РУКОВОДСТВА ПРОХОЖДЕНИЯ КОДЫ СЕКРЕТЫ ГЕЙМХАКИНГ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

11 ВЫПУСК



МЕРО МАНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

11 ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 11

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»
МОСКВА – 2001

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 11. — М., 2001 — 416 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-94345-003-3

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Верстка: Виктор Кайков.
Редакторы: Денис Давыдов
Андрей Шаповалов
Святослав Торик
Редактор компакт-диска: Святослав Торик
Программирование компакт-диска: Денис Валеев
Программирование базы данных: Денис Селиверстов
Дизайн компакт-диска: Илья Галиев

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 11

Выпущено ООО «Игромания-М», ИД № 00662 от 05 января 2000 г.
Подписано в печать 25.05.2001. Формат 70 x 100 $^{1}/_{16}$ Печать офсетная.
Печ. л. 26. Тираж 8000 экз. Заказ № 379.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО "Типография ИПО профсоюзов Профиздат", 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.



Дорогие читатели!

Вы держите в руках 11-й выпуск книги "Лучшие компьютерные игры". Казалось бы, что в этом необычного? Просто очередной выпуск... Нет, не просто очередной. Редакция журнала "Игромания", выпускающая эту книгу, приложила огромные усилия по ее улучшению в качественном плане. Этот, одиннадцатый, выпуск можно считать первым в новой серии "ЛКИ". Произошедшие изменения кардинально улучшили книгу. Каким образом?

Во-первых, рубрики "Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы" и "Игровая акселерация". Отныне они сведены воедино. Это должно сослужить хорошую службу как для индексации по книге, так и для вас — намного удобнее читать сразу всю доступную информацию по игре, нежели высматривать ее в каждом из четырех разделов.

Во-вторых, "Вскрытие". Эта рубрика происходит из "Игромании" и для "ЛКИ" была переименована в "Геймхакинг: статьи по игровому взлому". Это и материалы по конкретным играм, и статьи про методы игрового взлома. В этом номере, в частности, вы сможете прочитать обзор программ по "выдиранию" ресурсов из игр.

И в-третьих. Самое вкусное. Часть тиража "ЛКИ" укомплектована компакт-диском. На нем вы найдете несколько разделов: Dirty Little Helper — известнейшая база данных по кодам и трейнерам; охватывается период с середины 1999 года до наших дней. "Патчи" — заплатки к самым хитовым играм последнего полугодия. Если у вас нет доступа к Интернету, а игра постоянно глючит, загляните в этот раздел: возможно, там есть то, что вам поможет. "Трейнеры" — читерские программы, облегчающие прохождение игры по тем или иным параметрам. И, наконец, "Игровая зона". Самый большой и полезный раздел. Вкратце его функцию можно описать так: "Игровая зона" продлевает жизнь игр. ПЯТЬДЕСЯТ ДВА названия. Практически по каждой из этих игр есть дополнительные уровни (пример: для Duke Nukem 3D выложено 100 (!) синглплеерных миссий). К половине игр есть темы для Windows или обои для "Рабочего стола". А также: скины для Winamp, игровые скины и модели, дополнительные модели оружия, звуки, модификации, изменяющие геймплей так, что получается чуть ли не другая игра. Если у вас есть хотя бы три-четыре игры из тех, что имеются в "Игровой зоне", то вы сможете "убить" не меньше двадцати-тридцати часов полноценного геймплея.

Заполнение диска происходило по следующей схеме: сначала "Игровая зона", затем DLH, потом патчи и под конец — трейнеры.

Больше не будем задерживать вас. Читайте наш новый выпуск, наслаждайтесь и помните — мы всегда рады любым отзывам по "ЛКИ". Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Если у вас есть электронная почта, то ваши предложения и критику прочитают по адресу **editor@igromania.ru.**

Редакция "Лучших компьютерных игр"

СОДЕРЖАНИЕ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ 6

AMERICAN MCGEE`S ALICE 6
CLIVE BARKER`S UNDYING 36
GUNMAN CHRONICLES 48
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER 72
KINGDOM UNDER FIRE 100
ONI 123
REACH FOR THE STARS 150
RED ALERT 2 166
RUNE 180
SETTLERS 4 214
SIMCOASTER 231
SUMMONER 240
WIZARDS&WARRIORS 280
АГЕНТ 337
ОПЕРАЦИЯ "ПЛАСТИЛИН" 344
ПАРКАН. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ 353
ШТОРМ 372

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ, ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ, ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ, ИГРОВАЯ АКСЕЛЕРАЦИЯ 379

ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ: КАЗАКИ
КОРСАРЫ:
ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ
ПАРКАН. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ
ABSOLUTE TERROR
AGE OF SAIL 2
AIRFIX DOGFIGHTER
AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE
AMERICAN MCGEE'S ALICE
BLADE OF DARKNESS
CARNIVORES: ICE AGE
CLIVE BARKER'S UNDYING
COLIN MCRAE RALLY 2
CULTURES
EUROPE UNIVERSALS
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL
FATE OF THE DRAGON
GIANTS: CITIZEN KABUTO
GUNLOK
HARLEY DAVIDSON MOTORCITY:
WHEELS OF FREEDOM 2
HEIST
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
INSANE
KINGDOM UNDER FIRE
MERCEDES BENZ TRUCK RACING
ONI
RUNE ("РУНА")
SACRIFICE
SETTLERS IV
SHEEP («ОВЦЫ»)
SIMCITY
(ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПОД DOS)
SIMCITY 2000 (WINDOWS 3.1)
SIMCITY 2000 (WINDOWS 95)
SIM COASTER
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO
STATE OF WAR
STUNT TRACK DRIVER 2
SWEDISH TOURING
CAR CHAMPIONSHIP 2
TOMB RAIDER: CHRONICLES

ГЕЙМХАКИНГ: СТАТЬИ ПО ИГРОВОМУ ВЗЛОМУ 393

GUNLOK 393
RUNE («РУНА») 397
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL 400
ONI 405
BLACK AND WHITE 409
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS 413

СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

DIRTY LITTLE HELPER

ОСНОВНОЙ МОДУЛЬ БАЗЫ ДАННЫХ
МОДУЛИ ДЛЯ ИГР, ВЫШЕДШИХ
В ПЕРИОД С КОНЦА 1999-ГО ГОДА ПО НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

ИГРОВАЯ ЗОНА

ADVENTURE PINBALL
AGE OF EMPIRES
AGE OF WONDERS
AMERICAN MCGEE'S ALICE
BALDUR'S GATE 2
BLACK & WHITE
BLADE OF DARKNESS
BLADE RUNNER
COMMAND & CONQUER
COUNTER-STRIKE
DARK REIGN 2
DIABLO 2
DISCIPLES
DOOM LEGACY
DRIVER
DUKE NUKEM 3D
DUNGEON KEEPER 2
FALLOUT 2
FALLOUT TACTICS:
BROTHERHOOD OF STEEL
GRAND THEFT AUTO 2
GROUND CONTROL
HALF-LIFE
HEROES 3
HIRED TEAM
HOMEWORLD
ICEWIND DALE
INCUBATION
JAGGED ALLIANCE2
KISS: PSYCHO CIRCUS —
THE NIGHTMARE CHILD
MECH WARRIOR 4
MILK SHAPE 3D
MOORHUHN
OPERATION FLASHPOINT
(DEMO)
QUAKE
QUAKE 2
QUAKE 3
RED ALERT 2
RETURN INCREDIBLE
MACHINE
RUNE
SACRIFICE
SERIOUS SAM
SID MEYER'S
GETTYSBURG
SUBMARINE TITANS
SUDDEN STRIKE
THE SIMS
TRIBES
TZAR
UNREAL TOURNAMENT
VAMPIRE:
THE MASQUERADE —
REDEMPTION
WARLORDS:
BATTLECRY
ZEUS: THE MASTER
OF OLYMPUS

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

AMERICAN MCGEE'S ALICE
BALDUR'S GATE 2
BLAIR WITCH PROJECT:
VOLUME 3
CLIVE BARKER'S UNDYING
GIANTS: CITIZEN KABUTO
CULTURES
GUNMAN CHRONICLES
ICEWIND DALE:
HEART OF WINTER
KINGDOM UNDER FIRE
ONI
REACH FOR THE STARS
RED ALERT 2
RUNE
SETTLERS 4
SIMCOASTER
SUMMONER
WIZARDS & WARRIORS
"АГЕНТ: ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ"
"ОПЕРАЦИЯ ПЛАСТИЛИН"
"ПАРКАН.
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ"
"ШТОРМ"

ПАТЧИ

AGE OF SAIL 2
CLEOPATRA:
OFFICIAL PHARAOH
EXPANSION
DIABLO 2
GIANTS:
CITIZEN KABUTO
(BLOOD PATCH)
HOSTILE WATERS
MECHWARRIOR 4
NHL 2001
NO ONE LIVES
FOREVER
RED ALERT 2
SUDDEN STRIKE
SUMMONER
UNREAL TOURNAMENT
"КАЗАКИ.
ЕВРОПЕЙСКИЕ
ВОЙНЫ"
"КОРСАРЫ"
"ПАРКАН.
ЖЕЛЕЗНАЯ
СТРАТЕГИЯ"
"ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ"

ТРЕЙНЕРЫ

BLACK &
WHITE
BLADE
OF DARKNESS
FATE OF
THE DRAGON
GRAND THEFT
AUTO 2
HEIST
KAWASAKI
FANTASY
MOTOCROSS
MAJESTY:
THE FANTASY
KINGDOM SIM
ONI
PROJECT I.G.I.
RED ALERT 2
SETTLERS 4
SIMCOASTER
SUMMONER
THE MUMMY
"ПАРКАН.
ЖЕЛЕЗНАЯ
СТРАТЕГИЯ"

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Жанр: 3D Action/Adventure ● Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment ● Похожесть: Rune (относительно)
Системные требования: PII-400, 64Mb, 3D уск. с 16 Mb
Желательно: PIII-600, 128Mb 3D уск. с 32 Mb
Мультиплеер: а оно вам тут надо? ● Сколько CD: Два
Рейтинг «Мании»: 9.0

Village of the Doomed (2 уровня)

Dementia

Идите по проходу направо и поговорите с человечком. Чтобы попасть на другую сторону, разбегитесь и подпрыгните с обрывающегося мостика. Вас перенесет на другую сторону ветер. Поговорите еще с одним человечком. Далее идите в проход налево, а потом сворачивайте направо. Возьмите **НОЖ**. (Все виды оружия этой игры имеют два режима действия, поэтому, получив что-нибудь новенькое, попробуйте его использовать с помощью обеих кнопок атаки). Поднимайтесь наверх по пандусу. Поговорите с очередным человечком. Убейте стража. (Он убивается с одного удара ножом, если нож бросать). Кстати, стражи в этой игре бывают черной масти и красной. Черные просто пытаются проткнуть вас штыком, а красные еще способны нанести вам вред на расстоянии, кидаясь энергетическими сгустками. Идите в проход направо. Подпрыгнув и подтянувшись на руках, заберитесь на каменную кладку слева. Идите наверх по пандусам. Вниз лучше не падать: отравленная вода внизу отнимает у Алисы много здоровья. Поговорите еще с одним человечком, он укажет вам дальнейший путь через шахты. Поднимитесь на деревянную большую платформу, а с нее прыгайте на нижнюю с надписью YUR MINES. Это — переход на следующий уровень. (Если с большой деревянной платформы подняться по пандусу вверх, там можно подлечиться.)

Pandemonium

Спрыгивайте вниз на большую деревянную платформу. Впереди висит веревка, которая поможет Алисе перебраться на другую сторону, не попав в отравленную жидкость. Сфокусируйте Алису на веревке, затем разбегайтесь и прыгайте — Алиса спокойно перелетит на другую сторону. Поговорите со стариком. Он велит вам принести ему ключ. Что ж, ключ так ключ! Нам тоже от него кое-что понадобится в дельнейшем. Идите в проход прямо и поднимайтесь по пандусам наверх. Наверху садитесь в вагонетку и смотрите мультик, как Алиса едет в ней. Высаживайтесь и убивайте стражника. Поднимайтесь вверх мимо домика и берите **КОЛОДУ КАРТ** около двери. (Это неплохая вещица. Она способна завалить несильных противников, например, стражников. Но вот против злодеев помощнее слабовата). Идите в дверь и убейте двух стражников. Слева в нише есть сердечко-здоровье; искомый ключ — на столике. Поднимайтесь по лестнице вверх и идите в дверь-телепорт.

Вы снова в начале уровня. Вас серьезно атакуют! Убейте трех стражников: одного радом с вами и двух на расстоянии. Это сделать очень просто, потому что Алиса умеет великолепно метать нож. И где только научилась? Расправившись с обидчиками, прыгайте на платформу с домиком слева и идите вперед до веревки. Подпрыгивайте и цепляйтесь за нее («прыжок» плюс «вперед»). Взбирайтесь вверх, раскачивайте веревку (клавиши «вперед-назад») и прыгайте с нее на платформу. Бегите во вновь открывшуюся дверь-телепорт, куда накануне убежал старик. Старик в знак благодарности за ключ перевезет вас на следующий уровень на своем вертоплане.

Fortress of Doors (4 уровня)

Fortress of Doors (часть I)

Идите в пролом в стене, не доходя красного щупальца. Перед вами — странный дом с заколоченными окнами, висящий в пространстве. Нам надо туда. Но попасть туда не так-то просто, путь предстоит долгий. Справа от дома можно подлечиться. Запрыгнуть на платформу с домом вам не удастся, поэтому идите в проход в стане напротив дома. Внимание! Новый враг! Он еще и летает. Этот будет поопаснее, чем стражник. Буджум убивается легко, но, чтобы попасть в него сразу, нужна некоторая практика. Лучше всего убивать Буджумов, став спиною в какой-нибудь угол. Как только он погибнет, сгоря в воздухе, бегите вперед. Земля начнет разъезжаться под вашими ногами. Но упасть в пропасть невозможно: Алису постоянно будет выкидывать на твердую поверхность. Бегите наверх по лестнице и далее по опускающейся под весом Алисы платформе. Если хотите попасть на твердую следующую платформу с телепортом, поторопитесь, иначе запрыгнуть на нее будет очень проблематично. Идите в телепорт — это выход.

Beyond the Wall

Идите вперед и сворачивайте в проход справа. Там будет лабиринт из колонн. Не заходите слишком далеко: три стража заметят вас и так. Убейте их. Далее идите к небольшому возвышению в центре помещения и возьмите с него **демонический напиток**. Выпив его, Алиса станет такой красоткой! Но не ждите, что стражи разбегутся от одного только ее вида. Они начнут нападать снова. К счастью, напиток позволит вам уничтожить их очень быстро. Встаньте лицом к решетке в центре, за которой дверь и над которой факел. Обойдите стену с ней слева. И идите в двери. Их будет много-много. Далее по шахматной дорожке в телепорт.



Убейте Буджума. Если встать в правый угол, он почему-то перестает стрелять в Алису. Воспользуйтесь этим; после чего нажмите на рычаг. Спуститесь вниз на платформу, которая находится под той, на которой вы сейчас, по винтовой лестнице слева. Нажмите три рычага (порядок: третий-первый-второй), чтобы открылись двери на платформе через пропасть, — той, на которой страж. Возвращайтесь на платформу наверху, а с нее по шахматным клеточкам переходите через бездну. На последних клеточках убейте стража и прыгайте на платформу. Проходите через двери и идите в телепорт.

В следующем помещении вам предстоит добраться до верху по поднимающимся платформам. Это легко. Встаньте на самую нижнюю, а с нее перебирайтесь с платформы на платформу. Принцип такой: следующая платформа обязательно должна подниматься выше той, на которой вы сейчас. На самой высокой платформе разбегайтесь и прыгайте вперед на неподвижную платформу с телепортом. Телепортируйтесь.

Убейте Буджума и подлечитесь. Вниз спускаться не надо — там лабиринт из колонн, где вы уже были. Посмотрите внимательно вокруг. В центре зала висят три двери с телепортами. Идите в правый. Телепортируйтесь.

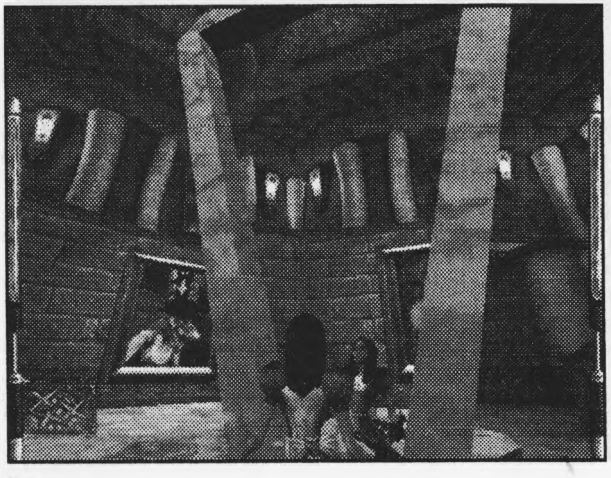
Fortress of Doors (часть II)

Вы на стене, которая огибает висящий в пространстве дом по периметру. Далее предстоит неслабый бой: убивать будете двух охранников и двух Буджумов. Лучше всего их бить по очереди. Поэтому продвигайтесь вперед потихоньку, хотя Буджумы все равно нападают одновременно (после первого поворота). Обогните дом по периметру. Видите справа открытое окно? Попасть туда можно, лишь запрыгнув в него с разбегу.

Skool Daze (часть I)

Входите в зал с лестницей посередине и убейте стражника на левой платформе. Идите в дверь слева. Там поговорите со стариком. После разговора на вас нападут сразу два стражника. Разобравшись с ними, возвращайтесь в комнату с книгами и полками. Поднимитесь вверх по лестнице и возьмите на платформе, которая наверху слева от камина, **КЛЮШКУ ДЛЯ КРОКЕТА.** Попасть на эту платформу можно, прыгнув на нее с разбега. На втором этаже идите в единственные двери. Убейте двух стражей в коридоре и шагайте в библиотеку.

Проходите в левый проход. Осторожно! Слева в нише страж! Убейте его. Идите до конца коридора и сворачивайте направо. Слева от вас будет подъемник на второй этаж. Справа — большой коридор со стражником в конце. Убейте стража и идите налево от коридора между стеллажей. В нише лежит **волшебная книга**; дотроньтесь до нее. Она взлетит. Таким образом надо будет «активизировать» еще три книги (итого 4). В воздухе они образуют нечто вроде мостика на самом верху библиотеки, который понадобится позже...



Возвращайтесь на подъемник. Поднимайтесь на 2-й этаж.

Дальше на всех этажах библиотеки будет немереное количество охранников. В Красную книгу они не занесены, поэтому сами знаете, как поступать с ними.

Кот уронит два больших стеллажа. Это великолепные лестницы на третий этаж. Но сначала «активизируйте» **вторую книгу** слева в углу. Забирайтесь по полулежащему стеллажу на 3-й этаж. **Третья книга** находится на третьем этаже на стороне, противоположной той, где дверь с надписью «Обсерватория». В углу на этой же стороне находится подъемник на 4-й этаж.

«Активизируйте» **последнюю, 4-ю книгу** у выхода с подъемника на 4-м этаже. Идите вперед и прыгайте по взлетевшим книгам на небольшую платформу впереди. Разбегаться для этого не надо, да и негде. Вниз падать тоже не надо — разобьетесь. Добравшись по книгам до платформы, влезайте на нее. Далее — мультик: Алиса толкнет книгу вниз, она упадет и откроется. Теперь дело за малым: спуститься вниз и посмотреть, что в ней написано. Спускайтесь вниз по тем же самым книги. Внизу подойдите к книге и смотрите очередной мультик. Оказывается, в книге написано, какие ингредиенты мы должны будем найти на следующем уровне...

Skool's Out

Задача: найти три основных ингредиента.

Вы в помещении с огромной каменной колонной и винтовой лестницей в центре. Убейте Буджума, укрывшись в каком-нибудь углу, и стражника на балконе второго яруса. Идите в дверь справа на первом этаже. Убейте охранника. Далее — по коридору в любую дверь, обе они ведут в одно и то же место — огромный гимнастический зал с дырой в полу по центру. Падать в нее не надо! Слева в нише нажмите рычаг: лестница-трибуна в зале выдвинется вперед. С другой стороне в нише будет демонический напиток. Он пригодится попозже.

Залезайте по лестнице наверх и прыгайте с нее на балку под потолком, которая слева, если стоять лицом к лестнице. Прыгайте по потолочным балкам в дальний угол, где стоит старик, стараясь не попасть под качающиеся лампы, которые так и норовят скинуть Алису вниз.

Поговорите со стариком. Он даст вам **грибы (mushrooms)** (1-й ингредиент) После разговора дед предательски смоется, оставив бедную малютку на съедение трем Буджумам. Теперь, не теряя ни секунды, прыгайте вниз и бегите в нишу за демоническим эликсиром. Быстро пейте его и становитесь в самый дальний угол этой ниши. Убивайте Буджумов из угла. Расправившись с ними, выходите в помещение в центре и убейте еще двух Буджумов. Теперь идите в левую дверь от колонны.

Спускайтесь вниз по маленькой лесенке. Разбегайтесь и прыгайте на платформу впереди, которая просто висит в пространстве. На ней лежат **ДЕМОНИЧЕСКИЕ КОСТИ (demon dice)**. (Замечательная вещь! Действует как поджигающие противника бомбы). Едва вы их возьмете, появится Буджум. Ему надо всего два удара, чтобы столкнуть вас с этой маленькой платформы в пропасть. Поэтому быстрее разбегайтесь и прыгайте на платформу, откуда вы только что пришли. На ней, забившись в угол, убейте его. Эта тактика еще более полезна на других уровнях сложности, где на вас в этом месте нападают три Буджума.

Поднимайтесь по лестнице вверх и выходите в помещение с винтовой лестницей и колонной. Убейте несколько стражников, поднимайтесь на второй этаж и идите в единственные двери на втором этаже.

В коридорчике вас встретят, как родную. Убивайте. Они сами виноваты — разве хорошо нападать на маленькую девочку? Остановитесь и сориентируйтесь на местности. Две маленькие боковые дверки с правой и левой стороны коридора ведут в параллельные ветви одного и того же коридора. Поэтому абсолютно все равно, направо или налево вы пойдете, все равно вы окажетесь в одном и том же месте. Но мы идем в двойные двери прямо.

Заходите в помещение и спасите старика. После чего добрый старый сморчок даст нам **сахарное драже (Sugar-spice drops)** и **Jumbo Crow**. (Если вы не поговорили с дедом на первом этаже на балках под потолком, сейчас у вас ничего не выйдет).

Возвращайтесь в коридор и идите через маленькие двери (как я уже сказала, все равно, в правые или левые) в соседний коридор. Разберитесь со стражей. Одна из дверей в конце коридора ведет на третий этаж. Делать там абсолютно нечего. Поэтому идем в противоположные двери. Убейте двух стражников в комнате с часами и поднимитесь по маленькой лесенке слева. Там возьмите **клюшку для крокета (croquet mallet)** . Спускайтесь и идите в следующие двери, это оранжерея. Убейте Буджума и двух стражников, полейте семена из склянки, которую дал вам дед, и возьмите **маковый леденец (poppy lollipop).** Возвращайтесь. В комнате с лесенкой и часами на вас нападет еще один Буджум. Убейте и возвращайтесь в помещение в конце параллельного коридора, где вы только что спасали деда. Дед откроет телепорт. Прыгайте за ним.

Skool Daze (часть II)

Убейте стража при входе и поднимайтесь по лестнице в библиотеку. Помните там дверь с надписью «Обсерватория»? Нам туда. В коридоре к библиотеке вас поджидает Буджум. Пустите его в расход. Так же обойдитесь с двумя его приятелями на первом этаже библиотеки у винтового подъемника. Поднимайтесь на второй этаж, а с него по стеллажу на третий. Разберитесь с двумя стражниками и идите в дверь «Обсерватория». Поднимайтесь на подъемнике и идите в двери. За дверями будет помещение с куполом посередине, лестницей и тремя стражами. Убейте их, идите на лестницу, перепрыгивайте через пролом в ней и идите к телескопу. Дальше будет мультик: Алиса выпьет жидкость, которая ее уменьшит, и прыгнет в телепорт. Конец уровня.

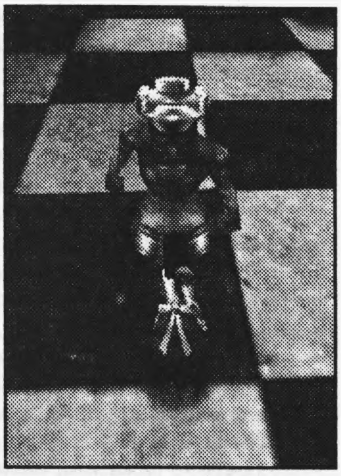
Vale of Tears (4 уровня)

Pool of Tears

Идите вниз к пропасти и перепрыгивайте ее слева с разбегу у таблички. Поднимайтесь вверх по тропе. Влезьте на камень, а с него прыгните дальше на тропу. Прыгните через пропасть (водопад у вас слева). Теперь стойте на месте. Два боевых муравья наверху столкнут на вас валун. Подождите, пока он пролетит, и прыгайте на следующую платформу. Взбирайтесь наверх по платформам. Муравей опять скинет валун. Самое глупое, что Алиса может сделать, это стоять на месте. Разворачивайтесь на 180 градусов и бегите — прыгайте на платформу, с которой пришли. Когда камень прокатится, возвращайтесь и поднимайтесь к водопаду. Прыгайте на маленький камень в середине водопада, а с него на следующую устойчивую платформу. Разбег при этом делать не надо. Поднимайтесь вверх по камням и берегитесь валунов. Сверху на вас смотрят огромные жуки. Пока они не нападают, но скоро нападут, будьте уж уверены. Они приносят камни и сбрасывают их на Алису. Это враги слабые, но довольно противные, так как попасть в них трудно. В борьбе с ними используйте колоду карт и быстрые ноги. Поднимайтесь наверх и разберитесь там с муравьями: по два удара ножом на каждого будет достаточно. Встаньте подальше от края водопада и переберитесь на другую его сторону. Идите вглубь водопада.

Там встретите странное существо, почему-то в игре фигурирующее как Черепаха (?!). «Чего ты плачешь, парень?» Оказывается, старая мерзавка Герцогиня отняла у него панцирь, и теперь он совсем не может плавать. Непорядок! Надо найти эту Герцогиню и хорошенько надрать ей... уши. Черепах укажет путь к ней. Дальше вам предстоит долгий и нелегкий путь.

Садитесь на лист, который плавает в пруду, и плывите вслед за Черепахом.



Прыгайте с листа на коряги, где висит кристалл здоровья. В воду падать не стоит — в воде Снарки. А они чужих не любят. Странно, но Снарки атакуют лишь на определенных участках. Ваша задача — не попасться им в зубы; а съедают они Алису мгновенно. Если вы не спрыгнете с листа на корягу, то упадете в воду. Подождите, пока лист проплывет под злосчастной корягой, прыгайте на него и плывите за Черепахом. (Кстати, жуки будут вас обстреливать на этом уровне постоянно). В том месте, где водопад обрывается, прыгайте налево. Там большая платформа с двумя муравьями. Убейте их. Перебирайтесь, прыгая по листьям кувшинок, на следующий лист. Перепрыгните через корягу, преграждающую путь. В конце тоннеля на большой платформе справа лежит энергетическое сердце; можно подлечиться. Далее прыгайте обратно на проплывающие листья и плывите дальше. Далее водопад. В него падать не стоит. Прыгните налево на устойчивую платформу и спускайтесь по скалам вниз. Внизу садитесь на последний на этом уровне лист и плывите. Прыгните с листа на тройную корягу и подлечитесь. С нее — на лист, и плывите дальше. Прыгайте с листа прямо в воду перед пропастью. Внизу шипы! Можно, конечно, на веревку, но сложновато прицеливаться, да и незачем. Влезайте на платформу слева, с нее — на большой камень, а с него, зацепившись руками, подтянитесь на следующую платформу. Бегите за Черепахом до следующего водопада и опять садитесь на лист. Далее будет мультик: Алиса упадет в водопад, и уровень кончится.

Hollow Hideawey

Убейте двух муравьев и спускайтесь по реке вниз. У пруда вас ждет еще парочка членистоногих. Убив их, прыгайте на листья кувшинок, а с них на устойчивую черную корягу справа. В воду падать нельзя: там плавает огромная рыбища, которая в мгновение ока съедает Алису. Под прицельным огнем жуков идите по правой стороне к плавающему листу. Садитесь на него. Плывите на нем до тех пор, пока Алиса не упадет в воду. Быстрее влезайте на берег. Там куча врагов: три муравья, роза, бросающая в вас свои шипы, и гриб, все время пытающийся ее сжевать. Разберитесь со всеми ними. (Роза и гриб прекрасно убиваются колодой карт). На вашем пути еще два муравья. Убейте. На поляне — очередной муравей и роза.

Спускайтесь вниз к воде и садитесь на плавучий лист. Когда будете проплывать мимо большого листа кувшинки, прыгайте на него. С него на соседний. А с него — на сушу. Убейте двух муравьев и идите вглубь к домику. Далее будет мультик: вас встретит странное доброе существо, по имени Бил МакГил, или просто Ларри. Уровень закончится после мультика.

Just Deserts

Идите вперед по коридору в комнату. Как только вы подпрыгнете и возьмете игральные кости-бомбы с маленького круглого столика, комната раздвинется, а из камина появится Герцогиня. Здрасьте, я ваша тетя!

Босс 1 Герцогиня

Эта дамочка весьма противная и маловменяемая. И вообще-то она больше похожа на зловредную школьную учительницу, чем на герцогиню. Ваша задача — нанести **10 ударов**, и она погибнет. Близко к ней подходить нельзя: она хватает Алису

и начинает кусать. Но и на расстоянии она способна нанести вам значительные повреждения: у нее есть специальный жезл, который стреляет... перцем! Бегайте от нее по комнате, изредка поворачиваясь к этой даме и кидая в нее бомбы-кости или нож (все остальное малоэффективно). Бомбы поджигают Герцогиню, но Алиса и сама начинает гореть, наступив в огонь. Так что избегайте его.

На полках по стенам комнаты есть красные кристаллы здоровья. Очень советую вам не залезать на высокие полки за ними. Пока вы это будете проделывать, Герцогиня успеет десять раз убить вас. Поэтому воспользуйтесь подлечкой на самой низкой полке. Прыгать туда не надо, достаточно всего лишь подбежать к полке вплотную и взять кристалл. Когда Герцогиня погибнет, будет мультик, в котором Черепах снова получит свой панцирь, и Алиса вместе со своими друзьями прыгнет в колодец.

Wholly Morel Ground

На этом уровне нам предлагают освежиться. Жмите кнопку «вперед» и направляйте Алису «мышкой». Следуйте за Черепахом. Надо плыть за ним по пятам, иначе Алиса вскоре начинает захлебываться и тонуть. Не знаю, что имели в виду создатели игры, но мы должны использовать его в качестве акваланга. Странно, но тем не менее приходится с этим считаться.

Примечание: если у вас все-таки не получается следовать за Черепахом, попробуйте такой способ: передвигайтесь короткими перебежками, дыша в зонах, где поднимаются пузыри.

Передвигайтесь таким образом от зоны к зоне. Говорят, что подобным образом можно добраться до конца уровня. Хотя лично я не проверяла.

Плывите во 2-е помещение, ход в третье — внизу. В 3-м проплывайте мимо острых «сосулек», стараясь не задевать их. Они очень сильно ранят. В 4-м помещении на вас нападет Снарк. Дальше все весьма сложно. Как практика показывает, лучше его убить. Одного удара ножом вполне достаточно. Однако при этом не надо забывать, что мы следуем за Черепахом, а с потолка еще падают огромные плиты. А Черепах, как назло, кажется, решил обшарить все углы в этом помещении. Не знаю, как вам, но мне пришлось на этом уровне несколько раз сохраняться.

5-е помещение, с гробницей и колоннами. Убейте еще одного Снарка. Выход из помещения — в стене, противоположной той, откуда вы пришли.

6-е помещение. Выход из него — лаз в самом низу кирпичной стены слева.

7-е. Осторожно! У входа огромная рыбища! Лучше ей на зуб не попадаться. Плывите налево, избегая плит, сыплющихся с потолка. Черепах пробьет стену посередине слева. Это выход с уровня. Уф... Наконец заплыв закончен.



Wonderland Woods (7 уровней)

Dry Landing

Уровень длинный и однообразный.

Побеседуйте с Черепахом. Он даст вам свой запасной панцирь, который позволит вам дольше находиться под водой.

Идите вдоль воды налево. Убейте муравья на тропе. Вас будут обстреливать жуки; как, впрочем, и на протяжении всего уровня. Справа на наростах в дереве есть подлечка. Чтобы попасть туда, подтянитесь на руках и залезьте.

Выходите на берег следующего водоема с водопадом. Допрыгайте до листа кувшинки, над которой висит веревка. Прыгайте на веревку и залезайте по ней вверх. Раскачайте ее и прыгайте на тропинку с огромными грибами. Идите к водопаду. У водопада огромная роза. Убейте. Все это придется делать под канонадой жуков. Обогните водопад слева. Влезьте на камень возле переливающегося гриба. Этот гриб не обычный, это гриб-катапульта. Прыгайте на него с камня, он спружинит; в полете хватайтесь за веревку. Теперь видите Белого Кролика? Раскачивайтесь на веревке и прыгайте к нему на платформу. Поговорите с ним (мультик), а потом бегите вслед.

Разбегайтесь и прыгайте вниз на грибы. С правого гриба прыгаем на веревку. С веревки — на платформу впереди справа. Бегите в проход между скал и убивайте розу.

Перед вами дерево с грибами-наростами и подлечкой. Слева — еще одна роза; убейте ее. Идите налево, туда, где было противное растение. Вы над пропастью, а над вашей головой — дерево-арка. Кролик уже на другой стороне. Прыгайте вниз налево на платформу. На платформе через пропасть торчит муравей. Убейте его издалека. Затем разбегайтесь и прыгайте на веревку. Раскачивайтесь и прыгайте с нее на другую. С нее — на платформу, где был муравей. Идите в пещеру направо, левый ход — тупик. В пещере залезайте на возвышение и прыгайте с него на веревку. Залезайте вверх и прыгайте на гриб-катапульту. Он катапультирует вас на платформу на самом верху. Проходите через пролом в стене и убейте слева на тропинке муравья. Идите налево и обогните скалу. Таким образом, вы добрались до пропасти... и на ваших глазах обрушился каменный мостик через нее. Что делать?

Прыгайте на гриб справа, он катапультирует вас на противоположную сторону. На соседней платформе растет гриб-убийца и лежат кости-бомбы. Если не жаль здоровья, можете прыгнуть туда и взять кости. Возвращайтесь. Поднимайтесь по камням вверх. Идите к пропасти и прыгайте через веревку на платформу-нарост впереди чуть-чуть правее. Перейдите на соседний правый нарост и прыгайте с него еще на одну веревку. Залезайте вверх по веревке, раскачивайтесь и прыгайте на верхнюю платформу.

Идите вглубь. Впереди река. Падать в воду нельзя — сразу снесет течением. Прыгайте на камень, что посреди реки справа, а с него на твердую землю. С соседней платформы вас уже обстреливает роза. Убейте. Прыгните еще на один камень посередине реки, а с него на платформу, где была роза. На 3-м речном камне есть кристалл здоровья. Далее — бегом по суше в пещеру. Это выход с уровня.

Herbaceous Border

Посмотрите мультик, в котором огромная нога раздавит Кролика. Вот как плохо быть маленьким! Но у нас нет времени плакать вместе с Алисой: надо идти и искать Гусеницу.

Следующий уровень нелинейный, а поэтому очень жизненный. Здесь можно блуждать, как по настоящему лесу, очень долго. Хотя откровенно тупиковых ходов нет: всегда есть возможность вернуться назад. Думаю, нет нужды описывать его весь. Ограничусь лишь подробным описанием верного пути на следующий уровень.

Уровень начинается на середине небольшой долины, от трупика Кролика. Разворачивайтесь на 180 градусов и залезайте по камням на скалу справа, туда, где растет большой желтый цветок и висят два красных кристалла. Идите по скале в обратную

сторону от цветка, между скалой и большим камнем до висящей веревки. Убейте розу справа. Разбегайтесь, цепляйтесь за веревку, раскачивайтесь и прыгайте на другую сторону. Если упадете вниз, придется возвращаться и проделывать весь путь заново. У камней вас будут поджидать муравей-милитарист и два новых врага: пауки (убиваются легко, но имеют дурную привычку таять в воздухе, когда видят, что дело пахнет керосином).

На скале через проход идите между деревом и камнем направо и прыгайте в яму. Обойдите гриб-убийцу и спускайтесь по тоннелю вниз. Вы над пропастью. В ней нам делать нечего. Поэтому огибаем пропасть слева и идем в следующую пещеру.

В следующей пещере увидите две тропинки через бездну: нижнюю и верхнюю. Прыгайте на платформу внизу слева, туда, где начинается нижняя тропа. Идите в тоннель слева, а из него по **правому** проходу. Впереди у вас тропа через пропасть.

Как только вы соберетесь идти по ней, злодей в ботинках, как у Остапа Бендера, тот, который раздавил Кролика (вообще-то это Шляпник), топнет — и тропинка обрушится. Но мы тоже не лыком шиты. Прыгаем на гриб-катапульту слева, и он нас плавненько переносит на начало верхней тропы. По верхней тропе пересекаем пропасть. На наросте слева у самого выхода есть **КЛЮШКА ДЛЯ ГОЛЬФА,** можете взять. Туда следует прыгать без разбега. Бегите через следующую пещеру по тропе, туда, где лиловые наросты. Далее через проход — в очередную пещеру. Там увидите Кота, который даст вам инструкцию, как действовать дальше. Ага, значит, мы на верном пути!

Здесь сохранитесь. Впереди — две веревки и пар, поднимающийся с платформы посередине помещения. Здесь важно все правильно сделать. Мой совет: не падайте вниз. Там отравленная жидкость, которая отнимает много здоровья. Если вы все-таки упали — доберитесь до большой платформы с грибом-убийцей. Его в расход. А сами подойдите к кузнечику. Съев его, Алиса превратится в некое его подобие, способное так же здорово прыгать. Прыгайте вперед по камням до нижней платформы с паром. Пар вынесет вас наверх. Только надо делать все быстро: эликсир действует лишь ограниченное время.

Если вы наверху, разбегайтесь и прыгайте на пар; балансируя на нем, хватайтесь за веревку (при этом надо жать «прыжок»). Залезайте по веревке наверх, раскачивайтесь и прыгайте на другую. Снова лезем вверх, раскачиваемся и прыгаем на платформу — ту, что рядом с платформой с выходом и книгой. С нее перебирайтесь на следующую. Берите книгу и выходите на поверхность, несколько раз цепляясь за уступы и подтягиваясь.

Вы на поверхности. Впереди — пропасть и дерево, слева роза, которую надо убить. Сами же идите направо и спрыгивайте вниз, туда, где два кристалла. Обойдите дерево. Оно будет справа, а пропасть — слева. Берегитесь камней, которыми в вас щедро швыряются жуки. Двигайтесь вдоль пропасти, не обращая внимания на веревку, до очередной гнусной розы. Пробегайте мимо нее и прыгайте в яму в глубине. Это выход с уровня.

Примечание: вполне возможно, что у этого уровня существуют другие выходы и, разумеется, варианты прохождения.

Rolling Stones

Беги, Лола, беги!

Мы уже плавали, а теперь нам предлагают побегать. Злобные жуки на этом уровне пустят за нами огромный валун. Наша задача — не попасть под него. На этом уровне надо постоянно бежать. Если вы остановились, вы труп.

Бегите вперед по проходу , огибая пропасть, которая справа (держитесь у края ее, это сокращает путь и увеличивает расстояние между вами и камнем. В следующей

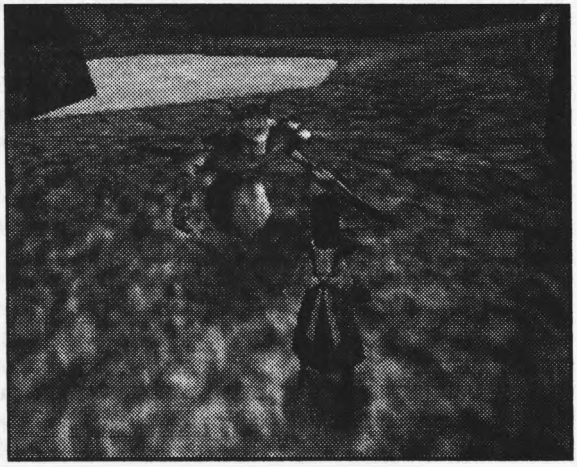
пещере не останавливайтесь и прыгайте на гриб-катапульту в конце обрывающейся тропинки справа. Он перенесет вас на нарост, непонятно как висящий над бездной; прыгайте с него на другой гриб-катапульту слева. Он швырнет вас в проход впереди. Куда-нибудь отойти и пропустить валун вперед не выйдет, хотя такие укрытия существуют. Дело в том, что валун все сносит на своем пути, поэтому, когда он прокатится, вы уже не сможете последовать за ним: под вашими ногами будут зиять теперь уже непроходимые бездны.

В следующей пещере бегите вперед по тропе, напоминающей скелет. Вписывайтесь в повороты, хотя это несколько сложновато. Пробежав эту тропинку, бегите в следующий тоннель. Впереди пропасть, покрытая слоем тонкого льда. Бегите изо всех сил. Камень уже катится за вами, круша лед. Почти у выхода с поля прыгайте на лед, туда, где висят красные кристаллы.

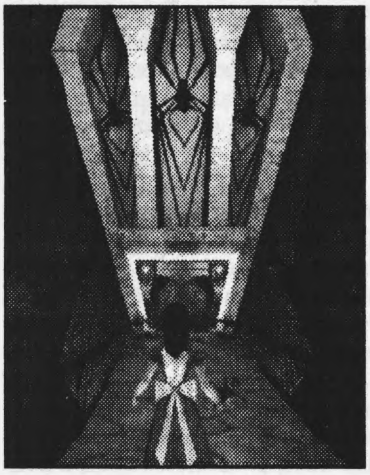
Участок с кристаллами не обрушится. Мне несколько раз удалось сделать это прямо в последнюю секунду. Моя Алиса повисала на руках на таком куске льда. Взбирайтесь на лед. Осторожно! Он скользкий. Алиса легко скатывается в пропасть. Прыгайте к выходу. В следующей пещере Алиса проваливается в яму и переходит на следующий уровень. (Если все время бежать от камня по кратчайшему пути, в конце времени вполне хватит, чтобы перебраться через лед к пещере до того, как он обрушится.)

Ice Reception

Здесь ужасно скользко. Скользите вниз по пещере. Вы над пропастью. Чтобы поменьше проскальзывать, в опасных местах лучше всего ходить шагом. Прыгайте направо и залезайте по ледяным глыбам наверх. Сверху прыгайте вперед на платформу снизу (все это с правой стороны от пропасти). Прыгайте на платформу, которая внизу и с которой начинается с одной стороны пещера, а с другой — тропа. В пещеру не ходите, туда мы еще успеем. Наша задача — взять **ЛЕДЯНОЙ ЖЕЗЛ**, который находится на небольшой круглой платформе посреди пропасти, куда ведет тропинка. Это очень хорошее оружие. Он имеет два режима действия: первый позволяет воздвигать между вами и вашим врагом ледяную глыбу (хотя она тает через некоторое время), а другой — замораживать противника до смерти. Идите по тропинке, она не скользкая. Как только вы возьмете жезл, тропинка обрушится. Поэтому идите вперед по такой же тропинке до конца. В конце увидите слева ледяные глыбы. Прыгайте на них и забирайтесь по ним вверх. Вы снова попадете в начало уровня.



Теперь повторите весь путь по левой стороне до пещеры. Как только войдете в пещеру, за вами покатится огромный камень. Бегите, не останавливаясь, вперед. Впереди вас прокатятся еще два таких же громадных булыжника. У выхода из тоннеля сворачивайте влево. Камень свалится в пропасть, а вы возьмете кости-бомбы. Здесь на вас начнут нападать три жука. Возвращайтесь к выходу из пещеры и теперь идите направо, туда, где в некотором отдалении видны два гейзера. Встаньте так, чтобы они оказа-



лись с вами на одной прямой. Сохранитесь. Пар поможет нам залезть на очень высокую платформу впереди над пропастью. Прыгайте на первый гейзер, с него с помощью кнопки «вперед» на второй. Второй поднимет вас на платформу. Это все проделать непросто. И этот трюк может отнять у вас некоторое время.

На скале наверху идите меж гигантских грибов. А вот и Синяя Гусеница. Она вам расскажет, что, собственно, происходит и кто главная Злодейка. Гусеница велит найти вам Гриб, который охраняет Сороконожка. Прыгайте в телепорт и переходите на следующий уровень.

Fungiferous Flora

Впереди сидят два гриба-убийцы. Не спешите к ним в объятия. Развернитесь на 180 градусов, увидите три высоких трубы. За крайней правой есть волшебное зеркальце; оно сделает Алису невидимой на некоторое время. Ставши невидимкой, пробегайте мимо грибов и огромной кучи врагов, которыми этот отрезок уровня буквально нашпигован. Но торопитесь, через очень короткий отрезок времени вас снова станет видно. Не доходя до компании милитаризированных муравьев, толпящихся у грибов, резко сворачивайте влево. Прыгайте в воду под корягой, плывите и вылезайте на берег немного влево. Впереди вас ждет гриб-убийца. Убейте его, розу и паука.

Справа на скалах в нише возьмите **демонические кости** (они позволяют вызывать демона) и идите в проход рядом с гигантскими грибами. Убейте еще одного гриба-убийцу и прыгайте в небольшой проход-окно впереди. Далее на вас нападут несколько муравьев, и уровень кончится.

Centipede's Sanctum

Муравьи вас столкнут со скалы, и вы попадете прямо к следующему боссу.

Босс 2 Сороконожка (Centipede)

Мне потребовалось некоторое время, пока я догадалась, чем же все-таки убивать этого паразита. Можно бегать час и более того, пытаясь отправить босса к праотцам, но все тщетно. Чтобы не терять времени даром, возьмите **ледяной жезл**, — и в бой. Ничто другое здесь не действует.

Босс медлителен, но у него тоже кое-что найдется, чтобы бороться с вами. Во-первых, зеленая кислота, которой он плюется; во-вторых, острые зубы, которые он всякий раз применяет, стоит только Алисе подойти поближе; а в-третьих, маленькие сороконожки, которые прилепляются к Алисе и отъедают у нее массу здоровья.

Если посмотрите внимательно, то заметите, что вокруг арены, по которой ходит босс, есть скалы. За ними можно прятаться. Мне удалось найти одну такую чудесную локацию. Она расположена с краю, слева, если встать лицом к окну, из которого мы вывалились.

Там слева есть небольшой бортик, он чуть-чуть ниже уровня арены. И если встать на него, в некоторых его точках босс некоторое время достать вас не может, а вот вы его — вполне. К тому же здесь маленькие сороконожки не потревожат вас. Посмотрите скриншот, чтобы иметь представление об этом месте. (В тот момент я еще не догадалась, какое оружие применить, а поэтому без толку размахивала ножом и очень удивлялась, почему это наш хвостатый друг все еще жив).

Теперь берите ледяной жезл и расправляйтесь с боссом. Если стрелять по его хитиновому панцирю, ему ваши выстрелы будут как слону дробинка. Поэтому надо целиться в круглое красное пятно у него на брюхе. **6 выстрелов** ему в животик — и он труп (после каждого верного попадания он кричит).

Когда его труп рухнет на арену, с потолка упадут сосульки и вонзятся в землю.

Залезайте по ним к грибу. Когда вы к нему приблизитесь, начнется мультик, а вы перейдете на другой уровень.

Caterpillar's Plot

Здесь нас ждет большое обновление в ряду врагов. Убейте двух человечков из лавы у входа; на них хорошо действует ледяной жезл. Это слабенькие враги. Теперь идите направо, перепрыгивайте через лавовый поток, который уходит под решетку, и спускайтесь по тропинке вниз к торчащему из лавы постаменту с блестящим предметом на нем. По дороге заморозьте еще одного человечка. Дойдите до конца тропинки и прыгайте на постамент, по камням запрыгивайте на его вершину и берите там **первую часть Jabberwock's Eye Staff**. Этот жезл понадобится позже. Когда вы его возьмете, недалеко от начала уровня откроется решетка. Возвращайтесь к началу уровня и идите к ней. У решетки вас попытается убить странное существо по имени **Фантасмагория**. Оно превращает на короткое время Алису в лед. Когда девочка оттаивает, синяя шкала у левого края экрана оказывается пустой, после чего ледяным жезлом пользоваться уже невозможно. Этот враг убивается простым ножом или ледяным жезлом. Погибая, издает звук, похожий на гудок паровоза, проезжающего в ночи мимо одинокой станции. Кстати, Алиса способна бросать нож даже будучи в замороженном виде. Потом из лавы вылезет Огненный имп (способен поджигать Алису!); на него хорошо действует ледяной жезл. Заметьте: запасы маны (синяя шкала на экране) можно пополнять и с помощью красных кристаллов здоровья.

Спускайтесь вниз в проход с решеткой. Убейте двух Буджумов, человечка из лавы и стража на балконе. Идите налево между скал. На тропе над пропастью на вас нападут два Буджума. Огибайте пропасть и идите в долину из камня. Убейте двух Буджумов и человечка из лавы. После будет мультик: таинственный голос из пещеры наверху вам сообщит информацию о Жезле, который вы взяли в начале уровня, и во дворце поднимется решетка.

После мультика на вас набросятся еще два Буджума и пять человечков из лавы. Возвращайтесь снова к началу уровня, прикончив по дороге Фантасмагорию.

В начале уровня идите в **левый** проход между скалами и двумя лужами из лавы, куда направлен указатель Pale Realm; в правый проход с указателем Majestic Maze ходить на этом уровне не надо. Итак, идите влево и попутно убейте одного Буджума.

Вы у входа во дворец. Прибейте несколько красных пешек. Пешка — фигура слабая, на расстоянии вреда не наносит. Главное — не подпускать их близко к себе. Убивается двумя бросками ножа. Поднимайтесь вверх по тропе из искореженных шахматных клеток и убейте издалека солдата на возвышении. Поговорите с Котом. После мультика не ходите вперед к возвышению, где был солдат, а сразу сворачивайте за левый угол. Впереди лестница, несколько пешек и телепорт. Убейте пешек, а заодно и солдата сзади и идите по клеточкам к телепорту. Это выход с уровня.

Примечание: сбоку от возвышения с солдатом, теперь уже покойным, есть тайник с огромным количеством красных кристаллов. Если здоровье Алисы требует того, заберитесь на возвышение, спуститесь на маленькую платформу справа внизу и убейте на ней пешку. Тайник как раз находится под этой платформой. Спуститесь ниже и попадете в извилистый коридор, в конце которого будут кристаллы. Далее выбирайтесь по камням-клеткам.

Looking Glass Land (4 уровня)

Pale Realm

Следующие 4 уровня — шахматные. Мы играем на стороне белых.

Подойдите к белому офицеру. Далее нам предложат паззл. Алиса превратится в офицера, и ей надо будет пройти по шахматному полю до выхода с него. Нельзя попадать под острые лезвия, которые опускаются сверху, а также падать в ямы. Как говорил Остап Бендер: «У меня все ходы записаны».

1-й: по стрелке
2-й: по стрелке
3-й: правый
4-й: левый
5-й: вперед влево
6-й: вперед влево
7-й: вперед вправо (справа рядом колонна)
8-й: вперед вправо
9-й: разворот на 180 градусов, вперед влево
10-й: снова разворот, вперед вправо
11-й: разворот вперед влево
12-й: вперед влево
13-й: вперед вправо (слева колонна)
14-й: вперед влево
15-й: вперед влево
16-й: разворот вперед вправо
17-й: вперед вправо
18-й: вперед влево
19-й: вперед вправо
20-й: вперед вправо

Вы благополучно перешли поле. Поднимайтесь по лестнице вверх и убейте двух пешек. На площади вас встретит красный конь. Он будет посильнее пешек, но это его не спасет. Разбегайтесь и запрыгивайте на постамент посередине площади, берите **клюшку для гольфа.** Встаньте лицом к зданию с двумя флагами и двумя маленькими дверцами по бокам. Загляните за эти дверцы, там здоровье и синяя мана. Идите в двойную дверь в правом углу этого здания. Убейте пешку и поднимайтесь на подъемнике на второй этаж.

Перед вам две двери. Левая ведет на балкон; кроме кристалла, там ничего нет. А вот правая — как раз то, что нам нужно. Осторожно! В коридоре шипы. Проскочите мимо. Убейте двух офицеров. Они способны наносить урон на расстоянии. На каждого нужно по три ножевых броска. Идите по мосту и огибайте здание справа. Входите в дверь. Разберитесь с конем и поднимайтесь по лестнице вправо. На следующей лестнице вас караулят две пешки. Убейте. Возьмите **Книгу** справа в нише. Идите по коридору в маленькую дверь справа. На балконе нажимайте рычаг: на площади у здания со столиком и стульями откроется дверь, и белая ладья сможет войти в следующее помещение. Прыгайте с балкона и бегите за ней.

У двери на вас нападет конь. Убейте. Далее на вашем пути встретятся еще офицер и конь. Разберитесь с ними, белая ладья вам в этом поможет... И вот вы у начала моста.

Идите вдоль воды направо по узкой лесенке, огибая каменную башню. Там будет дворик с огромным количеством пешек и одним конем. Бросьте игральные кости, и они им всем посносят головы. Возвращайтесь к началу моста.

Идите по мосту. На другой стороне убейте еще несколько пешек справа от кирпичного здания со ставнями на окнах. Заворачивайте за угол башни налево и знакомьтесь с белым конем. Это наши!



Примечание: пока вы не убьете всех врагов, дверь к коню не откроется.

Нам предлагают немного побыть конем. Это такой же точно паззл, как и предыдущий, не проще и не сложнее. Правила те же: в ямы не падать и под лезвия не попадать. Ваши ходы:

1-й: по стрелке
2-й: на белую правую клетку
3-й: на черную левую
4-й: на черную вперед (а не назад)
5-й: на белую прямо
6-й: на белую прямо
7-й: на черную прямо
8-й: на белую влево
9-й: вернуться на предыдущую
10-й: на белую впереди
11-й: на белую впереди
12-й: на черную впереди
13-й: на черную впереди
14-й: по стрелке.

Убейте офицера на лестнице. Справа от вас — дверь в здание. Войдите и убейте пешку. Под лестницей есть кристалл здоровья.

Поднимайтесь на 2-й этаж, где возьмите куб и идите к двери. Выходите на балкон и убейте коня. Идите по мосту в башню, а из нее в следующую, попутно убивая пешек. Нажмите на рычаг; он запустит колесо, и уровень воды в реке повысится.

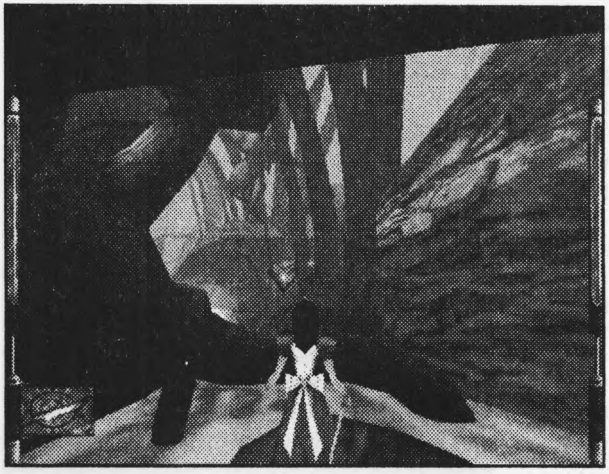
Спускайтесь вниз, идите в проход дальше и оттуда прыгайте в воду. Теперь забирайтесь на платформу с сердечком на другой стороне (ранее она была недоступна). Убейте двух пешек. Бегите в двери, за ними выход с уровня.

Castling

Выходите в ворота. На площади — трупы наших. Войти ни в одну дверь нельзя. Что ж, идем направо под арку. Далее мультик: две красных ладьи утащат Белую Королеву. После мультика на Алису нападут две красных пешки и два коня. Бегите обратно на площадь и, кидая в них демонические кости, сами убегайте. После того, как врагов в поле видимости не останется, поднимитесь на арку-балкон. С двух сторон от нее есть лесенки, по ним и можно на нее забраться. На балконе-арке возьмите кристалл здоровья и ману. Спускайтесь вниз и идите в большие кованые двери. Помогите белому коню и офицеру разделаться с врагами.

Теперь вы в помещении с фонтаном посередине. Вам надо в дальние двери слева. Убейте двух коней и идите по коридору до двери слева. Входите. Помогите белым побить красных. Перед вами две двери: одинарная и двойная. За двойной дверью — тронный зал Белого Короля. Он скажет вам, что, если Королева умрет, игра закончится. Он даст вам пешку, которая, пройдя страну красных, может стать новой Королевой.

Выходите из тронного зала. И идите в одинарную дверь. Таким образом вы окажетесь у фонтана, выйдя через правую дальнюю дверь. Абсолютно все равно теперь, пойдете вы через правую или левую ближние двери, они обе ведут в одно и то же помещение. Я выбрала правую. Поднимайтесь по коридору на балкон и помогите белой ладье убить красную пешку. Идите в дверь в конце балкона. Эта дверь ведет в зал, посередине которого на платформе висит телепорт. Дойдите до конца балкона и прыгайте на телепорт. Вас ждет страна красных.



Checkmate in Red

На этом уровне мы будем делать красным шах. Страна красных фигур выглядит почти так же, как и белых, но только более зловеще.

Заморозьте двух пешек из ледяного жезла. Это самое полезное оружие на этом уровне. Спускайтесь по лестнице вниз. На вас нападет ладья. Ей же хуже.

Если вы пойдете налево вдоль воды, на вас из маленького дворика выскочит конь. Убейте его тоже. Возвращайтесь и переходите речку по клетчатому мосту. Сворачивайте влево. На вас нападет офицер и пешка. Убейте. Но куда же идти дальше? Ни одна из дверей не открывается...

Придется прыгать в воду. Под водой увидите пузыри и два красных кристалла. Плывите на кристаллы. Жмите «прыжок». Вы оказались в узком колодце, сверху свешивается веревка. Залезайте по ней вверх. Раскачавшись, спрыгивайте на платформу. Убейте офицера и пешку на мосту.

Идите по мосту в башню, а из нее по следующему мосту к дому. Убейте двух пешек у дверей. Заходите, берите **кости** со стола и выходите в другую дверь. Далее увидите, как несчастной Белой Королеве отрубают голову. Игра окончена? Щаззз!!!

Возьмите в руки ледяной жезл, если вы, конечно, не сделали этого раньше. И убейте офицера на выходе. Выходите во двор; там будут два красных коня. Убейте. В городе на вас нападут две пешки и офицер (стреляет сверху). Разобравшись с ними, идите дальше между домов, слева от вас будут бочки. На лестнице впереди уберите со своей дороги двух ладей. Сворачивайте в красивую дверь слева. В конце коридора упадете вниз. Выходим на свежий воздух и идем по подвесному мостику на большую арену в виде шахматного поля. Как только вы перейдете мостик, он поднимется... и вы окажетесь один на один со следующим боссом — Красным Королем.

Босс 3 Красный Король

Это Величество откровенно слабовато. И мне удалось убить его с первого же раза с полпинка. «Хочешь сразу умереть или помучиться?» Он хочет помучиться. Ладно, исполним его эту последнюю волю.

Король стреляет в вас электрическими разрядами, но, к счастью, попадает не всегда. Бегайте от него по полю, иногда поворачиваясь к его Величеству и выпуская в него короткую обойму из ледяного жезла (длинные обоймы не наносят боссу большого вреда, зато маны вы при этом теряете много).

От каждого верного попадания он вскрикивает и сгибается. Когда вы чувствуете, что здоровье или мана на исходе, забудьте на некоторое время о противнике, просто уворачивайтесь от его ударов, бегайте по полю и подлечивайтесь. Кристаллы здоровья возникают на поле периодически. Вниз с шахматной доски падать не нужно — это верная гибель. После **9 ударов** Король прикажет долго жить, и выданную вам пешку коронуют. Она станет новой Королевой, а вы перейдете на следующий уровень.

Mirror Image

Уровень сложный, долгий и мерзкий, да и к тому же с боссом в конце!

В начале уровня разобьются часы. Это — ключ к нашим дальнейшим действиям. Мы стоим посередине перевернутой комнаты с больными детьми. Оба пути, и правый, и левый, ведут в одно и то же место. Пойдем направо. Но вначале можно взять красный кристалл и демонический напиток, которые висят в высоких нишах слева и справа. Залезть туда можно, встав на наклонный узкий бортик на противоположной от вас стене.

Идите по зеркальному коридору. На вас нападет странный механизм, причем довольно опасный. Сейчас лучшее лекарство от него — ледяной жезл (4 обоймы). Очень скоро мы получим **ЗВЕЗДОЧКИ,** это будет еще лучшим оружием в борьбе с механизмами. **На первой развилке** сворачиваем в тоннель справа. Убейте механизм и идите прямо, а потом влево; там еще один тоннель и еще один механизм. Мы **на второй развилке.** Слева в комнате за разбитым зеркалом, откуда вылез механизм, есть красные кристаллы. Впереди — тоннель, направо — зеркальный коридор. Идите направо. Слева на вас налетит Фантазм (уменьшительно-ласкательное от «Фантасмагория»). Убейте.

Посмотрите внимательно: он вылез из комнаты с трубами и часами. Сворачивайте туда и доберитесь по трубе до ее противоположного конца с часами. Повинуясь темному инстинкту, разбейте часы колодой карт. Слева от часов в соседнем коридоре откроется вход в огромную трубу. Но попасть прямым путем мы туда не можем — мешает стекло. Придется выходить, идти прямо и заодно поучить вежливости Фантазма и очередной механизм. Сворачивайте в тоннель слева и, убив еще один механизм, идите по коридору в другой тоннель.

Третья развилка. Налево в конце коридора сквозь стекло видны часы, а рядом с ними — вновь открытая труба. Сходите направо и убейте механизм. Идите в конец коридора, откуда он вылез, и возьмите чудную вещицу — **звездочки**, такие штуки обычно кидают ниндзя. Возвращайтесь к трубе и прыгайте в нее с разбегу через пропасть. Посередине трубы сидит Фантазм. Как только дойдете до середины трубы, она начнет поворачиваться. Развернитесь на 180 градусов и бегите к тому краю, откуда пришли. Когда труба будет под углом примерно в 45 градусов, прыгайте в бездну. Окажетесь прямо на платформе посреди пропасти! Возьмите **зеркало невидимости** на ней и прыгайте в телепорт рядом. Он перенесет вас в тусклый коридор, освещенный красным светом. Впрочем, в бездну можно и не прыгать. Разберитесь с Фантазмом и высаживайтесь в тот же коридор, когда труба остановится.

Точнее, коридоров два, они расположены по обе стороны от трубы. Ваша задача: обойти все открывающиеся комнаты с больными детьми и разбить в них часы, чтобы пар прекратил идти из труб. Попутно убивайте ледяным жезлом странных пауков с человеческими лицами. Это весьма противные животные. Они впрыскивают в Алису яд, после чего девочка некоторое время ловит глюки. Здоровье в эти моменты тает. Когда все часы будут разбиты, можете идти в двойные двери в конце любого из коридоров. Оба пути одинаковы и ведут в одно и то же место. Теперь начинаются скачки.

Убейте несколько Буджумов при выходе. Следующий отрезок пути сложный, но вполне преодолимый. Как только вы вступите на платформу впереди, конец ее, тот, на котором вы стоите, начнет опускаться.

Ваша задача: добежать по таким платформам доверху, до устойчивой платформы. По первой платформе бегите посередине, а потом резко сворачивайте **влево**. На этих платформах можно балансировать. Но если вы не удержались, окажетесь в начале пути. По последней платформе бегите посередине. И в конце ее прыгайте на устойчивую платформу с дверью.

Примечание: развернитесь и встаньте лицом к качающимся платформам. С одной стороны будет стена, а с другой — круглая «беседка» с детьми. На крыше ее лежит либо сердечко, либо демонический напиток (это зависит от того, по какому пути вы пришли). Думаю, сердечко внимания не стоит, а вот демонический напиток... Впрочем, решайте сами, ибо путь туда невероятно сложен.

Прыгните обратно на качающуюся платформу и балансируйте на ней, пока не доберетесь до стены (вы стоите спиной к детям). Когда платформа займет удобное положение, подпрыгивайте и хватайтесь руками за край комнаты с кроватками. Из комнаты прыгайте на висящую в пространстве римскую цифру, с нее на соседнюю... Таким образом доберитесь до крыши «беседки» и возьмите трофей. Как обратно? Так же, как пришли. Если сложно, не проделывайте этот путь, ибо трофей все-таки не стоит свеч.

Входите в дверь. За ней — что-то вроде некоего зловещего завода. Убейте несколько Буджумов и механизмов. Останется всего один, стреляющий и очень опасный. Но он от нас пока далеко.

Обратите внимание на механические подобия лиц, которые дышат на вас паром с боков. Струи пара сбрасывают Алису с платформы, и она падает в очень токсичную жидкость, которая отнимает массу здоровья. Если вы все-таки упали в эту гадость, быстрее вскакивайте на бортик и поднимайтесь по веревке вверх.Посередине помещения в глубине качаются три круглых трубы. Нам туда. Идите по узкой тропинке к первой трубе.

Наша задача — попасть в красную дверь слева. Прыгайте с трубы на трубу, а после на платформу. Однако этот процесс может затянуться на долгое время, ибо механизм тоже не дурак и будет пытаться отправить Алису на тот свет при каждом удобном случае.

Если вы хотите ускорить процесс, разбегайтесь, прыгайте в воду и вылезайте на другой стороне на бортик. Здоровье Алисы очень сильно пострадает, но не унывайте. Забивайтесь в самый дальний угол, с той стороны, где стена с дверью, и швыряйте в чудовище ножом. Он погибнет от 6-7 ударов, даже не успев догадаться, кто его убил. Прыгайте с бортика на тропинку. Повиснув на руках, подтянитесь. После чего возьмите кристалл здоровья, выброшенный механизмом, и идите к следующим двум боссам.

Боссы 4 Ди и Дум Твидлы (Tweedle Dee&Dum)

Справиться с этими ребятами несложно. Хотя их способность к быстрому размножению поначалу шокирует и обескураживает. Не обращайте внимания на их миниатюрные клоны. Они нужны лишь для отвода глаз, наносят урон незначительный и убиваются с одного удара. Сосредоточьтесь на двух главных боссах. Чтобы убить каждого из них, нужно всего несколько ударов из ледяного жезла. Когда мана для жезле заканчивается, используйте звездочки.

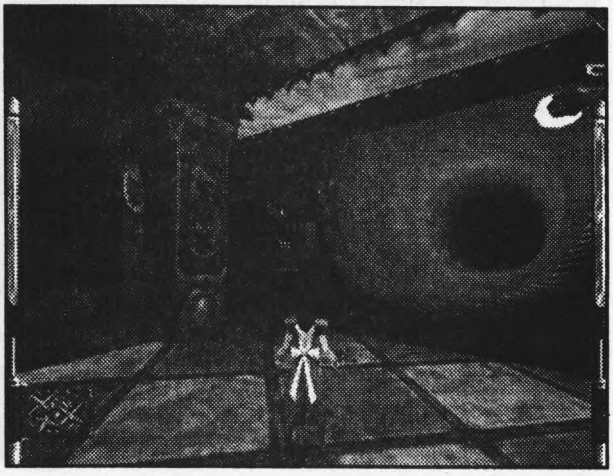
Но, подкачавшись маной, снова берите жезл. Бегайте от Твидлов, уворачиваясь от ударов тесаком и бомбочек, и забирайтесь при этом по пандусу на второй этаж. Эти толстяки весьма неповоротливы, и поэтому не последуют за вами, а лишь попытаются взлететь (у них в кепке что-то вроде пропеллера); но пока они собираются зависнуть над вами, вы уже десять раз успеете надавать им по толстому пузу и смыться.

Когда вы окончательно разберетесь с ними (мне удалось убить сначала большого), оставшиеся в живых их клоны быстро теряют ориентацию. Лично у меня уровень закончился, когда один из этих клонов был жив. Он стоял и тупо глазел, пока моя Алиса разговаривала со Шляпником.

После разговора вас отправят на принудительное лечение, и уровень закончится.

Behind the Looking Glass (2 уровня)

Crazed Clockwork



Убейте Буджума на выходе. Перед вами висят огромные часы. Идите прямо и чуть вправо по шахматной лесенке в дверь. Теперь проходите по лесенке из карт направо. Идите по платформе налево вдоль воды до рычага. Нажимайте. Такой же рычаг есть и с правой стороны; возвращайтесь туда, где закончилась карточная лесенка, и теперь идите вдоль воды направо. Нажимайте второй рычаг. Прыгайте на крутящиеся лопасти (они опустились) посреди водного бассейна. Избегайте контакта с водой: она токсична. С вертящегося механизма прыгайте в проход, где висит красный кристалл. Заходите в дверь и поднимайтесь вверх по карточной лестнице. Впереди, за водным пространством с циферблатами-кочками, торчащими из него (6 шт), будет платформа с рычагом; слева — огромное зеркало. Вам надо добраться до платформы.

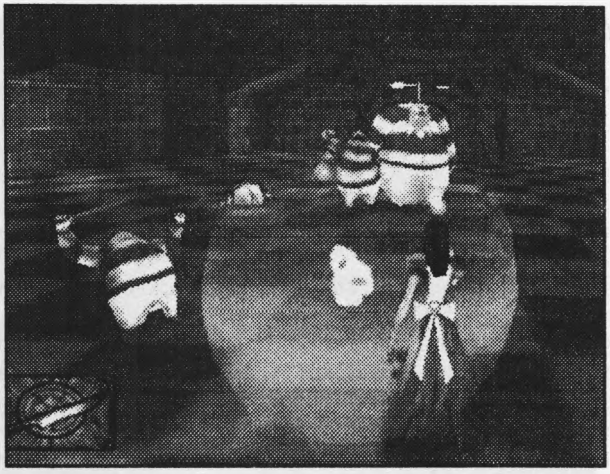
Некоторые из циферблатов подвижны, а некоторые устойчивы. Все это видно в зеркале. Купаться не стоит, поэтому прыгайте на первый справа — средний слева — последний справа циферблаты. Они неподвижны. Прыгайте на платформу с рычагом, нажимайте его и возвращайтесь таким же образом, но не на платформу, а на первый правый циферблат, с которого вы начали свой путь. Разворачивайтесь на нем на 90 градусов и вставайте лицом к следующему ряду циферблатов. Там устойчивым является только третий. Прыгайте на него, а оттуда на ближайший к платформе. Тот начинает опускаться. Немедленно на платформу! Потери здоровья будут в этом случае минимальны. Подлечитесь на платформе.

Перед вами два пути, два коридора над водой: прямо и вправо. В правом ничего нет, кроме загадочной решетки слева по коридору. Она понадобится, но позже. Поэтому идем прямо. На первой небольшой развилке (слева —большая запертая дверь, рядом с которой торчит из земли огромный ключ; справа — тоже не открывающаяся маленькая дверь) на вас нападет Фантазм. Убейте и двигайтесь по коридору почти до конца. Справа недалеко от большой закрытой двери будет открытая маленькая комната. Прыгайте в дыру в полу.

Убейте двух пауков. Идите в темный проход. Поговорите с жертвами опытов Безумного Шляпника. Они вам расскажут, что Шляпник всегда приходит в 6 часов. Нажимайте рычаг — решетка, о которой я говорила, откроется, а Шляпник откроет дверь рядом с огромным ключом. Пора возвращаться.

Возвращайтесь туда, где только что были пауки, и убейте механизм с помощью **звезд**. Поднимайтесь по карточной лестнице и разберитесь еще с одним механизмом.

Выходите через открывшуюся решетку и идите в большую дверь рядом с ключом. Убейте паука и идите в проход-замочную скважину, а потом по карточной лестнице в дверь. Поговорите с Грифоном в клетке. Это наш друг, и наша святая обязанность —выпустить его на волю, пока Шляпник не сделал из него что-нибудь неудобоваримое. Грифон расскажет нам, что надо остановить часы. Убейте двух пауков на выходе и еще двух на карточной дорожке вправо. Пройдя по дорожке, выхо-



дите в двери и прикончите еще одного паука. Далее идите еще в одни двери, а потом по выдвинувшемуся мостику в телепорт.

...Мы на огромном столе, висящем в пространстве. Упасть вниз нельзя: вас снова вернут на стол. На столе стоят четыре чашки.

Наша задачка: утопить в каждой чашке маленький кубик (не знаю, что это), который плавает посередине; над каждым кубиком висит синий кристалл.

Сначала перебейте всех пауков. Здесь их о-о-чень много. Когда станет совсем тихо, прыгните на любой стул, он спружинит вас на чашку. Вставайте на сахар, плавающий в воде, и он опустится под вашим весом. Здоровье Алисы при этом немножко пострадает. Проделайте подобную процедуру со всеми четырьмя чашками. После этого в часах откроется телепорт. Прыгайте в него.

Идите в проход с факелом и нажимайте на рычаг. Ура! Часы встали! Бегите в дверь с телепортом. Там выход с уровня.

About Face

На этом уровне нам предстоит схлестнуться со Шляпником. Идите по мосту на огромную платформу впереди. Как только вы возьмете **второй Jabberwock's Eye Staff** посередине платформы, появится Он сам.

Босс 5 Безумный Шляпник

Это один из самых легких боссов (как ни странно!). Берите ледяной жезл и морозьте Шляпника до тех пор, пока он не откинет свои модные ботинки. Ваша битва с ним делится на несколько частей, поскольку периодически он исчезает, оставляя вместо себя два механизма. Меняйте оружие на звезды и убивайте их.

На самом деле это момент позитивный, потому что они после своей кончины выбрасывают много здоровья. Потом быстро берите жезл: Шляпник не замедлит появиться снова. (Появляется он, когда часы в центре арены под вашими ногами показывают 6, а исчезает в 12.)

Пока он не исчез, вы нанесете ему 5-6 ударов (при каждом попадании он очень забавно дергается), потом опять появляются механизмы, а вы проделываете в том же духе все по новой. У Шляпника в арсенале несколько видов бомб, но от них уворачиваться довольно легко, к тому же с подкачкой здоровья проблем на этом уровне нет.

Через несколько таких циклов, **после 15 ударов по совокупности**, Шляпник будет готов. Убить его довольно просто, он крут только на вид.

Убив его, забирайтесь по часовым гирям (они как раз начнут подниматься-опускаться после его кончины) на платформу наверху. Там берите **Останавливающие Время Часы.** Классная вещь! Позволяет заморозить всех врагов на короткое время, чтобы можно было успеть смыться.

Входите в дверь и освобождайте Грифона. Он перенесет Алису на следующий уровень.

Land of Fire and Brimstone (3 уровня)

Burning Curiosity

Заморозьте несколько человечков из лавы. Прыгайте через лавовое озеро по камням.

Далее на земле взбирайтесь по камням налево. Когда они закончатся, идите по более-менее ровной земле вправо, туда, где человечек из лавы и кристаллы. Убив человечка и забрав кристаллы, карабкайтесь по камням вправо. Убейте еще одного человечка. Начиная с ровной площадки, карабкайтесь влево, туда, где синий кристалл.

Идите по тропе наверх. Сбоку справа сидят два маленьких Джаббера. Они очень ленивы; пока они вас не заметили, убейте их. Идите туда, где они были. И возьмите впереди справа демонический напиток. Теперь прыгайте в долину вниз влево и разбирайтесь с человечками из лавы и одним Буджумом (он появится у мостика через лаву).

Переходите мост и идите в пещеру. Перепрыгивайте с разбегу поток лавы и поднимайтесь наверх перед лавовым водопадом по камням вправо вверх. Убейте по дороге двух человечков и двух маленьких Джабберов. Впереди вас ждут три кристалла здоровья.

Прыгайте на камни влево. Уже наверху, где лужи лавы, вы можете сходить и взять кристаллы. Для этого идите на камни влево (если стоять лицом к лужам) и беспрепятственно добирайтесь до кристаллов.

Возвращайтесь. Ваш дальнейший путь начинается от лавовой лужи слева. Дорогу вперед преграждает большая скала посередине дорожки. Разбегайтесь и прыгайте на выступающий камень на противоположной стороне лужи. Оттуда пройдите немного вперед и прыгайте на большой камень, который как раз напротив платформы со **звездами ниндзя.** Возьмите их, если вы, конечно, не успели сделать это раньше на одном из предыдущих уровней. Далее предстоит опять скакать по камням.

Если со здоровьем все в порядке, вы можете не ходить на платформу с кристаллами впереди, а сразу свернуть направо и прыгнуть на скалы. Если же нет, спрыгайте туда и подлечитесь, потому что дальше вас поджидает много врагов. Теперь поднимайтесь по камням слева на скалу. Наверху справа за камнями лежит **зеркало невидимости**. Возьмите его и двигайтесь дальше мимо толп человечков из лавы.

Впереди опять лава. Нам надо на камень справа вдоль лавовой речки, далее предстоит прыгать через речку на камень влево. Это место лучше проскочить, пока действует зеркало невидимости, потому что в лаве живет имп. Этот гад поджигает Алису, и она теряет при этом очень много здоровья. Лучшее оружие против него — **звезды**. Идите по левой стороне и переходите на правую. Опять прыгайте по камням до суши (она с левой стороны). Опять прыгайте по камням.

На левой платформе торчит маленький Джаббер. Убейте. Опять нападает огненный имп. Напасть какая-то! Можете швырять звезды прямо в лаву, они его и там достанут, не сомневайтесь. Прыгайте на платформу справа и убейте двух человечков из лавы. С нее по камням прыгайте на платформу слева, где был дракон, а далее опять по камням до платформы справа с кристаллами. На платформе напротив будут два человечка из лавы и демонический напиток; если хотите, можете спрыгать туда и взять.

Идите вглубь платформы. Лавовая лужа будет слева от вас. Впереди — большая яма с лавой, переправляйтесь через нее с правой стороны. Убейте Фантазма и несколько человечков из лавы. Идите вглубь пещеры, там лавы уже нет. После поворота налево услышите голос и поговорите с Гусеницей. Она нам скажет, что Джаббер нас уже заждался, и даст некоторые инструкции.

После мультика прыгайте по камням наверх. Опять лава! Надоела она, проклятая! Спускайтесь по камням слева, а потом взбирайтесь наверх. Оттуда прыгайте на высокий камень в середине бассейна с человечком из лавы. Убейте человечка и посмотрите наверх. Отсюда видно, что на скале над нами — домик с телепортом. Нам как раз туда.

Спускайтесь по камням направо. И идем до упора. Убейте огненного импа. Там, где вы его убили у стены в тупике, взгляните наверх. Путь не обрывается: выше есть платформа, но находится она гораздо выше Алисиного роста. С разбегу подпрыгивайте и цепляйтесь за нее. Подтягивайтесь.

Теперь прыгайте на камень впереди, а с него — на выступающий камень через проход налево. С него запрыгивайте на верхнюю платформу, огибайте дом слева, перескакивайте через лаву. И, не обращая внимания на человечка из лавы, бегите в телепорт.

Босс 6 Джаббервок (Jabberwock) (часть первая)

Jabberwock's Lair

Умная и злая бестия! Лучшее средство против него здесь — **звезды**. Очень опасен и умел. Может летать, поджигать Алису огнем и бить электричеством. К тому же способен призывать себе на помощь своих маленьких Джабберов. Арена, на которой происходит действие, тоже для нас неудобная.

Плохо видно, где она оканчивается, поэтому есть вероятность угодить в пропасть. Да и потом, кристаллы здоровья возникают прямо на краю платформы, что сильно осложняет битву.

Тактика: бегайте по платформе от кристалла к кристаллу. Взяв кристалл, резко разворачиваемся, бросаем звезды в босса и пробегаем у него под носом лечиться дальше. Через несколько ударов (5-6), когда погибнут его маленькие Джабберы, прилетит Грифон, даст ему в глаз... и одноглазый мерзавец смоется, оставив нам **последнюю часть жезла**. Берите трофей и переходите на следующий уровень.

Caterpillar's Plot (продолжение)

Здесь, мы, кажется, уже были. Убейте человечка из лавы, который нападет на вас справа. Прыгайте через лавовый поток налево и бегите в ту сторону, где сидит Хампти-Дампти. Когда вы подойдете к нему, появится кот и намекнет вам, что следует делать дальше. А дальше — подойдите к Хампти-Дампти с правой стороны. Прямо рядом с ним в стене торчит один кирпич.

Нажмите на него: откроется потайная дверь. Спускайтесь вниз в проход с решеткой (в свое время мы ходили по этому проходу к пещере с голосом). Убейте Фантазма. Решетка на сей раз опущена.

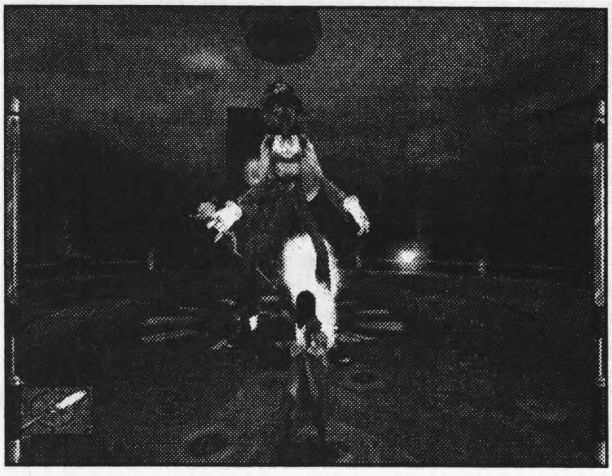
Зато недалеко от нее слева в каменной кладке появился вход. Идите в это внутреннее помещение и идите до конца. Там берите **МУШКЕТОН (Blunderbuss). Это надо сделать обязательно, потому что дальше он может стать для вас настоящим спасением.** Поднимайтесь наверх.

Теперь идите в проход по указателю Majestic Maze (все остальные проходы теперь недоступны). Заморозьте двух огненных импов в лужах лавы по дороге. В проходе столпилось огромное количество солдат. Да и стреляют они теперь гораздо сильнее! (И впредь так и будет). Не лезьте на рожон.

Отстреливайте их по очереди и потихоньку. Когда ни одного солдата не останется, идите к стене в конце долины. Будет мультик, в котором кот вам сообщит, что эта стена разбивается с помощью нашего нового Eye Staff. Разбивайте стену (при ломании стены с нескольких ударов здоровье Алисы может немного пострадать, поэтому, прежде чем идти на следующий уровень, лучше подлечиться) и переходите на следующий уровень.

Queen of Hearts Land (6 уровней)

Majestic Maze



«Maze» — в переводе с английского «лабиринт». Все бы лабиринты были такими простыми!

Идите налево и затем вверх по тропе и лестнице. Потом по коридору вправо; убейте нескольких солдат и идите по дорожке, которая поднимается вверх, а потом идет резко вниз. Впереди справа — демонический напиток. Пейте скорее, потому что впереди в коридоре вас поджидает множество врагов. Убив всех, идите по этому коридору вниз направо. Слева от вас будет телепорт (войти туда нельзя, а почему — мы узнаем очень скоро) и очень приставучий Буджум. Поучив Буджума вежливости, идите в этом же направлении, потом сворачивайте вниз налево и убейте солдат и маленького Джаббера.

В помещении вас ожидают два солдата и два Буджума. Справившись с ними, идите в арку сердечком. Перед вами два пути — оба ведут в помещение с двумя телепортами.

Как только вы зайдете, разгуливающий по комнате мальчик прыгнет в телепорт справа, ворота впереди вас закроются, и телепорт прямо — выход с уровня — станет недоступен.

Слева вы найдете кнопку в полу. Если на нее встать, ворота откроются, но стоит только сойти, закроются вновь. Что делать? Прыгать в правый телепорт и отлавливать мальчишку. Пусть постоит на кнопке, чтобы мы могли войти в ворота.

Прыгайте в телепорт. Он вас перенес в тот большой коридор, где мы уже его видели. Где же пацан? Возвращайтесь в самое начало уровня к воротам, откуда пришли. И идите на этот раз по правому направлению. Там множество солдат — и (о, счастье) мальчик.

Убейте солдат. Мальчика не надо долго уговаривать, он сам побежит за вами. Но не бегите слишком быстро, иначе он отстанет и остановится. Если такое произойдет, вернитесь и подойдите к нему — он снова последует за вами.

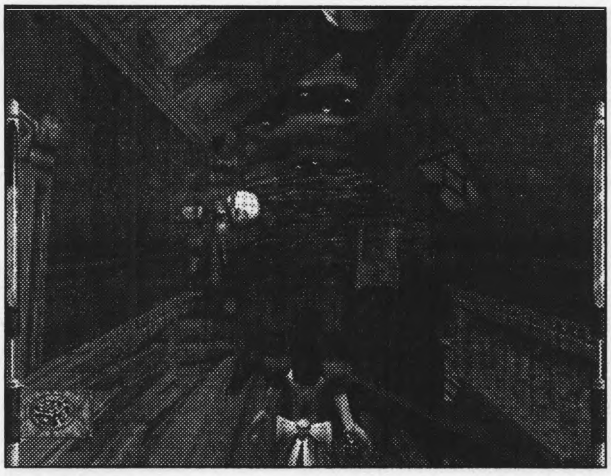
Убивая по дороге врагов, вернитесь в помещение с двумя телепортами. Встаньте на кнопку, и мальчик встанет тоже. Ворота открылись — прыгайте в телепорт и переходите на следующий уровень.

Airborne Terror

Сказать, что этот уровень отвратительный, это значит не сказать ничего. Вам здесь придется попрыгать по трубам с паром. И ладно, если бы их было две-три... Впрочем, к делу.

Прыгайте на первую трубу под вашими ногами и зависайте; с нее — на вторую (прыгать с верхнего положения), с нее — на меленький деревянный мостик впереди. Нападет Буджум.

Буджумы — единственные враги на этом уровне. Они нападают всякий раз, как вы ощутите твердую почву под ногами. Поэтому больше не буду возвращаться к ним. Всего их на уровне несколько штук.



Идите по мостику на платформу, где внизу труба с паром. Прыгайте на пар, а с него на квадратную платформу впереди. Идите направо по мостику на квадратную платформу. Огибайте по деревянному мосту каменную колонну слева и поднимайтесь вверх до обрыва. Справа от вас будут снова трубы, всего 8 штук.

Дальше занятие для акробатов. Вы должны «пройти» по всем 8 трубам. Но это еще не самое страшное. Уже вися на пару второй трубы, вы заметите слева в стене каменную голову. Она выпускает пар, который сносит Алису в пропасть. А это, согласитесь, совсем не радует. Как ее обмануть? Никак! Пытайтесь проскочить мимо нее, **под** струей пара. У меня такое получалось неоднократно, но, увы, не очень часто. За поворотом вас ждут еще две головы. Делайте то же самое, пока не доберетесь до платформы впереди.

Поднимайтесь снова наверх по мостику. Дальше прыгайте на одну-единственную трубу, с нее — на мостик и идите в дверь.

Выходите из помещения и идите по мосту вверх до следующей трубы. Ого, сколько их! Разбегайтесь и прыгайте на первую. Мы на самом верхнем уровне помещения. Прыгайте с трубы на трубу. К счастью, каменная голова здесь только одна в конце.

Когда вы, наконец, ощутили под ногами твердую землю, идете опять по мосту. Впереди последнее препятствие: трубы разной высоты. Прыгайте на нижнюю, потом выше и т.д. Если вы дошли сюда, это покажется вам детским занятием. После этого бегите по мосту в помещение с телепортом. Там выход с уровня.

Mystifying Madness

Поднимайтесь по лестнице вверх и идите в проход по коридору до первой развилки. Убейте стража и идите вправо. Проведите небольшую разъяснительную работу с двумя стражами и двумя Джабберами.

И идите в арку сердечком мимо колодца в правый проход. Этот уровень представляет собою сложную систему лабиринтов, колодцев и подземных коммуникаций. Поэтому прыгать в любой первый попавшийся колодец, а потом плавать до посинения, не стоит.

Когда вы дойдете до конца, вы увидите двух солдат, колодец и звезды. Вот как раз этот-то колодец нам и нужен. Убейте солдат и прыгайте в воду. (Пузыри под водой позволяют пополнить ваш запас кислорода).

Плывите в пролом внизу, где фонарь, а потом резко сворачивайте и всплывайте (вы сразу увидите, куда) в большую пещеру. Похоже, Снарки немного обнаглели. Успокойте их. Снарк убивается с одного удара ножом, причем последний при этом даже не стоит бросать. Вы плывете по пещере, вокруг стены; кажется, на сушу забраться невозможно. Это только первое впечатление.

Описание начинается с того места, откуда вы вынырнули. Оплывите скалу и сворачивайте от камня-выступа почти посередине пещеры вправо. Заплывите за скалу. Здесь есть подъем. Залезайте на сушу и лечитесь.

Пробирайтесь по камням вперед, а потом с разбегу прыгайте на камень-уступ на другой стороне. Слева от вас на парапете здания солдат радуется вашему приходу. Пристрелите. Идите по камням до парапета и входите в здание.

В здании идите направо по коридору по железному решетчатому полу и успокойте двух солдат. Слева будет проход — это выход, он пригодится чуть позже. Идите в проход прямо и нажимайте там на рычаг: в пещере, где мы плавали, под водой откроется решетка.

На обратном пути убейте два механизма. И идите в проход, о котором я только что говорила, теперь он у вас справа. Поднимайтесь вверх по винтовой лестнице, далее идите по мостику, пока не окажетесь в небольшом темном помещении с выходами направо и налево. Все выходы ведут в воду. Куда попало прыгать не надо. Идите направо, забирайтесь на камень, спрыгивайте на трубу над колодцем. Переходите по ней на другую сторону и прыгайте в следующий коридор. Впереди небольшая очень милая пещера с фонарями и красным сердечком. Подлечитесь, если надо, и прыгайте в воду. Плывите на пузыри и фонарь в пролом и всплывайте. Вы опять в пещере с водой. Оплывите стену здания, где мы только что были, справа (она будет у вас слева). Ныряйте и плывите в трубу, над которой фонарь; в конце трубы открытая решетка. Заплывайте туда и поднимайтесь. Мы на втором этаже лабиринта.

Идите до первой развилки и убейте двух солдат. Теперь идите налево. Справа от вас в проходе появится Буджум. Если он вас заметил, убейте его, но пока не ходите туда, а сверните в проход слева и заберите **зеркало невидимости**.

Теперь бегите в проход, где был Буджум, мимо солдата до рычага. Нажимайте рычаг. Внизу на первом этаже перед вашими глазами откроются ворота, за которыми телепорт. Бегите направо и прыгайте на первый этаж. Идите в арку сердечком, а из нее в еще одну такую же слева. Убейте Буджума и солдата и прыгайте в телепорт. Выход с уровня.

Water Logged

Вы у телепорта. Впереди вода и огромная труба, торчащая из воды; вход в нее закрыт люком. Идите в проход направо. Там будут огромные ржавые трубы и вода. В воде много Снарков. Это единственные враги на этом уровне. Прыгайте в воду и плывите вперед (трубы — справа, стена водонапорной башни — слева) в проход под водой в зеленой стене напротив. Выныривайте около фонаря и поднимайтесь наверх. Наверху вставайте на подъемник: уровень воды значительно повысится, и люк в трубе в воде в начале уровня откроется. Возвращайтесь туда, только не тем же путем, что пришли, а через кирпичную водонапорную башню. Теперь вы можете залезть на ее первый этаж. Прыгайте в воду, из воды в башню, проходите сквозь нее и выходите на другой стороне.

Плывите в открывшийся люк в трубе, а далее сквозь дыры в сетке. Справа можно подышать, далее плывите в левом направлении, только не попадите под лопасти вентилятора, оплывая его как можно дальше: он затягивает.

Всплывайте в трубе и залезайте наверх до второго подъемника. Поднимите уровень воды еще. Теперь откроется люк, ведущий в следующую трубу. Плывите туда, и снова направо. Но в ней уже три вентилятора, а «выход» из нее преграждает четвертый, к счастью, сломанный. Всплываем через прореху в его лопастях.

Поднимайтесь наверх по уступам и шагайте на следующий подъемник. Вода поднимется до максимального уровня. Залезайте на самый высокий этаж водонапорной башни. Нам нужно в соседнее помещение, где мы опускали первый подъемник. Ныряйте в воду там, где висит сердечко. Внизу в проходе видна труба. Всплывайте и плывите в нее, в ней телепорт-выход с уровня.

Примечание: вас в воде постоянно будет одолевать целый выводок Снарков. Как с ними справляться, я уже говорила.

Labyrinthine Revenge

Вы стоите на высоком круглом балконе над лавой. Впереди внизу в лаве двигаются часовые механизмы. С двух сторон от вас возвышаются две колонны, увитые плющом. За левой колонной — выступы, ведущие вниз. Прыгайте по ним до длинного бортика слева впереди. С него прыгайте на лопасти движущегося механизма, а с него — на круглую платформу с кустом в центре. Оттуда — на следующую небольшую платформу. А с нее — еще на одну круглую платформу с кустом. С этой платформы прыгайте на выступ на кирпичной стене справа, повисайте на руках и подтягивайтесь. Убейте одного человечка из лавы.

Идите по уступу в стене и успокойте еще одного человечка и Буджума в конце стены.

В конце стены прыгайте на уступ внизу, а с него на другой на противоположной стороне. Подтягивайтесь и залезайте на стену. Идите до арки, входите. В следующем помещении работает механизм. Поднимайтесь по мостику наверх. Прыгайте через механизм: пар перенесет вас на другую сторону. Идите по проходу в механическую дверь.

Вы попали на завод. Путь вам преграждает крутящееся колесо. Но оно, как видите, не сплошное. Когда дыра в нем будет расположена вертикально, прыгайте в нее. То же самое проделайте и со вторым колесом. Выходите в механическую дверь и поднимайтесь вверх по пандусу.

Теперь вы в помещении с паром и ямой. На вас нападет механизм. Убейте его. Выходите на противоположной стороне, поднимайтесь наверх по пандусу, убейте одного человечка из лавы и идите в механическую дверь.

Обегайте бассейн с водой и убейте дракона Джаббера наверху. Идите вдоль бассейна снова в механическую дверь. Вы вышли в сад.

За поворотом ждет дракон, еще за одним поворотом — страж и еще один дракон. Убив очередного солдата, спускайтесь на первый этаж сада.

Идите в помещение слева. Там темно. Идите мимо клетки с механизмом в механическую дверь.

Впереди будет вращающееся колесо. С обеих сторон от него торчит по горизонтальной трубе с паром, который, разумеется, сносит Алису в пропасть. Ваша задача — пробежать под лопастями и не попасть под струи пара. Это сделать просто. Идите в механическую дверь на другой стороне, потом по коридору до отъезжающей двери. Убейте механизм в коридоре. Прыгайте на движущуюся лопасть, а с ее выступающего края — на трубу с паром, с нее — на соседнюю. Вторая труба вас подбросит до платформы. Убейте дракона и идите к следующей трубе. Прыгайте на трубу с паром, а с нее на крутящуюся горизонтальную лопасть наверху. А с нее, встав на выступающую часть, — в коридор. В коридоре придется пообщаться с Буджумом.

Идите в отъезжающую дверь до вращающегося механизма. Прыгайте на него, а с него на платформу с дверью.

Идите в дверь, за ней еще такая же. Вы опять попали в сад. Убейте солдата в переходе и еще двух во дворике с фонтаном. Идите через опускающиеся двери. Когда одна дверь поднимается, проскальзывайте через нее и ждите, пока поднимется вторая. Вторые двери качающиеся. Пройдите сначала одну, а потом другую, подождав, пока она отъедет в сторону. Идите в механическую дверь, поднимайтесь наверх по пандусу.

Перед вами три трубы с паром разной высоты. Прыгайте, разбежавшись, на первую, с нее поднимитесь на вторую, потом на третью; пар третьей трубы вынесет вас на платформу. Идите направо в дверь. За дверью Буджум. Убейте и идите в механическую дверь.

Пробегите под лопастями трех двигающихся колес. (Лопасти сносят Алису в пропасть). Бегите по коридору и прыгайте в телепорт.

Machinations

Следующий уровень чрезвычайно прост. На всем его протяжении Алиса должна прыгать по вращающимся механизмам. Причем упасть вниз и разбиться нельзя: в результате неудачного прыжка вас просто возвращают в начало.

Единственная опасность — лопасти вращающихся вертикальных механизмов. Попав под некоторые из них, Алиса может погибнуть.

Прыгайте на первый механизм впереди. Далее до твердой платформы будет еще три механизма. Заблудиться здесь нельзя. Зато вполне можно попасть под лопасти вертикального механизма, поэтому, стоя на краю механизма, который граничит с вертикальным, не забывайте об этом.

С платформы прыгайте на первый вращающийся цилиндр, с него на левый, который опускается очень низко, с него на третий (он рядом со вторым). С него на нижнюю часть двойного вращающегося цилиндра. С нее на платформу. Идите по платформе в следующий проход.

Прыгайте на любую из двух частей двойной вращающейся лопасти, с нее на такие же лопасти рядом. С них — на твердую платформу с кристаллом. С нее — на единственную ближайшую лопасть слева. Далее на следующие, а с них на крутящуюся деталь впереди, а с нее на круглую красивую платформу с колоннами, запрыгнув на нее между колонн.

Отдышитесь. Теперь прыгайте на двойные лопасти сквозь колонны, с них на вертящийся круг, а с него на верхнюю половинку двойного вращающегося цилиндра (на нижней половинке мы уже были ранее). Далее прыгайте на лопасти вертикального механизма, а с него на твердую платформу. Идите в проход и выходите с другой стороны.

Вас ожидает последний этап пути. Прыгайте на ближайший механизм, а с него на причудливую деталь: вращающуюся лопасть на длинной ручке-мостике.

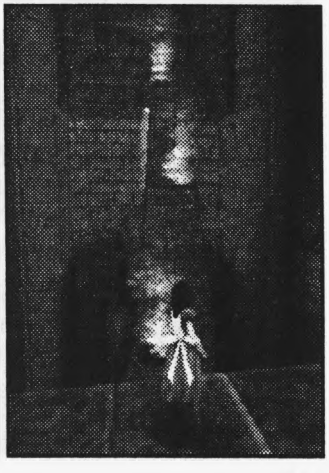
Прыгайте на мостик и идите по нему до конца в противоположную сторону от вертящегося механизма. Прыгайте оттуда на твердую платформу. С нее — на вертящийся механизм, а с него на железную лопасть-дорожку. Она опускается.

Балансируйте на ней, пока механизм впереди не опустится и вы не сможете прыгнуть на него. С него прыгайте еще на одну дорожку, которая находится над предыдущей. Схема та же. С нее — на вертящийся механизм. С механизма прыгайте на очень большое дырчатое колесо, с него на вращающийся механизм в противоположной стороне от той, откуда мы пришли. С него — на лопасти вертикального механизма. С него прыгайте в сторону, противоположную его движению, на механическую «вилку». Идите по ней и спрыгивайте на платформу с телепортом слева. Телепортируйтесь.

Queensland (5 уровней)

Royal Rage

Уровень начинается с битвы Джаббервока и Грифона. Наш бедный благородный друг проиграет и рухнет на землю умирать. Нам ничего не остается, как прикончить тварь! А побегав несколько секунд от него по арене, вы только укрепитесь в своем желании. Очень хочется его убить, а заодно и создателей игры...



Босс Джаббервок (часть вторая, финальная)

Существует несколько способов борьбы с ним с применением различных средств.

Самое мощное оружие в вашем арсенале — это **Blunderbuss**. Его достоинство: неимоверно крут. Недо-

статок: настолько крут, что вышибает всю имеющуюся у нас синюю ману, после чего Алисе остается бегать по арене, размахивая ножиком, и пока вы накопите ману снова, он вас успеет прикончить десять-двадцать раз. Хотя из этого оружия на Джаббервока понадобится **от 4 до 6 направленных ударов.**

Другое возможное средство — это **Eye Staff**. Убивает зверя **с 16 направленных ударов**. Но тоже поглощает много маны. А нам, понимаете ли, ноги уносить надо, а не думать о боезапасе. Когда знаешь, что нужно целиться точно, чтобы не потерять драгоценную ману, обязательно промажешь.

Лично я выбрала свой любимый **ледяной жезл**. Он экономичен, удобен, им трудно промазать; придется помучиться немного подольше, зато меньше шансов быть зажаренным живьем. Ледяным жезлом злодей убивается **с 22-25 ударов**. Все зависит от их меткости.

Здоровья дают на этом уровне жмотнически мало. То и дело появляются три красных кристалла по очереди. Ваша задача — понять, где и в каком порядке они появляются, а после бегать от кристалла к кристаллу, собирая их. Два кристалла ищите на каменных платформах на противоположных сторонах арены, а еще один — в середине рядом с раненым Грифоном. Забрав кристалл, разворачивайтесь и стреляйте в Джаббервока из ледяного жезла, а потом бегите до следующего кристалла. Совет: не вступайте в бой с этим гадом и не стреляйте в него за один прием несколько раз: обидится и прикончит. А просто стрельните разок и сматывайтесь. По арене лучше всего бегать не по прямой, а зигзагами. Тогда злодей на некоторое время теряет ориентацию.

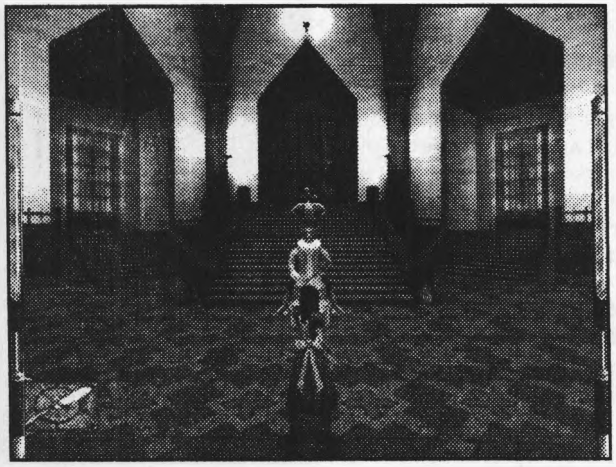
У Джаббервока в арсенале несколько средств. Он может летать, бить Алису когтями и, главное, поджигать ее. Когда вас в очередной раз подожгли, не стойте на месте, а бегите к очередному кристаллу. Как только удастся накопить полное здоровье, сохраняйтесь.

Лежащего посередине платформы Грифона можно использовать как щит, хотя это ненадежно, да и неблагородно.

Когда Джаббервок начнет терять силы, он спустится на арену и станет бегать за Алисой, пытаясь ее пнуть или обжечь огнем. Знайте: теперь ему осталось недолго.

Продолжайте в том же духе наносить удары и бегать по "кристальному" маршруту, уворачиваясь от нападок злодея. Скоро ваше терпение окупится. Он рухнет на арену, и одним гадом станет меньше.

Далее будет мультик — вы проводите в последний путь бедного Грифона. К воротам на платформе впереди опустится мост. Идите по нему. С крыши упадет страж.



Подлечитесь кристаллом здоровья, который возникнет на месте его падения, и идите в ворота. Они откроются. Переходите на следующий уровень.

Battle Royal

Уровень короткий и легкий.

На всем его протяжении бегите по дорожке над лавой мимо врагов, иногда возникающих группами на вашем пути. Дорожка вихляет, но заблудиться на ней невозможно.

Ваши враги: 3 солдата, 2 импа, 3 солдата, 4 солдата, 4 солдата и еще один солдат у ворот с красными колоннами. Ворота — выход с уровня.

Убивать их нет смысла, потому что их слишком много. В начала уровня перед первой группой солдат используйте **останавливающие время часы.** Это позволит вам бежать спокойно некоторое время. Позже просто пробегайте мимо врагов; убивать осмысленно только последнего стражника у ворот, поскольку он не дает пройти.

Ascension

Бегите вниз налево. Впереди вас на красной платформе через пропасть с лавой внизу лежит красный кристалл. Можете прыгнуть туда и взять его, если хотите. Обегайте красный камень слева. Вы над пропастью с лавой. Прыгайте влево на зеленую скалу-уступ. Она находится на нашей стороне, но расположена немного ниже, через обрыв с лавой внизу.

Прыгайте с нее на противоположную сторону «реки». А потом бегите по вертикальному пандусу вверх, влезайте на колонну впереди и убейте двух солдат на платформе напротив.

Перепрыгните с колонны вправо, на соседнюю, а с нее по камням прыгайте на основание последней, третьей колонны. Идите по пандусу на другую сторону. Впереди у вас будет красивая резная колонна.

Спрыгивайте с пандуса на платформу, откуда в вас стреляли солдаты. И идите в проход под резной колонной: справа от нее в красном камне есть ход вниз. Спускайтесь.

Убейте в проходе двух солдат и идите вперед по мостику над лавой, напоминающему позвоночник доисторического животного.

Поднимайтесь по камням наверх и убейте трех человечков из лавы. Спрыгните вниз влево и идите по направлению к наклонному пандусу. Прыгайте на пандус и залезайте на основание колонны. Обогните ее по камню, что у нее в основании. За колонной прыгайте на камни и убейте двух человечков из лавы. Идите налево в пещеру и убейте Буджума и маленького Джаббера.

В пещере идите в узкий проход из кирпичей. Убейте несколько человечков из лавы. Наверху слева, на камнях, сидит Фантазм. Вы его достать не можете, а вот он вас —запросто. Ваша задача — влезть по камням наверх так, чтобы он вас не заметил, а уж наверху вы с ним разберетесь. Идите вперед до пара.

Прежде чем прыгать на пар, посмотрите направо вверх. Там на платформе, куда нас должен вынести пар, стоит страж. Убейте его звездами снизу.

Он сейчас вас достать не может, потому что не видит, но залезть на свою платформу, пока жив, вам не даст. Успокоив его, перелетайте на струе пара на его платформу.

Идите вперед; внизу справа увидите еще одного солдата. Убейте его. Если ваше здоровье в норме и вам не нужен его кристалл, спускаться вниз необязательно. Карабкайтесь по камням по левой стороне до того места, где сможете прыгнуть на пар. Пар поднимает нас на маленькую платформу с синим кристаллом. Лезьте по камням вверх и идите в проход с огнем. Таким образом вы выберетесь к мосту. Справа от вас будет лилово-черная стена. Спускайтесь вниз, идите на мост и убейте двух стражей в конце него. Идите в ворота.

Стражники там просто кишат. Связываться с ними со всеми нет смысла, они вполне в состоянии отправить Алису на тот свет. Хватайте кузнечика у входа и ешьте его. После этого Алиса приобретет необходимую прыгучесть. Быстро скачите наверх мимо врагов, а дальше — резко вниз на подъемник, который находится на одной прямой линии с воротами, через которые вы пришли. Подъемник перевезет вас на следующий уровень.

Castle Keep

Идите в ворота прямо. Вас ожидают три стражника. Лучше всего выманивать их по одному и убивать в ближнем бою (издалека они стреляют в вас бомбами). На втором этаже рядом со вторыми воротами еще два стража. Убейте их.

Когда наконец станет тихо и пусто, осмотритесь. Внизу на первом этаже висят три портрета уже убитых боссов: слева — Ди-Дум, в середине — Джаббервок, справа —Шляпник. Нам надо уничтожить каждый из трех портретов по очереди, и ворота на втором этаже откроются.

Нажимайте на рычаг около ворот. Он активизирует зеркало внизу около портретов. Зеркало повернется к Ди-Думу. (Кстати, когда зеркало направлено на портрет, он в нем не отражается: вместо него в зеркале появляется знак крестовой масти). Уходите из зала обратно к подъемнику и идите по левой или правой дорожке за стену с барельефами в форме лиц, из чьих ртов льется кровь. Убейте еще двух солдат, проходите в «бубновую» арку и вставайте на пар. Он поднимет вас на второй этаж.

Идите в среднюю дверь. (Обе остальные все равно заперты). Проходите по мостику и вставайте под свет. Пейзаж вокруг резко изменится: вы очутитесь на балкончике посреди лавы, а впереди от вас будут три уже известных портрета. Возьмите звезды и выстрелите в Ди-Дума. Пейзаж станет прежним. Все остальные портреты исчезнут, останется лишь Ди-Дум. Это значит, что вы все сделали правильно. Если вы выстрелите в другой портрет, вас вернут к рычагу обратно. Выходите в дверь и возвращайтесь к рычагу, убивая солдат по дороге (кстати, они будут появляться у подъемника постоянно).

Крутите рычаг. Зеркало теперь покажет на Джаббервока. Возвращайтесь к трем дверям и идите в правую. На этот раз стреляйте в его портрет.

Вновь вернитесь и проделайте все то же самое, только уже с портретом Шляпника. Стреляйте в портрет за левой дверью. Когда вы это все проделаете, ворота откроются. Кот попытается наставить вас, но его, беднягу, убьют. Заходите в следующие двери и идите к Красной Королеве. Этот бой финальный.

Heart of Darkness

Бой Алисы с Королевой проходит в два этапа.

Этап первый

Действие происходит в тронном зале. Как только вы приблизитесь к трону, мостик между залом и троном разрушится, а Королева начнет летать над пропастью и обстреливать вас.

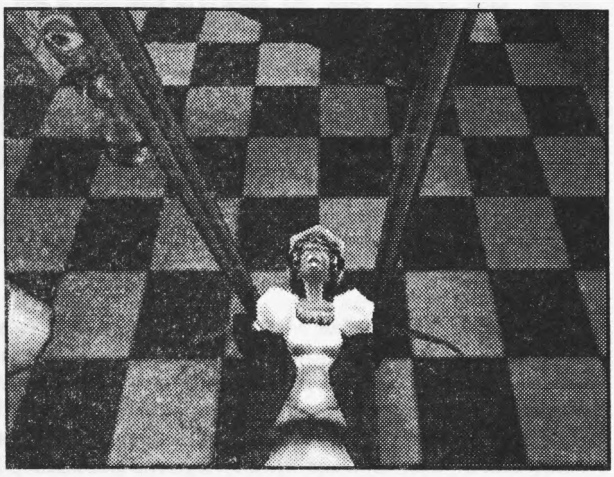
У Королевы в арсенале очень много средств. Она может хватать вас, грызть, швырять об стенку, стрелять в вас ледяными лучами, тройными лучами и зелеными бомбами. К счастью, большинство из этих средств повреждений наносят мало.

Берите в руки **Blunderbuss**. К сожалению, это почти единственное оружие, способное нанести ей повреждения. Стреляйте в нее первый раз и быстро бегите к дверям, к двум последним колоннам. За ними по очереди возникают кристаллы. Бегайте от колонны к колонне и подкачивайте здоровье и ману. Прячьтесь за колоннами, как за щитом. Избегайте синих и желтых вспышек: они означают, что вас сейчас будут атаковать. Когда вам удастся восстановить ману и здоровье, берите снова в руки Blunderbuss и делайте еще выстрел в Королеву и т.д. **6 прицельных выстрелов** — и она погибнет (но не совсем).

Другое оружие — это **Eye Staff**. Из него вам понадобится **немногим более 20 выстрелов**. Но Eye Staff более экономичен. Хотя я бы посоветовала, конечно, Blunderbuss, потому что, повторяю, Королева наносит несильные повреждения, и это позволяет нам держаться довольно долго.

После «гибели» Королевы будет мультик. А потом вам предстоит вторая часть.

Этап второй



Вы попали на небольшую каменную платформу посереди темноты. Если присмотреться внимательно, то увидите, что такие каменные платформы образуют окружность, пустую внутри. Через несколько секунд в этой пустоте появится Королева.

Возьмите в руки Eye Staff и нанесите ей шесть последовательных ударов. (Eye Staff имеет два режима действия. Вам нужно использовать только один, тот, при котором. Алиса держит жезл двумя руками, слегка присев, накапливая энергию, а потом стреляет. Это вторичная атака, если я не ошибаюсь). Седьмой удар — это удар Blunderbuss. И Королева погибнет.

Королева стала невероятно большой и мощной. Нет нужды описывать все виды атак, которые она обрушит на вас. Некоторые из них могут нанести очень тяжелые повреждения.

Когда Королева «приседает», таким образом исчезая из виду, не теряйте время даром, а быстрее накапливайте энергию. А потом отпускайте кнопку атаки и стреляйте ей в голову. Когда она потеряет левую руку, знайте, что битва движется к концу.

Когда чувствуете, что дело пахнет керосином, подлечивайтесь: красное сердечко есть на маленькой платформе через одну от нашей. Только прыгайте аккуратнее, иначе угодите в пропасть.

На платформе ниже справа от нашей есть Blunderbuss. Взять его необходимо, даже если он у вас уже есть. Это — финальный аккорд нашей битвы. Дальше стойте и смотрите, как умирает Королева.

Вот и сказочке конец! Страна Чудес снова станет зеленой и светлой, все наши убитые друзья оживут, а Алису выпишут из клиники... Вот проклятые янки! Все опошлят!

Коды к игре

Для начала активизируйте консоль в основном меню. Потом она будет вызываться на экран кнопкой «~». Коды вводите в консоль.

Неуязвимость — **god**

Свободное перемещение и прохождение сквозь стены — **noclip**

Все оружие — **give all** или **wuss**

Сделать врагов миролюбивыми — **notarget**

Перейти на уровень — сначала вводим **map**, а потом название уровня. Например: **map skool .** Названия уровней: centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, whchess2, wforest

Какое название соответствует какому уровню, надо определять по догадке или методом научного тыка. Хотя, по-моему, из названий все достаточно ясно и так.

Надежда Евдокимова (nadya-evd@mail.ru)

CLIVE BARKER'S UNDYING

Жанр: First-Person Shooter + Horror ● Издатель: Electronic Arts
Разработчик: DreamWorks Interactive
Похожесть: Alone in the Dark 1, Realms of the Haunting
Системные требования: PII-300 (PIII-600), 64 (128) Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 9.0

Оружие

Molotov — "Коктейль Молотова": обычная стеклянная бутылка из-под третьей "Балтики" заполняется почти до края горючей смесью (можно бензином или керосином), затем горлышко затыкается тряпкой, ранее хорошо пропитанной тем же бензином. Это единственное идеальное приспособление для подрыва небольших групп противника: Воющих, скелетов и прочих стадных животных.

Revolver. Единственное преимущество револьвера перед дробовиком и Тиберийской пушкой — это дальнобойность. Можно прицелиться в монстра на горизонте размером с пиксель и с одного выстрела оторвать какую-нибудь важную часть тела. Большой минус — это постоянно не вовремя заканчивающиеся патроны и долгая перезарядка обоймы. В паре с "ясновидением" работает превосходно: спеллом освещаете темные углы, пистолетом приканчиваете притаившихся существ. Еще я столкнулся с такой проблемой — изредка убивал кого-нибудь хорошего, так как не подходил достаточно близко для опознания тела.

Gil'zabar. Странный зеленый камушек, что болтается всю игру у вас на груди, не просто яркая модная побрякушка. Когда-то во время Первой мировой войны он был снят с Трсанского шамана. Его чудодейственная сила увеличивает на единицу силу заклинания или, если применяется в качестве оружия, отталкивает врага на несколько шагов назад. Есть одна деталь, мною проверенная и не подтвердившаяся: говорят, если часто пользоваться камнем, из потустороннего мира появится демон и надает по шее. Если честно, я в это не верю, все равно камень практически бесполезен и нужен в качестве предмета для сюжетной линии.

Scythe. Магическая Коса древних Кельтов была отрыта монахами очень давно. История такая: аббат наткнулся в книге на описание Стоящих Камней и решил проверить гипотезу, что это священное место Кельтов. Во время раскопок монахи обнаружили ссохшееся тело старичка, который сжимал в руках черное лезвие Косы. Вскоре тело отделили от орудия жатвы и принесли в монастырь. С тех пор началась вся катавасия с проклятиями. В качестве оружия Коса просто превосходна! Беда только, что при альтернативном режиме кушает магию, а действует при максимальном приближении к противнику.

Tiberian war gun — это оружие вы найдете в развалинах мира Онейроса после небольшой победы над Кейсингером. Оно надевается на левую руку и похоже на голову золотого дракона, плюющегося шариками с ядовитым газом. Время от времени голова оживает, смачно облизывается и срыгивает, что всегда пугает (особенно в темной комнате, где скрипят половицы и слышится чей-то шепот). Думаю, большую часть времени вы проведете в компании с этой пушкой, потому что, во-первых, патроны не нужны, во-вторых, перезаряжается довольно быстро. В сочетании с Эктоплазмой вы получите стену заградительного огня, через которую не каждый сможет пробиться.

Shotgun — двуствольный дробовик, популярное орудия разбора скелетов по косточкам и разделения Воющих на руки и ноги. Медленная перезарядка, убойная сила и два вида стрельбы: по одному и залпом. Чтобы избежать ситуации, когда вас зажмут в угол выжившие собратья убиенного монстра, не забывайте про заклинание

в другой руке. Идеально подходит на первых порах Эктоплазма, потом — молния. Патронов не так много, но и тратить их часто не придется — к монстру лучше подходить вплотную, а такое не каждый позволит.

Speargun — современный симбиоз рогатки и арбалета. Не совсем понятная штука красиво перезаряжается и прелестно пригвождает слишком наглых пожирателей плоти к стене. Там они извиваются, пытаются выдрать гарпун, но... в общем, проблем с ними больше не будет. Стрел маловато, и это реальная проблема. Приберегите их на боссов или на одиночных "здоровячков".

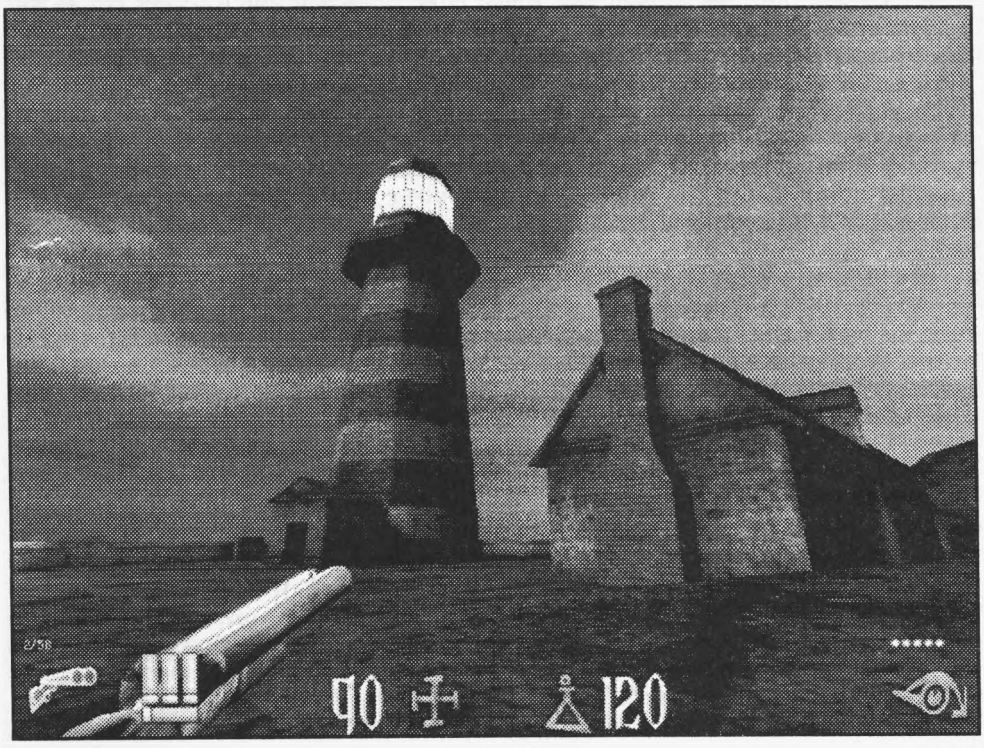
Phoenix — зажигательная граната, разрисованная таинственными красными рунами. Небольшое яйцо зашвыривается в большие группы врагов, повергает их в ужас и порой поджигает вас заодно. Срабатывает как на открытых пространствах, так и в длинных коридорах.

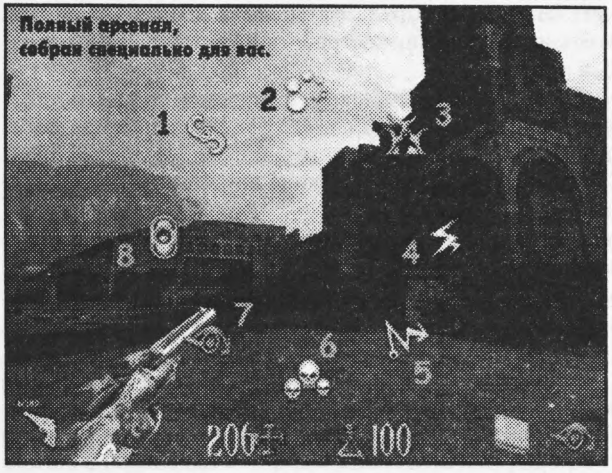
Магия

Invoke (20 маны) — забавная штука, которая по замыслу разработчиков должна существенно облегчить жизнь в бою против массового противника. Если скастовать Инвоук на трупик, то он оживет и начнет мочить своих же. Это в идеале, а на самом деле он с незатухающей агрессией тянется к вашей плоти. Только развив заклинание по максимуму, вы сможете создать себе армию.

Ectoplasm (5) — сгустки энергии для ближнего боя. Из руки мага вылетают небольшие молнии. Спелл помогает, начиная с уровня третьего. До этого он не подходит даже для освещения помещений.

Dispel (0) — если вам на пути встретилось что-нибудь магическое (стена там или еще что-нибудь), смело кастуйте Диспел. Есть вероятность, что все получится и иллюзорные предметы исчезнут.





Lightning (40). Молния — она и в Африке молния. Кроме удара током, ничего более из нее выжать не получится. Идеально работает с шотганом против всех видов монстров.

Haste (50) — некий турбоускоритель магического характера. После зачтения магической формулы резко ухудшается зрение, а тело начинает двигаться быстрее. Ущерб, наносимым монстрами, становится почти минимальным. Заклинание недолговечно и кушает много маны. Почти не пользовался им.

Scull Storm (30) — смеющиеся черепки появляются в воздухе и направляются к заданной цели с шутками и прибаутками. Действие их похоже больше на разрыв динамитной шашки. После взрыва остается только черное облачко и неприятный запах. По причине большого расхода маны и медлительности сии создания не употребляются против одиночных монстров, а работают с группами.

Scrye (60) — "ясновидение". Это заклинание дается с самого начала и помогает практически всю игру. Благодаря ему вы сможете увидеть (именно увидеть!) события, произошедшие на данной локации в далеком прошлом или ближайшем будущем. Помимо этого заклинание открывает потусторонний мир и делает его на миг реальностью. Развитие способствует умеренному поглощению маны и увеличению длительности. Очень часто встречаются моменты, когда без Scrye дальше продвинуться практически невозможно — секретные места и прочие гадости.

Shield (15) — щитом можно прикрыться и укрыться. В реальности он обволакивает тело стеклянным покровом. Которое, впрочем, разбивается любым камешком. Да и стрелять внутри него тоже не рекомендуется — сами его и расколотите. Он мне помогал исключительно в магических поединках против боссов, когда здоровье стремилось к абсолютному нулю.

История начинается...

Октябрь 23 года оказался очень необычным для Патрика Галлоуэя. Прошло всего три года, как он вернулся с войны, не все воспоминания стерлись из памяти, а тут зовут на новую. Расскажу все по порядку. Во время Первой мировой войны небольшой отряд английской армии расположился на небольшой отдых. Внезапно откуда-то появились странные люди с разукрашенными лицами, вооруженные кривыми ятаганами. С дикими криками они смяли слабое сопротивление армии и вырезали большую часть солдат. Вдруг Патрик заметил на холме их начальника — он был разукрашен больше всех и держал в руке странный зеленый камень. Галлоуэй поднял свой револьвер, чтобы застрелить его, но яркая вспышка, вырвавшаяся из руки Главаря, ослепила его и отбросила на землю. Очнулся Патрик только в госпитале, куда его доставил лучший армейский друг — офицер Иеремия Ковенант. Получилось, что теперь Патрик был ему обязан жизнью. Долги, как известно, иногда принято возвращать. И вот однажды Патрику пришло письмо из Ирландии. Писал ему Иеремия, который вскоре после необычного нападения был ранен и отправлен на отдых домой. Иеремия попал в беду: по возвращении домой он обнаружил, что на его семью пало проклятие и все по очереди отошли в мир иной. Остался только он один в доме, наполненном призраками. Вот и позвал друга на помощь.

Прибыв в Ирландию в родовое поместье Ковенантов, первым делом отправляйтесь к Иеремии. У входа вас встретит служанка и проводит к хозяину. Следуйте за ней. Кстати, с самого начала вы сможете пользоваться заклинанием "ясновидение". Тогда станут видны вещи, которые разглядеть в обычном состоянии вряд ли получится. Настоятельно рекомендую кастовать его везде и всегда — так больше секреток откроете, в сюжет полностью вникнете, да и удовольствие получите. Например, у входа в усадьбу можно рассмотреть висельника на фонаре. Ну ладно, с этим все ясно, продолжаем двигаться по сценарию.

Проследовав за девушкой по темному дому (проводка давно перегорела в половине комнат), войдите в единственные жилые комнаты. По пути вам встретятся давно умершие члены когда-то большой семьи, но внимания серьезного им уделять не стоит. Пока они ничего особенного натворить не могут. В комнате Иеремия, не очень-то похожий на умирающего, обрадуется вашему появлению и поведает, что все родственники пропали без вести и теперь шастают везде в качестве призраков. В это мгновение откуда-то снизу раздастся вопль. Надо проверить, что к чему. Заряжайте револьвер. Звуки идут снизу, так что спускайтесь опять в самый низ и поворачивайте направо. Поговорив со слугой, поворачивайте в оранжерею и приготовьтесь отразить атаки Воющих: непонятных жабо-грызунов. Отстреливать их лучше всего на подходе, метя точно в голову. В большинстве случаев одного патрона хватает.

После оранжереи поднимитесь наверх по лестнице и... убейте Воющего, который собирается поужинать Иеремией. Боевой офицер сдрейфил перед какой-то жабоподобной тварью и, весь покрытый холодным потом, спрятался за стулом. Настало время подробнее рассказать истинную историю семьи Ковенантов, потому что здесь дело нечисто. В глубоком детстве Иеремия обнаружил на семейной земле странные камушки. По виду они немного напоминали Стоунхендж, но были намного древнее. После посещения сего монумента семья потихоньку сошла с ума и исчезла. Теперь проклятие добралось и до него. Ваше же дело — избавить оставшегося Ковенанта от "чумы" и разгадать тайну Камней.

Так в чем тут, собственно, дело?

Приключение начнется на следующий день — встав из кровати, выучите новое боевое заклинание. С ним жизнь станет легче и забавнее, особенно если прокачать амплифаерами. В коридоре познакомьтесь со слугой и идите за ним к комнате Элизабет, в которой кто-то устроил погром. Действительно, перевернуто все верх дном. Подберите все, что сможете, а потом выходите в сад, где, по рассказам, находится семейный склеп. Дело в том, что там совсем недавно видели разгуливающую Элизабет... и это через две недели после смерти. Как только вы попробуете выйти наружу, в окно ворвется Воющий и расправится со служанкой. К сожалению, это неизбежно, поэтому спокойно идите дальше. Выходите через большие двери и посмотрите на кровать "прозрением". Результаты кровавой драмы налицо, так сказать. Заодно почитайте письмо Эвилин к матери, в котором она жалуется на свою тяжкую жизнь. А ведь именно на этой кровати девушка умерла во время родов. Еще там будет много про Стоящие Камни, но вообще понятного в письме мало. Возвращайтесь в холл и, следуя по пятнам крови, зайдите за главную лестницу. Там в нише Воющие кушают чей-то труп, а рядом валяется ключ служки.

Теперь заходите в единственную открытую дверь, отсюда можно попасть в два разных крыла здания. Поворачивайте направо и внимательно разглядите картинную галерею. Познавательно, не правда ли? Возвращайтесь назад и направляйтесь в другую часть усадьбы. Через столовую пройдите на кухню (а именно через нее можно выйти в сад), поболтайте с кухаркой и попросите ключи от двери. Их у нее не окажется, они у горничной, которая прячется неизвестно где. Придется искать. Так как только что вам выдали ключ от восточного крыла, туда и направимся (это где кар-

тины висят в большом количестве). В библиотеке внимательно проследите за призраком и засеките место, куда он положит книжку. Достать ее руками вряд ли получится, так что сбейте ее пистолетным выстрелом. В ней рассказывается о Лунных воротах и какой-то древней истории.

Возвращайтесь к служанке и посмотрите на картину с ребенком.

Рядом на стойке страница из дневника Вифании, где она поведает об изучении магии. Мол, у нее почти все получилось, и она стала суперкрутым и навороченным магом благодаря знанию о Стоящих Камнях. В зале с доспехами берегитесь нападения: монстры посыплются изо всех дыр, как горох. Расстреливать их лучше из револьвера и протоплазмой. Поднимайтесь по лестнице, если выживете.

Онейрос

У развилки идите прямо, попадете в детскую. Тут постоянно какие-то звуки раздаются, намекающие на убийство в прошлом. Забирайте книжку-раскраску и на выходе поворачивайте налево. В церкви зайдите в маленькую комнатку и заберите ключ священника. С креста можно выстрелом сбить амплифаер (усилитель магии). Как только вы пойдете в соседний коридор, погаснет свет и на вас нападут монстры. То же самое и в коридоре с занавесками. После смерти очередной девушки поднимитесь в зал с картинами (не поленитесь использовать спелл) и через зеленый коридор проходите в комнату в восточном стиле.

Запоминайте дорогу, по ней еще раз пять придется бегать. В небольшой комнатушке возьмите книжку с кровати и приготовьтесь навестить друга семьи Ковенант, мистера Отто Кейсингера. Этот скользкий тип прибыл откуда-то из Германии в поисках магического артефакта — Стоячих Камней (или Стоящих — разницы никакой). По мере их изучения Отто слишком увлекся и посчитал себя еще одним супермагом. Что ж, он сам нарвался. Что, кстати, сам замечает фразой: мол, не ожидал приезда Патрика. В этот момент двери распахнутся, и вы... попадете в совершенно другой мир: красный, психоделически опасный. Как для здоровья, так и для психики. Для такого тухлого места Онейрос — самое лучшее название.

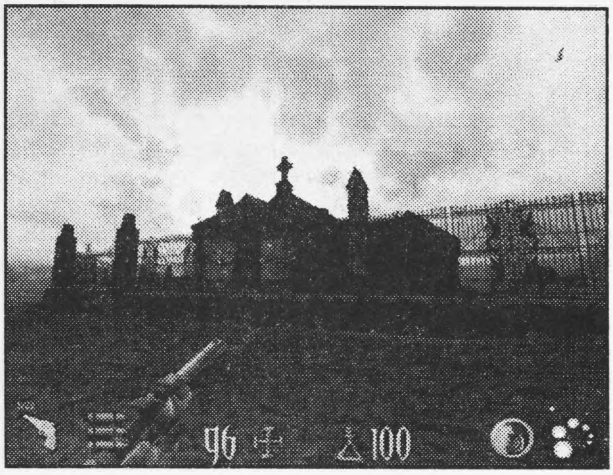
Здесь даже по прямой пройти нормально не получится — все время приходится прыгать. Расстреляв издалека (издалека — очень важное слово) монстра с зелеными щупальцами, проверьте, чтобы больше никого не осталось, и спускайтесь вниз к саркофагу. Поглядите на него "видением" и спускайтесь по лесенке вниз. На площадке на вас нападет сам Отто, но, испугавшись пары выстрелов, быстро скроется за скалами. Его даже шарик защитный не спасет. Перед пропастью не тушуйтесь — здесь магические плитки появятся, как только вы ступите в пустоту. Взяв Пушку с бесконечными патронами, но небольшой дальностью, прыгайте в дырочку с огоньками. Добро пожаловать обратно, т.е. в наш мир.

Элизабет

На выходе из подсобки подберите ключ от сада с тела когда-то живой служанки и заползайте в камин. С этого момента просто так по дому пройти не дадут — вы затащили с собой в этот мир тех самых монстров со щупальцами. Беда в том, что убить их практически невозможно, удается лишь на минуту нейтрализовать. Поэтому не тратьте патронов зря, бегите со всех ног и покажите им чудеса на виражах. Возвращаемся в столовую к толстой доброй кухарке. По пути призрачный крендель не разрешит взять амплифаер, ну и ладно — пробегайте мимо. Когда все двери очень эффектно закроются, войдите в зеркало (придется подпрыгнуть) и в зале с розой ветров зажгите факелы вдоль стен. Таким образом вам достанется заклинание Диспелл, которое подойдет для уничтожения магической двери голубого цвета.

Используйте на двери ключ служанки и в комнате подберите серебряные пули. Их лучше поберечь на будущее, когда монстры станут сильнее и больше. Запрыгивайте

в настенный транспортер для грязного белья и спускайтесь в винные подвалы. Оттуда и до столовки недалеко. На кухне добейте уродцев и выходите в сад. Все в сад! Во дворике поверните налево и побеседуйте с садовником, потом с садовником в центральной части и в правой. Последний расскажет об Элизабет последние новости и откроет напоследок двери усадьбы. Теперь не избежать посещения семейного склепа Ковенантов.

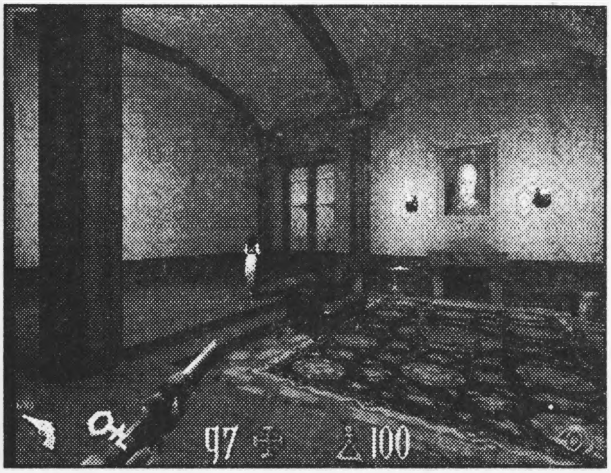


Обойдите это грандиозное сооружение кругом, по ходу дела лишая всех встречных жизни. Не глядите на Элизабет — она пока вреда нанести не может. Войдя в центральный вход, быстро перемещайтесь в комнатку, которая прямо, и вытащите из саркофага спелл Воскрешения. Сразу после дерните за рычаг, который открывает боковые решетки. Проверьте открывшиеся помещения и срочно прыгайте в дырку. Темный туннель выведет вас не только к парочке скелетов, но и в закрытую часть мавзолея. Разбив одну из могильных плит, вы наконец-то выйдете наружу. Чтобы избежать лишних потасовок со скелетами (они имеют дурацкую привычку оживать), бегите мимо них прямо на пристань и садитесь в лодку.

Монастырь

Настало время навестить разрушенный сотни лет назад монастырь. Он не принадлежал Ковенантам, но расположен на их земле и вроде бы имеет какое-то отношение к Проклятию. Отчего бы и не проверить? Сразу в монастырь вас не пустят, заставят еще побегать пару часиков у входа. Чтобы прорваться в святилище, сначала придется вскрыть заброшенную ферму. Сойдя с лодки, шагайте по холмистой местности мимо одинокой башни, напоминающей сломанный зуб. У ослика вы найдете труп хозяина и письмо. В нем история древнего талисмана — Косы Кельтов. Это грозное магическое оружие было отрыто монахами монастыря у Стоящих Камней. Его сжимал в руке ссохшийся труп какого-то кельтского короля. В общем, осквернили монахи могилку, чем и повлекли цепь невероятных событий, дошедших почти до наших дней. А еще там есть пара слов о временном портале, открыть который можно при помощи солнечного талисмана, ртути и особого заклинания для ритуала. Все эти три вещи вам еще предстоит найти. Идите дальше по тропинке — натолкнетесь на заброшенную ферму, где промышляет толпа Трсанти с дробовиками.

Убив парочку на входе, забирайте ключ от Башни. В ней вы отыщете первый артефакт — медальон, он же ключ от неизвестного сундука. Интересно, а на нем так и написано — "Ключ от сундука"? Странно все это... Снова возвращайтесь на ферму, на этот раз вам предстоит исследовать темные места большого амбара. Двери приветливо распахнутся, непременно воспользуйтесь этим. На втором этаже вам придется совершить очень сложный двойной прыжок: с пола на доску, а с нее через окно на стену фермы. Внутри вас, конечно, ждут, отбивайтесь от них только что подобранным дробовиком или магией. Видите лесенку наверх (вроде как на провалившуюся крышу)? Вам придется попрыгать, чтобы по доскам пробраться к сундуку, в котором спрятан очередной ключик. Возвращайтесь назад и используйте его на люке. Через туннель вы выберетесь наружу (минуя скелетов). Вот мы и в монастыре.



Обойдите его кругом и проберитесь во внутренний дворик. Там еще колодец закрытый и башня замурованная. Постреляв немного в Элизабет, что шныряет по стенам и плюется сверху какой-то гадостью, спускайтесь в подвал. Там вам надо подняться на самый верх (все время используя спелл видения) и забрать из крайней комнаты несколько динамитных шашек. Ими будем пробивать путь в подземелье. Кстати, пока не ушли, загляните в дымоход — там амп спрятан. Туда только хитрым прыжком добраться можно. Теперь о катакомбах. Возвращайтесь на одну локацию назад (к тупиковому ходу на территории монастыря) и внимательно смотрите на пол. Там хорошо спрятан вход в подземелье, но все-таки он немного заметен по выломанным кирпичам. Положите пару динамитных шашек на разлом и отбегайте. В лучшем случае разверзнется жерло шахты и поглотит вас, в худшем — игра заглючит и откажется пропускать. Если это все-таки это случилось, можете либо деинсталлировать игру с харда и выбрасывать диск, либо нажать TAB и ввести такую строчку: set aeons.catacoms entrance 1. Продолжаем путешествие.

Через огромный лабиринт, не сложный, но довольно неприятный из-за бессмертных скелетов, дойдите до ворот.

На развилке спускайтесь вниз, а потом идите сразу наверх — там и найдете журнал, скролл и серебряный ключ. После этого сразу перемещайтесь в сторону подземного кладбища. По костям оживающих на глазах скелетов добегите до двери и используйте ключик из серебра. Дверца ведет в винный подвал, в котором все бочки уже лет триста пустые. М-да, обидно. Когда пойдете по коридору, не выходите в ярко освещенный зал слева, следуйте дальше. Чтобы миновать ловушки со стрелами, присядьте и на корточках шагайте к выходу, и все стрелы пролетят над головой. Опять лабиринт и опять старые костяные враги. Факелы зажигать на стенах не надо, просто пробегите небольшой лабиринт насквозь и поднимитесь наверх. В башне включите "видение" и проследите, как монах прячет реликвии. Вскройте древний тайник и станьте счастливым обладателем пробирки со ртутью и монастырского ключа. Для ритуала все готово, осталось найти алтарь.

Снова спускайтесь в подземелье, но на этот раз в соседнюю дырку (туда, где приседать надо). В этой части катакомб прячется от солнечного света старая подруга — Элизабет. Бегите за ней и отоприте дверь ранее подобранным ключом. Скоро подойдет время сразиться с девушкой в почти честном бою. Пройдя по узким коридорам, вы попадете в тот самый зал, который я рекомендовал обойти стороной. Поверните две большие катушки и выходите на волю. Шутки ради примените "видение" и понаблюдайте за ритуалом. Затем спускайтесь к озеру с тремя постаментами и совершите следующую процедуру: вставьте солнечный талисман, потом колбу со ртутью, и последним пойдет заклинание на центральном постаменте. Озеро потемнеет и отразит чужой мир. Точнее, наш, но совершенно в другом времени: башни монастыря целы, идет снег и кто-то громко вопит вдали. Прыгайте в воду.

Прошлое не оказалось слишком безоблачным — монахи твердят о демонах и почему-то бьют вас. Наверное, они еще не поняли, что вы — их единственное спасе-

ние. Обойдите монастырь по правой стороне (есть ощущение дежа вю?) и подберите журнал убитого монаха. В нем рассказана слезоточивая история о гибели практически всего монастыря из-за Косы, о которой я уже рассказал. Возвращаемся непосредственно к настоящему времени (или прошлому?) и продолжаем огибать монастырь. Где-то в конце этого пути вы найдете дверь, что ведет во внутреннюю часть постройки. Узнаете ландшафт? Вам надо найти библиотеку и взять там Arcane Whorl. Там же есть дверь, ведущая в башню. На самом верху прячется перепуганный аббат. Если убить его, то завладеете ключом, который так и называется — аббатский. Теперь спускайтесь назад и направляйтесь к центральным воротам. Слева от них есть небольшая библиотечка, в которой за тяжелой дверью прячется служка с золотым ключом. Выбираться придется по крышам, потому что другого пути в Цитадель нам не найти. Помните записку монаха, где говорилось о замене окна в четверг? Так вот, сегодня четверг и есть. Выпрыгнув в распахнутую раму, подбирайте амплифаер и скачите, как кролик пушистый, к высокой башне. Через нее вы попадете в алтарную часть, где несколько умалишенных монахов совершают неведомый ритуал. Не допустите уничтожения Великого оружия, сбоку от алтаря опустите рычаг и заберите Косу. За последствия не отвечаю.

Не пугайтесь, если вас засосет Вперед в прошлое

в воронку — это портал в наше время. Использовав золотой ключ на воротах (это надо спуститься снова в подземелье), пройдите через зал с колоннами. На одной из них, сломанной справа, подберите скролл с трупа и шагайте дальше. На развилке поверните налево, повстречайтесь с Элизабет и прыгайте от греха подальше в глубокий колодец. Убиться не убьетесь, зато нажмете два больших рычага для открытия центральной двери. Недалеко положен амплифаер и Arcane Whorl. Когда идти уже будет некуда, когда скелеты будут жать со всех сторон, подойдите к краю моста и безо всяких резинок прыгайте вниз. Слава Богу, внизу тоже вода. Кстати, если скелеты совсем одолели, рубите их Косой, пусть обрубки побегают — зрелище презабавное. На дне резервуара тоже призы разложены. Но самое главное вас ждет наверху — в воротах. Тюремные помещения не настраивают на положительный лад. Тем более что Элизабет, озверевшая от вашего настойчивого внимания, начинает беспокоиться. Там, где из пола торчит пипка, запрыгивайте на уступ. Решетки запросто преодолеваются следующим способом: отстреливайте подбегающих монстров прямо рядом с воротами, а когда очередной Воющий попробует пробраться, проскользните в щелку.

Наконец-то вы подобрались к Элизабет совсем близко, вот она — рукой достать можно. Но не тут-то было: наступив на потайной люк, вы провалитесь в лабиринт. Бегите оттуда как можно скорее, но ни в коем случае не наступайте на решетки. Советую идти на шум (или на "пение"). Убив мамочку Элизабет, принимайтесь за девушку. Особых советов по ее уничтожению не дам, потому что их нет. На этот раз вам поможет только ловкость и большое количество аптечек. Когда патроны закончатся, переключайтесь на Косу, а не на Варканнон. В качестве награды вы унесете голову Элизабет и заклинание ускорения, которое пригодится для быстрых и высоких скачков. Настала пора вернуться в усадьбу и отчитаться перед Иеремией. Прыгать по утесам придется, используя Haste. Конечная цель — небольшой ял на пристани.

В саду перебейте солдат Трсанти и подберите личный приказ Амброза, в котором повелевается уничтожить вас любым способом. Возьмите ключ от кухни и спускайтесь вниз к парникам. Здесь, будучи еще в живом и нормальном состоянии, Вифания выращивала цветы и траву для собственных нужд. Перебив ее детенышей, вы должны дойти до конца оранжереи и подобрать там много зажигательных патронов и страничку из дневника. Открываются новые факты: Вифания замочила друга семьи художника Аарона. А в качестве приза забрала челюсть бедняги. Если совместить эту

часть тела с оставшимися частями, то можно оживить (наверное) художника. Но здесь нет ни челюсти, ни трупа, куда ее вставлять. Поэтому придется осмотреть комнату Вифании и студию Аарона. Пройдя через кухню (берегитесь ножей и тарелок), поднимитесь на самый верх и выпросите у слуги ключ от студии, заодно расспросите об Амброзе. Оказывается, этот негодяй пришил собственного папочку, а потом исчез где-то в утесах. Найти его не могли ни Ковенанты, ни полиция. Что ж, будем искать сами. В спальне заберите две книжки и немного патронов. После этого выходите в соседний зал и обезоружьте постоянно прибывающих Трсанти. Новое задание таково: найти и расспросить об Амброзе главного садовника. Он где-то в сарае, что у самого входа в усадьбу. Старик внимательно вас выслушает, добавит к истории немного нового и предложит съездить к Стоящим Камням. Для этого он откроет ворота и позволит воспользоваться лодочкой, чтобы пробраться на небольшой остров.

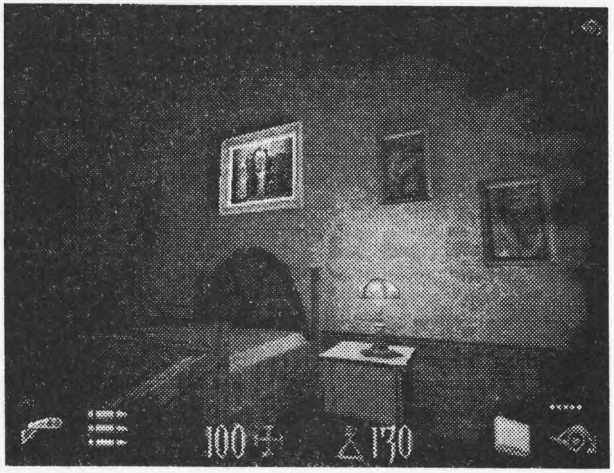
Подобрав на алтаре заклинание щита, возвращайтесь обратно в усадьбу. Поговорите с садовником, он за решеткой прячется. Вас пошлют на маяк. Мол, там живет человек, которые все знает о проклятии семьи Ковенанта. Прибыв на маяк, сперва загляните в небольшой домик, а только потом направляйтесь к высокому сооружению с лампой наверху. Толстый дядечка много чего расскажет. Понять его очень трудно из-за акцента, но суть должны ухватить такую: он знает, где прячется Амброз и его банда Трсанти. А еще он позволит взять кое-какие полезности из сундука, что в его доме. Забрав серебряные пули и ключ от внешних ворот, выходите на улицу и бегите по едва заметной тропинке к деревянным воротам.

Амброз

Дядюшка с маяка не соврал — сразу за воротами вы найдете каменный колодец с веревочной лестницей и нескольких охранников Трсанти. Последних надо убить, а первыми воспользоваться. В пиратском логове придется побегать и полазить по веревочным лестницам. Будьте особенно осторожны на подъемах — пираты обожают бросать динамитные шашки сверху и тем самым лишать вас всего здоровья. Когда попадете в комнату с запертой решеткой и кучей наваленных ящиков с надписью TNT, не робейте. Встаньте в нишу рядом с дверью и выстрелите из пистолета в ближайший ящик. Взрыв раскурочит железные прутья, отнимет большую часть здоровья, зато путь свободен. Не теряя ни секунды (потолок вот-вот обвалится), бегите в дверной проем и вверх по коридору.

В сокровищнице подберите новое заклинание и приготовьтесь делать ноги, потому что одна из статуй предложит попробовать вкус Вечности, а если по-нашему, то подпустит ядовитого газку. Взорвав динамитом заваленную дверь, бегите отсюда быстрее в усадьбу. У самого входа толстая кухарка сообщит, что вас очень хочет видеть Иеремия. Заходите в правую дверь... вот так сюрприз! Иеремия не один — рядом с ним стоит его брат Амброз с обнаженным огромным топором.

Стоит вам появиться в комнате, он схватит Иеремию за горло и прикажет отдать зеленый камень шамана, который болтается у вас на шее. Ему эта зеленая побрякушка понадобилась для достижения сверхмогущества. А что делать, отдавайте. Амброз вставит камушек в лезвие топора и моментально изменится: вырастет на метр, мускулатуру накачает, выражение лица примет соответствующее. Беда в том, что попутно Амброз все-таки отрубит, несмотря на обещания, голову Иеремии. Что ж, будем мстить обманщику. В начале боя вооружитесь пистолетом и попробуйте продержаться целым и невредимым до того момента, пока не появится огромная собака и не схватит Амброза за руку. Воспользовавшись паузой, попадите из револьвера в зеленый огонь на лезвии. Когда камень выпадет, монстр съежится и будет пребывать в шоковом состоянии секунд десять. Доставайте Косу и одним точным ударом сносите голову Амброзу — Иеремия отомщен. Конечно, одним трупом тут не обойтись, пойдем за друга косить всех оставшихся призраков. Погодите, тут есть еще кто-то... сзади!



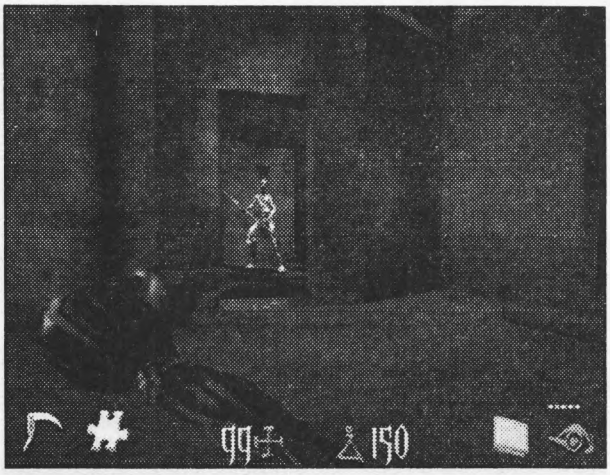
Пренеприятные кошмары, правда? Продолжаем путешествие. Чтобы хоть немного разобраться в происходящем, попробуем найти улики в комнате Иеремии (она совсем рядом — через зал).

В ней примените заклинание видения, заберите журнал и ключ от ученической. Идем в указанном направлении и во второй комнате забираем ключ от Вдовьей башни. В новых залах особенно остерегайтесь призрака Аарона — он приобрел некую осязаемую форму, поэтому ножи его на цепях стали очень ощутимо портить всем здоровье. В комнате, где открывается дверь в никуда, точнее, в пустоту с дождем, ничего не бойтесь и прыгайте в дверной проем. Магическая сила поднимет вас на крыши, где расположена площадка громоотвода (сам шест за дверью). Совместив эти два нехитрых устройства, вы получите заклинание молнии — лучшее после полиморфа. С этих пор прокачивайте его и щит. Дверь внизу открыть можно только молнией: разрядите в дерево пару миллионов вольт, и она откроется. Таким образом мы окажемся в том же зале, где когда-то мочили Амброза, правда, уже сверху. Обойдите его по кромке и выходите на крыши. Еще раз используйте молнию на втором шесте и карабкайтесь выше. В полуразрушенную башню попасть можно через разбитое окно. Помните, что здесь гравитация немного иная, потому прыгать будет затруднительно. В общем, забирайтесь на самый верх и телепортируйтесь в Онейрос, на встречу с Отто Кейсингером.

Кейсингер

Мир Отто слишком наворочен, чтобы рассказывать о каждом повороте, отмечу лишь ключевые моменты и несколько секреток. Перемещаться между островками можно на телепортаторах или магических плитках (похожих на те, что у Варканнона), хотя чаще придется прыгать. Если пойдете направо, то станете счастливым обладателем амплифаера и аптечек. А вот слева будет телепорт к энергетическому ключу, тому самому, который надо применить в центральной комнатке на решетке. Самым противным врагом в Онейросе окажутся разноцветные вороны: от одного попадания в вас все вокруг поплывет и расстояния будут меняться. В общем, отстреливайте их издалека и старайтесь не останавливаться надолго. Хорошо хоть, что их не так много бегает. Основная проблема — это телепорты и бесконечные прыжки к ним. Итак, в небольшом туннеле используйте заклинание Dispell на магической стенке и двигайтесь дальше в огромный зал с щитом, закрывающим заклинание полета. Разбивайте его и взлетайте под крышу. Здесь есть небольшой ход к основанию великой пирамиды. Взобраться на нее ох как не просто: постоянные обвалы и множество врагов могут затянуть операцию на пару часов. Не забывайте сохраняться — скоро встреча с Отто.

На самой вершине вы схлестнетесь с Кейсингером, но бой продолжится в центральной глубокой шахте. Убивать Отто лучше всего пистолетом и молниями — средство верное. Птички, что раньше мучили вас по-всякому, теперь скажут сердечное спасибо за убийство тирана и отпустят с миром в усадьбу Ковенантов.



В доме следуйте за Аароном, он приведет вас прямиком к своей студии, где работал до смерти. Выпросите у слуги ключ и заходите за решетку. На улице идет сильный дождь и ничего не видно, придется все делать на ощупь. Поднявшись по обломкам водосточного желоба на крышу, используйте Haste и прыгайте к открытым окнам. Это соседняя крыша, что чуть ниже. А в студии уже вас ждет Аарон: он раскрасит картину, сделает ее настолько близкой к реальности, что тень превратится в монстра и нападет на вас. Убейте ее из дробовика, заберите ключ от комнаты Вифании и дополнительную ману. Ее достать можно в прыжке с верхнего этажа. Выбираться отсюда будем через конюшни: зайдите в желтые ворота и через сад пройдите в коттедж Вифании.

На втором этаже, если прыгать по балконам, вы найдете амп и патроны. А на первом примените "видение" — Вифания что-то прячет в полу. Бросьте туда динамитную шашку и подберите из дырки ключ и челюсть Аарона. Хорошие же у них тут разборки были! Возвращайтесь, но учтите, что просто так вас отсюда не выпустят, придется и пострелять, и побегать. Войдите в усадьбу через кухню и со всех ног бегите к комнате Аарона. Там подберите журнал и ключ от комнаты Вифании. Теперь внимание! Сразу после этого спрячьтесь за входной дверью и не пытайтесь ее открыть. Когда раздастся детский смех, приготовьтесь сопротивляться магическому потоку, засасывающему в умирающий Онейрос. Если туда попадете, то крышка. Ураган утихнет, а вы уже спокойно выходите в коридор и направляйтесь к Вифании в апартаменты.

Аарон

Убив стражника в непонятной одеже, возьмите с кровати дневник, прочитайте заметку о прибытии Отто Кейсингера. Затем спускайтесь в открывшееся подземелье. Вот здесь лучше сохраниться, потому что Аарон совсем рядом и ждет свою челюсть. В туманных подземельях пронаблюдайте, как крысы бегут с корабля, и поворачивайте направо в небольшую комнатку. Подвешенный на цепях, висит бедный художник, наполовину сгнивший и разорванный на куски. Присоедините челюсть к организму и примите бой призрака. Просто так убить монстра не получится, тут надо хитростью брать. Когда Аарон включит защитное отталкивающее поле, встаньте у того участка стены, где не хватает пары кирпичей. Если Аарон запустит в вас своим крюком, то неминуемо зацепится. Воспользуйтесь моментом и отрубите ему Косой лишние конечности.

Вифания

В живых осталась одна Вифания, вот этим и займемся прямо сейчас. Точнее, она сама за вас все сделает — перетащит в свой мир Вечной Осени. Путь к колдунье предельно прост: поднимайтесь все время в гору, отстреливайте низеньких качков и отнимайте у них самое ценное оружие — speargun. Если забыть про медленную перезарядку, то "арбалет" становится самым грозным оружие дальнего боя в игре. Одной такой стрелой у меня получалось убить колдуна, попав в голову величиной с пик-

сель — так он был далеко. Противостоять вам будут человечки зеленого цвета и плотоядные представители флоры — цветочки с шипометами и кусачими щупальцами. В первой пещере остановитесь на развилке, сохранитесь и идите налево. В зале перейдите на другую сторону и нажмите на алтарь, затем Haste и бегите к закрывающейся двери. Лава, которая вскоре заполнит комнату, должна поджечь Феникса. Это вы пронаблюдаете, если быстро побежите направо на развилке. Убив огненную птицу, откройте окошко при помощи корешка на стене.

Ветер отклонит пламя, и вы заберете яйца Феникса — прекрасные атакующие приспособления, напоминающие термитную гранату. Берегите их пока.

Прыгайте в пропасть (больше ведь идти некуда) и, медленно планируя, спускайтесь на самое дно. А потом снова карабкайтесь наверх, но это уже, хочу вас предупредить, совсем другой верх: оборона стала крепче, а атаки сильнее. Дальше вас ждет запутанная система пещер и переходов. В принципе, тут все линейно, а сложность возникает из-за количества и расстояний. Под водопадом поднимитесь по лестнице — уже совсем близко — и обследуйте все башни на предмет защитников и копий. В самой последней поверните рычажок, открывающий ворота в храм.

Преодолеть стремительный поток удастся при помощи крыльев и простой удачи. На предпоследнем камушке задержитесь и отстреляйте всех охранников на берегу из спиргана. Вот мы и у штаба. За воротами вас ждет большая неприятность: пол весь в дырочках, а из них торчат смертоносные щупальца. Не спешите входить в зал, для начала бросьте одну динамитную шашку в дальний левый угол и вторую в ближний правый. Выломанные кирпичи откроют "мозг" щупальцев, а остальное доверьте пистолету или магии. Путь свободен. В небольшой деревне поднимитесь на плато и сразитесь с Вифанией, которая к тому времени превратилась в некое подобие мухи, человека и осы сразу. Тактика такая: сначала из дробовика расстреливайте вызываемых монстров, потом, когда Вифания будет убегать, рубите ей голову с налета.

Тут и сказочке конец...

Вся семья Ковенантов вырезана вами; казалось, можно успокоиться и отправиться на заслуженный отдых. Да не тут-то было! Вместо надписи "The End" на экране появляется совсем живой и целый Иеремия и начинает говорить какие-то гадости типа "спасибо, что помог устранить всех соперников на пути к абсолютному могуществу". Теперь ничто не помешает Иеремии получить полную власть. Вам он предложит — вот наглец! — стать жертвенной овечкой на алтаре древнему королю.

Патрику такой разговор не понравился, поэтому точку поставил именно он — Косой. Окончательно отрубил Иеремии голову и оросил алтарь кельтов свежей кровью. Камушки, казавшиеся монолитами, вросшими в землю, поднимутся по очереди в воздух и растворятся в чистом небе. На маленьком островке станет на миг свободно, затем из земли выберется сильно разложившаяся мумия короля. Посмеявшись над своими мыслями, фигура растворится в воздухе, зато из земли попрет гусеницеподобное создание со множеством щупальцев и коготков. Венчать психоделичное сооружение будет маленькая головка с присоской, как у хамелеона. Бежать и прятаться на маленьком островке совсем некуда, тем более что с моря тоже атакуют змеи. Быстро хватайте (сначала сохранитесь) яйца Феникса и динамитные шашки. Уклоняясь от прямого попадания щупальцев, заложите пару зарядов твари под брюхо. Она сожмется, обнимет поджаренное место, а вы не давайте расслабляться и стреляйте серебряными пулями. Наступает кульминационный момент: в конце концов монстр захватит вас липким языком и потащит в пасть. У вас секунды три, чтобы включить Феникса и бросить в чрево с зубами.

Операцию надо повторять раз пять, но боезапас ограничен, поэтому любая ошибка сопоставима с неизбежной смертью. Удачи вам, как всегда!

Алан Берновский (alan@online.ru)

GUNMAN CHRONICLES

Жанр: 3D Action ● Издатель: Sierra ● Разработчик: ReWolf
Похожесть: Half-Life, Soldier of Fortune
Системные требования: P-200 (PII-300), 32 (64) Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 5,5

Подобно тому, как DOOM в свое время породил целый вагон игр-патчей, писавшихся на его движке, Half-Life тоже вовсю эксплуатируется всеми, кому не лень. Один из наиболее выдающихся экспериментов на его движке мы сейчас и пройдем — это Gunman Cronicles. Идеи, противники, оружие и вообще все, что положено в основу этой игры, либо перекочевало из лучших игр этого жанра, либо придумано в своем совершенно оригинальном виде. Необычное, тонко настраиваемое оружие, уровни, рассчитанные на союзников и умелое сотрудничество с местной живностью, военная техника с обеих сторон и многое другое — все это делает Gunman Cronicles довольно увлекательной и необычной игрой. Также чувствуется, что авторы не были стеснены необходимостью писать свой движок и со свежих сил вовсю оттянулись на геймплее.

Оружие

Нож/кулаки

Средство для разбивания кувшинов и вышибания решеток. Практически никакое оружие. Переключаются кнопкой настройки, кулаки побыстрее, нож посильнее.

Пистолет/винтовка

Имеют 4 режима: **pulse** (автоматический огонь очередями по 3 выстрела), **charge** (выстреливается сразу сгусток энергии, небольшой разрыв при попадании), **rapid** (быстрая очередь небольшими сгустками энергии; отличается от **pulse** тем, что летят они замедленно) и **sniper** (только при наличии винтовки), снимающий врага на большом расстоянии. Для прицеливания в режиме **sniper** нужно нажать и удерживать клавишу "**огонь**". Короткое нажатие приводит к быстрому слабому неприцельному выстрелу, а длинное — к точному, причем увеличение можно регулировать кнопками переключения режима.

Ружье

Самое ходовое оружие в начале и середине игры: из него убиваются одним выстрелом почти все оппоненты. Имеет 2 настройки: число патронов за залп (от 1 до 4) и разлет. Разлет имеет степени **rifle** (высокая кучность), **shotgun** (средняя кучность) и **riotgun** (разлет на пол-экрана). Реально представляет интерес лишь **rifle** и 4 патрона: большой разлет лишь ухудшает дальность, а экономить патроны в Gunman'е незачем, создатели игры положили их с запасом.

Автомат/автомат с охлаждением

Имеет 2 режима: **низкая скорострельность** (стволы неподвижны) и **высокая скорострельность** (стволы вращаются). Имеет свойство перегреваться и начинать самопроизвольно стрелять. Автомат с охлаждением имеет на стволах ребрышки и перегревается значительно позже. Режим низкой скорострельности практически бесполезен.

Бластер

Мощное и точное оружие. К сожалению, требует прогрева, как знаменитая BFG 9000. Может также перегреться, но, в отличие от автомата, при этом перестает стрелять. Имеет настройки дальности, мощности/точности и типа выстрела. Дальность имеет позиции: «**touch tazer**» (потрясающей мощности разрядник, бьет только в упор),

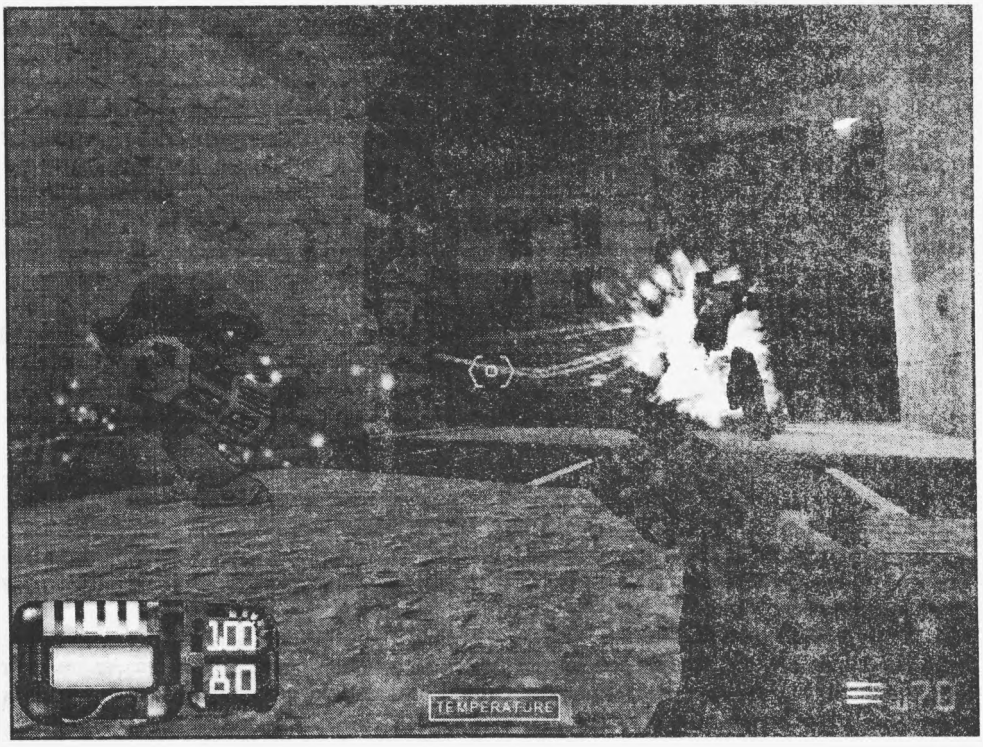
«**short tazer**» (бьет чуть подальше), «**medium beam**» (одиночный разряд; даром что «medium», а бьет будь здоров!) и «**long beam**» (одиночный разряд дальнего действия). Мощность и точность переключаются вместе: чем выше мощность, тем ниже точность, и наоборот. Имеет четыре позиции. Типы выстрела бывают следующие: «**beam**» (луч), «**chain**» (к лучу добавляется пучок неторопливых молний) и «**ball**» (стреляет огненными сгустками). Все эти настройки сказываются на расходе боеприпасов.

Ракетная установка

Имеет следующие настройки: момент запуска, наведение, взрыватель и заряд. Момент запуска устанавливается на «**when fired**» (сразу по нажатии «огонь») и «**when targeted**» (по захвату цели). Наведение устанавливается на «**guided**» (наведение по лучу; позволяет стрелять за угол), «**homing**» (самонаведение по захваченной цели) и «**spiral**» (сразу две ракеты, кружась, летят вокруг линии огня). Заряд бывает «**explosive**» (весь объем детонирует сразу) и «**cluster**» (разбрасывает взрывающиеся шашки). Взрыватель устанавливается на «**on impact**» (взрыв при ударе), «**in proximity**» (взрыв при приближении к цели), «**timed**» (взрыв с задержкой по времени; заставляет ракетницу работать как гранатомет) и «**when tripped**»: ракета втыкается в стену и пускает луч; при пересечении луча взрывается. Применяется для быстрого минирования проходов. У немцев в Отечественную была схожая по принципу действия красивая, расписная бомба-вертушка: в момент падения она не взрывалась, а взводилась. Кто-нибудь из особо любопытных брал ее в руки и...

Граната

Имеет настройки взрывателя и заряда. Заряд бывает «**explosive**» и «**cluster**», как у ракетной установки (собственно, граната — это детонатор от ракеты, выколупнутый из нее). Взрыватель устанавливается на «**on impact**», «**timed**» и «**when tripped**», тоже аналогично ракетнице.



Химическая пушка

Имеет настройки **состава** (кислота/нейтральный компонент/щелочь) и **давления**. Давление и состав влияют на силу и цвет взрыва, а также на расход боеприпасов. Огромный простор для экспериментов.

Танк

Великолепное оружие и броня одновременно. Хладнокровно игнорирует любые (ну ладно, почти любые) наезды противника. Довольно прост в управлении: клавиши стрейфа поворачивают корпус, «вперед» и «назад» — двигают танк, «присесть» заставляет работать расположенные внизу пулеметы, а «огонь» и «настройка оружия» вызывают огонь из орудия и ракетной установки соответственно. Наведение башни самостоятельное — стандартный **aiming**, как во всей игре. Единственный недостаток — жрет прорву солярки. Вылезают из танка прыжком.

Противники

Кактус

Ну, с этим повздорить — нужен талант особый. Единственный способ получить от него повреждения — разбежаться и треснуться об него лбом. Впрочем, неизвестно, кто тогда кому противник.

Рыба

Практически не противник. Обычно не нападает, но иногда начинает кусать, особенно если ее нарочно доставать.

Скорпион

Тупое насекомое, вылезающее из любой дыры и тупо прущее в атаку. Проще всего его уничтожить, отбегая спиной вперед и стреляя. Он достаточно здоровый, так что придется поиздержать боеприпасы.

Скорпион мелкий

Еще более имбецильное создание; по сути, пустая трата полигонов. В него даже не нужно стрелять — жмите «вперед» и давите его раньше, чем он вас укусит.

Крокодил

Пресмыкающийся аналог скорпиона; просто подбегает к вам и норовит оттяпать ногу. Дабы этого не случилось, угостите его из ружья счетверенным залпом: хватит с запасом.

Динозавр

Эта скотина отлично знакома всем туркам и юрассикам: бегает быстро, соображает плохо, кусается больно. Как и крокодила, его можно легко угрохать из ружья, да и пистолет в режиме «charge» достаточно эффективен.

Динозавр мелкий

Ничего особенного. Просто мелкий ящер. Опять-таки потенциальная жертва дробовика.

Динозавр гигантский

Аналог «клевака» из Half-Life. Торчит шея, башка на ней жрет все, что видит. Аналогичен и метод борьбы: пробежать мимо.

Щупальце (ксеном)

Торчит из стены и все щупает. Обойдите его подальше, и все тут.

Жрун (ксеном)

Забавная, но вредная тварь, напоминающая голову птеродактиля на ножках. Скачет на игрока большими прыжками, в последнем прыжке кусает. Традиционно мрет от счетверенного залпа.

Жрунячий мешок (ксеном)

Под потолком висит мешковидный монстр, из которого постоянно выпадают жруны. Поскольку жрун — тварь достаточно быстрая и кусачая, жрунячий мешок надо уничтожать при первой же возможности.

Павлинка (ксеном)

Сей зверь представляет из себя тонколапое чучело, имеющее сзади гребешок, напоминающий половинку ромашки или павлиний хвост. Стреляет самонаводящимися трехпалыми клешнями (именно с ударением на первый слог), отлично ищущими цель. Если вам не удалось подстрелить павлинку сразу, приготовьтесь к потере здоровья: увернуться вам, при всех ваших талантах, вряд ли удастся. Хотя бывает случайно...

Гигантская павлинка (ксеном)

Чудовищных размеров пузатая павлинка, пускающая вместо клешней целые клешневые бомбы, обладающая к тому же недюжинным здоровьем. Фактически это босс, только промежуточный.

Многоножка (ксеном)

Слегка напоминает скорпиона, но выведена искусственно. Стреляет какой-то ядовитой дрянью, в которой содержится личинка. Просто убить ее нельзя — только разджибзовать, а вот личинки элементарно давятся ногами.

Невидимка (ксеном)

Двурукое, двуногое создание, почти прозрачное. Проявляется только во время огня или удара. Стреляет чем-то вроде шипов, хотя поди разгляди — невидимка все-таки.

Гребненосец aka особь «альфа» (ксеном)

Ближайший родственник гигантского динозавра; от него видно только голову. Периодически вытягивает откуда-нибудь свою шею и всех сжирает. Так и не будет уничтожен до конца игры.

Солдат

Эта публика представлена в ассортименте: «македонские стрелки», автоматчики, пулеметчики, гранатометчики, шизы с ножами (а как еще их называть? С тесаком против автомата лезут) и тому подобный сброд. Я буду по ходу гайда оговаривать, кто чем вооружен, если это будет в данный момент важно.

Электрический робот

Здоровенный пылесос с круглой штучкой-фитюлькой впереди. Стреляет электрическими разрядами, которые довольно быстро снимают здоровье. Реакция паршивая, поэтому легко убивается из-за угла из ружья.

Огненный робот

Пылесос ростом поменьше, манипуляторы заканчиваются гибридом миксера и циркулярки. Стреляет fireball'ами, причем очень быстро и ловко. Тоже убивается из-за угла без особых проблем. Если он занят потрошением жертвы, вы его можете на кусочки развинтить — он вас даже не заметит.

Большой робот

Вот это га-а-адость, надо вам сказать... То есть в принципе он убивается, только в большинстве случаев на это тратится силшком много боеприпасов и здоровья. Поэтому почти всегда лучше делать от него ноги. Вооружен вагоном и маленькой тележкой ракет.

Вертолет

Не знаю, как с вами, дорогой читатель, а во времена моего детства шел какой-то прикольный мультик, в котором был колдун, за валюту показывающий в хрустальном шаре потерянных знакомых и родственников. В шаре был киноаппарат, а информацию ему поставлял корреспондент, летавший повсюду на вертолете с педальным приводом. Так вот, вертолет в Gunman Cronicles похож на него как две капли воды: тот же винтифлюс с креслицем для пилота-самоубийцы.

Турель

Стационарная стрелялка. Отлично бронирована, у человека против нее нет ни шанса, но когда они вам встретятся, у вас будет танк.

Танк

Абсолютно не сокрушим ни ручным, ни станковым оружием. Встречается только однажды, но нервы попортит здорово. Очень не любит, когда на него рушатся скалы.

Прохождение

После вступительного мультика, повествующего о том, как сожрали генерала и вам едва удалось спастись, мы попадаем в менюшку. Странно, где-то я ее уже видел. Уж не в **Half-Life** ли?

Итак, **NEW GAME**. Доброе утро, майор Арчер. Долгая и нудная, с кучей загрузок, заставка. Что-то она мне напоминает...

Прочитав и ежу понятную базовую информацию про управление, прыгаем в люк. Идем налево, в зал брифинга. Дырка под ногами заставляет нервозно жаться к стенке. В зале брифинга выслушайте брехню про то, какой вы крутой и знаменитый, а также предложение пострелять в свое удовольствие. Возвращайтесь назад, опять боязливо обойдя дыру, и подойдите к солдату. Он отключит силовое поле. Начинается подготовка к игре. Странно, где-то что-то похожее уже было...

Пройдите в дверь. Злокачественно извилистый коридор приведет вас через одну загрузку к солдату, с неподдельным интересом наблюдающему, как подбитый корабль несет прямо на нашу базу. Что ж, пожар в деревне — тоже зрелище... После аварии бегите прямо за ним, пригнувшись под трубой и прыгнув через какой-то хлам. Поднимитесь по лестнице, перескочите на другой конец туннеля (солдат внизу будет все это время засорять ноосферу дурацкими советами) и, по рекомендации такого же яйцевидного учителя кур, отключите силовое поле. Пройдите к солдату, стоящему возле такой же дыры в полу, как в начале. Ох, чуяло мое сердце, все-таки придется ухнуть в одну такую... Возьмите нож (ура, наконец-то что-то в кулаке зажато, кроме силы воли), пригнитесь, разбейте стекло...

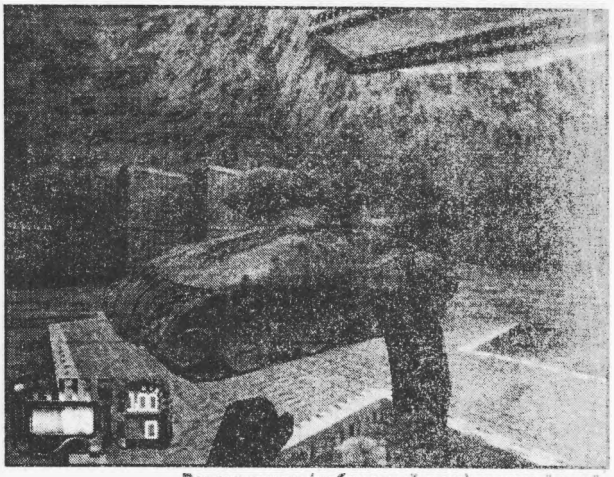
А-а-а-а-а-ХРЯСЬ!!! Собрав ноги в охапку, подойдите к стенной аптечке и восстановите свое тело в первозданном виде. Пройдите чуть-чуть вперед... Бедный парень! Высосало в космос буквально за секунду до включения силового поля! Его более удачливый товарищ прислонился спиной к стенке и тоже нас учит. Подвиньте ящик к выступу, запрыгните на ящик, на выступ и полезайте в вентиляцию. Разбейте решетку, выпрыгните и лезьте на ящики. Чтобы это сделать, нужно подойти к ящику в упор, зажать «вперед», прыгнуть и во время прыжка поджать ноги (присесть). Солдат изображает, что он занят в своей нехитрой виртуальной жизни чем-то, кроме торчания на одном месте, и предлагает (наконец-то!) пострелять. Через одну загрузку идите в тир.

В тире подойдите к крайней левой мишени (впрочем, другие пока выключены). Возьмите пистолет и патроны и, нажав кнопку установки режимов оружия, установите «Rapid». Разнесите очередью голографического жруна и идите к следующей цели. Подберите сборную снайперскую винтовку (герой собирает ее за один такт машинного времени — несомненный талант) и, наведясь и придавив «огонь», снимите на приличном расстоянии еще одного жруна. Для уничтожения третьего опять нажмите кнопку установки режимов и выберите «charge». Четвертому жруну надо любыми способами нанести повреждений на 400 очков, для чего проще всего установить автоматический режим. Сдайте оружие и идите к следующей части тира.

Жрун пляшет на подставочке, ставя перед вами задачу выбить из него 300 очков. Возьмите ружье и, установив залп в 4 патрона и разлет «rifle», решите эту задачу. Сдав оружие, идите в третью часть. Из этого жруна надо выбить 500 очков, но уже из автомата. Нажмите кнопку переключения режима (стволы завертятся) и старайтесь не промахиваться. Перегрева не бойтесь — он угрожает только самопроизвольной стрельбой. После уничтожения цели сдайте оружие — стрелковый курс закончен. Идите дальше, в темноте включите свой фонарик и, пройдя по сломанному мостику, идите на танковый полигон.

Солдат откроет силовое поле и пропустит вас к танку. Заберитесь в танк, подойдя сбоку и нажав «use». В танке можете пострелять по ящикам со снарядами (кнопка «присесть»), но главное, зачем он сейчас нужен, это подъехать к инструктору и с танка запрыгнуть к нему на возвышение (аркада, аркада!). Выслушав подробнейшее объясне-

ние про «шайтан-трубу», возьмите ракету. Не утруждая себя настройкой, запустите ее в голографическую павлинку. Следующая павлинка будет за решеткой, поэтому разрыв должен быть установлен на timed (опять-таки не утруждайте себя — это умолчальная установка). Уничтожив тем же приемом третью павлинку, возьмите ракетную установку и развлекайтесь. Вам предложат роботы-мишени, а через некоторое время — автомат, пистолет и винтовку. Используя рельеф пола, можно посбивать роботов даже на танке!



Вот эта штука (небрежный жест) зовется "танк". Мы на ём ездить будем.

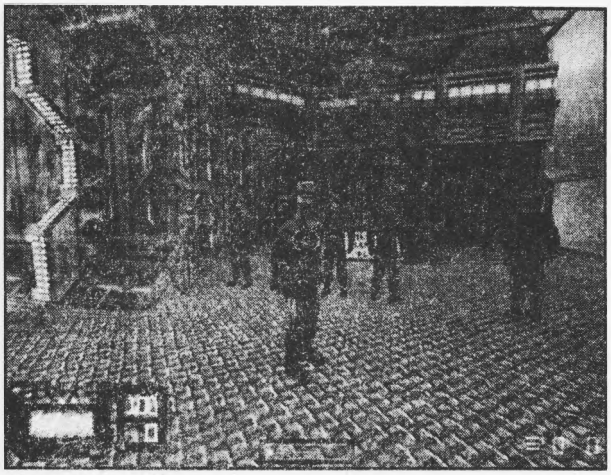
Пройдите в лифт; на другом этаже вас ждет солдат. Пройдите по коридору, возьмите бронежилет, затем возвращайтесь и идите в ангар. Один корабль улетел, садитесь в другой и тоже летите.

Высадка. Хоть бы автомат дали! Ну ладно, нам не привыкать. Пересеките поляну с руинами, поднимитесь по наклонной «руинине» и входите в коридор. На следующей поляне повторите то же самое; можете срезать своим ножичком пару грибов или подраться на кулачках с мирной (пока еще) фауной. В здании, услышав слова о ловушке, сразу выбегайте. Взрыв вызвал падение колонны, так что соберите патроны и оружие задавленных солдат. Кстати, физия напротив основания рухнувшей колонны — лечилка, вроде стенных аптечек (странно, где-то это уже было). Правда, она не работает...

Возвращайтесь обратно тем же коридором (1 загрузка) и посмотрите, в какую неприятность попали наши. Подхватите ружье и патроны (лежат возле раненого солдата) и вслед за его товарищем бегите к бункеру. В бункере сломайте пушку-другую и ждите, пока по вашему укреплению не долбанет танк. Пройдя по колено в воде по катакомбам, пристрелите динозавра и, разбив горшки и собрав аптечки и патроны, пролезайте в дыру. Загрузка.

На ящиках лежит рация с непомерно толстой и прочной антенной, напоминающая кувалду. Эх, вот бы ей кого-нибудь по балде отоварить... Пройдите в пещеру (в кувшинах одни аптечки) и поверните направо. Пройдя мимо еще одной колотушечной рации, поднимитесь по лестнице. В небе летают совершенно Unreal'ьные птички (хотите — сбивайте, патроны ваши). Посмотрите, как здоровенная ракетная установка сбивает корабль. Выбирайтесь из катакомб (слева за углом аптечка и патроны, справа — кувшины с аптечками), забирайтесь по наклонной «руинине» (да, опять по «руинине») и, перепрыгнув просвет, лезьте опять в катакомбы. Слева вас ждут патроны и аптечка, а в стенах коридоров — непечатные обезьяньи морды, пускающие стрелы. При должных fps заметить стрелу и проскочить не составляет труда. Выйдя на полянку (там опять кувшины с аптечками; эх, почему их нельзя с собой взять), пристрелите динозавра и входите в очередной проем. Загрузка.

Пройдя мимо рации, скрипящей что-то о потерянном ящике с грузом, идите через бамбуковую занавеску в тупичок. Там солдат, который чуть прояснит ситуацию, и лечилка на стене. Возвращайтесь обратно к занавеске — большой динозавр уже проломил вам дорогу. Лезьте по обломку в трубу. За углом вас ждет яма-ловушка над лавой, кувшины и скорпион за стенкой. Сделайте ему «козу» (лучше из пистолета)



Да здравствую Я!

и идите дальше, к пролому на уровне глаз. Ну, как вам динозаврик? Хорошая нога... Какой же «Илизаров» на нее понадобится, если это чмо ее сломает? Однако не время предаваться раздумьям. Возьмите ружье, настройте на счетверенный винтовочный выстрел и лезьте в дыру справа. Перебейте динозавров и идите в квадратную пробоину; оттуда — направо. Поднимитесь по лестнице... Загрузка.

Поднимитесь по проходу. Генерал? Вы живы? А с ума не сошли? Сошли... Похоже, у нас неприятности... Подождите, пока генерал с монстриком на руках наговорится и откроет двери. Не гонитесь за ним, а то попадете в лаву. Идите лучше направо, поднимитесь по лестнице, пройдите по коридору и... Знакомое чмо! Придется проявить чудеса ловкости, чтобы, избежав зубов, залезть наверх и нажать две кнопки, открывающие дверь (они на стенах здания, из которого мы вышли, только под самой крышей). Спрыгните к ней и постыднейшим образом удирайте. Загрузка.

Пройдя по коридору и отведав аптечек, пригнитесь у пролома. Создайте шум, чтобы на охрану напал динозавр. Когда он сдохнет, будьте осторожны: ваши противники — настоящие боты. Пристрелив обоих (рекомендую ружье), вылезайте и берите автомат с патронами. Входите в очередное здание. Слева выскочит динозавр — расстреляйте его в режиме повышенной скорострельности. За вторым поворотом вас опять ждут солдаты. Направо — солдат и кувшины с патронами, налево — солдат и рация. Правый коридор заканчивается тупиком, поэтому идите налево до леса и, перебив стаю мелких динозавров (пистолет в авторежиме), подлечитесь у «физии». Затем опять идите в здание (вход сбоку от крыльца) и прыгайте там в воду. Враги выпустят на вас крокодилов, да и сами будут сверху постреливать. Стоя подальше от мест, где вас могут достать сверху, перебейте крокодилов из ружья. Тогда они накидают в центр помещения гранат, открыв вам выход. Подобрав аптечку и пристрелив напоследок через дыру в потолке стрелка (пистолет, пульсовой режим), ныряйте.

Проплыв по каналу (рыб не бойтесь — это вам не **Dopefish**), вылезайте.. Передавив скорпионов и обшарив кувшины, поверните колесо. Ящик опустится, и вы сможете спуститься. Пройдя загрузку посреди болота, идите по коридору до травы. Там вас ждет выход на улицу, к бункеру с солдатом. Быстро выскочите, обегите бункер и всадите солдату в затылок фунт свинца. В бункере, а также среди колонн, за низеньким заборчиком, есть много полезных вещей. За заборчиком же и проход далее. Дойдя до того места, где перед вами рушатся камни, остановитесь и, пользуясь камнями, как прикрытием, уничтожьте солдата. Далее, обойдя камни справа по узкой норе, поднимитесь по двум лестницам. У окошка послушайте разговор и, выйдя на улицу, уничтожьте еще двоих солдат. Стащите из ящика автомат с патронами и запрыгните к еще одним колоннам.

В конце заборчика вас ждет третий солдат и два магазина к автомату. После узкой лесенки слева за углом стоит четвертый солдат. Он во весь голос треплется по рации, чем полностью выдает свое присутствие (вот уроды!). Ну все, взлетная площадка зачищена. Можно спуститься из-под крыши к кораблю и спрятаться в ящике со зверьми. Но откуда там рация?.. Заставка. Ближе к концу — жрун крупным планом.

Приехали. Не мешайте электрическим роботам — пускай занимаются своим делом, а пока возьмите ружье. Покончив со зверьем, роботы примутся за вас; не вылезая из ящика, снимите их по одному из ружья. Третий робот находится на карнизе слева от вас, так что не выскакивайте со всей дури, а высуньтесь, пальните в него и сразу спрячьтесь. Убив его, идите к ящикам прямо по курсу — на них 3 пачки ружейных патронов, а на таких же за контейнером — аптечка. Идите в здание, поднимитесь по лестнице. Один огненный робот разделывает ученого, другой спрятался за ним. «Я чуть замешкался и, не вступая в спор, чинарик выплюнул — и выстрелил в упор» (В. С. Высоцкий, «Рядовой Борисов»). Робот-мясник на это отреагирует не сразу, что чревато лишним залпом. Когда убьете второго, ученый-предатель выпустит жруна. Войдя в ящик, проломите его изнутри справа и идите дальше. Видите труп ученого? Его свалил робот. Их двое, и они вас не видят из-за ящиков. Высовываясь из-за них, стреляя и прячась (strafe), уничтожьте последовательно ближнего правого и дальнего левого.

Становитесь на мостик. Роботы внизу мочат монстров — не мешайте им, лучше пройдите по узкому карнизу справа и возьмите патроны. Тем временем у роботов возникнет недостаток в новых жертвах — поступите с ними, как обычно поступали. Прыгайте вниз, но не на песок, а на возвышение. Соберите там все и идите к дырке с caution'ом. Лезьте в нее и ломайте под собой решетку. Внизу относительно спокойно, есть патроны, аптечки (одна из них на шкафу). Выслушайте речь взбесившегося компьютера (где-то это уже было...) и отступите вправо. Дверь под камерой откроется, и выскочат два электрических робота. Встретьте их с ружьем за углом. Идите на улицу. Робот внизу кромсает ученого — повторите над ним операцию из «Рядового Борисова» и обойдите дворик в поисках аптечек. Из прохода в скалах льется красный свет — идите туда с осторожностью, там два огненных робота. Покажитесь им, отступите и ждите за углом. Со времен **Wolfenstein** эта тактика ни разу еще не подводила, даже боты на это ловятся (да и живые вояки порой). Идите дальше.

Загрузка. Впереди огненный робот. Он достаточно далеко, поэтому покачайте перед ним маятник с пистолетом в режиме pulse. Пройдите в здание. За дверью в конце коридора большая драка — возьмите ружье. Выживут два электрических робота, сломайте их, высовываясь и стреляя. Если не хватит патронов, возьмите пистолет в режиме charge. На мостике наверху еще один робот — снимите его из автомата, он какой-то вялый. Идите дальше, к лазерам и большому зеркалу. Расстреляйте зеркало и лезьте в дыру в полу. Внизу возьмите аптечку, идите дальше и поднимайтесь по лестнице (на ней еще одна аптечка). Вы выйдете в тот же зал с лазерами, только сверху. Поднимитесь по упавшей плите, пройдите в помещение и идите к двери. За ней ученые, три жруна и многоножка. Двое выскочат не сразу, отступите и приготовьте автомат. Третий жрун наверху, снимите его из пистолета на будущее. Расстреляйте замок на оружейном шкафу (аркада, аркада!). Поверните подозрительно Half-Life'овский вентиль, открывающий люк-клапан.

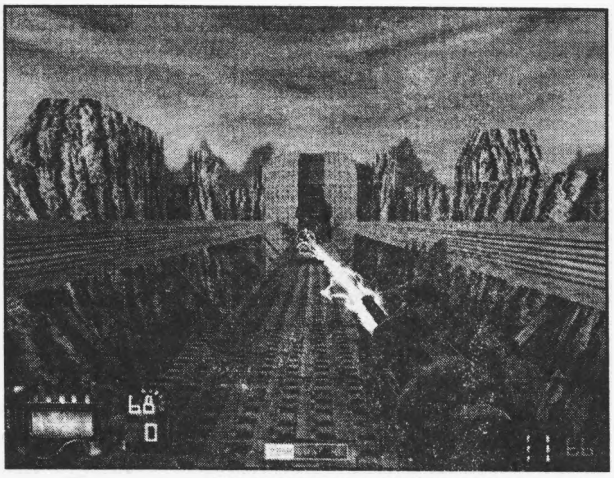
Поднимитесь наверх, разджибзуйте многоножку и идите опять в тот лазерный зал, в этот раз еще выше. В залитом красным аварийным огнем помещении убейте из ружья жруна, вскарабкайтесь на баррикаду и разбейте решетку (интересно, а авторы в реале пытались когда-нибудь хотя бы рабицу перекусить?). За дверью вас ждет тент, под которым лежат аптечки и патроны, и ученый-фанатик, изо всех сил не пускающий вас к бластеру. Дав ему в морду, заберите бластер и патроны к нему. В пробитом контейнере — ящик с патронами, разбейте его и возьмите патроны. Идите дальше, спуститесь по лестнице. Большой круг с крестом — лечилка. Внизу еще два ящика, но прежде чем заняться ими, сожгите из бластера многоножку пролетом ниже. За ней полно всякой дряни, роботов и монстров, но с полным здоровьем справиться с ними не проблема. Пройдя по узкому коридору и мостику, на котором мы заранее завалили электрического монстра, доберемся до загрузки. За ней — аптечка и жрун, о чем-то толкующий (!) с павлинкой.

Спуститесь не до конца (под крыльцом еще одна павлинка) и быстро пристрелите первую из ружья в упор. Жрун выскочит — убейте и его. Отступите до середины верхнего пролета, и вторая павлинка сама подставится под выстрел. Откройте дверь и идите по коридору. Умирающий ученый (перед ним лежит бесхозный бластер с патронами) откроет большие ворота — отступите. Жрунов перебьет космокатер, но он же тут и главная опасность. Сразу нырните вниз, под решетку. Нажмите кнопку и пулей вылетайте ко вторым воротам. Проскользнув под ними, идите по коридору. Слева будет треснувшее стекло, за которым идет бой, и две двери. Когда бой закончится, войдите в одну из них. На вас сразу же набросятся уцелевшие (скорее всего, это будет жрун). Убив его, идите налево к большой двери из гофрированного железа. Будьте начеку — она открывается задолго до вашего приближения, а за ней два огненных робота. Уничтожив их, зайдите в помещение. Там лечилка, а также ракета и патроны. Собрав их, выходите и идите к пульту.

Дерните рубильник — справа опустится мостик. Пройдите по нему и идите до маленькой двери. За ней — выход на крышу, к тому самому месту, где был космокатер (не бойтесь — он уже улетел). Выйдя на крышу, бегите к станковому quantumdestabiliser'у, хватайтесь за ручки и в свое удовольствие распыляйте огненных роботов. Не давайте им прятаться за ящиком — за ним они могут подобраться на дистанцию ответного выстрела. Уничтожив всех, идите дальше. В углу справа будет лечилка, а слева — проход к скалам. Как только сойдете с пола на песок, сразу же остановитесь. Впереди приличная стая жрунов, так что: а) возьмите ракету и выньте детонатор; б) установите его на «**when tripped**» и «**explosive**»; в) шагните вперед, воткните его в самом узком месте, отступите и возьмите бластер. Нажмите на спуск с упреждением — бластеру нужно прогреться, перебейте жрунов (часть, естественно, подорвется на вашей мине) и идите дальше. Откройте большую дверь, идите налево. Внизу будет павлинка, высуньтесь и сразу пристрелите ее из ружья.

Спуститесь. Вскройте арсенал, возьмите бронежилет и еще кое-что по мелочи. Лезьте в люк и идите на улицу. Пока с космокатера мочат павлинку, бегите по окопам вперед, потом наверх, потом к исходной точке, но уже по поверхности, перепрыгните окоп и далее к зданию. В потрепанном бронежилете и с побитым здоровьем врывайтесь в здание, пройдите поворот налево, перед поворотом направо будьте осторожны — там электрический робот. Два залпа из ружья выбьют ему пробки, открыв доступ к шкафу-арсеналу, двери с силовым полем и какой-то загадочной энергоустановке. Разбейте ее вдребезги — поле отключится, и вы сможете следовать дальше. Обобрав арсенал, идите вперед... Загрузка. Откройте дверь и, не трогая огненного робота, подождите, пока все не передерутся. Когда останется один противник, пристрелите его из чего есть, возьмите в углу аптечку, разбив ящик, и разграбьте арсенал. Пройдите по коридору, стены которого напоминают лоскутное одеяло, в зал с лазером. Подождите, пока все жруны погибнут в его лучах, и идите вверх.

За извивающимся коридором вас ждет зал с двумя огненными роботами и пандусами вниз и вверх. Пандус вверх ведет к электрическому роботу, туда-то, скорее всего, один из огненных и побежит. Перебейте всех из автомата, спуститесь по пандусу и лезьте под платформу: там полно аптечек в темноте и патронов в более светлых местах. Потом поднимайтесь наверх — там еще одна энергоустановка, вывод из строя которой откроет выход на эстакаду. Выйдите на эстакаду (там лечилка), спрыгните на ящики (там патроны) и идите к лазеру. Рядом с ним разбейте еще одну энергоустановку (лазер отключится) и пройдите туда, где были жруны. Впереди решетка, которая только и ждет, чтобы на нее встали ногами, чтобы рухнуть вместе с вами в шахту. Поэтому не торопясь идите направо, перепрыгните шкаф, упавший перед самым носом, и следуйте мимо аварийных огней в телепортационный зал. Там уничтожьте из автомата двух появившихся из телепорта огненных роботов и шагайте в правый телепорт. Нажмите кнопку... Загрузка.



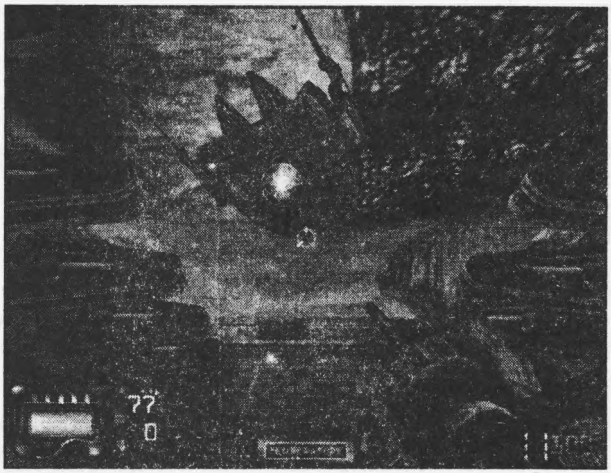
Мы встретились с тобой на узком мостике...

За поворотом, который после желтого светящегося проема, вас ждет зал с двумя роботами: электрическим (слева за углом) и огненным (спрятался за мэйнфреймом в глубине впереди). Уничтожив обоих из автомата, гляньте вверх: там третий, электрический. Угостите его гранатой в режиме «**timed**» и «**explosive**» и поднимайтесь по лестнице. Найдите вентиляционную решетку, из-за которой льется красный свет. Присев, выбейте ее и ползите по вентиляции. Пока ученый и компьютер занимаются перебранкой, быстро найдите вторую решетку (слева от стекол), выбейте ее, соберите аптечки с патронами и посидите пока там. Когда балка рухнет, вылезайте, перестреляйте сверху роботов и, перепрыгнув балку (довольно нудное занятие), спускайтесь вниз. Идя по направлению к основанию балки, найдете аптечку и пистолетные патроны, а с другой стороны — лазерную решетку. Затолкайте ящик под лучи, таким образом прервав их, и вылезайте. Там лежит дохлый жрун, которого я сперва принял за баг. Топайте от него вверх по лестнице.

Не обращайте внимания на речи главного компьютера, лезьте сразу в арсенал: в своей слепой ярости этот металлолом прожарит все помещение, а в арсенале вполне можно отсидеться. Когда огонь прекратится, вылезайте и спускайтесь в разбитый суматошной стрельбой люк. По дороге не проморгайте аптечку. Ого, тут и пробивать ничего не надо — пол сам под ногами рушится. Идите по коридору, пригнитесь под разрядом и через две двери доберитесь до реактора противометеорного поля. Там два электрических робота и две многоножки. Роботы выбегут к вам — встретьте их за углом, а многоножек (они по другую сторону ямы) обстреляйте из бластера. Он должен быть установлен на **medium beam, highest power/low accuracy** и **ball lightning**. После успеха сего мероприятия подойдите к яме, нажмите кнопку и залезьте на поворотный мостик. Подождите, слезьте с другой стороны, расстреляйте решетку на компьютерной панели и лезьте в дыру. Поднявшись по лестнице, подлечитесь у лечилки, разграбьте арсенал и откройте большую дверь-переборку. Идите вниз.

Рухнув с лестницы (хорошо хоть, что не с дуба), бегите мимо большого робота на пандус в шлюз, параллельно отчаянно стрейфясь от ракет. Жмите кнопку. Загрузка. Покажитесь из шлюза, тут же шарахнитесь обратно и ждите атаки. Выкуривать вас полезут три огненных робота и один электрический. Перебив их, обойдите помещение и откройте маленькую дверь. За ней окажется огненный робот (залп в упор) и коридор. В коридоре за первым поворотом вас ждет электрический робот, а за вторым — огненный. После устройства связи, через которое с вами говорит компьютер, за поворотом сидит еще один электрический робот и находится хитрый коридор с аптечками. По нему вы можете вернуться в машинный зал, но это сейчас не нужно. Подойдите к рубильнику и отключите противометеорное поле. Заставка поведает вам о трехчасовом полете вашего героя со станции на поверхность спутника, причем без видимых технических средств. Супермен...

Итак, мы на небольшом уступчике над лавой. Слева — некое подобие лестницы из камней, спуститесь по ней на песок, соберите барахло. Идите в пещеру. Когда



Вот этой дряни бойся пуще всего на свете: дрон-космокатер!

увидите первый труп, будьте осторожны: слева три жруна. Убив их, соберите патроны с трупа и того места, где сидели жруны. Идите дальше. Завидев впереди красный свет лавы, притормозите, осторожно высуньтесь, снимите на максимальном расстоянии двух жрунов (осторожно, чтобы не заметила стая слева за поворотом), затем резко высуньтесь, двумя-тремя залпами разнесите жрунячий мешок, висящий слева на потолке, отступите, перебейте выскочивших жрунов, вернитесь и убейте павлинку. Уфф-ф, все, можно идти дальше... Дойдя до развилки, суньтесь налево, пристрелите павлинку и идите все-таки направо. Когда вы дойдете до выхода из пещеры, большой метеорит разнесет вдребезги многоножку у трупа. Соберите все необходимое и возвращайтесь к развилке, чтобы в этот раз пойти налево. Пройдя мимо дохлой павлинки, пристрелите жруна и остановитесь.

Справа за углом — павлинка, а слева на скалах — еще одна. Суньтесь направо, мгновенно разрядите в павлинку ружье и тут же возвращайтесь. После этого высуньтесь налево, так же мгновенно угостите свинцом вторую павлинку и попытайтесь удрать от клешней, что вряд ли удастся. Возвращаясь, по дороге возьмите бластер, настройте его на «**long beam**», «**low/highest**» и «**beam**», подберитесь к краю скалы и уничтожьте внизу вторую многоножку. Идите направо, там булыжник, как на заказ, разнесет трубу. Спускайтесь по камням (осторожно, не свалитесь), вылезайте на трубу и спокойно, без прыжка, залезайте во вторую половину. Возьмите пистолет: впереди несколько хихикающих многоножкиных личинок. Дойдя до того места, где взрыв разносит трубу прямо перед вами, разбегитесь и прыгайте. Преодолев препятствие, возьмите ружье и идите по трубе, пока она не провалится у вас под ногами. Загрузка. Следующая карта начинается с места в карьер: суньте в зубы аптечку, чтобы не околеть совсем, и вас тут же пустят на дерущихся жрунов и огненных роботов.

Перебив победителей, поднимитесь по лестнице справа на платформу-язык. Прыгните с нее на другую платформу, на которой лежит труп. Поднимитесь по второй лесенке, выслушайте от компьютера неприкрытое хамство в ваш адрес и идите по мостику над залом в противоположный конец. Перед люком с решеткой остановитесь, прижмитесь к правой стенке и, высунувшись, пристрелите ближайшего робота. Повторяйте эту процедуру до полной зачистки помещения (всего там два огненных робота и один электрический). Учтите, что в соседнем помещении пять жрунов, и лучше будет, если они займутся друг другом. Перебив из автомата оставшихся, обыщите арсенал и спрыгивайте вниз, на язык земли на краю лавы. Возьмите там бронежилет и аптечку и вылезайте по своевременно рухнувшему мостику. Далее лезьте в дыру, из которой выскакивали жруны. Прибив там еще одного, не пожелавшего вылезать, заминируйте пол перед роботами, вернитесь, отключите силовое поле и быстро выскакивайте. Жаль, что взрывы в Gunman'е такие невзрачные...

Спуститесь в люк. Подберите патроны и аптечку. Откройте дверь. Слева от вас протекает локальный конфликт роботов со жрунами. Отступите и подождите, пока

он более-менее утихнет, хотя один робот, тупо пытающийся достать жруна за решеткой, по-прежнему будет стрелять. Выйдите и выстрелом по лежащим рядом с ним снарядам успокойте идиота. Затем развернитесь и с приличной дистанции расстреляйте такие же снаряды рядом с дверью, через которую вы вошли. Возьмите в открывшемся помещении аптечку и ракеты, при необходимости долечитесь у стенной лечилки (что-то она какая-то маленькая). Идите к той двери, за которой еще скрывается жрун и лежат останки робота-идиота (а то и двух: его и ближайшего собрата). Выходите через нее в скальный массив. Точно такая же дверь ведет из него в другую часть комплекса, где в приличном по размерам помещении есть только лечилка да патроны на полу. Найдите в нем решетку с кабелями, выбейте решетку, перережьте кабели и лезьте в ход, а в нем — по лестнице наверх, в кишкокоридор. Загрузка.

Идите по кишкокоридору, пока не доберетесь до ученого и радара. Подождите, пока космокатер на экране не уберется куда подальше (вы наверняка отметите явную лажевость происходящего, если более-менее знакомы с принципом действия радара). Жмите кнопку и вылезайте. Лестница одна, другая — вот мы и в укрытии, за стеной. НАЧАЛОСЬ... Высунувшись из-за укрытия в отсутствие космокатера, снимите из пистолета электрического робота на скале слева (если стоять лицом к стальной стене и центру этого каменного мешка). Затем бегите налево, нажмите кнопку **FILL PLASMA CHAMBER**, вернитесь в убежище, идите направо, к кнопке **OPEN PLASMA CHAMBER**, подождите, когда космокатер будет точно над люком, и нажмите кнопку. Катер рухнет чуть ли не на голову вам, но, к счастью, его задержат перекрытия. Лезьте в пролом под катером — там вас ждут две аптечки и унитазного вида люк. Уж сколько анекдотов сложено про то, как людей смывало в унитаз... Вам предстоит быть очередным. За коротким проходом обнаружится решетка. Выбейте ее и вылезайте.

Будьте осторожны с мостиком: он собирается рухнуть прямо в лаву. Обойдите его справа по кромке камня. За роботом лежат два заряда к бластеру, а в полу впереди пробиты две большие дыры. Вопросы есть? В дыру! В дыре лежат кой-какие боеприпасы и находится дверь (оказывается, это мы в чулан через потолок влезли). Откройте дверь кнопкой справа, малозаметной на красном фоне. Идите в коридор. Загрузка. Дверь закрыта, лестница тонет в лаве. Путь один: хороший прыжок, ухватиться за уцелевшие ступеньки, вскарабкаться наверх и... попасть под огонь электрического робота. Убив его, идите вперед, выбейте стекло и пролезайте в окошко. Обойдя трещину, отключите силовое поле и идите по коридору. Большой робот спокойно утребет прямо у вас из-под носа, а вы идите направо (не очень-то и хотелось!) и сверните за угол. Изрешетив там жруна, следуйте прямо до решетки на люке в полу. Перебегите по ней на другой край ямы. Там подождите, пока решетка уберется и выключится лазер.

Перебейте сверху тех жрунов, которые по недоразумению избежали его луча, и спрыгните на вычислительную машину: на ней лежат патроны к автомату. С нее слезайте вправо — лазер идеально вырежет вам проход. Осторожно: слева, причем на приличной дистанции, засел огненный робот. Спалите его из бластера и идите вперед, не наступая на решетки. В конце вас ждет награда за ловкость — автомат с патронами. Пристрелите, выбив решетку, двоих суетящихся внизу огненных роботов, спрыгните вниз, по лесенке поднимитесь на трубу и по трубам, выбив решетку, идите в соседнее помещение. Там подберите с платформы бронежилет и патроны, спуститесь с нее и лезьте по приставной лесенке спиной к ней. Этажом выше пристрелите огненного робота и поднимайтесь по следующей лестнице. Возьмите ружье: в конце ее вас ждет павлинка. Не лезьте сразу в арсенал: слева еще одна. Покончив с ней и обобрав арсенал, идите в переходный отсек. Загрузка. Откройте дверь...

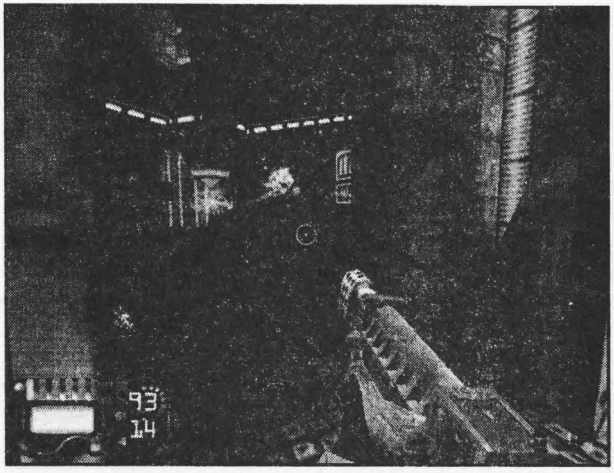
Oh, shit! Гигантская павлинка сидит среди скал и поминутно достает из какой-то трубы своих более мелких сородичей, да еще и вас обстреливает при этом! На словах прохождение прозвучит кратко, но не факт, что оно будет таким же на деле: постоянно бегая и собирая аптечки, непрерывным огнем из автомата расстреливайте чудовище. Когда вы сделаете ей достаточно качественную брюхотомию, она уберется за скалы. Главное — вовремя подхватить бронежилет, а то никакие аптечки не помогут.

За коротким коридорчиком справа вас ждет электрический робот, а слева — арсенал. Что делать с тем и с другим, я думаю, объяснять не надо. Пройдя поворот, вы выйдете на некое подобие обломков балкончика. Слева на возвышенности — электрический робот, а в люке — большой робот. Быстро снимите электрического, а большой тем временем даст ракетный залп. Увернитесь, и он проломит стену, открыв вам секрет с лечилкой и бронежилетом, а главное — укрытие. Используйте старую добрую тактику: высунуться, выстрелить, спрятаться. Особо рекомендуется бластер, установленный на «**LONG BEAM**», «**HIGHEST/LOW**» и «**BALL**». А на дне под платформой робота вас ждет лечилка. Советую также вернуться и собрать оставшиеся после борьбы с гигантской павлинкой аптечки. Затем идите в помещение. Там еще одна лечилка и аптечка в темном углу. Нажмите кнопку и сразу прыгайте на опускающуюся платформу, иначе больно будет приземляться. Идите по коридору. Пока внизу слышна драка, разграбьте арсенал.

Затем пристрелите уцелевших, скорее всего — электрического робота, и спускайтесь, спрыгнув на нагромождение камней. Лезьте в трубу. Загрузка. Вылезайте из трубы и идите на улицу. Большой робот измордует гигантскую павлинку и спрыгнет к вам. А пока он все это будет делать, вы уже успеете пробежать по скалам по периметру и удрать. Идите дальше. Посмотрите, как два жруна и электрический робот найдут смерть под обломком скалы, поднимитесь по нему и через дыру в крыше эстакады спрыгните на пол. Там вас ждут две двери: одну заклинило насмерть, другая — вполне рабочая. За ней загрузка. Воспользовавшись лечилкой, перелезьте по лестнице и трубе в вентиляцию, выбив решетку и прыгнув присев. Не обращая внимания на лестницу слева, выбейте вторую решетку и прыгайте вниз. Какие-то катаклизмы вроде разгерметизации или чертзнаеткакэтапланетаназываетсятрясения заставляют летать и вас, и ящики, и камни, зато открывают дверь на склад с лечилкой и бронежилетом. Зайдите туда.

Соберите на улице патроны и пристрелите из пистолета многоножкину личинку, затем идите за угол, в помещение. Пройдите в коридор. Вентиляцией не интересуйтесь — там одни личинки. Идите направо, мимо красных индикаторов, к поезду. Пристрелите там многоножку и всех ее личинок. Запрыгните в поезд: там аптечки и патроны к бластеру и автомату. С поезда прыгните на противоположную платформу: там еще патроны, в том числе к ружью. Под поездом ничего нет, так что вниз не спускайтесь. Идите назад, в другой коридор. Там вас ждут жруны. Перестреляв их, идите дальше. За поворотом направо вас ждет возвышение с лестницей, аптечкой, бронежилетом и урчащей павлинкой. Когда после вашего визита останется только лестница, спускайтесь и идите прямо до большого зала с какими-то светящимися пирамидинами. Если вы свернете там влево, на вас посыплются личинки. Перестрелять их несложно, нужно лишь заранее включить фонарик, но надо ли? Обойдите пирамиды справа и, применив тактику «высунулся-выстрелил-спрятался», уничтожьте многоножек.

Итак, мы вышли на улицу. Поднимитесь по лестнице, которая рядом с дверью из гофрированного железа, выбейте решетку и лезьте в вентиляцию. Загрузка. А теперь обратите внимание, где мы прошли: по той самой лестнице, мимо которой пролезали час назад с другой стороны. Ну трудно ли было герою выбить пару ступенек и полезть напрямик? Условности жанра... Ну ладно, черт с ним, с жанром, вылезай-



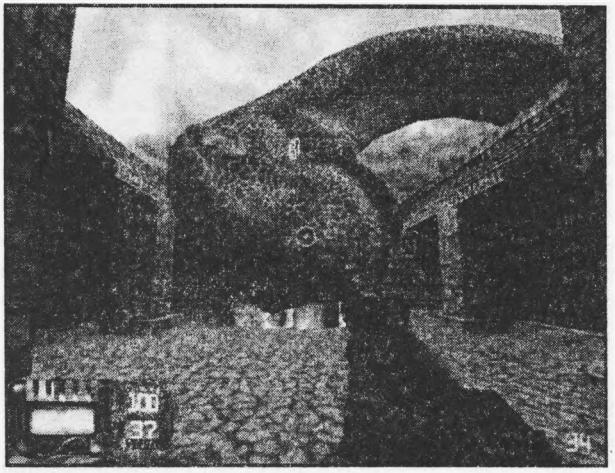
Пока компьютер бузит, мы отсиживаемся в арсенале.

те на улицу. Знакомая эстакада... Не рухните вниз: час обратно топать придется. Включите фонарик и полезайте в дырку. Выбейте решетку. Мы по ту сторону той самой заклинившей дверки на эстакаде. В арсенале одни автоматные патроны. Идите дальше, до реактора. Красный разряд не перепрыгнуть, так что снимите трех павлинок — внизу, на противоположной кромке скалы и наверху, перебейте жрунов и лезьте вниз. Соберите аптечки, патроны и лезьте под стальной корпус. Над надписью «*Warning, low gravity*» выбейте решетку и, когда якорь генератора пройдет мимо, влезьте в помещение. Возьмите, если нужно, под ученым аптечки.

Заберитесь по ближайшей к ученому лестнице, встаньте перед пультом и переключите (слева направо) пятый, четвертый и третий рубильники. Затем, стараясь не попасть под якорь, бегите в противоположный конец помещения, там запрыгните на обломок лестницы, заберитесь наверх и нажмите на пятый и четвертый рубильники. Все, генератор сдох... Теперь, по словам ученого, этот спутник рухнет, так что лучше пошевеливаться. Вылезайте в люк в полу. На улице нас уже ждут два новых жруна и павлинка. Уничтожив их, поднимайтесь по лестнице: реактор сдох, теперь можно пройти дальше. Загрузка. Когда впереди рухнет пол, не свалитесь в лаву. Возвращайтесь, пройдите между столбиков и лезьте вниз. Справа вас ждут патроны, а слева — гигантская павлинка с тремя детками. Перестреляйте деток, после чего подбейте под гигантской павлинкой скалу. Все, прощай, больше не увидимся... Расстреляйте пирамидку, разряд с которой перегородил дорогу, пройдите вперед, выбейте решетку и лезьте в проход.

В кои-то веки арсенал вскрыли не мы — дверь сама рухнула... Собрав все ценное и миновав завал, вы окажетесь в металлоломном коридоре с маленьким выходом. Высуньтесь и спрячьтесь: на улице начнется драка. По завершении оной останутся электрические роботы. Подразните их и бегите за угол, где встретьте огнем. Соберите патроны за наклонной плитой и лезьте по рухнувшей колонне. Наверху, за ближайшим углом, притаилась павлинка. Пройдите мимо ее останков по извилистому коридору. За висящими кабелями вас ждут две многоножки. Уничтожьте их, обойдите кабели и выйдите на улицу. Снимите сидящую на крыше павлинку (главное — вовремя шарахнуться обратно в помещение от клешней), пройдите по карнизу, прыгнув в трещину, соберите четыре пачки ружейных патронов и идите до поворота. Там сбейте павлинку, сверните направо, войдите в помещение, уничтожьте еще одну (и в ту, и в другую стрелять лучше всего в упор из автомата, прямо-таки уткнув в нее стволы), пройдите по коридору и прыгните вниз.

Послушайте, как компьютер спутника заключает с вами вынужденный мир. Теперь все роботы — союзники. Идите в открывшуюся дверь, пройдите по коридору до робота, который предлагает вам аптечки (можете набрать, сколько нужно), сверните налево, выходите и идите по карнизу до лестницы. Спуститесь (павлинку уже разнесли в клочья), подразните многоножек и спрячьтесь за углом или роботами. Хорошо иметь домик в дере... то есть союзников. Поднимитесь по другой лестнице, пройдите



Проклятое чмо!

по карнизу, лезьте в люк. Загрузка. Пройдите по коридору, спуститесь вниз, перережьте кабели. В помещении полно невидимок, так что возьмите ружье, бегайте кругами и отстреливайте их по мере проявления. Затем подойдите к вентилю, долго вращайте его, нырните под дверь и идите до полуразбитого стекла. Выбейте его окончательно, за ним второе, подойдите к большой двери и разбейте все камни и трубу (ну и кулаки!). Затем идите в противоположный конец коридора, пройдите в маленькую дверку, идите налево, откройте дверь и пройдите в машинный зал.

Выбейте вентиляционную решетку, лезьте в вентиляцию. Пройдите до того места, где под вами рухнет решетка. Подождите, пока не стихнет война роботов и невидимок. Добейте оставшихся невидимок и, возможно, павлинку. Идите за угол, где перед вами расколется стена и пол. Дырка в стене — ваш проход, а вот в полу — досадная помеха, так что постарайтесь, не рухнув вниз, проскочить в соседний коридор. Там поднимитесь по лестнице, подлечитесь у лечилки, выбейте в полу решетку и прыгайте вниз. Подождите, пока стихнет бой, пристрелите последнюю павлинку, пройдите по коридору, пролезьте в пролом и открытую дверь. Загрузка. В следующем помещении не находится решительно ничего интересного, поэтому просто пройдите направо в коридор, откройте исправную дверь и посмотрите боевик «гибель жруна». Далее пройдите до лазерной решетки, подождите, пока она выключится, и идите по коридору. Гибель робота послужит вам предупреждением: не падайте вниз! Пробегите по краю коридора и доберитесь до двери. Она откроется, за ней — зал.

Выслушав короткий треп, подождите, пока откроется дверь-переборка, и бегите вперед: за спиной начнется драка. За левой колонной лестница — поднимитесь по ней, подождите, пока не выключится система охраны, и возьмите главный модуль компьютера. Воткните его в слот на стене — люк в полу откроется. Спрыгните, выбейте решетку и выбирайтесь по ящикам. Коридор. Загрузка. Пройдя по мостику над лавой и собрав патроны, расстреляйте ящик со снарядами. Пролезайте в пролом и, петляя по рушащимся помещениям, идите до рубильников «**EXIT A**» и «**EXIT B**», по дороге собрав боеприпасы к бластеру. Нажав оба рубильника, прыгайте на обломок лестницы и лезьте в люк. Соберите аптечки и патроны и вылезайте. Вернитесь назад, к бьющемуся электрическому роботу, и лезьте по лестнице. Наверху расстреляйте многоножку, соберите аптечки, воспользуйтесь лечилкой и идите в смежную комнату. Там по ящикам допрыгайте до лестницы и пройдите в следующее помещение, где уничтожьте стайку жрунов.

Там же на ящиках вы можете поживиться патронами, аптечкой и даже бронежилетом, запрыгнуть к которому можно с длинного ящика через буквально трехсантиметровый краешек ящика под ним. Идите в коридор. В помещении за ним мучается еще один электрический робот. Найдите и выбейте решетку и лезьте в вентиляцию. Загрузка. Выбив еще одну решетку, вы окажетесь в помещении с электрическим и тремя огненными роботами. Когда дверь откроется, стреляйте по павлинкам, пока целы роботы. В противном случае от павлинок вам потом здорово перепадет. Поднимитесь по лестнице. Пройдите по коридору и, подобрав аптечку, начинайте (по тем

же причинам) активно отстреливать павлинок и жрунов. Истребив их, поднимайтесь по еще одной лестнице, обойдите поле боя по карнизу, перепрыгнув дырку, и идите в коридор. Выйдя на другом конце, вы окажетесь на импровизированной взлетно-посадочной полосе. Там даже стрелять не нужно — роботы справятся сами. Дождитесь их победы и садитесь в дрон-космокатер.

Заставка поведает о том, как он попал в поле метеоров и рухнул на поверхность планеты (наконец-то планеты!), лишив вас большей части вашего оружия.

Раздавите двух мелких скорпионов. За первыми камнями будет третий — раздавите и его тоже. Через некоторое время вам попадутся еще два. Затем — большой. Переустановите счетверенный винтовочный выстрел на ружье (настройки сбились при падении) и пристрелите его. Идите дальше, раздавив еще одного маленького. Соберите патроны. На развилке вам попадется динозавр. Сделайте ему «турка», отступая и стреляя. Идите налево (справа каменный завал) и соберите аптечки и ракеты, запрыгнув с правого камня на левый. Затем идите вперед с ружьем. Заметив впереди тент, прижмитесь к правому краю скалы и, подкравшись, спрыгните перед самыми солдатами. Не дав им опомниться, выстрелите им по очереди в голову. Соберите патроны, аптечки и «шайтан-трубу». Обратите внимание: на приборе отражается здоровье всех окрестных динозавров! Забравшись на тент, пристрелите одного из них в голову из пистолета, вернитесь, полюбуйтесь на прибор и нажмите взрыватель.

Вернитесь к развилке и идите туда, где был каменный завал, раздавив по дороге двух мелких скорпионов. Пройдя еще немного, вы наткнетесь на третьего динозавра. Отстрелив ему из ружья всю голову до извилины, доберитесь до ящика и достаньте винтовку. Наконец-то... Идите дальше, спуститесь, снимите на максимальном расстоянии двоих солдат и растопчите маленького скорпиона. Соберите трофейные патроны и прыгайте в трещину у ее острого конца. Соберите ракеты и аптечки и идите дальше. Загрузка. Если есть рай для снайперов, то вот он... Раздавите двух маленьких скорпионов и пристрелите большого из ружья. Идите налево. Услышав предупреждение о вертолете, достаньте ракетную установку. Подойдите к природной каменной арке, подождите и раздавите двух скорпионов (они придут снизу и сзади). А вот и вертолет... Наводя по лучу ракеты, сбейте его на максимальном расстоянии четырьмя попаданиями. Можно также использовать установку «homing», но для этого нужно стрелять, когда рамка прицела станет красной.

Идите прямо, пройдите по мостику, соберите патроны и аптечки и спускайтесь вниз по лестнице. Прыгая с камня на камень, как горный му... то есть козел, доберитесь до деревянного мостика. Быстро пробежав по нему и раздавив двух скорпионов, бегите к следующему мостику. Пройдите по правой (!) его стороне — доска треснет вдоль прямо у вас под ногами. Пройдите пещерой и, выбравшись с другого края скалы, прыгните к аптечкам. Далее, опять прыгая с камня на камень, доберитесь еще до одной пещеры. Там после первого кузнечика будет солдат. Шмякните его из ружья в лоб — нечего было наезжать. Взяв снайперку, идите вниз по лестнице. Снимите солдата, взорвавшего мост, затем еще одного, норовящего пальнуть сзади. Прыгайте в воду и плывите к берегу. Там вас, как Штирлица в Припрыжке, ждет очень много радостей, а именно: автомат, куча патронов и еще одна снайперка. Раздавив у выхода из пещеры мелкого скорпиона и еще одного снаружи, прыгайте через пропасти к аптечкам и дальше, до пещеры.

У входа в пещеру вас ждут целых три скорпа, причем ни один укусить не успеет. Внутри, после загрузки, вам попадется прыгательная яма: горный суицидальный вариант американских горок. Чудом не свернув себе шею, выходите на улицу. Спуститесь вправо, к краю скалы, соберите аптечки и идите к ксеноелке (нет, не той, которая у входа в пещеру, а к той, которая выше). Обогнув ксеноелку, поднимайтесь и идите в другую пещеру. Выбравшись из нее, подойдите к ксеноелке справа, снай-

перните большого скорпиона и прыгните на маленьких. Идите долиной (нет, не Долиной, а именно долИной), пока не услышите голос по рации. Турманом летите обратно и прячьтесь в пещере. После бомбежки опять идите долиной к тому месту, откуда вас спугнул космокатер, снайперните из-за камней солдата и, перепрыгнув эти камни, разграбьте склад под тентом. Помимо рядового барахла вы найдете там охлаждающие радиаторы к автомату. Забирайтесь по камням вверх. Лезьте в пещеру. Загрузка. Услышав «взять его», хватайте ружье: сверху сбросят ящик с динозавром.

Затем быстро пробегите по «колодцу»: наверху гранатометчик. Перевалив через песчаную кучу, закемперите там со снайперкой. Перестреляв троих уродов и сбив вертолет, выходите и соберите весь хлам, который там валяется, включая аптечку и бронежилет в БТРе. Расстреляйте из станкача ящик в темном углу, чтобы он взорвался, освободив проход, и следуйте дальше. У выхода из пещеры вам попадется динозавр, у которого явно башка лишняя, а за ним — стрелок на мостике. Снайпернув его, прибейте из ружья еще одного динозавра, подберите под мостиком оружие горе-стрелка и поднимитесь на левую скалу по лесенке. Пройдя по мостику и поднявшись по второй лесенке, идите в пещеру, где за большими камнями сидит тот самый гранатометчик. Уклонитесь от двух ракет и, пока солдат будет перезаряжать гранатомет, пальните ему из винтовки в голову. Народная примета гласит: чем глупее мозги, тем чаще они оказываются на стенке. Пройдите по подвесному мостику, сняв еще одного стрелка, пальните по минам на квадратной площадке у аптечек, соберите аптечки, пройдите по второму мостику, также разминировав в конце площадку, удостоверьтесь по приборам, что динозавры мертвы, соберите аптечки и идите дальше. Загрузка. Выходите на улицу и идите между скал. Спрыгнув вниз, передавите целый батальон скорпионов и бегите под прикрытием скал к домику. Внутри взорвите мину, возьмите гранатомет и подойдите к повороту. Сунувшись, пустите ракету и отступите. Кто-нибудь обязательно кинется за вами, но у ракетной установки два ствола! Повторите этот прием до полной зачистки помещения. Затем войдите, соберите оружие и боеприпасы, обшарьте сейф и поговорите с пленником. Эх, взять бы его с собой! Дал бы ему автомат или лишнюю снайперку, да и погуляли бы по окрестностям! Однако не время мечтать. Выходите, пустите ракету в пулеметчика, использовав режим «**guided**» и не подставляясь под огонь, при необходимости пополните боезапас в домике, поднимитесь по сетке, быстро пробежав по мине, сорвите наверху еще одну и прыгайте вниз.

Зайдите в домик (в бочках аптечки и патроны), выходите. Возьмите снайперку и идите за угол. Как только начнут открываться люки, бегите назад. Присядьте и снайперите все живое. Когда все четверо солдат растекутся мыслию по древу, идите к ним, соберите патроны и перелезьте через ящики. Загрузка. Пройдя между скал, остановитесь перед поворотом. Прижмитесь к левой скале, доползите так, чтобы можно было взять дверь домика в прицел, и выбейте ее. Затем пробегите под огнем в домик. Там поднимитесь спиной по лестнице и долбаните двоих солдат из винтовки в голову (несмотря на маленькую дистанцию, рационально применить именно снайперку — она убивает с одного выстрела). Присев, подойдите к станкачу и обстреляйте нависший над танком камень. Хрясть! Пройдите мимо придавленного танка и идите в проход. Загрузка. Выйдя на улицу, соберите аптечки и идите направо. На развилке идите в проход (направо) и, отстрелив голову солдату, залезайте в танк.

Перестреляйте выскочивших на шум солдат, вылезайте и идите в вырубленный в скале домик. Соберите там боеприпасы, аптечки и бронежилет, идите на второй этаж и возьмите там канистру. Не обольщайтесь: соляры там на донышке. Снова забирайтесь в танк, заправив его, и езжайте под каменную арку. Сбив две турели, подъезжайте к висящему поперек дороги ящику, вылезайте и идите за ящик и налево, по лесенке. Там поднимитесь справа по сетке, по коридору, стреле крана и поверните вентиль гидрогенератора. Включив питание, возвращайтесь, спускайтесь по сетке

и идите прямо, по лестнице вверх. Открыв дверь, пристрелите человека генерала, соберите патроны к автомату и аптечки (вторая система охлаждения вам вряд ли понадобится). Можете перебить мелких динозавров в клетках. Возьмите ракетную установку и идите вниз, в тот выход из комнаты, где нет двери. Разорвите ракетами в клочья солдата и всех динозавров, соберите ракеты и возвращайтесь к танку. У танка войдите в укрепление, поднимитесь там на второй этаж и нажмите рубильник.

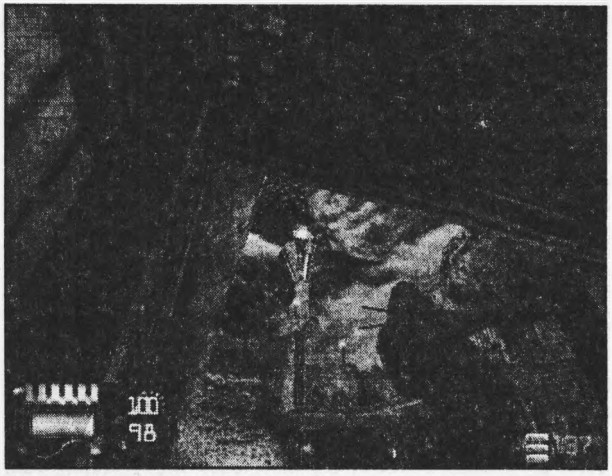


Мораль сей басни примерно та же, что и у фильма "Lock, stock and two smoking barrels": пока двое дерутся, победу уносит третий.

Ну вот, ящик уехал, можно ехать дальше. За поворотом разнесите в клочья турель, троих самоуверенных гранатометчиков и пулеметчика на скале. Вылезайте, поднимитесь по лестнице, соберите аптечки и патроны. Садитесь опять в танк и езжайте до загрузки. Там уничтожьте двоих гранатометчиков, вертолет и (что поделаешь) вылезайте из танка. Собрав лежащее на земле барахло, обойдите справа поднятый мост и снимите на противоположном краю гранатометчика. Идите туда, соберите, что нужно, и идите за поворот. Уворачиваясь от ракет, снимите из винтовки четверых солдат, после чего, собрав их патроны, поднимитесь вверх по приставной лестнице в углу. Пройдя в помещение, перво-наперво обыщите с фонариком чулан направо. Затем возьмите ружье, поднимитесь по лестнице, убейте выстрелом в упор в голову солдата, притаившегося за углом, убейте второго, который придет из смежного помещения справа, убейте солдата в сортире (из проема рядом с лестницей налево). Затем разбейте и обыщите все бочки и ящики и выходите за аптечками на балкон.

На балкон ведет единственная, кроме ватерклозета, дверь в том же помещении. Вернитесь и поднимитесь по лестнице еще на один этаж, предварительно взяв ракетницу. Расстреляв солдат и собрав аптечки, спуститесь и идите в последнюю дверь. Пройдите между скал до второго домика. Пустите туда ракету (а то и не одну), войдите, соберите все, что представляет собой ценность, и нажмите рубильник. Во вторую дверь не ходите — там турель. Возвращайтесь к танку, по пути пополнив запас ракет. Заводите танк и катите себе по мостику, потом в скальные конструкции. Выйдя из них, расстреляйте три турели. Дальше через загрузку езжайте до еще одной турели... Ну вот, покатались. Нужно искать солярку. Сбив турель, вылезайте из танка и идите скалами до очередной избушки на жруньих ножках. Дождитесь, пока гранатометчик не разнесет мост (до этого он аркаднейшим образом неуязвим), и снимите его из снайперки. Идите скалами, пока не увидите узкий поворот налево. Зайдите туда, соберите аптечки и патроны, поднимитесь по лестнице и идите.

За первым же поворотом будет автоматчик, убивающий почти мгновенно, поэтому настройте ракетную установку на «**when tripped**» и заминируйте за углом проход. Покажитесь ему на мгновение и отступите... Ну что у него, глаз нет, мин не видел? Идиот... Подберите автомат. Давя мелких скорпов, идите к домику, там возьмите солярку и тут же возвращайтесь к танку. Подъезжайте к узкому проходу, рядом с камнедавилкой, и сбейте из танка ксеноелку. Она упадет туда, где раньше был мост, взорванный аркадным гранатометчиком. Вылезайте из танка и опять топайте к домику.



Расстреляем пирамидку на башне...

Идите на второй этаж, соберите аптечки, спуститесь, вылезайте на улицу и по ксеноелке перебирайтесь на другую скалу. Там известным уже приемом тремя ракетами заминируйте скалу, подразните противников, добейте, если кто выживет, соберите барахло и запустите гидрогенератор. Вернитесь по ксеноелке к домику, оттуда — к камнедавилке, поднимитесь по лестнице и включите рубильник. Раздавив камни, садитесь в танк и езжайте дальше. Расстреляйте турель. Загрузка.

Эх, приятно ранним летним утром разнести из танка домик-другой! Запрыгните с танка на возвышение к домику, соберите трофейные ракеты и патроны, полюбуйтесь на очередной радиатор к автомату и садитесь в танк: сюда уже летит вертолет. Продемонстрируйте пилоту, что пушка у вас бьет и по воздушным целям, после чего поезжайте дальше. Уничтожьте с развилки ракетчика (он слева на скале; справа — кактус), но езжайте направо. Там разнесите еще один домик, уничтожьте две турели и, запрыгнув известным приемом с танка к домику, соберите патроны и бронежилет. Садитесь в танк, задом возвращайтесь к развилке и поезжайте по второму ответвлению. Уничтожьте две турели, пальните в амбразуру, выпрыгните из танка и идите в узкий проход в скалах. У турелей вы найдете аптечки и патроны, а в ДОТе — останки солдата с трофейными боеприпасами. Выходите и садитесь в танк. Езжайте горной дорогой до загрузки. Расстреляйте двоих солдат, уничтожьте турель и вражеский танк. Вылезайте, идите под деревянный настил в проход.

Встаньте подальше от ящиков с баллонами, стоящих возле заколоченной двери. Пальните по ним из ружья. Взорвав дверь, раздавите выскочивших мелких скорпионов и пристрелите их более крупного собрата. В помещении соберите аптечки и ракеты и выходите. На улице придвиньте свободнотаскаемый ящик к пирамиде в углу. Запрыгните по ящикам на конвейер, но помните, что вам с ним не по пути — он завезет вас в дробилку. Бегите против хода конвейера, пролезайте под настилом, после чего развернитесь лицом по ходу и снимите солдата в окне. Далее пройдите еще немного против хода конвейера, запрыгните на деревянную эстакаду, перепрыгнув перила, и идите прямо, перпендикулярно конвейеру. Поднявшись по сетке, вы доберетесь до площадки с аптечками. Затем вернитесь туда, куда запрыгнули с конвейера, и идите направо, по наклонному настилу. В домик, возле которого лежат дрова, заходите безбоязненно: там только аптечки да бронежилет. Пройдите домик насквозь и идите в проход в горе.

Выходя из прохода, будьте предельно осторожны: справа на эстакаде сидит гранатометчик, причем незаметно к нему не подойдешь. Высуньтесь, мгновенно пальните ему в голову из винтовки и уходите в глубокий правый стрейф. Идите по эстакаде в хибарку (там лежит труп, аптечки и патроны), пройдите насквозь и идите по эстакаде до развилки. Левая дорога приведет вас через пару эстакад к помещению, где вниз спускается лестница. Возьмите ракетную установку, настройте ее на «**on impact**», спуститесь, пустите в двоих солдат по ракете и собирайте барахло. Там вы можете поправить здоровье и боезапас, а на дне здоровенного ящика сиротливо ле-

жит маленький автомат. Вернитесь и идите в другой конец эстакады. Там вы найдете пульт управления краном. С питанием в этот раз все в порядке, так что нажмите рычаги и поднимите взорванный танк. Возвращайтесь к танкам и поезжайте дальше. Угомоните очередную турель, проезжайте загрузку и уничтожьте еще две турели. Там танк заглохнет — навсегда. Проститесь со своим железным другом и вылезайте. Поднимитесь на крыльцо, идите по лестнице. За первым же поворотом вас ждут два солдата, снимите их из винтовки. Пройдите туда, где они сидели, обшарьте там сейф, стол, ящик и бочку. Выходите и идите за угол, вверх по лестнице. В комнате с часами подберите у лестницы аптечку, проходите в дверь и идите к генералу. Генерал пригрозит вас взорвать. Быстро сбейте выстрелом на двери рядом замок и выбегайте. В соседнем помещении вы обнаружите бронежилет, патроны и бочку. В бочке тоже патроны, а за ней — генератор поля. Разбейте выстрелом трубки-разрядники и возвращайтесь через вторую дверь. Спуститесь вниз, к люку. Поле выключилось, так что можно лезть. Добравшись до системы управления ракетной установкой, запустите ее. Вы увидите, как она сбивает вертолет, а тот проламывает шоссе. Поднимитесь по лестнице и выходите. Прыгайте в дырку в асфальте. Приземлившись через два ящика вниз, соберите патроны и идите на соседний склад. Расстреляйте там из винтовки троих солдат и разбейте разрядники в генераторе поля.

Проходите в ту дверь, где раньше поле не давало к ней приблизиться. Подлечитесь у медицинского шкафа и идите дальше. Загрузка. Послушайте разговор у двери, заранее приготовьтесь к стрельбе: когда она откроется, сразу за дверью будет солдат. Постарайтесь, чтобы он потерял от вас голову. Высуньтесь, пристрелите гранатометчика и уйдите в правый стрейф. Пристрелите «македонского стрелка» и пройдите чуть вперед. На вас выскочат еще двое — постарайтесь подорвать их на баллонах. Воспользуйтесь еще одной лечилкой. Заберитесь на целый ящик, соберите патроны, заберитесь в разбитый, соберите ракеты. Встаньте напротив двери возле разбитого ящика, подальше от нее, и выстрелите по ящикам с баллонами. Взрыв выбьет дверь на улицу. На улице слева вас ждет лечилка и ракета на ящиках, а справа — бронежилет и боеприпасы к химической пушке. Выбив решетку, вы можете найти еще патроны к винтовке (куда вам столько?), а за углом — еще один бронежилет. Пройдите над гребненосцем и идите в лифт. Загрузка.

Когда подорванный лифт повиснет на аварийных тормозах, высуньтесь и подождите, пока не приблизится соседний. Прыгайте на него как можно раньше (лишь бы не разбиться) — ваш лифт рухнет через секунду. Прыгните со второго лифта к service shaft, там, прыгнув на третий лифт, подойдите к зарешеченному силовому щитку и именно там спрыгните вниз. Войдите в кабину. Загрузка. Высуньтесь из кабины влево, снимите стрелка, суньтесь за угол и снимите автоматчика. Подойдите к телу, соберите лежащие рядом аптечки и воспользуйтесь лечилкой. Идите дальше. За вторым поворотом налево будет еще один (угостите его ракетой), а за поворотом — двое, тоже вполне заслуживающие знакомства с «шайтан-трубой». На шум из дверки справа выскочат двое вояк с химическими пушками — потратьте на них оставшиеся ракеты. Возьмите химическую пушку. Отыщите в коридоре дверь, придавленную ящиком с баллонами. Пальнув по ящику, зайдите внутрь и подлечитесь. Затем зайдите туда, откуда выскакивали «химики».

Воспользуйтесь лечилкой, соберите боеприпасы и поднимитесь по лестнице. Вставьте компьютерный модуль в слот. Спускайтесь вниз и идите в дверь напротив. Там лечилка и двое насмерть перепуганных ученых. Спуститесь по лестнице, возьмите в ящике аптечку. Идите под лестницу, в коридор с цементными стенами. Загрузка. Солдаты сами выбьют дверь — успеть бы шарахнуться за угол. Сперва выскочит стрелок — долбаните его из винтовки в лоб. Следом попрется «химик», и пусть родные не ждут его с войны. Автоматчик останется там, так что суньтесь, пальните из химической пушки и спрячьтесь. Войдя в отвоеванное помещение, обратите внимание

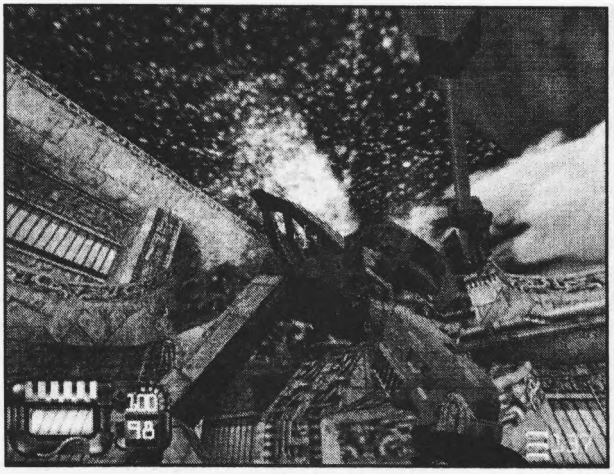
на проход налево: там гранатометчик. Угостив его «химией», вернитесь и соберите со столов боеприпасы и бронежилет. Полюбуйтесь на «*особь Альфа*»: ну, как вам рожица? Воспользовавшись лечилкой, подойдите к дверке слева. Осторожно: за ней гранатометчик. Снимите его из винтовки, как обычно. Вставьте компьютерный модуль в слот. Все, всем теперь придется трудно, гребненосец сбежал.

Пройдите в дверь, где раньше было силовое поле. Одного оппонента на ваших глазах насадят на щупальце, второго вы сами тем временем должны снять из винтовки. Войдите. В углу, противоположном входу, сидит гранатометчик. Ну, вас уже не надо учить работать с этой публикой — из винтовки в лоб и левый стрейф. Идите в лифт. Загрузка. Выходите из лифта. Подберите аптечку. Откройте дверь и выходите в коридор. Гребненосец уже бузит. Выходите на уступчик, прыгайте на фонарь и по нему заберитесь на огороженный утес. С утеса тропка приведет вас в вырубленный в скалах коридор. Пройдите про перилам разрушенного мостика. Войдите в дверь, выберитесь на уступчик. Прямо перед вашим носом улетит вертолет. За ближайшей к вам короткой красной колонной притаился «македонец», так что заранее прицельтесь и, отстрейфившись вправо так, чтобы он показался из-за колонны, пристрелите его. Точно над вами на скале сидит гранатометчик. Задерите голову и пройдите по мостику спиной вперед. Вы заметите его раньше, чем он вас, что даст вам возможность спокойно его снять. Соберите аптечки и патроны, воспользуйтесь лечилкой у входа и, спрыгнув на решетку, идите в комплекс. Загрузка. Пройдите вперед. Навстречу вам выскочит ученый с тесаком — дайте ему в лоб из чего удобно. Второй вскоре разделит его участь. Перед вами три лечилки — две перед носом и одна справа за углом, в темноте. Послушав генерала, возвращайтесь и идите через дверь в коридор, залитый красным светом. Кажется, мы влипли... Спрыгнув вниз, вы попадаете в лапы целому взводу. Подберите с нижнего ящика патроны и приготовьтесь к осаде: в ближайшее время вам светит только load/save. Сперва выпустите по нападающим все свои ракеты, потом возьмитесь за винтовку. Главное — не давайте гранатометчикам в вас выстрелить, так как убежать от ракеты вам некуда. Когда лезть перестанут, высуньтесь и снимите стрелка за ящиком слева. Затем развернитесь и снимите двоих сволочей на противоположной стороне помещения. После этого можете обойти все помещение и собрать патроны и аптечки.

Поднимитесь по пандусу, поверните направо, подойдите к проему. Возьмите химическую пушку и выстрелите вправо. На такую наглость выскочит стрелок, который поймает второй заряд. За вторым стрелком придется войти. Убив его, идите в узкую дверку. Загрузка. Пройдите вперед и направо. Дверка откроется не сразу, так что подождите. За ней стоит «химик» — пристрелите его как можно быстрее. Идите в зал. Полюбуйтесь, как гребненосец пытается сожрать голографическое изображение генерала. Лезьте в дырку. Там полно жрунов, но при вашем вооружении это уже не проблема. Загрузка. Пройдите дальше, до съедаемого ученого. Лезьте вниз. За лестницей — коридор, за коридором — дверка, за дверкой — страшный бардак. Соберите боеприпасы и лезьте в люк. Внизу — лечилка и патроны. Идите по короткому коридору, в котором еще одна лечилка, и вмешивайтесь в бой павлинок и солдат. Рекомендую ружье: занятые разборками друг с другом, они подпустят вас к себе на расстояние выстрела в башку. По ящикам забирайтесь на мостик, убедившись предварительно, что всех на нем сняли. Там, наверху, прыгайте на ящики, с них на другие ящики, с них на балкончик. Идите дальше. Загрузка.

Откройте дверку. Справа вас ждет тупик, слева за углом — автоматчик и на самом углу — аптечки. Высуньтесь настолько, чтобы увидеть руку автоматчика, но так, чтобы он не увидел вас. Стреляйте. Затем соберите аптечки и идите дальше. За вторым поворотом вас ждет многоножка — пристрелите ее, как хотите, многоножка вам не противник. Включите фонарик, соберите патроны. Идите в дверку посередине коридора. За ней вас ждет комната с двумя лечилками и солдатами, отстреливаю-

щимися от жрунов. Перебив мерзкое зверье и собрав все патроны и аптечки, идите в обугленный проем. Пройдя мимо аквариума, по коридору и по сетке, спуститесь вниз. На середине лестницы будет маленькая площадочка — выбирайтесь на нее, «химики» там не достают. Снимите их из винтовки и спускайтесь на пол. Соберите боеприпасы и с приличного расстояния выстрелите в облако газа у срезов труб. Взрыв выбьет дверь, теперь можно идти дальше. Загрузка.

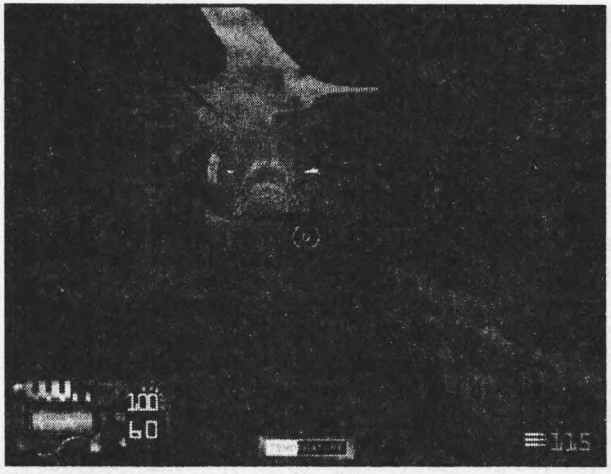


...и сверху рухнит сбитый нами космокатер. Три плотвички и два водолаза...

Соберите с сетки аптечки и прыгайте вниз. Внизу павлинка, лечилка и хитро спрятанные за сетками патроны. Дергайте красные монстроубивательные рубильники на камерах, пока не посадите батареи. Силовое поле отключится, и вы пройдете в коридор. В коридоре — маленькая драка, прекратите ее выстрелом из химической пушки. Соберите аптечку и патроны, идите через дверку в другой коридор. Там идите направо, подлечитесь у медицинского шкафа и, пальнув в ученого с тесаком, протискивайтесь в полузаклиненную дверь. Соберите аптечки и патроны и приготовьтесь к борьбе с невидимками. Пройдите в зал и остановитесь в дверях. Возьмите автомат и чуть ступите вперед. Справа и слева разобьются встроенные в стену террариумы, оттуда выскочат три невидимки. Убейте их. Нажмите в углу кнопку — откроется дверь. За ней слева лечилка, очень своевременная после боя с невидимками. Загрузка. Идите к тактическому мэйнфрейму. Убейте солдата и вставьте свой компьютерный модуль в слот.

Все, идет подкрепление... Но вы на него рот не разевайте, вам самим выбираться. Соберите аптечки и идите в свежеоткрывшуюся дверь направо. Воткните там модуль в очередной слот. Найдите за самописцем секретный рубильник и поверните его. Зайдите в секрет и соберите патроны. Поднимитесь по лестнице и воспользуйтесь лечилкой. Идите в дверь, прыгайте в трещину. Выслушав всю трепотню, выходите в дверку. Возвращайтесь к невидимкам (их там еще двое прибавилось), перебейте их, соберите патроны и аптечку, воспользуйтесь лечилкой в углу (она за полурухнувшей крышкой) и выходите. В коридоре, сразу за завалом из ящиков, на вас упадут личинки. За первой нормально функционирующей дверью из дыры слева выскочит жрун. Там, где вы посадили батареи силового поля, сейчас лежат автоматные патроны. Дверь около надписи «**DECK E**» тоже работает нормально, за ней ящики с аптечкой наверху. Запрыгнув к ней, поднимитесь правым боком (стрейфом) по обломку лестницы, сняв в конце солдата. Далее идите к нему и убейте околачивающегося рядом жруна. В углу мина, ну и тьфу на нее.

Переплыв помещение и пройдя во вторую дверь, вы пройдете загрузку и окажетесь там, где взорвали газовую трубу. Уничтожив павлинку и многоножку (проще всего это сделать из ружья), соберите патроны и поднимайтесь по лестнице. Наверху, за выходной дверью, в темном углу вас ждет аптечка и патроны. Выходите. Бедные рыбки... Хоть они и страшненькие, но все равно их жалко: они хорошие, не кусаются... Придвиньте один шкафчик к другому и выпрыгивайте. Идите направо, перепрыгните разбитую ла-



Так вот ты какая, гигантская павлинка...

бораторную установку, подобрав патроны, выбейте решетку и возьмите «химию». Поваленный медшкаф вполне работает, надо только запрыгнуть на него сверху. Возвращайтесь и идите обратно, к щупальцам. Там из дыры вылезет жрун, встретьте его выстрелом из ружья. Идите дальше, подберите аптечку и откройте дверь. Справа, как и раньше, тупик, слева за поворотом два солдата. Пристрелите их из винтовки и идите дальше. Осторожно, коридор заминирован! После мин, за поворотом, пристрелите двоих придурков с тесаками и соберите с баррикады боеприпасы. Идите в дверку.

Шмяк... Перед носом возникает силовое поле. Кажется, мы попались. Но что это? Компьютер, который мы вытащили со спутника, явно обзавелся телом! Да каким! Открыв нам выход, он (вернее, она) уходит прочь, оставив нас одних. Соберите патроны, бронежилет и садитесь в лифт. Загрузка. В коридоре драка. Исход ее я предсказать не могу, так что кто выживет, с тем вам и воевать. Идите в большую дверь, по бокам которой горят газовые факелы. За ней лечилка и затопленная комната. Нырните и соберите все аптечки и патроны. Затем возвращайтесь в коридор и идите в выбитые двойные двери. Загрузка. Идите по коридору. За поворотом на вас справа нападут невидимки, так что приготовьте автомат. Уничтожив их, соберите «химию». За следующим поворотом будет еще один невидимка — оформите его к столу и ждите атаки третьего со спины. Посмотрите, как гребненосец жрет «химиков». Соберите попадавшие пушки и идите в дверь, за которой надпись «**coolant control**». Вы увидите, как наша бравая роботеция душит солдата. Выслушав ее инструкции, выбейте стекло и прыгайте в холодильник.

Идите к **coolant access control**, там сломайте генератор поля и возвращайтесь прямиком в **xenome refrigeration**. Идите налево. Загрузка. Идите на развилке направо, соберите аптечки. За коротким коридорчиком в помещении полно солдат, впрочем, они и сами выдают свое присутствие трепом по рации. Снимите из винтовки двоих внизу, войдите и осторожненько загляните наверх, на второй этаж. Примените старую тактику: высунуться, пальнуть, занять оборону. Изведя таким приемом всех вояк (на открытой части их четверо), подлечитесь у лечилки и лезьте по лестнице. Там вас ждут еще две лечилки, аптечка и бородач с пушкой, который не хотел подставляться под выстрел снизу. Угостите его ракетой и снова подлечитесь. Затем выбейте решетку и лезьте в вентиляцию. По дороге на сетке соберите патроны, выбейте еще несколько решеток и идите на карнизик комнаты, где располагается система управления дверьми холодильника (надпись «**security**» на стене, хорошо видимая сверху). Поверните налево и сверху пальните «химику» в макушку. Затем обойдите карниз против часовой стрелки, подстрелите сверху еще двоих «химиков», соберите за углом патроны и прыгайте вниз, в вахтерский уголок. Откройте двери нажатием кнопки и идите вниз, в **coolant storage**.

В **coolant storage** полно замороженных жрунов, ждущих своего часа. Идите до конца коридора, там разбейте лед на дверях, войдите, возьмите автомат и уничтожьте ге-

нератор холодильника. Обратно выходить придется с боем, через огромные стаи жрунов. В первом помещении (налево) их будет трое, затем за поворотом в коридоре и в помещении направо (все равно выскочат) трое, там же в помещении налево шестеро (возьмите ружье и отступайте, отстреливаясь), затем за углом в общей сложности еще семеро. За последним поворотом драка, снова возьмите автомат, с боем выходите и собирайте патроны сожранных солдат и чудом уцелевшие аптечки. Выходите через загрузку, подождите за углом, пока жруны сожрут солдата, выползайте из своего укрытия и добивайте жрунов. Идите в комнатушку с двумя дверками. Загрузка. В свете фонаря подберите аптечку за стойкой, выходите и, пока роботесса треплется, воспользуйтесь лечилкой. Когда она ушмыгнет, идите к лифту, но в сам лифт не входите, а расстреляйте силовой щиток в полу рядом с ним. Прыгните в образовавшуюся дыру на ближайшую решетку. С нее — на карниз этажом ниже. С него, собрав на нем «химию», на решетку еще ниже. С нее — на ее карниз, там лежат аптечки. С него пальните вниз из химической пушки, уничтожив всех личинок разом, и прыгайте туда.

Спуститесь в воду. Рыбки в ней уже вполне кусающиеся, так что пробегайте мимо запертых дверей и трупа по коридору (сверните направо, если нужна аптечка или автоматные патроны), выбейте стекло и пролезайте в окошко. Уничтожьте жруна, сделайте шаг вперед: потолок рухнет и жруны польются вниз нескончаемым потоком. Чтобы его остановить, поднимите голову и как можно скорее уничтожьте жрунячий мешок. Победив, вернитесь за аптечками и соберите все патроны. Проходите дальше. При помощи ящиков выбирайтесь из подвала. Идите туда, где еще покачивается дохлый жрунячий мешок. Покажитесь и удерите, после чего все, кто может, уничтожат друг друга (так как вам, как всегда, добивать оставшихся, проинформирую: там многоножки и гранатометчики). Подойдите к левому станкачу и расстреляйте систему питания. Вернитесь, пройдите мимо дыры и идите в дверь, где отключилось силовое поле. Пока наша приятельница треплется, соберите патроны и воспользуйтесь лечилкой. Проломите своим весом остатки стекла в круглой дыре и идите вперед. Загрузка. Выбейте решетку, стекло и ныряйте в шахту. В шахте проплывите по коридору, соберите аптечки и патроны. В середине коридора вынырните и плывите по другому коридору, собирая патроны, пока в конце не наткнетесь на вентиль. Поверните его. Возвращайтесь в нижний коридор и плывите в его конец. Там в полу открылся люк (ты не бойся, это глюк) — плывите в него.

Пожаловав вас по дороге некоторым количеством боеприпасов, затопленные коридоры приведут вас к лифту. Загрузка. Выслушав треп компьютера (уже не из кибердевушки, а из боевого робота), подождите, пока сбоку не откроется проход. Поднимитесь по лестнице и выслушайте еще один треп, в этот раз генеральский. Слушателя нашли... Пройдите до завала ящиков. Разбейте их и соберите кучу полезных вещей, в том числе бластер. Идите к пульту, нажмите рубильник. Подождите, пока не откроется железная дверь. Разворуйте еще один склад, подберите патроны и бронежилет. Выбейте в углу решетку и полезайте наверх. Там выбейте еще одну и вылезайте на балкон. Быстро (сюда уже бегут солдаты) хватайте патроны, «ссыпайтесь» по лестнице и садитесь в танк. Расстреляв солдат, приступайте к главному. Вы должны выбить у робота генерала телепортационные пушки, для чего примените классическую тактику: выехать, пальнуть, отъехать. Не показывайтесь слишком сильно, только так, чтобы выстрелить. Уничтожив ката-пушки, выскакивайте и под диким обстрелом бегите по лесенке, краю скалы и площадке к своему роботу. Там перед вами встанет следующая задача: прикрывать своего робота от жрунов, пока тот воюет с генеральским. Займите позицию поудобнее и возьмите автомат. Из всех щелей попрут жруны. Когда патроны кончатся, переходите на ружье. В конце концов генеральский робот падет, и тогда... Эх, жаль, генералу морду набить не получилось! Зато гребненосец доволен.

Николай Коровин (КОРОВиН_НиК@mail.ru)

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Жанр: RPG ● Издатель: Interplay ● Разработчик: Black Isle
Похожесть: Baldur's Gate 1, 2
Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, оригинальный Icewind Dale
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, модем
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 8,0

С чего все началось?

Да, понятное дело, проходили вы мимо, спасали несчастный **Icewind Dale** от разграбления и разорения (а то развелось тут всяких грабителей и разорителей), как вдруг наткнулись на ничем не приметную избушку. А там уже поджидает давно какого-нибудь мимопроходящего героя посланец. А раз уж вы оказались первым мимопроходящим, то извольте получить.

Случилось же страшное. Неким влюбленным варваром был извлечен меч из сердца дракона, покоящегося на дне озера. Варвар всего лишь хотел похвастаться перед девушкой, а получил могучего и мстительного дракона, вмиг возжелавшего отомстить всем и вся. Ну и понеслось. Дух дракона вселился в тело только что умершего вождя варваров **Wylfdene** и принялся творить непотребства (то есть сбирать войска и идти на всех войной). Ваше дело — всего-навсего остановить это безобразие.

Чего тут новенького?

Как вы уже успели заметить, сюжет **Heart of Winter** добавляет мало нового в ход игры. Почему в ход? Да потому, что играть в нее можно, как и обещали, и до, и во время, и после оригинального **Icewind Dale**. Проще всего во время, поскольку тогда вы сможете использовать все преимущества адд-она, но никто не мешает вам опробовать другие варианты.

Во время игры достаточно попасть в **Kuldahar**, где есть не открывавшийся в основной игре домик почти в центре карты. Ну так вот, теперь там сидит **Hjollder**, предлагающий свою помощь по всучению вам квеста в любой удобный для вас момент. После получения квеста вас перенесут куда требуется и придется пройти весь **Heart of Winter**, прежде чем вернут обратно. Так что поосторожней. Но все-таки вернут (сразу после того, как расправитесь с драконом). Другие варианты тоже имеют место быть. Можно сразу и не отвлекаясь (ну не охота играть в оригинальный **ID**) направить свои стопы в сторону **Heart of Winter**. Для этого можно взять персонажей, которых игра вежливо экспортирует перед финальной битвой. Можно начать абсолютно новыми персонажами, хотя игра вас тут же предупредит, что персонажам с уровнем меньше 9-го придется там ой как несладко. И (для самых ленивых) можно просто импортировать прилагающихся на добавочном диске персонажей. Но если начать игру в самом **Heart of Winter,** в простой **Icewind Dale** попасть уже не получится. У всех свои недостатки...

Теперь настоящие новости. Во-первых, повысили потолок опыта. Насколько? Да вы столько не заработаете... Ладно, раскалываюсь — до 8 миллионов! Кто слишком обрадовался — не более, чем до 30 уровня. Вот так-то. Но и столько не наберете. Ну если только с режимом **Heart of Fury** в **HARD** или **INSANE**. В первом случае

выделяется в полтора раза больше опыта, во втором — в 2. Уже облизываетесь? Ничего, бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Помните мелкого орка с 20 хитами? Теперь их у него 140. В этом режиме старые показатели жизни утраиваются, а сверху накидывается еще 80 хитов. А теперь посчитайте — сколько хитов будет у тролля? Вот так-то...

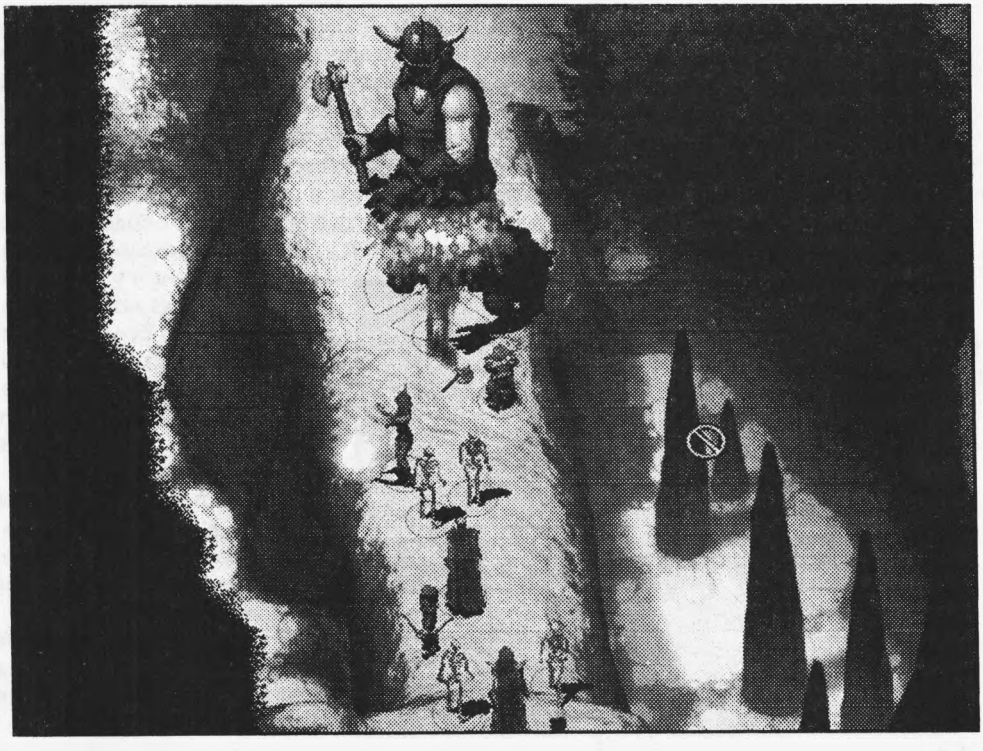
Во-вторых, появились приятности от движка **Baldur's Gates 2**. А это — возможность убрать панели и играть с чистым экраном, новые разрешения (долой старое 640 на 480!) и **config.exe** в папке игры с возможностью настроить ее под свой компьютер и, не лазая по всяким хитрым файлам, получить все что хочешь (там можно включить режим читов!).

Естественно, это далеко не все. Но дальше рекомендую читать только тем, кто хочет получить настоящее удовольствие от игры, зная все ее хитрости. Самые же торопыги могут приступать к игре.

Появились 6 новых территорий, 19 заклинаний у друида, 25 — у клирика, 17 — у мага. Новые классы обломались. Новые звуки, новые морды, новые (или старые уже?) сумки для камней, заклинаний и пузырьков (о как, этого точно еще не было). Новые предметы, причем не только в новой игре, но и в старой. По крайней мере, там, где они были случайные, все сильно поменялось. Новые монстры (ну как же без них?). Ну и пофиксили кучу старых багов.

Теперь о действительно интересном. Режим "скрытых вещей". Зажмите клавишу **ALT**, и вы узрите все скрытые местечки (двери или тайнички). Впрочем, их не так уж и много.

Новые способности у героев. Внимание: способности появляются только у вновь сгенерированных персонажей! Персонажи, созданные еще в старом **ID**, их не получат!



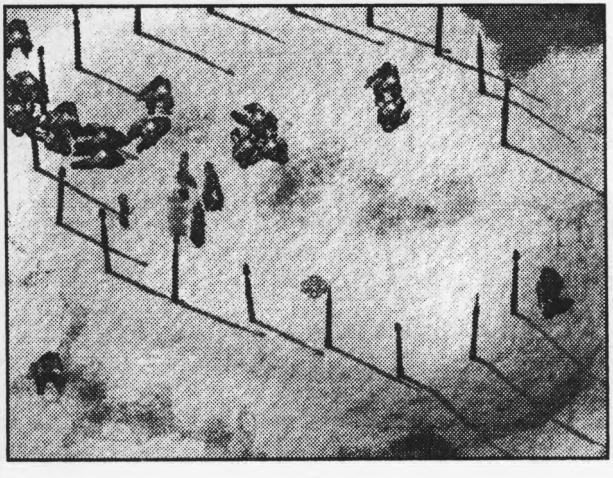
Паладин. **Smite Evil** — колонна святого света наносит злым 1d6 (+ 1d6 на каждые 3 уровня) повреждения. **Divine Courage** — появляется на третьем уровне, иммунитет к страху и болезни. Плюс спеллы начинают появляться уже на 6-ом уровне вместо 9-го.

Рейнджер. **Tracking** — наш следопыт получает возможность увидеть монстров на карте и многое о них узнать (зависит от уровня и от **Wisdom** — 5% надбавки за единичку в любом из них). Плюс аналогичное паладину ускорение в изучении заклинаний.

Друид. **Druidic Shape Chance** — с 5-го уровня, повышается с уровнем, излечивается все больше хитов. **Immunity to Poison** — с 9-го уровня, иммунитет к ядам. **Elemental Form** — возможность превращаться начиная с 11-го уровня в огненного элементаля, с 13-го — в земляного, а с 15-го — еще и в водного (только зачем?). **Timeless Body** — с 15-го уровня, возможность дольше не отдыхать, блуждая по подземельям.

Вор. **Sneak Attack** — увы, но **backstabbing** больше нет. Теперь его заменяет эта спецспособность, которую еще и включать надо. Зато удается чаще, хоть и не дублируется при критическом ударе, а всего выделяет врагу по 1d6 на каждые 4 уровня. **Evasion** — с 7-го уровня, возможность уклоняться от всяких спеллов типа **Fireball** или **Lightning**. Причем, в отличие от спасбросков, уклоняться полностью. От своих заклинаний уклониться не удастся. **Crippling Strike** — с 5-го уровня, работает только вместе со **Sneak Attack**. Вор злобно калечит оппонентов, уменьшая их атаку на 1. Далее, на 9-ом уровне, на единицу уменьшается уже не только атака, но и наносимое повреждение (а каждые 4 уровня накидывается еще по единичке, то есть — на 13 — по три, на 17 — по четыре и т.д).

Бард. Куча новых песен. **The Ballad of Three Heroes** — все друзья улучшают на 1 спасброски, хиты и наносимые повреждения. **The Tale of Curran Strongheart** — с 3-го уровня, убирается страх. **Tymora's Melody** — с 5-го уровня, друзья получают +1 к удаче, +3 к спасброскам, +10% к знаниям и воровским навыкам. **The Song of Kaudies** — на 7-ом уровне, 50% вероятность уклониться от основных атак. **The Siren's Yearning** — на 9-ом уровне, зачаровывает врагов так, что они либо не могут двигаться около минуты, либо получают повреждение. **War Chant of Sith** — с 11-го уровня, улучшение AC на 2, 10% сопротивляемость ко всем физическим (контактным и дистанционным) атакам и регенерация на 2 хита за раунд у союзников (это просто что-то, бардов здесь круто подняли). А учитывая то, что у барда высоких уровней замечательные возможности к опознанию и куда больше заклинаний первых уровней, чем у обычного мага, можно сказать, что плохих классов больше нет, и бард замечательно подходит на роль второго мага партии (а ведь он еще и воровать умеет). А уж каких предметов ему накидали...



Появились конкретные различия в кастовании спеллов в зависимости от мировоззрения. То есть evil cleric никогда не скастует **Heal**.

Появились конкретные различия в оппозиционных школах магии. Смотрите ***"Таблицу №1"***.

ШКОЛЫ МАГИИ (таблица 1)		
Школы	**Icewind Dale**	**Icewind Dale: Heart of Winter**
Abjurer	Alteration	Alteration, Illusion
Conjurer	Divination	Invocation
Diviner	Conjuration/Summoning	Conjuration/Summoning
Enchanter	Invocation	Invocation
Illusionist	Necromancy	Necromancy, Abjuration
Invoker	Enchantment/Charm, Conjuration/Summoning	Divination, Conjuration/Summoning
Necromancer	Illusion	Illusion, Enchantment/Charm
Transmuter	Abjuration, Necromancy	Abjuration, Necromancy

Рейнджеры/клерики отныне обламываются с друидскими спеллами с первого уровня и получают их теперь только на 6-ом уровне.

Переходим к водным процедурам... тьфу, к магии.

Из интересных заклинаний жреца можно выделить следующие:

Holy Smite — аналогично спецспособности паладина, только для незлых.

Всевозможные **cause** (инверсия **cure**) — как раз наоборот, для недобрых.

Blood Rage — специально для персонажей, не относящихся к мировоззрению law, — сильно улучшает боевые характеристики, но есть риск стать берсерком.

Poison — только для злых, но как замечательно у них это получается!

Magic Resistance — повысить себе устойчивость к магии — это круто, а если вы еще и высокого уровня...

Shield of Lathander — хорошая защитка от физического повреждения.

Blade Barrier — никуда не уйдешь, но и к тебе никто не подойдет, а то его нехило порубит.

Spiritual Wrath — молния на все четыре стороны света (не кидать в толпе своих).

Greater Shield of Lathander — полная неуязвимость во время его действия.

Ну и кучка заклинаний "специально для злых".

Интересное у друида:

Sunscorch — злобно убивает нежить и ослепляет (привет от космических друзей).

Beast Claw — рекомендуется применять только при дефиците магического оружия (дуэлей, подобных той, что в **Baldur's Gates 2**, там нет).

Alicorn Lance — неплохой прямой ущерб от друида, да и если спасбросок сработает, все равно противнику -2 к AC.

Cloudburst — жуткая непогода, при которой супостата жестоко колбасит молниями.

Mold Touch — для юных бактериологов. Заразите врага и подождите, пока он заразит остальных своих коллег (по-моему, что-то подобное уже было с тараканами).

Storm Shell — 50% вероятность не получить магические повреждения.

Wall of Moonlight — поставьте на мосту и пропускайте врага по одному (всякой твари раз по харе).

Whirlwind — киньте в толпу, а потом он сам всем навешает.

Stalker — немеряно добрые (хотя кому как) помощники в ратных делах.

Заклинания от волшебника:

Cat's Grace — кошачья ловкость для волшебника (вам нужен грозный дистанционный убийца или обезьяна?).

Lance of Disruption — лучший коммон сета... ой, то есть клевое заклинание — стройте врагов в колонну по одному и производите контрольный выстрел в голову. Обиженных не будет — всем достанется.

Mordenkainen's Force Missiles — **Magic Missiles**, вид сбоку, но в средствах неразборчива и гасит и своих, если удумают брататься с противником.

Vitriolic Sphere — очень толстая кислотная стрела.

Contact Other Plane — местный интернет.

Lower Resistance — для особо магически устойчивых (вот только что-то не помню таких в ID).

Sunfire — лучший выбор воина-мага. **Fireball** с центром на кастера.

Trollish Fortitude — крайне быстрая регенерация.

Seven Eyes — заклинание выбора. 7 защиток от всего (хотя если вас будут очень сильно и часто бить дубьем, то 6 остальных умрут вместе с вами). Если же они не нужны (а так оно обычно и бывает), то любые защитки можно инвертировать во вредные заклинания, подарив их врагу.

Abi-Dalzim's Horrid Wilting — оно настолько жестоко, что вышибает пять глаз из семи и все равно портит жизнь. Покажите врагу, где зимуют раки!

Iron Body — воин-маг, скастовавший это заклинание, становится крут, как варившиеся полчаса яйца.

Тактика

Ничего необычного по сравнению с основной игрой. Есть мнение о том, что появился огромный интеллект у монстров. Не стоит этому верить. Нет у монстров интеллекта, не было и не будет. Все куда проще. Монстров более четко связали триггерами, что вылилось в весьма характерные сценки в виде одинокого часового. Если обойти его скрытым вором, то можно обнаружить еще несколько монстров на приличном расстоянии от этого часового. Вроде бы не добегают. Успокаиваемся и атакуем часового. Когда же мы с радостными лицами его добиваем, то тут как раз приходят те самые "позванные на помощь" монстры. Причем расставлены они обычно так, что приходят со всех сторон, начиная первым делом избивать мага, оставленного в "безопасном" тылу. Если вы думаете, что это новая супергениальная идея, ну тогда вам прямой путь в стан игроделателей.

Карты составлены так, чтобы монстрам было больше возможностей до вас добраться (то есть коридоры достаточно широки). Но делалось это все на скорую руку (до последнего откладывали, что ли?), поэтому если на карте (ну, например, в *Gloomfrost*) встретилось сужение коридора — перед ним ловушка, сразу за ним — стайка монстров. Исключения в данном правиле отыскать крайне трудно.

Квестов практически нет (они просто лежат перед глазами, и пройти мимо них очень трудно), поэтому все внимание на ловушки и разнообразные битвы. Адд-он стоит пройти пораньше только из-за сумочек (для спеллов, пузырьков и камней) и кое-каких предметов (есть там кое-что замечательное).

Если вы вполне реально собираетесь использовать чит-коды, то очень неплохо будут играть мультиклассы и дуал-классы (при 8-то возможных миллионах опыта). А так опыта просто не хватит (где вы столько монстров найдете?).

Учитывая приподнятость барда, можно под его прикрытием устраивать замечательные битвы с кучей воинов. Хотя на вкус и цвет товарищей нет. В общем, дерзайте.

Путь к сердцу зимы

Lonelywood

Начинаете вы на берегу острова, где встречаетесь со своим проводником в лице **Hjollder**. Он толкает речь о всей серьезности момента и важности его для истории, после чего удаляется в неизвестном направлении. Перед вами вся деревня.

Чуть к востоку около колодца обитает девочка, вещающая о свалившемся в колодец брате. Выслушайте ее и ступайте к ее отцу, на северо-восток деревни. Он расскажет вам, что девочка развешивает разнообразные мучные продукты на уши доверчивых путешественников, после чего посоветует гнать ее домой и посетует на свою горькую судьбу. Выслушайте его, возвращайтесь к девочке

и объясните ей ее глубокую неправоту. Она вам тоже пожалуется — на то, что ее никто не любит (я бы тоже не любил человека, который считает проявлением дружбы подарок в виде булыжника в глаз). Дождитесь ее заявления о том, что она любит сидеть на дереве и подглядывать за всеми, после чего согласитесь заплатить за секрет. Вам расскажут о странных свойствах зеркала в таверне и оделят опытом. Если вы бард, то можно вместо денег заплатить девочке песней, за что получите дополнительный опыт.



Побоище на мосту.

О пути в лагерь варваров можно узнать либо у конюха к востоку от девочки, либо в таверне у гнома.

Над конюшней находится храм, в котором могут подлечить, а в одной из комнат находится секретная дверь, за которой есть заминированный сундук (**alt** ее, к сожалению не находит). В сундуке есть праща +5 (и +3 damage). Кроме того, священник по совместительству является продавцом магического оружия и пузырьков, на что стоит обратить внимание. В разговоре со священником упомяните о отце девочки, на что тот предложит решение его проблем. Пообщайтесь с отцом, и тот оделит вас опытом.

На юго-востоке есть домик, житель которого, **Emmerich Hawk**, торгует стрелами и рассказывает о своей горькой судьбе. Выслушайте его, если позже желаете выполнить квест.

В таверне есть пьяный эльф, которого можно разговорить, и он попросит найти ему *Ice Rose*. Спросите **Kieran Nye** о двери, и он расскажет о том, что прячется от плохих и попросит никому о нем не рассказывать. Также после этого он начнет торговать с вами, продавая спеллы и кое-какие одноразовые штучки. Если у вас интеллект выше 14, то вы заметите странности в его акценте. Также тут можно найти **Ambere Dunn**, мать девочки. Если у вас харизма 13 и выше, то можно уговорить ее вернуться к мужу. Не стоит пользоваться ее интимными услугами — репутация упадет, а хорошего ничего не получите. Если жена вернется к мужу, то можно легко уговорить и дочку вернуться в семью. Есть *Rogue Stone Gem* и 5 *Translocation Arrows* в тайничках на втором этаже, *Robe of the Neutral Archmagi* перед зеркалом и свиток *Seven Eyes* за ним.

В доме на севере обитает староста, посылающий вас к варварам. Можно найти кое-какой компромат на него в соседней комнате и 4 лечилки в основной комнате. В доме на северо-западе есть дом с трапперами, к которым идти пока не имеет значения.

Ну и можно поворовать у местных жителей. Особенно удачные призы получите с **Kieran Nye** в таверне (*Ring of Greater Resistance*) и с **Purvis** в доме на востоке (*Ring of Free Action*).

Пора к варварам.

Barbarian Camp

Двигайте на восток до встречи с **Angaar**, после чего попросите встречи с вождем.

При разговоре с вождем упомяните о **Jerrod** (84K экспы). Попытайтесь убедить его в том, что пославшие вас желают мира. Он заявит, что желал бы слушать нор-

мального посла (какой посол из воина, увешанного доспехами?), и предъявит вам повешенного убийцу (впрочем, он тут же любезно предложит вам разделить участь убийцы). Вас спасет **Hjollder**, после чего его отправляют на *Burial Isle*. Вам туда же. После таких выяснений обстоятельств вас пинком вышибут из лагеря.

Возвращайтесь в *Lonelywood*, где объясните старосте его глубокую неправоту в помощи убийце (помните про компромат?), за что получите кучку экспы. Тут же узнаете от местных о гибели одного из братьев-трапперов. Посочувствуйте, ничем пока помочь вы не сможете. Далее общайтесь с **Young Ned** (он обитает среди лодок), после чего добро пожаловать на *Burial Isle*.

Burial Isle

Если станет страшно, то в любой момент можно пообщаться с **Young Ned**, который вернет вас в деревню для лечения и пополнения запасов.

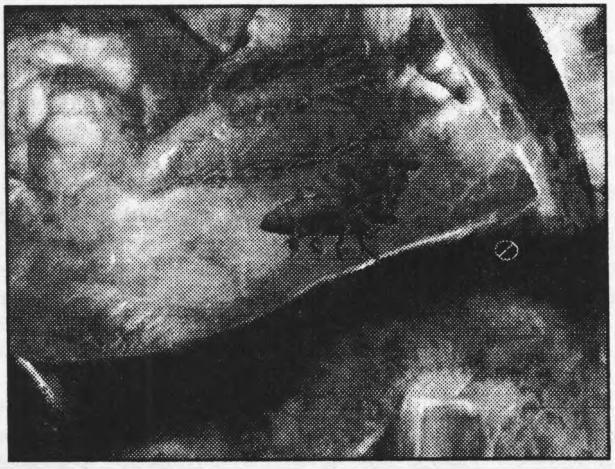
На острове 4 входа в подземелье, 3 из которых охраняют компании из **Ghost Shaman** (добрейший труп, оделяющий пришельцев заклинаниями, особенно Harm, — убивать первым) в сопровождении 3-5 **Barrow Wight** (обычные тупые солдаты; кстати, вся компания защищена от холода).

На помосте в западной части карты находится база **Skaldar** в сопровождении 3 шаманов. С ним можно даже и не сражаться, а на расспросы о **Hjollder** он отвечает, что на этом острове объекта ваших поисков нет.

На востоке острова есть местный стоунхедж, в развалинах которого обитает **Polar Bear Spirit**. Он настоятельно советует отвалить и не тревожить, но если вы, как настоящий манчкин, все-таки его потревожите, то он призовет кучку волков и медведей, которые встанут на его защиту. Плюс он еще и кастовать всякое начинает.

На северо-западе острова, возле башни, тусуются несколько **Drowned Dead**. Мир их праху. Или вашему.

На юго-западе острова в башне обитает **Edion**. Не стоит клянчить у него предметы, а то обидится, и начнется драка. Вообще-то он нехило проклят, хотя и подозревается, что его можно вылечить при помощи благословления. У него можно приобрести некоторое количество вещей, в частности колечко, удваивающее количество заклинаний 5-го уровня, и отдельные заклинания (***Sunfire, Mordenkainen's Force Missiles, Vitriolic Sphere***). После этого на острове можно замечательно воевать, применяя комбу из ***Sunfire***, ***Mirror Image***, ***Stoneskin***, а также защитившись от страха и очарования.



Симпатичный такой червячок. Всех наших под себя уместил.

Burial Crypt

А теперь — в подземелья под островом. Тут вам серьезно поможет **Turn Undead** (ну очень уж много тут нежити!) в комбинации с **Death Fog** (некоторые твари будут медленно и печально разгуливать туда-сюда по этому облаку). **Wailing Virgins** рекомендуется быстро расстреливать из арбалета, иначе они так отравят жизнь, что мало не покажется.

К северу от центрального входа есть 3 сундучка. Два из них заминированы (это обычное правило для трех сунду-

ков). В них лежат (слева направо): 1 (*Cloak of Displacement, Winter Wolf Pelt*), 2 (*Blood Iron* (короткий меч +4, лечащий владельца, не используется добрыми), 318 Gold), 3 (4 *Water Opals*, кольчуга +1, топор +1, 21 стрела +2). Это, естественно, сопровождается большим количеством охранников. Несколько к востоку есть еще три сундука, также под охраной, и содержат они: 1 (153 Gold, 12 драгоценных камней), 2 (525 gold, *Svian's Club* +5), 3 (*Broken Armor, Protection from Cold scroll* и лечилка).

Теперь чуть к югу, и вы найдете **Vexing Thoughts**, духа доспехов. Он мерзко хамит, а доспехи можно получить, либо превзойдя его наглостью, либо узнав его имя при помощи заклинания ***Contact Other Plane***. Получите броню *Vexed Armor*. Доспех классный, но дух, сидящий в нем, норовит убить владельца доспеха при первой возможности. Так что просто продайте его. Можно, как вариант, нацепить броню на кого-нибудь, грохнуть вылезшего духа (и получить 12000 экспы), после чего оживить убитого своего, но это явно невыгодно. Идите дальше на юг, сшибая по пути **Wailing Virgins**. Внизу карты поворачиваете к западу и идете до моста. Радуйтесь, если вы не притащили за собой **Wailing Virgins**, поскольку тут вы вновь встретитесь с **Drowned Dead**.

Перед мостом два заминированных сундучка. В них: 1 (325 gold) и 2 (169 gold, 6 драгоценных камней и жреческие спеллы с *Holy Smite* и *Blade Barrier*). На другой стороне моста торчит часовой (подумали, что один? щас!), на крики которого немедленно прибегает толпа народа. Рекомендуется применить ***Amaunators's Legacy*** (если есть) в виде ***Sunray*** на мост, иначе мало не покажется. Сразу же по другую сторону моста будет еще пара сундуков (вы еще не замучились их собирать?). Содержат: 1 (309 Gold, *High Quality Bastard Sword*) и 2 (*Jade Ring*, высококачественный боевой топор и маленький щит +1).

Идите на запад от моста, пока не встретите **Mebdinga**. Пообщайтесь с ней по поводу **Wylfdene**, но в итоге она все равно нападет на вас вместе с кучкой **Wailing Virgins**. После ее смерти присвойте лежащие в могиле 735 gold и *Wylfdene's Tribal Symbol*.

Теперь (если хочется приличных вещичек) направляемся к северу от места гибели **Mebdinga**, расстреливаем еще кучу нежити и потрошим еще 3 сундука: 1 (*Battle Axe* +3: *Fatigue, Fire Darts* +2), 2 (740 Gold, *Young Rage*), 3 (2 свитка лечения, *Yeti Pelt*, 12 *Inferno Arrows* +2). Хотя можно, конечно, еще просто пройтись по уровню и покрошить разных недобитков.

Выходим через выход, находящийся в северо-западной части карты (то есть еще к северу от последних сундуков). Ба, да это же **Hjollder**! Да еще и на отдельном островке! Отдайте ему амулет, найденный в могиле, после чего он отправит вас к провидице. Ну что ж, в добрый путь. Выходите и общайтесь с **Young Ned**, который вернет вас в *Lonelywood*.

Lonelywood

Ну что ж, а тут уже и второй брат умер. Идите соболезновать. Оставшийся говорит, что во всем виноват волк, и его не берет обычный нож. Ага, оборотни. Можно порасспрашивать народ, который скажет вам то же самое.

Идите ночью в район избушки **Purvis**, где и обнаружится искомый оборотень. После избиения его до некоторой степени оборотень сделает ноги. Ну и ладно. Проверьте домик **Emmerich** и убедитесь в его отсутствии дома ночью. Утром приходите к нему и предложите объясниться. Тот придет к выводу, что был искусан оборотнем и сам стал оборотнем, убивая при этом братьев. За это отгрузят немало опыта. Но проблему все равно надо решать. Идите в гостиницу к **Kieran**, который даст вам ожерелье, препятствующее превращению в оборотня. Отдайте его **Emmerich** и вновь получите опыт. Если же вы отыгрываете злых и для вас репутация не имеет значения (ну да, 5 пунктов туда, 5 сюда), то имеет смысл убить **Emmerich**, поскольку

вещички у него весьма хорошие (*Shadowed Cloak, Bracers of Archery, Long Bow* +4, *Hammer* (+1 к AC, +5 THAC0, да еще и 4 атаки в раунд), *Finest Long Sword*, 3 *Potions of Extra Healing*, 20 *Confusion Arrows* +3, 20 *Piercing Arrows*, 20 *Inferno Arrows* +2). Украсть у него ничего не получится.

Дальше — в *Gloomfrost*.

Gloomfrost

Путь прямой, как стрела. То есть на самом деле он кривой до жути, но количество поворотов не меняет того, что на самом деле свернуть никуда нельзя — путь один. На пути встретятся только лагерь гномов с 3 *Flaming Oils* и еще в некотором ответвлении в восточной половине карты *Tiernon's Sundered Shield*. Зато весь уровень сплошные драки с медведями, волками, троллями, саламандрами, йети и гигантами. В итоге добредаете в северную часть карты, где переходите в подземелье.

Inner Cave

Короче, идете прямо, никуда не сворачиваете. Хочется? А не получится!

Изредка выскакивают злые **Remorhaz**, почему-то сразу со всех сторон. Но это весьма толстые твари, поэтому иногда можно куда-нибудь забиться и расстреливать их через щель. В конце туннеля набредете на **Tiernon**. Если у вас есть бард, поговорите им с гномом и получите дополнительный опыт (должна быть фраза *"wait a moment..."*). Если вы говорили с **Murdaugh** ранее, то передайте его просьбу, и вам сделают *Ice Rose*.

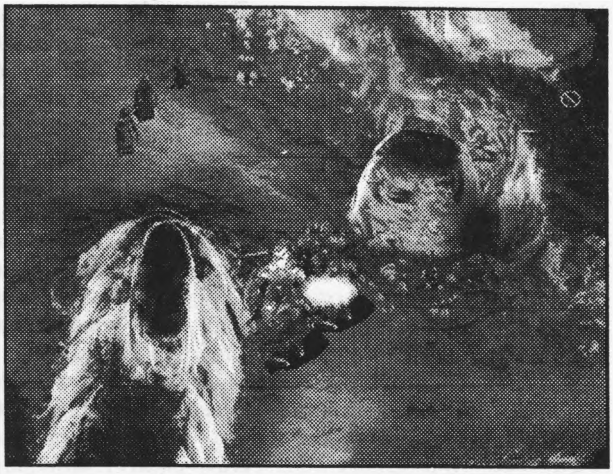
Когда вы убедите **Tiernon** в том, что не причините вреда провидице, он даст вам *Black Ice Mirror*. С ним уже можно пройти к провидице. Если на предыдущей карте был найден щит, то гном тут же предложит вам починить его, сделав из него *Sundered Shield of Tiernon* (+3AC и спецсвойства), а после предложит также починить *Aihonen's Blade*

ВЫБОР ОРУЖИЯ (ТАБЛИЦА 2)

Ваш ответ	Сделанное оружие
A hammer, but black... ***(только для гномов)***	Blood of the Gloomfrost (Hammer +4, THAC0, +10% Fire & Cold Resistances, Storm Shell 1/Day, 5% heals 2-12 points of damage)
I see a finger... ***(только для друидов)***	Talon of the Gloomfrost (Scimitar +4, 10% Fire & Cold Resistances, Storm Shell 1/Day, 15% Entangle on the target)
My eyes see a huge...	Hand of the Gloomfrost (Great Sword +4, 10% Fire & Cold Resistances, Storm Shell 1/Day, 5% chance of Suffocate on the target)
A blade like an icicle...	Kiss of the Gloomfrost (Long Sword +4, 10% Fire & Cold Resistances, Casts Storm Shell 1/day, 5% chance 2-12 extra cold damage)
I see the ice stretch...	Fist of the Gloomfrost (Mace +4, +10% Fire & Cold res., Storm Shell 1/Day, 5% chance of 1-10 additional Bludgeoning damage)
A small black dagger...	Fang of the Gloomfrost (Dagger +4, +10% Fire & Cold res., Storm Shell 1/Day, Anti-Magic Shell 1/Day)
A pillar of ice, massive..	Tongue of the Gloomfrost (Halberd +4, +10% Fire & Cold res., Storm Shell 1/Day, 3% chance of Cone of Cold on the target)

(из *Easthaven*, уже починенного в конце оригинального **ID**), сделав из него *Singing Blade of Aihonen* (кроме повреждений, он еще и лечит и дает сопротивляемость к холоду). Затем спросите причину его появления в этом месте, и он скажет, что мечтал сделать оружие из льда. Вызовитесь ему помочь (ну как не оказать услугу слепому). Он сделает оружие, которое подарит вам. Но вариант один, поэтому отнеситесь к выбору оружия аккуратно. Смотрите ***"Таблицу №2"***.

За это оружие еще и 80000 экспы отгрузят.



Засада. Вот так здесь любит кучковаться народ.

Также можно украсть у него *Tiernon's Hearthstone* (прекрасный камень для карликов), после чего можно подойти к нему (причем этот гад скажет, что и сам отдал бы). Ну и на выход с карты, к провидице.

The Seer

На карте полно ловушек и **Ice Golems Sentry**. Если идти по левой стене, то ничего не пропустите. Секретов нет, но на севере есть **Remorhaz**, который убивается из стрелкового оружия. При подходе к его убежищу "двери открываются" (у подошедшего должно быть зеркало), после чего можно забрать *Kossuth's Blood*, валяющийся у червячка. Пробившись через монстров, подходите к провидице и говорите с ней о решении проблемы. Она расскажет о том, что вождь варваров имеет внутри "чужого" и предложит показать ему свежеприобретенное зеркало. Идти с вами провидица откажется. Если у вас 14 и более в **INT** или **WIS**, то для дополнительного опыта вы можете спросить: *"If your Sight is true, then death will come for you whether you hide within these caves or not."*. Далее в разговоре следует выбрать фразу: *"So you will allow your enemy to choose the time of your death, rather than face it on your own terms? Fear has truly claimed you."*

После разговора вас предложат телепортировать к **Tiernon** или к выходу из подземелья. Есть смысл выкупить все хорошее у гнома, чтобы уже не возвращаться.

Вернувшись в *Lonelywood*, отдайте *Ice Rose* **Murdaugh**. Он будет крайне счастлив и одарит вас кучей опыта. А теперь вновь в *Barbarian Camp*.

Barbarian Camp

Пообщайтесь с **Angaar** и попросите пропустить вас к вождю, сообщив ему, что вы прошли испытание. Вас допустят до верховного тела.

Скажите вождю, что вы были у провидца и она просила передать ему это зеркало. Когда он не поверит, смотрите в него сами. В итоге вождь согласится и увидит в этом зеркале душу **Isasaracht**. Тут появится провидица и станет оскорблять проявившегося дракона. Дракон не выдержит, убьет провидицу и покинет тело **Wylfdene**. Теперь вождь и провидица мертвы, а у варваров анархия. Все желают поделить власть. Ну что ж — перебейте людей в белых шкурах (собственно, они враждебны). Подберите плащик, оставшийся от **Seer** — *Wailing of Virgins Cloak*. Надевать не советую — вещь проклята. Теперь выйдите из палатки через крайний

правый выход и продолжите разборку (через этот выход можно оказаться на приступочке, до которой никто не достанет, а вы с нее достанете всех). После истребления всех несчастных варваров из племени **Wyrm** (убедитесь в этом) вы получите 300.000 опыта. В этом можно убедиться, поговорив со стоящим тут же **Beornen**. Скажите ему, что дух дракона сбежал, после чего вновь поговорите с ним на темы *"what do you mean"*, *"what was this wyrm"* и *"what does this mean"*, после чего получите еще опыт.

Теперь найдите **Hjollder** и пообщайтесь с ним. Он поведает о том, что вы должны уничтожить мерзкий дух, а он его выследил. Как только вы будете готовы, он отправит вас в новую локацию. Замечательно, только пошарьтесь перед этим по местным сундучкам и бочкам. В силу их количества (аж 8 штук) указываю их координаты: 1 (x 420 y 815) (лечилки), 2 (x 320 y 1180) (*War Hammer* +2, *Studded Leather Armor* +2, высококачественный меч и лечилка), 3 (x 370 y 1585) (*Potion of Regeneration*, *Ring of Protection* +2), 4 (x 710 y 2450) (*Reinforced Large Shield* +1, *кожаная броня*), 5 (x 1940 y 885) (*Potion of Magic Shielding*, *Potion of Fortitude*), 6 (x 1900 y 900) (*Potion of Strength*), 7 (x 3280 y 1290) (случайная вещь — *Ogien's Scale* или *Cloak of Invisibility*), 8 (x 3385 y 1000) (*Halberd of Sparks* +1). А вот теперь стоит вернуться в *Lonelywood*, если желаете набрать вещичек и опыта.

Lonelywood

Тут желательно отдохнуть в гостинице, и после отдыха вы столкнетесь с **Vaarglan**, который поинтересуется местонахождением **Kieran**. Можно рассказать, где тот, но лучше этого не делать и оскорбить мага. Начнется драка, в которую ввяжется вся вражеская партия (2 мага, вор, жрец и 2 воина). Ну что ж, они сами этого хотели. А теперь заберите их барахлишко. Все-таки вещи типа *Ring of Protection* +2, *Ring of Free Action* и *Full Plate Mail* +1 не каждый день на дороге валяются. Теперь пообщайтесь с **Kieran**, который выделит вам немеряно опыта. Сбагрите вещи и идите в дом мэра. Оп-па, а тут труп его жены. Да и некто **Purvis** тут же объявляется. Он оказывается наемным убийцей, который должен был убить **Wylfdene**, но вы его опередили. Теперь он должен убить вас. Сейчас он убегает, но если вы пойдете к его домику, то там он нападет на вас. Наивный! Снимите вещи с хладного трупа (2 *Potions*, *Boots of Stealth* (+35% stealth), *Short Sword of Backstabbing* +3, *Ring of Free Action*, *Cloak of Non-Detection*). Вот теперь можно и в лагерь варваров к **Hjollder**, который отправит вас на *Sea of Moving Ice*.



Совещание у большого босса.

Sea of Moving Ice Base Camp

Около начала стоит **Jorn**, могущий вас полечить за бабки. Тут же стоят бочки, в которых есть 10 *Flaming Oils*. Для борьбы с троллями это весьма и весьма пригодится. Теперь, прорываясь через троллей, — на север, повернуть на восток и повернуть на юг. Тут должен находиться закуток с со случайной вещью *Robe of Armory* (AC 3, +10% резистентности к оружию, только для магов)

или *Namji's Robe* (AC 5, регенерация, только для магов). Идите вверх до входа (опять-таки через троллей). Там вас встретят пара ***Ice Golems***, но они вам по плечу. Идите в проход.

Icy Path

Чистой воды халтура. S-образный ход, в котором 5 кучек существ (тролли, йети и **Ice Wyvern**). За вторым поворотом — тайник, не пропустите (7 *Flaming Oils* и случайная вещь в виде *Ogien's Scale* или *Cloak of Invisibility*). Вот и все.

Field of Bones

Сразу же после входа в локацию вас обстреливает из ближайшей лужи **Water Kin Elemental** и приходит в гости толпа троллей. Докажите им их неправоту. Кстати, есть еще 2 лужи, в которых обитают **Water Kin Elemental** (а убить их можно только дистанционным или магическим оружием). Вычистив площадку и пройдя по хвосту дракона, вы обнаружите кучу разнообразных **Ice Bones** (сразу одаривают вас несколькими заклинаниями холода плюс вообще любят холодом колошматить — защита от холода здесь не помешает). Лучше бить их магически, а то у них слишком высока устойчивость к физическому вреду. Здесь рекомендуется просматривать все кости, так как в них валяется куча вещей. Для ленивых перечисляю: 1 (x 2700 y 920) (*Wand of Lightning*), 2 (x 3140 y 725) (1000 gold, *Chainmail* +2, *Amulet of Protection* +1), 3 (x 3400 y 1020) (2 драгоценных камня), 4 (x 3150 y 1100) (524 gold), 5 (x 2880 y 1615) (*Ring of Protection* +2, *Ring of Infravision*, *Potion of Magic Blocking*), 6 (x 3250 y 1715) (*Broken Armor*, *Potion of Hill Giant Strength*, *Potion of Heroism*). Разбомбив же третью группу отмороженных скелетов, вы подойдете к брюху дракона. Покопавшись в нем, вы найдете останки героя-неудачника (*Bastard Sword* +1, +3 vs. *Shapeshifters*, большой щит +1, *Cloak of Protection* +2, *Mithril Field Plate* +2, *Gauntlets of Ogre Power*).

Еще дальше к западу сидит **Xactile the Sahuagin Priest**, который при правильном общении с ним может вылечить. Около него находится заминированный алтарь, в котором спрятана случайная вещь (*Ring of Will o' Wisp* или *Mourner's Armor* — последняя проклята). Если же вы любите убивать всех на своем пути — у него есть *Coral Plate Armor* (25% устойчивость к огню и холоду за уменьшение ловкости) и 4 скелета в качестве охранников. Прямо за ним — проход на следующий уровень.

Ice Citadel

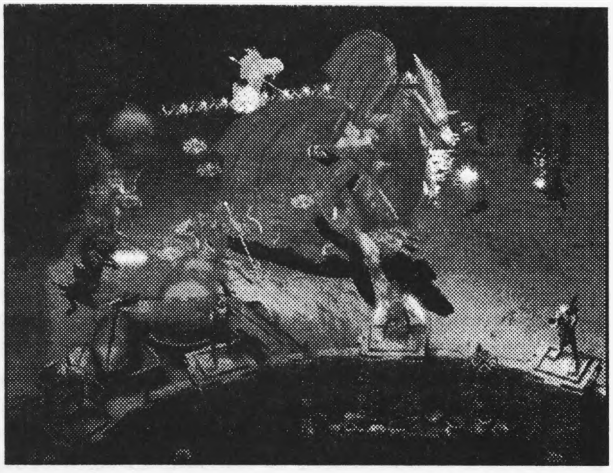
Эта карта просто усеяна ловушками (самые любопытные насчитали аж 17 штук). Так что осторожней. Здесь вам встретятся **Vodyanoi**, корчащие из себя **Umber Hulks** (на самом деле это просто мясо). Их сопровождают **Sahuagins** в качестве огневой поддержки (хорошие у них болты к арбалетам, не стоит давать их расстреливать просто так, лучше применять их самим). Обычно они выступают в амплуа магов (стараясь при этом не навредить, а как-нибудь ухудшить ваши характеристики). В каждом из 5 отсеков сидит группа **Vodyanoi** под командой **Sahuagin**. Кроме того, в бассейнах водится артиллерия в лице **Water Kin Elemental**.

После вычищения отсеков переходите в комнату к северу от входа. Нападайте **Ice Golems** и быстренько ретируйтесь назад, увешивая путь своего отступления всевозможными отравляющими веществами. Биться врукопашную с пришедшей в ответ на провокацию толпой **Sahuagins** совсем не здорово.

После вычищения их направляйтесь в конец помещения, где базируется принц **Sahuagins:** осталось только добить его и оставшихся (после той толпы — это просто праздник какой-то). Вещи у них странненькие, и носить вы их вряд ли будете, но вот ключик у принца взять надо. Тут осталось только собрать сундуки и разбить шар в комнате с принцем (непонятно для чего, но все же 10к экспы).

Сокровища: 1 (x 360 y 850) (*The Unstrung Harp*), 2 (x 475 y 670) (*Sceptre of Tyranny* — дубинка +4), 3 (x 633 y 575) (*Pestilient Dawn* — булава +4), 4 (x 720 y 580) (*Lover* — метательный кинжал +4), 5 (x 810 y 535) (*Icon of Power* — алебарда +3), 6 (x 1000 y 540) (*Debian's Rod of Smiting* — дубинка +3 с большими добавками в нанесении поражения).

Теперь отоспитесь, приготовьтесь — вам предстоит последний бой с **Icasaracht**. Это, конечно, не драконы из **Baldur's Gate 2**, но все равно сильно (особенно учитывая то, что она не одна).



Битва вокруг дракона.

Icasaracht

После входа в ее пещеру вас экспортируют, после чего сразу же потянут на разговор с ней. Вариантов нет, придется биться. Это вам не добренькие дракончики из BG2. Дыхательного оружия она не имеет, поэтому битва с ней была бы просто крайне проста, если бы не кучка сопровождающих в лице **Sahuagin King**, **High Priestess**, 2 **Underpriestess** и 4 **Royal Guards**. Пока сопровождение еще не проявилось, кидайте за спину дракону всевозможные останавливающие заклинания (***Web***, ***Stinking Cloud*** и т.п.), после чего добавляйте туда же чего-нибудь отравляющего. Занимайтесь, в основном, **Sahuagins**.

Появившихся, по возможности, расстреливайте. Чтобы дракон не доставал — выделите на него какого-нибудь производителя существ и пускай те его отвлекают (дракон бьет в первую очередь того, кто пытается нанести ему физический вред, так пускай это будут хотя бы скелеты, а если не жалко времени и двоих кастеров — то элементали). После смерти **Sahuagins** дракон, даже со своими 400 хитами и -5 AC, быстро становится трупом. Недаром за него дают только 50000 экспы.

Разобравшись с драконом — отойдите ко входу и вылечитесь. Ничего особенного уже не ожидает, но случайная пуля, то есть заклинание, может легко убить. Теперь кастуйте кучку созданий и гоните их к пещере дракона. Там уже обосновалась **Soul Gem**, корчащая из себя лича. У нее жизни куда меньше, чем у дракона (150 HP), но вот кастует она куда чаще, причем приблизившихся чем-то дополнительно колбасит. Ну так не подставляйтесь, посылайте существ, обновляйте их и стреляйте, стреляйте, стреляйте...

Все, сдохла. Собирайтесь и двигайте наверх, к ожидающему вас **Beornen**. Он отвезет вас к **Hjollder**, который вернет вас обратно в **Icewind Dale**. Ну что, понравилось?

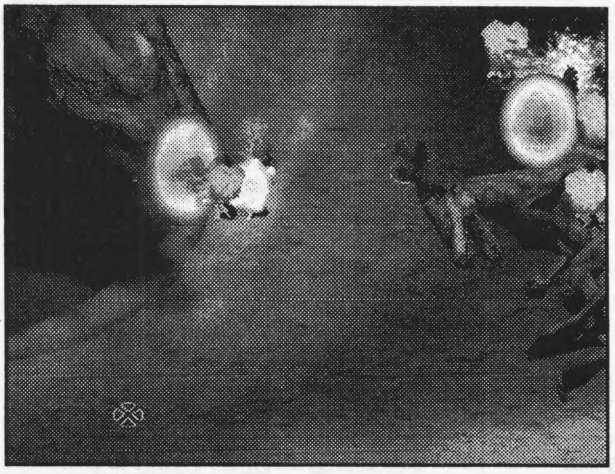
Коды для Icewind Dale

(разумеется, работают и в Heart of Winter)

Нажмите **Ctrl+Tab** для вызова консоли и набирайте:

GETYOURCHEATON — ExploreArea(); — полная карта

GETYOURCHEATON — Hans(); — телепортировать партию в точку курсора.



Души прекрасные порывы.
Вот-вот, души ее, гадину, пока она наших не побила!

CHEATERDOPROSPER — SetCurrentXP([number]); — дать определенное число опыта выбранному персонажу(EXP).

CHEATERDOPROSPER — AddGold([number]); — добавить золото.

CHEATERDOPROSPER — Midas(); — +500 золота.

GETYOURCHEATON — FirstAid(); — 5 лечилок, 5 противоядий и 1 свиток Stone To Flesh.

CHEATERSDOPROSPER — CreateItem("xxxxxx") — сделать вещь. Работают коды из BG + некоторые свои:

BELTSTR — Girdle of Stromnos (sets STR to 19)

BOOTFOX — Boots of the Fox (increases speed, and +1 AC)
CLOAKMI — Mithran's Cloak (+3 AC, Saving Throw +2)
DBONE — Ring of Dwarven Bone (+1 STR, not usable by good char)
GLORY — Plate Mail +6, Glory of Suffering (-25 HP to wear)
HELMDEF — Helm of the Blessed Defender (+3 AC, Halflings/Gnomes only)
HELMSUN — Sune's Laurel of Favor (Helm anyone can wear, +1 AC, +1 CHA)
HOLDING — Jester's Bag of Holding (Creates random items once per day)
KAYBOW — Kaylessa's Bow (+1 Dex, +3 Dmg, +3 to hit, min STR of 15 to use)
KAYCHAI — Kaylessa's Elven Chainmail (AC 2, +1 Dex)
KAYGLOV — Kaylessa's Gloves (+1 AC, +1 Dex)
ORRSHLD — Orrick's Rhino Beetle Shield (+4 AC)
SCRLZZ — Spell: Summon Cow (you heard me!)
ULBOW5A — Long Bow +4: Hammer (+1 AC, +4 Dmg, +5 to Hit, 4 attacks/round)
ULSWD4B — Long Sword +3: Enforcer (extra spells, only usable by F/M)
ULSWD5B — Long Sword +3: Bhaal's Fire (extra 2d4 of fire dmg)
UROBE1A — Robe of Enfusing (+2 AC, +5% magic resistance, +5 Lore)
VOICEBN — A dead paladin (no point, but it's interesting to see things cut from the game)

CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys() — ввести "быстрые" клавиши.
[Ctrl] + J — Выбранного персонажа переместить на позицию курсора.
[Ctrl] + R — Вылечить или возродить выбранного персонажа.
[Ctrl] + Y — Убить выбранного монстра или NPC без получения экспы.
[Ctrl] + 4 — Показать триггеры ловушек.
[Ctrl] + Q — Монстры могут присоединяться к партии.

Коды для Icewind Dale: Heart of Winter

(Мы не стали переводить коды на русский язык, так как это совершенно бессмысленно: в данном случае на английском все значительно понятней).

ADISEASE — Mummy's Tea
ALDETH — Ring of Free Action
AMUL01 — Necklace of Missiles: 'The One Gift Lost'
AMUL02 — Necklace

AMUL04 — Studded Necklace with Zios Gems
AMUL05 — Bluestone Necklace
AMUL06 — Agni Mani Necklace
AMUL07 — Rainbow Obsidian Necklace
AMUL08 — Tiger Cowrie Shell Necklace
AMUL09 — Silver Necklace
AMUL10 — Gold Necklace
AMUL11 — Pearl Necklace
AMUL12 — Laeral's Tear Necklace
AMUL13 — Bloodstone Amulet
AMUL14 — Amulet of Protection +1
AMUL15 — Shield Amulet
AMUL16 — Amulet of Metaspell Influence: 'The Amplifier'
AMULBAR -- Barrier Amulet
AMULBRA — Badge of the Brave
AMULBRO — Clasp of Bron's Cloak
AMULDEF — Scarab of Defense
AMULFLE — Amulet of Dark Flesh
APPLEBN — Applebane
ARGENT — The Argent Shield
ARHAND — Arrows of the Hand
ARMPEN — Studded Leather Armor
AROW01 — Arrows
AROW02 — Arrows +1
AROW03 — Arrow of Slaying
AROW04 — Acid Arrows
AROW05 — Arrow of Biting
AROW06 — Arrows of Detonation
AROW07 — Arrows of Dispelling
AROW08 — Arrow of Fire
AROW09 — Arrows of Ice
AROW10 — Arrows of Piercing
AROW11 — Arrow +2
AROW12 — Arrow of Biting
AROW15 — Arrows of Ice
AROW16 — Arrows of Ice
AROW1A — Arrows +2
AROWKC — Arrows of Fire
AROWTRN — Translocation Arrows
AURIL — Breath of Auril
AX1H01 — Battle Axe
AX1H02 — Battle Axe +1
AX1H03 — Battle Axe +2: 'Echoes of Dorn's Deep'
AX1H04 — Throwing Axe
AX1H05 — Throwing Axe +2
AX1H06 — Throwing Axe +2
BARDIC — Bardic Horn of Valhalla
BEETSHLD — Rhino Beetle Shield
BELT01 — Girdle
BELT02 — Golden Girdle: 'Golden girdle of Urnst'
BELT03 — Girdle of Bluntness: 'Destroyer of the Hills'
BELT04 — Girdle of Piercing: 'Elves' Bane'
BELTBEA — Girdle of Beatification
BELTGON — Girdle of Gond
BELTSTO — Belt of Stones
BELTSTR — Girdle of Stromnos
BERSERK — Bone Marrow Belt
BIRDS — A Cage of Exotic Birds
BISHOP — White Bishop
BITEME — Spear of Kerish
BKNIGHT — Black Knight
BLCKPLA — Plate Mail Armor
BLCKSHD — Large Shield +1
BLCKSWD — Long Sword
BLOOD — Bathed-In-Blood
BLRDECK — Blur Deck
BLUN01 — Club
BLUN02 — Flail
BLUN03 — Flail +1
BLUN04 — Mace
BLUN05 — Mace +1
BLUN06 — Morning Star
BLUN07 — Morning Sta+1
BLUN08 — Flail
BOLT01 — Bolt
BOLT02 — Bolt +1
BOLT03 — Bolt of Lightning
BOLT04 — Bolt of Biting
BOLT05 — Bolt of Polymorphing
BOLT06 — Bolt +2
BONEAM — Bone Talisman
BOOK03 — Manual of Bodily Health
BOOK04 — Manual of Gainful Excercise
BOOK05 — Manual of Quickness of Action
BOOK06 — Tome of Clear Thought
BOOK07 — Tome of Leadership and Influence
BOOK08 — Tome of Understanding
BOOK10 — History of Calimshan:
BOOK11 — History of Cormyr:
BOOK12 — History of Dambrath:
BOOK13 — History of Durpar and Var the Golden:
BOOK14 — History of Estagund:
BOOK15 — History of Gondegal the Lost King:

BOOK16 — History of Halruaa:
BOOK17 — History of Luiren, Land of the Halflings:
BOOK18 — History of Sembia:
BOOK19 — History of Shadowdale — The Fall of Azmaer, Last Drow Marshall of the Twisted Tower:
BOOK20 — History of Shadowdale — Ashaba Becomes First Lord of Shadowdale:
BOOK21 — History of Shadowdale — Joadath and the Tyrist Massacre:
BOOK22 — History of Shadowdale — Aumry Rules in Peace:
BOOK23 — History of Shadowdale — Jyordhan the False Lord:
BOOK24 — History of Shadowdale — Khelben Kills Jyordhan:
BOOK25 — History of Shadowdale — Lords Accepted by Acclamation:
BOOK26 — History of Shadowdale — The Time of No Lords:
BOOK27 — History of Shadowdale — Doust Sulwood Becomes Lord of Shadowdale:
BOOK28 — History of Shadowdale — Elminster Moves to Shadowdale:
BOOK29 — History of Shadowdale — Doust Chooses Mourngrym Amcathra to Succeed Him:
BOOK30 — History of Shadowdale — Shaerl and Mourngrym Meet and Marry:
BOOK31 — History of Shadowdale — Mourngrym's Rule:
BOOK32 — History of Tethyr:
BOOK33 — History of the Bell in the Depths:
BOOK34 — History of the Chosen of Mystra:
BOOK35 — History of the Dales and the Elven Court:
BOOK36 — History of the Dead Three: 'KNUCKLEBONES, SKULL BOWLING, & THE EMPTY THRONE'
BOOK37 — History of the Dragon Coast:
BOOK38 — History of the Drow, The Descent:
BOOK39 — History of the Drow, The Dark Wars:
BOOK40 — History of the Fateful Coin:
BOOK41 — History of the Last March of the Giants:
BOOK42 — History of the Moonsea:
BOOK43 — History of the North — The First Flowering:
BOOK44 — History of the North — The Crown Wars:
BOOK45 — History of the North — Recent History of the North:
BOOK46 — History of the North — The Elven Exodus:
BOOK47 — History of the North — The Spread of Humankind:
BOOK48 — History of the North — The Might of Men:
BOOK49 — History of the North — 1368, Year of the Banner:
BOOK50 — History of the North — 1369, Year of the Gauntlet:
BOOK51 — History of the North — Return of the Beast (1367 — ?):
BOOK52 — History of the North — 137O, Year of the Tankard:
BOOK53 — History of the Red Ravens:
BOOK54 — History of the Sisters of Light and Darkness:
BOOK55 — History of the Unicorn Run:
BOOK56 — History of the Valley of the Gods:
BOOK57 — History of the Vast:
BOOK58 — History of the Western Heartlands:
BOOK59 — History of the Zhentarim, Two Zhents' Worth:
BOOK60 — History of Ulgarth:
BOOK61 — History of Amn:
BOOK62 — History of Waterdeep:
BOOK63 — History of Waterdeep — Age 0, Tuabemoots and Pioneers:
BOOK64 — History of Waterdeep — Age I, The Rise of the Warlords:
BOOK65 — History of Waterdeep — Age III, The Bloody Reign of the Guildmasters:
BOOK66 — History of Waterdeep — Age II, The Lords' Rule Begins:
BOOK67 — History of Waterdeep — Age IV, The Return of the Lords:
BOOK68 — History of the Nether Scrolls
BOOK70 — Yago's book of curses
BOOKANI — Animals Are Your Friend
BOOKBLA — Lore of the Bladesingers



BOOKCOD — Code of Training in the Seldarine's Hand
BOOKCOM — Elameth's Compendium
BOOKCOR — Ancient Lore on Corellon Larethian
BOOKENG — Engineering Manual
BOOKEVA — Diary of Evayne
BOOKFIS — Fish on the Sea of Fallen Stars
BOOKFOL — The Folly of Fury
BOOKHIP — Hippogriff Riders of the Hand
BOOKIVY — Tending Ivy
BOOKLAB — Ancient Lore on Labelas Enoreth
BOOKMOO — Ancient Lore on Sehanine Moonbow
BOOKMYT — Mythal Theory
BOOKPK — Philosophy of Kara-Tur
BOOKPOT — Great Pottery of Lurien
BOOKROC — «Rock Eaters», They are Not
BOOKSHE — Ancient Lore on Shevarash
BOOKSOL — Ancient Lore on Solonor Thelandira
BOOKSS — Secret Societies
BOOKUNI — Ecology of the Unicorn
BOOKVIO — On Non-Violence
BOOKWOR — Worship in the Hand of the Seldarine
BOOT01, BOOTDRIZ — Boots of Speed
BOOT02 — Boots of Stealth: 'Worn Whispers'
BOOT03 — Boots of the North: 'The Frost's Embrace'
BOOT04 — Boots of Avoidance: 'Senses of the Cat'
BOOT05 — Boots of grounding: 'Talos' Gift'
BOOT06 — Worn Out Boots
BOOTFOR — Boots of the Forgotten Ones
BOOTFOX — Boots of the Fox
BOOTMAN — Boots of the Many Paths
BOOTMOA — Boots of Moander
BOOTQUI — Quiet Boots
BOW01 — Composite Long Bow
BOW02 — Composite Long Bow +1
BOW03 — Long Bow
BOW04 — Long Bow +1
BOW05 — Short Bow
BOW06 — Short Bow +1
BOW07 — Long Bow of Marksmanship
BOW08, BOW99 — Eagle Bow: 'Protector of the Dryads'
BOW09, BOWNON — Long Bow
BOWMESS — Messenger of Sseth
BRAC01 — Bracers of Defense AC 8
BRAC02 — Bracers of Defense AC 7
BRAC03 — Bracers of Defense AC 6
BRAC04 — Bracers of Archery: 'The Dale's Protector'
BRAC05 — Bracers
BRAC06 — Gauntlets of Ogre Power: 'Hands of Takkok'
BRAC07 — Gauntlets of Dexterity: 'The Brawling Hands'
BRAC08 — Gauntlets of Fumbling: 'Elander's Gloves of Misplacement'
BRAC09 — Gauntlets of Weapon Skill
BRAC10 — Gauntlets of Weapon Expertise: 'Legacy of the Masters'
BRIATH — Briath's Journal
BULL01 — Bullet
BULL02 — Bullet +1
BULL03 — Bullet +2
BWTALIS — Black Wolf Talisman
CAIRN — Cairn Blade
CAT — Dead Cat
CATTAC1 — Two Handed Sword
CELEBRA — The Celebrant's Blade
CHAINBM — Baleful Mail
CHAN01 — Chainmail Armor
CHAN02 — Chainmail +1
CHAN03 — Chainmail +2

CHAN04, CHAN99 — Splint Mail
CHAN05 — Splint Mail +1
CHAN06 — Mithril Chainmail +4
CITTERN — The Cittern of War
CLBHAND — Composite Long Bow of the Hand
CLCK01 — Cloak of Protection +1
CLCK02 — Cloak of Protection +2
CLCK03 — Cloak of Displacement
CLCK05 — Cloak of Balduran
CLCK06 — Cloak of Non-Detection: 'Whispers of Silence'
CLCK07 — Nymph Cloak
CLCK08 — Algernon's Cloak
CLCK09 — Mage Robe of Cold Resistence
CLCK10 — Mage Robe of Fire Resistence
CLCK11 — Mage Robe of Electrical Resistence
CLCK12, CLCK18 — Knave's Robe
CLCK13 — Traveller's Robe
CLCK14 — Adventurer's Robe
CLCK15, CLCK19 — Robe of the Good Archmagi
CLCK16 — Robe of the Neutral Archmagi
CLCK17 — Robe of the Evil Archmagi
CLCKBS — Cloak of Burdened Spirits
CLOAKMI — Mithran's Cloak
COFFEE — Berduskan Black Brew
CONTRACT — Caravan Contract
CORELLO — Symbol of Corellon Larethian
DAGG01, DAGGSHIT — Dagger
DAGG02 — Dagger +1
DAGG03 — Dagger +2
DAGG04 — Dagger +2, Longtooth
DAGG05 — Throwing Dagger
DAGG06 — Nester's Dagger
DAGG07 — Kylee's Dagger
DAGG08 — Hentold's Dagger
DART01 — Dart
DART02 — Dart +1
DART03 — Dart of Stunning
DART04 — Dart of Wounding
DAYS — The Sword of Days
DAZER — Dazer
DBONE — Ring of Dwarven Bone
DIVER — Spell Diver
DRAGARM — Black Dragon Scale
DVER — Dver's Note
EHDAG — Apsel's Dagger
EIDANRNG — Eidan's Legacy Ring
ELFBOOT — Elven Sewn Boots
ELFCHAN — Elven Chainmail of the Hand +3
ELFCLCK — Elven Sewn Cloak
ELFGLOV — Elven Sewn Gloves
ELFWINE — Elven Healing Wine
ELIGEM — Elisia's Token of Faith
ELROBE — Robe of the Hand
EREJOUR — Erevain's Journal
EREVAIN — Erevain's Broad Sword
EVAJOUR — Journal of Evayne
EXTHEAL — Potion of Extra Healing
FIREKIS — Fire Kiss
FISH — Knucklehead Trout
FKEY — Forge Key
FKILLER — Faith Killer
FLAMOIL — Flaming Oil
FSEEDS — Fire Seeds
GAUNTEM — Gauntlets of Elven Might
GAUNTID — Gauntlets of Infernal Damnation
GBERRY, GOODBER — Goodberry
GENEK — Genek's Journal
GIVING — The Giving Star
GLIMGLM — Glimglam's Cloak
GLORY — The Glory of Suffering
GORGON — Ring of the Gorgon
GSLEEP — Giant's Sleep
HALB01 — Halberd
HALB02 — Halberd +1
HALB03 — Halberd +2: 'Suryris' Blade'
HALBRD01 — Halberd (?)
HAMM01 — War Hammer
HAMM02 — War Hammer +1
HAMM03 — War Hammer +2
HEARTGM — The Heartstone Gem
HELM01, HELM08, HELM09, HELM10, HELM11, HELM12, HELM13 — Helmet
HELM02 — Helmet of Opposite Alignment
HELM03 — Helm of Glory: 'Helm of the Noble'
HELM04 — Helm of Defense: 'Gift of Peace'
HELM05 — Helm of Infravision: 'The Eyes of Truth'
HELM06 — Helm of Charm Protection
HELM07 — Helm of Balduran
HELMBLK — helmet
HELMDED — Dead Man's Face

HELMDEF — Helm of the Trusted Defender
HELMHUN — Ilian's Hunting Helm
HELMLA — Blessed Helm of Lathander
HELMPAT — Patriot Helm
HELMSUN — Sune's Laurel of Favor
HIDEBEE — Rhino Beetle Shell
HIDEUMB — Umber Hulk Hide
HLYDECK — Holy Chaos! Deck
HOLDFAST, HOLDFST — Holdfast Arrows
HOLDING — Jester's Bag of Holding
HOLYSYM — Holy Symbol of Myrkul
HOLYWAT — Barrel of Holy Water
HONEYLT — Rotted Honey Leather
HQ2HSWD — High Quality Two Handed Long Sword
HQAROW — High Quality Arrows
HQAXE — High Quality Battle Axe
HQBOLT — High Quality Bolt
HQBSWRD — High Quality Bastard Sword
HQCBOW — High Quality Composite Long Bow
HQDAGG — High Quality Dagger
HQHALB — High Quality Halberd
HQHAMM — High Quality War Hammer
HQHXBOW — High Quality Heavy Crossbow
HQLBOW — High Quality Long Bow
HQLSWRD — High Quality Long Sword
HQLXBOW — High Quality Light Crossbow
HQMACE — High Quality Mace
HQMSTAR — High Quality Morning Star
HQSBOW — High Quality Short Bow
HQSSWRD — High Quality Short Sword
IAROW01 — Arrows
IAX1H01 — Battle Axe
IBLUN04 — Mace
IBOW03 — Long Bow
ICHAN01 — Chainmail Armor
ICHAN04 — Splint Mail
IDART01 — Dart
IHAMM01 — War Hammer
IHELM01 — Helmet
IHELM10 — Helmet
ILEAT04 — Studded Leather Armor
INTRCES — Intercession
IPLAT01 — Plate Mail Armor
IPLAT05 *(cursed, can't be removed)* — Full Plate Mail +1
IPOTN08 — Potion of Healing
ISHLD02 *(strangely can't be equipped)* — Small Shield +1
ISHLD03 — Medium Shield
ISW1H07 — Short Sword
J2HAXE — Joril's Axe
JHOSWD1 — Shattered Blade of Aihonen
JHOSWD2 — Restored Blade of Aihonen
JORIL — Joril's Badge
KALABAC — Kalabac's Journal
KAYBOW — Kaylessa's Bow
KAYCHAI — Chainmail Armor
KAYGLOV — Kaylessa's Gloves
KAYRING — Kaylessa's Ring
KEDL — Silver Bracers of Kedl
KEYALBI — Albion's Key
KEYCON — Conlan's Key
KEYDUG — Dugmaren's Key
KEYGATE — Gate Key
KEYMAUS — Mausoleum Key
KEYNRM — Plain Key
KEYPRST — Priest's Key
KEYSANC — Sanctum Key
KEYWATC — Watchtower Key
KRESSSW — Kresselack's Sword
KRESWRD — Kresselack's Sword
KRILAG — Krilag's Badge
KRIS — Bone Kris of Black Ichor
LABELAS — Symbol of Labelas Enoreth
LABELT — Girdle of Labelas
LEAT01, LEAT99 — Leather Armor
LEAT02 — Leather Armor +1
LEAT03 — Leather Armor +2
LEAT04 — Studded Leather Armor
LEAT05 — Studded Leather Armor +1
LEAT06 — Studded Leather +2: Missile Attractor
LEAT07 — Studded Leather +2
LEAT08 — Shadow Armor
LIST — SUPPLY LIST
LONESOM — Lonesome Road
LONGCLEV — Long Cleaver
LSHAND — Long Sword of the Hand
LXBOWBM — Bren Muller's Crossbow
LYRE — Lyre of Progression

MAGE01 — Ring of Invisibilty
MAGE02 — Ring of Barkskin
MAGE03 — Ring of Mirror Image
MAGE04 — Ring of Blur
MAGE05 — Ring of Free Action
MAGE06 — Ring of Haste (the description here is false)
MAGEAMUL — Necklace
MAGEBRAC — Bracers
MAIDEN — Maiden Ilmadia's Badge
MAILLIF — Mail of Life
MALAVON — Malavon's Badge
MANTLECS — Mantle of the Coming Storm
MANTLEHF — Mantle of Hell's Furnace
MARKETH — Marketh's Badge
MAUL — War Hammer
MHORN — The Merry Shorthorn
MIELIKK — Cradle of Mielikki
MIREKQI — Mirek's Family Heirloom
MISC01 — Winter Wolf Pelt
MISC02 — Mirror
MISC03 — Small Box
MISC04 — Bassilus' Holy Symbol
MISC07 — Gold Piece
MISC12 — Ankheg Shell
MISC13 — Samuel
MISC16 — Fire Agate Gem
MISC17 — Lynx Eye Gem
MISC18 — Sunstone Gem
MISC19 — Turquiose Gem
MISC20 — Bloodstone Gem
MISC21 — Skydrop Gem
MISC22 — Andar Gem
MISC23 — Jasper Gem
MISC24 — Tchazar Gem
MISC25 — Zircon Gem
MISC26 — Iol Gem
MISC27 — Moonstone Gem
MISC28 — Waterstar Gem
MISC29 — Ziose Gem
MISC30 — Chrysoberyl Gem
MISC31 — Star Diopside Gem
MISC32 — Shandon Gem
MISC33 — Aquamarine Gem
MISC34 — Garnet Gem
MISC35 — Horn Coral Gem
MISC36 — Pearl
MISC37 — Sphene Gem
MISC38 — Black Opal
MISC39 — Water Opal
MISC40 — Moonbar Gem
MISC41 — Star Sapphire
MISC42 — Diamond
MISC43 — Emerald
MISC44 — King's Tears
MISC45 — Rogue Stone
MISC47 — Golden Pantaloons
MISC48 — Idol
MISC49 — Melicamp the Chicken
MISC50 — Skull
MISC51 — Lock of Nymph's Hair
MISC52 — Wyvern Head
MISC53 — Bowl of Water Elemental Control
MISC54 — Child's Body
MISC55 — Duke Eltan's Body
MISC56 — Broken Weapon
MISC57 — Broken Shield
MISC58 — Broken Armor
MISC59 — Broken Miscellaneous
MISC60 — Spider's Body
MISC61 — Bottle of Wine
MISC62 — Dead Cat
MISC63 — Chew Toy
MISC64 — Telescope
MISC65 — Brage's Body
MISC66 — Farmer Brun's son (DEAD)
MISC67 — Brun's Dead Son
MISC68 — Abela the Nymph
MISC69 — Helshara's Artifact Fragment
MISC70 — Delorna's Statue
MISC71 — Delorna's Spellbook
MISC72 — The Claw of Kazgaroth
MISC73 — The Horn of Kazgaroth
MISC74 — The Candle
MISC75 — Dagger of Venom
MISC76 — The Dream Potion
MISC77, MISC81 — Skull of Kereph
MISC78 — Invitation
MISC79 — Female Body
MISC80 — Male Body
MISC82 — Ancient Armor
MISC83 — Key to River Plug
MISC84 — Boo
MISC85 — Mulahey's Holy Symbol.
MISC86 — Bandit Scalp
MISC87 — Contaminated Iron
MISC88 — Rabbit's Foot
MISC89 — Edwin's Amulet
MISC90 — Chelak's Body
MISC99 — Plate Mail Armor (looks like a Girdle, equips as armor)

MOONBOW — Symbol of Sehanine Moonbow

MORADIN — Staff of Moradin's Breath

MSWORD — Mordenkainen's Sword (the only spell effect that I've listed)

MYSTERY — Mystery of the Dead

NATURE — Staff of Nature's Wrath

NOTEKER — Note to Kerish

NOTEKRI — Note to Krilag

NYMDAGG — Nym's Dagger

NYMSHLD — Nym's Rhino Beetle Shield

ORRSHLD — Orrick's Rhino Beetle Shield

PEACEKE — Peackeeper

PEASREW — Peasant's Reward

PELLON — The Dire Old Lute of Pellon Kay

PERDIEM — Brother Perdiem's Badge

PHILTER — Philter of Purification

PIECE1, PIECE2, PIECE3, PIECE4 — Piece of Broken Machinery

PLAT01, PLAT07, PLAT97, PLAT98, PLAT99, PLATBLK, PLATRED — Plate Mail Armor

PLAT02 — Plate Mail +1

PLAT04 — Mithril Field Plate Armor +2

PLAT05 — Full Plate Mail +1

PLAT06 — Ankheg Plate Mail

PNULL — Oil of Null Effect

POISON — Vial of Mysterious Liquid

POKER — Puny's Poker

PORTRAIT — Portrait of Marketh

POTATOES — Sack of Potatoes

POTN02 — Potion of Fire Resistance

POTN03 — Potion of Hill Giant Strength

POTN04 — Potion of Frost Giant Strength

POTN05 — Potion of Fire Giant Strength

POTN06 — Potion of Cloud Giant Strength

POTN07 — Potion of Storm Giant Strength

POTN08 — Potion of Healing

POTN09 — Potion of Heroism

POTN10 — Potion of Invisibility

POTN11 — Potion of Invulnerability

POTN12 — Potion of Stone Giant Strength

POTN13 — Oil of Fiery Burning

POTN14 — Oil of Speed

POTN15 — Red Potion

POTN16 — Violet Potion

POTN17 — Elixir of Health

POTN18 — Potion of Absorbtion

POTN19 — Potion of Agility

POTN20 — Antidote

POTN21 — Potion of Clarity

POTN22 — Potion of Cold Resistance

POTN23 — Oil of Speed (cursed)

POTN24 — Potion of Defense

POTN25 — Potion of Healing (cursed)

POTN26 — Potion of Explosions

POTN27 — Potion of Firebreath

POTN28 — Potion of Fortitude

POTN29 — Potion of Genius

POTN30 — Potion of Infravision

POTN31 — Potion of Insulation

POTN32 — Antidote (cursed)

POTN33 — Potion of Magic Blocking

POTN34 — Potion of Magic Shielding

POTN35 — Potion of Magic Shielding

POTN36 — Potion of Master Thievery

POTN37 — Potion of Mind Focusing

POTN38 — Potion of Mirrored Eyes

POTN39 — Potion of Perception

POTN40 — Potion of Invulnerability

POTN41 — Potion of Power

POTN42 — Potion of Regeneration

POTN43 — Potion of Insight

POTN44 — Potion of Strength

POTN45 — Potion of Freedom

POTN46 — Potion of Stone Form

POTN47 — Marek's Potion of Antidote

POTN48 — Vial of Mysterious Liquid

POTNCLR1 — Potion of Clear Purpose

POTNMARE — Marek's Potion of Antidote

PRESDAG — Presio's Dagger

PRESROB — Necromancer's Robe

PTION2K — Potion of Power, Wizard (может привести к зависанию игры!)

PTION2L — Potion of Power, Priest

PTION2M — Potion of Power, Rogue

PTION2N — Potion of Power, Warrior

PTION41 — Potion of Power

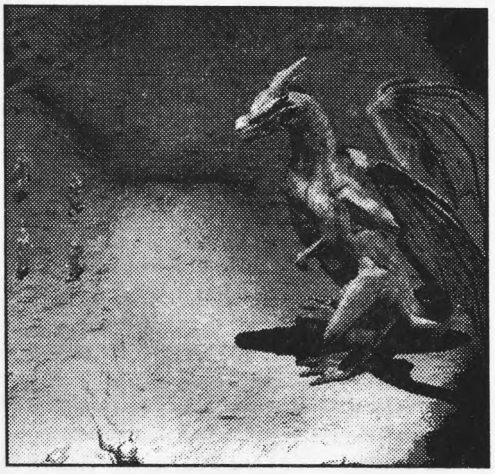
PWARJ — Presio's War Journal

RAZOR — Container of Razorvine Extract

REAVER — The Snow Maiden's Reaver

REDEMT — War Hammer: 'Redemption'

REZNATH — Reznath's Journal
RING01, RING94, RING95, RING97, RING98, RING99, RINGKORA — Ring
RING02 — Ring of Fire Resistance
RING03 — Ring of Animal Friendship: 'Druid's Ring'
RING04 — Ring of Clumsiness: 'The Jester's Folly'
RING05 — Ring of Invisibility: 'Sandthief's Ring'
RING06 — Ring of Protection +1
RING07 — Ring of Protection +2
RING08 — Ring of Wizardry: 'Evermemory'
RING09 — Ring of Free Action: 'Edventar's Gift'
RING10 — Gold Ring
RING11 — Silver Ring
RING12 — Onyx Ring
RING13 — Jade Ring
RING14 — Greenstone Ring
RING15 — Bloodstone Ring
RING16 — Angel Skin Ring
RING17 — Flamedance Ring
RING18 — Fire Opal Ring
RING19 — Ruby Ring
RING20 — Ring of Energy: 'The Victor'
RING21 — Ring of Infravision: 'Topsider's Crutch'
RING22 — Ring of Holiness: 'Honorary Ring of Sune'
RING23 — Ring of Folly: 'Discipliner'
RING25 — Koveras' Ring of Protection
RINGCOP — Copy of Marketh's Ring
RINGELF — The Elfbone Ring of Kiran-Hai
RINGFIR — Ring of Fire Resistance
RINGJOIA — Joia's Flamedance Ring
RINGJOS — Joseph's Greenstone Ring
RINGKON — Kontik's Ring of Wizardry
RINGPAN — Ring of Pain Amplification
ROBEANG — Robe of Agony
ROBEINV — Robe of the Good Archmagi
SCACID — Acid Storm (Evocation)
SCAMS — Antimagic Shell (Abjuration)
SCBLANK — Mind Blank (Abjuration)
SCBLOO — Beltyn's Burning Blood (Necromancy)



SCCEE — Conjure Earth Elemental (Conjuration/Summoning)
SCCFE — Conjure Fire Elemental (Conjuration/Summoning)
SCCHAO — Chaos (Enchantment/Charm)
SCCLITE — Chain Lightning (Evocation)
SCCOUR — Emotion: Courage (Enchantment/Charm)
SCCWE — Conjure Water Elemental (Conjuration/Summoning)
SCDECA — Decastave (Evocation)
SCDFOG — Death Fog (Alteration, Evocation)
SCDISI — Disintegrate (Alteration)
SCDMS — Demi-Shadow Monsters (Illusion/Phantasm)
SCDOMI — Domination (Enchantment/Charm)
SCDSPEL — Death Spell (Necromancy)
SCEMOT — Emotion: Hope (Enchantment/Charm)
SCFEAR — Emotion: Fear (Enchantment/Charm)
SCFEEB — Feeblemind (Enchantment/Charm)
SCFING — Finger of Death (Necromancy)
SCFTS — Flesh to Stone (Evocation)
SCGLOB — Globe of Invulnerability (Abjuration)
SCHMON — Hold Monster (Enchantment/Charm)

SCHOPE — Emotion: Hopelessness
SCICE — Icelance (Evocation)
SCIMITA — Scimitar
SCINCIN — Incendiary Cloud (Alteration, Evocation)
SCISTAL — Invisible Stalker (Conjuration/Summoning)
SCKILL — Power Word: Kill (Conjuration/Summoning)
SCLICH — Lich Touch (Necromancy)
SCMALA — Malavon's Rage (Evocation)
SCMALI — Greater Malison (Enchantment/Charm)
SCMINVI — Mass Invisibility (Illusion/Phantasm)
SCMORD — Mordenkainen's Sword (Evocation)
SCMSIV — Monster Summoning IV (Conjuration/Summoning)
SCMSV — Monster Summoning V(Conjuration/Summoning)
SCMSVI — Monster Summoning VI (Conjuration/Summoning)
SCMSVII — Monster Summoning VII (Conjuration/Summoning)
SCOFS — Otiluke's Freezing Sphere (Alteration, Evocation)
SCOTIL — Otiluke's Resilient Sphere (Alteration)
SCPRISM — Prismatic Spray (Conjuration/Summoning)
SCPWS — Power Word: Silence (Conjuration/Summoning)
SCREM — Remove Curse (Abjuration)
SCRL03 — Protection from Acid
SCRL04 — Protection from Cold
SCRL05 — Protection from Electricity
SCRL06 — Protection from Fire
SCRL07 — Protection from Magic
SCRL08 — Protection from Poison
SCRL09 — Protection from Undead
SCRL10 — Cursed Scroll of Weakness
SCRL11 — Cursed Scroll of Clumsiness
SCRL12 — Cursed Scroll of Foolishness
SCRL13 — Cursed Scroll of Ugliness
SCRL15 — Protection from Petrification
SCRL16 — Cursed Scroll of Petrification
SCRL17 — Cursed Scroll of Ailment
SCRL18 — Cursed Scroll of Stupidity
SCRL1B — Agannazar's Scorcher (Evocation)
SCRL1C — Ghoul touch (Necromancy)
SCRL1D — Clairvoyance (Divination)
SCRL1E — Dispel Magic (Abjuration)
SCRL1F — Flame Arrow (Conjuration/Summoning)
SCRL1G — Fireball (Evocation)
SCRL1H — Haste (Alteration)
SCRL1I — Hold Person (Enchantment/Charm)
SCRL1K — Lightning Bolt (Evocation)
SCRL1L — Monster Summoning I (Conjuration/Summoning)
SCRL1M — Non-Detection (Abjuration)
SCRL1N — Protection From Normal Missiles (Abjuration)
SCRL1O — Slow (Alteration)
SCRL1P — Skull Trap (necromantic)
SCRL1Q — Vampiric Touch (Necromancy)
SCRL1S — Dire Charm (Enchantment/Charm)
SCRL1T — Ghost Armor (Conjuration/Summoning)
SCRL1U — Confusion (Enchantment/Charm)
SCRL1V — Dimension Door (Alteration)
SCRL1Y — Improved Invisibility (Illusion/Phantasm)
SCRL1Z — Minor Globe of Invulnerability (Abjuration)
SCRL2A — Monster Summoning II (Conjuration/Summoning)
SCRL2D — Animate Dead (Necromancy)
SCRL2E — Cloudkill (Evocation)
SCRL2F — Cone of Cold (Evocation)
SCRL2G — Monster Summoning III (Conjuration/Summoning)
SCRL2I — Letter
SCRL2J — Gorion's Note
SCRL2K — [Letter from Sarevok to Slythe]
SCRL2L — [Letter from Slythe to Sarevok 1]
SCRL2M — [Letter from Slythe to Sarevok 2]
SCRL2N — [Message from Sarevok to Prat]
SCRL2O — [Message from Sarevok to Zorl 1]

SCRL2P — [Message from Sarevok to Zorl 2]
SCRL2Q — [Message from Sarevok to Zorl 3]
SCRL2R — [Message from Sarevok to Rashad the doppelganger]
SCRL2S — [Note for Daveaorn 1]
SCRL2T — [Note for Daveaorn 2]
SCRL2U — [Note for Daveaorn 3]
SCRL2V — [Note for Mulahey 1]
SCRL2W — [Note for Mulahey 2]
SCRL2X — [Note for Tranzig]
SCRL2Y — [Note from Davaeorn to Tazok 1]
SCRL2Z — [Note from Davaeorn to Tazok 2]
SCRL3A — [Note from Sarevok to Reiltar]
SCRL3B — [Note from Tazok to Nimbul]
SCRL3C — [Note from Tuth to Reiltar]
SCRL3D — [Prophecy found in library book]
SCRL3E — [Prophecy found in library]
SCRL3F — [The Personal Diary of Sarevok] Diary
SCRL3G — Vocalize (Alteration)
SCRL3H — Protection From Evil (Abjuration)
SCRL3I — Scroll
SCRL3Z — Gorion's Scroll
SCRL56 — Cure Serious Wounds (Necromancy)
SCRL58 — Free Action (Abjuration)
SCRL59 — Neutralize Poison (Necromancy)
SCRL61 — Cure Critical Wounds (Necromancy)
SCRL62 — Flame Strike (Evocation)
SCRL63 — Raise Dead (Necromancy)
SCRL66 — Grease (Conjuration)
SCRL67 — Armor (Conjuration)
SCRL68 — Burning Hands (Alteration)
SCRL69 — Charm Person (Enchantment/Charm)
SCRL70 — Color Spray (Alteration)
SCRL71 — Blindness (Illusion/Phantasm)
SCRL72 — Friends (Enchantment/Charm)
SCRL73 — Protection from Petrification (Abjuration)
SCRL75 — Identify (Divination)
SCRL76 — Infravision (Divination)
SCRL77 — Magic Missile (Evocation)
SCRL78 — Protection From Evil (Abjuration)
SCRL79 — Shield (Evocation)
SCRL80 — Shocking Grasp (Alteration)
SCRL81 — Sleep (Enchantment/Charm)
SCRL82 — Chill Touch (Necromancy)
SCRL83 — Chromatic Orb (Evocation)
SCRL84 — Larloch's Minor Drain (Necromancy)
SCRL85 — Blur (Illusion/Phantasm)
SCRL86 — Detect Evil (Divination)
SCRL87 — Detect Invisibility (Divination)
SCRL89 — Horror (Necromancy)
SCRL90 — Invisibility (Illusion/Phantasm)
SCRL91 — Knock (Alteration)
SCRL92 — Know Alignment (Divination)
SCRL93 — Luck (Enchantment/Charm)
SCRL94 — Resist Fear (Abjuration)
SCRL95 — Melf's Acid Arrow (Conjuration)
SCRL96 — Mirror Image (Illusion/Phantasm)
SCRL97 — Stinking Cloud (Evocation)
SCRL98 — Strength (Alteration)
SCRL99 — Web (Evocation)
SCRLAUTO — Autograph
SCRLDRA — Scroll
SCRLJALA — Geas Removal Scroll
SCRLKAR — BOUNTY NOTICE
SCRLNEI — BOUNTY NOTICE
SCRLPET — Stone to Flesh Scroll
SCRLTAR — BOUNTY NOTICE
SCRLVAIL — Letter
SCRLZHA — Scroll
SCRLZY, SCRLZZ — Summon Cow (Summoning)
SCRNOTE — SCRIBBLED NOTE
SCSHAD — Shadow Monsters (Illusion/Phantasm)
SCSHDS — Shades (Illusion/Phantasm)
SCSHRO — Shroud of Flame (Evocation)
SCSNILL — Snilloc's Snowball Swarm (Evocation)
SCSPIR — Spirit Armor (Necromancy)
SCSSHA — Summon Shadow (Conjuration/Summoning, Necromancy)

SCSTF — Stone to Flesh (Evocation)
SCSTON — Stoneskin (Evocation)
SCSTOR — Ice Storm (Evocation)
SCSTUN — Power Word: Stun (Conjuration/Summoning)
SCTENS — Tenser's Transformation (Alteration, Evocation)
SEEDS — Seeds
SERPSCA — Oil of the Serpent's Scales
SERRATE — Serrated Bone Blade
SHADOWS — Ring of Shadows
SHAWM — Owain's Lullabye
SHBOOTS — Shadowed Boots
SHCLOAK — Shadowed Cloak
SHEVARA — Symbol of Shevarash
SHLD01, SHLD11, SHLD12, SHLD99 — Small Shield
SHLD02 — Small Shield +1
SHLD03, SHLD13, SHLD14 — Medium Shield
SHLD04 — Medium Shield +1
SHLD05, SHLD15, SHLD16, SHLD18 — Large Shield
SHLD06 — Large Shield +1
SHLD07 — Large Shield +1, +4 vs. Missiles
SHLD08, SHLD09, SHLD10 — Buckler
SHLDBCH — The Bitch Queen's Envoy
SHLDRED — The Red Knight's Shield
SHLDRNG — Shield Ring
SHPLATE — Plate Mail Armor
SHROBE — Shadowed Robe
SHSHLD — Shield of the Hand
SHSSWRD — Short Sword of the Hand
SHSTAFF — Staff of the Hand
SLAYER — Slayer
SLINGED — Edley's Sling
SLNG01 — Sling
SLNG02 — Sling +1
SOLONOR — Symbol of Solonar Thelandira
SPENSTAF — Spendelard's Protector
SPER01 — Spear
SPER02 — Spear +1
SPER03, SPER04 — Spear +3, Backbiter
SPINE — Spinesheath
SPIRIT — Spirit Essence
SPPR103C — Cure Light Wounds (Necromancy)
SPPR105C — Entangle (Alteration)
SPPR108C — Remove Fear (Abjuration)
SPPR201C — Aid (Necromancy, Conjuration)
SPPR203C — Chant (Conjuration/Summoning)
SPPR205C — Find Traps (Divination)
SPPR208C — Hold Person (Enchantment/Charm)
SPPR211C — Silence, 15' Radius (Alteration)
SPPR212C — Slow Poison (Necromancy)
SPPR214C — Cure Moderate Wounds (Necromancy)
SPPR303C — Dispel Magic (Abjuration)
SPPR304C — Glyph of Warding (Abjuration, Evocation)
SPPR306C — Protection From Fire (Abjuration)
SPPR307C — Remove Curse (Abjuration)
SPPR308C — Remove Paralysis (Abjuration)
SPPR313C — Prayer (Conjuration/Summoning)
SPPR314C — Cure Disease (Abjuration)
SPPR404C — Neutralize Poison (Necromancy)
SPPR407C — Protection From Lightning (Abjuration)
SPPR412C — Static Charge (Alteration)
SPPR504C — Raise Dead (Necromancy)
SPPR507C — Champion's Strength (Alteration)
SPPR510C — Insect Plague (Conjuration/Summoning)
SPPR512C — Spike Stones (Alteration, Enchantment)
SPPR606C — Fire Seeds (Conjuration)
SPPR607C — Heal (Necromancy)
SPPR608C — Sol's Searing Orb (Invocation)
SPPR704C — Creeping Doom (Conjuration/Summoning)
SPPR705C — Fire Storm (Evocation)
SPPR707C — Sunray (Evocation,Alteration)
SPPR712C — Resurrection (Necromancy)
SPPR714C — Symbol of Pain (Conjuration/Summoning)
SQUIREL — A Cage of Squirrels
SRING — Ring of Sanctuary
STAF01, STAF03, STAF04 — Quarter Staff

STAF02 — Quarter Staff +1
STAFSUM — The Summoner's Staff
STOUT — Stoutward
SW1H01 — Bastard Sword
SW1H02 — Bastard Sword +1
SW1H03 — Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters: 'Kondar'
SW1H04 — Long Sword
SW1H05 — Long Sword +1
SW1H06 — Long Sword +2: 'Varscona'
SW1H07 — Short Sword
SW1H08 — Short Sword +1
SW1H09 — Short Sword +2: 'The Whistling Sword'
SW1H10 — Short Sword of Back Stabbing: 'The Shadow's Blade'
SW1H11 — Flame Blade (spell effect)
SW1H12 — Hull's Long Sword
SW1H13 — Moonblade
SW1H14, SW1H98 — Short Sword +1
SW1H15 — Scimitar +3, Frostbrand
SW1H17 — Perdue's Short Sword
SW1HTEMP — Sword of Balduran
SW2H01, SW2H01B, SW2H05 — Two Handed Sword
SW2H02 — Two Handed Sword +1
SW2H03 — Two Handed Sword +3, «Berserker»
SW2H06 — Spider's Bane
SW2H99 — Two Handed Sword +3, Berserker (?)
SWANARM — Black Swan Armor
TERIKAN — Terikan's Phylactery
THISTLE — Moth Ridden Thistledown
TJOURN — Terikan's Journal
TKEY — Terikan's Key
TONGUE — The Salamander's Tongue
TRNBOLT — Tranquil Bolt
TURODAH — Turodahel
U1HAM2A — Sanctified War Hammer +1
U1HAM3A — Corrosive Hammer
U1HAM3B — War Hammer of Sparks +2
U1HAM4A — War Hammer +3: Life Giver
U1HAM4B — Sanctified War Hammer +3
U1HAM5A — War Hammer of Greater Phasing +3
U1HAM5B — War Hammer +4: Defender
U1HAX1A — Flawless Battle Axe
U1HAX2A — Charged Battle Axe +2
U1HAX3A — Poisonous Battle Axe +2
U1HAX3B — Battle Axe +2: Defender
U1HAX4A — Battle Axe +3: Fatigue
U1HAX4B — Benorg's Truth
U2HAM2A — Massive War Hammer
U2HAM3A — Sanctified War Hammer +2
U2HAM4A — Star Forged War Hammer +4
U2HAM4B — War Hammer of Phasing +2
U2HAM5A — Demon's Breath
U2HAX1A — Flawless Two Handed Axe
U2HAX2A — Two Handed Fire Axe +1
U2HAX3A — Infected Two Handed Axe +2
U2HAX3B — Two Handed Axe +2: Life Giver
U2HAX4A — Two Handed Axe of Greater Phasing +2
U2HAX4B — Two Handed Axe of Resistence +3
U2HAX5A — Foe's Fate
UAROW2A — Hammer Arrows
UAROW3A — Confusion Arrows +3
UAROW3B — Hammer Arrow +1
UAROW3C — Piercing Arrows +1
UAROW4A — Inferno Arrows +2
UBSWD1A — Fang
UBSWD2A — Phasing Bastard Sword +1
UBSWD2B — Flaming Bastard Sword +1
UBSWD3A — Bastard Sword +2: Life Giver
UBSWD3B — Bastard Sword of Action +1
UBSWD4A — Bastard Sword +3 Defender
UBSWD4B — Bastard Sword of Greater Phasing
UBSWD4C — Bastard Sword +2: Conflagration
UBSWD5A — Cancerous Bastard Sword +4
UBSWD5B — Bastard Sword +3: Incinerator
UBULL4A — Bullets of Fire +2
UDAGG1A — Fire Dagger
UDAGG1B — Phase Dagger

UDAGG2A — Static Dagger +1
UDAGG2B — Mage Dagger +1
UDAGG3A — Fire Dagger +2
UDAGG3B — Mage Dagger +2
UDAGG3C — Life Dagger +2
UDAGG4A — Chaos Dagger +3
UDAGG4B — Mage Dagger +3
UDAGG5A — Mage Dagger +4
UDART1A — Hammer Darts
UDART2A — Berserker Darts
UDART3A — Fire Darts +2
UDART3B — Blinding Darts +2
UDART4A — Static Darts +3
UDART5A — Inferno Darts +4
UFLAL2A — Crooked Flail
UFLAL2B — Hammer Flail +2
UFLAL3A — Fast Flail +2
UFLAL4A — Fire Flail +3
UFLAL5A — Shocking Flail +4
UHALB1A — Halberd of Sparks +1
UHALB2A — Diseased Halberd +1
UHALB2B — Finest Halberd
UHALB2C — Giant Halberd
UHALB3A — Halberd +1: Defender
UHALB3B — Darig's Rest
UHALB3C — Life Halberd +2
UHALB4A — Doom Halberd +3
UHALB4B — Star Forged Halberd +3
UHALB5A — Great Halberd +4
UHXBW2A — Finest Heavy Crossbow
UHXBW3A — Heavy Crossbow of Defense
UHXBW3B — Heavy Crossbow of Speed
UHXBW4A — Reinforced Heavy Crossbow
UHXBW5A — Repeating Heavy Crossbow
ULBOW1A — Huge Long Bow
ULBOW2A — Long Bow +1: Protector
ULBOW2B — Long Bow +2: Defender
ULBOW3A — Long Bow +2: Protector
ULBOW3C — Long Bow of Action +2
ULBOW4A — Long Bow +3: Repeater
ULBOW4B — Long Bow +3: Defender
ULBOW5A — Long Bow +4: Hammer
ULSWD1A — Finest Long Sword
ULSWD2A — Fine Long Sword +1
ULSWD2B — Spiked Long Sword +1
ULSWD3A — Flaming Long Sword +2
ULSWD3B — Long Sword of Confusion +2
ULSWD3C — Life's Gift
ULSWD3D — Long Sword of Action +2
ULSWD4A — Hold Fast
ULSWD4B — Long Sword +3: Enforcer
ULSWD5A — Long Sword of Action +4
ULSWD5B — Bhaal's Fire
ULXBW2A — Finest Light Crossbow
ULXBW3A — Light Crossbow of Defense
ULXBW3B — Light Crossbow of Speed
ULXBW5A — Repeating Light Crossbow
UMHULK — Umber Hulk Plate
UMSTR2A — Morning Star of Confusion +1
UMSTR2B — Lesser Static Star +1
UMSTR3A — Morning Star +2: Hammer
UMSTR3B — Sanctified Morning Star +3
UMSTR3C — Morning Star of Lesser Phasing
UMSTR4A — Morning Star of the Gods
UMSTR4B — Static Star +3
UMSTR5A — Morning Star of Action +4
UMSTR5B — Morning Star +4: Defender
URING1A — Ring of the Warrior
URING1B — Ring of Lesser Resistence
URING2A — Greater Ring of the Warrior
URING2B — Ring of Missile Deflection
URING3A — Ring of Resistence
URING3B — Ring of Strength
URING3C — Ring of Intelligence
URING4A — Ring of Reckless Action
URING4B — Ring of the Protector +2
URING4C — Ring of Aura Transfusion
URING5A — Ring of Greater Resistence
URING5B — Ring of the Warrior Thief
UROBE1A — Robe of Enfusing
USHLD2A — Reinforced Large Shield +1
USHLD2B — Large Shield +1 of Missile Detection
USHLD3A — Reinforced Large Shield +2
USHLD3B — Great Shield +3
USHLD4A — Large Shield of Strength +1
USLTR01 — Studded Leather +1: Shadowed
USLTR2A — Reinforced Leather +1
USLTR3A — Studded Leather +2: Shadowed

USLTR4A — Studded Leather of Resistence +3
USLTR5A — Studded Leather +4: Shadowed
USPOT1A — Potion of Action Transference
USPOT2A — Potion of Resistence
USPOT2B — Potion of Greater Resistence
USPOT3A — Potion of Magical Resistence
USPOT3B — Potion of Constitution
USPOT3C — Potion of Strength Transference
USPOT4A — Potion of Arcane Absorbtion
USPOT4B — Potion of Life Transference
USPOT4C — Potion of Aura Enhancement
USPOT5A — Potion of Dissipation
USPOT5B — Potion of Holy Transference
USSWD2A — Flaming Short Sword +1
USSWD2B — Short Sword of Lesser Phasing
USSWD3A — Sloth
USSWD3B — Some God's Lesser Promise
USSWD3C — Short Sword of Action +2
USSWD4A — Short Sword of Shadows +3
USSWD4B — Static Short Sword +3
USSWD5A — Short Sword of Health +4
USSWD5B — Short Sword +4: Hammer
UTSWD1A — Flawless Two Handed Sword
UTSWD2A — Giant Two Handed Sword
UTSWD2B — Two Handed Sword +1: Hammering
UTSWD2C — Two Handed Sword of Resistence +1
UTSWD3A — Two Handed Sword +2: Hammering
UTSWD3B — Two Handed Sword +2: Defender
UTSWD4A — Two Handed Sword +4: Backbiter
UTSWD4B — Two Handed Sword +3: Bane
UTSWD5A — Static Two Handed Sword +4
UTSWD5B — Two Handed Sword +4: Life Giver
VALIANT — Valiant
VIOLIN — Viol of the Hollow Men
VOICEBN — The Voice's Bones
WAND02 — Wand of Fear
WAND03 — Wand of Magic Missiles
WAND04 — Wand of Paralyzation
WAND05 — Wand of Fire
WAND06 — Wand of Frost
WAND07, WANDFAK, WANDREA — Wand of Lightning
WAND08 — Wand of Sleep
WAND10 — Wand of Monster Summoning
WAND11 — Wand of the Heavens
WAND12 — Wand of Magic Missiles
WANDARM — Wand of Armory
WANDCOR — Wand of Corrosion
WANDFRE — Wand of Freezing Death
WANDMIS — Pemby's Wand of Many Missiles
WANDTRP — Wand of Trap Detection
WATCHER — Robe of the Watcher
WATER — Barrel of Pure Water
WHTASH — Spear of White Ash
WINE — Bottle of Wine
WITHERY — Ol' Withery
XBOW01 — Heavy Crossbow
XBOW02 — Heavy Crossbow +1
XBOW03 — Heavy Crossbow of Accuracy: 'The Guide'
XBOW04 — Light Crossbow
XBOW05 — Light Crossbow +1
XBOW06 — Light Crossbow of Speed: 'The Army Scythe'
YETI — Yeti Pelt
ZZ05WE — Mace of Weal and Woe
ZZ57PJ — Pale Justice
ZZA7CH — Conlan's Hammer: 'Anvil's Twin'
ZZF6AL — Alamion
ZZH8GK — Giant Killer
ZZJ6SP — Selune's Promise
ZZM5MH — Misery's Herald
ZZN6GC — Guktok's Chopper
ZZU6CS — Axe of Caged Souls
ZZZ6BC — Bonecleaver

Dash (bd@forpost.ru)

KINGDOM UNDER FIRE

Жанр: RTS+RPG ● Издатель: G.O.D. ● Разработчик: Phantagram
Похожесть: Warcraft, Diablo
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Два (урезанная — один)
Рейтинг «Мании»: 5,5

Ликуку: «Куууууууу!»
Phantagram, Kingdom under fire

Берсия, земля магии, родина людей, орков, огров и многих других народов. Они жили вместе мирно и дружно на протяжении многих веков. Так было до тех пор, пока на земли эти не напало Зло. Никто не знает, ни откуда оно пришло, ни что из себя представляло. Знали только то, что оно искало источник великой Силы. Оно поработило орков и огров и двинуло их на войну. Тогда семеро героев встали против него. Война эта шла сто лет назад и звалась Войной Героев. В ней орки и огры были разбиты, а Зло повержено. Точнее, не совсем повержено, а просто затихло на время...

Прошло сто лет, и Зло объявилось вновь. Оно уже не порабощало орков, оно пообещало им месть. И орки снова пошли в бой...

Теперь пришло время новых героев. Есть такие и среди орков — они тоже не все хотят войны. Только не знают они, что это Зло — это один из них...

Королевство в огне

Kingdom Under Fire — гибрид ролевки и стратегии, не самая гнилая идея в игровом мире за последнее время. Юниты получили возможность прокачивать уровни и расти в крутизне и здоровье, некоторые миссии представляют из себя вообще откровенную «Дьяблу», да и в обычной миссии прокачка уровней чувствуется, особенно у оборонных юнитов, которые, не погибая сами, длительное время участвуют в боевых действиях и могут набрать просто тонну экспы (жаль, что в StarCraft такого не было, а то, помню, у меня один осадный танк раз сорок восемь зерлингов с гидралисками уничтожил без единого ремонта). Игра порадует любителей стратегий своей труднопроходимостью, а ролевиков — тем, что немногими ролевочными миссиями насытит жадное «ой, меч +20, дай сюда, ой, еще один +30, ой, хочу-хочу-хочу!». А еще игра «порадует» «любителей» багов и недоделок — вот чего-чего, а этого в ней хватает... ***Смотрите журнал «Игромания»*** — на компакте сдвоенного второго-третьего номера за 2001 год находится патч для Kingdom Under Fire весом более 10 мегабайт.

Управление: режим стратегии

Интерфейс в игре практически варкрафтовский. Система меню начинается с выбора режимов — перед вами кнопочки **Single Play**, **Multi Play**, **Tutorial** и **Option**. С первыми двумя вопросов, я думаю, не возникнет, а вот об остальных сейчас расскажем.

Tutorial вызывает учебный режим. Там вам будут рассказывать про основные принципы управления. Вам предстоит пройти учебную карту, причем значительно более «учебную», чем, например, в StarCraft, хотя эта игра явно рассчитана на человека, который не в первый раз сел играть в стратежку.

Option — весьма важный пункт. Именно отсюда производятся настройки не только интерфейса, скорости игры, звука и видеопримочек, но и такого несомненно

важного, хотя в RTS и не всегда присутствующего пункта, как уровень сложности (рекомендую Easy всем, кто в StarCraft ограничился стандартным набором миссий и не проходил никаких дополнительных, особо крутых и злобных).

Выбрав **Single Play**, вы попадаете (введя свое имя) в меню, где вам предлагают загрузить старую игру либо начать новую. Новая предложит вам выбор — играть за людей, за нечисть либо «кустом» (для тех, кто не осознал: **Custom Game**).

Итак, тем или иным образом, но мы в игре. Управление, как и говорилось, стандартное — левый клик выбирает юнит, прижав левую кнопку и двигая мышью, можно выбрать несколько юнитов, Ctrl + клик выбирает юниты по их типу, правый клик посылает юнит к точке назначения. Отличия состоят в том, как юниты реагируют на нападение при передвижении. В StarCraft юниты игнорировали вражеские атаки и упрямо перли к юниту, который вы им приказали атаковать; здесь же для этого нужно посылать их в атаку обязательно *правой* клавишей мыши. Кроме того, можно атаковать только выбранную группу юнитов — для этого нажмите «атака» и выделите рамкой вражеские юниты, как выделяли бы свои.

Ресурсов в игре три вида — золото, железо и мана. Не путайте ману с той, что бывает у колдунов, — это две совершенно разных вещи: одну вы добываете, другая нарастает сама собой. Да и используются они для разных целей.

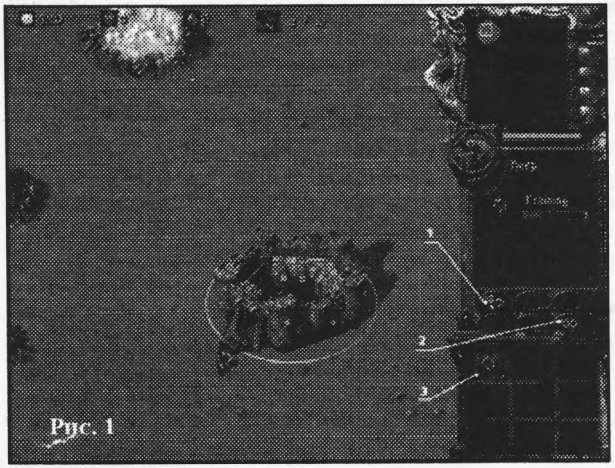


Рис. 1

Немного отличается и командный экран (см. иллюстрации). В нем появились две панели: на одной — стандартные кнопки, на другой — свойственные конкретному юниту.

Рисунок №1

1. Установить точку назначения для вновь обученных юнитов.

2. Отменить тренировку.

3. Тренировать юнит.

Рисунок №2

1. Чинить.

2. Удерживать позицию.

3. Атаковать.

4. Прекратить выполнение команды.

5. Охранять.

6. Демонтировать.

7. Выбор типа здания для постройки.

Для боевых юнитов:

1. Для группы: назначить лидера (клик по лидеру позволяет выбирать различные боевые построения).

2-5. То же самое.

6. Патрулировать.

7. Выбор боевого заклинания.

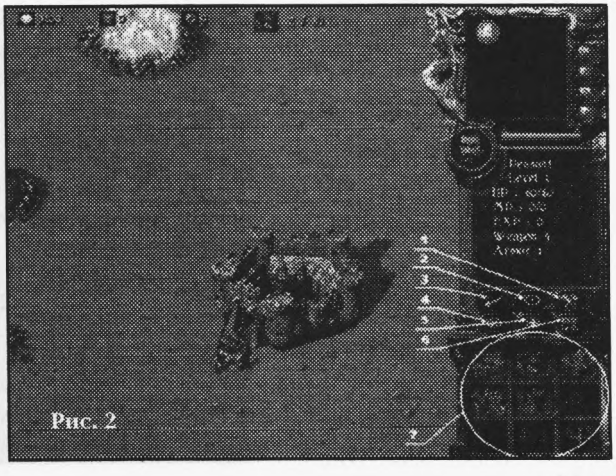


Рис. 2

«Горячие клавиши» для режима стратегии

Tab: вкл/выкл режима невидимости, огненной стрелы, закапывания.

Tab же: вкл/выкл показа земли на мини-карте.

Shift+Tab: вкл/выкл отображения дипломатических отношений цветом на мини-карте.

Space/Backspace: показ центра последнего/предыдущего события.

[,]: показ отлынивающих рабочих.

Enter: отправить сообщение.

Правый Ctrl: ускорение скроллинга.

F12: как ни странно, Help.

F10: меню.

Alt+Q: выход.

Alt+M: вкл/выкл музыки.

Atl+S: вкл/выкл звука.

Ctrl+C: набери вы такое в DOS, остались бы без игры. А так — всего лишь показать выбранный юнит.

Atl+C: то же самое.

Shift+выбор юнита: добавить юнит в группу/убрать юнит из группы.

Ctrl+юнит: действие (в том числе и выбор, и, возможно, атака) распространяется на все юниты данного типа в поле зрения.

Alt+выбор: выбор распространяется на все юниты, у которых меньше здоровья, чем тот, по которому кликнули.

Ctrl+0..9, Shift+Ctrl+0..9: запомнить группу под номером 0..9.

0..9, Shift+0..9: вызвать группу под номером 0..9.

Ctrl+F1..F8, Shift+Ctrl+F1..F8: запомнить место на карте под номером 1..8.

F1..F8, Shift+F1..F8: вызвать место на карте под номером 1..8.

«Q»/»W»/»E»/»R»/»T»/»Y»+клик по точке назначения: построить юниты одним из шести доступных видов строя.

Управление: ролевой режим

Интерфейс напоминает «Дьяблу» за той разницей, что не требуется бешено кликать мышкой, да еще кое в чем по мелочи. Важнейшие элементы интерфейса приведены на рисунке.

Рисунок №3

1. *Выбор героя.*
2. *Состояние героя.*
3. *Переход в инвентарь (аналог. **F9**).*
4. *Активация заклинания.*
5. *Меню (аналог. **F10**).*

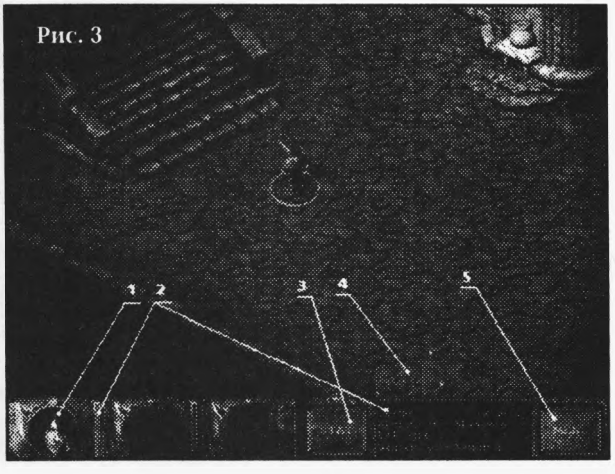


Рис. 3

Еще в правом верхнем углу присутствует карта, но она такая, что вы ее даже не разглядите на мониторе. Отключается она клавишей Tab (лучше бы как в Doom сделали).

Рисунок №4

1. *Слот оружия.*
2. *Слот брони.*

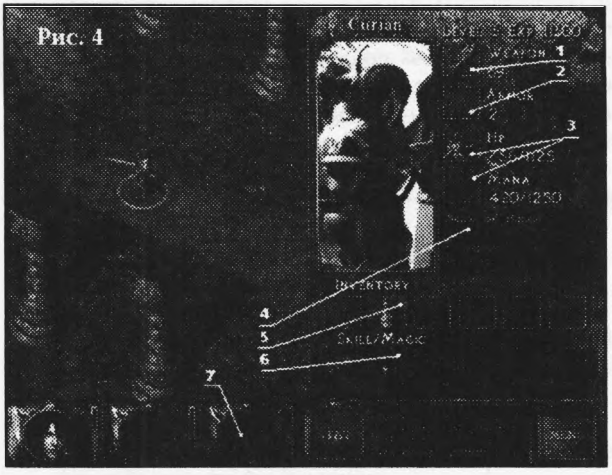


Рис. 4

3. Слоты магических вещей.

4. Информация по вещи/заклинанию.

5. Инвентарь. Чтобы передать вещь другому герою, возьмите ее из инвентаря, щелкните по портрету второго героя и суньте вещь в инвентарь ему.

6. Заклинания.

7. Этот дырка нэ простой: он всэгда стоит пустой. Дело в том, что больше двух героев в игре не встречается.

Для того чтобы атаковать противника, просто кликните по нему правой кнопкой. Герой подойдет к врагу и будет мордовать, пока кто-нибудь из них не сдохнет. Вещи подбираются правым кликом по ним (см. разд. «Баги»).

«Горячие клавиши» для ролевого режима

1..4: выбор героя (не верьте этому: героев бывает максимум два!).
«Q»/»W»/»E»/»R»/»T»/»Y»: пить напитки из инвентаря.
Keypad 7..9: колдовать.

Юниты и здания

Люди

Здания

Замок (keep/castle/Lord's castle)
Стоит: 4000 золота
Требует: N/A
Производит: крестьянин
Проводимые апгрейды:
— апгрейд самого себя из keep в castle;
— апгрейд самого себя из castle в Lord's castle.

Ферма
Стоит: 600 золота
Требует: N/A
Производит: пища для юнитов
Апгрейды проводит: N/A

Бараки
Стоит: 1500 золота
Требует: N/A
Производит:
— воин;
— лучница;
— эльфийский рейнджер;
— священный всадник.
Проводимые апгрейды: N/A

Тренировочный полигон
Стоит: 1500 золота
Требует: бараки
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— длинный лук (увеличивает дальнобойность оружия лучниц);
— эльфийский длинный лук (увеличивает дальнобойность оружия эльфов);
— берсерк;
— сапоги-скороходы (ускор. воинов);
— стрелковое дело (увеличивает скорострельность оружия лучниц).

Кузница
Стоит: 1200 золота
Требует: N/A
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— оружие (стальное/гномье/улучшенное);
— броня (кольчужная/кирасная/улучшенная кирасная).

Кристалл
Стоит: N/A
Требует: N/A

Производит: N/A
Проводимые апгрейды: N/A

По сути, это элемент окружающего пейзажа. Обладает особой способностью подлечивать стоящих рядом с ним героев.

Оборонная башня (детектор)
Стоит: 1000 золота
Требует: N/A
Производит: N/A
Проводимые апгрейды: N/A

Посадив в башню двух лучниц или одну волшебницу, вы здорово затрудните врагу атаку.

Зал чести
Стоит: 1200 золота, 500 железа
Требует: Castle
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— священная аура;
— бросок;
— божественный свет.

Гномья кузница
Стоит: 1000 золота, 400 железа
Требует: тренировочный полигон
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— ядро (увеличивает мощность артиллерии);
— взрывчатка (увеличивает мощность бомбардировщика);
— огненная стрела.

Храм Амоса
Стоит: 1000 золота, 300 железа
Требует: тренировочный полигон
Производит: священник
Проводимые апгрейды:
— обращение воскресшего;
— улучшенное лечение;
— очищение.

Двор
Стоит: 1500 золота, 800 железа
Требует: Castle
Производит:
— штурмовик;
— бомбардировщик;
— шар.
Проводимые апгрейды: N/A

Гномья мастерская
Стоит: 1000 золота, 400 железа
Требует: двор
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— подзорная труба (увеличивает радиус видения воздушного шара);
— оружие летающих юнитов (метательный топор/гномий топор/улучшенный топор);
— броня летающих юнитов (кожаное крыло/цепное крыло/улучшенное крыло);
— силовые перчатки (увеличивают радиус атаки штурмовиков).

Шабаш
Стоит: 2000 золота, 1500 железа
Требует: Lord's castle
Производит: волшебница
Проводимые апгрейды:
— улучшенный огненный шар;
— метеор;
— колдовское мастерство (увеличивает запас маны);
— канал (увеличивает максимальный запас маны);
— создание голема.

Башня магии
Стоит: 1000 золота, 1000 железа
Требует: Lord's castle
Производит: маг
Проводимые апгрейды:
— колдовское умение (увеличивает запас маны);
— портал к замку;
— астральные врата;
— создание сферы маны;
— опрометчивость;
— невидимость;
— концентрация (увеличивает скорость перезарядки маны).

Портал доблести
Стоит: 3000 золота, 2000 железа
Требует:
— Lord's Castle;
— башня магии или шабаш.
Производит: герои
Проводимые апгрейды: N/A

Юниты

(параметры приведены для первого уровня; варьируются от карты к карте, выбраны самые типичные)

Крестьянин
Стоит: 400 золота, 1 единица еды
Требует: N/A

Атака: 5, ближний бой
Здоровье: 60
Броня: 1
Заклинания: N/A

Воин

Стоит: 1000 золота, жрет за двоих
Требует: N/A
Атака: 18, ближний бой
Здоровье: 135
Броня: 1
Заклинания: берсерк (увеличивает силу атаки ценой некоторой потери здоровья)

Лучница (ака «рыжая»)

Стоит: 800 золота, 80 железа, жрет за двоих
Требует: тренировочный полигон
Атака: 18 (огненная стрела — 28)
Здоровье: 90
Броня: 1
Заклинания: огненная стрела (увеличивает поражение, легко сбивает летучие юниты и поджигает наземные).

Священный рыцарь

Стоит: 1500 золота, 200 железа, жрет за троих
Требует: зал чести
Атака: 25, ближний бой
Здоровье: 200
Броня: 1
Заклинания:
— бросок (лошадь летит турманом, не разбирая дороги и деревьев);
— божественный свет (рассеивает туман войны; детектор);
— священная аура (дает средней паршивости защиту на среднее время).

Гномья артиллерия

Стоит: 1000 золота, 400 железа, жрет за троих
Требует: N/A
Атака: 18
Здоровье: 160
Броня: 1
Заклинания: а зачем ему заклинания? У него пушка есть!

Эльфийский рейнджер

Стоит: 1200 золота, 400 железа, жрет за троих, даром что эльф
Требует: кузница, тренировочный полигон и castle.
Атака: 80
Здоровье: 80
Броня: 1
Заклинания: N/A

Священник

Стоит: 1000 золота, 300 маны, кормится на 2 единицы еды.
Требует: N/A
Атака: 15, ближний бой
Здоровье: 120
Броня: 1
Заклинания:
— лечение/продвинутое лечение;
— очищение (прекращает все долговременные колдовские эффекты типа чумы);
— обращение воскресшего (наносит зомбям и прочей воскресшей лабуде солидную плюху).

Шар (детектор)

Стоит: 800 золота, 150 железа, 2 единицы еды
Требует: N/A
Атака: N/A
Здоровье: 300
Броня: 1
Заклинания: нет, но может возить 600 кг не в меру отчаянного мяса

Штурмовик

Стоит: 2000 золота, 800 железа, жрет за четверых — сколько ни давай, все мало.
Требует: N/A
Атака: 20/22
Здоровье: 300
Броня: 1
Заклинания: N/A

Бомбардировщик

Стоит: 1500 золота, 800 железа, жрет за троих.
Требует: гномья кузница, гномья мастерская
Атака: 25
Здоровье: 170
Броня: 2
Заклинания: N/A

Маг

Стоит: 1000 золота, 500 маны, 2 ед. еды
Требует: N/A
Атака: N/A
Здоровье: 100
Броня: 1

Заклинания:

— астральные ворота (создает окно телепортации; создал два — можешь пропустить 16 человек);

— портал к замку (телепортирует мага и ближайшие к нему юниты на историческую родину);

— купол (парализует атакующую магию);

— создание сферы маны (передает другому юниту 100 ед. маны из 150 затраченных);

— опрометчивость (ускоряет юнит);

— невидимость (не себя, а выбранного юнита).

Волшебница

Стоит: 2500 золота, 500 маны, 2 ед. еды

Требует: N/A

Атака: N/A

Здоровье: 100

Броня: 1

Заклинания:

— огненный шар/улучшенный огненный шар;

— создать голема;

— метеор.

Голем

Стоит: N/A

Требует: N/A

Атака: 50

Здоровье: 300

Броня: 3

Заклинания: N/A

Дракон

Стоит: N/A

Требует: N/A

Атака: 40(50)

Здоровье: 1200

Броня: 4

Заклинания: N/A

Основные герои

Куриан

Заклинания:

— заморозить (замораживает юнит);

— взрыв (разбрасывает самонаводящиеся молнии);

— смещение (телепортирует спиной вперед метров на десять).

Таинственный рыцарь/Кейвер

Заклинания:

— круговая трещина (рубит на все четыре стороны своей железякой так, что воздух преломляется);

— создать дракона (создает здо-о-ор-о-ового дракона);

— магические стрелы (так, ерунда, залп каких-то энергозарядов).

Лунный

Заклинания:

— цепная молния (молния бьет от врага к врагу, поражая их целыми стаями);

— вход (указывает, кого телепортировать);

— выход (указывает, куда);

— шторм (гром небесный на голову особо дурных).

Второстепенные герои

Русселант

Заклинания:

— улучшенный берсерк.

Гернот

Заклинания:

— те же, что и у других рыцарей.

Нечисть

Здания

Крепость

Стоит: 4000 золота

Требует: N/A

Производит: гномов-рабов

Проводимые апгрейды: N/A

Защита

Стоит: 600 золота

Требует: N/A

Производит: обеспечивает оркам необходимое гнездовье и корм

Проводимые апгрейды: N/A

Кристалл

Стоит: N/A

Требует: N/A

Производит: N/A

Проводимые апгрейды: N/A

Этот кристалл — тоже элемент окружающего пейзажа и тоже обладает способностью подлечивать стоящих рядом героев.

Военный лагерь

Стоит: 1400 золота

Требует: N/A

Производит:
— орк-боец;
— темный эльф;
— огр.
Проводимые апгрейды: N/A

Паучья башня (детектор)
Стоит: 1200 золота
Требует: камера крови
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— себя в тарантуловую башню (требует порченый лес).

В паучью башню не нужно сажать стрелков — она сама стреляет. Правда, всего лишь паутиной, обездвиживая врага. Тарантуловая же башня наносит солидные повреждения.

Камера крови
Стоит: 800 золота
Требует: N/A
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— орочий щит;
— оружие (3 уровня);
— броня (3 уровня).

Порченый лес
Стоит: 800 золота, 200 железа
Требует: военный лагерь
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— браслет (увеличивает радиус атаки темного эльфа);
— эльфийские ботинки (ускоряет темного эльфа).

Древняя свеча
Стоит: 1500 золота, 600 железа
Требует: военный лагерь, камера крови
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— жажда крови

Споровое растение
Стоит: 1500 золота, 500 железа
Требует: древняя свеча
Производит:
— болотный мамонт;
— дирижабль.
Проводимые апгрейды:
— утолщение шкуры болотного мамонта.

Это здание постоянно находится в летающем состоянии, поэтому и меры по его уничтожению нужно принимать соответствующие.

Грязное гнездо
Стоит: 1200 золота, 800 железа
Требует: древняя свеча
Производит:
— черная виверна;
— демон.
Проводимые апгрейды: N/A.

Осквернённый алтарь
Стоит: 1800 золота, 1000 железа
Требует: древняя свеча
Производит: тень-марионетка
Проводимые апгрейды:
— закапывание.

Берлога демона
Стоит: 1000 золота, 200 железа
Требует: грязное гнездо
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— водоворот маны;
— вонючий туман;
— проблеск.

Лаборатория тьмы
Стоит: 600 золота, 500 железа
Требует: грязное гнездо
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— оружие летающих юнитов (3 уровня);
— броня летающих юнитов (3 уровня).

Сверхъестественный портал
Стоит: 1200 золота, 1200 железа
Требует: древняя свеча
Производит:
— лич;
— вампир;
— герои.
Проводимые апгрейды: N/A.

Врата бездны
Стоит: 1600 золота, 800 железа
Требует: сверхъестественный портал
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— оживление мертвых;
— черная чума;
— глаз зла;
— пентаграмма;
— апокалипсис.

Изуродованный замок
Стоит: 2000 золота, 1000 железа

Требует: сверхъестественный портал
Производит: N/A
Проводимые апгрейды:
— покров тьмы;
— террор;
— управление животным;
— летучая мышь;
— пиявка памяти.

Двор костей
Стоит: 2000 золота, 1500 железа
Требует: изуродованный замок, врата бездны
Производит: костяной дракон
Проводимые апгрейды: N/A

Юниты

(параметры приведены для первого уровня; варьируются от карты к карте, выбраны самые типичные)

Гном-раб
Стоит: 400 золота, 1 единица еды
Требует: N/A
Атака: 5, ближний бой
Здоровье: 65
Броня: 1
Заклинания: N/A

Орк-боец
Стоит: 600 золота, 1 ед. еды
Требует: N/A
Атака: 10, ближний бой
Здоровье: 90
Броня: 1
Заклинания: N/A

Темный эльф
Стоит: 1000 золота, 100 железа, 2 ед. еды
Требует: порченый лес
Атака: 21/22
Здоровье: 110
Броня: 1
Заклинания: N/A

Огр
Стоит: 1800 золота, 250 железа, ест за троих
Требует: древняя свеча
Атака: 25, ближний бой
Здоровье: 250
Броня: 1
Заклинания: жажда крови (увеличивает силу атаки и скорость ценой некоторой потери здоровья)

Болотный мамонт
Стоит: 2500 золота, 800 железа, ест за четверых
Требует: N/A
Атака: 85
Здоровье: 450
Броня: 2
Способности: родить споровое яйцо (необходимо для атаки)

Демон
Стоит: 1000 золота, 100 железа, 100 маны, 2 ед. еды
Требует: N/A
Атака: 15/20
Здоровье: 110
Броня: 1
Заклинания:
— утечка/водоворот маны (враг теряет ману);
— вонючий туман (точнее, слезоточивый; ослепляет врага);
— проблеск (детектор).

Тень-марионетка
Стоит: 1200 золота, 100 маны, 2 ед. еды
Требует: N/A
Атака: 300, взрывается вместе со всем окружающим
Здоровье: 80
Броня: 2
Способности: закопаться

Дирижабль (детектор)
Стоит: 1200 золота, 500 железа, 2 ед. еды
Требует: N/A
Атака: N/A
Здоровье: 260
Броня: 1
Способности:
— создать транспортную спору;
— загрузить/разгрузить транспортную спору;
— сбросить транспортную спору.

Лич
Стоит: 2000 золота, 500 маны, 2 ед. еды
Требует: N/A
Атака: N/A
Здоровье: 80
Броня: 1
Заклинания:
— оживление мертвых (трупы превращаются в зомби);

— черная чума (заражает юниты, они — другие юниты, потом вас самих... блин, и зачем я это скастовал?);

— глаз зла (вроде паразита в StarCraft — враг начинает транслировать тебе, что видит);

— пентаграмма (регенерация);

— апокалипсис (стена огня, идущая к противнику).

Зомби

Стоит: N/A

Требует: N/A

Атака: 10, ближний бой

Здоровье: 75

Броня: 1

Заклинания: откуда у «жмурика» заклинания?

Вампир

Стоит: 3000 золота, 500 маны, ест за двоих

Требует: N/A

Атака: N/A (как мышь — 12)

Здоровье: 120 (как мышь — 45)

Броня: 1 (как мышь — 1)

Заклинания:

— покров тьмы (делает невидимым себя и ближайших соседей);

— террор (Как говорил еще профессор Преображенский, «террор совершенно парализует нервную систему». От себя добавлю: ненадолго.);

— управление животным (животное превращается в шпиона);

— летучая мышь (превращается в летучих мышей);

— пиявка памяти (позволяет воровать заклинания).

Черная виверна

Стоит: 2500 золота, 1000 железа, ест за троих

Требует: лаборатория тьмы

Атака: 25/26

Здоровье: 480

Броня: 2

Заклинания: N/A

Костяной дракон

Стоит: 3000 золота, 1000 железа, 1000 маны, ест как в последний раз (8 единиц!!!)

Требует: N/A

Атака: 50/45

Здоровье: 500

Броня: 1

Заклинания: огненный взрыв (дальнобойный огненный плевок с приличным сплэшем

Основные герои

Ликуку

Заклинания: сияющий взмах (рубит противников, на месте удара — несколько взрывов. Куууууууууу!)

Кровавый Рик

Заклинания:

— благоговение (переводит противника на нейтральную сторону);

— конус огня (мощный пламенный удар).

Рихтер Розенгейм

Заклинания:

— мышь (создает симпатичную мохнатую летучую мышку);

— поцелуй вампира (регенерация за счет укушенного).

Амаруак

Заклинания:

— порча (превращает юнит в зомби/лича);

— сфера некромантии (создает сферу, в которой все умирающие превращаются в зомби);

— врата ада (юнитов туда засасывает, и они превращаются в черт-те-что: кто заразится чумой, кого парализует, кто станет зомби).

Второстепенные герои

Лили

Заклинания: поцелуй обольщения (делает врага не нейтральным, а вполне конкретно своим).

Лауриана

Заклинания: множественный выстрел (бросает несколько топоров сразу).

Тактика

Общие приемы

Не злоупотребляйте очередями. Помните, что ресурсы тратятся сейчас, а юнит когда еще построят...

Ведите разведку. Старайтесь узнать, о чем думает противник, какой у него план. Нет, не в смысле крепкий или бес-

понтовка, а что он затевает. Сами же блефуйте и старайтесь пустить мысли противника, который тоже ведет у вас разведку, по ложному пути.

Стратегия стратегией, но про тактику забывать не надо. При стычках в первую очередь атакуйте юниты со слабой броней и мощным оружием (помните Battle Bugs? — там на этом вся игра держалась). Сами же старайтесь подсунуть врагу самых твердолобых дуболомов, чтобы он с ними подольше провозился.

Люди

Характерные черты человеческих войск:

1. Дешевизна. Люди могут найти гораздо лучшее применение своим ресурсам и получить на каждую унцию золота больше огневой мощи, чем нечисть.

2. Дальнобойность. Эльфийские рейнджеры и гномья артиллерия бьют дальше, чем кто-либо, поэтому у нечисти оборонные отряды всегда должны быть мобильны: люди могут выбить неподвижные отряды с безопасного для себя расстояния.

3. Авиационный rush. Люди раньше нечисти получают доступ к авиации, поэтому могут достичь контроля над воздушным пространством.

4. Оборонные башни мощнее тарантуловых. Построив их плотной кучей и ремонтируя во время атаки (какой знакомый прием!), вы заткнете вражьи потуги по выносу вашей базы.

5. Вместо десанта — телепорт. Маги людей обладают способностью телепортировать юниты на неограниченное расстояние. Поэтому можно устроить врагу большой сюрприз, вывалившись кучей у него под носом.

6. Слабые юниты. Юниты нечисти сильнее, так что для достижения той же мощи их нужно меньше => в целом они меньше потребляют еды.

7. Оборонные башни требуют еду. Точнее, ее требуют сидящие там лучницы или волшебница, поэтому их так много, как паучьих, не построишь.

8. Позднее появление колдунов. Людям сложнее осваивать магию, чем нечисти, поэтому приготовьтесь к тому, что у противника колдуны будут раньше, чем у вас.

9. Напряг с невидимками. Помните, ваш противник имеет гораздо больше невидимых юнитов, чем вы. Поэтому упирайте на детекторы.

Отсюда следствие:

Для rush'а следует использовать либо воинов (самый ранний rush), либо лучниц (выводятся большими стаями, апгрейдятся и никому проходу не дают), либо авиацию (самый поздний, но самый эффективный rush).

Для развития по пути экспансии следует использовать лучниц. Захватывая максимум ресурсов, вы их будете на месте прикрывать «рыжими» стрелковыми ордами.

Для развития по пути науки следует использовать волшебниц с их метеорами и големами.

Для развития по пути задушения противника в его лагере (если он пошел по научному пути и драться пока не собирается) следует использовать эльфийских рейнджеров. Особенно хорошо стрелять откуда-нибудь из-за скалы, куда противник не может добраться.

А можно просто (особенно при игре против AI) напустить орлов, настроить башен, атаковать всех, кто приближается, сидеть в глухой обороне и ждать, пока противник не подохнет с голоду. Главное — свести свои потери практически к нулю.

Нечисть

Характерные черты инфернальных войск:

1. Во-первых, все прямо противоположное изложенному в пункте «люди».

2. Есть у них такой юнит — болотный мамонт. Правда, за ним глаз да глаз нужен, чтобы он яйца нес, зато он и здоровый, и дальнобойный, и мощный на атаку. Да и строится довольно рано.

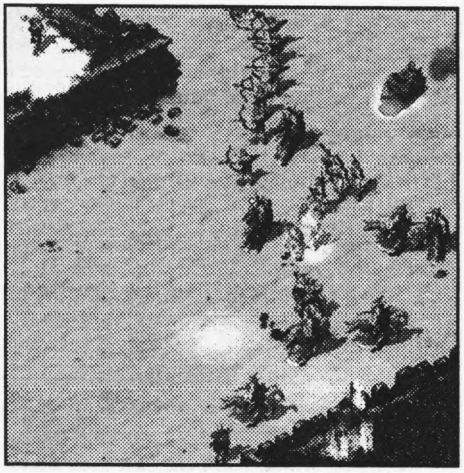
Отсюда следствие:

Для rush'а следует использовать либо орков (самый ранний rush), либо огров, либо болотных мамонтов.

Для развития по пути экспансии следует использовать башни. Добывая ресурсы, вы строите башни и прикрываете их темными эльфами.

Для развития по пути науки следует использовать личей.

А для замора противника голодом нужно использовать все, что далеко стреляет.



Здрасьте, мы пришли. Не звали?
А мы и не спрашивали!

Прохождение

Люди

Миссия первая: возвращение домой (стратегия)

Привести Куриана в деревню. Привести Куриана, Русселанта и минимум троих крестьян в горы. Куриан и трое крестьян должны выжить.

После короткой скриптовой драчки идите на север, далее вниз с холма, затем к деревне. Вам покажут, как на нее напали орки. Бегите туда, перебейте орков и встретьте Русселанта. Затем быстро хватайте в охапку кучу крестьян и бегите от места встречи с Русселантом на север, в горы. Там идите на запад до упора, т.е. до таблички с поздравлениями по поводу победы.

Миссия вторая: замок Иронейдон (стратегия)

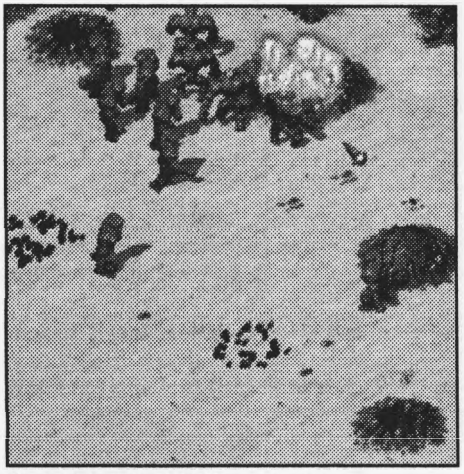
Добраться до замка. Защитить замок от атак. Уничтожить замок орков под руководством Ликуку. Куриан должен выжить.

Увидев в проходе между стен драку, бегите туда всей командой. Чем раньше вы туда попадете, тем легче будет потом. Отбив первую атаку, поговорите с подъехавшим рыцарем и приготовьтесь к обороне. Сосредоточьте в проходе все силы, запустите крестьян в шахты и стройте в проходе башни в два-три ряда. Одновременно «запрягите» бараки на предмет лучниц и посадите на каждую башню по две «рыжих». Когда придут орки с ограми, перед башнями должен ошиваться небольшой отряд воинов, рыцарь и все герои.

Ваша задача — задержать гадов, пока их расстреливают с башен. Когда у Куриана здоровья на одну заварку останется (а Русселанта скорее всего угробят), отведите его к кристаллу — пусть лечится. Ждите. Хотя вообще-то и Русселанта нетрудно спасти, на будущее...

После прибытия рыцарей разбейте их на два отряда, посадите на клавиши «1» и «2» и подведите их к замку, а конкретно — к началу прохода с башнями. Затем выпустите «рыжих» из башен, сформируйте из них также два отряда и идите на врага, прямо по направлению прохода.

На мосту главное — заставить рыцарей прорваться сразу «всей пьянкой», не допуская того, чтобы они подходили по одному. Добравшись до гнезда врага, можете на некоторое время пустить драку на самотек — рыцари будут рубиться, а лучницы прикрывать их с солидного расстояния. Разобравшись с основной стаей, лезьте дальше, пока не увидите самого Ликуку. Сосредоточьте удар всех четырех отрядов на его вражьей голове, заставив Ликуку слинять куда-то в подпространство. Затем быстро разгромите замок — он еще чуть дальше.



Зачистка завершена. Ресурсы наши.

Миссия третья: миротворец (RPG)

Встретить лорда Деметрика в зале совещаний. Убежать из замка Кендерлиф. Куриан должен выжить.

Сначала идите к лорду Деметрику вверх по лестнице, в дверь за воином, направо, вниз по лестнице, налево до лечилки, назад к лестнице, к зеленым факелам, по ковровой дорожке. Затем, после короткого разговора, в результате которого будет принято решение о вашем устранении, бегите к ближайшей колонне, прижмитесь к ней спиной и отбивайтесь, поминутно кастуя энергетический взрыв. Подождите немного восстановления маны, подберите орден и еще одну лечилку. Наденьте орден, после чего идите к трону и топайте от него налево. Там выбейте из очередной порции вояк еще одну лечилку и идите вверх по лестнице. На ближайшей развилке дорога направо приведет вас к ультра-лечилке, а налево — к еще четверым самоубийцам с обычной лечилкой. Затем запаситесь маной, пройдите в дверь и, перебив охрану лорда, посмотрите, как Куриан убьет и его. Подберите ультра-лечилку, ключ и корону. Теперь можно, напялив корону, топать обратно. Возьмите лечилку на узком карнизе слева и еще одну внизу у лестницы. Вскоре на вас нападут пауки (у первой лестницы). У пауков вам встретится энергетический напиток. Затем идите в зал совещаний, от начала ковровой дорожки направо и вверх по лестнице (можно также попробовать вернуться назад к началу уровня — больше врагов, больше экспы). Устройте паукам арахнобойню и откройте дверь. Там перебейте нападающих, соберите лечилки и на развилке идите вниз. Перебейте оппонентов у двери, пройдите коридорами направо и идите в сокровищницу. Там вас обколдуют с ног до головы — отбивайтесь и визжите. Возьмите броню, соберите кучу полезных вещей и снадобий и в броне выходите. Прижимаясь к левой стенке, убивая оппонентов и собирая напитки, вы сначала пройдете мимо закрытой двери, затем спуститесь вниз и войдете в подземный ход. Перебейте пауков и поменяйте орочий топор на продвинутый меч. Откройте дверь изнутри и выходите. Затем вернитесь к развилке и идите вверх. Обойдите проход, очистив его, и идите вниз в дверь (их там три, и только одна открывается). Соберите под обстрелом все, что можно (лечилка, напиток энергии и напиток силы; будьте осторожны: из дырочек в полу выскакивают шипы), откройте дверь вверх-налево и идите к еврейской пентаграмме. Встав на нее, вы откроете оставшиеся две двери. Затем соберите лечилку и два эликсира. Спуститесь вниз по лестнице, перебейте пауков, сколдовав несколько энергетических взрывов, и подберите напитки силы и обороны. Вернитесь и пройдите в две открывшиеся двери. Слева на вас нападут три чможевальника, перебейте их, применяя меч и Взрыв. Идите далее налево, на мост пока не ходите, а подберите левее него ультра-лечилку. Затем пройдите по мосту, перебейте еще одну стайку гадов, пройдите налево-вверх, перебейте пауков и подберите кучу напитков обороны и один — восстановления. Затем идите по мосту направо-вниз, перебейте летучих тварей (они очень не любят взрывов), идите направо и откройте дверь. Так вы попадете в тюрьму. Слева внизу, за завалом из плит, запрятана лечилка. Перебейте охрану внизу у лестницы и идите узким проходом налево. Наступите на пентаграмму и идите в тюрьму. Там, следуя вдоль левой стенки, вы найдете закрытую дверь, затем еще одну, затем пленных. Поговорив с ними и освободив их, собе-

рите из камеры припасы. Далее по левой стенке вы придете в коридор, где падают камни и нападают скелеты с разнообразнейшим числом ног. В конце него будет комната, где вас ждет куча колдоприпасов и еще одна броня, покрепче. Возвращайтесь к закрытым дверям и готовьтесь, немного не дойдя до них, принять решительнейший бой — на вас выпустят здоровенного урода и кучу мелочи. Вот тут-то и пригодятся напитки силы и обороны, которые мы так берегли. Перебив нападающих, идите в открывшуюся по случаю такой драки дверь, где наступите на пентаграмму (точнее, гексаграмму). Вас предупредят, чтобы вы надели все, что возможно. Но вы и так в броне, ордене и короне, не правда ли? Так что идите наружу, направо, убейте двоих солдат — и вперед, по коридору, на выход.

Миссия четвертая: Кендерлифское сражение (стратегия)

Уничтожить повстанцев и Темный Легион. Куриан и Гернот должны выжить.

Сначала сделайте апгрейд Keep в Castle, затем во время апгрейда разделите всадников, «рыжих» и священников на две группы поровну. Одну группу оставьте слева внизу, а другую — внизу справа. Загоните «рыжих» в башни и ждите, параллельно обучая крестьян, лучниц и рыцарей (не забудьте построить зал чести). Дайте священникам команду «лечить», чтобы хоть как-то поддержать свои скромные силы. Как можно раньше (или раньше, чем возможно!) проведите rush стаей лучниц и Курианом направо вниз, к Темному Легиону. Уничтожьте замок и всех рабочих, чтобы лишить врага возможности добывать ресурсы. Теперь он обречен — остается только ждать, пока он сам подохнет. Однако добра у него хватит надолго, так что отправьте Куриана к священникам, после чего (за время атаки подросли новые вояки) разгромите Легион окончательно. Затем направьте своих рабочих с прикрытием строить базы возле бывшего Легиона и справа вверху карты — там еще есть ресурсы.

Итак, у нас полно золота и три базы. На каждой из них должны быть бараки — тренируйте там рыцарей и лучниц, после чего бросайте их в бой целыми охапками. После того, как вы вынесете укрепления на полпути к замку Кендерлиф, баз станет пять. После этого ваше превосходство станет несомненным. Далее можете просто собрать армию побольше и дикой ордой ворваться на территорию противника. Замок пал.

Миссия пятая: Эссекские леса (стратегия)

Встретить Селлин у эльфийской деревни. Доставить Лунного, Куриана и Таинственного рыцаря к храму Элонны. Лунный, Куриан и Таинственный рыцарь должны выжить.

Первым делом сколдуйте Лунным шторм на стаю противников. Затем, собрав героев, идите налево. Поговорив с Селлин (странно; то фантаграммы шестиконечные, то эльфы картавые; нет, я не антисемит, просто странно...), приготовьтесь к прорыву. Выходите через нижние ворота деревни и идите направо. У самых ворот будет небольшая драчка, затем еще одна в середине (по горизонтали) карты, затем в лесу на ваших глазах практически перемочат стайку эльфов, затем будет поворот вниз, налево и вражеская база. Цепная молния и круговая трещина уложат нападающих, а затем эльфийские рейнджеры снимут с приличной дистанции вражеские башни. Затем, пока наши маги, уколдовавшись до икоты, отдыхают, вы можете выпить кружечку доброго пива и помянуть теплым словом авторов уровня. Потом идите вниз, прижимаясь как можно левее, чтобы эти треклятые огры вас не заметили. Внизу устройте небольшой погром, идите направо, возьмите в свою шайку еще эльфов и колдунов и возвращайтесь к разгромленному лагерю врага. Там из левой его части идите вверх, поставьте колдунов и эльфов лагерем и примените тактику заманивания врага, пока эльфы снайперят башни. Погромив сим бесхитростным приемом базу, оставьте героев в левой

нижней ее части и сходите в туалет после недавно выпитого пива. Когда мана у наших хулиганов восстановится, спуститесь вниз и тем же приемом погромите вторую базу. Затем спуститесь к фантаграмме и смотрите скриптовую сценку.

Миссия шестая: Зал камней (RPG)

Встретить главного гнома. Куриан должен выжить.

Идите к гному. После разговора возьмите напитки здоровья и невидимости и идите в дверь направо. Там с вами случится такая редкость, как сохраненка. Затем идите вверх-налево к двери, убейте троих вампиров и идите налево. Очистив помещение и подобрав амулет (и какой он нам сдался?), вернитесь и прорывайтесь направо. Там вас ждет куча ходячей экспы и большое помещение с ответвлениями. Только одно из них не заканчивается тупиком — направо-вниз. Идите туда, после небольшого разговора скастуйте взрыв и удерите из-под огня. Затем идите направо-вверх, пройдите в дверь и ограбьте сокровищницу. На каждое из четырех хранилищ будет вылезать по два урода, но за ними вы найдете меч, броню и кучу напитков. Затем выйдите из двери и топайте направо, поучаствуйте в разгроме скелетов. Затем, в зале с пентаграммой, вас будут ждать ящеры, которые здорово потреплют здоровье. Из этого зала идите направо-вниз, перебейте еще стаю ящеров, вернитесь и идите налево-вниз. Там вас ждет мно-о-о-ого противников и хранилищ. Они сгруппированы по четырем комнатам, но в хранилищах преимущественно ерунда, а враги довольно злобные. Перебейте в первую очередь личей — их «стена огня» здорово действует на нервы во время боя. В центре, между этими комнатами, находится возвышение с телепортом. Войдите в него, поговорите с врагами и быстро затолкайте в голову чего-нибудь типа напитка защиты. Вам на помощь придут освобожденные души, и вместе вы перебьете противников. Выход рядом, слева вверху.

Миссия седьмая: Прорыв (стратегия)

Разгромить Амаруака, Рихтера и Ликуку. Куриан и Лунный должны выжить.

Сначала натренируйте крестьян и проведите апгрейд замка до Castle. Затем быстро стройте все доступные здания, проводя апгрейды. Постройте человеческую и гномью кузницы, проведите апгрейд стрел (по дальности и скорострельности), натренируйте лучниц. Затем запрягите кое-каких крестьян на предмет железа и постройте зал чести. Также наладьте добычу маны и постройте храм Амоса. Теперь можно начать подготовку к удару.

ПРЕДМЕТЫ (ТАБЛИЦА 1)

Название	*Мощность*	*Направленность*	*Цвет/форма*
Лечилка	500	здоровье	красный
Ультра-лечилка	1000	здоровье	красный
Напиток здоровья	3000	здоровье	красный с ушками
Напиток энергии	500	мана	синий
Напиток восстановления	1000	мана	синий
Напиток сырой маны	3000	мана	синий с ушками
Эликсир здоровья		очищение (снятие долговременных вредоносных эффектов)	белый
Напиток обороны	50	броня	зеленый
Напиток брони	20	броня	синий квадратный
Напиток невидимости		невидимость	синий светящийся
Напиток силы	50	атака	желтый
Напиток берсерка	30	атака	желтый



Эт' ничего страшного, эт' наши огры развлекаются...

Соберите как можно больший отряд. Противник опережает вас как по количеству, так и по качеству войск, так что придется порядком повозиться. Вам обязательно понадобятся лучницы (у врагов есть летающие юниты), а также рыцари (у них есть невидимки, для улавливания которых эффективен божественный свет). Для уничтожения башен противника вам понадобятся эльфийские рейнджеры и гномья артиллерия, а для обороны — примерно по пять башен с каждого потенциального направления атаки, с рейнджерами между ними. Сначала атакуйте базу справа в центре, ближнюю к вам. Разгромив ее (там вас ждет Рихтер), идите вниз. Там вы снова встретите Ликуку, который снова смотается на последнем хитпоинте. После этого начнется настоящий кошмар — Амаруак уже развился немерено, золота у него вагон, и вообще все плохо. Пробивайтесь (и пробейтесь) к нему на холм — где-то по дороге он вам встретится лично. Эта крыса тоже свалит в последнюю секунду.

Миссия восьмая: Алтарь разрушения (стратегия)

Привести Куриана, Лунного и Таинственного рыцаря к Алтарю Разрушения. Все трое должны выжить.

Ну что, видели, что случилось с авиацией? Так вот, посылать своих головорезов придется с тыла. Для этого понадобится практически вынести всех имеющихся противников.

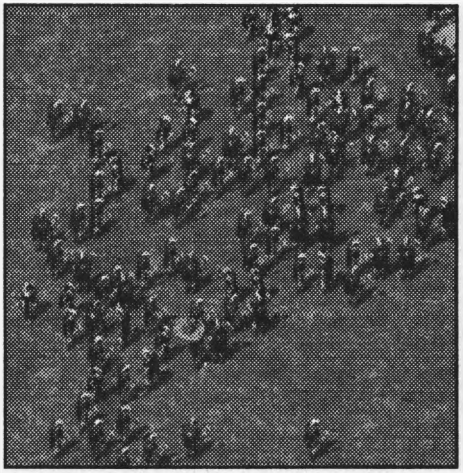
Начинать рекомендую против часовой стрелки, так вы быстрее захватите контроль над залежами золота. Вам понадобятся «рыжие» в большом количестве. Сколотите также побольше штурмовиков и бомберов — строить придется несколькими дворами — и отправьте их в бой. Они же прекрасно послужат и в обороне. Огры и орки бросятся на здания, так как орла с неба достать у них явно роста не хватит, и, пока они будут курочить вам фермы (которые явно не из гнилушки построены), их умножат на нуль со скоростью Сгау ваши авиахулиганы. А на случай, если попадется какая-нибудь невидимая пакость, прибавьте к каждому отряду по шару, благо он детектор и все сверху видит. Правда, вам будут постоянно досаждать десантами — держите ухо востро и следите за границами.

Миссия девятая: Убеждения (стратегия)

Выкосить все вражеские силы, включая Вильяма Деметрика. Куриан должен выжить, а то как же без него дальше?

Для начала — легкий облом: эльфы вместе с гномами взвалили узелки на плечи и убрели восвояси. Теперь нам предстоит опять мыкаться без авиации.

Нам дали семерых магов, но сами мы их производить не можем, так что будьте с ними поосторожнее. Действовать нужно быстро — нам еще в заставке пообещали подкрепление, идущее к вражеской базе. К сожалению, вынести их до прибытия все равно не выйдет, так что придется отстрелить некоторое количество штурмовиков, в него входящих. Кроме них, в авиации противника числится только гордая птица еж, так что конница вполне способна решить все насущные задачи. Лучницы понадобятся преимущественно для обороны, особенно слева — именно оттуда бу-



Это – наши волшебницы. Правда, не все. Все не уместились в кадре.

дут постоянно прилетать эти отожравшиеся кукушки. Правда, там есть еще очень стервозные волшебницы, норовящие уколдовать наших бравых всадников вкрутую и в мешочек, так что посылайте всадников к ним по одному и быстро выводите из-под обстрела в случае такового. Промахнувшись и разрядив ману, колдуньи станут беззащитными против наших башибузуков.

Чуть слева и гораздо ниже нашей базы есть здоровая золотая шахта, а в левом верхнем углу — еще более здоровая, так что побыстрее добывайте (и исчерпывайте) свое золото и стройте юниты: когда вы захватите эти шахты, с золотом проблем уже не будет. А в самом центре карты вас ждут на льду пять волшебниц и два мага, вполне употребимых в хозяйстве.

А Деметрика вам придется гонять по всей карте — он, крыса, телепортируется все дальше и дальше, пока, впрочем, его не отловят в опустевшем городе...

Миссия десятая: Новая угроза (стратегия)

Устройте всеобщий сенокос (сеном будут все противники на карте). Куриан должен выжить.

Сначала позаботьтесь об обороне — натренируйте истребительную (штурмовую) авиацию и настройте башен. Затем об атаке — обучите кучу волшебниц, и они абсолютно на халяву, без всяких затрат ресурсов создадут вам кучу же големов. Помните первый Warcraft? Там в последних миссиях солдаты вообще были не нужны, только волшебники. Они творили бури, а бури уже воевали. Дешево и сердито.

Справа, на высоте самой верхней точки вашего островка, полно руды, золота и столь ценной для вас маны. Чтобы очистить эту территорию, подведите к подъему волшебниц, всем отрядом наделайте големов и прикрывайте их сзади продвинутыми огненными шарами. В результате в вашем распоряжении окажется еще 65000 маны, что достаточно для создания 130 волшебниц.

То есть големов можно будет выпускать практически непрерывно. Правда, големы не бьют по воздушным целям, посему придется все равно прикреплять к ним каких-нибудь стрелков, так что столько их, пожалуй, не очень-то и нужно. Хотя... Авиации у врага не так уж и много. Правда, припрется Амаруак со своими костяными драконами, но доставаться от них будет преимущественно Рихтеру. А волшебницы и сами прекрасные стрелки, так что их можно пустить вместе с их же детищами, добавив штурмовиков за компанию.

Миссия одиннадцатая: Древние свечи (стратегия)

Уничтожить пять древних свечей. Уничтожить всех врагов. Куриан, Кейвер и Лунный должны выжить.

Сначала идите налево, там под некоторой охраной залежи золота, руды и маны. Когда начнется драка, сразу снесите свечу и бейте Амаруака. Зачистив территорию, начинайте строительство. В первую очередь позаботьтесь об обороне — для нее понадобятся священники, которые будут лечить героев, иначе третьей части задания не выполнить. Затем уже можно подумать и об атаке.

Маны у нас всего ничего, так что устроить големовую кучу не выйдет, железа тоже не очень, так что авиации много не настроишь, а вот в сочетании... У противника болотные мамонты — они очень сильны и опасны, зато аваиция их выносит в два счета. А големы уничтожат все, что умеет бить по воздушным целям, дабы предотвратить потери в авиации.

Слева от вашей базы (просто спуститесь по верхнему из двух склонов) находится еще скромное количество ресурсов, а еще левее и выше них, на холме, просто вагон всяких полезностей. Правда, чтобы добраться до последних, вам придется весьма жестоко измордовать противника — вкусности лежат под приличной охраной. Зато потом можно будет просто тупо штамповать големов и при поддержке птичек гонять Амаруака по периметру всей карты против часовой стрелки.

Когда уничтожите все свечи, можете атаковать базу в центре.

Миссия двенадцатая: Пещеры Древних (RPG)

Найти Найбла в его гнезде. Лунный и Кейвер должны выжить.

Установите оружие героев на трещину и цепную молнию. Идите наверх. После короткого боя (постарайтесь сразу уничтожить лича) идите с развилки вверх; там, после нескольких разномастных врагов, вас ждут несколько кристаллов, перезаряжающих ману, и еще несколько, что гораздо приятнее, — здоровье. Далее вам будет верно служить старый добрый «метод левой стенки»: идите вдоль левой стены и косите всех, периодически возвращаясь, чтобы подлечиться. Чтобы этого не приходилось делать слишком часто, активно пользуйтесь смещением экрана и кастуйте шторм на пределе видимости. Левая стенка приведет вас к первому телепорту. Пройдите мимо него и идите дальше. Внизу вы найдете склад с кучей напитков. За ним, после поворота вверх, будьте осторожны: там каменный обвал. Поднимитесь по обвалившейся стенке и сразу удирайте от големов. Скастуйте с безопасного расстояния шторм и соберите все, что видите. Перевооружите героев и продолжайте обход. Скоро вы найдете еще пару групп камней, исцеляющих и дающих ману. Там вас ждут личи и болотные мамонты, но вы просто встаньте к камням: те будут лечить вас быстрее, чем враги — ранить. Далее вы обнаружите второй телепорт — идите в него, вы уже достаточно подготовлены. После разговора отбегите и скастуйте шторм. Идите в следующий телепорт. Осторожно — за вами погоня.

Сразу отбегите налево-вниз и скастуйте шторм. Идите вдоль правой стенки до склада. Затем вниз до еще одного. Затем вдоль левой стенки мимо грандиозного побоища (проскользните невидимками) до узкого, тщательно охраняемого прохода в скале. Там есть подъем, а за ним — еще один. Они и приведут вас к вашей цели.

Нечисть

Миссия первая: деревня Хавен (стратегия)

Построить крепость. Уничтожить человеческое поселение. Ликуку должен выжить.

Постройте крепость. Постройте четыре гнезда-защиты и выведите немного гномов. Постройте военный лагерь и выведите для начала десятерых орков. При вашем появлении противники устремятся в бегство, оставив, правда, в деревне немало дураков. Одним из них будет Русселант — надавайте ему по рогам как следует. Затем постройте еще пару лагерей и запустите в деревню живой орочий поток. Посреди драки припрется Лауриана поучаствовать в пьянке, а потом вы наткнетесь на Куриана (интересно, кто же удирал тогда, если Куриан и Русселант здесь?). Всыпьте ему хорошенько и доламывайте деревню.

Миссия вторая: замок Иронейдон (стратегия)

Уничтожить замок Иронейдон. Ликуку должен выжить.

После скриптовой сценки, во время которой звучит голос Лаурианы с жутким русским акцентом (а в лоб за такие намеки?), быстро начинайте строиться. Построй-

те камеру крови и порченый лес, выведите как можно больше гномов и соберите максимум золота. Помните, сейчас появятся рыцари!

К моменту появления рыцарей у вас должна быть изрядная грибная полянка паучьих башен. Стройте от души, много — не мало. Сдержав атаку (помогут в этом Ликуку и Лауриана), тренируйте максимум темных эльфов и отправляйте их к врагу. Пусть не подпускают его к себе близко, а, подманивая и отступая, расстреливают. В проходе вас будут ждать Куриан и Русселант — пусть орки кинутся им под ноги и будут мешать, а стайка эльфов пожирнее тем временем намнет им бока.

Миссия третья: замок Кендерлиф (стратегия)

Разгромить Гернота и Куриана. Уничтожить замок Кендерлиф. Ликуку должен выжить.

Сначала разверните массовое строительство. Стройте крепость, военный лагерь, камеру крови и одновременно — оставшимися гномами — гнезда-защиту. Соберите золото, учитывая, что практически в каждом укреплении людей есть свой рудник, и лучше их побыстрее захватить. Постройте древнюю свечу. Развейте жажду крови. Постройте порченый лес, выведите темных эльфов и атакуйте. Активно пользуйтесь героями, главное — вовремя отводите их для лечения к кристаллу. Помните, в этой миссии вас будут активно атаковать с воздуха — темные эльфы в обороне нужны в изрядном количестве. Да и в атаке тоже, когда доберетесь до второго замка.

Миссия четвертая: руины пропащих душ (RPG)

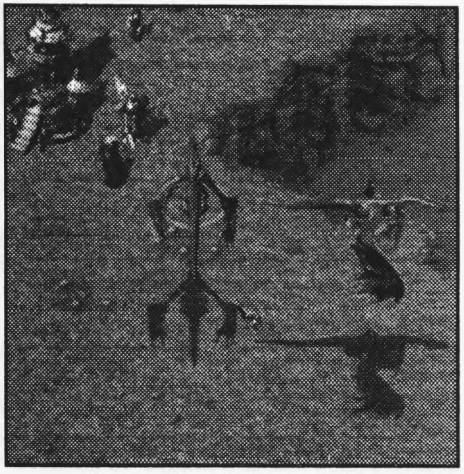
Достать амулет Хэмхика. Кровавый Рик и Рихтер должны выжить.

Идите «методом левой стенки». Вам попадется пара пауков, а за ними лестница с парой смельчаков (или просто дураков). Сотворите летучих мышей — пригодятся. Натравите их на «рыжих», возьмите лечилки и идите в Depository. Вооружитесь, наденьте броню и идите дальше. Еще один Depository принесет вам напиток брони (трофейный), медаль чести, пентаграмму и перчатки. Дальше вы найдете кучу напитков и, на свою голову, огнеметы. Проходите мимо них (мощность у них просто несерьезная, мышек и тех не побьют) и той же левой стенкой идите к складу напитков, где с десятой попытки двумя идиотами (см. разд. «Баги») подберите все, что там есть.

Далее идите так же до стенки, возле которой ваши мыши резко рванут в атаку. Вот тут придется задержаться и с безопасного расстояния мышами уничтожить всех големов (а можно и благоговение скастовать, дело вкуса). Далее левая стенка приведет вас мимо двух дверей на возвышение, к ключу от храма и тормозным лучницам. Подберите ключ (что-нибудь, наверно, придется выпить) и идите дальше. В подвале вас ждут големы, напитки и фантаграмма. Она откроет двери. Идите к ним и входите Риком в левую (придется заколдовать големов), а Рихтером — а правую. Приведя их обоих к трону, подберите club of returning. Только нафиг он вам... После трона, не мучая себя дальнейшими поисками неведомо чего, идите левой стенкой и после двух лечильно-магических камней выходите. Потеряете пару магических вещей, да у вас и так их вроде хватает.

Сохранившись, наколдуйте себе свежих мышек, выйдите, шагните налево, соберите напитки и идите правой стенкой. Правая стенка заведет вас мимо открывшейся двери (в дверь, мимо огнеметных башен, в проход, собирайте там разные напитки, выходите) в подвал с напитками. Осторожно, в помещении с напитками падают камни! Далее правая стенка приведет вас к лечильным камням, а за ними — к паукам, огнеметам и другим камням, которые с потолка падают. Проводите там героев по одному, иначе у того, кто идет вторым, слишком большие шансы получить по башке булыжником. В конце вы найдете две комнаты: одну опять с напит-

ками (ща вырвет), другую — с ключом. Возвращайтесь правой стенкой же. Пустите вперед Рика — в коридоре полно рыцарей. Идите к решетчатой двери, откройте ее, глотните чего-нибудь защитного и рубите в капусту минотавров. В их комнате вы найдете броню и оружие для Рихтера. Правая стенка приведет вас оттуда к ба-а-альшой драчке. Трофеев после нее вам достанется немерено, и вы пройдете к алтарю, к победе и страшной курице Лили, для которой мы уже заготовили подарочек в инвентаре. Проследите, чтобы его нес именно Рик!



Ну сделай дракошку, сделай дракошку, сделай дракошку, сделай дракош... Каааайф!!!

Миссия пятая: храм Элонны (RPG)

Достать Древнее сердце. Рик и Лили должны выжить.

Левая стенка — наш верный провожатый, а Лилькин чмок не столь уж ресурсоемок и может применяться довольно часто. Зачаруйте пару лучниц, нагу, бессовестно потратьте их в бою, восстановите ману, соберите три напитка силы. Поднимитесь на холм, перебейте противников, спуститесь с холма, соберите напитки и тут же схлопочите от эльфийских снайперов (вам, увы, их не видно). Стенка приведет вас обратно на холм, к еще одной наге, которая с радостью составит вам компанию. А вот и эти самые эльфы... Жаль, их слишком много, всех не перечмокаешь, зато дальше еще одна нага. Затем стенка сведет вас с холма, где будут еще две наги. С приличной стаей идите дальше. Дальше с холма вас обстреляют «рыжие», разобравшись с которыми, можно отдохнуть и восстановить ману.

Итак, стенка снова привела вас на холм. Еще одна лучница убита, наги передохли сами собой (ну, не совсем, их незадолго до этого вампиры отравили), а вы, перебив немного мелкой плесени, собираете напитки. Снова вниз, чмокните нагу, соберите еще напитков, двигайте мимо руин к лучницам. Перебив их, идите дальше, там лучницы будут уже на холме. Зачаруйте одну-другую и уничтожьте остальных. За поворотом снова холм, снова лучницы, потом несколько мелких противников, затем напитки и у-у-узенький мостик, по которому может пролезть только Лили, да и лезть туда не надо. Затем снова лучницы, несколько «гуль», напитки и холм, на котором обретается нага. Перебив лучниц, которые тоже там обретаются, да еще пару «гуль», отвлекитесь на секунду от «метода левой стенки», соберите с холма напитки и снова по стенке спускайтесь вниз. Снова «гули», еще нага — и, ура, алтарь. Соберите кой-чего себе, а вот Рихтеру броню в подарочек передать, увы, не удастся. Спуститесь, назачаровывайте лучниц, перебейте «гуль», соберите напитки. Далее снова холм, снова лучницы, спуск, «гули», нага, еще одна, кусты, «гули», нага (Боже мой, когда все это кончится), «гули», и опять алтарь, но теперь не «ура», а «караул», потому что напитки уже девать некуда. «Гули», эликсиры, левый край экрана (наконец-то!), лучницы, холм, на котором нага, совсем уж лишние напитки и два стада лучниц, спуск, снова лучницы, «гули» и алтарь. Снова лучницы, опять «гули», два эликсира, нижний край карты. Еще «гули», подъем на холм, лучницы, спуск с холма, кусты, алтарь... Ну вот, собственно, и все. Мы всю карту кругом обошли. Теперь идем к правому ее краю и там у входа в храм атакуем рыцарей и лучниц. Снизьте скорость, запаситесь маной и всех обколдуйте. Сохранитесь.

Теперь идите вдоль правой стенки. У выхода вас тут же обстреляет приличная шайка «рыжих» и три рейнджера. Затем вас ждет комната с напитками и какое-то непонятное помещение с четырьмя колоннами, убивающее трех штурмовиков. По выходе из него из вас тут же попытаются сделать «биг мак» при помощи мечей и стрел, но эти попытки будут носить столь несерьезный характер, что даже лечиться не понадобится. Прошли дальше, собрали напитки, зарубили рейнджеров в кустах — и вот серьезная неприятность: на вас нападут штурмовики. А оружие дальнего боя есть только у Лили, а она хилая...

Короче, придется поиздержать напитки. Затем вы придете в святилище, после него будет приличный дворик с кустами, напитками и осточертевшими (я выразился бы пожестче, да не напечатают) уже рейнджерами, а потом лесенка наверх. Наверху вас ждет подлянка в виде гада с крыльями, а также кольцо и браслет. И то, и другое Лили сильно пригодится. Далее опять кусты, опять тормозные эльфы и подъем, охраняемый двоими воинами, т.е. дешевым мясом (если пройдете дальше, найдете столь ценные для вас напитки.). Наверху, помимо стандартной подлянки с крыльями, вас ждет немереное количество эльфов с луками и, в конце подъема, внизу, снова два остолопа с мечами.

Теперь остается пройти, как сквозь строй, мимо лучниц и, поставив скорость на минимум, взойти к Селлин и поругаться с ней. Вам однозначно понадобятся напитки брони и защиты, да и лечилки тоже. Когда Селлин падет, победа будет ваша.

Миссия шестая: Эссекские леса (стратегия)

Оберегая Амаруака, уничтожить эльфийскую деревню. Амаруак, Ликуку и Рихтер должны выжить.

Только не надо, пуская слюни от радости, тут же бросаться к золоту — оно под охраной. Пошлите туда сначала погромную команду, а затем уже гномов. Стройтесь побыстрее...

Что-то я не пойму, то ли это глюк, то ли так и надо, но на этой карте никто ни золото добывать, ни юниты строить, ни атаковать не собирается. Да нет, патч я скачал, поставил, а все равно... Так что просто старайтесь не терять своих — золота у вас мало — да захватывать рудники. Хотя от рейнджеров все равно будет столько головной боли...

Пользуйтесь тем, что болотные мамонты бьют гораздо дальше оборонных башен, и уничтожайте последние издалека. В конце миссии будет небольшая скриптовая сценка.

Миссия седьмая: Человеческий союз (стратегия)

Задержать людей на 30 минут. Послать Рихтера или Ликуку на помощь к Амаруаку. Амаруак, Рихтер и Ликуку должны выжить. Привести их всех к северо-западному выходу.

Для начала защитите себя. Тарантуловые башни — достаточно эффективное средство на первых порах; отбив имеющимися скромными силами первую атаку, постройте их (не слишком много — у врага скоро войдет в привычку их снайперить). Когда противник пошлет против вас гномью артиллерию, у вас должна быть под рукой мобильная погромная группа, которая не даст раздолбать башни издалека. Затем последуют эльфийские рейнджеры. Осторожно: Амаруака (его лагерь в правом нижнем квадранте), того и гляди, вынесут. Срочно посылайте на выручку кого-нибудь из героев, предварив его «вантузом» из солдат, прочищающим дорогу.

Ну вот, теплая встреча старых друзей; теперь надо снова посылать «вантуз» — путь обратно нам уже перекрыли. Не забывайте про демонов — 50% противников не бьют по воздушным целям. Кстати, «вантуз» «вантузом», а мимо врагов, которые без детектора, можно пройти, пользуясь вампирской невидимостью.

Миссия восьмая: Алтарь разрушения (стратегия)

Уничтожить главный замок Человеческого Союза. Рик, Ликуку, Рихтер и Амаруак должны выжить.

Главных замков оказывается четыре, хотя даже в английском оригинале он упомянут в единственном числе. Если бы он был один, то все решил бы один массированный авиаудар. А так все решат... четыре массированных авиаудара. В принципе, золота и железа вам достаточно почти на 50 черных виверн, если пренебречь зданиями, но на 4 удара этого мало. Поэтому вам надлежит захватить 4 шахты в левом верхнем углу и еще одну по дороге. Тогда ресурсов хватит.

После уничтожения замков приготовьтесь быть больно битыми: со всех сторон налетят птицы, а Лунный закастует Алтарь Разрушения всмятку. Поэтому все равно с позором удирать придется.

Миссия девятая: Рихтер наносит ответный удар (стратегия)

Уничтожить главный замок. Рихтер и Ликуку должны выжить.

В этом случае все решил бы и один авиаудар, но и на него не хватает железа. Зато есть золото, а у орков-бойцов появился новый уровень апгрейда. Если же учесть, что личам тоже нужны «жмурики», чтобы было из кого зомби делать, то орки неожиданно могут пригодиться. Главное — захватить ресурсы слева внизу, там полно железа, что дает возможность сбора средств для авиаудара.

Миссия десятая: Легион мертвых (стратегия)

Истребить всех врагов. Рихтер и Ликуку должны выжить.

Начинать наступление лучше всего со стороны Рихтера — там вы быстрее получите вознаграждение за ваши труды, а именно — шахты с ресурсами. Ликуку там же ждет только одна железная шахта, да и та паршивая. Правда, чуть подальше есть еще золото, а еще дальше — уже довольно основательные запасы железа. Чуть пониже центра карты также будут золото и железо; впрочем, его разберут к вашему приходу. А самые капитальные запасы сосредоточены по правой стенке, на треть карты снизу. С ними вы можете наклепать хоть целую кучу драконов и пустить их на основную цель — замок в левом нижнем углу. Хотя драконы кучами-то как раз не очень хороши — ими лучше командовать индивидуально: подлетел, плюнул, отлетел. Только посреди боя вас ждет облом: откуда-то вдруг нахлынут орды предателя Амаруака, с которыми прилично придется повозиться. Придут они справа, так что есть еще один резон в том, чтобы справа местность не зачищать: они займутся людьми и забудут про нас. Более того, тогда неизвестно даже, мешать или помогать они приперлись.

Миссия одиннадцатая: Подземелье лавы (RPG)

Разведать тайны подземелья. Рихтер должен выжить.

Идите направо. Видите бутылочки? Вот облом, не подбираются! Это баг. Да, да, вы правильно поняли, нам теперь в таком виде все подземелье разгребать! Хорошо хоть мышки остались...

Наделайте мышек, включите поцелуй вампира и от бутылочек идите левой стенкой, всматриваясь вдаль. Вам попадутся сначала орки с ограми, затем орки с ограми и личем. Лич по вам успеет-таки пальнуть, но несильно. Мыши съедят его практически мгновенно. За ним будут снова орки и огры. За ними — снова орки, огры и лич. За ними — орки, огры, лич и темные эльфы. За ними будет стая разной нечисти, от которой придется бегать, уворачиваясь от выстрелов, и терзать их мышами; а за ними — мост. Сохранитесь.

Зайдите в пролом и соберите стеклотару (вдвоем это вам удастся). Идите правой стенкой (не забывайте про мышей!) до стайки врагов. Примените старый прием: «Рихтер бегает, а мышы жруть». Рик напрасно прибеднялся — драться он вполне в состоянии. Правая стенка и далее вам друг и помощник. Скоро будет еще одна стайка противников, и,

если у вас хватило терпения обновить запас мышей, вы и их вынесете без потерь. Вообще, у вас есть почти универсальный прием: подождать обновления маны, напустить мышей и... Этот метод пасует только перед особо дальнобойными гадами, близорукости на них нет. А в сочетании с рукопашной атакой мышь — вообще страшный зверь.

Итак, правая стенка привела вас вверх, к еще одной драчке. Мыши мышами, а конус огня — тоже хорошая вещь, так что перебейте противников и идите дальше. Остановившись перезарядить ману у небольшого кратера, вы через пару минут будете атакованы (или сами атакуете) крайне неприятной личностью, а именно — магматическим человеком. Подраться с ним придется прилично, Рик не только выпьет один напиток здоровья, но и ману на атаки прилично поиздержит. Обновив мышей, идите дальше. Вас окружат разные сволочи, включая скелетов, и на это у вас уйдет второй напиток здоровья (хотя смотря как драться; но будем рассматривать худший случай). Потом появится враженок, и, когда услышите «не дайте им уйти», удирайте со всех ног. Бегите вверх и становитесь в круг света.

Миссия двенадцатая: Что на уме у огра (стратегия)

Уничтожить древние свечи. Рик, Рихтер и Ликуку должны выжить.

Что, ресурсов мало дали? Ничего. Правее-ниже вашей базы есть несколько шахт под охраной, а левее-выше — вообще бесхозных. Правда, к ним без дирижабля трудновато добраться, ну да ничего. Слетаем как-нибудь.

Огров производить и не пытайтесь, так как у них сразу мозги перегорят. На этом уровне мертвецы посредством наших старых знакомых превращаются в зомби, так что убивать их придется дважды. Захватив первые три шахты, можете все-таки вырастить несколько огров и быстро бросить их к спуску с плато. Там они свихнутся и намертво перекроют дорогу к вашей базе. Но и вам тогда будут доступны только авиационные атаки!

Собственно, уничтожить свечи — это и есть все наше задание, больше ничего не требуется. Поэтому можно пойти на жертвы.

Миссия тринадцатая: Финальный поединок (стратегия)

Эту миссию вам придется играть за союз людей с орками. А задание в ней такое: Уничтожить Алтарь Разрушения. Разгромить Амаруака. Куриан, Кейвер, Рик и Ликуку должны выжить.

Шахты по этой карте раскиданы через каждые сто метров, так что искать их особо не придется — они будут сами вам попадаться по мере выноса врага. Как только вы хоть пальцем тронете Алтарь Разрушения, припрется Кейвер, и вам срочно придется брать под свою опеку вторую базу. А когда вы его почти разрушите, вас порадуют красивыми взрывами на вражеской базе и не менее красивой заставкой. И снова воцарится мир на века, и снова люди и орки станут друзьями...

Баги

Эльфы-снайперы иногда ни с того ни с сего начинают стрелять не куда сказали, а куда им ближе. Лоботрррясы...

Когда в «ролевом» режиме за героем не наблюдаешь (переключаешься в другое приложение), он втихаря выпивает половину имеющихся напитков (а то и больше) и потом смотрит на тебя пьяными глазами.

В режиме RPG при двух героях напитки и вещи с земли подбираются практически через пень-колоду, то берутся, то нет. Преимущественно это заключается в том, что надо брать двумя героями сразу, причем у каждого должен быть свободный слот. Также при двоих героях глючат лечильные камни.

Николай Коровин (КОРОВиН_НиК@mail.ru)

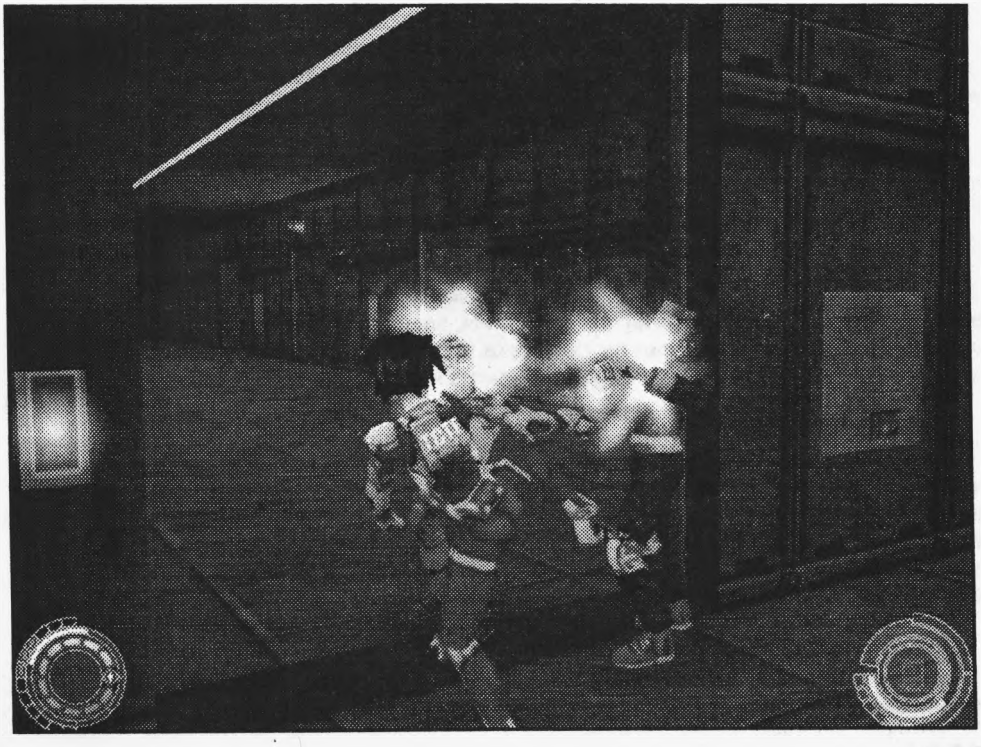
ONI («ОНИ»)

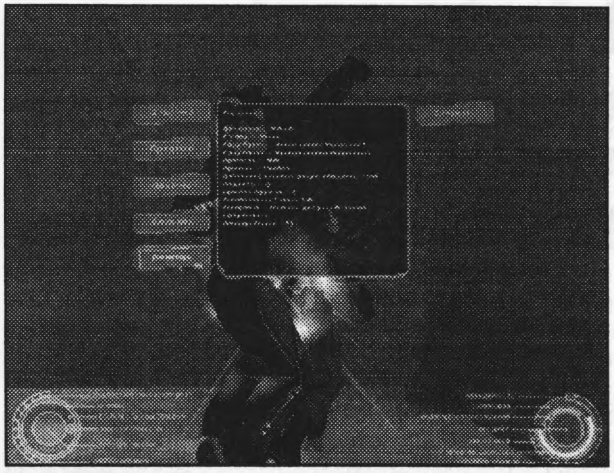
Жанр: Action/Fighting
Издатель/Разработчик: Take 2 Interactive / Bungie Software
Локализация: "Бука" ● Похожесть: Fighting Force
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128) Mb ● Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 7.5

В 2032 году миром фактически правят две группировки: полиция (TCTF — Technology Crimes Task Force) и криминальный Синдикат. Синдикат во главе с преступником Муро занимается контрабандой оружия и наркотиков, загрязняет атмосферу тоннами ядовитых веществ, его люди творят беспредел, убивая невиновных людей. Чтобы исправить ситуацию, TCTF засылает в гущу сражения необычного воина — спецагентшу по имени **Коноко**, призванную вершить правосудие.

Боевая подготовка

Первым делом настоятельно рекомендую выполнить тренировочное задание, во время которого вы познакомитесь с управлением, освоите массу полезных движений и приемов. Далее обязательно загляните во вспомогательным меню (**F1**) и научитесь им пользоваться. Здесь вы сможете узнать текущее задание на миссию, получить необходимую информацию о предметах и оружии, когда-либо найденных вами в процессе игры, выбирая пункты меню с одноименными названиями. В "Дневнике" вы найдете различные записи и заметки о былых временах, сделан-





В игровом меню можно встретить много полезного.

ные Коноко (главной героиней), и, что самое важное, сможете просмотреть, какие комбинации клавиш нужно нажимать, чтобы выполнить различные телодвижения и комбо, изученные вами на данный момент.

Арсенал боевых приемов Коноко пополняется, когда вы добираетесь до начала нового уровня, и, соответственно, пополняется бесценный "Дневник". Пункт "Помощь" наиболее важен для новичка, так как позволяет детально ознакомиться с управлением и помогает разобраться с интерфейсом. Одним словом, обязательно загляните в "Помощь" перед началом прохождения первой миссии.

Предметы и вещи

Баллистические патроны

Используются для перезарядки такого оружия, как пистолет Кемпбелла, пистолет-пулемет "черная гадюка", переносной гранатомет, ракетница и ртутный арбалет.

Энерго элемент

Имеет ту же функцию, что и баллистические боеприпасы, только для другого оружия: плазменная винтовка, фазовый потоковый излучатель, электрошок, пушка-крикун.

Гипоспрей

Создан для восполнения здоровья. Если с его помощью довести жизненную энергию до максимума, то Коноко временно обретет огромную силу.

Силовой щит

Создает защиту от пуль, от которых постепенно ломается. Соответственно, силовой щит вам сильно пригодится, когда вы ведете борьбу с вооруженным врагом(ами). Запомните, что если вы победили врага с силовым щитом, то его щит упадет на землю, и вы сможете им воспользоваться.

Фазовая маска

Делает вас невидимым в течение тридцати секунд. Используйте эту штуковину, чтобы незаметно прошмыгнуть между охранниками или скрыться от слишком большого количества врагов. Помните, что фазовая маска дает неполную невидимость — вас могут увидеть противники, если вы проходите совсем рядом с ними. Если, находясь под действием фазовой маски, передвигаться в приседе, вас смогут обнаружить враги лишь в том случае, если вы столкнетесь с ними.

Обязательные вещи

К ним относятся: лебедка, автоген, электрический подъемник и ключи от грузовика. Каждая из этих вещей встречается в игре лишь по одному разу, и их легко за-

метить — вокруг них изображена окружность. Они нужны исключительно для прохождения некоторых мест и используются сами, когда вы встаете на нужное место, обозначенное кружком на полу.

Вооружение

Пистолет Кемпбелла MK 4 (Campbell Equalizer MK4)

Сила: очень низкая
Скорострельность: высокая
Вместимость магазина: средняя
Радиус поражения: средний
Вес: малый

Вы быстро почувствуете, что пистолет Кемпбелла — практически бесполезное оружие, встречающееся, в основном, на начальных уровнях. Этот факт разъясняют множество причин: маловместительные обоймы, недетская отдача, из-за которой прицел постоянно уходит вверх, и слабенькие пули, напоминающие по силе учебные патроны. Данный пистолет имеет смысл использовать только при отсутствии под рукой других видов оружия, для стрельбы издали в труднодоступные места, когда есть риск не попасть по цели и потерять снаряд более мощного орудия убийства, и, наконец, для обстрела безоружных врагов, находящихся от вас на почтительном расстоянии. Убить при помощи пистолета Кемпбелла какого бы то ни было врага с полными жизнями удается редко. Все, что он реально может, так это немного покалечить противника, с тем чтобы потом вы могли добить его руками или ногами.

Пистолет-пулемет "черная гадюка" (Hughes Black Adder Submachine Gun)

Сила: низкая
Скорострельность: очень высокая
Вместимость магазина: высокая
Радиус поражения: низкий
Вес: малый

По сути дела, "черная гадюка" — несколько усовершенствованный вариант пистолета Кемпбелла, но предназначенный для стрельбы на меньшие расстояния. Пистолет-пулемет стреляет мощнее и значительно быстрее, а также может вместить в себя большее количество пуль, нежели хиленький MK4. Именно скорострельность — основное достоинство первого. Просто наводите прицел на мишень и зажимайте курок, отбегая назад, чтобы не получать удары от врага(ов). Как я уже говорил, "черная гадюка" не приспособлена для ведения огня по соперникам издалека. Если ваш противник расположился вдали от вас, и у вас нет другого оружия, подождите, пока он подойдет к вам достаточно близко, или выстрелите разок-другой по нему; и только когда он радостно приблизится к вам, используйте "черную гадюку".

Плазменная винтовка (SML3 Plasma Rifle)

Сила: низкая
Скорострельность: средняя
Вместимость магазина: средняя
Радиус поражения: очень высокий
Вес: малый

Плазменная винтовка — неплохое дальнобойное оружие, отдаленно напоминающее какую-нибудь снайперскую винтовку. Импульсы, выпущенные из нее, имеют свойство резко ускоряться во время полета к цели и создают небольшой взрыв, от-

талкивающий пораженного ими субъекта. Естественно, что ею выгодно убивать врагов издали. К сожалению, а может быть, и к счастью, плазменная винтовка причиняет слишком небольшой урон пораженному ее объекту. Пользуйтесь ею, когда в вашем распоряжении не будет ртутного арбалета.

Фазовый потоковый излучатель (Phase Stream Projector)

Сила: низкая
Скорострельность: стреляет непрерывно
Вместимость магазина: очень высокая
Радиус поражения: низкий
Вес: средний

При атаке соперников из фазового потокового излучателя вы не только подрываете их здоровье, но, что самое важное, валите их с ног, получая пару секунд, чтобы побить их, пока они находятся "в отключке". Прошу обратить внимание на то, что данный тип оружия действует только на людей. Если вы деретесь против сильного воина и чувствуете, что долго не продержитесь, советую выстрелить из данного оружия (точно наводите прицел на цель) и либо побежать со всех ног куда подальше, либо активно пинать лежащего на полу противника и, когда он начнет подниматься, снова уложить его тем же способом.

Переносной гранатомет SBG (SBG Man-Portable Mortar)

Сила: высокая
Скорострельность: низкая
Вместимость магазина: низкая
Радиус поражения: средний
Вес: большой

Переносной гранатомет — редкое, но невероятно разрушительное оружие. Действует оно следующим образом: при выстреле из ствола стремительно вылетает большая ракета, которая, коснувшись любого объекта, громко взрывается и распадается на шесть снарядов, которых тут же постигает участь большой ракеты; в результате образуется мощная взрывная волна. Из SBG крайне нежелательно стрелять, если цель располагается в нескольких шагах от вас (или ближе) — получите большие повреждения от взрыва. Хотя, если вы окружены толпой врагов, вполне можно рискнуть и использовать гранатомет. Если вы стреляете из него, рекомендую вам сразу после открытия огня отпрыгнуть назад, чтобы как-то обезопасить себя от действия взрывной волны. Кроме того, SBG обладает чрезвычайно полезной функцией: если после выстрела вы не отпускаете кнопку стрельбы, удерживая ее нажатой, то большая ракета не взрывается, а спокойненько падает на землю и лежит там до тех пор, пока вы, наконец, не отпустите кнопку. Таким способом выгодно убивать врагов, бродящих по местности туда-сюда. Для этого киньте гранату в место, где точно пройдет ваш оппонент, и, отойдя в сторонку и дождавшись приближения врага к снаряду, взрывайте последний.

Электрошок (Van de Graaff aka VDG Pistol)

Сила: средняя
Скорострельность: средняя
Вместимость магазина: низкая
Радиус поражения: очень низкий
Вес: малый

Электрошок причиняет минимальный вред здоровью того, против кого он был применен, имеет очень маленький радиус поражения и невысокую скорострельность, но обладает способностью парализовать врага, что получается сделать в об-

щем-то нечасто. Если же вам повезло и вы попали "прямо в яблочко", в результате чего ваш противник застыл, не теряйте времени — лучше всего, подойдя к "замороженному", нажмите **W + C**, и ваш оппонент почти стопроцентно проиграет бой. Электрошок также может причинять вред сразу нескольким воинам, если он столпились рядом с вами. Но помните, что он не может парализовать защищенного силовым щитом врага.

Ракетница (Scram Cannon)
Сила: высокая
Скорострельность: низкая
Вместимость магазина: средняя
Радиус поражения: средний
Вес: большой

Ракетница выпускает несколько самонаводящихся ракет, которые попадают только по тем противникам, которые находятся на среднем расстоянии от вас. Бесполезно атаковать врага, стоящего далеко — ракеты не долетят, разобьются о какую-нибудь преграду, а если мишень близка к вам — перелетят ее. Так что рассчитывайте и подбирайте среднюю дистанцию. Могу лишь добавить, что при попадании всех ракет в одного субъекта вы причините ему огромный урон. Другая особенность ракетницы заключается в том, что ее снаряды иногда наносят вред целой группе врагов — ракет-то ведь из дула вылетает сразу несколько.

Ртутный арбалет (Mercury Bow)
Сила: очень высокая
Скорострельность: очень низкая
Вместимость магазина: очень низкая
Радиус поражения: очень высокий
Вес: средний

Ртутный арбалет можно считать местным аналогом снайперской винтовки. Он способен уничтожить почти любого врага, с большой дистанции с первого выстрела, а его пули достигают цели с молниеносной быстротой. Но необычайно низкая скорострельность и такая же вместимость магазина не позволяют назвать его идеальным оружием. Арбалет — раритет, и, если вы его где-нибудь откопали, стреляйте из него поаккуратнее — боеприпасы к нему на деревьях не растут.

Пушка-крикун (Screaming Cannon)
Сила: супер!
Скорострельность: совсем низкая
Вместимость магазина: средняя
Радиус поражения: низкий
Вес: высокий

Пушка-крикун является самым необычным и, пожалуй, самым эффективным оружием в игре. В ее снаряде словно бы заключены потусторонние силы, выходящие на волю при попадании в любой объект. Тот, кто напорется на снаряд или на активное поле, созданное вокруг него (в нем-то и проживают неземные силы), помрет на месте. Поле постепенно перемещается по земле в разные стороны, как бы пытаясь найти цель, и через пятнадцать секунд исчезает. Пушкой-крикуном выгодно пользоваться в ситуации, когда знаете, что, к примеру, за какой-нибудь дверью прячется несколько сильных оппонентов. В таком случае приоткройте дверцу, выстрелите в открытый проход из этого мощного оружия и отходите в сторонку. Будьте уверены, что через пятнадцать секунд тех врагов уже не будет в живых.

Волновая пушка

Сила: высокая
Скорострельность: низкая
Вместимость магазина: средняя
Радиус поражения: высокий
Вес: очень большой

Только у Барабаса (одного из боссов) находится на вооружении волновая пушка. Соответственно, только у него ее можно отобрать, но лучше этого и вовсе не делать, так как данное оружие замедляет скорость вашего передвижения до скорости ползанья черепахи. Запомните, что по Барабасу из нее стрелять бессмысленно, так как у него к ней иммунитет.

Полезные советы

1. Все вещи, в том числе и оружие, оставленные вами или вашими врагами на территории уровня, исчезают через полторы минуты после их появления. Помните, что с собой можно таскать только один ствол. Если все же хотите пользоваться двумя видами оружия, бросьте один из них где-нибудь на полу, попользуйтесь вторым, затем снова вернитесь к первому, но не позже, чем через 90 секунд, и, наконец, поменяйте эти оружия местами. Так вы можете делать бесконечно много раз.

2. Враги с оружием в руках вдвойне опасней своих безоружных товарищей. Чтобы обезоружить своих соперников, при этом потерпев минимальные потери, старайтесь атаковать противников резко, исподтишка. Для этого можно быстренько показаться на виду у какого-либо вооруженного врага и тут же забежать за ближайший угол, притаиться и ждать жертвы. Как только он поравняется с вами, хорошенько ударьте его, и тот гарантировано потеряет и оружие, и здоровье.

3. Если вы находитесь на крышах домов, на большой высоте или около кислоты, будьте осторожны и при возможности скидывайте своих оппонентов вниз, если у них на тот момент нет проблем со здоровьем. Хоть обыскать вы их и не сможете, зато избавитесь от лишних проблем.

4. Всегда находите время пообщаться с мирным населением уровней (**ctrl**): будете вознаграждены либо какой-нибудь полезной штуковиной, либо информацией.

5. Иногда лучше не издавать шуму при передвижении, дабы вас не обнаружили враги. Помните, что ходьба в приседе практически бесшумна, а при беге, наоборот, издаются громкие звуки, привлекающие внимание окружающих.

6. Прыжок получается гораздо длиннее, если вы в полете нажмете сальто (shift).

7. Большая часть врагов бывает трех видов, отличающихся друг от друга здоровьем и силой атаки. Зеленая раскраска — слабый вид, синяя — средний, красная — сильный.

8. Пока враг лежит на спине, он становится гораздо чувствительней к вашим атакам. Посему, повалив соперника на землю, по возможности ударьте его разок ногой в приседе (большего сделать вы просто не успеете).

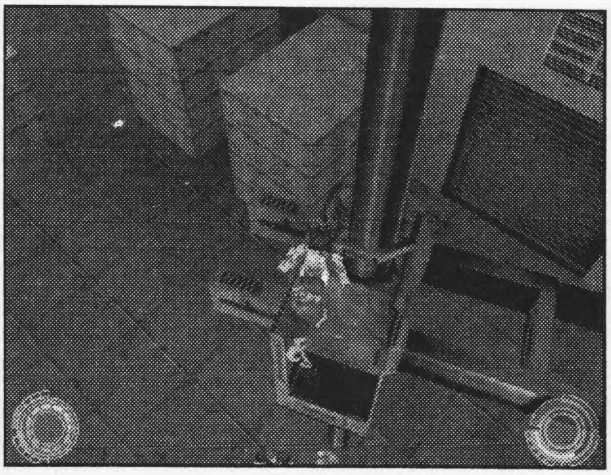
9. Если вы деретесь со своим противником один на один, можно зажать его в угол (или хотя бы прижать к стене) и повалить на пол (желательно при помощи комбо руками: F, F, F). Как только тот начнет вставать, уложите его тем же способом и делайте так, пока он не умрет. Такую тактику хорошо применять против не слишком быстрых врагов и боссов (тоже не сильно скоростных).

10. Против быстрого и увертливого врага (или, как вариант, против большого количества оппонентов, когда вы не вооружены) лучше применять его же оружие, то есть скорость и увертливость. В битве с ним побольше двигайтесь, используйте стрейфы, прыгайте и атакуйте в прыжке, и вам будет значительно легче его победить.

11. Не забывайте, что компас — ваш вечный путеводитель. Он указывает, куда вам нужно идти, и с ним вы не потеряетесь и не запутаетесь. Чтобы научиться им пользоваться, обратитесь к "Помощи".

Прохождение

Перед началом игры войдите в главном меню в "Опции" и выберите уровень сложности. Их три. От уровня сложности зависит только профессионализм ваших врагов (не количество). Советую выбрать легкий уровень сложности — даже там играть нелегко. Если вы считаете тренировку пустым занятием (хотя это и не так), загрузите игру с именем "Склад Синдиката". Учтите, что игра сохраняется автоматически, между уровнями и их частями.



Вот он, волшебный подъемный кран, а снизу – враги с полными вещей карманами!

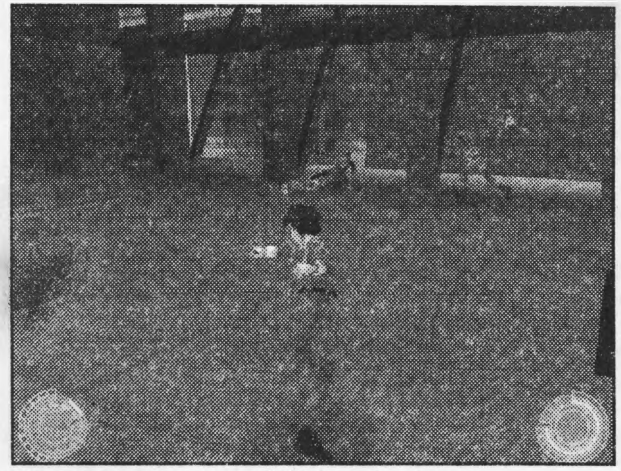
1. Склад Синдиката

Вы должны наладить контакт с Чангом, агентом TCTF, который расследовал деятельность Синдиката на этом складе.

Часть 1

Для начала покиньте тесноватую стартовую комнатку через местную дверь и спускайтесь вниз, на первый этаж. Докажите рабочему (рабочие — самые слабые враги в игре, не умеющие делать никаких мощных приемов и ударов), что тоже умеете драться, и, в нашем случае, очень даже неплохо. Нажмите на пульт компьютера (используйте для этого **ctrl**, которая, кстати говоря, отвечает за многие действия: открывание дверей, нажатие кнопок и т.п.), на мониторе которого высвечивается красно-белый ромб. Таким образом, вы откроете дверь, на которой нарисован тот самый красно-белый ромб и рядом с которой горит лампочка (красный свет показывает, что проход воспрещен, зеленый же — сами понимаете, разрешен). Вы попадете в небольшой зал, в котором находится запертая дверь с бело-желтым ромбом и дверь (**дверь №1**), над которой висит табличка, где белым по красному написано "ЛЕСТНИЦЫ". На данный момент вас интересует второе (назовем условно подобные двери с их содержимым — переходами). Поднявшись до третьего этажа, вы ничего толкового, кроме недружелюбного рабочего, не найдете, так что лучше сюда и не суйтесь, а остановитесь на втором этаже. Если хотите попасть в **секретное место**, повернитесь лицом к окончанию пола второго этажа и разглядите перед собой ящик, куда вам нужно забраться, а с него, сделав прыжок с разбегом и сальто (см. **совет №6**), перепрыгнуть на подъемный кран.

Встаньте на крышу его будки и подождите, пока под краном появятся рабочий и солдат (самые частые, но не самые сильные враги). Спрыгните на ящики, затем — на пол и, победив их в бою, вы получите невидимость, гипоспрей и силовой щит. Вернитесь на второй этаж и проникнете через маленькую дверцу в крохотную комнатку, где ваш ожидает компьютер, способный отворить две двери с изображением бело-желтого ромба. При выходе из комнатки соблюдайте все возможные и невозможные меры предосторожности, так как вас вскоре встретит враждебный рабочий. Теперь вы можете выбирать, куда идти: либо использовать открывшуюся дверь, располагающуюся на этом же (втором) этаже, или же вернуться к **двери №1**. В принципе, практически никакой разницы между этими двумя путями нет — ведут



Предоставьте право начать бой своим помощникам.

они в одно и то же место, почти сразу же пересекаясь между собой. Советую воспользоваться той, что на втором этаже (просто ближе идти). За ней вам не помешает вынуть из кобуры свой пистолет, так как вам придется сразиться здесь с рабочим, вооруженным пистолетом-пулеметом "черная гадюка". Захватите с собой его оружие и оглянитесь кругом. В конце коридора виднеется дверь с рисунком в виде бело-зеленого ромба (**дверь №2**), но она пока что закрыта. Зато на нижней площадке имеется скопление ящиков, на которых нашли приют баллистические патроны. Разбегитесь как следует, запрыгните на них и затем, пополнив запасы пуль, падайте на первый этаж. Преодолейте преграду в виде рабочего, у которого в кармане случайно завалялся обладающий целебными свойствами гипоспрей. Исследуйте два небольших отделения, в одном из которых стоит компьютер, открывающий **дверь №2**. На этом же этаже поблизости есть дверь, ведущая в следующий отсек склада, в углу которого находится компьютерная комната, где можно поживиться баллистическими боеприпасами. Теперь возвращайтесь на второй этаж к **двери №2** и смело проходите дальше. На полу вы найдете мертвого Чанга, и теперь вашей целью становится обыск этого грязного склада. Прихватив электронный блокнот Чанга, убейте выбежавшего к вам солдата и берите его гипоспрей. Вы можете проходить в открытую дверь, но сначала советую вам, воспользовавшись услугами местного перехода, заскочить на этаж выше и, прикончив солдата, подкрепиться гипоспреем.

Часть 2

Продемонстрируйте свое умение драться двум рабочим и поднимайтесь по лестнице, которую вы найдете в переходе, расположенном в углу комнаты.

На втором этаже вам предстоит пробежаться по коридору. Можете не обращать на первую дверь на вашем пути, так как за ней лишь прячется рабочий. Уничтожьте солдата и заходите в комнату, освещенную красным светом, и внутри которой стоит солдат, с гипоспреем в кармане. Продолжайте свой коридорный путь, завершением которого станет спуск вниз и солдат, убив которого, вы получите гипоспрей. Точно такой же солдат с точно такой же вещицей поджидает вас в следующей комнате. Чтобы покинуть ее, используйте компьютер (с окружностями на мониторе) и проходите в открывшийся проход.

Часть 3

Сразу же мочите негра-ниндзю (запомните, что ниндзи — достаточно скоростные обладатели неплохого арсенала боевых приемов, и это их главное преимущество). Получив по морде, тот поспешит поднять тревогу, нажав на заветную кнопочку. Не дайте ему сделать это, если не хотите дополнительных проблем. Он побежит по лестнице вверх, а вы гонитесь за ним, и в комнате с этой кнопкой, пока он будет пытаться призвать товарищей на помощь, нанесите ему несколько ударов и прикончите его (учтите, делать это надо быстро!). В этой же комнатке находится и компьютер, откры-

вающий дверь с нарисованным на ней ромбом, которая располагается рядом с началом данной части уровня. Следуйте туда и разберитесь с солдатом, имеющим в наличии гипоспрей. Продвигайтесь дальше и готовьтесь к следующей драке с рабочим и солдатом с пистолетом, у которых можно взять гипоспрей, баллистические патроны и сам пистолет. Используйте лестницу, чтобы попасть на первый этаж, где первым делом убейте рабочего. Теперь бегите в следующий зал через дверь с изображением ромба. Там помогите пленнику в борьбе с солдатом и, прихватив гипоспрей и баллистические боеприпасы последнего, поднимайтесь на третий этаж при помощи перехода. Далее деритесь с солдатом, бьющим невиновного человека, и, победив врага, воспользуйтесь услугами заложника (**ctrl**). Тот откроет вам большую дверь в новое помещение. Спускайтесь через переход в углу на этаж ниже, где вашим врагом станет рабочий. Повторите то же самое на втором этаже, и вы окажетесь на нижнем уровне. Здесь юзайте большую дверь, над которой горит зеленый свет.

Часть 4

В вашем распоряжении три минуты, чтобы не дать подлым хозяевам склада уехать отсюда на грузовике, в кузове которого содержатся какие-то важные улики их вины. Сделать вам это в будущем поможет экскаватор, способный преградить путь и повалить на пол машину синдиката. Сначала убейте рабочего, а затем — солдата, стоящего у грузовика на карауле с плазменной винтовкой в руках. Отберите у него винтовку и готовьтесь к встрече с новым врагом — рабочим с пистолетом и набитыми баллистическими патронами карманами. Ваш дальнейший путь пролегает через дальний от грузовика переход. Поднимайтесь все выше и выше до самого верхнего этажа; там, уничтожив солдата с пулеметом, подходите к главному компьютеру и, понажимав на его клавиши, смотрите, как грузовая машина синдиката тщетно пытается уехать и наконец переворачивается набок с помощью экскаватора. Первый уровень пройден.

2. Перерабатывающий завод

Цель: *обыскать Концерн Масаши, фактического хозяина склада, в поисках признаков преступной деятельности Синдиката.*

Часть 1

В сопровождении двух агентов Коноко проникает в здание компании, но вскоре подвергается атаке солдат, вооруженных пистолетами-пулеметами.

Расправившись с ними, забирайте себе их оружие, баллистические патроны и, если вам нужны дополнительные пули, загляните в небольшую комнату рядом с лестницей и отберите их у бестолкового рабочего. В начальной комнате вы также сможете найти дверь с серыми полосами (**дверь №1**), лестницу наверх, в конце которой расположена красная дверь (**дверь №2**) и открытая дверь, куда вам и нужно идти. Мочите двух рабочих, у одного из которых можно позаимствовать гипоспрей. Воспользуйтесь пультом компьютера с серыми полосами на экране, чтобы открыть **дверь №1** и проход рядом с компьютером. Не спешите идти дальше, сначала сбегайте к **двери №1** и в комнатке за ней убейте солдата и возьмите его гипоспрей. В комнате со столбами уничтожьте ниндзю с пистолетом, обыскав труп которого, вы получите гипоспрей. Продвигайтесь дальше, расправляясь с рабочим и солдатом. Прикончив последнего, можно поживиться баллистической обоймой. Идите по коридору и заходите в открытую дверь.

Часть 2

В первой комнате этой части уровня отыщите компьютер, находящийся прямо напротив входа в следующий отсек здания, и нажмите на его клавиши. Таким образом вы откроете **дверь №2**, что, впрочем, пока не столь важно. Сразитесь с солда-

том, хватайте его гипоспрей и доберитесь до комнаты, имеющей множество окон. Забегите в местную лаборантскую с обилием вычислительной техники, где вас встретит злобный ниндзя с пистолетом и невинная девушка, которая торжественно вручит вам баллистическую амуницию при попытке поговорить с ней (**ctrl**). Здесь же поуправляйте компьютером, чтобы открыть дверь, расположенную в нескольких шагах от лаборантской. Тут же из-за угла выскочит рабочий. Покончив с ним, отправляйтесь к только что открытой вами двери. Вы окажетесь в прихожей (начальной комнате уровня) и подвергнетесь атаке солдата с плазменной винтовкой. Победив его в бою, берите его оружие и энергоэлемент. Теперь поднимайтесь по лестнице к **двери №2**, за которой последует пара пустых хорошо освещенных комнат, которые приведут вас в небольшой исследовательский центр. В углу его, между огромным механизмом и кучей ящиков, можно пополнить запас энергоэлементов. Идите дальше по исследовательскому центру и, вооружившись плазменной винтовкой, расстреляйте солдата с ракетницей. Советую подобрать ее. Тут же преодолейте преграду в виде трех рабочих и обыщите их тела, если хотите заполучить парочку гипоспреев и баллистические боеприпасы. Чтобы покинуть этот отсек здания, найдите небольшую дверцу рядом с ящиками. Поднимайтесь по лестнице к началу следующей части уровня.

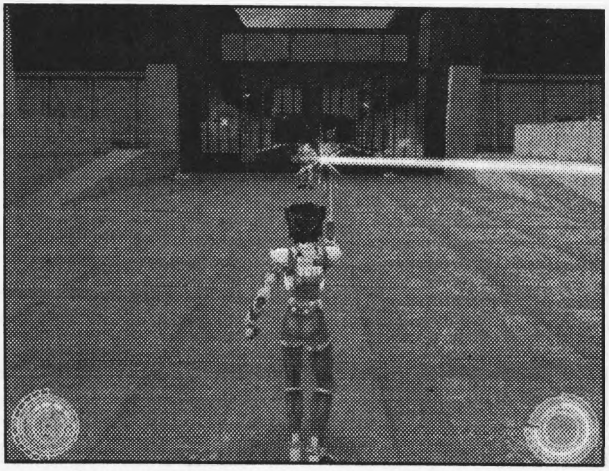
Часть 3

Спуститесь вниз и уничтожьте двух рабочих, один из которых постреливает по вам из пистолета, а другой при смерти теряет гипоспрей. На этом же этаже вы сможете найти закрытую дверь с коричневыми полосами (**дверь №3**). Поднимайтесь по лестнице обратно и покидайте комнату. В коридоре с синей закрытой дверью (**дверь №4**) и лазерными лучами аккуратно пробегите под последними, когда те поднимаются наверх. Если же вы попадетесь под один из лазеров, то немедленно будете атакованы здешней охранной пушкой. Благополучно миновав препятствия в виде лучей, вы увидите две двери, одна из которых расположена сбоку и рядом с которой горит зеленый свет (**дверь №5**). На данный момент вас интересует другая, за которой скрывается новый сектор здания, тот, где находится закрытая желтая дверь (**дверь №6**). Первым делом спуститесь по лестнице и уничтожьте двух солдат; одни из них вооружен пистолетом. Затем кладите в карман гипоспрей, ранее принадлежавший одному из этих врагов. Здесь же вы сможете подобрать баллистическую обойму между двумя элементами местного оборудования. Воспользуйтесь услугами компьютера, спрятанного под лестницей за каким-то шкафообразным металлическим объектом. Тем самым вы уберете некоторые лазерные лучи за **дверью №5**. Бегите туда и, присев, проскочите под лучами лазера к компьютеру, расположенному напротив охранных пушек. Он откроет расположенную в начале этой части уровня **дверь №3**, куда вам теперь надо идти. Там заведите беседу с доктором и получите от него гипоспрей. Кроме того, отворите **дверь №4** при помощи компьютера, нашедшего приют недалеко от входа в комнату. Следуйте к **двери №4**, но по пути уложите солдата, который будет атаковать вас из плазменной винтовки и обогатит вас новеньким гипоспреем. В комнате с трупом доктора убейте вражеского солдата и ниндзю, а затем, взяв с собой гипоспрей последнего, понажимайте на кнопки компьютера, открыв тем самым **дверь №6**. За ней вы встретите солдата с пулеметом и пленника. Расправившись с врагов, поговорите с заложником и спускайтесь по лестнице, располагающейся в этой же комнате. Наконец, открывайте дверцу, возвещающую вас о прохождение данной части уровня.

Часть 4

Теперь ваша задача заключается в выведении из строя вышедшего из-под контроля БиоМозга, мощной технологии Синдиката. Он укрылся в округлой комнате,

в которой по кругу расставлены четыре компьютера, которые вы должны использовать, чтобы утихомирить БиоМозг. Последний, если его лазерные лучи обнаружат постороннего (т.е. вас), атакует вас многочисленными ракетами. Операция по уничтожению Мозга условно разделена на три этапа со сходными целями — все время вам придется бегать по кругу и юзать компы. Разница между этапами состоит лишь в количестве лучей лазера. И помните, что один и тот же компьютер в течении одной части операции трогать бессмысленно. Выполнив эту задачу, вы убьете двух зайцев: расправитесь с БиоМозгом и, что самое важное, пройдете второй уровень.



Волновую пушку лучше поскорее выбить из рук Барабаса.

3. Биолаборатория

Вы должны проникнуть в исследовательские лаборатории и спасти их от Муро и компании, которые собираются украсть экспериментальное оборудование генной хирургии, находящееся в Смотровой Башне, в центре лаборатории.

Часть 1

Вход в лаборатории закрывает Барабас (главный помощник Муро), нечеловечески сильное и выносливое создание. Чтобы победить Барабаса, советую поскорее выбить из его грязных рук волновую пушку и не давать ему подобрать ее. Его легче всего победить при помощи рук и ног, остерегаясь при этом его спецатак.

После победы над Барабасом тот улетит с поля битвы. Осмотрите трупы агентов, и вы получите плазменную винтовку, энергоэлемент и баллистические патроны. Затем проникните в лабораторию через маленькую дверцу одного из больших зданий.

Часть 2

Начните с того, что пройдитесь немного и атакуйте двоих солдат, у одного из которых есть пулемет и баллистические пули. В зале, где вы находитесь, имеется крошечная коморка, вход в которую расположен напротив лестницы наверх и рядом с начальной дверью. Загляните в комнатку и нажмите на пульт. Откроются боковые двери начальной комнаты данной части уровня, на которых нарисованы треугольники и окружности красного цвета. За боковыми дверями скрываются вражеские солдаты и мирные работники лаборатории, снабжающие вас гипоспреями. Когда будете покидать боковые комнаты, будьте осторожны — появится ниндзя. Теперь поднимайтесь на второй этаж и убейте троих солдат (один из них вооружен ракетницей) и одного ниндзю (при возможности расстреляйте их издали, так как справиться с таким количеством врагов вблизи непросто). Возьмите ракетницу, сходите в боковые комнаты второго этажа и расправьтесь там с солдатами, если вам нужно пополнить запасы гипоспреев и заполучить силовой щит от местных работников. Потом спокойно поднимитесь на третий этаж, где на вас нападут солдат и ниндзя. Рядом с лестницей, откуда вы пришли, располагаются подъем выше и еще одна коморка, где вам предстоит попользоваться компьютером, после чего откроются все



Предоставьте право начать бой своим помощникам.

боковые двери третьего этажа. За ними, по традиции, вы сможете подкрепиться различными полезными штуковинами. Идите на четвертый этаж и входите в большую дверь, ведущую на крышу здания. Там замочите солдат и прихватите гипоспрей одного из них. Отыщите Смотровую Башню и, проникнув в нее, поднимайтесь по ступенькам и отбивайтесь от солдат. Добравшись до комнатки с огромными окнами, обилием мониторов и одним-единственным подрывателем (зоркий враг, который имеет гадкую привычку взрываться при смерти, давая вам три секунды для того, чтобы укрыться от взрыва). Надавайте ему по морде и смотрите ролик о подвигах бесстрашной Коноко. Наконец, она спустится в вестибюль лаборатории.

Часть 3

Поговорите с агентами TCTF, и один из них подарит вам набор из двух гипоспреев. Направляйтесь в проход, находящийся вблизи от лестницы наверх, и в комнате со множеством компьютером нажмите на один, на экране монитора которого изображен прямоугольник. Готовьтесь к схватке — на вас сразу же нападут солдат с пистолетом-пулеметом и подрыватель. Разделавшись с ними, прихватите гипоспрей последнего, проходите в следующую комнату и поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Перед вами будут четыре узеньких дверцы, ведущих с разных сторон в одну и ту же маленькую комнату (на втором и третьем этажах есть по две таких комнаты; в некоторых из них лежат полезные предметы). Зайдите в любую из них и, нажав на пульт, расправьтесь с солдатом и берите комплект баллистических патронов и гипоспрей. Покидая комнату, вооружитесь чем-нибудь помощнее (желательно ракетницей), так как по этажу бродят несколько вооруженных солдат. Лестница на третий этаж расположена рядом с той, что связывает первую и вторые площадки, но с другой стороны. Поднимайтесь туда и дайте отпор солдату с ракетницей. Исследуйте третий этаж и в разных его концах возьмите гипоспрей около мертвого полицейского и перенастройте компьютер, который отворит главную дверь третьего этажа, над которой горят три лампочки (она расположена недалеко от мертвеца). Войдя в нее и открыв очередную дверь, вы окажетесь в гигантском многоэтажном отсеке здания с кипящей кислотой внизу. Советую воспользоваться ракетницей и при возможности расстрелять всех солдат-охранников, патрулирующих на различных этажах. Передвигайтесь по этой местности осторожно, пешком, чтобы не сорваться вниз с узких платформ. После очистки местности от противников спускайтесь на самый нижний этаж путем использования множества лестниц, раскиданных по разным углам. Здесь ваша задача подойти к компьютеру, спрятанному под лестницей, и открыть с его помощью большую гаражную дверь, находящуюся на другом берегу, отделенному от этого той самой кислотой. Далее уничтожьте выбежавшего к вам подрывателя (постарайтесь его утопить в кислоте, дабы избежать опасного взрыва). Чтобы подобраться к открывшейся двери, вам нужно попрыгать по контейнерам, плавающим в опасной для жизни жидкости. Прыгать легче всего на "одном дыха-

нии", то есть без остановок. Но, если вы оступитесь и упадете в кислоту, данную часть уровня придется проходить сначала. Посему этот способ переправки на другую сторону — достаточно рискованный. Могу предложить иной, более хитрый вариант: заберитесь на второй этаж, встаньте недалеко от нужной вам двери и просто свалитесь вблизи от нее. Немножко покалечитесь, но зато обезопасите себя от опасных и сложных прыжков. Затем деритесь с двумя солдатами и, убив их, покиньте лабораторию посредством задействования одной из двух малых дверей. Миссия выполнена, но Муро успел удрать от вас на своей машине в аэропорт.

4. Нападение на аэропорт

Цель: *не дать главарю Синдиката, Муро, улететь на самолете.*

Часть 1

Сначала уложите напавшего на вас солдата. Пробегитесь немного по дороге, чтобы взять у штатского гипоспрей, и около разбитой машины и трупа подобрать еще один экземпляр лечащего средства. Теперь входите в здание аэропорта и атакуйте солдата. Проходите по коридору дальше, расправляясь по дороге с ниндзей и солдатом, расстреливающим пассажиров. Спасите заложников, и один из них поделится с вами гипоспреем. Дойдя до следующего отделения аэропорта, разберитесь с солдатом, вооружившимся ракетницей. Подберите его оружие, поговорите с женщиной, которая даст вам гипоспрей, и юзайте компьютер с рисунком в виде самолета на экране. Так вы сможете открыть стеклянные двери, приводящие вас в новый зал здания. Убейте двух солдат, возьмите гипоспрей одного из них и боеприпасы у пленника. В следующей комнате по вам издали будет стрелять подрыватель. Пустите по нему пару ракет и спуститесь на первый этаж, где мирные рабочие борются с ниндзей и солдатом. Помогите первым и выходите на свежий воздух через крупный проход под лестницей.

Часть 2

Готовьтесь встретиться на улице с обилием солдат и двумя ниндзями. Один из соперников вооружен ракетницей, другой — плазменной винтовкой, а остальные предпочитают пользоваться пулеметами. У убитых позаимствуйте различные предметы, большей частью гипоспреи. Разделавшись с ними, найдите в углу, около горящих построек и мертвецов, рабочего и возьмите у него силовой щит. Подберитесь к новому отделению аэропорта через проход, подобный тому, откуда вы и попали на улицу. Там сразитесь с солдатом, имеющим в наличии пистолет-пулемет, и подрывателем, убив которого, можно приобрести гипоспрей. Обойдите горящие сильным пламенем предметы и поднимайтесь по лестнице к началу третьей части уровня.

Часть 3

Входите в стеклянные двери и убивайте двух солдат: один безоружен, а другой держит в руках ракетницу. За убийство второго вы получите гипоспрей. В следующем зале вы увидите убегающего от вас Муро, но гнаться за ним бессмысленно — он натравит на вас двоих солдат; один из них вооружен электрошоком. Сразу выбивайте из его рук данное оружие и, уничтожив их, подберите гипоспрей. Заскочите в комнатку с горящим оборудованием и суйте в карман силовой щит. В комнате с дымящимися объектами воспользуйтесь компьютером, чтобы открыть проход в следующий отсек здания. Там откройте гаражную дверь и уничтожьте солдата с плазменной винтовкой в руках. Загляните в будку, расположенную около спуска вниз. В ней на полу рядом с трупом валяется гипоспрей и находится пока что закрытый для доступа компьютер. На нижнем этаже дерутся два солдата и ниндзя против местных работников. Не вступайте в битву, пока кто-нибудь не победит; скорее всего, ваши союзники выиграют

бой, если же нет — сами добейте врагов. Поднимайтесь по лестнице на другую часть второго этажа (где вы еще не были) и разберитесь с солдатом с ракетницей. Проходите в здешнюю будку, убейте там солдата и, подойдя к пульту, активизируйте доступ к ранее запрещенному для доступа компьютеру. Теперь вам нужно идти именно туда, но по дороге на вас нападут два сильных солдата, вооруженных плазменными винтовками. При помощи нужного компа откройте большую гаражную дверь на первом этаже, за которой и скрывается долгожданное окончание четвертого уровня.

5. Грузовые ангары

Продолжайте преследовать Муро.

Часть 1

Спасите работника аэропорта от нападения со стороны солдата и идите по коридору. Оказавшись в комнате с двумя этажами (на данный момент вы находитесь на первом) и солдатами, вооруженными плазменными винтовками, разделайтесь с одним из них, а остальных легче расстрелять из его оружия. Около большого прибора в центре комнаты лежит труп рабочего, а рядом с ним — энергоэлемент и закрытая двойная дверь (**дверь №1**). Внимательно обыщите две комнаты с большими окнами и, убив солдат, ниндзю и подрывателя, возьмите там полезные вещи, а в той, которая ближе к началу в уровня, поднявшись на второй этаж, используйте компьютер с желтыми ромбами. Он поможет вам открыть дверь с этим же рисунком, располагающуюся прямо напротив выхода из начальной комнатки уровня. Направляйтесь туда, там поговорите с местным работником и открывайте с помощью пульта двойную дверь (**дверь №1**), которая выведет вас из первой части уровня.

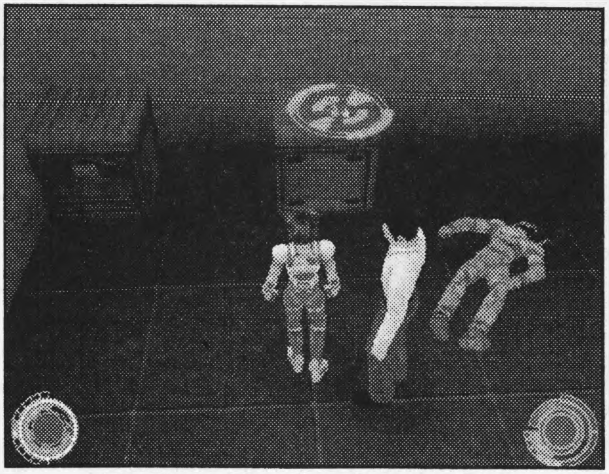
Часть 2

Около вас бродит солдат с плазменной винтовкой. Пока он вас не обнаружил, выбейте у него оружие и уничтожьте его. Советую вам взять в руки винтовку и перестрелять издали всех врагов на этой местности. А их здесь немало, и вооружены они прилично. В особенности опасайтесь охранника с гранатометом, стоящего около входа в следующее здание, куда вам и предстоит идти; но прежде подберите за оградкой в углу силовой щит вблизи от элемента оборудования здешних мест. В новом помещении убейте ниндзю с электрошоком и заходите в дверь (она расположена вблизи от этой комнаты), открывающуюся компьютером со значком в форме белого ромба на его экране. Муро снова убежит, оставив вас наедине с тремя врагами. Войдите в комнату слева, где вам нужно использовать пульт. Теперь, чтобы догнать Муро, вы можете идти двумя путями: через туннель (вход в него находится рядом с прицепом от грузовика) и по крышам. Обе дороги усеяны врагами и примерно одинаковы по сложности. В туннеле вам придется преодолеть лазерные лучи, пользуясь компьютерами для их временного выведения из строя, расправиться с солдатами и подняться по крыше наверх. Туда же ведет и путь "поверху", который мне показался чуть более легким: поднимитесь по лестнице на верхнюю площадку, по пути расправляясь (расстреливайте соперников из плазменной винтовки издалека) с солдатами с пулеметом, ракетницей и гранатометом. Двигайтесь дальше по платформе и отыщите три кабинки с компьютерами с ромбами на мониторе, которые откроют в конце этой длинной платформы большую дверь, помеченную тем же рисунком.

Часть 3

Сразитесь с двумя солдатами и с танкером (враг, умеющий делать множество сложных приемов и ударов). Лучше всего применить свои способности бойца восточных единоборств, так как здесь очень мало места для стрельбы из какого бы то ни было оружия. Идите по крышам, вооружитесь чем-нибудь помощнее и будьте осто-

рожны — в этом месте полно солдат, у одного из которых имеется ракетница (возьмите ее — пригодится), и ходит пара танкеров. Многие из этих врагов безоружны, и их легко убить — стреляйте в них издали и, когда те попытаются сблизиться с вами, пробегитесь немного и снова используйте оружие. На крайней крыше дома, где расположено несколько маленьких построек, вы можете найти лестницу вниз. Спустившись, вы будете встречены солдатами, которых легко уничтожить с помощью ракетницы.



Без лебедки, лежащей на ящике, вас не пустят дальше.

Найдите загражденную область (ориентируйтесь по компасу в случае проблем), где стоит компьютер, охраняемый подрывателем и танкером с ракетницей. Этих врагов лучше подстрелить ракетницей со средней дистанции или плазменной винтовкой издалека. Компьютер сможет отворить дверь, помеченную кубом желтого цвета. Она находится на втором этаже на той самой крайней крыше, где и располагается спуск вниз.

Часть 4

Направляйтесь к той двери и в комнате за ней переговорите с рабочим, который подарит вам амуницию. Заходите в следующую дверь и, пройдя пустую комнату и спустившись по ступенькам, мочите солдата и танкера. Возьмите их вещи и доберитесь до следующей комнаты. Здесь уложите охранников и за компьютером подберите лежащую на ящике лебедку.

Возьмите у рабочего гипоспрей и спускайтесь по лестнице в последнюю комнату данной части уровня, где вас поджидают танкер и солдат. Наконец, заходите в единственную дверь.

Часть 5

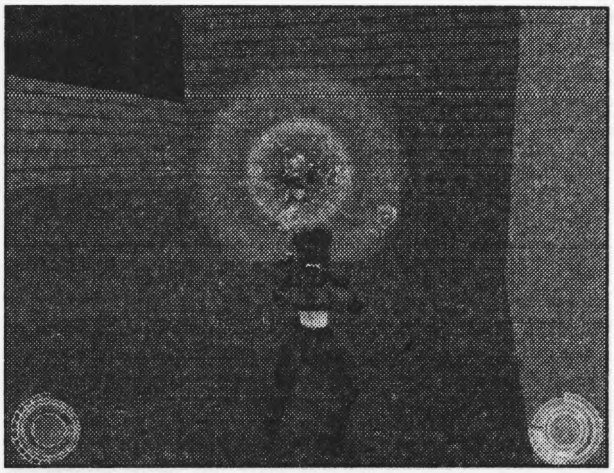
Первым делом уложите солдата и ниндзю. Затем поднимайтесь вверх, но по пути уничтожьте танкера и солдата с ракетницей. Добравшись до самого верхнего этажа, расправьтесь с солдатами, некоторые из которых вооружены электрошоком, плазменной винтовкой и пулеметом. Если же у вас мало жизней, советую убегать от этих ребят. В любом случае, ваша конечная цель на уровне — платформа над самолетом, где сидит Муро. Встаньте на нее и нажмите **ctrl**. Таким образом Коноко, воспользовавшись лебедкой, спустится вниз, но за самолетом не поспеет.

6. Региональная штаб-квартира TCTF

Необходимо отбить атаку Синдиката на региональную штаб-квартиру TCTF.

Часть 1

В дальнем конце парковочной площадки из большой двери выбегут двое солдат. Убейте их и запаситесь их гипоспреем и баллистическими патронами. Заходите в дверь, откуда вышли ваши враги, там побейте двух солдат и продвигайтесь дальше. Расправьтесь с танкером, хватайте с пола ртутный арбалет, лежащий рядом с трупом



Не позволяйте Барабасу регенерировать.

и сломанной дверью, и подстрелите типа, стоящего на грузовике с плазменной винтовкой в руках. Запрыгните на машину и соберите вещи. Далее готовьтесь к бойне — из двери выбегут несколько солдат. Бегите в ту дверь и в коридоре помогите агенту TCTF в битве с двумя солдатами. В конце коридора войдите в сине-желтую дверь и, использовав пульт, откройте другую дверь, на которой изображен тот же символ, что был на экране (лестница). Выходите обратно в коридор, направляйтесь к открывшейся двери и покажите пару приемов восточных единоборств выбежавшему к вам навстречу танкеру. Вы окажетесь на лестничной площадке, которую вам нужно покинуть, поднявшись на два этажа вверх. Убейте трех врагов и заходите в первую дверь (с левой стороны). Там дайте по морде солдату с плазменной винтовкой и подберите энергоэлемент. Теперь покидайте комнату и загляните в последнюю дверь (слева), где вам нужно победить в бою охранника и использовать компьютер. Снова вернитесь на лестничную площадку и, поднявшись одним этажом выше, выходите из нее через дверь синего цвета. Здесь вас ждет девушка-боец и очередной коридор. За первой парой дверей (одна — слева, другая — справа) можно подкрепиться различными вещичками. Вторые двери окажутся полезней — за одной из них (правой) можно поднять с пола новенькую плазменную винтовку и энергоэлемент. Проникните в левую дверь и смотрите, как Барабас похищает Шинатаму (подругу Коноко, дающую советы и подсказки на первых миссиях), которую вам предстоит разыскать.

Часть 2

Покиньте через дверь комнату и помогите агенту TCTF в борьбе с солдатом с ракетницей. Поднимитесь по лестнице на второй этаж и мочите там киборга (сильный, но недостаточно быстрый враг) с пулеметом и сильного солдата. Теперь вам нужно попасть на третий этаж. Не надейтесь спокойно подняться по лестнице — она продырявлена. Вам придется совершить прыжок, чтобы перепрыгнуть дыру. Для этого необходимо разбежаться. На третьем этаже вам предстоит помочь местным агентам и расстрелять (желательно из плазменной винтовки или ртутного арбалета) врагов, находящихся на четвертом этаже, куда вам и надо попасть, совершив очередной прыжок, но на этот раз сделайте во время его сальто (см. **совет №6**). Обязательно отыщите рабочего и потребуйте у него лазерный **автоген**. Идите к лифту и встаньте на помеченную кругом точку. Коноко использует автоген, чтобы подрезать лифтовый шнур, и сможет подняться на этаж выше.

Часть 3

Будьте осторожны: со второго этажа по вам будет стрелять из ртутного арбалета киборг. Избегайте ходить недалеко от него, а если у вас есть ртутный арбалет или хотя бы плазменная винтовка, уничтожьте его. Опробуйте свои силы на танкере и девушке-бойце, которую окружает силовой щит, и юзайте компьютер, повернутый задом к входу в комнату. Он откроет вам дверь с рисунком в виде лестницы (она

находится вблизи от начальной двери). Идите туда и, перед тем как подняться по лестнице, уничтожьте солдата и киборга. На втором этаже вас подстерегают два солдата: мощный, с плазменной винтовкой, и обычный, безоружный. Отыщите секцию здания (впереди вас, слева) с лестницей наверх. В новой комнате подберите лежащую в углу фазовую маску. Выйдите из помещения и расправьтесь с охранником. В комнатке справа вы найдете еще одну лестницу. Используйте ее и, оказав помощь своему союзнику, бегите к улетающему отсюда вертолету Синдиката, на борту которого держат Шинатаму.

Часть 4

Барабас выпрыгнет из вертолета. Настало время второй по счету битвы с ним. Теперь Барабас может регенерировать.

Когда вокруг него образуется электрическое поле, немедленно свалите его с ног, дабы он не подлечился. Не пытайтесь скинуть его с крыши, он все равно прилетит обратно — вы только дадите ему время подлечиться. Желательно зажать его к стене и там наносить ему удары — так вы и сами не упадете, и ему не позволите. К тому же в этом случае Барабасу будет сложнее регенерировать, так как попросту места не хватит.

7. Атмосферный комплекс (снаружи)

Коноко рвется спасать Шинатаму, главнокомандующий (командир Гриффин) пытается ее остановить, но она не слушается. Шинатаму держат где-то внизу. Найдите путь вниз и спасите ее.

Часть 1

Идите напрямик к большому зданию. Рядом с его правой решеткой подберите фазовую маску и направляйтесь к мосту. На нем вы встретитесь с двумя солдатами. Первый из них вооружен винтовкой. Уничтожив его, заберите себе его оружие и энергоэлемент. Двигайтесь по мосту и разделайтесь с солдатом с ракетницей в руках. Найдите кабинку (с левой стороны), возьмите там гипоспрей (за компьютером) и нажмите на пульт. Откроется дверь с рисунком в виде синего глаза, войдя в которую, вы сможете продолжать путь по мосту. Побеседуйте с рабочим, и тот отдаст вам свой гипоспрей. Открывайте следующую дверь и убейте танкера и солдата. Бегите до конца этой части моста, где находится открытая дверь дальше. Перед тем как идти туда, заберитесь на контейнеры при помощи лестницы и положите в карман валяющийся там силовой щит. В небольшой комнатке поговорите с рабочим. Покинув ее, мочите солдата с пулеметом. Далее идите по правой стороне моста и зайдите в кабинку, где женщина подарит вам фазовый потоковый излучатель. Если у вас проблемы со здоровьем, можете убить женщину или натравить на нее врагов — так вы сможете заполучить гипоспрей. Юзайте пульт и при выходе из кабинки уничтожьте солдата с плазменной винтовкой. Теперь бегите в конец моста и вставайте на лифт, на котором Коноко спустится вниз.

Часть 2

Расправьтесь с солдатом, вооруженным пистолетом-пулеметом, и хватайте его баллистические боеприпасы. Оббегите кругом контейнеры (будьте осторожны, с контейнеров по вам стреляет солдат из плазменной винтовки). Заходите в кабинку, нажмите там на пульт, который откроет дверь с изображенным на ней зеленым глазом. Победите в битве девушку-бойца и подберите с пола ртутный арбалет. В следующей части моста поднимитесь по лестнице на контейнеры и уложите двух солдат: один вооружен "черной гадюкой", а другой — ракетницей (если хотите, можете пристрелить их издали из арбалета). Чтобы попасть в следующую часть моста, откройте с помощью компьютера на контейнерах дверь, помеченную белым глазом. Возьмите

у рабочего гипоспрей и бегите дальше. Расправьтесь с солдатами и, перебравшись на следующий мост, в конце него (слева) увидите кабинку, где, понажимав на клавиши компьютера, вы активизируете лифт в конце моста. Проехавшись на нем, найдите кабинку рядом с лифтом (слева), где стоит компьютер, открывающий красную дверь. Двигайтесь дальше. Переговорите с рабочим, который даст вам гипоспрей, и заходите в эту дверь. Затем помогите полицейскому справиться с сильным солдатом, вооружившимся излучателем. Выйдите из комнаты через следующую дверь.

Часть 3

Игра сохранена, можно возвращаться в комнату. Заведите беседу с полицейским. Когда он пойдет отключать электричество на трубе (можно нажать на пульт с изображением электрического заряда самому, чтобы получить тот же эффект), расстреляйте стекло и прыгайте на трубу (если у вас нет огнестрельного оружия, запрыгните на трубу через платформу, расположенную рядом с входом в эту комнату). Быстренько пробегите трубу, перепрыгивая редкие электрические заряды, и заскочите в окно. Теперь убейте солдата и зайдите в левую красную дверь.

Часть 4

Идите напрямик и убивайте танкера и солдата с ракетницей. Берите ракетницу и гипоспрей. Откройте дверь с желтым глазом при помощи очередной кабинки. Зайдите в дверь. Вам нужно буде повторить трюк с трубой, но, если вам нужны гипоспрей и силовой щит, сначала сходите в следующую комнату, где на вас нападут солдат и танкер, убив которых, как раз можно получить эти вещи. Добравшись до центра трубы, прыгайте на платформу, где стоит солдат. Спускайтесь до самого нижнего этажа и там помогите полицейскому одолеть солдата, у которого можно позаимствовать гипоспрей. Используйте компьютер, чтобы открыть дверь напротив него.

Часть 5

Входите в открывшуюся дверь и разберитесь с солдатом, который вооружился пулеметом. В следующих двух комнатах уничтожьте по одному врагу: в первом случае это солдат, во втором — танкер. Убив танкера, вы получите гипоспрей. Передвигайтесь по этим комнатам осторожно, не попадаясь под электрические лучи. В последнем зале уровня вам предстоит драться с двумя сильными солдатами (у одного есть излучатель) и с защищенной силовым щитом девушкой-бойцом. Выиграв битву с этими врагами, Коноко проникнет внутрь атмосферного комплекса.

8. Атмосферный комплекс (внутри)

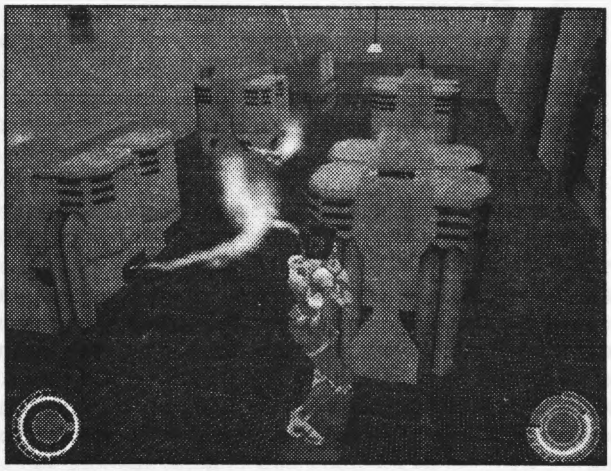
Продолжайте поиск Шинатамы.

Часть 1

В начальной комнате располагаются большие компьютеры и машины (за ними прячутся двое солдат), из которых исходит дым. Заберитесь на один из компьютеров и перепрыгните с него на машину, где лежит гранатомет.

Прихватите его с собой, покиньте первую комнату и спускайтесь по лестнице. Сражайтесь с танкером и сильным солдатом с пулеметом. Победив их, возьмите "черную гадюку" и расстреляйте двух солдат, выбежавших из только что открывшихся в конце зала дверей. Заходите в любую из этих дверей и в следующей комнате уничтожьте троих девушек-бойцов, одна из которых стоит с излучателем в руках и охраняет Шинатаму. Расправившись со всеми девушками, подберите два гипоспрея и подходите к Шинатаме. Она сообщает вам, что ее пытал Муро и что Коноко на самом деле зовут Маи Хосегава. Дабы Шинатама не проговорилась еще больше и чтобы убить вышедшую из-под контроля TCTF Коноко, командир Гриффин прика-

зывает взорвать Шинатаму, и это должно произойти через тридцать секунд. Теперь вам нужно быстро бежать по лестнице вверх, не обращая внимания на врагов. Заскочите в дверь, рядом с которой горит зеленый свет, и вам больше не страшен взрыв.



Интересно, кто додумался так высоко положить гранатомет?

Часть 2

Поговорите с ученым (или сами нажмите на пульт), который уберет на трубе, за стеклянной дверью, электрический ток. Спрыгивайте на трубу. Перепрыгивая редкие электрические заряды и добежав до конца, переберитесь в комнату через проход, находящийся над трубой. Возьмите у девушки силовой щит и проходите дальше через дверь, которая находится за зеленым контейнером. Уложите солдата и поднимитесь по лестнице на самый верхний этаж, устраняя на своем пути преграды в виде ниндзи с плазменной винтовкой и танкера с электрошоком. Добравшись до третьего этажа, берите у ученого гипоспрей и открывайте с помощью пульта дверь.

Часть 3

В помещении с зеленым освещением и ядовитым веществом внизу остерегайтесь сильных электрических зарядов, которые временно отключаются местными компьютерами, охраняемыми роботами (очень слабые враги). Начинайте движение по мостику только после того, как перед вами пройдет заряд, и бегите к платформе с компьютером, где электричество вас не тронет. Отключив заряд, быстро бегите к следующему компу и так повторяйте до конечной двери, около которой можно при необходимости забраться по лестнице на верхнюю платформу и, разделавшись с роботом и совершив длинный прыжок с сальто, попасть на другую платформу, где валяется силовой щит. Выйдя из этого отсека, сразитесь с девушкой-бойцом с электрошоком. Спуститесь на самый нижний этаж, убив на лестнице сначала мощного солдата с "черной гадюкой", а чуть ниже — с плазменной винтовкой. Заходите в красную дверь, где вашими врагами станут солдат и вооруженный пулеметом ниндзя. Обыщите трупы, берите около мертвого ученого гипоспрей и нажмите на пульт, который отключит электричество на трубе. Пробежавшись по ней, вы попадете в комнату с солдатом и девушкой-бойцом с излучателем в руках. Зайдите в красную дверь, и третья часть уровня пройдена.

Часть 4

Вы находитесь в многоэтажном зале. Уложите танкера и ниндзю с пулеметом. Поднимитесь по лестнице и, если нужны дополнительные патроны и гипоспреи, обыщите комнаты (на каждом этаже расположена одна комната) всех этажей и убейте там врагов. На предпоследнем этаже возьмите у ученого гипоспрей и откройте при помощи компьютера дверь на последнем этаже. Бегите к ней и по пути расправьтесь с набежавшими спецагентами TCTF. Зайдите в дверь и уничтожьте еще одного спецагента TCTF, защищенного силовым щитом и вооруженного электрошоком. Используйте пульт, чтобы отключить электричество на трубе, и, пробежавшись по ней, смотрите заключительный в этой миссии ролик.

9. Региональное управление

Коноко узнала, что командир Гриффин приказывает арестовать или убить ее всем сотрудникам TCTF, так как та не слушается его приказов. Коноко, вспомнив, что Шинатама сообщила ей, что ее настоящее имя — Маи Хосегава, решается пересмотреть архивы в региональном управлении, чтобы узнать, правда это или нет.

Часть 1

Прикончите двух полицейских и подберите баллистические патроны, принадлежавшие одному из них. В стартовой комнате есть лестница наверх, но она приводит к закрытым дверям на втором (**двери №1**) и третьем этажах (**двери №2**). Найдите открытую дверь и, зайдя в нее, вы окажетесь в большой комнате под открытым небом, где на вас нападут еще двое полицейских, убив одного из которых, вы получите гипоспрей. В этой комнате располагается закрытая **дверь №3**, в которую вам нужно будет зайти позже. Загляните в угловую комнату, где стоит компьютер, на мониторе которого высвечиваются два овала. Он может открыть **двери №1** (их две, но они ведут и то же в одно место), куда вам теперь и нужно идти. По дороге уничтожьте солдата с пулеметом и будьте осторожны, так как здесь полно полицейских и агентов TCTF. Вы окажетесь в комнате с множеством узких дверей, ведущих в маленькие комнаты. В одной из таких комнат (центральной) стоит пульт (на его экране изображены три овала). С его помощью отворите **двери №2**. За ними вы найдете пульт, на который нужно нажать. Отыщите еще два таких пульта на данном этаже, чтобы открыть красную пару дверей, ведущую на крышу. Между дверьми, которые ведут на крышу, есть еще одна пара дверей, за которыми находится компьютер, открывающий **дверь №3** на первом этаже.

Часть 2

Чтобы пройти дальше, проскочите под лазерными лучами. Убейте агентов TCTF и встаньте на кружок, начерченный на полу рядом с компьютером. Коноко попытается посмотреть архивы и выяснит, что ниндзя, подчиняющийся Муро, Мукад, удалил из архива записи о Хосегаве и только что убежал отсюда, захватив с собой диск с этой информацией. В этой комнате есть еще два пульта. Нажмите на них, и охранный лазер исчезнет. Теперь снова поднимитесь на третий этаж (через начальную комнату), зайдите в левую дверь и, очистив путь от охранников, используйте компьютер, чтобы убрать местную охранную систему. На этом же этаже есть несколько вооруженных агентов TCTF и пара дверей, рядом с которыми горит зеленый свет. Используйте их, чтобы попасть в комнату со спуском вниз. Спуститесь по лестнице на один этаж и забегайте в новое здание, попутно уничтожив охранников и обыскав их тела. Там вы увидите лестницу наверх, которая пригодится вам позже. Пройдите немного вперед, загляните в дверь справа и нажмите там на пульт. Выйдите из комнаты и исследуйте большой по размерам вестибюль, расправившись с агентами TCTF. Вернитесь к лестнице в начале здания и поднимитесь на самый верхний этаж. В одной из двух здешних комнат вы сможете встретиться с Мукадом. Он выпрыгнет в окно, вы — за ним. Перепрыгивайте на крышу следующего дома, следуя за Мукадом; но на вашем пути встанет охранник Мукада. Уложите его и встаньте на кружок. Коноко автоматически заберется по стене вслед за Мукадом.

10. Крыши

Поймайте Мукада и отберите у него диск с архивами отца Коноко.

Часть 1

Будьте осторожней на этом уровне — с крыш легко упасть вниз, а это означает немедленную смерть. Деритесь с роботом-ниндзей (увертливый, быстрый враг, об-

ладающий большим арсеналом боевых приемов). Убив его, суньте в карман гипоспрей. Сворачивайте за угол и падайте на соседнюю крышу, где вам предстоит помериться силами с роботом-ниндзей. Разбегитесь, и, грейфясь, чтобы по вам не попал из ртутного арбалета солдат со следующей крыши, перепрыгните на нее. Разделайтесь со снайпером и, подобрав его оружие, совершите длинный прыжок с сальто, чтобы перебраться на новую крышу. Разбегитесь и прыгайте через забор на светло-серую крышу. Повторите прыжок, чтобы продвинуться дальше. Оказавшись на большой крыше, возьмите в начале ее фазовую маску, а в конце — силовой щит. Здесь же атакуйте ниндзю с ракетницей и танкера. У мертвого ниндзи позаимствуйте гипоспрей, а около решетки, между двумя стенками, подберите еще один экземпляр лечащего средства. Поднимитесь по горке немного выше и убейте робота-ниндзю с плазменной винтовкой. Идите по крыше дальше, пройдите между двумя прямоугольными объектами и победите девушку-бойца. Возьмите ее гипоспрей и уничтожьте прибежавшего солдата. Проходите вперед и поднимайтесь на крышу с двумя трубами. Там расправьтесь с солдатом, вооружившимся ракетницей, и перепрыгивайте на крышу светло-серого цвета. На ней побейте танкера и солдата с излучателем. Прыгайте на платформу, прилегающую к большому зданию. Уничтожьте двух роботов-ниндзей, один из которых вооружен электрошоком. Подберите гипоспрей и, обойдя кругом две черные будки с красными полосами, возьмите энергоэлемент рядом с одной из них около конца крыши. Затем войдите в будку с открытой дверью и смотрите, как Коноко поднимается на лифте.

Часть 2

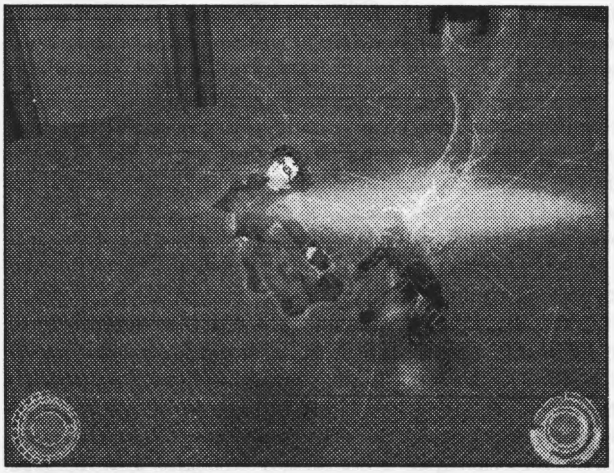
Прикончите солдата и поднимитесь по лестнице на крышу будки с лифтом. Сразу атакуйте девушку-бойца с излучателем в руках. Подстрелите из арбалета бродящего на соседней крыше с пушкой-крикуном. Совершите туда прыжок через перила лестницы. Заберитесь на будку и, убив робота-ниндзю, подберите гипоспрей. Перепрыгните отсюда на следующую крышу, где стоит контейнер. Идите напрямик, перескакивая по пути квадратные ямы. Пройдя крышу до конца, запрыгивайте на лестницу. Поднимитесь на самый верх, подберите баллистические боеприпасы. Спуститесь немного по лестнице на узкую платформу. Идите по проходу между двумя стенками, где вас поджидает сильный солдат. Сверните в другой проход (между двумя огромными экранами). Подстрелите бегущего к вам навстречу робота-ниндзю и резко обернитесь — сзади на вас нападет девушка-боец. Убив ее, прихватите гипоспрей и сверните влево, где увидите перед собой новые экраны. Подбегите к ним и, справившись с танкером, доберитесь по лестнице до самой крыши. Там уничтожьте двух роботов-нидзя (будьте осторожны, у одного из них есть "черная гадюка"). Поднимите с трубы гипоспрей и с этой же трубы запрыгните на плотно прилегающий к ней прямоугольный объект, где лежит **электрический подъемник**. Встаньте на желтую большую окружность, и Коноко с помощью подъемника поднимется на крышу другого здания.

Часть 3

Идите по освещенному проходу и мочите сильного робота-ниндзю (его легко скинуть вниз). Поднимайтесь по лестнице и уложите еще одного робота-ниндзю. Перепрыгните на следующую крышу и взберитесь на платформу выше. С нее совершите сложный прыжок с сальто, чтобы попасть в проход в трубе, где лежит силовой щит. Заходите в лифт, который доставит вас к месту битвы с Мукадом.

Часть 4

Теперь вам нужно победить Мукада в битве. Он во всем похож на роботов-ниндзя, только у него больше здоровья и он умеет делать некоторые мощные приемы.



Побольше двигайтесь, чтобы не попасть в такое неловкое положение.

Мукад также умеет исчезать (он исчезает лишь частично, как Коноко в фазовой маске, то есть его контуры все равно остаются при этом видны) и телепортироваться (обычно к вам за спину). В начале боя стоит выпустить по нему все пули из ртутного арбалета или, в крайнем случае, из другого оружия дальнего боя. Помните, что скидывать Мукада с крыши бессмысленно — он все равно телепортируется обратно. Примените на практике **совет №10** и убейте Мукада. Когда вы уничтожите его, Коноко спокойно заберет диск.

11. Лаборатория доктора Хосегавы

Пока Коноко читала записи из архива отца, находясь у него в лаборатории, на нее напал Муро. Найдите способ выбраться отсюда, каким бы он ни оказался.

Часть 1

Для разминки побейте Муро. Пока что он не особенно силен, но жизненной энергии у него хватает. Чтобы победить его в бою, используйте тактику, описанную выше (**совет №9**). Выйдите из комнаты и идите по коридору. Вас начнут атаковать маленькие солдатики. Единственный способ их убить — это атаковать их в приседе. Если же не хотите с ними связываться, можете просто удрать — хорошо бегать маленькие солдатики не научены. Поднимитесь по желтой лестнице в конце коридора и сразитесь с двумя периодически исчезающими роботами-ниндзями. Один из них оставит вам наследство в виде гипоспрея. Заходите в каменные двери (основные двери в этом уровне появляются только после победы над местными врагами) и следуйте за воображаемой Шинатамой. В следующей комнате убейте двух девушек-бойцов и подберите гипоспрей. Зайдите в следующую каменную дверь.

Часть 2

Вам будет предложено сразиться с командиром Гриффином, вооруженным электрошоком. Выбейте у него оружие и, повалив Гриффина на пол, возьмите в углах комнаты фазовую маску и гипоспрей.

Убейте выбежавших на помощь своему командиру спецагентов TCTF и, если у вас мало здоровья, сразу возьмите и используйте их гипоспрей, если же нет — подберите вещи после победы над Гриффином. Теперь, когда он остался с вами наедине, побейте его, зажав в угол, как вы недавно сделали с Муро. Гриффин исчезнет, зато появится каменная дверь рядом со входом в комнату. Бегите туда, и вы окажетесь в комнате с лазерными лучами и мощным роботом-ниндзей. Уничтожьте врага и проскочите под лазерами к следующей каменной двери. Теперь нападите на двойника Коноко. Она очень увертлива и владеет всеми вашими приемами и ударами (см. **совет №10**), но у ней — немного жизненной энергии. Победив ее, Коноко... просыпается.

12. Закрытая лаборатория TCTF

Коноко проникла в закрытую лабораторию TCTF, чтобы найти своего дядю, доктора Керра, работающего вместе с ее отцом, и нейтрализовать спецотряды, охраняющие его.

Часть 1

В первой комнате располагаются три одинаковых источника лазера, состоящие из трех лучей. Все источники лазера преодолеваются по одинаковой схеме. Для начала повернитесь лицом к стене, где видно, как движутся лазеры.

Пройдите под первым лучом лазера, движущимся вертикально, когда тот, достигнув верхней точки, только начнет опускаться вниз, а второй лазер, движущийся по полуокружности, начнет двигаться в сторону третьего лазера. Когда средний (второй) луч будет подходить к центру полуокружности по направлению к первому лазеру и окажется совсем близко к вам, подберите подходящий момент, чтобы, подпрыгнув на месте, приземлиться, миновав луч. Под третьим лазером пройдите в тот момент, когда тот будет находиться выше уровня вашей головы. Проходите через все три источника, и первая часть уровня позади.

Часть 2

Зайдите в любую из двух дверей, то же самое сделайте в следующей комнате. Расправьтесь с агентами TCTF, не дав тем поднять тревогу при помощи здешнего компьютера (если же это случится, на вас нападут несколько роботов TCTF — самых сильных врагов из всего TCTF). Обыщите все трупы в поисках различных предметов. В этой комнате есть две закрытых двери с желтыми полосами и лестница вниз. Спуститесь на этаж ниже, где вам предстоит войти через большую красную дверь в комнатку с пультом, открывающим сверху желтые двери. Теперь заходите в любую из этих дверей и, пройдясь по мостику, зайдите в одну из следующих дверей с желтыми полосками. Перед вами окажутся синие двери, открывающиеся, как и желтые, с помощью пульта, находящегося этажом ниже. Забежав в синие двери, пройдите мостик и, попав в комнату с лазерами, уничтожьте двоих роботов TCTF, один из которых вооружился электрошоком. Войдите в комнатку за большой синей дверью, где Коноко поговорит с Керром, и они условятся встретиться в его лаборатории. Здесь же используйте компьютер, чтобы в предыдущей комнате убрать лазеры и отворить дверь за ними.

Часть 3

Зайдите в открывшуюся дверь. Прикончите трех агентов TCTF. У одного из них есть электрошок и предназначенный для вас гипоспрей. В коридоре, где вы находитесь, есть две лестницы, ведущие вниз. За первой — огромная закрытая дверь с изображением желтой окружности (**дверь №1**). На данный момент вас интересует вторая. Спуститесь по ней и сверните в проход, где на вас нападут спецагент и агент TCTF с излучателем. Убив спецагента, хватайте его баллистические патроны. Рядом с вами находятся две двери, ведущие в комнаты, где (в каждой из них) можно поднабрать вещей у ученых и воспользоваться компьютерами. Из обеих комнат вы можете выйти через задние двери в коридор, где на полу валяется фазовая маска. Теперь, уничтожив по пути двух агентов TCTF с плазменными винтовками, идите по направлению к закрытой **двери №2** и откройте ее при помощи пульта, расположенного в правой от нее комнате. Забегите в дверь и смотрите долгий ролик о беседе Коноко с доктором Керром. Он расскажет многое, в том числе и то, что Коноко стала в семь лет наполовину роботом вследствие операции, которую приказал сделать ей Гриффин, и этим можно объяснить ее гигантскую силу; а Муро — ее родной брат. Вашу беседу прервет робот TCTF и застрелит из ртутного арбалета бросившегося защищать Коноко Керра.

Часть 4

Отомстите роботу TCTF за смерть дяди и, подобрав его оружие и нажав на пульт (откроется одна дверь), выходите через большую дверь, находящуюся в самом углу зала, а затем перестреляйте из арбалета толпу выбежавших к вам роботов TCTF с плазменными винтовками (если не получается сделать это, можно попробовать убежать от них). Бегите к двери с зеленой квадратной лампочкой над ней (вы ее открыли ранее). Далее поднимайтесь по лестнице и мочите стоящего там с плазменной винтовкой в руках робота TCTF. На втором этаже откройте с помощью компа большую дверь с рисунком в виде красно-черного прямоугольника. Заходите в нее и, перепрыгивая лазерные лучи, доберитесь до центра комнаты. Из двери, что находится перед вами, выбегут два робота TCTF, у одного из которых есть на вооружении пушка-крикун, а у другого имеется силовой щит. Выстрелите издали в первого из арбалета, чтобы тот расстался с пушкой-крикуном, и сами подберите его оружие, чтобы тут же выстрелить в своих противников. Расправившись с ними, заходите в дверь и там сразу же выстрелите по роботам TCTF (у одного из них есть гранатомет) из пушки-крикуна. Выйдите из комнаты и, подождав несколько секунд, пока ваши оппоненты помрут, заходите снова. Обыскав все трупы и немного подкрепившись, проходите дальше через крупную зеленую дверь. Теперь ваш путь лежит через комнатки с большими окнами; в трех из них используйте пульт. На вашей дороге встанет множество врагов; когда их будет слишком много, пользуйтесь пушкой-крикуном. Нажав на третий пульт, Коноко зацепится за подъемный кран и эвакуируется не совсем обычным способом из закрытой лаборатории TCTF.

13. Региональная штаб-квартира TCTF

Коноко пытается найти командира Гриффина и отомстить ему.

Часть 1

Выходите из стартовой комнаты, и вы очутись в небольшом зале. Справа и слева от вас находятся открытые двери. За обеими находятся робот (убив его, вы можете подкрепиться гипоспреем) и агент TCTF, а также интересующий вас компьютер. В левой комнате найдите в углу энергоэлемент. Покиньте комнатку, и, если вам нужен ртутный арбалет, выйдите через стеклянную дверь на крышу и отберите его у агента TCTF, подкравшись к нему со спины.

Обследуйте центральные комнаты зала и убейте спецагентов TCTF. Обыскав их трупы, в каждой из этих комнат воспользуйтесь услугами компьютера. Заходите в разноцветную дверь в углу зала. Переговорите с ученым, чтобы получить от него в подарок силовой щит и два гипоспрея. Теперь зайдите в дверь с рисунком в виде лестницы (напротив разноцветной двери). Уничтожьте двух агентов TCTF с пулеметами и возьмите у местного работника гипоспрей. В углу комнаты вы найдете лестницу.

Часть 2

При спуске по этой лестнице (и двум последующим) будьте внимательны — по ступенькам двигаются два лазера, которые вам необходимо перепрыгнуть. В новой комнате уложите спецагента TCTF и выходите из нее. Вам нужно спуститься на этаж ниже. Для этого бегите в левую комнату напротив вас и расправьтесь с охраной. Спускаясь на этаж ниже, найдите подобную комнату (с тем же расположением) со спуском на нижний этаж.

Теперь вам предстоит подраться с тремя полицейскими. Возьмите их гипоспреи и выходите в зал. Там забегите в дверь с рисунком в виде лестницы и спуститесь вниз.

Часть 3

Выходите из комнаты. Теперь ваша задача — спуститься на первый этаж, убивая на своем пути охранников. На каждом этаже есть комнаты, где валяются полезные вещички и стоят враги. Советую туда даже не заходить. Кроме того, на последнем (то есть там, где вы сейчас находитесь), четвертом и третьем этажах (считая снизу) располагаются проходы в небольшие комнаты с цистернами и нужными вам пультами. Спустившись на нижний этаж, зайдите в серую дверь, рядом с которой горит зеленая лампочка.

Часть 4

Спуститесь по лестнице и покиньте лестничную площадку. Прикончите трех роботов TCTF и берите гипоспрей. Зайдите в двойные двери и нажмите на стоящий к вам обратной стороной пульт. Направляйтесь к двери с изображением лестницы, но перед тем, как войти туда, возьмите около окна баллистические боеприпасы. Теперь заходите в дверь и спускайтесь на этаж ниже. Застрелите двух роботов TCTF (у одного — плазменная винтовка, у другого — пулемет). Справившись с врагами, войдите в комнату в конце коридора, где вас ждет спецагент TCTF и компьютер. Вернитесь на лестничную площадку и спуститесь на один этаж вниз. Здесь убейте роботов TCTF и в комнате, расположенной посредине коридора, в угла около столба вооружитесь пушкой-крикуном. Внутри одной из комнат между большими компьютерами лежит на полу гипоспрей, а в другой — необходимый для вас пульт. Снова идите на лестничную площадку и спуститесь на нижний этаж. Сначала загляните в широкий проход и, запрыгнув на ящики, подберите с них гипоспрей. Затем доберитесь до конца коридора, где вам нужно зайти в разноцветную дверь. Уничтожьте агентов и спецагентов TCTF, вернитесь на лестничную площадку и заходите в большую дверь перед вами, на которой нарисован кружок красного цвета. Наконец, спуститесь по лестнице и зайдите в заключительную дверь четвертой части уровня.

Часть 5

Теперь вам надо вывести из строя супероружие Гриффина, полного аналога БиоМозга. Соответственно, и делать здесь нужно то же самое и точно так же (см. **уровень 2, часть 4**), с той лишь разницей, что сама комната и количество лучей здесь немного побольше и между пультами находятся пропасти, которые вам, как нетрудно догадаться, необходимо перепрыгивать.

Уничтожив супероружие Гриффина, вам пора разобраться с беззащитным Гриффином. Коноко с пистолетом встанет подле него. У вас есть выбор: нажать на курок или сделать несколько шагов вперед, то есть уйти отсюда. Если вы его помилуете, он поможет вам в битве с Муро в четвертой части заключительного уровня. Поэтому советую его пожалеть. Можете попробовать оба варианта. Чтобы сделать это быстро, после прохождения игры одним способом загрузите запись "Региональная штаб-квартира TCTF, Сохранение 5" и сделайте по-другому (к примеру, если вы раньше жалели Гриффина, то теперь убейте его), а затем загрузите последнюю часть финального уровня.

14. Горная резиденция Синдиката

Коноко проникает в горную резиденцию Синдиката, желая покончить с Муро.

Часть 1

Вы находитесь рядом со стоянкой вертолетов. В двух гаражах за вертолетами вы можете найти гипоспрей и баллистические патроны, но я бы не советовал туда соваться. Рекомендую вам, дорогие друзья, как только Коноко приземлится на землю, присесть и быстренько подобраться к ящикам, стоящим рядом с вами, чтобы взять

там невидимость. Быть невидимым здесь просто необходимо, иначе вас будут расстреливать с местных вышек снайперы, да и вообще поднимете такую тревогу, что вас вскоре потревожит не один десяток киборгов и солдат. Как только вы исчезли, бегите со всех ног напрямик к зданию Синдиката. По пути старайтесь не бежать рядом с патрулями, дабы они не услышали шум ваших шагов. Добежав до здания, забегайте в двери, не обращая внимания на охранников — они вас не заметят. Когда вы окажетесь в здании, невидимость вскоре кончится, но теперь она вам особо и не нужна. Справа есть дверь, ведущая в комнатку с киборгом и гипоспреем, валяющимся около колонны. Слева находится дверь (рядом с ней на стене висит динамик), куда вам и нужно теперь зайти. Передвигайтесь по коридору, заходя в боковые двери, чтобы пополнить запас патронов, перепрыгивая между лазерами, когда те расходятся (один — внизу, другой — вверху) и уничтожая охранников. В конце коридора зайдите в дверь, затем — в следующую (с зеленой лампочкой).

Часть 2

В коридоре слева располагаются две двери: одна — в начале (**дверь №2**), другая — в конце (**дверь №1**). По этому коридору бродят три солдата, один из которых вооружен плазменной винтовкой. Рекомендую уложить последнего и, прихватив его оружие, убить остальных. Теперь вернитесь в стартовую комнату этой части уровня и зайдите в серую дверь. Продвигайтесь дальше до самого коридора с цистернами. Пристрелите из плазменной винтовки находящегося там солдата, вооруженного таким же оружием. Войдите в проход и уничтожьте киборга и солдата. Возьмите все вещи, которые выронили враги, и заходите в следующий проход. Вы окажетесь в просторной комнате, где вас ждет солдат с электрошоком в руках, у которого можно позаимствовать гипоспрей, и компьютер, способный открыть **дверь №1**. На пути к ней будьте поосторожней, так как около нее появился сильный киборг с ртутным арбалетом и парочка солдат. Подкрадитесь незаметно к первому, прячась за цистернами, и, выбив его оружие, сами возьмите его и суньте в карман, чтобы другим не досталось. Расправившись со своими противниками, зайдите в саму дверь и проходите в большую комнату, поговорив по дороге с ученым. Там нажмите на пульт; откроется **дверь №2**. Заходите в нее и спускайтесь по лестнице, по ходу дела убив киборга с плазменной винтовкой и солдата. Покиньте лестничную площадку. Победите в бою шофера в кепке и его охранников и возьмите его ключи от грузовика, а также гипоспрей. Подойдите к кабине стоящего неподалеку грузовика и встаньте на кружок, начерченный на полу. Коноко сядет в машину и, разогнавшись, разнесет вдребезги огромную дверь.

Часть 3

Эта часть — самая сложная во всей игре, посему от вас требуется большая концентрация и максимальная осторожность. По лестнице, что располагается рядом с вами, спускается к вам девушка-боец с пушкой-крикуном в руках. Пара хороших приемов — и она в отключке, а пушка тем временем пребывает у вас в руках. Поднимитесь на четвертый этаж и выйдите с лестничной площадки. Зайдите по очереди в две открытые дверцы, расположенные на этом этаже, и нажмите там на пульты, поговорив за одной из них с мирным человеком. На этом же этаже расправьтесь с сильным роботом-ниндзей и заходите в любую из дверей, на которых нарисован красно-белый прямоугольник. Спуститесь по лестнице на второй этаж и зайдите в дверь с изображением такого же прямоугольника. Слева находится дверь, где стоит нужный вам компьютер и ученый; справа же расположена дверь, где прячется девушка-боец, у которой можно отобрать силовой щит и гипоспрей. Идите обратно к лестнице, поднимитесь на самый верхний этаж и заходите там в любую из двух дверей, рядом с которыми горит зеленый свет. Зайдите в открытую дверь (слева) и мочите за

ней мощного киборга, а также воспользуйтесь услугами компьютера. Теперь при помощи все той же лестницы спуститесь туда, где стоит грузовик, и используйте одну из трех дверей, чтобы попасть дальше. Достаньте пушку-крикуна и нейтрализуйте с ее помощью хорошо вооруженных киборгов. Затем отыщите дверь с бело-синим прямоугольником; зайдя туда, вы окажетесь в зале с узкими платформами вместо пола. Передвигайтесь осторожно, чтобы не дай бог не свалиться вниз. Помните, что за каждой колонной может скрываться сильный киборг, которых, кстати, можно и не убивать, просто убежать от них или, в крайнем случае, скинуть их вниз. В конце зала есть лестница наверх, на которой вас уже поджидает сильный киборг с пистолетом. На следующем этаже также бегите к лестнице и поднимайтесь все выше и выше, пока не окажетесь на самом верхнем этаже, где вам предстоит поработать с компьютером, убив перед этим охраняющего его ниндзю с пулеметом. Возьмите его гипоспрей и баллистические патроны. Запрыгните на большую платформу с антенной позади вас. Коноко поднимется на ней еще выше, прямо в логово самого Муро.



Сейчас к Муро лучше не подходить.

Часть 4

От того, что вы сделали в конце тринадцатого уровня с командиром Гриффином (застрелили или помиловали), зависит, в каком виде и как вы будете сражаться теперь с Муро. Если вы убили Гриффина, вам придется сразиться один на один с мутированным Муро. Чтобы его победить, наносите ему удары только в те периоды, когда вокруг него нет (это длится несколько секунд, все остальное время он надежно защищен) силового поля, делающего его неуязвимым. Когда он неуязвим, от него лучше убегать, так как стрелять ему не из чего, но держитесь от него не на слишком большом расстоянии, чтобы успеть хорошенько побить его, как только действие щита временно иссякнет. Запомните также, что, немного побив Муро, лучше отпрыгнуть от него до того момента, когда он начнет восстанавливать свой силовой щит, так как при этом он хорошенько ударит вас.

Если же вы ранее не стали убивать бедного Гриффина, теперь вы будете драться с Муро не в одиночестве. Главарю Синдиката будут помогать охранники, а вам — прилетевший на вертолете Гриффин и парочка его агентов. Возьмите на себя Муро, а Гриффин с его парнями сразиться с охраной Муро. Сам же Муро — не так и силен. Первые пару минут боя убегайте от него, пока вокруг него находится красный силовой щит, но, когда он исчезнет, настанет пора побить Муро как следует. Если у вас есть в запасе несколько гипоспреев, доведите свое здоровье до максимума, получив таким образом огромную силу.

Деритесь с Муро, как с обычным врагом. Вам не составит большого труда победить его, а значит, и спасти мир от влияния Синдиката. Поздравляю, вы победили! Радуйтесь столь нелегкой победе и смотрите заключительный ролик.

Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)

REACH FOR THE STARS

Через тернии к звездам

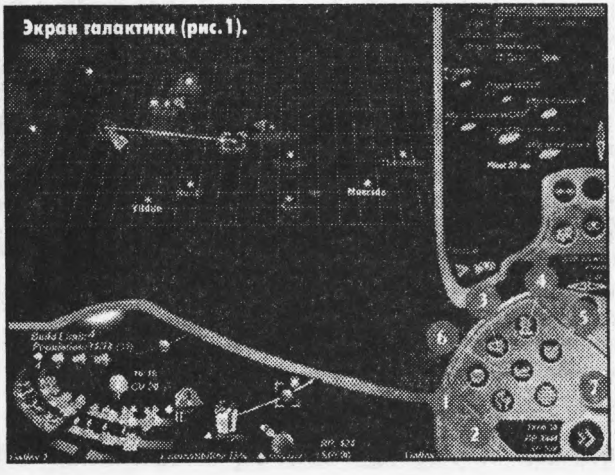
Жанр: Космическая стратегия ● Издатель: SSI ● Разработчик: SSG
Похожесть: Stars! ● Системные требования: P233(II-300), 64Mb
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один
Рейтинг «Мании»: 7.5

Жив курилка!

Reach for the Stars вышла в далеком-предалеком 1983 году, еще за 10 лет до появления первого **Master of Orion**. В ту эпоху «рулил», с позволения сказать, «пень» с тактовой частотой аж целый 1 (один) мегагерц, а восьмицветная графика в разрешении 320x200 была общепризнанной нормой. Ясное дело, что в игрушке не было и не могло быть никаких «наворотов» (по современным меркам), и вся игровая система вынужденно была проста и незамысловата.

И вот теперь римейк или даже новое рождение старой космической стратегии, ибо кто теперь упомнит далекого прародителя (по этой причине игрушка и издается под старым именем). *«Яблоко от яблони недалеко падает»*, а посему все в игре осталось простеньким — экономическая модель, схема сражений и т.д., причем настолько простеньким, что эта простота попахивает примитивизмом. Тем не менее, в этом кроется своя мудрость, поскольку не возникает головной боли от управления не в меру разросшейся империей (от чего, кстати, канула в лету превосходная по замыслу стратегия Ascendancy, которую невозможно было доиграть до конца). В рамках своей концепции Reach for the Stars доведена до совершенства — все тщательно выверено, сбалансировано и продумано до мелочей. Кроме того, к игре прилагается мощнейший редактор, позволяющий переделать буквально все, включая дерево исследований (и не просто менять местами изобретения, но и создавать новые — назовите хотя бы одну игру, где можно это делать!). Так что, несмотря на внешнюю непритязательность и простоту, игра может затянуть, и затянуть надолго.

Интерфейс


Экран галактики (рис. 1).

Игровой интерфейс поначалу кажется каким-то странным и путаным, но на самом деле он хорошо продуман и очень удобен, надо лишь в нем разобраться. Так что настоятельно советуем вам прежде всего пройти первые три миссии кампании, специально нацеленные на освоение интерфейса. Ну а если у вас нелады с английским или же вы хотите начать с одиночных миссий, то достаточно будет прочитать данное руководство, в котором описаны все основные операции с интерфейсом.

Для начала вот вам краткая сводка. Переход на все основные экраны осуществляется с помощью кнопочек **(I)-(VII)** в правом нижнем углу любого экрана (***рис.1***):

(I) — экран строительства в колонии;
(II) — экран производства космических кораблей;
(III) — экран конструирования космических кораблей;
(IV) — экран научных исследований;
(V) — экран дипломатии;
(VI) — справочный экран.
(VII) — экран галактики.

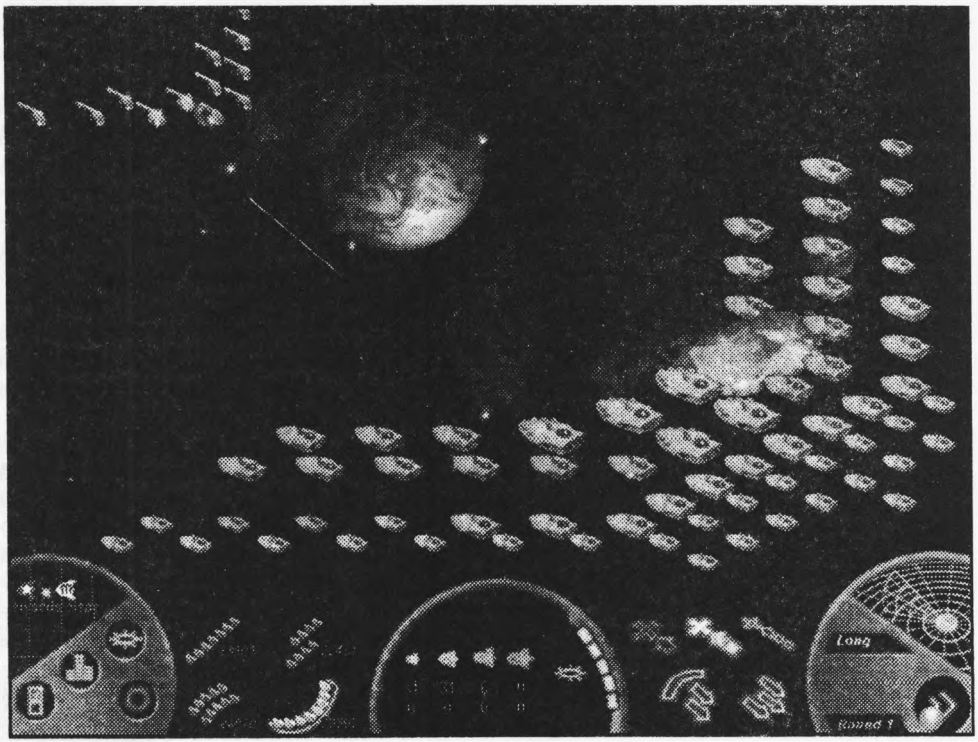
Экономическая модель

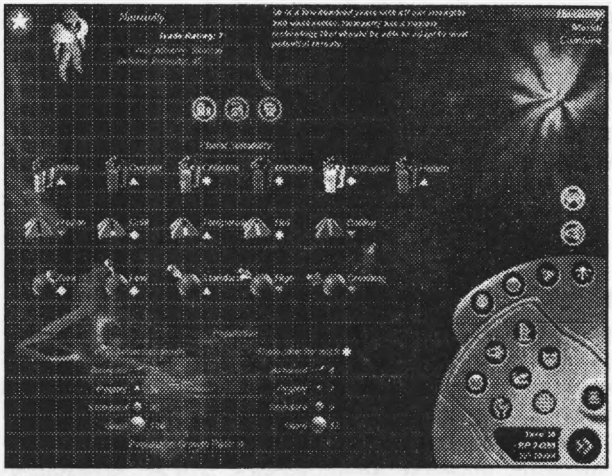
Экономическая модель игры проста до безобразия. Имеется всего лишь два ресурса, которые вырабатываются самими колониями:

Resource Points (RP) — промышленные у.е., вырабатываемые индустриальными зданиями (кроме того, каждый житель вырабатывает дополнительно 1 RP благодаря лишь факту своего существования); расходуются на строительство зданий и сооружений в колонии и на производство космических кораблей. Все RP, вырабатываемые всеми колониями, сваливаются в «общий котел», откуда могут потребляться любой колонией в любом количестве, не зависимо от вклада колонии в общую копилку.

Science Points (SP) — научные у.е., вырабатываемые научными учреждениями колонии и идущие только на развитие науки.

Все здания и корабли не требуют никаких средств на их содержание; ремонт также не предусмотрен — поврежденные здания и корабли автоматически считаются полностью целыми после сражения, сколь бы сильное повреждение им ни было на-





Удобная справочная система: на одном экране сосредоточены все характеристики расы (рис.2).

несено (главное — чтобы уцелели). Таким образом, в игре нет «сдерживающих факторов», так что взявшая удачный старт империя может разрастаться буквально по экспоненте.

Планеты

Каждая звездная система может включать в себя от 1 до 9 планет. Планеты различаются по *размерам* и *природным условиям*. Размер планеты определяет максимально возможное население той или расы. Например, на планете-гиганте (giant) может жить 100 человек (точнее, 100 у.е. людей, если можно так выразиться), на планете стандартных размеров (standard) — 90, на маленькой планете (pygmy) — 50, на астероидах — 25.

Однако население может достичь указанного максимума лишь при идеальных условиях, когда природные условия полностью подходят для жизни расы. А природные условия описываются тремя компонентами: атмосфера (5 типов), температура (4 типа) и гравитация (4 типа). Каждый тип может подходить *полностью*, подходить *частично* или *вообще не подходить* для жизни расы. В последнем случае раса вообще не может поселиться на такой планете. (Например, люди не могут селиться на планетах с экстремальными температурами — frozen и boiling, а также на планетах с очень сильной гравитацией — high и crushing.) Если условия подходят только частично, то здесь начисляется штраф за каждую «частичность». Пусть, например, люди хотят поселиться на холодной планете со стандартной гравитацией и водородной атмосферой. За холод и водород имеем по 1 очку штрафа, итого 2 очка штрафа (стандартная гравитация идеально подходит для людей). За каждое очко штрафа вычитается определенное количество населения, зависящее от размеров планеты. Для людей на планете-гиганте штраф составляет 12 человек, на стандартной планете — 9, на маленькой — 7, на астероиде — 4. Следовательно, максимальная численность населения на холодной планете-гиганте со стандартной гравитацией и водородной атмосферой составит 100-2*12=76 человек, что, кстати, превышает максимальную численность населения на маленькой планете с идеальными условиями. (Заметим в скобках: людям всегда, независимо от природных условий, выгоднее селиться на планетах-гигантах, чем на маленьких планетах и уж тем более на астероидах.)

Все эти данные по условиям жизни той или иной расы можно узнать, щелкнув по кнопочке справочной системы (VI). Однако вам нет никакой необходимости всякий раз мучительно высчитывать, насколько та или иная планета пригодна для жизни (и пригодна ли вообще). Вам достаточно лишь щелкнуть по звездной системе на экране галактики (***рис.1***), и тогда вся необходимая информация появится в левом нижнем углу экрана. Если планету колонизовать можно, тогда ее орбита будет выделена яркой цветной линией, если нет — орбита будет серой. Там же автоматически указывается максимальная численность населения, а также все природные условия. Если планете уже заселена, тогда над ней появляется символ колонизовавшей ее расы.

В игре нельзя заниматься глобальным терраформингом, то есть менять природные условия планеты по своему усмотрению. Зато имеется целый ряд научных до-

стижений, позволяющих снимать ограничения на сферу обитания расы. Так, например, после изучения антигравитации люди получают возможность селиться на планетах с любой гравитацией.

В заключение отметим, что благоприятные условия жизни у всех рас сильно различаются, так что планета, непригодная для жизни одной расы, может оказаться сущим раем для другой. Особенно отметим насекомоподобную расу «Улей» (The Hive), способную жить почти при любых условиях и размножающуюся с фантастической скоростью.

(I) Строительство в колонии

В колониях можно строить здания следующих 6 типов:

— *промышленные здания* (Industrial Facility) — вырабатывают RP, идущие на строительство зданий и производство космических кораблей;

— *научные центры* (R&D Facility) — вырабатывают SP, идущие на развитие науки;

— *космические верфи* (Shipyard) — требуются для постройки *боевых кораблей*;

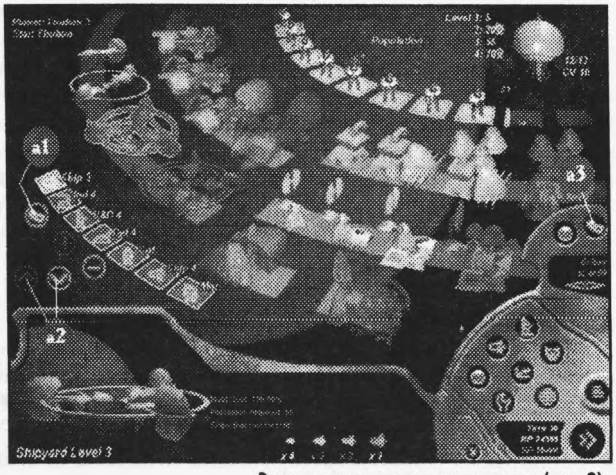
— *защитные сооружения* (Defense Establishment) — дают цепочку спутников, висящих на орбите и автоматически открывающих огонь по прилетевшему врагу;

— *тренировочные центры* (Marines Training Academy) — требуются для постройки *десантных кораблей*;

— *колониальные центры* (Colony Training Academy) — требуются для постройки *колониальных кораблей*.

Для производства каждого здания требуется определенное количество RP. За один ход в одной колонии может быть построено не более 1 здания. Промышленные здания, научные центры, космические верфи и защитные сооружения могут быть 4-х уровней. Чем выше уровень промышленного здания или научного центра, тем больше оно/он приносит RP и SP соответственно. Защитные сооружения более высокого уровня дают больше спутников. С космическими верфями чуть похитрее. Здесь дело не только в количестве, но и качестве: чем выше уровень верфи, тем более сложные корабли она позволяет строить. Например, для строительства супердредноута требуется верфь не ниже 3-го уровня.

Уровни зданий необходимо возводить последовательно: например, невозможно построить сразу верфь 4-го уровня, минуя предыдущие три уровня. Кроме того, есть еще одно ограничение, связанное с наличием обслуживающего персонала: для зданий первого уровня необходимо иметь не менее 5 человек в колонии, для зданий второго уровня — 20 человек, третьего — 55, четвертого — 70 (данные для земной расы). Так, например, вы не можете построить научный центр 2-го уровня, если численность колонии составляет 19 человек (даже если все прочие условия выполнены: уже построен научный центр 1-го уровня и хватает денег на возведение 2-го уровня). Так что придется подождать следующего хода, когда численность колонии превысит 20



Экран строительства в колонии (рис.3).

ЗДАНИЯ В КОЛОНИЯХ ЗЕМЛЯН (ТАБЛИЦА 1)

Тип здания	Уровень	Требуется колонистов	Цена	Что дает
Industrial	1	5	595	180 RP
Industrial	2	20	595	250 RP
Industrial	3	55	595	310 RP
Industrial	4	70	595	360 RP
R&D	1	5	500	30 SP
R&D	2	20	500	50 SP
R&D	3	55	500	70 SP
R&D	4	70	500	90 SP
Shipyard	1	5	735	2 истребителя, 1 крейсер
Shipyard	2	20	735	3 истребителя, 2 крейсера, 1 дредноут
Shipyard	3	55	735	4 истр., 3 кр., 2 дред., 1 супердредноут
Shipyard	4	70	735	4 истр., 4 кр., 2 дред., 2 супердредноута
Defense	1	5	500	5 спутников силы 8
Defense	2	20	500	8 спутников силы 12
Defense	3	55	500	12 спутников силы 16
Defense	4	70	500	16 спутников силы 20
Marines TA	—	20	730	Десантный корабль с 35 пехотинцами
Colonist TA	—	70	2000	Колониальный корабль с 12 поселенцами

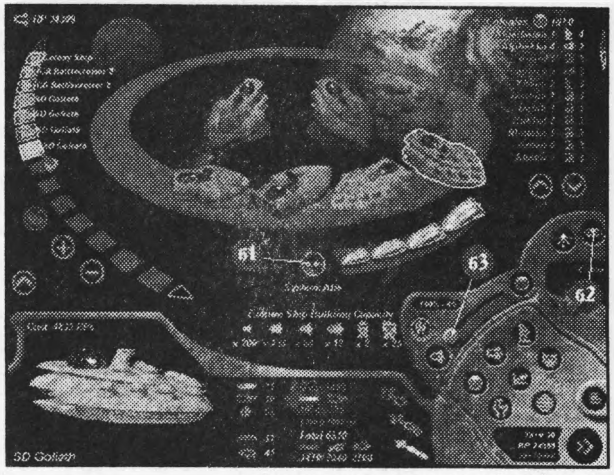
человек. Отсюда вытекает одно важнейшее следствие: уровень развития колонии лимитируется максимальной численностью населения, что, в свою очередь, диктуется природными условиями на планете (о чем мы говорили в предыдущем разделе). Так, например, на холодной планете стандартных размеров со стандартной гравитацией и водородной атмосферой могут жить не более 90-2*12=66 человек. Следовательно, колония на такой планете не может развиться выше 2-го уровня.

Можно задавать очередь на строительство, щелкая по изображению зданий, а затем — по кнопке « + » в левой части экрана строительства (***рис.3***). Но проще сразу задать всю стандартную очередь на строительство, щелкнув по кнопочке с изображением открытой книги (a1). Затем эту очередь можно подредактировать: с помощью стрелочек (a2) можно менять очередь на строительство, а с помощью кнопки «-» вообще удалять здание из строительного списка. Кстати, и саму стандартную очередь на строительство, задаваемую «по умолчанию», тоже можно загодя отредактировать, если щелкнуть по кнопке (a3) в правой части экрана.

Полные данные по всем зданиями смотрите в таблице 1 (данные приведены для расы землян).

(II) Производство кораблей

Экран производства космических кораблей очень похож на экран строительства в колониях (***рис.4***). Очередь на производство кораблей задается при помощи таких же кнопочек. Все сконструированные вами типы боевых кораблей показаны на кольце в центральной части экрана. Внутри кольца — колониальный и десантный корабли (если вы можете их строить, то есть если имеется колониальный и тренировочный центры).



Экран производства кораблей (рис.4).

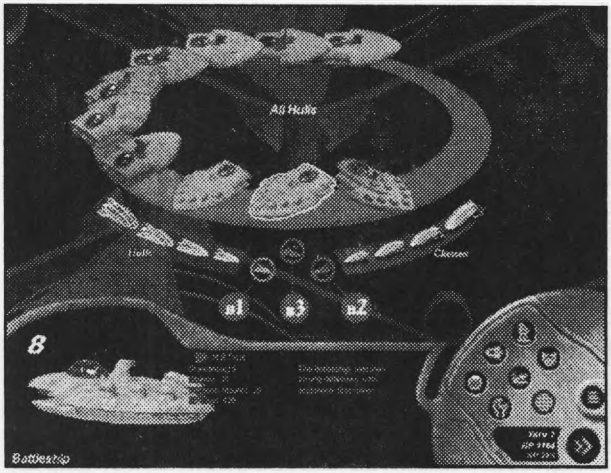
За один ход может строиться сколь угодно много кораблей — хватило бы только денег и возможностей космических верфей. Иконки всех кораблей, которые будут готовы на следующем ходу, окрашиваются в очереди на строительство *зеленым* цветом. Если на корабль не хватает денег, его иконка будет *красной*. Ну а *синей* иконка будет в том случае, если вы превысили возможностей своих верфей — например, заказали производство трех колониальных кораблей, тогда как в вашей империи всего лишь два колониальных центра.

Обратите особое внимание на кнопочку (б1) в центре экрана — она заметно упрощает дело. Ведь обычно вам требуется сосредоточить вновь производимые корабли в одном месте. Щелкнув по (б1), вы можете просто указать это место и ни о чем больше не беспокоиться: вновь производимые корабли будут автоматически переправляться туда; более того, корабли будут производиться в колониях, ближе всего расположенных к отмеченной и, следовательно, будет требоваться меньше времени для переправки их к месту назначения. Ну а если вам не нужна вся эта автоматика (например, потребовалось одновременно несколько дополнительных кораблей в разных частях вашей империи), тогда щелкайте по кнопке (б2) — вы перейдете на почти такой же экран, с той лишь разницей, что кнопки (б1) там не будет, и вы сможете сами выбирать, в какой конкретной системе производить те или иные корабли.

В обеих версиях экрана существует и еще одна полезная штука — глобальная очередь на строительство в колониях, представленная в правой части экрана. В ней определяется, в какой колонии здания будут строиться в первую очередь, в какой — во вторую и т.д. Ведь, как правило, ресурсов (RP) не хватает на строительство сразу во всех колониях, так что приходится расставлять приоритеты. Очередь на строительство «тасуется» с помощью уже хорошо знакомых вам кнопочек-стрелочек, расположенных под очередью. «Цветовая сигнализация» здесь такая же, как и в очереди на производство кораблей: *зеленый* — здание будет построено на следующем ходу; *красный* — не хватает денег; *синий* — здание пока что не может быть построено из-за недостаточной численности населения в колонии (хотя денег может и хватать).

Наконец, с помощью ползунка (б3) можно определять, какая доля ресурсов (RP) идет на производство кораблей, а какая — на строительство в колониях. Однако неизрасходованная при этом сумма средств автоматически передается туда, где их не хватает (принцип «остаточного финансирования»). Например, на ***рис.4*** мы задали строительство целой флотилии, и хотим иметь все корабли сразу же, на следующем ходу. С этой целью мы установили ползунок (б3) в крайнее левое положение, когда все 100% RP идут на производство кораблей.

Но при этом часть средств осталась неизрасходованной — и эти «крохи» автоматически передались на строительство в колониях, и их даже хватило на строительство двух зданий.



С этого экрана можно перейти к конструированию нового типа корабля или к модификации старого типа (рис.5).

(III) Конструирование кораблей

Чтобы сконструировать новый корабль, щелкните сначала по макетам Hulls (как это сделано на ***рис.5***). Тогда на кольце в центральной части экрана появятся все *известные* вам типы кораблей. Выберете нужный, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Далее щелкайте по кнопке (в1).

Чтобы модифицировать старый тип корабля или вовсе его удалить, щелкните сначала по макетам Classes. Тогда на том же кольце появятся *все уже сконструированные* вами типы кораблей. Выберете нужный тип, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Далее щелкайте по кнопке (в2), если хотите модифицировать указанный тип, или по (в3), если хотите его удалить. Заметьте, что операции модификации/удаления никак не затрагивают уже построенные вами корабли, ведь вы удаляете или модифицируете только прототип корабля, а не его физическое воплощение.

В любом случае (конструирование заново или модификация) вы попадаете на один и тот же экран конструирования корабля (***рис.6***). Основными здесь являются верхние три слота, в которых устанавливаются:

1 — ECM System — система защиты от ракет;

2 — Propulsion System — движок, определяющий маневренность корабля в обычном пространстве (очень важен для тактических сражений);

3 — Shield Generators — защитные экраны, предохраняющие корабль от лучевого оружия.

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ (ДЛЯ РАСЫ ЛЮДЕЙ В КАМПАНИИ) (ТАБЛИЦА 2)

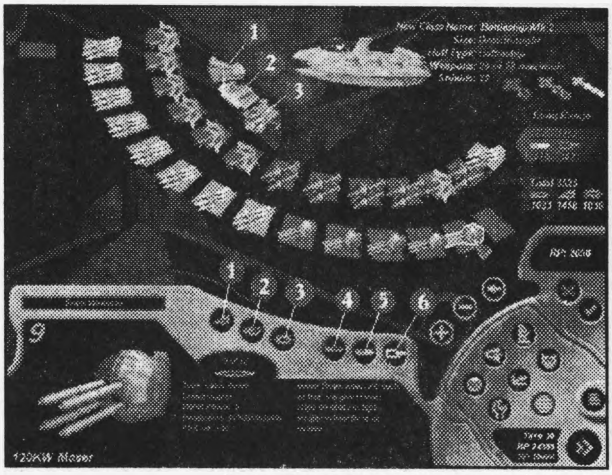
Класс корабля	Тип корабля	Наука		Параметры корабля			
		Эра	Цена, SP	Требуется наука	Shi-elds	Wea-pons	Цена корпуса, RP
Scout	Destroyer	1	50	—	1	1	20
Sloop	Destroyer	2	100	Scout	2	4	50
Corvette	Destroyer	4	700	Sloop	4	5	100
Frigate	Destroyer	6	1600	Corvette	5	7	160
Scout Cruiser	Cruiser	2	200	Sloop	5	9	120
Attack Cruiser	Cruiser	5	1200	Scout Cruiser	9	13	200
Battlecruiser	Cruiser	8	2300	Attack Cruiser	13	17	300
Ship of the Line	Dreadnought	4	1200	Scout Cruiser	15	22	350
Battleship	Dreadnought	8	2100	Ship of the Line	28	28	425
Monitor	Superdreadnought	7	1800	—	38	35	600
Goliath	Superdreadnought	10	2800	Monitor	45	38	700
Colossus	Superdreadnought	13	4500	Goliath	50	42	800

Эти три компоненты, что называется, must be, то есть обязаны быть на любом корабле. Все прочие слоты — это вооружение, установка которого управляется тремя кнопками:

4 — Defensive Projectiles — противоракеты (исключительно защита своего корабля);

5 — Offensive Projectiles — ракеты (только атака);

6 — Beam Weapons — лучевое оружие.



Экран конструирования кораблей (рис.6).

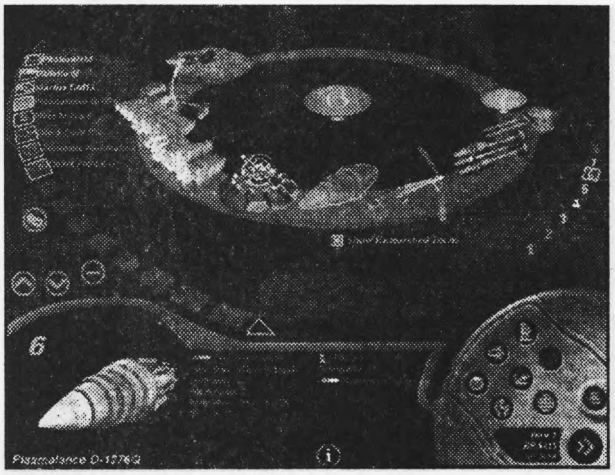
Теперь пояснение по поводу всей этой кухни. Все оружие делится на два типа: ракеты и лучевое оружие (лазеры и их сородичи). Против ракет есть два средства защиты: ECM, отклоняющая ракету от цели, и собственно противоракеты (Defensive Projectiles), сбивающие эти самые ракеты. Но если ракета долетает до цели, она неминуемо сносит один защитный экран. На лучевое оружие ни ECM, ни противоракеты не действуют, зато луч может остановить сам защитный экран; а может и не остановить — тогда экран сгорает. Когда экранов не остается, корабль уничтожается. Из всего этого может показаться, что лучше ставить лучевое оружие, так как на него управы меньше. Однако лучевое оружие либо бьет недалеко, либо стоит ощутимо дороже ракет. Так что явного преимущества не наблюдается.

Далее, оружие по-разному эффективно на разных дистанциях ведения боя (подробности в разделе «Сражение»). Если в характеристике Penetration какой-то ракеты написано 7%/15%/30%, то это означает, что такая ракета на длинной дистанции (30%) бьет вдвое эффективнее, чем на средней (15%), и вчетверо, чем на близкой дистанции (7%). Лазеры обычно имеют характеристики типа 20%/0%/0%, что означает, что они вообще бесполезны на длинных и средних дистанциях. Далее, посматривайте также на характеристику Planet Attack — это урон, наносимый планете при бомбардировке. Имеются специальные мины, наносящие громадный урон колонии, но совершенно бесполезные против кораблей.

Вообще, проектируя корабль, учитывайте конструктивные особенности кораблей противника. Так, например, известно, что раса Meridi вообще не ставит ракетного оружия, стало быть, надобность в противоракетах при войне с этой расой вообще отпадает. Если же некая раса обладает мощным, но бьющим только на короткие дистанции лучевым оружием, то при проектировке корабля ориентируйтесь на сражение на длинных дистанциях.

Напоследок небольшое пояснение по поводу движка. Как уже было сказано, устанавливаемый на ракету Propulsion System — это тактический двигатель, влияющий лишь на маневренность корабля в сражениях (подробности в разделе «Сражения»). За межзвездные перелеты отвечает другой движок, позволяющий делать прыжки в гиперпространстве. Этот движок также «изучается» (в ходе развития науки), но в явном виде ни на один корабль не ставится. Он как бы присутствует автоматически. Поэтому с изобретением нового межзвездного движка все корабли (в том числе ранее построенные) как бы автоматически апгрейдятся.

Все возможные типы кораблей для расы землян (в кампании) представлены в таблице 2.



Экран научных исследований (рис.7).

(IV) Развитие науки

Вся наука каждой расы поделена на 10 эр (в кампании — на 20). Чтобы иметь возможность проводить исследования в какой-то эре, необходимо сначала изучить науку под названием «переход к такой-то» эре. (Например, для перехода в 9-ую научную эру требуется «Move to Era 9».) Кроме того, как обычно, имеется «дерево исследований» со строгой последовательностью открытий на каждой «ветке» (например, вы не можете перепрыгнуть сразу к изучению каких-нибудь ракет 6-го уровня, не изучив все ракеты этого типа предыдущих пяти уровней). Во всем остальном вы можете совершенно свободно передвигаться «по дереву», оставляя что-то «на потом» или вообще игнорируя. При этом всегда можно вернуться к изучению технологии любой прошлой эры.

Очередь на развитие науки задается по хорошо известному вам принципу (***рис.7***). Щелкнув по кнопочке с изображением раскрытой книги, вы устанавливаете очередь, принятую «по умолчанию». С помощью кнопок-стрелочек можно менять порядок исследований, а с помощью «-» и «+» — удалять/добавлять технологии из списка. За один ход может быть проведено сколь угодно много исследований — весь вопрос, как всегда, в ресурсах (на этой раз в SP). Науки, которые будут изучены полностью на следующем ходу, выделяются *зеленым* цветом. При этом следующие за ними науки могут быть изучены частично — тогда они выделяются *желтым* цветом.

(V) Дипломатия

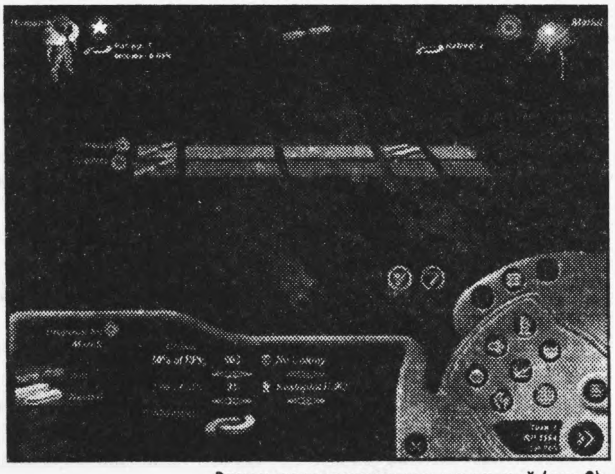
Дипломатия в игре представлена весьма скудно. Никакой шпионской или подрывной деятельности. Имеются всего лишь три возможных типа межрасовых отношений:

война — без комментариев;

нейтралитет — корабли рас могут находиться одновременно на одной орбите; расы получают небольшой доход RP за счет торговли (ведется автоматически);

альянс — то же самое, что и нейтралитет, только альянс невозможно разрушить.

Дипломатическое предложение можно подкрепить «скромным подарком» в виде части RP и SP, колонии и/или научного достижения. Ответ приходит через два хода.



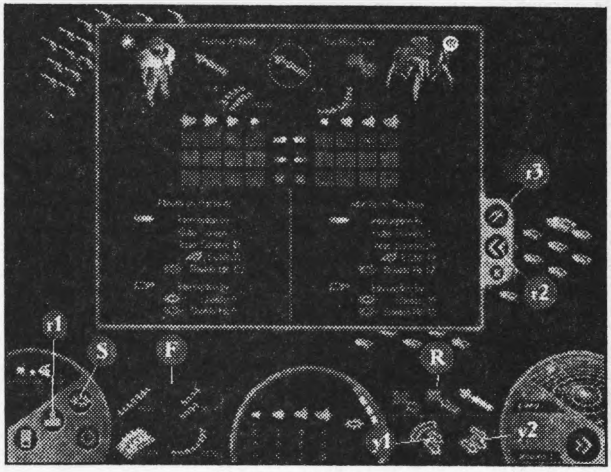
Экран дипломатических отношений (рис.8).

Сражения

Перед началом каждого раунда боя вы можете «подергать» за два «рычажка»:

(F) — тип формации;

(R) — дальность сближения флотилий.



Подведение итогов боевого раунда (рис.9).

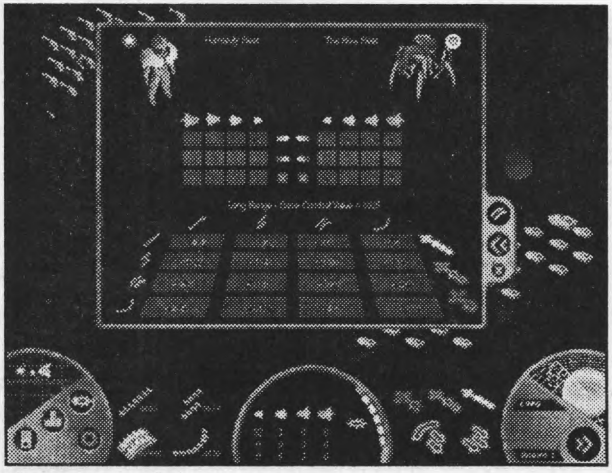
Каждый тип формации имеет свои достоинства и недостатки, отраженные в табл. 3. Например, эшелонный тип построения (Echelon) позволяет эффективнее использовать ракетное оружие и ECM, зато снижает эффективность использования лучевого оружия. Выбирая тип формации, не забывайте, что сила удара будет также зависеть от типа формации противника (см. опять же табл. 3). Так что здесь важно предугадать вражье намерение. Можно дать только две общие рекомендации: **1)** как правило, лучше использовать Line of Battle — явный «прокол» такого построения происходит только в одном случае из четырех; **2)** если вы собрались «уносить ноги» (о чем мы еще поговорим позднее), то выбирайте Crescent, позволяющую использовать защиту максимально эффективно.

От дальности сближения флотилий также зависит сила удара, поскольку, как вы помните, огневая мощь будет разная на разных расстояниях. Дальность сближения можно выбирать, исходя из двух критериев: **1)** чтобы ваше оружие было максимально эффективно; **2)** чтобы оружие противника было максимально неэффективно; (разумеется, лучше, когда оба критерия приводят к одному результату, что можно обеспечить еще на стадии конструирования корабля).

Но вот вы выбрали тип формации и дальность сближения флотилий и нажали на кнопку «завершение хода». Противники обменялись ударами, что-то уничтожено, что-то осталось — вы визуально наблюдали всю картину. Неплохо бы теперь получить и проанализировать конкретные данные. С этой целью жмите на кнопку (r1), а в появившейся панели — на (r2) (***рис.9***). В левой части этой панели приводятся данные, относящиеся к вам, в правой — к противнику. Верхняя строчка показывает, на какой дистанции хотели сражаться вы и на какой — противник; в центре — та дистанция, на которой на самом деле происходил бой. Эта фактическая дистанция определяется как некое «среднее арифметическое» пожеланий противников, при-

ТИПЫ ФОРМАЦИЙ (ТАБЛИЦА 3)

Тип формации	Преимущества	Недостатки	Лучше против	Хуже против
Line of Battle	Все наступательное оружие	Нет	Vanguard	Echelon
Echelon	Все ракеты, ECM	Лучевое оружие	Line of Battle	Vanguard
Vanguard	Все ракеты, внешний экран	Лучевое оружие, защита	Echelon	Line of Battle
Crescent	Противоракеты, экраны	нет	Vanguard	Line of Battle, Echelon



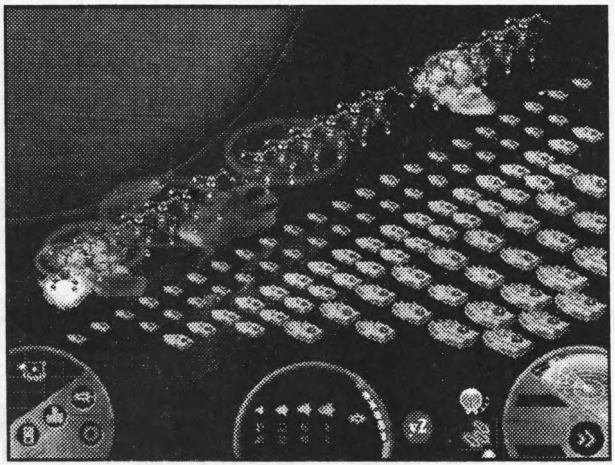
Центральная таблица помогает выбрать нужную формацию (рис.10).

чем чаша весов склоняется в сторону более совершенных тактических двигателей (иными словами, чем лучше ваши двигатели по сравнению с двигателями противника, тем больше шансов, что бой будет вестись на той дистанции, которую пожелали вы). В следующей строчке показываются типы формаций противников, рядом стоящие числа указывают на силу кораблей в данной формации. Далее идет таблица, в верхней строчке которой отображается число кораблей, принявших участие в сражении, в средней — число резервных кораблей, в нижней — число уничтоженных кораблей. Еще ниже идут детальные данные по эффективности стрельбы той и другой стороны.

Нажав на (г3), можно перейти на панель, средняя часть которой копирует предыдущую (***рис.10***). В нижней ее части дается очень важная информация, показывающая силу вашего флота в зависимости от формаций противоборствующих сторон — все 16 возможных случаев для каждой из трех дистанций.

После этого нехило бы осмотреть сохранность вашего флота — с этой целью жмите на кнопку «S». Тогда вы сможете визуально оценить степень нанесенных повреждений — если корабль окрашен в зеленый цвет, значит, все его экраны целы; чем «серее» цвет корабля, тем меньше у него осталось экранов.

Проанализировав все эти данные, вы можете придти к выводу, что лучше прекратить бой и убраться подобру-поздорову. Тогда жмите либо на (у1), либо на (у2). Разница такая: (у1) — отход с прикрытием: вы жертвуете своими истребителями, которые будут прикрывать отход крупных кораблей. Истребители вы потеряете, зато у оставшегося флота будет заметно больше шансов уйти.



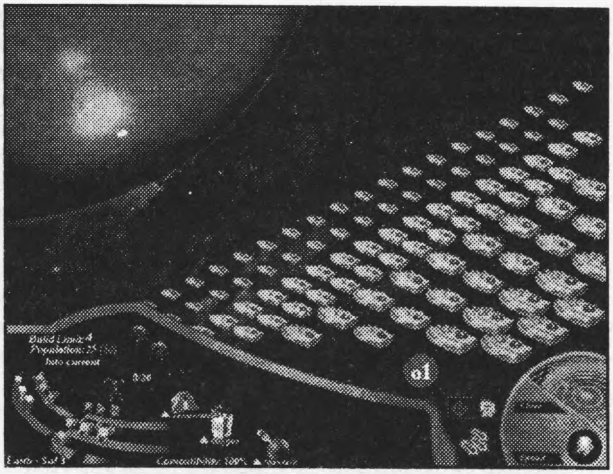
Перед бомбардировкой колонии необходимо уничтожить все спутники (рис.11).

Захват колоний

Захват вражеских колоний может протекать в три стадии:

1) Если над колонией висят спутники, вы должны сначала уничтожить их. Спутники обычно не представляют серьезной опасности для мало-мальски мощного флота (в котором, для примера, есть хотя бы один дредноут), но у вас всегда есть возможность ретироваться, нажав на кнопку (у2) (***рис.11***).

2) Теперь колонию можно бомбардировать (если, конечно, хотя бы у одного вашего корабля есть оружие с ненулевой характеристикой Planet Attack) — ставьте опцию (o1) (хотя чего ее ставить — она и так ставится по умолчанию) и жмите на End Turn (***рис.12***). Население колонии уменьшится, но обычно не до нуля (если, конечно, у вас не супермощный флот, увешанный планетарными бомбами). К сожалению, бомбардировка на этом закончится, так как бомбардировать можно только 1 раз за ход.



Такой флот снесет любую колонию за один ход (рис.12).

3) Если у вас есть Marine Ships, то можно попытаться захватить колонию, высадив на ней десант. Однако десант можно высадить лишь в том случае, если планетарные условия пригодны для вашей расы. Выяснить это очень просто — взгляните, что стоит в круглых скобках (красным цветом) после численности населения колонии. Если это знак **X**, значит, десантирование невозможно. В противном случае там стоит число, указывающее, сколько десантников нужно иметь для захвата колонии. Прикиньте, сколько десантников есть у вас (каждый Marine Ship обычно включает 35 десантников). Но даже если у вас их и не хватает, ничто не мешает вам нажать на кнопку End Turn. Если сил действительно недостаточно, то появится надпись, что десантников маловато, и на этом все — сами десантники с кораблями никуда не денутся. Если же сил достаточно, то вас уведомят, что вражеская колония захвачена. При этом потребовавшиеся для этого десантные корабли будут считаться «потраченными» и исчезнут.

При любом варианте захвата колонии (бомбардировка или десантирование) вражеская колония попросту исчезает (никаких вам трофеев), и планета остается пустой. Вам в любом случае потребуется колониальный корабль, чтобы заселить отвоеванную планету.

Прохождение кампании

1. To the Stars

Задача: *полностью развить марсианскую индустрию и колонизировать систему Barnard.*

Это полностью обучающая миссия, в которой вас научат развивать свои колонии и основывать новые. Просто следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Проиграть невозможно в принципе, потому что вы — единственная раса в этой миссии.

2. First Contact

Задача: *захватить аутпост расы Saurischi.*

Здесь вас познакомят с техникой и тактикой боя. Для начала вам прикажут атаковать противника, явно превосходящего вас по силам. Эту битву вы неминуемо проиграете. Но это не беда — так и было задумано. После этого вам предстоит развиться и сколотить сильный флот, дабы разгромить ненавистных Saurischi. И сделать это будет очень просто, поскольку у противника есть один-единственный аут-

пост, и дальше он развиваться не будет. Тактика ваших действий очень проста. Первым делом постройте три Colonizer Ship и колонизируйте все пригодные планеты: две — в системе Sadaisuud и одну — в Sirius (на Izar'e нет пригодных для жизни планет). Сразу же начинайте развивать по максимуму все колонии. Не забудьте с самого начала задать стандартную очередь на развитие науки. К 10-12 ходу у вас будут все научные открытия первых двух эр (это потолок развития науки в данной миссии). Вот теперь и спроектируйте два новых класса кораблей — Scout Cruiser и Sloop, оснастив их самым совершенным оборудованием. На Scout Cruiser обязательно поставьте Volley HS-4 (наступательная ракета) и 40KW Maser (лазерное оружие) — они дают возможность бомбардировать поверхность планеты. Произведите штук по 10 кораблей каждого класса — этого количества за глаза хватит, чтобы разгромить противника. Произведите еще 3 корабля с космическими пехотинцами (Marine Vessel), дабы можно было захватить колонию противника. И в бой — в систему Deneb.

3. The Hive War Begins

Задача: *уничтожить 20 кораблей расы The Hive.*

Последняя миссия, которую можно считать тренировочной, — здесь вы обучитесь основам дипломатии. В этой миссии появляется третья раса — The Hive («Улей»), представляющая для землян гораздо большую опасность, чем первые встреченные Saurischi. Поэтому с самого начала вам надо заключить перемирие с давними врагами (Saurischi), дабы не воевать на два фронта. Посулите им технологию межзвездных перелетов (Sellarnav K-13), и они согласятся.

Тем временем не теряйте времени даром и колонизуйте все планеты, на которых могут жить люди: по одной пригодной есть в звездных системах Pollux, Alcor и Tolcularis (на Makin, Al Asad и Asellus нет ничего пригодного). Можно даже потеснить Saurischi, колонизировав одну планету в их системе Arkab и две — в Zaniah. И, само собой, сразу же перейдите к 3-ей научной эре и развивайте новые технологии. С прошлой миссии у вас должен остаться с десяток крейсеров. Сделайте еще штук 5 (можно даже ничего не модернизировать) — этих сил вполне достаточно, чтобы нащелкать 20 кораблей «Улья». Можно даже никуда не рыпаться — The Hive сам начнет атаковать ваши системы Sirius и Izar (для справки: «Улей» обитает в двух системах — Syrma и Ain). Просто отправьте туда весь ваш флот и ждите.

4. Overrun

Задача: *продержаться как можно дольше.*

Оригинальная миссия, в которой вы играете за своих недавних противников — Saurischi. В ней на вас накинется немереный флот противника, противостоять которому вы не сможете. Так что миссию вы неминуемо проиграете (в смысле, потеряете все колонии, и игра автоматически на этом закончится) — так и было задумано разработчиками. Главное — продержаться как можно дольше, дабы земляне смогли как можно лучше подготовиться к отпору общего агрессора. Чем дольше вы продержитесь, тем легче вам будет играть в следующей миссии.

С самого начала займитесь усовершенствованием всех колоний, но стройте только защитные сооружения и индустрию. Остальное — дело бессмысленное, ибо все доступные научные открытия вы и так быстренько сделаете на имеющейся базе, а производство флота будет лимитироваться ограниченными денежными средствами, а отнюдь не нехваткой космических верфей. Довольно скоро вы упретесь в «потолок», определяемый численностью колоний, и строить будет нечего. Вот теперь и переключайтесь на строительство флота (не забывайте про новейшие технологии). Основной упор сделайте на крейсера. «Местом сбора» выберите какую-нибудь одну

звездную систему, и сосредотачивайте там весь свой флот. В заведомо проигрышные сражения не вступайте — отводите флот. Ну а когда останется одна-единственная колония, придется встретить геройскую смерть.

Создав мощный флот и умело маневрируя им, можно продержаться 30-40 ходов.

5. Back to the Wall

Задача: *нанести ощутимый урон «Улью».*

Пояснение: за каждую уничтоженную колонию противника начисляется 50 очков, за каждый корабль — от 1 до 12 (в зависимости от типа корабля). «Ощутимый урон» оценивается в 250 очков.

Сразу же пошлите один колониальный корабль к красной звезде в правом углу карты — в этой звездной системе (Ain) имеется одна пригодная для жизни планета. Других пригодных систем больше нет — лучше и не ищите. И ни в коем случае не суйтесь в левый верхний угол карты — так вы расшевелите «Улей» раньше времени.

С самого начала игры вам дается 7-15 ходов мирного развития, в течение которых противник не будет вас атаковать (это время тем больше, чем дольше вы продержались в предыдущей миссии). За это время надо сколотить приличный флот в дополнение к уже имеющемуся. Сделайте ставку на крейсеры, оснастив их самым современным оружием. Вполне по силам производить за ход по 4 крейсера без ущерба для развития колоний. Что касается колоний, то стройте в первую очередь индустрию и защитные сооружения, во вторую — научные учреждения (а про дополнительные верфи можно вообще забыть).

Сосредоточьте весь флот в одном месте. Как только появится противник, дайте ему генеральный бой (подвалит примерно 30 истребителей, 15 крейсеров и 5 дредноутов). Вы разойдетесь примерно «по нулям»: вашего флота не будет, но и вражьего флота тоже (может уцелеть по 1-3 кораблика с той или другой стороны — это неважно). Главное — остановить «Улей», дабы его армия не начала сметать одну за другой ваши колонии.

Далее продолжайте клепать крейсера и апгрейдить их по мере развития науки. Важно как можно скорее добраться до дредноута, который заметно усилит вашу армию. Но самое главное — на дредноуты можно ставить специальные мощные планетарные мины, наносящие существенные повреждения колониям. После этого вы сможете быстро набрать необходимую сумму очков (только особенно не спешите — закончите прежде все исследования).

6. X-Space or Bust!

Задача: *найти и исследовать технологию Dimension Portal.*

Искомая технология Dimension Portal изначально не знакома землянам, поэтому сначала необходимо ее «найти». Для этого достаточно основать колонию на планете Mirphak 4 звездной системы Mirphak (красная звезда в правом нижнем углу карты). После этого искомая технология появится в технологическом дереве 7-ой эры. Так что для завершения миссии достаточно только перейти к 7-ой эре и исследовать Dimension Portal, чего можно достичь за считанные ходы. Однако не торопитесь скоротечно завершать игру, ведь в этой миссии вам дается возможность исследовать массу технологий, которые очень пригодятся вам в дальнейшем.

Как обычно, первым делом колонизуйте то, что еще можно колонизовать, — это планеты на окраине галактики. Точнее: в звездных системах Mirphak и Alula — по две пригодных для жизни планеты, в системах Mira, Alnair, Torlcularis и Belletrix — по одной. Но особенно не цепляйтесь за эти колонии — рано или поздно их захватит «Улей», и вы бессильны противостоять этому. Не кидайте туда свой флот (как и всегда, держите все свои корабли в одном «кулаке»), лучше патрулируйте «ядро» своей империи по линии Sol — Zaliah. Вообще, настройтесь на довольно напряженную затяжную игру на 40-50 ходов.

7. Into the Unknown

Задача: *хорошо развиться в течение 40 ходов.*

Итак, благодаря Dimension Door вы «выныриваете» в совершенно новом месте. Воинственная человекоподобная раса Combine приютила вас (это ваши союзники в этой миссии), и даже выделила вам «участок» — звездную систему Atik. Однако у вас под боком империя другой расы — Meridi, которая будет вашим врагом в данной миссии.

Первым делом колонизуйте близлежащие системы: Heze, Galex, Sadalnalik, Alsoff и Baryon (на первых трех — по одной пригодной планете, на последних двух — по две). Рекомендуется сразу же направить 2 колониальных корабля на Alsoff под прикрытием всего вашего флота. (На Alsoff'е уже есть одна колония Meridi — раздолбайте ее.) Оставшиеся два колониальных корабля направьте соответственно на Heze (совсем рядом) и Sadalnalik (далековато, зато в этой системе уже есть колония союзников, так что вас будет прикрывать союзнический флот). Сразу же постройте Colony на New Earth, что даст вам возможность производить колониальные корабли. Сделайте еще 4 колониальных корабля и заселите оставшиеся планеты.

Теперь вам надо как следует закрепиться. В принципе, имеющегося у вас флота почти достаточно, чтобы отражать нечастые атаки противника до самого конца игры. Можно даже разбить его на две части, и один флот держать на Heze, другой — на Galex'е (тогда вы успеете долететь до любой своей колонии за 1 ход). Meridi будут атаковать только крупными кораблями — дредноутами и супердрендоутами, однако не более чем 4-5 кораблями за раз (обычно по 2-3). Особенность этих кораблей Meridi — полное отсутствие ракетного вооружения, следовательно, имеет смысл разработать особую модель боевых кораблей без противоракет — специально для борьбы с Meridi.

В целом миссия будет протекать довольно легко и гладко и автоматически закончится на 40-ом ходу. Постарайтесь к этому времени максимально развить свои колонии и наклепать как можно больше кораблей, поскольку все это ваше «богатство» автоматически перейдет в 9-ю миссию.

8. A Terrible Mistake

Задача: *добраться до землян за 10 ходов.*

Теперь вы играете за расу Outies. Ваша цель — поскорее добраться до землян и раскрыть им глаза на истинное положение дел. Вы играете, по сути дела, на той же карте, что и в предыдущей миссии, так что местоположение колоний землян вам известно — верхняя часть карты.

Так что сразу же направьте весь ваш флот на Alnair, куда он прибудет через два хода. (На следующем ходу ваша базовая колония будет сметена флотом Combine — тут уж ничего не попишешь, так и должно быть.) После этого — на систему Ascella (вы ведь помните, что мирные Meridi обитают там?). Прибыв на Ascella через 2 хода, обязательно заложите там новую колонию — это даст вам возможность путешествовать дальше. После этого вы сможете прыгнуть в систему Atik, где и встретитесь с землянами. Таким образом, вся миссия проходится за 6 ходов.

9. Against the Combine

Задача: *уничтожить все колонии расы Combine.*

Итак, вы совершили ужасную ошибку, встав не на ту сторону. На самом деле ваш враг — раса Combine, так что надо поскорее заключить нейтралитет с Meridi. Сделать это достаточно просто — не нападайте на них сами и не отвечайте на их возможные удары (все равно они не успеют нанести ощутимых разрушений). Предложите им еще в качестве подарка какую-нибудь технологию (к примеру, Keatoplot RJK2, дабы ваши будущие союзники быстрее путешествовали), и тогда уже к 5-6 ходу вы

получите надежного союзника. Правда, Meridi не будут атаковать Combine, но с Combine вы и сами прекрасно управитесь, если блестяще закончили 7-ую миссию (данную миссию вы начинаете при тех же условиях, при каких кончили играть 7-ую). Если ваш флот превосходит по силе начальный флот Combine (это примерно 2 супердредноута, 5 дредноутов, 10-25 крейсеров и 30 истребителей), то тогда вообще почти нечего делать. Сразу же расправьтесь с вражеским флотом, а колонии вы легко задавите в силу их плохой развитости. Только слишком не спешите — оставьте пока что одну колонию. Ведь вам предоставляется прекрасная возможность развить свою технологию аж до 10-й эры. Вот после этого и нанесите финальный удар. И не забудьте еще перед самым концом задать прототипы самых лучших кораблей.

10. Return to Earth

Задача: *уничтожить все колонии «Улья».*

Итак, вы выныриваете через Dimension Door прямо в родную солнечную систему, оккупированную «Ульем». Но теперь у вас накоплен достаточный потенциал для того, чтобы расправиться с захватчиками: передовая наука и мощный флот, насчитывающий 80 истребителей, 64 крейсера, 32 дредноута и 16 супердредноутов (плюс 15 колониальных и 15 десантных кораблей). У «Улья» изначально гораздо меньший флот: 80 истребителей, 30 крейсеров, 9 дредноутов и 2 супердредноута, причем весь этот флот разбит на 9 довольно мелких групп (самая сильная состоит из 25 истребителей, 15 крейсеров, 5 дредноутов и 2 супердредноутов). Это позволяет вам с самого начала взять инициативу в свои руки и господствовать в межзвездном пространстве.

Первым делом разбомбите колонию на Земле и установите там собственную. Займите также Марс и астероидный пояс. Разбейте свой флот на 8 равных частей. Одну часть оставьте в солнечной системе, а остальные 7 разошлите по близлежащим системам, дабы установить там свой контроль, уничтожив колонии противника и основав свои. Бояться вам нечего, так флот противника тоже разбит на части, причем их части ощутимо слабее ваших. Рекомендуем выбрать следующие системы: Bernard Star, Deneb, Alcor, Arkab, Zaniah, Ain и Miraph, поскольку в них больше всего планет, пригодных для колонизации. Оставшихся 12 колониальных кораблей вам не хватит для полного заселения названных систем, так что постройте Colony Training Academy, как только появится такая возможность, и произведите недостающие корабли.

Эту миссию проще всего играть «от обороны». Не торопитесь. Сначала развейте все, что у вас есть, — все колонии, а их будет немало (20-25). Только после этого начинайте производство боевых кораблей. Как только накопится новая солидная флотилия (а происходить это будет очень быстро, так как у вас есть мощный производственный потенциал), отправляйте ее в следующую систему и устанавливайте там свой контроль. Пусть флотилия «висит» над системой, прикрывая ее от внезапных атак противника. А вы тем временем стройте очередную флотилию, принимайтесь за следующую систему и т.д. Путь несколько медленный, зато верный.

Интернет

Сайт разработчиков — Strategic Studie Group Pty Ltd
www.ssg.au.com
Сайт издателей — Strategic Simulations, Inc.
www.ssionline.com
Официальный сайт:
www.r4ts.com
Неофициальный сайт:
www.simtycoon.com/gopolis/

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

RED ALERT 2

Жанр: Стратегия в реальном времени ● Издатель/Разработчик: Westwood
Похожесть: Вся серия C&C, Dune 2
Системные требования: P266, 64Mb (PII-350, 64Mb)
Мультиплеер: модем, Интернет
Сколько CD: Два
Рейтинг "Мании": 8,5

Войска

Союзники

Пехота

G.I. ($200) — стандартные пехотинцы союзников. Со времен первой части эти бравые ребята по двойному клику на себе могут сооружать баррикаду из мешков с песком, превращаясь тем самым в неприступную для гусениц танка единицу со стационарным пулеметом в руках. В таком режиме увеличивается дальность и мощность **GI** — несколько штук может без проблем разобраться со средним танком. Более того, они могут укрепляться в здании, превращая оное в кладбище для пехоты и некоторых видов танков. Помещенный в **I.F.V.** (см. ниже) превращает последнюю в аналог **Nod Buggy** из **Tiberian Sun**.

Attack Dog ($200) — неизменный еще с первой части друг человека. Обнаруживает шпионов и смачно перекусывает им (да и не только им) глотки.

Engineer ($500) — по-прежнему захватывает и чинит объекты. Может чинить городские здания, а при помещении в **I.F.V.** (см. ниже) превращает оную в аналог **Repair Bot** из **Tiberian Sun**, т.е. в ремонт-машину.

Rocketeer ($600) — беспосадочная пехота. Идеально справляется с пешими частями врага, но под огнем **FLAK** быстро загибается. Отличные разведчики.

Spy ($1000) — шпионы в **RA2** вовсе не бесполезная вещь. Маскируются под определенного пехотинца и незаметно проползают на базу врага. Могут саботировать электростанции, после чего база обесточивается на пол минуты — этого как раз хватает для нанесения сокрушительного воздушного удара. При внедрении в другие вражеские здания повышают уровень (звание) техники, выходящей с конвейера на заводах игрока.

Tanya ($1000) — если в первом **RA** Таня была просто аналогом C&C'шного **Commando**, то теперь у нее появились индивидуальные отличия. Помимо возможности плавать и подрывать корабли (про здания я уже не говорю), которая присуща обычным **Navy Seals** (здешние **Commando**, которых нельзя строить), она еще и месит всех подряд. Раньше как было: выстрелил, подождал, снова выстрелил. Теперь же, наша Таня за один раз всех мягкотелых на встречу к праотцам отправляет.

Chrono Legionnaire ($1500) — использующий во всю технологию хроносферы, он способен телепортироваться в любое место и «замораживать» вражеские юниты, причем, как пехоту, так и технику. При заморозке пехота отбрасывает копыта медленно, а техника и подавно, поэтому основная его роль — задерживать. При помещении в **I.F.V.** становится лучшей машиной для разрушений, которая способна секунды за две отправить любое здание в бессрочное путешествие во времени.

Бронетанковые войска

Chrono Miner ($1400) — харвестер союзников. После наполнения своих трюмов рудой, использует технологию хроносферы для телепортации к **Refinery**.

Grizzly Battle Tank ($700) — танк союзников. По характеристикам напоминает легкий танк из предыдущих игр серии C&C.

I.F.V. ($600) — плохо бронированная ракетница. Но хилость брони с лихвой окупается многофункциональностью данной игрушки. Она способна модифицироваться в другие образцы техники, получаемые в зависимости от того, кто ее пилотирует. Подробнее читайте в описаниях солдат.

Prism Tank ($1200) — танк, построенный по той же технологии, что и **Prism Tower**. Очень хорошо ровняет здания с землей, неплохо поджаривает пехоту, но против тяжелой брони бесполезен. Несколько **Prism Tank**'ов объединяют свою мощь, увеличивая наносимые повреждения и радиус удара.

Mirage Tank ($1000) — название говорит само за себя. Пока бездействует, предстает перед врагом в виде близлежащего куста. Неплохо повреждает броню, но бетон ему не почему-то не по зубам и разрушение любого здания этим юнитом выльется для игрока в сплошное мученье.

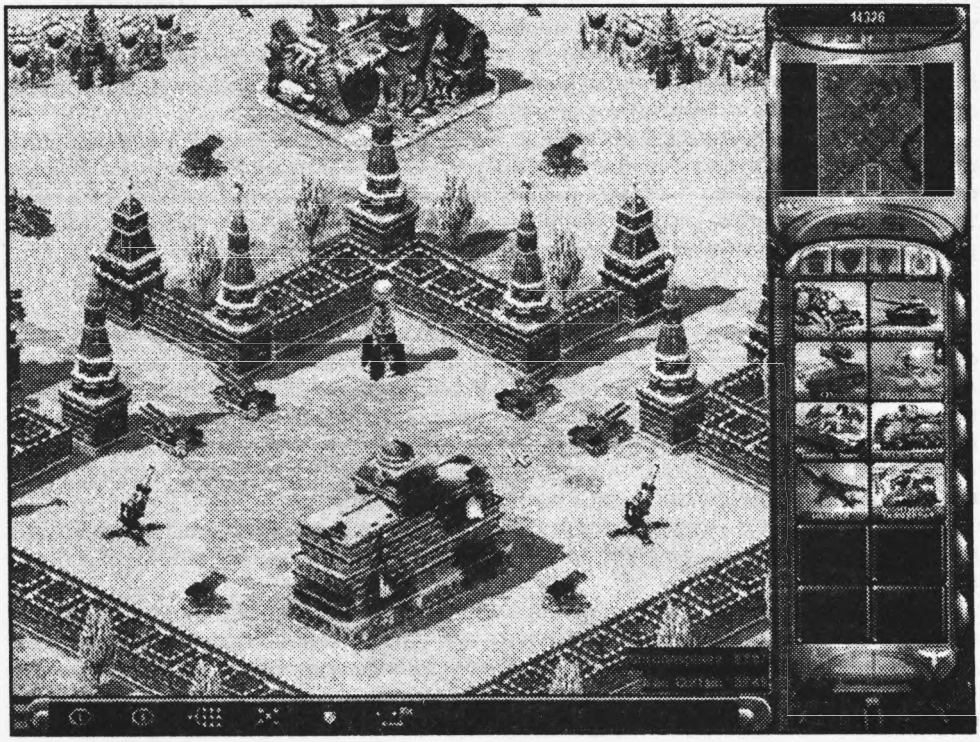
Allied MCV ($3000) — MCV — он и в RA2 MCV. Только теперь он может сворачиваться назад.

Harrier ($1200) — харриер собственной персоной. Летает также быстро, как и падает под обстрелом **FLAK**, но мощность ракет (собственно, она одна) огромна. Таким должен был быть **Orca Fighter** из **TS**.

NightHawk Transport ($1000) — аналог чинука из предыдущих частей. Обзавелся миниганом, хорошо обрабатывающим пехоту.

Amphibious Transport ($900) — allterrain **APC**, что называется. Перевозит кучу народа, передвигается как по суше, так и по воде. Неожиданная высадка своих войск на берегу врага теперь не кажется такой уж пустой тратой времени.

Dolphin ($500) — эдакий плавающий соник танк. Испускает ультразвуковые волны, которые повреждают корабли и сбрасывают, насевших на них советских спрутов. Без данного юнита весь флот союзников может быть быстро выведен из строя.



Destroyer ($1000) — как и в оригинальном **RA**, предназначен для уничтожения советских подлодок, но средства достижения цели теперь другие. На борту этого корабля базируется вертолет (кстати, по внешнему виду очень смахивающий на американский **Osprey**), который запускает по подлодкам некие глубинные ракеты. Весь фокус в том, что эти вертолеты очень легко сбиваются врагом, так что без прикрытия **Destroyer** долго не протянет. Вдобавок, этот корабль может еще и стрелять, хотя получается это у него не особо удачно.

Aegis Cruiser ($1200) — ракетный крейсер. Хорошо очищает небо. Без прикрытия — плавающий гроб.

Aircraft Carrier ($2000) — своеобразный авианосец. В трюмах этого корабля находятся три мини-самолета, поднимающихся в воздух при первой необходимости. Самолеты очень хорошо повреждают здания, но сами не сильно долго держатся в воздухе при наличии **FLAK** у противника. Хороший юнит нападения.

Советская армия

Пехота

Conscript ($100) — обычный пехотинец, присутствующий во всей серии C&C. Как говорится, дешево и сердито. Как и GI союзников, может укрепляться в зданиях.

Flak Trooper ($300) — небо очищает хуже, нежели стационарная пушка, но **Rocketeer**'ов опускает на землю вполне хорошо. Так же стреляет по наземным объектам, но плохо.

Engineer ($500) — аналогично союзникам.

Attack Dog ($200) — аналогично союзникам.

Tesla Trooper ($500) — вовсю использует технологию теслы. Довольно живуч, хорошо повреждает технику. Несколько пехотинцев объединяют свои силы, нанося большие повреждения. При установке возле **Tesla Coil** начинают подзаряжать ее, увеличивая тем самым дальность и мощность оной.

Crazy Ivan ($600) — нет, отнюдь не камикадзе, как многие могли бы подумать. Минирует технику, пехоту, после чего та нехило взрывается, нанося повреждения окружающим. Весьма полезный для любителей пакостей юнит.

Yuri ($1200) — знакомый по игре за Советов Юрий поставлен на конвейерное производство. Очень полезный юнит. Берет под контроль вражеские войска. Как ни странно, юнит обороны — ставим несколько штук вперед основной обороны и смотрим, как нападающие силы противника начинают драться друг с другом. Может распускать вокруг себя психоволну, которая повреждает всех вокруг.

Бронетанковые войска

War Miner ($1400) — харвестер советов. Никаких хронотехнологий не имеет, а посему добирается на поле и с него самостоятельно. Зато имеет на борту огромный пулемет, который оставляет после себя гору мяса из вражеских пехотинцев (естественно, при наличии таковых). Так что не получится терроризировать рудные поля одной пехотой. Впрочем, против легкой техники пулемет нашего харвестера тоже неплох.

Rhino Heavy Tank ($900) — тяжелый танк советов. Собственно, легких у них и нет. Хорош против легких танков союзников, но не более.

Flak Track ($500) — передвижной **FLAK**. Небо очищает слабее стационарных пушек, но перевозит пять человек. Может стрелять и по наземным объектам, но это практически бесполезно.

V3 Launcher ($800) — достойный приемник **V2** из первого **RA**. Правда, здесь он предназначен не для зачистки пехоты, но для уничтожения обороны противника. Дальность и мощность ракет велика, но сама установка уничтожается очень быстро.

Terror Drone ($500) — отличный юнит. По первому приказу или самостоятельной инициативе присасывается к вражеской машине и развинчивает ее на составляю-

щие. Причем, если таким образом он доводит вражеского юнта до состояния «мусор», то может тут же приступать к следующему, а вот если в момент растаскивания гаек объект мародерства шлепнут, то не видать будет больше дрона.

Apocalypse Tank ($1750) — здешний мамонт. Два ствола и ракеты в придачу. Очень быстро дорастает до третьего уровня (звания) и становится настоящей машиной для убийств, которая с одного выстрела выносит легкий танк союзников.

Soviet MCV ($3000) — привычный **MCV**, но уже советский. Так же, как и союзнический, подвержен процедуре свертывания.

Kirov Airship ($2000) — дирижабль советов. Дорогой, крайне мощный (особенно, когда дорастет до третьего уровня), бронированный и, вместе с тем, очень медленный юнит. Если враг просчитается с воздушной обороной, то вскоре об этом очень пожалеет.

Amphibious Transport ($900) — аналогичен союзническому.

Typhoon Attack Sub ($1000) — стандартная советская подлодка, неизменная еще с первой части.

Sea Scorpion ($600) — очень хилый, но быстрый плавающий **Flak**. Один из основных методов защиты подлодок от **Destroyer**'ов союзников.

Dreadnought ($2000) — ударный юнит советского флота. Запускает со своих палуб две ракеты по мощности равные **V3**. Дальность действия еще выше, чем у упомянутой **V3**. Естественно нуждается в прикрытии.

Giant Squid ($1000) — гигантский спрут. Плавает крайне быстро и при первой возможности захватывает вражеские суда в свои огромные щупальца, после чего у всех матросов начинается тотальное очищение желудков из-за непомерной раскачки судна. Ко всему прочему, обнаруживают еще и дельфинов союзников.

Особые виды войск

Играя в Red Alert II в режиме skirmish и, конечно, в multiplayer, вы получите возможность выбрать не только противоборствующую сторону, но и конкретную страну.

Блок защитников демократии включает США, Великобританию, Францию, Германию и Корею, а под нашими красными знаменами будут сражаться СССР, Куба, Ливия и Ирак. Играя за каждую из перечисленных стран, вы получите возможность производить дополнительный род войск, имеющийся только у данной страны.

Электротанк (Tesla tank) — СССР

По сути — передвижная слабая Tesla-башня, стреляющая электрическими разрядами. Этот танк способен поражать любые цели, и, что не менее важно, может стрелять по навесной траектории через стены.

Фанатик — Куба

Мужичок, увешаный взрывчаткой. Подбегает к врагу и взрывается вместе с ним. Не очень эффективен, т.к. его почти всегда убивают до того, как он добежит до цели.

Заминированная машина — Ливия

А вот это уже по-серьезнее. На вид — просто машина, никакого оружия у нее нет, зато в кузове лежит ядерный заряд. Как только машину уничтожает огонь противника, она взрывается. Если вам удасться завести ее вплотную к базе противника — все будет круто. Но есть и огромный минус — если противнику удасться подорвать такую машину рядом с вашей базой...

Радиационный солдат (Desolator) — Ирак

Очень эффективный пехотинец. Способен справиться с любой наземной целью. По правому щелчку мыши может создавать вокруг себя область радиационного за-

ражения, которая уничтожает пехоту и легкую технику противника. Сам радиационный солдат при этом не гибнет, т.к. защищен специальным костюмом. Если после создания радиационного поля солдат будет убит и просто уйдет в другое место, то зараженная площадь постепенно дезактивируется.

Воздушный десант (Paratroopers) — США

Построив штаб ВВС, американосы получают возможность сбрасывать десант в любой точке карты. Десант состоит из простых солдат, а самолет, доставляющий их к месту выброски, может быть запросто уничтожен ПВО неприятеля.

Противотанковая установка — Германия

Это оружие немцев исключительно эффективно против танков и другой техники, но практически бессильна против пехоты и сооружений базы.

Снайпер — Великобритания

Солдатик, вооруженный снайперской винтовкой. Стреляет не очень часто, зато на большое расстояние и каждым своим выстрелом может уложить пехотинца противника.

Штурмовик "Черный Орел" — Корея

Фактически, эта боевая машина — сильно улучшенный по своим характеристикам стандартный "Харриер". Сбить "Черного Орла" не представляет особой сложности при наличии мощной системы ПВО, однако самоходным зенитным установкам русских с ним справиться удается нелегко.

Очень большая пушка — Франция

Эта стационарная пушка обладает сокрушительной огневой мощью и одна способна удерживать на почтительном расстоянии отряд бронетехники противника.

Некоторые советы по тактике

Внимание! Эти советы действенны только при игре с компьютером. Человек таких ошибок не допускает.

Союзники

Построение обороны

Не пренебрегайте **GI**. В развернутом виде на передовой они — сила. Пока танки будут расстреливать укрепившихся **GI**, оборона будет расстреливать их. Надеюсь не нужно расписывать кто быстрее загнется?

Обязательно стройте **Prism Tower**, причем в количестве не менее трех, иначе толку будет мало. Не забывайте прикрывать их **Patriot Missile**.

Chrono Legionnaire на передовой — незаменимая вещь. Во-первых, это просто поможет легче справляться с наступающими силами противника, а во-вторых легионер — единственный, кто может предотвратить от разрушений **Apocalypse Tank**'а, облаченного в **Iron Curtain**.

На подступах к базе неплохо бы «повесить» пяток **Rocketeer**'ов.

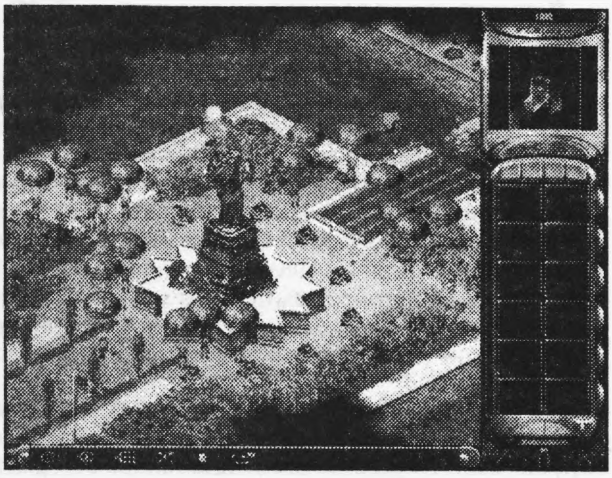
На море крайне желательно иметь все виды юнитов морского флота.

Атаки и диверсии

При игре за союзников применительна скорее тактика диверсий, а не тотального мяса (хотя так поступать никто не мешает).

Неплохим вариантом является проникновении шпиона на электростанции врага с последующим отключением энергии и высадкой Тани с группой поддержки

(скорее не поддержки, а отвлечения) при помощи вертолета.



Не забывайте про связку **Chrono Legionnaire+I.F.V.** — оборону снимает будь здоров. Ведь после уничтожения обороны, базу можно вполне все зачистить с помощью легких танков.

Prism Tank'и очень хорошо повреждают здания, так что засылка нескольких к вражескому супероружию (ядерной шахте, например) с помощью хроносферы может предотвратить разрушения на вашей базе.

Не забывайте про авиацию флот — **Harrier**'ы очень мощны, а мини-самолеты с нескольких **Aircraft Carrier**'ов не остановят никакие **FLAK**'и.

Советская Армия

Построение обороны

В большинстве случаев имеет смысл огородить часть построек базы **стенами**. Однако никогда не закрывайте стенами все подходы, несколько "щелей" оставьте и охранять их поставьте несколько пушек и Tesla Coil.

В самом начале игры главное не настроить побольше техники, а наплодить побольше Юриков. Ведь они — лучшая оборона.

Без **FLAK** советы долго не протянут — Rocketeer'ы появляются мгновенно.

Tesla Coil хоть и не часто, но все же играет определенную роль в обороне. Не забывайте ставить по две на один проход на базу и подзаряжать их с помощью **Tesla Trooper**.

Не забывайте про собак — враг постоянно засылает шпионов.

Пара **Kirov Airship** парящих на подступах к базе и постоянно бросающих бомбы могут быстро заработать себе третий уровень (звание).

Terror Drones, расставленные по округе, помогут сократить число наступающих. Главное — чтобы дроны сражались в стороне от других юнитов. Тогда после уничтожения вражеских танков дроны не будут гибнуть (не забывайте — дрон остается жив, только если он сам уничтожает цель без посторонней помощи).

На море обязательно должны присутствовать подлодки и спруты, а на берегу лучше разместить еще и пару Юриев. Плюс, неплохо бы построить тройку **Sea Scorpion** — если вдруг Юрики или спруты не успеют перехватить **Destroyer**'ы, то они спасут от потопления подлодок.

Нападение

Хороший способ уничтожения обороны врага — заминировать **Crazy Ivan**'ом какую-нибудь собаку, посадить ее в **Flak Track**, где время не тикает, и отправить прямиком к воротам вражеской базы.

В основном же, каких-либо хитростей в нападении при игре за Советов не нужно — просто rush. А делать его лучше всего **Apocalypse Tank**'ами. Можно еще побаловаться **Kirov Airship**, но это по желанию.

При нападении с воды помните о вражеских дельфинах и сопровождайте все свои силы **Giant Squid**'ами и **Sea Scorpion**'ами.

Архив союзников

Операция: Одинокий страж (Lone Guardian).

Место действия: Манхэттен, Нью-Йорк.

Задание: Уничтожить вражеский флот, установить контакт с Фортом Брэдли (Fort Bradley). В процессе операции Таня не должна погибнуть.

Приблизительное время выполнения: 10 минут.

Предлагаемый план действий: Таней проведите диверсию на четырех советских кораблях класса «Дредноут» (Dreadnought), после чего двигайтесь к Статуе Свободы и помогите обороняющимся там GI в уничтожении массивного десанта врага. После успешного отражения нападения соберите воедино все имеющиеся войска и направляйтесь в Форт Брэдли, перейдя западный мост и двигаясь в северо-восточном направлении. Недалеко от Форта Брэдли враг регулярно сбрасывает немногочисленный десант — рекомендую оставить там нескольких солдат для прикрытия тылов. Идите к форту.

После установления связи с Фортом Брэдли станет известно о расположенной неподалеку советской базе поддержки. Стройте бараки, а затем инженера и ремонтируйте мост. Подберите несколько танков-ветеранов Grizzly, находящихся на севере, и начинайте наступление.

Операция: Орлиный рассвет/Рассвет Орла (Eagle Dawn).

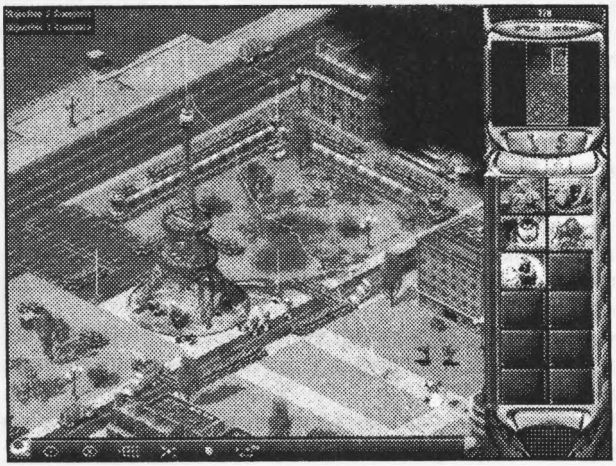
Место действия: Колорадо Спрингс.

Задание: Захватить Академию ВВС США Шапель (Chapel), оккупированную советскими войсками, и уничтожить все подразделения врага на территории. В процессе операции Таня не должна погибнуть.

Приблизительное время выполнения: 25 минут.

Предлагаемый план действий: Сразу после высадки не предпринимайте никаких действий до появления советского отряда, регулярно прочесывающего эту территорию. Стерев его в порошок, идите на север и подберите нескольких ракетных пехотинцев (Rocketeers). С их помощью найдите еще двух, более опытных, летающих пехотинцев в юго-западной части карты. Теперь берите GI и двигайтесь на восток, где уничтожьте три советских грузовика, охраняемых несколькими пехотинцами врага. Грузовики содержат дополнительную броню, деньги и звание.

После этого Таней проникните на оккупированную базу, проплыв по небольшой речке, и уничтожьте там два зенитных орудия (FLAK). Когда противовоздушной обороны не будет, то сможет высадиться команда инженеров, которая захватит основные конструкции базы. Затем ракетными пехотинцами уничтожьте все оборонительные сооружения врага — теперь инженеры, которых вам дали с самого начала, смогут пройти внутрь базы и захватить оставшиеся здания. Настанет время привести оборону в порядок. Уничтожить врага просто — понадобится лишь отряд летающей пехоты. Направьте его на север, а затем прямо на восток, зайдя таким образом в тыл противника, где уничтожьте все неприятельские Tesla Reactor'ы и Construction Yard'ы. После этого вам останется лишь добить врага.



Операция: Да восславится имя вождя! (Hail to the Chief)

Место действия: Вашингтон, Округ Колумбия.

Задание: Уничтожить психический маяк (Psychic Beacon).

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Разворачиваете базу в кратчайшие сроки и укрепляетесь в зданиях около мостов. Не забудьте их восстановить, иначе долго им не жить. Для получения дополнительных финансов можете восстановить Jefferson Memorial и другие известные архитектурные постройки на карте. Через пять минут после начала операции придет подмога из нескольких IFV — сажайте туда GI. Теперь стройте отряд танков Grizzly и переходите в наступление. И помните, ваша цель не враг, а психический маяк, — лучше сконцентрировать наступающие силы именно на нем.

Операция: Последний шанс (Last Chance).

Место действия: Чикаго.

Задание: Высадиться и установить базу, уничтожить психический усилитель (Psychic Amplifier) до приведения его в рабочее состояние.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Подступы к берегу охраняются Grand Cannon, так что ни шагу вперед, пока ракетная пехота их не обработает. После нейтрализации наземной угрозы проведите зачистку глубин Destroyer'ами, где отдыхают советские субмарины класса «Тайфун» (Typhoon). Теперь, когда берег очищен от вражеского присутствия, настало время высадки транспортов и разворачивания базы. Можно попробовать захватить некоторые сооружения на берегу, но можете не успеть — хитрый враг сразу же продает их. После разворачивания пойдет отсчет времени до запуска психического усилителя — 50 минут. Через некоторое время придет подмога из GI и танков Grizzly. После получения подкрепления можете начать немедленное наступление. О потерях не беспокойтесь — поддержка во время боя, хоть и небольшая, но будет. Желательно уничтожать по пути FLAK'и для прикрытия ракетной пехоты, но главное — психический усилитель. Еще один вариант наступления осуществим с помощью флота, но оборона водного канала очень сильна.

Операция: Темная ночь (Dark Night)

Место действия: Польско-германская граница

Задание: Проникнуть в советскую военную лабораторию (Battlel lab), нейтрализовать две установки по запуску ядерных ракет. В процессе операции Таня не должна погибнуть.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Сразу переоденьтесь шпионами в патрульных. Таней идите по дороге. У развилки сверните направо — там несколько GI. Теперь двигайтесь к вражеской базе по северо-западной дороге. Не доходя до входа на базу, идите на запад — там ферма с коровами. Кто бы мог подумать, что корова — лучший разведчик! Вот и враг так не думает! Разведайте базу и проберитесь Таней внутрь, подорвав бочки напротив Tesla Coil. Там аккуратно проведите зачистку патрульных и собак. Далее шпионами проникайте в Tesla Reactor — отключится электричество. Так Таня сможет подорвать остальные Tesla Coil. Если вдруг не хватит времени, придется использовать еще одного шпиона, но лучше постараться успеть. Теперь шпионом проникните в военную лабораторию и узнайте местóрасположение двух ракетных установок. Далее идите Таней на север. Незаметно проплывите через небольшое озеро — так вы попадете под стены вражеской базы. Взорвав бочки у стены, вы откроете доступ к первой установке. Осторожно, не попадая под радиус действия Tesla Coil, заложите заряд. Вторую установку на северо-западе взорвать не намного сложнее. Перед входом на вторую базу идите на запад — там несколько GI и танк Grizzly. Отправьте их вперед, а тем временем Таней взорвите установку.

Операция: Свобода (Liberty).

Место действия: Вашингтон, Округ Колумбия.

Задание: Привести подкрепление к войскам, обороняющим Пентагон (Pentagon), и принять командование на себя; уничтожить советские войска.

Приблизительное время выполнения: 50 минут.

Предлагаемый план действий: Сложная миссия: стремительное развертывание базы, отражение атаки и развертывание обороны «на ходу». Первостепенная задача: предотвратить уничтожение цепочки Prism Tower, защищающих Пентагон, иначе дальше придется туго. Для этого разместите на передовой десяток-два GI в укрепленном виде. Также необходимо прикрыть тылы — для этого вы забаррикадируете GI в трех зданиях, находящихся около северо-западного входа на базу. Постройте стены около Prism Tower, а также вдоль дороги — враг любит объезжать их. Далее наращивайте мощь и постепенно зачищайте местность. Это долго.

Операция: Глубокое море (Deep Sea).

Место действия: База ВМС США Пирл Харбор, Гавайи.

Задание: Уничтожить все советские войска.

Приблизительное время выполнения: 70 минут.

Предлагаемый план действий: Если все пройдет, как описано ниже, то эта миссия окажется для вас очень короткой (все действо займет не более 5 минут реального времени) и легкой. Первым делом постройте и отправьте свои корабли чуть южнее — к тому месту, где находятся два ваших pillbox'а с двух берегов. Впереди пойдут ракетные крейсеры (Aegis Cruiser), за ними Destroyer'ы, и потом авианосцы (Aircraft Carrier). Там на них нападут несколько советских подлодок «Тайфун» и корабли класса «Скорпион» (Scorpion) и «Дредноут» (Dreadnought). Пока подлодки будут уничтожать ракетные крейсеры, ваши Destroyer'ы должны заняться ими, а авианосцы — «Скорпионами». После уничтожения подлодок и «Скорпионов» добейте «Дредноуты». Одновременно с этим вы должны построить 10-20 ракетных пехотинцев и направить их на базу союзников, подвергающуюся нападению врага. Шансов на сохранение базы нет, и тут ничего поделать нельзя — по сценарию положено. Вашей же задачей будет перехват советского MCV, который идет на постройку базы. Если вашим солдатам удастся уничтожить вражеский MCV в пути или при начальном развитии базы, то миссия будет практически завершенной — останется лишь добить оставшиеся здания врага, если он успел их построить.

Операция: Свободный проход (Free Gateway).

Место действия: Сант Луис.

Задание: Уничтожить психический маяк и вражеские войска. В процессе операции Таня не должна погибнуть.

Приблизительное время выполнения: 60 минут.

Предлагаемый план действий: Сразу направляйтесь по мосту, вход на который расположен чуть западнее от вашего начального местоположения. Таня должна идти впереди и зачищать все патрули, а GI — идти вместе с инженерами, дабы защитить их в случае чего. Кстати, осторожно на подъеме: там удачно расположилась парочка GI, которая может неплохо поцарапать Таню. Идите по мосту до госпиталя, где сверните. Подорвите Таней бочки около базы; уцелеют лишь две Tesla Coil, два Tesla Reactor'а и сам Psychic Beacon. Тане останется только подорвать реакторы и психический маяк. После этого прибудет подкрепление — тащите Таню к базе. Быстро отстраивайтесь, оборону по минимуму (строить ничего не надо — прибывшие в подкрепление GI и Prism Tank справятся). Не забудьте подобрать ящики с деньгами. Подрывая психический маяк, вы наверняка заметили вражеский Construction Yard — теперь настал его черед. Стройте с десяток ракетных пехотинцев и восемь Харриеров (Harrier). Пускайте вперед пехотинцев, а вслед за ними самолеты, — пока FLAK'и будут снимать ракетных пехотинцев, Харриеры сделают свою работу. Далее планомерно зачищайте врага.

Дополнение к архиву: За каждого сохраненного в начале миссии инженера дают 6000. К югу от вашей базы расположен разрушенный Warfactory — есть резон починить его.

Операция: Храм Солнца (Sun Temple).

Место действия: Тулум, Мексика.

Задание: Захватить или уничтожить любые советские копии союзнической Prism-технологии. Уничтожьте базу, защищающую место проводимых исследований.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Идите по дороге в деревню, зачищая встречающиеся патрули. Освободите пленников (два танка Grizzly :) и GI). Прилетит вертолет с инженерами. Расположите GI так, чтобы они уничтожали подходящие советские патрули, а одного инженера и двух GI направьте на вертолете в северо-западный угол карты, где захватите Tech Airport, — теперь будет обеспечен регулярный десант в подмогу. Идите к восточному входу на базу и уничтожайте танками сторожевую пушку. Захватите Mayan Pyramid и Tesla Reactor — теперь ни один танк к вам не подберется. Прибудет подмога из инженера и двух Navy Seal. Уничтожьте все здания в зоне досягаемости Mayan Pyramid. Перебросьте вертолетом нескольких Navy Seal и двух инженеров к южному входу на базу, где захватите еще одну Mayan Pyramid и Tesla Reactor, — теперь и прикрытие будет хорошее, и энергии на базе врага не будет. Добивайте базу.

Операция: Мираж (Mirage).

Место действия: Черный Лес, Германия.

Задание: Гарантировать безопасность лаборатории профессора Эйнштейна. Уничтожить вражеские войска.

Приблизительное время выполнения: 60 минут.

Предлагаемый план действий: Если будете делать все, как описано ниже, и притом быстро, то прохождение этой миссии отнимет у вас не более 10 минут. Сразу стройте четыре харриера и с десяток ракетных пехотинцев — плюйте на деньги. Гоните MCV к лаборатории Эйнштейна и забудьте про нее. Сгруппируйте харриеры так, чтобы в одной группе был один харриер. Немного обождав (примерно до того времени, когда вся карта станет черной), направляйте ракетных пехотинцев к восточной базе и уничтожайте Construction Yard, затем сделайте с двумя другими базами тоже самое. Но одновременно с этим вам придется отбиваться от врага. Используйте харриеры для уничтожения V3 и мобильных FLAK'ов. Все, враг разбит и теперь кинет все свои немногочисленные силы на вас. Отбить их будет проблемой (особенно два Apocalypse Tank'а), т.к. к этому времени, скорей всего, половина вашей базы будет уничтожена. На самом деле, выполняется не столько сложно, сколько быстро.

Операция: Выпад (Fallout).

Место действия: Флорида Кейс.

Задание: Построить хроносферу (Chrono sphere), нейтрализовать ядерную угрозу на Кубе.

Приблизительное время выполнения: 80 минут.

Предлагаемый план действий: Довольно напряженная миссия. Сразу продайте Ore Refinery на северо-западе от вашей базы и стройте War Factory. Одновременно с этим производите Destroyer'ы, дельфинов (Delphin) и харриеры. Тут же выдвигайтесь на запад и перехватите советский флот. Destroyer'ы займутся подлодками, «Скорпионами» и «Спрутами» (Giant Squid), а дельфины будут сбрасывать позарившихся на Destroyer'ы «Спрутов». Харриерами уничтожайте Amphibious Transport'ы — это ваша основная цель. Стройте четверку Chronominer'ов и трех Navy Seal. Поставьте Navy Seal на мосту — они обезопасят базу от десанта врага. Не забудьте построить SpySat Uplink. Начинайте производство Prism Tank'ов и возведите Chronoshepre. Как только появится дополнительный кусок карты с ядерными

установками и Романов произнесет свою речь, начинайте телепортировать Prism Tank'и прямо к Nuclear Silo. За одну телепортацию можно легко уничтожить одну установку, две — сложно, очень.

Операция: Хроношторм (Chrono Storm).

Место действия: Москва.

Задание: Построить хроносферу (Chronosphere), нейтрализовать ядерную угрозу на Кубе.

Приблизительное время выполнения: 90 минут.

Предлагаемый план действий: Еще одна напряженная миссия. Взрывайте Tesla Reactor и ждите подкрепление. Быстро разворачивайте базу и начинайте возводить оборону. Стройте GI и Pillbox'ы, а позже и Navy Seal с Chrono Legionnaire и Prism Tower. Не забывайте про противовоздушную оборону. Будет сложно — много Terror Drone'ов. Захватите все Tech Oil Derrick в округе. Стройте Chronosphere и одновременно зачистите близлежащую базу врага (на юго-востоке) — темпы атак противника уменьшатся, а оборона окрепнет. Стройте отряд Prism Tank'ов и засылайте к ядерной установке — ядерной угрозы больше не будет. Далее комбинируйте Mirage Tank'и с Prism Tank'ами и засылайте их чуть восточнее Кремля. Разберитесь с находящейся там базой и пробивайтесь внутрь Кремля, где уничтожайте элитную стражу. Все.

Архив Советов

Операция: Красный рассвет (Red Dawn).

Место действия: Вашингтон, Округ Колумбия.

Задание: Уничтожить Пентагон.

Приблизительное время выполнения: 15 минут.

Предлагаемый план действий: Стройте бараки и тем временем продвигайтесь своими солдатами прямо по дороге. Зачистите базу врага и приведите инженера для починки моста. Двигайтесь далее и баррикадируйтесь в зданиях, если увидите Pillbox'ы. На очередной базе врага захватите основные здания (просто так, благо инженеры халявные) и двигайтесь к Пентагону. Уничтожьте Пентагон.

Операция: Вражеский берег (Hostile Shore).

Место действия: Побережье Флориды.

Задание: Высадиться и установить базу. Уничтожить вражеские войска.

Приблизительное время выполнения: 35 минут.

Предлагаемый план действий: Зачищайте местность и разворачивайте базу. Забейте на хозяйственные дела и сразу нападайте всем, что есть, — вы сможете разгромить вражескую базу без особого труда. Пока нападаете, постройте Naval Shipyard и пару подлодок — больше не понадобится. Когда вы погромите базу врага, он двинется на вас всем, что у него есть. Destroyer'ы будут первым делом атаковать Shipyard, и ваши подлодки (две плюс подкрепление) без труда их потопят. Для уничтожения кучи GI, посланных на вашу базу, используйте собак.

Операция: Большое яблоко (Big Apple).

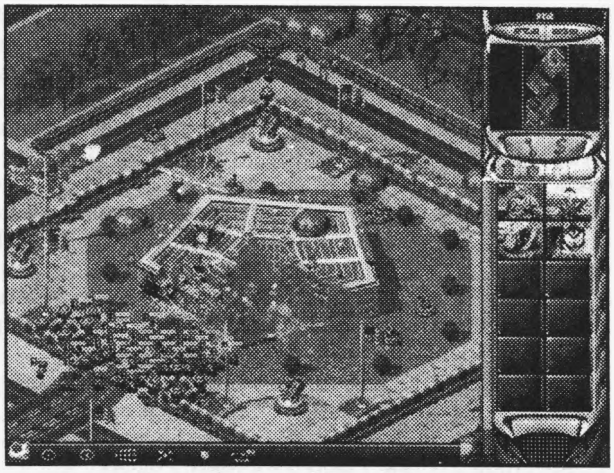
Место действия: Нью-Йорк.

Задание: Захватить американскую военную лабораторию. Построить и защитить психический маяк.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Развивайте базу. Захватите три Tech Oil Derrick чуть южнее вашей базы. Забаррикадируйтесь конскриптами (conscripts) в здании напротив. Когда прибудут телепаты от Юрия, возьмите под контроль грузовик, стоящий около одной из Tech Oil Derrick, и разведайте карту — враг будет думать, что машина гражданская. Теперь стройте два десятка Rhino Heavy Tank'ов (благо это быстро) и громите врага. Не спешите хватать лабораторию. Сначала забаррикадируйтесь конскриптами

в двух соседних зданиях и пригоните туда побольше техники и солдат. С каждой из сторон поставьте по телепату. Захватывайте лабораторию и готовьтесь к бою. Осталось продержаться всего пять минут.



Операция: Внутренний фронт (Home Front).

Место действия: Владивосток, Россия.

Задание: Построить базу и защитить родную твердыню. Уничтожить вражеские войска.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Миссия окажется для вас очень легкой, если вы сделаете все в точности, как описано ниже. Вначале развивайте базу как обычно. Постройте 4-5 FLAK'ов возле маяка — постоянно будут прилетать корейские Jets (модификация Harrier'a) и падать. Стройте конскриптов и танки. Забаррикадируйтесь конскриптами в двух зданиях на востоке от базы и пригоните туда пару танков — так вы сможете сдержать наступление врага. Постройте две подлодки — Destroyer'ы будут нападать на Shipyard, а подлодки без труда опустят их на дно. Теперь отправляйтесь прямо на восток до конца карты и там спускайтесь с горы. Вы увидите еще один маяк — именно здесь будет база корейцев, если ее еще нет. Четырех танков будет вполне достаточно.

Операция: Город огней (City of Lights)

Место действия: Париж, Франция.

Задание: Использовать Эйфелеву башню для уничтожения врага.

Приблизительное время выполнения: 20 минут.

Предлагаемый план действий: Берите имеющихся конскриптов и идите на запад. На перекрестке уничтожьте укрепленных GI и двигайтесь дальше на запад к Tech Oil Derrick. Там убейте GI и хватайте нефтяную скважину — теперь деньги приходить будут регулярно. Чуть севернее подорвите бочки и после взрыва добейте Pillbox с танком. Двигайтесь на север (не забывайте пополнять свои отряды) — там вы найдете Flak Truck. Подрывайте все бочки. На пристани (чуть севернее от футбольного поля, где вы находитесь) ждет подкрепление из Tesla Trooper'ов. Постройте несколько конскриптов и очистите (подрывая все те же бочки) улицы на севере и востоке от вашей мини-базы. Теперь той командой конскриптов, что находится на пристани, двигайтесь на восток, и как только увидите вражескую технику — баррикадируйтесь в соседнем здании. Стреляйте по бочкам. Далее баррикадируйтесь в Лувре и так же подорвите стоящие рядом бочки. Теперь улицы очищены, и остается только пробиться к Эйфелевой башне. Идите к пристани, где высадилось подкрепление, и двигайтесь по дороге. Подорвите бочки около стены и аккуратно пройдите отрядом Tesla Trooper'ов к Эйфелевой башне. Наблюдайте за фейерверком.

Операция: Подводное разделение (Sub-Divide).

Место действия: База ВМС США Пирл Харбор, Гавайи.

Задание: Развернуть базу на Гавайских островах и потопить флот союзников.

Приблизительное время выполнения: 45 минут.

Предлагаемый план действий: Развертывайте базу, стройте две Refinery (одну можно продать после постройки — War Factory строить не нужно будет, а второй

харвестер не помешает), создайте небольшую оборону (собаки, конскрипты и две Tesla Coil). Разведайте сушу собаками, а море «Скорпионами». Враг регулярно будет высаживать десант танками и пехотой и перехватить его вряд ли получится, так что лучше защищаться. Одновременно с хозделами стройте подводные лодки и «Скорпионы». Когда на таймере останется около одной минуты, направьте весь свой флот на север и там ждите корабли корейцев. Потопите их (штук 15 подлодок будет достаточно) и ждите наступления остального флота союзников. Потопите и его, благо без поддержки корейцев это будет легко. Теперь останется самое сложное — потопить корабли в Пирл Харборе — это там, где две Prism Tower на входе. Вполне можно справиться и оставшимися после потопления флота корейцев подлодками (они-то прокачались), но большинство из них отправится на дно, т.к. зенитной поддержки не будет (из-за Prism Tower), а Destroyer'ов там пруд пруди. Миссия завершится, как только последний корабль уйдет на дно.

Дополнение к архиву: По побережью на западе карты прямо-таки разбросаны ящики с деньгами, но они, в принципе, и не нужны.

Операция: Хронозащита (Chrono Defense).

Место действия: Уральские горы, Россия.

Задание: Защищать лабораторию со всех направлений.

Приблизительное время выполнения: 30 минут.

Предлагаемый план действий: Самое сложное здесь — выстоять в начале миссии. Враг постоянно будет донимать и шпионами, и танками. Рецепт против этого — Sentry Gun, конскрипты и собаки при первом нападении, FLAK'и и Tesla Trooper'ы — при втором (будут танки и ракетная пехота), а затем уже Tesla Coil с Apocalypse Tank'ами (когда все более-менее устоится). Будет сложно. Возможно, даже придется начать сначала. Между делом не забудьте пришить того идиота, что разъезжает на машине и агитирует трудолюбивый советский народ против компартии.

Дополнение к архиву: На востоке от вас есть несколько Tech Oil Derrick, но удержать их сложно.

Операция: Осквернение (Desecration).

Место действия: Вашингтон, Округ Колумбия.

Задание: Захватить Белый Дом.

Приблизительное время выполнения: 45 минут.

Предлагаемый план действий: Разместите Desolator'ов на востоке и западе (по два) от Construction Yard'а — враг регулярно будет сбрасывать крупный десант вокруг базы, а они в «разложенном» виде смогут его без проблем уничтожать (плюйте на собственных солдат). Развивайте базу как обычно. Чините и занимайте близлежащие бункеры. Постоянно стройте Terror Drone'ы и Apocalypse Tank'и. Займите все известные архитектурные памятники в городе — там много полезного. Громите врага и захватывайте Белый Дом.

Операция: Лиса и Гончая (The Fox and the Hound).

Место действия: Сан Антонию, Техас.

Задание: Взять под контроль президента.

Приблизительное время выполнения: 20 минут.

Предлагаемый план действий: Идите к близлежащей базе союзников и, сняв охрану, захватите инженеров. Хватайте Battlelab с бараками. Постройте инженера и захватите госпиталь. Идите в северо-восточный угол карты. Чуть южнее есть еще одна база врага. Возьмите под контроль снайпера — он уничтожит всех GI. Потом захватите танк и не дайте ему уничтожить вертолет — просто нацельте болвана на Pillbox'ы у входа. Он скорей всего не выживет, но pillbox'ы уничтожит (возможно, придется их еще и добивать). Далее захватывайте вертолет и летите на первую базу. Постройте трех инженеров, посадите их в вертолет и летите назад, где захватывайте электростанцию и Tech Airport — теперь будет доступен десант. Двигайтесь в се-

веро-восточный угол карты, где захватите Allied Repair Depot. Уничтожайте грузовики, подбирайте деньги и различные апгрейды. Берите снайпера и снимайте всех Navy Seal у входа на базу президента. Можно расстрелять вертолетом все Prism Tower и войти на базу, а можно просто шпионом отрубить электричество и быстро захватить президента. Все.

Операция: Обветшалый Союз (Weathered Alliance).

Место действия: Вирджинские Острова США.

Задание: Захватить американскую лабораторию, чтобы узнать месторасположение устройства управления погодой (weather control device). Уничтожить устройство управления погодой.

Приблизительное время выполнения: 105 минут.

Предлагаемый план действий: Напряженная миссия. Сразу после установки базы стройте с десяток конскриптов и отправляйте их на защиту радара. Стремительно разворачивайте там, а затем и на базе FLAK'и. Стройте Tesla Coil — враг будет постоянно и мощно наступать. Обустроив оборону, постройте несколько V3 и разместите их на вершине горы, чтобы они могли стрелять по вражеским кораблям. Начинайте производство подлодок, «Спрутов». Потопив флот врага, начинайте строить «Дредноуты» и уничтожать наземные укрепления врага. Не забудьте возвести Nuke Silo. После очистки берега десантируйтесь Apocalypse Tank'ами и громите все, кроме лаборатории. Лабораторию захватите. Откроется кусок карты с устройством контроля погоды — запускайте туда ядерную ракету. Все, миссия выполнена.

Операция: Красная Революция (Red Revolution).

Место действия: Москва, Россия.

Задание: Уничтожить Кремль.

Приблизительное время выполнения: 90 минут.

Предлагаемый план действий: Развивайте базу. Стройте много конскриптов. Посмотрите, по какому маршруту нападает враг, и повесьте там «Кировы» (Kirov Airship) на постоянное бомбометание (Ctrl + клик мышью). Стройте оборону по следующему рецепту: конскрипты, Sentry Gun'ы, пара Tesla Coil и несколько Apocalypse Tank'ов. Sentry Gun'ы обязательны — они будут уничтожать Terror Drone'ов, обитающих здесь в огромном количестве. Между делом стройте FLAK'и по всей линии обороны — когда вы построите Nuke Silo, на вас валом повалят «Кировы», и прочная противовоздушная оборона придется очень кстати. Создав прочную оборону, стройте Nuke Silo и бомбите Кремль. Все.

Дополнение к архиву: На карте есть несколько Tech Oil Derrick, но удержать их практически невозможно.

Операция: Полярный шторм (Polar Storm).

Место действия: Мыс Надежды, Аляска.

Задание: Уничтожить хроносферу.

Приблизительное время выполнения: 120 минут.

Предлагаемый план действий: Миссия длинная и нудная, но не очень сложная. Развивайте базу. Одновременно с хозделами постройте пару FLAK'ов и с десяток конскриптов — через некоторое время враг начнет телепортировать свои юниты на вашу базу и засылать ракетную пехоту. Будьте готовы отразить нападение и продолжайте строить конскриптов. Как можно быстрее развивайте базу до максимума и начинайте производство «Юриков» (Yuri) — теперь станет легче. Постепенно вы сможете отстроить оборону и заняться наступлением. Перебравшись на вражеский берег, расположите там еще одну базу и продолжайте наступление. Как я уже говорил, это будет долго, нудно и не очень сложно. Все.

Антон Логвинов (all@dubna.ru)

RUNE (РУНА)

Жанр: 3D Action ● Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: HumanHead Studios
Похожесть: Dark Vengeance, Tomb Raider
Системные требования: PII-233 (PII-500), 64 (128) Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ● Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 9.5

Вначале было...

Давным-давно в доисторические времена на территории современной Скандинавии жили храбрые воины, коварные великаны, злобные гоблины, трудолюбивые гномы и смертные боги. Да-да, я не оговорилась, древнескандинавские боги были смертными. Боги (или асы) жили в небесном городе Асгарде. Иногда по радужному мосту они спускались в Мидгард — землю простых смертных — и помогали людям. Верховный бог Один всегда благоволил к людям. Он принес им в дар свои руническое камни, обладающие особой охранительной силой. На каждый камень были нанесены специальные магические знаки или руны. Они, и только они могли противостоять врагам Мидгарда. Но однажды наступили времена, когда запылала война во всех девяти царствах, и мир оказался на краю гибели.

Дело в том, что не все боги хотели добра людям и всем остальным тварям девяти царств. Среди них были и такие, кто не гнушался ни обманом, ни убийством, лишь бы привести мир к гибели. И таков был бог зла и обмана Локи. За его злодеяния Один заточил его в пещере в глубинах земли у серного источника. Локи жестоко страдал. Но страдал и Один... Ибо он тоже помнил пророчество: когда выйдет из под земли огромный волк Фенрир (одно из порождений Локи), мир погибнет. Один уже слышал вой волка...

Действие игры как раз и происходит накануне конца света, о чем нам милостиво не сообщается. Мы играем от лица горячего скандинавского парня по имени Рагнар. В самом начале игры от руки предателя у Рагнара погибает отец. Поэтому сначала действиями нашего героя движет банальная месть, и только уже потом желание спасти все девять царств. Разумеется, конец игры довольно оптимистичен. И на грядущий конец света есть лишь косвенный намек (видимо, создатели игры знают скандинавскую мифологию довольно неплохо). Но по сюжету он вскоре должен произойти. После него в живых остались лишь два человеческих существа — мужчина и женщина. Они-то как раз и стали прародителями новой расы. Может быть, этим мужчиной как раз и был Рагнар. А может быть, и нет. Все зависит от вашего воображения.

Вотинкельд

Идите в проход налево и поговорите с соплеменником, который валит елки за забором. Ничего путного он не скажет, а вы идите дальше по проходу между забором и деревянным домом и далее между домом и скалой. Съешьте яблоко, висящее на дереве. В этой игре здоровье придется поправлять несколькими подобными способами, о них скажу позже.

Возвращайтесь. В проход за вашей спиной можете не ходить. Там вода, ладья и соплеменник, пользы от которых ни на грош. Поэтому идите в правый проход между забором и скалой, по мостику. Поговорите с соплеменником, что вспахивает землю. От него идите немного влево, мимо следующего дома, под скалой, туда, где су-

шится шкура медведя. В доме впереди слева откроется дверь. Зайдите и поговорите с отцом. Он нальет вам... меду. Это, оказывается, замечательное лекарство.

Выходите из дома и идите по косогору вверх к воротам между кольями. Толкайте. Вы попали к большому и очень длинному дому. Это дом общины. Вход в него слева с торца.

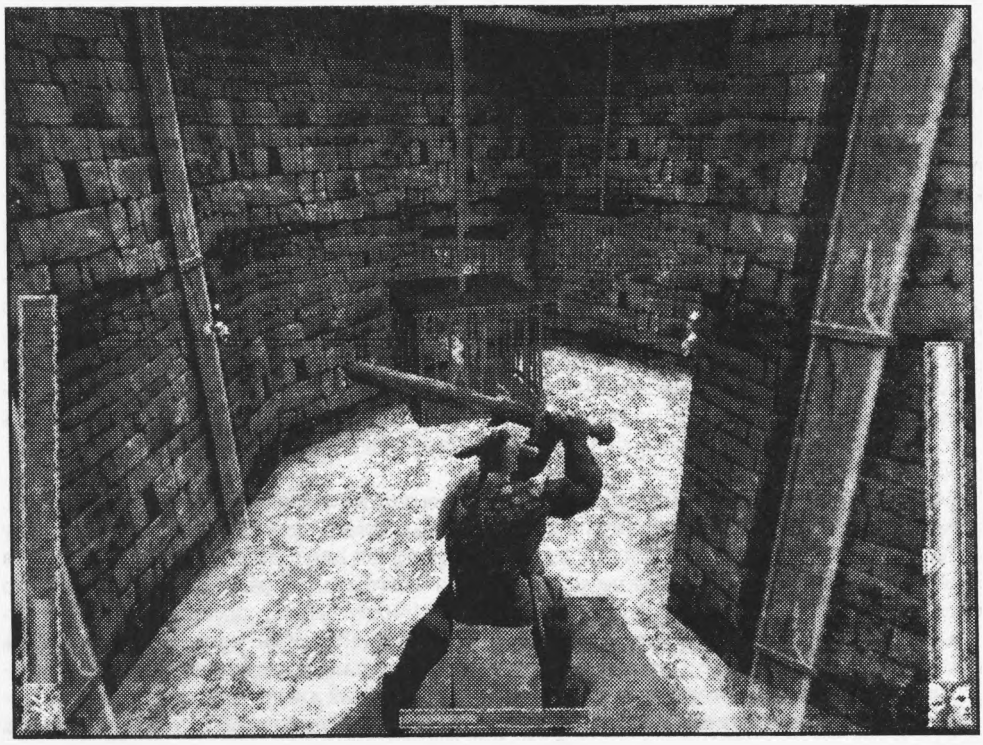
Отоварьтесь оружием. Как только вы возьмете все предметы, появится воин, который предложит вам с ним сразиться, чтобы стать уже полноправным хранителем руны. Стукните его булавой несколько раз. Уровень закончится. Все викинги побегут к ладьям и поплывут бить неприятеля. Далее в мультике плохие викинги во главе со злодеем Конраком потопят корабль наших. И он пойдет ко дну, а с ним и все храбрые норвежские парни.

Тонущий корабль

Всплывайте и вылезайте на берег. Убейте нескольких крабов. Одного удара меча на каждого вполне достаточно. Поешьте яблок с куста, если ваше здоровье требует этого, и возьмите ржавую булаву у скелета.

Ныряйте. Плывите практически на самое дно. Там будет затонувший корабль. Плывите в прореху в капитанском мостике, далее вниз, в помещение. В конце помещения есть еще одна прореха внизу. Плывите туда.

Мы в небольшой пещерке, впереди внизу лежит еще один затопленный корабль. Прямо под нашей пещеркой есть небольшой грот с воздухом. Сплавайте и подышите. Теперь пришло время обследовать корабль. Оплывите его справа. В его задней части есть дыра, которая позволит вам попасть в него. Внутри его сохранился воздух. Всплывите и подышите. Плывите в одну единственную дыру сбоку, туда, где сыплются балки. Это выход с уровня.



Тонущий корабль-2

Плывите все время прямо. Можно подышать в лагуне. Далее, не меняя направления, ныряйте в пролом прямо.

Вы очутились среди руин замка, затопленного водой. В воде плавает огромная рыбища. Пока она не трогает Рагнара. В середине грота есть самая большая руина-башня с низкой платформой. Залезьте на нее и разбейте своим оружием стену: уровень воды внутри башни значительно вырастет.

Ныряйте в воду. И проникайте в башню снизу из воды. Почти у самого дна есть вход-арка. Плывите резко вверх, как бы ввинчиваясь между платформ на вашем пути. Взбирайтесь на сушу, разбейте доски и идите во вновь открывшийся проход. Влезайте на наклонный бортик-парапет справа. В воду падать не надо. Рыба внезапно оголодала. Поэтому она съест Рагнара с одного укуса, после чего разлетятся живописные куски мяса. Разбегайтесь, прыгайте и висните на руках на длинной выступающей балке на башне, что на другой стороне справа через воду. Взбирайтесь на башню. И идите к решетке, она сама провалится. Падайте в воду, погружайтесь и плывите в проход у самого дна быстрее-быстрее мимо рыбины, разбивающей подводную решетку. Минуйте два пролома в стенах: один ровный, другой не очень. И всплывайте. Наверху четыре решетки. В одной из них большая пробоина. Плывите в нее. Вылезайте. Идите в пролом, далее налево в комнату с факелами. Не доходя до следующей комнаты с решетками в полу, нажимайте рычаг справа. После чего решетки в комнате едут на дно. Ныряйте. Плывите почти на самом дне в арку, далее в пролом в стене слева. Всплывайте, подтягивайтесь на руках и ешьте ящерицу. Она неплохо поправляет здоровье. В этом помещении можно взять булаву.

Снова ныряйте. Но на этот раз плывите не в квадратное отверстие в полу, откуда пришли, а в пролом в стене. Всплывайте и переходите на следующий уровень.

Подземный мир, руины Сигмундра

Всплывайте и вылезайте на сушу. Впереди на камнях крабы и змеи. Змеи высовываются из пней и очень сильно жалят. Они не способны бегать за вами. Поэтому убивайте их только в крайних случаях, когда подобная змеюка сидит прямо на вашем пути и мимо не пройти. Змея убивается, если ей заехать чем-нибудь по голове. Но удар должен быть меток и скор.

Обойдите всех этих тварей слева. Далее в проходе убейте двух крабов. Идите влево. Опять на камнях огромное количество змей и крабов. Продвигайтесь по этому "каменному" пути, убивая крабов и избегая змей, пока не дойдете до круглой площадки, огороженной стенами со змеей посередине. Эту тварь придется убить. Лезьте вперед наверх и снова избегайте змей. Впереди справа увидите веревку, висящую над платформой, огороженной стенами. Убейте последнюю змею на вашей платформе. Разбегайтесь и прыгайте на веревку. Лезьте по ней вверх, с нее прыгайте на платформу с тремя змеями (чтобы прыгнуть с веревки на платформу, достаточно нажать клавишу "действие"). На платформе разломайте стену слева. Мы оказались в большой пещере. Убейте двух крабов и забирайтесь на сооружение в центре.

Поговорите с Одином.

Бог разобьет стену. Идите в этот вновь открывшийся пролом и спускайтесь вниз. Вы очутились в большой пещере с большой "колонной" из камней в центре. Внизу вода. Вниз следует спускаться как раз по камням этой центральной колонны, прыгая с камня на камень вниз, пока не доберетесь до платформы с зелеными грибами. Это все на "колонне" в центре. Теперь покрутитесь. Видите внизу камни-колонны, которые ведут к выходу? Это выход с уровня. Чтобы туда попасть, предстоит попыхтеть основательно. Встаньте лицом к выходу. Под вашей платформой впереди есть высокий синий камень, который находится на одной прямой линии с синей немного скошенной колонной, торчащей из платформы в воде. Спрыгивайте на этот камень

и становитесь лицом к колонне. В воде делать ровным счетом нечего. Там живут мерзкие медузы, которые своим разрядом вышибают изрядную часть здоровья. Поэтому мой совет: все время оставайтесь на камнях.

Прыгайте на скошенную колонну. Если у вас есть опыт по игре Tomb Raider, он может быть в этом случае скорее отрицательным. Когда наш юный друг прыгает, нажимайте сначала "вперед", а потом уже "прыжок" Со скошенной колонны прыгайте еще на две, а с них — на твердую землю. Убейте двух крабов. Слева ход вниз — выход с уровня.

Подземный мир, пещеры Скорира

Спускайтесь вниз и убейте четырех крабов. Прыгайте вниз по платформам с цветами до воды, стараясь не попасть под падающие камни.

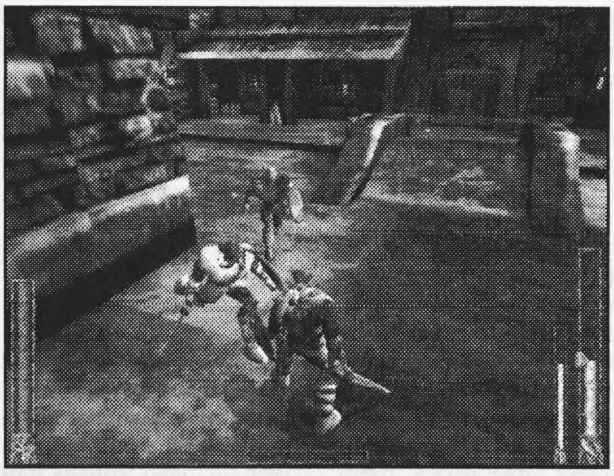
В воде плывите в подводную пещеру, которая находится в аккурат под той, где вы начинаете свой заплыв. В этой пещере будут водные растения и медузы. Далее плывите налево в ворота до конца и всплывайте. Вы попали в грот с несколькими водопадами и жалящими медузами. Избегайте их разрядов. Залезайте на платформу, ближайшую к окну-входу в пещеру. Прыгайте в "окно". Идите направо, убивая или не убивая живность. Появятся гоблины. Они убиваются с одного удара мечом. Бегите до веревки. Залезайте на нее и прыгайте на следующую. (Чтобы перепрыгнуть с веревки на веревку, достаточно сфокусироваться на второй и нажать "действие".) Это довольно просто. Со второй веревки прыгайте на твердую почву следующего уровня пещеры. Перейдите яму посередине по узкому камню. Осторожно, под белыми цветами прячутся крабы! Залезайте на веревку и лезьте вверх, с нее прыгайте на другую, а с нее прыгайте на платформу. Убейте трех крабов. Съешьте ящерицу и бегите мимо змей направо. Далее прыгайте вниз направо в арку с зелеными растениями, свешивающимися с потолка, берите щит и убейте змею.

Идите вперед по камням. Скала будет у вас слева, пропасть — справа. Так вы выйдете к водопадам. Залезайте в проход слева. И идите в пещеру. Прыгайте в яму в ее конце. Это выход с уровня.

Подземный мир, речные каньоны

Разберитесь с живностью. В тупике, где зеленые грибы, можно подлечиться ящерицами. Выходите к обрыву. Сверху начнут падать камни. Во время камнепада всегда стойте и ждите, пока все камни прокатятся. Спускайтесь вниз на платформу над бездной справа. Спускайтесь вниз, прыгая с камня на камень, пока не доберетесь до земли внизу. Идите до обрыва, над которым висит веревка. Спрыгивайте вниз и убегайте в тупик вправо, мимо змей, потому что сверху начнут падать камни. Переждите камнепад и возвращайтесь к середине этой пещеры, туда, где сидят змеи в своих пеньках. Теперь на этом месте валяются большие камни. Убейте змей, залезайте на камни и забирайтесь с них на веревку. По веревке залезайте вверх и прыгайте на платформу с входом и змеей.

Убейте гоблина и краба. Впереди вас висят четыре веревки над пропастью. На платформе прямо — целебные яблоки. Если хотите, можете добраться туда по веревкам и подлечиться. Теперь ваша задача — спуститься по этим веревкам вниз. Внизу есть очаги пара. Пар способен наносить значительный урон здоровью Рагнара. Прыгайте с веревки на веревку, поглядывая вниз, чтобы не попасть в пар. Спрыгивайте вниз. Убейте гоблина и возьмите у костра **ручной топор** и **щит гоблинов**. Подкрепитесь ящерицами, жарящимися на костре, и яблоками. Идите на просвет. Далее вдоль пропасти налево. Покатятся камни. Переждите, перебирайтесь по узкому бортику налево на другую сторону и влезайте на камень. Поднимайтесь вверх по водопаду, избегая общения с разными тварями. Идите таким образом до конца, а потом залезайте по веревке справа вверх почти до конца, до листьев, растущих на по-



толке. Прыгайте на платформу на втором уровне пещеры. Вы попадете на второй уровень водопада. Сверху свешиваются несколько веревок. Посмотрите наверх — увидите, что на платформе наверху горит костер. Залезайте на эту платформу по веревке, что свешивается прямо над изломом водопада. И залезайте с нее на платформу с костром. Убейте гоблинов и съешьте ящерицу из костра. Спрыгивайте с этой платформы вниз вперед, туда, где змея и крабы. Вы вышли к небольшому озерцу с растениями. Ныряйте. В подводной пещере плывите налево. Справа от вас будет стена здания под водой. Берите правое направление. Увидев огромную рыбу, плывущую вам навстречу, проплывайте мимо нее, стараясь не попадать ей в зубы. На развилке берите влево и плывите до упора. Всплывайте и переходите на следующий уровень.

Подземное логово Эйтри

Всплывайте и выбирайтесь на сушу. Разберитесь с крабами. Среди них появились гигантские. Такого монстра убить посложнее, чем его маленького собрата, но все равно достаточно просто.

Влезьте на следующий уровень суши и опять разберитесь с крабами. Возьмите **деревянный щит викингов** у костра. Залезайте на третий уровень. Пробегите мимо огромного количества врагов по пещере до конца. В конце пещеры три змеи. Залезайте в высокий пролом. Подкрепитесь ящерицей. Обойдите яму с лавой справа. Дальше в пещере масса врагов. На камнях сидят ящерицы, и на одном из них лежит щит викингов. Врагов советую убить, потому что дальше они будут мешать разбивать стену, хотя можно с ними и не возиться. В дальнем правом углу пещеры разбейте стену, освобождая проход. Некоторые камни нужно разбивать, подпрыгивая. Залезайте по камням наверх и прыгайте в яму.

В следующей пещере бегите по направлению к гоблину. Войдите в узкий проход. И влезьте на камень справа, подтянувшись. Идите по камням до подземного уровня с медузами. Спрыгните в воду, влезьте на левый берег и идите по нему до следующего озера. Перед озером в пещере есть мясо. Оно улучшит состояние Рагнара. Идите по берегу до тупика с водой и белым цветком слева. Ныряйте в тупик. Плывите в проход справа, туда, где рыба. Резко заворачивайте влево, всплывайте и влезайте на сушу. Сохраняйтесь.

В пещере идите вглубь. Там огромное количество крабов. Убейте их всех или переверните на спину, а убивать их надо по одному. К счастью, они одновременно почти не нападают.

Важно: в глубине пещеры слева есть выступающий камень. Радом с ним сидит краб. Не дайте крабу двинуться с места, потому что мы будем использовать его панцирь как подставку, чтобы влезть на этот камень. Убейте этого краба на месте.

Убив всех крабов, проделайте вышеупомянутую операцию, чтобы влезть на камень. Встаньте на панцирь, нажмите "вперед", и только потом "прыжок", и Рагнар уцепится руками за уступ. По второму уровню пещеры идите до выхода с уровня.

Хелгринд: Врата Хель

Кто такая Хель? Это древнескандинавская богиня Смерти и Подземного мира. Отличается тем, что никого живым из своего царства Мертвых не выпускает. Впрочем, в нашем случае ей придется сделать исключение...

Поговорите с Одином. Возьмите **руну малой силы.** Прыгайте вниз на платформу с грибами слева. С нее — на маленький уступ над лавой. Встаньте в крайний левый угол уступа. Прыгайте с него на опускающуюся клетку, когда она займет крайнее нижнее положение. С нее на другую так же точно. С нее на платформу. Убейте мелкую живность. Идите налево вдоль лавы. Над лавой висят еще две клетки со скелетами. Убейте краба и скелета. Скелет убивается мечом или топором. От обычного удара скелет просто оглушается и некоторое непродолжительное время лежит неподвижно, а потом снова вскакивает и бросается на вас. Чтобы его вырубить навечно, надо ему отсечь голову. Это получается обычно с нескольких ударов.

Прыгайте на клетку со скелетом над лавой, с нее на соседнюю, с нее на платформу впереди. Убейте гоблина. Идите в пещеру, поешьте вдоволь ящериц и убейте еще двух гоблинов. Разбейте камень и входите в помещение в ворота. Они откроются.

Идите вниз и убейте трех скелетов. Решетка поднимется. Убейте еще двух скелетов у рычага. Если вам нужно подлечиться, то поднимайтесь наверх туда, где висят трупы. Идите по узкому бортику мимо трупов до наклонившейся фигурной решетки. Прыгните на нее, и она упадет вниз, освободив проход дальше. Пролезьте в следующую часть помещения с такими же узкими бортиками. И соберите ящериц на стенах. В любом случае возвращайтесь к воротам, из который вы пришли, туда, где висят трупы. Идите в левый проход за поднявшуюся решетку и залезайте на парапет справа. Левая ставня отвалится. Прыгайте вниз на платформу с двумя рычагами и скелетом. Скелета пустите в расход. Нажмите на рычаги и поджарьте скелетов в клетках. Залезьте по цепи в углу на второй этаж в помещение с бочками. Отрубите головы у двух скелетов. И сходите по лестнице наверх. Там есть **руна малой силы**. Возвращайтесь к бочкам и спрыгивайте вниз в помещение ниже. Там скелет, ящерицы, топоры, булавы, щиты и **две руны малой силы**. Берите все, ни в чем себе не отказывайте. Спускайтесь по цепи вниз.

Как только вы упадете на пол (в середине пола огонь, падать туда не надо), из-за решетки появится скелет. Быстрее бегите к рычагу и нажимайте на него. Иначе скелеты из-за этой решетки будут появляться постоянно. Убейте того, который уже с вами в комнате, и бегите в дверь. Убейте двух скелетов. Нажмите на рычаг в конце коридора, проскальзывайте под опускающуюся дверь и сразу же влево. Здесь маленькое помещение с двумя рычагами и скелетами. Убейте скелетов и нажмите на рычаги. Ворота впереди откроются. Садитесь в "лифт" и нажимайте на рычаг. Он перевезет вас на следующий уровень.

Хелгринд: Врата Хель

Выходите из лифта и идите по коридору прямо до ворот, они откроются, и вы окажетесь на зарешеченном балконе. Послушайте, что скажет статуя Хель. После ее спича решетки по бокам поднимутся. Идите вправо, убив по дороге скелетона. Рядом с трупом ползают ящерицы. Ешьте, да не труп, а ящериц. Осторожно: труп имеет особенность возгораться. Внизу убейте крабов. В основании колонн есть решетки, откуда выползли крабы. За ближайшими решетками справа и слева есть полезные вещи: руна малой силы и щит викингов. На постаменте, на котором стоит Хель, есть ящерицы.

Идите вниз по лестнице налево, туда, где у железной двери горит факел. Берите факел, и решетка за дверью откроется. Идите внутрь. Убейте двух крабов. За следующей решеткой подожгите скелета (самый простой способ его убить — это факел) и краба. При входе в коридор возьмите железный щит викингов.

В конце коридора возьмите факел и нажмите на рычаг. Бегите в открывшуюся дверь и подожгите еще одного скелета и краба. Сориентируйтесь на месте. В даль-

нейшем нам предстоит путь по коридору прямо. Но сейчас там Рагнар пройти не может, потому что мост-решетка опущен. Справа закрытая железная дверь.

Идите по коридору влево, где горит огонь. Разберитесь со скелетом. Первый рычаг нажимать пока не надо. Жмите второй. Опустится подъемник за углом. Быстро бегите к нему и поднимайтесь на второй этаж.

На втором этаже нажмите на рычаг. Клетка с гоблином опустится. Позже мы его сможем садистски поджарить. Нажмите на рычаг в конце коридора — получите доступ в помещение у себя за спиной. Идите в левую дверь. Вы попали на балкон. Ударьте в гонг. Мост-решетка на первом этаже поднимется. Возвращайтесь на первый этаж.

У выхода с подъемника можете нажать первый рычаг и поджарить гоблина в клетке. Бегите по опущенному мостику и поджарьте скелета, пока он не успел ударить в гонг. Удар гонга призывает на помощь других скелетов, которые сидят за той железной дверью, куда мы не могли войти. За этой дверью есть руны малой силы и много полезных вещей. Если хотите, можете ударить в гонг несколько раз. Но не сразу. Ударьте один раз, и с той стороны, откуда вы только что пришли по мостику, появятся два скелета. Нажмите на рычаг, когда они будут на мостике, и скелеты упадут вниз. (Хотя здесь есть небольшой глюк: скелеты не всегда падают вниз, а иногда остаются висеть на решетке. Поэтому, когда вы снова нажмете на рычаг, скелет может остаться на мостике.) Проделайте эту процедуру с гонгом и рычагом три раза, и железная дверь откроется. Можете вернуться и забрать все, что плохо лежит.

Теперь возвращайтесь к гонгу и спускайтесь вниз по круговому пандусу к решетке, которая захлопнется прямо перед вашим носом. За ней шастает скелетон. Как попасть туда? А вот так. Возвращайтесь к гонгу и прыгайте на железную покатую крышу, что слева от пандуса. Посмотрите влево вниз. Там как раз то помещение со скелетом, куда мы жаждем попасть. Одна из решеток сбоку открыта. Запрыгивайте туда прямо с крыши. Убивайте скелетона. Можно взять щит у рычага.

Идите в башню с дверью, в помещение с бочками. Если разбить бочки, кое-что найдете. Становитесь на подъемник, жмите рычаг и езжайте вниз.

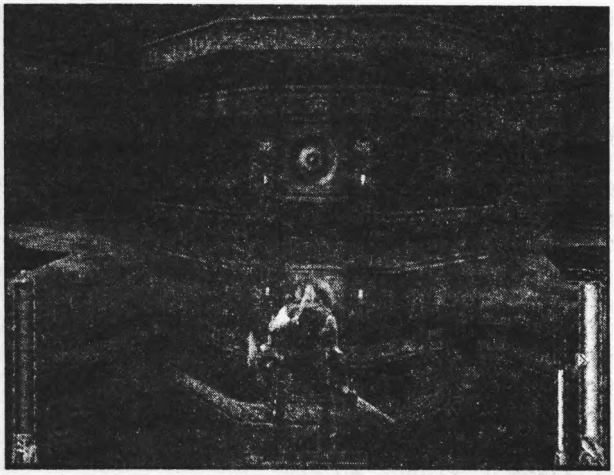
Внизу хватайте **руну ярости**. Шкала ярости в нижней части экрана наполнится, а глаза нашего друга станут красные-красные. Убивайте скелета. Когда герой в ярости, он делает это о-о-очень быстро. Другой скелет (он стоит недвижимо на месте на подъемнике) нажмет рычаг подъемника, и Рагнар вместе с ним поедет быстро-быстро. Убейте его по дороге. Иногда подъемник будет опускаться очень низко. Поэтому у Рагнара есть все шансы быть сожженным. Чтобы этого не произошло, когда начинает пахнуть паленым, становитесь на самый край подъемника. Он довольно толстый и поэтому огонь не пропускает. На пути на вас свалятся несколько скелетов. Убивайте их. Подъемник отвезет вас на следующий уровень.

Vargeisa: Fires of Hel (Варгейза: Огни Хель)

Зайдите в помещение и убейте скелета. Нажмите на рычаг, и приедет подъемник. Нажмите на рычаг второй раз, он поедет вниз. Быстрее бегите к нему, садитесь на него и спускайтесь вниз.

Внизу на большой решетке над лавой убейте скелета. Прыгайте на одну-единственную цепь и залезайте по ней вверх. С нее прыгайте на маленькую платформу у стены с решеткой-оградой. Залезайте в дыру в решетке-ограде. Убейте скелета и нажмите рычаг: внизу опустится мостик-решетка. Спускайтесь вниз по той же цепи. Бегите через лаву по мостику, стараясь не попадать в огонь. Убейте двух скелетов по дороге и ударьте в гонг. Бегите по вновь опустившемуся мостику-решетке на твердую платформу с факелами. Идите в пещеру и поднимайтесь по камням вверх, минуя "адский" огонь. Идите до стены здания с отвалившейся решеткой. Залезайте на стену здания, где была решетка, поешьте ящериц и идите в помещение. С потолка покатятся камни, вернитесь и переждите камнепад. Поднимитесь по лестнице

вверх влево и возьмите рядом с дохлым гоблином металлический щит викингов. Возвращайтесь к входу в помещение и сохраняйтесь.



Далее вам предстоит занятие нетривиальное. Думаю что, что создателей игры стоило бы привлечь к суду за жестокое обращение с геймерами. Проходя эту часть уровня, я вспоминала всех их ближайших родственников, а чаще других — маму.

Спрыгивайте вниз, на платформу, где лава. Прежде чем входить в следующее помещение, запомните три основных стратегических правила: никого не бить по дороге, никакую гадость с пола не поднимать и не останавливаться.

Забегайте в помещение и, игнорируя скелета, начинайте взбираться по камням слева. Скоро поймете, что лава в этой пещере поднимается. Точно рассчитывайте движения. Таким образом долезете до платформы с мерзким гоблином. Он вооружен, вы же, уворачиваясь от его ударов, лезьте на камни справа. Пока не доберетесь до довольно большой каменной платформы, напротив которой по платформе разгуливает скелет и висит руна малой силы, а также есть дверь. Эта дверь — чистая фикция. Как я уже сказала, ни с кем не связываться и ничего не брать. Прыгайте на платформу у стены, лучше всего сразу попасть на высокий камень в ее центре. Сохранитесь. С него прыгайте на платформу со скелетом, выбрав левое направление. От платформы со скелетом карабкайтесь по камням-колоннам справа через лаву (если встать лицом к лаве), пока не доберетесь до цепи. Прыгайте на нее и лезьте быстро вверх. Если будете соблюдать все правила, времени вам хватит. Наверху высоко есть платформа с полезными вещами. Можете высадиться на нее и перевести дух. Прыгайте обратно на цепь и снова ползите вверх. Там наверху выход с уровня.

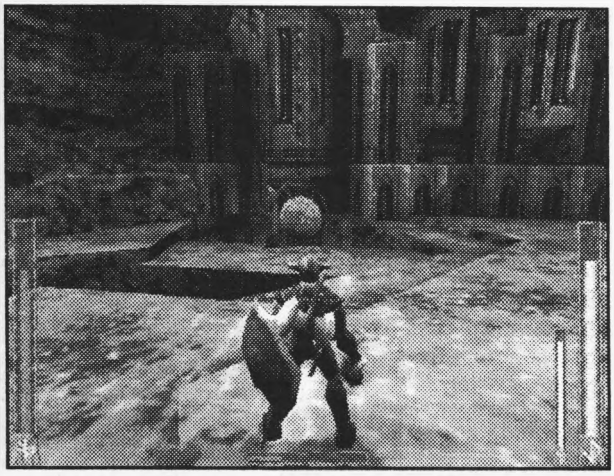
Eliudnir: Hel's Chamber (Элюднир: Убежище Хель)

Убейте двух скелетов и краба. Идите вперед по коридору и нажимайте на рычаг. Из поднявшейся двери выйдет скелет. Убейте его, нажмите на рычаг снова и бегите в поднявшуюся дверь. Убейте двух скелетов, хотя они поджариваются сами, попадая на решетку с огнем в центре комнаты. Возьмите на стене слева металлический щит викингов. Разбейте топором стену слева. Идите в пролом.

Спрыгивайте на узкий бортик над лавой. Слева в тупике можно взять руну малой силы. Идите вправо вдоль лавы. И залезайте в пролом в стене справа. Идите налево и нажимайте на рычаг. Убейте скелета. Двигайтесь по коридору прямо, обходя трупы стороной: они имеют дурную способность возгораться. Убейте двух скелетов в коридоре и нажмите рычаг. Он открывает решетку. Идите в нее.

В помещении с лестницей вниз, факелами и трупами два гоблина справа бросают в вас камни со стены. Убейте их, когда они спрыгнут к вам. Возьмите факел и убейте двух скелетонов у рычага. Нажмите рычаг и идите в открывшуюся дверь. Она слева от той, через которую вы сюда пришли.

В коридоре много скелетов. Методично их поджигайте. Если огонь в ваших руках гаснет, зажигайте его снова от факелов в коридоре с помощью клавиши "действие". Бегите до конца коридора, убейте двух гоблинов у цепи. Прыгайте на нее и спускайтесь вниз.



Вы оказались в круглом помещении с факелами и дверями, обычными и крутящимися. Из-за крутящихся дверей выйдет много врагов. Поговорите с ними серьезно. Идите в единственную открывающуюся дверь.

Вы попали в помещение с рычагом, бочками и мешками. Зажгите факел, который лежит слева, и нажмите на рычаг: крутящиеся двери в круглой комнате активизируются. Возвращайтесь к вращающимся дверям. За ними есть полезные вещи, но только за одной рычаг. Эта дверь находится справа от решетки. Пройдите туда и нажмите на рычаг. Решетка откроется. Идите за нее.

Идите вверх до ямы с лавой. Впереди через лаву — пещера с гоблинами. Туда ходить не надо — это тупик. Вам нужно влезть в пещеру направо, где бегают крабы Для этого прыгайте туда сверху, оттуда, где вы стоите. Убейте краба и прыгайте на цепь. Лезьте вверх, но берегитесь огня, исходящего от лавы.

Наверху прыгайте с цепи в сторону решетки, туда, где много ящериц и есть рычаг. Нажимайте на рычаг. Решетка в коридор откроется. Выходите в коридор. Здесь мы уже были.

Внимание! Выйти в коридор нужно обязательно, потому что только таким образом вы можете закрепить решетку в крайнем верхнем положении.

Идите обратно. Прыгайте на цепь снова. И прыгайте теперь уже в другую сторону на решетку левее. Идите в нее. (В коридор рядом ходить не надо, это тупик).

В следующем помещении на вас нападут три скелета из ниш-гробниц. В средней нише есть руна ярости. Убейте скелетов и идите в крайнюю левую нишу. Подъемник опустит Рагнара в подвал.

В подвале убейте крабов. Согнитесь в три погибели и идите направо от барельефа в низкий пролом в стене. Жмите рычаг в паутине и возвращайтесь к барельефу. Это, оказывается, подъемник. Садитесь на него. Он отвезет вас в большой зал.

Как только войдете, услышите голос Хель, а барельеф в середине стены сломается и оттуда начнет излучаться странное сияние, которое портит здоровье нашему хлопцу. В зале много скелетов. Воевать со всеми нет смысла. Поэтому ноги в руки и бегом по лестнице на второй этаж в правую от барельефа дверь.

На втором этаже немного повоюйте и нажмите рычаг. В середине зала опустится подъемник. Он находится в опущенном положении очень короткое время. Поэтому прыгайте на него с парапета сквозь открытую решетку второго этажа и поезжайте на нем вверх. Под самым потолком подлечитесь ящерицами. Прыгайте с подъемника на платформу с рычагом и скелетом, жмите на рычаг и бегите в правую дверь. За ней еще три двери. Идите в левую и убейте скелета. Осторожно! Огонь из стен. Доходите до рычага и нажимайте. Далее по коридору в маленькое помещение с двумя рычагами.

Дальше вас ожидает небольшая заморочка с несколькими коридорами и рычагами. Это все скорее для отвода глаз. Истинный путь краток. Вы стоите в помещении, впереди вас коридор с огнем, справа — решетка, тоже через коридор. Все подряд рычаги дергать не надо. Иначе дальше не сможете войти в вожделенную решетку-выход отсюда. Жмите только тот рычаг, что поднимет решетку справа. Из-за решет-

ки выскочит гоблин. Он побежит по коридору на вас, но в коридоре начнет работать механизм, ударяющий по ногам и разносящий все в клочья. Если он все-таки до вас доберется, сделайте то, что не удалось сделать механизму. Идите в этот коридор с механизмом. Подождите, пока он прокатится, и бегите в следующее помещение по левой стороне коридора. В следующем помещении нажмите на рычаг, и решетка впереди коридора откроется. Больше ничего делать не надо, бегите прямо сквозь огонь (он горит не всегда) и резко сворачивайте вправо. Решетка открыта.

Будьте аккуратны в следующем коридоре. Посмотрите, что станет с гоблином, который бросится на вас вперед по коридору. Из пола выдвинется пресс-давилка и раздавит беднягу. Хе-хе. Убейте гоблина, напавшего на вас со спины. Бегите по коридору, перепрыгивая через квадраты прессов в полу. Таким образом благополучно доберетесь до помещения с решеткой в полу и очередной статуей Хель.

В этой комнате нажмите на рычаг, и решетка с пола поднимется. Можно прыгнуть на нее, доехать на ней до подножия статуи Хель и взять руну там.

Прыгайте в дырку в полу и убейте двух скелетов в нишах. В правой нише в полу кнопка, которая отодвигает стену. Встаньте на нее и быстро бегите за отодвинувшуюся стену. Бегите вверх по лестнице и убейте скелета на лестнице наверху. Поешьте ящериц и идите в помещение с источником. Из ниш справа и слева вылезут два скелета. Поздоровайтесь. В их нишах ничего нет, кроме паутины. Теперь идите направо за решетку. Как только вы попадете в комнату, решетка за вами опустится навсегда и вы останетесь наедине с двумя скелетами. Когда их головы будут аккуратно лежать на полу, начинайте искать выход из комнаты. Поначалу это напрягает, потому что ни одна из решеток не открывается. Все дело в клетке. Вы, наверное, уже заметили, что стоит только вам сделать неверный шаг, сверху падает клетка. Наверху проклятые гоблины жмут на рычаг, пытаясь вас заловить. Вставайте на маленькую лесенку возле решетки и тихо двигайтесь в то место, куда падает клетка. Как только она упадет рядом с вами, делайте несколько шагов назад, разбегайтесь по лесенке и висните на клетке. Уедете вместе с ней вверх. Наверху убейте гоблинов. В коридоре можно съесть несколько ящериц. Теперь жмите на рычаг на балкончике, решетка внизу у лесенки откроется. Спускайтесь вниз и идите за открывшуюся решетку.

В коридоре убейте всех скелетов. В середине коридора нажмите рычаг и идите вперед в помещение с лавочкой, факелами и рычагом. Нажмите на рычаг. Он частично откроет дверь к лифту. Вы это все сможете наблюдать со второго этажа из комнаты, где вы сейчас находитесь. Возвращайтесь в коридор к первому рычагу. Решетка рядом с ним теперь открыта. Но в этом помещении с источником ничего нет. На второй этаж этого помещения можно попасть по цепи, что просматривается на втором этаже. Но ход туда абсолютно из другого помещения. В коридоре открылась еще одна решетка.

Вы вышли на мостик. Справа у вас статуя Хель. Кстати, вы уже были здесь, только на другом уровне. Идите через мост. Убейте скелета на мосту. Идите в коридор направо мимо упавшего светильника. Убивайте все, что движется, и идите в помещение в конце коридора. Нажимайте рычаг: дверь к лифту теперь открыта. Выбирайтесь к мосту и статуе Хель. Прыгайте вниз. С левой двери внизу мы уже начинали свое путешествие. Остальные обе двери теперь свободны от решеток. Если вы пойдете в правую, то из помещения, куда она ведет, вы можете попасть на второй этаж комнаты с источником, хорошо там поесть и взять несколько не особо полезных вещей. Для этого достаточно разбить стену в помещении за дверью справа и спуститься по цепи вниз. Хотя лично я ходить туда не советую: там наблюдаются враги, а ничего особо полезного там нет.

Идите в дверь впереди, что внизу под статуей. Далее надо все время бежать, не связываясь ни с кем. Пробегайте быстрее направо или налево, пока скелеты не успели нажать на рычаг: он включает огненные потоки из стен. Далее бегите во вход прямо и до лифта. Жмите на рычаг в лифте и переходите на другой уровень.

Огни Салта

Как только подойдете к выходу, услышите голос Хель. Спускайтесь вниз, прыгайте с платформы на платформу и так далее вниз на железную решетку. Убейте двух скелетов и идите в дверь с двумя колоннами по бокам. Идите по коридору вниз, возьмите внизу у факела мясо и щит. С этого момента берегите здоровье. Разбейте ветхую дверь. Вы попали в следующее помещение.

Это довольно обширный зал с низким потолком, колоннами и закоулками. Убейте двух гоблинов при входе и возьмите факел у одного из них, чтобы разгонять скелетов. Ходить по всем закоулкам не надо. Там множество скелетов, а полезных вещей немного. Поэтому идите вправо от входа, мимо ниши со скелетом, убив его, в следующую за ним ветхую дверь. Она в правом углу. Разбивайте ее.

Вы в коридоре. Справа в тупике горит огонь Идите влево, а потом сворачивайте в проход прямо. Вы вышли к залу в красных тонах с колоннами-рунами, торчащими из лавы. В этот момент вы должны иметь полное здоровье. Можно подлечиться ящерицами. Они есть практически во всех закоулках.

Через лаву на противоположной от вас стороне на большом балконе на парапете лежит **римский меч**. Его необходимо взять. Спрыгивайте вниз на низкую платформу у лавы. Через лаву есть несколько путей. Первый путь: запрыгиваете на камень в основании ближайшей руны-колонны. Бейте оружием по руне. Она падает и становится мостиком к другому камню и руне. Делайте то же самое со следующей и таким образом добирайтесь до противоположной стороны.. Здесь заблудиться невозможно.

Предлагаю радикальный путь. Он гораздо быстрее. Дело в том, что если стоять в этой лаве некоторое время, можно потерять часть здоровья, но не умереть. Бегите на противоположную сторону по левой стороне прямо по лаве. Это практически безвредно. Далее у противоположной стороны провалитесь в лаву. Выныривайте и цепляйтесь за камни, вылезайте на противоположной стороне. Это возьмет у вас половину здоровья. Как только окажетесь под стеной, увидите мультик, в котором несколько скелетов встанут возле римского меча наверху. Теперь подлечитесь и залезайте на стену по уступам в орнаменте к мечу и скелетам. Предварительно можно подлечиться справа на скале. Рядом с убитым гоблином есть ящерица. Туда надо лезть просто по камням. Слева от гоблина в углу под стеной есть еще ящерицы.

Наверху хватайте меч и убивайте скелетов. Или не убивайте, а ноги в руки и спрыгивайте вниз вправо на камни (если стоять лицом к лаве). Бегите в проход на камни наверх, потом вниз. В пещере увидите трещину в земле под ногами. Разбейте ее мечом. Прыгайте вниз. Это выход с уровня.

Хироккин: царство Хангра

Идите вперед по коридору, услышите голос Хель. Идите по коридору влево и прямо в поднимающуюся дверь.

Спускайтесь вниз по камням. В проходе внизу возьмите факел.

Вы попали в низкий зал с люстрами. В этом зале есть четыре двери, по две напротив друг друга. Две у ворот. И еще две недалеко. Идите по очереди в левую и правую дверь у ворот. В правой идите сразу же налево, не заходя в соседнее помещение. Там куча врагов и никакого толку. Убейте всех, кто встретился по дороге. В две остальных двери ходить тоже не нужно. Когда оба рычага будут нажаты, ворота откроются.

Идите вперед по коридору, избегая огненных потоков из стен. Идите в проход влево и убейте двух скелетов в нишах. Выходите в следующее помещение со скелетами, огнем и рычагами. Рычаги включают огонь. Скелеты, завидев вас, будут нажимать на них. Идите в конец коридора, избегая огня. Убейте скелетов, разбейте стену в правом углу и прыгайте в пролом.

Проходите сквозь комнату с двумя напольными вазами-факелами и выходите в единственную дверь. Вы попали в огромный зал с электрическими разрядами в по-

толке, множеством висящих цепей и кучей скелетов. Они здесь будут вас атаковать постоянно и помногу. Ваша задача — отключить все электрические потоки у потолка. Для этого вы должны зайти в три двери в этом зале и нажать на рычаги. В комнатах с рычагами ловушка — вертящиеся лезвия. Под них попадать нельзя. В центре зала есть руна ярости, а у входа в зал факел; как вы уже знаете, лучшее средство против скелетов — это огонь. Когда все рычаги будут нажаты, забирайтесь на среднюю из трех параллельных цепей, что висят у большущей стены, которая слева от помещения с рычагом, ножами и скелетами (скелеты были только в одном помещении). Забирайтесь наверх, спрыгивайте на платформу и идите в зал.

Идите все время вперед, таким образом попадете в зал Потерянных душ. Послушайте, что вам скажет Хель.

Спускайтесь вниз по парапету, убейте трех гоблинов. Здесь можно разжиться кое-какими вещами. Поднимайтесь вверх. Идите по второму этажу, избегая огня, поднимитесь на третий по камням. На третьем идите в проход напротив выступающего мостика. Не обращайте внимания на горящих гоблинов и скелетов: они загнутся сами. Идите в единственную дверь в помещении. За ней коридор — выход с уровня.

Нагринд: место Потерянных

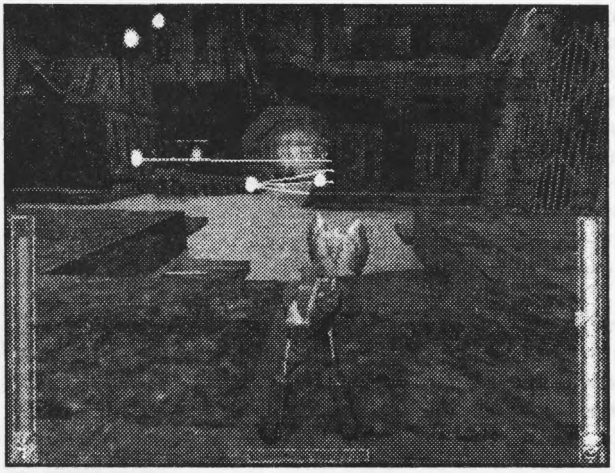
Убейте двух скелетов в коридоре и возьмите справа у входа щит. Сворачивайте влево. Убейте краба в помещении с трупами и идите вправо. Возьмите факел в коридоре справа. Убейте краба и скелета. Ветхая дверь прямо ведет в трупохранилище. Зайдите туда и возьмите щит, меч, мясо и ящериц. Фу!!! Ни за что бы не стала есть это мясо!

Возвращайтесь и идите по коридору вперед мимо воды. Справа три двери. Левая — обманка, за средней в нише факел и щит, за правой — скелет. Идите прямо и, не обращая внимания на крабов, прыгайте вниз. Приземлитесь на стеклянный пол. Далее вам предстоит решить нетривиальную задачку. В этом помещении две кнопки в полу. Если они обе нажаты, дверь-барельеф в башенке открывается. Каждая из них может оставаться нажатой сколько угодно долго, но вот вместе... Короче, времени добежать до открывшейся двери вам не хватает. Она закрывается снова. Надо кого-то попросить постоять на кнопке. Пусть от скелетов будет хоть какая-то польза. Но для этого надо активизировать их. Идите в низкий проход и убейте двух скелетов в нишах. В конце коридора в потолке тогда откроется люк. Скелеты начнут вываливаться оттуда по очереди, т.е. на смену убитому всегда придет новый. Нажимайте на кнопку (не ту, что находится рядом с коридором со скелетами, а другую) сами. Потом займите позицию очень близко к двери на одной прямой с кнопкой и убейте скелета. Встаньте лицом к двери, ибо следующий упавший из люка скелет, направляясь к вам, обязательно наступит на эту кнопку. Быстрее в дверь!

Выходите на второй этаж помещения и убейте скелета. Прыгайте вниз, а там баталия: скелеты дерутся с гоблинами. Не мешайте им. Бегите в комнату с лавой. И добирайтесь по камням с правой стороны до платформы с дохлым гоблином. Входите в дверь, убейте скелета, разломайте стену справа и нажмите на рычаг. Далее лезьте по цепи вверх. Спрыгивайте на платформу.

Не разбивайте стену на той стороне, где высадились, а бегите на противоположную правую сторону. Разбейте стену там. Нажмите на рычаг. Лава в комнате начнет быстро подниматься. Прыгайте вниз и быстро бегите в соседнее помещение, там запрыгивайте на камень. После прыгайте на другой, чтобы не быть раздавленным. Камень отвезет вас наверх. Высаживайтесь и идите в помещение. Там услышите голос Хель с новыми угрозами.

Идите в последнюю комнату с огромной статуей Хель. Здесь вам предстоит сразиться с огромным количеством скелетов. Берите в руки римский меч и разите их направо и налево; заметьте: чем больше убиваете, тем лучше у вас это получается. Когда убьете изрядное их количество, дверь в соседнее помещение начнет очень



медленно опускаться, а количество скелетов — увеличиваться. Продолжайте все в том же духе. Когда дверь опустится, бегите в помещение, соседнее с этим, и нажимайте на два рычага — левый и правый. В конце коридора садитесь в лифт, жмите на рычаги и уезжайте.

Хельрегинн: машина Хель

Выходите из лифта. Под лавочкой пасутся две ящерицы. Съешьте их. Идите в дверь в помещение со странным агрегатом. Убейте двух скелетов и спускайтесь по пандусу вниз.

Примечание: жать рычаг и ехать вверх на подъемнике не нужно. Там ничего нет.

Внизу разбейте стену. Не упадите в лаву! Делайте прыжок вправо на парапет и убейте скелета. Войдите в помещение и разбейте бочки и стену за ними. Идите в пролом. На балконе над лавой убейте скелета. Влезьте в пролом в стене, откуда вы пришли, и прыгайте из пролома на выступающий в стене камень справа. С камня залезайте наверх, к "адской" машине. Эта машина является своеобразным лифтом. Вам надо его активизировать, он вывезет вас из царства Мертвых. На вас нападут два скелета. Покоцайте их и бегите в сторону, противоположную той, откуда вы пришли, прыгайте вниз на платформу над лавой. Возьмите в помещении вещи, возвращайтесь на балкон. Подпрыгивайте и разбивайте ветхую стену. Забирайтесь туда. Заходите в помещение и убейте скелета и гоблина. Нажимайте на рычаг. Под адской машиной появится лава. Убейте ожившую статую, что нападает на вас сзади, и двух скелетов. Выходите через темное помещение впереди. Вы попали в комнату, которая является зеркальным отражением той, что была в начале уровня с подъемником и агрегатом. Поднимайтесь вверх, убивайте скелетов, нажимайте на рычаг, чтобы подъемник приехал. Потом встаньте к нему спиной, нажмите на рычаг и делайте несколько шагов назад, чтобы успеть встать на него до того, как он начнет подниматься вверх.

Наверху в комнате с лавочками идите прямо на балкон и нажимайте рычаг. Лифт готов. Убейте четырех скелетов. Если стоять лицом к балкону, то есть ходы вправо и влево. Справа ничего особо хорошего нет. Идите влево в коридор на подъемник. Этот подъемник довольно бестолковый, он поднимет и опустит вас. Бегите в решетку на том же уровне, где вы на него садились, только с другой стороны.

В следующем коридоре идите по лестнице направо. Разберитесь со скелетами. Нажимайте рычаг, дверь впереди откинется и превратится в мостик. Бегите в "адскую" машину и нажимайте на рычаг в ней. Платформа с вами тронется. Таким образом вы покинете царство Хель.

Пещеры Скелкингра: царство гоблинов

Нажимайте на рычаг и выходите из машины. Послушайте Одина. Обойдите машину и идите в пещеру за ней.

Обойдите гоблина слева у воды. Этот маленький мерзавец может сделать так, что земля под вами обрушится и вы упадете в воду под землей. Обратно придется выбираться по уступам.

Перед следующей пропастью прыгайте на веревку и спрыгивайте с нее на противоположной стороне Бегите в проход за гоблином. Он разломает стену под свой рост, докончите это дело и идите в пролом. Выходите к пропасти и идите вправо в пещеру. В пещере гоблин пытается поймать Рагнара в клетку. Если вас ею накрыло, разрубите ее и надавайте тумаков этой самодовольной твари. Выходите к обрыву.

Прыгайте на платформу, что внизу справа. С нее на веревку. Лезьте по веревке наверх до входа в пещеру (на платформе левее и выше сидит гоблин). Прыгайте с веревки на платформу с пещерой.

У обрыва возьмите слева руну энергии. Далее идите влево и прыгайте на соседнюю платформу. Упадете в пещеру к гоблинам. Покоцайте хозяев и возьмите у них неплохой топорик. Поднимайтесь по уступам наверх. Как только приблизитесь к еще одной "адской" машине, из нее выйдут четыре скелета. Бегите быстрее в машину и нажимайте рычаг: вход в машину закроется, а вы получите возможность отсидеться, пока снаружи скелеты и гоблины молотят друг друга. Выходите и добейте остатки тех и других.

Бегите за адскую машину направо вниз в пещеру. Не обращая внимания на гоблина, прыгайте в разлом в земле. Это выход с уровня.

Ущелья Скеркира: логово гоблинов

Падайте вниз и надавайте тумаков нападающим гоблинам. В воде есть белые бурлящие пятна, источающие странное сияние, наступать на такие пятна — верная смерть. В воде торчат в большом количестве рога. Посередине их — гейзер, который работает на этом уровне в качестве подъемника. Стоит встать на него, как он перенесет нашего героя на второй уровень пещеры. Не советую туда ходить, ибо если промахнетесь и не приземлитесь на положенную платформу, Рагнар упадет вниз на рога и потеряет при этом часть здоровья. Но если все же вы хотите, знайте, что там в деревянных клетках есть руна и ящерицы, которых сторожит гоблин. Спускаться вниз надо по веревке. На нее можно запрыгнуть только с платформы с гоблином. Внизу у веревки то самое злополучное белое пятно.

Идите в проход, за которым виднеется вода. Осторожно: змеи! Садитесь на плавучий камень, он отвезет вас до определенного места, а потом добирайтесь сами вброд.

В следующей пещере с водой надавайте гоблинам по наглым красноглазым мордам, идите в проход с рогами. Тут опять гоблин охотится на вас. Если попали в силок, разрубите клетку и убейте этого горе-охотника. Ныряйте влево от его норы.

Плывите вперед и вправо в дыру на дне. Внизу под водой пролом и несколько веревок. Это силки. Оплывайте первую веревку, за вторую можно зацепиться. Гоблины вытащат вас наверх в клетке. Дальше сами знаете, что надо делать. Идите в проход.

Пройдите по мосту, очень напоминающему скелет доисторического животного, наступайте на самый первый гейзер слева. Он поднимет вас на высокую платформу. Прыгайте с нее на маленькую платформу слева, если стоять лицом к веревке. С нее — на платформу с гоблином. Убейте его, возьмите меч, топор (если они вам нужны, конечно) и ящерицу в клетке. Справа у вас мостик с деревьями, прыгайте на него. Идите по нему и лезьте по камням вверх до камня с факелом. Прыгайте на соседнюю платформу без разбега (шаг вперед — прыжок). С нее с разбегу на платформу с гоблином, под этой платформой висит веревка. Убейте гоблина. Далее прыгайте на оставшиеся две платформы до веревки.

Залезайте по ней вверх и спрыгивайте в пещеру к гоблину. Для того чтобы приземлиться куда надо, залезьте повыше по веревке и оттуда прыгайте. Убейте гоблина, возьмите руну в пещере и бегите по мостику на другую сторону.

Б следующей большой пещере предстоит долгий путь с убийством кучи гоблинов. Поэтому не буду упоминать их лишний раз. Что с ними делать, вы сами знаете. Залезайте на камень в начале пещеры и прыгайте с него на веревку. Лезьте вверх,

высаживайтесь на уступе с факелом. Идите вперед по уступу, прыгайте через лаву на другую сторону на выступ, там, где ее поток уже всего. Спускайтесь вниз к гоблину у костра. Идите мимо веревки и залезайте на высокий камень. Разбегайтесь по нему, прыгайте и цепляйтесь руками за выступ с зелеными грибами на противоположной стороне. Идите по этой скале до конца и прыгайте в начало моста, на котором дежурят гоблины. Проходите мост, прыгайте на веревку, лезьте по ней вверх. Прыгайте с веревки на крышу-тент, что над башней моста. Он работает в режиме батута. Прыгайте с этого батута на платформу наверху (когда Рагнар в нижнем положении, жмите "вперед" и "прыжок"). Бегите по мосту вперед до гоблинов. Прилетит крылатое насекомое. Оно хорошее и не кусается. Прыгайте на веревку, с нее еще на один тент-батут, с него на платформу наверху чуть правее, более низкую рядом с высокой. Возьмите ящерицу в клетке. Прыгайте на платформу рядом с лежащим тентом. Чтобы он заработал, достаточно один раз махнуть мечом. Он спружинит вас на большую платформу с крабами.

Идите в пещеру. Встаньте на следующий тент, ударьте его мечом, и он спружинит вас на платформу со следующим тентом. Повторите все опять несколько раз, пока не окажетесь на высокой платформе с листьями. Спрыгивайте вниз, вас там поймают гоблины.

Логово Торфар-Колла

Гоблины подали вас на завтрак отвратительному существу, разумеется, отняв все оружие. Когда Торфар-Колл двинется к вам и разломает вашу клетку, бегите вперед и быстро поднимайте с земли меч. Далее бегите под скалу, где низкий проход, пригибайтесь, идите вперед и берите **руну ярости**.

Наш приятель уже здесь. Он разбил стену и прибежал за вами. Нашинкуйте его, в состоянии ярости это сделать о-о-очень просто.

Когда Торфер-Колл станет трупом, идите по пещере собирать украденные вещи. Пройдите между двух деревьев. На платформе с зелеными грибами слева есть хороший щит и топор. Влезть туда можно по камням в центре прохода. На остальные две платформы можно не лазить, пользы в этом нет. Спускайтесь вниз, сгибайтесь в три погибели и идите под скалу прямо. Сколько крабов! Пробегайте мимо них и залезайте на камни слева.

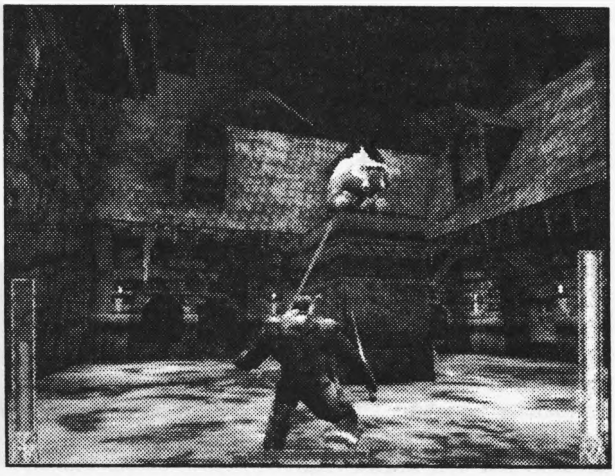
Идите прямо и влево, возьмите рядом со скелетом некоторые вещички. Лезьте вправо на платформу, где бочки, далее выше на камни и идите на балкон к гоблину. Тото он обрадуется! К сожалению, не убив его, топор его взять не удастся. И куда только смотрит Green Peace? Прыгайте с балкона на камень слева, ударьте по камню, он свалится вниз вместе с клеткой, образовав в земле огромную брешь. Прыгайте в нее.

Вы попали в подземную пещеру. Идите вперед и позавтракайте ящерицами на камнях. В конце пещеры вылезайте наверх и берите **руну малой силы**. Вы вышли к пропасти. Над ней летают насекомые типа пчел. Бегите по узкому бордюру к руне в конце него. Как только добежите, насекомые столкнут вас вниз. Дальше будет долгий мультик, как они переносят вас в следующее царство.

Врата Торстадта

Пчелы погибнут. Возьмите факел. Как только подойдете к решетке, снова услышите голос Одина.

Идите по камням наверх в проход по каменной пещере, пока не выйдете к пропасти. Обогните ее справа. Когда сверху падают камни, лучше всего стойте на месте. Прыгайте на платформу с факелом и идите вправо до конца, далее прыгайте на противоположную сторону, туда, где гоблин. На другой стороне идите вдоль пропасти по нижнему краю до пещеры. Войдите и убейте гоблина на снегу. В следующей пещере рядом с убитым воином есть ящерица. Возвращайтесь в предыдущую пещеру.



Залезайте по камням наверх и идите в проход. Два раза спрыгивайте вниз и идите к проходу, заколоченному досками. Услышите голоса снаружи — разбивайте доски, выходите к домику и убейте двух рыцарей в доспехах.

Возьмите в домике еду и идите за него. Разбивайте доски в проходе и лезьте по камням наверх. Выходите в проход между елками, побейте гоблинов и идите до пропасти. Тут новая напасть — камнепад. Причем непрекращающийся. На самом деле он кажется непреодолимым только со стороны. Идите налево вдоль пропасти. Встаньте близко к скале, где заканчивается платформа, и прыгайте на другую сторону в том промежутке времени, когда камни упали, а следующие еще не начали падать. Убейте двух гоблинов в пещере и продолжайте двигаться налево. Прыгайте в промежутке, когда камни пролетают на платформу с убитым воином. Бегите прямо до решетки. У костра возьмите мясо и **римский меч** в ящике. Немного вернитесь назад и залезайте на единственный невысокий камень-уступ, с него прыгайте немного вправо и вверх (если стоять лицом к скале) на платформу, а с нее забирайтесь на платформу повыше слева, туда, где просвет. Спускайтесь вниз по камням слева и идите на просвет. Путь слева от скалы тупиковый, идите вправо и убейте двух воинов по пути. Спускайтесь к дому. Зайдите в него, сломав дверь, залезайте по цепи вверх, наверху возьмите мед, спускайтесь.

Идите в проход в скале с факелом, что слева от пандуса, с которого вы пришли сюда, выходите на открытую местность со множеством факелов. Пройдите немного вперед, и услышите очередные наставления Одина. Выходите к крепости и сворачивайте вправо, идите до пропасти мимо статуи.

Кто такой Локи? Бог зла и обмана. Величайший мистификатор.

Справа горит костер. Убейте двух воинов. Возьмите на лавке у костра топор викингов. Кажется, тут свежуют гоблинов.

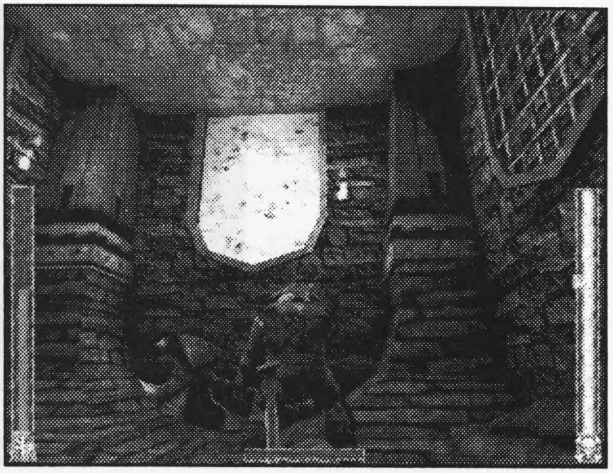
Возвращайтесь к крепости. У костров, горящих возле нее, есть мясо и яблоки. Вход в крепость слева от ворот, через железную дверь. Как только вы подойдете к ней, услышите внутри голоса, после чего она откроется.

Идите внутрь. Убейте двух воинов и прыгайте на веревку, лезьте по ней вверх. Наверху идите в темный проход наверх, справа от факела. На этаже выше прыгайте на ветхий пол, над которым висят две веревки. Он провалится вместе с вами. Это переход на другой уровень.

Горная крепость Торстадт

Уровень начинается с мультика, в котором Рагнар убивает врага и одевается в его одежду. В помещении с убитым врагом можете взять его вещи. При выходе справа есть деревянная дверь. Разбейте ее и возьмите за ней мясо и щит.

Идите в первый проход влево. Обойдите деревянный дом (он справа). Войдите в арку и убейте двух воинов. Соберите яблоки на снегу. Влезайте на левый высокий бортик мостика или на тачку. Прыгайте на козырек слева, а с него вперед в здание. Спрыгивайте вниз и бегите влево вверх по лестнице.



Идите влево за угол из помещения. Разбейте деревянную дверь слева и возьмите медовуху. В маленьком помещении разбивайте доски в полу и падайте вниз.

В помещении с низким потолком прыгайте в колодец. Внизу такое же низкое помещение. Идите по нему влево и убейте гоблина, сворачивайте вправо туда, откуда пришел гоблин. На следующей развилке сворачивайте направо к веревке. Прыгайте на нее и лезьте вверх. Высаживайтесь на этаже выше и разбивайте деревянную дверь. Выходите.

Во дворике убейте двух воинов и идите в низкую широкую арку, возьмите металлический щит викингов. Сломайте деревянную дверь, залезайте по цепи вверх в помещение с бочками и ящиками. Возьмите мясо и разбейте дверь за бочками.

На улице убейте воина. Разбейте дверь слева с лицом. За ней еда. Идите вперед по улице до тачек слева. Рядом с ними яблоки и ящерицы. Влево ходить не надо. Идите прямо и направо до входа в массивное здание. Убейте трех воинов. В углу слева от входа есть железная дверь с окном. Подойдите и послушайте, что говорят враги. Идите в здание.

Возьмите мясо. Залезайте на второй этаж. Идите в проход слева. Ударьте по ящикам, они упадут и раздавят воинов внизу. Спускайтесь вниз, нажимайте на рычаг и идите в проход по лестнице.

Убейте трех воинов в комнате, поднимитесь по пандусу на второй этаж, возьмите еде на столе и щиты у стены. Сломайте деревянную дверь на противоположной стороне от пандуса. Выходите на улицу. Убейте воина, возьмите мед справа, оттуда, откуда он пришел. Возвращайтесь и идите прямо.

Вы вышли к развалинам. Убейте несколько воинов. Возьмите факел. На камнях есть руны, мясо и оружие. Здесь есть два рычага с противоположных сторон скалы. Недалеко три двери. Нажмите на оба рычага. Все три двери откроются, и появятся гоблины. Идите в правую дверь. Разбейте доски в проходе и переходите на следующий уровень.

Улицы Торстадта: квартал Хергример

Выходите во двор. Метните малый топор в балки над решеткой слева. Они свалятся. Залезайте по ним на обрывок платформы прямо. С нее на стену впереди. Идите в город. Справа по ходу ящерицы. Есть хотите?

Идите по городу до конца, до ветхой двери с лицом. Разбейте ее. Нам сообщат, что нам конец. Набросятся четыре воина, один из которых новый. Это викинг, кажется. Четвертый воин прибежит из помещения справа с предыдущей улицы. Можете туда вернуться. Теперь вход в дом с очагом внутри открыт. Возьмите еду, разбейте палку, подпирающую деревянный люк в потолке. Он откроется. Залезайте на ящик, с него на второй этаж дома. Наверху возьмите руну ярости и прыгайте в другое окно во двор. Во дворе нападут несколько воинов.

В этот двор есть еще один путь. Он гораздо дольше, но интереснее вышеописанного. Возвращайтесь на то место, где только что была потасовка. Идите между дома-

ми влево за здание с деревянной дверью и сосульками. На стене за этим домом есть узкий бортик. Прыгайте на него с разбегу. С него — на крышу здания с сосульками и деревянной дверью (правда, они с другой стороны) С этой крыши — на соломенную, что венчает стену с бортиком. Сохранитесь. Теперь падать вниз не рекомендуется, потому что в игре не предусмотрено, чтобы мы попадали за границы крепости, хотя это вполне возможно. Но, попав туда, вы уже не вернетесь обратно. Хотя на экскурсию туда сходить можно, предварительно сохранившись, разумеется. Мрачнее места нет на свете!

С соломенной крыши прыгайте на стену, которая рядом с еще одной соломенной крышей. Если упадете вниз со стены, окажетесь как раз в этом мрачном месте. С нее — на соседнюю соломенную крышу. С нее прыгайте на каменную стену впереди. Бегите по соломенной крыше справа, а после по снежной крыше с трубой.

Спрыгивайте вниз влево в тот же самый дворик. Но в этом случае на вас никто не нападет. Под аркой с факелами возьмите мясо у решетки.

Идите во двор по ровному снегу в пролом в конце двора и прыгайте вниз.

Внизу идите сначала в туннель с факелами к решетке. За этой решеткой — начало уровня. Возьмите руну возле нее. Возвращайтесь и идите в темный туннель. Выходите к бочкам, возьмите руну малой силы и нажимайте на рычаг. Сверху приедет подъемник. Еще раз жмите на рычаг и быстро вставайте на подъемник. Он привезет вас наверх. Прыгайте через дыру и залезайте на платформу с ящерицами слева. Как только приблизитесь к решетке, увидите бегущих воинов в соседнем дворе. Кажется, нас уже разыскивают. Спускайтесь вниз и идите по улице до конца и направо. Залезайте на платформу-помост, а с него в окно с факелом внутри.

Разбейте бочки и идите во двор после того, как услышите голоса. Здесь на вас нападут несколько воинов. Один из них прибежит через ворота. Поубивайте всех и идите в открытые ворота. Идите по проходу. Увидите мультик: начнет гореть башня. Убейте воинов, нападающих на вас, взяв на первом этаже башни руну ярости. На второй этаж горящей башни лазить нельзя, хотя возможно. Там верная смерть. Выходите на улицу и идите в узкий проход между домами. Он на той же стороне улицы, что и горящая башня.

В проходе найдете вход в здание. Идите по коридору, залезайте на второй этаж, далее влезайте на ящик и с него на третий. Прыгайте в здание на противоположной стороне улицы через окно. Выходите на козырек здания и идите по нему вправо до конца. Прыгайте на другую сторону с разбегу на третий уровень башни, с нее — на торчащие доски горящей башни. Стоя на них, обжечься невозможно. С них — на вершину полой башни в конце улицы. Прыгайте внутрь башни, доски под ногами провалятся, и вы перейдете на следующий уровень.

Гроттинтанна: кровеносный сосуд

Выходите в зал с источником. Посмотрите — одна из колонн ветхая. Ее подпирают две палки. А на двери возле нее трещина. Стукните по одной из палок мечом. После встаньте подальше и метните топор во вторую. Колонна упадет и проломит дверь. Если ударите по палке, не метая топора, колонна накроет вас.

На грохот прибежит воин из двери напротив ветхой, уже разбитой. Убейте его, сходите в помещение, откуда он прибежал, возьмите еду и оружие.

Идите в проход с разбитой колонной и убейте воина в помещении с бочками. Идите до решетки и прыгайте влево во двор. Разрубите цепи, которые сковывают огромного зверюгу. Зверюга убежит под арку и позавтракает несколькими воинами. Нападут два воина. Убейте. Идите под арку. Там нападет еще викинг. Убейте его и возьмите его **палаш**. Вау! Классная вещица. Залезьте на парапет здания и возьмите ящериц и руну.

Идите в проход. В следующем дворе два воина устроили потасовку. Сначала не мешайте, а потом прикончите победителя. Идите влево, сбоку будет ветхая дверь, разбейте ее. (Если идти прямо по проходу, там будет руна).

Можно разбить доски в полу и спрыгнуть в подвал. Там есть руна. Поднимайтесь по цепи вверх. Разбейте дверь, на столе есть еда. Разбейте доски и прыгайте в соседнее здание. Пригибайтесь и идите в помещение с цепью. Залезайте наверх. Прыгайте на соседнее здание, а далее на цепь. Прыгайте вниз и убейте трех воинов. Возьмите еду на столе, нажимайте на рычаг и выходите во двор.

Идите до конца улицы. Как только прыгнете на ящики, на улице, откуда вы пришли, появятся много воинов. Быстрее бегите обратно. Справа открылся вход в помещение. Хватайте там руну ярости и нашинкуйте этих плохих парней. Зверюга вам поможет. Идите под арку. Возле "баррикад" сворачивайте в помещение справа. Влезайте на тачку, с нее на второй этаж. Прыгайте на улицу в проход слева. Это выход с уровня.

Мотсогнир: яростное сопротивление

Идите влево и убейте врага. Осторожно: сверху на вас сбрасывают куски стены. Возьмите мед и идите арку с рычагом вдоль стены, где арка.

Нажимайте на рычаг. Можно съездить в комнату ниже на лифте. Там есть еда, много оружия и две руны малой силы. Поднимайтесь наверх на подъемнике. Подождите немного (сверху могут бросить камни). Прыгайте вниз, разберитесь с врагами и нажмите рычаг в тупике. Он открывает дверь. Идите в нее. Нажмите на рычаг в помещении. На второй этаж можно не лазить. Нажимайте на другой рычаг и выходите.

Бегите обратно на площадь в открывшуюся дверь. Забегайте за стол. В помещение начнут вбегать враги. За столом им вас трудно достать, а вот вам их — легко. Впрочем, можно в это помещение и не ходить. Разбирайтесь с ними на площади. К счастью, колонна с руной ярости посередине площади опустится вниз, и вы сможете без проблем взять руну. Когда всех перебьете, идите в открывшуюся дверь на площади в темном тупике.

Внутри разбейте бочки. Прыгайте чуть влево через яму с шипами на дне, далее еще через другую большую с разбегу немного вправо (там маленький уступчик).

Спрыгивайте вниз в яму на следующей платформе. В яме идите в проход с факелами. В следующем помещении висит веревка. Но влезть по ней пока невозможно: путь наверху преграждают деревянные балки. Запустите в них топор несколько раз. Прыгайте на веревку, лезьте по ней вверх, высаживайтесь и идите в помещение со статуями. Некоторые из этих статуй имеют способность оживать, поэтому разбейте их булавой (тех, которые разбиваются). Как только подойдете к руне силы в центре постамента, оставшиеся статуи оживут. Убейте их. Как только постамент немного опустится, дверь на улицу откроется. Прыгайте через яму вперед, разбейте дверь слева, входите в помещение с цепями. Бросьте топор в бочки на втором этаже. Влезайте на стену с тачки. Со стены прыгайте на цепь, далее еще на две, далее на платформу. Возьмите на ней две руны и спускайтесь вниз. Как только подойдете к двери, она закроется, а на вас нападут два хлопца. Убейте их, входите в помещение, откуда они прибежали, нажимайте на рычаг и возьмите еду. Выходите на двор через дверь, что рядом с той, которая недавно закрылась перед вашим носом.

Во дворе начнут нападать воины. Убивайте. Пока не убьете определенное их количество, решетка в середине двора рядом со статуей (она тоже оживает) не откроется. Вы должны выманивать врагов сверху с помощью гонга. Ударяйте в него и убивайте врагов до тех пор, пока решетка не поднимется.

За решеткой много еды на обоих уровнях башни. Лезьте по цепи наверх и добейте остатки врагов на крыше. Идите по крыше к двум заколоченным окнам. Разбивайте ближайшее и залезайте в помещение.

В помещении съешьте ящериц и прыгайте в дыру в полу, внизу разбейте доски, идите в следующее помещение и залезайте в высокую широкую арку на стену.

Следующее помещение — подвал, здесь убивайте гоблинов и идите прямо, влево, прямо до конца, вправо до конца, вправо на ящик.

Залезайте наверх по ящику, убейте наверху несколько воинов и гоблинов. Нажимайте на рычаг и прыгайте рядом на подъемник наверх. Это переход на другой уровень.

Skeggjold Meeting Hall

Идите вперед. Прыгайте вниз на стекло, оно сломается. Падайте вниз. В помещении внизу разбейте стену и идите в большой зал.

Вам придется немного пошуметь. Особенно важно шуметь, разбивая все в конце зала в левом углу. Тогда прибежит воин. Воин со второго этажа сбросит колонну и спрыгнет сам. Убейте его. Войдите в открывшуюся дверь в зале. Посмотрите мультик, в котором сбегается много воинов. Выходите из комнаты и убейте их. Сверху упадет вторая колонна. Идите в любую из еще двух открывшихся дверей на первом этаже. Они ведут в одно и то же помещение. Идите туда, когда выйдите обратно, упадет последняя третья колонна сверху и разлетится на камни. **В этом эпизоде могут быть глюки**, то есть шуметь-то вы будете, только ничего не откроется и колонны сверху падать не будут. Тогда перезагрузитесь и переиграйте эту часть игры заново. Залезайте на камень от упавшей колонны, с него прыгайте на выступ в колонне, с выступа влезайте на второй этаж.

Там много дверей. За ними воины, еда и руны кое-где. Везде можно не ходить. Разбейте крайнюю правую дверь на противоположной стороне от того места, куда вы влезли. Внутри нажмите на рычаг. Идите в ворота. Там темно. Внезапно включится свет, и на вас нападут несколько воинов. Убейте их. Как только подойдете к колонне с обратной стороны, она опустится, а вы сможете взять руну здоровья. Возьмите факел на стене у входа и идите в темную нишу. Там нажмите на рычаг. И идите в дверь. Это выход с уровня.

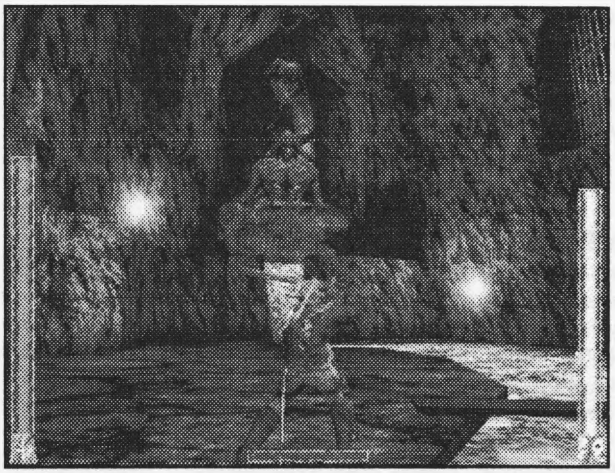
Равнина Хагспори: за стенами храма

Убейте двух воинов. Справа на платформе выше есть руна ярости. Нажмите на рычаг на втором этаже. Спрыгивайте вниз.

Внизу выскочит из стеклянного витража воин. Убейте его. Возьмите внизу еду, в том числе и в помещении с рычагами. Идите за разбитое стекло. Разбейте все доски под подъемником. Поднимайтесь на подъемнике на самый верх. Прыгайте в окно на крышу. Крыша провалится. В помещении с бочками разбейте доски в полу и прыгайте вниз.

Мрачноватое место... Этих воинов, по-видимому принесли в жертву Локи. Идите влево к рычагу. Нажимайте его и входите в помещение, разбив дверь. Залезайте по ящикам наверх. Наверху есть руны, мясо и мед. Услышите голоса. Прыгайте вниз и убейте воина. За ящиками есть ход. Идите мимо двух факелов в следующее помещение. Там будут воины (это плохо) и еда (это хорошо). Залезайте на каменную тонкую колонну рядом с ящиками. На втором этаже нажмите рычаг. Дверь внизу откроется. Прыгайте вниз и идите в нее.

Вы вышли на свежий воздух. Разбейте доски, закрывающие проход. Выходите к решетке и статуям. Они имеют неприятную привычку оживать, если подойти к ним близко. Идите влево и по возможности не подходите к ним близко. Идите близко к стене справа. У ворот храма, как только подойдете к двум кострам, будет мультик, и воин на крыше будет сбрасывать на вас бревна. Перепрыгивайте через них и бегите вниз до конца. Внизу идите вдоль стены здания влево. В конце стены входите в помещение справа. Нажимайте на рычаг внутри и идите в дверь прямо по коридору. Это выход с уровня.



Торстадт: Храм Локи

Влезьте на ящик, а с него — на второй этаж. Будет мультик. Идите вправо, разбивайте доски и прыгайте вниз. Две двери внизу теперь открыты. За правой (если стоять лицом к барельефу с двумя факелами) — еда и оружие. Идите за левую. Убейте врага, прыгайте по обломкам камней вперед по коридору в проход с сосульками. Убейте врага, идите направо, нажмите в нише рычаг и возвращайтесь в коридор с сосульками. Там влезьте на низкий парапет слева, с парапета прыгните с разбегу на балку, что параллельна парапету, только гораздо выше, а с балки — в пролом в стене с сосульками.

Спрыгивайте вниз, только не поджарьтесь на костре и не падайте в зеленую жидкость — она обжигает.

Внизу залезьте в помещение справа. Возьмите мед на столе, идите почти до барельефа на стене, а далее влево в дыру. Прыгайте без разбега на балку прямо. Перейдите по ней на балку напротив пятиугольного отверстия в стене. Прыгайте туда. Далее будет мультик. Наш главный враг поссорился со своими сообщниками и предал их. После мультика спускайтесь вниз. Идите вправо от сооружения, в котором скрылся Конрак, запрыгивайте в помещение вправо. Поговорите с раненным Сигардом и возьмите его топор. Разбейте дверь и идите по винтовой лестнице вниз, далее в проход с факелами. Выходите в сумрачное помещение и идите в пролом вправо.

Справа немного вверху — рычаг. Нажмите его, бегите к опускающейся и поднимающейся двери с черепами и проползайте под ней в согнутом состоянии.

Возьмите руну здоровья. Спускайтесь вниз по выступающим камням слева. Идите в пещеру и прыгайте вниз. Это выход с уровня.

Тирдалльские горы: логово венделов

Выходите из пещеры и поговорите с Одином. Как только пойдете вперед по льду, он обрушится, вы упадете в воду, и вас снесет течением в подводную пещеру. Всплывайте и подышите немного. Под водой справа от ледяной "витрины" с замершими воинами и зверюгами есть трещина во льду наверху. Всплывайте, влезайте на берег туда, где спят два белых и пушистых зверя. Ешьте, берите руну ярости (на всякий случай) и бегите к пропасти. Как только подойдете к ней, лед внизу сломается, а белые и пушистые оживут. Их можно не убивать, а можно и убить (на ваше усмотрение). Прыгайте вниз и плывите вперед по пещере по направлению к трупу викинга. В тупике в пещере подныривайте под стену и вылезайте по камням наверх.

Вы очутились в пещере со множеством гоблинов, которые по мере вашего продвижения вперед будут сваливать глыбы льда и кидаться на вас. Избегайте ледяных глыб, а гоблинов убивайте. Взбирайтесь по камням вверх по направлению к просвету. На платформе с просветом прыгайте вниз левее, туда, где горит факел. Там есть немного мяса. Залезайте в нишу над ним и возьмите щит. Появится воин, убейте.

Теперь абсолютно все равно, будете ли вы двигаться по проходу вперед из ниши или вернетесь и пойдете через пещеру. В любом случае количество врагов будет оди-

наково, только в проходе из ниши вам придется дополнительно спасаться от камней снаружи. Поэтому лучше вернитесь в пещеру, идите по ней прямо до конца, вылезайте на просвет рядом с гоблином в тупике. По дороге убивайте все, что движется. Спрыгивайте вниз.

Внизу перебейте всех гоблинов. Не наступайте на платформы, вокруг которых трещины. Из трещин идет пар и отнимает много здоровья. Идите до двух высоких камней. Взбирайтесь сначала на один, потом с помощью прыжка — на другой. Из пещеры рядом вылезут три белых и пушистых. Убейте их и прыгайте в вход в пещеру рядом.

Ваш путь преграждает огромный камень. Как только подойдете к нему, увидите мультик, в котором белый и пушистый разобьет этот камень. Убейте зверя и идите все время вперед, пока не увидите пещеру чуть выше слева, где есть следы пребывания людей. Пообедайте в ней, спускайтесь вниз и идите теперь в правый проход вниз. Там падающие камни и гоблины.

Лучшее спасение от камнепада — все время бежать вниз, не останавливаясь. В пещере с факелом ниже можете передохнуть, а после снова бежать вниз до пещеры с цветком. Ход влево вниз из этой пещеры — выход с уровня.

Тирдалльские горы: ущелья Винсвалра

Прыгайте вниз в проход на просвет и идите влево вдоль пропасти до платформы с елкой. За елкой есть кое-какое оружие. Переходите по подвесному мостику пропасть. На следующей платформе увидите, как гном легко перепрыгивает через пропасть на удаленную платформу. У пещеры услышите шум. Внутри пещеры борются белый зверь с гномом. Зверь победит и выскочит наружу, убейте его. В пещере ничего особо хорошего нет: кое-какая еда и руна малой силы. Можно вообще туда не ходить.

Идите влево по узкому бортику до конца. Делайте разбег, и, к своему удивлению легко перелетите на достаточно далекую платформу на другой стороне пропасти. С нее таким же образом на следующую. По подвесному мостику идите на платформу с елями. Пройдите вперед до конца узкого бортика. Теперь с разбегу прыгайте через пропасть на следующую платформу. На той платформе убейте гоблина. Идите в пещеру.

В пещере прыгайте вниз направо. Вы приземлились на лед. Он провалится, и вы окажетесь в пещере с гоблинами. Убейте их. Прыгайте на платформу ниже на просвет, в потом еще ниже.

Вы вышли на равнину. Идите к елкам и убейте монстра у трупа. Идите в проход между скал и возьмите факел. Возвращайтесь. Теперь спускайтесь по равнине все время вниз до уровня повыше. Взберитесь на него. Спрыгивайте вниз. Убейте белого и опять спускайтесь вниз все время вправо к факелу. Опять берите вправо и идите в проход в скале. Увидите факелы, железные щиты для развешивания шкур и двух замороженных белых зверей. Близко не подходите: оживают. Идите вперед в елки. Разберитесь там с веселой компанией гоблинов. Заходите за елки и залезайте на уровень выше. Идите в проход между скалами, а после прыгайте вниз до конца, пока не упадете в воду. Ныряйте и всплывайте в другую дыру.

Вы оказались в пещере. Идите прямо, пока не спускаясь вниз, до льда. На льду нападут белые монстры. Идите по льду до факела. Осторожно: сверху падают ледяные глыбы.

Берите факел и забирайтесь по камням наверх до прохода. Убейте двух гоблинов и идите влево. В следующей пещерке залезайте в отверстие-ход в стене. Взбирайтесь дальше, убейте одного гоблина. Далее придете в тупик. Идти некуда. Вы находитесь на высоком уровне пещеры. Внизу лед, а сверху из потолка торчат два сосулькообразных камня. Ударьте мечом по правому. Его обледенелый кусок упадет вниз

на лед и пробьет там брешь. Спускайтесь вниз, ныряйте в эту брешь и не погружайтесь глубоко. Всплывайте на просвет. Взбирайтесь на платформу с того места, где Рагнар может стоять. Бегите вперед. Под ногами лед будет рушиться, Рагнар — падать в воду, и его течением будет сносить обратно. Возвращайтесь и проделывайте путь заново по уцелевшим кромкам льда, пока не доберетесь до твердой небольшой платформы с правой стороны.

Проделывайте свой путь вперед таким же образом, возвращаясь всякий раз по уцелевшим кромкам льда, пока не доберетесь до твердой платформы. На твердой платформе опять посыплются камни на лед и вас опять снесет течением. Опять возвращайтесь и залезайте по камням в пещеру.

Бегите по пещере вперед, спрыгивайте ниже к трупу и мясу, бегите вперед до факелов. Под вашими ногами начнет рушиться лед. Далее бегите влево и убейте белого; когда он рухнет, грохот будет страшный. Возвращайтесь теперь назад уже к пропасти и прыгайте на камень, который находится ниже в пропасти. С него на платформу уровнем ниже того места, откуда вы пришли. Идите по пещере влево, пока не доберетесь еще до одной пропасти. Дальше хода нет. Услышите голос Одина, который намекает нам, что неплохо бы было прыгнуть в бездну. Прыгайте. Будете лететь очень долго, но потом приземлитесь в воду. Плывите вперед и вылезайте на платформе. Это выход с уровня.

Отступление в Гастр

Наш хлопец прибрахлится в гномьем доме. Но шухер! Идут два гнома. Убейте их. Гном — враг не сильный, однако защищается с помощью отличного щита. Как только щит выбит из его рук, он — труп. В доме есть еда, оружие и руна. Выходите.

Идите от дома вправо по реке. Увидите впереди платформу с елками и покосившимися камнями, пройдите между ними, выйдите к красивой арке с запертой решеткой внутри и резной колонне. Идите вправо за елки, убейте гнома и возьмите его молот (Рагнар — не Белоснежка, чтобы жалеть их). Нажмите на рычаг. Оказывается, в этом дворике пол — вовсе не пол, а подъемник. Езжайте вниз.

Внизу вода и три запертые двери. Ныряйте в воду справа от центральных ворот. В конце прохода под водой всплывайте и вылезайте на платформу с рычагом. Жмите на рычаг. В этом помещении под водой есть второй туннель, но он перегорожен решеткой. Рычаг позволяет отодвинуть решетку на короткое время. Ныряете и быстрее-быстрее плывите в этот туннель, а то решетка захлопнется и придется проделывать все заново.

Следующее помещение опять с водой и деревянной платформой. Вылезайте на берег, разбейте бочки, за ними будет рычаг. Жмите — сверху опустится панель-мостик. Поднимайтесь по нему в помещение наверху, где убьете гнома и возьмете его щит. Идите в дверь, откуда он выскочил, там помещение с очагом и двумя дверями. Идите в левую дверь и разбейте стену — окажетесь на винтовой лестнице. Идите вверх. На самом верху есть руна малой силы и ящерка, но вообще-то вам надо свернуть в проход слева. Идите по круговому коридору и поглядите, как работают гномы. Прыгайте вниз и убейте их, сами идите в низкие деревянные ворота (они откроются). Как только войдете, гном впереди побежит к гонгу, чтобы позвать себе на помощь своих собратьев. Расправляйтесь с этой братией и поднимайтесь по лестнице вверх в открытые ворота. Как только войдете, будет мультик, после которого налетит куча гномов. Расправьтесь с ними с помощью руны ярости или без (наш мальчик и без нее становится очень нервным) и идите в единственный проход к воде. Внизу на платформе с цепью лежит мясо, можно его взять. Идите по подвесному мостику на другую сторону в кованые ворота.

Прыгайте вниз и убейте двух гномов, нажимайте на рычаг, выбегайте в ворота, убейте гнома при выходе.



Впереди работает водяная мельница, прыгайте в воду, и течение снесет вас к ней; впрочем, можно с течением бороться и зарулить на платформу справа — там еда.

Вылезайте на платформе в конце слева с закрытой дверью. Влезайте по камням наверх, идите по тонкому бортику мимо крыльев мельницы на другую сторону, потом по мостику. Убейте гнома. В помещении нажмите на рычаг. Дверь внизу откроется, а также рычаг перекроет часть воды. Спускайтесь вниз, убейте гнома, идите в дверь внизу, нажмите на рычаг — мельница начнет работать медленнее.

Возвращайтесь наверх на тот самый мостик у двери, где вы давеча убили гнома. Прыгайте на край лопастей мельницы (из этого положения это сделать довольно легко, вы должны стоять перпендикулярно лопастям). Поднимайтесь по лопастям наверх и прыгайте в левое окно. Это проделать непросто. Подождите, пока лопасти вас перекинут с одного крыла на другое, а потом ловите момент и прыгайте. Не успеете — вас раздавят лопасти, если, конечно, вы заблаговременно не спрыгнете в воду.

Внутри мельницы идите в закуток с вращающимся механизмом. Вставайте между его лопастей в широком месте и двигайтесь вместе с ним до дыры в полу. Падайте и пригибайтесь. Иначе раздавит таким же механизмом. Согнувшись, идите по направлению к деревянной лестнице. Спускайтесь по ней, разбивайте ветхий механизм посередине помещения и прыгайте в воду. На гнома можно не обращать ни малейшего внимания. Течением вас вынесет на другой уровень.

Водяные колеса

Вылезайте из воды на камень справа. Разбейте статуи молотком и заберите все причитающиеся вас вещи (в том числе и мясо на столике). Стукните в гонг. Прибегут гномы, образуя изрядную брешь в стене в закутке справа. Убейте их и идите на их маленький заводик. (На рычаг снаружи можно не нажимать — он поднимает решетку и выпускает гоблинов).

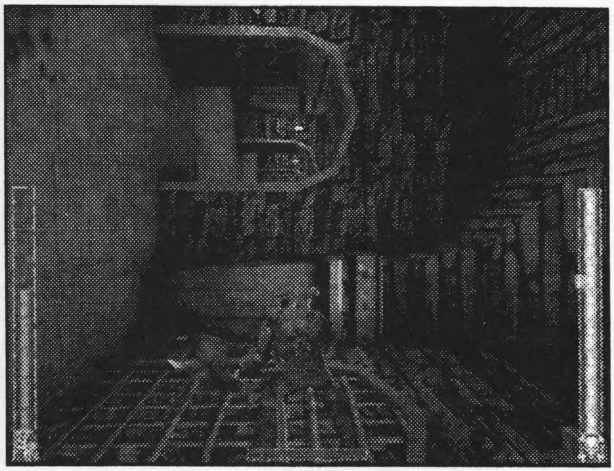
На заводе идите влево, вдоль левой стены, не попадая под пар. Нажимайте на рычаг в конце коридора. Будет маленькое землетрясение.

Возвращайтесь на улицу. Прыгайте в воду и следуйте в проход под водой внизу железной башни, что напротив гонга.

В следующем помещении можно из воды не вылезать. Берегитесь медуз и плывите прямо на огромное водяное колесо. Пристраивайтесь на его лопастях, оно отнесет вас в следующее помещение. В следующем помещении с водой плывите в пролом в стене под водой.

В следующем гроте влезайте на платформу с елями слева. Поднимайтесь выше к костру, убейте гоблина, идите за водопад и убейте краба и двух гномов. Приедут еще три таких же на подъемнике, убейте и их (руна ярости есть в зале слева) и поднимайтесь на подъемнике наверх, предварительно нажав рычаг.

Наверху ударьте в гонг и идите в темный низкий ход. Нападут два краба, а потом и два гнома в пещере. Возьмите мясо на столе, залезайте на камень справа от боль-



шой железной вертикальной трубы, прыгайте с него вперед на мостик выше. В конце его нажимайте на рычаг и возвращайтесь вниз к железной трубе. Там открылась дверь. Поешьте ящериц. Впереди лабиринт с трубами и паром. Изредка на вас будут нападать странные мелкие механические существа, типа открывалок для бутылок. Уничтожайте их мечом — вредят они сильно, могут даже поджигать.

Идите в первый проход вправо, еще раз вправо, нажмите рычаг и возвращайтесь в исходную точку. Теперь идите влево и еще раз влево и нажмите второй рычаг.

Разворачивайте на 180 градусов, идите до конца и падайте в трубу внизу. Вылезайте из нее в трубу на более низком уровне. Идите до красноватого коридора и сворачивайте по нему вправо. Прыгайте в трубу и идите вниз до воды. Вода вынесет вас в новый грот.

Из воды не вылезайте, плывите в следующее помещение в ход под водой в стене. В следующем помещении с крутящимся водяным колесом забирайтесь на камень недалеко от колеса в скале справа. Осторожно: под колесо затягивает. Забирайтесь по камням наверх и идите в сторону, где пасутся ящерки. Прыгайте по трем цепям в тупике, с последней — на платформу с рычагом. Жмите на рычаг (он останавливает колесо в воде) и возвращайтесь к воде таким же образом по цепям. Прыгайте в воду. Забирайтесь на колесо (это почему-то оказалось не очень просто, лучше влезать сбоку) и залезайте по его лопастям в следующую пещеру с водой и деревянным помостом среди воды. Берегитесь медуз в воде и забирайтесь на платформу. Убейте гнома, идите влево и залезайте по цепи в здание, на второй его этаж. Жмите на рычаг, спускайтесь вниз, убейте гнома, идите по деревянному помосту на другую сторону и залезайте наверх в помещение.

Поднимайтесь наверх и бейтесь с гномами и гоблинами. Когда почти всех убьете, стены, скрывающие подъемник посередине помещения, опустятся. Жмите на рычаг и поднимайтесь на подъемнике на этаж выше.

Наверху аварийная ситуация. Бегите влево мимо орды всяких мелких тварей в цех до конца. Далее камни завалят ход за вашей спиной. Впереди выход с уровня.

Горное логово гномов Нордри

Вы в цеху. Вокруг трупы гномов. Две деревянные двери справа, две такие же железные слева. За всеми ними еда. При выходе в цех вас обязательно встретят гоблины.

Идите прямо, убейте гоблина и ударьте в гонг, чтобы крайне тупой гоблин на другой стороне, приняв вас за своего, нажал на рычаг и выдвинул вам мост. Разбегайтесь, прыгайте и бегите по мосту на другую сторону.

На другой стороне из потолка торчат огромные трубы. В двух из них — цепи, а оттуда, где цепей нет, вываливаются гномы. Так что не слоняйтесь без дела по этой местности, а идите к левой трубе с веревкой (можно, впрочем, слазить и в правую, да только нет там ничего хорошего, мелочь какая-то). Запрыгивайте на цепь, с нее

на другую. Высаживайтесь на платформе. Убейте гоблина, залезайте в коридор, из коридора переходите на платформу справа с двумя рычагами. Нажимайте рычаги внизу, поднимутся решетки, где стоят гномы. Подождите, пока они намылят друг другу шею. Потом спускайтесь и добейте уцелевших. На шум прибежит последний гном и откроет дверь, идите в нее. На столе есть мед. Нажмите на рычаг слева, возвращайтесь в коридор, где была потасовка. В конце коридора открылась дверь. Заходите в нее.

В пещере с факелами разбейте доски впереди и возьмите руну малой силы. Идите влево в проход и разбивайте доски, убейте гномов. Спускайтесь с горы и входите в арку-дверь посередине. Вы оказались в большом полутемном зале со множеством высоких ящиков. Убейте несколько крабов. Теперь шумите, разбивая ящики. Когда почти все они будут уничтожены, в конце зала купол-подъемник заработает, и к вам явится... Який гарный хлопец! Наверное, это гномий робот... Возьмите топор Сигарда и покромсайте его. Это элементарно. После его смерти откроется дверь сбоку. Заходите и смотрите, как гномы лупят гоблинов. Добейте всех оставшихся в живых. Разбейте дверь справа. Там гоблины и еда. Поешьте и выходите. Идите из коридора в дверь слева. За ней два маленьких водоема и две статуи гномов, которые при достаточно близком приближении оживают. Убейте и встаньте по очереди на две кнопки в полу, где были статуи. Водоемы исчезнут, на их месте появятся еще два гнома. Откроется проход в стене между кнопками, прыгайте туда. Вы в маленьком дворике со змеями в пеньках.

Убейте гоблинов. Нажмите рычаг под помостом. Разбейте стену в здании слева. Внутри много крабов. Залезайте по камням на второй этаж и нажмите на правый рычаг (левый открывает решетку с гоблином). Возвращайтесь к рычагу и деревянному помосту. Убейте змею в левом углу, вставайте в этом углу на камни и прыгайте с них на помост на второй этаж. Нажмите на рычаг на втором этаже. Он активизирует подъемник. Прыгайте на подъемник и езжайте на третий этаж. Убейте гномов.

Идите влево (прямо ничего нет, кроме еды и руны. Вертикальную палку, подпирающую потолок, разбивать нельзя — накроет камнями с потолка) и нажимайте на рычаг в конце коридора. Приедет подъемник с гонгом. Спрыгивайте на купол подъемника внизу слева, с него — на механизм впереди, с него — на платформу-уступ на этой же стене. Залезайте на платформу. Гонг на подъемнике вызывает гоблина, который услужливо нажимает рычаг вместо вас. Экий душка! Только нам это совсем не надо, у самих руки есть.

На платформе с рычагом нажмите рычаг. Идите по коридору до самого конца, он огибает верхнюю часть здания. Убивайте летающие "открывалки" и гоблинов по дороге. Прыгайте в проход справа на большую платформу, подтягивайтесь и идите по коридору. Он довольно извилист. В следующем помещении с механизмами и паром убейте гоблинов и гномов справа и слева. Они приводят в движение механизм, поэтому, когда вы их убьете, он остановится.

Влезайте на цепь рядом с механизмом в центре до конца и прыгайте на механизм. Далее по лопастям механизма до верха. С вершины механизма прыгайте на параллельную балку, с нее на причудливую крестовину с руной в центре. Поднимайтесь еще выше на платформу с ящерами, с нее запрыгивайте в окно влево, где появляется огонь. Прыгайте, когда его не будет. Бегите по туннелю до конца, убивайте открывалки и гоблинов.

Прыгайте вперед на деревянную платформу. С нее на другую. Дальше вас начнет сдувать с платформ, поэтому возможно, что удастся прыгнуть с нескольких попыток, Падать вниз нельзя. Прыгайте таким образом до дырявой платформы, некоторые части которой проваливаются. Опять будьте аккуратны. Бегите вперед и прыгайте вниз в трубу. Это выход с уровня.

Акведук гномов в Фуллангре

Идите по трубе вперед, возьмите руну ярости и хорошо всыпьте гномам, которые нападут у большой лужи. **Лучше всего гномы всех видов убиваются их же огромным молотком.**

Идите налево, влезайте за гонг, прыгайте в воду, плывите вправо до стены с факелом. Влезайте по камням наверх и идите в единственный вход в здании посередине. Внутри убейте гоблина, возьмите еду и забирайтесь по цепи наверх, на втором этаже нажимайте рычаг. Увидите, как над водой появился мостик обратно к платформе с гонгом. Теперь берите факел на стене (собственно, за ним мы сюда и пришли) и возвращайтесь почти в начало уровня к луже, где на вас напали гномы. Теперь идите совсем в другую сторону, прыгайте через яму, расправьтесь с летающими открывалками и залезайте в темную трубу, идите по ней и падайте вниз в пролом.

Возьмите руну в тупике, прыгайте через темную яму и влезайте в следующую трубу, идите по ней. Вы вышли в низкий подвал-лабиринт. Справа еда, слева — факел. В лабиринте много гномов. С ними можно не связываться. Просто пробегайте мимо них. Ваш маршрут: сначала вправо от входа до упора, потом прямо и все время вправо, а когда, наконец, упретесь в стену, сворачивайте влево и до конца. Выйдите к воде. Кстати, совсем забыла: за вами будет гномья погоня. Бегите мимо краба в дальний угол платформы. Ваша задача — попасть на ту сторону, но вас будет постоянно сносить течением. Цепляйтесь за низкие камни платформы с противоположной стороны и вылезайте на берег. Если вас все-таки снесет течением, снова попадете в треклятый лабиринт, и вам придется снова выходить из него. То-то гномы будут рады.

Убейте гигантского краба на платформе через воду и разбейте стену, идите в следующее помещение. Увидите мультик: здесь полно гоблинов. Бегите к воде, ни с кем не связываясь, и ныряйте в левом тупике в воду возле стены с факелом. Гоблины за вами не поплывут, будьте уж уверены. Плывите по длинному-длинному подводному коридору и выныривайте в пролом направо.

Вы у входа в здание с каменной статуей гнома. Идите по лестнице вверх в полуоткрытые ворота. Убейте всех гномов внутри, и ворота закроются. По бокам помещения есть две двери. Если стоять к воротам лицом, за левой рычаг, открывающий ворота, за правой — винтовая лестница. Ломайте правую дверь и поднимайтесь по лестнице вверх, ломайте дверь в конце нее. За дверью гонг. Ударьте в него, и увидите, что две двери и ворота на противоположной стене открылись.

Спускайте вниз, идите в дверь напротив, жмите на рычаг, и ворота откроются.

Возвращайтесь во двор с каменной статуей, идите в ворота напротив нее. Как войдете, они захлопнутся. Вы попали в помещение с электрическими разрядами. Слева есть покосившаяся колонна. Ее подпирают три палки. Две разбейте так, а в третью метните топор, чтобы вас не накрыло ею. Она рухнет и разрушит какой-то агрегат. Теперь электрических разрядов уже не будет, зато вода будет сильно наэлектризована. Впереди стал виден рычаг. Нам туда. Прыгайте на правую плавучую доску, она отвезет вас на противоположную платформу. Если попадете в воду, это ничего, т.е. ограниченное время в ней находиться все-таки можно. Теперь идите к рычагу, нажимайте на него. Он откроет ворота рядом. Это выход с уровня.

Воды Глоинна

Идите вправо, не наступая в наэлектризованную воду, а потом по боковой сухой части коридора прямо в конце коридора прыгайте на плавучую доску, а с нее на платформу впереди с гоблинской норой. По правде сказать, мне так и не удалось не искупаться в этой воде. Может быть, вы окажетесь ловчее. Побейте гоблинов. С этой платформы прыгайте на платформу справа, потом на платформу прямо, потом вправо на платформу с выходом. Убейте двух гоблинов и идите в проход с факелом.

Поешьте в конце коридора и посмотрите мультик о гномах при входе из закутка. Внизу вода, пока не наэлектризованная. На платформе внизу справа два гнома: обычный и робот. Этот робот почти неубиваемый. Если сможете сделать это без всяких хитростей в честном бою, можете купить себе медаль. Мое предложение: чуть схитрить и отправить его на тот свет, не подходя к нему близко.

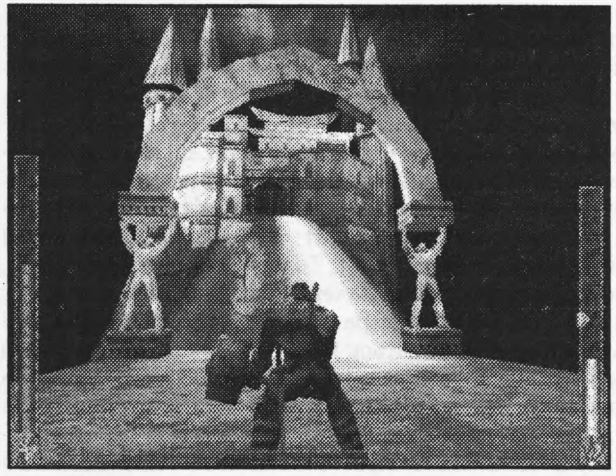
Прыгайте к нему на платформу. Он поймет, что пришел чужой, и двинется за вами. Бегите обратно в воду и прыгайте на платформу с едой, откуда вы только что пришли. Посмотрите влево, видите дохлый агрегат, который подпирают две палки? Метайте два раза топор в них, они разобьются, агрегат свалится, а вода станет смертельно опасной для гномов, а заодно и для роботов. Только они этого не знают... Хе-хе... бегите влево по платформе, наступая на поваленный агрегат на платформу справа. Там один гном. Стукните его молотком пару раз. Этого хватит. Два вышеупомянутых вооруженных гаврика начнут перебираться к вам по воде. Короче, конец им... После этого будет небольшое землетрясение и слева от вашей платформы откроется ход. Жмите на рычаг, и выедет огромнейший мост прямо до платформы, где был робот. Прогуляйтесь туда и нажмите на второй рычаг, выйдет еще один огромный мост, параллельный первому (видно, на тот случай, если вы убьете робота както по-другому). Возвращайтесь на первый мост и прыгайте с него на агрегат впереди с электрическим разрядом. По нему добирайтесь до платформы. Прыгайте вперед на дощечку, с нее на твердую платформу впереди (не искупавшись, сделать это не удастся). На платформе стукните вооруженного до зубов гнома молотком несколько раз. Затем идите влево до трех веревок. Избегайте пара, убейте по дороге еще одного такого же гнома и гоблина. Прыгайте на веревку посередине, залезайте по ней вверх, прыгайте в дыру в трубе. Вправо в тупике руна. Бегите влево до конца и прыгайте в трубу. Это выход с уровня.

Воды Хлевангра

Идите вперед в комнату с двумя рычагами. Один уже опущен. Жмите на два, две двери в комнате закроются плитами, третий рычаг поднимется. Нажимайте его. Начнет очень быстро прибывать вода. Она вас поднимет наверх. Наверху на платформе гоблин нажимает рычаг. Убейте, чтобы впредь не баловался.

Идите через воду вперед по трубе (в трубе летающие открывалки) до трещины. Разбивайте трещину и падайте вниз. А вот еще один робот. Этот убивается с полпинка. Благо молоток у нас хороший. Убейте гоблина, идите в помещение справа. Там три рычага. Левый открывает комнату слева (там столько еды!), средний — дверь в середине с наклонным пандусом, уходящим ввысь, правый — дверь справа с несколькими озверелыми гномами. Два первых рычага нажать надо обязательно (!) Идите по пандусу вверх, убив двух гоблинов. (Кто бы мне сказал, почему в этой игре все ходят все время по двое!) В конце коридора руна малой силы. Сворачивайте влево, залезайте по камням вверх. Вы оказались на верхнем ярусе комнаты, где было много еды. Если вы не нажали рычаг и дверь осталась закрытой, а вы упали вниз, выбраться будет невозможно. Над комнатой висит какая-то штуковина на веревке, видать, тяжелая... Возьмите руну здоровья около нее и метайте в веревку, на которой она висит, булаву. Кажется, после всех метаний лишь она у нас осталась. Все это свалится вниз и пробьет в полу огромную брешь. Прыгайте в комнату с едой, и как только подойдете к краю ямы, увидите мультик, как внизу целая компания гномов во главе с роботом собирается вас встретить...

Прыгайте вниз, но бегите не в их сторону, а в обратную, разбейте доски в проходе, бегите вперед и забирайтесь по камням в помещение. Там гном, гонг и два рычага. Убейте гнома и его дружка, если он успеет позвать его с помощью гонга. Два рычага открывают два канала с водой с двух сторон в помещении. Прыгайте в левый. Впереди выход с уровня.



Хорнборн: перед кузнечными башнями гномов

Плывите прямо к платформе на сваях, с веревкой над ней. В воде плавает огромная рыба, старайтесь не попасться ей в зубы. На платформу вы попасть пока не можете, плавайте недалеко от свай и подождите, пока рыба своим пятачком не впечатается в одну из них. Платформа обвалится, а вы быстро залезайте на нее и лезьте наверх по веревке.

Наверху идите к домику с левой стороны. Убейте милитаризированного гнома, возьмите еду в доме. Далее идите за дом и перебирайтесь справа у стены на платформу прямо. На той платформе разбейте две деревянные двери слева и справа и нажмите рычаги в них, внизу у огромной стены появится вода. Спрыгивайте в воду и, не обращая внимания на гномов, бегите влево в арку с факелом, влезайте на уступ рядом с трещиной.

Внизу появится толпа гномов, но достать они вас, к счастью, не могут. Разбивайте трещину в стене и выходите к елкам и статуе гнома. Убейте нападающих на вас (можно взять руну ярости на столбце в центре) и разбейте статую молотком. Поешьте яблок и идите прямо левее в елки, там убейте гномов и гоблинов (обязательно возьмите у последних топор). Подойдите к деревянной двери с окном и посмотрите мультик. Дверь откроется, заходите.

На вас будут нападать много гномов в комнате с колоннами и статуей скелета. Колонны опустятся и поднимутся, на них будут гномы. Залезайте по цепи наверх. Спрыгивайте на платформу и перебейте их, затем спускайтесь вниз и добейте остатки.

Идите в правые низкие ворота. Там на вас нападут три гнома, можно натравить на них белого и пушистого зверя, который сидит в клетке справа. Дверь в нее открывает рычаг. Разобравшись со всеми, идите прямо в дверь, предварительно нажав рычаг сбоку от двери.

Вы вышли на платформу с рычагом над заводом. Нажимайте рычаг. Он выдвигает мост вперед. На другую сторону мы по нему попасть не можем, потому что этот рычаг выдвигает только половину его. Идите по посту и спрыгивайте на большую перпендикулярную трубу внизу, идите по этой трубе и спрыгивайте на такую же, только ниже. Могут нападать гоблины. Идите по этой трубе до огромной трубы, ведущей вниз, прыгайте на нее. В ней выход с уровня.

Цитадель повелителя гномов

Пробегайте в дыру между лопастей вентилятора, убейте несколько гномов в следующем помещении, идите вправо и нажимайте на рычаг подъемника, который отвезет вас наверх.

В комнате наверху нажмите три рычага на протяжении коридора. В конце коридора увидите мультик. После чего нападут несколько гномов. Убейте их, спускайтесь вниз. Внизу убейте еще несколько и поешьте.

Выходите два раза в ворота. За воротами увидите много гномов. Но убивать их не придется: сам Один поразит их. Поговорите с ним.

После разговора сверху слева опустятся квадратные камни. Прыгайте на них с бортика, сделайте еще прыжок влево и взбирайтесь по камням наверх. На камнях много ящериц.

В зале с колоннами убейте гномов. Подойдите к пропасти — выдвинется мост. На мосту вас ожидают два закованных в латы гнома и гномий робокоп. К счастью, убиваются они при помощи молотка довольно просто.

Нажимайте два рычага с двух сторон от моста на другой стороне. Входите в зал. Там будет множество гномов, в том числе и новые в рогатых шлемах. К счастью, они убиваются не сложнее остальных. Бегите на ведущий вверх пандус впереди и убивайте всех сверху. Так проще. Далее пройдитесь по залу с колоннами, подкрепитесь и добейте остатки гномов. Когда никого не останется, наверху пандуса у рычага появится деталь, на которую надо нажимать (до этого ее нет). Нажимайте на рычаг и входите в дверь. В следующем помещении два робокопа. Убить их довольно легко. После того как они погибнут, дверь посередине зала откроется. Идите в нее на встречу с гномьим шефом.

В следующем помещении встаньте в нишу за механизм справа, после этого ворота к боссу откроются.

Гномий босс. К сожалению, естественным путем с помощью топора и палаша его убить нельзя. Надо последовательно нажать несколько рычагов (4) наверху, последний из которых замыкает электричество, и тогда он погибнет. Босс ходит по помещению, где очень много ящиков (за ними можно прятаться) и ящериц (кстати) и стреляет в вас разрядами, которые поджигают Рагнара. Бегите в голубой телепорт в середине комнаты там, где как раз и находится босс. Он перенесет вас на второй этаж. На втором этаже нажимайте на единственно возможный рычаг — внизу откроется еще телепорт. Спрыгивайте вниз и бегите в него, а дальше все проделывайте по новой. Когда таким образом последний рычаг будет нажат, электричество замкнется на боссе. И он погибнет. Идите в золотой телепорт, открывшийся внизу (всего их пять), и переходите на следующий уровень.

Застава гномов

Поговорите с Одином. Идите с помоста влево. Впереди вас подъемник уехал вниз, вернется он с бронированным гномом. Убейте его. Садитесь на подъемник, нажимайте на рычаг прямо с него и езжайте вниз. Внизу идите влево, нападут гномы. Убейте их и идите к елкам. Поешьте ящериц и идите в проход между скал. У очага убейте двух гномов: если они успеют ударить в гонг, прибегут еще два. Убейте. Идите в здание. В здании следуйте по лестнице до конца наверх. На втором этаже пройдите коридор с факелами. Убейте гнома, выходите на балкон и садитесь на подъемник, нажимайте рычаг прямо с подъемника и езжайте на другую сторону.

На другой стороне убейте гнома, охраняющего рычаг, нажмите рычаг, и решетка внизу поднимется. Спускайтесь вниз и идите за открывшуюся решетку.

Перебегите яму по доскам. Бегите вверх по косогору. Сбоку слева будут две башни на обеих сторонах от пропасти с мостиком. Спускайтесь вниз по наклонным пандусам и внизу убейте зверя.

Бегите в башню слева. Как только вы подойдете к мостику, два гнома на той стороне запустят в мост огромным камнем из катапульты. Мост разрушится, и перебраться на ту сторону по нему станет невозможно. Возвращайтесь. Слева от башни есть лестница вниз. Войдите в башню и идите по ней до тонкого карниза, который тянется через пропасть на ту сторону. Бегите по карнизу бегом через пропасть. На другой стороне поднимайтесь вверх из башни, идите в сторону больших ворот и катапульты и намыльте шею гномам.

У ворот нажмите рычаг и входите. Это выход с уровня.

Вход в замок

Спускайтесь вниз с правой или левой стороны — неважно, оба коридора сходятся в конце. У деревянных ворот и решетки нажмите рычаг. Увидите мультик, как за вами в погоню пустились три гнома. Когда убьете всех троих, решетка откроется. Идите в склеп, съешьте ящерицу, разбейте гробницу и запрыгивайте туда: там кнопка, открывающая ворота.

Когда ворота откроются, за ними увидите коридор с потоками зеленой жидкости на стенах, из этого коридора начнут выскакивать скелеты. Берите в руки палаш, он отрубает их головы практически с первого удара. Покончив со скелетами, идите в коридор, по дороге берите в руки увесистый молот гномов, ибо далее на вас будут нападать скелеты нового вида, которые наносят урон гораздо больший, чем предыдущие. От нескольких ударов молотом они просто рассыпаются в пыль. Буду называть их скелетонами для удобства.

Первый скелетон нападет у лужи с зеленой жидкостью. Она токсична! Отправьте его к праотцам. И идите вправо за лужу к решетке. За решеткой разгуливает его собрат. Он вас увидит, что как раз и требуется. Возвращайтесь в коридор с зелеными потоками на стенах. Там с ним и познакомитесь. Он разобьет стену и выйдет к вам. Убейте его и идите в пролом в стене. Идите через зеленые потоки жидкости. Спрыгивайте в дыру в полу. Убейте третьего скелетона.

Перед вами два пути: вправо и прямо. Сходите в любую их дверей вправо, обе они ведут в одно и то же помещение со статуей и источником. Возьмите там руну силы, возвращайтесь и идите по коридору прямо, а далее спускайтесь по лестнице. Перед вами помещение с зеленой жижей на полу и клетками с гоблинами.

Далее возможны два варианта прохождения: можно начать прыгать с клетки на клетку и так до конца, до входа в туннель внизу. Кстати, те клетки имеют еще обыкновение падать. А можно не морочить себе голову и гоблинам заодно, прыгать в зеленую жижу и бежать по ней до туннеля. Конечно, это отнимет немного здоровья. Но, поверьте, не так уж много. Лично я выбрала этот простой и экономичный путь.

Проходите по туннелю и поговорите с Одином на выходе. К сожалению, старик не может нас сопровождать в замок, где заточен Локи. Бегите по узкой извилистой дорожке через бассейн с зеленой жидкостью в замок. Слева от входа в замок есть ящерки. Входите; как только подойдете к пролому в стене, вход за вами закроется и вы перейдете на другой уровень.

Лабиринт Обманщика

Все время проходите между статуй по каменному извилистому проходу. Осторожно! Они все время пытаются дать пинка. Когда дойдете до деревянной двери, нажмите на рычаг и входите. В помещении с зеленой лужей убейте скелетона. Он нагл и вооружен до зубов. Но на деле не так крут... Обойдите лужу и идите в дверь.

А вот и обещанный лабиринт Локи. Тут нам он собирается долго канифолить мозги. Здесь, правда, очень легко потерять ориентацию и заблудиться: вам будет казаться, что вы идете вперед, но Локи все время будет возвращать вас на место. Ваш путь по лабиринту таков:

Первый лабиринт: вперед — вперед— вперед;

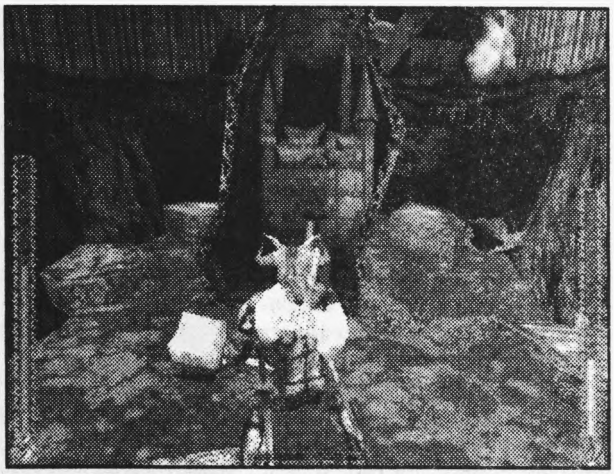
Второй лабиринт: влево (противоположная сторона от той, где лежит труп) — вперед — право (туда, где лежит труп);

Третий лабиринт (перевернутый): вправо — прямо — влево— прямо в золотистый телепорт. (Чтобы попасть в следующее помещение, разбегайтесь по камням в основании колонны, подпрыгивайте и подтягивайтесь.);

Четвертый лабиринт: вправо — влево — вправо -вперед — вправо;

Пятый лабиринт (перевернутый): влево — вниз — влево — вниз — влево — прямо в желтый телепорт;

Шестой лабиринт: вправо, влево, вперед, влево — переход на следующий уровень.



Пещера Обманщика

А вот и сам Локи. Поговорите с ним. Видимо, он не чает вырваться на свободу.

Идите вперед по коридору и по лестнице до конца в арку. В помещении с шестью дверями и рычагом нажмите рычаг. Дверь рядом с ним откроется, идите в нее. Вскрывать все шесть дверей смысла нет — за одной из них есть руна малой силы, за другими — два скелета и больше ничего.

В помещении с лестницей убейте четырех скелетов палашом. Это помещение, кажется, является тюрьмой для узников. Дверей тут масса. Во все ходить не надо. Поднимайтесь по лестнице вверх (здесь есть решетка) и в конце ее прыгайте вниз. Приземлитесь рядом с решеткой. Возьмите маленький топорик возле решетки и идите в ближайшую камеру слева от решетки. Разбивайте в ней стену, спрыгивайте на этаж ниже и выходите.

В помещении с зеленой речкой и большущими воротами убейте скелетона-милитариста. Идите прямо в помещение с проходом, заваленным камнями и балками, и множеством ящериц на стенах. Разбейте сваю, подпирающую потолок. В потолке появится лаз. Взбирайтесь на этаж выше и убейте двух скелетов. Идите по коридору прямо и влево и нажимайте на рычаг. Он открыл решетку на лестнице в помещении-тюрьме почти в начале уровня. Возвращайтесь обратно и заходите в нее.

Идите по лестнице вниз в комнате с бочками, из этой комнаты — в комнату справа и нажимайте на рычаг. Обе двери в этом помещении откроются. Идите в левую. За ней рычаг и скелетон, охраняющий его. Убейте скелетона и нажимайте рычаг. Он откроет большущие ворота в помещении с зеленой речкой.

Выходите и теперь идите в дверь напротив. Вы попали в коридор, который огибает сверху небольшую квадратную площадку с четырьмя квадратами внизу в полу. В этом коридоре находятся четыре рычага. Эти рычаги можно не нажимать. Спускайтесь вниз и убейте несколько скелетов. Внизу есть руна здоровья. Выходите в дверь рядом с ней и из помещения с зеленой речкой идите в открытые ворота.

Кажется, с нами кто-то очень хочет подраться. В помещении с зелеными лужами и потоками на вас будут нападать очень много скелетов. И здорово же они приспособились! Ныряет такой кекс в лужу, а выныривает уже в обличии скелетона. Берите в руки топор Сигарда. Убивать надо всех. Когда станет тихо, в конце помещения исчезнут наконец балки, что преграждали вам путь дальше.

Внимание: здесь возможен глюк. Всех убьете, а балки не исчезнут. Поэтому лучше всего сохраниться перед этой сценой.

Заходите и разговаривайте с Локи. Позже появится наш главный вражина Конрак. Не знаю, почему, но убивается он быстро. Точнее, не совсем убивается. Просто Рагнар после нескольких хороших ударов скидывает его в зеленую жидкость (это

кровь Локи, оказывается). После из этой жидкости Конрак вылезет в новом обличии и смоется. На вас снова нападут скелеты. Не обращая на них внимания, ныряйте в поменявшую цвет кровь Локи. Это выход с уровня.



Пустые каньоны

Ну и рожа у тебя, Шарапов! Когда Рагнар вылезет из крови Локи обратно на берег, он будет, мягко говоря, мало похож на себя. Кровь у него теперь фиолетовая, да и ростом он теперь станет значительно выше. Но только в таком обличии он сможет победить Конрака.

Забирайтесь на скалу туда, куда убежал Конрак. Теперь это возможно. Идите по коридору до помещения с кровью Локи. Нырните в кровь. Она вернет ваше здоровье. Вылезайте на противоположной стороне и идите по лестнице вверх. Выходите по коридору наружу, бегите по сломанному мосту вперед и прыгайте на его другую сторону (вниз падать нельзя — это верная смерть).

Идите в пещеру и выходите к елкам (увидите мультик про скелетов). Бегите под виселицу к воде. У воды на вас будут нападать много скелетонов. Возьмите под водой руну ярости, она может хорошо помочь вам (здоровья на этом уровне дают мало). Идите направо мимо деревянных домиков (в одном из них есть ящерица), пока не увидите проход слева, прегражденный острыми кольями. Залезайте на высокий камень справа от прохода, с него — на другую сторону на скалу (шаг — прыжок). С этой скалы прыгайте на платформу впереди со входом в пещеру. В пещере люди убивают скелетона. К сожалению, на Рагнара они тоже нападают.

Бегите до равнины. Теперь бегите не прямо к воде, а вправо в проход с елкой посередине. В конце прохода идите влево. Над зеленой лужей есть выступающие камни. Прыгайте вниз и взбирайтесь по ним наверх. Увидите опять мультик со скелетами.

Бегите в проход слева мимо большой стены здания и убейте нескольких скелетонов.

Входите в круглое помещение и запрыгивайте с камня слева на веревку, лезьте вверх. В помещении наверху берите руну малой силы, мясо и ящерицу. Ломайте доски в проходе и выходите. Идите по каменному бортику справа вдоль стены до конца. По дороге убейте скелетона. В конце бортика прыгайте на платформу с входом в пещеру на другой стороне слева. Проходите и прыгайте вниз.

Внизу на вас нападут несколько скелетов. Все они выскочат из помещения. Возьмите в нем мед и выходите обратно. Идите в проход за двумя елками. Там выход с уровня.

Пепелище Храфнборга

Возьмите руну у запертых ворот и идите вперед. Когда пройдете вперед, увидите мультик о том, что учинили проклятые скелетоны в городе. Убивайте скелетов (кстати, теперь на Рагнара нападают и викинги, но лично у меня убивать их просто не поднималась рука), идите по левой стороне города в арку. Слева будут три высокие колонны в стене. Проходите в проход между второй и третьей, идите внутрь,

взбирайтесь на стену. Прыгайте со стены на каменный уступ выше, туда, где горит костер. Поднимитесь по камням и убейте гоблинов у костра. Идите к пропасти и мосту, убейте скелетона, далее по мосту до конца.

Продвигайтесь вдоль пропасти влево до веревок. Прыгайте на ближайшую веревку, с нее — на другую, с нее — на платформу слева с зеленой лужей. Будет снова мультик о скелетонах и Конраке. Прыгайте на следующую ближайшую веревку в конце платформы, с нее — на веревку правее, с нее — на платформу правее и ниже с входом в пещеру. В пещере много крабов. Выходите в большой зал с лавой и прыгайте через на большую каменную платформу впереди. С этой платформы прыгайте на парапет справа. Продвигайтесь вперед по парапету, у заваленного камнями входа в здание прыгайте на небольшую платформу посреди лавы. С нее — на продолжение парапета. С парапета — на высокий каменный уступ впереди (чтобы запрыгнуть на этот уступ, встаньте очень близко к стене справа и разбегайтесь).

Наверху идите в пещеру по камням вверх. Вы снова вышли к лаве. Прыгайте через лаву на высокую платформу слева с входом в здание. Входите, убейте скелетона. Проходите вправо в пролом. Здесь в пещере с лужами много скелетов. Можно подлечиваться в дальней правой луже. Побейте их немного и забирайтесь на камень впереди, где стоит вооруженный до зубов скелетон. Убейте.

Поднимайтесь по камням наверх. Прыгайте вниз со скалы. Конец уровня.

Возвращение в Вотинкельд

Идите прямо в проход. За вами погонятся несколько скелетов. Не обращайте на них внимания, огибайте яму и бегите в проход прямо. Скелетон ударит по камням за вашей спиной, и проход завалит. Пришло время сразиться с Конраком.

Наверху холма, что посередине воды, находится последний рунный камень. Если вы ударите по нему и он разобьется, Локи будет очень доволен, а вы проиграете. Поэтому берегите его, как зеницу ока. Убейте внизу под холмом четырех вооруженных до зубов скелетонов из шайки Конрака. Теперь и до конца игры лучше всего пользоваться молотом гномов. После подлечитесь в зеленой луже слева и идите слева за холм к Конраку.

Убивайте его молотом гномов. Можно подлечиться в луже рядом с ним. Убить его довольно легко. Когда он станет трупом, поднимайтесь на холм к последнему рунному камню.

Потом появится Один, поздравит вас с победой и предложит жить среди богов в Асгарде. Понятное дело, Рагнар согласен. Потом последний рунный камень превратится в телепорт, а злыдня Локи завалит камнями в его пещере. Идите в телепорт.

Конец пути

Поднимайтесь по радужному мосту в город Асгард. Таким образом, всем хорошим стало хорошо, а плохим — плохо. А потом... Потом, как вы уже знаете, был конец света. И не осталось ни плохих, ни хороших.... Но, к счастью, в игре мы этого уже не увидим.

Коды к игре

Сначала введите в консоли **CheatPlease**, чтобы активизировать коды. И только после этого коды.

God — неубиваемость;

Ghost — возможность летать и проходить сквозь стены.

Надежда Евдокимова (nadya-evd@mail.ru)

SETTLERS IV

Жанр: хозяйственная стратегия ● Издатель: Interplay
Разработчик: Blue Byte ● Похожесть: Settlers III, Cultures
Системные требования: P-200 MMX(PII-400), 32(128)Mb, (3D уск.)
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 9.0

Доски и камень — всему голова!

Базисными ресурсами в игре являются *доски* и *камень*, без которых не обходится ни одно строительство (для строительства храмов требуется еще и золото).

Доски изготовляются на лесопильне (**Sawmill**) из *бревен*, которые поставляются дровосеком, работающим в **Woodcutter's Hut**. Дровосек же просто рубит деревья на указанном ему участке (по умолчанию центр этого участка совпадает с центром сторожки дровосека — подробнее об этом в разделе "Управление работой зданий"). Срубленные деревья не восстанавливаются, так что дровосека можно использовать как бульдозер, дабы расчистить место для дальнейшего строительства. Если же деревьев, наоборот, маловато, можно построить **Forester's Hut** и дать задание леснику сажать новые деревья на указанном участке.

Камни можно добывать двумя способами. Простейший — построить **Stonecutter's Hut** недалеко от скопища камней, и каменотес будет просто вырубать глыбы камня и относить в свою сторожку. Только такие "каменные месторождения" со временем заканчиваются. Так что рано или поздно (обычно рано) приходится строить каменоломню (**Stone Mine**). С ней уже будет посложнее: ее не поставишь где придется, да и для работы "камнедобытчика" требуется *рыба*, *мясо* и *хлеб* (об этом мы поподробнее поговорим в разделе "Индустрия").

Продукты питания

Следующая вещь, о которой надо позаботиться, это снабжение продуктами питания. Продукты совершенно необходимы для "индустриальных производств", о которых мы будем говорить в следующем разделе. Попросту говоря, "индустриальные рабочие" едят эти продукты (кто бы мог подумать?!), тогда как прочим сетлерам еда совершенно не нужна (а вот это интересный поворот). Есть три вида продуктов: *рыба*, *мясо* и *хлеб*, причем производить надо все три вида. Дело в том, что одни индустриальные рабочие предпочитают один вид продуктов, другие — другой. К примеру, угольные шахтеры могут некоторое время поработать на рыбе и мясе, но в конечном счете просто встанут, пока вы не дадите им хлеба, на котором они могут работать хоть вечно.

С *рыбой* все просто: достаточно только построить на берегу (вблизи места, где плещется рыба) **Fisherman's Hut**, и рыбак будет исправно таскать рыбу в свою хижину.

Простейший способ добычи *мяса* — построить **Hunter's Hut**, в которую охотник будет приносить подбитую дичь. Только дикое зверье рано или поздно кончается, так что приходится перейти на более "цивилизованный" способ "мясопроизводства", а это уже целая технологическая цепочка. Для начала надо построить ферму (**Grain Farm**), дабы фермер поставлял *зерно* для прокорма животных. Затем надо обеспечить животных *водой*, для чего и строится **Waterworks Hut** (недалеко от реки или моря). После этого уже можно строить ранчо (римляне строят **Sheep Ranch**, майя — **Pig Ranch**, а викинги — **Goat Ranch**) и выращивать там, соответственно, *овец*, *свиней* и *коз*. Затем этих животных надо забить на **Slaughterhouse**, и *мясо* готово.

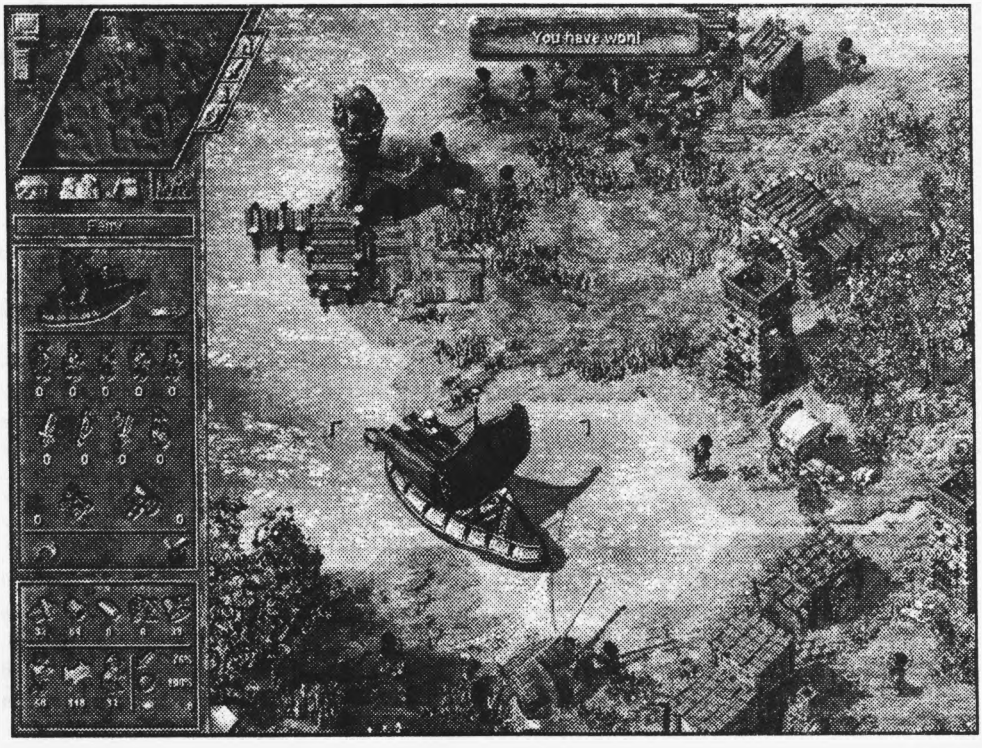
Для производства *хлеба*, как известно, требуется все то же *зерно* и *вода*, так что уже построенные **Grain Farm** и **Waterworks Hut** будут весьма кстати. Затем надо построить мельницу (**Grain Mill**), перемалывающую *зерно* в *муку*, а потом пекарь (в **Bakery**) из *муки* и *воды* выпечет *хлеб*.

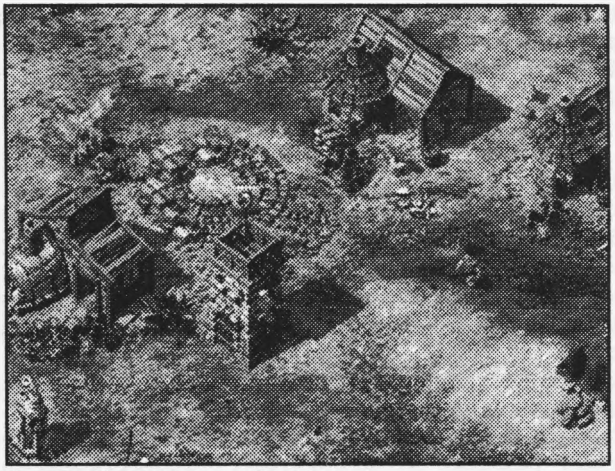
Индустрия

Сила вашего хозяйства зиждется на *железе*, из которого изготовляются все *инструменты* и все *оружие*; железо также идет на строительство *кораблей* и *боевых машин* и *повозок*. *Золото* тоже в большой цене, поскольку оно требуется для строительства храмов и производства усовершенствованных воинов. (Инкам требуется еще и *сера* для своего специфического производства, о чем речь пойдет ниже, в разделе "Готовимся к войне".) И здесь вам уже не обойтись без целого ряда добывающих и обрабатывающих предприятий.

Первым делом надо добыть *уголь* и *железную руду* (и одновременно или в перспективе — *золотую руду*). С этой целью наймите штук 5 геологов (как это делается — описывается дальше в разделе "Специалисты") и пошлите их к подножию ближайшей горы. Геологи начнут свою "разведку" и будут отмечать табличками залежи того или иного материала: *камня*, *угля*, *железной руды*, *золотой руды* и *серы*. Там, где больше табличек с пиктограммой угля, стойте **Coal Mine**; там, где преобладают "железные таблички", стройте **Iron Mine**, и т.д. (Заметьте, что шахты начнут работать не сразу, а только после того, как в них будет доставлен хотя бы один вид продуктов — *рыба*, *мясо* или *хлеб*; таким образом, шахта — это как бы место, в котором продукты питания перерабатываются в "индустриальное сырье").

Теперь из *железной руды* надо выплавить собственно *железо*, что делается в **Iron Smelting Works**. (А *золотая руда* переплавляется в собственно *золото* в **Gold**





Типичная "индустриальная" цепочка.

Smelting Works.) А вот из железа уже можно делать непосредственно *инструменты* (в **Toolsmith's Works**) и *оружие* (в **Weaponsmith's Works**). Заметьте, что для работы ВСЕХ перечисленных зданий (**Iron Smelting Works**, **Gold Smelting Works**, **Toolsmith's Works** и **Weaponsmith's Works**) требуется *уголь*, так что желательно иметь по одной **Coal Mine** на каждое такое здание.

На этом этапе игры не забывайте и о строительстве **Stone Mines**, поскольку "поверхностные" каменные месторождения к этом времени почти наверняка иссякнут. (Хорошо хоть, что *камень* из **Stone Mines** не требуется перерабатывать в "собственно камень", но и "каменные шахтеры" также требуют пропитания.) Ну а если вы играете за майя, не забывайте про **Sulfur Mine**.

Учтите, что все шахты отнюдь не бездонны: каждая из них рано или поздно заканчивает свою работу (шахта работает тем дольше, чем крупнее было месторождение — об этом свидетельствует количество соответствующих табличек в месте постройки шахты).

ВИКИНГИ. Викинги могут еще добывать *уголь*, сжигая *бревна* в **Charcoal Maker's Hut**. Однако не спешите радоваться. Викингам требуется для строительства гораздо больше леса, чем прочим расам (зато меньше камня, к слову сказать), так что реально воспользоваться услугами **Charcoal Maker's Hut** викинги могут ближе к концу игры. Кроме того, "курс перевода" грабительский: из 6 бревен получается только единица угля.

Хранение ресурсов

Каждое здание может хранить не более 8 единиц добываемого им ресурса. Сказанное означает, что если, к примеру, плотник сделал 8 досок и они не пошли в дело (остались на лесопильне), то плотник попросту встанет и не будет дальше обрабатывать бревна. Это, конечно, непорядок, ведь досок никогда мало не бывает (просто вы временно приостановили строительство, вот доски никуда и не ушли).

Поэтому для таких случаев очень желательно строить склады (**Storage Area**). Каждый склад вмещает 8x8=64 единицы ресурсов восьми видов, что очень немало. Построив склад, необходимо открыть его панель (щелчком по складу) и указать, какие ресурсы вы хотите копить на складе. Только не переусердствуйте: к примеру, как правило, не требуется копить уголь, который и так быстро расходится на металлообрабатывающих производствах.

Управление работой зданий

Панели всех зданий содержат две следующих кнопки:

Crush Building — уничтожить здание. Здание сносится, а вы получаете половину ресурсов, затраченных на его построение. Сносить здания бывает иногда необходимо из-за дефицита места или из-за того, что некоторые из них стали почти или вовсе ненужными (к примеру, исчерпаны все поверхностные залежи камня — тогда **Stonecutter's Hut** вам совершенно ни к чему);

Next — переход к следующему зданию того же типа: очень удобно для навигации (экран центрируется на здании).

Все производящие здания имеют кнопочку:

Stop Production — остановить производство. Бывает полезна, когда надо, чтобы здание не "жрало входящий ресурс". К примеру, на вас внезапно напал враг. Следовательно, все силы надо бросить на производство оружия. Поэтому очень даже имеет смысл временно остановить все производства, потребляющие железо.

Многие добывающие здания имеют кнопочку:

Set Working Area — задать рабочую область (по умолчанию она центрируется вокруг здания). Например, лесорубу можно задать область вырубки леса — полезно, чтобы расчистить место для строительства зданий там, где нужно.

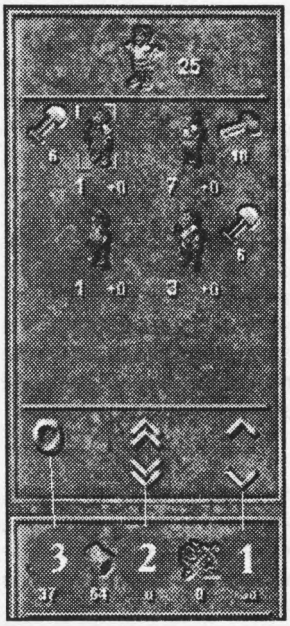
Наконец, на стадии строительства у всех зданий появляется кнопочка **High Priority** (в виде шестеренок), устанавливающая высший приоритет строительства. Сказанное означает, что все носильщики, землекопы и строители будут сразу же брошены на строительство этого здания (другие здания и другие дела подождут).

Инструменты

Для работы большинства зданий требуются *инструменты*: это *лопата*, *молоток*, *кирка*, *пила*, *коса*, *топор* и *удочка*. Вам не надо как-либо "назначать" инструменты, важно только, чтобы соответствующий инструмент БЫЛ. Выглядит это все таким образом. К примеру, вы построили **Coal Mine**. После этого один из свободных сетлеров добровольно становится шахтером: берет кирку и направляется в шахту работать. Все сам, вам требуется только построить шахту и обеспечить, чтобы инструмент был. С самого начала игры все просто, поскольку изначально вам дается минимальный набор инструментов. При дальнейшем развитии колонии вам наверняка потребуются дополнительные инструменты, которые уже придется изготовлять самому в **Toolsmith's Works**. (Подробнее об этом уже говорилось в разделе "Индустрия".) Полный перечень того, что где требуется, смотрите в таблице 2.

ТРЕБУЮЩИЕСЯ ИНСТРУМЕНТЫ (ТАБЛИЦА 2)

Инструмент	Кем требуется	Где требуется
Топор	Лесорубом	Woodcutter's Hut
Топор	Мясником	Slaughterhouse
Пила	Пильщиком	Sawmill
Пила	Механиком	Vehicle Hall
Кирка	Каменотесом	Stonecutter's Hut
Кирка	Шахтером	Stone Mine
Кирка	Шахтером	Coal Mine
Кирка	Шахтером	Iron Mine
Кирка	Шахтером	Gold Mine
Кирка	Шахтером	Sulfur Mine
Коса	Фермером	Grain Farm
Удочка	Рыбаком	Fisherman's Hut
Лук	Охотником	Hunter's Hut
Молоток	Кораблестроителем	Ship Yard
Молоток	Механиком	Vehicle Hall
Молоток	Геологом	На местности
Молоток	Строителем	На местности
Лопата	Землекопом	На местности
Лопата	Пионером	На местности
Лопата	Садовником	На местности



Панель специалистов (рис. 1).

Специалисты

Вообще говоря, любой сетлер, взявший в руки *инструмент*, может считаться специалистом. К примеру, лесоруб, взявший топор. Только в случае лесоруба все происходит как бы автоматически: вам надо только построить **Woodcutter's Hut**, после чего один из свободных сетлеров сам возьмет в руки топор (надо только, чтобы хотя бы один свободный топор БЫЛ) и пойдет валить деревья, став лесорубом. Однако есть целый ряд специалистов, работающих "на местности", без привязки к какому-либо зданию. Этих специалистов надо назначать "вручную", так что они даже вынесены на специальную панель (рис. 1).

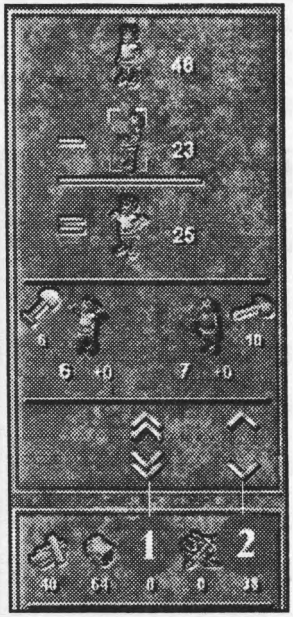
Gardener — садовник нужен исключительно для борьбы с "экологическими катастрофами", вызываемыми "Темной Расой" (подробности дальше в одноименном разделе).

Geologist — геолог ищет месторождения полезных ископаемых.

Thief — вор крадет ресурсы у враждебной расы. Эта способность не просто "прикол", иногда она может сыграть стратегическую роль. К примеру, возле вас нет месторождения золота, а противник уже "озолотился". С помощью воров несложно выкрасть всего лишь 3 единицы золота, что даст вам возможность построить оба храма и освоить магию.

Pioneer — "пионер" (в смысле "первый", а не тот, кто носит красный галстук) медленно, но верно расширяет границы вашей территории.

Чтобы нанять специалиста, надо сначала его выделить (на рисунке выделен садовник), а затем щелкать по стрелочкам "1", чтобы выбрать нужное число. Сразу по пять можно отсчитывать, если щелкать по "двойным стрелочкам" "2", ну а всех свободных сетлеров можно разом перевести в избранных специалистов одним нажатием на "кружочек" "3". Только учтите, что *садовникам* и *пионерам* надо выдавать по *лопате*, а *геологам* — по *молотку*.



Панель "основные занятия" (рис. 2).

Есть в игре и "базисные" специалисты в лице *носильщиков* (**carrier**), *строителей* (**builder**) и *землекопов* (**digger**). В начале игры по умолчанию дается по 5 штук каждого из этих спецов. Это вполне разумно и вполне достаточно для игры. Но если вы хотите что-то в этом деле изменить, открывайте панель Basic Ocupations (рис. 2). Устройство ее в точности такое же, как и у описанной выше. (Пояснение к картинке: в самом верху указывается общее число незанятых сетлеров (их у нас 48), из него вычитается число носильщиков (здесь 23), а под знаком равенства выводится оставшееся число свободных сетлеров).

Разведение сетлеров в неволе

Вы заметили, что все сетлеры исключительно "мужеского полу"? Поэтому неудивительно, что размножаются они как бы "почкованием". Чтобы получить еще десяток-другой-третий дюжих свободных молодцев, достаточно построить **Small Residence**, **Medium Residence** или **Large Residence**. Тогда 10, 20 и 50 сетлеров соответственно постепенно пополнят ваши ряды.

Расширение территории

Граница вашего поселения обозначена такими характерными маленькими квадратиками (вашего цвета). Ни один из ваших "неуправляемых поселенцев" (то есть тех, которых вы не можете выбрать и прямо указать, куда им идти) не может выходить за эту границу. Стало быть, любые ресурсы, валяющиеся "просто так", могут быть вашими только в том случае, если попадают внутрь ваших владений (ведь "неуправляемые" носильщики не могут выйти за очерченную границу). Но это только так, к слову. Самое главное — вы не можете ничего строить за границами своего поселения.

Стандартный способ расширения своих границ — с помощью сторожевых башен. Эти башни бывают трех видов: маленькие (**Small Tower**), большие (**Large Tower**) и очень большие — настолько большие, что уже именуются замками (**Castles**), но суть дела от этого не меняется. Вы ставите башню, затем ее должен занять хотя бы один воин. После этого ваша территория расширяется на значительном радиусе вокруг башни. Затем башня может быть разрушена, но границы ваших владений от этого не уменьшатся, а останутся на прежнем месте. (Башни и замки несут на себе также важную функцию охраны — об этом речь ниже в разделе "Готовимся к войне").

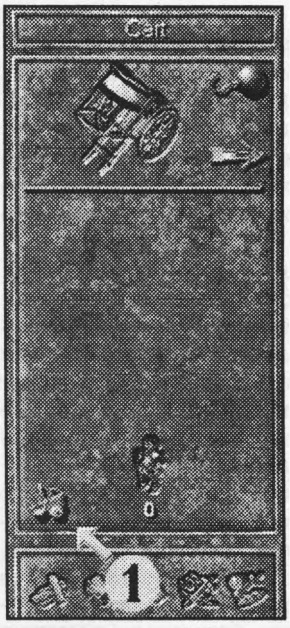
Есть и другой способ медленного, но верного расширения границ — с помощью пионеров. Вы посылаете пионеров на границу, и они начинают методически ее "обкапывать", миллиметр за миллиметр отодвигая ее от вас. Способ весьма медленный, зато не требует затрат ресурсов на строительство. В некоторых ситуациях такое "ювелирное" расширение границ может оказаться единственно возможным. (Например, чтобы добраться до противоположного склона горы, богатого на ресурсы, а ставить башню не позволяет сама гора — достаточно протяженная).

Новое поселение

Расширяться можно и по-другому: основать новое поселение и в случае необходимости обмениваться ресурсами со старым. Такая тактика бывает полезной в тех случаях, когда вы хотите сразу же "дотянуться" до богатых месторождений или захватить стратегически выгодное место. Если же вы хотите расширить свои владения на другой континент или остров, то без этой тактики просто не обойтись.

Для основания новой колонии вам необходима специальная повозка (foundation cart), укомплектованная всем необходимым. Но чтобы построить эту повозку, необходимо развить довольно длинные технологические цепочки. По порядку все выглядит так. Эта повозка состоит из транспортной повозки (transportation cart) и впряженного в нее ишака. Повозка делается в **Vehicle Hall**, а ишак выращивается на **Donkey Ranch**. Для выращивания ишака требуется *зерно* и *вода*, а на изготовление повозки идет *железо* и *доски*. Стало быть, у вас уже должна быть развита индустрия и, как минимум, построены **Grain Farm** и **Waterworks Hut**. (Если, конечно, все это богатство в достаточном количестве не придано вам с самого начала игры.) Как только транспортная повозка и ишак будут готовы, ишак сам подойдет и впряжется в нее (вот умница!). Далее надо эту повозку превратить в foundation cart. С этой целью щелкните по повозке, и в появившейся панели (рис. 3а) щелкните по кнопке "1". Далее начнется процесс автоматической загрузки в повозку всего необходимого: это 4 доски, 8 камней, 2 молотка и 10 пионеров. Доски, камни и молотки автоматически загрузят носильщики, а пионеры сами попрыгают в повозку. Единственное, о чем вам надо позаботиться, — чтобы все это добро БЫЛО. (Если пионеров не хватает, но лопат достаточно, не забудьте "вручную" перевести несколько свободных сетлеров в пионеры).

Как только все будет загружено, направьте повозку в желаемое место. Когда она туда прибудет, выберите ее и на панели (рис. 3б) щелкните по "почти той же" кнопке "1". Повозка исчезнет, а на ее месте появятся загруженные ранее ресурсы



Щелчок по кнопке "1" превращает простую повозку в Foundation Cart (рис. 3a).



Чтобы основать новое поселение, щелкните по кнопке "1" (рис. 3b).

и пионеры. Пионеры тут же примутся за дело, расширяя границы вашего нового владения. Как только будет образован достаточный пятачок, направьте всех пионеров в центр нового поселения и "разоружите" их, переведя их в разряд свободных (с помощью панели специалистов, о чем говорилось в разделе "Специалисты"). (Их необходимо направить в центр потому, что при "разоружении" они могут побросать лопаты за пределами вашего нового поселения, а значит, эти лопаты окажутся недоступными для вас.) Затем переведите двух в разряд строителей (у вас как раз есть только 2 молотка), а из оставшихся 8 половину сделайте землекопами и половину — носильщиками.

Постройте рынок (**Marketplace**) в центре вашего нового селения. Такой же рынок уже должен быть готов в старом поселении. Теперь необходимо установить торговый маршрут между рынками. Щелкнув по старому рынку, укажите, что это именно с него будут браться ресурсы (укажите, какие), а затем в качестве места назначения укажите новый рынок. После этого с **Donkey Ranch** автоматически придет ослик (вот умница! Вам надо только предварительно его там вырастить), сам же загрузится ресурсами на старом рынке и повезет их на новый. Таким путем вы сможете перебросить на новое место необходимый минимум ресурсов, чтобы начать развивать новую колонию. Первым делом рекомендуется построить маленькую сторожевую башню, чтобы резко раздвинуть границы и дать место для прочих строений, а также хотя бы немного защитить новое поселение с помощью дозорного воина.

Морская колония

Дело усложняется, если вы хотите основать новое поселение на другом континенте или острове. Здесь уже недостаточно построить foundation cart, надо еще и перебросить эту повозку через море и установить *морские* маршруты между старым и новым поселением.

Так что стройте верфь (**Shipyard**), а на ней — транспортный корабль (**Ferry**), способный перевозить все "управляемые" юниты, включая тележки. Перебросьте тележку в нужное место и "разверните" ее недалеко от моря (лучше прямо на берегу). Дело в том, что пионеры должны "оттяпать" кусок побережья, на котором вы построите пристань (**Harbor**), играющую роль морского рынка (то бишь строится ВМЕСТО рынка). Такая же пристань должна быть в старой колонии. Роль ишака-перевозчика ресурсов теперь будет играть транспортный корабль (trade ship), который надобно загодя построить на верфи. Все маршруты устанавливаются аналогично "ишачному" варианту. Не забывайте, что необходимых юнитов (в первую очередь воинов) можно перебрасывать на транспортном корабле.

Готовимся к войне

Воины

Для найма воинов прежде всего требуется *оружие*. Оружие изготовляется в **Weaponsmith's Works**, о чем мы уже писали ранее в разделе "Индустрия". Напомним, что для производства *оружия* требуются *уголь* и *железо*, так что к массовой штамповке воинов можно перейти только после должного развития индустрии.

Для найма воинов необходимо построить казармы (**Barracks**). Далее, раскрыв панель опций барака, надо только указать, сколько и каких воинов вам требуется. Затем носильщики принесут в барак нужное оружие, и как только оно там будет, свободные сетлеры будут заходить в барак, брать оружие и становиться воинами.

Каждая раса обладает своим набором из 4 типов воинов, однако три типа воинов совпадают.

Swordsmen — обычные мечники, составляющий костяк любой армии. Мечник вооружен только мечом (sword). Мечники бывают трех уровней: чем выше уровень, тем, естественно, сильнее мечник. Но для производства мечника 2-го уровня требуется дополнительно единица золота (помимо собственно меча), а 3-го уровня — 2 единицы золота.

Bowmen — лучники слабее мечников в ближнем бою, зато обстреливают противника с расстояния. Для найма лучника необходим лук (bow). Лучники тоже бывают трех уровней, и для производства лучника 2-го уровня требуется дополнительно единица золота, а для лучника 3-го уровня — 2 единицы золота.

Squad Leader — командиры заметно усиливают боеспособность ваших войск самим фактом своего присутствия. У командиров нет рангов или уровней. Для найма командира всегда требуется броня (armor) и 3 единицы золота.

Уникальные юниты

У РИМЛЯН есть медик (**Medic**). Медик может подлечивать солдат прямо в полевых условиях. Медик вооружен мечом и может драться врукопашную, однако значительно слабее мечника. Медики бывают трех уровней: для производства медика 2-го уровня требуется дополнительно единица золота (помимо меча), а 3-го уровня — 2 единицы золота.

У племени МАЙЯ есть стрелок, пуляющийся (из трубки) отравленными стрелами (это **Blowgun Warrior**). Отравленная стрела, попав во вражеского воина, парализует его на некоторое время и тем самым превращает в беззащитную мишень. Стрелки майя также бывают трех уровней: для производства стрелка 2-го уровня требуется дополнительно единица золота (помимо blowgun'a), а 3-го уровня — 2 единицы золота.

У ВИКИНГОВ есть **Axe Warrior** — злой и страшный. Настолько страшный (в смысле сильный), что может крушить здания; однако с защитой у него слабовато. Вооружен специальным топором (axe), который и требуется для производства этого воина. Как и водится, Axe Warrior'ы тоже бывают трех уровней (насчет золота догадайтесь сами :))

Однако лечить воинов могут не только медики. Любая раса может построить госпиталь (**Healer's Quarters**), после чего достаточно только подвести израненных воинов к зданию, как из него будет выходить лекарь и медленно, но верно приводить всех в норму. Таким образом, преимущество римлян состоит только в том, что они могут лечить своих воинов прямо в полевых условиях.

Усиливать воинов можно еще одним средством (необязательно производить воинов высших уровней, тратя на это столь дефицитное золото). Для этого достаточно ставить в своем поселении разные "украшательные прибамбасы" типа фонтанов, скамеек, статуй и т.п., что входит в обширную категорию **Eyecatchers**. Вдохновленные виденным (равно как и ощущением вашей заботы о них), воины будут биться сильнее.

Боевые машины

У каждой расы есть своя уникальная боевая машина. Любая машина производится в **Vehicle Hall** и требует для своего производства *доски* и *железо*. Но машины необходимо еще и заряжать, и каждую машину можно за один раз зарядить только на 4 выстрела.

У РИМЛЯН есть катапульта. Заряды для катапульты изготовляются в **Ammo Maker's Hall**, причем только из камней (1 камень — 1 заряд). Чтобы зарядить катапульту, достаточно "наехать" ею на заряд (либо щелкнуть по кнопке load на панели катапульты).

У племени МАЙЯ есть **firespites** — это та же катапульта, только швыряющаяся пороховыми зарядами. Посему выстрелы firespites разрушительнее обычной катапульты, но заряды для них сделать не так уж и просто. Изготовляются они в **Gunpowder Maker's Works**, для их производства требуется *уголь* и *сера* (а серу еще нужно найти и построить **Sulfur Mine** для ее добычи).

У ВИКИНГОВ самая крутая боевая машина — **Thor's Hammer**, уничтожающая любое здание с одного выстрела. Только вот незадача — заряжается эта машинка маной, так что без развития магии здесь не обойтись (подробности в разделе "Магия").

Боевые корабли

Каждая раса имеет по боевому кораблю. Корабли строятся на верфи (**Ship Yard**). Для строительства требуются *доски* и *железо*. Кроме того, корабли необходимо "заряжать". Римляне и майя используют заряды (ammo) из **Ammo Maker's Hall,** а викинги "заряжают" свои корабли маной, оттого их корабли гораздо круче (сносят почти любое здание за один выстрел). Однако у этой палки есть и другой конец: викингам необходимо освоить "магическую цепочку", ведь без маны их грозные корабли превращаются в беззубые суденышки.

Башни

О башнях мы уже писали в разделе "Расширение территории". Башни прежде всего нужны для расширения границ ваших владений, но они могут послужить и неплохими форпостами для сдерживания агрессора. Каждая башня может вмещать в себя несколько воинов: Small Tower — 1 мечника и 2 лучников, Large Tower — 3 мечников и 3 лучников, Castle — 4 мечников и 5 лучников. "Разделение труда" очевидно: мечники сдерживают неприятеля, а лучники тем временем поливают его сверху стрелами. Лучше всего строить Large Towers: маленькие башни — слабенькие, а замки не стоят затрачиваемых ресурсов (при незначительном увеличении силы).

Помимо этих сторожевых башен есть еще обзорная башня (**Lookout Tower**). Единственное ее назначение — вовремя обнаруживать подходящего противника.

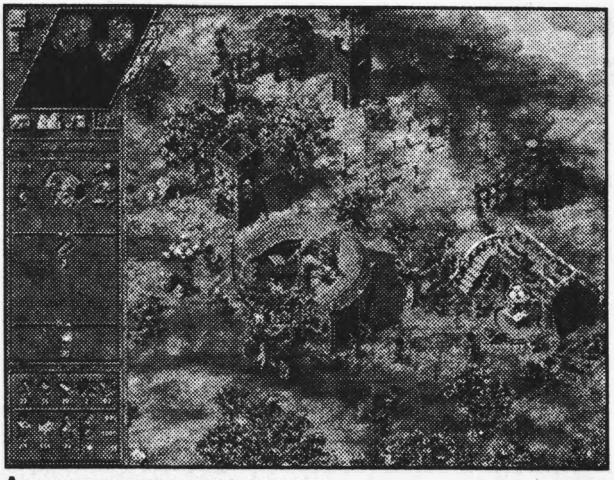
Магия

Магия может к вам прийти только в "золотой век" — в буквальном смысле этого слова, поскольку для строительства храмов требуется еще и золото. Чтобы заполучить жреца, который кастует все заклинания, достаточно построить большой храм (**Large Temple**). Однако это не все. Для кастования заклинаний требуется *мана*, которая получается путем переработки в малом храме (**Small Temple**) алкогольных напитков расы. Каждая раса имеет свой алкогольный напиток и, соответственно, свою технологическую цепочку для его производства.

Проще всего РИМЛЯНАМ. Им достаточно только построить винодельню (**Vineyard**) и установить виноградник (правда, сделать это можно только на зеленых холмиках). Затем виноградарь будет сам выращивать и собирать урожай, а также сам будет перерабатывать его в *вино*.

ВИКИНГИ строят пасеку (**Bee Keeper's Hut**), производящую *мед*. Затем мед относится на "медодельню" (**Mead Maker's Hut**), где и получается конечный продукт — *медовуха*.

Племя МАЙЯ строит ферму по выращиванию *агавы* (**Agave Farm**), а затем перерабатывает эту *агаву* в *текилу* (на **Tequila Maker's Works**). Заметьте, что **Agave Farm** можно строить только в пустынной местности (красно-оранжево-коричневая почва).



А вот на этом пятачке развернулось все "магическое производство" римлян.

Заклинания

Каждая раса обладает своим уникальным набором из 8 заклинаний. Однако по 2 заклинания — общие для каждой расы, а именно:

Goldy Gift — буквально с небес падает небольшой наборчик ресурсов. Он может быть полезным, а может и бесполезным; во всяком случае, стоит попробовать, если вы испытываете острую (и срочную) нехватку чего-либо;

Shortcut — растапливает снежные области гор, делая их проходимыми; кроме того, на "оттаявшей" территории могут появиться ценные полезные ископаемые. Заклинание весьма специфическое, и иногда может оказаться очень полезным, если не совершенно необходимым.

Далее идет "расовый разнобой". Тем не менее, и здесь можно навести какой-то порядок. Прежде всего, каждая раса имеет по одному заклинанию конвертирования ресурсов. Самым ценным, пожалуй, является заклинание МАЙЯ, переводящее *лес* в *золото*. У ВИКИНГОВ тоже неплохое: переводит *камень* в *железо*. А у РИМЛЯН точно самое никчемное: *рыбу* в *камень*.

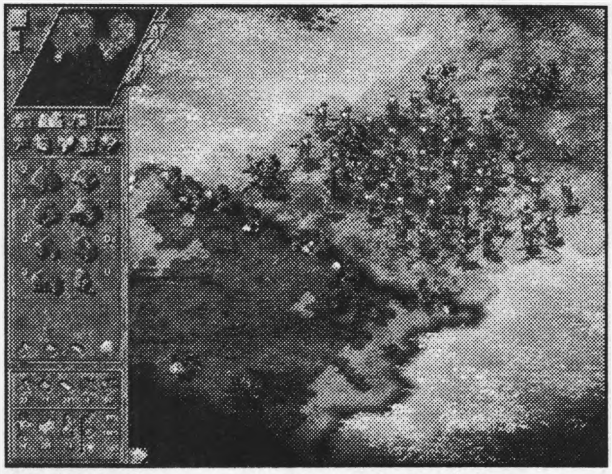
У каждой расы также есть по одному заклинанию, помогающему в производстве продуктов. МАЙЯ могут повысить урожайность своих ферм (в том числе и агава-ферм), ВИКИНГИ — увеличить количество животных для охоты, РИМЛЯНЕ — количество плещущейся рыбы.

Затем идут по 2 боевых заклинания каждой расы.

РИМЛЯНЕ, и так поднаторевшие в бережном отношении к своим воинам (только у римлян есть медик), обладают еще магией, навешивающей на некоторое время защитный щит над своими воинами. Второе их заклинание — чисто наступательное: это традиционный удар молнией.

ВИКИНГИ умеют на некоторое время замораживать вражеских солдат (до 25 штук), превращая их тем самым в беззащитные мишени. Эта магия очень хорошо сочетается с суперразрушительным действием их спецюнитов — Axe Warrior's. А если на Axe Warrior's еще и навесить магию **frenzy**, тогда они вообще разнесут все в клочки за считанные секунды (только будьте поосторожнее с этим заклинанием: оно повышает силу вообще ВСЕХ юнитов, оказавшихся в зоне ее действия, в том числе и вражеских воинов).

У МАЙЯ самая изощренная боевая магия (недаром "майя" на санскрите означает "иллюзия"). Их жрец может мгновенно забросить до 20 вражеских воинов в любую точку (в пределах действия заклинания, конечно) — перебросьте два десятка



Садовники работают под прикрытием собственной армии.

вражеских головорезов на какой-нибудь уединенный остров! Но второе заклинание, пожалуй, ценнее (или более универсально): оно мгновенно превращает в бабочек до 10 вражеских лучников!

Оставшиеся два заклинания только у ВИКИНГОВ являются чисто боевыми — это заклинание страха (от которого вражеские воины разбегаются во все стороны) и традиционный для викингов "боевой молоток" (Thor's Hammer), которым также снабжены боевые корабли и катапульты викингов и которые тоже "заряжаются" маной.

Convert Barbarian РИМЛЯН дает дополнительных рекрутов для найма воинов (то есть воинами становятся не ваши сетлеры, а какие-то абстрактные "варвары" или даже свободные сетлеры противника, что экономит ваши людские ресурсы). У МАЙЯ есть заклинание из этой же "рекрутской" серии: оно повышает на 1 уровень воинов (тем самым экономится золото).

Наконец, РИМЛЯНЕ обладают самым ценным экономическим заклинанием **Replenish Resources**, восстанавливающим месторождения полезных ископаемых. МАЙЯ же могут восстанавливать только каменные месторождения, что, впрочем, весьма кстати для их "каменноемкой" экономики.

Особенно на магию не уповайте— выиграть только на магии точно невозможно. Кроме того, каждое повторное использование заклинания повышает его стоимость на 25%.

Расовые особенности

Как мы видели, производственные цепочки всех рас практически идентичны. Суммарные затраты на строительство одинаковы, но довольно значительно может отличаться соотношение количеств требуемого камня и досок. Например, для построения среднего жилого дома римлянам требуется 5 досок и 6 камней, майя — 4 доски и 7 камней, викингам — 7 досок и 4 камня (заметьте, что в любом случае всем требуется ровно 11 единиц ресурсов). Такая пропорция выдерживается почти во всех зданиях, так что римлянам требуется примерно одинаковое количество дерева и камня, викингам — больше дерева, чем камня, а майя — больше камня, чем дерева. Таким образом, "в среднем" (ведь все зависит от конкретной карты) племени майя приходится в плане строительства хуже других, ведь камень, как правило, и в больших количествах добывать труднее.

Расовые различия хорошо проявляются только в специальных юнитах, которые, по сути, навязывают чуть разную тактику действий. Римлянам лучше действовать неспешно и размеренно, полагаясь на лекарские способности своего медика (вовремя подлечивать), и они могут спокойно отправлять свои войска в дальние походы и применять тактику hit & run & heal (ударил, отбежал, подлечился). Викингам же лучше действовать методом "кавалерийского наскока" и "танкового кулака", сконцентрировав несметные силы axe warriors, сметающих все на своем пути. Таким образом компенсируется слабая защита "топорщиков": она не играет никакой роли,

если противник практически не успевает ответить. Этой тактике "массовой утюжки" очень способствует боевая машина викингов, способная за 1 выстрел смести практически любое здание (замок — за два выстрела). Тактика майя не столь явно определяется или навязывается и может быть смешанной: парализующие свойства их blowgun warriors могут использоваться при любых маневрах. Племени майя имеет смысл также широко использовать свои "огненные катапульты", которые явно сильнее почти никчемных "каменных катапульт" римлян (но все же явно слабее катапульт викингов).

Темная раса

Об этой расе стоит сказать отдельно — она кардинально отличается от остальных, и за нее нельзя играть. За нее играет только компьютер, и вам еще предстоит пройти целую кампанию (из 12 миссий) против этой темной расы.

Но по порядку, прямо с предыстории. Бог Морбус восстал против высочайшего из богов и понес заслуженную кару — изгнание в такой никчемный и ужасный мир, как наша Земля. Морбус ненавидит все зеленое и старается вместе со своими приспешниками насадить (в буквальном смысле этого слова) везде все темное, черное, мрачное, затхлое. Вот этот факт и отражается во всей производственной цепочке темной расы, и эта цепочка сильно упрощена и держится только на этой "черноте".

Производственная цепочка

Все начинается с "черных садовников", которые рассаживают везде какую-то "черноту" — будем для краткости называть ее плесенью. Все здания темной расы могут строиться только на этой плесени; соответственно, вы ничего не можете строить на плесени и даже не можете использовать месторождения ресурсов, оказавшихся в зоне этой плесени. Таким образом, плесень — это как бы "мертвая зона" для вас и "зона жизни" для противника. Далее: на плесени строятся "черные фермы", и "черные фермеры" выращивают какую-то гадость и относят на ферму, где и перерабатывают в ману (таким образом, ферма играет еще и роль "малого храма" других рас). А сама мана может использоваться двояко. Во-первых, традиционным образом: шаманы из "черных храмов" использует ее для своего колдовства. Во-вторых, на ту же самую ману производятся все боевые юниты: воины с топориками и лучники (у темной расы только два вида боевых юнитов). Ничем особенным эти воины не выделяются: "топорщик" чуть посильнее мечника 1-го уровня, "черный лучник" чуть посильнее обычного лучника 1-го уровня (но слабее лучника 2-го уровня).

Отсюда вытекает и основной способ борьбы с темной расой: с помощью садовников, которые вычищают плесень, возвращая первозданную зелень. Тем самым сужается "жизненное пространство" темной расы. Эффективен также отстрел "черных

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПОЧКИ — РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ (ТАБЛИЦА 1В)

Раса	На входе	Здание	Инструмент	На выходе
Римляне	*Камни*	**Ammo Maker's Hall**	—	*Заряды для катапульты*
Римляне	*виноград*	**Vineyard**	—	*Вино*
Викинги	*бревна*	**Charcoal Maker's Hut**	—	*Уголь*
Викинги	—	**Bee Keeper's Hut**	—	*Мед*
Викинги	*Мед, вода*	**Mead Maker's Hut**	—	*Медовуха*
Майя	—	**Agave Farm**		*Агава*
Майя	*Агава, вода*	**Tequila Maker's Works**	—	*Текила*
Майя	*Сера, уголь*	**Gunpowder Maker's Works**	—	*Заряды для боевых машин*

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПОЧКИ — ОБЩИЕ ЗДАНИЯ (ТАБЛИЦА 1А)

На входе	Здание	Инструмент	На выходе
Лес	**Woodcutter's Hut**	Топор	*Бревна*
Каменные залежи	**Stonecutter's Hut**	Кирка	*Камень*
Бревна	**Sawmill**	Пила	*Доски*
—	**Forester's Hut**	—	*Лес*
Рыба, мясо, хлеб	**Stone Mine**	Кирка	*Камень*
Рыба, мясо, хлеб	**Coal Mine**	Кирка	*Уголь*
Рыба, мясо, хлеб	**Iron Mine**	Кирка	*Железная руда*
Рыба, мясо, хлеб	**Gold Mine**	Кирка	*Золотая руда*
Рыба, мясо, хлеб	**Sulfur Mine**	Кирка	*Сера*
Железная руда, уголь	**Iron Smelting Works**	—	*Железо*
Золотая руда, уголь	**Gold Smelting Works**	—	*Золото*
Железо, уголь	**Toolsmith's Works**	—	*Инструменты*
Железо, уголь	**Weaponsmith's Works**	—	*Оружие*
—	**Grain Farm**	Коса	*Зерно*
Зерно, вода	**Animal Ranch**	—	*Овцы/свиньи/козы*
Зерно	**Grain Mill**	—	*Мука*
Мука, вода	**Bakery**	—	*Хлеб*
Овцы/свиньи/козы	**Slaughterhouse**	Топор	*мясо*
—	**Fisherman's Hut**	Удочка	*Рыба*
—	**Hunter's Hut**	Лук	*Мясо*
—	**Waterworks Hut**	—	*Вода*
Зерно, вода	**Donkey Ranch**	—	*Ишаки*
Вино/Медовуха/Текила	**Small Temple**	—	*Мана*
—	**Large Temple**	—	*Жрец*
Железо, доски	**Ship Yard**	Молоток	*Корабли*
Железо, доски	**Vehicle Hall**	Молоток, пила	*Боевые машины, повозки*

садовников" (но они, как правило, не ходят без охраны), как и разрушение "черных ферм". Конечно, подойдет и традиционный способ борьбы "стенка на стенку", однако не забывайте о "ведущей роли" плесени. Кроме того, ни одно здание "черной расы" невозможно разрушить обычными боевыми средствами: его можно уничтожить, лишь "обкопав" его со всех сторон с помощью садовников.

Галерея зданий

1. Basic Buildings

Woodcutter's Hut. Хижина лесоруба. Сюда лесоруб сносит бревна. Можно задавать область вырубки леса.

На входе: лес
На выходе: бревна
Инструмент: топор

Stonecutter's Hut. Хижина каменотеса. Сюда каменотес сносит камни, добываемые на поверхности. Можно задавать область добычи камня.

На входе: каменные залежи
На выходе: камень
Инструмент: кирка

Sawmill. Лесопилка. Здесь бревна перепиливаются на доски.

На входе: бревна
На выходе: доски
Инструмент: пила

Forester's Hut. Хижина лесника. Здесь просто живет лесник, высаживающий деревья. Можно задавать место высадки.

На входе: —
На выходе: лес
Инструмент: —

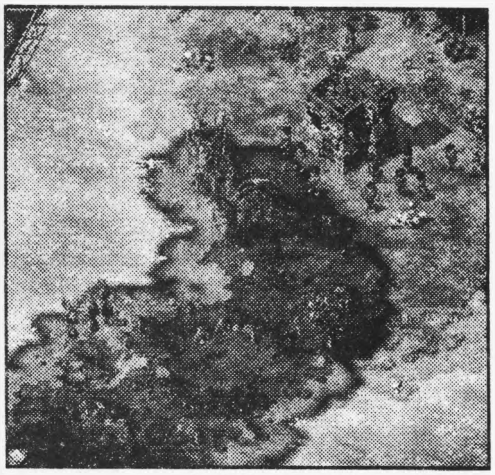
Small Residence. Маленький дом. Дает приют десяти сетлерам.

На входе: —
На выходе: 10 сетлеров
Инструмент: —

Medium Residence. Средний дом. Дает приют двадцати сетлерам.
На входе: —
На выходе: 20 сетлеров
Инструмент: —

Large Residence. Большой дом. Дает приют пятидесяти сетлерам.
На входе: —
На выходе: 50 сетлеров
Инструмент: —

Stone Mine. Шахта по добыче камня. Строится на горе с залежами камня.
На входе: рыба, мясо, хлеб
На выходе: камень
Инструмент: кирка



Временное затишье на границе: враг подтягивает силы.

2. Metal Buildings

Coal Mine. Шахта по добыче угля. Строится на горе с залежами угля.
На входе: рыба, мясо, хлеб
На выходе: уголь
Инструмент: кирка

Iron Mine. Шахта по добыче железной руды. Строится на горе с залежами железной руды.
На входе: рыба, мясо, хлеб
На выходе: железная руда
Инструмент: кирка

Gold Mine. Шахта по добыче золотой руды. Строится на горе с залежами золотой руды.
На входе: рыба, мясо, хлеб
На выходе: золотая руда
Инструмент: кирка

Sulfur Mine. Шахта по добыче серы. Строится на горе с залежами серы.
На входе: рыба, мясо, хлеб
На выходе: сера
Инструмент: кирка

Iron Smelting Works. Плавильный цех. Переплавляет железную руду в железо.
На входе: железная руда, уголь
На выходе: железо
Инструмент: —

Gold Smelting Works. Плавильный цех. Переплавляет золотую руду в золото.
На входе: золотая руда, уголь
На выходе: золото
Инструмент: —

Toolsmith's Works. Мастерская. Изготавливает любые инструменты.
На входе: железо
На выходе: инструменты
Инструмент: —

Weaponsmith's Works. Оружейная мастерская. Изготавливает оружие.
На входе: железо
На выходе: оружие
Инструмент: —

3. Food Buildings

Grain Farm. Ферма. Фермер выращивает зерно и относит урожай на ферму. Обязательно задайте посевное поле (лучше на отшибе, вдалеке от проходных путей).
На входе: —
На выходе: зерно
Инструмент: коса

Grain Mill. Мельница. Мельник перемалывает зерно в муку.
На входе: зерно
На выходе: мука
Инструмент: —

Bakery. Пекарня. Пекарь печет из муки хлеб.
На входе: мука, вода
На выходе: хлеб
Инструмент: —

Sheep/Goat/Pig Ranch. Ранчо. Здесь разводят животных: римляне — овец, майя — коз, викинги — свиней.
На входе: зерно, вода

На выходе: овцы/козы/свиньи
Инструмент: —

Slaughterhouse. Бойня. Здесь забиваются животные.

На входе: овцы/козы/свиньи
На выходе: мясо
Инструмент: топор

Fisherman's Hut. Хижина рыбака. Сюда рыбак относит свой улов. Хижину следует ставить на берегу моря возле места, где плещется рыба.

На входе: —
На выходе: рыба
Инструмент: удочка

Hunter's Hut. Хижина охотника. Сюда охотник приносит свою добычу. Можно указать место охоты.

На входе: —
На выходе: мясо
Инструмент: лук

Waterworker's Hut. Хижина водоноса. Сюда водонос приносит воду. Следует строить возле водоемов (река, море).

На входе: —
На выходе: вода
Инструмент: —

4. Town Buildings

Storage Area. Склад. Вмещает до 64 единиц различных ресурсов.

На входе: что положишь
На выходе: то возьмешь
Инструмент: —

Marketplace. Рынок. Служит для обмена ресурсами между двумя поселениями по суше. Для перевозки ресурсов требуется ишак.

На входе: ресурсы одного города
На выходе: ресурсы другого города
Инструмент: ишак

Donkey Ranch. Ранчо. Здесь разводятся ишаки. Ишаки нужны для основания нового поселения (везут повозку) и для обмена ресурсами между городами.

На входе: зерно, вода
На выходе: ишаки
Инструмент: —

Harbor. Пристань. Служит для обмена ресурсами между двумя поселениями по морю. Для перевозки ресурсов требуется торговый корабль.

На входе: ресурсы одного города
На выходе: ресурсы другого города
Инструмент: торговый корабль

Shipyard. Верфь. Здесь строятся корабли: боевые, торговые и транспортные.

На входе: железо, доски
На выходе: корабли
Инструмент: молоток

Small Temple. Малый храм. Жертвуем любимый (алкогольный) продукт, взамен получаем ману.

На входе: алкоголь (вино, медовуха или текила)
На выходе: мана
Инструмент: —

Large Temple. Большой храм. Дает жреца, кастующего заклинания. На заклинания расходуется мана.

На входе: —
На выходе: жрец
Инструмент: —

5. Military Buildings

Barraks. Казармы. Здесь нанимаются все воины. Требуется только, чтобы имелось необходимое оружие. Можно задавать точку сбора рекрутов (но в пределах своего поселения).

На входе: оружие
На выходе: воины
Инструмент: —

Small Tower. Малая сторожевая башня. Служит для расширения территории и охраны поселения. Вмещает 1 мечника и 2 лучников.

На входе: —
На выходе: —
Инструмент: —

Large Tower. Большая сторожевая башня. Служит для расширения территории и охраны поселения. Вмещает 3 мечников и 3 лучников.

На входе: —
На выходе: —
Инструмент: —

Castle. Замок. Пусть не смущает название — это та же сторожевая башня, но самая крупная. Служит для расширения территории и охраны поселения. Вмещает 4 мечников и 5 лучников.

На входе: —
На выходе: —
Инструмент: —

ЦЕНА СТРОИТЕЛЬСТВА (таблица 3)

Здание	Цена строительства		
	Римляне	Майя	Викинги
Woodcutter's Hut	2 к, 2 д	2 к, 2 д	2 к, 2 д
Stonecutter's Hut	2 к, 3 д	2 к, 3 д	3 к, 2 д
Sawmill	3 к, 4 д	2 к, 5 д	4 к, 2 д
Forester's Hut	3 к, 1 д	2 к, 2 д	3 к, 0 д
Small Residence	3 к, 3 д	2 к, 4 д	4 к, 2 д
Medium Residence	5 к, 6 д	4 к, 7 д	7 к, 4 д
Large Residence	12 к, 13 д	10 к, 15 д	16 к, 9 д
Stone Mine	4 к, 1 д	3 к, 2 д	3 к, 2 д
Coal Mine	4 к, 1 д	3 к, 2 д	4 к, 1 д
Iron Mine	4 к, 1 д	3 к, 2 д	4 к, 1 д
Gold Mine	5 к, 1 д	4 к, 2 д	5 к, 1 д
Sulfur Mine	3 к, 2 д	3 к, 2 д	4 к, 1 д
Iron Smelting Works	4 к, 6 д	3 к, 7 д	6 к, 4 д
Gold Smelting Works	4 к, 6 д	3 к, 7 д	6 к, 4 д
Toolsmith's Works	3 к, 5 д	2 к, 6 д	5 к, 3 д
Weaponsmith's Works	5 к, 7 д	3 к, 8 д	7 к, 5 д
Grain Farm	7 к, 5 д	3 к, 8 д	8 к, 4 д
Animal Ranch	5 к, 7 д	4 к, 8 д	8 к, 4 д
Grain Mill	3 к, 3 д	2 к, 4 д	4 к, 2 д
Bakery	4 к, 5 д	3 к, 6 д	5 к, 3 д
Slaughterhouse	3 к, 5 д	2 к, 6 д	5 к, 3 д
Fisherman's Hut	3 к, 2 д	2 к, 3 д	4 к, 1 д
Hunter's Hut	3 к, 3 д	2 к, 4 д	4 к, 2 д
Waterworks Hut	3 к, 3 д	2 к, 4 д	5 к, 1 д
Storage Area	2 к, 2 д	2 к, 2 д	2 к, 2 д
Marketplace	1 к, 5 д	1 к, 5 д	2 к, 4 д
Donkey Ranch	5 к, 7 д	3 к, 9 д	8 к, 4 д
Harbor	2 к, 4 д	1 к, 4 д	4 к, 2 д
Shipyard	3 к, 5 д	1 к, 6 д	5 к, 3 д
Small Temple	7 к, 6 д, 1 з	4 к, 8 д, 1 з	8 к, 5 д, 1 з
Large Temple	10 к, 11 д, 2 з	7 к, 12 д, 2 з	14 к, 7 д, 2 з
Barracks	4 к, 5 д	3 к, 6 д	5 к, 3 д
Small Tower	2 к, 3 д	2 к, 3 д	3 к, 2 д
Large Tower	5 к, 5 д	6 к, 4 д	6 к, 4 д
Lookout Tower	3 к, 3 д	2 к, 4 д	4 к, 2 д
Castle	8 к, 12 д	6 к, 14 д	12 к, 8 д
Vehicle Hall	5 к, 6 д	4 к, 7 д	7 к, 4 д
Healer's Quarters	5 к, 6 д	4 к, 7 д	7 к, 4 д
Ammo Maker's Hall	3 к, 3 д	—	—
Vineyard	5 к, 3 д	—	—
Charcoal Maker's Hut	—	—	4 к, 2 д
Bee Keeper's Hut	—	—	4 к, 2 д
Mead Maker's Hut	—	—	6 к, 4 д
Agave Farm	—	3 к, 3 д	—
Tequila Maker's Works	—	4 к, 5 д	—
Gunpowder Maker's Works	—	2 к, 4 д	—

Примечание: д — доски, к — камень, з — золото.

Lookout Tower. Дозорная башня. Служит для своевременного оповещения о приближающемся противнике.

На входе: —
На выходе: —
Инструмент: —

Ammo/Gunpowder Maker's Works. Мастерская по производству зарядов для боевых машин. Имеется только у римлян и племени майя.

На входе: камень/сера, уголь
На выходе: заряды для машин
Инструмент: —

Healer's Quarters. Домик лекаря. Лекарь лечит всех воинов, подходящих к его домику.

На входе: —
На выходе: лечение
Инструмент: —

Vehicle Hall. Мастерская по изготовлению повозок и боевых машин.

На входе: железо, доски
На выходе: боевые машины, повозки
Инструмент: молоток

Специфические здания

Римляне

Vineyard. Виноградник и винодельня "в одном флаконе". Строится вблизи солнечных склонов гор (с зеленой травкой). На склоне указываете место высадки винограда. Виноградарь собирает урожай, относит его в домик и изготовляет вино.

На входе: виноград
На выходе: вино
Инструмент: —

Викинги

Bee Keeper's Hut. Пасека. Задается место расстановки ульев. Затем пасечник обходит улья, собирает мед и относит его в свой домик.

На входе: пчелы
На выходе: мед
Инструмент: —

Mead Maker's Hut. Здесь мед перегоняется в медовуху.

На входе: мед, вода
На выходе: медовуха
Инструмент: —

Charcoal Maker's Hut. Здесь сжигают бревна, получая древесный уголь (который абсолютно ничем не отличается от "настоящего", добываемого в шахтах).

На входе: бревна
На выходе: уголь
Инструмент: —

Майя

Agave Farm. Ферма по выращиванию агавы. Агава растет только в пустынной местности (красно-буро-коричневая почва), поэтому будьте внимательны, задавая место ее высадки.

На входе: —
На выходе: агава
Инструмент: —

Tequila Maker's Works. Здесь агава перегоняется в текилу.

На входе: агава
На выходе: текила
Инструмент: нет

Доступ ко всем миссиям

Откройте поддиректорию **Config** и создайте в ней новый файл под названием **MiscData2.cfg** (для этого удобно откопировать и переименовать файл **MiscData1.cfg**, к тому же он имеет как раз нужный формат). Наберите в нем следующие строчки:

```
[MISCDATA2]
{
Data01 = 237338634
Data02 = -467991751
Data03 = 2005954587
Data04 = -399514398
}
```

После этого вы сможете выбрать для прохождения любую миссию в любой кампании.

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

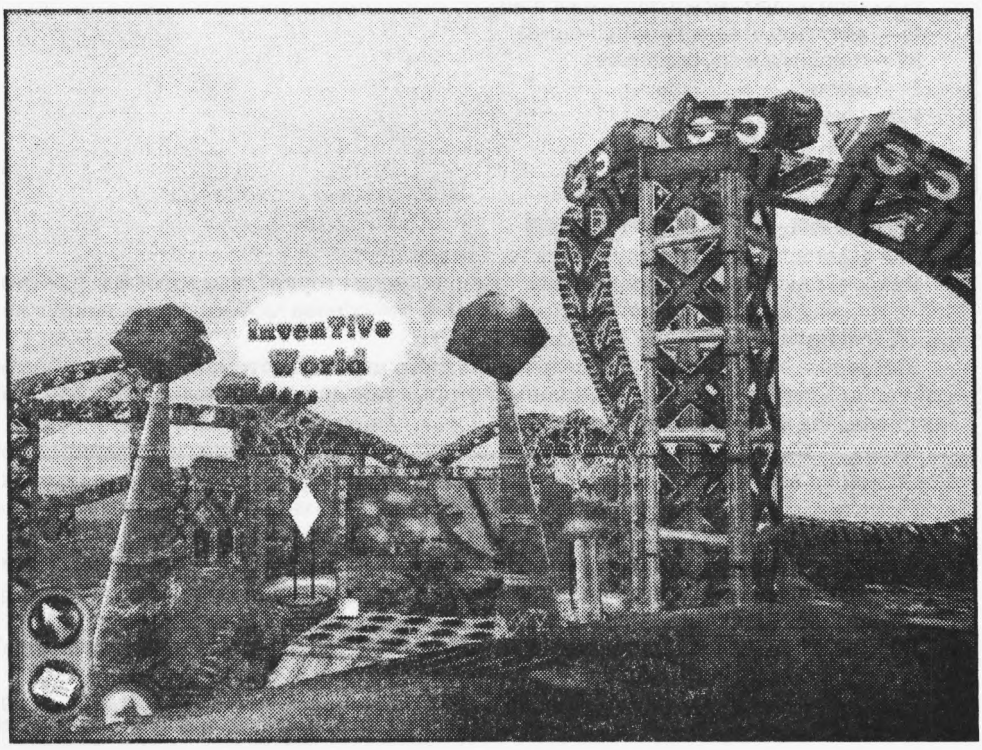
SIMCOASTER

Жанр: симулятор парка ● Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog
Похожесть: Sim Theme Park, Roller Coaster Tycoon
Системные требования: P-233 (PII-350), 32 (64) Mb
Мультиплеер: Отсутствует ● Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 7,5

Long Live "The Theme Park"

SimCoaster — это, по сути, римейк популярного эдак в 1992-94 годах симулятора парка The Theme Park. Здесь вам предстоит делать то же, что и раньше: развивать парк (изобретать и строить новые аттракционы, усовершенствовать старые, нанимать и размещать по рабочим местам обслуживающий персонал, строить сеть общепита, вести гибкую политику цен и всячески украшать парк) и ублажать посетителей, которые будут исправно платить вам денежки, за счет которых и развивается парк.

В схеме менеджмента практически ничего не изменилось, но графический движок, разумеется, совершенно новый. Теперь это полное 3D. Благодаря этому появилась новая "фича": можно самому "залезть" в аттракцион и посмотреть на парк глазами тех, кто крутится на какой-нибудь карусели или стрелой проносится на "американских горках".





Но главная особенность — теперь это не "симулятор ради симулятора". Перед вами теперь ставятся вполне конкретные цели, многие из которых можно достичь различными путями. Есть и глобальная цель — стать хозяином всего паркового комплекса, завладев контрольным пакетом акций. Еще одна любопытная особенность вам предстоит развивать одновременно три разных парка, практически не зависящих друг от друга.

В целом игра вышла достойной — особенно для тех, кто никогда не играл в The Theme Park.

Полезные клавиши

B — строить здание
< , **>** — вращение здания до постановки на землю
R — исследовательская лаборатория
T — тренировочное помещение
H — нанять персонал
O — очередная цель игры (Objective)
C — доступные задачи (Challenges)
M — перейти к сообщениям
P — пауза
Esc — выход в меню
Ctrl+S — сохранить игру
Ctrl+O — загрузить игру

Здания и сооружения

Все здания и сооружения делятся на 5 типов.

Rides — "активные" аттракционы: "американские горки", карусели и т. п. — то, что привлекает самых маленьких посетителей; это основа любого парка, вокруг которой "раскручивается" все остальное.

Sideshows — "пассивные" развлечения: тиры, игровые автоматы и т. п., то бишь, как бы "второстепенные" аттракционы, которые меньше притягивают детвору, зато могут завлечь их родителей.

Shops — магазины: это то, на чем вы, в основном, делаете деньги, заманивая посетителей на аттракционы; среди магазинов есть как "обязательные", удовлетворяющие потребности в еде и питье, так и "желательные", типа магазинов по продаже зонтиков или воздушных шаров.

Facilities — служебные помещения; к ним относятся просто "обязательные" комнаты отдыха персонала (Staff Room), исследовательская лаборатория (Research Lab), тренировочное помещение (Training Room), туалеты типа "М" (Bathroom — Male) и "Ж" (Bathroom — Female) и мусорные корзины (Trash Bin); есть и "желательные" типа информационных киосков.

Features — а это просто "прибамбасы", украшающие парк (типа фонтанов, деревьев и т. п.) либо помогающие его работе (типа дорожных указателей).

Процесс строительства

Есть три способа попасть на экран строительства зданий:

1) щелкнуть *левой* кнопкой мыши по иконке **Attractions menu** (самая первая слева в нижней части экрана), затем выбрать **Build Attraction**;

2) щелкнуть *правой* кнопкой мыши по иконке **Attractions menu**;

3) нажать на клавишу **B** на клавиатуре.

Затем выбираете нужное из пяти типов зданий и ставите его куда хотите, нажав, как обычно, на *левую* кнопку мыши. Только на этом процесс строительства не закончится: надо еще проложить дорожки ко входу в здание и выходу из него (выход имеется только у "активных" аттракционов); процесс прокладывания дорожки не закончится, пока вы не соедините ее с уже существующей, поэтому заранее позаботьтесь о том, чтобы была некая "магистральная" дорожка, с которой вы и будете стыковать дорожки из ставящегося здания (чтобы проложить "просто дорожку", щелкните по второй сверху иконке в левой части экрана). Не забывайте, что до установки здание можно вращать с помощью < и > на клавиатуре.

Для "американских горок" требуется проложить еще и "рельсы" — замкнутый трек. Этого можно избежать, если выбрать уже готовую модель горок (либо стандартную, "вклеенную" еще разработчиками, либо предварительно созданную вами с помощью Construction Kit еще до входа в игру). Так проще, однако далеко не всегда уже готовая модель (обычно требующая много места) вписывается в условия вашего парка.

Обслуживающий персонал

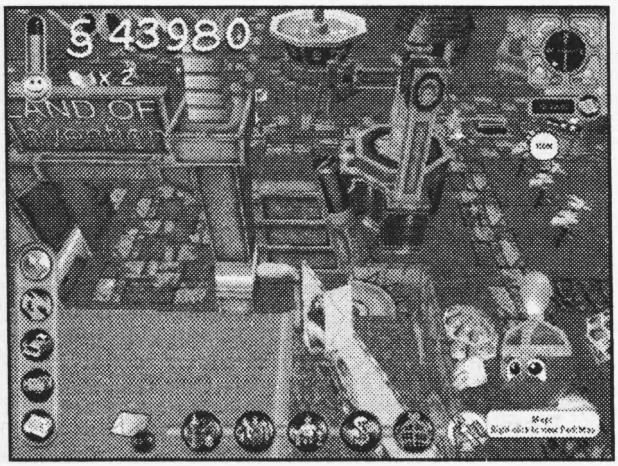
Обслуживающий персонал делится на 6 категорий.

Engineer — инженер: присматривает за "активными" аттракционами (Rides) и в случае необходимости чинит их; без присмотра инженера любой "активный" аттракцион рано или поздно (обычно рано) ломается.

Janitor — дворник: убирает вверенную ему территорию; дворник становится необходим после того, как вы построили хотя бы один магазин по продаже еды/питья; дворнику будет меньше работы, если вы понаставите мусорных корзин (особенно возле магазинов); без дворников ваш парк очень скоро покроется горой мусора.

Gardner — садовник: ухаживает за растительностью парка; становится необходим после того, как вы посадили хотя бы одно деревце и кустик; без присмотра садовника любая растительность рано или поздно гибнет.

Scientist — ученый: проводит исследования, дающие вам доступ к другим зданиям и сооружениям; ученые совершенно не нужны, если вы удовлетворены имеющимся у вас набором зданий.



Entertainer — клоун: развлекает публику, тем самым повышая показатель happiness посетителей парка; вовсе не обязательно нанимать клоунов, однако очень полезно ставить клоунов у ворот (посетители, уходящие из парка из-за низкого показателя happiness, встретив клоуна, могут повернуть назад) и в тех местах, где маловато развлечений (длинные аллеи, места общепита).

Guard — охранник: поддерживает должный порядок и выгоняет хулиганов из парка; нанимать охранников стоит только тогда, когда в парке начали появляться хулиганы, Однако не забудьте разобраться в причинах появления хулиганов — глядишь, и надобность в охранниках отпадет. Кроме того, охранники могут оказывать первую помощь (First Aid), если их предварительно этому обучить.

Найм служащих

Нанять нового служащего можно тремя способами:

1) щелкнуть *левой* кнопкой мыши по иконке **Staff menu** (вторая слева в нижней части экрана), затем выбрать **Hire Staff**;
2) щелкнуть *правой* кнопкой мыши по иконке **Staff menu**;
3) нажать на клавишу **H** на клавиатуре.

При найме служащего обращайте внимание на соотношение двух его характеристик: опытности (*Experience level*) и размера выплачиваемого ему жалованья (*Monthly wage*). Разумеется, более умелый работник обходится дороже; но может быть и так, что более умелый требует вдвое большее жалование, тогда как его показатель Experience level лишь на 10-20% выше — тогда лучше выбрать менее опытного.

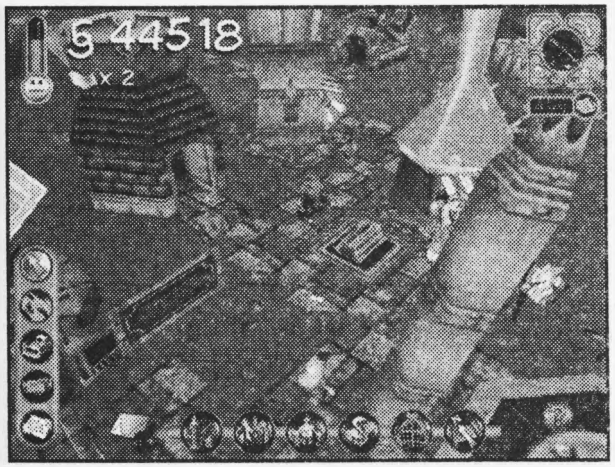
Наняв служащего, не забудьте указать ему территорию работы (patrol area). Для этого надо сначала войти в меню служащего. Сделать это можно двумя способами:

1) найти служащего и щелкнуть по нему *левой* кнопкой мыши — это легко сделать только в том случае, сели вы его только что наняли;
2) щелкнуть *левой* кнопкой мыши по иконке **Staff menu**, затем — по **List Staff**; выберите нужного служащего и сделайте на нем *двойной* щелчок *левой* кнопки мыши.

В появившемся меню служащего щелкните по кнопке **Options** в левом нижнем углу и выберите **Set patrol area** (для редактирования территории — **Edit patrol area**). Определите прямоугольный кусок территории (по старому принципу *drag-and-drop*) и жмите на галочку (**Ok**).

Комната отдыха

Всем служащим необходимо время от времени отдыхать. Этой цели служит комната отдыха (**Staff Room**). Рекомендуется сделать так, чтобы в пределах рабочей территории каждого служащего была хотя бы одна комната отдыха. Тогда служащие будут туда автоматически заходить по мере надобности. Если же такой комнаты не будет на участке служащего, тогда он будет работать "до упора", пока вконец не устанет, а далее все же уйдет в ближайшую комнату или потребует, чтобы вы "вручную" перетащили его туда. В противном случае он может пригрозить забастовкой (во время забастовки служащий вообще не выполняет своих обязанностей; чаще всего к нему присоединяются его коллеги по профессии). Время от времени служащие могут и требовать повышения жалования (чаще всего — в знак компенсации того, что мало отдыхают). Лучше пойти навстречу их требованиям — чаща всего они вполне умиротворяются повышением жалования все-



го лишь на 1$. Повысить/понизить жалование отдельного служащего можно с помощью кнопочек "+" и "-" рядом с надписью Monthly Wage на панели служащего. Глобальное повышение/понижения жалования (для всех работников данной профессии) можно сделать, щелкнув на иконку **Staff menu** и выбрав действие **Staff Finance Controls**.

Исследования

Для проведения исследований прежде всего нужно построить лабораторию (**Research Lab** — она относится к типу Facility), причем во всем парке может быть только одна лаборатория. Далее необходимо нанять хотя бы одно ученого. Теперь надо войти в лабораторию. Проще всего это сделать, нажав на **R** на клавиатуре (либо через **Attractions menu -> Research Lab**).

Появится панелька **Research Lab**. Чтобы начать новое исследование, жмите на **Start new project**. После этого вы попадете на панель с выбором исследования. Все исследования делятся по типам: *Rides*, *Sideshow*, *Shop*, *Facility* и *Features* — это изобретение новых зданий/сооружений; *Ride Upgrade* — усовершенствование старого аттракциона; *Training* — возможность обучения служащих новой специальности. *Est. Time* указывает на оценочное время завершения исследования (чем длиннее полоска, тем меньше время); *Cost* — стоимость исследования. Выбрав исследование, жмите на "галочку" (кнопка **Select** в правой нижней части панели).

Теперь вы попадаете на панель **Assign Staff**, где вам надо назначить ученых на выполнение проекта. В левой части панели — все свободные ученые; с помощью кнопочек-стрелочек их можно перетащить в правую часть экрана, тем самым ученые будут назначены на работу по этому проекту. Жмите на галочку, и вы вновь окажетесь на старой знакомой панели **Research Lab**. На ней вы сможете узнать, сколько дней осталось до завершения исследования (*Days to go*). Исследования можно ускорять или замедлять, двигая вверх-вниз ползунок в правой части панели. Этот ползунок отражает интенсивность труда ученых: чем он выше, тем интенсивнее работают эти "пролетарии умственного труда". Но чем интенсивнее работают ученые, тем более недовольны они своими условиями, о чем живо свидетельствует физиономия в правом нижнем углу панели. При интенсивной работе с маленькими перерывами ученые могут объявить забастовку или потребовать повышения жалования.

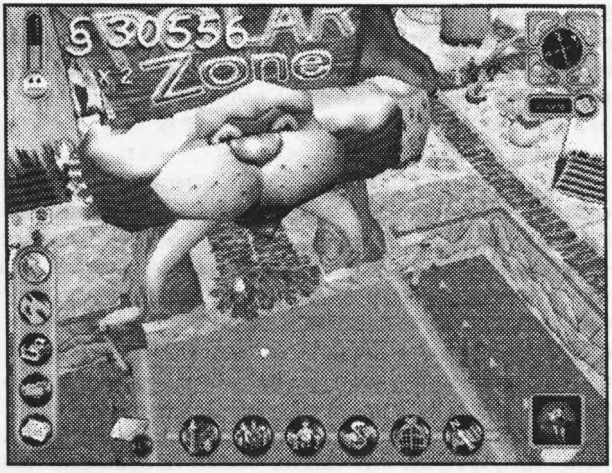
Если в данный момент идут исследования, в правой части игрового экрана появляется горящая лампочка, а под ней — процент выполнения исследования. Одновременно можно вести не более двух исследований.

Тренировки

Всех служащих можно обучить тем или иным специальностям — это полезно или просто необходимо для развития вашего парка. К примеру, апгрейд аттракционов невозможно проводить до тех пор, пока хотя бы один инженер не освоит специальность *Ride Upgrade*; некоторые водные аттракционы не будут работать до тех пор, пока ваш садовник не станет специалистом по *Water/Draining*; у вас не возникнет проблем с оказанием первой помощи посетителям (при несчастных случаях), если охранники овладеют *First Aid*.

Однако предварительно ту или иную специальность надо "исследовать". Как делать это, указано в разделе выше. Не забудьте, что все специальности относятся к категории "**Training**" — так гораздо легче ориентироваться в длинном списке исследований.

Чтобы иметь возможность обучать специальностям, надо первым делом построить тренировочное помещение (**Training Room** — оно относится к типу *Facility*), причем во всем парке может быть только одно такое помещение. Чтобы начать тре-



нировки, проще всего сразу войти в тренировочное помещение, нажав **T** на клавиатуре. Попав на панель **Training Room**, жмите на первую слева кнопочку в нижней части панели — **Select employee for training**. Вы окажетесь на следующей панели — **Select An Employee**, на ней можно выбрать служащего, которого вы будете обучать новой специальности. Делая это, обратите внимание на две колонки: **Ability** и **Current Status**. Если в Ability уже написано что-то, отличное от *None*, это означает, что данный служащий уже имеет какую-то специальность; тогда лучше его не трогать, а взять "полного неумеху", поскольку каждый служащий может обладать только одной специальностью и, обретая новую специальность, теряет старую.

Далее: лучше, чтобы в колонке **Current Status** было написано **Idle** (в данный момент ничем не занят) или **Resting** (отдыхает), а то будет нехорошо, если, к примеру, вы оторвете инженера от его занятия во время починки аттракциона. Вообще говоря, имейте в виду, что обучение новой специальности занимает некий промежуток времени, когда служащий "выбывает из строя", так что на этот период ему следует найти подмену (самый простой выход — нанять ему временного дублера, а потом его уволить).

Но вернемся к нашим "баранам" — к панели **Select An Employee**. Выбрав служащего, жмите на "галочку" в нижней части панели. Тем самым вы вернетесь на старую панель **Training Room**. Вам останется только выбрать специальность (**Ability**) и закрыть панель, щелкнув по "галочке".

Альтернативный способ послать кого-нибудь тренироваться — это вызвать его индивидуальную панель (как это сделать — описано выше в разделе "Обслуживающий персонал") и в меню **Options** выбрать команду **Send for Training**.

Надзор за парком

Финансы

Прежде всего парк должен приносить прибыль. Чтобы получить полный финансовый отчет, щелкните *правой* кнопкой мыши по четвертой слева иконке в нижней части экрана (**Finance Menu**). Ваш доход (**Total Income**) слагается из:

Gate Takings — плата за вход в парк;

Ride Takings — плата за вход на "активный" аттракцион;

Sideshow Takings — доход от "пассивных" аттракционов;

Shop Takings — доход от продаж в магазинах (еда, питье, воздушные шарики и пр.);

Facility Takings — плата за использование "специальных помещений" (туалетов и пр.).

Все эти "платы" можно повышать как по каждому зданию в отдельности (щелкнув по нему *левой* кнопкой мыши), так и на глобальном уровне — через **Attractions Menu -> Attraction Finance Control**. Ваши расходы состоят из:

New Attractions Cost — цена постройки новых зданий/сооружений;

Attraction Running Cost — цена обслуживания зданий из категорий Rides, Sideshows, Shops (на индивидуальной менюшке здания эта цена значится как **Monthly Running Cost**); эта цена фиксирована для каждого здания и никак не может быть изменена;

Staff Wages — жалование, выплачиваемое всем служащим.

Сакраментальный вопрос: как повысить доходность парка? Стройте побольше всяческих магазинов — именно они приносят основной доход. "Активные" аттракционы могут быть даже убыточными, но именно они в первую очередь привлекают посетителей в парк. Старайтесь не экономить на жаловании служащих, а не то они могут устроить забастовку: это дело поправимое, но может "выбить из колеи" ваш парк. Но самое главное — старайтесь привлечь в свой парк как можно больше посетителей (чем их больше, тем крупнее ваши обороты с продаж и использования оборудования). Как этого достичь, смотрите в следующем подразделе.

Довольство посетителей

Довольство посетителей (**Happiness**) — самый важный параметр работы вашего парка, настолько важный, что он даже вынесен в виде "термометра настроения" в левом верхнем углу экрана. Если все (ну, почти все) посетители довольны, значит, парк сбалансирован и уж никак не может быть убыточным. Если недовольных много, то будьте уверены, что в самом скором времени они покинут ваш парк, унеся с собой свои денежки, и вы можете оказаться в убытке. Кроме того, они разнесут повсюду свое невысокое мнение о вашем парке, так что престиж его упадет и поток посетителей поредеет, что еще больше ухудшит состояние дел в вашем парке — словом, как снежный ком, который может запросто "закатать" вас.

Так что ваша основная задача, как менеджера, — "держать руку на пульсе" настроения посетителей парка. Вся информация о посетителях содержится под третьей слева иконкой (**Visitors Menu**) в нижней части экрана. Самую общую информацию здесь дает **Visitors Statistics**. На этой панели обращайте внимание, в первую очередь, на *Most Dominating Thoughts* — это те мысли, которые чаще всего приходят посетителям в голову. Если, к примеру, многие думают, что у вас грязно, то так это в действительности и есть. Внимательно осмотрите поле и найдите мусор. Вероятнее всего, вам придется нанять еще одного дворника на этот участок работы. Если многим стало скучно — самое время строить новые аттракционы. Далее, на той же панели можно получить и более детальную, хотя и среднюю информацию по возрастным категориям: отдельно для малышей (**children**), отдельно для взрослых (**adults**), отдельно для бабушек и дедушек (**senior citizens**). Это тоже полезно, поскольку запросы и требования у разных возрастных групп разные.

Можно, в конце концов, получить самую детальную характеристику — это тоже бывает полезно (например, в случае, когда кому-то надо оказать первую медицинскую помощь). С этой целью в **Visitors Menu** выберите **List All Visitors**. На этой панели основное внимание уделяйте двум колонкам: **Current Thought** и **Happiness**. Полезно упорядочить всю таблицу по одной из этих колонок, с этой целью щелкните *левой* кнопкой мыши по ее названию. Чтобы перейти к индивидуальной панели какого-нибудь посетителя, сделайте по нему *двойной* щелчок *левой* кнопки мыши. Затем можно сразу перейти к тому месту, где находится этот бедолага: в меню **Options** выберите **Follow**. Из этого же меню можно подозвать клоуна, дабы тот его развеселил (команда **Call entertainer**), либо вызвать охранника, дабы тот его призвал к порядку (**Call guard for discipline**) или оказал первую медицинскую помощь (**Call guard for first aid**).

Наконец, есть еще один способ "держать руку на пульсе" — просто скроллируйте экран, выявляя неполадки "на глаз". Увидели дымок, идущий из аттракциона, — стало быть, он сломался. Зовите механика, щелкнув по аттракциону *правой* кнопкой мыши. Увидели мусор — щелчок по нему опять же *правой* кнопкой мыши: прибежит дворник, ну и т. п.

Ваша карьера

SimCoaster — это не просто "симулятор ради симулятора", где вы просто в свое удовольствие развиваете парк, не преследуя никакой цели. В SimCoaster всегда есть какая-нибудь цель, именуемая **Objective**. Как только вы выполняете эту цель, появляется следующая. (Например, в самом начале игры вам требуется привлечь в парк одновременно 40 посетителей; как только сделаете это, вас попросят расширить парк и т.д.) Кроме того, по мере продвижения по игре вы получаете возможность выполнять разные дополнительные задачки, именуемые **Challenges**. (Например, такая задачка: обеспечить, чтобы довольство посетителей в течение месяца не падало ниже отметки 60%.)

За какую задачку и когда браться — выбор за вами. Только делать это обязательно придется, поскольку выполнение какого-то количества *Challenges* нередко входит в очередную цель игры. Выполнение *Challenges* приносит, как правило, некоторую кругленькую сумму денег, но самое главное — несколько **Golden Tickets** и определенную долю акций (shares).

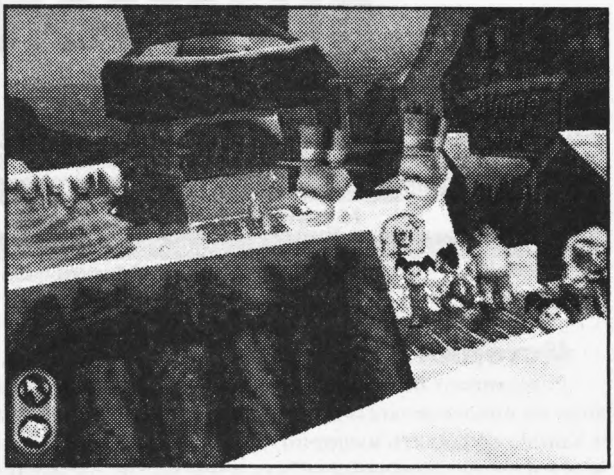
Разберемся с этим подробнее. "Золотые Билетики" (**Golden Tickets**) обычно бывают нужны в качестве платы за открытие особенно "крутых" аттракционов или за расширение территории парка, то бишь без "Золотых Билетиков" далеко не разгонишься при развитии парка. С акциями еще серьезнее — их вам надо обязательно копить, чтобы достичь глобальной цели игры, а для этого надобно иметь 51% всех акций, тогда как в самом начале карьеры вы обладаете только 3%.

В заключение отметим еще одну "фичу" "СимКостера" — по мере игры вы становитесь менеджером сразу трех парков (**Land of Invention, Polar Zone, Arabian Nights**). Каждый парк развивается независимо от остальных: имеет свой собственный бюджет, свой набор аттракционов, исследований и пр. Даже время течет во всех парках независимо: не удивляйтесь, если в одном парке у вас лето 2002, а в другом — лютая зима 2005. Более того, когда вы занимаетесь в одном парке, время во всех остальных "замораживается". Единственное, что идет от всех парков "в общую копилку", это **Golden Tickets** и ваша доля акций.

Первые шаги

1. Добиться того, чтобы в парке оказалось одновременно 40 посетителей (Land of Invention). Сразу же наймите инженера, ведь у вас уже есть несколько работающих аттракционов. Установите ему маршрут патрулирования, охватив все аттракционы. Где-то рядом на отшибе поставьте *комнату отдыха*. Теперь нехило бы обеспечить посетителей едой и питьем — поставьте соответствующие павильончики. (Лучше чуть в стороне от всех аттракционов и рядом друг с другом.) Чего захотят посетители, наевшись и напившись? Правильно, ставим недалеко туалеты (один для мальчиков и один для девочек). А куда девать разные там фантики-обертки? Ясное дело, тыкаем рядом с "общепитом" мусорную корзину. Только 100% чистоты все равно не будет, а поэтому нанимаем дворника и выделяем ему участок работы: от павильончиков до туалетов. Теперь хорошо бы все это "приукрасить" и "облагородить", а потому сажаем деревья возле туалетов и по пути следования к ним. Ухаживать за деревьями должен садовник — наймите и его. Необходимый минимум уже есть.

Далее надо заняться собственно тем, ради чего и ходят в "парк культуры и отдыха" — аттракционами. Поставьте еще несколько "тихих", но "гвоздем программы" будут, конечно, американские горки — постарайтесь соорудить их поизобретательнее. После этого народ должен валом повалить в ваш парк, и скоро в нем наберется одновременно 40 посетителей. Как только эта цель будет достигнута, вам сообщит об этом вездесущий помощник. Вызывайте "панель целей" (клавиша **O**) и щелкайте по "**Proceed**".



2. Расширить парк (Land of Invention). Цель звучит пока что абстрактно, но у вас есть верный помощник. Первым делом он посоветует построить лабораторию (**Research Lab**) — сделайте это. Затем наймите ученого и отправьте его исследовать **Training Room**, "помещение для обучения персонала". Как только это помещение будет доступно, постройте его и направьте в него садовника изучать премудрую дисциплину **Water/Draining** — попросту говоря, это умение осушать почву, откачивая воду. А вам надо как раз это, поскольку расширению вашего парка препятствует небольшое озерцо (или большая лужа, как вам больше нравится). С обучением садовника заканчивается этот этап игры.

3. Получить возможность открыть новый парк — Polar Zone. Для этого вам надо выполнить задание под названием **Safety Review Challenge**: обеспечить, чтобы в течение 30 дней износ всех аттракционов (state of repair) не упал ниже 10%. Это достигается очень легко. В крайнем случае, можно нанять дополнительных инженеров, а после выполнения задачи уволить их. Справившись с этим **Challenge**, вы дополнительно получите 1900 акций и 2 **Golden Tickets**.

4. Расширить Polar Zone. Вы начинает "с нуля" новый парк. Как и что строить, вам уже известно по предыдущему парку. Чтобы достичь цели, надо сделать следующее — построить лабораторию, нанять ученого и исследовать **Park Expansion**. После этого построить тренировочную комнату, нанять двух садовников и обучить одного из них специальности **Landfill**, другого — **Landscaping**. Затем вам придется расстаться с одним из "Золотых Билетов", заработанных в *Land of Invention*.

5. Получить возможность открыть третий парк — Arabian Nights. Теперь вам надо вернуться в *Land of Invention* и открыть на озере (в "левой" части парка) новый аттракцион **The Grate Lake**. Для этого надо выучить двух садовников специальности **Landscaping**, одного садовника — специальности **Water Drenage** и потратить 1 "Золотой Билет". После этого аттракцион заработает, а перед вами встанет задачка-**Challenge** под названием **Panks & Customer Satisfaction**. Требуется, чтобы в течение 30 дней уровень удовлетворенности аттракционом (**Satisfaction**) не падал ниже 20%, а возле озера никто бы не озоровал (**panks**). Это достигается довольно легко. Установите только указатели, ведущие к аттракциону, а в информационных киосках рекламируйте **The Great Lake** (заодно в окрестности озера можно построить общепит с туалетами). На всякий случай можно повысить параметры аттракциона: **Speed, Duration, Capacity** (не забудьте "приписать" к аттракциону инженера). Поставьте возле озера одного охранника — этого вполне достаточно. После выполнения этого задания вам надо будет вернуться в "Полярную Зону" и выполнить там любые две **Challenges**. После этого "Арабские Ночи" — ваши.

Итак, теперь в вашем распоряжении все три парка. Всем азам вы научились. Теперь ваша задача — только совершенствовать свое мастерство, что должно привести вас в кресло президента компании. На этом Game Over. Удачи!

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

SUMMONER

Жанр: RPG ● Издатель: THQ ● Разработчик: Volition Inc.
Похожесть: Vampire, Darkstone, Baldur's Gate
Системные требования: PII-400(PIII-500), 64(128)Mb, 3D ускоритель с 8(16)Mb.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Два
Рейтинг "Мании": 6,5

История

Рожденные Вызывающими получают от всемогущей Судьбы большой подарок, ведь из человеческого рода только они способны бросать вызов богам, уничтожать и заново создавать империи, властвовать над силами еще более могущественными, чем доступны величайшим из людей-магов. Вызывающего легко узнать по отметине на руке, которая появляется у этого человека с рождения и не исчезает до самой смерти. Природа отметины остается загадкой даже для мудрейших из мудрецов. Вызывающих, вставших на путь зла и хаоса, боятся: шепотом их называют Уничтожителями. Вызывающих, выбравших дорогу света и справедливости, люди уважительно называют Спасителями.

Однако Дар Вызывания — это не только Дар, но и своего рода Проклятие. На своей шкуре в этом убедился простой парень по имени **Джозеф** из далекой деревушки королевства Медева, который смутно догадывался, что он является потомком великих Вызывающих прошлого и что ему доступна власть над великими силами. Когда на его родной край напали враги, он был вынужден призвать страшного демона, из самых темных глубин далекого мира, где не светит солнце и нет ничего, кроме лавы и одиноких голых скал. Демон уничтожил всех, как ему и было приказано, но при этом он перестарался и заодно съел и тех, кого должен был защищать. Джозеф был вынужден покинуть разрушенную деревню и отправиться в одинокое странствие, поклявшись никогда не пользоваться даром Вызывающего. Однако через некоторое время мирная Медева подверглось атаке со стороны безжалостной Оренианской империи. Джозефу, как человеку с огромным Даром, ничего не остается, как выступить против захватчиков — для чего ему придется искать утраченные в древности особые кольца, с помощью которых можно вызывать различных существ. Только собрав приличную по размерам коллекцию колец, Джозеф получит достаточно власти над потусторонним миром, чтобы вызывать самых-самых яростных и страшных существ для борьбы с коварной Орением.

Во время приключений Джозеф встречает трех компаньонов-соратников. Это **Флис**, хитрая и смелая воровка с не совсем понятными герою целями и туманными мотивами. Это **Джехар**, с прямотой воина поклявшийся убить героя при первой же удачной возможности — своего рода месть за уничтожение его деревни и всей родни демоном, вызванным Джозефом. Третьего соратника зовут **Розалинд**. Девушка приходится дочкой Яго, наставнику героя, и она ненавидит Вызывающего за его более могущественные, чем ее волшебство, способности. С этими спутниками и с огромной, но плохо контролируемой, властью над мистическими существами Джозеф ведет борьбу с врагами. Разумеется, под вашим чутким управлением.

Управление

Все управление может осуществляться с помощью левой кнопки мыши. Передвижение персонажа возможно двумя способами: **1.** щелкнуть в том месте на карте, куда вы хотите переместить героя; **2.** удерживать левую кнопку мыши и указывать

курсором направление движения. Чтобы атаковать врага, нужно щелкнуть на нем левой кнопкой или просто подойти достаточно близко, и тогда персонаж начнет бой автоматически. Поведение персонажа в бою будет регулироваться автоматически в соответствии с AI персонажа (рукопашник, маг или скаут), но можно и отдавать персонажу приказы по ходу боя.

Назначение клавиш в игре:

S — панель специальных способностей (умений) персонажа

C — панель заклинаний

I — содержимое инвентори и экипировка выбранного персонажа

R — характеристики и статус персонажа

Q — список квестов и их краткое описание

M — появление выдвигающейся карты в левой части экрана

F12 — изменение обзора на LOW / AUTO / HIGH

Tab — выбор следующего персонажа в отряде

Capslock, Shift, Ctrl, Alt — связки и специальные удары (различаются у персонажей).

Чтобы заговорить с NPC, подойдите к нему и щелкните на нем левой кнопкой. В процессе разговора вам нужно выбирать варианты ответа, щелкая левой кнопкой или нажимая Enter. Диалоги обычно построены так, что для получения наиболее полной информации нужно выбирать самый верхний вариант. Почти все диалоги можно повторить, если еще раз заговорить с персонажем.

Чтобы поднять предмет с земли, осмотреть ящик или активировать рубильник, щелкните на объекте левой кнопкой, а если у вас есть мышь в тремя кнопками, просто подойдите к объекту и нажмите левую кнопку. Этот способ гораздо удобнее, потому что так персонаж заметит больше тайников.



С помощью связок вы сможете вести рукопашный бой с большей эффективностью. Их можно делать вручную или поручить компьютеру, если на экране опций поставить режим Auto в строчке Combat Chaining.

Иконка с изображением двух мечей включает и выключает боевой режим. С оружием в руках персонаж бегает медленнее, но зато вступает в бой быстро и, что важно, почти всегда наносит удар первым.

Мини-карту лучше включать, когда вы входите в сектор с большим числом улиц. Ее можно двигать с помощью зажатой правой кнопки мыши.

Опции

Solo Confirm Mode — если вы включите эту опцию, то, чтобы разделить отряд и управлять только одним персонажем, вам придется каждый раз подтверждать разделение во всплывающем меню.

Invert Camera — зеркально обратить управление камерой. Эту опцию лучше включить, если вы двигаете камеру не мышью, а клавишами Right и Left.

Conversation Camera — лучше всего установить ее в положение Main Characters, чтобы видеть крупным планом только тех персонажей, с кем важно разговаривать для выполнения квестов.

Combat Chaining — в положении Manual вы должны будете вручную отдавать приказания делать связки и особые приемы. В положении Auto компьютер будет делать это за вас (с меньшей эффективностью) и оставит время для других действий, например, для кастования заклинаний.

Графические опции лучше всего установить минимальные, иначе игра может зависнуть в самый неподходящий момент.

ПЕРСОНАЖИ (таблица 1)

Уровень	EXP	Джозеф			Флис			Розалинд			Джехар	
		HP	мана	Умения	HP	мана	Умения	HP	мана	Умения	HP	мана	Умения
1	0	64	20	SwordWeapons Dodge Push Heal Kick	—	—	SwordWeapons BowWeapons Dodge Heal AimedAttack PickLock	—	—	StaffWeapons Dodge Assess Heal Dark Energy MagicResist	—	—	SwordWeapons AxeWeapons BluntWeapons HeavyArms Parry Dodge Push CounterAttack Kick
2	100	96	23		—	—		—	—		—	—	
3	200	128	26		—	—		—	—		—	—	
4	350	160	29		128	19		—	—		—	—	
5	600	192	32	Staff	146	22	Backstab	—	—		—	—	
6	1.000	216	35	Parry	170	25	HeavyArms	134	30		—	—	
7	1.800	240	38	Holy	188	28	Appraise	148	34	Fire	—	—	
8	3.200	264	41	HeavyArms	206	31	Hide	162	38	Holy	366	24	
9	5.000	288	44	Fire	224	34		176	42	BowWeapons	398	26	
10	8.000	304	46	Bow	236	35	Parry	184	44	Ice	418	27	CriticalHit

11	12.000	320	47		248	37	Trip	192	46		438	28	
12	17.000	336	49	Blunt	260	39		200	48	Trip	458	29	DoubleAttack
13	24.000	351	50	ResistMagic	272	40		208	50		478	30	
14	33.000	367	52	DoubleAttack	284	42	Dark	216	52	Parry	498	31	MagicResist
15	44.000	383	53	AxeWeapons	296	43		224	54		518	32	
16	58.000	399	54	Dark	308	44	MagicResist	232	55	CriticalHit	538	32	
17	66.000	415	55		320	45		240	56		558	32	
18	96.000	431	56	CounterAttack	332	46	CounterAttack	248	57		578	32	Heal
19	120.000	447	57		344	47		256	58		598	32	
20	170.000	455	58		350	48		260	59		608	33	
21	320.000	463	59		356	49		264	60		618	34	
22	570.000	471	60		362	50		268	61		628	35	
23	920.000	479	61		368	51		272	62		638	36	
24	1.370.000	487	62		374	52		276	63		648	37	
25	1.920.000	496	63		380	53		280	64		658	38	
26	2.570.000	503	64		386	54		284	65		668	39	
27	3.320.000	511	65		392	55		288	66		678	40	
28	4.170.000	519	66		398	56		292	67		688	41	

Все персонажи за каждый дополнительный уровень получают 2 очка защиты против магии и 1 очко защиты от ударов.

УМЕНИЯ (ТАБЛИЦА 2)

Умение	Описание
Parry	Отбивание ударов.
Counter Attack	Внеочередной удар сразу же после Parry.
Dodge	Шанс увернуться от атаки с любой стороны.
Critical Hit	Удар, наносящий двойной урон.
Double Attack	Вероятность сделать связку ударов.
Push	Связка из двух последовательных ударов.
Kick	Удар, отбрасывающий противника.
Trip	Удар, сбивающий врага с ног.
Summon	Скорость вызывания монстра.
Aimed Attack	Точный удар по глазам или рукам. Уменьшает точность вражеских ударов.
Backstab	Удар в спину с очень большим уроном.
Appraise	Повышает вероятность удачной идентификации предмета.
Pick Lock	Вскрытие замков. С повышением уровня этого умения вы сможете вскрывать замки все большей сложности.
Sneak	Бесшумно подкрадываться к противнику. Чем выше уровень этого умения, тем дольше вы можете красться.
Hide	Невидимое передвижение.
Assess	Получение полной информации о вражеском существе. Чем выше развито умение, тем о более сильных существах можно получить сведения.

СВЯЗКИ (ТАБЛИЦА 3)

Связка	Описание
Chain Added Blow	Дополнительная атака.
Chain Desperation	Когда у персонажа уменьшаются HP, он наносит больший урон (эффект ярости).
Chain Confusion	При попадании отнимает у вражеского существа ману.
Chain Push	Связка из двух ударов подряд.
Chain Mind Drain	"Вытягивание" маны у врага.
Chain Life Leech	"Вытягивание" HP у врага.
Chain Kick	Отбрасывание противника на несколько шагов.
Chain Leg Swipe	Замедление противника со средним уроном.
Chain Mug	Одновременно с ударом есть вероятность украсть у противника золото.
Chain Blindness Stab	Ослепление противника с небольшим уроном. Противник будет наносить удары с меньшей точностью.
Chain Shock Grasp	Энергетический удар.
Chain Bless	Весь отряд получает защиту от всех видов атак.
Chain Mend	Восстановление нескольких HP.
Chain Sacrifice	Персонаж теряет 1 HP и наносит удар с двойным уроном.
Chain Revitalize	Весь отряд пополняет HP.
Chain Stamina Attack	Дополнительный урон при ударе с расходованием маны.
Chain Axe Spin	Удар, задевающий нескольких противников сразу. Возможен только с топором.
Chain Arm Slice	Удар по рукам противника со средним уроном.
Chain Earthshaker	Сбивает несколько противников, возможен только тупым оружием.
Chain Burn Hands	Огневой удар.
Chain Silence	Жертва не может некоторое время кастовать заклинания.

Заклинания

Все магические способности персонажей поделены на следующие группы: Лечебные (различного рода лечение, воскрешение), Святые (защита группы, уменьшение ущерба от ударов), Энергетические (различные атаки молниями), Темная магия (влияние на противников — не может кастовать, не видит цель), Льда и Огня. На выполнение любого из заклинаний расходуется мана, в игре она называется Ability Points (AP).

ЗАКЛИНИНИЯ (ТАБЛИЦА 4)

	Уровень	Расход маны	
Heal	1	4	Восстановление HP выбранному персонажу.
Cure	2	2	Избавление от действия специальных ударов.
Regenerate	4	4	Некоторое время персонаж постепенно восстанавливает HP.
Vitalize	6	10	Восстановление HP всем персонажам в отряде.
Revive	10	20	Полное восстановление HP выбранному персонажу.
Blind	1	2	Жертва ослепляется и наносит удары с меньшей точностью.
Silence	2	3	Жертва не может кастовать заклинания.
Invisibility	7	20	Невидимость, благодаря которой персонаж лучше уворачивается от ударов противника.

Death	10	20	Жертва сразу же погибает.
Light	1	1	Персонаж кастует это заклинание на себя и получает бонус к удару.
Lightning	2	3	Энергетическая атака средней силы.
Empower	7	8	Усиление ударов персонажа.
Power Leech	10	1	"Вытягивание" маны из жертвы.
Bless	1	4	Персонаж получает меньший урон.
Protect	2	8	Все персонажи в отряде получают меньший урон.
Faith	7	10	Весь отряд неподвержен воздействию вражеской магии.
Curse	10	20	Все враги в пределах радиуса действия получают урон.
Fire Arrow	1	4	Огневая атака со средним уроном.
Fireball	2	6	Огневая атака с большим уроном.
Meteor Storm	4	6	Несколько кусков магмы падают на всех врагов в случайном порядке. Если врагов в зоне действия нет, под удар попадают ваши персонажи.
Wall of Fire	7	10	Стена огня возникает из-под земли и горит некоторое время.
Inferno	10	20	Большой урон всем вражеским существам в зоне действия.
Icicle	1	5	Ледяная стрела летит в жертву и наносит средний урон.
Icy Sleep	3	4	Жертва впадает в сон и получает урон.
Freeze	6	6	Жертва замораживается и получает урон.
Blizzard	8	15	По выбранному участку идет атака градом.
Ice Coffin	10	20	Жертва замораживается в ледяном блоке.
Dark Wall		8	Это заклинание может кастовать только Blackfire Elemental. Появляется стена из темной магии.
Blue Imp Sleep		1	Усыпление жертвы. Кастуется Blue Imp'ом.
Poison		5	Жертва теряет HP в течение некоторого времени. Кастуется Poison Elemental'ом.
Jade Beam		20	Урон противнику. Кастуется Jade Golem'ом.

ВЫЗЫВАЕМЫЕ МОНСТРЫ (ТАБЛИЦА 5)

Монстр (1)	Кольцо (2)	Расход маны (3)	Связки (4)	Заклинания (5)
Blackfire Elemental	Darkness	10	Blindness Stab Leg Swipe Burning Hands Silence	Blind Fire Arrow Dark Wall
Spirit of Laharah	Darkness (при завершении квеста "Tome of Nhuvasarim")	50	Нет	Нет
Mist Elemental	Light	10	Shocking Grasp Prayer Mend Blindness Stab	Light Lightning
Wraith	Light	30	Life Leech Mind Drain Silence Icy Touch	Blind Silence Life Drain Light Lightning

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Red Minotaur	Fire	15	Burning Hands Trip Added Blow Axe Spin	Нет
Blood Elemental	Fire	30	Life Leech Mind Drain Desperation Sacrifice	Fireball Wall of Fire
Golem	Stone	15	Overpower Earth Shaker Desperation Added Blow	Нет
Blade of Urath	Stone	25	Added Blow Life Leech Desperation Sacrifice	Нет
Blue Imp	Water	15	Mend Mug Icy Touch Revitalize	Heal Cure Regenerate Vitalize Icicle Freeze Blizzard Ice Coffin Blue Imp Sleep
Dragon of Water	Water	50	Нет	Нет
Celestial Samurai	Four Winds	30	Added Blow Overpower Bless Revitalize	Нет
Dragon of the Four Winds	Four Winds	30	Нет	Нет
Poison Elemental	Forest	20	Life Leech Trip Mind Drain Desperation	Poison
Dragon of the Forest	Forest	30	Нет	Нет
Jade Golem	Jade	14	Added Blow Steelskin Overpower Prayer	Jade Beam
Jade Dragon	Jade	30	Нет	Нет

ОРУЖИЕ (ТАБЛИЦА 6А)

Оружие (1)	Цена (2)	Урон (3)	Скорость атаки (4)	Требуемый уровень Heavy Arms (5)	Специальные эффекты (6)	Персонаж (7*)
ТОПОРЫ						
War Axe	100	40	0,83			
Medevan War Axe	300	45	0,83			

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Battleaxe	500	50	0,59			
Woodsman's Axe	500	50	0,83	1		
Medevan Hatchet	5.000	60	0,83	2		
Halberd	1.000	65	0,67	2		
Medevan Battleaxe	1.000	65	0,71	2		
Pole Axe	5.000	65	0,53	3		
Heavy War Axe	5.000	75	0,71	4		
Yari	50.000	75	0,53	6		
Spineslicer	50.000	80	0,71	5		
Foecleaver	100.000	80	0,83	9		
Heavy Battleaxe	10.000	85	0,71	7		
Sabre Halberd	10.000	85	0,53			
ТУПОЕ ОРУЖИЕ						
Club	50	25	1,25			
War Club	500	30	1,25	1		
Sledgehammer	1.000	45	0,77	4		
Impaler	50.000	55	1,00	5	Power Leech	
Spiked Mace	5.000	55	1,00	4		
Flanged Mace	10.000	60	1,11	3		
Debasser	50.000	75	1,00	6		
Warhammer	100.000	90	0,51	5		
ЛУКИ						
Assassin's Crossbow	50.000	30	0,50	3	Death	
Reflex Bow	1.000	30	1,43			
Short Bow	100	30	1,25			
Yew Bow	50	35	1,00			
Bow of Lynnai	100.000	40	1,00		Fire Arrow	
Bow of Piercing	50.000	40	1,43			
Iron Bow	500	40	1,00	3		
Reinforced Bow	1.000	40	1,00	1		
Scythian Bow	100.000	40	1,00		Icicle	
Crossbow	1.000	45	0,67			
Farslayer Bow	500.000	50	1,00		Critical Hit + 3	
Long Bow	10.000	50	0,83			
Heavy Crossbow	200.000	70	0,50	3		
ПОСОХИ						
Ironwood Staff	10.000	20	1,25		Power Leech	
Staff	100	25	0,67			
Hardwood Staff	1.000	35	1,00			
Quarterstaff	500	40	0,67			
Naginata	50.000	55	0,71			
Fellstaff	5.000	60	1,67			
МЕЧИ						
Dagger	50	25	1,33			Флис
Worn Katana	20	25	0,63			
Fiery Falchion	200	30	0,95		Fireball	
Icy Dagger	5.000	30	1,33		Icicle	
Sharp Dagger	500	30	1,33			
Falchion	200	32	1,05			
Precise Falchion	500	32	1,25		Aimed Attack + 1	
Berserker Sword	1.000	35	1,00		Empower	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Dirk	1.000	35	1,33			
Parrying Dagger	5.000	35	1,33			
Saber	5.000	35	1,25	1		
Short Sword	100	35	1,00			
Wakasashi	10.000	38	0,67	2		
High Quality Knife	5.000	40	1,33			
Bastard Sword	200	45	0,67			
Katar	10.000	45	1,33		Poison	Джозеф, Флис
Sword of Spirits	5.000	45	1,11	7		
Claymore	5.000	50	0,67	3		Джехар
Kishin Imapler	80.000	50	1,25	4	Death	
Long Sword	1.000	50	1,00	3		
Orenian Saber	30.000	50	1,00	3		
Sword of Maiming	10.000	50	0,67	5		
Fine Bladed Katana	5.000	55	1,25	1		
Fine Katana	1.000	55	1,11	3		
Gutting Dirk	75.000	55	1,33		Critical Hit +2	
Ionian Bone Cleaver	500.000	55	1,00	4	Bless	
Katana	3.000	55	1,00			
Katana of Skill	10.000	55	1,00	3	Sword Weapons +1	
Razor Shortsword	7.000	55	1,00	3		
Spinesplitter	50.000	55	1,00		Backstab +3	Флис
Vengeful Katana	500.000	60	1,00	6	Curse	
Well-Honed Katana	10.000	60	1,00	4		
Decapitator	500.000	70	1,00	8		
Eversharp Katana	80.000	70	1,00	6		
Nodachi	100.000	70	0,67	8	Ice Coffin	
100-Fold Katana	500.000	75	1,00	7		
Logaros Longsword	100.000	75	0,83	5		
Shard Sword	500.000	75	0,74	7		
Sornehan Dagger	20	75	1,33			
Dreadblade	500.000	80	0,67	8	Paralyze	Джозеф
Drithen Sword	500.000	90	0,67	9		Джозеф
Winterlong	20	90	0,67	9		
Breaching Claymore	500.000	100	0,50	10		Джехар
Sword of Summoners	500.000	150	1,00	9		Джозеф

* — *если оружие только для него.*

БРОНЯ (таблица 6в)

Название брони (1)	Цена (2)	Защита (3)	Скорость (4)	Требуемый уровень Heavy Arms (5)	Специальные эффекты (6)	Персонаж (7*)
ОБУВЬ						
Servant's Boots	5	1	1,00			Флис
Leather Boots	20	3	1,00			Джозеф
High Leather Boots	50	5	1,00			

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Dragon Boots	500	7	1,00		Magic Resist +1	Розалинд
Heavy Boots	200	7	1,00	1		Джозеф, Джехар, Флис
Mellifluous Scoh	20	7	1,00		Magic Resist +2	Розалинд
Steel Heeled Boots	20	7	1,00			Флис
Tough Boots	20	7	1,00			Джехар
Boots of Stealth	50.000	10	1,00		Sneak +2	Флис
Magus Boots	10.000	10	1,00			Розалинд
Reinforced Boots	500	10	1,00	2		Джозеф, Джехар, Флис
Studded Boots	300	10	1,00	1		
Sabatons	1.000	13	1,00	3		Джозеф, Джехар
Battle Boots	7.500	15	1,00	5	Double Attack +2	Джозеф
Hero's Sabaton	50.000	15	1,00	7	Max HP +15	Джехар
Nobleman's Sabaton	25.000	15	1,00	6	Max AP +10	Джозеф
Springsteel Boots	5.000	15	1,00	4		Джозеф, Джехар, Флис
Summoner's Sabaton	50.000	15	1,00	7	Max AP +15	Джозеф
Warrior's Sabaton	25.000	15	1,00	6	Max HP +10	Джехар
ПЕРЧАТКИ						
Servant's Gloves	5	1	1,05			Флис
Silk Gloves	50	3	0,95		Magic Resist +1	
Cloth Gloves	100	5	0,95			
Leather Gloves	250	7	0,95			
Mellifluous Mite	500	8	0,95			Розалинд
Shadow Gauntlets	10.000	8	1,05	1	Pick Lock +1	Флис
Leather Armguards	20	9	1,05			Флис
Leather Gauntlets	500	9	0,95			Джозеф, Джехар, Флис
Magus Gauntlets	5.000	9	0,95		Heal +1	Розалинд
The Black Hand	50.000	10	0,95	3	Backstab +1	Флис
Iron Gauntlets	5.000	10	0,95			
Thief's Gauntlets	5.000	10	1,05	0	Appraise +1	Флис
Springsteel Gloves	3.000	13	0,95	3		Джозеф, Джехар, Флис
Bough-Kote	10.000	15	1,05	5		Джозеф, Джехар, Флис
Chainmail Gauntlets	10.000	15	0,95	3		Джозеф, Джехар, Флис
Dragon Gauntlets	5.000	15	0,95	0	Max AP +10	Джозеф
Nobleman's Gauntlets	25.000	15	0,95	0	Summon +1	Джозеф

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Steel Gauntlets	20.000	17	0,95	1		Джозеф, Джехар, Флис
Plate Gauntlets	25.000	20	0,95	7		Джозеф, Джехар
Summoner's Gauntlets	50.000	20	0,95	1	Summon +2	Джозеф
Horseman's Gauntlets	25.000	25	0,95	7	Max HP +5	Джехар
ПОНОЖИ						
Servant's Leggings	5	1	1,00			Флис
Felinus Pantaloons	5.000	3	1,00		Sneak +1	Флис
Silk Breeches	100	3	1,00			Флис, Розалинд
Blue Pants	20	4	1,00			Джозеф
Prowler Leggings	10.000	5	1,00		Sneak +2	Флис
Studded Leggings	20	5	1,00			Флис
Cloth Pants	20	7	1,00			Джехар
Leather Breeches	100	8	1,00			
Magus Leggings	10.000	10	1,00		Magic Resist +1	Розалинд
Studded Pants	500	10	1,00			Флис
Chainmail Leggings	5.000	15	1,00	3		Джозеф, Джехар, Флис
Summoner's Leggings	10.000	15	1,00	5	Summon +1	Джозеф
Hero's Leggings	10.000	20	1,00	5	Axe Weapons +1	Джехар
НАТЕЛЬНАЯ БРОНЯ						
Servant's Blouse	5	1	1,00			Флис
Cloth Shirt	20	5	0,95			Флис
Quilted Robe	20	5	0,95			Розалинд
Quilted Holy Robe	200	6	0,95		Holy +1	Розалинд
Tunic	20	7	1,00			Джозеф
Leather Armor	20	9	0,95			Джехар
Padded Surcoat	100	15	0,91			Джозеф, Джехар, Флис
Blessed Surcoat	250	16	0,87		Resist Magic +1	Джозеф, Джехар, Флис
Robe of Restoration	600.000	20	1,05		Heal	Розалинд
Leather Jerkin	500	20	0,91			Джозеф, Джехар, Флис
Studded Leather	1.000	25	0,91			Джозеф, Джехар, Флис
Shadow Haramaki	50.000	30	1,25	3	Hide +1, Resist Piercing +2	
Singed Robe	100.000	30	1,05		Resist Fire +3	Розалинд
Articus Matellum	100.000	35	1,05			Розалинд
Bone Jerkin	600.000	35	1,05		Holy +2	Розалинд

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Haramaki	10.000	35	1,11	3	Resist Piercing +2	Джозеф, Джехар, Флис
Chainmail Tunic	10.000	40	0,91	3		Джозеф, Джехар, Флис
Draco Robe	500.000	40	1,00			Розалинд
Hero's Chainmail	50.000	40	0,91	4		Джехар
Summoner's Chainmail	300.000	40	0,91	4	Summon +2	Джозеф
Mellifuous Wrappings	600.000	45	1,05			Розалинд
ПОЛНАЯ БРОНЯ						
Boiled Leather	5.000	30	0,91			Джозеф, Джехар, Флис
Springsteel Leather	10.000	30	0,91	1	Resist Slashing +2	Флис
Steelshod Leather	10.000	30	0,91	1	Resist Slashing +3	Джозеф
Bougu-Dou	10.000	35	1,11	4	Resist Piercing +2	Джозеф, Джехар, Флис
Adamant Bougu-Dou	50.000	40	1,11	4	Resist Piercing +2	Джехар
Brigandine Chest	50.000	40	0,1	4		Джозеф, Джехар
Shadow Platemail	600.000	40	0,91	5		Флис
Steelcore Bougu-Dou	50.000	40	1,11	5		Джозеф
Breastplate	100.000	45	0,91	5		Джозеф, Джехар, Флис
Midnight Platemail	800.00	50	0,91	6		Флис
Platemail	500.000	50	0,91	5		Джозеф, Джехар
Horseman's Platemail	800.000	55	1,00	5		Джехар
Nobleman's Platemail	600.000	55	0,91	6		Джозеф
Summoner's Platemail	800.000	60	0,91	7		Джозеф
Warrior's Platemail	600.000	60	0,91	6		Джехар
Hero's Platemail	800.000	65	0,91	7		Джехар
ЩИТЫ						
Blinding Buckler	100	10	1,05	1	Blind (10 зарядов)	Джозеф, Джехар, Флис
Buckler	100	10	1,05	1		Джозеф, Джехар, Флис
Decaying Bulwark	800	14	0,83	3		Джозеф, Джехар, Флис
Round Shield	500	15	1,00	2		Джозеф, Джехар, Флис

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Defender Heater	5.000	18	0,91	3	Dodge +1	Джозеф, Джехар, Флис
Guardian Heater	5.000	18	0,91	3	Parry +1	Джозеф, Джехар, Флис
Heater Shield	1.000	18	0,91	3		Джозеф, Джехар, Флис
Guardian Scutum	10.000	20	0,91	3	Parry +2	Джозеф, Джехар, Флис
Scutum Shield	5.000	20	1,00	3		Джозеф, Джехар, Флис
Defender Kite Shield	50.000	22	0,91	4	Dodge +3	Джозеф, Джехар, Флис
Guardian Kite Shield	50.000	22	0,91	4	Parry +3	Джозеф, Джехар, Флис
Kite Shield	10.000	22	0,83	4		Джозеф, Джехар, Флис

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ (ТАБЛИЦА 7)

Предмет (1)	Цена (2)	Действие (3)	Количество зарядов (4)
Blizzard Scroll	75	Blizzard	1
Cleansing Tonic	400	Cure	1
Cleansing Elixir	800	Cure	5
Curse Scroll	75	Curse	1
Drithen's Brew	340	Empower	1
Elixir of Recovery	500	Regenerate	1
Food	10	Cure	1
Fire Arrow Book	200	Fire Arrow	5
Fire Arrow Rune	25	Fire Arrow	1
Fire Arrow Scroll	50	Fire Arrow	1
Fire Arrow Tablet	100	Fire Arrow	1
Fire Arrow Tome	400	Fire Arrow	5
Fire Arrow Tract	100	Fire Arrow	5
Health Elixir	1.000	Heal	1
Healing Draught	100	Heal	1
Health Tonic	500	Heal	1
Ice Coffin Scroll	75	Ice Coffin	1
Icicle Book	200	Icicle	5
Icicle Rune	25	Icicle	1
Icicle Scroll	50	Icicle	1
Icicle Tome	400	Icicle	5
Icicle Tract	100	Icicle	5

(1)	(2)	(3)	(4)
Inferno Scroll	75	Inferno	1
Invisibility Draught	500	Invisibility	1
Invisibility Scroll	75	Invisibility	1
Lightning Book	200	Lightning	5
Lightning Rune	50	Lightning	1
Lightning Scroll	50	Lightning	1
Lightning Tablet	100	Lightning	1
Lightning Tome	700	Lightning	5
Lightning Tract	200	Lightning	
Meteor Scroll	75	Meteor Storm	1
Nandi's Potion	10	Regenerate	4
Panacea of Life	5.000	Heal	1
Recovery Draught	50	Regenerate	1
Recovery Tonic	100	Regenerate	1
Revive Scroll	150	Resurrect	1
Tears of Usaman	5.000	Invisibility	3
Tome of Revive	600	Resurrect	4
Tristan's Liberation	400	Bless	1

ДРАГОЦЕННОСТИ (ТАБЛИЦА 8)

Драгоценность (1)	Цена (2)	Эффект (3)
Aeros Medallion	100.000	Ice +3, Energy +3
Anti-Magus Torque	80.000	Resist Magic +3
Archer's Ring	1.000	Bow Weapons +1
Archer's Medallion	10.000	Bow Weapons +3
Batsita Medallion	7.500	Holy +1, Fire +1
Barbarian's Torque	7.500	Axe Weapons +2
Berserker Ring	5.000	Axe Weapons +3, Blunt Weapons +3
Berserker's Torque	100.000	Sword Weapons +3, Heavy Arms +3
Battle Torque	300.000	Max AP +30, Max HP +60
Blessed Necklace	2.000	Speed +1
Blue Dragon Scale	50.000	Ice +2
Collar of Dexterity	7.500	Dodge +1, Parry +1
Collar of Health	50.000	Max HP +30
Collar of Precision	10.000	Critical Hit +2, Aimed Attack +2
Elemental Necklace	2.500	Fire +1, Ice +1
Farseeing Necklace	7.500	Bow Weapons +2
Frigidis Ring	5.000	Resist Ice +5
Green Dragon Scale	50.000	Holy +2
Gray Dragon Scale	50.000	Dark +2
Haste Ring	20.000	Speed +2, Max AP +15
Hellfire Necklace	100.000	Dark +3, Fire +3
Medallion of Night	2.500	Dark +1, Energy +1
Medallion of Power	10.000	Push +4
Medallion of Vigor	80.000	Max HP +60
Necklace of Anshu	500.000	Status: Regenerating
Necklace of Defense	7.500	Dodge +1, Parry +1
Necklace of Stealth	25.000	Sneak +2, Hide +2

(1)	(2)	(3)
Onslaught Ring	100.000	Counter Attack +2, Critical Hit +2, Empowered
Preservation Ring	50.000	Dodge +1, Parry +1, Max HP +20
Pyros Ring	5.000	Resist Fire +5
Pyrotechnic Ring	2.500	Fire +2
Ring of Aggression	10.000	Counter Attack +1, Critical Hit +1
Ring of Blessings	2.500	Holy +2
Ring of Control	50.000	Push +2, Kick +2, Trip +2
Ring of Darkness	—	Dark +3
Ring of Dexterity	2.500	Dodge +2
Ring of Electrus	2.500	Energy +2
Ring of Expertise	20.000	Max AP +25
Ring of Fire	—	Fire +2, Resist Fire +3
Ring of Flames	2.500	Fire +1, Resist Ice +1
Ring of Forest	—	Dodge +1, Parry +2
Ring of Four Winds	—	Max AP +30
Ring of Grounding	5.000	Resist Energy +5
Ring of Health	5.000	Max HP +30
Ring of Ice	2.500	Ice +1, Resist Fire +1
Ring of Jade	—	Magic Resist +3
Ring of Light	—	Resist Energy +5
Ring of Might	50.000	Max AP +10, Max HP +30
Ring of Power	300.000	Max AP +40
Ring of Proficiency	5.000	Max AP +10
Ring of Protection	2.500	Parry +2
Ring of Repulsion	50.000	Parry +3, Counter Attack +3
Ring of Shadows	10.000	Hide +1, Sneak +1
Ring of Skill	100.000	Sword Weapons +1, Axe Weapons +1, Blunt Weapons +1, Summon Golem +1
Ring of Slaying	5.000	Backstab +3
Ring of Speed	5.000	Speed +2
Ring of Stone	—	Max HP +40
Ring of Storms	10.000	Energy +4
Ring of Swiftness	20.000	Speed +4
Ring of Talent	1.000	Max AP +10
Ring of the Gods	500.000	Speed +5, Max HP +40, Max AP +20
Ring of the Night	2.500	Dark +2
Ring of Thieves	2.500	Picklock +34
Ring of Warding	25.000	Dodge +2, Parry +2
Ring of Water	—	Heal +2, Resist Ice +3
Shadow Medallion	100.000	Sneak +3, Hide +3
Swordsman's Ring	1.000	Sword Weapons +1
Swordsman's Torque	10.000	Sword Weapons +3
Thermal Medallion	100.000	Fire +3
Thief's Torque	7.500	Sneak +2
Torque of Bashing	7.500	Blunt Weapons +2
Torque of Celerity	7.500	Speed +2
Torque of Haste	10.000	Speed +3
Torque of Time	25.000	Speed +2, Double Attack +2
Warding Necklace	7.500	Resist Magic +2

ВРАЖЕСКИЕ СУЩЕСТВА (таблица 9)

Существо (1)	Сопротивляемость магии			Защита от оружия		
	ICE (2)	FIRE (3)	ENERGY (4)	Тупого (5)	Колющего (6)	Режущего (7)
Ажа	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная
Аллигатор	Сильная	Сильная	Средняя	Средняя	Бесконечная	Средняя
Бандит	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Бацита зеленая	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Нет защиты	Средняя
Бацита коричневая	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Бацита красная	Слабая	Добавляет HP	Средняя	Средняя	Сильная	Нет защиты
Бацита синяя	Добавляет HP	Слабая	Средняя	Средняя	Сильная	Нет защиты
Бацита-детеныш	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Нет защиты
Бацита-шаман	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя	Сильная	Нет защиты
Варвар	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Слабая	Нет защиты
Вентао	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Вор	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Горгулья	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Сильная	Сильная
Горгулья ониксовая	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Сильная	Сильная
Голем каменный	Сильная	Сильная	Нет защиты	Нет защиты	Сильная	Сильная
Голем медный	Сильная	Сильная	Слабая	Нет защиты	Средняя	Средняя
Голем ониксовый	Сильная	Сильная	Нет защиты	Нет защиты	Сильная	Средняя
Горгона	Средняя	Средняя	Средняя	Слабая	Средняя	Средняя
Горгона большая	Средняя	Средняя	Средняя	Нет защиты	Средняя	Средняя
Дукат	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Слабая	Нет защиты
Еретик Хозани	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Жрец Икаэмоса	Средняя	Средняя	Средняя	Нет защиты	Бесконечная	Бесконечная
Зэйн	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Имп зеленый	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Нет защиты	Средняя
Имп огненный	Слабая	Сильная	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Имп черный	Сильная	Сильная	Сильная	Средняя	Сильная	Нет защиты
Каменная статуя	Средняя	Средняя	Средняя	Слабая	Бесконечная	Бесконечная
Карадос	Нет защиты	Нет защиты	Сильная	Средняя	Сильная	Средняя

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Ледяная ведьма	Добавляет HP	Слабая	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Лич	Нет защиты	Нет защиты	Бесконечная	Сильная	Бесконечная	Сильная
Лорд Корел	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Лучник Орении	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Люминар	Средняя	Средняя	Добавляет HP	Средняя	Средняя	Средняя
Маг	Сильная	Сильная	Сильная	Средняя	Средняя	Средняя
Маг они синий	Бесконечная	Слабая	Средняя	Средняя	Сильная	Сильная
Маг Орении	Сильная	Сильная	Сильная	Средняя	Средняя	Средняя
Минотавр	Бесконечная	Слабая	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя
Минотавр песчаный	Средняя	Сильная	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Мортанкас	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная	Бесконечная
Мумия	Слабая	Слабая	Бесконечная	Средняя	Средняя	Средняя
Огр-маг	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Они красный	Слабая	Бесконечная	Средняя	Средняя	Сильная	Сильная
Они-женщина	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя	Средняя
Они-маг	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя
Они-мужчина	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя
Пиджиян	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя
Работорговец	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Слабая	Нет защиты
Рокуля	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Нет защиты	Средняя
Рокуля красная	Нет защиты	Бесконечная	Нет защиты	Средняя	Средняя	Средняя
Рокуля кристальная	Бесконечная	Сильная	Средняя	Нет защиты	Сильная	Средняя
Рокуля песчаная	Средняя	Сильная	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Рыцарь Медевы	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Рыцарь Сорнехана	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Рыцарь черный	Нет защиты	Нет защиты	Нет защиты	Сильная	Сильная	Сильная
Рыцарь-змей	Средняя	Средняя	Средняя	Бесконечная	Нет защиты	Нет защиты
Рыцарь-привидение	Бесконечная	Бесконечная	Средняя	Средняя	Слабая	Средняя

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Рыцарь-тигр	Средняя	Средняя	Слабая	Слабая	Сильная	Средняя
Рыцарь-феникс	Слабая	Бесконечная	Средняч	Средняя	Средняя	Средняя
Саламанка огненная	Слабая	Беско-нечная	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Самурай Орении	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Самурай элитный	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Скелет-король	Нет защиты	Нет защиты	Добав-ляет HP	Нет защиты	Сильная	Сильная
Скелет-лучник	Слабая	Слабая	Средняя	Слабая	Средняя	Нет защиты
Скелет-маг	Нет защиты	Нет защиты	Сильная	Слабая	Средняя	Нет защиты
Скелет-рыцарь	Слабая	Слабая	Сильная	Слабая	Средняя	Нет защиты
Скелет-рыцарь ледяной	Добав-ляет HP	Слабая	Средняя	Средняя	Сильная	Средняя
Скелет-рыцарь огненный	Слабая	Добав-ляет HP	Средняя	Средняя	Сильная	Сильная
Солдат Нефритового Храма	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Солдат Орении	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя
Стражник пещер	Беско-нечная	Сильная	Нет защиты	Средняя	Сильная	Средняя
Титус	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Бесконечная	Сильная
Хазнул	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя	Средняя

Прохождение Summoner

В прохождении описаны все квесты, в том числе и второстепенные. Квесты, которые можно выполнить по ходу игры, не заходя дополнительно в города, где вы уже были, описываются в хронологической последовательности. Квесты, для которых специально придется путешествовать, описываются полностью сразу же в тех местах, где вы их получаете, чтобы вы могли решить, стоит ли их выполнять. Заданий в игре более 40, и некоторые из них состоят более чем из шести этапов. Все события игры происходят в нескольких местах, и если вы будете выполнять все задания, то игра может вам порядком надоесть. Советуем выполнять только те квесты, которые кажутся вам интересными.

1. Масад

Бегите на запад по загороженному дворику, убейте вражеского воина и возьмите второстепенный квест у лежащего на земле Аэзика. Он попросит вас отнести меч его предков своему брату по имени Эларис, который живет где-то в Ленеле. Поднимайтесь по дороге на восток, убейте воина и возьмите 10 Gold к югу от



Грохота много, а силенок...

дорожки и 3 Gold в бочках. Заходите в деревеньку и расправьтесь там сперва с двумя воинами на дороге, потом с двумя около домика к югу, затем еще с одним у колодца. Возле горящего дома возьмите Cleansing Tonic. Здесь можно сразу пойти к концу уровня, если спуститься по длинному склону на юг, где по дороге вам попадутся трое воинов. Если вы хотите набрать EXP, то возьмите в колодце 5 Gold и идите на север. Там убейте троих воинов к западу и троих на тропинке, ведущей на восток. Возьмите Revive Scroll и 10 Gold возле большого здания. Идите по этой тропинке, и, убив еще двоих воинов (они нападут вместе), вы выйдете к мосту.

Поговорите с тремя NPC, стоящими возле моста, и один из них даст вам квест. Оказывается, ваш старый друг и соратник уже давно ждет вас в Ленеле, и вам теперь нужно разыскать его там. Чтобы добраться до Ленелы, вам понадобится лодка, стоящая у противоположного берега. Переходите через мост, предварительно хорошенько подлечившись. Здесь вам придется убить босса — слабенького варвара с молотом. После всех тревог бегите к лодке — и плывите в Ленелу.

2. Ленела

Порт

Бегите по мосту к порту. Здесь в разных местах вы можете взять четыре второстепенных квеста. Первый из них даст вам моряк Дурган, он стоит на причале, куда можно спуститься по лестнице с северо-западного края. Он попросит вас найти потерянную им серьгу, которая приносила ему удачу. Этот квест вы будете выполнять на протяжении всей игры.

Второй квест вы получите у купца по имени Пагнели, продающего товары в лавке в западном конце площади у противоположного выхода. На его караван напали разбойники, и он хочет отомстить, уничтожив банду. В доказательство того, что вы выполнили его поручение, вы должны будете принести ему лук, снятый с трупа главаря банды Зейна. Отряд разбойников вы сможете найти в полях в окрестностях города Ленелы при случайной встрече. Когда вы станете разговаривать с Зейном, скажите, что оставите его в покое, если он отдаст свой лук. Можно, конечно, и забрать лук силой, уничтожив банду, но этот бой будет слишком сложным. Принеся лук купцу, вы получите 500 EXP и 100 Gold.

Рядом с купцом есть лавка, торгующая разными предметами. Здесь неплохо будет продать ненужные вам бутылочки с лечением.

Третий квест можно взять у Беелона, он стоит у стены к западу. Он ищет путешественника, который согласился бы за 2000 Gold отнести в город Козани семена Ааура. Возьмите эти семена, их надо будет отдать другу Беелона, купцу Эларху. Деньги вы сможете получить от него в обмен на семена.

Там же будет сидеть Ивен — старичок, говорящий на непонятном гиббериском языке. Поговорите с ним — и вы получите четвертый квест. На самом деле его речь является зашифрованным посланием о том, что в рыбе спрятан меч.

На площади есть еще торговец оружием — его вы найдете в южной части порта. Рядом с ним стоит девушка, которая скажет вам, что у Дрего есть какой-то хитроумный план.

Перед тем, как уходить через западные ворота, подойдите к торговцу рыбой в середине площади. Подвешенная рыбина подсветится, когда вы наведете на нее курсор. Кликнув на нее, вы получите Falcon с огненной атакой. А в ящиках возьмите Recovery Tonic и Icicle Rune.

Рынок

Сразу сверните на северо-запад, там в лавке вы сможете купить Swordsman's Ring (уровень владения мечом + 1, 1000 Gold). На рыночной площади вы найдете одного продавца оружия и лавку с заклинаниями, 15 Gold в ящике и Healing Draught. Идите на юго-запад по площади по направлению к мосту на вторую половину рынка. Возле моста поговорите с Джехаром. Он был вашим соседом в деревне и считает, что это вы виноваты в появлении демона и смерти жителей деревни. Он скажет вам, что Яго, которого вы разыскиваете, находится во дворце короля. Впоследствии он присоединится к вашему отряду.

Перейдите через мост на южную половину карты, чтобы отдать меч Аэзика Элариcу. За выполнение квеста вам дадут бастарду и 100 EXP. Далее вы сможете взять два второстепенных квеста. К юго-востоку вы повстречаете женщину, которая предупредит вас о хитрости торговцев, а потом и самих торговцев. В разных местах на площади вы сможете прикупить броню и оружие.

Около домиков на юге вы найдете первый квест: продавец одежды расскажет вам о фальшивомонетчике Серваре, который платил ему за товар поддельными деньгами. Ваша задача будет вернуть одежду. Сервара вы найдете в канализации Ленелы.

Второй квест возьмите у западного выхода. Кузнец Ярл пожалуется на несправедливость местного лорда по имени Корел. Тот еще три недели назад получил от кузнеца сделанный по заказу меч, а деньги платить так и не захотел. Ярл просит вернуть ему деньги, а для этого вам придется разыскать лорда, который, оказывается, любит охотиться недалеко от Ленелы. Вы встретите лорда Корела в случайном бою в полях вокруг Ленелы. Он будет на карте единственным противником. С трупа лорда возьмите меч, который потом и отдайте кузнецу Ярлу за 500 EXP и Medevan Hatchet.

Подберите Cleasing Tonic на улице возле портного.

Сектор имеет, кроме входа, откуда вы зашли, целых 7 выходов. 4 из них (с западной стороны) ведут в Crown District, три остальных (на юге) — в Old City. Идите в Crown District через северный мост.

Королевский район

В северо-восточной части сектора, у входа с рыночной площади вы получите второстепенный квест от монаха Зефната. Ему нужно срочно достать 28 том Энциклопедии Нерезиса. Купить его можно у книготорговца, которого зовут Бибрус, за 250 Gold. Монах дает вам эти деньги на покупку книги.

Южнее вы встретите человека по имени Помпоро. У него украли старинное кольцо, и он просит вас найти фамильную реликвию. Выясняется, что подозрения падают на служанку в доме. Поговорите с женой Помпоро, которая стоит с другой стороны дома, а потом со служанкой. Та рассказывает, что это крысы утащили кольцо, хотя причина этому довольно туманна: будто они падки на блестящие предметы. На самом деле кольцо окажется в канализации Ленелы в секретном туннеле (там же вы найдете куклу, которую девочка уронила в колодец). В награду за этот квест вы получите 600 EXP и Berserker Sword.

Пройдите мимо театра в северо-западном углу и дальше идите в Temple Plaza через выход на западном краю сектора.

Храмовая площадь

Храмовая площадь представляет собой большое кольцо, на севере которого находится храм Урат, а на западе — вход на дворцовую площадь, куда вас не пропустят двое стражников. Вначале бегите на север и зайдите в храм Урат.

Храм Урат

Храм состоит из большого помещения в середине и кольцевого коридора по периметру здания. На четырех конца храма есть лестницы, ведущие на балконы. Вы заходите в храм с юга. Сразу пройдите в центр храма и выслушайте первосвященника храма, который окажется главой ордена Урат. Он расскажет вам много интересного и не очень — про сотворение мира, войну богов и прочее. Потом зайдите на северную лестницу и возьмите второстепенный квест у священника Джерва. Он скажет, что брат Элодах недавно исчез из храма, и с тех пор его никто не видел. Вы должны узнать что-нибудь по этому делу и сообщить потом Джерву. Под этой лестницей вы найдете Blue Glass Shard.

Спуститесь в круговой коридор и сверните на восток. Там вы встретите теолога Амаса, который посоветует вам опасаться одного сбившегося с пути богослова. Остальные персонажи, которых вы встретите в этом храме, не скажут вам ничего полезного, поэтому, не теряя времени, выходите из храма через выход на юге.

Канализации

Чтобы попасть в канализации, подойдите к четырем стражникам в южной части храмовой площади. Будет показана длинная заставка, в которой вы скажете стражникам, что ищите Яго. Они прогонят вас, но тут же подойдет девушка по имени Флис. Она присоединится к вам и станет вторым персонажем в отряде. Затем вы залезете в канализацию через секретный проход, который знает только Флис.

Голем у входа в канализацию скажет вам, что бояться следует лишь поврежденных големов (их можно отличить от обычных по сломанным рукам и ногам). Идите на запад и уничтожьте по дороге одного голема, бациту, а потом еще одного голема. На развилке будет сразу четверо бацит, с которыми лучше расправиться поодиночке. Собирайте все хвостики, которые будут оставаться после убитых тварей.

Если вам нужны EXP, то идите на запад, убейте двоих големов и вернитесь к повороту. Идите на север к перекрестку, убейте там двоих бацит, потом сверните в коридор на запад и убейте там еще двоих бацит, которые охраняют загадку с рубильниками.

Големы у входа объяснят вам, что выйти из канализации можно через дверь C, но проход к ней заграждают последовательно двери A1 и B1. Один из рубильников при активации открывает дверь A1 и одновременно закрывает дверь B1. При деактивации он закрывает B1 и одновременно открывает A1. Получается, что пройти обоими персонажами через головоломку невозможно. Пока отложите решение загадки и поговорите с двумя дальними големами, чтобы они открыли двери A2 и A3.

Бегите обратно к перекрестку и пробегите в коридор на восток. Тут вам придется убить еще четырех бацит. Потом возьмите Green Glass Shard в комнате на востоке. В коридоре на севере убейте двоих големов, которые охраняют два рубильника. Поверните правый рубильник, после чего бегите к тому месту, где вы вошли в канализацию. Там открылся секретный проход. Идите по нему вниз, по дороге вам попадутся в общей сложности 14 бацит, стоящих парами. В самом конце цепочки комнат и проходов вы придете к пещере с четырьмя хижинами: в одной из них возьмите куклу, во второй Blinding Shield.

Теперь вернитесь к големам у рычагов одним из персонажей (Флис), предварительно разделив отряд. Джозефом идите к двери A1 — она находится к северу от перекрестка. Откройте дверь A1, для этого Флис нужно поговорить с големом у рубильника.

Джозефу придется сразиться с бацитой. После этого подойдите к двери B1 — она находится севернее по коридору. Пусть Флис еще раз поговорит с големом; на этот раз откройте дверь B1. Теперь Джозеф сможет пройти вперед, в комнату, где тремя рубильниками вы откроете дверь C3, потом C1 и третьим рубильником одновременно двери A1 и B1. Соберите отряд возле трех рубильников и убейте двоих големов в коридоре справа, охраняющих выход из сектора в порт Ленелы.



Вот она — сочная толстая рыба (и даже меч внутри).

От трех рубильников на север ведет коридор. Из него можно попасть в акведук дворца (если свернуть влево) или в Old City Lenele (если пойти на север). Во втором случае вам придется убить сначала одного голема, потом еще одного голема и трех контрабандистов с мечами, затем двух големов и в самом конце — фальшивомонетчика Сервара. С тела Сервара вы получите сверток с шелковыми одеждами, его нужно отнести продавцу одежды, которого вы видели на рынке. С трупов контрабандистов подберите мешочек с солью и ключ Sewer Crate Key.

Старый город

В этом секторе вы получите семь второстепенных квестов и три из них сразу же выполните.

Как только вы выйдете на улицу, поговорите с человеком справа, который даст вам по 50 Gold за каждый хвостик убитой бациты (вы возьмете и тут же выполните второстепенный квест). Потом сверните на запад и отдайте мешочек с солью человеку по имени Педрог, который как раз разыскивал, где контрабандисты прячут соль. Для этого подойдите к нему сперва Джозефом, а потом Флис. Это тоже будет считаться выполненным квестом. За это вам дастся 375 EXP и 900 Gold.

Затем идите на восток, потом сверните на северо-восток. В лабиринте маленьких улочек вы сможете встретить Иваса, у которого должна быть серьга удачи моряка Дургана. Он скажет вам, что продал серьгу купцу Геббину. Геббина вы найдете в этом же секторе — он прогуливается в северной части района. Тот, оказывается, тоже перепродал серьгу — купцу Алиго, которого вам еще предстоит найти. За разговор с Геббином ваш отряд приобретет 200 EXP.

В юго-восточном углу карты, в извилистом и запрятанном тупичке, вы найдете бандита Стравуса; если подойти к нему персонажем Флис, то он даст вам ключ Tancred's Key. Стравус охраняет вход в Tancred's Haven. Зайдите внутрь — там будет несколько комнат, где вы найдете торговца Гуса (ему можно продать почти все ненужные вещи, а также купить оружие). В дальних комнатах вы найдете горбуна Мари, который даст вам квест. Подосланная женщина отравила Танкреда хвостом Рокули. Этот квест вы решите, когда поговорите в Аокви в Волонге. Подберите 2 Health Tonic и выходите в Old City.

Далее поднимайтесь на север. В одном из переулков будет стоять женщина по имени Варисса, которая даст вам еще один квест: принести ей три осколка зеленого, красного и синего стекла.



Ну и драка: три голема сразу, да еще и прутья сверху хлестают!

Далее по улице подойдите к колодцу. Возле него стоит мясник, дочка которого уронила куклу в колодец и не может успокоиться. Мясник не знает, как достать куклу, поэтому просит вас найти куклу и принести ее. У вас уже есть эта кукла — вы нашли ее в канализации. Отдайте ее — и вы сразу же выполните квест (400 EXP, High Quality Knife).

Поднимитесь еще выше к разрушенному дому. Около него будет ходить купец Аравинд. Он попросит вас узнать, что случилось с его приятелем Джиньяном, дом которого сожгла местная банда. Получить нужную вам информацию вы сможете у стража Горбуса, который охраняет крепость (100 EXP). Он скажет вам, что Джиньян находится в тюрьме и отпустить его нельзя, потому что на это нет соответствующих документов. Тогда вы пойдете к кузнецу Дагису, и он сделает вам за 25 Gold Forged Document. Вы покажете его стражнику, а на вопрос, откуда вы взяли документ, вы дадите ему 20 Gold (75 EXP). Потом вы возвратитесь к Аравинду, только не говорите, что использовали фальшивые документы (150 EXP).

На той же улице будет кожевня, где вы сможете купить кожаные доспехи, наручни, обувь и другие вещи.

Недалеко от моста, ведущего к рыночной площади, вы увидите сидящего у стены нищего. Он потерял руку, а к тому же аптекарь каким-то образом украл его глаза. Нищий просит вам пойти к аптекарю и забрать глаза назад. Аптекаря можно найти в самом центре карты, недалеко от того места, где вы говорили с Вариссой. На вопрос про глаза нищего аптекарь ответит вам, что собирается сделать вещицу, которая повысит обаяние владельца. Для изготовления этой вещи вам понадобится принести аптекарю язык саламанки, которую можно убить в холмах западнее Ленелы в течение дня. Принесите язык саламанки аптекарю и обменяйте его на глаза нищего (50 EXP), а потом отдайте нищему его глаза (200 EXP, Blessed Surcoat).

Итак, вам все еще нужно попасть во дворец, чтобы там найти Яго. Для этого нужно идти в акведук, вход в который находится в канализации возле трех рубильников. Чтобы попасть в канализацию, идите из Old City в сектор Marketplace, а оттуда — в порт. По дороге неплохо будет выполнить несколько квестов. Итак, переходите в сектор Marketplace. Возле моста, соединяющего его южную и северную части, вы найдете купца Алиго, которому перепродали серьгу. Оказывается, серьга не у него, а у его госпожи Дамы. За разговор вам дадут 200 EXP. Госпожу Даму вы найдете в южной части рынка, она отдала ее ювелиру Торрасу, лавка которого находится в королевском районе (за разговор получите 300 EXP).

Идите вдоль южной части сектора и купите книгу у книготорговца Бибруса. Он спросит у вас, уж не для теолога ли Зефната вы покупаете столь редкую книгу. Ответьте "нет" и получите книгу за 200 Gold. За выполнение квеста вам дается 200 EXP. Идите к ювелиру Торрасу — и узнаете (400 EXP), что серьгу он не получал, а она пропала в дороге. Он посоветует вам пойти к Хумбусу, который ловит крыс в городе. Может быть, он нашел серьгу. Хумбус будет недалеко от конюшен. Он скажет (500EXP), что отдал серьгу своему другу Ченгдаи, которого вы найдете в башне Елех.

Потом пройдите на запад королевского района и отдайте шелковую одежду портному Мерсеру. В награду вы получите 500 EXP и Silk Breeches. Неподалеку вы увидите бродягу по имени Мэдог. Дайте ему милостыню (5 Gold), и он расскажет вам, что священники из храма Урат завели грязные дела с бандитами. Пока подробностей Мэдог никаких не знает, но обещает, что будет держать вас в курсе (конечно, за вознаграждение).

Зайдите в Crown District и, отдав теологу Зефнату его 28 том, получите 500 EXP. Ему не хватает еще 67 тома той же книги. Он говорит, что найти фолиант вы сможете в монастыре Иона. Теперь вернитесь на рынок, а оттуда идите в порт, где в южной части у самого причала вы встретите Диего (о нем говорила женщина, что тот что-то замышляет). Он ни с того ни с сего спросит, принесли ли вы амулет. Ответьте "нет", и он обругает вас за нерасторопность и еще добавит, что не следовало бы ему обращаться к Танкреду (это, судя по всему, местный криминальный босс) за такими непрофессиональными ворами. По-видимому, люди Танкреда должны украсть амулет и потом принести его Диего, а он вас с ними спутал. Или все-таки нет?

Спуститесь на причал, где стоят два контрабандиста. За ними скрывается вход в канализацию. В канализации убейте троих големов и бегите ко входу в акведук.

Акведук

У входа вас остановит голем — ответьте ему, что вы идете во дворец. Подлечитесь полностью и посмотрите, какое у вас оружие и нет ли нераспределенных очков опыта. Вам предстоит бой с тремя големами сразу, да еще и под атакой двух отравленных клешней, мотающихся по залу. Совет здесь простой: постоянно подлечивайтесь и не жалейте на это времени. От летающих клешней увернуться нельзя, но и отнимают они не так уж и много. Бейте големов по одному, перемещая персонажей, если им заходят в спину.

Пройдите вперед, убейте еще одного голема, потом до конца вылечите Флис и проверьте, что на ней надето. Во дворце ей предстоит действовать одной, без поддержки Джозефа.

Дворец

В самом начале вдруг выяснится, что Флис должна была попасть во дворец для того, чтобы похитить амулет и потом принести его Диего. Итак, у вас два задания: найти Яго и украсть амулет. Сложность сектора заключается в том, что, если персонажа засечет стража, миссия сразу же начинается заново, к тому же все собранные на уровне предметы оказываются в прежних местах, хотя мини-карта не покрывается чернотой (остается исследованной).

Бегите в северный туннель, откройте большой застенок, оттуда поднимитесь на второй этаж и поговорите со служанкой.

Пройдите через комнаты к винтовой лестнице, по ней поднимитесь на третий этаж и спрячьтесь за дверью. По коридору на северо-восток ходят два стражника, а по бокам есть множество дверей, большинство из которых закрыты. Прячьтесь в боковые комнаты, пока охранник движется на вас, а потом пробегайте за его спиной в очередное укрытие. Так вы должны добраться до комнаты с лестницей на четвертый этаж (слева). Напротив этой комнаты есть комнатка с Archer Ring.

На четвертом этаже сразу же возьмите 50 Gold в бюро в центре комнаты. Выждите момент, пока охранники в коридоре отвернутся, и пробегите в северный коридор. Возьмите 1000 Gold в небольшом ящичке в северо-восточной комнате. Затем пройдите на запад — к комнате, где король разговаривает с призраком. После заставки возьмите в этой комнате ключ. Пройдите в западный конец коридора, по которому ходит стражник. Последняя дверь справа откроется, если вы примените Lock Picking. В дальней комнатке будет амулет для Диего и аметист. Теперь вам нужно

пробежать по западному коридору на юг, к двери, за которой и стоит Яго. Вы можете осмотреть комнаты на четвертом и третьем этаже, если умение взламывать замки позволяет вам открыть двери.

За встречу с Яго Флис будет дана новая способность — sneak, а также 600 EXP. После долгой заставки, в которой Яго встречается с Джозефом, Джозеф получит способность summon и прослушает краткий экскурс в историю. Вам дадут четыре квеста: найти кольца света, камня и огня, а потом победить императора Мурода. Как его победить, вы узнаете от Яго, когда принесете ему кольца.

Идите на второй этаж дворца и послушайте рассказ историка, который стоит возле карты с флагами в центре большого зала. Затем выходите из дворца через южную дверь, около которой можете поговорить с Леди Кваладур и Сэром Ремором.

Через дворцовую площадь идите на храмовую площадь, потом через все сектора Ленелы в Lenele Outskirts, где вас ждет Диего. Отдайте ему амулет (получите 200 EXP и 2000 Gold), а потом выходите из города.

Отправляйтесь на север к монастырю Иона.

По дороге вам можете несколько раз встретиться враждебные существа: скелеты, личи, бациты и зомби.

3. Монастырь Иона

К монастырю вы доплывете на корабле. Возьмите 50 Gold в ящиках на причале. У берега к северу вы найдете лавку заклинаний. Идите на восток к лифту, на котором вы поднимитесь к воротам монастыря. У входа поговорите с монахом.

Заходите внутрь, тут же справа возьмите второстепенный квест у настоятеля Эамона. Он обеспокоен тем, что ученица по имени Сама не пришла на занятия и в последнее время странно ведет себя. Вам нужно найти Саму и привести ее на урок.

Зайдите в помещение справа, там осмотрите ящики и поговорите с учителем, который расскажет вам о жизни монастыря и о том, чем в нем занимаются ученики. Загляните в центральную башню, где военный расскажет вам о тренировке солдат. Потом идите по внутреннему дворику на север и обогните башню, поговорите с братом Оваардом.

Заходите в помещение в юго-восточном конце двора, там возьмите 30 Gold в ящичке, потом встретьтесь с аббатом Лаурентом на втором этаже. После длинной заставки к вашему отряду присоединится дочь Яго, которую зовут Розалинд. От аббата вы узнаете, что Яго много лет назад был монахом в монастыре, но ушел, чтобы найти summoner'а.

Теперь он не может вернуться в монастырь, потому что, раз покинув его, никто из монахов не может прийти обратно. Оказывается, до вас summoner'ами были многие герои, и некоторые из них были с рождения отмечены Всевышним. Аббат скажет, что вы должны попасть в катакомбы Ионы (они находятся под монастырем), а для этого надо взять ключ у брата Оваарда, с которым вы только что говорили. Вход в катакомбы спрятан за книжным шкафом в библиотеке в западном конце монастыря.

Выходите на дворик к брату Оваарду, возьмите у него ключ, а потом поднимитесь на крепостную стену по юго-западной лестнице. На стене в четырех местах вы возьмете три второстепенных квеста (по часовой стрелке начиная с юго-запада):

1 — Монах даст вам старинную книгу. За ней в монастырь придет странник, которому вы должны будете отдать книгу. Этот квест окажется возможным выполнить только после того, как у вас будут свитки Хозани. Вы встретите этого человека, по имени Иодир, в разрушенном дворике. Когда отдадите ему книгу, получите 10 000 EXP и Thermal Medallion.

2 — Сестра Квелах скажет вам, что хочет вернуться в свой родной город Мутави. Придет время, и вы встретите купца из этого города. Ему надо будет сказать, что

в монастыре Иона его ждет Квелах, дочь Тиразы. Капитана вы найдете в порту Ленелы в восточной части сектора (получите 250 EXP). Вернувшись в монастырь Ионы, сообщите обо всем Квелах и получите 900 EXP и Ring of Proficiency.



Флис подслушивает разговор короля с привидением.

3 — Малиа попросит вас найти ее брата Амаса, которого много лет назад похитили пираты. Амаса вы найдете в храме Урат, когда в следующий раз придете в Ленелу, и получите 150 EXP. Он скажет, что устав не позволяет ему покинуть храм, и даст вам Iomany Necklace, которую потом вы вернете Малии за 800 EXP и Garnet.

Теперь идите в западную часть монастыря через длинный переход. На нем вы возьмете квест у сестры Билан. Ее отец оставил свитки со своим учением. Их нужно отдать путешественнику Таталу. Где он находится, Билан не знает, но вы встретите его в пустынных местах Орении. За выполнение квеста вы получите 6000 EXP и Blue Dragon Scale, которая понадобится для выполнения другого квеста.

Сразу после перехода выберите из трех лестниц южную. Там возьмите еще один квест у брата Вида. В последнее время его преследуют фантомы, и для борьбы с ними ему нужен топор Икуса. Топор спрятан в катакомбах.

В западном конце дворика вы найдете Urath's Feather и ученицу Саму, которую разыскивал настоятель Эамон. Сама расскажет вам, что она случайно заполучила запрещенную книгу. От прочтения книги она начала терять рассудок, поэтому Сама хочет как-нибудь вернуть книгу в библиотеку. Если кто-то узнает, что эта книга была у Самы, то ее выгонят из монастыря, поэтому Сама просит вас отнести книгу в библиотеку и не говорить, кто ее вам дал. Поклянитесь, что вы не скажете об этом, и берите книгу.

Далее возможно несколько вариантов действий:

Если отнести книгу Эамону (он стоит у входа в монастырь) и отдать ее, то вы получите 200 EXP, а Сама ужасно испугается за свою судьбу.

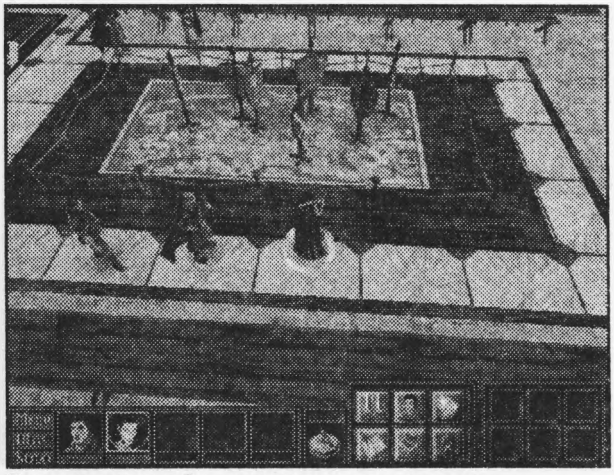
Если отдать книгу брату Морхану (от стоит в конце центральной лестницы), то вы получите 200 EXP и вам надо будет выбрать, что ответить на вопрос, откуда вы взяли книгу.

Если вы ответите Морхану, что ее дал вам монах или что вы нашли ее на дворе, то Морхан не поверит вам.

Если скажете, что поклялись не говорить, то бегите обратно к Саме. Она спросит, назвали ли вы ее имя Морхану. Ответив "нет", вы ничего не получите, но Сама пойдет на учебу (вы выполните квест). Ответив "да", вы получите 50 EXP, и квест тоже будет считаться выполненным.

Если вы расскажете Морхану, что книгу вы взяли у Самы, то тоже бегите обратно к ученице. Ответив, что вы выдали ее Морхану, вы завершите квест, но ничего не получите. Ответив, что вы ничего не сказали (хотя на самом деле нарушили клятву), вы получите 100 EXP и отправите Саму на учебу (завершение квеста).

Из всех вариантов выгоднее всего последний: предать Саму и сказать ей, что все в порядке.



Поучимся истории. Вон, оказывается, стран сколько...

После всего идите на северную лестницу к библиотеке. Активируйте персонажа Флис и обыщите с ее помощью все книжные полки. Вы найдете том 67 (как раз для теолога Зефнату в Ленеле), Tome of Revive, а также Tract'ы огня, льда и молнии.

Поговорите в несколькими библиотекарями, а потом за самой последней полкой откройте ключом вход в катакомбы.

Катакомбы Ионы

В комнате, куда вы сразу войдете, вдвиньте в стены все статуи у стен (точнее, №8 и №12, если считать по часовой стрелке от входа), и под саркофагом откроется лестница вниз. Вы спуститесь в большой туннель. На севере убейте одного лучника, потом бегите на юг, пока не добежите до края пропасти. По дороге вам попадутся сначала два йан-ти, потом отряд из скелета, йан-ти и лучника, потом группа из двух скелетов с лучником и в конце еще два скелета.

Зайдите на серую дорожку над пропастью, сверните влево — там будет секретное место с золотом, одеждой и лечением. Вернитесь к обрыву. Идите на восточную дорожку. Там вы встретите двух лучников, затем йан-ти, скелета и двух лучников, потом еще двоих йан-ти. Заберитесь на серую балку над пропастью, на которой будут стоять 4 лучника, скелет и йан-ти. Убивайте врагов, медленно подходя к каждому из них. Слезьте с балки налево, уничтожьте лучника, а потом отряд из йан-ти, скелета и лучника, охраняющих вход в туннель. У одного из йан-ти будет топор Икуса. В извилистом туннеле вам придется убить 6 лучников, 3 скелетов и 3 йан-ти, разделенных на три группы по четыре существа.

На большой развилке идите на юго-восток за Icy Dagger'ом. На пути попадутся 3 лучника и лич. Вернитесь на развилку и убейте тут же йан-ти и скелета, потом заверните в туннель, ведущий на юг. В туннеле будет 4 скелета, 2 лучника, йан-ти и лич. Поговорите с Сэром Эртжи в середине туннеля и возьмите Bone Sword в секретном месте на противоположной стороне коридора.

В конце туннеля будет босс Карадос — рыцарь, возомнивший себя богом. Справиться с ним нелегко, потому что сзади на вас одновременно нападут два лича и будут стрелять огнем. Тактика следующая: Флис нападает с Ice Dagger'ом на одного лича, Джозеф с огненным Falcon'ом — на другого, а тем временем Розалинд берет на себя босса и дерется с ним, пока товарищи не убьют личей. Потом Джозеф и Флис нападают на босса с двух сторон, а Розалинд (у нее останется около 10% здоровья) отбегает в сторону, подлечивается и помогает друзьям огненными атаками. Самая эффективная магия против этого босса — Fire Arrow. После победы над боссом вы получите Ring of Light и много оружия: Standoff Bow (отбрасывает противника), Sharp Dagger, Precise Falcon, Sword of Spirits.

Вернитесь на развилку и идите в юго-восточный коридор за Red Glass Shard'ом. По дороге встретятся 9 лучников, лич, 2 йан-ти и скелет. Они стоят большими группами, поэтому на существ надо нападать медленно и бить не более одного-двух врагов сразу. Может помочь вызов элементаля тьмы. Вернитесь на развилку в последний раз и идите на север к выходу из катакомб. Вы выйдете на западный край

глубокой пропасти, где вы уже были. Придется убить 5 лучников, 4 скелета, 6 йан-ти и 3 лича в больших группах. Тактика уничтожения существ здесь та же: медленно подходите и бьете врагов по одному.

Тропинка приведет вас к туннелю, по которому вы выберетесь к выходу из катакомб.

Отдайте топор Икуса брату Виду на южной лестнице (за завершение квеста получите 700 EXP и Ring of Health). После этого выходите из монастыря и направляйтесь в Ленелу.

4. Рыцарь-привидение

По дороге в Ленелу на вас в поле нападет босс — большой всадник-скелет. Ему будут помогать скелет и лич. Победить босса нелегко, потому что у него много жизней и очень сильная атака, которая может парализовать персонажа. Сначала нападите Джозефом и Флис на скелета, а Розалинд пусть выпустит в босса какое-нибудь мощное заклинание, например, Meteor Storm.

Когда у босса останется три четверти здоровья, он слезет с коня и побежит на Розалинд. Убегайте волшебницей от него по кругу, а в это время бейте лича остальными персонажами. Потом сделайте так, чтобы босс бил Флис, а Джозефом и Розалинд атакуйте его заклинаниями на расстоянии. Когда у скелета останется мало здоровья, он убежит.

5. Ленела

При входе в Ленелу будет заставка. Сначала в Ленеле неплохо бы завершить несколько второстепенных квестов и взять несколько новых. На рыночной площади возле моста на Crown District стоит Торва, у которого монстры забрали лютню. Вам нужно найти лютню в холмах западнее Ленелы. Она попадется вам в одной из случайных стычек с монстрами ночью. Лютня будет сразу справа от вас, рядом со скелетом. Когда вернете лютню владельцу, получите 500 EXP и 125000 Gold.

Второй квест можно взять у Торвала — актера в театре в Crow District'e. Его выступления были запрещены Министром культуры. Вы должны будете найти его во дворце (он стоит справа от правой лестницы сразу у входа) и узнать от него, что решить вопрос с Торвалом можно только принеся ему 6 Stonefire Lantern'ов. Их можно достать у Криса — мастера по изготовлению светильников, магазин которого находится в южной части Marketplace. Крис согласится сделать светильники, если вы принесете ему кровь Гаргулии (ее вы найдете в Руинах Икаэмоса). Когда у вас будет кровь Гаргулии, принесите ее Крису — он даст вам светильники, которые нужно отдать Министру. За квест вы получите 2000 EXP (Крис), 500 EXP (Министр культуры), 2000 EXP (Торвал) и 5000 Gold.

Завершите квест с Элодахом: для этого поговорите с нищим Мэдогом в южной части рынка и дайте ему 5 Gold. Потом бегите в храм Урат и расскажите Джерву то, что вы узнали; он очень сильно опечалится. Вернитесь к Мэдогу, дайте ему еще 10 Gold, потом опять вернитесь к Джерву — он скажет, что в храме как раз украли Urath Feather. Бегите в третий раз к нищему, он скажет, что Элодах сбежал в Иону — там вы и найдете украденную реликвию. Она будет лежать в парке слева от библиотеки. Вы вернете ее Джерву и получите 700 EXP и Ring of Talents.

Отдайте три осколка Гхимаади Вариссе, получите за них Shard Sword. Потом отдайте Том 67 Зефнату в Crown District — за это вы получите еще 750 EXP и Garnet.

Бегите во дворец, чтобы отдать Яго Ring of Light и завершить квест со вторым кольцом. Яго вы найдете на втором этаже — с ним вы будете долго разговаривать, потом пойдете за ним в большой зал и поговорите с королем Беллиасом. После всех диалогов вам дадут нового персонажа — Джекхара. Сорнехан (стоит слева от короля) посоветует вам поговорить с Первосвященником храма Урат.

Идите в храм, Первосвященник будет стоять за алтарем. Попросите у него Blade of Tarun. Потом зайдите в лавки заклинаний, брони и оружия и продайте лишнее оружие.

Из Ленелы идите на юго-запад к большой горе. По дороге произойдет стычка с воинами Хозани.

6. Хозани

После небольшой заставки идите за стражником. Остальные NPC не дадут вам никакой полезной информации. Зайдите в комнату к Улсадане, которая скажет, что вы должны сперва пройти испытание, прежде чем она сможет помочь вам. Выходите из комнаты и еще раз поговорите со стражником. Он отведет вас к Лабиринту.

Лабиринт Хозани

В середине самой первой комнаты приготовьтесь к трудному бою. Придется сразиться сразу с 4 големами, после которых вы получите Reinforced Boots. Перед выходом посмотрите на золотую табличку (слева от входа) и запомните число, записанное на ней.

В следующих двух комнатах придется решать головоломку. Нужно поднять блоки 3, 4, 6, 8, 10 и 11.

1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12

Когда вы решите головоломку, на вас нападет голем. Спуститесь вниз и убейте 4 воинов. На полу посмотрите еще одну золотую табличку. В следующей комнате будет вторая головоломка.

Камни соответствуют плиткам, которые вы можете активировать в следующей комнате. При поворачивании блока вы увидите на обратной стороне узор, который означает, что плитка в следующей комнате была на соответствующем месте. Нужно разделить отряд и зайти одним из персонажей во вторую комнату. Поворачивая блоки, вы найдете Studded Pants и Studded Leather. Осмотрите золотую табличку и идите к следующей головоломке.

Здесь вам надо будет вспомнить числа, которые вы видели на табличках, и активировать соответствующие плитки. После первых четырех правильно активированных плиток на вас нападет голем.

Далее идите в большую комнату и следуйте по любому из коридоров к дубовым воротам. По дороге на вас нападут импы. За воротами будет босс — гигантская саламанка. Этого босса не очень трудно победить, потому что в комнате вы поднимете Ring of Blessing, Pyros Ring и Chainmail Tunic. Тактика следующая: нападите тремя персонажами, а Розалинд пусть подлечивает весь отряд заклинанием Vitalize.

После победы над бацитой поднимайтесь в город. У выхода поговорите со стражником, он расскажет, где достать Ring of Stone.

Идите налево на основную дорогу. Там будут два магазина и купец Эларх, которому вы и отдадите семена Аахур (получите 1000 Gold и 400 EXP).

Идите по наклонной дорожке вниз и направо, пока не дойдете до большого храма. Обойдите его слева — вы увидите Хранителя мудрости. Спросите его про "Chaos", и он даст вам квест: нужно найти героя Руху, который заключил демонов в кольца и остановил хаос, длившийся 10000 лет. Далее поднимитесь по длинной лестнице в храм. Наверху поверните направо в алтарь. Там возьмите квест у жри-

цы Илару. Ей нужен секрет зелья мага Нутенгова, который принадлежал к секретному братству под именем Даханим, мастера незримых учений. Все записи его учения таинственным образом стирались со страниц рукописей.

Потом поднимитесь по другой лестнице к трем хозянам, стоящим возле большого погреба. У них можно купить оружие, броню и заклинания.

Выйдя из Хозани, вы столкнетесь с еще одним боссом.



Когда оба лича убиты, можно броситься на Карадоса втроем и показать ему Kuzkin's Mother.

7. Рыцарь-феникс

С ним вы столкнетесь на карте страны сразу, как только выйдете из Хозани. Перед боем лучше сохранить игру. Босс не вызывает монстров, но зато кастует мощные огненные заклинания (среди них — Inferno). Вначале вызовите самого мощного монстра и наложите магическую защиту на персонажей, потом идите в атаку. Когда у рыцаря кончатся жизни, он упадет, но через некоторое время сам себя воскресит, и у него будет только половина здоровья. В этот небольшой промежуток времени подлечите всех персонажей и нападите еще раз. В конце боя рыцарь убежит.

Возвращайтесь в Ленелу.

8. Ленела

Идите во дворец и поговорите с Королевой Галиенной, которая посоветует вам пойти к Танкреду в Old City. Танкред отравлен, поэтому поговорите с Мари, которая отправит вас к аптекарю. Купите у аптекаря карту Болота Икаэмоса за 10 Gold.

Выходите из Ленелы — болото находится к юго-востоку.

9. Икаэмос

Идите по дорожке направо, потом вперед до большого открытого места. Оттуда сверните вправо, потом дальше налево, прямо и еще раз направо, пока не дойдете до моста. За мостом будет большой холм, рядом с ним вы найдете Healing Draught. Найдите в развалинах большого здания вход в коридор, где лежат Berserker Ring и Ring of Shadows.

Поднимитесь к двум мостам и идите по левому. Убейте на другой стороне 4 гаргулий и заходите во дворец Икаэмоса.

В темном зале убейте 3 бацит и 1 шамана. Потом идите в комнату справа, там убейте несколько бацит и гаргулию, поднимите Ikaemos Armory Key, потом идите в следующую комнату с 3 бацитами и шаманом. В бассейне возьмите Barbarin's Torgue.Здесь же будет вход в нижний этаж, но туда лучше не идти — вернитесь в главный зал.

Идите в комнату слева, где на вас нападут несколько бацит и големов, потом поговорите с духом Мунорусом, который даст вам квест: принести ему ожерелье королевы Ваесуры. Идите дальше по комнатам, убейте бациту, потом шамана с гаргульей. Откройте дверь с помощью умения LockPicking Флис. В небольших



Если бы не скелет, то рыцаря-привидение можно было бы в два счета завалить вместе с его лошадью.

комнатках поднимите Brazen Dagger и Garnet, а потом спускайтесь по лестнице на нижний этаж.

Перебегите через зал на лестницу вверх, где придется убить несколько гаргулий и големов. Слева от лестницы поднимите Elixir of Recovery. В задней комнате поднимитесь за Cupric Dagger'ом, который охраняется гаргулиями и големами. Вернитесь в зал.

Сверните направо, убейте там несколько бацит и горгон, поднимите Argent Dagger, потом по короткой лестнице пройдите в большую комнату, убейте гаргулий и бацит, сверните направо к воде, убейте там бацит, возьмите Pole Axe в тупичке слева, потом поднимитесь по дорожке наверх.

Справа вы найдете Auric Dagger. Потом идите налево по лестнице, убейте бацит, потом еще раз сверните налево на лестницу и поднимайтесь на верхний этаж. Идите в главный зал, там сверните направо к большой статуе. Осмотрите четыре круглых выключателя, тогда в конце зала откроется дверь. Сохраните игру: когда вы подойдете к двери, появится босс — Ikaemos Priest-King.

Вызовите красного минотавра и кастуйте защиту. Босса можно убить только тупым оружием, поэтому возьмите в руки молоты или булавы. Жизней у босса мало, да и сила ударов небольшая, поэтому победить его будет несложно. За победу вы получите Ring of Stone и Ikaemos Master key. Теперь можно выходить на world map. Не забудьте сохранить игру, потому что вам предстоит бой с еще одним рыцарем.

10. Рыцарь-змей

Сначала наложите заклинание защиты и вызовите самого мощного монстра. Босс может делать специальные атаки: паралич, отравление, Silence и другие, поэтому нападайте на него врукопашную и старайтесь не кастовать заклинания, чтобы не попасть под Silence. Как и предыдущие рыцари, босс убежит, когда у него кончатся жизни. После победы возвращайтесь в Ленелу.

11. Ленела

За время вашего путешествия власть в Ленеле захватил Мурод, поэтому вам нужно встретиться с лейтенантом Педрогом сразу у моста, а потом идти в канализацию. В канализации убейте 2 шаманов, горгону и бациту. Дойдите до перекрестка, сверните вправо и идите к месту, где прячется Танкред. Там поговорите с Яго, который велит вам идти к Танкреду. Поднимайтесь по лестнице — там умирающий Танкред расскажет правду о смерти матери Флис. Вернитесь к Яго, он скажет, что вы должны идти в храм Урат.

Выберитесь в Lenele Outskirts тем же путем, каким пришли, обновите оружие у торговца и сворачивайте на рыночную площадь. Здесь предстоит нешуточный бой со стражниками и самураями. Поговорите с Лордом Логароса и получите от него квест. Ему очень насолил Сэр Норум, который находится в Old City. Убейте рыцаря и сообщите об этом Логаросу — получите 2000 EXP и Logaros Longsword.

Среди палаток поднимите Woodsman's Axe. Затем в южной части рынка поищите Medevan Hatchet (перед оружейной лавкой) и Guardian Heater (в юго-западном углу сектора).

Далее идите в Crown District, в южной части которого залезьте в магазин (нужно будет взломать замок) и возьмите Rind of Electus. В магазине рядом с южным мостом будет еще Collar of Dexterity. Поговорите с Адеслани, которая попросит вас найти ее брата Харголуса, который, по ее словам, прячется в доме своего друга в северной части района. Идите за Адеслани, убивая стражников на пути, и вы выполните квест — получите 4000 EXP. Потом возьмите аметист в ювелирной лавке на севере.

Когда вы подойдете к храму Урат, будет заставка и босс — Рыцарь-тигр, последний из четырех рыцарей. Подготовьтесь к бою обычным способом. У этого босса два основных вида атаки: парализующая стрела и обычная рукопашная, кроме того он быстро передвигается. Бейте его заклинанием Fire Arrow и нападайте с мечами, когда он останавливается. Босс убежит, когда останется мало здоровья. После победы будет большая заставка. Следующую миссию вы будете выполнять одним персонажем — Флис.

12. Башня Элех

Выйдите на открытое место и сверните два раза направо, пока не увидите стражника. Заманите его выстрелом из лука туда, откуда вы начинали уровень и убейте — никто из охраны ничего не заметит. Потом идите в большой коридор справа. Выманите оттуда еще одного солдата тем же способом. Коридор патрулируют двое самураев. Откройте первую дверь справа, убейте там одного солдата, а потом возьмите в ящиках Felinus Pantaloons и Recovery Tonic, а также Thief's Gauntlets в следующей комнате.

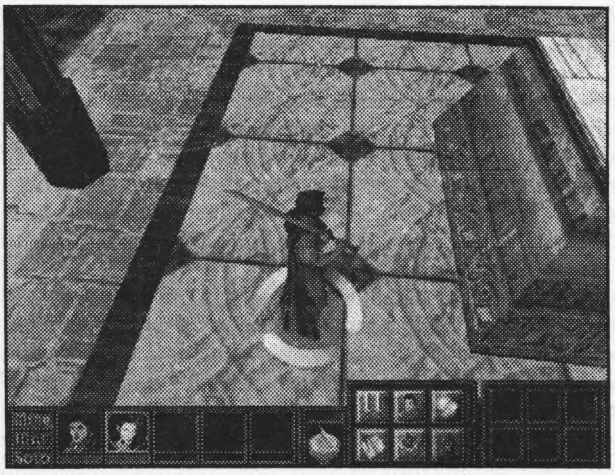
Вернитесь в коридор. Идите влево, зайдите в комнату на правой стороне, где найдете Health Tonic. Поговорите с Джингуи, она скажет, что Джозеф сидит в камере на нижнем этаже башни. Выходите в коридор и зайдите в следующую комнату на левой его стороне, где будут Springsteel Boots. Вернитесь в коридор и идите до лифта, на котором поднимайтесь наверх.

При выходе из лифта придется убить одного самурая. По коридору выйдите на открытое пространство, сверните налево за Boots of Stealth, затем убейте тюремщика (поднимите Slave Pit Key) за небольшой стеной и самурая. Справа на возвышенности будут еще двое самураев. Убейте того, который охраняет хижину, и возьмите в хижине Tomb Key и Boiled Leather; потом возвращайтесь к лифту и спускайтесь на нижний этаж. Вы окажетесь в центре большого помещения с тремя коридорами.



Типичный random encounter: спереди скелет с йан-ти, сзади гаргулья.

В западном коридоре будет дверь с правой стороны. Вскройте ее — там будут Shadow Haramaki. Вернитесь и идите в северный коридор, где сверните в пра-



Нет, только посмотрите, какие во дворце текстуры!

вую дверь. В следующем коридоре идите влево, где придется убить двоих самураев. Нападайте на них так, чтобы драться каждый раз только с одним врагом. Вскройте последнюю дверь справа — и вы освободите Джозефа. У него поранена рука, и он может драться только одноручным оружием и не может носить щит.

Поднимитесь на лифте на верхний этаж, откуда вам придется выбираться через множество врагов. Спускайтесь вниз. После двух спусков за лестницей будет небольшой проход, охраняемый самураем. Убейте его и проходите туда, в конце вы отдадите Slave Pit Key Иину и получите 3000 EXP. Идите в камеру и поговорите с Ксуэли, который даст вам green Dragon Scale и квест: найти три остальных чешуйки дракона. Здесь же будет Ченгдай (ему Хамбус отдал серьгу), который скажет, что отдал серьгу своему брату Ликаи, а тот живет в Волонге (получите еще 1000 EXP).

Вернитесь на спуск и идите дальше к подножию башни. Там будут несколько лучников и самураев. Выходите из башни и идите в город Волонг на юге.

13. Волонг

Идите вправо вдоль домов, по дороге убив самурая. Идите до открытого места, оттуда поверните на юго-запад и бегите к лесу, где вы встретите Розалинд и собирателя Сиже.

Поговорите с Розалинд и Сиже, он скажет, что теперь вы должны найти еще четыре кольца. А для излечения руки Джозефа нужно принести ему Onyx Crap, Widiw's Knife, Traitor's Rice Bowl и Stick of Charcoal. Перед тем, как отправляться за всеми этими вещами, возьмите на юге Anzhi's Box.

Идите в северную часть города к гавани. Там вы возьмете четыре нужных вам предмета: Rice Bowl — у Мине, нож — у Гулана, Onyx Crap вы получите от Зимина в обмен на мангостан, который возьмете у Пейжи, Stick of Charcoral заберете у Анжи в обмен на Anzhi's Box, которую вы подобрали возле леса.

Несите все четыре предмета Сиже. Он скажет, что для излечения руки еще необходимо пойти в пещеры Волонга и съесть растение Tail of the Rokhul. Кроме того, нужно промыть рану в Pool of Wonders, который лежит в глубинах пещер. Вы получите Tears of Usaman, которые помогут вам пробежать мимо солдат у входа в пещеры, сделав вас на время невидимыми. Идите к южному концу города.

Теперь ваша задача состоит в том, чтобы как можно быстрее добежать до пещер. Невидимость в любом случае закончится раньше, чем вы добежите, но тогда хотя бы придется сражаться с меньшим числом врагов. Перед этим местом лучше будет сохраниться.

Активируйте Tears of Usaman и бегите мимо охраны на лестницу. Далее сверните два раза вправо и пробегите по большому залу, в конце которого будет еще одна лестница, заканчивающаяся длинной дорожкой. По пути, если вам нужны EXP, можете уничтожить небольшие группы солдат.

Пещеры Волонга

Идите по проходу, поговорите с Кэрисом, который скажет, что дальше в пещерах есть его три брата. Идите дальше и не говорите с Дрэйзином, потому что он только собьет вас с толку. Потом сверните направо. Между двумя скелетами-рыцарями поищите проход влево, ведущий к Razor Sword'у. Далее будет ловушка с шипами. Возьмите одного Джозефа и проведите его, после чего ловушка сработает впустую и можно будет идти остальными персонажами.

Выходите на открытое пространство, где придется с боем добраться до моста на юге. Перейдя его, направляйтесь на северо-восток в пещеру с Red Dragon Scale и Bougu-Dou. Нажмите рубильник справа — и вы откроете пещеру с тремя колдуньями, охраняющими Health Tonic, 3 Healing Draught, Impaler, 500 Gold и Shadow Medallion, а также Khosani Sword, который нужен вам для выполнения квеста про героя Руху.

Вернитесь в большую пещеру и пройдите через одну из небольших пещер (все равно какую) к логову хитреца Ажи. Можно убить его заклинанием Death, если у одного из ваших персонажей 10 уровень заклинаний тьмы. Кроме того, Ажу можно заманить на площадку с шипами в этой же пещере. Тогда надо напасть на него одним из персонажей, а другим активировать рубильник, который включает ловушку.

Далее будет развилка, выберите любой проход и встретьте Балиса, который проведет вас к Pool of Wonder при условии, что вы покажете ему кость убитого Ажи. Если вы не убивали Ажу, то идите в проход слева от Балиса до развилки. Идите по первой дорожке до темной пещеры, там сверните влево, потом в первый поворот направо и наверх по откосу. Когда доберетесь до реки, сверните налево, там будет проход под реку с Frigidis Ring и Crystal Rokhul. Чтобы его увидеть, поверните камеру обзора на юго-запад.

Когда вы выйдете из туннеля в темную пещеру, идите в проход на запад к реке, потом на северо-запад до большой пещеры, откуда вы попадете в комнату с Tail of Rokhul. Поберите его и прикажите Джозефу съесть растение.

Потом идите на запад вниз по склону с двумя минотаврами. Далее на развилке сверните вправо и пройдите вдоль глубокой пропасти в огромную пещеру. В северной ее части поговорите с духом Нгару, и он даст вам Ring of Water, а слева от него будет Pool of the Wonders. Идите туда и исцелите руку Джозефа. Идите в туннель на западе, по дороге подберите Bow of Piercing, потом откройте рубильником секретную дверь и выходите из пещер.

Вернувшись в город, вы обнаружите, что в Волонг зашли войска храма Нефрита, и теперь вы присоединяетесь к ним в борьбе против генерала Пиджиана. К вам подойдет солдат и отведет вас к священнику, который велит вам идти за солдатами. Как только вы приблизитесь к группе солдат возле лестницы, они пойдут в атаку. Бегите за ними и помогайте им в бою. Возле большого серого здания за колонной поищите Battle Boots, а за коричневым зданием напротив — Hero's Chainmail. В западной части города поищите Icy Dagger, а в юго-восточном конце полей (за лампой) будет Ring of Expertise. Когда доберетесь до деревни, идите к пристани, где вы и встретите генерала Пиджиана.

Победить Пиждиана трудно, потому что ему помогают трое солдат. Постарайтесь сначала убить всех солдат, нападая на каждого из них всеми персонажами, а потом сконцентрируйтесь на генерале. У него много жизней, поэтому бить его придется довольно долго. Он упадет в озеро, а вас доставят к Аокви, которая будет очень долго рассказывать интересные вещи.

После продолжительного диалога возвращайтесь в город и в северо-западной его части разыщите Джекхара, который принес вам Ring of the Four Winds. Он расскажет о том, где найти остальные два кольца, и присоединится к отряду. Выйдите из города и тут же обратно войдите в него. Он непонятным образом превратится из руин в настоящий город, где вы сможете подкупить снаряжения и набрать квестов.

Найдите Ликаи — у него окажется серьга, которую хотел вернуть моряк в Ленеле, но чтобы получить ее, вам придется соврать, будто она нужна вам для исполнения пророчества (4000 EXP).

Неподалеку будет стоять вдова Фанджин, которая попросит вас отнести монету и медальон ее погибших сыновей на кладбище в Лиангшанском лесу. Затем поговорите со скульптором Каиши, который попросит вас собрать разломанную статую по частям. Голова статуи находится в Волонге, рядом со скалой в восточном конце города. Обе ноги можно найти в пещерах Волонга — за правой ногой вам придется пройти к разрушенным зданиям вниз, а левая находится недалеко от того места, где вы победили Ажу. Нужно свернуть в первый поворот направо, а потом еще раз направо; нога лежит на берегу речки. Руки статуи находятся в Лиангшском лесу.

Найдите оружейную слева от лестницы к востоку. Поднимитесь по лестнице и идите влево до развилки, где будет стоять волшебница по имени Нанди, которая предложит вам сделать особое зелье, если вы соберете его компоненты. Сначала ей требуется Sparrow's Egg. Его вы получите в ночном бою с рохулями в Орении. Когда вы отдадите растение Нанди, то она велит вам принести Ghimaadi's Cloack. Его вы получите в дневном бою с они. После этого Нанди скажет принести Bane's Kiss, который вы найдете в Лиангшанском лесу. За все мучения вы получите Nandi's Potion (четыре раза делает Regenerate).

Зайдите еще в лавки с оружием, броней и заклинаниями, после чего выходите из города и идите на восток к Лиангшанскому лесу.

14. Лиангшанский лес

Убейте 4 они, потом доберитесь до раненого солдата, который расскажет вам, что генерал Вентао собирается разрушить святилище.

Дальше бегите на запад вдоль стены и у группы деревьев в ядовитом тумане возьмите один из персонажей в solo mode. Им аккуратно пройдите между деревьев, убейте на другой стороне они, а потом по одному переведите всех персонажей через опасное место. Нужно постоянно прижиматься к стене, и тогда вы не пострадаете от яда. Подберите Boots of Stealth, потом пройдите через еще одно опасное место тем же способом. Идите дальше на северо-восток и перейдите через реку. Сверните на юг и убейте там несколько магов и они. Дойдите до круга из колонн и подберите правую руку статуи. Потом доберитесь до разрушенной деревушки, перейдите через мост и подберите Spinesplitter, Khosani Helm и Eversharp Katana. Потом возьмите на южном берегу реки Bane's Kiss и направляйтесь на север. По дороге встретится очень много врагов. В конце концов вы доберетесь до кладбища, где нужно поговорить с Пиаболо. Она даст вам коробочку с ее душой. Чтобы вернуть Пиаболо человечий облик, вы должны принести коробочку в пещеры Волонга и кинуть ее в жертвенник. Открывать коробочку по дороге нельзя.

За ней будет Adamant Baugo-Dou. Еще севернее вы найдете Grey Dragon Scale и 2 Recovery Tonic. Оттуда направляйтесь на юг вдоль восточного берега реки.

В норе под большим деревом возьмите Ring of Shadows и Blank Parchment. Ваши старые знакомые — рыцарь-феникс и рыцарь-змей — ждут вас на противоположном берегу. Убить их очень просто, только не зарывайтесь. Направьте троих персонажей на змея, а одним займите феникса. После смерти рыцари взорвутся, так что будьте аккуратны.

После победы подберите оружие, потом идите через мост к отряду они и уничтожьте его. Подберите Longyue's Hat.

Направляйтесь на север, где вы найдете Torque of Time. Идите еще дальше, к святилищу. Его вам придется защищать от оренианских солдат: одного самурая, потом еще троих, потом двух солдат и мага, потом самурая, двух магов и самого генерала

Вентао. После боя подойдите к стражу святилища и получите в награду Ring of Forest. За святилищем вы найдете выход из леса.



Красота... не кому попало храм строили, а самой богине Урат.

15. Храм Нефрита

Вы начинаете сектор на дворике с двумя самураями возле фонтана. Далее будут еще два самурая. Потом вы вступите в бой с двумя боссами сразу: с рыцарем-тигром и рыцарем-привидением. Опять бой будет очень простым. После смерти они тоже взорвутся. Подберите после них полезное оружие.

Впереди будут три лестницы, на каждой по магу. Идите по любой из них (они ведут в одно и то же место), а потом поднимитесь еще выше, подберите Khosani Map и зайдите в помещение, где вас ждет Мурод. Не нападайте на него сразу, пройдите по правой стене и зайдите за трон, там подберите Steelcore Bougo-Dou и убейте двоих магов. После этого сохраните игру и нападайте на Мурода.

Босс Мурод — трудный противник, потому что постоянно телепортируется, да и вы не можете сбить его заклинаний. Его излюбленное заклинание — Freese; вам придется постоянно подлечиваться. Когда вы отнимете Муроду все HP, он превратится в Мурода-они. Он не сможет кастовать заклинания, но зато окажется очень силен в рукопашном бою. Он будет нападать в основном на Розалинд, поэтому ей лучше почаще отбегать и постоянно следить за состоянием ее HP.

После боя Джозеф на время покинет отряд. Подберите книгу Нувазарима, выпавшую после Мурода. Эта книга начинает квест, который не отмечен в списке ваших заданий. Нужно найти 8 страниц, вырванных из книги, при этом Флис должна иметь 10 уровень способности Appraise (или 9 уровень и Theif Gauntlets). Вот местонахождение страниц:

1 — получаете после победы над Сорнеханом;

2 — в маленькой библиотеке монастыря Ионы, когда вы побеждаете там Люминара;

3 — в болотах Икаэмоса в правой части дворца;

4 — в комнате с водопадом в канализациях Ленелы;

5 — получаете от жрицы, когда приносите ей драгоценный камень;

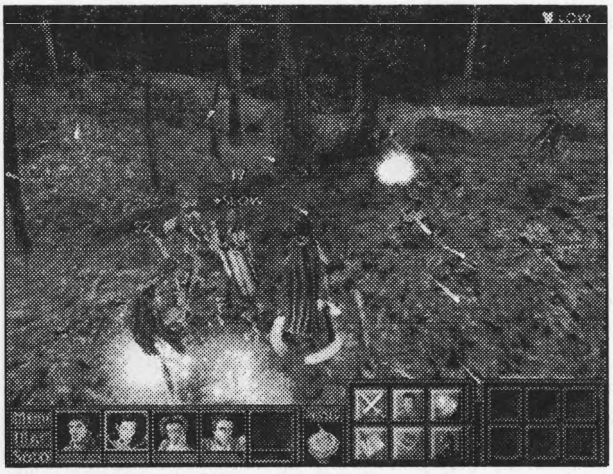
6 — в юго-западном углу парка в Crown District Ленелы;

7 — можно купить у Гесуальдо за 500 000 Gold во время случайной встречи днем (возможно только если у вас уже есть первые 6 страниц);

8 — получаете за победу над Мортанкасом.

После того, как у вас будут все страницы книги, вы вернетесь к Гесуальдо, и он попросит у вас все 8 страниц. Отдайте ему их, и вам придется сразиться с 4 рыцарями (тигром, фениксом, привидением и змеем) сразу. Это самое трудное место в игре. За победу получите возможность вызывать Лахараха.

Потом вернитесь на дворик с фонтаном, поговорите с Гонджи — вы завершите квест и получите Dreadblade. Далее подойдите к Квифенгу, который скажет, что теперь вы должны поговорить с Хозани.



Обычная тактика забивания врагов: Флис и Джехар идут на передовую, пока Розалинд с Джозефом обстреливают, потом Джозеф меняется с Флис местами.

16. Хозани

Вы автоматически будете перенесены в Саанавар и заговорите с стражем Stone Portal'a. Объясните ему, что произошло, и скажите, что хотели бы встретиться с Улсаданой. Она согласится еще раз сделать кольца вызывания, но вам нужно идти в Иону за ее священными письменами.

Выходите из Саанавара и идите в Иону.

17. Иона

В монастыре появится нежить, и вам придется пробиваться к Great Library через магов и скелетов. Зайдите в башню справа, там подберите Summoner Gauntlets и выходите через отверстие в стене. Убейте двоих скелетов, поднимитесь по лестнице в сад, там убейте мага и нежить. Идите к помещению, где вы говорили с аббатом Лаурентом. На втором этаже будут Burnt Robe и Bow of Lynnai. На крепостной стене возьмите Haste Ring, после чего направляйтесь к библиотеке, где увидите самого Яго.

Будет заставка, после которой вы окажетесь в Great Library. Выйдите из нее и зайдите в библиотеку на севере, где можно подобрать Blizzard Scroll, Tome of Revive, Icicle Tome, Lightning Tome, Ice Coffin Scroll и Fire Arrow Tome. Теперь выходите из монастыря и отправляйтесь в Ленелу.

18. Ленела

Этот уровень самый сложный в игре, потому что вам придется воевать против целой армии монстров всех мастей. Вооружите Джехара самым мощным оружием, а Розалинд пусть стреляет из лука и кастует заклинания. Самой эффективной будет огненная магия.

Вначале отдайте серьгу Дургану (получите 100 000 EXP!). Подберите Cleansing Tonic возле бывшего входа на рынок, потом Recovery Tonic среди ящиков, а потом направляйтесь ко входу в канализации, по дороге убив голема и подобрав Spyglass.

Проберитесь с боями через канализации к выходу на рыночную площадь. Около выхода в старый город (Old City) вы найдете 4 Healing Elixir. Недалеко от перекрестка поищите Dehilos Carving. Еще подберите Parchment в подземном ходе, где вы были, когда искали куклу.

Выходите в старый город. Здесь вы столкнетесь с ордами скелетов, личей, мумий, которых можно успокоить только заклинанием Wall of Fire, если кастовать его издалека прямо на врагов, пока они вас не видят.

Доберитесь до ступенек, поднимитесь и идите прямо. Вы найдете Iolite в бочках. Потом найдите разрушенный мост и там возьмите 5 Iolite. Вернитесь к лестнице и перейдите мост. Далее пробивайтесь через множество врагов.

Справа от вас будет парк. На другой стороне спуститесь по склону, подберите Healing Elixir, а потом на развилке возьмите Ring of Mastery. Поищите Berserker's Tirgue, а потом сверните на улицу с большим количеством врагов, в конце которой вы найдете проход к дворцу.

Когда войдете во дворец, на вас нападут два рыцаря Сорнехана. Далее убейте рыцаря, охраняющего вход на лестницу. Затем очистите дворец от врагов, выманивая их по одному из групп. Подберите Nobleman's Gauntlets и Ring of Mastery.

Когда никого из врагов не останется, подходите к Сорнехану и Галиэнне.

Победить этих боссов сложно. Поодиночке они не очень сильны, но зато вместе дерутся хорошо: Сорнехан нападает врукопашную, а Галиэнна поддерживает его всеми видами заклинаний. Нужно напасть Джехаром на Галиэнну, а Розалинд должна атаковать Сорнехана магией, потому что Сорнехан совершенно неуязвим к ударам оружия, а Галиэнна — к магии.

После победы вы получите огромное количество вещей, среди них и Khosani Scrolls. За троном вы еще найдете Umakil Carving и 3 Recovering Tonic, а в восточной части комнаты — Aeros Medallion. В западной части комнаты поднимите Horseman's Gauntlets. А в дальней комнатке возьмите Hero's Leggings, которые охраняются двумя личами. После всех злоключений выходите из дворца, и вы автоматически окажетесь на карте страны. Направляйтесь в Хозани. По дороге можете встретить короля Таласа, у которого привидение украло корону и скипетр.

19. Хозани

Как только вы войдете в город, возьмите обратно Ring of Fire у Улсанады. Она велит вам идти в лабиринт захватить Пирула. Только в этом случае она согласна отдать вам Ring of Stone и Ring of Light. Перед тем как спускаться в лабиринт, обойдите город и наберите новых квестов, которые стали доступны только теперь.

Идите вперед до двух домов. Слева будет Улиго, с которым вы сможете поговорить насчет короны и скипетра короля Таласа (40000 EXP). Окажется, что Хозани виновен в краже. Если вы встретите короля еще раз на карте, то он выслушает вас и все примет к сведению. Потом, когда вы поймаете троих демонов, вернитесь в город, и король будет стоять рядом с Улиго. Поговорив с ним, вы получите 20000 EXP и Hero's Platemail.

Справа будет стоять купец Эларх. Он скажет, что семена Аахур, которые вы принесли ему от купца Беелона, не прорастают, так что вам придется идти в Ленелу выяснять у Беелона, в чем дело. Когда вы придете в Ленелу, человек по имени Пиртин скажет вам, что Беелон умер, но сам он знает, где можно найти Dust of Aahur, — в монастыре Иона. В Ионе вы найдете мешочек с землей там, где вы говорили с аббатом Лаурентом. Принеся мешок Эларху, скажите ему, что договаривались о 100000 Gold, а не о 50000 Gold, как он предлагает, и вы получите 10000 Gold и 16000 EXP.

Теперь идите к большому храму. Поговорите с жрицей Кива, и она попросит вас найти Carving of Umakil, Dehilos и Muhul. Umakil Carving находится в канализациях Ленелы, Muhul Carving — в болотах Икаэмоса. Dehilos Carving вы найдете во дворце Ленелы. Когда вы принесете все три вещи жрице, получите 60000 EXP и Vengeful Katana.

Поднимитесь по северной лестнице наверх и поговорите с жрицей Саато. Она попросит принести ей в Саанавар охотничий рог Вадагара. Рог лежит в канализациях Ленелы, там же, где вы нашли потерянную куклу. Когда принесете его жрице, то получите 10000 EXP и Nobleman's Platemail.

Потом поговорите в жрицей Атоди. Она расскажет, что воин по имени Хаэнул с бандой разбойников орудует в горах около Саанавара. Они украли драгоценный камень Эраекора. Ваша задача — вернуть камень жрице. Для этого вы должны будете победить разбойника при случайной встрече недалеко от Хозани. Сам Хаэнул будет в красной одежде, его вы найдете в дальнем конце карты. За возвращение камня вы получите 30000 EXP, Parchment и Bone Jerkin.

После этого идите в лабиринт Хозани.

Вначале вам придется сразиться с отрядом еретиков Хозани. В следующей комнате будет несколько скелетов, далее — несколько саламанк, которых лучше всего убить заклинанием Blizzard, не подходя к ним близко. Потом будет череда комнат с еретиками, саламанками и скелетами. В большой пещере сверните влево и подберите по пути к боссу Thermal Medallion. Босс Пирил эффективно применяет огненные заклинания, в особенности Wall of Fire. Нападите на него всеми персонажами, а Розалинд должна при этом кастовать Heal и Icicle.

После победы идите через мост, потом сверните налево, поднимите Scithian Bow и выходите в город.

В Хозани поговорите со стражем Stone Portal'a, и он даст вам Ring of Light и Ring of Stone. Ring of Darkness вы сможете получить, когда захватите двоих демонов.

Теперь выходите из Хозани и направляйтесь в монастырь Иона.

20. Иона

Доберитесь до Great Library, по дороге уничтожив личей, королей скелетов в башне и на стенах справа и отряды скелетов. Победить их помогут огненные заклинания — Wall of Fire и Fireball. На поле битвы вы обнаружите Ring of the Gods. С боем пробирайтесь к западной лестнице, доберитесь до библиотеки и поднимите там Parchment, а потом заходите в Great Library. Там вам придется встретиться с боссом Люминаром.

Он очень силен в рукопашном бою и атакует одного персонажа, пока не отнимет у него все HP. Кастуйте защиту, а потом обстреливайте босса заклинанием Lightning, и вы сможете убить его, никого не потеряв. Подберите предметы, выпавшие после босса, выходите из монастыря и направляйтесь к болотам Икаэмоса.

21. Икаэмос

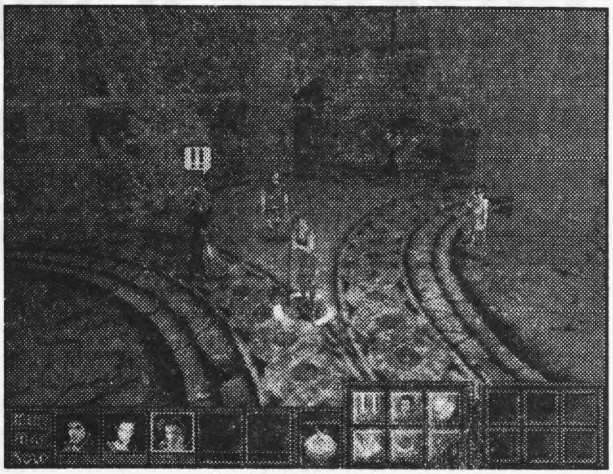
Дайте Джозефу и Джехару в руки тупое оружие, потому что вам предстоит драться с каменными статуями, против которых все остальное оружие бесполезно. Болото к вашему прибытию окажется осушенным. Идите через болото к мосту. К востоку от моста у дерева возьмите Nobleman's Gauntlets. Перейдя через мост, сверните налево, идите к большим развалинам на востоке. В коридоре внутри руин вы найдете Muhul Carving. Потом вернитесь обратно и наверх, перейдите мост слева, обогните дворец с правой стороны, где вы победите голема и возьмете Parchment. Войдите во дворец через дыру в стене, предварительно подлечившись и сохранив игру.

Тут вам надо будет победить босса — демона Титуса. Он очень сильно атакует в рукопашном бою и, кроме того, имеет три суператаки, из которых самая страшная (он может применять ее, только когда у него мало HP) — появляющиеся из земли шипы вокруг него, отнимают до 150 HP. От них можно вовремя увернуться, если заметить, когда босс начинает кастовать заклинание (он становится красным). Бить босса эффективнее всего тупым оружием. Неплохо будет также вызвать нефритового голема.

Поднимите трофеи и сходите за Magnus Leggings на юго-востоке. Потом идите на север, возьмите за углом Hero's Sabaton и поднимитесь по лестнице в комнату, где будет Onslaught Ring. После еще одной лестницы возьмите Prowler Leggings, а потом выходите из Икаэмоса и направляйтесь в Хозани.

22. Хозани

Войдя в город, поговорите со стражем Stone Portal'a, потом пойдите к Улсадане, еще раз вернитесь к стражу — и вы получите наконец Ring of Darkness. Теперь идите к выходу из лабиринта к Атане, девушке-рыцарю из Сидаеха. Она ищет ребенка по имени Лулева, которого вы найдете возле театра в Ленеле. После довольно глупого разговора с ребенком вы получите 5000 EXP, а потом еще 15000 EXP, если вернетесь в Хозани и расскажете, где находится девочка.



Монастырь Иона. Вон ученики дрова рубят, а настоятель за ними строго поглядывает.

Потом идите в храм, где на восточном конце вы найдете жрицу Элиому. Она расскажет вам историю про то, как одна старуха превратила воинов Хозани в огненных саламанк. Нужно найти старуху и "убедить" ее убрать заклятье. Старуху вы найдете при случайной встрече в лесу днем (15000 EXP). Старуха потребует за снятие заклятья Stone Rose of Ovaka. После этого надо будет вернуться к Элиоме в Хозани; она расскажет историю этой розы, но она не знает, где эта роза находится (35000 EXP). Розу вы найдете во дворце Икаэмоса рядом с алтарем в луже крови. Потом с розой надо будет вернуться к Элиоме, затем опять найти старуху (35000 EXP) и потом еще рассказать обо всем Элиоме, чтобы закончить квест (65000 EXP, Battle Torque).

Итак, если вы завершили все второстепенные квесты или не собираетесь их завершать, то направляйтесь в Ленелу на самый последний уровень игры.

23. Ленела

Опять пройдите через канализации и старый город к храму Урат, по дороге убив несколько рыцарей. Там будет самая последняя битва.

Вначале на вас нападет Evil Urath — здоровенная тетенька на крылышках. Она атакует только магией, и ее заклинания тьмы убивают персонажа с 50% вероятностью. Кроме того, она может на время улетать наверх на балконы. Туда бежать за ней не нужно, потому что на лестницах придется сражаться с рыцарями, которые генерируются с частотой в одну минуту. Тем более, как только вы добежите до балкона, она почти тут же улетит вниз. В борьбе против нее поможет заклинание защиты и лечение.

Когда HP босса дойдут до нуля, она превратится в темного Джозефа. Он атакует только мечом, поэтому победить его будет не так уж и сложно, если наложить заклинание защиты. По ходу боя он будет вызывать элементалей огня, яда и крови, а потом Blade of Urath. После того как темный Джозеф потеряет достаточное число жизней, он станет убегать, а в это время на вас будут нападать рыцари, постоянно новые и новые.

Уничтожив свою темную половину, вы вступите в самый последний бой — против демона Махивала. Он очень силен в рукопашной схватке, обладает несколькими сильными заклинаниями (Meteor Storm, Curse, Dark Energy), да еще и телепортируется. Для борьбы с ним поднимите оставшийся после темного Джозефа меч (показатель атаки 150, но требует 9 уровня heavy arms). Существенно помогут заклинания Faith и Protect.

Теперь у вас будет выбор — стать ли summoner'ом навсегда. Если вы хотите этого, то подойдите к алтарю Урат, если не хотите, то выйдите из храма.

Уф! Поздравляю, игру вы все-таки осилили.

Кирилл Шитарев (hroft@newmail.ru)

WIZARDS & WARRIORS

Жанр: RPG ● Издатель: Activision ● Разработчик: Heuristic Park
Похожесть: Wizardry VI-VII, M&M VI-VIII
Системные требования: PII-233 (PII-300), 64 (128) Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Какой такой мультиплеер?
Сколько CD: Два
Рейтинг "Мании": 9.0

Управление

Управление движением происходит с цифровой клавиатуры справа.

Вперед — 8
Назад — 2
Поворот вправо — 6
Поворот влево — 4
Стрейф вправо — 1
Стрейф влево — 7
Смотреть вверх — 9
Смотреть вниз — 3
Выровнять камеру — 5
Прыгать, карабкаться — 0

Можно направлять движение при помощи мыши. Иногда — например, во время подводного плавания — это может оказаться эффективным.

Для **ускорения движения** используется клавиша **Shift**.

Соответственно **Shift + 8 — бежать**

Когда вы едете верхом или плывете на корабле, **Shift поднимает лошадь в галоп или ускоряет ход корабля**.

Обратите внимание на важный момент. **Прыжок вперед — 8 + 0**. Если перед тем как нажать эти кнопки, вы зажмете **Shift**, будет считаться, что вы прыгаете с разбега, то есть на большее расстояние, даже если вы стоите на месте. В некоторых местах это позволяет преодолевать обвалившиеся части мостов или провалы. Если надо прыгнуть вверх, не забудьте предварительно поднять голову.

Другие управляющие клавиши:

Ctrl — подтверждение действия
P — пауза. Монстры не набегают, но время идет
R — поменять разрешение экрана
T — включить/выключить режим реального времени
Space — пропустить ход
F1 — оружие
F2 — магия
F3 — кража
F4 — отдать или использовать (Give, Use)
F5 — нести
F6 — карта

Перечисленные функциональные клавиши дублируют пиктограммки, которые вы будете видеть на экране. Пользуйтесь тем, что вам удобнее.

Ведение боя и трофеи

В принципе, вся игра проходит в real-time. Это же относится к боям, если вы не вступаете в непосредственный контакт с противником, оставаясь на дистанции. Вы обмениваетесь любезностями, глуша друг друга магией и кидаясь тяжелыми и острыми предметами. Мне показалось, что есть два приема, которые помогают минимизировать ущерб от таких встреч. Во-первых, не забывать стрейфиться. Во-вторых, использовать чаще боевую магию, продолжительную по времени. Типа *Burning Haze*

или *Flamedrop*. Пока под вашей жертвой будет гореть костер, она вынуждена будет ежеминутно вскрикивать или взвизгивать. И в результате у нее не останется времени кастовать заклинания или плеваться ядом. Или почти не останется.

Контактные бои сильно напоминают то, что мы видели в Might & Magic. Противники получают право хода по очереди, в соответствии со скоростью, которой обладают. Получив удар, герой или монстр должны прийти в себя, прежде чем смогут огрызнуться.

Когда на вас нападает несколько монстров, может быть так, что передние будут драться в пошаговом режиме, а задние, скажем, стрелять из луков в real-time. Понятно, что последних лучше нейтрализовать магией.

Упав на землю, труп не будет ждать, пока вы щелкнете по нему мышкой, чтобы собрать все ценное. В W&W покойники тают на глазах. Все полезное — кошелек, оружие — слетает с них в момент смерти. Эти предметы надо подобрать быстро. Они тоже имеют тенденцию резво испаряться.

Очки опыта

Даются за убитых монстров. Делятся поровну на всю группу (с учетом навыков типа *Quick Learner*). Если в отряде кто-то убит, очки делятся между оставшимися, то есть каждый получает на нос экспы больше. Существуют некоторые состояния, например, окаменения, когда персонаж также выбывает из игры. Поэтому прежде чем спастись, внимательно просматривайте пиктограммки под портретами героев.

Второй источник опыта — выполнение квестов. Их дают NPC в гильдиях и ратуше. В гильдиях очки за сданные квесты каждый герой получает персонально. Для этого надо активизировать в церкви, кузнице или где еще изображение нужного персонажа и до конца прослушать обращенную к нему речь главы гильдии. Если этот монолог прервать, можно не получить очков или повышения ранга в гильдии.





Монстры

Встречается около 350 штук 80 разных типов. Изначально на карте есть некая основная популяция, которую надо зачистить, чтобы затем свободно передвигаться. Потом монстры регулярно респавнятся, чтобы игрок не заскучал. Группками по 2-4 штуки. Этих бить намного проще, но держите ухо востро: на первых квадратах вам будут сильно докучать ядовитые пауки, а на последних локациях можно получить неожиданный подарок в виде букета плотоядных лилий (серьезная такая штука). Учтите, что иногда будут встречаться твари, иммунные к магии. Поэтому не забывайте прокачивать скилл «меч» у тех персонажей, которые им владеют. Магия решает не все проблемы.

Магия

Развивая магию, прежде всего прокачивайте у героя умение **Sorcery**. Именно оно определяет силу применяемых заклинаний. К тому же различные виды магии можно тренировать за деньги в соответствующих гильдиях. Sorcery вы же можете продвигать только самостоятельно, тратя на его тренировку *skill-points* при переходе с уровня на уровень.

Собственно, в игре существует 6 разных школ магии, в терминах Бредли — книг. Разные книги доступны различным профессиям персонажей. Так, клерик владеет **Vine** и **Spirit** магиями, самурай — **Sun** и т. д. Подробное описание смотрите в описании ролей. Заклинания в каждой магической школе делятся на семь уровней. Чтобы вы могли выучить заклинание, скажем, пятого уровня, ваш скилл в данной области магии должен быть не ниже этого уровня.

Еще одно важное обстоятельство — герой имеет отдельный пул маны для каждого вида магии. Количество доступной маны данного вида возрастает с каждым новым освоенным заклинанием в данной книге. Если, скажем, ваш warlock владеет магиями **Sun**, **Stone**, **Moon** и **Fiend**, он будет обладать четырьмя разными видами маны, причем пулы будут разной величины — в зависимости от того, как прокачан тот или иной вид магии. Когда ваш волшебник исчерпает ресурс, скажем, в магии **Sun**, ничто не мешает ему перейти на **Stone**.

Перечислим книги магии и включенные в них заклинания.

Sun — солнечная магия

Включает в себя заклинания, связанные с огнем. Весьма эффективна в бою.

1 уровень

Burn — шар огня, наносящий от 4 до 9 пойнтов вреда.

Torchlight — магический свет. Горит 10 минут.

2 уровень

Blinding Flash — ослепляющая вспышка. Дезориентирует монстров, снижая их шанс успешной атаки.

Flamedrop — небольшой костер под ногами монстра-мишени. Хотя длительность горения всего15 секунд, наносит заметный вред, снимая по 1-2 хит-пойнту, но много раз.

3 уровень

Illuminate — вокруг партии становится светло, как днем. Действует 15 минут.

Flamestrike — струя пламени наносит 7-22 пойнтов ущерба всем монстрам вокруг мишени.

4 уровень

Dazzle — ослепительная вспышка массового поражения.

Reveal — попытка найти затаившихся монстров.

5 уровень

Artifact of Fire — нужно, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии **Sun**.

Burning Haze — клубящаяся огненная туча накрывает всех монстров вокруг мишени и наносит серьезные повреждения. Весьма эффективное заклинание.

Dragon Breath — струя пламени. Наносит ущерб до 36 единиц.

6 уровень

Incinerate — сильный взрыв наносит мишени до 80 пойнтов урона.

Magma Bomb — сгусток лавы, взрываясь, наносит всем вокруг мишени от 15 до 50 пойнтов ущерба.

7 уровень

Firestorm — вокруг мишени падают метеориты, каждый наносит до 22 пойтов ущерба.

Circle of Fire — вокруг мишени раздвигается огненный полукруг, сжигая всех окружающих монстров. Можно кастовать на членов отряда. Тогда полукруг пламени будет защищать вас с тыла.

Moon — лунная магия

Включает заклинания, связанные с холодом, и транспортные заклинания.

1 уровень

Frighten — попытка отпугнуть монстров.

Nimble — герой становится вертким, как уж, и в течение 5 минут легко уклоняется от ударов врага.

2 уровень

Sleep — мишень и окружающие монстры впадают в спячку.

Shadow — прячет героя в тенях, позволяя ему более эффективно сражаться. Если у него есть способность **Backstab**, он может наносить двойной урон.

3 уровень

Silence — лишает дара речи. При этом невозможно произнести заклинания. Лечится заклинанием **Unsilence**.

Spectral Raven — голубой эфирный ворон налетает на мишень, нанося 8-20 единиц ущерба.

4 уровень

Freeze — из-под ног мишени вырывается струя ледяного газа, замораживая мишень и нанося 8-20 пойнтов вреда.

Iceball — ледяной шар наносит монстру-мишени и окружающим 10-30 единиц ущерба.

Unsilence — снимает заклинание **Silence**, вновь позволяя кастовать спеллы.

5 уровень

Frost Breath — ледяная струя наносит до 32 единиц вреда, замораживая мишень.

Artifact of Ice — нужно, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии Moon.

Invisibility — невидимость длительностью 2 минуты. Усиленная версия **Shadow** с теми же последствиями. К сожалению, не позволяет прокрадываться мимо монстров.

6 уровень

Vanish — случайным образом телепортирует мишень в ближайшие окрестности.

Create Portal — создать портал. На каждой локации может одновременно существовать только один портал. Создание следующего отменяет предыдущий.

Teleport — телепортирует к созданному порталу.

7 уровень

Icestorm — вокруг мишени падают ледяные шары, нанося по 9-30 единиц ущерба.

Hands of Time — останавливает время для монстров, находящихся около мишени.

Call of Home — переносит партию в последний посещенный город. Не работает в подземельях.

Stone — магия камня

Второй вид боевой магии, доступный вам с начала игры. Прекрасно действует на монстров, например, демонов, у которых есть иммунитет к огню. Есть полезные защитные заклинания.

1 уровень

Shock — удар электричеством наносит 4-9 пойнтов вреда.

Armorplate — магическая броня. Остается на вас 5 минут.

2 уровень

Zap — желтая молния наносит до 14 пойнтов ущерба при помощи магии.

Melt — делает противника уязвимее, размягчая его броню.

3 уровень

Elemental Blast — взрыв элементной энергии. Действует на окружение мишени, нанося 8-20 единиц вреда. Не стойте близко к мишени!

Armored Realm — магическая броня для всей партии. Длительность 5 минут.

4 уровень

Meteor — он и есть метеор. Наносит всем окружающим 9-30 пойнтов вреда.

Negate Magic — снимает с мишени все заклинания, как вредные, так и полезные.

Artifact of Stone — нужно, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии **Stone**.

5 уровень

Lightning — удар голубой молнии. Ущерб до 48 единиц. Весьма эффективная штука.

Merlin's Shield — защита от воздействия магии длительностью 1 минута. Полезно при борьбе с большими боссами, любящими плеваться магией.

6 уровень

Petrification — попытка превратить монстра в камень. Чтобы потом его убить, получив экспу, пользуйтесь **Stone to Flesh** или заклинаниями типа **Lightning**.

Stone to Flesh — оживить окаменевшего персонажа.

Lavawalk — 3 минуты хождения по расплавленной лаве без ущерба для партии.

7 уровень

Meteor Storm — вокруг мишени взрываются зеленые метеоры, нанося по 12-48 пойнтов вреда.

Reflect Damage — любой монстр, атакующий мишень, получает такой же урон, какой наносит сам. Полезно в сочетании с **Lure**.

Vine — винная магия

Работает с ловушками и ядами (лечит и калечит), некоторые заклинания (**Lure**) позволяют применять в бою интересные тактические приемы.

1 уровень

Slow — замедляет мишень.

Repel — на 5 минут монстры прекращают атаковать.

Slink Bomb — зеленое вызывающее тошноту облако снижает атакующие способности монстра.

2 уровень

Haste — герои быстрее двигаются и атакуют. Длительность 5 минут.

Venom Bite — удар ядом.

Lure — заставляет врагов атаковать конкретного героя.

3 уровень

Binding Force — парализует монстра.

Artifact of Vines — нужно, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии **Vine**.

Pry — попытка вскрыть замок сундука. Как правило, срабатывает ловушка. Действует на заклиненные замки.

4 уровень

Toughen — добавляет 10 хит-пойнтов мишени. Кумулятивно, то есть можно кастовать много раз. Длительность 5 минут.

Cure Poison — лечит отравление. Очень нужное заклинание.

Unbind — лечит паралич.

5 уровень

Locust Swarm — стая саранчи наносит мишени и окружению до 20 пойнтов урона.

Disarm Trap — обезвредить ловушку. Более мощная версия **Pry**. Как правило, ловушка не срабатывает. Тоже действует на заклиненные замки.

Poison Breath — наносит до 18 единиц урона, отравляя мишень.

6 уровень

Cure — лечит состояния **Poison**, **Disease**, **Sickness** и **Blindness**.

Deadly Vapors — туча ядовитого газа травит всех вокруг мишени, снимая до 20 хит-пойнтов.

Breath of Air — обновляет воздух для членов партии вокруг мишени. Нужно под водой. При этом кастующий теряет половину хит-пойнтов.

7 уровень

Whirling Dervish — создает торнадо, наносящее ущерб всем монстрам на пути.

Vine of Life — временно дублирует способность **Guardian Angel**. Удар, который должен бы убить персонаж, всего лишь снимает хит-пойнты, оставляя один. Продолжительность 10 минут. После предотвращения критического удара перестает действовать.

Spirit — магия духа

Включает в себя все основные заклинания лечения как для тела, так и для ума. Имеет вдохновляющий аспект, позволяющий лучше драться.

1 уровень

Bless — благословение. Действует на всю партию, помогая попадать по врагам и уклоняться от их ударов. Длительность — 5 минут.

Heal — восстанавливает 4-14 пойнтов здоровья.

Awaken — будит спящих, прерывает состояние **Asleep**.

2 уровень

Charm — монстр-мишень прекращает атаковать.

Spirit Eye — на карте становятся видны все живые существа (красные точки) и предметы (белые точки). Длительность — 5 минут.

3 уровень

Great Heal — лечит 12-32 хит-пойнта. Снимает слепоту и слабость. Используется часто.

Mind Leech — можно читать мысли NPC.

Dispel Undead — вся нежить в округе получат ущерб 4-10 единиц.

4 уровень

Heroic Might — увеличивает шанс попасть по врагам и увернуться от удара. Снимает страх.

Force of Mind — удар силой духа. Наносит ущерб до 20 единиц.

5 уровень

Resurrect — воскрешает умершего героя. Успех зависит от параметра **Fortitude** умершего и уровня кастера. В случае неудачи кости могут превратиться в прах. Тогда будет нужно заклинание **Rebirth**.

Healing Realm — действует на мишень и окружающих его героев. Восстанавливает 4-18 пойнтов здоровья.

6 уровень

Restore Health — восстанавливает здоровье мишени полностью. Излечивает сумасшествие, слепоту, слабость. Второй хит программы.

Dust to Dust — прах к праху. Наносит до 250 пойнтов урона нежити.

7 уровень

Rebirth — воскрешает умершего героя, даже если он превратился в прах. Успех зависит от параметра **Fortitude** умершего и уровня кастера.

Exorcism — лечит **Possession** и **Curse**, а также сумасшествие.

Artifact of Spirit — нужно, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии **Spirit**.

Fiend — дьявольская магия

Включает в себя самые разрушительные заклинания. Позволяет призывать существ, которые будут сражаться в бою вместе с вашим отрядом.

1 уровень

Bloodlust — жажда крови. Помогает наносить удары и уклоняться от них. Продолжительность — 5 минут.

Enfeeble — снижает боевые качества мишени.

2 уровень

Pain — болевой шок, который наносит 6-12 пойнтов урона.

Blood to Gold — кастуется на себя. Снимает навсегда 1 хит-пойнт в обмен на 50 золотых.

3 уровень

Voice of Terror — вопль баньши пугает и парализует монстров вокруг мишени.

Summon Creature — призвать на подмогу в бою лесных существ. Тип зверей зависит от уровня кастера. Звери помогают некоторое время, затем исчезают. Зрелищно и полезно.

4 уровень

Dementia — безумие, насылаемое на врагов, заставляет их сражаться между собой.

Frenzy — бешенство позволяет наносить мишени двойной ущерб. Правда, верно и обратное.

Demonic Fist — кулак демонической энергии наносит 6-36 единиц урона.

5 уровень

Summon Undead — создать нежить. Аналогично **Summon Creature**.

Face of Death — лик смерти. Попытка разом убить мишень.

6 уровень

Twisted Master — мишень попадает под контроль кастера и дерется с себе подобными. Длительность — 5 минут

Lifesteal — Берет у мишени и отдает кастеру до 36 хит-пойнтов.

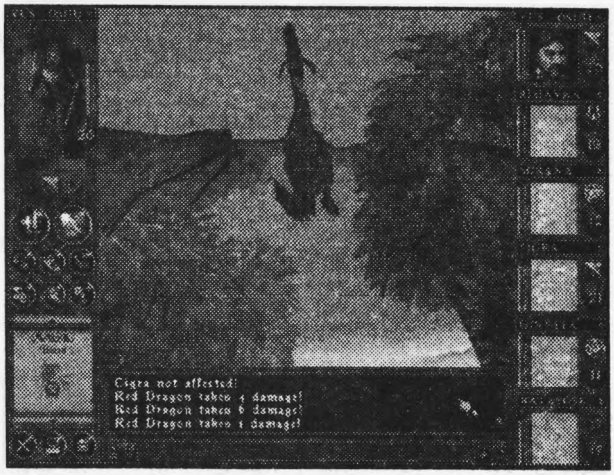
Artifact of Pain — требуется для того, чтобы в магическом магазине или храме можно было наложить на предмет заклинание магии **Fiend**.

7 уровень

Blood Bath — кровавый град. Снимает половину хит-пойнтов кастующего, зато каждая градина наносит монстрам вокруг мишени эквивалентный ущерб.

Summon Fiend — вызывает на подмогу демонов из ада.

World of Death — попытка разом убить всех монстров вокруг мишени.



Заканчивая тему магии, скажу о тех заклинаниях, которые лично мне показались наиболее полезными. Возглавили мой хит-парад боевой магии уже упомянутые **Flamedrop** (на ранней стадии развития) и **Burning Haze**. Кроме того, что продолжительное время монстру-мишени будет не до вас, у них есть еще плюс — стоят они весьма недорого. В конце игры я часто использовала **Circle of Fire**. Разворачивалась в походовом режиме к окружившим монстрам спиной и кастовала на одном из членов отряда. А потом снова поворачивалась, чтобы посмотреть, что вышло. Замечу, что поскольку **SunCraft** доступна уже для начальной роли wizard, а потом и для элитной роли warlock, эта школа магии оказалась у меня самой прокачанной. Позже добавились заклинания **Stone-магии** — **Lightning** (молния) и заклинание **Fiend** — **Lifesteal** (вампиризм). Они действительно сильны и не могут причинить вред своим, даже если стоять вплотную к монстру. Естественно, вам могут понравиться какие-то другие заклинания.

Заклинания типа «**Метеор**» кастуйте осторожно. Если вы стоите к мишени вплотную, то рискуете сами подорваться на своей гранате. Можете быстро отступить на несколько шагов, влепить магией по монстру и набежать снова.

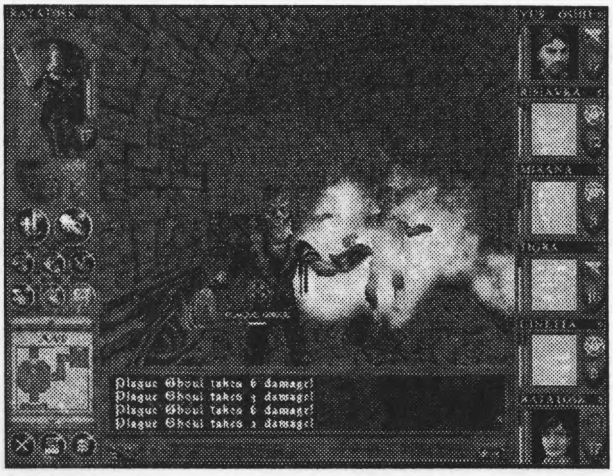
Получив в партию warlock или ниндзя, начинайте прокачивать Moon-магию. Транспортные заклинания «**создать портал**», «**телепортироваться**» и «**свалить в город**» сильно облегчат вам жизнь в середине игры и окажутся однозначно необходимыми в ее конце.

А вот **Vine Magic** я недооценила. Эту книгу могут осваивать только два класса: клерики из начальных ролей и рейнджеры из элитных. А там есть такое заклинание — лечение от яда. А травить нас будут всю дорогу все, кому только не лень. Начать перечислять ядовитых монстров — строчек десять займет. Так что если у вас есть в партии клерик, прокачайте его в **Vine Magic** до этого заклинания, а потом уж становитесь паладином, монахом или кем еще. Те умения, что вы уже развили, останутся при вас. А то будете, как я по первому разу, платить по 150 монет за несчетное количество бутылок противоядия.

Обучите warlock'ов **Stone-магии**. Простейшие заклинания **Shock** и **Zap** оказываются весьма эффективными против огненных демонов и других тварей, не боящихся огня.

Характеристики персонажей

Вот мы и добрались до героев. Каждый член нашей партии имеет восемь атрибутов. Четыре для тела и четыре для ума. Поскольку Бредли изначально создавал свою систему для компьютерной игры, эти характеристики исчерпывающе описывают все взаимодействие героя с внешним миром и его рост. Перечислим их по порядку.



Intellect — интеллект — определяет способность героя к обучению. От него однозначно зависит количество skill-points, которые персонаж получает при переходе на следующей уровень. С шагом в 4 единицы. Интеллект равен 8 — вы получаете всего две единицы умения, 12 — 3, 16 — 4 и так далее. Также от него зависят магические способности в школах **Sun** и **Stone**.

Spirituality — духовность — определяет доступное персонажу количество маны и скорость ее восстановления. Определяет способности персонажа в школах **Spirit** и **Vine**.

Will — воля, от нее зависит сопротивляемость персонажа вражеской магии, а также таланты персонажа к магиям **Moon** и **Fiend**. Когда вы выучите навык **Merchant** (обучают в воровской гильдии), от нее будет зависеть получаемая в магазинах скидка.

Presence — представительность — влияет на отношение окружающих к вашему персонажу. Чем больше этот параметр, тем лучше к вам относятся друзья и тем чаще атакуют враги. Определяет также способность прятаться для монахов и ниндзя.

Strength — сила — определяет, каким оружием может драться персонаж. Если сила больше 15, в некоторых случаях к атаке добавляется бонус. Силе прямо пропорционально количество груза, который может тащить персонаж в инвентори. Если вес превышен, герой будет плохо драться. Для воров определяет вероятность успешного взлома сундуков.

Dexterity — ловкость — особенно важна для воров. Определяет эффективность умений **Disarm** и **Steal**. Для остальных персонажей определяет эффективность ударов в бою.

Agility — проворство — определяет скорость нанесения ударов и скорость восстановления после совершения действий или получения ударов. Аналог обычной **Speed**.

Fortitude — крепость, от этого качества зависит число хит-пойнтов персонажа. Впрочем, эльф-маг с большим показателем этого параметра будет иметь хит-пойнтов меньше, чем человек-варвар с маленьким. От **Fortitude** зависит вероятность успешного воскрешения.

Каждая роль — как из начальных, так и из элитных — требует наличия определенного уровня этих параметров. Если он ниже, вы не сможете начать тренинг на выбранную профессию.

Естественным образом, то есть переходя с уровня на уровень или тренируясь в гильдии, вы можете поднять любую из характеристик до 18. Дальнейший рост возможен при использовании магических амулетов, которые вы будете находить по ходу игры. При помощи амулетов значение любого из параметров можно поднять до 24.

Расы или кланы

В игре есть десять рас (в терминах Бредли — кланов), представителей которых вы можете включить к себе в отряд. Расы отличаются характеристиками, а также каждой расе присуща некая врожденная специальная способность. Поскольку при генерации героя вы получаете призовые очки, позволяющие сгладить разницу, отличия

в характеристиках, на мой взгляд, несущественны. А вот врожденные умения сильно влияют на стиль игры.

Humans — люди — реперная, эталонная раса. Хорошо подходят для любой роли. Это мощные бойцы, умные маги, талантливые церковники. Присутствие человека в группе вдохновляет всех бойцов, потому что особенность человечьей расы — **Natural Leader**.

Elves — раса лесных существ, более древняя и мудрая, чем человеческая. Лучше всего способности эльфов проявляются на магической стезе. Конституция у них слабее, чем у людей, и при переходе с уровня на уровень они получают заметно меньше хит-пойнтов. Зато лучше обучаемость. Их расовая особенность — **Quick Learner**. По сравнению с людьми характеристики эльфов таковы: Str -1, Ag +1, Fort -1, Int +2, Pre -1.

Dwarves — крепко сбитые, сильные маленькие существа. Они не слишком проворны и умны. Из них получаются хорошие бойцы и священники. Любят кузнечное дело. Их сила духа такова, что в бою они способны нагнать страх на любого монстра, их расовая особенность — **War Cry**. Отличия от людей: Str +2, Ag -2, Fort +1, Int -1.

Gnomes — весьма обаятельные невысокие существа со любовью к разным механическим игрушкам. Они не особо сильны и выносливы, зато проворны. А знание механики помогает им стать отличными ворами. Расовая особенность — **Lucky Charm**. Отличия от людей: Str -2, Dex +2, Fort -2, Pre +2.

Pixies — хрупкие крылатые создания, лесные феи. Эти магические существа прекрасно подходят для магических ролей — магов и священников. Они проворны и ловки, легко уклоняются от вражеских атак. А вот хит-пойнтов у них маловато. Расовая способность — **Dodge**. Отличия от людей: Str -3, Ag +3, Fort -2, Spirit +2.

Lizzords — похожие на ящериц сильные и проворные существа. Преуспели в военных искусствах, но к магии у них склонности нет. Расовая особенность — **Snakeskin**. Отличия от людей: Str +2, Dex -2, Ag +2, Will -2.

Whiskahs — внешне похожие на тигров большие кошки. Сильные, стремительные, опасные в бою, из них получаются прекрасные бойцы и священники. Носят обычную броню. К прочим своим плюсам умеют видеть в темноте, их расовая особенность — **Night Vision**. Отличия от людей: Str -1, Ag +2, Fort -1, Spirit +1, Will -1.

Oomphas — похожие на слонов существа. Они сильны, умны, медлительны, обладают врожденными магическими способностями. Основной недостаток расы — им нужна специальная броня. Мне такая стала попадаться среди трофеев только к концу игры. Расовая особенность — **Mana Seed**. Отличия от людей: Str +3, Dex -3, Ag -4, Int +2, Spirit +2.

Gourks — кабаны. Страшны, как говорится, как смертный грех. К магии особой склонности нет, зато они прекрасные бойцы. Обладают очень интересной способностью — чуют врага издали. Идя по лесу, кабан постоянно будет предупреждать вас о возможных неприятностях, выдавая сообщения типа «Чую рядом троллей. Чую разбойников». Врожденная особенность — **Bloodscent**. Отличия от людей: Str +2, Fort +2, Int -2, Pre -2.

Ratlings — крысюки. Ловкие и умные, хотя не очень сильные. И, как все крысы, не слишком приятны в общении. Из них получаются хорошие воры, ниндзя и рейнджеры. Западнее **Ishad N'ha** вам встретятся крысюки, владеющие кун фу. Впечатляет. Расовая особенность — **Gold Digger**. Характеристики: Str -2, Dex +2, Ag +2, Int +1, Fort -3.

В моем отряде было 3 человека, два эльфа (дань привычки M&M) и кошка. Сначала мне показалось, что кошка-паладин заметно слабее человека-паладина. Но потом киска выправилась и даже обогнала по хит-пойнтам человека. При этом ее умение видеть в темноте оказалось очень полезным. Заклинание **Illuminate** давало слишком контрастные тени (может, монитор виноват?), а смотреть кискиными глазами было удобно. И груза она много таскает.

Сравнение эльфа-warlock и человека-warlock показало следующее. Несмотря на способность быстро обучаться, эльфийки не обогнали человека даже на один уровень. Количество маны у них оказалось примерно равным. А вот количество хит-пойнтов у эльфиек к концу игры было 56 и 58 соответственно, а у девушки-человека — 72. Так что решайте сами.

Мне показалось, что хлопотно иметь в отряде персонажей с заведомо слабой конституцией (типа пикси). От удара мечом пикси может увернуться благодаря ловкости, но слишком быстро начнет терять свои немногочисленные хит-пойнты, получив отравление. И нести в инвентори много груза (а значит, денег) такой персонаж тоже не может.

Половая дискриминация

Бредли первым ввел в игру отличие героев по половому признаку. Дамы более красивые и проворные, мужчины сильнее и крепче. Реально речь идет о перераспределении всего нескольких очков. Как вы далее прочтете в разделе «генерация героя», разница нивелируется из призового фонда. Так что выбирайте тех, на кого вам смотреть приятнее.

Навыки

Сильно влияют на прохождение игры. Большинство навыков можно изучать в соответствующих гильдиях или прокачивать, тратя skill-points при переходе с уровня на уровень. Причем то, какие навыки доступны герою для изучения, зависит не только от профессии, но и от ранга в гильдии. Так, изучить **Merchant** (торговля) вы можете, достигнув третьего ранга в гильдии воров. **Athletics** становится доступной на втором уровне в гильдии воинов, а **Forge** — на третьем там же. Максимальный ранг в любой из пяти гильдий — седьмой.

Artifacts — умение определять предметы. Предметы (броня, украшения, оружие) прекрасно выполняют свою роль и без определения. Но цена "определенного" предмета при продаже вырастает в два раза. Кроме того, в игре часто попадаются "проклятые" предметы, избавиться от которых после надевания можно только в церкви и только за большие деньги. Чем лучше предмет, тем выше должен быть навык **Artifacts** для его определения.

Athletics — способность бегать, прыгать, плавать, лазить по лестницам. Не самое лучшее умение — игру можно прекрасно пройти, не тратя на него с трудом заработанные skill points.

Axe — умение махать топором.

Blessings — количество благословений, которые герой может наложить на броню и оружие. Кроме умения необходимо владеть собственно заклинаниями класса "артефакт". В принципе, не самый нужный навык.

Bow — стрельба из лука. Полезно, но... магия в большинстве случаев не в пример эффективнее.

Dagger — кинжал, что тут еще скажешь?

Enchants — похоже на **Blessings**, но позволяет использовать другие заклинания. Тоже не очень полезно — займитесь лучше чем-нибудь еще.

Fiendcraft — уровень магии **Fiend**. Так как эта магия стоит вперед всех (по алфавиту), скажем несколько общих слов. С каждым уровнем растет запас маны данного цвета (вы помните, что мана для каждого типа магии своя?) и становятся доступны новые заклинания. Всего 7 уровней заклинаний (во всех видах магии).

Forge — умение чинить предметы. Очень полезно. Предметы (особенно оружие) выходят из строя довольно быстро, особенно в бою. А если добавить, что наш герой с умением **Forge** чинит предметы, не затрачивая на это ни секунды времени (то есть можно передать ему сломанный меч, посмотреть на тонкую работу по его восстанов-

лению, получить меч обратно и вмазать противному монстру по роже, не пропустив свой ход), то вывод ясен: выберите одного из персонажей и качайте ему в гильдии воинов **Forge**.

Gallantry — растет вероятность нанести результативный удар. Полезно для бойцов.

Incantation — уменьшается пауза между заклинаниями в бою. Угадайте, для кого полезно?

Kung Fu — умение драться голыми руками. При обилии красивых, блестящих, разнообразнейших орудий убийства, разбросанных по всему **Gael Serran**, прямо скажем, странное умение. Разве что вы — принципиальный противник искусства **Forge** (смотри выше).

Leadership — с красным флагом навстречу паровозу. Все монстры бросаются прежде всего на героя с высоким уровнем этого навыка. Вместе с тем уменьшается вероятность, что им удастся-таки его замочить. Полезно "прокачать" **Leadership** у самого толстокожего члена отряда.

Mace — владение тупым оружием, одно из любимых развлечений служителей культа.

Mooncraft — лунная магия, смотри **Fiendcraft**.

Music — умение играть на музыкальных инструментах. Доступно только элитной профессии — барду. Время от времени вы становитесь счастливым обладателем этих вещиц. Утверждается, что с их помощью можно усыпить монстров или еще как-то изменить их психику. Но мечом по башке лучше и проще. А еще лучше — **Burning Haze**.

Pickpocket — умение красть деньги из карманов. Непонятно зачем. С друзьями так лучше не поступать — их в игре и без того не слишком много. А как поступать с врагами, мы вроде бы уже уяснили.

Pole&Staff — посохи. В M&M использование посохов было намного медленнее кинжалов, здесь разница не так заметна. К концу игры часто попадаются весьма мощные вещицы, но часто — и курсанутые.

Prowess — уменьшает паузу между ударами оружием (аналог **Incantation** для воинов).

Scout — способность услышать монстра издали. При этом выдается сообщение "неподалеку пираньи". В какой стороне — неизвестно, а нервирует. Истинно, истинно, и многие знания порождают печаль...

Second Weapon — способность за один ход стукнуть врага и левой, и правой рукой. Но щит уже не наденешь. На любителя. Или для магов, которые в принципе щитом не владеют.

Shield — не качайте искусство владеть щитом, если выбрали second weapon.

Sorcery — сила всех заклинаний персонажа. Необходимо прокачивать у всех магов и клериков.

Spiritcraft — лечащая магия, смотри **Fiendcraft**.

Stealth — способность незаметно подкрадываться и прокрадываться. Помните только, что за неубитых монстров очков опыта не дают.

Stonecraft — магия камней. Очень хорошо действует на часть монстров, которым по барабану огненная магия (например, на гидру).

Suncraft — огненная магия, вероятно, самая полезная из атакующих.

Sword — владение мечом. Похоже, меч по-прежнему самое универсальное и полезное оружие в игре.

Throwing — владение метательным оружием. Наша воровка очень ловко бросала звездочки.

Traps & Locks — необходимо научить хотя бы одного персонажа в команде. В сундуках хранятся не только деньги и полезные вещи, но и квестовые предметы, без которых игру не пройдешь. А сундуки бывают до 12 уровня! Так что не забывайте совершенствовать это умение.

Vinecraft — магия **Vine**, смотри **Fiendcraft**.

Специальные способности

Их в игре тоже очень много. Бывают врожденные способности, присущие расам (например, ночное зрение кошек или устойчивость ящериц к яду). Другие надо изучать в гильдиях. Некоторые даются как награда за выполнение заданий.

Делятся на два класса. Некоторые работают всегда, а другие надо активизировать, нажав на пиктограммку **Special Ability**.

Ancestral Guide — позволяет наносить более точные удары.

Ancient Lore — умение определять предметы. Но после приобретения умения надо еще "прокачать" навык **Artifacts** — без этого умение бесполезно.

Arcane Void — 25% защита от вражеских заклинаний. Вы получите эту способность после выполнения одного из квестов западнее **Ishad N'ha**.

Arm of Argus — «рука Аргуса»: ущерб, который вы наносите врагам холодным оружием, увеличивается.

Backstab — способность нанести двойной урон, если удалось подкрасться к врагу незамеченным. Дополняет навык **Stealth**. Но речь идет только о первом ударе.

Berserk — в ярости герой наносит противнику урон на 25% больше, но и сам имеет шанс получить на 25% больший ущерб. Зачем это надо?

Blacksmith — умение чинить предметы. Как и в случае с **Ancient Lore**, ничего не стоит без прокачки навыка **Forge**.

Bloodscent — способность, необходимая для развития навыка **Scout** — умения слышать монстров. Не очень нужно.

Boogreism — превращение в бугра. Это такой огр. В середине игры все вы на время станете буграми. Это дает дополнительных 100 хит-пойнтов, отмену врожденных способностей и очень мерзкую внешность.

Cabalist — способность, позволяющая использовать навык **Blessing**. Не очень полезно.

Chi Master — очень полезно. Растет сила заклинаний так, будто бы ваш навык **Sorcery** на два больше, чем на самом деле.

Cloak of Night — укрывшись в тенях, герой становится «трудной мишенью». Зато сам дерется успешнее.

Crusade — за убитую нежить герой получает опыта в два раза больше, чем обычно. Профнавык паладинов.

Deadfall — умение мягко приземляться, получая меньший ущерб.

Divine Aura — 50% защита от заклинаний смерти.

Dodge — ускользание. Вероятность того, что монстр по вам попадет, уменьшается.

Doublestrike — позволяет драться двумя руками и развивать навык **Second Weapon**.

Dragon Fire — способность выдыхать на врагов пламя, подобное драконьему пламени. Амулет, наделяющий владельца таким свойством, попался мне в одном из драконьих сундуков.

Enlightenment — еще круче, чем **Chi Master**. Все навыки улучшаются, как будто они на 2 выше, чем на самом деле.

Evil Eye — атака взглядом.

Firebrand — 25% защита от огня.

Fletchery — число стрел в рюкзаке героя с луком все время растет. Не актуально, стрел всюду валяется видимо-невидимо.

Fury — ослабленная версия **Berserk**. Урон как вам, так и врагам может быть больше на 10%.

Giant Strike — на четверть растет вероятность нанести врагу двойной урон в рукопашной схватке.

Gold Digger — врожденное умение крысюков. Способность находить лучшие трофеи и больше золота.



Grave Bind — ослабляет атаки нежити.

Guardian Angel — эту способность один член отряда получит от ангела **Kerah** в конце игры. После любого удара у героя, если у него было больше одного хит-пойнта, хотя бы один да останется. Конечно, если по нему тут же звезданут еще, то пиши пропало. Но ведь здоровье медленно восстанавливается, и если герой продержится хотя бы чуть-чуть, то у него уже будет два хит-пойнта (а значит, он снова неуязвим), и так до полного избиения оппонентов.

Guardian Ward — на 20% снижает урон, наносимый оружием.

Hawk's Brow — оружие дальнего радиуса действия (стрелы, звездочки) наносит на 20% больший ущерб.

Healer — очень полезно для клерика. Все лечебные заклинания (в том числе и самое дешевое — **Heal**) — лечат на 25 хит-пойнтов больше.

Heroic Legacy — сильная штука. При переходе на новый уровень герой получает дополнительное очко к характеристикам.

Invicible Will — персонаж на 25% устойчивее к магии, воздействующей на мозг, а также к параличу.

Iron Lung — "железная глотка" — удваивает допустимое время пребывания под водой.

Ironmight — ущерб, наносимый врагам холодным оружием, растет на 10%.

Lethal Fist — с 10% вероятностью ваш удар будет для монстра смертельным, сколько бы здоровья у него ни оставалось.

Lucky Charm — устойчивость к магии выше на 10%. Присуща гномам.

Mana Seed — на четверть растет скорость регенерации маны, полезно. Только вот бывает у слонов...

Merchant — лучшие условия в лавках при покупке и продаже. Полезно научить одного героя (в воровской гильдии). Только не забудьте, что торговаться должен именно он.

Mercury's Heel — 25% бонус к скорости героя.

Mindspeak — 25% сопротивляемость к заклинаниям типа **Silence**.

Musician — возможность совершенствовать навык **Music**. Прямо скажем, не самая нужная способность.

Natural Leader — вдохновляет всех членов отряда в бою. Присуща людям.

Nature's Keeper — профессиональное качество монахов. Лесные твари будут нападать реже.

Night Vision — герой лучше видит в темноте. Приятно, если такой есть в партии (только когда идете ночью, не забывайте активизировать именно его). Врожденная способность кошек.

Noble Cause — способность наносить больший ущерб нежити.

Oath of Scrolls — очень спорная способность. Ущерб от магии, получаемый героем, уменьшается на 20%, а вот ущерб от оружия на 20% растет. Оно вам надо?

Oath of Swords — oath of scrolls наоборот. Тоже ни к чему.

Occulist позволяет использовать навык **Enchant** — накладывать заклятья на предметы. Не очень нужно.

Quick Learner — врожденная способность эльфов. Экспа набегает на 10% быстрее, навыки изучаются на четверть быстрее.

Quickspeak — скорость произнесения заклинаний увеличивается на 20%. Очень полезно в бою.

Regeneration — здоровье восстанавливается в два раза быстрее, чем обычно. И лечащие заклинания на такого товарища действуют в два раза эффективнее. Очень полезно.

Scroll Lore — с вероятностью 50% свиток, использованный героем, не исчезнет. Так как в игре можно обойтись вообще без свитков, лучше потратить очки на более нужные способности.

Snakeskin — 50% защита от яда. Травить вас будут часто, поэтому навык весьма полезен. Врожденная способность ящериц.

Sneak — вас реже атакуют и вам легче прятаться.

Soul Bane — атакующая нежить получает урон, равный тому, какой наносит сама.

Soul Drain — завалив монстра, герой получает хит-пойнты. Количество пропорционально здоровью убитого.

Spellfire — все ваши заклинания становятся мощнее на 20%.

Spirit Shield — очень полезно для магов. Armor class возрастает на 4 единицы, если на вас надет балахон.

Stunning Blow — способность оглушить монстра в бою.

Tiger Strike — скорость атаки холодным оружием растет на 20%.

Trickery — воровские навыки (в т.ч. очень полезный **Traps & Locks**) растут на 15%.

Vampire Breath — способность дышать холодом. Интересно, а можно ее совместить с **Dragon Breath**?

Vampirism — вампиры лучше дерутся ночью и хуже днем, их нельзя лечить заклинаниями, они не восстанавливают хит-пойнты, а теряют их. Единственная возможность поправить здоровье — это покусать кого-нибудь с теплой кровью (скелеты и пауки не годятся). В общем, сплошные неудобства.

War Cry — врожденная способность дварфов пугать врагов в бою.

Профессии

Всего в W&W есть 15 различных профессий. Четыре — начального уровня, восемь элитных и три суперэлитных, их можно получить лишь по специальному предложению главы гильдии.

Когда вы создаете героя, вам предлагают выбрать одну из четырех доступных профессий: воин (warrior), маг (wizard), священник (priest) и вор (rogue).

Воин — лучший боец. Имеет максимальное количество хит-пойнтов и самое крепкое здоровье. Дерется любым оружием, может носить любую броню. Член гильдии воинов. К магии перпендикулярен. Требования к характеристикам: Str 9, Fort 8.

Маг — умный, но не слишком крепкий товарищ. Может вступить в магическую гильдию. При переходе с уровня на уровень здоровье растет медленно, зато он чаще получает по 2 ability-points. Может драться посохом и кинжалом, носить робу. Изучает заклинания **Sun** и **Stone**, а потому в бою может нанести даже больший ущерб врагу, чем сильный воин. Требования к характеристикам: Int 9, Will 8.

Священник — лечит партию и дерется тупым оружием. Может взять маленький щит. Из доспехов доступны кожа и кольчуга. Изучает книги магии **Vine** и **Spirit**. Член церковной гильдии. Требования к характеристикам: Spirit 9, Pre 8.

Разбойник — вскрывает сундуки, обезвреживает ловушки. Неплохо дерется. Может носить кожу и махать коротким мечом. Член, соответственно, воровской гильдии (**Shadow Guild**). Требования к характеристикам: Dex 9, Ag 8.

Элитные профессии

Barbarian — настоящая машина смерти, но магия ему недоступна в принципе. Зато он может освоить такие навыки, как открывание замков и обезвреживание ловушек. Носит любые доспехи и дерется чем попало. В бою впадает в ярость — специальная способность **Fury**. Другой доступный талант — **Stunning Blow**. Минимальные требования к характеристикам: Str 12, Dex 8, Ag 8, Fort 12, Pres 8.

Bard — немного вор, немного маг. Носит кожаную броню. Изучает магию **Moon**. Единственный персонаж, способный использовать попадающиеся в игре магические музыкальные инструменты. У него и способность такая есть — **Musician**. Минимальные требования к характеристикам: Dex 10, Ag 8, Int 10, Will 8.

Monk — бесстрашный воин церкви, дерущийся без оружия. А вот дистанционное оружие он использует успешно. Броню носить умеет, но не любит, предпочитает свободную робу. Знаток магии **Spirit**. Имеет навык **Scout** и способность **Nature's Keeper**. Минимальные требования к характеристикам: Str 8, Int 8, Spirit 10, Will 10, Pres 8.

Ninja — стремительный и скрытный, владеющий самыми необычными видами оружия. Дерется хорошо. Имеет все воровские навыки, большой специалист по сундукам. Ночной боец, ниндзя изучает магию **Moon**. Доспехи может носить как обыкновенные, так и специальные — самурайские. Способность **Cloak of Night**. Минимальные требования к характеристикам: Str 8, Dex 10, Ag 10, Fort 8, Int 8, Spirit 8, Will 10, Pres 8.

Paladin — благородный и смелый, воюющий во имя идеалов справедливости, закованный в броню могучий воин. Ему доступны любые виды брони (кроме самурайских) и оружия. Особенно паладин ненавидит нежить. Владеет магией **Spirit**, что позволяет ему стать целителем тел и душ отряда. Специальный навык — **Noble Cause**. Минимальные требования к характеристикам: Str 8, Dex 8, Ag 8, Fort 8, Spirit 10, Pres 10.

Ranger — защитник природы, живущий с ней в гармонии. Прекрасный боец и стрелок из лука. Но тяжелые доспехи ему недоступны. Из элитных ролей он один специализируется на магии **Vine**. Как и у монаха, у него есть специальный навык **Scout**. Другой талант — **Hawk's Brow** (дистанционное оружие на 20% эффективнее). Минимальные требования к характеристикам: Str 8, Dex 9, Ag 9, Fort 8, Spirit 8.

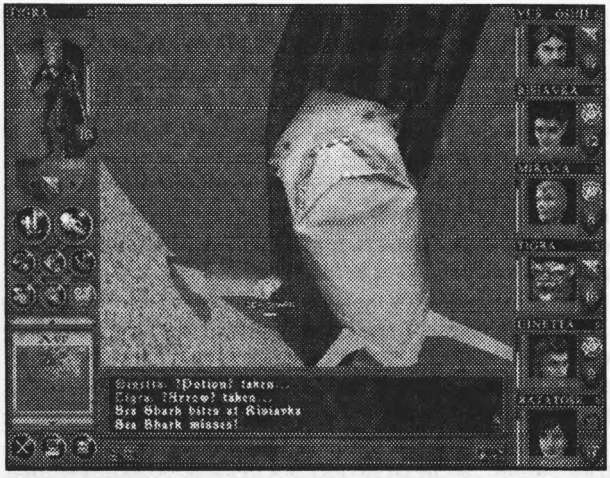
Samurai — воин чести, владеющий магией Sun. В игре есть специальные доспехи — лучше кожаных, но хуже обыкновенных пластинчатых, которые может носить самурай. Классно владеет мечом, его специальная способность **Ancestral Guide** дает ему бонус в схватке. Минимальные требования к характеристикам: Str 8, Dex 10, Ag 10, Fort 8, Int 8, Will 8.

Warlock — самый сильный волшебник в игре. Сделанный из мага варлок — самый убойный (в прямом смысле слова) персонаж. Он может изучать целых четыре книги магии — **Sun, Stone, Moon, Fiend**. Он морозит и сжигает врагов, превращает их в статуи, призывает из ада демонов, чтобы они воевали вместе с отрядом. Его искусство помогает отряду ходить по лаве и мгновенно телепортироваться в город. Ходит в робе, с кинжалом и посохом. Умеет распознавать предметы — специальная способность **Ancient Lore**. Минимальные требования к характеристикам: Fort 8, Int 10, Spirit 10, Will 10, Pres 10.

Суперэлитные профессии

Можно получить только по предложению мастеров гильдий после выполнения необходимых действий по ходу сюжета. Если герой согласен на перемену роли, метаморфоза происходит тут же.

Assassin — страшный убийца в красном. Владеет всеми навыками ниндзя. Может нанести в бою противнику удар сзади, причинив тройной ущерб. Кроме магии **Moon** владеет школой **Fiend**, нанося врагу урон и вызывая монстров. Специальная способность — **Backstab**.



Роль предлагается в воровской гильдии (**Shadow Guild**) городов **Ishad N'ha** или **Breemloch Roon**. Герой должен иметь в инвентори кинжал, полученный в награду за убийство гнома **Raskalion** в гномьих шахтах **Stout Mines**. Заказ на убийство дает глава отделения **Black Hand**, базирующиеся в лесу западнее **Ishad N'ha**. Подробно описано в разделе *«K zanagy om Ishad N'ha»*.

Valkyrie — в скандинавской мифологии эти девы-воительницы отправляли на тот свет души мертвых. Наша валькирия будет заниматься тем же. Владеет магиями **Spirit** и **Stone** и навыком **Gravebind**.

Эту роль в церкви предлагают девушке, сжегшей сердце лича в темном пламени в пирамиде Сета. Мужчине эта профессия недоступна в принципе. Подробное описание вы найдете в разделе «Пирамида Сета».

Zenmaster — достигший точки равновесия, а потому преуспевший во всех науках герой. Дерется лучше, чем монах или ниндзя. Может изучать все школы магии. Имеет кучу специальных способностей (например, **Invincible Will**) и бонусов при выполнении действий.

Предложение о смене роли поступает от мастера гильдии восточных искусств — бусидо. Для того, чтобы получить это лестное предложение, надо иметь в инвентори четыре книги творения — огня, ветра, вода и земли. Собирание книг — весьма растянутый по времени квест. Первый том — огня — находится в Храме Змей. Он лежит в хранилище, между тем местом, где вы убили Нагу и комнатами с лифтами. Второй том — ветра — находится в подземелье бугров. Том воды вы найдете в затопленном на дне моря городе Коллассиуме. И последний том — земли — хранится в сундуке в библиотеке в пирамиде Сета.

По замыслу авторов, каждую роль может получить только один персонаж. Но пользуясь хинтами при сдаче квестов (см. в разделе «Хинты и баги»), можно получить сколько угодно дзен-мастеров и убийц.

Примерный состав партии

С системой обучения, которая есть в игре, из кого угодно можно сделать кого угодно. Допустим, из мага — варвара. Или из воровки — паладина. Поэтому сделанная в начале ошибка может быть исправлена впоследствии.

Генеря партию, обязательно возьмите хоть одного бойца. Будет на первых порах прикрывать грудью остальных. Своего я потом перевоспитала в паладина — дерется хорошо, носит доспехи, а целитель в отряде никогда не бывает лишним. Еще нужен священник — лечить пострадавших. У меня был священник — тигра. Пусть прокачает **Vine** магию до заклинания **Cure Poison** (я уже писала об этом) и становится паладином. Тогда у вас будет сильный лекарь, умеющий драться мечом и носить доспехи. Третья нужная фигура — вор. С сундуками надо бороться, отмычек на все не напасешься. Кстати, став ниндзя, вор стал очень хорошо драться и кидать звездочки во врагов. И выучил **Moon** магию.

Еще три персонажа в моей группе были магами. Из которых я потом сделала паладинов, чтобы немного прокачать хит-пойнты, а затем они стали warlock'ами.

И весьма эффективно дрались магией до конца игры. Причем в некоторых боях все трое растрачивали всю ману. То есть лишних не было.

Мне показалось, что элитные роли типа самурая больших преимуществ не дают. **Sun**-магия у колдунов прокачана лучше, так что неясно, зачем это надо. А катанами у меня и так все дрались.

Смена роли

Происходит следующим образом. Заходите в гильдию и выбираете кнопку «смена роли». Вам показывают доступные профессии. Если ваши характеристики соответствуют минимальным требованиям, можете заплатить за тренинг деньги (500, 750 или 1000 золотых) и получить специальный квест. После того, как вы выполните полученное задание, возвращаетесь в гильдию. И теперь ваш герой оказывается паладином, или монахом, или кем-либо еще снова 1-го уровня.

Если новая профессия не позволяет носить какие-то вещи из уже эквипнутых, они снимутся автоматически и окажутся лежащими в вашем инвентори.

После смены профессии вы сможете и дальше прокачивать в гильдии навыки, которые получили во время освоения предыдущей роли. Но если ваш новый статус не позволяет использовать эти навыки, то прогресс останется прогрессом только на бумаге. Например, моя эльфийка-warlock, бывшая перед этим паладином, могла и дальше качать skill «меч». А вот сам меч в руки она уже не могла взять. Другой пример. К моменту превращения из клерика в паладина героиня владела **Vine** магией на 2-м уровне. Потом я подняла уровень до 5-го. Но это не помогло, разучивать заклинания выше 2-го уровня девушке уже не позволили.

Если персонаж, скажем, 10 уровня сменил профессию, первые несколько уровней он будет получать всего 1 hit-point и 1 skill-point. Так сделано для сохранения баланса в игре. Потом рост героя пойдет обычным порядком.

Квесты, которые необходимо выполнить для смены роли

Barbarian — надо самолично убить двадцать монстров. Самый простой способ — оставить остальных членов отряда в трактире и пойти прогуляться в лес. Количество убитых регистрируется в дневнике. Посматривайте туда и, как только наберется 20 трупов, идите в гильдию.

Bard — звучит несколько туманно: что-то насчет «овладеть высоким искусством». Решение — в **Temple of Snakes**, в личных покоях мага **Kreug**, куда вы попадаете из библиотеки. Свиток называется **Skroll of Trickery**.

Monk — нужно два дня проходить без брони и оружия. Выйдете за ворота и стойте... Наверное, так проверяют терпение. Стоять лучше всем вместе.

Ninja — нужно, не потревожив духов, опустить разводной мост в **Shurugeon Castle**. Рычаг находится в правой башне, если смотреть со двора. Заходите в замок через пролом в стене. Дальше — две возможности. Можно прямо пройти через двор, пробежать мимо духов, перепрыгнуть через того, который торчит на лестнице в башне, и дернуть за рычаг. Если никого не убивать, квест у вас примут. Или можно прямо из пролома влезть на стену замка и пройти к башне по гребню стены.

Paladin — надо разыскать алтарь, статую ангела Кера (она находится в юго-западном углу первого квадрата на поляне в лесу), и заговорить с ней. Следует сказать «*Sanctus Holy*». Послушайте, что скажет статуя в ответ, и идите сдавать квест.

Ranger — предлагается принести яйцо ящера. Это несложно, ящеры легко бьются. Вот только водятся они на тропических островах на далеком западе, куда мы попадем очень-очень нескоро. Так что если не хотите стать этаким «вечным студентом Петечкой», оставьте идею стать защитником природы.

Samurai — разыскать гордость самурайского рода, палку под названием **Samurai baton**. Могила павшего самурая находится на полянке за рвом восточнее **Shurugeon Castle**. Там вы встретите несколько самурайских скелетов и духов. Среди трофеев обнаружится искомый baton.

Warlock — принести череп и яйцо паука. Черепа остаются после убиения скелетов, а пауки будут вас донимать почти до конца игры. Когда вы заходите в гильдию, трофеи должны лежать в инвентори персонажа, желающего получить повышение.

Генерация героя

Генерация героя подобна той, что была в *Baldur's Gate*. И не похожа на то, к чему привыкли любители *Might & Magic*.

Главное — надо понять сразу же, что характеристики героя генерятся случайным образом. С очень большим разбросом. Вам дадут персонажа с каким-то распределением очков по восьми параметрам (оно зависит от выбранной профессии) и некоторую призовую сумму баллов. Ее вы сами должны распределить по характеристикам. После этого, если вы создаете мага (wizard) или священника (priest), вам дают пару начальных заклинаний из доступных книг магии. Берите **Heal** (лечилка) и что-нибудь атакующее. От расы и выбранной профессии будет зависеть количество хитпойнтов свежеиспеченного героя: 8 у мага, 12 у бойца (warrior).

Надо понять, что при количестве призовых баллов от 4 до 13 (я встречала такой диапазон) расовые и половые различия роли в общем-то не играют. Разброс первоначальных характеристик достигает 34 очков. Если принять за точку отсчета 80 баллов (то есть каждый из 8 параметров в среднем равен 10), то мне встречались распределения от -22 до +12. Понятно, что такая разница в 34 балла не может не повлиять на игру, и самый слабый не догонит самого сильного даже к концу игры.

А потому запаситесь терпением и сгенерите себе достойную партию. Сумма баллов, равная для каждого 83 или 85, вполне реальна. При создании героя число баллов меняется, если вы делаете откат назад до круглой пиктограммки со знаком вопроса («создать героя»). Если остановиться раньше, изменится распределение очков по характеристикам, но не их сумма.

Итак, вы сразу можете добиться, чтобы каждая характеристика героя в среднем была не меньше 10. Как лучше распорядиться излишками? Сразу же продумайте, какую элитную профессию вы хотите дать герою, и распределите баллы так, чтобы он ей соответствовал с самого начала. А лучше — двум или трем профессиям. Зачем? Чтобы записаться сразу же во все пять «клубов по интересам» — гильдий.

Вступление в гильдии

Каждой первоначальной профессии соответствует одна гильдия. Бойцы могут стать членами воинской гильдии, маги — магической, приесты — гильдии священников, воры (**rogue**) — воровской. Есть еще одна гильдия — восточных искусств (**bushi dojo**), она доступна для элитных профессий типа самурай или ниндзя. Вступление в любую гильдию стоит 500 монет. Членство дает разные возможности. Во-первых, можно выбрать одну из элитных ролей для продолжения обучения. Во-вторых, членам гильдий доступен тренинг как одной из 8 основных характеристик (проворство (**dextery**) в воровской гильдии, сила в воинской и др.), так и разнообразных умений: боевых (меч, лук), магических (**SunCraft**, **StoneCraft** и прочее) и полезных вторичных умений (обезвреживание ловушек, ремонт, распознавание предметов). Это становится особенно актуальным к середине игры, когда денег достаточно, а уровень от уровня отделяет пара сотен тысяч очков. В-третьих, в гильдиях продаются хорошие вещи. И последнее: большинство квестов, которые вы будете выполнять по ходу игры, дается именно в гильдиях. В каждой гильдии в каждом городе дается в среднем по три квеста. Конечно, лучше, чтобы экспа шла всем членам отряда, а не одному-двум

избранным. Заметим, что когда вы получаете квест в гильдии, его по отдельности должен получить каждый член этой гильдии. Выслушать задание и ответить «yes». Допустим, некому паломнику мы понесем 6 одинаковых писем. И сдавать квесты надо, по очереди активизируя в гильдии всех получивших его героев.

Как стать членом всех гильдий? Каждой из восьми элитных ролей соответствуют две или более гильдий. Паладин — это священник и воин, warlock — маг и священник, бард — вор и маг и так далее. И когда ваш герой изначально имеет хорошие параметры, он сразу же может начать обучение на элитную роль. Скажем, маг (**wizard**) может начать тренировку на колдуна (**warlock**). И еще не став warlock'ом, записаться в гильдию церковников. А потом, уже в церковной гильдии, прервать тренинг на колдуна и начать обучение на паладина. И по этому поводу тут же вступить в гильдию бойцов (**warriors**). А уж если ты член гильдии, тебя никто оттуда уже не выгонит. Правда, в деревне *Valeia*, где мы начинаем игру, нет воровской гильдии и гильдии восточных искусств. Поэтому вор вступит в игру «за всеобщее образование и гармоничное развитие» позже. Проходя игру по второму разу, я пыталась сразу сделать бросок в **Ishad N'ha**, но туннель под горами оказался перекрыт. Путь во второй город становится доступным только после общения с оракулами и первым хранителем меча **Mavin**.

Переход с уровня на уровень

Когда герой набирает достаточное количество опыта, справа от портрета появляется красная надпись мелкими буквами: «level» — уровень. Единственное, что надо сделать, это зайти в экран героя и нажать кнопку «level plus». Количество очков, отделяющее уровень от следующего, растет вместе с уровнем. Для перехода на 2-й уровень магу надо 1100 очков, воину — 1000, а вору — 900. Для перехода на 18 уровень надо уже приблизительно 200000 очков.

Сам переход — явление статистическое. Вам дается какое-то количество hit-пойнтов (прибавляются к здоровью) и ability-пойнтов (прибавляются к характеристикам). Как показал пример моих паладинов, это может быть 1 + 1, а может быть, допустим, 18 + 2. Причем никакой тебе гауссовой кривой вокруг наиболее вероятного значения. Бах! То густо, то пусто. Поэтому брать уровни лучше в подземельях — игра заметно быстрее перегружается.

После этих пойнтов вам дают еще и skill-пойнты, которые предлагают распределить по умениям. В начале карьеры вам дают всего по 1 skill-point'у, потом по 2. А вот дальше все будет железно зависеть от интеллекта. С шагом в 4 единицы. Ум равен 12 — дают 3 skill-пойнта, 16 — 4, 20 — 5 и т. д. Поэтому делать воинов дураками невыгодно — слишком медленно будут учиться мечом махать!

После смены роли некоторое время герою дают всего по 1 хит-пойнту. Сделано это так для того, чтобы в игре сохранялся баланс.

Деньги. Откуда их брать?

На начальном этапе игры наблюдается резкая нехватка денег. Первоначально у героя есть 200 монет. Монстры в округе бегают небогатые — по 10-20 монет в кошельке на нос. Первый донжон — **Crypt** — принесет несколько тысяч монет, но этого тоже мало.

Вступление в гильдию стоит 500 монет, начало обучения на новую роль — 750 или 1000. А потом вас попросят пожертвовать по 500 монет церкви. В общем, ситуация ясна.

Можете воспользоваться хинтом, который был когда-то в **Jagged Alliance**. Создаете персонаж в трактире, забираете у него кошелек с 200 монетами и тут же распускаете. И так столько раз, сколько надо. Игра это позволяет. Кстати, создавать героев можно только в первой деревне. И еще для удобства надо иметь двух-трех товарищей, которые будут сидеть в трактире и хранить у себя запасное барахло. Правда, им придется вслед за основной партией перебазироваться из города в город.

Еще один трюк по добыванию денег описан в разделе «баги и дырки в игре».

Анкхи, амулеты и другие важные предметы

Естественным образом герой может поднять любую из характеристик до 18. А вот дальше и нужны анкхи (это такой крестик — древнеегипетский символ жизни). Потребление такой штучки героем поднимет на единицу одну из характеристик. Бывают анкхи восьми видов — силы, ума и пр. Как уже было сказано, имеет смысл тратить, если дошли до предела. Впрочем, поднять способности больше 24 единиц вы не можете — амулеты отказывают.

К западу от **Ishad N'ha** среди трофеев вам начнут попадаться зеленые амулеты **of Holding**, **of Silence** или еще какие-нибудь. Бывают заряжены таким образом, что поднимают у персонажа силу на единицу. Почему-то у меня действовали только на магов, приестов и колдунов. После употребления можно продать.

Черепа нужны для двух вещей. Во-первых, их принимают в ратуше в первой деревне по 50 монет за 5 штук. Во-вторых, если кто-то из героев начал тренинг на warlock'а, он должен принести череп и паучье яйцо в гильдию. Штука в том, что есть всего два источника черепов. **Crypt** с кладбищем при нем и маленькое самурайское кладбище рядом с **Shurugein Castle**. Потом, правда, будет часовня Черепа, но это очень не скоро. Сразу же отдайте сидящему в таверне транспортному герою черепа, нужные для учебы. Иначе у вас в ратуше выгребут все, и вы будете их долго искать.

Раковины крабов оказались неожиданно важным предметом. Начинайте их собирать сразу, как получите выход к морю. Потом сдайте по три штуки мастеру на верфи — он сделает из них маски для подводного плавания и баллоны для воздуха. Они будут нужны в затопленном на дне моря городе. Как показывает мой печальный опыт (сразу перебив всех крабов, я потом не могла их найти днем с огнем), можно обойтись и без них, с одной маской на всю команду, но это очень, очень грустная история.

Сундуки будут сопровождать вас всю игру. В некоторых лежат не просто вещи, а квестовые предметы. Сундук — вещь столь же вредоносная, как и в M&M. Натаскивайте вора или учите **Vine**-магию. Обычно содержимое сундука случайно. Если перезагрузиться, вам дадут другие вещи.

Вторая роль сундуков — их можно перетаскивать. Есть специальная пикторгаммка, нажав на нее, можно потащить сундук или ящик. Зачем это надо? Сундуком можно заклинить дверь, с пирамиды из сундуков влезть на второй этаж или на башню замка. В игре я построила пирамиду из трех сундуков около **Dragon's Spire**. С нее оказалось возможным запрыгнуть на уступ, опоясывающий гору. А значит, можно сразу, не проходя подземный лабиринт, зайти в драконью пещеру. Или пройти его задом наперед.

Оружие

Имеет тенденцию изнашиваться и ломаться. Когда становится непригодным, вокруг появляется красная рамка. Имейте в отряде члена, владеющего кузнечным ремеслом. Кстати, предметы на продажу тоже стоит чинить. Тогда возрастает их цена.

О том, что некоторые предметы прокляты (типичный пример — **Staff of Summoning**), можно узнать, только эквипнув их герою. Снять обратно их можно только в церкви. Пережить небольшую потерю хит-пойнтов со временем еще можно, но когда такой предмет сломается, его будет невозможно снять для ремонта. Поэтому спаситесь, прежде чем вручить персонажу что-нибудь необычное.

Баги и дырки в игре

Хотя к настоящему моменту уже выпущен первый патч к игре, который можно скачать с сайта разработчика, все же расскажу о сбоях, которые мне встретились. Первый чуть не пустил под откос всю игру. В **Dragon Spire**, где живет третий хранитель меча и через который лежит путь в портовый город, при загрузке подземелья (дергаешь за рычаг, наружная дверь закрывается, внутренняя распахивается) не открывалась внутренняя дверь. Дергала за рычаг много раз. Помогло.

Потом я подобрала амулет, и при попытке надеть его на персонаж компьютер вис сразу и намертво. Разобравшись, какая именно вещь «проклятая», не стала ее больше трогать. Она меня тоже. Еще одна подобная вещь, в принципе не совместимая с моим компьютером, попалась мне в **Skull Castle**. Принеся вампирше Арианне **Scroll of Banishing** я получила награду — магическое кольцо лича. Его можно было перекладывать, определять, наконец, продать, но не надевать. Компьютер вис.

Забавная ситуация сложилась при попытке установить на корабле ворота для телепортации. Воспользовавшись ими после рейда в город, я оказалась на дне морском. Не менее плачевно чуть не окончилась попытка затащить на корабль сундук, который не хотел открываться. Он все время норовил выскочить за борт (кориолисова сила?). Где бы я потом искала этот **Monk's ward**?

Еще один баг при желании мог бы стать нескончаемым источником экспы для отряда. Третий квест в гильдии священников в **Ishad N'ha** — разыскать некого паломника и отдать ему письмо. За что в гильдии дают 750 очков. Так сколько туда потом ни заглядываешь, каждый раз священник заводит все ту же байку о благородной миссии и в конце дает экспу. Приятно, только скучно. Вторая такая же дыра — второй квест **Shadow Guild** в портовом городе. А награда там, между прочим, 5000 очков.

В игре есть щель шириной с хорошие ворота при сдаче квестов в **Town Hall**. Между тем моментом, когда машина определила, что квест выполнен, и моментом, когда награда уже выдана, проходит время. Если вы зайдете в мэрию и начнете по очереди щелкать мышкой на портретах героев, то сколько раз вы перескочили с портрета на портрет, столько раз экспу вам и дадут. Я чисто из любопытства получила за убиение гидры не 10000, а 60000 очков.

Аналогично можно действовать в **Shipyard** при сдаче дефицитных панцирей крабов. Пробегите мышью по портретам, и мастер зачтет вам не три, а 18 принесенных раковин. И, соответственно, изготовит столько же нужных для дайвинга предметов.

А дальше начинается еще более интересная арифметика. В момент сдачи квеста вы можете переместить сдаваемый предмет в багаж другого персонажа. И сдать его еще раз. Или оставить себе.

Иногда программа позволяет удваивать имеющиеся у вас деньги. Для этого зайдите в городе в Inn и оставьте в команде двух человек. Назовем их 1 и 2. У них должна быть некая сумма денег — скажем, 100 монет. Теперь покиньте Inn и зайдите ими, например, в кузницу. Кликните на портрете 2. Кликните на кошельке — появится 100 монет. Выйдите из кузницы и вернитесь в Inn. Кликните на портрете 1. Кликните на кошельке (**Pool of Gold**) и сместите мышку с пиктограммки с кошельком. Кликните на портрете 2 (на кошельке надпись — 0). Нажмите на пиктограмму с крестиком (удалить 2 из отряда). Снова выберите 2 среди портретов в центре, включив его в отряд. Обратите внимание, что в отряде по-прежнему активен портрет 1. Снова кликните на кошельке и отведите мышь в сторону — у вас 200 монет. Таким образом можно устроить геометрическую прогрессию, достав миллион-другой не из воздуха, а из дырок в программе. Кстати, занимайтесь подобными манипуляциями осторожно. Деньги могут так же внезапно исчезнуть, как и появились.

Заклинание **Toughen** из **Vine Magic** (+10 хит-пойнтов временно) даст вам постоянную прибавку к здоровью персонажа, если наложить заклинание, а затем зайти в город. Кстати, это заклинание кумулятивно — то есть, если кастовать его пять раз на героя, то герой получит +50 хит-пойнтов.

В **Fiend Magic** (дьявольской магии) есть заклинания, призывающие к вам на помощь существ. За их убиение очков не дают, но можно их использовать другим образом — обкрадывать их. У наиболее крутых — элементалей — можно часто найти анкхи, деньги, свитки и хорошее оружие.

Естественно, пользоваться или нет всеми этими уловками, решать только вам самим.

Несколько слов об устройстве Gael Serran

Если вы посмотрите на карту, то увидите, что мир состоит из трех огромных квадратов, соединенных между собой углами. Двое ворот города **Ishad N'ha** дают доступ к первому и второму квадрату соответственно. Порт **Brimloch Roon** соединяет второй квадрат с третьим. Еще десять локаций — это замки и донжоны. Запутанные и разнообразные.

Город в игре — это не столько локация, сколько меню, дающее доступ в магазины, таверны, ратушу и гильдии. Спасаться, находясь в городе, нельзя. Впрочем, пока вы находитесь в городе, время не движется. Это лучшее место для обдумывания последующих действий.

Путешествуя по **Gael Serran**, героям не придется заботится о ночлеге и пропитании. И мана, и здоровье быстро восстанавливаются прямо на ходу. Что очень приятно.

Теперь, если вы ознакомились с этой частью описания, вы знаете более чем достаточно, чтобы смело пуститься в странствия. Приступим.

Дорогами воинов, путями волшебников

Деревня Valeia

Ваша свежеиспеченная партия выходит из таверны (*Inn*). Советую, начиная с этого момента, завести блокнот и записывать, на кого вы работаете и на кого учитесь. И какие квесты выполняете. В игре есть экран, где у каждого персонажа записаны все разговоры со всеми NPC. Но разобраться с его помощью, какие задания сданы, а какие — нет, дело нетривиальное.

Как только вы выйдете из двери, к вам подойдет городской старейшина — Гарет. И даст вам первый квест. Он расскажет, что судьба мира висит на волоске, и чтобы спасти его, вам надо разыскать Нивьюса. Он хранитель самого могучего оружия — **Mavin Sword**. Только с этим мечом в руках вы сможете защитить мир от воскресшего зла. Искать Нивьюса надо в **Crypt** — подземелье, расположенном рядом со старым кладбищем.

Прежде чем ваша группа в полном составе отправится на кладбище, расскажу о городе. Есть смысл перечислить городские постройки, которые вы можете посетить. В *Tavern* вы сможете за деньги узнать все городские новости и сплетни. Иногда бывает полезно, если нужна подсказка к квесту.

Town Hall

Ратуша. Здесь новости рассказывают абсолютно бесплатно. Еще здесь безопасно можно хранить деньги. И еще — получать квесты. Вот они.

Вблизи кладбища стали происходить ужасные вещи. Скелеты восстают из земли и наводят ужас на горожан. Вам предлагается начать охоту на бродячих мертвецов — за каждые принесенные 5 черепов вам будут платить 50 золотых и давать 50 очков опыта.

Нужно доставить письмо мэру соседнего города — *Ishad N'ha*. Дорога туда идет на север по змеиной реке, потом через пещеру под горами, вокруг полно монстров. За услугу вам обещают 250 золотых. А когда вернетесь — 200 очков опыта каждому члену партии.

Когда вы сдадите одно из первых заданий, вам предложат последний квест. Тролль **Juba Thobers** грабит и убивает прохожих вблизи озера нимф (*Nymph Lake*). После получения задания идите к озеру. Там действительно появится тролль с таким именем, рано или поздно вы на него набредете.

Armory

Кузня. Тут покупают, продают, чинят и определяют различные вещи. Здесь находится местная **Warriors Guild**. А в ней, конечно же, дают квесты.

Кузнеца ограбил вор по имени **Mon Shulz**. Пылая местью, кузнец просит убить негодяя. Вор бродит в окрестностях деревни по дорогам. Я встретила его на пути к озеру нимф, но читала, что были люди, наткнувшиеся на него с другой стороны от города — у кладбища. За это задание дают 200 очков опыта.

Люди деревни обеспокоены, не замышляют ли чего живущие в верховьях Змеиной реки жабы (**Toad**). Вообще-то **Toads** весьма милы и похожи на ящериц, но я буду давать перевод в лоб, чтобы не было путаницы. Вас просят сходить на разведку и узнать, не готовятся ли они к войне. Прежде чем выполнять этот квест, вы должны выполнить первое задание церковной гильдии — отнести лечебное снадобье жабе **Medkawa**, который бродит в окрестностях все того же озера нимф. Он расскажет вам о деревне, охранниках и о том, что, придя в деревню, вы должны назваться **Ukabu**. Только после этого плывите на север по Змеиной реке. Заговорив с охраной, скажите «**Ukabu**», тогда вам позволят зайти в деревню и поговорить с шаманом. Тот попросит вас о помощи и даст очередной квест. Оказывается, тотем жабьего народа захватили страшные дьяволы, с которыми сами жабы не могут справиться. После того как вы согласитесь принять квест, в полу комнаты откроется люк, куда вам надо спуститься. Подземный переход выведет вас к небольшому замкнутому озерцу, с северного берега которого начинается тропинка к поляне с тотемом. Если к этому моменту вы уже прошли *Crypt*, увиденное вас не удивит. Как только вы вступите в круг, окружающий тотем, из земли поднимутся несколько (4-5) существ, именуемых **Scabbans Evil**. Они довольно сильны и плюются тошнотворными заклинаниями. Сразу отступите назад и начинайте их бить магией. За каждого дают 330 очков опыта. Убив последнего, подойдите к тотему и коснитесь столба всеми членами отряда по очереди. Каждый получит навсегда +5 хит-пойнтов. За тотемом у кромки леса стоит сундук. В нем среди вещей лежит ваш первый анкх. Теперь возвращайтесь к шаману. Тот в награду даст вам магическое копье (я дала его на первых порах воровке — вышло неплохо) и довольно дорогое снадобье. Теперь можете возвращаться в кузню и сдавать квест — получите еще по 200 очков на нос.

Вас просят в гробницах подземелья *Crypt* разыскать и принести **Sword of Mastus**. Меч появляется в западной гробнице (напротив гробницы *Nivius*) в тот момент, когда вы получаете квест. Такая ржавая штука, но за нее дают 500 очков опыта.

Magic shop

Магазин, где можно покупать снадобья, накладывать заклинания на предметы. Здесь же находится магическая гильдия. Ниже перечислены квесты, которые в ней дают.

Вас просят узнать о судьбе одного из членов гильдии — **Scabban'a**, который ушел в *Crypt* и не вернулся. **Scabban'a** мы найдем, пройдя подземелье. Но он переродился в чудовище, и нам придется его убить. Тем не менее за эти новости нам дадут 200 очков.

Вас просят убить священника змеиного культа, который бродит в верховьях реки. Зовут негодяя **Tevik Teporn**. Он находится поляне у правого берега реки, чуть не доходя до *Ishad N'ha*. Проплываете скальный туннель, держитесь правого берега. В первом же месте, где можно подняться на берег, он и будет. Учтите, вас он атакует без разговоров. Держите наготове магию и сожгите наглеца. Потом возвращайтесь за экспой и следующим квестом в гильдию.

Цыганки с озера нимф завладели магическим артефактом большой силы. Вас просят вернуть **Orb of Clarity** в гильдию. Цыганки обосновались в разрушенном доме на дальнем берегу озера нимф. Это на юго-западе карты. **Orb** находится у их предводительницы на втором этаже дома. Если вы попытаетесь договориться, она пошлет вас в *Temple of Snakes* за **Serpent Wand**. Если вы выполните это задание, она отдаст вам артефакт, а в полу дома откроется тайник. В нем стоит сундук с неплохими вещами и анкхом. Честно говоря, я поступила по-другому. К этому моменту я уже знала, что цыганки отправили к змеям одного мужика из *Hidden Circle* и он не вернулся. И мэр

жаловался на воровство. Поэтому я их просто перебила, решив, что лишняя экспа никогда не повредит. Кстати, на воде у дома цыганок покачивается плот — на нем куда комфортнее ездить взад-вперед по реке. За этот квест в гильдии дают 500 очков.

Temple

Церковь и церковная гильдия. Торгуют, лечат, благословляют, снимают проклятия и дают квесты.

Отнести пузырек со снадобьем жабе по имени **Medkawa**. Пузырьков понесете столько, сколько членов отряда взяли квест. Если кто-то вступит в гильдию позже, не волнуйтесь — **Medkawa** принимает посуду в неограниченных количествах. Сам **Medkawa** как заведенный мотается туда-сюда по берегу озера в районе мельницы. Не наткнуться на него невозможно. Выходите из города через западные ворота и идите по дороге, чуть забирая влево. Найдя жабу, выслушайте все, что он имеет вам сообщить касательно **Ukabu**, и отдайте снадобья. Возвращайтесь в церковь за 200 очками.

Церковь просит о небольшом пожертвовании в пользу бедных от каждого вашего члена — по 500 монет. Их надо просто иметь в инвентори, и когда священник спросит, согласны ли вы с ними расстаться, вытрите слезу и скажите: «Да». За проявленное мужество вам дадут 500 очков.

Все в том же крипте потерялось очень ценное кольцо. Вас просят разыскать и принести **Ring of Saints**. Оно, как и меч, появляется только после получения вами квеста. Искать его надо под столом в тайном проходе, куда вы подниметесь на крыше лифта из комнаты мумии **F'Lokis Ra**. Подробнее расскажу в описании прохождения *Crypt*. За квест также дают 500 очков.

Теперь, ознакомившись с достопримечательностями деревни и набрав заданий, можно идти обследовать окрестности. Как и любое поселение в игре, *Valeia* имеет двое ворот, ведущих в разные места. Ворота налево (на запад) выводят на дорогу к озеру нимф. Направо — путь к старому кладбищу и *Crypt*. Встречающиеся в округе монстры — это **Worgur'ы**, помесь волка с крысой. Они свирепые, но слабые. Есть летучие мыши. По ним тяжело попасть — потеряв терпение, я часто била их магией. На выходе из деревни к озеру вы наткнетесь на трибу троллей. **Guni** — слабенькие, **Mangu** — заметно крепче. Отступите к воротам и деритесь. Если дело будет плохо, смоетесь в город. Перебив эту трибу, вы будете встречать потом троллей по 2-4 экземпляра. Кроме этого, в округе есть разбойники — самое сложное испытание на первых порах.

К востоку от деревни

Выйдите из деревни направо и идите по правой руке. Лабиринт полянок и тропинок приведет вас к окопавшейся в заброшенном доме банде разбойника **Gorthius** на северо-востоке квадрата. Из разговора с ним можно узнать многое об округе, о культе змей, о цыганках. Он даст вам квест. **H'Thark**, один из членов его банды, соблазнился посулами цыганок и отправился в храм змей. Похоже, что он попал в плен. Вас попросят отнести ему отмычки, чтобы он мог сбежать. Соглашайтесь. Возьмите отмычки и спрячьте так, чтобы случайно их не продать.

Когда вы отойдете от дома, услышите за спиной звуки схватки. Члены банды Гортиуса напали на предводителя. Возвращайтесь и перебейте бандитов. Среди вещей на земле вы найдете письмо от некой **Elyssia**. Поднимите его и прочтите, хотя смысл его вы поймете позже, в храме змей.

Двигаясь дальше по правой руке, возвращайтесь к дорожке. Там вы наткнетесь на необычного путешественника. Он спросит вас, живет ли в деревне Гарет. Как влияет разговор с ним на прохождение, я не поняла. Можно просто его проигнорировать, можно вежливо ответить. К сожалению, убить неприятного незнакомца мы не можем: он слишком силен, к тому же сразу после начала схватки отступает и растворяется в воздухе, нанеся перед этим вам довольно приличный ущерб.

Двигайтесь дальше вдоль тропинки по правой руке. Так вы дойдете до дома, в котором поселился гном по имени **Bilbump**. Поговорите с ним. Он расскажет вам о гномьих шахтах на севере, где они жили вместе с братом, об их короле и о том, что его брат **Rethpian** стал хранителем крипта. Он попросит вас отнести брату крысиный пирог, а тот должен вам за эту услугу рассказать о секретах крипта (*Crypt*). От него же вы узнаете, что для входа в крипт надо дотронуться до правой статуи у входа.

Продолжайте идти, пока не дойдете до ворот кладбища. Это весьма оживленное местечко. При вашем приближении из земли один за другим восстают скелеты. Бейте их, продвигайтесь медленно, галсами. В дальнем углу находится вход в подземелье *Crypt*. Когда вы приблизитесь, из земли поднимется **Crypt Lord** — скелет круче прочих в красной шапочке. Помогите себе магией.

Crypt — Graveyard Ruins of Bersault

Теперь можно заходить в подземелье. Спускайтесь по лестнице, дергайте за рычаг на левой стене и ждите загрузки локации. Верхний этаж представляет собой изогнутый коридор с тремя комнатами. По коридору бродят скелеты. Вход во вторую комнату заперт на замок второго уровня. В ней находится сундук с ожерельем **Kerielle** — девушки с мельницы. Не продавайте его, оно вам потом понадобится. Посмотрите на уходящую вниз сломанную лестницу, но спускаться по ней пока рано. Дойдите до комнаты со статуей ангела и только после этого идите к лестнице. Прыгайте вниз, в пролом, и держите наготове магию — обычно под лестницей вас встречают слизни (**Ooze**). Единственный проход, ведущий из зала вперед, выведет вас к водоему. В одной из комнат у водоема живет хранитель крипта **Rethpian**. Отдайте ему пирог, и он расскажет про кристалл, который он бросил в воду, про то, что достать его можно при помощи палки (**Bubble Stick**), которая лежит в сундуке в соседней комнате, и про тайну подземелья — скрытый проход над лифтом. Открывайте сундук, берите **Bubble Stick**. Ныряйте в воду, за правой решеткой вы увидите кристалл. Достаньте его палкой (выберите в левом нижнем окошке **Bubble Stick**, используйте функцию **Use** и нажмите мышкой на кристалл).

Теперь возвращайтесь в зал, в который вас привела сломанная лестница. Подойдите к массивной двери лифта и вставьте кристалл в гнездо с левой стороны. Появляется лифт, на котором мы едем наверх в помещение мумии **F'lokis Ra**. Мумия — довольно сильный противник. Стреляет заклинаниями. Выскочите из кабины и, непрерывно стрейфясь, отвечайте ей тем же. Завалив мумию, поднимите упавшее с нее ожерелье. На нем надпись: **Sanctus Kerah, blessed be Kerah**. Это те слова, которые нужно сказать статуе ангела. Зайдите в лифт и нажмите кнопку на задней стене. Быстро выскочите из кабины. Она поедет вниз, а вы запрыгните на крышу. Остановившись внизу, кабина вновь начнет подниматься и привезет вас к тайному проходу. В проходе стоит сундук, рядом стол. Под столом лежит кольцо, которое вас попросили принести в церковь. Если вы еще не получили квест — кольцо появится позже. Идите прямо, стена поднимется и откроет проход в комнату с ангелом. Заговорите с ангелом, сказав ему две фразы, написанные на амулете. После этого станет доступной дверь на восток.

Дальше подземелье представляет собой цепь комнат с землей в центре. При вашем приближении из земли будут появляться скелеты. Будьте готовы, их много. В комнате с колоннами надо дергать рычаги, тогда откроются проходы на противоположной стороне. Рычагов два, а между ними проход в комнату с еще одним **Crypt Lord**. Во втором проходе в окружении горящих свечек вы найдете дух **Rhumphy**. Можно драться с ним врукопашную, но лучше забить его с дистанции, поскольку он не огрызается. Магия действует на него через раз, но контрастный душ **Flamedrop** + **Shock** позволяет справиться с ним. За это вы получите более 1000 очков опыта на каждого и неплохую волшебную палочку (**Wand**).

Возвращайтесь назад по правой руке. Пройдите цепочку комнат с сундуками и гробами. В некоторых гробах лежат сокровища, в некоторых прячутся монстры. В темном проходе на вас нападут духи воина и мага. К этому моменту вы должны быть на 4-5 уровне, и тогда справиться с ними не составит труда. Мага надо бить магией, а воина — мечом. После них останутся два кристалла-ключа. Воспользоваться вы можете только одним. В конце темного прохода справа и слева находятся две комнаты — воина и мага соответственно. Советую выбрать путь мага. Он легче, хотя на пути воина вы можете получить свои первые хорошие доспехи.

Вставьте в выбранной комнате в слот в стене нужный кристалл. Поднимется лестница, ведущая к алтарю на возвышении. Выньте из огня куклу. Кукла воина красная, мага — синяя. Продолжайте идти по подземелью, двигаясь по правой руке. Так вы дойдете до комнаты с двумя урнами. Используйте куклу на одной из урн. Путь воина направо, путь мага налево. Когда вы опустите куклу в нужную урну, дверь откроется. Заходите и дергайте за рычаг, чтобы поднять решетку в коридор. Впереди вас ждет испытание — огненная комната. В конце комнаты — решетка, преграждающая путь дальше. Она опускается при вашем приближении. Универсальный способ пройти эту ловушку таков: взять сундук (используйте пиктограмму «Нести» (**Carry**)) и с сундуком впереди, зажав клавишу **Shift**, пронестись сквозь комнату. Не забудьте спастись перед маневром — с первого раза может не получиться. Ворота хлопнут по сундуку и снова подскочат вверх. Пробегайте через них не задерживаясь.

Другой способ — преодолеть ворота за какой-нибудь тварью. Достаточно крысы. Ворота, прихлопнув ее, подскочат снова. Тут-то вам и надо успеть в них проскочить.

Опишу путь мага. Центральное пламя в его огненной комнате — лечащее, поэтому пройти ее намного легче. В боковых нишах есть два рычага. Я встречала рекомендации, что надо обойти комнату, не входя в лечащее пламя, и дернуть эти рычаги. Тогда решетка поднимется и пропустит вас. У меня этот номер почему-то не прошел. Зато сундук сработал безотказно. Потом идите до конца коридора и проваливайтесь в дыру. Вам начнут встречаться баньши и зомби — средненькие противники. Они прекрасно бьются магией. В гробах — сокровища и монстры. В конце коридора в нишах — пара хороших сундуков. Постепенно вы выйдете к большому водоему.

Путь воина аналогичен. Никаких рычагов в огненной комнате нет и все пламя жжет, поэтому пробегать ее надо быстро. За решеткой в конце коридора путь тоже кончается дырой. Внизу вас ждет большой зал с полудюжиной гробов и **Spectral Warrior**. С ним надо драться оружием, к магии у него иммунитет. В гробах — мумия, пара скелетов и хорошие вещи. В конце прохода — две ниши. В одной стоит сундук, в другой на земле лежат пластинчатые доспехи. Следующая дыра приведет вас к тому же водоему.

Только здесь можно оценить истинные размеры крипта. Огромные пространства в несколько этажей и вода внизу. Плывите вперед, потом направо. Заблудиться нельзя: есть только одно место, где можно выбраться на берег. Вас встретят несколько зомби. Проще всего сжечь их заклинаниями, не вылезая из воды.

Теперь обходите по правой руке эту часть крипта. Хорошие вещи встречаются не только в сундуках, но и в стоящих повсюду ящиках и бочках. Используйте пирамиды из ящиков, чтобы забраться в такие места, куда вы не можете попасть просто так (например, в комнате, где лифт ездит только вниз). Когда на одном из верхних этажей вы наткнетесь на сломанный мостик, подойдите к пролому максимально близко, зажмите **Shift**, а затем 0 и «вперед». Так можно перепрыгнуть на другую сторону — у меня получилось. Если каскадерство вам не по нраву, просто идите дальше. В конце концов вы придете на то же самое место. В соседней комнате находится **Scabban** (квест гильдии магов). Экспериментируя с магией, он превратился в чудовище. Поговорив с ним, вы узнаете, что именно он ответственен за распространение заразы, которая поднимает скелетов из земли. И вообще у него далеко идущие пла-

ны. Поскольку он научился управлять скелетами, он хочет превратить в них всех живущих и править ими. Убейте этого реформатора. Дергайте рычаг на стене и прыгайте вниз в водоем.

Если, исследуя эту часть крипта, вы не нажимали маленькую кнопку в темном углу коридора, самое время это сделать теперь. Вылезайте из бассейна, невдалеке направо будет та самая кнопка. Теперь прыгайте в бассейн. Приготовьтесь к сеансу дайвинга. То есть спаситесь.

Опустите голову вниз и ныряйте в отверстие на дне. Потом плывите по длинному проходу. Задирайте голову и выныривайте в довольно узкий люк. Вы попали в ту часть крипта, где находятся гробницы. Их четыре. Гробница **Nivius'a** — восточная. Чтобы открыть дверь, нужен ключ. Он лежит на дне одного из узких проходов, перегороженных решетками. Заходите внутрь и разговаривайте с духом хранителя меча **Mavin**. Он расскажет, что у него меча нет, но получить меч может только тот, кто принесет клятву святому символу (**Holy Signet**). Дайте клятву. После этого призрак исчезнет, а с тела вы возьмете кольцо. Теперь ваш путь должен лежать к следующему хранителю — оракулу (**Oracle**) в пещерах под *Ishad N'ha*. Осмотрите три оставшиеся гробницы, в них вы найдете хорошие вещи. В западной лежит меч, который вас просили принести в кузнице (гильдии воинов). Как и кольцо, он появляется на месте только после того, как вы получили этот квест.

Плывите в любой из узких перегороженных проходов, дергайте за рычаг под водой и выплывайте в бассейн рядом со знакомой комнаткой хранителя крипта. Выходите из подземелья и возвращайтесь в деревню сдавать квесты.

К западу от деревни

Во-первых, есть лесной проход, соединяющий западные и восточные ворота. А в нем окопалась шайка из четырех разбойников. Лидер немного сильнее остальных. Интересно здесь то, что рядом пасется лошадь, и потому с этого момента при желании отряд может ездить верхом. Рядом сундук, так что воспитывайте воровку в правильном духе, то есть прокачивайте **Traps&Locks**.

Дорога из западных ворот, петляя, ведет к озеру нимф. Там мы их и встретим — козлоногих, но очень миленьких. Учтите, что вещи из вашего инвентори они воруют буквально на ходу. После них остаются свитки с заклинаниями — первые относительно стоящие трофеи. Левее дороги на берегу стоит мельница. А в ней живет очень милая девушка по имени **Kerielle**. Она расскажет вам многое о мире *Gael Serran*. И даст квест. Ее друг **Algamesh** был убит последователями культа змей, а его тело похоронено в *Crypt*. Девушка просит принести вас из могильника ожерелье ее друга. Если вы уже были в *Crypt*, ожерелье при вас. Отдайте его **Kerielle**. Взамен она даст снадобье, которое должно вам помочь в решающем поединке с главной змеюкой — **Naga**. Кстати, ожерелье весьма полезное, и вы можете тут же снова выкупить его у **Kerielle** примерно за 450 монет. Наверху мельницы стоит сундук, а в подвале сидит большой паук. Если будете бить его магией, посмотрите, чтобы хозяйка не стояла прямо над ним. Если ей достанется — вы поссоритесь.

Двигайтесь дальше на юго-запад, постепенно обходя озеро. В этой местности вам могут встретиться один-два паука. Постарайтесь не подпускать их близко — они ядовиты. Собирайте яйца, они нужны для превращения в **warlock**. На дальней поляне стоит статуя — алтарь **Serran**. Это то место, которое нужно вам для выполнения паладинского квеста. Запомните.

В конце концов вы придете к дому цыганок. Встречу с ними я уже описала. Садитесь на плот и плывите вверх по Змеиной реке. После нескольких изгибов река начинает расширяться. Если держаться правого берега — приплывете в деревню жаб. Если плыть вдоль левого берега, то вскоре вы увидите мостки. Слезайте с плота и плывите в скальный проход, ведущий к городу **Ishad N'ha**.

В середине туннеля за стеной пламени вы увидите три фигуры — оракулов. Именно сюда послал вас Нивьюс. Когда оракул (говорить надо со средней фигурой) увидит на вас **Holy Signet**, он скажет, что вы и есть избранный, которого он ждал. Надежда смертных и все такое. Поскольку нечестивый лорд тьмы Сет снова воскрес и набирает силу, вам надлежит противостоять ему. Вы получите очередное, хотя и несколько туманно сформулированное, задание. Надо разыскать и освободить от мучающего его демона дух **D'Soto**. **D'Soto** — это последний смертный, который держал в руках меч **Mavin**. И только он знает, кто третий хранитель и где нужно искать сам меч. Но прежде надо побывать в *Temple of Snakes* и посмотреть там в лицо смерти — **Face of Death**. На самом деле речь идет о маске, которую носит главная жрица змеиного культа — **Elyssia**. После разговора с оракулами плита, перегораживающая пещеру, исчезнет. Продолжайте плыть по туннелю. Когда река выйдет на поверхность, держитесь правого берега. Вы не забыли, что вас ждет схватка со жрецом змеиного культа? Кстати, превентивно убивать врагов невыгодно — потом вам просто не дадут этот квест.

Разобравшись с любителем змей, двигайтесь направо. И через несколько минут вы придете к воротам города *Ishad N'ha*.

Город Ishad N'ha

От деревни отличается только тем, что здесь имеются еще две гильдии. Расположенная в мельнице **Shadow Guild** и гильдия восточных искусств **Bushi dojo**. Если у вас в отряде есть вор и деньги на его обучение, самое время вступить в воровскую гильдию, заявить, что в душе вы давно бард, записаться в магическую гильдию и т. д.

Перечислю квесты, получаемые в городе.

Town Hall

В огромной горе **Dragon Spire**, через пещеры которой лежит путь в третий город **Gael Serran**, завелась тварь под названием **Bronze Beast**. Она дышит огнем, и пройти мимо невозможно. Вас просят обезвредить ее. Обещают 2000 золотых за работу. На самом деле **Bronze Beast** — это не тварь, а механизм, построенный хитрым гномом. Слева от нее в проходе находится рычаг, который надо дернуть, чтобы ее выключить. Прежде чем выполнять этот квест, вам надо пройти *Stout Mines* и получить в подарок от короля громов броню, защищающую от огня.

В окрестностях города завелась волкоподобная тварь, которая нападает на людей. Вас просят разыскать ее и убить. Задание выглядит просто, но разыскать этого оборотня стоит больших трудов. Я нашла его в лесных чащобах между *Dragon Spire* и *Stout Mines*. За него дают 1000 экспириенса.

Разыскать и изничтожить банду разбойников, которая терроризирует округу. Возглавляет банду злобный одноглазый карлик — **Brahmar**. Я встретила эту банду по другую сторону *Dragon Spire* на пути в портовый город. Она появилась на дороге, когда я возвращалась оттуда в *Ishad N'ha*. Дают1000 очков.

Shadow Guild

Глава гильдии просит раздобыть ему на продажу 10 монет церковной чеканки **Temple of Snakes**. Монеты выпадают из убитых служителей культа. Вы легко их наберете во время прохождения храма. Дают 500 очков опыта.

Вас просят принести редкую книгу по магии. Речь идет о дневнике мага **Ardibren'a**, которого можно найти в развалинах замка **Shurugeon Castle**. Я нашла эту книгу в одном из сундуков замка, том, который стоит под странным механизмом на стене. Замечу: некоторые утверждают, что сняли ее с тела умирающего мага, а не нашли в сундуке. За журнал вы получите 500 очков.

Где-то на севере потерялась ценная вещица — принадлежавший раньше одному охотнику браслет **Band of Boars**. Просят за вознаграждение разыскать этот раритет.

К северо-западу от города лежит небольшое озеро. За ним находится вход в подземелье **Boogre** (это такие огры), вот в сундуке рядом со входом в подземелье и лежит этот браслет. Только чтобы добраться до него, надо пройти весь донжон. За браслет одному герою дадут 1000 золотых, а всем — по 1000 экспириенса.

The Bushi dojo

Недалеко от *Dragon Spire* охотится на дракона самурай Торин, который верит, что дракон Эрасмедор убил его отца. Надо взять в гильдии и отнести ему стрелу. Труда не составляет. Торин торчит на поляне между горой и озером, заметен издали. В обмен на стрелу он дает хорошее **Secondary Weapon** — **No Dashi** +1. Квест стоит 500 очков.

Разузнать, как именно погиб отец Торина — самурай **Grunaxe**. На самом деле в гибели **Grunaxe** виноват не дракон, а гигантский скорпион. Узнать об этом можно, пройдя подземелье **Boogre**. Там же вы встретите дух погибшего самурая, поговорите с ним и выполните его просьбу. После этого можете сдавать квест.

В гильдии появился предатель — **Shrew Chishi**. Он «скрывается в тенях» где-то на севере. Надо разыскать этого **assassin** и убить. Дело непростое — скрывается он талантливо. Искать его надо на маленькой выходящей к озеру полянке западнее входа в подземелье бугров. Голова крысюка стоит 850 очков, а в гильдии вам дадут за него еще 1000 экспириенса.

Temple Guild

Вам предложат пойти в *Temple of Snakes* и убить главу культа — **Naga**. Это гигантская змея с головой женщины. Выполнение квеста смотрите в описании прохождения храма змей. За это дают 1000 очков.

Внучка некого Галиана разыскивает деда. Она верит, что он находится где-то в *Shurugeon Castle*. Увы, как вы узнаете во время прохождения, уже не находится. Зато вы найдете свиток, в котором рассказывается о его судьбе. Отнесите свиток в гильдию. Дают 500 очков.

В западных землях бродит странник по имени **Prophet Jathil**. Надо доставить ему письмо. Возьмите каждым, кому дадут, по письму и отправляйтесь в путь. Искомую личность вы найдете недалеко от восточного входа в пещеру *Dragon Spire*. Он разыскивает там могилы предков. Каждого, кто отдаст ему письмо, **Jathil** наградит замечательным свойством **Arcane Void** (снижает на 25% ущерб от вражеских заклинаний). А потом вам еще и в гильдии за это экспу дадут. Цена этой услуги — 750 очков.

Warriors Guild

Глава гильдии попросит вас освободить душу вассала по имени **Gilebott**, который погиб когда-то вместе со своим лордом. Теперь его душа томится в развалинах *Shurugeon Castle*. Во время прохождения замка вы не сможете не наткнуться на этого призрака. Убейте его, и дело с концом. Дают 500 очков.

Вас просят отнести послание горным гномам **Staut'ам**. Глава гильдии хочет, чтобы их клан присоединился к гильдии в эти тяжелые времена. **Stout Mines** вы найдете, пойдя по левой руке от *Shurugeon Castle*. Они находятся на юго-западе локации. Не обязательно отдавать послание королю, достаточно передать его страже. Это принесет 750 очков.

Двухголовый циклоп с севера убил несколько членов гильдии. Нужна его голова. Точнее, две головы. Циклоп бродит по поляне в центре леса за подземельем бугров. Проход — через подземелье. Так как во время встречи вы сами будете буграми, матч пройдет на равных. У циклопа подберете чудную вещицу — лампу Алладина. Цена — 1000 экспы.

Wizards Guild

Речь снова идет о маге по имени **Ardibren**. Надо разыскать и принести в гильдию принадлежащую ему **Relic**. Бедный **Ardibren**! Он еще не умер, а его вещи уже поде-

лили! В данном случае речь идет о кукле, подобной тем, которых вы встречали в *Crypt*. Лежит в одном из сундуков в замке. Дают 750 очков.

Разыскать неведомо где мистический **Idol of Aku**, чтобы глава гильдии мог отметить его расположение на карте. Идол находится в подземелье все тех же бугров. Вам он поможет снова обрести человеческий (или какой там еще) облик. Дают 500 очков.

Глубоко в пещерах под *Dragon Spire* живет гигантская кристаллическая змея — **Beast Colanth**. Вас просят принести драгоценный камень — один из ее кристаллических глаз. Эту змею **Colanth** вы найдете в подземном озере, под которым находится проход к оракулу земли. Это не такой уж серьезный противник, как кажется по описанию. Глаз — голубой драгоценный камень — вы подберете после схватки на дне. Награда — 1000 экспы.

Когда вы будете выходить из города, учтите, что западные ворота ведут уже на другой квадрат, с намного более серьезными тварями. Поэтому сначала давайте доделаем то, что мы еще не сделали к востоку от города. А именно — пройдем Храм змей.

Serpent Temple

Если у вас нет героя, который может лечить отравление, первое, что надо сделать, отправляясь в это место, — закупить бутылки с противоядием (желтое снадобье). Иногда такие бутылки будут выпадать из поверженных священников, но, как показывает опыт, этого недостаточно. Отравленный же герой каждую минуту теряет 1-3 хит-пойнта.

Храм змеиного культа находится к юго-востоку от *Ishad N'ha*. Возвращайтесь к реке и плывите на юг. Поднявшись на берег, вы увидите поляну с мрачным сооружением с закрытыми воротами, а перед ним стоит человек. Зовут его **Kol the Heretic** и, как вы поняли, он отступник. Заговорите с ним. Он расскажет историю, как во сне ему явился прекрасный ангел, и как он нашел крошечный ключ, и долго искал по храму, к какой же двери он подходит. Оказалось, что тайная дверь из коридора ведет в комнату со статуей ангела **Kerah**. И Кера заговорила с ним. И с тех пор его жизнь наполнилась новым смыслом, он порвал с культом и думает о спасении мира от зла. Заметим, что он почему-то считает себя избранным. Попросите его отдать вам ключ от комнаты статуи с ангелом. Кроме того, вы должны услышать о том, что существует еще один проход в храм — с задней стороны. Надо обойти сооружение с востока и поднырнуть под сломанную решетку. Так вы попадете к заднему ходу. Идите туда. По пути можете исследовать два крошечных лесных озера. Тут водятся пауки, обезьяны и стоят сундуки.

Прогулявшись, ныряйте под решетку. Дверь перед вами распахнется, пропустив в предбанник. Дергайте за рычаг. Пока вы ждете загрузки, скажу несколько слов о самом подземелье. Оно очень большое, трехэтажное и, главное, очень-очень запутанное. Этажи незаметно переходят в друг друга, оставляя оборванные концы на картах уровней. Население — священники разного ранга, избранные культа, змеи, пауки, обезьяны. Напоследок вас ожидают две дамы очень крупного калибра — змееженщина **Naga** и главная жрица культа ее сестра **Elyssia**.

Входим в храм и попадаем на лестницу. Поднимаемся, перед нами — решетка. Буквально через секунду по ту сторону мы увидим ползущую мимо Нагу. Впечатляет. По другую сторону коридора, справа и слева, еще две зарешеченные двери. Чтобы их открыть, нужен ключ, которого у нас пока нет. Запомните это место. Обе двери ведут к одному месту — подводному проходу, в конце которого стоит на пьедестале статуэтка змеи. Пока идем дальше.

За очередной дверью — несколько змей и пара сундуков. Лучше с местным зверинцем разбираться, не подпуская к себе близко, а то потравят. Доходим до комнаты с двумя зарешеченными дверьми, расположенными рядом. Отойдем от правила правой руки и заглянем налево. Там всего одна комната с сундуком. А в сундуке — статуэтка обезьяны. Это — первая. Нам нужно разыскать их четыре штуки.

Идем снова направо. Бесконечный подъем, снова коридор, за ним снова лестница выведут нас в комнату, где находится волшебник культа **Kreug**. Поговорим с этим **Servant of the Serpent**, а затем надо будет его убить. На его теле найдем ключ — **Serpent Key**. Как только волшебник упадет мертвым, откроются все двери, ведущие в комнату. Вместе с той, через которую мы пришли, их четыре. Начнем с того, что вернемся вниз, к началу пути, и достанем статуэтку змеи.

Откройте любую из дверей ключом и зайдите в помещение. У дальней стены есть ведущий в воду люк. Ныряйте вниз. Ищите проход под водой. В нем вас ожидает здоровенный слизняк — я выныривала обратно и глушила его прямо в воде огненной магией. Когда убьете гада (больше 500 очков на нос), плывите до конца туннеля. Там на постаменте стоит статуэтка змеи. Берите и возвращайтесь в комнату, где убили **Kreug**.

Дверь на юг ведет в проходное помещение с золотой статуей змеи. Если у вас к этому времени есть хоть одна оставшаяся от священника монетка, опустите ее в слот. Змея выплюнет благовония. Возьмите их. Возвращайтесь в комнату **Kreug**.

Теперь есть смысл сходить по левой руке до большого темного зала и открыть главный вход в храм — ему не помешает немного проветриться, а вам проще будет бегать в город сдавать трофеи. По пути вы встретите приестов (по 100 очков за голову), змей. Если теперь вы пойдете прямо от главного входа вперед и вверх, то на уровне второго этажа вы обязательно увидите комнату с четырьмя дверьми, столбом в центра и деревянным пандусом вокруг него. Сначала идите в западную дверь. Там находится большая комната с огромной статуей змеи и жаровней в центре. Охраняют это великолепие четверо **Serpent Keeper'a**. Убейте их и осмотрите комнату. На стене напротив статуи вы увидите два рычага — их надо опустить вниз. Этим вы откроете проход в библиотеку. Запомните это место — сюда мы вернемся вызывать дух Наги, и отсюда же открывается проход в ее логово.

Возвращайтесь к центральному столбу и идите на север. Вы окажетесь на втором ярусе трапезной. Перебейте священников внизу, спускайтесь и выходите в западную дверь. Вы попадете на кухню. Обратите внимание на незаметную кнопку слева от камина — она открывает узкий проход в комнату с сундуком. А в сундуке лежат пустые флаконы, возьмите их. Реально вам нужна всего 1 штука, и ее можно взять прямо на кухне с полки. На кухне же находится лифт вниз. Управляется он еще одной кнопкой на стене. Спускайтесь на нем вниз и идите на восток — больше некуда. Галерея комнат закончится еще одним лифтом. Теперь вверх, на второй ярус. Поднимайтесь на лифте. Вы попадете в большую комнату, в дальнем углу которой стоит сундук. В нем — вторая статуэтка мартышки. Идите назад к кухне, а потом через трапезную на восток можно вернуться к главному входу.

Путь от главного входа налево снова приведет нас в комнату, где мы убили **Kreug**. Теперь идите в западную дверь, придерживаясь правой руки. Через несколько помещений вы увидите через окно в стене зал с квадратным отверстием в центре и парой золотых змей рядом. Тут же в изогнутом коридорчике находится замок, к которому подходит ключ, полученный от Кола. Открываем и заходим в комнату со статуей. Кера заговорит с нами и расскажет о битве, которая произошла между силами добра и зла две тысячи лет назад. О том, как благородный **Anephas** бился с нечестивым Сетом и его кровь дождем лилась с небес на землю. И вот теперь лорд тьмы Сет снова пробудился от сна, а защитник мира лорд Анефас что-то не спешит просыпаться. Похоже, что вся надежда на нас. Разговор с ней — возможность лучше понять происходящее и поставленную перед нами задачу. Возьмите лежащие перед статуей ценные предметы и возвращайтесь к насущным делам.

Дернув рычаг рядом с дверью, заходите в комнату с квадратной дыркой в полу. Там на стене есть еще один рычаг. Дергаете его, дверь захлопывается, а на вас набрасывается стая храмовых обезьян. Когда вы перебьете всех, дверь откроется снова, а в коридоре начнет резво скакать мартышка с третьей статуэткой обезьяны в руках.

Если можете, убейте ее сразу; если не вышло, не огорчайтесь — она побежит дальше, к складу, вам тоже надо туда.

Коридор приводит к двум большим прямоугольным комнатам, соединенным между собой. Из первой можно подняться на второй ярус по боковой лестнице. А выход из нее на юг ведет к складским помещениям. Во второй прямоугольной комнате очередная незаметная кнопка управляет лифтом. Лифт отвезет вас к сундуку. Берите добро и идите на склад.

Склад — шесть расположенных веером комнат. Между ними четыре рычага и слот для монет. Для ясности будем считать рычаги с востока на запад, комнаты — тоже. В комнатах стоят сундуки с сокровищами и сидят змеи, пауки или те и другие вместе. Чтобы открыть дверь, надо найти нужное сочетание рычагов, а потом бросить в слот монетку. Вот эти комбинации:

Комната 1 — рычаг 3 и монетка
Комната 2 — рычаги 2, 3 и монетка
Комната 3 — рычаги 3, 4 и монетка
Комната 4 — рычаги 1, 2 и монетка
Комната 5 — рычаги 1, 3, 4 и монетка
Комната 6 — рычаги 1, 2, 4 и монетка

Нужные рычаги должны быть опущены, остальные подняты вверх. В одном из сундуков вы найдете последнюю, четвертую статуэтку обезьяны.

Выходите со склада и по лесенке сбоку комнаты поднимайтесь на второй ярус. Настала пора вспомнить, что где-то здесь томится несчастный обманутый разбойник, и пойти его навестить. Держим путь в пыточное отделение — *Torture Chamber*. С пандуса зайдите во вторую дверь (на север), затем по коридору держите путь на запад. Вам встретится **Inquisitor** и начнет выяснять, что вы здесь потеряли. Потеряли мы ключ от камеры, который лежит у этого неприятного типа в кармане. Быстро делайте из типа тело, а с тела снимайте ключ. Идите на запад. Будьте готовы к тому, что пыточное отделение — весьма посещаемое место. Священников тут до черта.

В первой комнате в очаге с углями есть кнопка. Можно нажать ее так, а можно — имеющейся здесь же кочергой. Над одной из наклонных балок откроется дверь в тайник. Там — хороший сундук.

В следующей комнате сидит наш узник. Когда мы откроем камеру, он начнет выражаться разными нехорошими словами. Предъявите ему данные вам Гортиусом отмычки как доказательство благонадежности. После этого он расскажет вам о том, что происходит в храме. Оказывается, чтобы попасть к **Hare** (как называют ее местные, **Xydusa**), нужен целый ритуал. В комнате с жаровней и огромной змеей надо вызвать ее дух. Для этого надо иметь:

благовонья (**Incense Cones** получили за монетку от золотой змеи)
паучий нектар (**Spider Nectar** = пустая бутылка + пресс + яйца пауков)
Serpent Wand (находится в личных покоях волшебника **Kreug** над библиотекой)
Book of the Servant (книга служения лежит в тайнике в библиотеке)

Начнем разбираться по порядку. Начнем с паучьего нектара, который можно изготовить здесь же рядом. Пройдем по коридору в следующую комнату. И увидим здоровенное колесо, которое управляет огромным прессом. Поверните колесо и посмотрите, как большая плита поднимется вверх, к потолку. Спускайтесь по узкому пандусу вниз. В нижнем ярусе — полка с краником над ней. Поставьте на полку пустой флакон. Если ваш инвентори еще не набит паучьими яйцами, их можно раздобыть в комнатке рядом. Осторожнее: на потолке маленькой комнатки, где хранятся яйца, висят три огромных паука. Убиваем, получаем экспу и несем яйца под пресс. Бросьте их на пол и идите крутить колесо. Когда плита опустится, вы услышите комментарии по этому поводу. Это значит, что можно идти вниз и забирать склянку с желтой жидкостью (не перепутайте ее с противоядием!). Последнее, что нам надо

в комнате пыток, — открыть еще один тайник в округлой части комнаты. Его замок — **Skull Lock** — может просто взломать воровка. Там еще один сундук.

Ключами к тайнам библиотеки являются те самые статуэтки змеи и обезьян, которые мы уже нашли. Рычаги в комнате с жаровней и гигантской головой змеи, открывающие путь в библиотеку, мы уже дернули. Теперь держим путь в библиотеку.

Возвращайтесь к тому месту, где встретили инквизитора. Теперь следует зайти в дверь, ведущую из коридора на север. Комната с ящиками, потом причудливо изогнутый коридор приведут нас снова в комнату с гигантской змеиной головой и жаровней. Проходите ее насквозь и идите в северную дверь. Еще один изогнутый коридор приведет вас к лестнице к библиотеке. Вас будет встречать куча змей и пара священников. Осмотрите книжные полки. В них есть пять ниш, четыре из которых соединены линиями на полу. В эти поставьте статуи обезьян. После этого часть пола превратится в лифт и вы сможете подняться наверх, в проход к личным покоям мага **Kreug**. Нас вылетит встречать его **Familiar** — огнедышащая стрекоза. В комнате мага — фонтан в стене, снимающий отравление. В сундуке лежат вещи бардовского квеста. На полке — тот самый **Wand of Serpent**. Берем все нужное и снова спускаемся вниз, в библиотеку. Теперь нужно поставить статуэтку змеи в центральную нишу. При этом полки опустятся, вы увидите книгу **Book of Servant**, которая нужна, чтобы правильно ответить на вопросы вызванного духа.

Возвращаемся из библиотеки в комнату с жаровней и, приготовившись к вызову духа (то есть спасшись), последовательно выполняем следующие действия, используя функцию **Use**. Бросьте на жаровню благовонья. Затем вылейте паучий нектар. Затем воздействуйте **Wand of Serpent**. В какой-то момент голова змеи может полыхнуть огнем, не пугайтесь. Теперь должен появиться дух той самой **Xydusa** и начать задавать вам вопросы. Дух начинает строфу из книги, а вы должны ее продолжить. Внимание! Строки идут вразбивку. Приведу текст:

As the Serpent Charms, the Servant bows.
While the Serpent schemes, the Servant dreams.
As the Serpent sleeps, the Servant waits.
When the Serpent strikes, the Servant prays.

После того как вы правильно ответите на вопросы, пасть огромной змеи раскроется, открывая проход. За ним — лифт. Вот только после нажатия на кнопку пол под вами раздвигается, а вы летите кувырком вниз. Приземляемся в маленьком круглом зале. В соседней комнате за спинкой круглого трона — **Xydusa**. К сожалению, завалить ее при помощи магии не удастся. Я рубилась врукопашную, время от времени подправляя здоровье и леча отравление. **Xydusa** кастует отравление, паралич, иногда превращает в камень, просто кусается и (к счастью, очень редко) может нанести ущерб в 1000 хитпойнтов. Так что во время боя спасайтесь в пару разных файлов. Кстати, если вылить на змеюку эликсир **Kerielle**, она впадет в состояние **Asleep**, что может дать вам желанную передышку. Впрочем, за эти тяготы и награда велика — по 14 тысяч единиц опыта.

После боя дергайте рычаг в спинке трона и проходите в коридор. Налево — маленькая комната с парой сундуков и фонтаном, излечивающим отравление. Над фонтаном еще один рычаг, который открывает доступ в лабиринт коридоров. Выходите и двигайтесь по правилу правой руки. Запомните V-образное место с запертой дверью. Там — хорошие сундуки, а ключ от этой двери вы скоро получите. Так вы дойдете до ромбовидной комнаты с лифтами по углам. На самом деле это одна из четырех комнат — северо-западная. А вам надо попасть в юго-западную, чтобы дернуть там рычаг. Идите в восточный лифт. Будет коридор, за ним снова лифт. Вы попадете в юго-восточную комнату. Снова проходим в восточный лифт, переход, лифт, и мы уже там, где надо. Дергайте за рычаг и возвращайтесь в исходную точку — северо-западную комнату. Теперь идем в северный лифт, который доставит нас в северо-восточную комнату. Снова заходим в северный лифт. Он отвезет нас в покои *Serpent*

Master. Приняв нас за молоденьких священников, этот тип устроит настоящий допрос. На первый вопрос, видели ли мы матерь **Xydusa**, отвечаем «да». На второй вопрос, сколько раз мы пробовали ее священный нектар, отвечаем «нисколько» (None). Нас похвалят, разрешат пройти к главной жрице **Elyssia** и дадут ключ.

Теперь убиваем **Serpent Master** и активизируем лифты. Можно сначала сбегать в замеченную ранее комнату с сундуками, а потом проехать в юго-восточную комнату. В одном их четырех углов — замок. Ключ откроет проход к лифту. Едем к **Elyssia**.

Четыре узких коридора образуют квадрат. В одной из его сторон разрыв — проход в амфитеатр. Внизу, над алтарем с трупом, стоит **Elyssia**. Лучше бить ее без разговоров, с дистанции. Она прекрасно бьется магией. Ее любимое заклинание — **Lokust Swarm**. Как увидите летящую на вас стаю саранчи, шарахайтесь в сторону. В начале боя **Elyssia** призывает десяток священников к себе на подмогу. Сначала они спускаются в центр амфитеатра на построение. Поэтому кастуйте на переднего **Burning Haze**, и Элиссина армия будет загублена на корню. Теперь лупите даму чем попало, и вы победили! **Elyssia** заметно слабее своей сестры. Подходите, собирайте трофеи, в том числе — нужную вам Маску смерти. В двух сундуках — хорошие вещи и анкхи. Выходите из храма и возвращайтесь в город, сдавать квест.

К западу от Ishad N'Ha

Дорога, петляя не хуже уже известной нам Змеиной реки, уходит на северо-запад. Рядом с городом, слева от дороги, живет девушка по имени **Erzebette**. Она расскажет вам о том, как однажды ее напугал огнедышащий дракон **Erathsmedor** и как ей помог спастись гномик по имени **Hephaestus**. А с драконом она даже потом подружилась. Гномик, ставший ее другом, живет в пещерах *Dragon Spire*, и она попросит вас отнести ему письмо. Письмо надо положить в почтовый ящик у входа. Дальше ходить не стоит — там **Bronze Beast**. **Erzebette** расскажет о том, что зайти в *Dragon Spire* можно, обойдя гору с востока. Возьмите письмо и идите дальше.

На дороге вам могут встретиться гигантские стрекозы, более крепкая, чем раньше, порода воргуров и разбойники-крысюки. Последние неплохо владеют кун фу и имеют много ценных вещей. Следуя по правой руке вдоль дороги, вы придете к разрушенному зданию, за которым расположился отряд крысюков. Это очередное отделение **Hidden Circle**. Их предводитель **Scanthril** будет разговаривать с вами довольно нагло. Поскольку на прохождение это не влияет, можете всех их тут же и уложить, но интереснее взять предложенный квест. Вас попросят разузнать о посланном в *Stout Mines* гноме по имени **Grundel**. В этом деле замешан и другой гном — **Raskalion**. О нем просят «позаботиться», то есть убить. Мне **Raskalion**, которого я нашла в *Stout Mine*, понравился, и трогать я его не стала. Однако если вы хотите обучить одного из членов отряда суперэлитной профессии **Assassin**, убить **Raskalion'a** придется. В награду вы получите черный кинжал с оранжевой аурой. Когда вы зайдете в городе в *Shadow Guild*, члену отряда, получившему кинжал, будет предложено стать убийцей. В случае согласия перемена профессии произойдет тут же. И новоиспеченному убивцу предложат квест: замочить типа по имени **Gruemorde**, который бродит в окрестностях портового города *Brimloch Roon*.

Зеленомордого, а именно таким наш убийца-отступник и окажется (помните **Serpent Chosen** из Храма Змей?), можно найти на дороге между *Dragon Spire* и портовым городом. У меня после начала боя он пытался скрыться, используя невидимость — поэтому бейте его сразу же чем-нибудь весомым, типа **Meteor Storm** или **Fire Storm**. Очевидно, после выполнения этой задачи наш собственный убийца становится главным рэкетиром страны *Gael Serran*. Стоит ему зайти в любую из воровских гильдий, как вы услышите что-то вроде: «Зеленомордый мертв. Это — урок для всех нас. Вот вам 2500 монет и 2500 очков. И пожалуйста, идите отсюда...» Это третий квест, который можно сдавать бесконечное число раз. К сожалению — только убийцей.

Дальше продвигайтесь очень осторожно. Впереди затаился в засаде отряд огромных плотоядных растений, похожих на гигантских зеленых осьминогов. Стреляют они точно и насмерть. Приготовьте заклинания (лучше огненные) и проверяйте курсором горизонт. Как только курсор превратится в прицел, начинайте бой. Этих растений обычно 4-5 штук. За каждое вы получите более 2000 очков опыта. Дальше на запад по дороге сидит в засаде большая банда крысюков, штук восемь. Перебив их, вы найдете неподалеку лошадь, на которой можете ездить по этой локации.

Неподалеку к югу находится *Shurugeon Castle*. Обратите внимание на то, что на земле появились выжженные пятна. Эти места патрулирует огнедышащий дракон. Он может появиться неожиданно и нанести заметный ущерб. С драконом нам разбираться рано, идем к замку.

Shurugeon Castle

Главные ворота замка закрыты. А значит, надо искать другой путь. Обходите замок с востока вдоль рва. После первых же восточных башен находится лесная полянка. На полянке — самурайское кладбище, на котором вы должны искать благословение предков (самурайский квест). Перебейте духов и скелетов, подберите **Samurai baton** (если в вашей группе нет никого, кто бы взял этот квест, духа не будет. И **baton** — тоже), откройте стоящий здесь же сундук. Кстати, один из способов попасть в замок таков. Поставьте сундук на ограждение замкового рва и, задрав голову, прыгайте с него на башню. Это возможно, я так делала. По замыслу же авторов игры вы должны проделать следующее: снова спускайтесь в ров и двигайтесь на юг. Когда упретесь в стену, ныряйте вниз. Плывите по трубе на север, снова вниз и поворачивайте на юг. Плывите до рычага на стене. Дергайте его, задирайте голову и всплывайте вверх. Над вами откроется решетка, и вы окажетесь на южной стороне замка. Здесь в стене есть большой пролом. Заходите в замок.

Первое, что нужно сделать, это опустить разводной мост. Рычаг наверху, в правой башне, если смотреть со двора замка. Можно подняться по пролому, как по ступеням, на верх стены и пройти до башни, чтобы не тревожить зря духов (квест ниндзя), а можно пробежать мимо них через двор. Если никого не убивать, квест тоже принимают. Опускаем мост.

Сам замок состоит из трех отдельных строений. Можете осмотреть их со двора, но вход в него только один. Заходим во внутренние помещения замка. Нужно будет пройти нескольких довольно запутанных уровней. Население: скелеты, духи, баньши, крысюки, чертенята (**Imps**). Есть стреляющие огнем духи самураев в соломенных шляпах. В некоторых сундуках сидят плюющиеся рвотным большие слизни — **Squix**. Как вы помните, наша задача — избавить дух несчастного рыцаря **D'Soto** от мучающего его демона **Haleabus'a**.

Зайдя в замок, вы оказываетесь в комнате с бассейном в центре и несколькими дверьми. Сразу взломайте замок в комнату справа, там — ценный сундук. Остальные две двери заперты, единственный оставшийся путь ведет в комнату слева. Когда вы дойдете до столовой с портретом на стене, появится дух **D'Soto** и начнет просить вас покинуть замок, чтобы вы не разделили с ним его печальную судьбу. Потом раздастся голос **Haleabus**, который призовет и натравит на вас множество **Demon Imps**, будьте готовы к довольно серьезной атаке. Слабая магия их не берет, а вот **Elemental Blast + Burning Haze** действуют неплохо. В одной из следующих комнат вы найдете на стене висящий на гвозде ключ — **Master Key**. Здесь же есть лифт, которым мы воспользуемся позже. Дальше — коридор и три комнатки. В одной из них мы найдем **Scroll of Galian** (квест **Temple Guild**). Теперь можно сразу вернуться к началу, благо недалеко, и открыть ключом все остальные двери. Когда вы войдете в комнату с бассейном, вас встретит дух, родной брат того, что караулил рычаг на башне (3000 очков опыта). За северной дверью есть проход в маленький тамбур, от-

куда две двери ведут в зал с главным супостатом — **Haleabus**. У вас будет возможность осторожно посмотреть на главного врага, похожего на красного минотавра демона. Пока он неуязвим.

Возвращаемся в комнату с лифтом, едем вниз. Мы оказываемся в помещении с небольшой лестницей наверх. Поднимитесь, зайдите в первую дверь, и вы окажетесь на галерее. В конце стоит сундук. В нем лежит **Strange Key** (**Key of the Magus**) — ручка от механизма, которая понадобится нам дальше. Снова спуститесь к лифту и идите по правой руке. В соседней комнате нам встретится друг — старый волшебник **Ardibren**. Маг назначит вам встречу на поляне к юго-востоку от замка и уйдет. Прежде чем мы пойдем за ним, немного осмотримся. Дверь напротив лестницы ведет в зал перед сокровищницей. Зайдем туда.

В центре зала — огороженное возвышение с колоннами. Как только вы туда сунетесь, возникнут духи и чертенята, поэтому будьте готовы. Бьем их и поднимаемся. Вокруг нас — четыре колонны, на каждой два рычага с горгульями. Чтобы открылась дверь в сокровищницу, все восемь горгулий должны быть опущены вниз. Проблема в том, что, когда вы дергаете за одни рычаги, другие поднимаются. Немного терпения, и дверь сдастся. Просто тяните снова вниз все, что поднялось. Как только задача будет решена, дверь в сокровищницу откроется. Там стоят два сундука, в одном из них лежит предмет под названием **Element of Evil**.

Вернитесь в комнату, где встретили мага, и поднимитесь вверх по лестнице. Мимо зарешеченной двери проходите в комнату со странным механизмом на стене. К нему подходит странный ключ, похожий на ручку, который мы нашли в сундуке на галерее. Крутим, и в стене открывается тайный проход. Рядом с механизмом стоит сундук, в котором лежит дневник мага (2-й квест гильдии воров).

В тайном проходе — комната с двумя сундуками и рычагом. Тянем за рычаг, это поднимет решетку на двери, ведущую в башню с покоями мага. В сундуке — голубая кукла. Это тот самый **Relic**, который нужен в *Wizards Guild*. Теперь можно идти на встречу с магом.

Выходите из подземелья вслед за ним, проходите через пролом в стене, переплывайте ров, и на поляне вы увидите умирающего волшебника. Оказывается, на него напал тот самый волк-оборотень. **Ardibren** расскажет, что это именно он когда-то создал портал в ад — это было побочным эффектом его магических исследований — и попросит вас помочь изгнать демона. Для этого надо проделать **Unholy Ritual** при помощи Маски смерти и пяти **Elements of Evil**, которые появились на земле вместе с **Haleabus**. Это единственный путь изгнания демона.

Перед смертью маг успеет отдать вам первый **Element of Evil** и назовет места, где он спрятал остальные четыре. Это кузня (**Armory**), подвал (*Dungeon Catacombs*), сокровищница (*Treasure Vault*) и башня (*Tower*). Он подробно расскажет, что именно вы должны сделать. В башне в покоях мага нарисована пентаграмма. После того как вы соберете все элементы, надо подняться туда, расставить элементы по углам пентаграммы, а Маску смерти (ее вы нашли в *Temple of Serpent*) положить в центр. Маска превратится в портал в ад. Заберите ее из пентаграммы и идите к демону. Перед боем с **Haleabus** вы должны воздействовать на него Маской, и тогда он станет уязвимым.

Прощаемся с волшебником (после слова **Goodbye** он умирает) и возвращаемся в замок искать *Elements of Evil*. Теперь можно пойти в дверь направо. Она выводит в длинный коридор. Затем следует кузня, где вас ожидает воинственно настроенный дух кузнеца. С северной стороны комнаты есть несколько окон в другое помещение. Открыть его рычагом нельзя — горгулья сломана. Бьем магией стоящего внутри скелета. Когда он падает, освобождается рычаг внутри комнаты, дверь открывается. Там в сундуке — 3-й **Element of Evil**.

Далее снова длинный коридор, ведущий к спальням. Тут, во главе команды из скелетов и прочей нежити, ждет вас **Gilebott**. Успокойте его навсегда (квест **Warriors**

Guild). Проходите спальни с расставленными по ним сундуками. Впереди будет лестница на другой этаж. Идти ли туда — решайте сами. Это не необходимо, но лишняя экспа и шмотки еще никому не мешали.

Возвращайтесь в комнату, где вы встретили волшебника. Заходите в сокровищницу и поворачивайте налево, идите по коридору с парой гробов в комнату с небольшой лесенкой вниз. Это вход в темницы. Зайдя, потяните за рычаг на стене, чтобы камеры начали открываться. В них сидят зомби. В дальней камере прыгайте в лаз, прорытый в полу. Вы попадете в наполненные водой катакомбы. Единственный доступный вам путь — вверх по лестнице. Первое ответвление ведет назад к башне мага. Это путь в одну сторону, и идти туда рано. Путь дальше преграждает довольно сильный бес по имени **Azgorax** (1600 пойнтов экспы). Магия на него через раз, но действует. А меч действует еще лучше. Он перекрывает мостик, за которым находится рычаг. Убив его, возвращайтесь в канализацию. Теперь можно двигаться по воде на восток. Путь приведет вас на винтовую лестницу. Рядом с лестницей будет площадка с саркофагами. Там в тени тихо стоит суккуб **Lysandra of Yur**. У нее находится четвертый элемент зла. Она готова его отдать, если вы позволите поцеловать в шею одного из членов отряда. Звучит заманчиво — дама симпатичная, но ваш герой после этого станет вампиром. Поэтому девушку придется убить (она хорошо бьется магией).

Продолжайте подниматься по лестнице до зала с рычагом на стене. Дергайте его, и снова окажетесь на улице. Проходите по подвесному мостику в зал, где томится бедный **D'Soto**. Пока разговаривать с ним бесполезно, он только стенает. В сундуке рядом лежит последний, пятый элемент зла. Теперь, когда вы собрали все нужное для ритуала, идите в башню.

Поместите элементы по краям пентаграммы, а Маску в центр. Как только вы это сделаете, полыхнет голубое пламя. Теперь забирайте Маску и идите к демону. Двери в помещенье с Haleabus автоматически раскрываются при приближении и снова захлопываются, когда вы отходите чуть дальше. Грех этим не воспользоваться. Встаньте так, чтобы при стрейфе двери то открывались, то закрывались. После того как вы воздействуете на демона Маской (функция **Use + Ctrl**), он становится уязвимым. Причем для самых обычных **Stone** заклинаний — **Shock** и **Zap**. Теперь стрейфимся туда-сюда и, как только дверь откроется, лупим магией. Я ни разу не получила сдачи. Дают за **Haleabus'a** 4800 очков опыта.

После смерти демона в зале появляется дух **D'Soto**. Он поведает нам, что живущий в *Dragon Spire* огнедышащий дракон **Erathsmedor** является третьим хранителем меча. Мы должны пойти к нему, заговорить, произнести пароль «**Elseramavin**» и отдать ему саван **Elsera**. Тогда дракон вручит нам меч. **Shroud of Elsera** лежит в рядом стоящем сундуке. Там же может оказаться голубая **Chain Mail**. Эта кольчуга, когда-то принадлежавшая самому **D'Soto**, — прекрасный артефакт. Попрощайтесь с духом благородного рыцаря и отправляйтесь в путь.

Между Dragon Spire и Shurungeon Castle

Теперь мы знаем, что наш путь лежит в *Dragon Spire*. Через нее проходит дорога в западные земли. Там живет дракон. Но пока туда соваться рано. Давайте оглядим окрестности. Если вы еще не выполнили гильдейские квесты (отнести стрелу Торину, отнести письмо гномам, отнести письмо страннику **Jathil**), самое время этим заняться. Не забудьте отнести письмо гному, которое дала вам девушка.

Dragon Spire возвышается к северо-западу от развалин замка. По разделяющей их равнине бродят **Scabban**-образные существа, пауки, тролли-шаманы, крысюки, стрекозы и многие другие. А главное — там летает дракон. Размахивать красным саваном **Elsera** как флагом и кричать «**Elseramavin**» бесполезно, я пробовала. Так что пока передвигайтесь осторожно.

К северу от горы находится озеро. На нем есть маленький островок с сундуком, а за ним — большая поляна со входом в подземелье бугров. Описание прохождения будет приведено ниже. Между озером и горой торчит самурай Торин (**Torin**). С ним интересно поболтать о старейшем дереве, Западных морях и т. п. Он откроет нам новые горизонты.

К югу от восточного входа в драконью гору бродит странник, которому мы несем почту. Отдаем письма, получаем свойство **Arcane Void** и выслушиваем историю о том, что человек не может найти могилы предков. Были, казалось, тут и вдруг пропали. Кладбище находится вплотную к западной границе квадрата, по нему бродят несколько духов, а рядом стоит сундук, в котором можно найти **Plate Armor**. Еще южнее в лесу, опять-таки рядом с сундуком, валяется труп сожженного драконом гнома. Рядом лежит свиток — **Writ**. Это пропуск в *Stout Mines*, он нам нужен. В этих местах тропинки и поляны образуют хитрый лабиринт. Выберите правую руку или левую ногу и начинайте двигаться к югу, к рудникам. Где-то здесь бродит еще одна квестовая тварь — волк-оборотень, которого нам заказали в *Townhall*. Дальше на этом пути мне встретилось диво дивное — голубой грифон (**Bloodstone Griffin**). А так — обычные пауки, разбойники, воргуры.

Stout Mines

По длинному проходу идем в комнату с привратником. Он требует пропуск. Если вы его не нашли в лесу, поговорите с гномом, пока он не скажет, что его мучает жажда и не пообещает пропустить вас, если вы принесете ему пиво. Надо сказать, что расфасованное пиво в игре я встречала только в одном месте — подземелье бугров. Пропуск найти проще.

После загрузки подземелья проходите вперед по коридору до лифта. Спускайтесь вниз. Первый уровень ничего особенного не представляет — кольцо с двумя залами, где работают гномы, по краям и лифтом вниз на противоположной стороне. Ваша задача — найти кирку. Без нее делать здесь нечего. Киркой раскапывают кучи руды на стенах и полу, в которых могут оказаться драгоценные камни.

На следующем уровне находится резиденция короля гномов — *Freyedies*.

Повернув от лифта направо, вы попадете к королевской сокровищнице. Если у вас при себе письма, можно тут их отдать стражникам (**Stout Guard**). С другой стороны от лифта находится резиденция короля. Поговорите с ним, он расскажет о вещем сне с вашим отрядом в главной роли, который он видел намедни, и пообещает вам помочь, если вы выполните его задание. Ключевые слова в разговоре — «**Fire**», «**Help**». Вы узнаете, что в заброшенной части рудников, в огненных пещерах, можно найти драконью руду (**Dragon Ore**). Если вы принесете ее **Freyedies**, при помощи своего волшебного молота он изготовит для вас доспехи, устойчивые к огню (помните **Bronze Beast**?). Я нашла два куска руды и отдавала их по очереди. За что получила две пластинчатых брони 5,6 армор, 80% защита от огня. Тут есть такой хинт. Если стоять рядом с королем и смотреть, как он машет молотом, то это дело затянется до бесконечности. Быстренько пробегитесь куда-нибудь подальше, а затем назад, и работа будет закончена.

Прямо от королевских апартаментов коридор выведет вас к узкоколейке со стоящими на ней вагонетками. Это путь в заброшенную часть шахт. Обратите внимание на то, что у правой вагонетки (назовем ее вагонеткой 2) отсутствует рычаг. Ехать мы можем только на вагонетке 1. Садимся, нажимаем на рычаг и весело катим по подземному метро.

К сожалению, рудники представляют собой сложный трехмерный лабиринт с многочисленными лифтами, и описать их в терминах «направо-налево» не получится. В той части шахт, куда вы попали сейчас, надо сделать две вещи. Во-первых, в одном из залов на полу валяется железная палка (**Iron Rod**). Это потерявшийся ры-

чаг ко второй ветке узкоколейки. Во-вторых, нужно найти и хорошо запомнить путь, ведущий к лифту в маленькую комнату с рычагом (назовем его рычаг 1). Он находится на первом ярусе шахт, если отсчитывать от вагонетки. Палка — на следующем ярусе. Когда попадете к рычагу 1, опустите его вниз. На второй ветке есть стрелки, и этот рычаг их переводит. Приготовьтесь, что бегать к этому рычагу вам придется несколько раз.

Пока вы ходите по шахтам, вам будут встречаться сумасшедшие гномы — действительно, надо спятить, чтобы кидаться в шахте бомбами! Кстати, у них есть кирки. Прочие твари — духи, вылезшие из ближайших захоронений, слизни. Ходите осторожно. Когда все сделаете, езжайте назад на вагонетке.

Чиним рычаг второй вагонетки и отправляемся на ней в путешествие. На второй узкоколейке — две стрелки. А значит, где-то должен быть второй рычаг. Как раз сейчас мы едем его искать. Сразу приведу комбинации положений рычагов 1 и 2 для того, чтобы создать у вас общую картину. Есть всего четыре локации заброшенных рудников. В первую ведет путь с вагонеткой 1. В остальные три можно доехать на вагонетке 2. Далее так, как описано ниже.

Рычаг 1 вниз, рычаг 2 — все равно куда, это локация, с которой можно получить доступ ко второму рычагу. Главная достопримечательность — озеро с крутым по вашему теперешнему уровню монстром, крабом. Убив его, вы можете получить раковину. Озеро — на втором уровне от вагонетки, рычаг — на первом.

Рычаги 1 вверх, рычаг 2 вниз — локация с озером побольше. Здесь сидит гном **Raskalion**, прорывший подкоп в королевскую сокровищницу. Он радостно предлагает вам поделиться сокровищами (ну как можно убить такого по заказу какого-то крысюка?). Если хотите, можете обобрать сундуки. Я так не делала — король и так оказывает нам услугу, согласившись бесплатно изготовить броню. В сети я встречала сообщения (за достоверность не ручаюсь), что для беспрепятственного ухода из шахты с украденным надо иметь панцирь краба. И что в этом случае король сходит с ума. Не знаю, не проверяла.

Рычаг 1 вверх, рычаг 2 вверх, цель путешествия — огненные пещеры. О них стоит сказать отдельно.

Огненные каверны — это цепочка пещер с озерами из лавы. Здесь вы встретите три новых типа монстров. Один неприятный: плюющиеся огнем летучие мыши. А второй — крутой. Лавовые собаки могут почти беспрерывно выдыхать струю пламени. Кроме того, они весьма крепкие твари. За убиение дают почти три с половиной тысячи экспы. Я рубила их мечами и пользовалась магией **Fiend** и **Stone**. По логике, **Moon** должна бы быть еще лучше, но у меня ее не было. Еще попадаются незаметные, но весьма ядовитые **pit skorpion**. Ваша задача — досконально облазить все пещеры (их немного) в поисках куч породы, в которой может скрываться руда серебристого цвета. Кучи породы могут лежать не только в пещерах, но и на полу в узких проходах. Обратите внимание, что в пещере с оборванными рельсами несколько входов-выходов. Обойдите их все. Найдя руду, возвращайтесь к королю. **Stout Mines** пройдены.

Подземелье Boogre

Сюда нужно идти, чтобы выполнить многочисленные квесты, которые нам надавали в гильдиях в городе. Находится подземелье за озером к северу от *Dragon Spire*. Живут в нем здоровенные, неуклюжие, но очень сильные огры — **Boogres**. Манеры у них своеобразные — при встрече они от души дают друг другу по шее. Сообщения, что один огр нанес другому ущерб в 5-10 хитов, будут мелькать у вас на экране все прохождение.

Проходите в туннель до маленькой комнатки. Путь вперед закрывает решетка. За ней стоит сундук. А в нем, между прочим, тот браслет **Band of Boars**, который нам заказали в воровской гильдии. Запомните. Снова этот сундук вы увидите нескоро.

Дергайте за рычаг. После загрузки подземелья за решеткой появится страшная бугриха, что-то пробормочет и дернет рычаг на стене. Пол у вас под ногами начнет разъезжаться. Сразу прыгайте вниз.

Вы оказались в большой клетке. За ней еще одна особа женского рода помешивает зелье. Потом она смотрит на вас и произносит проклятье. Вас превратили в **Boogre**! Теперь вы стали счастливыми обладателями чудовищной внешности, лишней сотни хит-пойнтов на нос и лишились всех вторичных умений.

Когда ведьма уйдет, появится охранник. Вам надо с ним заговорить и убедить, что вы пришли сюда не за золотом (ответить «No»). После чего он откроет вашу клетку. Идите осматриваться. Большинство огров настроены дружелюбно. Враги, которые вам будут попадаться в коридорах, — **Boogre Witch** (1150 очков) и **Boogre Murderer** (800 очков). Выходите на запад и на Т-образной развилке поверните на север (если пойти по левой руке на юг, придете к комнате, где страдает дух **Grunaxe**). Идите до большой комнаты с тремя входами-выходами и сундуком в темном углу. Оттуда поверните направо к бару. В баре можно купить бугрово пойло — пока вы в таком виде, оно будет пользительно действовать на ваше здоровье.

Возвращайтесь в большую комнату и теперь идите на север. На Т-образной развилке поверните направо. Где-то тут вы встретите бугра по имени **Vargul**. Поговорите с ним. Он расскажет, что всех их держит в заточении под землей страшная ведьма **S'Keser Da**. У него есть план, как избавиться от ее владычества. Ее сила заключена в дьявольском глазе, и хорошо бы ведьму убить, а глаз забрать. Из зала, где вы встретили **Vargul**, выходите через боковой проход на запад.

Тут авторы воплотили свои самые садистские фантазии. На следующем участке пути у бугров проверяют силу и выносливость, то есть их лупят бревнами, колют мечами, топят и поджаривают. В принципе, сюда можно и не ходить — проходя подземелье в первый раз, я этих мест не посещала. В конце пути нас будет ждать окруженный огнем **Idol of Bangu**, а рядом с ним стоит пара сундуков. В одном из них лежит бревно. Такие бревна — ключ ко здешним головоломкам. Их (бревен) в подземелье я нашла 4 штуки. Выходите от идола (дверь в одну сторону). Вернитесь к точке, где вы вышли из клетки. Настало время пообщаться с духами.

Идите от развилки на юг до большого зала с пандусами, проходите его насквозь. Длинный коридор приведет вас к лестнице с дверью внизу, потом путь раздвоится. Будьте осторожны — где-то тут вы встретите жуткое растение **Jungle Lilly** (почти 4000 экспы). Пока — одну штуку. Убив, поворачивайте налево и идите до перекрытого бревнами прохода. Вставьте в дыру на стене рядом бревно. Дверь откроется, и вы попадете в помещение с духами. В нескольких камерах имеется по приведению и сундуку. В одной камере — дух самурая **Grunaxe** (квест **Bushi dojo**). Он расскажет, что был взят в плен, проклят, как и вы, а потом его бросили в *Pit*. Это такая арена, где проводятся местные гладиаторские бои. Там он был убит огромным скорпионом — **Pit Crowler**, который разорвал его надвое. Он попросит найти его тело в *pit'e*. Он также расскажет о ненавистной ведьме и о том, что к одной из ее прислужниц — **Pris'kiel'a** — можно обратиться за помощью. Закончив разговор, обыщите остальные камеры. В одном из сундуков в камерах будет второе бревно.

Теперь надо разыскать арену, убить скорпиона, пройти в *den*, где его содержали, и найти тело **Grunaxe**. Рядом с телом лежит кольцо. Его надо взять и, найдя **Pris'kiel'a**, отдать ей кольцо. С ареной все просто. Выходите из помещения с духами и двигайтесь по коридору. На первом повороте идите направо, а дальше по левой руке. Тут недалеко. Как раз к арене вы и придете. Готовьтесь к схватке и падайте туда. **Pit Crawler** довольно силен, но не имеет защиты от магии и хорошо горит. Дают за него 13500 очков. Потом проходите в комнатку, откуда выполз монстр. Соберите вещи несчастного самурая (**Katana** + 1), не забудьте кольцо. Выходите с арены. Теперь вам надо попасть в юго-восточный край подземелья. Легче плясать от таверны.

На пути к покоям ведьмы надо преодолеть головоломку. Дюжина комнат соединена проходами. Когда вы пересекаете порог, вас забрасывает не в комнату, куда вы шли, а еще куда-нибудь. И при этом снимается часть хит-пойнтов. В некоторых комнатах стоят сундуки, в одном из них — третье бревно. Обозначим направление, в котором надо выходить из комнаты, по сторонам света. Путь туда, начиная прямо от коридора, будет таким: **E-S-S-N**. Путь оттуда — **W-N-S-E-E**.

Продолжение коридора приведет вас в комнату с алтарем на возвышении. На вас набросится охрана — три бугра. Убив их, поднимайтесь и разговаривайте со стоящей у алтаря ведьмой. Это **Pris'kiel'a**. Увидев кольцо, она согласится открыть дверь в комнату главной ведьмы. Та сейчас спит. Приготовьтесь к бою и разбудите ее. Ведьма так себе (4400 экспы). Из нее выпадет очередное бревно. Заберите из ниши **Evil Eye**. Возвращайтесь к алтарю и идите во второй коридор. Он ведет к выходам. Я рекомендую вам сходить на лесную поляну, где обретается двухголовый циклоп, насоливший **Warriors Guild**, сейчас, пока вы Boogre. Двигайтесь осторожно — впереди за поворотом вас ожидает целый букет из *Jungle Lilly*.

Изничтожив вредоносную флору, проходите в зал с отверстиями для бревен на стенах и двумя выходами наверху. Для решения головоломки (построить лестницу) нужно три бревна. Хотите — займитесь этим. А проще притащить из ведьминой спальни сундук. С него можно прекрасно запрыгнуть наверх. Посещение замкнутой локации отдельного описания не заслуживает. Все просто — циклоп **Doshi-Gin** (9500 экспы), три его стандартных (то есть одноголовых) приятеля и несколько сундуков. Возвращаемся в подземелье. Теперь нам надо посетить комнатку вниз по лестнице, чуть не доходя до места, где мы встретили духа самурая. На стене слот, куда вставляется глаз. Как только это будет проделано, плита на полу отодвинется, открыв проход. А там — очередной букет лилий!

Звезданите магией и, когда гады поползут, выньте глаз. Пытающаяся задвинуться плита бьет не хуже магии. Всего лилий 3-4 штуки. Убив всех, идите вниз. Там, внизу, **Idol of Aku** (квест гильдии магов). Прикосновение к нему вернет вам человеческий облик. А моральный ущерб возместят стоящие здесь четыре сундука. Теперь можно покидать подземелье (второй коридор из комнаты с бревнами). Не забудьте на выходе забрать из сундука **Band of Boars** (квест **Shadow Guild**).

Dragon Spire

Заходим в пещеру через вход с восточной стороны горы и дергаем рычаг. После загрузки пещеры проходим по мосткам к внутренней двери. Сразу за ней — почтовый ящик. Тут надо оставить письмо к гномику от **Erzebette**. Можно безопасно пройти до стоящих впереди ящиков и оглядеться. Впереди — **Bronze Beast**. Она начинает выдыхать пламя, как только вы пытаетесь приблизиться. А поскольку это машина, бить ее бесполезно. Трудность в том, что в начале прохода есть место, на котором команда просто буксует. Вы перебираете ногами, но не движетесь вперед, как будто вас отбрасывает стена пламени. У меня получалось прыгнуть и промчаться вперед, прежде чем тварь включится. Рядом с ней слева проход, а в нем рычаг. Как только вы его дергаете, огненное безобразие прекращается.

В предыдущий раз все было сложнее, и «заколдованное место», как ни странно, мне помогли преодолеть набежавшие мною пообедать монстры. Это к слову.

Теперь немного о пещерах. Это очень красивое место. Проходы и залы освещены кристаллами драгоценных камней, которыми украшены стены. Именно поэтому живущий здесь гномик **Hephaestus** соорудил **Bronze Beast** для защиты от своих же соплеменников, одержимых страстью собирать, выкапывать и добывать. Среди тварей, населяющих пещеры, выделяются лавовые собаки (они могут сгенериться случайным образом). А вот чего будет навалом — это гигантских пауков, сколопендр и слизней. Будет и один очень-очень большой скорпион. В подземном озере живут

электрические угри и та стеклянная тварь, глаз которой нас просили принести в *Wizards Guild*. Остальное — обычный набор.

Обойдите нижний уровень ближайших пещер. Тут есть еще и верхний — заметили дыру в потолке у развилки, откуда все время вываливаются монстры? Там ого-го какие просторы! Оба конца нижнего уровня упираются в реку. Река быстрая, и если в нее упасть, течение относит назад. В этом случае выходить на берег легче стрейфясь. Узкая тропинка идет вдоль реки, заканчивается, а вдали виднеется водопад. Сразу расскажу, как туда попасть. Надо встать почти у конца карниза и побежать к водопаду, зажав **Schift**. Не пытайтесь рулить, бегите прямо, и вы проскочите водопад и окажетесь в заводи между двумя стенами льющейся сверху воды. Кстати, здесь под водой лежит сундук. За вторым водопадом видна пристань, а лесенка с нее ведет вверх, к разводному мостику. Вот только беда: мост разведен, а у нас нет ключа к механизму.

Ключ будем искать на втором ярусе пещер. Попасть туда можно двумя способами. Во-первых, поставив два сундука друг на друга под отверстием в потолке и запрыгнув с них в дыру. Но легче по-другому. На противоположном берегу реки, у излучины, есть выход на берег. А оттуда — прямая дорога в верхний ярус пещер. Я описываю этот путь. Нас встретят несколько слизней, потом гигантский скорпион. За ним — сундук с зеленым драконьим кристаллом. Теперь поворачиваем назад и обнаруживаем, что пещеры продолжаются и по другую сторону от подъема. Пройдя туда, мы наткнемся на старого знакомого — еретика Кола. Он одержим идеей, что должен завладеть мечом **Mavin**, и даже угрожает нам, чтобы мы не пытались ему мешать. Грех смеяться над больными людьми. Оставим помешанного в покое и пойдем обыскивать пещеру. В этой части локации вы должны разыскать две вещи. Во-первых, ручку от разводного моста. Во-вторых, надо найти выход на каменный мост над водопадом. С моста можно попасть в проход с сундуком. Вот только проблема — подойти к сундуку нельзя, путь перекрывают два огромных валуна (**boulder**). Запомните это место и возвращайтесь с ключом к разводному мосту (можете просто прыгнуть вниз в водопад). Важное замечание! Вам придется еще неоднократно проходить по этому пути из города в город. Держите ключ от моста с собой, в инвентори. После каждого возвращения из *Ishad N'Ha* вы будете сталкиваться с тем, что вредный гном снова развел мост!

Дорожка по мостикам через водопады приводит нас в большую пещеру, где рядом с грядками с какой-то там морковкой стоит гномик. Это **Hephaestus**. Он вспомнит, что мы доставили ему письмо (сам гномик слеп, и письмо ему вслух читал дракон). Поговорите с ним. Во-первых, он расскажет о проживающем рядом драконе. Потом **Hephaestus** скажет, что Кол приходил, говорил о **Kerah** и **Mavin**, и гномик ему поверил и рассказал, как добраться до дракона. А вот теперь три драконьих кристалла, которые гномик **Hephaestus** всегда держал рядом, куда-то пропали. А без них невозможно попасть к **Erathsmedor**. Похоже, один из этих кристаллов мы уже нашли. Понять бы, куда Кол засунул остальные.

Проходим в другой выход из пещеры. Коридор приводит к лифту. А дальше — дыра в полу. Спускаемся туда. В одну сторону дорога ведет к покоям дракона. Вы увидите красивый мост через расщелину с водой, потом будет комната со щитом на стене. На щите — голова дракона. Приложите к нему кристалл. Ваша задача — таким образом раскрасить весь рисунок, тогда откроется дверь.

Идем обратно по мосту. Если сейчас прыгнуть вниз, течение через туннель вынесет нас все к тому же водопаду. Пока идем дальше. Теперь путь приводит нас к подводному озеру. В нем водятся большие электрические угри (прекрасно бьются мечом). На дне озера — проход в очередной подводный туннель. Плывите, выныривайте. В конце его, за стеной пламени, стоит оракул земли. Мы уже привыкли к разговору о спасении мира и о том, что мы — избранные. В конце разговора нам дадут очередной презент — колечко под названием **Divine Sigil**. Ныряем обратно

и наталкиваемся на гигантскую кристаллическую змею. Чем она страшна, я не поняла, слишком быстро она сдохла. Поднимаем со дна глаз (квест **Wizards Guild**) и выныриваем. Плывем к дальнему выходу из пещеры.

Дальше дорога приводит нас к лавовому полю с полуразрушенным мостом. Спасаемся, прыгаем, снова прыгаем. А не любите прыгать — пробегите прямо по стене, так тоже можно. Теперь будьте начеку. Впереди лабиринт вертикальных трещин, сходящихся под прямыми углами. Один такой вы уже видели. Пауков здесь много. Главная тварь — **Taranta Queen** — охраняет пустой сундук со слизнем. Зато в следующем сундуке — драконий кристалл (за вскрытие сундука нам дают 2000 очков). Вообще здесь с десяток сундуков с хорошими вещами.

Теперь идите к валунам, то есть прыгайте под мост у апартаментов дракона, плывите вниз по реке до прохода на верхний ярус пещер и проходите к каменному мосту над водопадом. Подходим к валунам и используем на них кольцо, которое дал нам оракул Земли. Раздается треск, и валуны проваливаются в землю. Открываем сундук и берем последний кристалл. Можно идти к дракону **Erathsmedor**.

Erathsmedor, как и положено дракону, лежит на большой груде сокровищ. Когда мы заходим к нему в пещеру, то становимся невольными свидетелями последних минут жизни Кола-еретика. Увиденное подталкивает к вежливому обращению с **Erathsmedor**. В разговоре с ним, как велел нам **D'Soto**, произносим пароль «**Elseramavin**» (бесполезно набирать его по буквам, надо выбрать из меню) и отдаем покров **Elsera**. После этого дракон позволяет нам забрать меч **Mavin** — он лежит на постаменте в соседней комнате. Рядом стоит пара сундуков — их можно открыть, дракон не возражает. Среди вещей может оказаться красный амулет, похожий на **Warrior Stone**. Этот довольно сильный амулет называется **Gem of Mountains**. Здесь же можно найти голубую кольчугу — **Divine Chain D'Soto**. Это — очень крутой артефакт с множеством магических свойств. Выход из этой комнаты выводит нас на скальный карниз высоко на горе. Тропа опоясывает гору и спускается вниз, к дороге в портовый город **Port of Brimloch Roon**. Ну вот, волшебный меч **Mavin** с нами, а впереди открылись новые горизонты!

Обходим гору по карнизу и попадаем на дорогу (название условное — никто тут не ходит и все заросло) в порт *Brimloch Roon*. Единственные, кого мы здесь встретим, — это разбойники, возглавляемые одноглазым коротышкой. Изничтожаем банду (квест мэра **Ishad N'Ha**). Заходим в портовый город.

Port of Brimloch Roon

Отличается от предыдущего города наличием верфи (большой деревянный сарай не берегу). Сразу же загляните туда и купите себе за 10000 корабль. Мастер попросит вас приносить ему панцири крабов. Отнеситесь к этой просьбе с энтузиазмом. Вам надо сдать ему дюжину панцирей, из которых он изготовит маски и дыхательные баллоны. Без этого снаряжения вам не обойтись в погруженном на дно моря городе — *Collasium'e*.

Вот другие задания, которые вы получите в городе.

Town Hall

Дикие кентавры на островах распоясались окончательно, нападая на путешественников и грабя поселения. Нас просят их урезонить, для чего нужно убить их главу **Gineleng**. Искать эту личность с лошадиными зубами следует в северо-восточном углу локации, там же, где мы встретим старейшее дерево — **Oakenmir**. За победу дают 2500 очков.

Далеко на западе на страже горных проходов караулит огромная гидра. Одна голова этого чудовища дышит ядом, вторая — пламенем, третья — холодом. Искать гидру следует на острове песков в **The Lost Sea**. За убиение твари нам предлагают 10000

монет. Если послушать сплетни в таверне, вы узнаете, что неплохо бить гидру заклинанием **Meteorstorm** из **Stone Magic**. Гидра гуляет по берегу дальнего моря, попасть куда можно, пройдя часовню, где покоится лорд **Anephas**. Кроме денег за гидру дадут 10000 очков.

Warriors Guild

Пару дней назад в кузне побывал кентавр по имени **Argothius**, после чего кузнец обнаружил пропажу своего лучшего шлема. Вас просят разыскать бандита и вернуть похищенное. **Argothius** во главе банды кентавров пасется на прибрежной лужайке к северу от города. Кроме шлема у него много других ценных предметов. А за квест вам дадут 2500 очков.

Мастер гильдии слышал о магическом щите под названием **Mystic of Wiry**. И о том, что владеет им двухголовый гигант по имени **Goshin**. Вас просят принести этот щит. Данный квест решается во время прохождения часовни Черепа, расположенной на одноименном острове. **Goshin** находится в комнате, попасть в которую можно, проплыв по одному из четырех туннелей из зала с разводным мостом. Там он коротает время в компании стаи вервольфов. За щит дают 2500 очков.

Нужно разыскать и убить злого волшебника по имени **Ramakamil-wizard**. Гильдия магов не может урезонить этого типа, а вот мы, воины, справимся с ним и тем докажем, что мы круче всех! Этот товарищ появляется после получения квеста на локации с проходом к заброшенной часовне (там, где бродит Лепрекон). После смерти мага вы получите хороший посох. И 5000 очков.

Shadow Guild

Старый пират **Talrik** потерял свой протез руки. Нас просят разыскать его и отдать ему **Hook fer fixin'**. Обретается он вместе со своим севшим на мель кораблем где-то на западе. Найти пирата можно, плывя из гавани по левой руке. Выходим из залива и поворачиваем вдоль берега на юг. Вот тут на одной из прибрежных локаций он и загорает в обществе местных козлоногих нимфочек. Крюку он будет рад и пообещает рассказать о затопленном кладе, если вы принесете ему шкуру саблезубого тигра с острова Черепа. Принимает он любую шкуру. После чего дает свиток, на котором местоположение клада описано в стихах! Этот клад мы найдем, когда поплывем в затопленный город **Collasium**. Стоит квест 2500 очков.

Нас просят разыскать и схватить сказочную личность — Лепрекона. Эта быстрая как ртуть личность в зеленом камзольчике мотается туда-сюда на северном острове, через который лежит путь к заброшенной часовне. Не пытайтесь бегать за ним или воевать с ним! Если вы все же исхитритесь пристукнуть этого весьма верткого господина, то вам дадут за это по 65000 очков на нос. Выполнению же квеста это не помешает.

Чтобы выполнить сам квест, надо разыскать сокровища Лепрекона. А это мы сможем сделать во время прохождения заброшенной часовни. Тайный проход из нее выведет нас под воду в замкнутое, окруженное лесами озеро. Другим путем попасть туда нельзя. Здесь обосновалась ангел **Kerah**, с которой нам наконец предстоит встретиться «во плоти», и здесь прячет свои сундуки Лепрекон. Вам надо отнести в воровскую гильдию вещицу из сокровищ под названием **Stone O' Clover**. За квест дают 5000 очков.

Priest Guild

К священнику пришла женщина и рассказала, что ей уже четыреста лет. А когда священник вежливо ей не поверил, сказала, что она пила воду из **Fountain of Isis**. Вас просят разыскать этот фонтан. Искомое находится в дальней бухте на северо-западе, если плыть из города по правой руке (см. ниже). Стоит квест 2500 очков.

Люди чувствуют приближение чего-то ужасного и боятся надвигающейся тьмы. Священник верит, что защитить паству ему поможет древний артефакт, вышедший из рук самого **Isis**. Вы должны разыскать и принести этот **Relic**. Искомое находится в часовне лорда **Anephas** недалеко от входа. Сразу после входа вы провалитесь в яму и выходить из нее будете по узкому, очень темному коридору. С правой стороны будет не менее темная комната, где стоит сундук с добром. За **Relic of Isis** дают 5000 очков.

Священник опасается, что **Relic of Isis** будет недостаточно, чтобы защититься от тьмы. Существует артефакт большой мощи, известный как **Monk's Ward**. Говорят, что он спрятан среди пиратских сокровищ в пустыне на находящемся далеко на западе острове **Isle of Sands**. И говорят, что на сундук наложено проклятье. Проклятье или нет, а вот замок там — пять звездочек, мы его ели уломали. Искать сундук надо на севере локации, где вы встретите гидру. За борьбу с сундуком вам дадут 10000 очков.

Wizard Guild

Квест примечателен тем, что это самое длинное задание в игре. Мастер гильдии произносит целую речь — строчек сорок. Я слушала ее шесть раз. Пересказывать целиком не буду. Речь идет о древней вампирше по имени **Mada Mabbig**, которая прячется где-то на острове Черепа и которую надо убить. Хотя бы за то, что нечего пугать народ, присылая написанные кровью письма. Кровавую даму мы найдем во время прохождения донжона. Подробнее в описании храма Черепа.

Увлеченный ботаническими исследованиями мастер гильдии просит принести нас семя живого дерева — **The Seed of Living Tree**. Эти твари бродят по пустыне на **Isle of Sands**. Семечко выпадает из убитого дерева. Учтите, что каждому соискателю надо иметь в инвентори по семени, чтобы сдать квест. За это дают 2500 очков опыта.

Bushi Dojo

Священная часовня на севере, где покоится лорд **Anephas**, захвачена силами тьмы. Нам надо убить **The Darked One** и освободить часовню. С искомым монстром вы неизбежно встретитесь при прохождении донжона. Это каменный голем, абсолютно нечувствительный к магии. И о него очень быстро ломается оружие. Так что учитесь драться мечами и кузнечному ремеслу — пригодится. Стоит квест 2500 очков.

Страшный пират **Bloodheard** наводит страх на моря, сжигая и топя корабли. Вас просят избавить **Gael Serran** от этой напасти. На пирата вы наткнетесь пройдя насквозь **Shrine of Anephas**. Разгромив его шайку, вы получите два ценных трофея: мощную капитанскую **Cutlass** и его судно, на котором вы будете плавать по **The Lost Sea**. А в гильдии вам дадут 2500 очков.

Где-то на севере в магический камень **Sacred Stone** вставлен волшебный **No-Dashi**. Вас просят разыскать и принести эту реликвию. Искомое находится на острове посередине западного моря — **The Lost Sea**. Награда 5000 очков опыта.

The Enchanted Sea

Так называется замкнутое море, в бухте которого находится порт **Brimloch Roon**. Плавать вам предстоит на корабле, купленном в доках за 10000 монет. Впрочем, можно обойтись и без корабля, если вас не беспокоит, что акулы кусают за пятки. Сильно изрезанная береговая линия скрывает много бухточек, где можно высадиться на берег. В укромных уголках прячутся NPC, стоят сундуки с пиратскими сокровищами (на этой локации все сундуки — 3 звезды). В центре моря находится большой остров Черепа с одноименной часовней. Это следующий донжон, который надо посетить.

Встречающиеся монстры здесь намного круче — за них дают от 500 до 4000 очков опыта. Это кентавры (желанная встреча — у них много хороших вещей), динозавры, саблезубые тигры. Можно получить букет **Jungle Lilly** или встретить родственников двухголового циклопа. Попадаются магические твари, выглядящие как большие голу-

бые мотыльки. Они хлипкие, но очень неприятные, от их обстрела члены отряда могут становиться **Insane** (на портрете героя появляется пиктограммка — рожица в красной шапочке). Такой герой становится неуправляемым, он не реагирует на клики мыши. Если такое произошло с лекарем, то спасение — в церкви или перезагрузке.

Обитатели моря: большие крабы (почти 3000 экспы), акулы (1200), барракуды. В отличие от речной воды, морская непрозрачна, и чтобы увидеть, что скрывается на дне, надо нырнуть. Лечиться под водой можно, а вот боевая магия не действует. Поджарить акулу можно только тогда, когда она высунет плавник над водой.

Садитесь на корабль и отправляйтесь в круиз. Сразу на север от города находится локация с кентавром **Argothius**, который украл шлем у кузнеца (квест **Warriors Guild**). Убейте кентавра и заберите шлем. Его надо вернуть в кузню.

Если мы поплывем дальше по правой руке вдоль берега, увидим следующее. Сначала несколько бухточек с зубастыми дарами моря и сундуками, потом, далеко на север, бухта с большой поляной. Как только вы пристанете к берегу, на вас нападет кентавр **Gineleng the Trampler** (квест **Town Hall**). Когда вы поднимитесь на берег, прилетят те самые вредоносные голубые мотыльки (у меня так было в двух играх). Бейте их магией издали и идите разговаривать со Священным Ясенем. **Oakenmir** — старейшее живое существо **Gael Serran** — живет на земле больше трех тысяч лет. Он расскажет вам о первой битве лорда Anephas с дьявольским Сетом, когда земля горела, а с неба падал кровавый дождь. Поговорите с ним, чтобы полнее проникнуться происходящим.

Далее корабль поворачивает на запад (движемся дальше по правой руке). Будет небольшая локация с сундуком, а затем длинный прогон до конца бухты. Там на поляне в лесу мы найдем **Fountain of Isis** (квест **Pries Guild**). Дальше плыть некуда, поворачиваем назад.

На обратном пути будет еще одна остановка — у входа на **The Enchanted Isle**. Через эту локацию можно пройти к заброшенной часовне, где покоится лорд **Anephas**. Для этого надо переплыть озеро на другом конце леса. Тут же бегает взад-вперед Лепрекон. Тут же, по мере получения нами в гильдии заказов на разборки со всякими темными личностями, эти личности и появляются. Основное население острова — **Desert Raptor** и **Forest Raptor**, проще говоря, динозавры.

Западная сторона моря ничем не примечательна. Оплыть ее можно только чтобы оконтурить карту. Когда корабль снова повернет на север, впереди останутся лишь два места, достойные упоминания. Первое — с севшим на мель кораблем старого пирата (квест **Shadow Guild**). Что надо делать — смотри выше. И ближе к городу будет поляна с сундуком, где вас подкарауливает пара крабов. Не забыли, что нам нужны панцири? Вот и все, круиз закончен, можно возвращаться в город. Посреди моря осталось белое пятно. Там находится остров Черепа. Туда и держим путь.

Castle of Skull Island

Огромный замок, расположенный на одноименном острове. Население — скелеты, зомби, духи всех мастей, темные легионеры, чертенята, вампиры и прочая нежить. Стоимость этого зоопарка от 500 до 2500 очков за голову. Попадаются персоны покруче, но это особый разговор. С другой стороны, в этом месте есть много хорошего оружия. Луки **Siege Crossbow**, мечи **Longsword +1** — обычное дело. Стратегическая задача — найти магический посох, который позволит проникнуть в заброшенную часовню на севере, где покоится **Anephas**.

Прохождение начните с того, что поставьте у дверей портал (заклинание лунной магии **Create Portal**) — пригодится. Перед вами пустынный вестибюль с небольшой лесенкой и дверью прямо по курсу. Пока не ходите туда. Это дверь в одну сторону, она захлопнется за вами. Сначала вычистим вестибюль. Заходим в маленький коридорчик направо. Когда мы выйдем, перед нами поднимется стена, а из-за нее набегут

десятки **Plague Skeleton** (450 очков за голову). Перебив их, открываем стоящие у стены гробы: в одном — **Plague Lord**, в другом — **Sombie Master**. Спускаемся вниз направо по узенькой лестнице. Осматриваемся. Внизу налево — запертая дверь, это вход в подземелье. На есть маленький круглый бассейн (здесь мы вынырнем после одного из забегов по замку). Дальше направо будет проход к тюремным камерам. Там на стене рычаг. Как только вы его дернете (чайка поднимет крылья), откроются камеры. В них сидят **Hopeless Shade** (2500 экспы). Эти духи запросто сведут с ума всю вашу команду, поэтому отступите назад в коридорчик и устройте оттуда кремацию. Вам достанется наследство — стоящие в камерах сундуки.

Следующие помещения — пыточная и коридор, ведущий к отравленному бассейну с летающими над ним топорами. Не лезьте туда: ничего, кроме обычного сундука, там нет. Возвращайтесь по лестнице наверх с другой стороны в вестибюль.

Теперь можно пойти в центральную дверь. Мы попадем в большой зал, который патрулируют четыре темных легионера. Они не агрессивны, но, так как у них хорошее оружие, судьба их предрешена. Дверь с противоположной стороны зала ведет в коридор. Прямо перед нами спуск в комнату хозяина замка — лича по имени **G'Ezerred Ra**. Дверь в комнату закрыта на ключ. Поэтому идем дальше по коридору.

Мы пришли в большой зал с мостом над водой. Учтите, что дальняя часть моста (как только вы миновали колесо) опустится у нас под ногами и сбросит нас в воду. Мне удавалось обмануть эту конструкцию следующим образом. Встаньте на крайнюю безопасную точку моста. Зажмите **Shift**. Потом «0». Вы начнете подпрыгивать на месте. А теперь добавьте стрелочку вперед. Ура — мы на том конце. Можно сразу дернуть рычаг на стене, чтобы стабилизировать мост. Вообще-то нам все равно прыгать в воду, но я предпочитаю делать это добровольно.

Прыгнув в воду, вы увидите два туннеля. Чуть дальше каждый из них делится еще на два. Таким образом, мы имеем проходы в четыре локации. Пронумеруем их слева направо 1, 2, 3, 4. Учтите, что в туннелях есть течение и повернуть обратно вы не сможете. Можно только переплыть из 3 в 4. Опишем их по очереди.

Здесь группа девушек вампиров под предводительством **Arianna** просит вас освободить их, принеся **Scroll of Banishing**. Можете их всех перебить — на прохождение это не влияет. Можно и согласиться, и тогда в конце вы получите ценную вещь. Проходите их зал насквозь и попадаете в еще один подводный туннель. Дергаете за рычаг на стене и всплываете в маленьком круглом бассейне — его вы уже видели. Снова идете к мосту и плывете в коридор 2.

Тут окопалась стая вервольфов, подходите осторожно. Когда вы их всех перебьете, появится двухголовый великан **Goshin** (квест **Warriors Guild**). Он кидается бутылками с отравой. И стоит 11500 очков опыта. Выходите по коридору с рычагом на стене, который приведет нас в район темниц.

Большой зал-ловушка. Надо быстро пробежать его насквозь до возвышения. На постаменте найдете ключ **Key of Bone**. Дальше коридор приведет вас к сундуку с другой стороны отравленного бассейна. Как только вы сунетесь к нему, дверь за спиной захлопнется. Если у вас не стоит портал, делать этого не стоит — себе дороже.

Эта локация — лабиринт. Кое-где в нем сидят духи. В северном тупике — сундук. В тупике в центре лабиринта на полу валяется незаметный ключик. В дальней части находится лифт. Подбираем ключ и идем к лифту. Замок от этого ключа — на южной стене. Лифт отвезет вас в маленькую комнату с жаровней. От нее коридор выводит нас снова на мост. Если вы не дергали рычаг за мостом раньше, сделайте это сейчас. И идите в комнату хозяина замка. **Key of Bone** откроет дверь.

G'Ezerred Ra — это бессмертный лич, которого когда-то соблазнил Сет. Чтобы получить свое бессмертие, **G'Ezerred Ra** отдал душу и убил всю свою семью. А теперь его мучит раскаяние и он мечтает отомстить Сету. Для того чтобы попасть в пирамиду, где покоится Сет, надо отыскать три потерянных таблички. И в поисках их он

пришел в часовню, где лежал спящий **Anephas**. Охрана не почувствовала лича, потому что у него нет души. И лич попробовал узнать о табличках у спящего, для чего сотворил над телом заклятие Огонь Правды. Но тело загорелось и превратилось в прах. И теперь **Anephas** не может проснуться, чтобы противостоять пробуждающемуся Сету. Покидая часовню, **G'Ezerred Ra** запечатал вход в нее, и сломать печать можно только при помощи его посоха **Staff of Power**. Но у него сохранилась другая надежда. Глубоко в подземелье замка спрятана святая реликвия, несущая в себе частицу темного пламени, которое может убить богов. Лич верит, что, зарядив свой посох этой энергией, он сможет победить Сета. И просит отряд принести ему эту **Relic**. Берем этот квест. И вместе с квестом получаем ключ от подземелья.

Возвращаемся ко входу в замок и спускаемся к двери в подвал. Открываем и идем вниз по лестнице. Так доходим до зала с четырьмя дверьми и тумбой в центре. Пол покрывает вода. Между каждой из дверей и тумбой на цепях подвешено по три платформы. Мы можем прыгать через одну пропущенную плиту, а две — это уже каскадерство. Справа от двери есть спуск в зал с тремя рычагами и видом на плиты. Поднимаем все три рычага и получаем проход к левой двери, в локацию вампиров. Идем туда.

Локация небольшая, состоит из двух этажей и нескольких лестниц между ними. В гробах вампиры и зомби. Сразу у входа нас атакует много скелетов и пара вампирш. Побив их, поворачиваем направо. Там находится сломанный мост, а за ним — покои **Mada Mabbig** (квест **Wizards Guild**). Можно сразу прыгнуть с балки моста (она выдается дальше, чем центральная часть), а можно обойти понизу. У двери мы услышим голос вампирши, говорящий что-то типа «здравствуй, ужин». Эту дверь мы открыть пока не можем, для этого нужен посох лича **Staff of Power**. Но в игре есть небольшой баг — одежды Мады высовываются сквозь дверь. И этого достаточно, чтобы атаковать ее и изничтожить магией. Потом идите в комнату с тремя рычагами, похожую на первую. Здесь я подняла рычаги 1 и 3, затем прошла в первую комнату с рычагами и опустила средний рычаг. Может, можно подобрать другую комбинацию. Так я получила доступ в правую дверь (напротив вампиров).

Идем туда. Нас встречает делегация скелетов и зомби. В гробу рядом с лестницей притаился довольно крепкий (3300 очков) **Plague Lord**. Ничего особенного тут нет. Только в одной из нижних комнат за пирамидой ящиков у стены спрятана кнопка, которую надо нажать. И еще есть сундук, хитро спрятанный на дне бассейна. В комнате с круглым бассейном дергаете рычаг, плита над отверстием поднимается, а вы прыгаете за сундуком. Выплывете по туннелю, в боковой комнатке которого есть еще рычаг. Теперь надо пойти в комнату с очередными тремя рычагами и поиграть ими так, чтобы можно было попасть в центральную дверь.

В центральном проходе встречаем очередную орду скелетов. Поворачиваем налево, бьем нечисть, идем к лесенке вниз. Там нас ждут три духа. Интересен внизу замаскированный ящиками рычаг на стене. Обходите локацию.

Тут бродит самый крутой монстр этого подземелья — демоноподобный **Fire Elemental**. Нарваться на него можно в двух местах. Первое — спуститься по лесенке от комнаты с решеткой в полу и звездой на потолке. Второе — зайти в комнату с сундуком и лавой на полу. Поскольку нам его все равно бить, кастуйте защитные заклинания, готовьте **Stone Magic** и идите искать врага. Дают за него 8000 очков. Теперь можно открыть сундуки. В лавовой комнате лежит та самая **Relic**, которую просил лич. В дальнем хранилище два сундука просто с очень хорошими вещами. Один из них сложностью четыре звезды, и за его вскрытие дают 2500 очков. Внутри лежит похожий на **Warrior Stone** амулет, дающий при использовании владельцу свойство **Dragon Breath** (драконье дыханье). Возвращаемся к личу.

Отдаем **G'Ezerred Ra** найденную **Relic**. На радостях он начинает строить планы и поносить Сета. И тут появляется сам Сет, а с ним два демона. Сет уносит лича с со-

бой, а нам предстоит бой с двумя противниками. Я подбежала к одному, рубила его мечами, а по второму, чтобы не вредил, лупила заклинаниями **Meteor**. Ничего сложного. Теперь загляните в свой инвентори. Там должен появиться посох унесенного Сетом лича. Можете сразу дать его волшебнику. Это очень сильное и, что приято, не проклятое оружие.

Теперь можете осмотреть заднюю комнату — библиотеку лича — и полюбоваться на замок 12 уровня. Можно его вскрыть, если умение **Traps&Locks** вашего вора равно 10, а на шее у него **Rogue Stone**. Иначе и не пытайтесь. После нескольких попыток замок заклинивает. Внутри очень хорошие вещи вроде **Wizards Robe +4**. Потом идите к комнате **Mada Mabbig**. Посох откроет дверь. В гробу — вампиры, а в одном из сундуков — **Scroll of Banishing**. Если вы брали квест у Арианны, отнесите ей свиток.

Арианна предложит одному из героев стать вампиром (я отказалась), а потом даст на выбор одну из двух вещей — кольцо лича или ключ от сокровищ замка. Закончится эта история тем, что свиток у нее в руках не сработает, и другие **Nosferatu**, решив, что их обманули, нападут на Арианну. Сказать можно одно: дерутся они поразительно неэффективно. Теперь выходите из подземелий и возвращайтесь в город.

Заброшенная часовня Shrine of Anephas

На подходе к часовне вас останавливает первый охранник — Сфинкс. Надо ответить на три его вопроса, только тогда он пропустит вас дальше. Первый вопрос — загадка. Она может меняться от прохождения к прохождению. Ответ надо ввести с клавиатуры. Мне попадались загадки про **Shadow** (тень) и **Death** (смерть). В сети еще упоминается **Water** (вода). Вторая и третья загадки касаются местной специфики. Ответ на вторую — **Kerah**, на третью — **Anephas**. После этого Сфинкс исчезает, а вы можете подойти к часовне.

Дверь в часовню запечатана, открыть ее можно при помощи **Staff of Power**, который вы получили от лича в замке Черепа. Проходите внутрь и дергайте за рычаг. Скажем несколько слов об этом храме. Это огромное сооружение, вытянутое с севера на юг. Передняя часть заброшена, в коридорах и комнатах нет освещения, многие комнаты — ловушки. Задняя часть прекрасно оформлена в древнеегипетском стиле, там находится прах лорда Анефаса.

Местный зверинец: скарабеи (голубые мотыльки с сильной магией), золотые скорпионы, мартышки, змеи, мумии всех видов, духи самураев. Вам встретятся два драконоподобных **Guardian of Isis** и несколько каменных големов — **Temple Guardians**. В глубине прячется **The Darkened One** — големоподобный властелин часовни.

Войдя в церковь, проходите вниз и падайте в яму. Выход из нее на восток, узкий коридор поворачивает три раза и приводит в темную, засыпанную песком комнату. Оттуда есть четыре выхода. Ближайший выход справа приведет вас в тупиковую темную комнату, где в сундуке лежит **Relic of Isis** (квест **Priest Guild**). Проход из комнаты на юг ведет к комнате-ловушке. Она освещена, на полу видно много черных квадратиков. Как только вы заходите, из потолка опускаются бревна и начинают вас бить. Сразу отступите назад и подождите, пока бревна не начнут подниматься и опускаться. Проскакивайте в ближайшую дверь справа (она ведет на юг). Коридор приведет вас снова в засыпанную песком комнатку. Это еще одна ловушка. Здесь надо либо проходить, прижимаясь к стене, либо провалитесь вниз. Внизу четыре рычага. Дернув южный, можно снова подняться наверх. Из трех других вываливаются золотые скорпионы (**Gold scorpions**).

Из песчаной комнаты-ловушки продолжаем движение на юг. Сначала зайдите в правый коридор. Он приведет вас к большой комнате с проломленным полом. Вглядитесь вниз. В темноте прячется красный дракон — **Guardian of Isis**. Можете, не спускаясь, забить его магией и получить за это 26000 очков.

Теперь поворачивайте назад и через песчаную комнатку идите в левый проход. По нему вы придете к залу с целым, на первый взгляд, полом. Очень медленно идите от квадрата к квадрату. Часть пола проваливается. При медленном движении вы вскроете все ловушки, но не упадете вниз. У стен стоят два сундука с хорошими вещами. Внизу, под полом, караулит еще один **Guardian of Isis**. Забейте его и падайте вниз. На вас набросятся пара каменных големов — **Temple Guardians**. Магия на них не действует, поэтому накладывайте на себя атакующие заклинания (**Blood Lust**, **Bless**, **Heroic Might**) и рубитесь врукопашную. Награда за каждого — 30000 очков опыта. Убив их, выходите из комнаты в темный коридор.

Коридор несколько раз поворачивает. Первый поворот налево приводит в зал, в котором вы убили первого стража. Проходите мимо. Так вы дойдете до темной комнаты, в которой стоит сундук. В нем вы найдете статуэтку двух обезьян. Это квестовая вещь. Идите из этой комнаты на север по второму проходу, параллельному первому. В конце вы свалитесь в дыру и попадете в знакомые места. Теперь возвращайтесь к залу, в котором вы вскрыли ловушки в полу. Осторожно проходите его и двигайтесь на юг.

Вы приходите в сохранившуюся часть храма. Она красиво украшена и, что приятно, освещена. Обратите внимание на стоящие кое-где у стен большие каменные фигуры. Они легко сдвигаются, пряча за собой тайные проходы. В таком проходе справа вы найдете маленькую комнатку с алтарем, на который падает луч небесного света. Продолжайте обследовать помещения и спускаться вниз, пока не дойдете до большого алтаря.

Выход за алтарем налево приведет вас в небольшую комнату с постаментом, над которым изображены четыре голубых бабуина. Дальше пройти нельзя, путь преграждает яма, а за ней гладкий скат. Поставьте на этот постамент найденную статуэтку обезьян, скат превратится в лестницу, а яма окажется иллюзией. Поднимайтесь по лестнице, и вы придете в помещение, где в одном из трех сундуков лежит урна с прахом лорда Анефаса. Возьмите ее.

Возвращайтесь в зал с алтарем. Теперь отодвиньте каменную скульптуру с левой стороны зала и идите в открывшийся проход. Вы придете в комнату с переключателем-скарабеем на стене. Переключите его. Справа и слева два коридорчика, идите в левый. Там открылась дверь и дала вам доступ еще к одному переключателю. Дерните его и возвращайтесь к первому рычагу.

Если вы снова передернете первый рычаг, откроется правый проход и выпустит **The Darkened One** (квест гильдии бусидо). Можно попробовать (у меня получалось) дернуть рычаг сначала в одну сторону, а потом обратно. В этом случае с большой вероятностью **The Darkened One** застрянет в закрывающейся двери. Проходите в правый проход и смотрите на результат. Не забудьте разок шарахнуть по супостату магией, чтобы призовые очки дали вам, а не двери. Если этот номер не прошел, рубитесь с ним как с обыкновенным каменным големом.

Двигайтесь по любому из параллельных коридоров на юг. По пути встретится комнатка, в северной стене которой есть отверстие. Из него выпрыгнет множество бабуинов и набросится на вас. Чтобы прекратить безобразие, дерните рычаг на южной стене этой комнаты. Последняя комната на юг готовит вам сюрприз. Когда вы войдете, колонны поднимутся, а под ними окажутся несколько королевских мумий, которые вас атакуют. Расправьтесь с ними и заходите внутрь. В середине комнаты большой бассейн, в дальней части алтарь. В сундуке рядом с алтарем вы найдете маленькую крылатую фигурку ангела **Kerah**. Поставьте ее на алтарь. Как только вы это сделаете, из бассейна начнет подниматься огромная колонна. Прыгайте на нее. Колонна привезет вас в замкнутое, заполненное водой помещение, на северной стенке которого есть рычаг.

Дергайте рычаг и ждите перезагрузки локации. Потом всплывайте. Вы оказались в небольшой подводной часовне, где ангел **Kerah** ждет пробуждения своего лорда

Anephas'a. Наконец-то мы встретились с ней «во плоти». Поговорите с ней, расспросите обо всех интересующих вас вещах. Обратите внимание на находящийся с другой стороны часовни золотой круг и столбик перед ним. Это портал Исиса. Когда вы кликнете по нему мышкой, портал оживет, с двух сторон появятся головы гигантских змей, а в портале возникнет маленький серебряный столбик-пирамидка. Возьмите ее.

Теперь исследуйте локацию. Всплывайте из часовни на поверхность моря. Вы находитесь в замкнутом озере, окруженном лесами. На юго-востоке есть выход на берег. Там в лесной части стоят два сундука с сокровищами, принадлежащими **Leprechaun'y**. Забирайте добро. Когда вы отойдете от сундуков, встретитесь с неуловимым прежде Лепреконом. Он скажет, что вы поймали его и что теперь он покинет это место, чтобы где-нибудь начать все сначала. Среди найденных вещей должен оказаться **Stone O'Clover**, который надо отнести в воровскую гильдию (второй квест **The Shadow Guild**). Снова ныряйте в часовню **Kerah**, а затем вниз и дергайте рычаг. Вы снова оказались в храме Анефаса.

Возвращайтесь в зал с алтарем и двигайтесь на север до той комнатки, где на маленький алтарь падал небесный свет. Поставьте на него полученную серебряную пирамидку. Луч солнца отразится от нее. Теперь ваша задача — расставить по темным квадратам на полу золотые столбики (их много в залах и других комнатах) так, чтобы дотянуть отраженный луч до главного алтаря. Пользуйтесь при этом тайным боковым проходом — он может помочь. Когда луч солнца упадет на главный алтарь, поставьте туда урну с прахом Анефаса, и вы увидите, как он возродится. Он заговорит с вами, поблагодарит вас, а потом задаст вопрос — готовы ли вы дальше идти навстречу опасностям? Думаю, все мы дружно закричим «Yes». Анефас расскажет, что нам предстоит делать дальше. Первое наше задание — разыскать три магических потерянных таблички, которые покоятся в затопленном городе **Collasium**. Без них невозможно открыть пирамиду лорда Сета и войти туда. А в пирамиде мы должны будем разыскать второй алтарь Исиса и активизировать его, чтобы впустить Анефаса к своему врагу.

Выходите из зала по юго-западному проходу. Он приведет вас в комнату с двумя статуями негров у стен. За одной из них есть рычаг. Дергайте его и ждите перезагрузки. Теперь проходите вперед и поднимайтесь на лифте. Мы оказались в одном из заливов на берегах **The Lost Sea** — Потерянного моря. Надо сказать, что создатели игры приготовили нам здесь бурную встречу. Нас ожидает банда пирата **Bloodheart** (квест гильдии бусидо). Если вы уложите пирата до того, как сдадите в гильдии самураев **The Darkened One**, этот квест вам просто не дадут. Поэтому найдите время и сбегайте в город.

Пираты оставят вам наследство: замечательный меч и покачивающийся на волнах у берега корабль, на котором вы сможете исследовать **The Lost Sea**.

На берегах Потерянного моря

Садитесь на пиратский корабль и начинайте исследовать новое море. Это такое же замкнутое пространство, как и внутреннее море. В южной части находится ваша следующая цель — Атлантида этого мира, затопленный город *Colassium*. Лучше искать его днем. Когда вы подплывете к нужному месту, корабль начнет как бы буксовать Прохождение Колассиума описано ниже.

Меч в камне, за которым нас послали из гильдии бусидо, находится на острове в центре моря. Там же вы встретите агрессивного типа в самурайском наряде **High Daimyo** (4800 очков).

К наиболее интересным локациям можно получить доступ с западного берега. На одной из прибрежных полян вы найдете очередной алтарь **Serran**. Это для тех, кто не успел стать паладином раньше. Невдалеке вы увидите поляну со сломанными сундуками — город **Collasium** находится прямо на восток от этого места.

На западном же берегу моря есть проход к Великой пустыне, посреди которой расположена пирамида лорда Сета. Как и обещано, горные проходы караулит Гидра. Это очень здоровая и крутая тварь, которая способна доставить не меньше проблем, чем в свое время доставила незабвенная мать **Xudusa**. Накладывайте защитные заклинания, атакуйте ее магиями **Stone** и **Fiend**, призывайте на помощь существ. За этот бой вы получите 54000 очков опыта. А еще 10000 вам дадут, когда вы доложите об успехе в **Townhall**. За гидрой стоит пара сундуков и идет проход дальше, в пустыню.

Надо сказать несколько слов о местной фауне. Это не пустыня, а парк юрского периода. Тут бегают многочисленные динозавры, летают птицы Рок (археоптерикс в реконструкции). Как только вы выйдете из леса, вас атакуют несколько гигантских скорпионов **Sand Crawler** (10000 очков за голову). Будут встречаться саблезугры, двухголовые великаны, живые деревья. Последние похожи на нашего друга **Oakenmir**, но агрессивны, плюются ядовитым газом и выпускают стаи саранчи. После них на песке остаются семена (квест **Wizards Guild**). А напоследок на этой локации мой отряд атаковал с небес великолепный красный дракон!

На дальнем конце пустыни есть несколько лесных полян. На одной из них стоит сундук с замком 5 звездочек. В нем лежит вещица, которую просили принести в **Pries Guild**. Камушек называется **Monk's Ward**. Чтобы ваш вор мог открыть этот замок, он должен быть на 10-м уровне умения **Traps&Locks** и носить амулет **Rogue**, который добавляет 15% к умению.

Осмотрите вход в величественную и мрачную пирамиду Сета. Обратите внимание на недостающие куски в облицовке стен. Сюда вы должны поместить три таблички, которые находятся пока на дне моря — в городе **Collasium**.

Collasium — город на дне моря

Экипируйте команду купленными у мастера на верфи подводными шлемами и баллонами воздуха. Первые надеваются на голову, вторые кладутся в инвентори на место щита или лука. Потом ныряйте вниз и, увидев крышу строения в древнегреческом стиле, плывите к его южному концу. Парадная дверь заблокирована. Начинайте оплывать здание справа и, увидев пролом в фундаменте, ныряйте туда. Небольшой коридор приведет вас в комнату с рычагом на стене. Теперь спаситесь. И дергайте рычаг, чтобы перенестись в город Коллазиум.

Сразу объясню, зачем было необходимо спасаться. Для прохождения необходимо иметь светящиеся камни — **Glowstone**. Они служат ключами к местным замкам. И один из них вы должны будете разыскать в сундуке. Бывает так, что там его не оказывается. В этом случае вам либо придется заклинивать дверь во вращающуюся комнату сундуком, либо перезагрузиться сначала.

Большинство коридоров и комнат Коллазиума находятся под водой. Будет буквально считанное количество мест, где вы сможете перевести дыхание. А потому действуйте рационально. Местный зоопарк — рыбы, от мелких (**Razor Gill** — «бритвожаберники» и **Dartha Eel**) до костяных акул (**Bone Shark**, 500-600 очков опыта), многочисленные крабы (от мягкотелых — **Softshell Crabs**, 1100 очков опыта — до **Cage Crabs**, 7700 очков), иногда попадаются враждебно настроенные русалки. Самая сильная тварь, которую вам предстоит встретить, это мать крабов. Об нее очень хорошо ломать мечи. У матери крабов около 3500 хит-пойнтов, а дают за нее около 160000 очков опыта каждому. К счастью, в городе она только одна.

Попав в Коллазиум, вы видите русалку, которая при вашем приближении начинает уплывать влево. Плывите вслед за ней. Проплывайте в комнату с разрушенной лестницей (под ней стоит сундук) и оттуда в пролом в стене. Здесь вы догоните русалку. Подплывайте к ней и начинайте разговор. Русалка **Sarellia** расскажет о городе, его населении и о том, что вам следует пообщаться с водяным Оракулом, которая

(она тоже русалка) находится в библиотеке. После разговора **Saleria** открывает вам проход, подняв решетку на полу в центре комнаты. Это путь в библиотеку. Плывите туда. В туннеле есть место, при пересечении которого восстанавливается ваш запас воздуха.

Ныряем в проход и плывем на восток по туннелю до колодца с сундуком. Всплываем и, продолжая двигаться по песчаному туннелю на запад, в конце концов оказываемся в библиотеке. Радует, что она не полностью заполнена водой и в ней можно дышать. Более того, в сундуке на возвышении оказывается сундук с первой табличкой.

В библиотеке мы встретим водяного Оракула, русалку, которую зовут **Ala-Shakahn**. Окажется, что это еще один страж пророчества, и она еще раз расскажет, что именно мы — последняя надежда смертных. Поговорите с ней о пророчестве (**Prophecy**), после чего она даст вам свиток, который потом поможет уничтожить смертное тело главного врага — Сета.

Выплывайте на восток, коридор сразу же повернет на север, потом на запад. Заканчивается он колодцем. Нырните в него и плывите дальше (на север, потом на запад).

Путь выведет вас в комнату с крабом, на северной стороне которой есть рычаг. Дерните его, откроется дверь на юге. Идите по проходу, нажимайте кнопку на торцевой стене, и слева откроется дверь в комнату. В ней еще один важный сундук. В нем может быть (а может и не быть) красивый голубой камень — **Glowstone**. Он служит для открывания дверей. Если камня нет, не отчаивайтесь — может быть, он в следующем сундуке.

Выходите на запад, на развилке поворачивайте к северу. В комнате еще один сундук, в котором может быть **Glowstone**. Если нет, то, как было сказано выше, лучше перезагружайтесь.

Выплывайте из комнаты на юг. По длинному извилистому проходу вы попадете к развилке с другой (южной) стороны. Возвращайтесь в комнату с русалкой (через восточный выход из круглой комнаты), чтобы в колодце перевести дыхание. Поговорите с ней о ключе (**Key**), потом о кристалле (**Crystal**) и о городе (**City**). После этого она даст вам второй **Glowstone**. Нам понадобятся оба!

Подышите в колодце и выплывайте в пролом в южной стене. Поднимайтесь по лестнице, пересекайте комнату и выплывайте через разрушенный мост на восток к вращающейся комнате, вызывающей воспоминания о петербургском метро.

Вставьте **Glowstone** в слот и ждите, когда проход откроется. Выходить нам на восток. Подойдите к восточной стене и смирно ждите открытия туннеля. Очень близко подходить не надо — бьет довольно сильно.

Коридор приведет вас в комнату с четырьмя клетками. Они открываются кнопками на стене. В трех из них крабы (**Cage Crabs**), четвертая открывает проход. Если присмотреться, то видно, где краб, а где нет. Но 20 с лишним тысяч очков опыта никому не помешают... Вплывайте в проход (там, как и в русалочьем туннеле, можно дышать) и двигайтесь по короткому коридору на юг, затем всплывайте вверх в квадратную комнату с воздухом. В проломе северной стены — сундук со второй табличкой.

Возвращайтесь в комнату с клетками, потом — к вращающейся комнате. Вставьте **Glowstone** в слот, и откроется северный выход. Но перед этим надо выскочить в западный выход и забрать первый камень (не бросайтесь опрометью, вы можете вновь войти в комнату через оборот).

Итак, выходите на север, потом по раздваивающейся лестнице наверх. Коридор поворачивает на восток, потом опять на север. Можно всплыть и подышать воздухом.

Где-то тут вас может встретить мать крабов. С ней лучше драться на суше — под водой боевая магия не действует! Получите честно заработанные очки.

На развилке выберите северный коридор и идите по нему до комнаты с веером. В центре, под веером, туннель. Ныряйте и на развилке сворачивайте налево (на восток). В конце тупикового коридора есть сундук с вещами. Если свернуть направо — окажетесь в комнате, куда приводит раздвоенная лестница.

Снова возвращайтесь в комнату с веером. Теперь выплываем на запад до комнаты со сломанной вагонеткой. Здесь всегда несколько акул. В боковых стенах комнаты — по три коротких коридора, нас интересует только левый дальний. В нем сундук с еще одним **Glowstone**. Плывем дальше (на север). Попадаем в коридор, где можно дышать. Затем в разрушенный зал с лестницами. Справа и слева наверху — одинаковые комнаты. Двери в них можно открыть, вставив в слоты у дверей **Glowstone** (вот зачем нужны два камня). Причем обе двери должны быть открыты одновременно. Открываем двери, поворачиваем в южной комнате рычаг, потом в северной, потом опять в южной. В результате на лестничной площадке откроется дверь, за которой есть комнатка с сундуком, а в сундуке — третья табличка.

Теперь можно возвращаться в комнату с веером, только не забудьте захватить с собой хотя бы один **Glowstone**. От комнаты с веером плывите к вращающейся комнате и вставляйте **Glowstone** в слот. Откроется южный проход, приводящий в комнату с рычагом на стене. Дергайте рычаг, ждите перезагрузки локации и выходите из города. Неподалеку на дне стоят два сундука с сокровищем пирата Тальрика (ничего особенного). Обчистите их и всплывайте на поверхность, к свежему ветерку и вашему кораблю.

Пирамида лорда Сета

Попасть в пирамиду можно только после возвращения магических табличек. Только тогда становится возможным дернуть рычаг и загрузить локацию. Первый сюрприз этого подземелья — тут не работает заклинание **Create Portal**, будем ходить пешком. Из монстров в пирамиде мы встретим мумий всех калибров, вампирш, адских собак, каменных големов, различных дьяволят и демонов. К уже виденным огненным демонам добавится новая разновидность — дышащие холодом синие. Из части живности выпадают анкхи, не пропустите их на цветном полу.

Коридор приведет вас в зал с жаровней в центре. Как только вы пройдете вперед, стены поднимутся и вас начнут обстреливать заклинаниями полдюжины **Scarab Mummy**. После них на полу остаются анкхи. Выходим на юг. Следующая комната маленькая, с четырьмя сундуками. В каждом среди прочих вещей лежат три пустых флакона, а наполнить их можно в следующем зале. Там нас встретят два красных демона **Pit Fiend** (3850 экспы за голову) и много дьяволят. В западной части комнаты находится бассейн со святой водой — возьмите ее с собой, наполнив пустые бутылки. Из этого зала ведут два выхода. Выходим на север.

Длинный коридор. Здесь можно наткнуться на **Demon Lord** (за это голубое чудище, дышащее могильным холодом, дают 11000 очков). Приходим в комнату с балконом. Оттуда ведут два коридора. Один идет вниз, другой выводит на верхний ярус зала, где на дальнем уступе стоит сундук 4 звезды. Можете перепрыгнуть и взять. Возвращаемся к коридору, идущему вниз. Он приводит в тот же круглый зал, где мы только что прыгали по карнизам. Маленький замок справа на стене скрывает нишу с еще одним сундуком.

Из зала есть два выхода, мы пока пойдем прямо. И попадем в зал с клетчатым полом. Он проваливается, а внизу ждет адский пес. Вы не упадете, если пойдете, прижимаясь к стенке. Следующий переход приведет нас снова в зал со святым источником. Мы описали круг, исследовав переднюю часть храма. Единственный возможный путь дальше начинается от круглого зала, где мы скакали по карнизам. Идем туда.

Коридор идет вниз и поворачивает направо. Впереди на полу черный квадрат — ловушка. Пол по обе стороны от него проваливается. Проходим вперед по кромке квадрата. После поворачиваем направо (на юг) и выходим в очередной зал с колоннами и сундуками у стен. Команда встречающих — пара **Pit Fiend'ов** и дьяволята. Забираем все ценное и идем на юг. Поворот направо приведет нас в тупиковый коридор с ловушкой — тут надо просто быстро пробежать вперед. В конце на стене будет рычаг. Дергаем и идем назад. Мне тут снова встретился **Demon Lord**. С этого момента демоны начнут встречаться чаще, и упоминать их я уже не буду.

Возвращаемся и идем в другой конец коридора. Там открылся проход. Спускаемся по нему вниз. По пути загляните в помещение справа — это библиотека. Дальше коридор приводит нас в зал с темным пламенем (**Black Fire**) в центре. Надо взять наше самое сильное оружие — **Mavin Sword** и **Staff of Power** (доставшийся нам от лича) — и по очереди обмыть их в темном пламени. Теперь у нас есть оружие против лорда Сета. В этой же комнате у стены стоит прикованный лич **G'Ezerred Ra**. Сет отдал его на растерзание своим слугам, и жизнь лича превратилась в нескончаемую агонию. Он не может умереть, потому что Сет забрал его сердце. И он просит вас разыскать его сердце и сжечь в находящемся в комнате темном огне. Тогда он умрет и его страдания закончатся.

Идем дальше. Очередная ловушка в коридоре (из стен высовываются косы) отключается кнопкой на стене дальше. Потом идет комната с зельями на постаментах. Потом — зал со статуями нубийцев и группой демонов. Коридоры приведут нас к комнате с большой сидящей статуей — это единственное ее украшение. Выходите из нее на юг, и тут же коридор повернет на запад. Мы пришли в квадратный зал с жаровней в центре и тремя дверьми. Это важное место. Дверь налево ведет в **Pit** — большую локацию, где мы должны разыскать сердце лича. Здесь же мы должны убить двух лейтенантов Сета — красного и синего демонов. Каждый из них владеет одним ключом к покоям лорда Сета. Нам нужны оба. Дверь направо — к порталу Исиса, который мы должны активировать по просьбе защитника света лорда **Anephas**. Прямо — проход к апартаментам Сета, где произойдет финальная схватка.

Сначала пойдем налево. Будьте готовы к хорошей драке. Прямо перед нами будет уходящая ввысь кирпичная стена. Разобравшись с встречающими, обходите кирпичный квадрат вокруг — направо, потом наверх, потом налево, пока не придете к точке приблизительно напротив входа. Здесь в кирпичной стене находится малозаметная дверь. А за ней нас ждет первый лейтенант Сета — демон по имени **Almanon** (15500 экспы). Поднимите выпавший из него ключ и прыгайте в открывшееся в центре комнаты отверстие. Когда туннель окончится, нужно будет перепрыгнуть на другую сторону коридора (спаситесь перед этим трюком). Там в квадратном проеме в центре ездит лифт. Поднимаемся на нем. Тут же пересаживаемся на другой лифт, который вознесет нас на верхний этаж, где на вершине всей конструкции лежит сердце лича. Берем его. Обратно я не ехала на лифте, а просто шлепнулась на ближайший уступ. И попала в очень интересные места. Сначала были три комнаты с мумиями и сокровищами. Потом, по дороге вниз, прямо по курсу возникла дверь с большим скарабеем. За ней притаилось несколько вампирш по 3000 очков опыта за голову. Далее идет П-образный мостик и зал с лесенкой в углу. Обойдите локацию, собирая все интересное, и спускайтесь снова к двери, через которую мы попали в **Pit**.

Теперь поворачиваем от входа в **Pit** направо и не сворачивая идем до комнаты с пандусом в центре — мы ищем второго лейтенанта. Двери с Анубисом распахнутся при нашем приближении и пропустят в комнату с мумиями и сундуками. Направо от дверей с Анубисом — коридор с ловушкой. Там будет партия нежити, сундуки и рычаг. Наконец идем налево от дверей. Преодолеваем коридор со сдвигающимися

стенами (за ними рычаг) и приходим к искомому демону — **Sathius** (19000 очков за голову). Бьем и берем второй ключ. Теперь можно выходить из **Pit** и возвращаться к личу **G'Ezerred Ra**.

Если в вашем отряде есть девушки, то теперь у вас появилась возможность сделать одну из них валькирией. Именно она должна сжечь сердце лича в темном пламени. Повышение ей предложат при посещении гильдии, например — церкви. Кстати, сейчас самое время сбегать в город и сдать вещи, которыми под завязку набиты рюкзаки.

Снова возвращаемся в комнату с жаровней и четырьмя дверьми и заходим направо — в локацию с порталом. Портал вы увидите сразу же через квадратное отверстие в полу зала. Можете упасть туда, а лучше обойдите помещения. Локация невелика.

Когда вы кликнете мышью на портале **Isis**, произойдет драматическая сцена. Сначала все пойдет как надо. Над порталом возникнут две золотые змеи. Казалось бы, ваша миссия успешно завершена. И тут появится Сет и одним взглядом обратит портал в руины. А потом решит заняться вами. Но на его пути встанет ангел Кера и примет на себя его проклятье. Только заклятие Сета окажется для нее слишком сильным, и она попадет под его власть. Сет натравит ее на вас, а вам пообещает, что вы сможете уйти, если победите проклятого ангела. Не делайте ничего, пока он не исчезнет. Потом начинайте биться с Кера. При этом не стоит использовать магию — в игре баг и машина намертво виснет. Когда Кера попросит вас дать ей святую воду, быстро отдайте ей пузырек. Святая вода вернет обожженному ангелу прежнюю красоту и душевное равновесие. Кера поблагодарит вас и исчезнет, пообещав появиться позже.

Теперь, если вы окунули в темное пламя меч и посох и раздобыли два ключа от поверженных лейтенантов, можете идти в покои Сета. Из комнаты с жаровней идите прямо, пока не придете в туннель с лавой на полу. Прямо — дверь к Сету. Слева за углом можно отыскать амулет, защищающий от огня. У двери Сета вставьте ключи в два замка — справа и слева. Теперь можно зайти внутрь. Только меч и посох могут нанести ущерб бессмертному фараону зла. Поскольку бой идет в пошаговом режиме, вы будете передавать их из рук в руки. Магия на фараона не действует, используйте ее на себе, чтобы наложить атакующие и защитные (среди них **Merlin's Shild** и **Pain Reflection**) заклинания. Чаще спасайтесь: конек Сета — огненные штормы. В начале боя Сет сделает нам предложение. Один из отряда может отдать свою бессмертную душу, и его тело займет лорд тьмы (среди портретов героев появится малосимпатичная черепушка). Тогда в зале появится разгневанный **Anephas**, и отряду предстоит сражаться с ним.

Кстати, в бою он заметно круче Сета. Оно вам надо? Передавайте меч и посох из рук в руки и бейте фараона по носу — обычно он не успевает даже огрызаться. Немного усилий — и бессмертная сущность **Cet Ude D'ua Kahn** перестанет существовать.

Убив фараона, сразу же займитесь сундуками в его комнате — потом у вас этой возможности не будет (в конце сцены вас переправят в город). Потом начните разговор с появившимися **Anephas** и **Kerah**. Вас поблагодарят за спасение мира и попросят вернуть меч **Mavin**, чтобы хранить его на небесах до следующего катаклизма. В принципе, меч можно не отдавать, но лучше его вернуть и получить взамен другой, тот, которым раньше билась Кера. На ее меч наложено заклятие, и один из ваших персонажей может получить полезное свойство **Guardian Angel**. После этого лорд Света и его ангел отправятся на небеса, а вы останетесь смотреть заключительный ролик с весьма неожиданным концом. Поздравляем! Вы прошли игру.

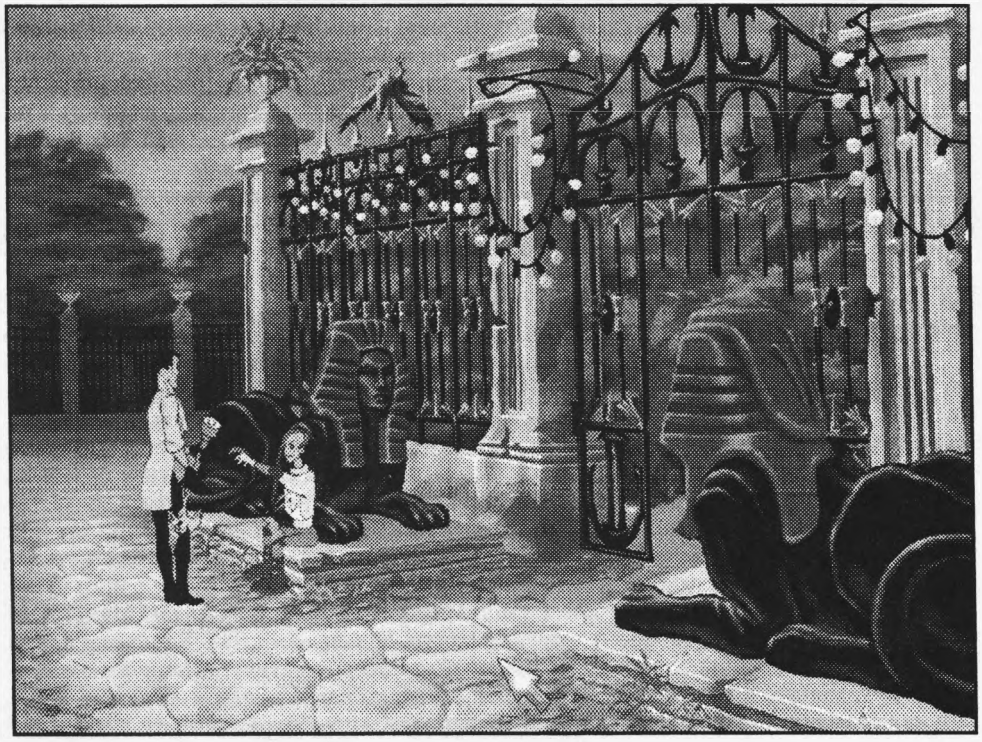
Пятнистая Рысявка (Ryslavka@hotmail.com)

АГЕНТ

Жанр: Квест ● Издатель: Buka Entertainment
Разработчик: Сатурн плюс ● Похожесть: Broken Sword II
Системные требования: P-166 (P-200), 32 (48) Mb
Мультиплеер: Отсутствует по определению
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 7.0

«Агент» — это чистый квест со множеством загадок и головоломок. Погибнуть в нем нельзя, а вот запутаться — запросто. В использовании квестовых предметов есть пара особенностей. Во-первых, если для решения задачи нужно более одного предмета, вы должны скомбинировать их между собой в инвентори заранее (например «гаечный ключ + табуретка = набор слесаря») и только потом применять. Во-вторых, игра запрещает прыжки через ступеньки. То есть пока мы не найдем плафон, куда надо ввернуть лампочку, мы не сможем выкрутить ее в другом месте. Квестовые предметы, сыгравшие свою роль, сами исчезают из инвентори.

Управление в игре, что называется, интуитивное. То есть двух кнопок мыши достаточно для решения любых возникающих проблем. При передвижении по экрану обратите внимание на то, что многие локации панорамные. И надо тщательно их исследовать в поисках спрятанных проходов и предметов. Остальные полезные клавиши: **Esc** — меню, **F1** — карта города, **F2** и **F3** — быстрые спасение и загрузка, **F11** — быстрый выход в систему.





Сюжет игры

«Агент» — игра, рассказывающая о приключениях нашего, отечественного суперагента Константина Громова в нашем же, отечественном маленьком курортном городишке, куда Громов был послан разобраться с местными мафиозными группировками. Дело происходит зимой, Неровноморск (так называется этот городишко) погружен в зимнюю спячку. Встречать мы будем только аборигенов — членов двух местных соперничающих преступных группировок «Балерины» и «Манекены» и представителей местной сферы услуг — работника морга, могильщика, вяжущую похоронные венки старушку. Есть еще импозантная девушка Лора, ваяющая скульптуры неизвестно какого направления, и работник музея имени местного криминального авторитета. Будут еще случайные встречи — пьяница, наркоман, пара местных хулиганов. Основными девизами нашего расследования будут «Для бешеной собаки семь верст не крюк» и «В хозяйстве пригодится даже пулемет». Но давайте по порядку. Добро пожаловать в славный город Неровноморск!

Введение — прибытие в Неровноморск

Игра начинается с весьма динамичного ролика. Пока поезд подкатывает к темному перрону, нам дают вводные данные о миссии и обстановке. Когда Громов спускается на платформу, подъезжает встречающая машина. А в ней оказываются несколько громил с пистолетом и наручниками — местные не любят, когда суются в их дела. Впрочем, поездка заканчивается вполне благополучно для Громова. После того как он покидает разбитую машину, управление переходит к игроку.

Подберите валяющийся рядом с трупом водителя пистолет. Обойдите машину и возьмите с земли наручники. Выньте из багажника монтировку. Теперь можно идти на поиск ночлега. Если есть желание, обойдите спящий городок, он весьма колоритен. Обратите внимание на пересохший настенный фонтан (Лицо скорби) на том же экране, где случилась авария. Возьмите одну из бутылок, сделайте из нее розочку. Рядом в гамаке спит человек. Перережьте розочкой веревку, и вы получите доступ на лестницу.

Поднявшись по лестнице, Громов станет свидетелем того, как два хулигана пристают к девушке. Единственный доступный их менталитету аргумент — это пистолет. Воспользуйтесь им. Хулиганы покинут место происшествия со скоростью хорошего спринтера на олимпийской дистанции, а благодарная спасенная Лора (поговорите с ней) предложит Громову ночлег. Ее дом рядом, вот только шпана в спешке позабыла вернуть девушке сумочку с ключами. Дверь придется вскрывать подручными средствами. Поднимаем с земли нож, брошенный одним из бандитов, и идем к двери. Ах, да! У скамейки валяется упаковка леденцов, возьмите ее тоже. Для того чтобы взломать замок, надо использовать одновременно нож и монтировку. Воздействуйте одним предметом на другой прямо в инвентори, и вы получите «набор домушника». Применяете его к двери, и вам скажут, что тут слишком темно. Нужна лампочка. Ее можно найти у парка аттракционов на соседнем экране, пройдя туда по мостику. Вывинчиваем лампочку из гирлянды и вкручиваем ее в патрон, висящий над подъездом Лориного дома. Попытка взлома при хорошем освещении оказывается успешной. Заходим в дом.

День второй — разведка обстановки

В Неровноморске Громов должен связаться с местным контактом — работником музея Семеном Зрянескажевым. Надо пойти и разыскать его. Но перед этим осмотрим дом Лоры. Возьмите со стены мемориальную табличку, посвященную Гагарину П. Б. Достаньте из стоящего на полу ящика с инструментами гаечный ключ. На полу у двери стоит трехногая табуретка, она тоже пригодится. Лоры не видно, поэтому идем на выход, к двери. Как только Громов пытается выйти, из трубы высоко на стене начинает хлестать вода. Тут появляется сама хозяйка квартиры и просит сделать что-нибудь с этим стихийным бедствием. Комбинируем в инвентори гаечный ключ и табуретку и лезем чинить трубу. Когда вода перестает течь, Лора вновь скрывается. Выходим из дома и идем знакомиться с городскими достопримечательностями при дневном свете.

Если вы ночью не нашли музей, сейчас надо это сделать. А заодно выяснить, что это не какая-нибудь картинная галерея или краеведческая выставка с древними костями и черепками. Местный музей посвящен самому уважаемому гражданину города — преступному авторитету Гагарину. Тому самому, который недавно погиб при невыясненных обстоятельствах. На входе в музей сидит на страже некая личность, отказывающаяся пускать нас дальше. Говорить о нужном нам Семене Зрянескажеве личность тоже отказывается. Отдайте работнику музея мемориальную табличку, которую вы забрали из мастерской Лоры. Тогда он расскажет, что Семен Зрянескажев в музее больше не работает, поскольку находится в морге. И разрешит осмотреть вам экспозицию. Вот только проблема — парень слишком буквально понимает лозунг «экспонаты руками не трогать». Возьмите стоящее рядом ведро и наденьте его музейному работнику на голову. Вам перестанут мешать. Теперь подойдите к центральной фигуре экспозиции «Гагарин покидает места лишения свободы» и вскройте при помощи ножа чемоданчик. Оттуда выпадут два пакетика героина. Возьмите их. Последнее, на что надо обратить внимание в музее, — это ведро с белой краской. Оно пригодиться позже.

Теперь, когда наш контакт оказался в морге, придется самому собирать информацию всеми возможными способами. Выходите из музея и идите к парку, где вы ночью вывинчивали лампочку. На одного из сфинксов кто-то нацепил очки — возьмите их с собой. Теперь поднимите урну и метните ее в решетку. Конечно, образовавшийся пролом — это не парадный вход, но мы и не ждем встреч с фанфарами. Идите в парк и поговорите с бомжом, сидящим у фонтана. Он попросит разыскать улетевшего у него попугая по кличке «Борман». Выходим через увитую плющом беседку рядом с фонтаном на пляж. Из бакена берем в инвентори фонарик. Поднимаем один из лежаков и идем к виднеющейся вдали спасательной вышке. Лежак пригодится нам в качестве мостика через разрушенную часть причала. Больше тут делать пока нечего, возвращаемся в парк и выходим в сделанный нами пролом. И наталкиваемся на мальчишку. Он поймал улетевшего попугая, а когда тот обозвал его нехорошим словом, свернул ему шею. Выменяваем тушку попугая на фонарик с пляжа и возвращаемся к бомжу. Тот, увидев мертвую птицу, начинает стенать и просить бутылку. Надо помочь.

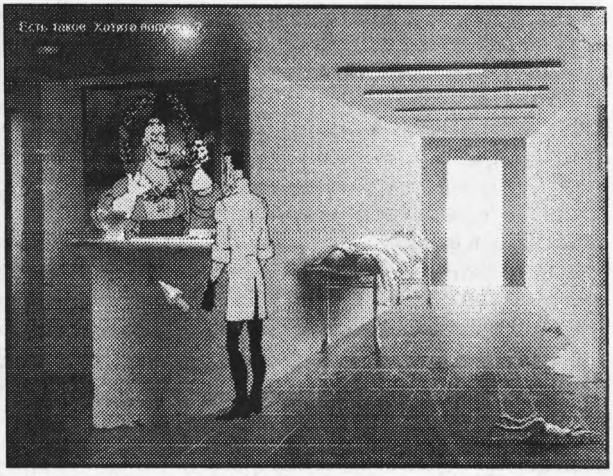
Идем на место, обозначенное на карте города как «Манекен-центр». Украшают пейзаж неведомо что рекламирующие две огромные ноги. Прочтите объявление рядом с левой ногой о конкурсе «Госпожа Смерть». Далее с этого экрана имеется доступ еще к двум локациям: магазину и ресторану. Вертикальная стрелка, указывающая на магазин, находится рядом с левой ногой, а на ресторан — чуть правее правой ноги. Подойдите к ресторану «Фарфоровая голова» и у охранника заложите пистолет за наличные. Теперь идите в магазин. Купите там литр бормотухи и поговорите с парнем с кальяном в правой части экрана насчет условий конкурса «Госпожа Смерть». Выходите и возвращайтесь в парк к бомжу. Отдайте ему бутылку. Взамен он предложит узел белья, доставшийся ему «по случаю».

Старушка, которой на самом деле принадлежит постельное имущество, живет в домике на Тенистой улице (на карте отмечен как «Особняк»). Особая примета этого домика — начерченные на асфальте меловые контуры с кровавыми пятнами. Заходим туда. Во дворе аккуратная старушка вяжет похоронный венок. Обрадованная возвращению белья бабка предложит нам выпить с ней чаю (наконец-то мы позавтракаем!). Продолжите разговор за чаем, и старушка расскажет, что ей нужны очки. Отдайте те, которые сняли со сфинкса. И получите взамен похоронный венок. А кроме того, задобренная бабуля не будет возражать, когда Громов заберет во дворе лестницу и веревку. А с лестницей можно попробовать влезть на чердак. Выходим со двора и пытаемся приставить лестницу к чердачному окну. Не выходит. Оказывается, там стекло. Это можно легко исправить при помощи здесь же валяющегося кирпича. Залезаем наверх и попадаем в «лавку древностей» — этакую мечту квестомана. Конкретно нам здесь нужны роликовые коньки, противогаз и коса. Еще поднимите с пола кегельный шар и сбейте им со стрехи шляпу. Возьмите шляпу в инвентори. Теперь спускаемся с чердака и идем к моргу (ближайший экран налево).

Путь к моргу перегораживает некая личность с плеером и со шлангом. Поговорить с ней не удастся: заслушавшись музыкой, мужик только приплясывает. Единственное, что можно сделать, это перерезать ножом шланг. Тогда дорога к моргу освободится. Проходим внутрь и бьем по кнопке на стойке. Появляется здоровенный мужик — сотрудник морга. И спрашивает, не привезли ли венки. Одарим его тем, что получили от старушки. Увы, для подкупа этого маловато. Он скажет, что искомое тело здесь, а вот к вещам не подпустит. Отойдем за угол, нацепим противогаз и выдадим себя за работника санэпидемстанции. Сработало! Мужик ушел. Подходим к шкафчику и берем ключ от квартиры Зрянескажева. Возвращаемся в особняк.

В логове музейного работника темно, как в печке. Но мы уже знаем, где в этом городе можно найти лишнюю лампочку. Вкручиваем очередной трофей из гирлянды у парка аттракционов, возвращаемся в квартиру Семена, вкручиваем лампочку в люстру. И обозреваем полный разгром. Единственная уцелевшая вещь — аквариум с сидящей в нем злобной голодной пираньей. Избавиться от рыбы можно, высыпав в воду подобранный рядом пакетик с медикаментами. После чего из тайника на дне аквариума можно достать деньги, обрывок фотографии с каким-то ювелирным украшением и дискету. А в инвентори от медпринадлежностей останется еще и шприц. Теперь, когда есть деньги, можно будет выкупить пистолет. Перед уходом из квартиры надо сделать еще пару вещей. Во-первых, заглянуть в холодильник и взять с верхней полки кость, а с нижней — ребра. Во-вторых, взять чудом уцелевшее зеркало и лежащую рядом фотографию какого-то типа.

Выходя из квартиры, мы чуть не сталкиваемся с рыжей особой, спешащей из квартиры старушки напротив. Заходим к бабке и обнаруживаем ее в полном расстройстве. Рыжая запугивала старушку, чтобы та никому не говорила, что она была у Семена в день его смерти. А напоследок стукнула бабку головой о зеркало, отчего то разлетелось на мелкие осколки. Отдайте бабуле новое зеркало, а потом покажите найденную фотографию «Семен и Карпуша». Нам расскажут, что Карпуша — это Поликарп, могильщик и по совместительству друг Семена. Идем искать его на кладбище (внушительная арка рядом с моргом). При подходе к часовне на Громова набрасывается собака — киньте ей кость. Внутри в часовенке Поликарпа нет. Зато мы найдем чайник с водой, саван для «Госпожи Смерть» на вешалке и стоящую в углу пилу. Забираем все и идем на кладбище. По пути придется откупиться остатками припасов из зрянескажевского холодильника от второй собаки. На кладбище, на зеленом лоне природы в свежевырытой могиле дрыхнет Поликарп. Полейте его из чайника, и он проснется. И тут же попросит выпить. Бутыль спрятана в гробу в часовенке. Хлебнув политуры, Карпуша расскажет нам, что Семен выходил на связь с центром при помощи чемоданчика, который спрятан в одной из могил.



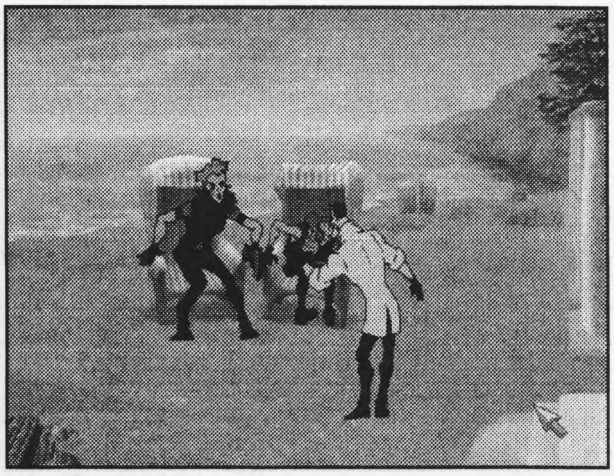
Возвращаемся на экран, где мы нашли Поликарпа. Сначала, вспомнив о конкурсе «Госпожа Смерть», отпилим одну из черепушек с могильной ограды. А потом, взяв лопату, начнем искать чемодан Зрянескажева. Нам нужна самая роскошная могила с огромным крестом. Ткните в нужное место, и плита отъедет. А вот и чемодан. Оказывается, это ноутбук. Чтобы прочитать найденную в аквариуме дискету, вернемся в самое безопасное место в городе — квартиру Зрянескажева. Скомбинируйте в инвентори дискету с ноутбуком и дайте их Громову. Вы ознакомитесь с досье криминального авторитета Гагарина П. Б., узнаете, что у него есть жена и дочь (Вдова и та самая Рыжая), которые заправляют преступной группировкой «Балерины». Соперничающая группировка называется «Манекены». Это те самые парни, организовавшие конкурс «Госпожа Смерть». Кроме того, оказывается, у Зрянескажева был в городе агент. Пароль — вторая половина имеющейся у Громова фотографии с ювелирным украшением (уж не Лора ли этот агент?). И самое интригующее, что среди прочей информации мелькнуло упоминание о совершенно неизвестной Громову операции «Колье». Отправляем отчет в центр и идем познакомиться поближе с местной мафией.

«Манекены» и «Балерины»

Для начала зайдем в музей, чтобы закончить подготовку к конкурсу «Госпожа Смерть». Окуните там череп (а если вы уже собрали в инвентори набор из трех предметов — косы, савана и черепа, то все вместе) в ведро с известкой. По пути в «Манекен-центр» мы снова натыкаемся на двух вчерашних хулиганов. Девушек поблизости нет, поэтому они принялись за телефон-автомат. Пугните их как следует — телефон нам еще пригодится. Потом заходите в магазин и перед председателем жюри сооружайте конструкцию из косы, савана и черепа. Как единственный имеющийся в наличии участник конкурса, вы, безусловно, победили. И теперь можете пообедать в ресторане «Фарфоровая голова». Идем туда. Кстати, вы не забыли, что Громову нужно выкупить пистолет? Отдаем деньги громиле у входа в ресторан и получаем назад свою пушку.

В ресторане в смысле еды хоть шаром покати — пусто. Только какой-то чайничек на столе. И парень в полной отключке рядом. Хлебнем из чайника, парень возражать не будет. Кажется, это ошибка — от местного зелья Громов падает как убитый. Чтобы очнуться в задней комнате ресторана в обществе какого-то наркомана. Пожалев беднягу, у которого ломка, Громов отдает ему пакетики героина из багажа. А наркоман расскажет, что у «Манекенов» и «Балерин» завтра в парке назначена разборка, то есть стрелка. Выходим из ресторана и идем полюбоваться на балерин.

Путь к их резиденции идет через красивую слегка обшарпанную колоннаду. А наверху сооружения сидит малец и кидает в пытающихся пройти самодельными петардами. Подкупим его пакетиком леденцов. И подберем стоящую рядом красивую трость. Идем наверх. Наверху у входа в театр дежурит охранница. Да, это она потеряла трость. Только возвращение имущества не смягчило ее нрав. Пускать внутрь она нас не хочет. Впрочем, мы и не рвемся. Проходим дальше, к разрытой траншее, и при



помощи веревки и наручников сооружаем канатную дорогу. Так Громов попадает к входу в ресторан балерин «Кожаная плеть». Интерьер оправдывает название. И народ здесь весь под кайфом или под градусом. Проходим наверх к бару и берем со стойки бутылку. Теперь спускаемся вниз и разбиваем сосуд рядом с лежащей в отключке официанткой. Та на минуту вынырнет из транса, чтобы сообщить, что Рыжая здесь, но к клиентам она больше не выходит. Идем к внутренней двери. Оттуда появляется охранница и с воплями «Прочь, посторонний!» начинает лупить Громова тростью. Надо ее как-то успокоить. Поможет нам в этом лежащий в инвентори шприц. Одна инъекция, и проблема решена.

В коротеньком коридорчике, куда мы попали, возьмите огнетушитель со стенда и проходите дальше, на сцену. Посмотрите репетицию местной интерпретации «Лебединого озера» и заговорите с балериной. Она скажет, что искать Рыжую надо в трензале. Возвращаемся в коридорчик. Нужная нам дверь — на уровне второго этажа. Чтобы туда попасть, надо воспользоваться тайным лифтом. Сначала кликните мышью на ближайшей к стене половице, потом на кнопке слева от двери. Езжайте наверх, чтобы познакомиться поближе с Рыжей. Знакомство будет бурным. Смотрите очередной ролик. Теперь можно выходить из театра и отправляться в парк аттракционов.

В парке нынче людно. Прямо В. Маяковский — «Съезжались к ЗАГСу трамваи». А мы и не знали, что в этом городе есть такие навороченные тачки. Тихо обходим машины и их хозяев и заходим в павильон ужасов. Там, чтобы случайно не пострадать в перестрелке, приковал сам себя наручниками к дрезине уже знакомый нам бомж. Он расскажет, что из павильона есть другой тайный выход, но показать его Громову он не хочет. Потому что боится до смерти. Выход один — напугать его еще сильнее. Стреляем в шляпу бомжа из пистолета. А потом, чтобы утешить, отдаем ему найденный на чердаке головной убор. После такой психологической обработки бомж ломается и показывает нам тайный люк. Теперь у Громова есть возможность поучаствовать в перестрелке и отомстить за Семена Зрянескажева. Смотрим очередной волнительный ролик.

Теперь, после того как в перестрелке погибла Рыжая, гангстерская война в городе становится неизбежной. Возвращаемся в квартиру Зрянескажева, чтобы при помощи компьютера получить от шефа очередные инструкции.

«Беженцы» и «Слеза богини»

Информация, полученная из центра, проясняет обстановку. Оказывается, что где-то в городишке спрятано похищенное из нью-йоркской галереи бесценное ожерелье «Слеза богини». Именно его поисками и занимался Зрянескажев, когда погиб. Помогал ему в этом завербованный в городе агент. Теперь наша первоочередная задача — разыскать этого агента и подключить к расследованию. Вторая часть задачи — справиться с волной преступности, захлестнувшей город. На подмогу нам прибудет отряд спецназа, который войдет в город под видом беженцев. Эта часть операции так и будет называться — «Беженцы».

Попробуем проверить, не Лора ли наш искомый агент. Хорошо было бы обыскать ее дом. Вот только как выманить из него хозяйку? Сначала пытаемся просто постучать к ней в дверь. Увы, Лора дома и явно не в настроении принимать гостей. Идем к телефону-автомату, стоящему у «Манекен-центра». Там как раз крутится мальчишка, который в обмен на обещанные нами роликовые коньки соглашается сделать звонок Лоре. Пока мальчишка бодро врет, что ему надо починить разбитый манекен, отправляемся к Лоре домой. Поднимаемся в ее квартире на второй этаж. Там стоит странная скульптура с встроенным ящиком. Залезаем туда и находим недостающую часть фотографии. А тут и Лора с пистолетом подоспела. Теперь можно сесть и спокойненько обсудить дальнейшие планы.

Оказывается, Лора провела вполне профессиональное расследование. Она считает, что ожерелье находится у Вдовы. Гибель Гагарина, своего мужа, та подстроила, чтобы замести следы. Резиденция Вдовы находится в «Балерин-центре». Попасть к ней можно либо через трензал, либо через окно на сцене. Поручаем Лоре руководство десантниками, когда они появятся, а сами отправляемся к Вдове.

Проходим снова через ресторан с дамами в отключке в коридорчик. Через трензал Громов идти отказывается — ему там не понравилось. Поищем окно на сцене. Чтобы оно открылось, надо в правильном порядке нажать четыре кнопки на пультах управления. Два первых пульта — спереди сцены. Сначала дальний, затем ближний. Следующий хитро спрятан в переплетении кабелей на полу сцены в правой части экрана. И последний хорошо заметен в глубине сцены. После этого открывается окно. Подходим к ближайшей мачте освещения и начинаем толкать ее плечом. Она падает и разбивает стекло — вот и лестница готова. Залезаем внутрь.

Проходим вглубь апартаментов и становимся свидетелями интереснейшего телефонного разговора Вдовы с ее покойным мужем. Или не покойным? Как бы то ни было, она назначает ему встречу с утра пораньше на станции спасателей на пляже за парком аттракционов.

Появлению Громова Вдова вовсе не рада. Дергаться она будет до тех пор, пока Громов не прикует ее к креслу наручниками. Потом попробуйте поступить согласно логике. То есть достать из стоящей на столе сумочки Вдовы ключ и открыть сейф. Естественно, он пуст. Теперь попробуем действовать согласно интуиции. Вдова смотрит на нас злобно и все на горящий камин поглядывает. А кстати, зачем ей камин в такую теплую погоду? Надо выяснить. Берем из инвентори огнетушитель и гасим пламя. А затем при помощи кочерги достаем из-под углей контейнер. Просто так открыть его не удастся — придется воспользоваться пистолетом. В контейнере, как вы уже догадались, окажется то самое ожерелье — «Слеза богини». Оставив старую гарпию прикованной к креслу, идем на назначенную ею встречу на пляж.

По пути не забудьте заглянуть к мосту, с которого началось ваше знакомство с городом. Там на ступенях живописно расположился целый табор — это прибыло наше подкрепление. Поговорите с лейтенантом, возглавляющим роту. Возьмите у него гранату. Теперь можно и на пляж идти.

Первые, кого мы встретим на пляже, это наши знакомые хулиганы. Они разжились пистолетом и теперь считают себя ужасно крутыми. Правда, весь гонор куда-то испарится, когда Громов пообещает их взорвать. Расчистив дорогу, идем к домику спасателей. На этом наша помощь Громову в игре закончится. Потому что дальше начнется ролик. В котором нам покажут, что глава неровноморской мафии и на самом деле умер, что Лора — умная и решительная девушка и у нашего с ней сотрудничества есть перспективы. И мы наконец-то увидим хитроглазого шефа Громова, который отблагодарит нас за прекрасно проделанную работу. И заберет колье. Последние строки, которые мы увидим в игре, — «Продолжение следует».

Пятнистая Рысявка (rysiavka@hotmail.com)

ОПЕРАЦИЯ "ПЛАСТИЛИН"

Жанр: Квест ● Издатель/Разработчик: "1С"
Похожесть: Neverhood, "Братья Пилоты"
Системные требования: P-133, 16 Mb Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Два
Рейтинг "Мании": 7,0

После шумного явления в конце прошлого тысячелетия пластилинового квеста ***Neverhood*** на рынок компьютерных развлечений, казалось бы, должна была бы обрушиться лавина подобных игр. Ан нет. Разработчики не хотели возиться с таким неблагодарным материалом, как пластилин, а издатели не хотели вкладывать деньги в перманентно умирающий жанр. В результате — хорошая идея погибла на корню. Почти погибла...

Россия, как всегда, оказалась впереди планеты всей, и благодаря невероятным отечественным наработкам в области пластилиновой анимации и дальновидности компании "1С" на данный момент мы с вами уже имеем назло буржуям один пластилиновый квест, прохождение которого вы прочтете чуть ниже, и еще один не менее пластилиновый и тоже квест ожидается к выходу ориентировочно в августе сего года. Будущий проект под названием ***Clay Dreams (Пластилиновые Сны)*** рассчитан не только на внутреннее потребление, но речь о нем "Мания" будет вести ближе к выходу.

А пока давайте остановимся на игре, уже появившейся на прилавках магазинов. Интерфейс игрушки интуитивно понятен даже не самому завзятому квестеру: любое действие/перемещение производится по левому мышиному щелчку, служебная панелька с инвентарем вызывается, как и положено, правым кликом. Все просто, не так ли?

В игре наличествует более 30 игровых экранов, но в некоторых местах игра разветвляется, так что данный солюшен я разделил на маленькие главки — ровно по количеству экранов. Поскольку вам так или иначе придется пройти их все, то в случае каких-либо затруднений вам будет легко отыскать нужное место, каким бы путем вы ни пошли.

Ну что ж, с предисловием покончено. Вперед, друзья, за мной, на поиски золотого шара!

Ров

После вступительного ролика, в котором вам покажут "кто, что, зачем и почему?", наш Герой (можно, я его так — с большой буквы?) оказывается перед рвом, который несомненно необходимо преодолеть. "Непроходимых рвов нет!" — гласит народная квестерская мудрость, и Герой это с успехом доказывает!

В цирке давно были? Акробатов с подкидными досками себе представляете? Ну вот, приблизительно то же самое и нам сейчас придется проделать. Хватаем катушку с нитками, применяем ее на Герое и получаем пустую катушку и шпагат. Около рва необходимо взять никчемную дощечку (которая оказывается линейкой) и положить ее на предварительно поставленную около дерева катушку. Теперь применяем шпагат на клетке с птицей (подозреваю, что это ворона. Хотя кто их знает — птиц на пластилиновых планетах!) и загружаем клетку камнями из кучи. Оптимальное количество камней — два, хотя ради прикола эксперименты с их количеством не возбраняются.

Теперь осталось взобраться на левую половинку доски и отвязать нитку — оп-ля! Мы на противоположной стороне рва!

Проволочное заграждение

Здесь тоже все просто — срываем единственный зеленый листочек с высохшего дерева и... облизываем его. Наверное, это была липа: увлажненный листок немедленно приклеивает к себе муху — разумеется, при условии, что вы додумались положить листочек в непосредственной близости от места ее обитания. Теперь хватаем приклеившуюся муху и скармливаем ее пауку, который притаился в правой части экрана. Накормленный паук от радости немедленно начинает плести паутину, обволакивающую так некстати звенящие колокольчики. Вот теперь ничто не мешает Герою разорвать проволоку и пройти дальше.

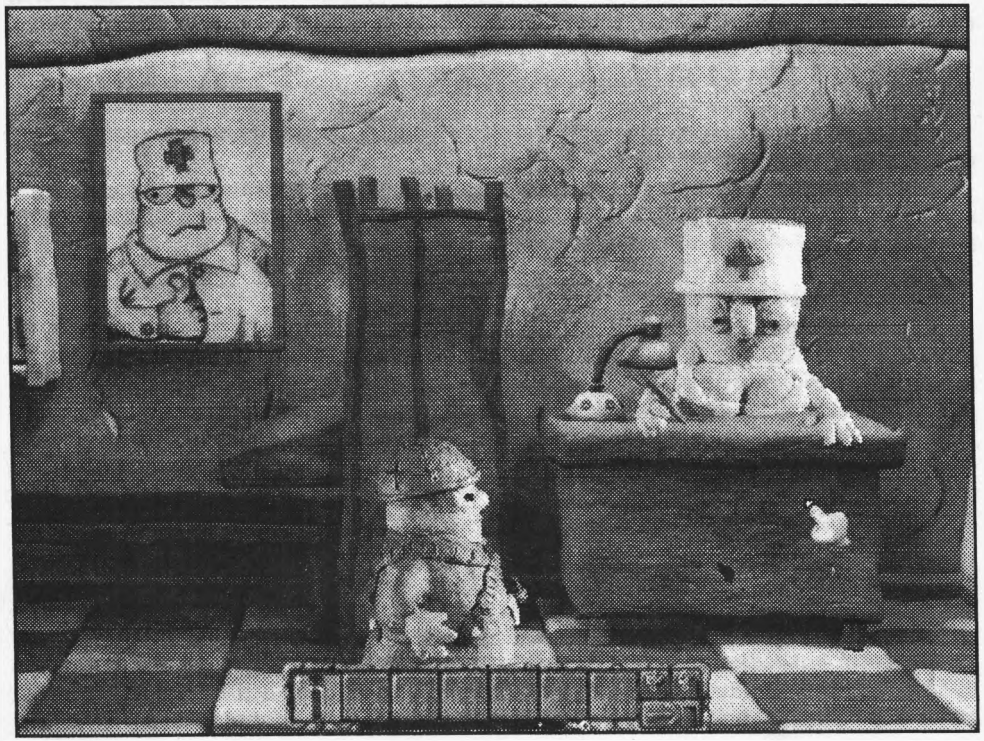
Минное поле

Сейчас будем играть в саперов. Но не мелко-мягких, а настоящих, пластилиновых. Пару раз швырнув в висящие на дереве часы камнем, получаем в качестве приза пружину и осколок стекла. Стеклышком срезаем ветку с рогатиной на конце, к рогатине подцепляем пружину и получаем миноискатель, с помощью которого наш Герой сможет преодолеть минное поле.

Пустыня

Про этот экран даже ничего рассказывать не хочется — так все просто. Но, коли уж взялся за гуж... Итак, щелкаем на большой плите и придвигаем ее к столбу. Порывшись у себя в карманах, перекладываем в инвентарь цепь. Еще раз щелкнув на плите, забираемся на нее.

Теперь осталось закинуть цепь на провода, и... сорвавшись с плиты, быть ею придавленным! Зато теперь в плоском обличье Герой сможет проскользнуть незамеченным между двумя постами.



Часовой у подножия лестницы

С правой и средней пик, заслоняющих вход на лестницу, снимаем металлические наконечники и открываем щиток. Противный часовой, слоняющийся без дела у поста 220, не дает Герою пройти дальше, так что нам необходимо часового нейтрализовать. Нет проблем! Замыкаем одним наконечником вторую и третью пару контактов — телефон на посту звонит, и часовой берет трубку. Теперь вторым наконечником замыкаем пятую и шестую пары (см. скриншот), и номер поста становится для часового роковым — часовой расплавляется. Путь свободен.

Только не забудьте подобрать в луже, оставшейся от часового, пластину — чтобы потом не возвращаться.

У скалы

Вот на этом экране Героя ожидает выбор пути, по которому ему следовать дальше. Но прежде до этого самого пути следует еще добраться: двери во-он где — наверху. Значит, строим лестницу.

Надеюсь, вы собрали уже все пластины с дырками и выступами. Посчитайте: их должно получиться ровно семь. Теперь ломаем голову — начиная сверху, каждая следующая устанавливаемая вами пластина отверстием должна точно совпадать с выступом предыдущей. Непонятно? Могу попроще...

Давайте примем за аксиому следующие положения:

1. Дырки на каждой пластине имеют вид одного из треугольников, обращенных острием: вверх (1), влево (2), вниз (3), вправо (4).

2. Точно таким же образом на пластинах расположены и выступы.

3. Значит, полный набор пластин у Героя выглядит следующим образом: **1-2, 1-3, 2-1, 2-3, 2-4, 3-2, 4-2**.

Если обозначить нижние ступеньки будущей лестницы слева направо как 1, 3, 5, а верхние как 2, 4, 6, то формулы построения лестниц для каждой двери будут таковы:

(1) 1-2 2-1 1-3 3-2 2-4 4-2 (2)

(3) 2-1 1-3 3-2 2-4 4-2 2-3 (4)

(5) 3-2 2-4 4-2 2-1 1-2 2-3 (6).

Еще непонятнее? Ну, тогда смотрите на скриншот и вспоминайте похожую головоломку из *Neverhood*.

Теперь ваш путь зависит от того, к какой двери вы выстроили лестницу: если к левой, как я, то вы попадаете к ***Секретным дверям,*** если к средней — то в ***Караулку,*** ну а если к правой — то сразу в ***Тюрьму.***

Секретные двери

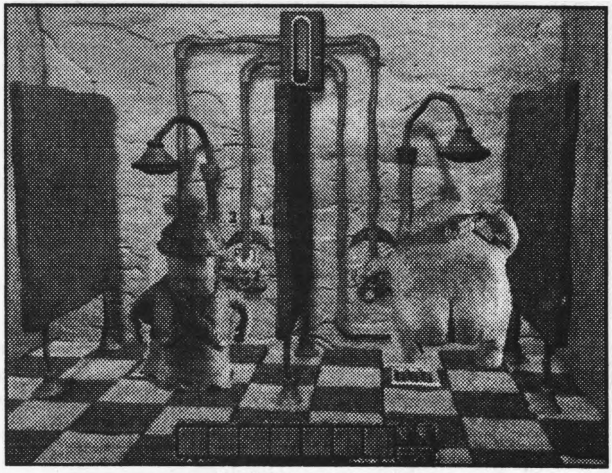
Если вы пришли сюда из предыдущей сцены, то не мешкая проходите по стрелке дальше в ***Караулку***. Ну а если вы добрались сюда из караулки, тогда надо делать вот что: применяем добытого в караулке коня на кодовом замке и ходим им так, как ходит шахматный конь. При этом ходы надо делать так, чтобы цифры кода не повторялись. Если вы все сделали правильно, то откроется одна из дверей — за левой Героя ожидает ***Тюрьма***, за правой — ***Конвейер***.

Караулка

На стене висит листок бумаги — его, разумеется, надо снять. Оказывается, под этим листком висит еще один — наверное, неприличного содержания, потому как наш Герой, посмотрев на него (а это надо обязательно сделать), начинает премерзостно хихикать.

Ну, сами повеселились, надо и других повеселить. А то вон у секьюрити радио бубнит — он аж, бедный, со скуки сам с собой в шахматы наладился играть. Вырубаем на фиг радио из розетки и делаем из сорванного со стены листка бумаги некое по-

добие рупора, применив листок на себя. Теперь осталось лишь три раза пересказать охраннику содержание настенных комиксов и дождаться того момента, когда он в экстазе грохнет кулаком по столу. Все. Шахматный конь наш. Можно идти к ***Секретным дверям*** раскодировать замок.



Разборки в душевой. Врешь, не возьмешь. Все равно вода будет номинальной температуры!

Тюрьма

Возьмите с нар алюминиевую миску и горстку песка из кучи на полу. Заходите в дверь. Вы на прогулочном дворе. Вот теперь бы нам глиняную миску достать, ан нет — злобный толстый пес ее бдительно охраняет. Но и на псину бывает проруха. Хватаем алюминиевую миску и швыряем ее в ворону. Каркуша не выдерживает столь грубого обращения и перелетает на собачью будку. У псины срабатывает охотничий инстинкт — он выбирается из будки, прогоняет пернатую и вылакивает всю воду из миски. Попили?

Можно и поесть. Засыпаем песок в алюминиевую миску и подменяем ей псовую глиняную. Теперь можно и когти рвать обратно в камеру, пока псина Героя не разодрала.

Так, теперь у Героя почти есть инструментарий. Почти, потому что глиняную миску надо еще расколотить о нары и черепки собрать. Вот теперь этими черепками можно и пластину на стене отвинтить. Под пластиной — труба с вентилем. Поворачиваем вентиль и оказываемся по уши в... Ну да, в этом самом... Надо мыться. Идем в ***Душ***.

Кстати, если вы в припадке отчаяния колотили алюминиевой миской по двери камеры, тогда никакой душ вам не светит — Герой отправляется прямиком в ***Карцер.***

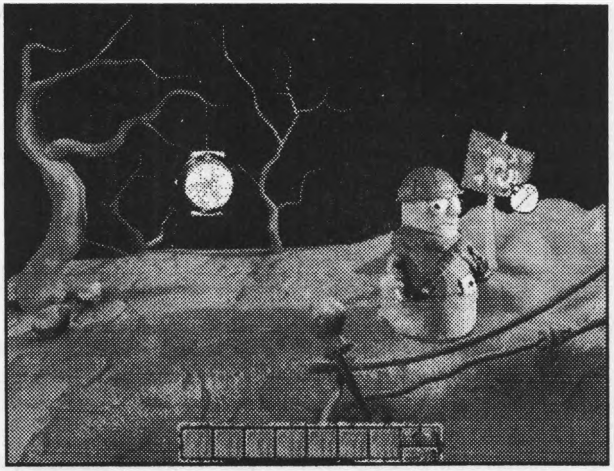
Душ

В душе вместе с головомойкой нас ожидает очередная головоломка. Необходимо добиться оптимальной температуры воды, отмеченной на термометре горизонтальной полосой. Разумеется, это можно сделать только вращением кранов с горячей (1) или холодной (2) водой. Все было бы просто, если бы ваш сосед из чувства противоречия не совершал бы обратные действия. То есть, если Герой крутит кран с холодной водой, толстяк в соседней кабинке поступает точно наоборот.

Для любителей поломать собственную голову я сейчас расскажу общий расклад, а уж для лентяев потом — как решить эту задачку.

Итак. Минимальное значение температуры воды — 30 градусов, максимальное — 51. Начальное значение — 39 градусов. Оптимальная температура — 36. Ваш кран с горячей водой повышает температуру на 4 градуса, с холодной — понижает на 3. Соответственно, кран с горячей водой у соседа повышает температуру на 1 градус, а кран с холодной — понижает на 2. Дальше считайте сами.

А если лень считать, тогда делайте вот что: краном с холодной водой понизьте температуру до максимально низкой, а затем вращайте только кран с горячей водой. В конце концов вода станет приемлемой температуры, и вы можете щелкать на душе. Герой блаженно смывает с себя всякую пакость и с чистым телом попадает на ***Допрос.***



Портативный миноискатель из подручных материалов готов. Осталось его только применить на предупреждающем знаке.

Карцер

Рано или поздно Герой все-таки угодит в карцер. Вот что здесь надо делать: выламываем средний горизонтальный прут из решетки и, подсунув его под дверь, сгибаем. Пару раз применяем получившийся крюк на железной пробке, и когда бутылка откроется, незамедлительно суем туда свой любопытный нос. Все любопытные ВарвАры в таких случаях плохо кончают, наш Герой не исключение —ему прямая дорога в ***Медпункт***!

Допрос

Итак, в сцене допроса вашему Герою и, соответственно, вам придется адекватно реагировать на вопросы следователя. В конечном итоге вы должны довести его до белого каления. Сейчас я вам опишу возможные варианты развития событий, а уж решать, каким путем двигаться, будете вы лично.

В процессе допроса над головами следователя и Героя появляются различные пиктограммы. Всего их десять видов:

П1 — рука с вытянутым указательным пальцем и вопросительный знак
П2 — грозящий кулак
П3 — поднятый вверх указательный палец
П4 — кулак с большим пальцем вниз
П5 — жест "Стоп!"
П6 — просящая ладонь
П7 — два пальца вверх
П8 — две сложенные ладони
П9 — отдание чести солдатом
П10 — кулак с большим пальцем вверх

Тот или иной ответ на вопрос следователя приводит к тем или иным действиям (в приведенной ниже схеме допроса обозначены буквой "Д"). Так вот как может развиваться допрос вашего Героя:

Д1) Следователь: "Ты кто и как сюда попал?" **(П1)**
Герой: "Случайно оказался, отпустите" **(П6)** — Д2
"Разведчик с секретным заданием!" **(П9)** — Д3
Д2) Следователь: "Говори правду, или хуже будет!" **(П3)**
Герой: "Ладно, ладно все расскажу!" **(П10)** — Д1
"Тебе меня не одолеть!" **(П7)** — Д4
Д3) Следователь: "Шутить вздумал?" **(П2)**
Герой: "Умоляю, простите, больше не буду!" **(П8)** — Д1
"Тогда ничего не скажу!" **(П5)** — Д2
Д4) Следователь: "Прекрати запираться!" **(П5)**
Герой: "Случайно оказался. Отпустите!" **(П6)** — Д1
"Служу Родной Планете!" **(П9)** — Д5
Д5) Следователь: "Опять шутки шутишь?!" **(П2)**
Герой: "Только не бейте — все скажу!" **(П8)** — Д1

"Я непобедим!" **(П7)** — Д6

Д6) Следователь: "Готовься к смерти!" **(П4)**

Герой: "Ладно, ладно все расскажу!" **(П10)** — Д1

"Всегда готов!" **(П9)** — Д7

Вам необходимо последовательно подвести следователя к состоянию Д7, и когда его рука, предварительно грохнув по столешнице, завязнет в ней, жмите на кнопку у двери. Если вы еще не были в **Карцере**, то вам сейчас туда прямая дорога. В противном же случае ваш Герой отправляется в **Вентиляцию**.

Медпункт

В медпункте опять все просто. В тюрьме Герою оставаться уже не хочется, так что надо из нее выбираться, прикинувшись своим.

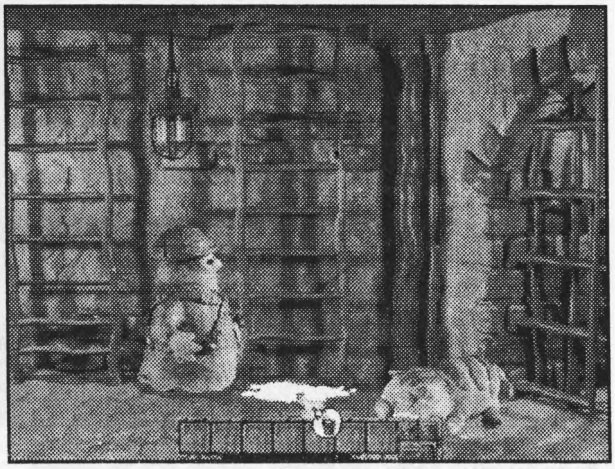
Хватаем из аптечки сухую марганцовку и тут же делаем ее мокрой. Затем режем палец о ржавый винт и с младенческими воплями кидаемся к грудастой медсестре. Сердобольная, она обвяжет пальчик бинтиком, из которого Герой незамедлительно должен соорудить некое подобие медицинской шапочки (примените бинт на Герое). Растворенной марганцовкой нарисуем на шапочке крест и, гордо заложив пальцы за обшлага, проследуем мимо обалдевшей медсестры или в **Душ,** или в **Вентиляцию** (ваши блуждания, напомню, зависят от выполненных вами прежде действий).

Конвейер

Конвейер — это небольшая аркадная вставка в игре. Ваша задача — успеть подхватить ползущие по конвейерам детали. Ими надо заполнить весь инвентарь. Если хотя бы одна из деталей свалится на пол — весь инвентарь очищается, и приходится начинать заново. Здесь подсказывать нечего — щелкайте поэнергичней, и рано или поздно необходимое количество деталей будет собрано, люк в полу откроется, и Герой попадет в **Контрольный цех.**

Контрольный цех

В контрольном цехе необходимо прикинуться шлангом, то бишь деталью, дабы проникнуть на **Склад**. Дурное дело нехитрое. Хватаем стоящий в углу карандаш и пару раз затачиваем его в точилке в стене, чтобы он стал покороче. Теперь осталось лишь подпереть карандашом камеру, схватить из штабеля деталь и использовать ее на конвейере, который привезет Героя к месту назначения.



Полдела сделано – краска разлита!
Осталось разбудить кота, и выход из вентиляции найден!

Склад

Еще одна небольшая аркадка. Герою необходимо поймать складского работника, который вольным образом перемещается по складу вслед за каждым перемещением героя. Тут можно только сделать одну небольшую подсказку: складской работник НИКОГДА не движется по прямой навстречу Герою. Так что — дерзайте!

Поймав работягу, Герой скатает его в трубочку, и из

болезного выпадет магнитная карта, которой открывается дверь справа. Далее вы опять можете попасть в два различных места (в зависимости от уже пройденного пути): или в **Тюрьму**, или на **Пульт управления.**

Пульт управления

Теперь надо задействовать пульт управления. Но как? Ведь у нас нет ключа! Значит, надо его достать. Выковыриваем из полового коврика кнопки и тут же кладем их обратно, но уже остриями кверху. Теперь подходим к пульту и с помощью красной кнопки вызываем диспетчера. Мощная женщина-диспетчер прибегает на вызов и тут же напарывается на кнопки. Отлично. Теперь она обездвижена, и можно с ней немножко позаигрывать, благо она такая... аппетитная!

Как и положено всякой порядочной женщине, диспетчерша на наши заигрывания отвечает истошным визгом, и из нее вываливается ключ от пульта. А нам, милая, от тебя больше ничего и не надо было!

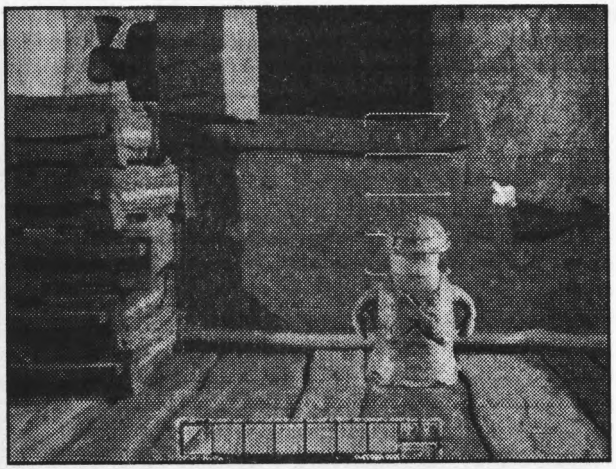
Хватаем ключ, вставляем его в прорезь и жмем зеленую кнопку — на космодром припланечивается ракета, а наш Герой с гордо поднятой головой и чувством выполненного долга проходит мимо намертво пришпиленной к полу диспетчерши и оказывается у... **Подножья скалы.** Отсюда путь теперь лежит в те двери, которые остались у вас неоткрытыми, и вы с Героем попадете либо в **Лабиринт**, либо в **Оружейную**.

Лабиринт

Лабиринт тянется на несколько экранов, но он несложный, так что запомнить, где тупики, а где перекрестки, труда не составит. Ваша задача в Лабиринте — раздобыть два ключа (они лежат в самом конце Лабиринта) и открыть им дверь (она рядом с ключами, увидите.). Справившись с этой задачей, Герой окажется у **Сломанной лестницы.**

Сломанная лестница

Здесь опять все легко. Хватаем веревку. Сломанную лестницу прислоняем к окошку и вышибаем из нее последнюю оставшуюся ступеньку. Привязываем веревку к ступеньке, соорудив некое подобие "кошки". Закидываем импровизированную "кошку" на решетку и забираемся по веревке на **Вышку.**



Вверх по скрепкам, веревку в окно — и пистолет наш. Ну кто бы мог подумать, что оружие хранится не в Оружейной, а за окном Оружейной?

Вышка

Забравшись на верхотуру, забираем бывшую ступеньку от лестницы и ломаем ее об колено. Укладываем одну половинку туда, где раньше лежала целая доска, а вторую — посредине (см. скриншот). Из чана в углу достаем шмат пластилина и лепим из него шар.

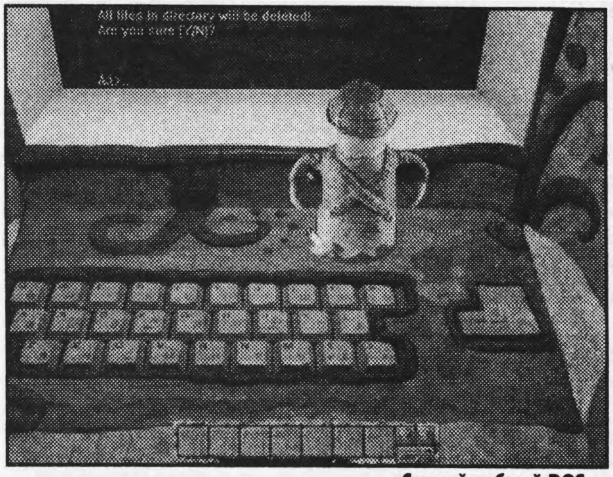
Вылепленное ядро заряжаем в пружину, и... калитка нараспашку! Все бы двери так открывались! Смело кидаемся вниз, в **Бункер.**

Бункер

Вот оно — старый добрый DOS. Давно в нем не работали? Давайте вспоминать! А че-

го тут вспоминать: DOS он и на пластилиновой планете DOS... Жмем HELP, и вся недолга!

Хотя, если задуматься, в DOS'е есть еще много интересных команд (правда, здесь у нас DOS усеченный, больше четырех символов не воспринимает!): DIR, например, или там DEL — тоже очень интересно! Но в любом случае, после ввода команды HELP наш Герой вновь оказывается у **Подножия скалы**, где ему вновь предстоит собрать, уже в последний раз, лестницу к третьей неоткрытой двери.



Старый добрый DOS...
Кстати, у вас в дисководе никакая дискета не завалялась?

Как вы уже остроумно догадались — в зависимости от того, где вы уже побывали, вы окажетесь или в **Лабиринте,** или в **Оружейной**...

Оружейная

В оружейной, конечно, нечего делать, кроме как обзаводиться оружием. Поднимаем с пола коробку со скрепками, применяем ее на себя и получаем набор очаровательных скрепок. Также неплохо было бы подобрать и моток каната. До вентилятора Герою не допрыгнуть, так что строим из скрепок лестницу, по ней добираемся до вентилятора и открываем окно. Закинув в окно канат, вытаскиваем пистолетик и, счастливые, удаляемся через дверь в тир. Здесь придется немного пострелять в деревянные мишени. Ну, с этим-то вы точно справитесь и без посторонней помощи! Успешно отстрелявшись, попадаем в **Штаб.**

Штаб

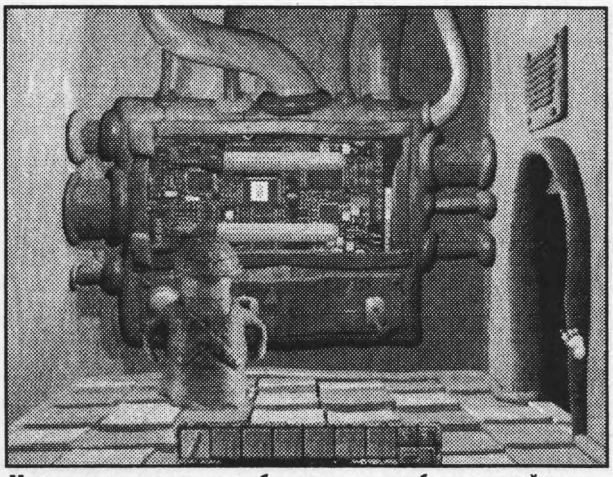
Всякому штабному работнику всегда требовалась хорошая память (по себе знаю!). Вот сейчас-то вам и предстоит пройти тест на запоминание. Не бойтесь, он легкий! Для начала возьмите из угла указку, теперь дерните за рычаг на стене: видите, на доске на несколько секунд появились изображения ракет. После того как они исчезнут, указкой укажите места дислокации ракет, и если вы все сделаете правильно, то получите доступ в хранилище ядерных ракет.

Атомная бомба

Смертельная опасность угрожает населению планеты — атомная бомба уже заряжена и готова к действию. Необходимо ее обезвредить. Но как? Разумеется, отключив ее от пульта управления. Забираем с пола батарейку, разворачиваем пульт управления и снимаем крышку с блока питания. Еще раз разворачиваем пульт управления лицевой панелью к себе и нажимаем клавишу Eject. Бомба опускается, и теперь с помощью пластмассовой крышки Герой может отсечь ядрену вошь от электрических проводов. Дело сделано. Можно отправляться на **Заправочную станцию** или строить третью лестницу к **Подножию скалы**.

Вентиляция

Вентиляция — это, конечно, замечательно. Но как из нее выбраться? Наверное, как-то можно — ведь этот нагло спящий котяра как-то забрался. Ну что ж, будем сле-



Методом научного тыка и обоснованного подбора нужный цвет установлен! Проход на космодром открыт!

довать кошачьим инстинктам. Хватаем ведро с краской и разливаем его у правой лестницы. Затем стуком по ведру будим кота и с удовлетворением наблюдаем, как ополоумевший со сна кот в панике взбирается по лестнице, оставляя за собой следы. Осталось только последовать за ним — и вот Герой уже или у **Конвейера,** или у **Пульта управления**.

Заправочная станция

На заправочной станции вам предстоит решить еще одну головоломку. Подойдя к пульту и нажав большую кнопку, вы увидите, что одна из трубочек загорелась и окрасилась одним из 64 возможных цветов. Вы должны, передвигая вверх и вниз красный, голубой и зеленый рычаги, добиться абсолютно такого же цвета во второй трубочке.

Так как цвета выводятся абсолютно случайным образом, я вам тут ничего подсказать не смогу. Однако смею вас уверить, что подобрать нужный цвет совсем не сложно.

Как только вы успешно справитесь с этой задачей, дверь заправочной станции распахнется, и Герой сможет пройти на **Космодром.**

Космодром

Как вы, наверное, помните, будучи на **Пульте управления,** нам удалось посадить на **Космодром** ракету. Теперь осталось заманить в нее инопланетных ворогов и запустить восвояси. Это дело нехитрое.

С маленького бота с правой стороны забираем ядерный блок питания, открываем шлюз ракеты и вешаем блок питания на мигающую лампочку. Теперь идем налево и стучимся в дверь небольшого купола-**Хранилища**. Оттуда выходят астронавты в скафандрах и, встревоженные гудением сигнала, забираются в ракету. Осталось лишь аккуратно прикрыть за ними дверь и направиться в **Хранилище.**

Хранилище

Это последний экран игры. И здесь, в Хранилище, Герою предстоит задачка в стиле кубика имени Рубика. На стене расположены два шестиугольника, соприкасающиеся одной боковой гранью. Ваша задача состоит в том, чтобы в левом шестиугольнике собрать треугольные символы, а в правом — квадратные. Задачка совсем не сложная, поэтому я позволю себе не рассказывать вам, сколько раз какой шестиугольник надо повернуть. Должны же вы хоть что-то сами сделать. На скриншотах вы видите, в каком виде эти шестиугольники расположены, когда вы только зашли в Хранилище, и как они должны выглядеть на самом деле.

Расставив символы в нужной последовательности, можете "откинуться на спинку кресла" и наслаждаться финальным роликом, а также своими умелыми ручками и мудрыми извилинами!

Антон Голицин (liebertosha@hotbox.ru)

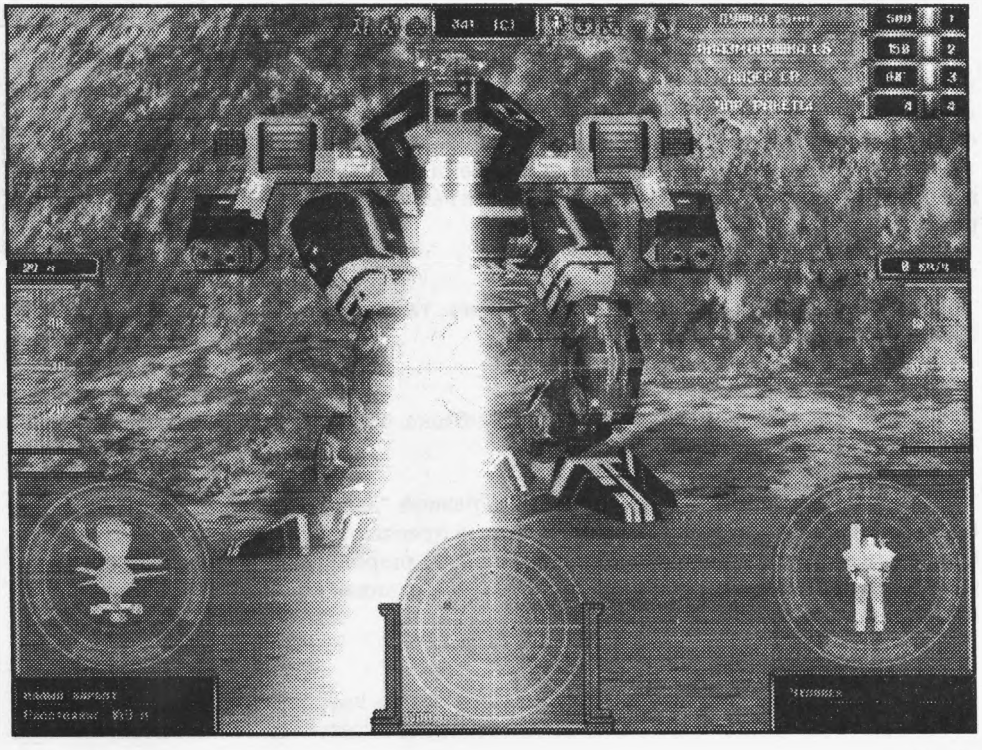
PARKAN: ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Жанр: Simulation + Action + Strategy
Издатель и разработчик: "Никита"
Похожесть: Uprising, BattleZone, MechWarrior
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 8.5

Звездный Лабиринт

История "Железной стратегии" происходит в том же футуристическом мире, что и действие "Хроник Империй", предыдущей игры из серии Parkan. Где-то далеко в созвездии Стрельца, в скоплении гигантских газовых облаков существует затерянная звездная система, навигация в которой смертельно затруднена и лишь немногие исследовательские группы возвращаются назад.

В 4120 году одна из таких экспедиций обнаруживает на одной из планет странные сооружения исчезнувшей инопланетной расы "зодчих". Сооружений немного — огромной силы энергетические станции ("генераторы") и разбросанные по



всей звездной системе "телепорты", объединенные в нескончаемый "Лабиринт". Телепорты Лабиринта могли завести невероятно далеко, к тому же существовали "черные телепорты", из которых никто никогда не возвращался.

Через некоторое время Лабиринтом заинтересовались межпланетные корпорации, и началась быстрая промышленная колонизация случайных планет. Как всегда бывает в таких случаях, интересы двух крупнейших корпораций начали пересекаться, и очень скоро все обитатели Лабиринта оказались втянуты в затяжную войну. Т.к. бюджет корпораций не предусматривал расходов на военные цели, мирных роботов пришлось оснащать пушками и превращать их в "варботов" — основных участников новых "железных" войн.

Во время одной военной операции пират и контрабандист Дон Баллен, скрываясь от преследования, прыгнул в "черный телепорт". Долгое время о нем не было никаких слухов, но вот Баллен внезапно объявляется живой и здоровый, но совершенно выживший из ума. Единственное, что нашли при нем, — путевой дневник, который вел контрабандист. Оказывается, хаотично путешествуя по мирам, он научился управлять "телепортами" и, попав в центр Лабиринта, видел "нечто", что и лишило его рассудка. Заинтересовавшись дневниками Баллена, представитель одной из крупнейших корпораций, Виндиго, открыл какие-то скрытые тайны Лабиринта и объявил себя его единственным и полноправным правительством. Посланный с целью "разобраться" флот Федерации практически весь был уничтожен еще на орбите секретным оружием "зодчих", управляемым Виндиго.

Аварийную посадку удалось совершить лишь десантному кораблю Parkan. Теперь, руководствуясь орбитальной станцией "Аскольд", его капитану предстоит вновь пройти по пути Баллена и, по возможности, разобраться с самозванным властителем Лабиринта. Если вы еще не догадались, то этот бравый капитан — вы, дорогие друзья.

Интерфейс и управление

"Железная Стратегия" представляет собой сочетание непрерывного действия в стиле Mechwarrior — с войной роботов, командой напарников и тактическим планированием операции — и продуманной стратегической части — со строительством базы, добычей ресурсов и т.п.

Начнем с первого. Большую часть времени в игре вы управляете "капитаном", пилотом, закованным в бронекостюм. Также вы можете "пересесть" в любой варбот размером выше среднего.

Управление варботом

Впрочем, для любого транспортного средства "изнутри" интерфейс выглядит примерно так:

1. Активный экран

То есть собственно игровое поле, небо, облака, базы, заводы, враги и т.п.

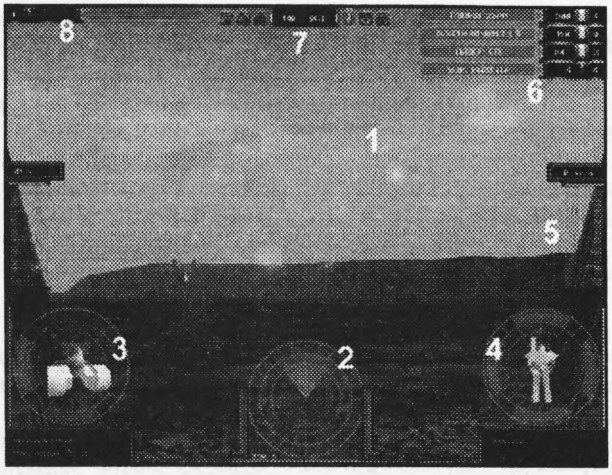
2. Радар

У разных варботов радары могут быть разной "дальности", для капитана он не превышает 250 м. Синими точками на радаре отмечаются свои варботы или здания, красными — чужие, желтыми — местная фауна (порою весьма агрессивная), серыми — нейтральные здания и варботы. Цель, выделенная квадратом, является активной в данный момент.

3. Активная цель

См. выше; в этом окошке показана текущая модель повреждений цели, чем меньше на ней красного — тем, безусловно, она целее. Внизу в статусном окошке отображается

тип цели (здание, легкий/средний/тяжелый варбот, животное, иной объект), а также расстояние до нее в метрах. При пересадке в другого варбота нужно переключить его и сделать его активным (выделить квадратом, клавиша Tab) подойти вплотную и нажать на Enter. Аналогично, чтобы выйти — клавишу Esc. Внимание! Медперсонал флота Федерации предупреждает, что выходить из летящего на большой высоте варбота опасно для вашего здоровья.



4. Модель повреждений текущего варбота

Так же, как и с активной целью, но на схеме изображено текущее состояние различных узлов оседланного игроком варбота. Если вам отстрелят пушку — будьте готовы к тому, что она не заработает до первой ремонтной станции. Аналогично с ногами и руками. Исчезновение головы, увы, фатально.

5. Скорость текущего варбота

Чтобы постоянно не давить клавишу "вперед", можно установить автоматический режим скорости (клавиши "+", "-") или же "полный вперед" ("*") или "полный назад" ("/"). Очень полезно эти функции применять при управлении тяжелыми и средними варботами с вращающейся башней.

Помните только, что "стандартное" положение башни (когда "перед" это "перед", а не "налево" и даже не "направо") — это когда зеленая точка внутри прицела стоит строго в верхнем положении. Напротив спидометра находится альтиметр, показывающий текущую высоту варбота над уровнем моря.

6. Оружейная система варбота

Выбор оружия — клавиши от 1 до 9 (в зависимости от количества пушек). Первое число в статусном окошке указывает количество патронов (inf — бесконечный заряд), второе число — номер оружия. Зеленый квадрат показывает, включено это оружие для стрельбы или нет, красный — что оружие по каким-то причином не может стрелять (например, перегрелся лазер), черный — что использование данного оружия заблокированно. "0" — выбрать все имеющееся оружие для залпа.

Подробнее про вооружение варботов см. в специальной главе "Детали варботов".

7. Внутренние системы варбота

Слева направо перечислены все внутренние системы варбота:

1) *Система авторемонта* — авторемонт незначительных повреждений прямо на поле боя. Следует помнить, что отстреленные блоки варбота восстанавливаются только на ремонтной площадке.

2) *Система ночного видения* — позволяет лучше ориентироваться ночью или в плохо освещенных местах.

3) *Камуфляж* — на варбота накладывается специальный камуфляж, в зависимости от типа ландшафта. Очень удобно в сетевой игре и практически бесполезно в сингле. Кроме того, камуфлаж можно включить только непосредственно из кабины варбота.

4) *Компас* — вместе с картой (см. ниже) — незаменимое средство навигации. Показывает угол азимута и направление движения ([C]-север, [B]-восток и так далее).

5) *Датчик личного присутствия* — если на борту варбота в этот момент находится капитан, то датчик подсвечивается белым. Не стоит говорить, что потеря такого варбота моментально приводит к провалу задания.

6) *Автострельба* — бортовой компьютер сам выбирает и поражает оптимальную цель, управляя башней варбота. Игрок же в этот момент занимается пилотированием.

7) *Автопилот* — то же самое, но игрок становится стрелком, тогда как маневры варбот осуществляет самостоятельно.

8. Меню ведомых

Любой дружественный варбот, оказавшийся в пределах видимости капитана, автоматически считается ведомым. Вызвав меню ведомых ("-"), можно получить доступ к следующим командам:

1) *Стоять* — ведомый прекращает выполнение любых команд, останавливается на месте и автоматически переключается в режим "защиты", при котором всякий враждебный объект, появившийся в зоне действия радара варбота, будет немедленно атакован.

2) *Следовать за мной* — ведомые следуют на некотором удалении от варбота игрока. При виде противника немедленно бросаются в атаку.

3) *Найти и захватить* — варботы разъезжаются в свободное патрулирование, а при обнаружении враждебного или нейтрального здания маленькие варботы (только они могут захватывать строения) проникают внутрь и пытаются подключиться к управляющему компьютеру.

4) *Найти и уничтожить* — то же самое, только варботы нацелены на свободный поиск и отстрел любых враждебно настроенных существ. Функция очень удобна для преследования или разоблачения засад противника.

5) *Атаковать* — выбранные ведомые атакуют активную цель, выбранную игроком.

6) *Захватить* — ведомые делают попытки проникнуть внутрь и захватить активное в данный момент здание.

7) *Перезарядиться* — ведомые прекратят исполнение всех текущих приказов и поедут в сторону ближайшей станции подзарядки или ремонтной верфи.

Некоторые полезные моменты в управлении:

Захват нейтральных варботов

Чтобы нейтральный варбот перешел на вашу сторону, нужно подойти к нему вплотную, выбрать его активной целью и нажать на Enter.

Захват зданий

Чтобы захватить здание, нужно войти внутрь и найти подсвеченную зеленую платформу управления. Внутри здания к ней обычно ведут указатели с изображением компьютера. Постояв некоторое время на платформе, вы получите сообщение, что здание захвачено и переходит под ваш контроль.

Ремонт

Если у варбота заканчивается оружие или он получает критические повреждения (отваливаются конечности, сносит башню и т.п.), то он автоматически направляется в сторону ближайшей станции подзарядки. Такие станции бывают внешними и внутренними. Внутренними станциями могут пользоваться только маленькие варботы и капитан, внешними — кто угодно. Внешние станции подзарядки находятся в Ангарах, Заводах, на Генераторах и выглядят как большая красная платформа с подсветкой. Для починки и заправки необходимо войти на нее и подождать неко-

торое время. Кстати, интересный момент: в момент ремонта варбот не теряет управления, поэтому внешнюю станцию подзарядки можно превратить в отлично защищенную турель, поставив на ней нескольких тяжело вооруженных варботов.

Стратегический режим управления

Если капитан пересаживается в МЦУ-варбота (мобильный центр управления) или подключается к главному компьютеру в здании Штаба, то игра переходит из *непосредственного* в *стратегический* режим управления. В этом режиме можно отдавать приказ строителям на возведение или модификацию зданий, управлять работой любых зданий, командовать армиями варботов со спутниковой карты и свободно переключаться на ручное управление любого из них без риска быть убитым находясь внутри.

Основной экран стратегического режима выглядит следующим образом:

1. Выход из "стратегического экрана"

Переход в "простой" режим непосредственного управления варботом.

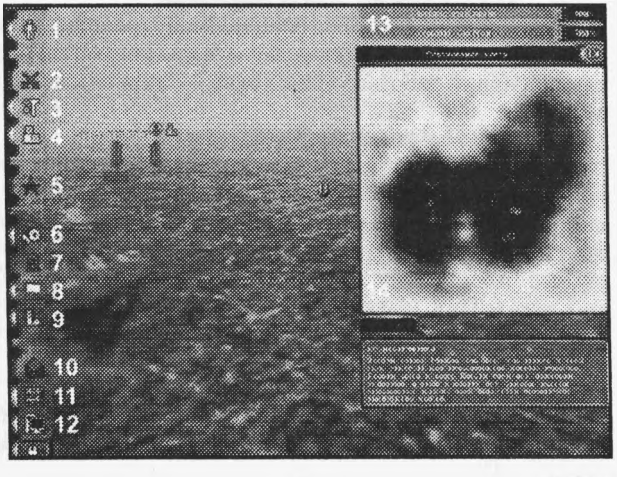
2. Стратегическое управление варботами

Очень похоже на пункт "ведомых" в режиме непосредственного управления, но с некоторыми отличиями. Так, во-первых, вы можете управлять варботом на расстоянии, нажав на пиктограмму с рукой (возврат к стратегическому управлению, как и выход из варбота, — клавиша Esc). Также с помощью описанных выше пиктограмм "*автострельбы*" и "*автопилота*" можно задавать соответствующее поведение варбота.

Текстовое меню стратегического управления варботами очень похоже на меню "ведомых", но имеет существенные отличия. Так, пункт "*следовать по маршруту*" позволяет выбрать маршрут для движения варбота на карте из нескольких опорных точек, а пунктом "*патрулировать*" на карте выбирается здание или объект, вокруг которого варбот должен совершать периодическое патрулирование.

3. Управление строителями

Строитель — первоочередной юнит на вашей базе. В принципе, строитель — это тот же варбот, но со специально установленной "башней строителя" вместо боевой (что, впрочем, не мешает навешать на него парочку особо злобных лазеров). Меню строителя полностью идентично меню обычных варботов, с той лишь разницей, что строитель может "*строить что-либо*" и "*модифицировать*". С первым пунктом все ясно — в зависимости от того, что не построено в той или иной миссии, выбираем нужное здание, потом место на карте (в "правильных" местах силуэт подсвечен зеленым) и строим. Тут надо обратить внимание, что шахты можно строить только в специальных местах скопления ресурсов (обозначены на карте высоким гейзером).



Модификация зданий проходит примерно так же: выбираем "*модифицировать*", строитель идет работать, а у здания появляются новые возможности и более высокие "защитные" параметры. Вот краткий список всех ступеней модификаций:

Здание	Степень модификации	Защищенность, %	Ударная мощь, %	Производительность (вместимость), %
Бункер	Малый	37	36	0
	Средний	48	53	0
	Большой	60	Max	0
Склад	Малый	23	0	32
	Средний	37	0	60
	Большой	48	0	100
Завод	Малый	31	0	34
	Средний	37	0	58
	Большой	48	0	97
Лаборатория	Малая	25	0	22
	Средняя	30	0	51
	Большая	36	0	74
	Сверхмощная	40	0	100
Шахта	Малая	36	0	27
	Средняя	42	0	63
	Большая	48	0	100
Башня	Малая	12-24	15-36	0
	Легкая	36	53	0
	Тяжелая	49	57	0

Стоит пояснить по пунктам.

Защищенность здания — это, проще говоря, толщина его стен и мощность энергетического поля. Чем эти параметры меньше, тем проще, особенно тяжелым, "артиллерийским" варботам, отправить это строение на воздух.

Ударная мощь — так как из всех "небоевых" строений только бункеры имееют встроенную турель на крыше, то этот параметр показывает ее, так сказать, силу действия. Стоит лишь пояснить, что легкие, а тем паче "мини"-варботы сносятся единственным зарядом турели первого уровня легкого бункера.

Производительность — с какой эффективностью то или иное здание выполняет свои прямые функции: насколько быстро завод собирает варботов, лаборатория — проводит исследования, шахта — выкачивает минералы и сколько склад вмещает их в себя.

4. Управление транспортами

Транспорт — варбот со специальной "транспортной" башней, перевозящий добытые на шахте минералы на склад. Больше про него и говорить нечего. Из всех его специфических функций работает только одна — "*перевозить минералы*". Чем он и занимается.

5. Управление лабораторией

Лаборатория — мозговой центр базы. Здесь производятся исследования новых деталей варботов и возможностей поступенчатого апгрейда зданий. Сама лаборатория имеет самое большое число модификаций в игре (четыре типа), а интерфейс исследований похож на управление конструктором варботов (см. ниже). В принципе, все сводится к тому, что мы выбираем из списка необходимый апгрейд (которых так много, что не хватит никаких таблиц, но вкратце все делится на три пункта: оружие, модули варботов, апгрейды зданий), нажимаем "*начать исследование*" и уходим заниматься своими делами...

6. Управление заводами

Завод — основной источник нашей радости и наших бед. В зависимости от степени апгрейда завод может производить легких, средних и тяжелых варботов.

В меню управления заводами входят следующие элементы:

1) *Общий вид варбота*, который вы собрали в конструкторе (см. отдельную главу) или выбрали из списка готовых моделей.

2) *Параметры производимого варбота* (см. главу "Конструктор").

3) *Список готовых моделей*, из которого можно выбрать необходимого варбота для производства. Чаще всего изначально предложенные модели не выдерживают никакой критики, поэтому все созданные и записанные в конструкторе модели тоже попадают сюда.

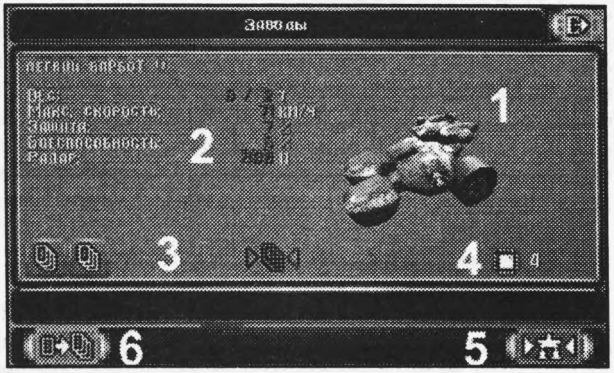
4) *Количество чипов на складе*, это число — максимальное количество варботов, которое вы можете сделать на этом заводе. Что приятно, после уничтожения варбота чип снова оказывается на заводе.

5) *Начать производство...* Ну, все просто.

6) *Запуск конструктора* (см. отдельную главу).

7. Управление охранными башнями

Башни, по сути дела, — это турели, скрученные с тяжелых варботов и установленные на бронированный постамент. Так же как и варботы, башни можно вооружать различными типами оружия, от пулеметов до самонаводящихся ракет. Про стратегические плюсы охранных башен мы поговорим позже, а пока лишь запомните, что через этот пункт меню вы можете только в любой момент переключить приглянувшуюся башню на ручное управление (пиктограмма "рука").



8. Управление бункером

То же, что и с башнями. С помощью "руки" можно взять охранную систему бункера под свой контроль и вдоволь настреляться по вероломным захватчикам из стационарной пушки.

9. Другие здания

Все остальные здания, не удостоившиеся отдельной менюшки, как-то: генераторы, шахты, ангары и пр., были вынесены в этот пункт. В принципе, всеми "дополнительными" зданиями нельзя управлять дистанционно, поэтому через это меню можно только посмотреть на статистику их повреждений или быстро перейти к нужному строению на стратегическом экране.

10. Меню коммуникаций

Весьма и весьма полезно для взаимных переговоров в многопользовательской игре.

11. Спутниковая карта

Спутниковая карта (14) вызывается клавишей "M" в непосредственном режиме управления или с помощью этого меню в стратегическом и служит отличным средством навигации. На карте действуют все те же обозначения, что и на радаре, а кроме этого используются некоторые условные знаки: флаг — бункер, шестеренка — завод, перекрещенные кайло с лопатой — шахта, циркуль — лаборатория, закра-

шенный треугольник на подставке — охранная башня, ящик — склад, батарея с "-+" — генератор, ну и тому подобное. Самое замечательное свойство этой карты — возможность управления войсками как в какой-нибудь RTS. Войска можно выделять мышиной "резиновой рамкой" и посылать их в то или иное место на карте. Кроме того, во время спутникового боя действует нехитрая система "интеллектуальных указателей": прицел — атаковать, стрелка — идти, щит — защищать здание.

Помните также один важный момент: при включении спутниковый карты во время управления варботом вы можете только наблюдать, но никак не осуществлять с нее непосредственное управление войсками. Такой нехитрый баланс.

12. Игровые опции

Вызов меню настроек визуальных параметров и управления, а также загрузки/сохранения игры. Все стандартно, за исключением, пожалуй, одной детали: когда вы сохраняетесь, игра не переходит в режим "паузы", поэтому во время активной битвы спасать положение сохранением крррайне не рекомендуется.

13. Баланс ресурсов

В этом меню можно непосредственно контролировать баланс энергии и минералов — ваших единственных ресурсов. Если энергия почти постоянна и вырабатывается генератором, то минералы забираются только в случае надобности, то есть при производстве варботов. Чтобы не было длительных задержек, крайне рекомендуется построить склад и транспортного варбота, заполняющего его минералами с шахты. В зависимости от вместимости склада и скорости шахты, военное производство окажется вдвое, а то и втрое быстрее "обычного" способа.

"Особые" здания

Генераторы

Генераторы нельзя построить или модифицировать — это одно из строений "зодчих". Без генератора не будет работать ни одна база (энергия, требуемая для постройки варботов, будет постоянно на нуле), так что, высаживаясь на новом месте, первым делом позаботьтесь о захвате хотя бы одного генератора. Еще один бесспорный плюс этого здания — большая удобная ремонтная площадка вверху. Имеет смысл использовать генераторы как центр обороны в случае долговременной осады вашей базы.

Телепорты

Это сюжетные здания, появляющиеся только в тех миссиях, где целью ставится телепортация на другую планету. Телепорты имеют очень маленький вход, поэтому капитан сможет пройти внутрь только один, без охраны.

Ангары

Ангары — самые лучшие опорные пункты во время атаки на противника. Большая и удобная ремонтная площадка, простой, нормальный подход и отличная зона прострела — ремонт варботов в ангарах происходит быстро и при максимально благоприятных условиях. Если на подходе к вашей базе завалялась парочка ничейных ангаров — немедленно переводите туда все свои силы, но между тем опасайтесь летающих варботов противника, которые попросту прошмыгнут мимо вашего замечательного форпоста.

Конструктор варботов

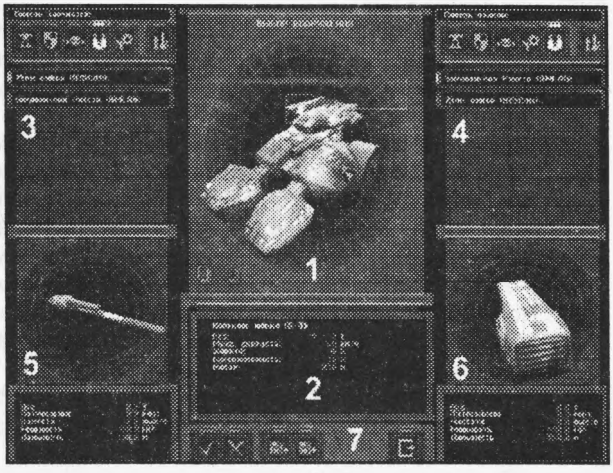
Конструктор необходим для проектирования собственных варботов под личные нужды. Научившись пользоваться этим, в общем-то, нехитрым инструментом, вы сможете создать ультимативных варботов, которым позавидует любая заранее подготовленная модель.

1. Общий вид варбота

Изображает варбота, собираемого в данный момент.

2. Параметры производимого варбота

1) *Тип* (легкий, средний, тяжелый).
2) *Вес* — параметр, определяющий тип брони и скорость перемещения варбота.
3) *Максимальная скорость.*
4) *Уровень защиты*, показывающий, насколько мощный генератор защитного поля установлен на варботе и насколько крепка его броня (уровень выше 70-80 — почти что ходячий сателлит, непробиваемый танк, уничтожаемый исключительно сверхтяжелыми ракетами).
5) *Боеспособность* — уровень оружия варбота, его суммарная огневая мощь.
6) *Радар* — масштаб радарной сетки варбота.



3. Панель запчастей

Все составные части варбота выбираются из меню этой панели и двойным кликом перетягиваются на панель варбота. Эта панель включает в себя выбор шасси, брони, башни, вооружения, внутренних систем и боеприпасов, подробнее об этом см. главу "Детали варботов".

4. Панель варбота

Выбранные детали с панели запчастей перетаскиваются на панель варбота. Тут же пользуясь аналогичными меню из п.3 вы можете контролировать уже собранные элементы машины.

5. Информация по запчасти

Полная информация, включая изображение, по выбранной в данный момент запчасти варбота. Разработчиками предусмотрено такое огромное количество всевозможных запчастей, что на их полное перечисление не хватит никаких руководств. Но если вы все-таки заинтересованы, то внимательно изучить параметры всех запчастей в игре вы сможете в мануале, отложенном в директории Doc вашего диска "Железной стратегии".

6. Параметры производимого варбота

То же, что и п.5, но на готовой модели собираемого варбота.

7. Меню записи/удаления модели

Пункты графического меню слева направо:

* Принять сконструированную модель
* Удалить готовую модель и начать сначала
* Записать готовую модель
* Считать готовую модель для модификации
* Выход

Детали варботов

Каждый варбот состоит из следующих основных деталей: шасси, брони, башни, вооружения, внутренних систем и боеприпасов.

Шасси

Шасси определяют скорость, тип и способ перемещения варбота. По этим критериям они делятся на:

Колесные — самые дешевые и быстрые из всех возможных наземных. Очень рекомендуются в использовании для "мирных" варботов, строителей и транспортов. Для военных целей, к сожалению, не очень-то подходит ввиду врожденной хрупкости и неустойчивости.

Шагающие — начальное военное шасси. Довольно мощное, но не такое быстрое, как колесное. Обладает значительно большей грузоподъемностью, что позволяет ставить на него куда более серьезные башни, а, соответственно, и пушки.

Гусеничные — безусловно, самые лучшие военные шасси. Самые прочные, самые вездеходные и самые грузоподъемные. К сожалению, не слишком быстры, поэтому не забывайте к группе гусеничных "бегемотов"-артиллеристов прикреплять взвод мобильных малых или средних варботов, способных в случае чего обеспечить грамотное отступление своих неповоротливых коллег.

Летающие — самые дорогие, самые непрочные и самые... незаменимые, когда речь заходит о внезапных атаках или разведке. Стоит ли говорить, что летучий отряд варботов не боится никаких естественных преград (вроде гор) и перемещается с огромной скоростью.

Башни

Тип башни определяет "профессиональную" ориентацию варбота и тип его дальнейшей работы на благо Федерации. Башни бывают:

Военные — то есть те самые "варботы". Башни имеют огромное количество специальных "военных" бортразъемов, на которых могут монтироваться пушки, ракеты и тому подобные милитаристические радости. Бывают как самые дешевые, так и самые дорогие среди всех башен.

Строительные — башни строителя. В принципе, на это башню можно навесить оружие, но зачем? Строителя удобно делать меленьким, маневренным и быстрым, все равно этой башне не тягаться даже с худшими представителями военного типа по количеству и качеству внутренних бортразъемов.

Транспортные — требования почти такие же, как и к строительным. Исключительно "мирная" башня.

МЦУ — Мобильный Центр Управления. Башня МЦУ — одна из самых дорогих, и неудивительно. Ее бортразъемы позволяют навешивать исключительно мощные и дорогие ракеты, а возможности МЦУ как передвижного "стратегического" командного центра стоят самых больших денег.

Вооружение

Все оружие условно делится на баллистическое, энергетическое и ракетное. Более конкретное распределение же следующее:

Огнеметы — оружие исключительно ближнего действия, довольно мощное, но его умелое применение в бою требует немалого навыка и большой толщины собственной брони.

Пушки — стандартные патронные пушки, калибром 25 и более мм. Имеют ограниченный боезапас, стреляют на близкие расстояния, используются только в случае если нет ничего другого.

Гаубицы — устанавливаются на средние и тяжелые варботы. В зависимости от типа и модели имеют средние и высокие показатели мощности. Используют снаряды, требуют частой перезарядки. Отдельным классом таких пушек считаются *плазмопушки*, стреляющие медленно летящими, но весьма эффективными в ближнем бою сгустками плазмы.

Лазеры — недорогие и весьма эффективные при правильном применении средства уничтожения. Лазеры не требуют упреждения в стрельбе по движущейся цели, ибо моментально попадают в точку прицеливания. Также лазеры не требуют патронов, и поэтому варботы, вооруженные только ими, могут совершать длительные вылазки в тыл противника. Однако стоит помнить, что хоть боезапас лазеров не ограничен, но они потребляют энергию батареи варбота и при интенсивном использовании могут попросту истощить ее. Помните это при создании "исключительно лазерной" бронетехники!

Ракеты — самое мощное средство уничтожения в игре. Единственный минус — невысокая скорость и малое количество. Существуют также *управляемые ракеты*, в течение некоторого времени самонаводящиеся на активную цель в пределах видимости варбота. Время наводки зависит от типа ракеты, а точность попадания — от расстояния до нее.

Внутренние системы

Обычно внутренние системы уже вмонтированы в корпус или башню варбота, но их можно заменить на приглянувшиеся. Внутренние системы делятся на:

Броня — толщина брони данного варбота. Следует помнить, что чем толще и тяжелее броня, тем будет меньше конечная скорость и маневренность машины.

Блок питания — батарея, питающая внутренние системы и лазеры варбота. Чем больше емкость батареи, тем больше времени варбот сможет просуществовать в активном состоянии, не пользуясь услугами станции подзарядки.

Генератор силового поля — создает вокруг варбота защитное поле, работающее от блока питания. Генераторы поля полезны ВСЕГДА, старайтесь исследовать их новые и более совершенные модели в первую очередь.

Генератор помех — начальные модели генератора помех способны только наносить "камуфляж" на варбота, тогда как более продвинутые версии генераторов перехватывают сигналы вражьих радаров и работают в режиме "стэлс", обнаруживаемые только при непосредственном контакте.

Система автоматического ремонта — если варботу не нанесено критических повреждений, то авторемонтная система способна быстро починить незначительные поломки, не пользуясь услугами ремонтной площадки.

Общие тактические советы

И хотя ни одна из миссий "Железной стратегии" не похожа на другую, все же необходимо дать несколько общих рекомендаций по тактике и управлению варботами. С них же и начнем.

Всегда помните, что башня у большинства варботов вращается независимо от остального торса. Чтобы не потерять ориентацию в пространстве — поглядывайте на зеленую точку внутри прицела. Самое верхнее ее положение означает, что башня глядит точно по направлению движения и никак иначе. Во время боя всегда используйте функцию масштабирования (клавиша "Z"), во много раз увеличивающую изображение картинки на экране. Это удобно, во-первых, потому, что позволяет начинать активную перестрелку с врагом сразу, как только он входит в радарную зону, а во-вторых, позволяет не доводить дело до ближнего боя, в котором компьютерные варботы очень смекалисты и проворны.

Если вы предпочитаете другой стиль борьбы, то постарайтесь по максимуму использовать сочетание "огнеметы + продвинутый генератор помех". Подойдите поближе

к большому скоплению противника (компьютер любит собирать своих подопечных в кучи), включите "камуфляж" и, как только подберетесь на расстояние выстрела, — открывайте огонь на поражение. При должной сноровке эффект просто потрясающий!

Активно используйте здания как опорные пункты. Например, по сценарию игры ни одно из зданий "зодчих" не может быть уничтожено, то есть, проще говоря, их "защищенность" выкручена на max, так что в случае долговременной обороны базы — подтягивайте основные силы поближе к генераторам, сами вставайте на ремонтную площадку и ведите непрерывный огонь, находясь под защитой мощнейшего энергетического поля здания.

Ни в коем случае не отправляйте в атаку все свои силы! Даже если она пройдет успешно, вполне может случиться так, что какой-нибудь залетный варбот противника, оказавшийся на вашей базе, захватит все основные здания, а пока вы будете подтягивать силы обратно, — успеет построить оборону. Не забывайте о "летучих отрядах". Три-четыре мощных варбота с летающими шасси способны надолго прекратить поставки сырья на вражескую базу, планомерно отстреливая транспорты противника.

Никогда не делайте ставку на мощные "артиллерийские" варботы с боеспособностью выше 90%, ибо такая боеспособность достигается только за счет гаубиц, имеющих очень ограниченный боезапас. Если поблизости на линии фронта не найдется ангара — ваша суперармада дойдет до базы противника с двумя-тремя патронами.

Всегда, а особенно в "не-стратегических" миссиях, добивайте убегающих варботов противника, даже если болезные скачут без башни и на одной ноге. Если инвалид спасется, то ремонтная база восстановит ему все потерянные части, и вам снова придется схлестнуться с целеньким и боеспособным варботом.

Если вы уже довольно долго успешно отражаете нападки противника, но любая ваша атака немедленно захлебывается, — посмотрите, может, вы упустили какой-то важный апгрейд? Не забывайте про легких варботов — только они смогут входить и захватывать здания противника.

На поздних стадиях игры всегда в боевых действиях используйте МЦУ, это не только отличный передвижной штаб, но и 2-4 слота под сверхмощные ракеты, которым не позавидует даже тяжелый варбот...

Прохождение "Железной стратегии"

Обманчивый Теллус

Прибытие

Боевая задача:

1. *Захватить нейтрального варбота.*

Добро пожаловать на Теллус, солдат! Плохие новости — кроме вас, во время атаки не выжил никто (и не надо так удивляться). Хорошие — вы все-таки умудрились спастись. Но шутки в сторону. К месту падения нашего корабля направляется большая группировка противника, поэтому ноги в руки и на северо-восток, через мост в центре карты.

Эта миссия — почти как продолжение тренировки, так что противостоять вам будут четыре самых примитивных варбота (то есть на каждого у вас по ракете). Два — на подходе к мосту, и еще два — после. Нейтральный варбот стоит в северо-западном углу карты. Захватывайте его — и вперед, дальше, дальше!

Обходной маневр

Боевая задача:

1. *Захватить вражеский штаб.*
2. *Захватить завод.*
3. *Захватить генератор.*

Не останавливаться ни на секунду — девиз этой миссии. Вражеский завод и генератор находятся к востоку от вас, но вы еще раз посмотрите название миссии. Бе-

рите вашего напарника и идите на север. По пути вам попадутся несколько патрулей, сначала из трех летающих варботов, потом из малых ходящих. Постарайтесь расправиться с ними издалека, так как если замешкаетесь хотя бы на секунду — с тыла набежит множество их друзей.

Не останавливаясь, идите на север, пока не увидите бункер. Скомандуйте варботу "стоять" (так как он наверняка замешкается и погибнет под огнем), а сами приступайте к захвату. Бункер стреляет медленно летящими снарядами, но зато с упреждением, так что невредимым к нему можно подобраться, только меняя направление движения сразу после залпа. Можете даже ориентироваться на слух.

Захватив бункер, подтягивайте напарника под его защитное поле и приготовьтесь отбивать атаку 2-3 малых варботов. Как только от них избавитесь — выходите наружу и идите на восток, к двум небольшим озерам. Возле них стоят два нейтральных варбота, присоедините их к своей команде и смело идите на юг, на взятие завода и генератора. Единственная сложность в том районе — не попасться под огонь двух тяжелых башен, которые охраняют восточный подход к заводу. Но на то и "обходной маневр", чтоб обходить, значит.

Шаткое равновесие

Боевая задача:

1. *Захватить все генераторы в районе.*
2. *Захватить и воспользоваться телепортом.*

Оп-с, не успели мы появиться, как нас уже атакуют. Вставайте на зеленую платформу бункера и переключайтесь на стратегический режим управления. Первым делом загоните всех своих варботов под защитное поле бункера, а вторым — начинайте производить подкрепление. В конструкторе соберите робота помощнее, с упором на прочность брони и крепость панциря, пусть даже в ущерб маневренности. Я бы советовал выбрать шагающие шасси и вставить побольше ракет.

Итак, когда под куполом соберется хотя бы пяток ваших верных мамелюков, можно начинать закрепляться на территории. Уже заметили ангар прямо на севере? Вперед к нему. Переключите управление на кого-нибудь из варботов и ведите остальных к ангару. Не обращайте внимания на простреливающих противников, главное — закрепиться на ремонтной площадке, а уж оттуда можно стрелять хоть до посинения. Как только отбились — чините всех и двигайтесь дальше по ущелью, на восток.

Тамошняя база хорошо защищена, легкими и даже средними варботами. Поступайте так: ворвавшись на простреливаемую территорию, командуйте всем своим напарникам "стоять", а сами ныряйте в генератор. Ведомые прекрасно отвлекут внимание, и как только генератор окажется в ваших руках — вставайте на верхнюю ремонтную площадку и отстреливайте гадов ракетами. Между делом направьте кого-нибудь на захват завода, иначе вражьи варботы будут возрождаться вечно. Когда все утихнет — заходите в телепорт и летите дальше по сюжету.

Ущелья Алари

Стальной монстр

Боевая задача:

1. *Захватить ангар.*
2. *Захватить генератор.*
3. *Уничтожить гигантского варбота.*
4. *Захватить завод.*

Практически с самого начала на нас начнут нападать. Берите в охапку напарников и не спеша двигайтесь на запад. Первыми вам повстречаются два шагающих легких варбота, займите их напарниками, а сами пулей летите в левый нижний угол карты, в тупик, где возле двух огромных летающих тварей стоят два нейтральных

варбота. Если все успели сделать быстро, то третьего, среднего варбота с неслабой пушкой, уже одолеете без особых проблем. Он вооружен артиллерийской пушкой, так что стрейфьтесь и пытайтесь зайти супротивнику в тыл.

Перед мостом на вас нападут двое легких, а сразу после — еще один средний варбот. Применяйте ту же тактику, пока на севере не замаячит искомый ангар. Заходите, чинитесь, прячьте своих под защитный купол и ждите еще небольшой партии легких варботов. Как только отстрелялись, собирайте всех и рысцой мчитесь на восток по ущелью, к генератору. Своих бросайте на улице, захватывайте здание и забирайтесь наверх. Есть очень большой шанс, что стальной монстр из-за горы притопает сюда. Если это произойдет, напускайте на него своих ребят, а сами расстреливайте гада бесконечными ракетами с ремонтной площадки.

Если же монстр не пришел — ищите его сами около завода. Тут действия те же самые, только перед тем, как встать на ремонтную площадку, позаботьтесь о захвате завода и зачистке территории от двух шустрых патрульных ботов. Так или иначе, в любом случае стальной монстр должен умереть. Это приказ.

Перевал Баллена

Боевая задача:

1. Перейти перевал и достигнуть последней контрольной точки.

Путь по волчьим тропам через перевал обозначен множеством светящихся буйков, отрываться от которых ни в коем случае не рекомендуется. Всю местность патрулирует несколько отрядов из легких и средних варботов, с которыми вам лучше не сталкиваться, пока не найдете Мобильный Центр Управления.

Итак, дорогу на север, в горы, вначале пересекают два колесных "лунохода" и один шагающий варбот. Им-то и займитесь сами, а на "луноходы" перебросьте товарищей. Далее ущелье здорово сужается на восток, где вы и повстречаете МЦУ. У него имеется четыре чрезвычайно мощные ракеты, которые ни в коем случае не рекомендуется тратить на мелочевку.

После еще примерно пары патрулей вы обязательно натолкнетесь на непреодолимый утес, охраняемый двумя ПВО-башнями. Попользуйте на них ваши замечательные МЦУ-ракеты (а если, не дай бог, потеряли этого варбота, то даже не думайте — начинайте сначала). Потом сядьте внутрь и войдите в режим стратегического управления. Видите на карте где-то ближе к северу находится синяя точка? Так вот, это большой летающий транспорт. Пригоните его поближе, пересаживайтесь и на нем летите через утес до последней контрольной точки, обозначенной фиолетовым буйком. Удачи на той стороне.

Потерянный ключ

Боевая задача:

1. Захватить варбота на складе противника.

Исключительно изящная миссия. Если вы все сделаете быстро и правильно, то она проходится за десять минут, избегая долгой обороны и изнурительных "волновых" атак.

Итак, первым делом переходим в режим стратегического управления, средним варботам даем задание оборонятся, строителю — модифицировать завод, а маленькому летающему варботу — захватить ничейную шахту за холмом на севере. Сами же в это время выходим наружу и со всех ног несемся на запад, захватывать генератор. Ко времени нашего возвращения все уже должно быть готово. Не теряя времени, строим двух, желательно колесных, да помощнее, варботов, переселяемся в воздушного разведчика и выдвигаемся на рубеж шахты.

Там, возможно, придется принять бой, после которого не следует тратить время на ремонт — время сейчас наш союзник. Топаем на восток, пока не дойдем до моста. Вот тут все внимание: на севере за мостом находятся вражеский бункер и вход в восточное ущелье. Забываем про бункер и на всех парах мчимся туда. Осмотритесь: здесь ангар,

завод и склад (в самом верхнем углу карты). В этом районе ходят несколько легких (совершенно ничего серьезного) и пара средних варботов. Еще один сидит возле склада. Раздайте каждому напарнику по цели, а сами прямиком на склад. На втором уровне стоит вожделенный варбот, ключ к нашему побегу с изрядно поднадоевшего Алари.

Последний бастион

Боевая задача:

1. *Захватить все генераторы.*
2. *Захватить и воспользоваться телепортом.*

С начала и до самого конца миссии у нас в напарниках значатся два средних варбота, так что настоятельно рекомендуется беречь их как зеницу ока и особо не подставлять под пули. Итак, оказавшись в стартовой точке, сразу же двигайтесь на север, в обход центрального плато слева. Обходя плато по периметру, вы через пару минут наткнетесь на вражеский ангар под охраной двух легких и одного среднего варбота. Не затягивайте с ними, в самом скором времени подползет подкрепление. Не экономьте ракеты — все равно заправитесь сразу после победы. Лучше всего действовать так: велим напарникам атаковать среднего варбота, а сами тем временем ракетами вырубаем легких с расстояния.

Покончив с гадами и починившись в ангаре, ждите второй волны нападающих. Атакуйте, не слезая с ремонтной площадки, и все будет в порядке. Третьей волны даже не ждите, а собирайте своих верных мамелюков и делайте марш-бросок на север вдоль плато, пока не увидите малую охранную башню и несколько легких варботов. Постарайтесь подойти на такое расстояние, чтобы башня не смогла дострелить до вас, но вы меж тем смогли бы расправляться с варботами. Когда к драке подоспеют несколько средних врагов — решайтесь. Входите в зону действия башни и бегите что есть мочи прямо к ней (но не подпускайте напарников — они слишком неповоротливы, чтобы уворачиваться от выстрелов). Захватывайте башню и отбивайтесь от наседающих с юга.

Как только волна нападающих спадет, внимательно осмотрите плато. Видите, там бегает несколько красных точек? Сбейте трех варботов на плато ракетами, это избавит от многих проблем в дальнейшем, потом чинитесь, хватайте напарников и продолжайте обход плато, теперь в сторону востока. В северо-восточном углу карты будет долгожданный подъем, на котором вас уже будут ждать двое средних, не уступающих вашим, варботов. Раздайте каждому из напарников по цели, да и сами помогите, но заклинаю, не приближайтесь близко! Поднявшись на плато и дойдя до самого южного его края, захватите генератор, починитесь и — по световому мосту, перекинутому на вожделенное центральное плато. Если вы перестреляли варботов раньше, еще у башни, то можете совершенно спокойно отправляться на север захватывать генератор, потом обратно на юг до упора, где стоит последняя вражеская башня и финальный телепорт. Отправьте напарников атаковать башню и, пока она отвлечена, включайте телепорт, заходите внутрь и прочь, прочь с Алари!..

Пламя Логи

Серебряный глаз

Боевая задача:

1. *Захватить вражескую лабораторию.*

На Логи нам в первую очередь понадобятся высокие технологии, так как воевать нашими консервными банками против ультрамощных варботов противника просто нереально. Поэтому первое задание — проникнуть на вражескую базу и захватить лабораторию.

Берите двух подручных ботов и прямо от места старта отправляйтесь на юг, где кто-то очень добрый оставил нам нетронутый штаб, завод и генератор. Быстро захватывайте все,

стройте одного, а лучше двух, если успеете (главное — успеть сделать все это до первой массированной атаки), боевых варботов с боевыми показателями не ниже 30%. Своих я сделал на гусеничном шасси, с огнеметом, лазером и двумя наборами неуправляемых ракет. На втором варботе у вас вполне логично заканчиваются минеральные ресурсы, поэтому было бы совсем неплохо собрать всю свою ватагу в кучу и быстро пробежаться в западный угол карты, где находится "красная" шахта под охраной одного среднего варбота повышенной нахальности. Заполучив шахту, готовьтесь немедленно принять бой. Первыми к вам придут один легкий летающий варбот (сразу попытается отвоевать шахту, так что ракетами его, издалека) и еще одна довольно мощная средняя жестянка.

Расправившись с ними, отводите всех, кто остался, обратно к основной базе под защиту защитного поля и турели штаба, сами залезайте внутрь и делайте максимально возможное число варботов. Враг будет нападать постоянно, с небольшими перерывами. Не бросайте в бой роботов, отведите их куда-нибудь в сторону завода, а сами пытайтесь расстреливать гостей штабной пушкой. Как только накопите семь "с иголочки" варботов и дождетесь перерыва во вражеском нападении — начинайте контратаку.

Лаборатория находится в северо-западном углу карты, под охраной огромного количества стационарных ракетных установок, идти на которые "в лоб" — сродни самоубийству. Основных подходов к лаборатории существует два: северный (прямиком от шахты) и восточный (по мосту через озеро в центральной части карты). Воспользуйтесь вторым. Заведите своих верных телохранителей на мост и раздайте каждому по одной цели. В качестве целей выбирайте исключительно башни, на мобильные силы противника — ноль внимания, пока не до них. Постарайтесь для нападения выгадать такой момент, когда враг сам решит напасть на вашу базу — она-то нам больше не нужна, но вот от места основных событий это их на некоторое время отвлечет. Раздав цели, подождите, когда все вражеские пушки начнут стрелять — каждый из ваших варботов-камикадзе просто обязан выдержать по 2-3 попадания, так что внимательно выбирайте защитное поле в "конструкторе". Итак, едва услышав первые выстрелы, галопом мчитесь к лаборатории, она находится прямо между заводом и штабом "красных". Если у вас получилось отвлечь все охранные пушки, то забраться внутрь и захватить ее — уже дело техники.

Конвой

Боевая задача:

1. *Захватить все генераторы в районе.*
2. *Захватить разрабатываемого тяжелого варбота противника.*
3. *Доставить его в точку встречи.*

Итак, в захваченной в прошлой миссии лаборатории ничего хорошего не оказалось, зато обнаружились координаты новой базы мятежных железяк. Или, вернее, сразу двух. Но обо всем по порядку.

Начиная игру, ничего не бойтесь — нападать на вас не будут. Пропутешествуйте в маленькое ущелье на востоке и захватите шахту, постройте пять легких маневренных варботов (подчеркиваем слово "маневренных", ради скорости лучше пожертвуйте лишней пушкой) и выдвигайтесь в поход. На юг ведут два скальных "рукава", тот, что ближе на запад, нам пока не нужен, а вот по восточному, через мост, мы и отправимся. Идите на юг, не сворачивая, до самого края карты, на котором вас ждет легкая стационарная башня. Башня стреляет из пушки, поэтому любимый прием с "уворачиваниями" не пройдет. Как только окажитесь в зоне ее действия, приказывайте всем ведомым начинать захват. Не обращайте внимание на подтягивающихся к месту событий вражеских, довольно мощных, варботов. Если не получается, переключайтесь на кого-нибудь из ваших варботов и пытайтесь залезть в башню сами. Как только ее захватили — все, считайте, победа у нас в кармане.

Будьте уверены, что никто из врагов дальше этой башни не пройдет, а вам остается лишь восстановить потери и, выждав момент очередной смерти вражеского варбо-

та от огня нашей башни, быстро добежать до завода на востоке того же ущелья и захватить его. Времени должно хватить — средние, а тем паче тяжелые варботы строятся очень, очень медленно. Захватив завод, не забудьте про беззащитную шахту по соседству. Заходите на покоренный завод и делайте максимально возможное число гусеничных средних варботов (у мятежников, не в пример нам, гораздо совершеннее технология). Кстати, обратите внимание: рядом с заводом находится та самая "точка встречи", куда потом надо будет пригнать захваченного тяжелого варбота.

Собрав новую армию, возвращайтесь на север, к старой базе, и спускайтесь вниз, на этот раз по западному "рукаву". Где-то под мостом вас встретит торжественная делегация из двух-трех варботов примерно того же типа, что и у вас. Поскорее расправившись с ней, на всех парах устремляйтесь к краю ущелья, командуйте вашим есаулам "найти и уничтожить", а сами прыгайте внутрь еще одного вражеского завода. Все, теперь уже точно победа. За шахтой в том же овраге стоит вожделенный тяжелый варбот. Садитесь в него — и вперед, в точку встречи с новыми приключениями.

Перехват

Боевая задача:

1. *Перехватить и уничтожить транспорты противника.*
2. *Захватить транспорт с ценным оборудованием.*

Мда-с, хорошенькое приключение. Потерявший базу противник в спешке отступает, и нам нужно во что бы то ни стало перехватить два тяжелых транспорта под нехилым конвоем из средних и тяжелых варботов.

В первую очередь сориентируйтесь с ведомыми. Два средних варбота и один Мобильный Центр Управления — не слишком много, но пока что этого достаточно. Итак, садитесь в МЦУ и дружной ватагой двигайтесь на восток, в обход холма в самом центре карты. Холм обходите снизу и не слишком распыляйте своих ведомых — чуть ниже холма есть небольшая, но жутко вредная вражеская турель. Обойдя холм, вы наткнетесь на патруль из трех средних варботов — посносите их сверхмощными ракетами МЦУ и быстро, пока не подоспел искомый караван транспортников, захватите ангар в самом правом углу. Возле ангара очень кстати стоит еще один нейтральный варбот. Переманивайте его на свою сторону, заправляйтесь, чинитесь, залезайте в МЦУ и ждите.

Очень скоро с севера потянутся красные железяки. Транспортники — тяжелые варботы на шагающих шасси. Натравите напарников на конвой, а сами атакуйте бегущие к границе карты транспорты тяжелыми ракетами. Старайтесь, чтобы все ракеты попали в цель: первый транспорт уничтожится без проблем, а вот на второй зарядов может элементарно не хватить. Старайтесь отбить у него как можно больше энергии. В принципе, 3-4 ракет достаточно, чтобы сбить его башню; глупый варбот побежит к ангару, а он-то уже давно наш. Тогда железяка ретируется на север, а вы по мере возможности помогайте напарникам. Потеря одного-двух варботов не страшна, в конечном итоге вы все равно сильнее ваших противников. Чините все, что осталось, и ждите второго пришествия убежавшего ремонтироваться транспорта.

Без проблем расстреливайте его ракетами, снова заправляйтесь, и отправляйтесь на север. Держитесь левой стороны каньона — ее охраняет гораздо менее мощная пушка. Изничтожайте ее и продвигайтесь наверх, до упора. Там рядом с генератором будет стоять последний, нейтральный транспорт. Садитесь в него — и миссия выполнена.

Острова тумана

Боевая задача:

1. *Захватить генератор.*
2. *Найти и использовать телепорт.*

Весь покрыт туманами, абсолютно весь. Приготовьтесь нести удар — с вами нет никаких напарников, так что будьте добры использовать все ваши пилотские навы-

ки по максимуму. На этот раз нелегкая занесла нас на атолл из четырех небольших островков, окруженных лавой и непроглядным туманом.

Отправляйтесь на восток первого островка — там возле генератора дежурят три хоть и легких, но чрезвычайно вредных варбота. Один расстреливаем ракетами издалека, а от других забегаем внутрь генератора и ждем. Враги покрутятся немного снаружи и примутся ждать нас у входа. Чинитесь и заправляйтесь на внутренней ремонтной площадке генератора, а потом выходите и отстреливайте редисок по одному.

Расправившись с противником, двигайтесь на юг, в обход центрального холма справа. Там нас ждет тяжелый летающий транспорт и несколько противных артиллерийских установок. Садитесь внутрь ступы, взлетайте как можно выше и летите до упора на восток, пока не потеряете ПВО из виду. Теперь самое сложное: осторожно подлетите к восточному берегу того острова, с которого вас обстреливала зенитка, и двигайтесь как можно ниже, вдоль выпирающего хребта. Переведите дыхание и, резко набрав высоту, перешмыгните через хребет и приземляйтесь на противоположной стороне. Теперь тут главное — хорошо маневрировать и ни на секунду не останавливаться на месте. Подбегайте к генератору, вожмитесь в стенку и подождите, когда пойдет залп. Забегайте на зеленую платформу, захватывайте генератор — и скорее, скорее отсюда!..

Лабиринты Тиманго

Грубая сила

Боевая задача:

1. *Уничтожить всех противников.*

Парадоксальная миссия. По прибытии на место вы сразу же подвергнетесь нападению трех маленьких летающих варботов. Уничтожайте всех, не жалея ракет, и открывайте карту. Видите ущелье с правым и левым "карманами" на севере? Так вот, в них вас ждут не дождутся два нехилых нейтральных варбота, а по самому ущелью ходит сверхтяжелый варбот с мощнейшими ракетами, каждая из которых способна за одно попадание отправить вас к праотцам. Единственный недостаток противника — низкая маневренность. Воспользуйтесь этим, и за его спиной проникните в правый "карман". Садитесь в тамошнего ракетного варбота и выводите его из ущелья. После чего скорее выпрыгивайте из него и мчитесь к левому "карману". Пока два гиганта обмениваются ракетами, захватывайте второй, летающий варбот и сразу вводите его в бой.

Все, можете спокойно отойти и наблюдать. И даже не пробуйте помогать ведомым своими выстрелами — против такой толстой шкуры это даже не серьезно.

Мертвый город

Боевая задача:

1. *Захватить лабораторию.*

2. *Захватить все генераторы.*

3. *Исследовать руины мертвого города.*

4. *Найти и использовать телепорт.*

Последняя стратегическая миссия, последний оплот мятежников, короче, все последнее. В первую очередь входите в стратегический режим управления и двумя воздушными варботами, что имеются с самого начала, отбивайте лабораторию на холме. Маленькому варботу сразу приказывайте идти на захват, а с собственно процессом отбития от трех вражеских охранников большой прекрасно справится самостоятельно.

Пока на плато идут разборки, модернизируйте завод, шахту, постройте склад и одного транспортника. В исследованиях делайте упор на прочную броню и мощное оружие. Вы должны собрать пусть не слишком крупных (средние вполне пойдут), но очень мощных варботов, на шагающих шасси и с двойными пилонами неуправляемых ракет. Самого же крупного варбота, того, что есть у вас с самого начала, берегите как зеницу ока — он будет флагманом нашей наступательной операции.

Итак, выходите из бункера и садитесь в тяжелого варбота. Ведите за собой всех остальных на север, пока не увидите малую охранную башню. Разносите ее из всех калибров, быстро поворачивайте на север и заезжайте на платформу генератора на востоке. Тут-то и подтянутся основные вражьи силы. Главное — угадать момент, когда нужно выскакивать из варбота, главное, чтобы напарники уже вступили в бой, но нас еще не начали атаковать.

Итак, быстро из него выскакиваем, бежим вниз и захватываем генератор. Срочно летим обратно, занимаем уютную кабину варбота и методично расстреливаем наступающих бесконечным боезапасом. О судьбе напарников особо не переживайте — остальная часть миссии спокойно проходится соло.

Не сходя с платформы, расстреляйте вкопанные в землю турели около завода, потом подкатите прямо к двери, выскакивайте и захватывайте его. Все, наступление остановлено. Как только окажетесь вне варбота, сразу прикажите ему "стоять", иначе, когда выйдете из завода, он уже куда-то укатит. Заполучив завод, снова садитесь на своего железного коня, вставайте на ремонтную платформу и бесконечными снарядами выносите по очереди: а) шагающего варбота возле восточных руин, б) охранные башни справа и слева от шахты.

Как только последняя башня взорвалась, подходите к руинам и ищите светящийся буй — в нем информация о замаскированном телепорте. Нашли? Телепорт оказался аккурат рядом с уничтоженной в самом начале атаки малой башней. Включайте, прыгайте и приготовьтесь к...

Башня Лакса

Последние врата

Боевая задача:

1. *Захватить генератор.*
2. *Найти и воспользоваться телепортом на подземном уровне башни Лакса.*

Вот оно — самая последняя, самая коварная, самая тяжелая миссия. Забудьте о базе и напарниках — тут мы сами за себя. По всей карте ходят сверхтяжелые артиллерийские варботы (так что о "честном" бою даже не вспоминайте), на севере одиноко стоит генератор, а прямо в середине карты высится огромная, многоуровневая башня, наш ключ к спасению.

Первым делом, не обращая ни на кого внимания, совершите рывок к генератору, попутно маневрируя между небольшими холмиками (обстрел будет нешуточный). Не отвлекайтесь на маленьких варботов, все время двигайтесь вперед. Захватив генератор, не спешите выходить наружу, починитесь и встаньте возле выхода — сейчас полезут враги, отбивать свое. Маленькие варботы залетают по одному, так что уничтожить их не составит никакого труда. Не выходите из генератора, пока не перебьете всех (следите за радаром), иначе, как только войдете в башню, — лишитесь генератора.

В башню лучше всего входить сверху, поднявшись по ступенькам (у нижнего входа постоянно дежурят несколько тяжелых и чрезвычайно вредных варботов) и спрыгнув вниз, к раздвигающейся двери. Внутри будут четыре входа вниз, на каждом по легкому варботу. Воспользуйтесь любым, а на нижнем этаже, когда вас начнут обстреливать, ищите глазами точно такую же дверь, как та, через которую вы вошли в башню.

За ней — финальный телепорт...

Весьма неожиданный эпилог, не так ли? Зато таким образом заложен отличный фундамент для скорого продолжения. До встречи на планетах Лабиринта, друзья, и оставайтесь с нами.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ШТОРМ (ECHELON)

Жанр: Летный симулятор ● Издатель/Разработчик: "Бука"/"MADия"
Похожесть: Wing Commander и авиасимуляторы
Системные требования: PII-300(PIII700), 64(256)Mb, Riva TNT 2 (лучше — GeForce 2)
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет (Deathmatch, CTF)
Сколько CD: Один
Рейтинг "Мании": 8,0

"Действие игры происходит в 2351 году на одной из планет галактической Федерации, которая была населена людьми после гражданской войны 2117-2150 гг. В настоящий момент Федерация находится в состоянии войны с колонией Велиан. Дело в том, что в 2149г. на территории последней были обнаружены следы инопланетной цивилизации, оставленные за несколько сотен лет до этого. Многолетние исследования привели к серии важнейших открытий в области биоинженерии и нультранспортировки. Нуль-Т технологии получили широкое распространение в Федерации, но неожиданно в 2151г. Велиан перехватил контроль за всеми Нуль-Т комплексами и начал захват обитаемых миров Галактики".

Предисловие перед штормом

Детальное руководство будет в следующем номере, а пока — полное прохождение. Позволю себе пропустить три первые тренировочные миссии, потому что инструктор вполне подробно и понятно разъясняет, что и когда делать. Просто следуйте указанному маршруту и внимательно слушайте голос за кадром.

Передислокация

Первая часть пути не покажется слишком сложной, достаточно будет следить за высотой (не вылезать за 200) и красиво рулить от одной точки маршрута к другой. В самом конце пути, когда база уже будет видна как на ладони, откуда ни возьмись появится вражеский патруль. Воспользуйтесь повышенной маневренностью своего корабля, пристраивайтесь к цели в хвост и добивайте лазерами. От первого боя впечатлений будет выше крыши. Очень важно, чтобы игра не тормозила и не подвисала на крутых виражах против солнца. Внимательно просмотрите настройки и — крайне советую — пожертвуйте красотой ради производительности. Хорошо действует ограничение видимости. А с тормозами каждая кочка примет вас в объятья и расплющит от большой любви.

Первая атака

Опять против вас выступает звено истребителей, таких же новичков, ничего не соображающих в управлении машиной. Наберите высоту и уже оттуда расстреливайте противника. Не пугайтесь, когда на горизонте появится купол с зелеными прожилками. Это силовое поле, которое полностью вырубает все навигационные приборы и энергетическое оружие. Так как эта штука используется практически повсеместно, не побрезгуйте взять с собой любую пушечку, стреляющую патронами. Генератор поля напоминает башню с рожками и ставится обычно посередине "купола". Пара выстрелов снимет щит — и можете добивать базу противника.

Ответный удар

Суть задания — эскорт тяжелых танков к хорошо укрепленной вражеской базе. Когда они целыми и невредимыми достигнут бараков, можно будет сказать велиан-

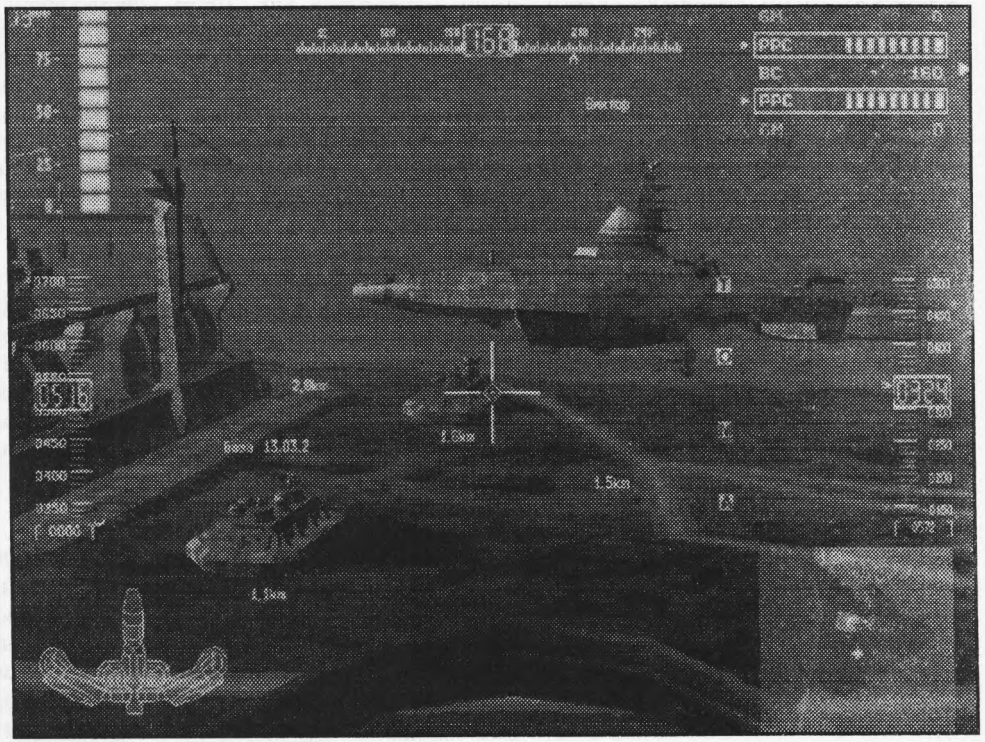
цам "до свидания". Во время экипировки обязательно возьмите тяжелый пулемет. Учтите, танки слишком медлительны, поэтому проследите за тем, чтобы не удалять-ся от них на расстояние больше двух километров. Против наседающих истребителей используйте лазеры, а патроны пока поберегите. База накрыта силовым полем, а танки отнюдь не снарядами стреляют, а навороченными лазерами, которые здесь окажутся бесполезны. Взорвите силовую башню и откройте доступ танкам к цели. По ходу дела отстреливайте штурмовиков.

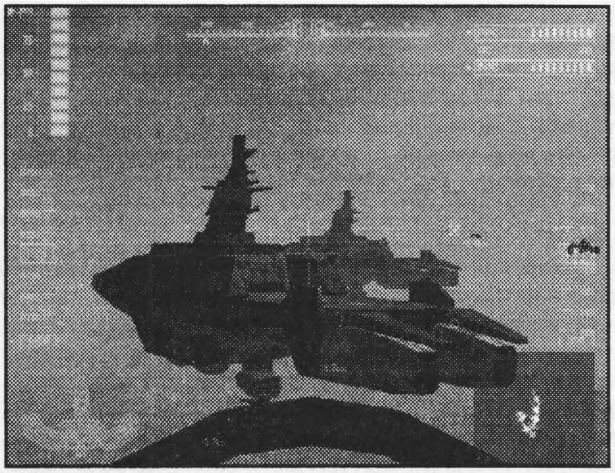
Зачистка — Фаза 3

Наконец-то ученые собрали новый вид скоростного истребителя под названием Tornado! Отличная машина: и броня хороша, и оружия берет на борт прилично. На этот раз силовых полей не будет, поэтому вооружайтесь чем хотите. Отстреливать будем пернатых противников, которые летают прямо у вашего авианосца. При взлете не расслабляйтесь и немедленно вступайте в бой. Враг вооружен ракетами и может за пару попаданий лишить вас плавучего дома, так что не отлетайте далеко и не преследуйте оторвавшихся истребителей. Это чаще всего ловушка — способ отвлечь вас от обороняемого объекта; один скоростной улетает в сторону, а штурмовики расстреливают цель.

Вниз по реке

Авианосец вырвался из ловушки и должен как можно скорее покинуть узкое русло реки и выйти в открытый океан. По сообщению разведки, устье перегорожено несколькими танковыми отрядами, которые могут затруднить бегство. Вас высылают разведать обстановку и, если сведения оправдаются, уничтожить врага. А помимо всякой наземной техники вам встретится несколько эскадрилий истребителей и большой грузовой корабль. Его тоже стоит расстрелять в отместку за свою базу.





С этих авианосцев мы взлетали на последний бой. Из величайшего воздушного боя между сорока самолетами вернулся только один – мой.

Острова во тьме

Это задание будет проводиться под покровом ночи, так что ориентироваться будем исключительно по приборам, высматривая тускло зеленеющие объекты в поле ночного видения. Целью командование выбрало небольшое скопление тяжелой техники на островах. Они хорошо охраняются скоростными перехватчиками, так что будьте осторожнее. Тем более что выданный самолет отличается мощной броней и нулевой управляемостью. Не самый плохой, но гоняться за вертлявыми машинами врага — трата нервов и времени.

Игра теней

На этот раз вам доверят сопроводить транспортники. Терять их из виду нельзя, потому что девушка из ЦУПа истерично прохихикает, что миссия провалена. (На этой фразе игра либо зависает, либо выкидывает совсем. Раз на четвертый все заработало отлично.) Летать будем на перехватчике Spirit, по-русски "Дух", легком и стремительном, красивого белого цвета с фюзеляжем, как стрела. Очень своеобразная у него манера летать и атаковать. В особенности это касается наземных целей: подлетайте к таковым на большой скорости, держа нос горизонтально земле. Когда кружок прицела покраснеет, резко сбрасывайте скорость, засаживайте в мишень все, что успеете, и снова переключайте скорость на полную. Следующий заход... и никак иначе. На маленькой скорости Spirit падает на землю и вообще ведет себя крайне неустойчиво. Про воздушные цели я и не говорю: тяжело поймать их на такой скорости в прицел, можно часами гонять какой-нибудь истребитель по кругу. А их у танков будет кружиться не меньше пяти.

Путь домой

Домой вас просто так не отпустят, у дверей поставят танки и будут упорным заградительным огнем просить остаться. У Jerico, вашего следующего летательного средства, в распоряжении есть несколько неуправляемых ракет. На подлете к танкам увеличьте масштаб обзора и бейте по темным теням. Самолет тяжело ложится на курс, поэтому позаботьтесь о прицеливании заранее. В целом все очень легко, потому что истребителей крайне мало: никто не мешает вести прицельный огонь по стальным жукам.

Операция "Капкан"

Группа ученых была захвачена противником и погружена в большие крытые грузовики. Если наши "мозги" попадут в распоряжение велианских спецслужб, считай, что кампания проиграна с самого начала. Ученых под усиленным конвоем сейчас должны переправить на базу, а вы должны всеми силами этому помешать. Вылетев с десантными транспортниками, не отвлекайтесь на посторонние раздражители в виде истребителей — ими займутся коллеги по крылу. На пути к конвою вам встретятся несколько групп перехвата; расправившись с ними как можно быстрее, про-

должайте движение на полной скорости. Настигнув удирающий конвой, расстреляйте машины сопровождения и прикройте транспортники от атак с воздуха. Вот и все, знания снова вернулись туда, где им и положено быть.

Удар молнии

Помните тренировочные полеты по каньону? Это вас не просто так мучили, теперь настало время применить полученные навыки в условиях реального боя. На Spirit'е (что пугает изначально) вы должны на большой скорости пролететь по оврагу, причем на предельно низкой высоте. Я ловил практически все кочки, выступы и ухабы, потому что на "предельно маленьких высотах" перехватчик сильно трясет и постоянно разворачивает в противоположные движению стороны. Если бы не расторопные напарники, транспортники (которые надо перехватить) ушли бы на свою базу безнаказанно.

Трубы Иерихона

Пришло время, когда вам разрешили полетать на большом и мощном штурмовике Armageddon. На таком нестрашно идти в лобовую атаку с практически сбитыми щитами — при удачном прицеле вы будете победителем. Сначала следуйте за своими и не отставайте. А потом приготовьтесь действовать практически в одиночку. Первая цель — система ПВО, советую стрелять в основание конструкции, (что относится практически ко всем большим наземным целям) так скорее ее уничтожите. После ПВО принимайтесь за две танковые бригады, неизвестно откуда появившиеся и непонятно как стреляющие.

Право собственника

В составе небольшой эскадрильи из Spirit'ов вам придется патрулировать территорию и отыскать где-нибудь три грузовика с важным грузом. Сделать это просто, достаточно следовать по точкам маршрута и не отклоняться сильно в стороны. Товарищи вас в бою поддержат и прикроют.

Боль и песок

Разведка обнаружила на территории вражеской базу Нуль-Портал. Эта такая телепортирующая фиговина размером с огромный дом. Благодаря ей из другого конца Вселенной к врагу прибывает подкрепление. Если разрушить Портал, база долго не продержится, оказавшись под свежим постоянным огнем. Предлагаю такую тактику: оставьте воздушные цели своим коллегам, а сами под шумок подлетайте к базе и из-за горки расстреливайте сначала танки, а потом и здания. Таким образом я подобрался очень близко к Порталу, снял охрану и разломал сооружение. Наверное, это не совсем предусмотрено, но новых истребителей не появлялось. Когда небо над континентом очистилось, я вернулся на базу и получил там задание пролететь на самолете с большой бомбой, которая взорвется через двадцать минут. Предназначалась она для... Нуль-Портала! Значит, неправильно я сделал, что разломал его раньше времени, продолжаем, т.к. задание остается. Не обращая внимания на подлетающие истребители и не снижая скорости, летите по прямой на авианосец. От пристроившихся сзади самолетов избавиться сложно, но можно избегнуть попадания, легко ведя носом по часовой стрелке. На курсе это не скажется, а противник стопроцентно промахнется. В общем, доставляйте реактор на базу и взрывайте Портал.

Острова в океане

Ура, ура, ура! Лучшим летательным аппаратом я называю Великолепный, Скоростной, Маневренный и Мощный Cyclone. На нем нестрашно выступить против звена асов противника или снести взвод танков из-за горки. Универсальный самолет

для всех заданий, позволяет творить фигуры высшего пилотажа без потери скорости и лететь под 500 километров в час на высоте пяти метров. Заканчиваю петь ему заслуженные дифирамбы и перехожу к делу. Для начала разведайте обстановку и выясните примерную численность будущего противника. Когда командир звена отдаст приказ — налетайте на истребители и гасите их обоими лазерами, добивая большой пушкой. Когда объект охоты будет уничтожен, возвращайтесь на базу.

Корабль терпит бедствие

Наш авианосец "Виктор" лишился своих охранников и был порядочно потрепан атакой истребителей противника. Вам придется на полной скорости мчаться к нему и прикрыть от нападения сверху, пока не закончат ремонт хотя бы ходовой части. Если удастся запустить генератор, авианосец сможет своим ходом добраться до доков. Стрелять придется много, и постарайтесь не затягивать сражения — народу много соберется.

50000 метров над водой

Спустя некоторое время механикам "Виктора" удалось запустить реактор на 30% от полной мощности. Ну и на этом спасибо. Вы должны сопровождать авианосец к докам и отбивать все атаки противника. Дело будет двигаться очень медленно, потому что каждые две минуты батарейки корабля будут садиться, и ему придется останавливаться для подзарядки. Выдержав атак пять или шесть, вы в конце концов столкнетесь с огромным крейсером противника. Его сложнее всего пережить.

Кузница победы

В итоге "Виктор" оказался в ремонтных доках, где все бригады Папы трудятся над его скорейшим выздоровлением. Враги же, конкретно расстроенные упущенным шансом потопить авианосец, приложат все оставшиеся силы для добивания гиганта. На доки будет совершены многочисленные налеты. В вашу задачу входит патрулирование местности и пресечение всех попыток несанкционированного вторжения. Если подпустите штурмовики на расстояние поражения наводящейся ракеты — "Виктору" крышка. Первым делом на всех скоростях неситесь к каньону на соседнем полуострове. Разгромив притаившийся десант из трех самолетов, быстро возвращайтесь назад к докам, там уже началась заварушка. Благо что наши не дремлют по каютам, а сторожат окрестности.

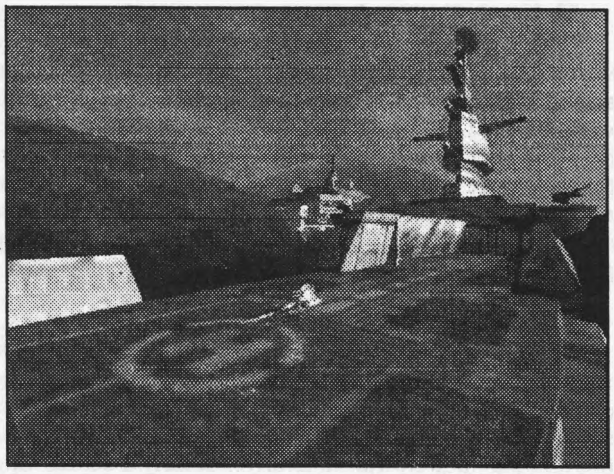
Хроники морского перехватчика

Вездесущая разведка узнала, что в ваш район отправлено несколько авианосцев. Надо найти их первыми и не дать обнаружить "Виктора". Так что садитесь на "Вампира" — суперскоростной самолет-разведчик — и отправляйтесь в путь. На третьей точке маршрута вы натолкнетесь на эскадру. Корабли ни в коем случае не трогайте, вам придется очень быстро расправиться с вражескими летающими разведчиками и не пустить их себе в тыл. Постарайтесь, чтобы ваш авианосец не нашли раньше времени.

Хозяин медной горы

В новом районе боевых действий вы должны первым делом лишить врага ресурсов. Посему садитесь на "Циклон" и проинспектируйте старую шахту. При обнаружении врага выведите его из строя, но не усердствуйте с шахтным оборудованием. Еще пригодится самим руду добывать. У рудника отбейте несколько массированных атак (используя по возможности наводящиеся ракеты) и снимите защитное поле. Теперь можно остановиться и запустить инспекционную программу. Кстати, не трогайте подлетевший авианосец противника.

Море, полное огня



Молния на взлете. Впереди многие километры патрулирования каньонов.

Не миссия, а папа всех геморроев! Настолько нудной и сложной по исполнению еще не встречалось и вряд ли встретится. Из задания почти ничего не понятно, точки навигации расписаны ужасно — полный букет радости. Особенно когда по часу подлетаешь и за секунду проигрываешь. Суть такова: незаметно перелететь через горный кряж и засечь транспортник, который направляется к секретным нефтяным вышкам. Ни в коем случае не подлетайте к грузовикам ближе чем на девять километров, а то найдут — и миссия накроется. А еще везде патрули рыщут, как волки! Проходится этот кошмар так. На полной скорости, невзирая на самолеты противника, пролетите до последней точки маршрута, потом, не сбавляя скорости, поворачивайте назад. Голос за кадром скажет, что грузовики нашлись. Теперь по карте (минуя патрули) на высоте пяти метров выруливайте на дорогу по ту сторону горы. Если потеряете транспорт из виду — тоже проиграете. Держитесь от них на расстоянии километров десяти, не больше (скорость 200 км/ч). Если все сложится для вас удачно, то вышки найдутся, а вам вручат большую стальную медаль.

На линии огня

Командование послало несколько разведчиков, и вас в том числе, на розыски дезертиров, которые украли сверхсекретные разработки из лаборатории. На полном ходу разгромите три корабля ренегатов и возьмитесь за поиски неопознанного объекта, который внезапно возник на мониторе радара. Оказывается, это огромная летающая Лаборатория, умершая и обездвиженная. Сфотографировав ее, возвращайтесь максимально быстро на базу.

Охотники за танками

Так случилось, что внимание противника было отвлечено на восточный фронт, и он умудрился оставить без прикрытия большую группу тяжелых танков. Превосходная возможность уравнять силы! Эскортируйте взвод ваших охотников на танки и прикрывайте по мере сил своих с воздуха. Нападать будут часто и быстро, в основной своей массе скоростные перехватчики. Так что расстреливайте их издалека наводящимися ракетами. Если ваши танки перебьют, сами закончите миссию по танковыкорчевыванию.

Свой среди чужих

Ничего страшного — обычное сопровождение тяжело груженного и очень медлительного транспортника. Радость одна — это большой и мощный гигант самолетостроения, который вам доверят. Зовут его "Супернова", и он полностью оправдывает это легендарное имя. Вот только малец неповоротлив и всегда норовит упасть на землю во время снижения скорости. Атака, серьезная и масштабная, ожидает в конце пути, как, впрочем, и зависания игры... неоднократные.

В бой идут одни старики

Очень длинная миссия. Не потому, что лететь далеко, — просто в воздух поднимется одновременно до сорока самолетов с двух сторон! Такой воздушной битвы не выдерживал и навороченный компьютер: жалобно хныкал хардом и тормозил всеми мегабайтами. После махинаций с настройками удалось выдавить судорожное подергивание... вот так-то. В составе звена вылетайте с авианосца и, не меняя курса, двигайтесь к месту назначения. Советую при обнаружении противника не запускать туда ракету (80% летят мимо), а поберечь их до того момента, когда останетесь совсем один. А это точно наступит: один против семи-восьми — норма. На удивление интересное задание для настоящих асов.

Ахиллесова пята

Штаб слишком смущает наглое присутствие вражеской лаборатории на нашей территории, и все объяснения на тему того, что она умерла, им не подходят. Придется снаряжать людей и вылетать убивать ее окончательно. Не обращая внимания на истребители, — ими займутся коллеги, — ложитесь на курс и следуйте к Лаборатории. Зайдя сверху, припечатайте махину к земле. Красиво и масштабно. После этого отправляйтесь домой или помогите уничтожить транспортную колонну с какими-то препаратами для ученых в лаборатории.

Последняя твердыня

Настало время потрогать врага за брюшко и надавать по щекам. Я говорю об атаке центральной базы. Она, естественно, очень хорошо укреплена, так что прорваться с налета не получится. Тут хитростью надо действовать: сначала снять внешний заградительный щит ПВО, а потом потихоньку вгрызаться в плоть. Командир звена быстро даст координаты рубки управления местного отряда ПВО, так что не мешкая летите туда. Благо ракет много, а скорость высокая. Вторая задача — уничтожение танковой засады, что тихо прячется за горочкой. Они просто не знают, с кем связались... Когда на земле останется кучка дымящегося металлолома, присоединяйтесь к группе Зулу и приступайте к патрулированию местности. Вот тут на поле боя появится третья сторона — Шагающий Боевой Робот, или короче ШАБОРО! Пока не известно, кто это и что, но все решает время. Отправляйтесь ему навстречу и прикройте с воздуха, чтобы он не откинул свои паучьи лапки раньше времени. Спустя минут двадцать к роботу подплывет "Виктор", и миссия будет выполнена.

Прыжок сквозь шторм

Кажется, конец уже очень близок. Остался последний рывок, последняя атака, последние залпы в истории Рокаду IV. ШАБОРО назвался другом и в качестве доказательства предложил подобрать коды доступа к Нуль-Порталу противника. Если захватить последний Портал и уничтожить его, то враг уже никогда не сможет попасть на планету. Предложение показалось заманчивым, и командование снарядило экспедицию по внедрению глубоко в тыл врага. Одна часть народу должна прикрывать робота сверху (сюда и вы относитесь), другая — пробивать тропинку через здания и танки. Вот чего я вам посоветую: пока все разбираются с танками и истребителями, прокрадитесь на базу и разрушьте два ангара. Таким образом, все закончится намного раньше, останется лишь снять танковую блокаду с Портала и ожидать там медленно топающего чуда робототехники. Когда он начнет подбирать коды — возвращайтесь на указанную базу. Впереди финальный бой за право называться Федерацией Свободных Народов.

Алан Берновский (bernus@online.ru)

Европейские войны: Казаки

Стандартные коды

Прямо в игре **нажмите Enter** и вводите коды (в мультиплеере не работает):

supervizor — включить/выключить туман войны.

money — дает по 50000 каждого ресурса.

izmena — переключить режим и играть за другую сторону клавишами 1-9 на правой цифровой клавиатуре.

multitvar — нажмите P и сможете выбрать любого юнита. Нажмите в любом месте на карте — появится юнит. ***ВНИМАНИЕ!*** При использовании данного кода могут наблюдаться различного рода пакостные эффекты на экране монитора.

www — включает все вышеприведенные коды, кроме **money**.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **dmcr.exe**.

Еда — 1485A94 (FF FF FF); золото — 1485A8C (FF FF FF); железо — 1485A98 (FF FF FF); уголь — 1485A9C (FF FF FF); камень — 1485A90 (FF FF FF); дерево — 1485A88 (FF FF FF).

Игровые ресурсы

На игровом диске находится несколько аудиотреков в формате Audio CD (можно проиграть в обычном CD-плеере, начиная со второго трека).

<Каталог игры>\sound*.wav — звуки; **<каталог игры>\video*.avi** — мультики.

Совет по запуску игры: если разрешение вашего экрана меньше, чем 1024X768, то игра, скорее всего, не запустится. Исправить это можно, отредактировав (в блокноте) файл **mode.dat** в корне игры и поставив в самом начале строки (первой) вместо стоящих по умолчанию 1024X768, например, 800X600.

Корсары: Проклятие дальних морей

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **engine.exe**.

В этой игре адреса могут периодически изменяться, но их несложно найти с помощью MTC, если немного уметь этой программой пользоваться.

Деньги — 15BF220 (FF FF FF); опыт — 15BF21C (FF FF FF). У вас ОЧЕНЬ резко возрастает опыт, что позволяет вам получить 1-й ранг, возможность управлять самыми крутыми судами 1-го класса и некоторые другие блага. **Жизнь** (в драке) **и количество матросов на борту** (в море) **— 15C2464 (FF FF).** А после этой нехитрой операции — численность команды на корабле заметно увеличивается (хм, и где их столько там умещается?). Кроме этого, в драке у вас будет весьма длинный лайфбар, что позволяет убить противника с первого удара.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\resource\images — графика и картинки.

<Каталог игры>\resource\faces\ourface.tga — портрет главного героя игры (капитан), который можно заменить своей фоткой с теми же параметрами и разрешением, что и оригинал.

<Каталог игры>\resource\music*.mp3 — музыка из игры.

<Каталог игры>\resource\sounds — звуки.

<Каталог игры>\resource\texts — тексты квестов.

<Каталог игры>\resource\textures*.tga — текстуры.

Паркан: Железная Стратегия

Стандартные коды

Откройте любым текстовым редактором файл **Iron_3D.ini** и в разделе [CS] пропишите любую команду, дабы получился результат, указанный ниже:

INVULNERABILITY=1 — неуязвимость главного героя.

FULL_RESEARCH_TREE=1 — использовать любые компоненты для ботов, не изобретая их.

WINDOW_MODE=1 — запустить игру в окне. Работает не на всех видеокартах.

Также в файле **Behavior.ini** можно заменить строчку **ImmortalHero = 0** на **ImmortalHero = 1**, что даст главному герою бесконечный боезапас.

Absolute Terror

Стандартные коды

Откройте файл **at.ini**, который лежит в основной директории игры. Найдите следующий отрезок:

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X

Вместо **X** подставьте цифру того уровня, на который мечтаете попасть.

Age of Sail 2

Стандартные коды

Чтобы выиграть любую миссию, введите прямо в игре **QSWW**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\resource\music*.mp3 — музыка.
<Каталог игры>\resource\sounds*.wav — звуки.

Airfix Dogfighter

Стандартные коды

Вводите эти коды прямо во время игры:

hybris — режим неуязвимости.
hefaistos — все оружие (secondary).
athena — высочайший Tech Level.
admiral — получить все медали.
autopilot — автопилот. Сходите, выпейте кофе.
racerwagen — вместо самолета — джип.
hades — проиграть миссию.

На экране кампании выбора миссий введите **prometheus** — доступ ко всем миссиям.

America: No Peace Beyond the Line

Стандартные коды

goldinmypockets — 1000 золота.
iwantfastfood — 1000 еды.
icanwineverythingnow — выиграть на этом уровне.
iwantareallybadguy — вызвать Билли (Billy the Kid).
woodisverygood — 1000 леса.
icangeteverything — по 5000 еды, леса, золота и по 100 оружия и лошадей.
horsesarecrazy — 10 лошадей.
iwantanamericanhero — вызывает Дэвида Крокета (David Crocket).

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **America.exe**.

Если играем за **US American** (американцев):

Еда — 52A254 (FF FF FF); дерево — 52A2B4 (FF FF FF); золото — 52A2F4 (FF FF FF).

Если играем за **Outlaws** (бандитов):

Еда — 52A268 (FF FF FF); дерево — 52A2C8 (FF FF FF); золото — 52A308 (FF FF FF).

Если играем за **Mexican** (мексиканцев):

Еда — 52A258 (FF FF FF); дерево — 52A2B8 (FF FF FF); золото — 52A2D8 (FF FF FF).

Если играем за **Native American** (индейцев):

Еда — 52A25C (FF FF FF); дерево — 52A2BC (FF FF FF); золото — 52A2DC (FF FF FF).

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\music*.mp3 — музыка; **<каталог игры>\videos*.bik** — мультики.

American McGee's Alice

Стандартные коды

Для начала отметьте значок **"Console"** в **Options**. Во время игры нажмите тильду **(~)** и вводите:

god — режим бога.

wuss — все оружие.

noclip — прохождение сквозь стены.

health # — где "#" — это количество здоровья (максимум 100).

notarget — невидимость для противников.

give all — все оружие и боезапас.

cg_cameradist -45 — вид от первого лица.

cg_cameradist 128 — нормальный вид.

give предмет — дать предмет (см. ниже).

map карта — перейти на карту (см. ниже).

Названия карт (в порядке прохождения):

gvillage; **pandemonium**; **fortress1**; **fortress2**; **skool1**; **skool2**; **potears1**; **potears2**; **potears3**; **utemple**; **garden1**; **garden2**; **garden3**; **garden4**; **centipede1**; **centipede2**; **wforest$wforest_start1**; **wchess1**; **wchess2**; **rchess**; **funhouse**; **hatter1**; **hatter2**; **jlair1**; **jlair2**; **wforest$wforest_start2**; **hedge1**; **tower1**; **hedge2**; **tower2**; **hedge3**; **tower3**; **grounds1**; **grounds2**; **facade**; **keep**; **qlair**.

Названия предметов (в порядке возрастания крутости):

w_knife.tik; **w_cards.tik**; **w_mallet.tik**; **w_jackbomb.tik**; **w_eyestaff.tik**; **w_icewand.tik**; **w_jacks.tik**; **w_blunderbuss.tik**; **w_demondice.tik**; **w_ragebox.tik**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\base\pak*.pk? — архивы со всеми ресурсами, наподобие Quake2/3 и прочих игр на Q-движке. Есть возможность распаковать/запаковать теми же средствами, что в Quake2/3 (простое архивирование, но на винте должно быть очень много места — более гигабайта). Также можно войти и вытащить файлы в Windows Commander v4.51 (последние версии WinRAR умеют выдирать файлы из архивов, не кэшируя место на диске).

Blade of Darkness

Стандартные коды

Откройте файл **menu.py** (все буквы только английские) в **<каталог игры>\scripts** и добавьте в конце текста следующие строчки:

```
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
```

cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()

Это даст возможность использовать пароли. Теперь начните игру, в которой станут работать дополнительные кнопки с очень интересными функциями.

Кнопка — результат:
1 — маленький меч.
2 — большой меч.
3 — большой щит.
4 — маленький щит.
K — лазер.
G — легкая сабля.
F10 — включить/отключить режим бога.
F5 — вид слева.
F6 — вид справа.
F9 — следующий уровень.

А вот эти коды уже нужно вводить в консоли:
almighty — поднимает уровень здоровья и опыта на максимум.
tothepoint — все оружие.
itemsgalore — все предметы.
doorsnomore — получить все ключи на текущий уровень.
levelend — завершить текущий уровень.
Levelheaded — достигнуть наивысшего уровня.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data — огромные залежи графики в форматах **.bmp** и **.jpg** в этом каталоге и во всех его подкаталогах; **<каталог игры>\sounds** — множество звуков и музыкальных моментов из игры в форматах **wav** и **mp3** лежит как в самом каталоге, так и в подкаталогах.

Carnivores: Ice Age

Шестнадцатеричные коды

Открываем **в hex-редакторе** файл сохраненной игры **trophy*.sav**, переводим в шестнадцатеричную систему счисления текущее количество очков и ищем это число в файле. Найдя, редактируем его на **FF FF**. Теперь у вас огромное количество очков, доступны все уровни, все оружие и все животные.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\huntdat\menu — графические элементы меню.
<Каталог игры>\huntdat\soundfx — звуки.
<Каталог игры>\huntdat\weapons*.tga — изображения патронов.

И, наконец, самое интересное: **<каталог игры>\huntdat_res.txt** — в этом файле лежат скрипты с параметрами игры.

Weapons {} — в этом разделе идут параметры оружия: **name** — название орудия; **file** — имя файла данных орудия; **pic** — графический файл с изображением патрона; **power** — мощность стрельбы (1-9); **optic** — оптический прицел (1 — если есть; если нет, тогда нет и такой строки); **prec** — точность (1-9, чем выше, тем точней); **loud** — громкость выстрела (0-9, лучше 0 или 1); **rate** — на что влияет этот параметр, выяснить не удалось; **shots** — количество патронов (1-100, можно и больше); **reload** — после скольких выстрелов перезаряжается.

Characters {} — в этих разделах идут параметры животных: **name** — название животного; **file** — файл данных животного (можно заменить другим и наблюдать

интересный эффект, вроде летающих мамонтов, как на скриншоте); **ai** — уровень искусственного интеллекта (лучше не менять, иначе это может привести к непредсказуемым багам); **mass** — масса зверя; **length** — длина (рост) зверя; **radius** — радиус, на что он влияет, не удалось определить; **scale0, scaleA** — размеры, назначение которых тоже не удалось установить, — в игре себя проявлять упорно отказываются; **health** — количество точных попаданий, необходимых, чтобы прикончить зверя (чем меньше, тем быстрее сдохнет); **basescore** — очки, начисляемые за зверя; **smell** — обоняние зверя (чем меньше, тем больше шансов, что не унюхает вас); **hear** — слух зверя (чем ниже, тем больше шансов, что он вас не услышит); **look** — зоркость зверя (чем ниже, тем он слепее); **shipdelta** — назначение установить не удалось, хотя понятно, что параметр как-то влияет на корабль поддержки (не время прилета — точно); **danger** — если есть эта строка (TRUE), то зверь особо опасен.

Prices {} — количество очков, необходимых, чтобы открыть данный уровень, оружие или зверя в меню.

Clive Barker's Undying

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Tab**, чтобы открыть окно чата. Вводите в нем коды:

addall — дает все оружие и все заклинания.
assall — создает осла прямо перед вашим носом.
infiniteMana 1 — дает бесконечную ману (**0** — выключает режим).
becomeLight 1 — включает искусственное освещение (**0** — выключает режим).
showfps — показывает число кадров в секунду.
set aeons.patrick health 999 — повышает здоровье до 999 единиц.
flight — включает режим полета.

Colin McRae Rally 2

Стандартные коды

Создайте новые профили водителей, введите любой тэг и впишите один из следующих кодов вместо имени. Учтите, что код, введенный единожды, будет работать все время — даже если выйти и зайти в игру снова. Поможет только реинсталляция.

allthebuttons — все машины.
greatnews — все треки.
jimmyscar — дает машину Sierra Cosworth.
coolestcar — кар Ford Puma.
letmewin — открывает все опции игры.
morrismode — Escort MK1.
gofasterstripes — дает более быстрые вариации тачек.
nuttynets — дает более агрессивные вариации машин.
turnontheice — меняет музыку.
boingboingboing — режим пониженной амортизации при столкновениях.
waveyourlefts — треки задом наперед.
wheelybig — колеса становятся большими.
shinybuttons — машины начинают сверкать.
bouncybouncybouncy — пониженная гравитация.
eatthis — огненный шар... включается вместо "ручника"
minime — машина Mini Cooper S.
evilevo — еще один болид — Mitsubishi Lancer.
offroad — шоссейник Lancer (Road Car).
jobinitaly — старший брат Mini Cooper'a S.
jimmyscar — симпатичная тачка Sierra Cosworth.

Cultures

Стандартные коды

В игре есть небольшая лазейка, позволяющая увеличить скорость игры, когда вам это нужно. Нажмите **F2**, появится меню. Щелкните на нем (только не на кнопку), чтобы сделать активным. Наберите код **funspeedup**. О том, что код сработал и игра идет быстрей, сообщит маленькая иконка с изображением пары бегущих ног в левой части экрана. Если вам захочется вернуться к исходному состоянию (управлять персонажами в ускоренном режиме намного трудней), нажмите кнопку **P** или другую, которой вы обычно ставите игру на паузу.

Игровые ресурсы

На компакте игры находится несколько классных аудиотреков, которые можно слушать на обычном проигрывателе дисков. А можно списать и использовать в качестве сэмплов. В основном тут похожие друг на друга инструментальные партии, но есть и несколько оригинальных этнических мелодий, почти что как у Deep Forest. Также вы можете отыскать тут и такие фишки:

<каталог игры>\data_fmv*.bik — мультики от игры; **<каталог игры>\data_l*.cur** — курсоры. Курсорами можно заменить стандартные курсоры от Windows.

Europe Universals

Стандартные коды

Нажмите **F12**, чтобы вызвать консоль, и введите коды.

difrules — режим бога.
richelieu — контролировать все военные юниты.
pappenheim — включить «туман».
columbus — исследовать все провинции.
gustavus — повысить технологический уровень.
drake — повысить уровень морских технологий.
cromwell — повысить уровень инфраструктуры.
polo — повысить уровень торговли.
oranje — повысить стабильность на 3 ед.
cortez — уничтожить всех аборигенов (индейцев).
alba — исключить любые восстания.
tilly — компьютерные оппоненты не вступают в войну.
montezuma — добавить 50000 денег.
pocahontas — добавить 10 колонистов.
dagama — добавить 10 торговцев.
swift — пополнить популяцию.
peterthegreat — ограничение войска.
russianhordes — больше пушечного мяса.
vatican — добавить 10 дипломатов.
shogun — отключить японцев.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\ai*.ai — скрипты с параметрами для каждого из государств. **<Каталог игры>\db\leaders*.*** — скрипты с параметрами вождей и других лидеров. **<Каталог игры>\db\monarchs*.*** — скрипты с параметрами царей, королей и прочих монархов и правителей. **<Каталог игры>\scenario** — скрипты сценариев. Все скрипты записаны в файлах открытым текстом и доступны для редактирования "Блокнотом" (Notepad). Изменяя эти параметры, можно получить различные эффекты в игре.

<Каталог игры>\avi*.avi — мультики.

<Каталог игры>\grf — здесь все подкаталоги содержат очень много графики в **.bmp** формате. Это юниты, здания, карты, фоны и прочее. Примерно то же можно найти и в **<Каталог игры>\gfx**.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Стандартные коды

Бесплатные Action Points. В походовом режиме, во время боя, расходуйте АР вашего персонажа до тех пор, пока не останется лишь один. Теперь запишитесь и тут же загрузитесь. АР снова по максимуму. Подобный фокус действует лишь в **первой демо-версии** игры (не в появившейся позже мультиплеерової). Повторять чит можно сколько угодно раз.

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **bos.exe**

В игре предусмотрен **режим бога** (god mode), но просто так его активизировать не получится. Разработчики слишком бережно берегут нутришко игры от посягательств злобных мутантов. Придется предпринять ряд хирургических манипуляций. Пропишем по адресу **89CFA0** значение **01**. Это можно сделать и с помощью МТС при запущенной игре. Вот теперь в игре можно использовать дополнительные комбинации клавиш.

Ctrl+g — все ваши солдаты становятся бессмертными и рвут оппонентов за считанные секунды на грелки.

Ctrl+z — покинуть миссию и перейти к любой из следующих (доступны все).

Ctrl+w — телепортировать всю вашу команду в любое указанное курсором место.

Ctrl+A — выбрать юнита (своего или чужого).

А как насчет бесконечного оружия?

586B70 (B8); 586B71 (01); 586B72 (00); 586B73 (00); 586B74 (00); 586B75 (90).

Игровые ресурсы

Все ресурсы игры подробно разобраны в разделе «Вскрытие». Дадим лишь маленький комментарий. Если вы установили игру в **минимальной инсталляции**, тогда ищите все описанные в статье «вкусности» на компакт-дисках с игрой, в каталогах, начинающихся с «**cd**». Структура подкаталогов на компактах такая же, как и при установке на винчестер.

Fate of the Dragon

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **sanguo.exe**

В игре можно получить все ресурсы в огромных количествах.

Золото — 1322F92 (FF); 1322F93 (FF); 1322F94 (FF).

Вино — 132C18F (FF); 132C190 (FF); 132C191 (FF).

Еда — 132C16B (FF); 132C16C (FF); 132C16D (FF).

Железо — 132C147 (FF); 132C148 (FF); 132C149 (FF).

Дерево — 132C123 (FF); 132C124 (FF); 132C125 (FF).

Мясо — 132C0FF (FF); 132C100 (FF); 132C101 (FF).

Зерно — 132C0DB (FF); 132C0DC (FF); 132C0DD (FF).

И теперь контрольный выстрел, чтобы ресурсы еще и не уменьшались.

444D5B (90); 444D5C (90); 4CF9DB (90); 4CF9DC (90).

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data*.avi — видеофрагменты.

<Каталог игры>\dialog*.mp3 — музыка.

Giants: Citizen Kabuto

Стандартные коды

Нажмите T или Y, чтобы открылось диалоговое окно в игре. Вводите коды:

pleasehealme — полностью восстанавливает здоровье.

mapshowitall — открывает всю карту.

gimmegifts — рядом с вами возникает здание магазина, забитого оружием и бонусами под завязку.

allmissionsaregoodtogo — дает доступ ко всем миссиям.

basegoveryfast — быстрая отстройка базы.

basepopulate — увеличивает популяцию рабочих базы.

basefillerup — дает энергию базе.

ineedspells — бесконечная мана.

fr — Показывает счетчик кадров в секунду.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\music\<любой каталог>*.raw — музыка, которую можно открыть, например, в музыкальном редакторе **Sound Forge**.

<Каталог игры>\stream\<любой каталог>*.wav и **<каталог игры>\streamenglish\<любой каталог>*.wav** — тоже музыка.

Gunlok

Стандартные коды

Вызовите консоль тильдой (~) и наберите:

REB GOD — режим бога.

REB INFINITE AMMO — бесконечный боезапас.

GIVE [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою. Список предметов см. ниже.

GIVE AND EQUIP [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою и экипирует им его (если можно). Список предметов см. ниже.

Список предметов

Оружие и боеприпасы:

LASER, BINARY_LASER, MAXIM_LASER, BATTERY_PLUS, PLASMA_PISTOL, PLASMATRIX, PLASMAGNUM, AUTOLOCK_BOLTS, GRENADE_LAUNCHER, GRENADE_PLUS, GRENADE_EMP, MISSILE LAUNCHER, MISSILE_PLUS, MISSILE_EMP, FLAMETHROWER, NAPALM, NANOFRAG, EPULSAR.

Ключи, щиты, апгрейды:

KEY, KEYB, SHIELD_PICKUP, ARMOUOR_PICKUP, AIM_ACCURACY_PICKUP, LOCK_DECODER, BEACON_TRACKER, TERRAIN_SCANNER, TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR, OMNI_SCANNER, HOLOGRAM_GENERATOR, AUDIO_CLOAK, SIGHT_PICKUP, SIGHTPLUS_PICKUP.

Harley Davidson Motorcity: Wheels of Freedom 2

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\h2 menu — в этом и во всех вложенных подкаталогах лежат файлы в формате ***.jpg** и ***.tga**, содержащие графику и заставки; **<каталог игры>\images** — то же, что и в предыдущем случае, в тех же форматах, только тут есть еще и графические элементы мотоциклов и самих байкеров. Все это, разумеется, можно перерисовывать, придавая игре свой оригинальный вид, а можно использовать в качестве элементов (clipart) для различных графико-дизайнерских нужд.

<Каталог игры>\sounds*.wav — звуки от игры, которые можно использовать и просто как сэмплы, а можно и изменить, чтобы игра не только выглядела (см. предыдущий абзац), но и звучала необычно.

<Каталог игры>\videos*.avi — мультики.

Heist

Шестнадцатеричные коды

Как вы знаете, в игре отсутствует возможность сохранения на миссиях, что чуть ли не начисто лишает ее играбельности. Нижеприведенные шестнадцатеричные коды полностью ее от этого "новшества" не вылечат, но позволят хотя бы быстро пройти особенно пакостную миссию.

Запускаемый файл **heist.exe.**

Много денег: B37FA4 (FF), B37FA5 (FF), B37FA6 (FF). Эти значения можно заморозить, а можно пополнять по мере необходимости. Хотя 16 миллионов баксов вам вполне хватит.

Здоровье: 4155A3 (90), 4155A4 (90). А вот после этого фокуса вы и все члены вашей банды перевоплотятся в эдаких Дунканов Маклаудов, коих ни пуля не берет, ни ядерная бомба. Как насчет того, чтобы устроить им маленький виртуальный армагеддон? Интересно, а сколько там всего копов в этом городишке? По крайней мере, десяток точно уже "отдыхает" в соседнем переулке.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\fmv*.mpg — мультики. Можно посмотреть на досуге от скуки. **<Каталог игры>\data\sfx*.wav** и **<каталог игры>\data\vo*.wav** — это уже интересней. Тут расположены звуки. И к тому же встречаются крики несчастных жителей и копов. Как насчет того, чтобы сделать их несколько "повежливей", заставив, к примеру, кричать по-русски? Или благодарить за меткий выстрел в голову? Тогда берите любой редактор, вроде Sound Forge, микрофон, и вперед.

<Каталог игры>\graphics\front end interface*.bmp — графика, заставки и интерфейс (в подкаталогах тоже есть графика).

<Каталог игры>\in game interface*.bmp — то же самое, но эти элементы мы видим уже непосредственно во время игры.

<Каталог игры>\vehicles*.bmp — видели автомобильчики в игре? А тут их графика. Можно смело изменять в любом графическом редакторе. Пускай катаются на "Запорожцах" и "Нивах".

<Каталог игры>\levels*.txt (плюс все в подкаталогах) — тексты заданий и квестов. Можно переписать их на свой лад.

Icewind Dale: Heart of Winter

Стандартные коды

Нажмите **Ctrl+Tab,** чтобы вызвать консоль, и введите коды.

GETYOURCHEATON:ExploreArea() — показать всю карту.

GETYOURCHEATON:Hans() — телепортировать всех героев в указанное курсором место.

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([номер]) — добавить выбранного персонажа.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([номер]) — добавить указанное количество золота.

CHEATERDOPROSPER:Midas() — добавить 500 золотых монет.

GETYOURCHEATON:FirstAid() — добавить восстанавливающие здоровье предметы.

Insane

Шестнадцатеричные коды

Открываем **hex-редактором** файл сохраненной игры **player??.chp**. Теперь: **строка 30** (номер отображается в самом левом столбце), **первые 2 байта** меняем на **FF FF**. Затем находим **строку 230**, **14-й и 15-й байт** меняем также каждый на **FF**; теперь делаем то же самое в **строке 440** с **10-м и 11-м байтами**, в **строке 650** с **6-м и 7-м байтами**, и, наконец, в **строке 860** с **1-м и 2-м байтами**. Теперь у вас должны быть доступны все 5 уровней.

Kingdom Under Fire

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Enter** и пишите (тильда "~" обязательна! В режиме RPG вместо тильды вводите точку "."):

~makemyday — включает чит-коды.
~baegopa — дает по 500,000 каждого ресурса.
~simsimhae — убыстряется постройка зданий.
~dayspring — открывает карту.
~godblessu — дает выделенному юниту полное здоровье.
~amosbemerciful — дает выделенному юниту полную ману.
~knowledgeispower — мана восстанавливается быстрее.
~opensesame — открывает все двери в RPG-режиме.
~hastalavista — уничтожает выбранное здание или подразделение.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\res\bgm*.wav — музыка, а в **<каталог игры>\res\local*.sar** — тексты заданий.

<Каталог игры>\res\map — карты, доступные для редактирования приложенным к игре редактором **kufusereditor.exe**.

Mercedes Benz Truck Racing

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\autos — каталоги с графикой машин. Для изменения внешнего вида грузовика нужно скачать шаблонные текстуры с **support.synetic.de** (16 Мб), затем редактировать и сохранять с исходными графическими параметрами. Копировать в указанный каталог поверх любого исходного подкаталога **Mtr?**.

<Каталог игры>\fahrer*.tga — фотки водителей. Можно заменить любую из них своей, сохранив ее с теми же параметрами, что и исходная. 99X131, но задав 16-битную палитру вместо исходной (24 бит), иначе картинку не будет видно.

<Каталог игры>\feavis*.avi — видеоролики, а в **<каталог игры>\fefonts*.tga** — шрифты.

<Каталог игры>\fesound*.wav — основные звуки и — в подкаталогах — комментарии на разных языках.

<Каталог игры>\funkfx*.wav — звуки комментариев по рации, в **<каталог игры>\music*.wav** — музыка, и в **<каталог игры>\sounds*.wav** — прочие звуки.

Oni

Стандартные коды

Проверено только на демо-версии. Предполагается, что должны работать и в полной.

Включение режима читов. Увы, но просто так ничего не получится. Вам придется заняться **hex-редактированием** файла. Создайте копию файла **persist.dat**. Теперь откройте оригинал каким-нибудь редактором, найдите сегмент **0x44** и **смените**

значение на 07. Сохранитесь и выйдите из редактора. Теперь, во время игры, **нажмите F1** и **вводите угодные вам чит-коды**:

liveforever — режим бога.
shapeshifter — сменить персонажей (клавишей F8).
touchofdeath — дает omnipotence.
canttouchthis — режим unstoppable.
fatloot — боеприпасы плюс здоровье.
glassworld — вся мебель разбивается аки стекло.
winlevel — выиграть миссию.
loselevel — проиграть миссию.
bighead — режим больших голов.
minime — мини-режим.
superammo — режим супер-патронов.
reservoirdogs — компьютерные оппоненты дерутся друг с другом.
roughjustice — режим пулеметов.
chenille — режим Дао-Дана.
behemoth — режим Годзиллы.
elderrune — регенерация.
moonshadow — пальто с фэйзингом.
munitionfrenzy — создает ящик с оружием.
fistsoflegend — режим Легендарных Кулаков.
killmequick — ультра-режим.
carousel — медленный режим.
thedayismine — *режим разработчиков.*

Чит-коды из режима разработчиков. Находясь в режиме разработчиков, нажмите тильду (~). Теперь вы можете вводить следующее:

door_ignore_locks = 1 — открывает все двери.
ai2_kill — убивает всех, находящихся рядом.
chr_nocollision 0 1 — режим прохождения сквозь препятствия.
dump_docs — показывает все доступные команды.

Rune ("Руна")

Стандартные коды

cheatplease — разрешить ввод кодов.
god — режим бога.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — теперь мы умеем летать.
walk — отключить режим полета и прохождение сквозь стены.
open [название карты] — перепрыгнуть на указанный уровень (см. список ниже).
switchcooplevel [название карты] — то же самое, что и предыдущий, но с сохранением текущего набора оружия.
behindview 0 — вид от первого лица (для ненавистников TPS).
playersonly — заморозить всех противников.
killpawns — убить всех врагов.
togglefullscreen — включить/отключить полноэкранный режим.
preferences — дополнительные настройки.
stat fps — показывать частоту кадров.

Названия карт

intro (стартовый мультик), **ragnarvillage** (еще один стартовый мультик), **ragnarvillage2**, **sailingship** (мультик), **sinkingship**, **sinkingship2**, **deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3**, **deepunder4**, **hel1**, **hel1a**, **hel1a2**, **hel1b**, **hell2end**, **hel3a**, **hel3b**,

hellift, **goblin1**, **goblin2**, **trialpit**, **beetlefly** (мультик), **thorapproach**, **thor1**, **thormap3**, **thormap4a**, **thormap4b**, **thormap5a**, **thormap5b**, **thormap6loki**, **mountain1**, **mountain2**, **dwarftrans**, **dwarf1wwheel**, **dwarfmap2**, **dwarfmap3a**, **dwarfmap3b**, **dwarfmap5a**, **dwarfmap5b**, **dwarfmap6darkdwarf**, **loki1**, **loki1a**, **lokimaze**, **loki2**, **loki3a**, **loki3b**, **villageruin**, **asgard** (заключительный мультик).

Игровые ресурсы

К лицензионной (локализованной) версии игры приложен редактор уровней и сцен **RuneEd**, а здесь — **<каталог игры>\maps*.run** — находятся карты, которые можно редактировать. Все пиратские подделки (те, что смогли просочиться на рынок) славятся отсутствием даже намека на редактор.

Sacrifice

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Ctrl-Shift-"~"**. В нижнем левом углу появится иконка с текстом. Вводите коды (собака-амперсанд и пробел — обязательны):

@ bythepowerofgrayskull — полное здоровье.

@ ihavethepower — полная мана.

@ yourbulletscannotharmme — ваш герой — неуязвим.

@ dontfearthereaper — добавляет вам души к общему количеству.

@ castratetheheathens — ваш герой может собирать красных духов.

@ aplethoraof имя — дает четырех монстров. Вместо **имя** введите название монстра.

@ alliwantforxmasisa имя — дает одного монстра.

@ gimmegimmegimme имя — дает заклинание.

@ ragebuilding — уровень вашего героя становится равным девяти.

Примечание: *Приведенные коды могут не работать на некоторых версиях игры.*

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\anims*.smk — мультики; **<каталог игры>\data\music*.mp3** — музыка.

Settlers IV

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\snd*.mp3 — если устали играть, то отчего просто не послушать хорошую музыку?

Sheep («Овцы»)

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Esc**. Появится меню, где вы можете набрать код. Если код верно набран, меню исчезнет и все заработает. В противном случае вам не удастся избавиться от назойливой менюшки.

poosheep — пока овцы стоят на месте, они обильно обогащают естественным удобрением почву.

fatsheep — овцы становятся значительно больше в размерах.

minisheep — карликовые овцы.

cancelcheats — отключить все набранные коды и вернуться к нормальной игре.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\biks*.bik — мультики.

<Каталог игры>\data\sound\music*.wav — музыка.

SimCity (оригинальная версия под DOS)

Стандартные коды

Своеобразный «Антиквариат» в обычных кодах. Совершенно неожиданно по старичку Sim City появились новые «отмычки». Причем сразу по трем версиям. Фанаты, внемлите.

supercity — наилучшие условия для постройки города.

Чтобы получить 10000 долларов, нажмите **Shift**. Если вы используете этот код 8 раз, далее он будет вызывать землетрясения. Чтобы избежать этого, поставьте игру на паузу, наберите код 8 раз (добавятся 80000 у.е.), сохраните и перезапустите игру. Далее можно повторить эту нехитрую процедуру еще раз.

Если нажать **Ctrl+P**, вы увидите все видеосюжеты.

SimCity 2000 (Windows 3.1)

Стандартные коды

buddamus — получить 500000 у.е.
gilmartin — получить военную базу.
noah — устроить наводнение.
moses — остановить наводнение.
mrsoleary — устроить пожар.

SimCity 2000 (Windows 95)

Стандартные коды

priscilla — отладочный режим.
oivaizmir — отладочное меню.
gomorrah — ядерный взрыв.
imacheat — получить 5000000 у.е.
noah — устроить наводнение.
moses — остановить наводнение.
mrsoleary — устроить пожар.

Sim Coaster

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\ui\cursors*ani — курсоры, которые можно вставлять в Windows. Также тут имеются кое-какие курсоры в **.tga** формате.

<Каталог игры>\data\2dmap*.tga — графические элементы; **<каталог игры>\data\init** — в подкаталогах фрагменты стартовой заставки в формате **.png**.

Также есть еще один скрипт, изменения в котором позволяют виртуально разбогатеть. Откройте файл **standard.sam**, лежащий в **<каталог игры>\data\levels**, каким-нибудь "Блокнотом" (Notepad).

Найдите там строку **BankAccountInfo.InitialCash**, которая находится в разделе **Money Things**. Нажмите **Пробел** и пропишите любое число, например, 5000000. Сохраните файл. Теперь начните новую игру — вы сразу начнете с тем количеством денег, которое ввели.

Star Wars: Battle for Naboo

Стандартные коды

Зайдите в **options\passcodes** и клавишуйте, соблюдая регистр. После ввода нажмите **«enter code»**.

JHGNRGAS — доступ ко всем уровням.
FMRYLDAD — дополнительный уровень.
EOWXZGAS — фотка разработчиков.

DIWMZIAR — посмотреть титры разработчиков.
HRDTOKIL — дополнительная броня.

State of War

Шестнадцатеричные коды

Запускаемый файл: **stateofwar.exe**.
Денежки — 706684 (FF FF)
Исследования — 706678 (FF FF)
Самолеты, метеориты и прочие летающие орудия (их сразу становится 255) — **6B4FA8 (FF)**

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\sounds — в этом каталоге и во всех вложенных — звуки и музыка из игры в формате **.wav**.

Stunt Track Driver 2

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\config*.txt — здесь лежат файлы, содержащие скрипты с различными параметрами игры. Вот, например, файл **config.txt**. Открываем его в каком-нибудь блокноте (Notepad), ищем строку **#tourney times**. После указанной строки идет 6 строчек, соответствующих 6-ти уровням. В них содержатся значения времени (в цифрах), отведенного на каждый уровень. Если поменять их все, скажем, **на 200**, то времени на прохождение уровня станет гораздо больше — можно ехать не спеша.

Swedish Touring Car Championship 2

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik, <каталог игры>\data\publishers*.bik — сплошные мультфильмы.

<Каталог игры>\textures*.tga — текстуры машин, которые можно перекрасить, сохранив с исходными параметрами.

Tomb Raider: Chronicles

Стандартные коды

Дабы чит-коды сработали, вам придется повернуть Ларочку лицом на север. Не забудьте свериться по компасу.

Следующий уровень. Выберите инвенторию, перейдите к пункту Load game и зажмите **L + I + F + T**.

Все оружие. Выберите инвенторию, перейдите к large medipak (если есть) и зажмите **C + T + R + L**.

Все предметы. Выберите инвенторию, перейдите к small medipak (если есть) и зажмите **A + L + T + G + R**.

Режим Бога. Выберите инвенторию, перейдите к flares (если есть) и зажмите **F + I + R + E**.

World War 2: Normandy

Стандартные коды

Нажмите тильду **(~)** для открытия консоли. Станут доступны коды:

give боеприпасы # — дает боеприпасы (введите название) в определенном количестве (введите количество вместо #).

Названия оружия и боеприпасов:

Colt45, Bazooka, Rifle, Bazooka, Machinegun, Colt45Ammo, BazookaAmmo, MachineGunAmmo, Backpack, RifleAmmo, Landmine.

ГЕЙМХАКИНГ:
СТАТЬИ ПО ИГРОВОМУ ВЗЛОМУ

GUNLOK

Принадлежащая к жанру *Action/RPG* игра Gunlok была воспринята прохладно. Однако рецензенты не учитывали открытость ресурсов Gunlok и, как следствие, возможности ее модификации. Задача данной статьи — предложить вам ряд элементарных решений, с помощью которых можно значительно повысить интересность игры, превратив ее в нечто... *совершенно иное*.

Тотальная реконфигурация

Первое, что требует нашего срочного вмешательства, это основные герои игры — наши подопечные, враги и нейтральные персонажи. Скрипты, в которых прописана вся нужная нам информация, находятся в папке **\Scripts**, которая расположена внутри основного каталога программы. Файлы с настройками, отвечающими за игровых персонажей, имеют вид ***имя_героя.gsh***. Для примера разберемся с атрибутами главного героя (**gunlok.gsh**).

character Chr_GunLok : Chr_DefaultGoodie

{

Эта строка определяет принадлежность героя к "хорошим" (**Chr_DefaultGoodie**) или "плохим" (**Chr_DefaultBaddie**). Попробуйте поэкспериментировать с составом своего отряда — ощущения от игры различными героями здорово отличаются. Если у вас появится желание добавить в свою команду парочку отрицательных персонажей, найдите нужный *.gsh-файл и замените Chr_DefaultBaddie на Chr_DefaultGoodie. Аналогичным образом можно и избавиться от надоевшего союзника. Например, меня очень возбудила (в переносном смысле, а не то, что вы подумали ;-) возможность пройти всю игру за команду "плохишей", имеющих совершенно другое вооружение и способности. Для этого я выбрал себе подходящих персонажей (например, **drone.ghs**), поменял их партийную принадлежность, изменив Chr_DefaultBaddie на Chr_DefaultGoodie, и вставил их описания в уровневые скрипты (об этом чуть ниже) вместо оригинальной команды.

walking speed 1

turning speed 1

Это скорость ходьбы и поворотов соответственно. Если игра кажется вам слишком медленной — ставьте здесь числа повыше (скорость анимации тоже подрастет). Будучи поклонником высоких скоростей, я поставил все на максимум, чего советую и вам.

Далее идет блок параметров, влияющих на "крутость" наших подопечных/врагов. Тут нам предоставляется возможность в пух и прах разнести представления разработчиков о сложности игрушки — можно либо превратить свою команду в суперменов, либо, наоборот, сдобрить приключения схватками с не по годам развитыми противниками. Лично мне показалось интересным повысить характеристики как тем, так и другим — баланс (или наоборот?) должен быть во всем.

strength 250

Начальное значение силы персонажа.

aim 0

Показатель меткости.

mine laying time 7
Скорость, с которой герой закладывает мины (в секундах).
sight angle 75
Угол обзора (в градусах).
sight range 12
hearing range 0
Дальность обзора и острота слуха соответственно (в метрах). Для наших подопечных эти параметры не так уж и важны, но вот класс игры врагов сильно от них зависит. Попробуйте повысить соперникам эти характеристики — игра станет заметно сложнее и реалистичнее.
damage multiplier 1.25
Этот параметр отвечает за ущерб, производимый персонажем (полезно для быстрого увеличения "крутости" героя или соперника). Ущерб — штука очень неоднозначная, ведь одно дело — убийство с одного попадания, и совсем другое — долгая, напряженная схватка.
aggression 0.7
Агрессивность (максимальное значение — 1). Роботы с нулевой агрессивностью никогда не нападают первыми, а вот если выставить эту характеристику на максимум — любой боец станет злобным маньяком, уничтожающим все живое в пределах досягаемости. Не знаю, как вам, а мне захотелось поднять агрессивность всем персонажам игры — так оно куда веселее и "мясистее".
draw vision cone no
draw hearing range no
Эти характеристики определяют, будет ли визуально отображаться область видимости и слуха данного персонажа (если поставить здесь **yes**, вокруг робота появятся сферы разных цветов). Играть без таких сфер, конечно, реалистичней (и красивей), но зато при их активации вы сможете тщательнее планировать ведение боя. Игра превратится в некое подобие ***Commandos***, почти *тактический симулятор*.
max weapon 6
max ammo 12
max module 15
Максимальное количество оружия, патронов и предметов, которые наш подопечный может носить с собой. Те, кто не любит таких ограничений, могут запросто выставить здесь огромные числа (впрочем, поклонники реализма, скорее всего, захотят поступить наоборот и будут правы).
initial first person range 60
maximum first person range 100
Эти параметры отвечают за дальность обзора при виде "от первого лица". Владельцам слабых машин можно посоветовать поставить здесь числа поменьше, торможения при этом будут не так заметны.

Миссия невыполнима

Разобравшись с героями, можно приступать к следующей задаче — редактированию уровней. Каждая карта представлена тремя типами файлов: ***.brf** (брифинг), ***.gcs** (элементы оформления миссии) и ***.gls** (перечень имеющихся на уровне объектов). Для примера посмотрим, что интересного можно найти в описании уровня **Prison** (prison.brf, prison.gcs и prison.gls). Начнем с брифинга (**prison.brf**).
dark
fade in
Эти строки означают, что текстовое пояснение задания будет выводиться на черном фоне. Если вы хотите добавить сюда фоновую картинку, вставьте в текст строчку типа **background bitmaps\\Splashscreen.rim** (в данном случае фоном будет слу-

жить изображение **splashscreen.rim**). Не знаю, как вас, а меня эти картинки не порадовали, почему и пришлось добавить пару артов покрасивее (графика с ***playboy.com***, вероятно, подойдет).

briefing text 1 0.01 0.95 0.1

Параметры выведения текста. Если у вас возникнет желание поменять цвет сообщения, поэкспериментируйте с тремя последними цифрами. Для того чтобы сделать буквы, например, красными, выставьте числа **0.1 0.01 0.01**.

wait 100

Время, отведенное на брифинг. Не хотите ждать лишние полторы минуты — ставьте здесь единичку; не успеваете прочитать ценные указания — ставьте число побольше.

end briefing

Следующим идет файл **prison.gcs**, где указаны некоторые аспекты оформления миссии. Обратите внимание на то, что часть строк закомментирована символами "//". Хотите посмотреть, как первоначально выглядели некоторые уровни — удаляйте эти значки, не раздумывая (не забудьте только предварительно сделать резервную копию).

echo off

Эта запись говорит о том, что скрипт начинается со следующей строки (все, что написано выше, движком не обрабатывается).

fogcolour 0 0 0
fogvalue 1
fogtransition 4
fogupdate 1

Данные строчки определяют характеристики тумана (первая строка отвечает за цвет, следующие три определяют его интенсивность). Вдохновляясь просмотренным в детстве "Ежиком в тумане", я выставил интенсивность на максимум.

sunangle 60
sunbrightness 3 2 1

Угол стояния солнца и яркость освещения соответственно (от этих параметров зависит освещенность территории). Густой туман лучше всего сочетать с ночью, поэтому я решил поставить яркость на минимум.

Далее идут скрипты различной сложности, отвечающие за всяческие события и эффекты. Их объем переходит любые границы, что не позволяет рассмотреть каждый по отдельности (при желании разбирайтесь с ними самостоятельно — ничего сложного там нет, а журнал вовсе не резиновый). Мы же пока займемся следующим файлом — **prison.gls**, в котором объявляются все присутствующие на уровне объекты (как роботы, так и всяческие полезности/украшательства).

```
/************/
/* INCLUDES */
/************/
#include «defaults.gsh»
// good guys
#include «gunlok.gsh»
#include «maskelyn.gsh»
```

Эти строки определяют состав нашей команды. Рекомендую поэкспериментировать с этим параметром — можно, например, попробовать пройти уровень в одиночку или просто заменить ненужного соратника кем-нибудь другим. ***Внимание!*** Если вы хотите включить в отряд изначально отрицательного персонажа, не забудьте предварительно поменять его "партийную принадлежность" (подробнее см. выше). Для того чтобы вместо Ганлока управлять, скажем, роботом **Drone**, замените строку **#include «gunlok.gsh»** на **#include «drone.gsh»**.

```
// bad guys
#include «walking_mine.gsh»
```

#include «drone.gsh»

Перечень врагов, встречающихся на данной карте (как и все прочее, легко дополняется и исправляется).

// neutral things
#include «deadbot.gsh»
#include «crate.gsh»

Список нейтральных персонажей/сооружений.

// lights and particle effects
#include «pipe_steam.gsh»
// fires
#include «carfire.gsh»

Перечень используемых спецэффектов (по желанию его можно дополнить нужными объектами).

На закуску

Напоследок посмотрим, чего еще полезного можно извлечь на свет, покопавшись в ресурсах игрушки.

В файле **Script_english.txt**, расположенном в каталоге **\Tools Inifile**, прописана информация обо всех внутриигровых диалогах. Эти данные можно смело редактировать, что дает возможность полностью изменить сюжетную линию игры.

Cutscene name ID string wav
first contact

Название скриптовой сценки.

Elint

Имя персонажа, произносящего речь.

Intel profile confirmed.

Текст сообщения.

1e.wav

Звуковой файл, проигрываемый во время диалога.

Крайне рекомендую отредактировать все диалоги — что за фигню нам подсунули вместо сюжета? А вот слегка поработав над текстами, можно превратить игру в очень интересную или просто прикольную историю.

Следующий интересный файл, **credits.mca**, лежит в директории **\Scripts**. Здесь находится вся информация о создателях игры, которую следует несколько доработать, включив туда сведения о главных разработчиках (то есть о нас с вами, если скромность позволит).

_BACKGROUND bitmaps\credits_background.rim

Эта строка определяет фоновую картинку (в нашем случае — **credits_background.rim**). Естественно, ее можно заменить чем-нибудь более пристойным (например, своей фотографией в кругу семьи). После этого введите такой текст:

_NEW_GROUP CRACKER and Creative Director

Объявление нового абзаца текста (проще говоря, переход на новую строку) и задание его заголовка: (**CRACKER and Creative Director**).

Далее можно вводить произвольный текст.

На этом, пожалуй, все. Если вы делали все в соответствии с моими советами, у нас получилось неплохо разнообразить игру **(фактически, мы сделали небольшой мод, меняющий физику, оформление и даже сюжет игры)**. Впрочем, если вы приложите немного усилий и воспользуетесь своим воображением на полную катушку — игра может стать куда прикольнее, разнообразнее и увлекательнее. Творите на здоровье.

А полностью переправленную версию можно записать на компакт и отослать разработчикам — пусть посмотрят, поучатся, как игры делать надо...

Советы бывалого робофигуратора

Для того чтобы модифицированная игра продолжала нормально работать, необходимо придерживаться нескольких правил.

1. Ни в коем случае не вставляйте между словами более двух пробелов.
2. Не забывайте, что строки, начинающиеся с символов "//", полностью игнорируются движком игры (можете хоть до посинения их редактировать, толку не будет никакого).
3. Следите за тем, чтобы длина каждой строки была не более 255 символов (особенно важно соблюдать это условие, работая над файлом **credits.mca**).
4. Не удаляйте специальные символы (вроде "_" или "~") — они, как правило, служат для определения границ между разделами.
5. Не забывайте делать резервные копии модифицируемых файлов.

"РУНА" (RUNE)

Совсем недавно в наши руки попала отличная игрушка под названием **Rune**. И вот она пройдена, мультиплеер успел порядком поднадоесть... Что делать? Могу посоветовать лишь одно — вооружиться текстовыми/графическими редакторами и углубиться в изучение игровых ресурсов. "Руна" была создана на основе движка **Unreal Tournament**, что, помимо отличной графики, обеспечивает максимально открытую структуру. Изменению поддается практически все — от текстовых сообщений до скриптов. Грех этим не воспользоваться!

Перед нами открываются широчайшие возможности — можно запросто убрать из игры все раздражающие моменты или добавить что-то свое.

Надоело любоваться на суровое лицо Рагнара — переделайте его на свое усмотрение (можно хоть фотку любимой собаки для этого использовать). А как насчет того, чтобы наделить особо подлых вражин чертами, скажем, любимых преподавателей? Как приятно обнажить огромный окровавленный топор и пустится в погоню за деканом. Глядишь, там и оценочки поправят, да стипендию повысят... Скупые сообщения типа "игрок X убил игрока Y" можно заменить на что-нибудь прикольное, а сцену на кораблях (помните, почти в самом начале игры) превратить в крутейшую разборку.

Любители помахать колюще-режущими предметами смогут запросто добавить на уровни нужное количество врагов, а те, кто испытывает стойкое отвращение к прыжково-акробатическим упражнениям, наверняка захотят выкинуть такие моменты из игры. Самые злобные субъекты получат возможность всласть поиздеваться над незадачливыми друзьями-противниками. Да мало ли что еще можно придумать...

Просто читайте дальше — и вы все поймете сами.

Статья ориентирована на русскую версию **"Руны"**, изданную **"Букой"**. Если же у вас оказался оригинал (что маловероятно: англоязычная версия, по нашим данным, на территорию России не завозилась), то вам не позавидуешь — английская версия не разрешает использовать в сообщениях русский шрифт (хотя других отличий между ними мною при тестировании не обнаружено).

По стопам Пушкина

Зверские опыты над внутренностями игры проще всего начать с ее текстовой составляющей. Загляните в папку **\System** (расположена в основном каталоге игры) и обратите внимание на файлы с расширением ***.rut**, которые легко открываются лю-

бым текстовым редактором. Советую прежде всего посмотреть файл **runei.rut** — здесь прописано большинство сообщений игры, включая и описания предметов. Нелишним будет поменять их на свое усмотрение, тем более что вся информация выводится на русском. Для примера рассмотрим, как отредактировать текст, появляющийся на экране после получения топора гоблинов.

[goblinaxe]

После этой строки начинается описание предмета.

PickupMessage=Вы взяли топор гоблинов

PowerupMessage=Дальний бросок!

Как можно понять из текста, этими словами игра сопровождает нахождение нужного оружия и активацию соответствующего повер-апа. Занудно как-то получается, не находите? Куда интереснее будет выставить здесь укрепляющие боевой дух тексты типа **"Мой любимый размерчик. Фраги, ко мне!"**. Только сначала — наш совет — пройдите игру в "нередактированном" варианте: она того стоит. А уж потом — прикалывайтесь от души.

Все прочие строчки редактируются точно так же. А теперь самое веселое (для тех, кто любит в свободное время поразвлечься шинкованием приятелей по сетке). Хотите не на шутку разозлить своих соперников? Ничего нет проще — открывайте вышеупомянутый файл и ищите, к примеру, строчку **NormalMessage=%o убит(а) персонажем %k** (вместо **%o** в игру подставится имя поверженного, а вместо **%k** — его убивца).

Теперь заменяем строчку на что-нибудь вроде **NormalMessage=Учись играть, сынуля. И хорошо подумай, прежде чем в следующий раз идти против меня, великого и ужасного %k**. Далее внимательно прочесываем содержимое файла и внимательно правим все сообщения в том же духе. Теперь копируем измененный файлик в произвольную директорию и перед очередной партией говорим сопернику, что типа патч новый на днях вышел и ему его поставить не помешает. Под видом патча всучиваем отредактированный файл и затем наблюдаем, как лицо оппонента периодически приобретает разные экзотические оттенки (тут уж все зависит от того, что вы там понаписали). "Отцы" могут добавить в сообщения информацию о том, что их клан обычно делает с противниками. Развлекайтесь!

Не помешает взглянуть на файлы **rmenu.rut** и **ubrowser.rut**, где прописаны меню, а заодно и **engine.rut**, который отвечает за системные сообщения. Разбирайтесь с ними самостоятельно (по аналогии с **runei.rut**), а мы примемся за не менее интересные вещи — описания уровней.

Каждой карте, как сингловой, так и мультиплеерной, соответствует файл типа ***название_карты.rut*** (приставка **DM-** означает, что уровень предназначен исключительно для дефматча). В качестве примера рассмотрим содержимое файла **deepunder1odin.rut**.

[LevelSummary]

Title=Подземный мир, руины Сигмундра

[SpecialEventRune3]

Msg=Слушай же, сын ярла. Знай, что это я, Один, спас тебя от неминуемой гибели.

Раздел **[LevelSummary]** отвечает за то, как уровень будет называться в игре, а **[SpecialEventRune*]**, где вместо * стоит какая-либо цифра, содержит описание диалогов. Не нравится сюжет — попробуйте сделать его лучше. Кто знает, не откроете ли вы в себе никак не проявлявшиеся ранее литературные таланты.

Новый лик для "Руны"

Пропустив все тексты через мясорубку своего воображения, можно переходить к следующему этапу операции — работе над графикой. Все текстуры, вклю-

чая и "шкурки" персонажей, размещаются в каталоге **\Textures**, вот только формат у них не совсем обычный — ***.utx**. Даже и не пытайтесь открыть их "Фотошопом" — хитрые разработчики решили получше спрятать от нас имеющиеся картинки, запаковав их в специальные архивы. Впрочем, распотрошить архив проблемы не составит, если знать, что редактор уровней прекрасно "понимает" ***.utx**-файлы.

Запустите **runeed.exe** (тот самый левел-эдитор, лежит в папке **\System**) и в окне браузера текстур выберите интересующее изображение. Теперь нажмите на кнопку **Export**, что позволит сохранить его в ***.pcx**-формате, который понимает любой серьезный графический редактор. Теперь можете делать с ним все, что заблагорассудится, главное — не забывать, что размер текстуры не должен превышать **256x256** пикселей в **8**-ми битном цвете (256 цветов — кажется, разработчики очень любят это число).

Подправив графику в соответствии со своими предпочтениями, не забудьте импортировать картинку обратно в игру (кнопка **Import**). Переделав "шкурки" персонажей, можно получить очень прикольные и необычные эффекты — все зависит от того, что вы там нарисуете.

Уроки картографии

Вот мы и добрались до самой интересной части — **РЕДАКТИРОВАНИЯ УРОВНЕЙ**. Большинство игрушек никоим образом не позволяют нам править свои карты, но с "Руной" ситуация совсем иная — абсолютно любой уровень можно открыть в редакторе и подправить на свое усмотрение. Хотите крови — расставьте на картах полчища врагов, раскидайте побольше оружия; любите легкую жизнь — уберите особо сложных оппонентов да здоровье разложите через каждые два метра.

Противники акробатических упражнений вроде прыжков через пропасти, которых в игре имеется с избытком, могут даже попробовать от этих самых прыжков избавиться (берете и добавляете "лишнюю" платформу, помогающую преодолеть раздражающие участки).

После того как закончите вносить изменения, не забудьте перекомпилировать уровень. Проявите чуть-чуть усердия, и вы сможете реализовать вещи, которые и не снились дизайнерам!

На этом позвольте закончить. Я рассказал далеко не все, так что вам найдется, где "поковыряться" и куда приложить силы. Движок игрушки позволяет творить с ней практически все что угодно — дайте волю своей фантазии, и Rune преобразится прямо на ваших глазах. Вперед, к изготовлению игры своей мечты!

Убираем русификацию

Некоторые геймеры на дух не переносят любые локализации, даже выполненные на таком достойном уровне, как "Руна" (*в очередной раз наши поздравления компании **"Бука"** — отлично справились, молодцы!*). Так что людям, предпочитающим оригиналы, можно посоветовать провернуть небольшую операцию, в результате которой интерфейс и сообщения игрушки вернутся к родному буржуинскому языку.

Зайдите в каталог **\System** и выделите все файлы с расширением **.int**. Скопируйте их во временную директорию и поменяйте их расширения на **.rut**. Полученное забрасывайте обратно в папку **\System** (на вопрос о перезаписи имеющихся файлов отвечайте утвердительно). Вот и все, только не забудьте перед этим сделать резервную копию изменяемых файлов — мало ли как игра отреагирует на наши действия?

Элементарнее не бывает, короче говоря.

Просмотр анимации моделей

Вам интересно, как выглядят модели персонажей, да вот только вы никак не можете открыть загадочные ***.ums**-файлы, где "скелетики" стыдливо скрываются от посторонних глаз? Тогда берите с нашего компакта прогу под названием **Pygmalion Animator 0.1b**, призванную удовлетворить ваше нездоровое любопытство. Эта утилитка умеет просматривать кучу всевозможных файлов (форматы распространенных 3D-редакторов и популярных игр, число которых недавно пополнилось и "Руной"). Теперь можете наслаждаться видами всех имеющихся моделей с любого ракурса.

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel уже успела прочно обосноваться на винчестерах фанатов. Игра хороша, спору нет, но... как всегда, что-то оказалось не так, как мы ожидали. Все-таки представления об идеальной игре австралийцев из **14 Degrees East** и простого геймера могут в чем-то не совпадать. Отставим эмоции, ведь рассуждать на тему «а вот я, кабы разработчиком был...», старчески кряхтеть про «криворукую молодежь» может каждый. А как насчет того, чтобы закатать рукава, достать из шкафа запылившийся набор инструментов и показать миру, на что годны российские Fallout-геймеры? В одном месте подкрутите, в другом подправите — глядишь, после вашего вмешательства игра заиграет яркими кровавыми красками, достигая невиданных высот геймплея/дизайна и улыбаясь широким беззубым (радиация) ртом. Управляемые мутации, так сказать. Генная инженерия во всей красе.

Не исключено, что в игре вас устраивает каждый пиксель, каждый миллиметр интерфейса, каждая бородавка на ласковом лице ядерного мутанта. Описанное состояние перманентного восторга — не помеха. Изменять что-то не обязательно, можно просто пройтись по директориям программы, полюбопытствовать, что разработчики припрятали в радиоактивных недрах игровых ресурсов, а там найдется немало занимательного. В качестве примера **смотрите в конце статьи**, там вынесены ***самые интересные моменты вскрытия***. Основной же текст статьи представляет собой квинтэссенцию информации по файлам, содержащим в себе различный игровой «хаб» (проще говоря, «барахлишко»). То есть то, о чем вы привыкли читать в «Игровых ресурсах". Но поскольку файлов таких очень много, мы решили, что о них стоит рассказать отдельной статьей.

Общие положения

Облачившись в антирадиационный костюм и приняв таблетки «Rad-X» (не больше одного стандарта), можно браться за любимое дело. Игровые ресурсы упакованы в файлы с расширением ***.bos** (лежат в папке **\Core**), представляющие собой самые настоящие **zip-архивы** (с нулевой компрессией!), даром что переименованные. Распаковывайте файлы в произвольный каталог (не забудьте указать архиватору сохранять исходное дерево каталогов, иначе получите пустую мешанину из файлов), редактируйте на свое усмотрение и потом упаковывайте обратно, помня про степень компрессии — 0 (это обязательно!). Можно разархивировать ресурсы в директорию, в которой они изначально присутствовали, **скорость подгрузки** новых локаций и графики в этом случае **существенно возрастет**. Подобный

финт будет полезен и для машин, оснащенных 256 Мб оперативки: даже на таких «монстрах» зачастую наблюдаются необъяснимые тормоза. Сразу же перечислим, в каком архиве что лежит, дабы максимально упростить вашу задачу по поиску интересующих данных.

campaigns.bos — все миссии для одиночного режима игры (***.mis**-файлы, структура которых остается для нас загадкой до выхода специального редактора). Здесь же расположился крайне занятный файл **campaigns\mission_to_cd.txt**, отвечающий за последовательность прохождения миссий. Попробуйте поиграть с порядком уровней, если дожидаться окончания странствий сил нет, а узнать, чем дело окончилось, хочется.

entities.bos — описание активных объектов игры (герои, оружие, враги и средства передвижения). Без специального редактора, опять же, лучше не соваться, хотя... hex-эдитором пользоваться умеете? Попробуйте открыть с его помощью ***.ent-файлы** и посмотрите на их структуру — при должном усердии сможете нарыть кое-какую полезную информацию. А если не получится, то загляните на странички **«Шестнадцатиричных кодов»**, там все подробно разобрано.

gui.bos — элементы оформления интерфейса плюс кое-какая игровая графика (медальки, курсоры). Если хотите подредактировать курсоры — оцените файл **cursors.cfg**, где они все дружно прописаны. Не менее интересные вещи были обнаружены в скрипте **def_style.cfg** (преимущественно цветовые схемы).

locale.bos — подавляющее большинство текстовых сообщений дислоцируется здесь (см. ниже).

sound.bos — звуковое сопровождение. Разбито по двум папкам — **\Ambient** (фоновый звук) и **\Game** (эффекты — крик монстров, взрывы и пр.). Форматы ***.wav** и ***.mp3** уже давно ни для кого не загадка, поэтому можете делать с озвучкой что угодно. Хотите, чтобы ваша операционка стартовала с воплями совокупляющихся **Deathclaw**, а работа завершалась сочным ядерным взрывом? Вам и звуки в руки.

sprites.bos. Спрайты — они и после ядерной войны спрайты. Фигурки бойцов, мутантов, машинок и еще сотни наименований.

tables.bos — разнообразные таблицы, отвечающие за стартовое размещение рас, анимацию солдат и еще кучу всего. Если будете «ковырять» это редактором, не забывайте про существование **табуляций** — специальных символов, без которых ничего работать не будет (со стороны табуляции выглядят как несколько подряд идущих пробелов, для вставки оных используйте кнопку **Tab** на клавиатуре).

tiles.bos — самый громоздкий архив, битком набитый тайлами (элементами оформления уровней). Полы и потолки военных баз, мусор, разрушенные города и прочая постапокалиптическая экзотика может пригодиться любителям мастерить что-нибудь эдакое своими руками. Как насчет того, чтобы изваять уровень для **Q3** или **UT**, выдержанный в духе **Fallout**?

Дополнительно рекомендую озаботиться просмотром директорий **\Movie** и **\Music**, расположившихся в основном каталоге, за пределами всяческих архивов. В первом лежат видеоролики (***.bik**, просматривать можно **Bink Audio Player**'ом), во втором — музыка в **mp3**. Если желаете обогатить игрушку любимой музычкой — скиньте все интересующие треки в папку **\Music\Custom** и врубите соответствующую опцию в настройках игры (**Use custom music**).

Теперь пробежимся по внутренностям наиболее любопытных файлов, разберемся, какие возможности предоставили нам австралийские разработчики.

Мутировавшие буквы

Стальное братство, мутанты — это хорошо, но несколько стандартно и ужасно заезжено. В конце концов, сколько можно насиловать сюжетную линию оригинальных Fallout? Нет бы что поинтереснее придумали, так ведь ленятся... а хорошо было

бы перенести эпическое действие на улицы родного Урюпинска (посмотрите за окно — разве пейзаж не похож?), а главным мутантом назначить соседа по лестничной площадке Василия Алибабаевича, доброго друга и товарища. Ну, это я утрирую. Но и подобную операцию провернуть не сложно.

Начать стоит с характеристик героев, которые обнаруживаются в файле **\Locale\Game\characters.txt** (внутри архива **locale.bos**). Вот вам более чем наглядный пример.

name_CORE_medic = {Doc}

Имя персонажа. При желании подлежит замене. Обратите внимание на ***{фигурные скобки}*** — без них ничего работать не будет.

desc_CORE_medic = {The medic is an all-round combatant, but is best kept to the rear of combat to provide much needed medical support.}

Описание товарища Дока. Можно придумать что-либо пооригинальней, например: «Наркоман со стажем, променявший оружие на верный шприц, вгонять который в мягкие ткани однополчан — его любимое занятие». Сразу обращу ваше внимание. Подобные пошлости, которые в другой игре именно как пошлости и выглядели бы, с FT прокатывают на раз. Мир постъядерного апокалипсиса всухомятку уплетает любые грязные приколы, которые в процессе геймплея смотрятся на "ура". Сказывается то, что и родной английский текст недалеко ушел от сленга подворотен негритянского гетто.

В редактировании текста нет ничего сложного, поэтому просто перечислю, где искать остальные файлы, а уж разобраться с ними вы сможете и самостоятельно. Еще раз напомню про фигурные скобки — **они обязательны**.

\Locale\Errors — системные сообщения об ошибках. Если игрушка безбожно глючит, при каждом удобном случае громко вываливаясь в Windows, не упустите шанс слегка скрасить это безобразие прикольными комментариями (особо рьяные любители **Microsoft** наверняка вставят сюда упоминание о БГ через каждые две строчки).

\Locale\Game — хранилище большинства текстов. Особо интересны следующие образчики.

weapon.txt и **ammo.txt** — оружие и боеприпасы. Как вы могли заметить, в игре совсем нет нашего, российского оружия. Так почему бы не заменить какой-нибудь Robot Mini Gun на любимый **АК-74**?

items.txt — полезные и не очень вещички. Раз уж дело происходит в Урюпинске, не избежать введения уникального предмета под названием **Vodka** — куда же без нее, тем более что радиацию как рукой снимает (это если подменить горячительным напитком соответствующие стимуляторы).

skill.txt, trait.txt и **stats.txt** — статистика, специальные умения и скиллы. Можно пользоваться этими файлами как с ознакомительными целями (посмотреть, для чего нужен тот или иной скилл), так и с «хакерскими» (поменять названия умений, например).

taunts.txt и **badwords.txt** — первый файл представляет собой список высказываний персонажей. Выбор словечек, произносимых ими по каждому случаю — от удачного попадания в соперника до получения критического ранения. Хорошие, правильные фразы (хотя что-то можно и подправить), часть из которых вынесена в отдельный лист, — второй файл («плохие слова»). Выезжающим за рубеж, а также усиленно изучающим английский язык крайне рекомендуется все это заучить. Что за знание языка без его основ? Игра действительно уникальна в плане представленного в речи персонажей жаргона. Рекомендуется к ознакомлению даже людям с продвинутым знанием языка.

\Gui — интерфейс во всей своей красе, подсказки и список авторов. Как всегда, вносим беспорядок и все, что уже было пройдено на примере предыдущих материалов.

\Mission — состоит из ряда директорий, в которых фиксируется все, что имеет отношение к игровым миссиям (включая озвучку в **mp3**). Поступать в соответствии с собственными представлениями о сюжете, по аналогии с остальными текстами.

Читая предыдущие абзацы, вы, должно быть, думали: «Урюпинск — это, конечно, хорошо. Только что за мутация произошла с его обитателями, что они все разом родной, великий и могучий позабыли, таинственным образом выучив буржуйский диалект?» Неувязочка получается, хоть сам за русификацию берись. Вот я и начал проводить следственные эксперименты, пытаясь обучить игрушку родному языку, как вдруг оказалось, что она его с самого рождения отлично понимает. Убедиться в этом можно, поглядев на содержимое файла **gui\font\fnt_Monitor_outline.png** (архив **gui.bos**), так что не стесняйтесь использовать русские буквы при работе над текстом — проверено, работает.

Апокалипсис завтра

Подводя итоги, замечу, что возможности по редактированию игры и вправду практически безграничны. Если увязать все, что мне удалось отыскать, получится достаточно материалов для создания неплохой модификации. И это лишь верхушка айсберга. Уйма интересных вещей, погребенных в глубинах ***.bos**-архивов, ждет вашего внимания — надо только руки протянуть. Не за горами и выход **редактора уровней/графики**, а значит, у нас появится еще больше возможностей для «разбора» игры.

Хочу предупредить лишь об одном — не ленитесь делать резервные копии, особенно перед серьезным редактированием, дабы подстраховаться от постоянных переустановок игры. Движок FT — существо привередливое, любые изменения принимает с недовольством.

Формула успеха

Любой продвинутый поклонник ролевиков знает, что крутость игрока в любом деле (читать — скилле) не с потолка берется, а по хитрым формулам высчитывается, исходя из основных характеристик. Найти столь любимые математиками заморочки можно по адресу **\Locale\Game\Skill.txt** (архив **locale.bos**), в самых глубинах текстовика, под строками **«Skill Formulas»**. Так игрушка определяет, насколько хорошо герой умеет управляться с разнообразным транспортом (остальное — по аналогии).

mod_pilot = {0% + (2 x (PE + AG))}

Agility (**AG**, подвижность) складывается с **Perception** (**PE**, восприятие окружающего мира), результат умножается на два, потом добавляется ноль — так и определяем, как далеко наш персонаж может уехать. Зачем трогать формулы? Во-первых, знание игровой механики крайне полезно, в частности, для определения направления прокачивания умений (хотим стать постапокалиптическим Шумахером — яростно качаем **Agility** и **Perception**). Во-вторых, если вы не согласны с разработчиками, можете смело менять **AG** на тот же интеллект (**IN**) или добавить в формулу **+ IN**. Мне, например, думается, что с интеллектом, близким к нулю, дальше ближайшего столба не доруливать, а подвижность нужна, как мутанту зубная щетка (но это мое личное мнение, не претендующее на объективность). В-третьих, возможно, что вы мечтаете заняться разработкой настольной РПГ по **FT: BOS**, тогда без таких формул — никуда. В-четвертых, можно банально облегчить свою жизнь изменением нулевого бонуса (**0% +**) на более существенное число (**100% +**). Только не забудьте про фигурные скобки.

Мышка. Просто мышка

И чего только не найдешь в темных глубинах радиоактивных игровых ресурсов! Особенно мне понравился прикольный бонус от разработчиков — юморной текст «из жизни создателей» под названием **«The Great Mouse Debacle»** (хватать, читать и наслаждаться отсюда: **Gui\Misc\Mouse.txt**, архив — **gui.bos**).

Хотите еще немного тонкого австралийского юмора — пройдите в папку **\Tables** (архив — **tables.bos**) и изучайте файл **quotes.txt**. На этот раз — подборка избранных изречений разработчиков. Подсмотреть сии цитаты можно и в игре, воспользовавшись специальным кодом.

Фанату на Wallpaper

Хочется вместо унылых **Windows**-обоев поставить на рабочий стол красивую картинку из любимой игры? Ничего нет проще, нужные изображения имеются у вас на винчестере в зашифрованном виде (дабы избежать попадания бесценных шедевров в обезображенные руки мутантов). Ловите наиболее красивые картинки из тех, что удалось накопать во внутренностях **Fallout Tactics** (все файлы расположены внутри архива **gui.bos**).

/Gui/Wait/wait1.jpg; **/Gui/Back/*.jpg** (их там целая куча; по возможности гляньте текстовики **render_captions.txt** и **screenshot_captions.txt** — комментарии разработчиков по поводу картинок, на английском, правда); **/Gui/Misc/wallpaper.jpg**.

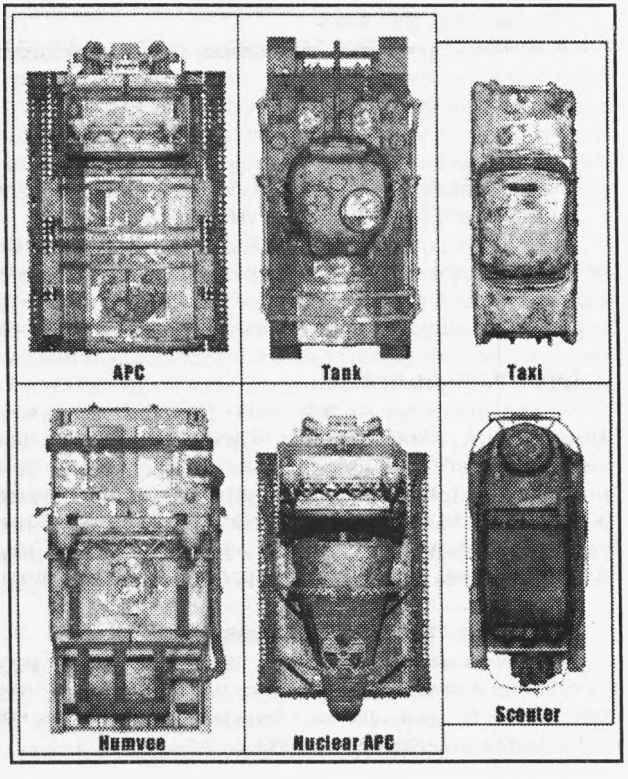
Как это было

Изучая содержимое архивных директорий, вы наткнетесь на файлы с расширением **.bak**. У всех ***.bak**'ов есть одна характерная черта — в той же папке, где лежит файл, имеется другой с тем же именем, но с другим расширением (**file.bak** и **file.txt**). Для справки: ***.bak** — традиционное расширение для старых версий модифицированных файлов. Чувствуете, чем пахнет? Попробуйте **переименовать** «баки» в «другое расширение», так можно добиться весьма любопытных результатов (в частности, возвращения к ранним вариантам оформления интерфейса).

Спрайты в иллюминаторе

Вся игровая графика **Brotherhood of Steel** представлена тремя форматами: ***.til**, ***.spr** и ***.zar**. Вероятно, вы уже пытались оценить арт любимым вьювером; вероятно, у вас ничего не вышло — форматы-то нестандартные. Народные умельцы создали парочку утилит, легко «перегоняющих» таинственные картинки в стандартные ***.gif**.

Набор из двух таких программ (**til2gif** и **zar2gif**) ***ждет вас на нашем диске***. Со ***.spr**-спрайтами пока хуже, но не за горами появление третьего конвертера, на момент написания этих строк близкого к релизу (загляните на сайт ***www.pipboy2000le.f2s.com***, где кроме конвертера обещаются и другие занятные штучки).



Оба приложения являются консольными (работают в режиме командной строки) и запускаются с параметрами типа ***zar2gif интересующий файл***. Что делать, если файлов очень много, а конвертировать один за другим не хочется? Скинуть все спрайты в одну директорию, набрать в командной строке ***dir /s/b *.zar > zars.lst*** (формирование списка всех ***.zar**-файлов, валяющихся в каталоге), затем ***zar2gif @zars.lst*** (экспорт содержимого списка в ***.gif**-формат).

Скажем компактам «Нет!»

Скажите, для чего игрушке обращаться к ненаглядному «сидюку» даже при полной инсталляции? Файлы-то спокойно на винчестере лежат, так с какими целями старенький CD-ROM зря калечить? Хватаем файл **\Core\cd.cfg** (лежит в папке с игрой, вне пределов архивов), ищем в нем строку типа **{cdPath} = {D:\}**, вместо **D:** выставляем путь к игровой директории (типа **C:\Games\Fallout Tactics**) и сохраняемся. Проблема решена, а диск можно спокойно положить на полочку — там ему самое место.

Сюрприз от разработчиков

Если вы читали наш **прошлый выпуск «Новостного Меридиана»**, то вы знаете о том, что за «вкусности» входят в состав специального издания Fallout Tactics (дополнительные миссии и правила настольной РПГ по вселенной Fallout). **Второй бонус**, оказывается, доступен не только обладателям дорогой коробочки: каждый купивший диск может ощутить все прелести от обещанного разработчиками, обратившись к файлу **\Core\game.pck**, который предварительно стоит переименовать в **game.pdf**. Открывайте загадочный файл **Adobe Acrobat Reader**'ом и наслаждайтесь...

ONI

Знаете, что мне больше всего понравилось в недавно вышедшем экшен/файтинге **"Они"**, локализованном и изданном **«Букой»**? Нет, не сюжет, не графика, не геймплей и даже не главная героиня **Коноко**. Соблазнили не полигональные прелести, а скупые строчки конфигурационных файлов, скрывающие неизмеримую бездну возможностей. Коноко, распростертая на разделочном столе, поведала нам немало секретов, отчет о которых я предлагаю вашему вниманию.

Скриптомания

Первое, что бросается в глаза при углублении в недра игровой директории, это ***.bsl**-скрипты, легко и непринужденно редактируемые в простом Блокноте. Требуемые файлы разбросаны по подкаталогу **\GameDataFolder\Igmd**, каждому уровню соответствуют несколько скриптов (**название уровня_main.bsl**, **название уровня_level_scripts.bsl**, далее по списку), расположенных в соответствующих папках. Все, что относится к первому уровню (Склад Синдиката), лежит в директории **\EnvWarehouse**, второму (Перерабатывающий завод) — в **\Manplant**, местонахождение прочих определяется по той же системе.

Самые интересные вещи запрятаны в уже упоминавшихся название уровня_main.bsl и название уровня_level_scripts.bsl. Кроме банального редактирования всяческих параметров эти файлы позволяют существенно изменить структуру миссии: добавить туда врагов, проиграть в произвольном месте анимацию — чем не встроенный редактор уровней?

Хотите в свое удовольствие помахать кулаками, превратив скучную тренировку в зубодробительный файтинг? Легко! Хватайте файл **warehouse_training_scripts.bsl** (искать в папке **\GameDataFolder\Igmd\EnvWarehouse**) за шкирку, тащите в **Блокнот** и недрогнувшей рукой стирайте все содержимое (перед этим скиньте файлик в безопасную директорию — вдруг потом и вправду потренироваться захотите). Вводите следующий текст:

```
func void train_movement(string ai_name)
{
fade_out 0 0 0 0
ui_show_element left 2
ui_show_element right 1
fade_in 120
```

Блок команд, выполняющих подготовительные процедуры, настраивающие интерфейс и очищающие экран.

```
sound_music_start atm_ft68 0
sound_music_volume atm_ft68 0.75 3.0
```

Эти две строчки включают музыку и задают ее громкость. Музыка — вещь глубоко опциональная, при желании можно проигнорировать.

```
ai2_spawn guard1
ai2_dopath guard1 guard1
ai2_setjobstate guard1
```

Вводим оппонента, отзывающегося на кличку **"Guard1"**, в игру.

```
chr_set_health guard1 400
```

Выставляем "гварду" четыреста единиц здоровья; на первое время хватит.

```
chr_teleport guard1 7010
```

Телепортируем вражину на арену, прямо нам в руки.

```
chr_changeteam guard1 Syndicate
```

Задаем "партийную принадлежность" воина (Синдикат — кто не в курсе, с этой организацией мы и боремся).

```
chr_set_health char_0 200
chr_teleport char_0 7009
```

Торжественный вывод на сцену Коноко. Здоровья — две сотни; место назначения — рядом с наиболее предполагаемым противником. Только смотрите не телепортируйте девчонку непосредственно «в охранника».

```
ai2_passive guard1 1
lock_keys
sleep 200
ai2_passive guard1 0
lock_keys keys_all
}
```

Последние приготовления перед боем. Команды весьма замороченные, поэтому забивать мозги их предназначением не будем. Просто скопируйте все, как есть, не забыв про фигурную скобку в конце.

Теперь запускаем игрушку, стартуем новую игру, естественно, тренировку. Перед Коноко материализуется противник с четырьмя сотнями здоровья, завалить которого — задача для выпускника подготовительного учреждения для слабоумных, игрушки видавшего лишь в кошмарных снах. Но мы-то не таковы, нам действия подавай, и пожестче. Как насчет того, чтобы запрограммировать нечто покруче, с десяток злобных воинов, например? Да хоть сто, если по клаве стучать не надоест. Все, что надо сделать, это продублировать строчки, описывающие персонажа **guard1** необходимое количество раз; вместо "Гварда Первого" допустимо указывать других соперников.

WH_Striker_B, Alarm_Bay4_Striker_1, WH_Striker_C, WH_Striker_D, Top_Striker_1, Bay4_Comguy_1 — запомните эти имена, здешних мальчиков для битья зовут именно так (это далеко не все, имена остальных можно подсмотреть в скриптовых файлах). Интересно, что получится, если вместо стражников ввести в игру еще одну Коноко, выступающую за Синдикат? Кто кого? Хотите узнать — текстовый редактор в руки и вперед, а мы тем временем продолжим изучение «Их» внутренностей.

Секреты и приколы

Отставим в сторону попытки сделать что-то свое, лучше посмотрим, что интересненького приготовили для нас разработчики. Путешествие по скриптовым файлам игрушки показывает, что в ней достаточно скрытых фишек и тупиковых ветвей.

Почему бы не опробовать их в действии, тем паче что все самое интересное мы вам предоставим — бери да смотри.

Детям до шестнадцати...

Анализ списка доступных анимаций главной героини выявляет наличие крайне любопытной записи **KONOKOlev4_undress**. Да, это то, что вы подумали: **стриптиз** — он и в Японии стриптиз. Потирая руки, добавляем заманчивый параметр в один из скриптов (файл — уже знакомый **warehouse_training_scripts.bsl,** добавляемая строчка — **chr_animate char_0 KONOKOlev4_undress**), запускаем игру и... оказывается, что анимация действительно имеет место быть. Нет только соответствующей текстуры. Коноко после "стриптиза" так и остается одетой. Ну, разработчики, ну, изверги!..

Коноко-разрушитель

Немногие существующие игры могут похвастаться полностью разрушаемым окружением. Несколько подобных проектов сейчас находятся в разработке, кое-что уже безнадежно устарело — выходит, дать волю вандализму-то и негде. Хотя это я загнул: в "Они", оказывается, можно все.

Забираемся в директорию **IGMD*название уровня***, вскрываем файл вида ***название уровня_main.bsl***, отыскиваем строку **func void main(void){** и добавляем после нее нижележащий текст.

```
p3_everything_breakable=1
omnipotent=1
invincible=1
unstoppable=1
```

Отныне разрушению подлежит абсолютно все, даже пол, на котором вы стоите. Вот это разговор.

Пишем демки

Думаете, только в Quake/Unreal можно демки записывать? Ошибаетесь: в «Они» и не такое возможно — надо только методику знать. Открываем в текстовом редакторе файл **key_config.txt** и вбиваем туда такие строки.

```
bind fkey9 to start_record
bind fkey10 to stop_record
bind fkey11 to play_record
```

Отныне у вас появился настоящий **«Они-видеомагнитофон»** (правда, слегка глюкавый), управляемый с клавиатуры (**F9** — начать запись, **F10** — остановить, **F11** — проиграть).

Остановите таймер, я сойду

Врагов — стрелять не перестрелять, бить не перебить, акробатические трюки с прыжками скоро в кошмарных снах будут сниться, сейвов мало и присутствуют они только в положенных по уставу местах. Тяжела жизнь борца с виртуальной преступностью, так еще и часики иногда имеют обыкновение злобно тикать, безжалостно сокращая время на преодоление сложного участка уровня. Ограничения по времени, накладываемые разработчиками в паре эпизодов игры, придутся по вкусу далеко не всем.

Хотите остановить отсчет минут и секунд — открывайте скрипт, ответственный за нужный уровень (например, **warehouse_level_scripts.bsl**), ищите текст **timer_start 180 OutroLose** и ставьте перед ним значок **#** (обозначение комментария, строчки, не обрабатываемой движком). Таким образом можно выключить и другие неприятные/ненужные эффекты.

Драки с NPC

Иногда в игрушке встречаются разнообразные нехорошие люди, имеющие обыкновение появиться на горизонте, кинуть пару реплик оскорбительного содержания и позорно ретироваться. Нехорошо... Но есть возможность заставить мерзавцев отвечать за свои слова, отрубив им все пути к отступлению. В качестве примера возьмем **Муро**, засветившегося в эпизоде **"Нападение на аэропорт"** (убежал и каких-то солдат оставил, нехороший). Открываем **IGMD\Airport\airport_cutscene.bsl** и находим строки вида.

playback BoothMuro01 BoothMuroLeave
chr_delete BoothMuro01

Удаляем или «комментируем» (**#**, как обычно) вышеозначенный текст, загружаем нужный уровень, добираемся до гада... От нас не уйдешь.

Сделал гадость — сердцу радость

Напоследок, как обычно, пару намеков на то, как можно всласть поиздеваться над играющими товарищами. Особо развивать тему не будем, а то вон пострадавшие уже гневные письма шлют. Ловите пару примеров из файлов типа ***название уровня_main.bsl***, а остальное — на вашей совести.

sleep XXX (**XXX** — некое число) — так задаются паузы в скриптах, попробуйте выставить запредельно большое значение (самое веселое — глобальная замена всех значений сразу) — движок будет впадать в оцепенение с завидным постоянством.

lose — убийственно короткий параметр, предназначение которого ясно любому геймеру. Быстрая и безболезненная смерть, если кто не понял. Втыкаем эту строчку всюду, куда можно, и... наблюдаем, как незадачливый игрок отходит в мир иной по каждому удобному поводу (попробуйте подсобачить слово куда-нибудь после **func void level_start**). Главное — не навлечь на себя подозрения в случае чего, списав все на вездесущие "вирусы".

Не стоит прогибаться под изменчивым движком

У "Их" движка есть одна странная особенность — это чудо совершенно не приучено переопределять кнопки управления. Разбор на составляющие файлов, расположенных в папке с игрой, дал любопытные результаты: был найден конфигурационный файл **key_config.txt**, в котором зафиксировано **управление «по умолчанию»**. Так что же мешает настроить его в соответствии со своими личными предпочтениями, тем более что структура файла соответствует привычному Q-конфигу (**bind space to jump** и т.п.)?

BLACK AND WHITE

Рассказывать, что такое **Black and White**, занятие совершенно неблагодарное. Да и не особенно нужное — неужели вы в нее до сих пор не играли? Если нет — срочно бросайте все дела, бегите за диском, садитесь за компьютер и восполняйте пробел в игровом знании. Если играли, то достоинства детища **Lionhead** знаете не хуже моего. Лучше поговорим о недостатках игрушки, вернее, о наиболее вопиющем из них — малом числе уровней. Есть риск, детально изучив имеющиеся карты, навсегда потерять интерес к этой замечательной стратегии. Не все же в одной и той же деревушке ошиваться...

А как же "самопальные" уровни, которыми наверняка заполнено пол-Интернета, спросите вы? А никак — редактор уровней разработчиками не предусмотрен. Но не все так плохо: карты вполне возможно создавать и без помощи всяких редакторов (кроме текстовых), работая со скриптами исходных уровней. Надо лишь знать, где и что копать; об этом мы и поговорим. Можно и вовсе забить на творчество, подлейшим образом переделав карты под свои читерские нужды: добавить пару дополнительных деревень (своих или вражеских — на ваше усмотрение), раскидать по просторам мегатонны полезных вещичек и вытворять прочие непотребности. Возможностей море, как ими воспользоваться — личное дело каждого.

Что? Где? Чем?

Каждый уровень игры состоит из двух основных файлов — ***.lnd** и ***.txt**. В первом прописывается ландшафт карты, во втором — сведения обо всех присутствующих объектах. Структура *.lnd-файлов покамест является большой загадкой, с ними нам ничего не светит (ждем работ энтузиастов, которые обещали *.lnd-редактор изваять).

Зато *.txt являют собой самые обыкновенные текстовые файлы. Искать их следует в подкаталоге **\Scripts**, что лежит внутри папки с игрушкой; править можно в любом приличном текстовом редакторе. Ключевое слово — "приличном", для "Блокнота" эти скрипты слишком длинны. Что приличного есть на этом свете? Я рекомендую **Aditor**, хотя можно не морочить себе голову и взять специальный **Cheap Black & White Script Editor**, созданный как раз для работы с ресурсами Black and White (смотрите на нашем компакте). Открывайте любой приглянувшийся *.txt (например, land1.txt) и либо пытайтесь усовершенствовать его добавлением своих параметров и редактированием старых, либо стирайте все строки и начинайте с нуля.

Каждая строка *.txt-файла — это отдельная команда, которая может относиться к одной из четырех групп. Первые предназначены для строительства деревень и наполнения их обитателями, вторые позволяют добавлять на карту различные объекты, третьи служат для работы с флорой/фауной, а четвертые несут служебную информацию для движка. Создать уровень с нуля, не имея никакого опыта, сложновато (команд придется писать...), поэтому сначала попытайтесь отредактировать один из имеющихся «текстовиков». Для удобства я приведу справку по наиболее важным и интересным командам — читайте, пробуйте и наслаждайтесь. Команды обозначаются по такому принципу: ***Команда (параметр1, "параметр2", параметр3)***. Вместо слова ***параметр1*** (2, 3...) вам надо будет поставить какое-либо числовое или текстовое значение (название деревни, число ее жителей и т.п.), какое именно — я объясню; вместо ***"параметр1"*** — то же значение, но взятое в **"двойные кавычки"**.

Деревушки, строения и их обитатели

CREATE_TOWN ***(номер поселения, "x,y", "владелец", номер цивилизации, "название цивилизации")*** — прежде чем работать градостроителем, необходимо создать деревню на карте, для чего и используется данная команда. Первый параметр служит

для определения названия поселения (любое число), второй отмечает координаты на карте, третий определяет владельца ("PLAYER_ONE", "PLAYER_TWO" и т.п.), а от четвертого и пятого зависит, какая цивилизация будет в деревне проживать. Вот вам пара примеров: африканцы (номер — 1, название — "AFRIKAN"), американцы (4, "INDIAN"), египтяне (5, "EGYPTIAN") и японцы (3, "JAPANESE"). Пользуясь последними параметрами, можно легко сменить национальную принадлежность своих подчиненных. Пара ударов по клавиатуре, и никакой возни с паспортами. Есть вариант попробовать сменить владельца одного из уже готовых поселений — хотите поменяться с врагом местами?

SET_TOWN_BELIEF ***(номер поселения, "владелец", лояльность)*** — лояльность поселения к своему повелителю. Первые два параметра соответствуют приведенным выше, а третий является числовым значением той самой лояльности (только круглые числа вроде 10000 или 100000). От лояльности зависит, будут жители деревушки подчиняться вам сразу или для этого потребуются экстренные меры. Если убеждать людей в своей правоте насильственными методами — ваше призвание, ставьте здесь число поменьше; если любите жить на всем готовом — прописывайте повыше.

CREATE_TOWN_CENTRE ***(номер поселения, "x,y", "модель", поворот, размер, 0)*** — функция создания центра поселения. Параметры один и два рассматривать не будем (полностью аналогичны предыдущим двум случаям), под моделью же понимается стиль оформления пресловутого центра (японский, американский и т.п.). Обозначается так: ***название_цивилизации_ABODE_TOWN_CENTRE***. Названия цивилизации полностью соответствуют тем, что разбирались выше, вся соль в том, что можно сделать себе центр, по умолчанию принадлежащий другой цивилизации. Никак не поймете, какой народец лучше, попробуйте их всех — возможность для этого имеется. Последний ноль лучше не трогать, размер — он размер и есть (стандарт — 1.00), а поворот — это сторона, в которую будет повернуто здание. Говорим: "центр-центр, повернись ко мне задом...", вписываем нужное значение (4999) и проблемы отпадают.

Прочие здания прописываются аналогичным образом (параметры те же), поэтому просто перечислим их названия: **CREATE_CITADEL** (храм), **CREATE_WORSHIP_SITE** (мастерская, принадлежащая храму), **CREATE_ABODE** (хижина), **CREATE_TOWN_FISH_FARM** (место лова рыбы) и **CREATE_NEW_TOWN_FIELD** (участок садово-дачного типа).

CREATE_NEW_TOWN_SPELL ***(номер поселения, заклинание)*** — делает доступным нужное заклинание в поселении X. Заклинания бывают разными: BEAM_EXPLOSION_PU2 (супер-пупер мегавзрыв), CREATURE_SPELL_BIG (увеличить своего питомца до необъятных размеров — "Кинг-Конга" смотрели?), STORM_PU2 (ужасный шторм), HEAL_PU1 (лечение) плюс еще куча вариантов. Можно, конечно, тупо раздуть список доступных магий до необъятных размеров, но это скучно... Меня интересует другое: сможем ли мы пользоваться "белыми" заклинаниями, если будем играть за "черных"?

CREATE_VILLAGER_POS ***("x1,y1", "x2,y2", "нация_род занятий", возраст)*** — создать поселенца с определенным родом занятий (FARMER — фермер, SHEPHERD — пастух, HOUSEWIFE — домохозяйка и т.п.) и возрастом (любое число). Нация — это все равно что цивилизация (в итоге получится что-то вроде **AFRIKAN_ FARMER**). С координатами ситуация обстоит таким образом: первая из них отвечает за место расположения домишки "вылупившегося" на свет товарища, вторая — за место его "вылупления". Интересная вырисовывается картина — женщины в Black and White годны исключительно на роль домохозяек, создать воинствующую или просто работящую мадам никак не получится. Как вы думаете, что будет, если какая-нибудь организация борьбы за права женщин увидит?

Объекты

CREATE_MOBILE_STATIC ***("x,y", тип предмета, высота, наклон вверх/вниз, поворот влево/вправо, наклон в сторону, размер)*** — создать объект (преимущественно декоративной роли). Под высотой в данном случае подразумевается высота стояния объекта над землей, под наклонами и поворотами — наклоны и повороты (а вы думали? Объяснять, что к чему, слишком долго — попробуйте сами, это надо видеть). Размер — вещь крайне занятная: позволяет увеличить объект в N раз, превращая камешки в горные массивы, статуи — в чудеса света, а мячики — в стихийные бедствия (ка-а-ак покатится...). Объектов, которых можно создать с помощью данной команды, всего 60 штук (тип предмета: 2 — круглый серый камень, 3 — детский кубик, 49 — каменные врата, 54 — плюшевый медведь, 60 — стеклянная призма). Остерегайтесь делать предметы с номерами выше 60 — игрушка такого юмора не поймет и зависнет, да еще и сейвы подпортит в качестве бонуса.

CREATE_MOBILEOBJECT ***("x,y", тип предмета, угол, размер)*** — тоже объекты, но немного другие (на сей раз это полезные в хозяйстве вещи). Вот вам несколько примеров: 0 — бочка, 9 — телега, 14 — связка дров, 31 — котел. Номер максимально доступного предмета — 31, выше никак нельзя.

CREATE_POT ***("x,y", тип предмета, угол, количество)*** — предмет для потребления в пищу (как вариант — на дрова). Количество — это числовое значение ресурса (еды или древесины), в которое сей предмет трансформируется при употреблении. Годных к употреблению предметов в игре 18 типов (1 — зерно, 13 — огромное дерево, 18 — рыба), превышать возможности движка крайне не рекомендуется.

CREATE_BONFIRE ***("x,y", поворот, 0, размер)*** — костер, просто костер. Ноль не трогайте, остальное выставляйте по аналогии с прочими объектами. Окружайте свои храмы кострами — смотрится отлично!

CREATE_STREET_LANTERN ***("x,y", интенсивность)*** — создать источник освещения (фонарь). С координатами вопросов не возникает, интенсивность определяет, сколько пространства будет освещать источник (например, 7).

Флора и фауна

CREATE_FOREST ***(номер леса, "x,y")*** — создать лесной массив с произвольным номером в точке с заданными координатами. Предназначение номера точно такое же, как и в случае с поселением: впоследствии вы сможете обращаться к заботливо высаженному лесу из других команд, пользуясь этим числом.

CREATE_NEW_TREE ***(номер леса, "x,y", тип дерева, плодовитость, поворот, размер, максимальный размер)*** — посадить дерево заданного типа (3 — новогодняя елка, 8 — пальма, 15 — куст, 22 — обгоревшее дерево) в произвольном месте (принадлежать оно будет к лесу номер X).

Числа выше 22 использовать не рекомендуется — дерево вырастает, но зато потом выбрасывает игру в "Форточки" при приближении к нему. Плодовитость определяет возможное число потомков, поставите -1 — получите бесплодное дерево. Что есть поворот, см. выше; с размерами тоже сложностей быть не должно (первый — размер при "рождении", второй — максимум того, каким вырастет побег). С помощью умелой расстановки деревьев можно добиться многих прикольных эффектов — как вам веселые новогодние елочки в выжженной солнцем пустыне, например? А обгоревшие деревья очень круто размещать рядом с храмом "черных" — там они смотрятся как влитые.

CREATE_FLOCK ***(номер стада, "x1,y1", "x2,y2", размер группы, миграции, номер поселения)*** — создать стадо животных (полная аналогия с лесом и деревьями). Первая координата отмечает место появления стада на карте, вторая — их родину (куда они тут же устремятся). От размера группы зависит расстояние между отдельными особями в стаде (чем больше, тем "разреженнее" выглядят группы братьев наших

меньших); от склонности к миграции зависит, как далеко стадо может отбежать от своего "дома". Последний параметр довольно странен: каким местом стадо связано с поселением — непонятно, но привязать его к нему придется.

CREATE_NEW_ANIMAL ***("x,y", тип животного, номер стада, 0, возраст)*** — "родить" животное интересующего типа (0 — лев, 3 — леопард, 10 — свинья, 16 — летучая мышь) в нужном месте и в нужном стаде. Ноль таковым пусть и остается, а возраст придумаете сами. Свиней полезно подбрасывать соперникам (особенно в мультиплеере) — как намек на их внутреннюю сущность, а маленьких родственников Бэтмена желательно поселять неподалеку от жилищ "черных".

Служебная информация

CREATE_CREATURE_FROM_FILE ***("владелец", тип создания, настроение создания, "x,y")*** — создать существо (1 — корова, 5 — лев, 10 — полярный медведь, 13 — огр, 16 — горилла; 17 и выше — гиганты), принадлежащее одному из игроков. Настроение соответствует названиям файлов, лежащих в папке **\Scripts\CreatureMind** (**LethysCreature**, например). **Будьте внимательны!** Если вы сделаете себе еще одного питомца, ваш старый сотрется. Хм-м... а если сделать такой "подарочек" (да еще и в виде гигантской "хрюши") противнику?

SET_LAND_NUMBER ***(номер уровня)*** — определяет порядок следования уровней в кампании. Если вам лень играть, а посмотреть новые локации хочется, манипулируйте этими числами, и все у вас будет.

LOAD_LANDSCAPE ***("путь к ландшафту")*** — прочитать ландшафт из файла (помните, что я говорил про ***.lnd**-файлы?). Обязательно попробуйте свою карту на разных ландшафтах — какой подойдет лучше, еще вопрос.

SET_GLOBAL_LAND_BALANCE ***(параметр, значения)*** — позволяет манипулировать кучей разнообразных параметров. Вот вам примеры: 0 — рождаемость, 2 — сила заклинаний, 4 — скорость передвижения поселенцев, 7 — скорость прироста лояльности подчиненных. Позволяет достигать многих забавных эффектов: поселенцев, размножающихся со скоростью кроликов, супермощную магию (для обеих сторон!), повышенную скорость протекания игры и еще кучу всего.

SET_NIGHTTIME ***(время в секундах, % ночи, % заката/рассвета)*** — задать время дня. С первым параметром разберется и ребенок, а вот второй и третий представляют для нас повышенный интерес. Второй — это процент времени, занимаемый темной половиной дня, а третий — рассветом/закатом. Все, что осталось, уходит на день. Что тут сказать? "Черным" жизненно необходима ночь, "белым" — день, а мечущимся между этими состояниями идеально подойдет "серый" рассвет (закат).

START_GAME_MESSAGE ***("произвольный текст", номер уровня)*** — вывести на экран сообщение. Сюда можно писать что угодно, комментируя происходящее. Помните, как можно "обнулить" вражеское создание? Так еще и ехидный комментарий добавьте: бить — так в цель.

TOGGLE_COMPUTER_PLAYER ***(номер игрока, On/Off)*** — включить/выключить компьютерного игрока. Можно хоть всех поотключать и спокойно наслаждаться здешними красотами... Чего они мешают?

К моему глубочайшему сожалению, наш журнал ограничен в объеме, поэтому описание всех команд я привести не могу. Попытки применить на данную статью заклинания уменьшения (**CREATE_SPELL (b&w.doc, CREATURE_SPELL_SMALL)**) ни к чему хорошему не привели, попытки уничтожить соседние разделы шустрой стайкой файерболов (**CREATE_SPELL (*.doc, FIRE_PU2)**) запнулись о магический щит, предусмотрительно выставленный кем-то неподалеку (**CREATE_SPELL (*.doc, SHIELD)**). Мне остается только телепортироваться в безопасное место (**At0M, TELEPORT**), пожелав вам удачи (**CREATE_SPELL (читатели, CREATURE_SPELL_STRONG)**).

Если среди перечисленного не нашлось нужных вам функций, не расстраивайтесь — почему бы не попробовать найти их самостоятельно? Открывайте готовые ***.txt** от разработчиков, смотрите, как этого достигли они, вносите необходимые изменения и экспериментируйте, экспериментируйте, экспериментируйте...

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

И в тело гоблина вгрызается Notepad...

Выйдя из последней локации, в которой когда-то обитал жалкий намек на мощного босса (мир его праху), вытерев окровавленный чудо-меч и сняв тяжелые доспехи, я задумался. Что делать? Blade of Darkness окончательно и бесповоротно пройден. Верный меч больше не свистит в воздухе, шинкуя жирных орков; обильный урожай отсеченных конечностей и отрубленных голов давно собран. Могущественные руны привычным грузом оттопыривают карман, а жалкие попытки монстряков нападать на безмерно раскачанного варвара вызывают лишь усталую усмешку. Как быть дальше, когда любимая игрушка успела наскучить, а бросать ее не хочется? Ждать второй части или хотя бы маленького add-она невыносимо долго. Надеяться на умелых фанатов не слишком хочется (кто знает, чего они там наворотят?), так что единственным выходом остается собственноручное вмешательство в ход дела. Отложите любимый топор в сторону и вооружитесь хоть самым завалящим **Notepad**'ом, готовясь к трудному делу модифицирования исходников игрушки.

Если вы заглядывали в каталог игры, одержимые жаждой острых ощущений, то очень аппетитно выглядящие файлы ***.py** и ***.pyc** наверняка привлекли ваше внимание. Беглый взгляд, брошенный на это богатство, показывает, что в файлах зафиксирована абсолютно каждая деталька игры, от грандиозной физической системы до запаса здоровья распоследнего гоблина. Есть только одна преграда на пути воинствующего модельера (от слова "мод") и/или подлого читера — огромнейший объем информации (ворошить десятки мегабайт текстовых файлов — это вам не здоровье в МТС замораживать). И отсутствие внятных комментариев. Испаноязычные разглагольствования на свободные темы — "Esta bien? Revisar!" — и скупые пометки о том, кто этот текст кодировал, не в счет. Зато возможностей море. Кое в чем я вам помогу: смотрите, что удалось извлечь на свет мне, делайте выводы и в дальнейшем придерживайтесь такой же логики.

Кровавый пир для глаз

Одна из лучших деталей Blade of Darkness — это кровь. Почти настоящая красная субстанция, хлещущая из ран супостатов, заливавшая пол и стены, безмерно радовала мои глаза еще во времена первого знакомства с игрушкой. Кровь — это Blade, Blade — это кровь; только... маловато будет, вам не кажется? Добавить бы чуть побольше этой замечательной жидкости, так, чтобы монитор буквально заливало изнутри, а убитый орк орошал своими соками пол-уровня. Сказано — сделано: для чего предназначен файл **blood.py**, по-вашему? Открываем упомянутый скрипт (тащить из подкаталога **\Lib**) в текстовом редакторе и пристально смотрим на его структуру. Ничего толком не понятно, но интуиция подсказывает, что мы где-то близко. В этом файле прописываются некоторые свойства кровищи типа цвета (ищите строки **p.Color** и **p.Deepcolor**), времени, через которое она подсохнет (**p.DeathTime** — ставить что повыше) и т.п. Уже горячо, но не совсем то, что мы искали.

Попробуем по-другому: запустим процедуру поиска файлов, содержащих заветное слово **"Blood"** в игровой директории. Результатов достаточно много, но большая часть из них отсеивается сразу. Все, что лежит в папках **\Maps** и **\Data**, нас не интересует (нам-то нужны глобальные функции, ни к каким картам/предметам не привязанные; пачкать руки о всякую мелочевку покамест не будем). Из всего остального очень подозрительно выглядит некий **\Scripts\InitParticleSystems.py** (система частиц — это как раз то, что доктор прописал), прямо-таки просящийся под лезвие "Блокнота". Открываем, изучаем и натыкаемся на вот такой кусок:

```
##### Blood Particle definition ######
Bladex.AddParticleGType(«Blood»,»BloodParticle»,Reference.B_PARTICLE_GTYPE
_MUL,64)
for i in range(64):
if(i>64):
aux=0.0
else:
aux=(64.0-i)/64.0
r=255
g=255
b=255
a=0
size=20.0*(1.0-aux)+2.0
Bladex.SetParticleGVal(«Blood»,i,r,g,b,a,size)
```

Первая часть выражения почти не существенна, кусок про r, g, b и a (цветовые составляющие, если что) опустим, а вот предпоследнюю строчку стоит подчеркнуть красным фломастером, ибо это она — кровушка. Размеры кровяных частиц стоит задрать до недоступных разуму значений, изменив скромные **size=20.0*(1.0-aux)+2.0** на что-нибудь вроде **size=999.9*(9.9-aux)+9.9**. Результат не заставит себя ожидать — кровавая субстанция отныне польется рекой, заставляя нас усиленно напрягать зрение в моменты жарких схваток (бойцы просто исчезают в кровавом тумане). Кровищу можно черпать ведрами и выкачивать насосами, каждый удар сопровождается мощным фонтаном красноватой жидкости — это ли не мечта маньяка?

Эх, хорошо, что нас не читают американо-европейские сенаторы, иначе игру моментально бы запретили, журнал сожгли, а вашего покорного слугу утащили в помещение без окон и дверей, с мягкими стенами, удобными рубашками и добрыми санитарами. Столько крови вы действительно больше нигде не увидите, даже в "суперкровавых" мутаторах/модах для прочих представителей жанра... а что выйдет, если добавить в формулу еще пару-тройку девяток? Абсолютно аналогичным образом можно подкрутить свойства зеленой/серой крови (паучки, големы и прочая пакость), дыма/тумана, воды или огня. Представляете: поджигаем факел, а он полыхает на пол-экрана, воспламеняя все объекты в окружности; кидаем что-нибудь тяжеленькое в каменного урода — и получаем километр пыли. Напускаем такого тумана, что в нем буквально застревает меч. Где копать — я вам уже сказал. Придумать можно многое, было бы желание.

Реалистичность vs. привычка

Работая над игрой, разработчики внесли целую кучу мелких и не очень изменений в привычный нам игровой процесс (сравните игру хотя бы с Rune, и вы поймете, о чем я). Лично мне эти изменения пришлись по вкусу, но большинство геймеров, на "Контер-Страйках" воспитанных, с таким поворотом событий совершенно не согласны. Если играть по ***их*** правилам вам невыносимо сложно или же не хочется по идеологическим причинам, то не спешите бросать игрушку в дальний угол комнаты, набитый не понравившимися дисками. Почему бы не поиграть по ***своим*** правилам?

Как стать Робин Гудом

Несмотря на то, что игра являет собой практически симулятор боя с использованием холодного оружия, луки/арбалеты здесь тоже имеют место быть (это фактически квестовые предметы, которые и выбросить-то не получится). Загвоздка лишь в том, что процесс превращения врагов в новогодние елочки, истыканные колючими иголками, как и прицельное стрелометание по кнопкам, осложняется реализацией процесса. Руки предательски дрожат (меньше надо грибных настоек потреблять), спасительного прицела нет — возникает желание засунуть одного из разработчиков внутрь игрушки и попробовать сбить яблочко с его головы. Но это всего лишь фантазии, суровая реальность такова, что алгоритм полета стрелы можно подправить, углубившись в недра файла **\Lib\Actions.py**. Ищите в нем такие строки:

```
me.Data.AimPressed = 1
me.Accuracy = CharStats.GetCharAccuracy(me.Kind, me.Level)
me.AimOffTarget= TWOPI
```

Как видите, точность стрельбы (**me.Accuracy**) рассчитывается в зависимости от класса персонажа и уровня его раскачки, в результате чего и возникают неприятные ситуации — не все же Робин Гуды. Можно заменить эту строку на **me.Accuracy = 1.0**, и стабильная точность будет обеспечена. Реалистичность отдыхает, зато играть существенно легче.

Уставшая энергия

Размахивая тяжелым мечом, прыгая с палкой и раскалывая орочью голову увесистым молотком, персонажи начальных уровней чрезвычайно быстро выдыхаются. "Дыхалки" у ребят слабые совсем, экстракты лечебных трав покуривают, не иначе. А пока мы устало на ветру качаемся, вражины так и норовят по выступающим частям тела чем потяжелее заехать. Никакой культуры общения у мерзавцев не намечается. Это дело тоже можно поправить, выискав файл **\Lib\Basic_funcs.py** и проследовав в раздел **"Energy Functions"**.

```
if pj.Energy<=0.0 and pj.AnmPos>0.8:
pj.Gof=0
pj.Gob=0
pj.Tl=0
pj.Tr=0
pj.InterruptCombat()
pj.RaiseEvent("Interrupt")
```

Комментируем все строки, начинающиеся с "**pj.**", выставляя перед ними значки "**#**", и вписываем новую — "**pj.Energy=1.0**". В результате получится вот так:

```
if pj.Energy<=0.0 and pj.AnmPos>0.8:
 # pj.Gof=0
 # pj.Gob=0
 # pj.Tl=0
 # pj.Tr=0
 # pj.InterruptCombat()
 # pj.RaiseEvent("Interrupt")
pj.Energy=1.0
```

Отныне уставать мы не будем, сохраняя способность к движению после любой атаки.

Если копать, то глубже

Энергия и стрелы — это лишь поверхность, первое, что пришло мне в голову изменить из оригинальных черт игры. Народ жалуется и на отсутствие стрейфов, и на не соответствующий их представлениям баланс оружия. И еще на добрый десяток раз-

дражающих факторов. А кому-нибудь обязательно захочется еще и врагов переделать, и физику подкрутить, и графику/озвучку на свет извлечь, и над текстами сообщений всласть поиздеваться... Приводить распечатку исходников с подробными комментариями и указаниями, как быть, что править и куда "девятки" вбивать, я не буду. Зачем заниматься растратой дефицитного журнального места и лишать вас удовольствия дойти до всего своим собственным умищем? Благо дорожку, по которой следует идти в направлении «светлого будущего», мы наметили предельно ясно. Просто перечислим наиболее интересные файлы, а уж разобраться с ними вы вполне сможете и самостоятельно. Итак, оглашаем весь список, вернее, всю его «интересную» часть.

\Data\Icons, **Data\Net** и **Data\Tb** доверху набиты ***.bmp**'шками с игровой графикой, годной на оформление рабочих столов или веб-страничек и прочих дизайнерских радостей. Вступительный видеоролик обитает в папке **\Data\Video\EnglishUS**.

\Data\Objlds\English.py и **\Data\Texts\EnglishUS** — места локализации описаний оружия/предметов и всех остальных текстовиков соответственно. Легко и непринужденно редактируются любыми подручными средствами, позволяя перекраивать сюжет на свой лад.

\Maps — скрипты, относящиеся к картам. Если хорошенько пошарить по оным, можно извлечь кое-что интересное.

\Sounds — озвучка в **mp3** (в подкаталоге **\EnglishUS** — английская, остальное на испанском). Вставляется в звуковую схему **Windows**, заставляя компьютер злобно рычать при ошибках и яростно орать от боли при попытках что-нибудь удалить. Заодно послушаете, как между собой общаются товарищи испанцы.

\Stats\CharData.py — прелюбопытнейший файл, задающий параметры развития всех-всех встречающихся в игре существ с ростом уровней. Состоит из ряда таблиц (будете редактировать — **поаккуратнее обращайтесь со столбцами!**), влияющих на такие показатели, как здоровье, энергия, атака, защита, скорость набора очков опыта, сопротивляемость к различным формам атак/видам врагов и точность (таблички идут именно в такой последовательности). Применений этому масса, от банального увеличения своего драгоценного здоровья (усиления/ослабления характеристик врагов — кому как нравится) до **тонкой возни с балансом**. Можно сделать, чтобы с ростом уровня заметно возрастала энергия, а здоровье — чуть-чуть. Поменять местами строки разных персонажей (играть за амазонок не желаете, а рыцарь кажется слишком неповоротливым); можно соригинальничать и с каждым уровнем понижать запас своего здоровья, **предельно повышая скорость/мощность ударов** — как вам идейка? А если **создать обучаемых врагов**, умеющих набираться опыта в сражениях (чем не настоящий искусственный интеллект)? А если сделать самообучающегося бойца бессмертным, то каких высот он сможет достигнуть? Вариаций на тему можно предложить тысячи, так что не упустите шанс.

\Scripts и **\Libs** — основная часть сотен скриптов, в этих директориях обитающих, отвечает за анимацию персонажей/противников и прочую мишуру, но занятные ресурсы попадаются и здесь. Гляньте в папку **\Scripts\Combos**, где вы найдете описание всех имеющихся комбо, и зацените файл **\Scripts\Combat.py**, отвечающий за боевые алгоритмы. Не нравится имеющаяся боевая система — так создайте свою! Дополнительно рекомендую поиграть с **\Libs\Materials.py**, где запротоколировано, из чего и как состоят игровые объекты (также смотрите **Breakins.py**). ***Что будет, если прописать бочку живым существом, а врага бочкой?***

На этом разрешите закончить. Голова уже от этих скриптов пухнет, продолжать ковыряться в их недрах не осталось сил. Если количество имеющихся примеров вас не удовлетворило, а руки так и чешутся воплотить в игру идею, витающую в гениальной голове, творите на здоровье, вам для этого все инструменты предоставлены.

AtOM (atom@igromania.ru)

РОДИНА-МАТЬ ЗОВЕТ!



Не бывало настоящего геймера без примеси безумия

"ИГРОМАНИЯ" - журнал для настоящих геймеров