Earthworm Jim 2

Джим вернулся. Прошел всего один год с его первого появления на свет, но не могу передать словами, как я по нему соскучился. Вряд ли найдется среди российских геймеров человек, который с таким же нетерпением ждал бы продолжения историй жизни юморного червяка. К счастью, поверьте мне, ожидание стоило того!

Хорош трепаться, к делу.

Появился «Earthworm Jim 2»... Ой, я не могу, ну это такая смешная игрушка! Сохранив все прелести, юмор и обилие коров, присущие первой части игры, и впитав в себя огромное количество новейших приколов и корок, вышло в свет ее продолжение.

Но игра — игрой, а как же сам Джим? А Джим все так же крут, весел, по-прежнему любит свою принцессу и, как всегда, беспощаден к врагам.

Что же заставило его снова броситься в бой? Ну разумеется, женщины. Как это по-французски — ами се ль'амур (не помню, как это переводится, если эта чушь, вообще, переводится, но что-то про любовь). Эх, помню я одну смуглянку с карими глазами... Ой, о чем это я. Ах да, о Джиме... Итак, Пси-Кроу опять стибрил у Джима возлюбленную в тот момент, когда их любовь слилась в аккорды музыки (кто видел заставку, тот меня поймет). Вот Джим и отправился в путь, шершеть, так сказать, свою ля фам, преодолевая козни корешей этой Пси-Крованной вороны.

Прежде всего, кроме орудий убийства и уже известных вам по первой части восстановителей жизненной силы, вы можете найти этакий сэндвич, поглотив который станете по-думерски здоровым на все двести процентов. Зачем нужны маленькие червячки, я потом скажу. А вот для чего нужны картинки с изображениями Земли, червяка и надписью JIM, поясню немедленно.

Когда вы истратите весь запас жизней и CONTINUE... Блин, пацаны, а какая там музыка, когда вам предлагают выбрать — продолжить игру или нет. Я знаю нескольких чуваков, которые специально добывали себе CONTINUE, а потом самоубивались только ради того, чтобы послушать эту музыку. Тьфу... опять отвлекся. Так вот, истратив все жизни и CONTINUE, вы сможете начать с того этапа, на котором вы собрали все три картинки.

Вот вроде и все, пора в путь, а напоследок два правила, о которых надо помнить во время игры:

1) если знаете английский, почаще читайте надписи, а если не знаете, слушайте меня;

2) и, вообще, почаще меня слушайте.

Итак...

Первый Этап: Tangerines

Вот вы в пути. С чего начать? Для тренировки попробуйте достать первое, что вам попадется на глаза (спорим, это окажется жизнь), для чего воспользуйтесь соплей из рюк-

Earthworm Jim 2

«Джим» — создан фирмой Shiny Intertainment в 1994 году. Сама фирма Shiny образована Девидом Перри после его ухода из Virgin. За время работы там Девида созданы такие шедевры, как Aladdin, Cool Spot. Именно лицо Перри вы видите в этих играх, если набрать секретные коды. Не женат».

зака. Это будет вашим первым опытом обращения с новым, тянучим другом, живущим в мешке у вас за спиной. Блуждая по этапу, вы наткнетесь на аквариум. Пытаясь пройти мимо него, вы немедленно схлопочете по фейсу от бугая, шесть на восемь, обитающего в этом аквариуме. Резкое и четкое попадание в одну из ваших многочисленных болевых точек побудит вас искать какой-нибудь другой, менее болезненный способ пройти дальше. Предлагаю закрыть этого жлоба в его же банке. Для этого возьмите где-нибудь по дороге, в грязной луже свинью и скатите ее с горки, кем-то специально для этой цели построенной. Падая, она заткнет аквариум своей розовой попой. Если же вы где-нибудь на этапе снова встретитесь с подобным беспардонным обращением с вами недружелюбных культуристов (можете поверить, встретитесь), посмотрите повнимательней вокруг, и я уверен — вы найдете способ, как пройти мимо, не ломая кости. Даю тонкий намек: заваливайте их металлоломом.

Да, вот еще что... После того, как один из качков окажется под кучей мусора, сверху вывалится какой-то камушек или мячик (а на самом деле — мандарин), и весело ускачет внутрь стены. Если кто-нибудь знает, зачем это, обязательно расскажите мне.

Кроме всего прочего, на этом этапе вам придется пережить самую ужасную вещь в мире — град пенсионерок с зонтиками. Они будут сыпаться сверху, а вы будете пытаться увернуться от них, управляя неким креслом-каталкой, и горе Джиму, если хоть одна из этих старых перечниц на него попадет. Уж она-то найдет, куда приложить вас своим зонтиком, причем орудовать им за долгие годы жизни все старушенции научились виртуозно.

Где-то посредине этапа будет развилка. Нижняя дорога сократит весь путь по этапу, а верхняя приведет вас на бонус-уровень, где под звуки волынки после небольшой демонстрации мастерства вождения кресел-каталок в условиях, приближенных к боевым (то есть, под градом старух), вы сможете заработать себе жизнь.

Уже ближе к концу этапа вам снова придется таскать свиней, чтобы открыть пробку в полу. Когда спрыгнете вниз, слева увидите сэндвич, лакомый кусок и в прямом, и в переносном смысле. Одна проблема —он находится внутри стены. Чтобы его достать, воспользуйтесь зеленым другом из рюкзака, и учтите, что место, за которое можно уцепиться, находится очень низко.

А завершится этап жестокой, кровавой и, вместе с тем, очень уж скоротечной схваткой с золотой рыбкой.

Второй этап: Lorenzos's Soil

Шатаясь по этому этапу, вы почувствуете себя настоящим шахтером. Весь смысл — дырявить землю-матушку шквалом пулеметного огня, таким образом пробивая себе дорогу к выходу.

Определенного пути здесь нет, так что сами выбирайте свою траекторию. Могу только дать несколько советов. Прежде всего, горелки в полу и норы, из которых вылезают то ли крабы, то ли муравьи, можно засыпать землей, тем самым значительно облегчая себе путь. Время на этапе ограничено, по его истечении земля извергнет на вас груду булыжников. Если со здоровьем до этого момента у вас не было проблем, вы сможете пережить это потрясение. Но чтобы этого потрясения все-таки не испытывать — не спешите хватать часы, которые это время продлевают. Лучше расковыряйте себе проход, а потом вернетесь за часами.

И последний совет — если вы встали в тупик или не можете добраться до какого-нибудь съедобного куска, вспомните о способности вашего зеленого друга выполнять роль парашюта, тем самым удлиняя прыжок практически вдвое.

Третий этап: Puppy Love. Part 1

Название этого этапа переводится как «Любовь к щенкам». Вряд ли вы сможете полюбить тех милых созданий, которых безжалостный Пси-Кроу будет хладнокровно выбрасывать из окон дома. Ваша задача банальна до изжоги — подставлять подушку, дабы те хрупкие, еще не видавшие жизни животинки не разбились как свежие яйца (внешне это очень напоминает «Веселого повара», геймеры со стажем поймут, про что я толкую). Поначалу это простая задача, но постепенно Пси-Кроу разойдется не на шутку, да так, что вы забудете все свои анекдоты, а желание шутить пропадет немного раньше. Наверное в этот момент у вас возникнет вопрос: «А на фига мне эти щенки? Казалось бы — ну падали бы себе — и пускай падают». Ответ на это получите после того, как уроните четвертого бедняжку, от розового, голубоглазого Питера... Вспомнили? Это именно тот щенок, который в первой части не мог найти дорогу домой, и вам приходилось его провожать. Так вот, Питер очень обидится, если его сородичи будут гибнуть из-за вашей неуклюжести. Поэтому, после того, как упадет четвертый, голубоглазый обидится, превратится в бешенного вепря и спустится к Джиму, чтобы внушить вам любовь к животным. Кстати, внушение это обойдется в тридцать процентов здоровья.

Я чуть не забыл о Пси-Кроу, а именно — как его заткнуть. Дело в том, что время от времени, вперемешку со щенками, он будет выбрасывать бомбы. Их, кстати, ронять еще опаснее. Падение такого черного шарика с фитилем обойдется уже в пятьдесят процентов вашего драгоценного здоровья. Так что, если вы окажетесь перед выбором: что отбить — щенка или бомбу, лучше выбрать бомбу, даже если этот щенок будет четвертым.

Четвертый этап: Blind Cave Salamander

Не знаю, что с Джимом случилось, но для этого этапа он решил нарядиться животным, в зоологии именуемым саламандрой. Возможно, этот маскарад понадобился ему, чтобы получить возможность плавать. А плавать придется по мрачным лабиринтам с живыми и постоянно шевелящимися стенами. Одно лишь прикосновение к такой стенке будет вызывать невыносимую боль, о чем Джим будет сообщать вам душераздирающим воплем. Но, если вы сами не будете натыкаться на стены, вам помогут это сделать столбики от пинбола, то тут, то там натыканные в проходах. Для тех, кто не понимает о чем это я, поясняю — в основную задачу этих столбов входит со страшной силой отталкивать все, что посмеет к ним прикоснуться.

По пути вам попадутся две развилки с указаниями Hard и

Earthworm Jim 2

Из досье Джима, любезно предоставленного Великим Драконом:
«Джим — очень, очень хороший мальчик, слушает маму...»
Увы, это про другого Джима.

Easy (что в переводе с варварского американского обозначает сложный путь и чистая халява). Так вот, если вы пойдете по последней, то действительно, как не странно, сократите себе дорогу, но, вместе с тем, лишите себя удовольствия стать обладателем лишних маленьких червячков (о них я упоминал выше, и в конце этого этапа они могут пригодиться). Когда же вы во второй раз наткнетесь на подобные указатели, вы сделаете большую ошибку, последовав их совету.

И вот вы доковыляли до конца. Настало время, когда вы узнаете великую тайну — зачем же нужны эти злополучные червячки, которых вы собирали на протяжении всего уровня. Так вот, финишем этого этапа окажется некое шоу с викториной, отвечая на вопросы которой можно будет добыть несколько полезных шмоток. Загадок будет ровно столько, сколько вы собрали этого мотыля. Вопросы, естественно, будут задаваться по-английски. Тот, кто такого языка не то что не знает, а даже не видел, может делать так: запомнить знакомые буковки и, если тексты заданий будут повторяться, методом бараньего тыка подобрать ответы на все вопросы, встречающиеся в игре.

Я могу помочь вам, подсказав ответы на некоторые:

День рожденья Джима: девятое июля 1994 года. Принцессу, кстати, зовут Как-Там-Ее-Зовут (а выглядит вполне нормальной). По-французски Джим говорить не умеет. В кнут себя скрутить ему также слабо. И, наконец, битва за Хамильтон была в 106 году.

После викторины у вас снова будет возможность подзаработать себе пару-тройку полезных вещиц. Там будет четыре пинбольных столба. Если о них ударяться в той последовательности, которую они вам предложат, то, рано или поздно, они расщедрятся на что-нибудь полезное (вроде CONTINUE, жизни, пуль или еще чего).

Пятый этап. The Flying King

Здесь надо толкать воздушный шар с бомбой до босса (помните, такой зеленый кусок жвачки, с которым в первой части вы соревновались в прыжках на резиновом канате. Канат-то ему тогда оборвали). Но, дабы сберечь себе нервы, сначала пролетите по всему пути и прочистите дорогу. А то как-то нелогично — толкать перед собой взрывоопасный материал и в тоже время отстреливаться в разные стороны от врагов. И в первую очередь, избавьтесь от катапульт, которые стреляют жирным не знаю чем, но это «что-то» цепляется за вас и отбирает здоровье. Для этого выстрелите в зеленый шар, который валяется поблизости — падая, он посшибает все катапульты. Ну, а если какое-нибудь «что-то» все-таки цепанется за вас, сделайте резко несколько поворотов, и оно благополучно отвалится.

Дотолкав до босса шар, надо будет всего лишь взорвать бомбу, и оглушенный Зеленый улетит в бездну.

Шестой этап. Puppy Love. Part 2

Снова щенки. Про это мы уже достаточно почесали языки, поэтому не стоит на этом больше останавливаться.

Седьмой этап. Udderly Abucted

Вам когда-нибудь приходилось носить коров? Могу поспорить, до этого момента, нет. Ну ничего, ничего, тут вы их натаскаетесь сполна за все даром прожитые годы и, думаю, на всю жизнь. Дело в том, что дорога к концу этапа закрыта воротами, открыть которые можно только механизмом, приводимым в движение молоком. Но где взять молоко в отсутствие «Milky Way»? Из коровы, естественно! Сами коровы, в силу своей природной лености, никуда идти не хотят, поэтому доставку к месту

Earthworm Jim 2

осуществлять придется вам, то есть Джиму. Чтобы открыть первые ворота, достаточно одной коровы, на вторые — требуются две, на третьи и четвертые — по три, но на третьих и четвертых — коровы с придурью, они (через определенное время) имеют способность взрываться как бомбы с часовым механизмом. Но мы-то люди образованные, и знаем, что если бомбу опустить в воду, то она может быть передумает и не станет взрываться. Поэтому, если успеете, окуните корову-бомбу в случайно забытую кем-то ванну. И не советую вам проверять, что будет, если не успеть — это неинтересно, и вообще, может стоить вам жизни. Кроме всего прочего, не оставляйте корову без присмотра, а то ее упрет злобный лунатик на летающей тарелке с выменем (зачем оно ей — понятия не имею).

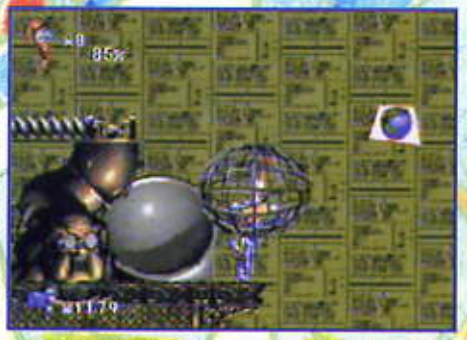
Восьмой этап. Inflated Head

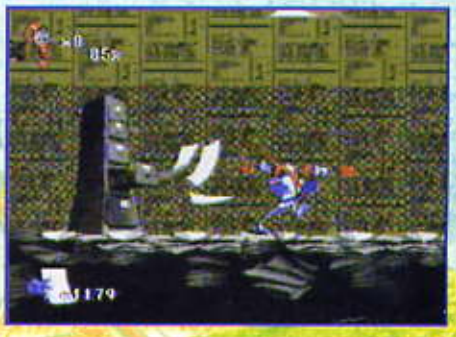
Самый наркоманский. Надышавшись кумару из какой-то трубки, Джим улетает, причем в прямом смысле слова. А лететь ему придется не как-нибудь, а раздув обкумаренную голову на ширину геройских плеч. В таком состоянии вам придется проделать весь путь до конца этапа. Опасаться здесь можно только зловредного котенка-чертенка, который будет поначалу пытаться пробить раздутую голову Джима, плюнув в нее кусочком жеваного тетрадного листа из трубочки, а потом и сам начнет самоотверженно бросаться на вас.

Кстати, не забудьте пособирать маленьких червячков, они вам пригодятся в конце уровня, чтобы затариться чем-нибудь полезным.

Девятый этап. ISO GOOO

Этот этап — порождение бюрократизма. Столько бумаги я еще за свою жизнь не видел. Повсюду водятся злобные несгораемые шкафы, которые этой бумагой питаются, но так как с полу они ее поднять не могут, то, злые и голодные шкафы в бешенстве скачут по всему уровню. Единственное, что может их успокоить хотя бы на время, это те жалкие листочки, которые Джим, бегая, вздымает ногами в воздух. Железные гробы жадно хватают их на лету, и в этот момент их ничто не беспокоит. Воспользуйтесь этим, и либо делайте ноги, либо





Earthworm Jim 2

АРСЕНАЛ

Вы никогда не задавались вопросом — что у Джима в рюкзаке? Меня, например, этот вопрос всегда мучил. Оказывается, там живет этакая (как бы это поинтеллигентнее обозвать) кучка слизи с глазами и наивной улыбкой, которая, при желании, способна цепляться за такую же зеленую, но безжизненную, слизь, кем-то заботливо размазанную по потолку. Кроме того, заботливая тварь может задержать вас, при необходимости, в полете, растянувшись в парашют.

За год Джим как истинный вояка пополнил свой арсенал таким вооружением, рядом с которым пушка Рембо кажется пластмассовым пугачом.

Кроме старого потрепанного красного пистолетика, Джим научился использовать: некое подобие ручной плазменной гаубицы, пистолет с самонаводящимися разрывными домиками, пистолет-перчатку, стреляющей в трех направлениях. И, наконец, самую убийственную пушку, которую Джим с трудом удерживает, но зато одним выстрелом очищающую весь экран от всякой нечисти. Кроме этого, на дороге может попасться пистолетик, невзрачный с виду и подсунутый врагами с явной целью нагадить. Дело в том, что стреляет он мыльными пузырями. С одной стороны, вполне безобидное занятие, но когда вокруг летают гады, стоять среди них и пускать пузыри —это не самая хорошая идея.

вскарабкайтесь по выдвижным ящикам и залезьте туда, куда прыжком не допрыгнешь.

В самом конце этапа вам очень долго придется бегать за выходом. Выход — маленькая, шустрая как понос дверца с ногами, которая ни в какую не хочет вас подпускать ближе, чем на два шага. Чтобы заставить ее выпустить вас, поставьте у нее на пути шкаф. Она споткнется о ногу чувака, который случайно в нем заснул, и упадет. После чего через нее спокойно можно будет выйти (в пол...).

Десятый этап. Puppy Love. Part 3

Снова щенки, снова эту тему я пропускаю.

Одиннадцатый этап. Level Ate

Такое изобилие еды бывает только в кино. Слюни брызжут в разные стороны. Но не особо разбрызгивайтесь, а то будете зверски засыпаны солью из одуревшей солонки-убийцы, которая явно поставила себе задачу: насолить на все, что движется. В некоторых местах будут мирно дремать улитки. Если их чем-нибудь шугануть, они испугаются и убегут, чем отвлекут внимание солонки. Пока она будет занята этими брюхоногими, вы можете попробовать уйти в отрыв.

Двенадцатый этап. See Jim Run. Run Jim Run

Бежать, бежать, еще раз бежать и не оглядываться — единственный совет, который я могу вам дать. Ни в коем случае не выпускайте вперед Пси-Кроу. Если он вас обгонит, то найдет способ, как нагадить так, что вас уже ничто не спасет. Если вам это поможет, то я могу по секрету сказать, что этот уровень последний, и в конце Джима ждет принцесса Как-Там-Ее-Зовут. Так что соберите все силы в пупок и сделайте это! И вот Джим рядом со своей принцессой, враг повержен и молит о пощаде, а вы, наконец, найдете разгадку ВЕЛИКОЙ ТАЙНЫ КОРОВЬЕГО ВОПРОСА В «ЧЕРВЯКЕ ДЖИМЕ» (в смысле, причем там, вообще, коровы).

Оценка по десятибалльной системе

Звук 11
Графика 11
Музыка 11
Сюжет 7
Юмор 11 2/3

Ваще 10 и 3 в периоде

Еремин Роман Джимович
(special thanks to 3D-Pasha)

Рисунки автора

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™ MegaDrive™

EARTH WORM JIM 1,2

В 26-м номере я уже дал полный набор секретных кодов для 2-й части “Червяка” на Мегадрайве, а Jason добавил десяток снесовских “читов”. Коды для первой части уже не раз публиковались в нашем журнале (смотрите номера 20, 23, 24), но полный их список у меня появился недавно. Зато сразу и для “Сеги”, и для SNESa (для обеих частей)!

Обозначения:

A, B, C, X, Y, Z, L, R — одноименные кнопки джойстика;

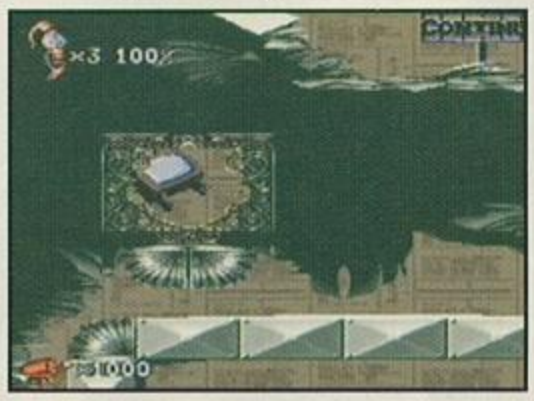
T — кнопка Select.

Коды для первой части представлены в виде восьми групп полученных символов, разделенных пробелами. Если два символа идут рядом (без пробела), то соответствующие им кнопки надо нажимать одновременно. Иногда эту процедуру можно упростить: зажмите одну из кнопок, после чего нажмите и отпустите вторую. Коды надо вводить на паузе. Правильный ввод будет отмечен возгласом червяка в первой части на Мегадрайве и звуком гонга — в обеих вторых частях. На SNESe в первой части ввод кода звуком не отмечается. Коды улучшения характеристик даны дважды — второй из них иногда проще для набора, но действует лишь один раз на каждом уровне. На SNESe эти коды не меняют показания соответствующего счетчика.

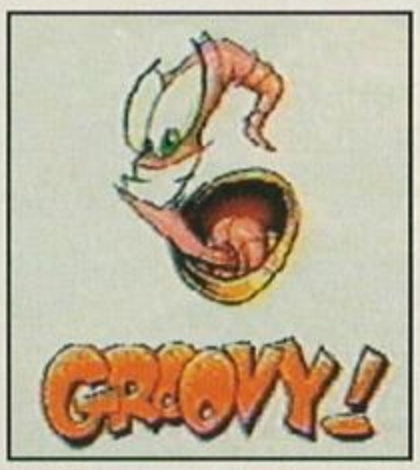
В меню установок для первой части есть возможность включить/выключить неуязвимость, режим карты и “фризэбилити” — особый режим паузы, в котором игра замирает лишь на время нажатия кнопки Start, экран при этом не затемняется. Во второй части эта опция смещена “музыкальной шкатулкой”, но паузу можно очистить указанным кодом. Обратите внимание, что неуязвимость на Мегадрайве можно лишь включить — для отключения придется перезапустить игру или начать ее заново через меню установок. А из меню вы автоматически попадете на первый уровень, хоть он и будет замещен тем, что был указан в соответствующей опции. Второго же и далее уровней это изменение никак не коснется. Примерно то же происходит при использовании кодов перехода. А вернуться из режима карты можно, лишь побывав на гонках в поясе астероидов.

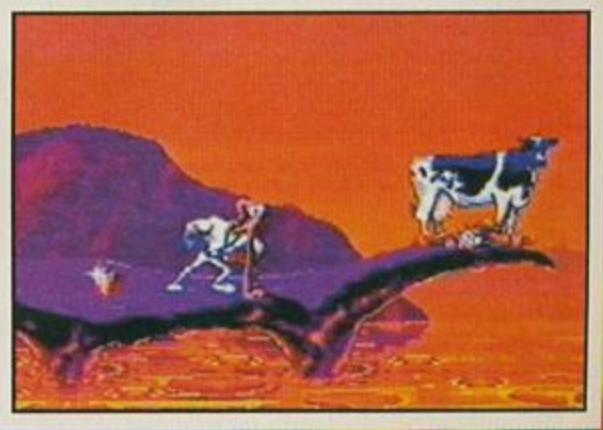
“Экран читера” — довольно прикольный, но в общем-то бесполезный код для пользователей SNESa. Ник Джоунс, один из программистов игры, пошел по стопам Дэвида Перри и встроил в игру свой “уголок полезных советов”.

Напоследок исправлю две неточности, обнаруженные в статье 26-го номера. Видимые последствия якобы бездейственного кода все же имеются, но только на уровне The Flyin’ King — отставший от вас шар с бомбой телепортируется на экран с Джимом! Способ получения тысячи зарядов к любому орудию работает и на SNESe (набираете любой код вооружения на уровне, к примеру, третьем, затем код перехода на какой-нибудь другой уровень и код возвращения на третий уровень).



Опубликованный в №30 совет Red Fox’a по проникновению на скрытый уровень действителен и на MegaDrive. Наглядное пособие прилагается...



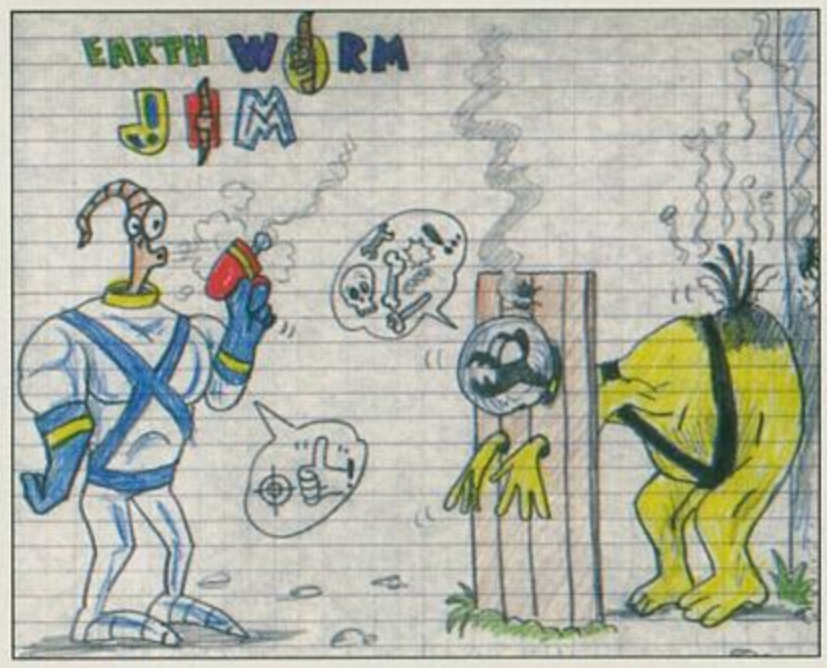


НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™ | **MegaDrive™**

Часть первая

результат	Megadrive	SNES
меню установок	A← B B A A→ B B A	A← B X A A B X A
завершение уровня	A B B A AC BC BC AC	A B X A AX BX BX AX
жизнь	B↑ B A C A A A A	BX B B B A A X A
	B B C C A A A A	B B A XY A A A A
полная энергия	AC B C A B C A B	AX B A B B XY B A
	A C C A B B A C	A B X Y Y X B A
1000 патронов	AC B B C AC B B B	AX B A B X X X X
	A B B B C A C C	A B BL B X A X X
9 плазмометов	C↓ A B C A B A C	AX B B A A X B LR
	C A B C A B A C	A A BL A A X BL X
продолжение	↑A ↓A ←A →A A A A BC	YX B Y B X B X X
	A B← A B A B C A	A B A B X Y X Y
неуязвимость	AB AB C A ← → → ←	BA XA X A A← → → ←
режим карты	A← C A C A← B A B	A X A X A A A A
концовка игры	AC AB C C B B A A	A← X X BX X A X A←
“экран читера”		Y A B B A Y A B



переход на уровни	Megadrive	SNES
WHAT THE HECK?	← → A B C ← → A	Y X Y X A B A X
Snowman (босс)	→ → → B C ← → A	
Evil The Cat (босс)	↑ ↓ → B C ← → C	
DOWN THE TUBES — A	↑ ↓ ← ← ↓ ↓ ↑ ↓	↑ ↓ ←↓ ← ↓ ↓ ↑←↓
DOWN THE TUBES — B	↑ ↓ ← → ↓ ← ↑ A	
SNOT A PROBLEM, ROUND 1	A B C ← → ← A B	A B X B A B B BL
SNOT A PROBLEM, ROUND 2	↑ B C ← → ↓ A C	
SNOT A PROBLEM, ROUND 3	A ↑ C ← ← ← C A	
LEVEL 5 — A	A B C ← ← → ← →	AB BX XY ← ← → ← →
DARKNESS — A	AC B ↑ ↓ ← → ← →	A B ↑Y ↑Y ← → ← →
DARKNESS — B	A B ↑ B ← → B ↑	
DARKNESS — C	A B C ↑ ← A ← →	
DARKNESS — D	A C ↑ ← C → ← C	
DARKNESS — E	A B ↑ ↓ ← → → →	
LEVEL 5 — B	C A C ↑ ↓ ↑ ↓ ←	
Chicken (босс)	A A C ↑ ↓ ↓ ↓ →	
FOR PETER'S SAKE!	A B C A B C ← →	A B X A B X A BR
INTESTINAL DISTRESS!	C C C → ← → B A	— в игре отсутствует —
BUTTVILLE — A	C C ↓ ↓ A ← → ←	
BUTTVILLE — B	A C ← → C ← → ←	A X ← ← XY ↑ ↓ ←
ANDY ASTEROIDS? — A	A ← A C C C C B	AL A AR A B B X B
ANDY ASTEROIDS? — B	C ↓ A A ↓ B C ↓	
ANDY ASTEROIDS? — C	A ↓ ← A B B C B	
ANDY ASTEROIDS? — D	A ↓ A A B B C B	
ANDY ASTEROIDS? — E	A ← A C B ↓ ↑ B	
ANDY ASTEROIDS? — F	A → A A ↓ B ↑ B	
PSYCROW!	A B ↑ ↓ ↓ → ↓ →	

Часть вторая.

результат	Megadrive	SNES
2 плазмомета	C C C C A A A B	X X X X A A A T
трехстволка (500)	C C C C A A A C	X X X X A A X T
3 самонаводящихся	C C C C A A B A	X X X X A A B T
10 пузырьков	C C C C A A B B	X X X X A B A T
1 ядерный заряд	C C C C A A B C	X X X X A B X T
1000 патронов	C B B A C B A A	T X X X X X X T
	C B B A C B B A	X X X X X X X T
доставка бомбы	C A B C A B ↑ ↓	X X X X B B B B
завершение этапа	A B B A C B B →	T B X A A X B T
неуязвимость	A A A A ← → → ←	A A X A ← → → ←
режим карты	A C C B A A B ↑	
“чистая пауза”	A A A A B B B B	A A A A A A A A
меню установок	A C C A B A B ←	T ← → A X X ← →
концовка игры	C A C A B A A ↑	T ← → L R ← → T
81 червяк-монета	A B C C B A B B	A B A B A B A B
10 червей-монет	C A B A B A C A	A A B A A X B T
	C A C A C A C A	A A B A A Y B Y
жизнь	A B C C C A A A	← T → T ← T → T
	A B C C C A A B	T ← T → T ← T →
энергия	A B C A B C A A	X T X B X T X A
	A B C A B C A B	A B X T T X B A
продолжение	A A C C B A ← ←	Y T Y B X B X B
	A T A B X Y X Y	
“экран читера”-1	Y A B B A Y A B	
“экран читера”-2	Y A B A Y A B A	

переход на уровни	Megadrive	SNES
Lorenzen's Soil	A A C C B B A A	A X ← → X ← → ←
Puppy Love 1	C C C C C C A A	← → A B X ← → A
Villy People	A B C C ↑ C ← →	A B X A B X ← →
The Flyin' King	C B C ← → ← A B	A B X ← → ← A B
Udderly Abducted	↓ A C ← → ↓ A C	↑ B X ← → ↓ A X
Puppy Love 2	← → B C C ← → A	↓ → A B X ← → A
Inflated Head	B B C A B C ← →	↑ ↓ X A B Y ← →
Puppy Love 3	→ → A B C ← → A	↑ → A B X ← → A
ISO 9000	A B C → → → → →	A B X ← ← → ← →
Level Ate	C C ↓ ↓ A → → ←	X X ↓ ↓ A ← → ←
Run Jim Run	B B C ← ← ← ← →	A B X ← ← ← ← →

Eler Cant