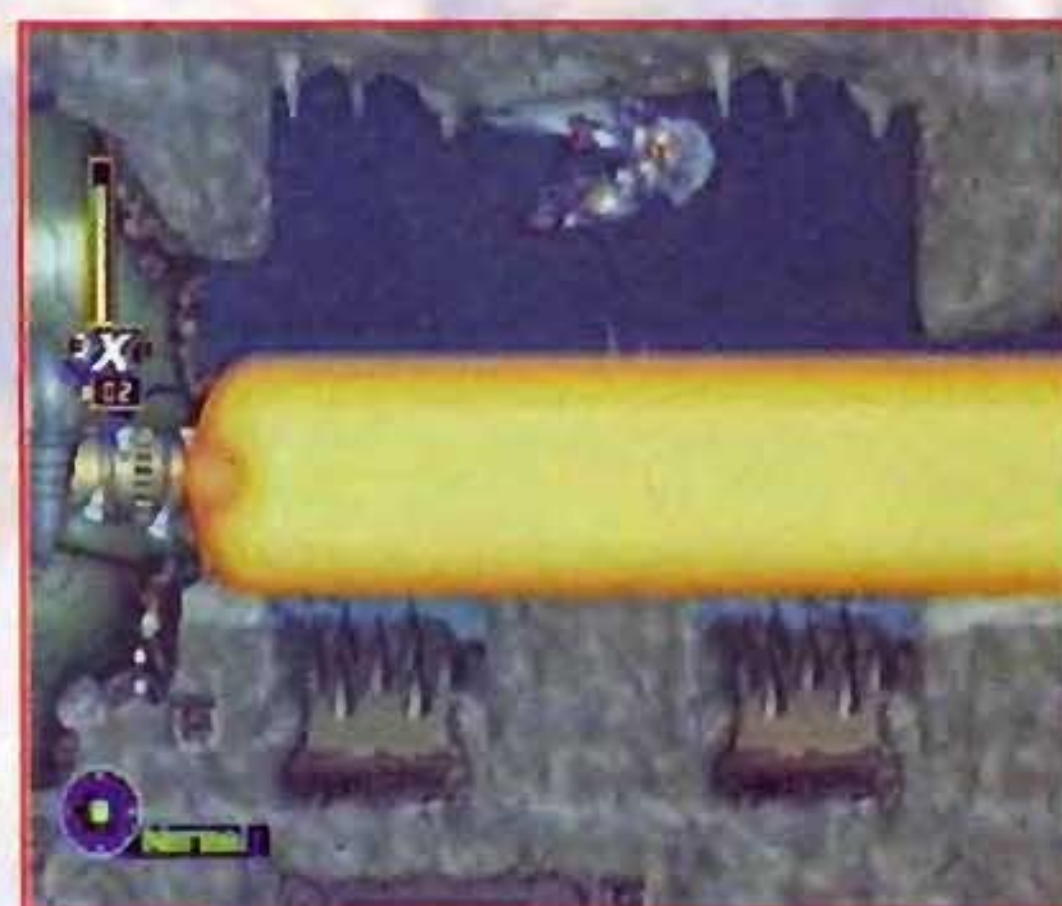
### Уровень 6. Dark Dizzy

Уровни — один мрачнее другого. Теперь — что-то темное и страшное... Heart Tank находится в секции без гравитации. Если путь к нему блокировали фиолетовые коробки, то придется вернуться и включить гравитацию снова... Вообще, как всегда, понадобится одна из «сборных» броней для этого дела. Sub Tank находится после части с «плавающими» платформами. Для того чтобы достать его, вам потребуется либо броня Falcon, либо же двойной прыжок Зиро. Деталь от костюма тут тоже проживает. Перед дверью к боссу падайте вниз и, маневрируя F-Laser-ом, уничтожайте дверь, не пропускающую вас к «железяке мечты».

### Уровень 7. Skiver

Небеса... небеса... да, даже на облаках есть что собрать. Для начала возьмем Weapon Tank. Во время первой большой поездки на лифте падайте вниз быстрее, чем лифт туда приедет. Бонус будет точно посередине. Heart Tank найдете во время второй большой поездки на лифте. На второй остановке. Около бомбы с часовым механизмом. Ну и кусок брони. Прежде чем войти в маленький лифт, взлетите с помощью брони Falcon...





### Уровень 8. Mattrex

Из небес да в край огненных потоков всепожирающей лавы. Как обычно, даже на этом уровне лежит наш любимый Heart Tank. Теперь он находится в секции с лавой! Падайте вниз и идите влево. Потом опять падайте. Призами вам будет жизнь и вожаденный бонус! Лава не появится, если вы будете стоять там, где лежала/лежит железка для усовершенствования робота, но она хлынет, если вы задержитесь на платформе с жизнью. Такова жизнь. Для того чтобы забрать кусок брони Gaea, прежде всего, пройдите почти весь уровень и в конце уровня, когда увидите веревки, ведущие наверх, попробуйте добраться до ценного кусочка на платформе справа. Как всегда в подобных случаях нужно иметь броню Falcon или же двойной прыжок Зиро...

### Уровень 9. Axle the Red

Ну и напоследок, милая и приятная лесная прогулка... И все по кайфу уже, не правда ли? Только вот что-то враги больно кусаются. Не отвлекаться! В начале стадии, практически в самом начале, вы увидите такие интересные ящички... Если у вас есть броня Gaea (вернее, если вы ее собрали и вернулись сюда же опять), то протиснитесь туда дальше. Один ящик вы должны подтолкнуть к самому краю утеса, а затем совершить прыжок с полетом... Заключительная же часть от брони Gaea находится во второй секции с веревками, ищите дыру в потолке и летите туда с помощью брони Falcon...

### Небольшие комментарии

1) Как получить броню Ultimate. Дабы получить ее, вы должны регулярно использовать кого-нибудь одного из героев. Это когда в крепости после всех ям с шипами вы дойдете до большой такой ямы с платформой над ней. Падайте вниз по правую стену ямы... вот она, перед вами, броня родимая! 2) В игре четыре концовки. Первые две — это после прохождения игры за Зиро или же Мегамена. Еще одна — это где один из друзей (Зиро это будет) все-таки подхватывает вирус и становится в стан врага... Для таких ужасов нужно тянуть время и проигрывать, дабы колония на Землю рухнула...

А ведь еще одно окончание есть по неподтвержденным (но надежным) сведениям. Для этого нужно **ВООБЩЕ** не пользоваться продолжениями. Никогда.

3) Специально для людей-читеров! Узнал я, что если «на-

вести рамку» на экране выбора героя в самом начале игры и набрать кое-какую «композицию», то... Впрочем, не проверял. Не люблю читать. Вот вы и проверите...

Выбрали Мегамена: ↑ два раза, ↓ девять раз.

Выбрали Зиро: ↓ два раза, ↑ девять раз.

### Вместо заключения

Шестая часть игры что-то не выходит в США и Европе... А есть ли она вообще!? А будет ли!? Такое чувство, будто CAPCOMу просто надоело бисер перед свиньями (т.е. помешанными на 3D американцами) метать! Да, игра

пропитана чувством усталости от этого занятия. Это не игра даже — это патрон такой. Герои палят во врагов и, одновременно... во весь этот нелепый игровой мир, избравший три измерения вместо мирного сожительства двух жанров (если такое, действительно, возможно, ведь нет ничего общего у этой игры и трехмерных «Легенд о Мегамене»). Это же как накипело-то у них, у создателей-то... И у меня тоже накипело! И у всех понимающих кипит, да так, что обжечься можно! CAPCOM дер-

жит 2D-драки, теперь еще и 2D-стрелялки... Куда же мы катимся? Не знаю... Но я вот вам описал точно то, что я почувствовал, играя в эту игру... Значит, мне помогла игровая атмосфера...

Угроза катастрофы в сюжете как-то подсознательно связывается с катастрофой в жанре... Мрачное будущее, безысходность какая-то. Вот и атмосфера... Графику упомянул. Управление тоже. И атмосферу... Что еще есть в этой игре? Все, что работает на последнее... Это и музыка — боевая и решительная. Ведь это, быть может, один из последних боев на двухмерных просторах. Звуки — тоже соответствуют духу игры... Чего еще желать в играх?

Все-таки, я верю в чудо... Даже когда ведется эта практически безнадежная борьба (присутствие «относительно хороших» концовок на это указывает)... Такую же борьбу ведет сейчас и CAPCOM... Все. До свидания. Прощайте? Продолжение [войны] следует?

**Alex MAN,**

единственный в мире человек, кто видел Мегамена в реальной жизни...

