

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO



Ultimate MK3 и, в большей степени, Mortal Kombat Trilogy стали играми, до предела накалившими отношения между Эдом Буном и Джоном Тобиасом, с одной стороны, и поклонниками серии МК — с другой. Если разобраться, то в "Трилогии" вообще не было ни одного нового игрока, ни одной новой декорации и ни одного свежего суперудара (это через два года после выхода МК3)! Хотя кому-то и нравилось поигрывать десятком одинаковых персонажей в разноцветной одежде, большинство геймеров чувствовали себя, мягко говоря, обманутыми.

Наметился застой, который мог бы привести отличную игровую серию к бесславному концу, если бы создатели МК вовремя не предприняли решительных действий. Во-первых, Эд Бун и большая часть старой команды — Дэйв Мичикич, Тони Госки, Стив Беран — пополнили серию очень красивым, играбельным и современным (читай — трехмерным) МК4. Во-вторых, Джон Тобиас, бесценный идеолог и главный художник-концептуалист всех "Комбатов", осуществил свою давнюю мечту — сделать игру, приподнимающую завесу тайны над некоторыми моментами истории МК, причем игру — не файтинг! Такова Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Музыку к ней (как и к МК4) написал Дэн Форден. Его незамысловатые, но запоминающиеся мелодии, где используются народные восточные инструменты, как нельзя лучше подходят к теме МК.

Если в нескольких словах выразить впечатление от новой игры, то оно таково: чисто "комбатовский" стиль, отличный сюжет, традиционно хорошая музыка, очень простенькая по нынешним временам графика и весьма посредственное управление. Объяснюсь. Графика, конечно, шаг вперед по сравнению с предыдущими частями серии (работавшими на "движке" 91-го года), но рядом с приключенческими игрушками для PSX, такими, как Spider и Pandemonium!, кажется слишком аскетичной. К тому же в упомянутых "бродилках" все герои состоят из полигонов,

а тут опять реализована явно устаревшая технология оцифровки изображения актеров. "Плоский" оцифрованный Саб-Зиро очень странно смотрится на объемных полигональных декорациях. Что до gameplay, то тут тоже не все в порядке. Дело в том, что классическое "комбатовское" управление очень плохо работает в платформенной игре. Примером этому был Batman Forever для MD и SNES, здесь ситуация примерно такая же. К такому управлению надо привыкать, привыкать долго и упорно, мирясь с постоянными ошибками: падениями и глупыми смертями, которых трудно избежать. Я привык. Но кто-то не сможет, в ярости бросив джойстик где-то на втором, ошеломительно сложном этапе, почти целиком основанном на прыжках. Интересно, что тут создатели как бы стали заложниками своей собственной игры: можно было отвести под прыжок отдельную кнопку, но тогда это был бы уже не МК!

Ну, полно, не будем о грустном, благо в игре много хорошего. Особенно мне понравились замораживающие приемы Саба, выглядят они точь-в-точь как в фильме! Мало того, у нашего героя появились совершенно новые атаки, разработанные специально для Mythologies.

Тобиас придумал просто классный сюжет, умудрившись завязать его с историей МК4 и содержанием второго фильма! Все вертится вокруг попытки падшего бога Шиннока заполучить древний амулет, позволяющий ему попасть из Не-мира на Землю и начать войну за планету с ее хранителем, Райде-ном. Коварный план Шинноку помогает осуществить странствующий колдун Куан Чи. Но вот беда, кудесник сам не может украсть амулет и прибегает к услугам наемного воина клана Лин Куэй, Саб-Зиро. Такова завязка, и вам предлагается принять непосредственное участие в начинающихся приключениях.

Куан Чи

SUB-ZERO

Шиннок

ПРОСТЫЕ УДАРЫ (по умолчанию) и функции джойстика:

Высокий удар рукой (ВР): ■
Низкий удар рукой (НР): ✕
Высокий удар ногой (ВН): ▲
Низкий удар ногой (НН): ●
Подсечка: НАЗАД+НН
Удар ногой с разворота: НАЗАД+ВН
Апперкот: ВНИЗ+ВР
Бросок: ВПЕРЕД+НР (в упор к врагу)
Блок (БЛ): R1
Бег (БГ): R2
Действие: L1
Поворот на месте: L2

Инвентарь: Select
Пауза: Start



СУПЕРУДАРЫ В ИГРЕ:

Примечание: новые суперудары вы будете разучивать по мере накопления очков experience

- 1 Бросок льда вперед: ↓, → +НР
- 2 Подкат: ← +БЛ+НР+НН
- 3 Бросок льда в выбранном направлении: ↓, ← +НН ("лужа") или ↓, → +ВР
- 4 Заморозка в воздухе: ↓, → +НР (в прыжке)
- 5 Ледяной двойник: ↓, ←, НР (можно и в воздухе)
- 6 Разбивание замерзшего врага: 2 раза проведите простую заморозку, потом апперкот или удар ногой с разворота
- 7 Супер-подкат: ← +БЛ+ВР+НР
- 8 Заморозка при прикосновении: →, ↓, → +ВР
- 9 Полярный взрыв: →, ←, ←, ВР



ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТОВ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ГЕРОЕМ:

- флакон с травяным настоем (herbal healer) — восполняет часть жизни;
- целебное снадобье (potion) — смешанное с настоем восполняет всю жизнь;
- "формула" (formula) — атаки врагов отнимают меньше энергии;
- "глаз невидимости" (eye of invisibility) — враги временно вас не замечают;
- "щит" (shield) — временная неуязвимость;
- "урна силы" (urn of strength) — увеличивает мощь ваших атак;
- "урна выносливости" (urn of vitality) — восполняет жизнь целиком;
- "таблички истины" (tablets of truth) — подсказки, только на уровне "Easy";
- ключи (keys) — они и в Африке ключи.

Миссия 1 — Храм Шаолинь

Саб получает от начальства Лин Куэй задание выкрасть из храма священную карту Элементов.

Первым, кого вы увидите, влетев в храм через окно, будет Скорпион, который скажет, что карты вам не ви-

дать как своих ушей, радостно захохочет и убежит. Отправляйтесь за ним. Пройдя через дверь, вы окажетесь в комнате с двумя монахами. Убейте их, используя комбо, чтобы накопить experience. Двигайтесь вправо, в коридоре вы найдете флакончик целебного растительного настоя (herbal healer), выполняющего в игре функцию основного восполнителя жизни. В следующем коридоре постарайтесь не попасть под две опускающиеся колонны (сделайте подсечку (←+НН), колонна рухнет, начнет подниматься, тогда изо всех сил бегите вперед). Снова комната и два монаха, правда, теперь с оружием. Подберите еще один целебный флакон и выйдите на балкончик. Тут осторожно станьте на самый край парапета и прыгайте вниз (но не далеко вперед!). Саб спружинит на навесе и целехоньким приземлится на землю. Справа лежит флакон.

К этому времени вы уже наверняка сможете кидать лед. Испробуйте это свое умение на парочке монахов. Прой-



дя влево, вы окажетесь в комнате с уже знакомыми падающими колоннами, но теперь ситуация осложнится присутствием монаха. Расправьтесь с ним, заморозив и толкнув его под колонну (но смотрите, чтобы он с вами того же не сделал). В зале возьмите флакон, но не взбирайтесь по веревке, а пройдите влево, победите еще одного лысого врага и отрывайте дверь.

Это и есть помещение, где хранится карта Элементов, но вас уже ждет Скорпион. После недолгой и несодержательной беседы побейте ниндзя, используя заморозку и комбо; наверняка в этом бою Саб выучит подкат. Когда голос скажет: "Finish him", станьте на расстоянии подсечки и наберите →, ↓, →, ВР (это Fatality из первой части). Когда со Скорпионом будет покончено, нажмите около карты кнопку L1, она перейдет к вам в инвентарь. Осталось только вернуться назад к висящей веревке и подняться по ней на крышу храма. Вам покажут большую заставку о том, как Саб приносит карту Элементов своему хозяину, повелителю Лин Куэй, а коварный колдун Куан Чи демонстрирует всем останки незадачливого Скорпиона и дает нашему герою новое задание.



Миссия 2 — Элемент ветра

Пароль: THWMSB

Итак, вам, вернее Куан Чи, необходимо собрать Элементы ветра, земли, воды и огня. На данном этапе (одном из самых трудных в игре) предстоит заполнить три ключа — составляющих Элемент ветра. Войдите в пещеру и разберитесь с монахом. Когда стена начнет рушиться, прыгните вправо, и поток воздуха перебросит вас на платформу. Снова прыгните

и подтянитесь на следующую платформу. Убейте монаха (лучше — броском), спуститесь вниз и, дождавшись воздушной струи, переберитесь на мосты с воротами. Пройдите по ним до следующего провала. В этом месте будьте особенно внимательны: переберитесь на платформу, но вместо того, чтобы драться с монахом, аккуратно прыгайте на следующую, быстро берите флакон и сразу же снова прыгайте вперед — эти две платформы через несколько секунд обрушиваются под ногами. Теперь можете немного расслабиться и взять еще один флакон с восполнителем жизни. Еще две платформы, два монаха, и check point — если погибните, начнете, как говорится, «с джинна».

Новая задача: проявляя чудеса эквилибристики, вам надо перебраться через пропасть по трем вращающимся ветрякам (тут я вам не советчик, экспериментируйте с высотой и дистанцией прыжка сами, если с первых 20-ти попыток не получится, не разбивайте со злости джойстик — это всего лишь игра, хотя и такая... такая). Еще

несколько прыжков вперед (в том числе и по обрушивающейся платформе), и смело хватайтесь за канат. Можете спуститься по нему вниз, там слева лежит восполнитель, который в то же время является жизнью. Пропрыгайте по веревкам вправо, поднимитесь на воздушной струе и всю дорогу идите влево. Возьмите первый ключ, двигайтесь вправо, пока не окажетесь на платформе

с желтым кругом. Задействуйте полученный ключ (из инвентаря) и на подымавшемся вихре перенеситесь вправо (не вверх, еще рано), преодолите прыжками рушащийся мостик, спуститесь на платформу под ним и хватайте второй ключ — еще один check point. Вернитесь и взлетайте на вихре, забирайтесь на



Фудзин

скалу и открывайте ключом дверь. Прикончите первого монаха, а второго превратите в сосульку (в отличие от файтингов, тут чем больше кого-то морозишь, тем дольше он будет оставаться в этом состоянии) и передвиньте на выключатель в полу. Со всех сил бегите в комнату справа, берите там третий ключ и быстро возвращайтесь — если монах оттаит, дверь закроется, и вас сдует на огромный вентилятор!

Аккуратно спуститесь по вихрю и вернитесь к развалинам мостика. Идите вправо и убейте еще одного монаха. Переберитесь через раскачивающиеся платформы и откройте последним ключом дверь. Теперь пробежите по рушащимся платформам, их там штук шесть, одолейте еще несколько «качалок», разберитесь на мосту с парой монахов, залезайте на следующую платформу (это check point), проберитесь через ветряки, «качалку» и последнего на этом этапе монаха и на крайней правой платформе дождитесь воздушной струи, которая перенесет вас к боссу.

Это никто иной, как Фудзин — бог ветра (он, кстати, один из героев МК4). Ваш Саб наверняка уже может кидать лед вверх, активно используйте эту технику против летающего Фудзина, но не забывайте блокировать его частые атаки. Забив ветродуя, сразу же становитесь на дальний край платформы. Фудзин предпримет последнюю попытку победить вас, нажав гигантский смерч. Как только он начнет затягивать вас, зажмите кнопку бега и держите джойстик в направлении, противоположном ветру (но смотрите, не свалитесь с платформы!). Когда небесные вихри стихнут, Саб дематериализуется, чтобы появиться под землей.



АГЕНТ К

В следующем номере:

Оставшиеся шесть миссий!

Подробные карты!

Новые персонажи вселенной МК!

Как победить боссов Куан Чи и Шиннока!!

Секретные коды!!!

ПЛЮС: как создавалась МК Mythologies!



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

ОКОНЧАНИЕ. Управление, полный список суперударов и предметов, используемых героем, а также подробное описание первых двух миссий вы найдете в №36

Миссия 3 — Земной Элемент.

Пароль: CNSZOG

Теперь надо заполнить три ключа от Элемента земли, но выполнить это задание легче, чем предыдущее.

По прибытии вас сразу же атакует монах. Избавьте несчастного от брэнной жизни и маршируйте вправо. В земле, непонятно каким образом, образуется яма, перепрыгните ее (там внизу шипы для Pit Fatality), преодолите две механических ловушки — «давилки», потом еще две, и падайте в яму. Не бойтесь, здесь вместо шипов лежат полезные скляночки и флакончики. Выберите оттуда с помощью пружины, идите вправо, аккуратно, не торопясь, проберитесь через три раскачивающихся лезвия, по веревке переберитесь через яму (вниз вам пока не нужно), двигайтесь осторожно — на том краю болтается лезвие. Преодолейте «давилки». Теперь проскользните между двумя лезвиями, чтобы взять первый ключ, но не угодите в яму, то появляющуюся между ними, то затягивающуюся обратно. Завладев ключом, возьмите справа за «давилкой» флакон со снабдьем и вернитесь к яме с веревкой. Спуститесь по ней (спешите, потому что потолок опускается. Какой-то Индиана Джонс, а не Саб-Зиро!) и откройте ключом дверь — checkpoint. Вправо по коридору вам встретятся два монаха и пружина, которая подбросит молодца Саба выше по уровню. Возьмите флакончик с «формулой» (см. описание предметов). Падайте в яму слева, берите два снабдьа и снова падайте еще ниже. Опять воспользуйтесь уже знакомой пружиной, но на этот раз идите вправо. Опасается медитирующего монаха — от обычных ударов он защищен энергетической аурой, вред ему можно причинить только, бросив лед, когда он телепортируется. Избавьтесь таким способом от первого монаха, перепрыгните яму, у висящей веревки победите второго медитирующего монаха. Идите вправо, через дверь, здесь вас с нетерпением ждет

огромный голем — земляной бог. Чтобы одержать верх над гигантом, заманите его в центр залы, прокатитесь у него между ног и, пока великан разворачивается, дерните за череп-переключатель в дальнем углу — на голема рухнет тяжелая платформа. Повторите процедуру три-четыре раза, и победа у вас в кармане! После этого включите череп еще раз, заберитесь на эту самую платформу, она отнесет вас под потолок, где лежит второй ключ. Схватив его, спускайтесь, выходите из залы и используйте ключ около веревки. Заберитесь по ней в открывшийся проход, маршируйте влево, избегая «давилки», лезвия и ямы, до круга на земле. Это checkpoint. Снова двигайтесь влево мимо лезвий, пока не дойдете до пружины. Воспользуйтесь ею, прокатитесь вправо и, забив монаха-медитатора, получите третий ключ. Силою падайте в яму, выбирайтесь с помощью пружины, разбирайтесь с простым монахом, берите «глаз невидимости». Прыгайте через яму с веревкой и, пройдя через все ловушки, соберите флаконы-снабжение. Вернитесь вправо, поднимитесь по веревке, победите всех желящих и открывайте ключом вход в пустую пещеру. Саб снова растворяется в воздухе, но на этот раз появляется в сырых катакомбах.

Миссия 4 — Водный Элемент.

Пароль: ZYKQKM

Ну, теперь надо собрать составляющие третьего Элемента — нам уже не привыкать. Очень нудный, но достаточно простой уровень, если почаще смотреть на приводимую карту и пореже падать с канатов и веревек. Вы встретите новых противников, опасных электрических угрей.

Доберитесь до комнаты, помеченной на карте цифрой 1 — тут лежит первый ключ (checkpoint). Дуйте обратно через весь этап, в коридоре под цифрой 1-1 отпи-



КАРТА МИССИИ 4: Водный Элемент

- - снадобье
- + - враги
- ▼ - эл. угри



райте ключом дверь. Залезайте на бочку и подождите, пока комната не заполнится водой. Вашу бочку отнесет прямо в пункт 2, ко второму ключу (check point). Теперь — в пункт 3. Прежде, чем открывать ключом дверь, развернитесь в противоположном направлении. Как только дверь отперется, бегите обратно, делайте подкат под опускающуюся дверь и хватайтесь за веревку. Вам покажут небольшую заставку, из которой станет понятно, что вода перетекает в большой зал-колодец. Третий ключ находится в пункте 3, куда вы теперь можете приплыть на бочке (check point). Подойдите в коридоре, помеченном как 3-1, последним ключом на дверь, и...



Наконец-то босс, водный бог! У

вашего Саба не должно быть осом-
бых проблем с этим жидким воплощением Т-1000, про-
сто почаще морозьте его, делайте комбо и не забывайте
блокировать его файер... э-э, ватерболлы! Победен-
ный, он по-шакаански взорвется, а вы перенесетесь в
чертоги ада!

Миссия 5 — Огненный Элемент.

Пароль: JYPRND

Понятно, почему
Куан Чи не хочет
сам лезть в такие
места, а нанимает
для этого членов
Лин Куэй — жара тут
просто смертельная. Но где-то здесь запропали три ог-
ненных ключа, а кудеснику они ох как нужны!



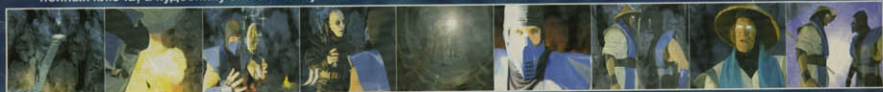
Сразу же берите флакончик со снадобьем и идите вправо. Появляется новая модификация монаха — Скоростной Буддист, против него неплохо работают подсечки. Победите его и еще одного большого монаха, двигайтесь вправо, прыгните через первую яму с лавой, возьмите "урну" (см. описание предметов), прыгайте через следующую яму. На второй платформе подберите флакон, затем прыгайте вниз на первую платформу слева, задействуйте череп-переключатель и быстро прыгайте по платформам вправо. Постарайтесь успеть на поднимающуюся платформу и возьмите там ключ (check point).

Теперь — в здание, где придется перепрыгивать через лаву (не угодите при этом на вертящиеся бревна с шипами), сразитесь с двумя разными монахами, снова прыгайте над лавой и снова бейте монаха. Спуститесь по канату и, миновав лаву, возьмите у дальней стены второй ключ (check point).

Справа возьмите "урну", поднимитесь, перейдите через висящие на цепях платформы (на третьей из них лежит еще одна "урна"), войдите в здание, где ждет большой монах, побейте его и идите вправо через огненные ямы, возьмите "глаз". Поднимитесь по веревке, померяйтесь силой с новым монахом, еще одного монаха забейте на мосту, перепрыгните огненные пропасти и зайдите в здание (снова монах). После этого включите череп и на полной скорости бегите обратно через платформы, чтобы успеть попасть в открывающийся внизу проход с третьим ключом (check point).

Осталось совсем немного! Дергайте череп-выключатель, бегите вправо и хватайтесь за быстро поднимающуюся платформу. Зайдите в здание, успокойте монаха-сторожа и используйте все полученные ключи, чтобы отпереть дверь, ведущую к боссу.

Огненный бог охраняет не только последний Элемент, но и сам могущественный амулет Шиннока. Заморозить этого босса вы не можете, в бою с ним придется положиться на обычные атаки и комбо. После того, как он, побежденный, разлетится на тучу искр, вы увидите заставку, суть которой сводится к следующему: Саб-Зиро использует Элементы и видит, что они снимают магическую печать с амулета. Но тут появляется хитрюга Куан Чи, хватая амулет, насмехается над ошарашенным Сабом и исчезает. Настал черед "специально приглашенной звезды": воздух разрезает молния, предвещая появление бога грома. Райден просит Саба проследовать за Куан Чи в Не-мир, чтобы вернуть амулет. Лин Куэй, конечно, соглашается (на следующие этапы вы попадете, только если играете на уровне сложности не ниже "normal").





Миссия 6 — Тюрьма Душ.

Пароль: RGTKCS



регитесь его лазерного копья). После того, как с врагом будет покончено, идите вправо, возьмите флакон-снадобье, забейте одного стражника, потом другого. Перепрыгните первый молот. Прыгая через следующий, сбейте в полете ногой стражника (при удачном для вас раскладе его расплющит). Перепрыгивайте последний молот, идите вправо, дождитесь со стражником, берите флакон и заходите в дверь (check point). Побейте двух невооруженных охранников, находящихся в комнате, и выходите. Снаружи разберитесь со стражником с копьем. Идите вправо, пересеките новый барьер, возьмите флакон и идите вправо. Здесь Саб-Зиро поймает два стражника и большой робот-охранник с бензопилой. Посмотрите заставку с Шинноком. ❶

Внимание! Если вы успешно прикончили Скорпиона на первом этапе (Fatality: →, ↓, →, BP), то вместо Шиннока к вам явится призрак желтого ниндзя, и у вас с ним будет еще одна схватка. Теперь он будет использовать удары из UMK3! ❷

Приключение продолжается. Выходите из камеры через дверь, забивайте нового стражника с большой лазерной пушкой, двигайтесь вправо по платформам, бейте второго стражника. Спрыгните вниз на первую платформу, возьмите флакон, аккуратно переберитесь на платформу справа и перепрыгните большие молоты. Остудите пыл жужжащего вас стражника. Теперь сделайте большой прыжок на следующую правую платформу, убейте охранника и возьмите ключ, дающий доступ на Первый уровень тюремного комплекса, "Level 1 Key" (check point).

Идите обратно до первого лифта, станьте на него, нажимайте кнопку действия и ВН, лифт с вами поедет на Первый уровень. По прибытии, идите вправо, забейте стражника, возьмите флакон, на самом краю платформы вы найдете ключ от Второго уровня (check point).

Воспользуйтесь лифтом, чтобы добраться до уровня 2. Здесь вы столкнетесь со старым знакомым — роботом с бензопилой. Это серьезный противник. Используйте "формулу" и другие ресурсы своего инвентаря. Подбегите к нему, нажимайте ВН и тут же делайте подкат у него между ног. Повторяйте такую связку, пока "лесоруб" не рухнет.

Одолеев металлического часового, хватайте ключ Третьего уровня и идите назад, влево. Прыгайте на лифт, откуда — на платформу слева. Пройдите по ней и спуститесь на лифте (зажмите кнопку действия и нажимайте НР). Продолжайте двигаться влево, мимо молотов, и поднимитесь на лифте на уровень 3. Убейте стражника, захватите "урну силы", возвращайтесь к тому месту, где дрались с "дровосеком". Поднимитесь на лифте на Третий уровень, пройдите вправо до края платформы. Используйте "урну" и ударьте ногой прыжком большую статую Шиннока. Она свалится, и Саб-Зиро заберется по ней вверх. Смотрите замечательную заставку!



Сарина и Кира



Миссия 7 — Мост Бессмертия

Пароль: OETLWN



Куан Чи наверняка спрятался где-то в крепости Шиннока, но чтобы туда попасть, надо пересечь Мост Бессмертия, уровень не из легких.

Двигайтесь вправо и перебейте троих охранников. Прыгайте на платформу ниже, идите влево, пересеките две платформы, затем спускайтесь вниз и вправо и дойдите до ее

края. Падайте вниз и направляйтесь влево, прыгайте через платформы. Тут у вас произойдет поединок с первым Хранителем Моста. Лучшее всего против него работают удары ногой в полете. Прикончив страшилище, берите первый ключ (check point).

Вернитесь обратно наверх, затем вправо по платформам, возьмите флакон и снадбье, сразитесь со вторым Хранителем (против этого робота используйте ту же тактику, что и в бою с "лесорубом" в тюрьме). Получите ключ (check point). Захватите снадбье на маленькой платформе



мощке внизу, затем аккуратно перепрыгните вертящиеся ножи, убейте охранника и идите к Хранителю номер три. Этот робот сильнее предыдущих, так что используйте все свои возможности и ресурсы. После того, как железяка успокоится навеки, вы получите "урну" (check point).

Спрыгните на нижнюю платформу справа (осторожно, там два стражника!), перепрыгните правее и падайте вниз. Тут вы встретите четвертого и последнего Хранителя Моста. Дерется он так же, как второй, вы знаете, как с ним справиться. Заискивав и исчезнув, он оставит третий ключ от входа в крепость Шиннока.

Идите вправо и прыгайте на платформу, она отвезет вас дальше по уровню. Прыгайте на маленькую платформу, затем сразу же на следующую — вы поймете, почему. Повторите маневр. На новой платформе вас ждут вооруженные охранники. Сделайте супер-подкат, чтобы выбить у них оружие, затем вступайте в рукопашную. Идите вправо и забейте еще одного охранника. Перепрыгните первые два раскачивающихся лезвия и пригнитесь, чтобы не попасть под огонь. Как только охранник начнет перезаряжать пушку, прыгайте



через третье лезвие и расправьтесь со стрелком. Продолжайте двигаться вправо. Перепрыгните следующую платформу и избегайте от стражника, преодолите последний набор лезвий, прыгните на платформу. Забейте последнего стражника и используйте все три ключа на воротах крепости.



Миссия 8 — Крепость Шиннока

Пароль: XJKNKT

Ну, осталось только найти прохвостка-колдуна в здоровенном лабиринте. В этом вам поможет наша карта. Еще одно: в крепости множество стражников, но это не значит, что надо драться с каждым. Если осталось мало энергии — просто перепрыгивайте через них и убегайте.



КАРТА МИССИИ 8: Крепость Шиннока



Сразу же идите в комнату, обозначенную на карте цифрой 1. Здесь вы должны победить одну из наемниц Куан Чи — девушку-воина по имени Киа (используйте новые приемы заморозки). После ее смерти вам достанется первый кристалл. Теперь отправляйтесь башню, помеченную 1-1. Установите там кристалл Киа, он работает как ключ (check point).

В комнате номер 2 победите воевательницу по имени Сарина (заморозка-апперкот), ~~на ней падает ее Fatality~~, просто заберите ее кристалл. Комната под цифрой 3. Прикончите последнюю наемницу кудесника — Джаттаку (в бою с ней очень действенны подсечки), получите третий кристалл.

Теперь идите в башню 2-1. Установите тут кристалл Джаттаки (check point).





И, наконец, в башню 3-1. Когда Саб установит кристалл Сарина, сработает магический телепортатор, который перенесет Лин Куэй прямо в чертоги Куан Чи.

Но, оказывается, амулет уже у своего исторического владельца — Шиннока. Чтобы задержать вас, колдун начинает бой. На самом деле победить Куан Чи достаточно просто: отскакивайте от него, как можно дальше, и тут же прыгайте обратно к нему. Когда Саб будет в полете, кудесник применит затягивающий прием (как у Синдел). Теперь вся соль в том, чтобы не попасть под эти волны и, приземлившись, спокойно заморозить врага и влить ему аперкот похлеbbe. Как только у Куан Чи останется около одной шестой жизненной энергии, к вам на помощь придет Сарина, она и прикончит мага.

Прекрасное место для сентиментальной заставки, в которой Сарина рассказывает Сабу о том, как долго она ждала того, кто возьмет ее с собой на Землю, какой он умилич, и какая из нее будет хорошая хозяйка... Сердце Саба оттаивает, а глаза принимают совсем уж выпученный вид, но вдруг девушка падает ему на руки, смертельно раненная лучом Шиннока, решившего разрушить счастливый союз (а заодно и превратив этот "мыльный" ролик). Ну что ж, последний босс — далеко не самый трудный, если вы уже хорошо усвоили управление своим героем.

Главное — правильно и четко нажимать кнопки, чтобы решающая атака не сорвалась.



Шиннок практически неуязвим за своим энергетическим щитом. Исчезает эта защита только НА ДОЛЮ СЕКУНДЫ, когда падший бог кидает в вас файерболл (еще за долю секунды до этого амулет у него на шее вспыхивает). В этот момент его надо замораживать. Затем стремглав бегите к телепортатору (если вы еще не заметили, они есть в обоих углах зала), появляйтесь с другой стороны, где у Шиннока нет щита, и быстро его замораживайте опять — иначе оттаёт. Теперь спокойно подходите и забирайте амулет, нажав кнопку действия.

Лишившись столь ценного предмета, бедолага превратится в огромного демона, и вам придется немедленно ретироваться через портал, по ту сторону которого вас с нетерпением ждет Райден. Передав амулет в надежные руки бога грома, Саб возвращается в штаб Лин Куэй. Но нет покоя нашему герою: надо выполнять новое задание. По просьбе некоего Шанг Цунга Саб будет участвовать в небольшом турнире под названием "Смертельная схватка". А это уже совсем другая история, и вы ее уже знаете...



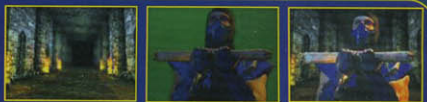
А вот так создавалась МК Mythologies:



Тобиас показывает Джону Турку, как должен вести себя воин Лин Куэй. Будто Турк этого сам не знает — он всегда Саба и играл!



Супермодели Керри Хоскинс (Киа) и Лиа Монтелонго (Сарина) известны поклонникам серии еще по МК3, где первая играла Сою Блейд, а вторая — Синдел. Заметьте, что на среднем фото Керри Хоскинс беременна, а в заставках к игре — уже нет!



Здесь видно, как изображения актеров накладывались на декорацию.



Джон Тобиас в раздумии



Куан Чи и Шанг Цунга сыграл не кто иной, как "великий лысый", Рич Дивизио, воплотивший в предыдущих МК-играх Кано и Баракку.



Авторы в начале работы над игрой. На их лицах — радостные улыбки...



Актеры празднуют окончание съемок.