

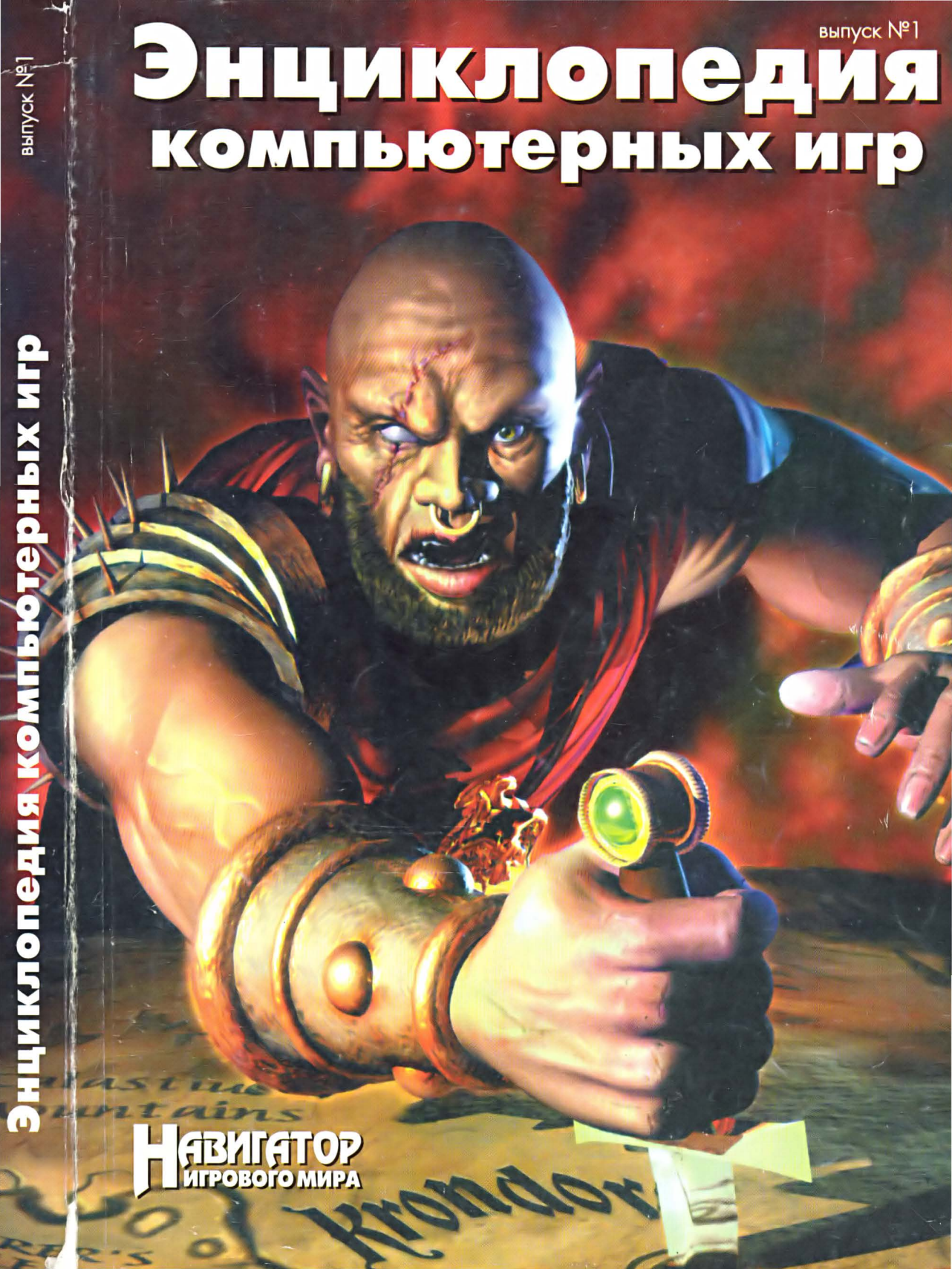
выпуск №1

Энциклопедия компьютерных игр

выпуск №1

Энциклопедия компьютерных игр

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА



Энциклопедия компьютерных игр

выпуск №1

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Дорогой Читатель!

В этой книге собраны полные прохождения большинства популярных игр за 98-99 гг. Многие из них, ты уже, наверное, успел прочитать в журнале “Навигатор Игрового Мира”. Тем не менее, всегда полезно иметь под рукой такую книгу, способную ответить на все твои вопросы, возникающие в процессе прохождения той или иной игры. Надеемся, данное издание станет твоим верным другом и помощником.

ISBN 5-88952-015-6

© Издательство “Библион”, Москва, 1999

Оглавление

Baldur's Gate.....	4
Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror	24
Caesar III.....	28
Commandos: Behind Enemy Lines.....	44
Commandos: Beyond The Call of Duty.....	64
Fallout 2.....	74
Final Fantasy VII.....	88
Gangsters: Organized Crime.....	120
Grim Fandango.....	126
Heroes of Might & Magic III.....	136
Might & Magic VI: Mandate of Heaven	162
Quest for Glory 5: DragonFire.....	200
Вангеры.....	211
Railroad Tycoon II.....	228
Resident Evil 2.....	254
Sim City 3000.....	268
Return to Krondor.....	277
Sid Meier's Alpha Centauri.....	288
Starsiege.....	308
Гэр	323
Tales of the Sword Coast.....	328
The Settlers III.....	335
The War of the Worlds	346
Tomb Raider III.....	350
Cheats.....	368

Baldur's Gate

Жанр	RPG
Издатель	Black Isle/Interplay
Разработчик	BioWare
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Дата выхода	ноябрь 1998 Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●○
Рейтинг	9.6

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Наиболее продвинутая ролевая система из всех существующих, Advanced Dungeons&Dragons, уже несколько лет не находила своего воплощения в компьютерных ролевых играх (если не считать убогой Descent to the Undermountain). Нельзя сказать, что ролевой мир особо горевал по этому поводу, но, тем не менее, недавно начавшийся процесс возрождения AD&D на платформе PC - явление, несомненно, позитивное. Появились замечательные Daggerfall, Fallout и Might&Magic VI, ставшие классикой жанра. Все большее число производителей компьютерных игр обращается к жанру RPG. И вот теперь на сцену выходит BioWare, выпустившая Baldur's Gate - проект, давно и с нетерпением ожидаемый. Слухи об этой игре, порой невероятные и даже парадоксальные, передававшиеся из поколения в поколение в среде любителей RPG, будоражили воображение и заставляли учащенно биться сердце. И вот сейчас, начиная статью, я могу с уверенностью сказать: Baldur's Gate - это триумфальное возвращение AD&D на PC, это полное оправдание всех надеж и чаяний, это игра, которая будет прославлена во времени и пространстве.

Forgotten Realms

Место действия Baldur's Gate - Sword Coast (Побережье Меча), часть одного из основных игровых миров AD&D - Forgotten Realms (Забутые Королевства). Это излюбленный разработчиками театр, где разворачивались волнующие представления большей части компьютерных ролевых игр на основе AD&D. На Sword Coast вы можете найти полную географическую палитру - города и деревни, берег моря и реки, горы и холмы, леса и равнины. Словом, это целый великолепный RPG-мир, классический базис для построения сколь угодно сложных сюжетных перипетий.

Еще недавно этот богатый регион процветал, но некоторое время назад возник жесткий дефицит пригодной к обработке железной руды. Без железных орудий катастрофически падает производство продовольствия, и перед жителями региона в полный рост встает вполне реальная угроза голода. Естественно, что цена на железные предметы подскочила до небес, и со всего континента Faerun на Sword Coast потянулись торговые караваны, что, в свою очередь, вызвало рост преступности. Бандиты атакуют торговые караваны не только ради золота и драгоценностей, но и из-за железных изделий.

Причину истощения некогда богатых железом руд Sword Coast нельзя назвать очевидной - скорее, наоборот. Некоторые здравомыслящие люди постепенно стали приходить к мысли, что дело не обошлось без вмешательства темных сил. А раз так - настало время действовать.

Игра разделена на семь различных частей, и каждая из них имеет свои цели, которые главный персонаж и его спутники должны реализовать. Ветераны настольных игр, знакомые со Sword Coast, будут приятно удивлены, увидев, что BioWare воплотила в игре все доступные материалы по этому региону, такие как "Volo's Guide to the Sword Coast". Результатом такого усердия стало большое количество знакомых поселений, построек и даже встречающихся в игре NPC, например, Drizzt do'Urden и Marco Volo.

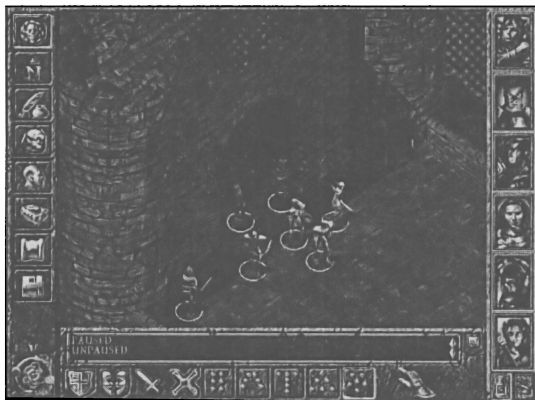
Вот некоторые из ключевых мест, которые вы посетите в игре:
Baldur's Gate

Над всем регионом Sword Coast доминирует город Baldur's Gate, являющийся перекрестком торговых путей и крупным торговым портом. Baldur's Gate - город контрастов, место жительства

самых разных людей, включая воров и знать, торговцев и наемников. В этом знаменитом торговом центре можно найти почти любой товар. Прогуливаясь по городу, вы можете осмотреть сотни различных зданий, от особняков знати до жалких трущоб. Большую часть города составляют двух- и трехэтажные постройки, но встречаются и строения гораздо больших размеров.

Beregost

Этот город средней величины, расположенный между Baldur's Gate и Naskell, является одним из основных торговых городов на всем Sword Coast. В нем расположен храм, посвященный богу утренней зари Lathander'у, которым руководит высший священник Keldath Ormlyr (Neutral Good human male Priest 16). В городе можно приобрести разнообразные товары, в том числе и изделия его знаменитых оружейников. Здесь живет знаменитый Taeom "Thunderhammer" Fuiruim (True Neutral human male Fighter 1, 25hp). Для создания магических предметов он прибегает к помощи другого известного гражданина города - волшебника по имени Thalantyr (True Neutral human male Conjurer 15). Он специализируется на заклинаниях Conjuraction/Summoning и обучает им других магов в своей Школе.



Candlekeep

Отсюда вы начнете свой путь. Тут живут монахи, хранящие пророчества древнего мудреца, Alaundo the Seer. В здешних башнях находится, вероятно, самое обширное хранилище знаний на всем Faerun. В игре это место служит, в сущности, учебником по интерфейсу. Здесь вам придется выполнить несколько простых квестов: найти и принести волшебный свиток, книгу и меч их владыкам, достать противоядие. Вообще говоря, большинство квестов в игре строится по принципу "пойди и принеси"... Но в этом, на первый взгляд мирном, месте вас поджидают первые опасности. Приготовьтесь ко встрече с двумя наемными убийцами.

Friendly Arm Inn

Этот окруженный стенами городок - оазис посреди окружающих диких земель. Некогда он был цитаделью злобного священника Bhaal'a - Mericor'a. Четверть века назад здесь поселилась семья гномов: Bentley Mirrorshadow (Chaotic Good gnome male Illusionist 10/Thief 10) и его жена - Gellana Mirrorshadow (Neutral Good gnome female Priest 10). Со временем они превратили бывший рассадник зла в место, где всякий искатель приключений может спокойно отдохнуть. Это спокойствие обеспечивается хорошей охраной. Искатели приключений всегда найдут пищу и кров на постоялом дворе Bentley и в Храме Мудрости (Temple of Wisdom), который основала Gellana. Люди в шутку называют этот храм Часовней Коротышек.

Naskell

Здесь, на южной части Sword Coast, живут поселенцы из страны Amn. Недалеко от города расположены шахты, добывающие железную руду. Но с недавнего времени эта руда ни на что не годится. У местных жителей полно проблем, и они легко могут обвинить незнакомцев во всех своих бедах. Ходят слухи, что Amn собирает в городе огромное войско.

Движок

Если персонаж заслоняется каким-либо объектом, то вы все равно его видите, он отображается в полупрозрачном виде. Baldur's Gate поддерживает удобную automap. Есть возможность быстрого сохранения ("Quick Save") при нажатии "Q". Во время каждого перехода в новую зону происходит автоматическое сохранение ("Auto Save").

Вы управляете персонажами, используя простой интерфейс с иконками и горячими клавишами. Предметы, которые могут быть использованы, подсвечиваются, что избавляет вас от охоты за пикселями. Вы можете быстро объединять персонажей в группу для выполнения стратегических

действий. Кроме того, вы можете выбрать одно из нескольких стандартных боевых построений партии и быстро переключаться между ними. Некоторые виды оружия, заклинаний и предметов можно поместить в quick slots для быстрого доступа к ним в сражении, которое происходит в реальном времени. Важно уметь пользоваться этой возможностью, т.к. при переходе в inventory автоматически снимается пауза. Остановить игру можно в любой момент нажатием пробела. Существует возможность выбрать несколько из следующих условий остановки:

Character hit	По персонажу попали
Character injured	Персонаж серьезно ранен
Character death	Персонаж погиб
Character attacked	Вас атакуют
Weapon unusable	Оружие неэффективно
Character target destroyed	Ваш враг мертв
End of round	Конец раунда

Последняя опция позволяет превратить сражение в turn-based. Советуем сразу включить 4, 5 и 6 опции. Это избавит вас от множества проблем.

Для придания действиям персонажей большей индивидуальности и самостоятельности вы можете написать сценарий (script) их поведения на встроенном языке Baldur's Gate. Такой сценарий, к примеру, может сказать клерику, чтобы он пытался использовать turn undead при виде нежити.

Перед использованием такой сценарий надо откомпилировать, используя транслятор AICompile с CD1.

Отношение всех персонажей и монстров к вам можно определить по цвету окружающего их кольца:

Зеленый - союзник
Голубой - нейтрал
Красный - враг
Желтый - паникующий (проваливший Morale Check или находящийся под воздействием магии)

Внимательно следите за цветами и постарайтесь не убивать нейтральных товарищей без причины.

Персонаж

Вы можете настраивать различные параметры вашего персонажа, меняя его внешний вид, стандартные фразы, цвет волос, кожи и два основных цвета одежды. Система генерации персонажа строго базируется на правилах AD&D второй редакции: можно "перекидывать" значения атрибутов любое число раз с возможностью "резервного копирования" одного результата. Для воинов exceptional strength (18/xx - запредельная для обычного человека сила) вычисляется при каждом броске. Для создания нужного вам персонажа значение имеет лишь сумма всех атрибутов, т. к. вы можете увеличить любой атрибут за счет уменьшения другого. Персонаж описывается следующими параметрами:

STR - Strength (физическая сила и выносливость). Физическая сила персонажа особенно важна для воинов. Сильный персонаж легче попадает по врагу и наносит большее повреждение, несет больший груз и легче выбивает запертые двери.

DEX - Dexterity (подвижность, способность уклоняться от удара). Этот атрибут очень важен для вора. Медлительный вор - мертвый вор. Для этого и всех остальных классов польза от увеличения DEX в улучшении AC (Armor Class, Класс защиты). Неоценимую пользу это оказывает классам, ограниченным в выборе брони, таким как Mage.

CON - Constitution (телосложение, здоровье). Высокое CON дает бонус к HP и повышает шансы на выживание при воскрешении. Воины получают особый, гораздо больший бонус к HP при высоком CON.

#	STR	STR	STR	STR	DEX	DEX	CON	CON
+Melee+Dmg	Bec	OD%	+Missile	+AC	+HP	RS%		
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	65
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50+1		+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75+2		+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90+2		+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99+2		+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

+Melee	Бонус к вероятности попадания
+Dmg	Бонус к наносимому повреждению
Bec	Допустимый вес
OD%	Шанс выбить запертую дверь
+Missile	Бонус к вероятности попадания из луков и арбалетов
+AC	Бонус к АС
+HP	Бонус к HP
RS%	Шанс на выживание при воскрешении

INT - Intelligence (интеллект: набор знаний и способность ими оперировать). Конечно же, он наиболее важен для магов. Интеллект определяет вероятность успешного изучения заклинания и максимальный доступный для мага круг заклинаний. Высокое значение этого параметра дает бонус к скиллу Lore (См. ниже).

WIS - Wisdom (мудрость: сила воли и интуиция). Мудрость важна для персонажей, способных кастовать клерические заклинания. Высокая WIS дает бонус к скиллу Lore. Высокая мудрость увеличивает количество заклинаний доступных для священников и друидов:

Дополнительные клерические заклинания

Уровень заклинания

WIS 1 2 3 4 5 6 7

13	1/0/0/0/0/0/0
14	2/0/0/0/0/0/0
15	2/1/0/0/0/0/0
16	2/2/0/0/0/0/0
17	2/2/1/0/0/0/0
18	2/2/1/1/0/0/0

CHA - Charisma (харизма: внешность и способность к лидерству). Комбинация внешней привлекательности и способности к лидерству является ключевым атрибутом для паладинов. Этот атрибут определяет успешность вашего общения с NPC. При каждом общении с NPC вычисляется число от 8 до 12, к которому затем применяется модификатор, соответствующий CHA. Результат определяет отношение NPC к партии:

#	Реакция NPC
1-7	Враждебная
8-14	Нейтральная
15-20	Враждебная

#	INT MaxSpel	INT Learn%	INT Spell/lvl	INT +Lore	WIS +M.Def	WIS +C.Spell	WIS +S.Fail	WIS +Lore	CHA React.Adj
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6	55	9	0	0	1	0	0	+1
14	7	60	9	0	0	1	0	0	+2
15	7	65	11	+3	+1	2	0	+3	+3
16	8	70	11	+5	+2	2	0	+5	+4
17	8	75	14	+7	+3	3	0	+7	+4
18	9	85	18	+10	+4	4	0	+10	+5
19	9	95	ALL	+12	+4	1,4	0	+12	+8
20	9	96	ALL	+15	+4	2,4	0	+15	+9
21	9	97	ALL	+20	+4	3,5	0	+20	+10
22	9	98	ALL	+25	+4	4,5	0	+25	+11
23	9	99	ALL	+30	+4	5,5	0	+30	+12
24	9	100	ALL	+35	+4	6,6	0	+35	+13
25	9	100	ALL	+40	+4	6,7	0	+40	+14

MaxSpel	Максимально доступный уровень заклинаний мага
Learn%	Шанс выучить заклинание
Spell/lvl	Сколько заклинаний каждого уровня может выучить маг
+Lore	Бонус к скиллу Lore
+M.Def	Бонус к спасброску от заклинаний, воздействующих на разум
+C.Spell	Дополнительные клерические заклинания
+S.Fail	Шанс провалить клерическое заклинание
+Lore	Бонус к скиллу Lore
React.Adj	Модификатор реакции NPC

Мировоззрение

Одно из ключевых понятий AD&D - это alignment (мировоззрение). Вы должны действовать, исходя из мировоззрения своего персонажа, иначе он может потерять преимущества своего класса (если класс ограничен по мировоззрению). Например, Paladin, совершивший злой или хаотический поступок, навсегда теряет свой статус и становится Fallen Paladin (LG Fighter). Персонажи в AD&D обладают девятью типами мировоззрений:

Lawful Good (LG)	Lawful Neutral (LN)	Lawful Evil (LE)
Neutral Good (NG)	True Neutral (TN)	Neutral Evil (NE)
Chaotic Good (CG)	Chaotic Neutral (CN)	Chaotic Evil (CE)

Расы персонажей

В Baldur's Gate представлены все основные расы AD&D (кроме того, возможно появление новых рас в expansion pack). Каждая раса имеет свои сильные и слабые стороны. Это необходимо учитывать при генерации персонажа. В скобках дано расовое изменение базовых атрибутов.

Dwarves (+1 CON, -1 CHA)

Сильные и крепкие, несмотря на свой рост, существа. Они могут видеть в темноте и обладают сильнейшей сопротивляемостью магии. Их традиционное оружие - боевые топоры и молоты.

Elves (+1 DEX, -1 CON)

Эльфы обладают прекрасным зрением (в том числе, ночным). Они почти не поддаются воздействию заклинаний, воздействующих на разум (90% сопротивляемость). По своей природе они умеют превосходно обращаться с мечами и луками (+1 к попаданию), что делает их отличными воинами.

Gnomes (+1 INT, -1 WIS)

Внешне похожие на dwarves, гномы также обладают способностью видеть в темноте и сопротивляемостью к магии. Эта раса обладает высокими способностями к заклинаниям Illusion/Phantasm.

Half-Elves

Потомки людей и эльфов. Обладают способностью видеть в темноте и некоторой устойчивостью к заклинаниям типа Enchantment/Charm. Полуэльфы способны выбрать из наибольшего числа совмещенных классов, т.н. multi-class (см. ниже), чем любая другая раса.

Halflings (+1 DEX, -1 STR)

Они меньше, чем люди, как и следует из названия расы. Из них получаются отличные воры и воины. Халфлинги могут видеть в темноте.

Humans

Люди не видят в темноте и не могут совмещать классы. У них есть два основных преимущества перед любой другой расой: они могут неограниченно прогрессировать в любом классе и могут менять свой класс, т. н. dual-class (см. ниже). Конечно, ограничение в росте пока играет не слишком важную роль из-за ограничения набираемого опыта значением 89,000 XP. Однако в дальнейшем, в продолжениях игры, это будет весьма существенно. Dual-class позволяет людям менять свой класс на новый (при определенных условиях) и получить преимущества обоих классов, когда уровень персонажа во втором классе превысит его уровень в первом.

Классы персонажей

В AD&D существует четыре основных группы, куда входят восемь классов персонажей Baldur's Gate. В дополнение к ним впервые реализованы волшебники-специалисты. Персонажи, не являющиеся людьми, могут принадлежать сразу к нескольким классам ² это т. н. multi-class. При этом персонаж располагает возможностями двух (или трех) классов, но получаемый опыт равномерно распределяется между ними, т. е. скорость роста уровня уменьшается.

Персонажи получают опыт, убивая монстров и выполняя квесты. Набрав достаточное значение опыта, персонаж переходит на следующий уровень. Количество его HP увеличивается (в соответствии с величиной Hit Die). Количество HP на уровнях с первого по девятый вычисляется как Level*1d(Hit Die)+bonus. Волшебники и священники получают доступ к новым заклинаниям. THAC0 улучшается (уменьшается), то есть увеличивается вероятность попадания по врагу. В Baldur's Gate рост ограничен седьмым (для некоторых классов восьмым) уровнем.

Вот как изменяется THAC0:

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Cleric/Druid	20	20	20	18	18	18	16	16
Thief/Bard	20	20	19	19	18	18	17	17
Fighter/Ranger/Paladin	20	19	18	17	16	15	14	13
Mage/Sp.Wizard	20	20	20	19	19	19	18	18

Краткое описание доступных в Baldur's Gate классов персонажей:

Bard (Бард)

Первичная характеристика: DEX, CHA

Требования: DEX 12+, INT 13+, CHA 15+

Hit Die: d6

Бродяга, который ходит по свету, рассказывает истории и играет на музыкальных инструментах. У него есть ограниченные способности вора, а на втором уровне он обретает возможность кастовать простые магические заклинания. Бард ограничен в выборе снаряжения исключительно легким оружием и броней. Мировоззрение барда должно быть одним из нейтральных. Барды имеют лучший среди всех других классов скилл Lore, ответственный за идентификацию предметов. Каждому из них присвоено значение сложности. Если параметр Lore соответствует этому значению, то персонаж способен идентифицировать предмет. На каждом новом уровне Lore персонажа увеличивается:

Bard +10

Thief +3

Mage +3

Остальные +1

Cleric (Священник)

Первичная характеристика: WIS

Требования: WIS 9+

Hit Die: d8

Священник неплохо сражается и имеет в арсенале заклинания нападения, защиты и лечения. Он может носить любую броню, но владеет только тупым ударным оружием. Священники имеют власть изгонять и даже разрушать нежить (turn undead).

Druid (Друид)

Первичная характеристика: WIS, CHA

Требования: WIS 12+, CHA 15+

Hit Die: d8

Друиды представляют собой подкласс жрецов. Они служат Природе и обязаны иметь мировоззрение True Neutral, т. е. их цель состоит в поддержании мирового баланса. Хотя они могут носить исключительно кожаную броню, друиды менее ограничены в выборе оружия по сравнению со священниками.

Fighter (Воин)

Первичная характеристика: STR

Требования: STR 9+

Hit Die: d10

Воин может использовать любое оружие и доспехи, хотя и не способен кастовать. Воины имеют HP больше всех остальных классов. Они изначально лучше всех управляются с разными классами вооружения.

Уровень мастерства	WP*	Попадание	Повреждение	Атаки за раунд
Proficient	1	0	0	1
Specialized	2	+1	+2	3/2
Master	3	+3	+3	3/2
High Master	4	+3	+4	3/2
Grand Master	5	+3	+5	2

WP = Weapon Proficiencies

Mage (Маг)

Первичная характеристика: INT

Требования: INT 9+

Hit Die: d4

Это самый физически слабый класс, однако их мощнейшие заклинания делают их смертельно опасными. Они не носят брони и ограничены в использовании оружия только посохами, кинжалами и дротиками.

Кроме стандартных магов, в игре присутствуют специалисты, сосредотачивающие свои усилия в области только одной школы магии: Abjurer, Conjurer, Diviner, Echanter, Illusionist, Invoker, Necromancer и Transmuter.

Paladin (Паладин)

Первичная характеристика: STR, CHA

Требования: STR 12+, CON 9+, WIS 13+, CHA 17+

Hit Die: d10

Благородные воины, борющиеся за мир и добро. Они обладают способностью лечить прикосновением и изгонять нежить. Паладины окружены зоной защиты, действующей как заклинание Protection From Evil. Они способны восстанавливать 2HP на каждый уровень опыта раз в день.

Ranger (Рейнджер)

Первичная характеристика: STR, DEX, WIS

Требования: STR 13+, DEX 13+, CON 14+, WIS 14+

Hit Die: d10

Это еще один подкласс воинов. На высоких уровнях получают доступ к заклинаниям друидов. Они должны обладать одним из good-мировоззрений.

Thief (Вор)

Первичная характеристика: DEX

Требования: DEX 9+

Hit Die: d6

Воры ограничены в выборе кожаной броней и легким оружием. Они могут открывать замки, находить и обезвреживать ловушки, незаметно красться в тени. Хотя воры слабы в открытом бою, они способны наносить внезапный удар (backstab), который удваивает и утраивает повреждение. Это, пожалуй, первая игра, где воры играют столь важную роль.

Магия

Заклинания магов и клериков отличаются по способу их приобретения. Маг записывает заклинания с найденных/купленных свитков в свою волшебную книгу. Этот процесс называется "заучивание", вероятность его успешного исхода прямо зависит от интеллекта мага. Маг-специалист с INT18 заучивает заклинания своей школы с вероятностью 100%. Для использования заклинаний маг должен каждый день заново восстанавливать их в памяти по книге заклинаний. От текущего уровня мага зависит количество и уровень заклятий, которые он способен держать в памяти одновременно. Используя меню игры, вы можете настроить список заклинаний для запоминания.

Клерик получает заклинания от своего бога и знает их в любой момент времени. Таким образом, он не нуждается в заучивании. Перед использованием клерических заклинаний вы должны выбрать их для запоминания и восстанавливать их каждый раз на отдыхе.

В Baldur's Gate вы сможете творить более сотни заклятий. Некоторые из них никогда ранее не были реализованы в AD&D CRPG. Особенности настольных игр не позволяют перенести все заклинания в компьютерную игру.

Заклинания жрецов

Они делятся на сферы в зависимости от эффекта. В Baldur's Gate реализованы заклятья из следующих областей: All (Общая), Animal (Животные), Chaos (Хаос), Charm (Чары), Combat (Сражение), Divination (Информация), Elemental (Элементарные силы), Guardian (Страж), Healing (Лечение), Law (Порядок), Necromancy (Некромантия), Protection (Защита), Plant (Растения), Weather (Погода).

Cleric имеет доступ к следующим сферам:

Major (полный доступ, 1-7 level): All, Chaos, Charm, Combat, Divination, Guardian, Healing, Law, Necromancy, Protection

Minor (ограниченный доступ, 1-3 level): Elemental

Druid имеет доступ к следующим сферам:

Major (полный доступ, 1-7 level): All, Animal, Elemental, Healing, Plant, Weather

Minor (ограниченный доступ, 1-3 level): Divination

Название	Сфера	Перевод названия
1st Level		
Bless	(All)	Благословение
Command	(Charm)	Приказ
Cure Light Wounds	(Healing)	Лечение Легких Ран
Detect Evil	(All)	Обнаружение Зла
Entangle	(Plant)	Опутывание
Magic Stone	(Combat)	Волшебный Камень
Protection from Evil	(Protection)	Защита от Зла
Remove Fear	(Charm)	Избавление от Страх
Sanctuary	(Protection)	Святость
Shillelagh	(Combat, Plant)	Волшебная Дубинка
2nd Level		
Aid	(Necromancy)	Помощь
Barkskin	(Protection, Plant)	Дубовая Кожа
Chant	(Combat)	Песнопение
Charm Person/Mammal	(Animal)	Очаровывание Человека/Млекопитающего
Draw Upon Holy Might	(Combat)	Обращение к Священной Силе
Find Traps	(Divination)	Найти Ловушки
Flame Blade	(Elemental)	Огненный Клинок
Goodberries	(Plant)	Целебные Ягоды
Hold Person	(Charm)	Парализация
Know Alignment	(Divination)	Узнать Мировоззрение
Resist Fire/Cold	(Protection)	Сопrotивляемость Огню/Холоду
Silence 15' Radius	(Guardian)	Тишина, радиус 15 футов
Slow Poison	(Healing)	Замедление Яда
Spiritual Hammer	(Combat)	Духовный Молот
3rd Level		
Animate Dead	(Necromancy)	Анимация Нежити
Call Lightning	(Weather)	Вызов Молнии
Dispel Magic	(Protection)	Рассеивание Магии
Glyph of Warding	(Guardian)	Охранная Руна
Hold Animal	(Animal)	Парализация Животного
Invisibility Purge	(Divination)	Уничтожение Невидимости
Miscast Magic	(Chaos)	Неправильное Сотворение Заклинаний
Protection From Fire	(Protection, Elemental)	Защита от Огня
Remove Curse	(Protection)	Снятие Проклятия
Remove Paralysis	(Protection)	Снятие Парализации
Rigid Thinking	(Law)	Прямолинейное Мышление
Strength Of One	(Law)	Сила Сильнейшего
4th Level		
Animal Summoning I	(Animal, Summoning)	Вызов Животных I
Cure Serious Wounds	(Healing)	Лечение Серьезных Ран
Free Action	(Charm)	Свобода Действий
Neutralize Poison	(Healing)	Нейтрализация Яда
5th Level		
Animal Summoning II	(Animal, Summoning)	Вызов Животных II
Cure Critical Wounds	(Healing)	Лечение Критических Ран
Flame Strike	(Combat)	Огненный Удар
Raise Dead	(Necromancy)	Оживление
Wall of Fire	(Elemental)	Стена Огня

От уровня жреца зависит базовое число заклинаний, который он может использовать за день:

Level	Круг заклинаний клерика			
	1	2	3	4
1	1	-	-	-
2	2	-	-	-
3	2	1	-	-
4	3	2	-	-
5	3	3	1	-
6	3	3	2	-
7	3	3	2	1
8	3	3	3	2



Заклинания магов

Выгодно ли быть волшебником-специалистом? И да, и нет. Вы приобретаете дополнительное заклинание на каждом уровне и 15% бонус к вероятности заучивания, но теряете доступ к одной-двум школам магии. Вероятность заучивания для всех областей магии снижается на 15%.

Каждая из школ волшебства специализируется на определенном классе эффектов заклинаний:

Abjuration	(защита)
Alteration	(изменение свойств вещей)
Conjuration/Summoning	(магия переноса предметов и энергий)
Enchantment/Charm	(изменение "поведения" предметов и существ)
Illusion/Phantasm	(волшебство, воздействующее на разум)
Invocation/Evocation	(придание формы энергии)
Divination	(информативные заклатья - провидение)
Necromancy	(заклинания жизни и смерти)

Изучите этот список и решайте, какую направленность придать вашему магу. Если рядом с названием заклинания указаны две школы магии, то оно принадлежит к той, и другой.

Специалист	Его школа	Оппозиционные школы	Расы	Условие
Abjurer	Abjuration	Alteration, Illusion	H	WIS 15
Conjurer	Conjuration/Summoning	Divination, Invocation	H, 1/2E	CON 15
Diviner	Greater Divination	Conjuration	H, 1/2E, E	WIS 16
Enchanter	Enchantment/Charm	Invocation, Necromancy	H, 1/2E, E	CHA 16
Illusionist	Illusion/Phantasm	Necromancy, Invocation	H, G	DEX 16
Invoker	Invocation/Evocation	Enchantment, Conjuration	H	CON 16
Necromancer	Necromancy	Illusion, Enchantment	H	WIS 16
Transmuter	Alteration	Abjuration, Necromancy	H, 1/2E	DEX 15

H = Human, E = Elf, 1/2E = Half-elf, G = Gnome

Название	Школа магии	Перевод названия
1st Level		
Armor	(Conjuration/Summoning)	Броня
Blindness	(Illusion/Phantasm)	Слепота
Burning Hands	(Alteration)	Опаляющие Руки
Charm Person	(Enchantment/Charm)	Очаровывание
Chill Touch	(Necromancy)	Ледянящее Прикосновение
Chromatic Orb	(Invocation/Evocation)	Цветной Шар
Color Spray	(Alteration)	Цветные Брызги
Friends	(Enchantment/Charm)	Друзья
Grease	(Conjuration/Summoning)	Жир
Hold Portal	(Alteration)	Запереть Портал

Identify	(Divination)	Идентификация
Infravision	(Divination)	Ночное Зрение
Larloch's Minor Drain	(Necromancy)	Истощение
Magic Missile	(Invocation/Evocation)	Волшебная Стрела
Protection from Evil	(Abjuration)	Защита от Зла
Shield	(Invocation/Evocation)	Щит
Shocking Grasp	(Alteration)	Шокирующая Хватка
Sleep	(Enchantment/Charm)	Усыпление
2nd Level		
Agannazar's Scorcher	(Invocation/Evocation)	Опалитель Агаразара
Blur	(Illusion/Phantasm)	Расплывчатость
Detect Evil	(Divination)	Обнаружение Зла
Detect Invisibility	(Divination)	Обнаружение Невидимости
Fog Cloud	(Alteration)	Облако Тумана
Ghoul Touch	(Necromancy)	Прикосновение Гуля
Horror	(Necromancy)	Ужас
Invisibility	(Illusion/Phantasm)	Невидимость
Knock	(Alteration)	Отпирание
Know Alignment	(Divination)	Узнать Мировоззрение
Luck	(Enchantment/Charm)	Удача
Melf's Acid Arrow	(Conjuration/Summoning)	Кислотная Стрела Мелфа
Mirror Image	(Illusion/Phantasm)	Зеркальные Отражения
Protection from Petrification	(Abjuration)	Защита от Окаменения
Resist Fear	(Abjuration)	Сопrotивление Страху
Stinking Cloud	(Invocation/Evocation)	Зловонное Облако
Strength	(Alteration)	Сила
Vocalize	(Alteration)	Вокализация
Web	(Invocation/Evocation)	Паутина
3rd Level		
Clairvoyance	(Divination)	Ясновидение
Dire Charm	(Enchantment/Charm)	Крайнее Очарование
Dispel Magic	(Abjuration)	Развеяние Магии
Fireball	(Invocation/Evocation)	Огненный Шар
Flame Arrow	(Conjuration/Summoning)	Пламенная Стрела
Ghost Armor	(Conjuration/Summoning)	Призрачная Броня
Haste	(Alteration)	Спешка
Hold Person	(Enchantment/Charm)	Парализация
Infravision	(Alteration)	Ночное Зрение
Invisibility 10'	(Illusion/Phantasm)	Невидимость, радиус 10 футов
Lightning Bolt	(Invocation/Evocation)	Разряд Молнии
Monster Summoning I	(Conjuration/Summoning)	Вызов Монстра I
Nondetection	(Abjuration)	Необнаружение
Protection from Normal Missles	(Abjuration)	Защита от Обычных Стрел
Skull Trap	(Necromancy)	Ловушка-Череп
Slow	(Alteration)	Замедление
Vampiric Touch	(Necromancy)	Прикосновение Вампира
Wraithform	(Alteration, Illusion/Phantasm)	Призрачная Форма
4th Level		
Confusion	(Enchantment/Charm)	Смятение
Dimension Door	(Alteration)	Пространственная Дверь
Fire Shield	(Alteration, Invocation/Evocation)	Огненный Щит
Ice Storm	(Invocation/Evocation)	Ледяной Шторм
Improved Invisibility	(Illusion/Phantasm)	Улучшенная Невидимость
Minor Globe of Invulnerability	(Abjuration)	Простейшая Сфера Неуязвимости
Monster Summoning II	(Conjuration/Summoning)	Призыв Монстра II
Stone Skin	(Alteration)	Каменная Кожа
Wall of Fire	(Invocation/Evocation)	Стена Огня

5th Level

Animate Dead

Cloudkill

Cone of Cold

Monster Summoning III

Shadow Door

(Necromancy)

(Invocation/Evocation)

(Evocation)

(Conjuration/Summoning)

(Illusion/Phantasm)

Анимация Нежити

Облако Смерти

Конус Холода

Призыв Монстра III

Теневая Дверь

От уровня волшебника зависит базовое число заклинаний, который он может использовать за день:

Level	Уровень заклинаний мага			
	1	2	3	4
1	1	-	-	-
2	2	-	-	-
3	2	1	-	-
4	3	2	-	-
5	4	2	1	-
6	4	2	2	-
7	4	3	2	1

Присоединяйся!

Когда вы начинаете игру, ваш персонаж становится "главным". Но вряд ли вам удастся пройти всю игру в одиночку. Вам встретится около 25 NPC, которые могут присоединиться к вашей партии, хотя путешествовать с вами сможет лишь пятеро. Все NPC имеют ярко выраженную индивидуальность, которая проявляется не только в общении с ними, но и в сражении. Вы должны следить за взаимодействием персонажей в команде: у них могут возникнуть конфликты, переходящие в вооруженные стычки, к примеру, между LG Paladin и CE Necromancer...

Каждый NPC имеет свои сильные и слабые стороны, ваша же задача состоит в создании баланса между ними для повышения боеспособности всей партии. Когда новый NPC присоединится к вам, то он автоматически получит уровень, равный среднему в партии. Это поможет вам избежать проблем с низкоуровневыми персонажами на поздних стадиях игры. В самом начале к вам могут присоединиться Human Thief, Halfling Thief и Human Necromancer, Half-elf Fighter и Half-elf Fighter/Druid, Human Bard... Некоторые из них приходят в партию и уходят из нее только вместе. Если вы хотите оставить одного из них и не желаете возиться с его компаньоном, пошлите того на верную смерть и "увольте" из партии труп.

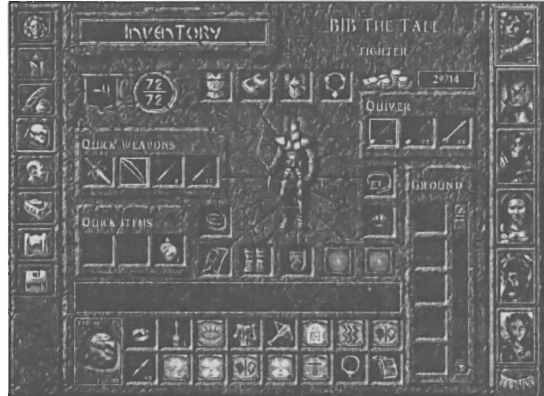
Для еще большего интереса вы можете объединить свои усилия с другими игроками, создать каждому по персонажу и проходить всю игру вместе по LAN или Internet. В этом случае первый игрок выполняет роль DM'a, контролирующего игровой процесс. Он может контролировать NPC, разрешить или запретить Pkilling и т.д.

Хотите начать игру с двумя персонажами? Вы можете создать multi-player игру и, скопировав ее в single-player, играть в нее одному. Но мы не советуем вам поступать подобным образом. Наблюдать за общением NPC - немалая часть удовольствия от игры.

Источники опыта и богатства

Одна из сильных сторон системы AD&D - огромное количество монстров. В дополнение к "человекообразным" противникам вы встретитесь с 25 типами монстров, каждый из которых может быть представлен в нескольких вариантах. Все монстры тщательно воспроизведены в соответствии с AD&D Monstrous Manual. Вот некоторые из тех, кого вы можете повстречать: Ankhkeg, Basilisk, Bear, Bird, Cow, Ghast, Ghoul, Gibberling, Gnoll, Hobgoblin, Kobold, Ogre, Skeleton, Spider, Wolf, Xvart, Zombie и прочая, и прочая... К слову, почему-то нет нежно любимых орков.

Устранив очередную группу монстров, не забудьте осмотреть поле боя на предмет добычи. У гуманоидных противников всегда есть немного денег. Их оружие и броню можно продать, хотя это не самый эффективный источник финансирования партии. Гораздо больший интерес представляют "квестовые" противники, т.е. поименованные или являющиеся объектами квестов. Но здесь вас могут поджидать неприятные сюрпризы. Некоторые презентабельно выглядящие



предметы могут быть прокляты. Почти в самом начале игры вы сможете обнаружить на трупe свежееубитого огра симпатичный пояс (gridle) - надевший его персонаж *сменит пол*! Бегите в храм снимать проклятье :). Кстати, это стоит гораздо больше, чем даже воскрешение погибшего. Правила воскрешения - то немногое, что не совсем совпадает со стандартами AD&D. При воскрешении не происходит снижения на один пункт значения CON, и эльфы также могут быть оживлены.

Возвращение на Faerun

Очевидно, что Baldur's Gate имеет все шансы на успех. Разработчики намерены поддержать и закрепить его. Уже находится в разработке expansion pack "Tales of Sword Coast", в котором будут открыты новые места на карте - острова в океане и Durlag's Tower. Заканчивается работа над второй игрой на базе движка Infinity - Planescape: Torment. Строятся планы относительно Baldur's Gate 2. По нашему скромному мнению, этот шедевр привлечет еще больше поклонников в жанр RPG.

Прохождение

Предлагаемый вариант прохождения игры предназначен главным образом для Good персонажей. У каждого могут быть свои предпочтения, мой же герой после генерации выглядел следующим образом:

Derkon (Lawful Neutral human male Fighter)

STR	18/00
DEX	17
CON	16
INT	17
WIS	8
CHA	8

Достигнув пятого уровня как Fighter, я "сдулил" (dual-class) его в Invoker'a и закончил игру как Wizard (Invoker) 7 / Fighter 5.

Пролог

Ваши приключения начинаются в замке Candlekeep перед входом в Winthrop's Inn. В руках - посох, в кармане - чуток денег (их сумма случайна и зависит от выбранного класса). Зайдите в таверну и поговорите с хозяином. Приобретите у него оружие и доспехи в соответствии с классом вашего героя и его финансовыми возможностями. Естественно, следует выбирать оружие, которым вы можете пользоваться (т.е. имеете соответствующую weapon proficiency). Не покупайте leather armor т.к. этого добра можно огрести в любых количествах уже в первых сражениях. Обязательно возьмите crossbow bolts. Поговорите с Firebead Elvenhair, и он направит вас к Tethoril в Inner Gardens за Scroll of Identify. Получив сей предмет, он сотворит над вами в качестве гонорара заклинание *Protection from Evil*. Если ваш персонаж thief, то попытайтесь повскрыть сундуки в таверне... Пройдитесь по подворью замка и обыщите все бочки и ящики - специально для клептоманов там спрятано немного денег. Поговорите с монахами в зеленых плащах (Candlekeep monks), и они растолкуют вам особенности игрового интерфейса. Один из друзей Gorion'a, Jondalar, поможет вам потренироваться в ведении боя, а другой - Gatewarden - во взаимодействии с группой NPC. И не раскатывайте губы на их шмотки. Они будут отобраны у вас во время телепортации обратно во двор замка. Возможность такой тренировки отсутствует в режиме Fake Multiplayer, там Gatewarden сразу отправляет вас к Gorion'у.

Поговорите с Phylidia, и она попросит найти пропавшую книгу. Идите к стойлу, и Derpin посоветует поискать пропажу в сене. Отнесите книгу и возвращайтесь к Derpin'у, который попросит у вас противоядие (antidote) для своей коровы, Nessa. Reeveor предложит извлечь Storehouse от крыс. У выхода из замка вы найдете стражника Hull, который всем рассказывает, что забыл любимый меч (Hull's Long Sword) в казарме. Вот работа для настоящих приключенцев - принести оружие для нерадивых солдат! В казарме вы найдете и противоядие. Поговорите там с Fuller'ом, который, при высокой CHA, в обмен за crossbow bolts даст вам *Dagger +1* - ваше первое плюсовое (волшебное) оружие. В Priest Quarters и в Bunkhouse состоится randevu с наемны-

ми убийцами (Shank и Carbos) - первое настоящее испытание боем. Забегая вперед скажу, что вся эта суета не имеет ровно никакого значения для обреченных обитателей замка...

Если вы готовы отправиться навстречу приключениям, поговорите с Gorion'ом.

Глава первая

После смерти Gorion'a к вам подойдет Imoen. Включите ее в свою группу и в дальнейшем развивайте только пару из ее воровских способностей. Впоследствии у вас в группе может оказаться и другой вор, которого можно будет "специализировать" по другим параметрам, максимизируя т.о. суммарную эффективность вашей группы.

Соберите полезные предметы, оставшиеся на поле битвы. Следуя по дороге, вы встретите двух NPC: Xzar и Montaron. Они хотят попасть с вашей помощью в Nashkel, где их и стоит оставить. Но лучше вам сначала отправиться во Friendly Arm Inn. В следующей зоне вы встретите (на дороге) старика в красном (это на самом деле Elminster). В этой же зоне убейте огра-трансвестита, от которого останется проклятый пояс, меняющий пол. Второй его пояс, *Girdle of Piercing* (+3 vs Piercing), принадлежавший ранее dwarфу из Friendly Arm, весьма пригодится для защиты против стрел. Севернее Lions Way есть камень, в котором спрятано кольцо *Ring of Protection* +1.

Во Friendly Arm, на ступенях ведущей к таверне лестницы, вас уже поджидает еще один наемный убийца - маг Tarnesh. Устранить его легко, а на трупе вы обнаружите несколько свитков заклинаний. Побольше бы таких...

В самой таверне вас ждут Jaheira и Khalid. Перед уходом зайдите в храм (Temple of Wisdom) и купите *Scroll of Stone to Flesh*. В одном из домов рядом со входом в Friendly Arm вы встретите Jolia, чье кольцо (*Jolia's Flamedance Ring*) украли хобгоблины. Воришек можно найти в северной части зоны, а что с ними делать - догадайтесь с трех раз.

В самой таверне вы можете поучить еще два квеста: от Unshey - на тот самый крутой пояс (награда мизерная и лучше оставить пояс себе. При высокой харизме вам дадут книгу "*History of Tethyr*") и от Landrin - на очистку дома в южной части Bregost от пауков (при высокой харизме лидера вам дадут 6 противоядий). Вернувшись из Bregost, вручите Landrin труп паука, старые сапоги и бутылку вина.

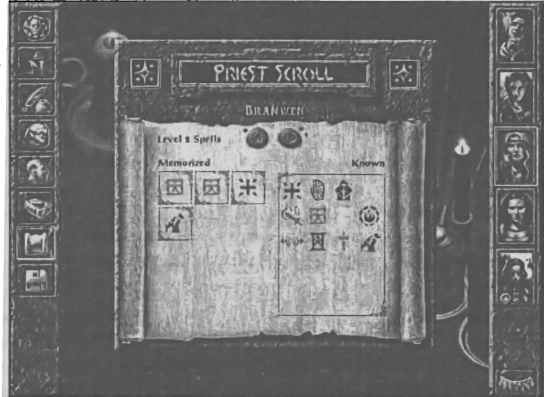
В Bregost идите в Feldpost Inn и попытайтесь беседой успокоить Marl'a (его сын, искатель приключений, погиб, и с тех пор он ненавидит всех приключенцев). Во время разговора выбирайте 1,1,3,3,1 варианты ответа. На втором этаже обитает Algernon, у которого нужно спереть накидку для гнома в Baldur's Gate. Dwarф Gurke расскажет, как у него украли накидку в Cloakwood. Oogie Wisham признается в боязни паладинов. Colquetle подрядит вас найти пропавшего сына (принесите ему соответствующий амулет).

Через дорогу живет Fireberd Elvenhair, который попросит вас отыскать для него книгу, "*Book of the Fateful Coin*". Эту книгу можно купить в Feldpost Inn. Fireberd даст вам за нее другую книгу - "*History of Dead Three*".

Town Crier известит всех желающих о награде в 5000gp за голову некоего Basilus'a. Найти его вы сможете, пройдя от Bregost на юг и затем на запад (по одной клетке карты). У него есть *Warhammer* +2 и *holy symbol* (нужен для получения награды). В Red Sheaf вам предстоит сразиться еще с одним наемным убийцей - Karlat. Здесь же вы найдете очередного "работодателя" - Perdue наймет вас отобрать его *Short Sword* у гнолла в High Hedge.

На первом этаже Burning Wizard к вам подойдет Zhurlong и предложит разыскать принадлежащие ему *Boots of Stealth* (+35% *Stealth*). Они у хобгоблинов южнее Bregost, но я бы не отдавал столь ценный предмет за жалкие 300XP+100gp.

Недалеко от Burning Wizard вы встретите барда Garrick, который предложит вам охранять его госпожу, Silke Rosena, направляющуюся в Baldur's Gate. Соглашайтесь, но откажитесь убить трех человек, которые вскоре придут на место встречи. Silke нападет на вас и, чтобы избежать ее *Lightning Bolt*, вам лучше шустро атаковать воинами, которые могут испортить ей процесс кастинга. После боя (900 XP) к вам может присоединиться Garrick.



В одном из восточных домов (на север от кузницы) вы встретите Mirianne, она попросит вас попытаться раздобыть любые сведения о пропавшем муже. Вручите ей письмо, которое вы найдете на свежем трупе огрилона. Получите *Ring of Protection +1*.

Перед уходом из города возьмите на втором этаже северо-восточного дома (там живет Gerard Travenhurst) *Wand of Magic Missiles* и *Wand of Lightning*.

Глава вторая

Идем в Nashkel и, после очередного отдыха, получаем первую грантовую Special Ability. В городе вам встретится еще один убийца - evil cleric Niera. Не забудьте напаять после разбора трофеев ее шлем - *Helm of Infravision*.

Идите к мэру города Berrun Ghastkel и пообещайте решить проблему с шахтами, в которых, как говорят, завелись демоны (на самом деле, это жалкие кобольды, но в таких количествах, которые могут представлять опасность для низкоуровневой группы). В Nashkel вы встретите рэинджера Minsc, который пойдет с вами в обмен на обещание направиться в Gnoll Stronghold спасти его подругу-волшебницу. В том же городе на мосту стоит Edwin (он - один из Red Wizards of Thay), который попытается нанять вас убить эту же волшебницу. Откажитесь - и повысите репутацию.

В городе есть очень тоскливый и нудный способ получить 400 XP - местный дурачок Noober. Экспа дается, если вы оставите его в живых, а не за убийство (за которое репутация не снижается). Это серьезное испытание для ваших нервов, т.к. этот придурок все время таскается за вами и надоедает тупыми вопросами. Сумев выдержать подобную пытку в течение 30-35 раз, вы получите награду.

Идите на Carnival и примените *Scroll of Stone to Flesh* (если у вас его еще нет, то Zeke продаст его за 500gp) на статую - получите в свою команду клерика. В одной из палаток вы наткнетесь на мага Zordral, который собирается напасть на волшебницу Benthia. Вы можете попробовать разозлить мага так сильно, что он вместо этого нападет на вас. Но лучше дать ему совершить свое черное дело т.к. *Knave's Robe* волшебницы очень даже неплоха.

Идите к шахтам и очистите Storehouse от диких собак. Galtok предупредит вас о приближении кобольдов, и они действительно появятся... Найдите скульптора рядом с шахтами, и он попросит вас охранять его во время работы (он использует *Potion of Speed*). Вскоре покажется Grauwolf, который станет вам угрожать. Он еще не знает, что клерик скажет ему "Умри!" (*Command, die*), после чего он будет изрублен, и его замечательный *Long Sword +2* перейдет в собственность приключенцев. Выгребите все из карманов бедолаги скульптора - работа всей его жизни завершена, впрочем, как и сама жизнь.

Поговорите с солдатами у входа в шахту и вас пропустят вовнутрь. Шахты набиты кобольдами до отказа. Здесь вы можете набрать огромное количество стрел, мертвые не стреляют. Будьте осторожны, группу подстерегают несколько ловушек, так что не ленитесь пускайте вора вперед для осмотра проходов.

Один из шахтеров, Dink, даст вам именной *Dagger*, который надо передать другому шахтеру - Kulee. Сразу же при входе на третий уровень вы найдете *Joseph's Greenstone Ring*. Это кольцо надо вернуть жене Joseph'a в Nashkel.

На последнем уровне шахт вы найдете логово того, кто ответственен за порчу железной руды. Сначала вычистите монстров, а затем поговорите с организатором всех этих беспорядков - Mulahey (Cleric of Cyric). Разговор получится недолгим, но поучительным. Освободите пленного волшебника - Xan - и отдайте ему его волшебный меч (+1, *Fire Resistance 50%*). Очистите помещение от полезных предметов (*Boots of Grounding*, *Ring of Holiness*, *Short Sword +1* и др.). После прочтения извлеченного из сундука письма Mulahey прорисовывается образ очередного врага - бандитов. Уходите по дорожке вокруг подземного озера. Здесь впервые вам встретятся Jellie.

Глава третья

Назад вернуться нельзя, так что обыщите этот участок карты. На поверхности можно найти кое-что интересное.

Восточнее выхода из шахт вы встретите волшебника-экспериментатора, который опрометчиво откажется поделиться своими разработками в области "Jellie Control" и нападет на вас. Он довольно крут, но явно не подозревает, что у вас есть *Wand of Lightning*... Здесь же вы найдете пещеру с ревенантом, которому следует отдать *Dagger* (предварительно полученный у мужика в той же локации), после чего не забудьте забрать из ящика его пожитки.

Теперь можете идти в Gnoll Stronghold, пока Minsc в вас не разочаровался. По дороге зайдите в Nashkel и получите у Berrun Ghistkel свою награду. У охранников на мосту, ведущему к Gnoll Stronghold, можно позаимствовать после их безвременной кончины волшебные перчатки *Gauntlets of Dexterity (DEX 18)*. В самом Gnoll Stronghold нет ничего интересного, за исключением толп гноллей, пленной волшебницы (Invoker) и волшебной книги (+1 СНА, в пещере с хварт).

Если вы до сих пор не были в High Hedge, то самое время туда отправиться. Это западнее Beregost. Permidion Stark расскажет вам о местном волшебнике. У него вы можете приобрести свитки с заклинаниями и очень полезные для магов *Robes of Good/Neutral Archmagi*.

Здесь вам встретится Shoal the Neried. Она убьет одного из членов вашей команды, но воскресит его, если с ней правильно поговорить и помочь ей высвободиться из под власти ogre-mage Droth, который не замедлит показаться. Не забудьте забрать его *Helmet of Defence* (+1 s/t, +20% Elec, Fire, Cold).

К югу от High Hedge вас попытаются ограбить трое хобгоблинов - Zargal (имеет *Short Sword* +2 "The Whistling Sword"), Malkax и Geltik.

Kissiq расскажет вам о говорящем цыпленке, который сидит восточнее этого места. Им окажется ученик мага из High Hedge, решивший немного поэкспериментировать с заклинанием Polymorph Self ;). Отнесите его учителю.

Пришло время немного прокачать команду. Это лучше всего сделать в зонах южнее Candlekeep. Mad Arkand попросит достать для него *Ring of Folly* (действует как *Feeblemind*: INT = 3, WIS = 3) с пиратского корабля, который сторожит carrion crawler. Действительно, только сумасшедшему может понадобиться такой опасный предмет. Хотя... может у него INT и WIS и так меньше трех ;) ?

Неподалеку от Lighthouse вы встретите Safana, которая расскажет вам о пиратском кладе. Для того, чтобы его найти, вы должны зачистить территорию от хобгоблинов и сирен. Кстати, каждая из них принесет вам по 2000 XP. Лучше всего оставить партию в стороне и идти на них основным персонажем (*Potion of Invulnerability* приветствуется). Это поможет вам очень быстро прокачать основного персонажа. Именно после разборок с сиренами я достиг пятого уровня как воин и задулил его в мага (Invoker). Если попытаться отдохнуть в этом месте, то появятся новые сирены - круговорот экспы в природе. Идите в пещеру и встречайтесь с големами (Flesh Golems), после расправы забирайте сокровище (10 Darts of Wounding, Manual of Bodily Health (+1 CON), Wand of Paralyzation, Cloak of the Wolf).

Arkushule попытается прочесть вашу судьбу, но если вы будете грубы с ней - нападет (*Adventurer's Robe, Scroll of Burning Hands*). Ardrouine попросит спасти ее сына от воров (worgs) из Lighthouse. Восточнее Beregost, в Larswood, вы встретите Osmadi, который обвинит вас в смерти его братьев и нападет. После этого Corsone извинится за него и свалит всю вину на бандитов.

Еще дальше на восток находится Wood of Sharp Teeth. В нем Fahrington попросит принести его свиток от Tasloi (на востоке).

В лесу вы обнаружите четырех магов - Denak, Diana, Lasala и Brendan (Red Wizards of Thay), - которые немедленно нападут на вас. А это значит, что скоро вы станете владельцем разного полезного добра, в том числе, *Ring of Energy*.

На юго-востоке расположены холмы. "Скульптор" Mutamin пользуется здесь ручными basilisk'ами для создания статуй из людей. Ату его, ату! Заклинание *Protection from Petrification* поможет вам избежать превращения в очередную скульптурную композицию. Здесь же вы встретите гуля (ghoul) по имени Kogaх, который поохотится с вами на basilisk'ов. Он обладает иммунитетом к окаменению, что крайне полезно в этом нелегком деле. Вскоре это занятие ему надоест, и он нападет на вас.

В холмах вам встретится еще одна группа приключенцев - Kirian, Baerin, Peter и Linden. Они ничего против вас не имеют, зато имеют много чего полезного, включая *Morning Star* +1 ;).

Идите в область севернее Friendly Arm Inn и очистите территорию от обитающих там Ankheg. За каждого вы получите 975 XP и панцирь, из которого Taerom "Thunderhammer" Fuiruin, кузнец в Beregost, сделает неплохую магическую броню всего за какие-то 40000gp. На работу у него уйдет десять дней.

Gullykin - поселение халфлингов под управлением Gandolar Luckyfoot. Тут вы встретите еще одну банду убийц - Molkar, Drakkar, Halacan, Morvin. В подвале Temple of Yondalla and Alvanhendar's Fire Wines вы можете найти секретную дверь, которая ведет в подземный лабиринт, полный постоянно респавнящихся кобольдов. В одном из домиков живет halfling Jenkal - предатель, который попытается вас убить, хе-хе, не он первый и не он последний ;) ; здесь тоже

есть секретная дверь. От жителей деревни вы можете узнать, что кобольды проявляют несвойственную им ранее организованность.

Идем в подземелье. Undead Knight надо убить, а его броню отнести его собратьям, которых он предал при жизни. Убиваем мага Lendarn и Ogre Mage. Кроме того, здесь есть выход в локацию Firewine Bridge. Покончив с подземельями, возвращаемся к Gandalar'у за получением награды.

Идем к руинам школы Conjurer'ов в Ulcaster. Furret продает за 1000gp некий Torquiose Gem (выдавая его за Gem of True Seeing). Лжет, подонок.

Ulcaster попросит вас принести ему книгу с нижних этажей заброшенной школы. Поищите сей томик в куче мусора.

Считаете себя достаточно крутыми? Идите к Firewine Bridge! Meilum - по его собственному утверждению, лучшему мечнику на побережье. Если победите его на дуэли, станете владельцами весьма недурственных перчаток (+1 THAC0, +2 damage). Carsa умрет на ваших глазах, после чего появится Ogre Mage Khark. Будьте осторожны с ним!

Пора опять двигать сюжет. Отправляйтесь в Beregost, на второй этаж Feldpost Inn, и пообщайтесь там с волшебником Tranzig. Если слегка надавить на него острием меча, то он быстренько расколется и сообщит местонахождение бандитского лагеря. После чего его полагается кокнуть, (чтобы не предупредил бандюков) и собрать магические предметы.

В Beregost, в Joval Juggler Inn вы сможете продавать скальпы бандитов за 50gp капитану Flaming Fist. К нему стоит заглянуть после расчистки бандитского лагеря. В этой же гостинице отдыхает и лечит раны паладин Bjornin, который предложит вам разобраться с бандой Half-ogres. Вы найдете их в локации, что на северо-запад от Nashkel. Там же обитает и Drizt Do'Urden.

Побродив по зонам между Gnoll Stronghold, Lighthouse и Nashkel, можно найти еще несколько поводов поразвлечься. Вы можете встретить маленького мальчика, который попросит найти его собачку (на северо-востоке). Приведя ее к хозяину, вы станете свидетелем принятия "мальчиком" истинного облика и отбытия их домой, в Nine Hells. Если вы убьете собаку, то ее хозяин обидится и "больше никогда не будет доверять никому из праймов" (Prime = житель Prime Material Plane т.е. вы).

Недалеко от этого места вы обнаружите очень невоспитанных приключенцев из Amn. Уроки хороших манер им следует преподавать в виде Hold Person.

В западной части большой карты расположена зона с древней Xvart. Это тот случай, когда берут числом, а не умением. Более или менее серьезный противник только один - медведь Ursa. В северо-восточном углу области есть пещера с еще одним медведем и несколькими полезными шмотками.

Пора возвращаться к выполнению главного квеста. Направляясь на север от Friendly Arm Inn, вы обнаружите множество бандитов. Здесь вы должны вычислить тех негодяев, с которыми можно завести разговор о вступлении в банду. Вести беседу следует самому "высокохаризматичному" персонажу в группе. Если переговоры будут успешными, то вас проводят в бандитский лагерь на встречу с их лидером, Tazok. Окажется, что в данный момент он уехал по делам, вам же предложат сразиться с его помощником, чтобы доказать, что вы достойны гордого бандитского звания. Сам Tazok встретится вам лишь в финальном сражении вместе с Sarevok и Angelo.

Походите по лагерю и осмотритесь. Будьте готовы к тому, что на вас нападут. Подготовьтесь к серьезному бою и идите в палатку Tazok'a. Бой будет непростым, группе противостоит сильный волшебник.

Глава четвертая

После боя вы найдете документы о планах Tazok'a. Поговорите с человеком в черном плаще и узнайте о местонахождении леса Cloakwood Forest. Туда вам и надо отправиться. Вам предстоит пройти по лесу через четыре области, прежде чем вы достигните шахты в пятой. Запаситесь противоядиями, леса кишат ядовитыми пауками всех расцветок.

Достигнув шахт, вы встретите группу NPC, которые попытаются помешать вам пройти. Среди них есть маг, так что, если вы не будете настороже, то им это может удастся. В последнем доме вы найдете очень полезные *Boots of Speed* и *Ring of Free Action*. К сожалению, это кольцо нейтрализует действие *Boots of Speed*.

Заходите в шахту, поговорите с одним из пленников и дайте ему 100gp - он поможет вам освободить остальных заключенных.

Если считаете себя крутым, то идите напролом. Если нет, то постарайтесь проскользнуть мимо впечатляющих толп местных монстров. В конце пути вы найдете храм, угадаете кого? Уже дую-

жину лет как мертвого бога Bhaal'a! Соберите в помещении несколько ценных *potions*. Далее вас ждет встреча со злым волшебником. Советую использовать *Dispel Magic* для разрушения его защиты. Убив мага, идите вниз по туннелю, соберите ценности и свитки с заклинаниями и прикончите ученика чародея (если захотите, можете отпустить последнего с миром). Туннель приведет вас на первый уровень шахты. Здесь нужно найти механизм затопления шахты и (если все пленники уже выпущены в пампасы) привести его в действие.

Глава пятая

После затопления шахты вы можете, наконец-то, отправляться в Baldur's Gate. Поговорите со Scar (можете доверять ему). Он попросит вас об услуге - нужно выяснить, не происходит ли чего темного/незаконного в Seven Sun. На входе в город вы в третий раз свидитесь с Elminster'ом.

Побродите по BG и изучите его. В нем вы обнаружите много интересного и даже забавного, например, магазин торгующий проклятыми вещами. В одном из домов обосновалась Воровская Гильдия. Назовите пароль - "Fafhrd" - и постарайтесь пока избегать конфронтации с ее членами, т.к., например, здесь можно приобрести *Potions of Thievery* - неоценимую помощь вору вашей группы. Один из местных расскажет вам, что какие-то люди вас разыскивают.

Если, войдя в магическую лавку, вы подниметесь вверх по лестнице, то увидите волшебников, творящих заклинание. Ваш приход собьет им кастинг и, в гневе, они нападут на вас.

Идите к Hall of Wonders. Недалеко от этого места вы встретите ребенка, который (если вы согласитесь помочь) отведет вас к дому, в котором вы обнаружите жреца богини удачи Тумога. Он попросит доставить тело его мертвого сына из храма Umberlee (храм расположен в той же области города). Сделайте большое пожертвование, и вам разрешат поговорить со жрицей. Заплатите ей 2000gp за тело ребенка и немедленно возвращайтесь. Впрочем, это вариант с использованием дипломатии. Можно просто хорошо врезать жрице Umberlee. Вернув тело сына отцу, вы получите *Shield of Missile Deflection*.

Для завершения пятой главы необходимо сходить в Iron Throne Mansion (в северо-западной части городских доков) и перебить всех на верхнем этаже. Довольно сложная задача, но после ее решения вы получите документы, проливающие свет на планы Iron Throne.

В той же части доков пообщайтесь с торговцем, которого беспокоит участь партнеров. Вы просто обязаны взяться за расследование т.к. в результате разживетесь крутым мечом (+3 *vs shapeshifters*). Вам понадобятся документы о деятельности доппельгангеров.

Идите в Seven Sun и встречайте толпу голодных доппельгангеров, которым не терпится полакомиться свежим мясом приключенцев. Очистите от них помещение и не забудьте про подвал. Вход в него так нарисован, что не сразу и заметишь. После этого отправляйтесь в штаб Flaming Fist, поведите Scar'у о доппельгангерах. Вас попросят разобраться с ними - сообщите, что дело уже сделано, и получите награду. Затем вас попросят найти пропавших людей - это просто: сразу же лезьте в городскую канализацию (sewers). После того, как вы разрешите все проблемы, Scar отведет вас к Великому Герцогу Eltan'у. Перед этим удостоверьтесь, что у вас в inventory есть свободное место для книги "*Tome of Great Value*", которую вам презентует дюк. Без этой книги вас не пропустят в Candlekeep, куда группе придется направиться немедленно.

Глава шестая

В Candlekeep отдайте том охране, после чего вас пропустят в замок. Дела здесь совсем плохи.

Идите в Priest's Quarters. Там вы обнаружите жреца, изучающего дохлую кошку. На самом деле это доппельгангер, которому вы помешали отобедать. Вы должны успеть допросить его прежде, чем он сменит облик. Подготовьтесь к серьезному бою. Это место просто кишит тварями, принявшими облик прежних обитателей замка. Даже Phylidia была скушана этими монстрами!

Войдите в замок и пообщайтесь с местными обитателями. Вы обнаружите, что многие из них изменились и не узнают вас. Вам встретится Kevoras (на самом деле это Sarevok), который отдаст вам *Gorion's Ring of Protection*.

Здесь же вы встретитесь с Reiltar и его подручными. Поговорите с ними, но убивать их не обязательно - ничего ценного вы в результате не приобретете.

Позже вас обвинят в убийстве и бросят в камеру (не сопротивляйтесь). Ulraunt объявит, что вы будете отправлены в Baldur's Gate для казни. Через некоторое время после его ухода появится Teththoril и телепортирует вас в подземелье.

Пройдите вперед, к склепу. Здесь вы встретите доппельгангера в обличье Phylidia, да и многих других ваших знакомых... Не забудьте осмотреть помещение и взять *Tome of Wisdom* и *Tome*

of *Strength* (опасайтесь ловушек). Можно не возиться с ними, а просто использовать *Scroll of Protection from Magic*. Если вам не удастся вскрыть замки, то можно воспользоваться *Potion of Thievery*.

Идите дальше, вас поджидают Elminster (опять он!) и... Gorion! Догадайтесь с трех раз - кто они?

Глава седьмая

Выбирайтесь из склепа. Вам еще предстоит разобраться с несколькими бандитами в пещерах и на выходе из оных. Избегая встреч со стражниками Flaming Fist, направляйтесь к Iron Throne, на верхний этаж, где вас ждет трудный бой с колдуньей. Вам понадобятся заклинания *Dispel Magic*, причем в больших количествах, т.к. вредина очень любит разбрасывать *Confusion*. Уничтожьте даму и всю ее свиту. На теле отыщите дневник Sarevok'a. В одном из свитков вы прочтете о том, куда вам следует отправиться, - Undercellar. Вход в подземелье находится в подвале. Спускайтесь в канализацию через проход между двумя рядами бочек.

Внизу вам предстоит теплая встреча с несколькими ghaist и ghoul. В Undercellar девять локаций, причем некоторые выходы ведут в обычные дома. Вы поймете, что нашли правильный, когда наткнетесь на очередную порцию врагов с очередным волшебником. Здесь вам необходимо найти приглашение на коронацию нового Великого Герцога, которым должен стать... Sarevok!

Направляйтесь во дворец и, показав приглашение, проходите вовнутрь. Сразитесь с допельгангерами и защитите от этих тварей Belt'a и его подругу. После боя Sarevok обвинит вас в убийстве, но не стоит расстраиваться по пустякам, а лучше показать его дневник Belt'у. Волшебник Sarevok'a поможет ему бежать. Позднее Belt обнаружит его и телепортирует вас в Thieves' Guild. Не поленитесь пополнить здесь запас волшебных *potions*. Вы можете уйти из гильдии и вернуться сюда после отдыха.

Спустившись вниз, вы встретите серьезных противников - Skeleton Warriors (90% magic resistance, очень низкая THAC0 и много HP). Кроме них, здесь полным полно jellies и ловушек, заряженных заклинаниями *Lightning Bolt*, *Fireball* и *Magic Missiles*. Разведайте путь и осторожно идите вперед. Вам встретится маг, который помог Sarevok'у сбежать из дворца. Он очень крут, но в тот момент лежит и умирает, сильно получив от Sarevok'a. Будьте предельно осторожны, продвигаясь вперед.

Финальная конфронтация

Вы достигли UnderCity под Baldur's Gate. Здесь вас попытаются остановить. Вам встретятся достойные противники, так что не стесняйтесь кастовать *Stinking Cloud* и использовать ваши *Wands of Fireball* и *Wand of Monster Summoning*. Постарайтесь избегать встреч с Skeleton Warriors на пути к Sarevok в северо-западной части зоны. Перед боем удалите ловушки рядом со входом. Старайтесь не ступать на Symbol of Bhaal. Вам предстоит финальный бой с Sarevok и его подручными (Tazok и Angelo), которые, как ни странно, окажутся круче хозяина.

FAQ

[Q] Что такое AC, THAC0?

[A] AC - Armor Class (класс защиты). В AD&D от 10 (худший) до -10 (лучший); THAC0 - To Hit AC 0. Только в AD&D. Число, большее или равное которому необходимо выбросить на d20 для попадания по цели с AC 0.

[Q] Что значит {a}d{b}+{c}? Например 2d6+1.

[A] 1d{b} - случайное число от 1 до {b}. В AD&D применяются d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100 (два d10). {a}d{b}+{c} - {b} раз по 1d{c} и к результату прибавить {c}.

[Q] Что такое dual-class?

[A] Это смена класса, что могут делать исключительно люди (если primary параметр в текущем классе у него 15+ и в новом классе 17+). Персонаж уровня N по достижении N+1 в новом классе может пользоваться преимуществами двух классов, но с ограничениями нового класса.

[Q] Что такое STR 18/xx?

[A] Это "запределная" сила для воинов: 18 меньше чем 18/01, самый лучший показатель такого рода - 18/00.

[Q] Сколько XP можно набрать?

[A] 89,000. Для multi/dual это предел (сумма для всех классов).

[Q] Как делать backstab воров?

[A] Hide in shadows/Move silently и бить сзади не-missile оружием.

[Q] Как обезвредить ловушки?

[A] Вором. Используйте пиктограмму с маской.

[Q] Как *выломать* замок на сундуке?

[A] Атаковать. Вероятность успеха зависит от силы.

[Q] Кончаются ли заряды в wand?

[A] Да.

[Q] Снимает ли Raise Dead -1 CON?

[A] Нет.

[Q] Можно ли воскресить эльфа при помощи Raise Dead?

[A] Да.

[Q] Как снять ограничение XP в 89.000?

[A] Меняем в BGMain.exe:

Для оригинальной версии:

2FCA76: 76 на EB

2FCAA4: 76 на EB

Для бета-патча:

2FD871: 76 на EB

2FD89F: 76 на EB

[Q] Что будет за убийство Drizzt Do'Urden? Где его искать?

[A] Он в лесу на NW от Nashkel. Будет: 12.000 XP, - Reputation, Mithril Chain Mail +4 (в ней нельзя кастовать), Scimitar +3, defender +2 AC (только для Good), Scimitar +3, frostbrand.

Faerun'ская народная забава: убийство Drizzt'a Do'Urden

Почему-то на это тянет персонажей всех мировоззрений (alignment) - от Chaotic Evil до Lawful Good... Совершенно ясно, что бедняга Drizzt страдает из-за своих крутых *магических штмоток*: - двух волшебных мечей и волшебной же кольчуги.

Перед сражением полезно просто украсть (вором) у темного эльфа оба его меча. Ключевыми элементами самого сражения являются стрелы "*плюс много*", заклинания *Invisibility*, *Improved Invisibility*, *Animate Dead* и *Wands of Monster Summoning*. Из-за огромной magic resistance заклинания почти бесполезны против Drizzt'a. Ведущие манчкины рекомендуют окружить Drizzt'a плотным кольцом монстров или скелетов и расстрелять несчастного из луков. Из-за чрезвычайно низкого AC попасть будет очень сложно, но не забывайте, что attack roll (бросок кости d20) с выпадением 20 *всегда* попадает *по любому* AC. Т.о. любой, даже самый слабый, монстр будет попадать с вероятностью не ниже 5%.

Я все же советую good-персонажам оставить темного эльфа в покое, а нейтралам ограничиться кражей мечей. Alignment надо по крайней мере *пытаться* отыгрывать! ;)



Blackstone Chronicles

An Adventure in Terror

Жанр	Quest
Издатель	Mindscape
Разработчик	Legend Entertainment Co.
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	октябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●●○
Графика	●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●●
Рейтинг	8.2
Навигатор	Итогового ИИИИ

Гениальная игра. Великолепная и потрясающая. Кстати, за доработку графики по сравнению с альфой, по которой писалось ревью, я бы добавил еще балл-другой - на 8 это тянет вполне. И итоговый рейтинг тоже бы вырос - правда, все равно не дотянув до моей внутренней оценки игры: десять без небольшого (притом, что нежно, глубоко и страстно любимая Фанданга - это «9 с очень большим»). Blackstone захватывает по полной программе, Blackstone увлекает и заставляет поверить в себя, Blackstone - это та самая «мультимедия», о которой так долго говорили большевики: книжка из картинок и говорящих героев. Blackstone - это штучная вещь, и, чтобы привлечь к ней больше внимания, я, пожалуй, извращусь.

Вы не получите здесь, дорогие читатели, ничего, кроме непосредственно солюшена - способа преодолеть «застревание» в игре. Получится детектив: вся внутренняя логика пазлов, все тонкости сюжетных поворотов и игровая красота Blackstone Chronicles останутся «за кадром». Самое интересное в игре - понять, почему надо было набрать именно эти цифры или ввести именно это слово; и я не буду портить вам удовольствие. Застрянете - к вашим услугам; решите проходить сами - вам же лучше. Нелогичных пазлов в ВС нет.

Ну, и в качестве приложения - несколько хинтов. Во-первых, солюшены к пазлам, завязанным на время (и нашу смерть) - а то особо впечатлительные могут и игру бросить. Во-вторых, список предметов (только «лежащих на поверхности» - доступных изначально) для каждой комнаты - обидно застрять из-за того, что просто-то чего-то не нашел, а потом прочесть пол-солюшена в поисках своей несуществующей «ошибки». Итак:

Пазл с Heat Chamber: зажечь зажигалку и подогреть термометр.

Пазл с ЕСТ: набрать на панели слева 128.

Пазл с отравой: ввести себе вакцину из самой левой пробирки в ящике, найденном вторым (от отравления до исцеления нужно пройти часть игры, в том числе - пазл с ЕСТ).

Пазл с клеткой: пикой взять ключ слева, отпереть замок и открыть клетку («Орлята учатся летать...»)

Пазл со стереоскопом: взятую заранее («помолясь!!!») веревку зацепить за рукоятку слева.

Предметы

Офис Малькольма: ручка, ключи и кофейник. *Комната труда:* нож и шило.

Кухня: щипцы и шампуры. *Комната Мэрилин:* дневник.

Комната Лорены: перо, увеличительное стекло, косметичка.

Гидротерапия: резиновая простыня. *Электротерапия:* стетоскоп.

Котельная: предохранитель. *Комната за шкафом:* журнал.

Пыточная: дубина, веревка. *Склеп:* ключ (в пазле).

Повторяю: здесь не все предметы. Осмотрите ящики, поработайте с тем, что уже взяли, наконец, вспомните: не подсказывал ли (или не говорил ли напрямую) вам кто чего? Вышеперечисленный набор - только то, что лежит на поверхности. «Чтобы ничто не прошло незамеченным», образно говоря. И обязательно все диалоги: некоторые действия становятся доступны только после получения некоторой информации; так что если в тексте упомянуто общение с персонажем - ни одна реплика не должна быть проигнорирована. Ну, а теперь -

в Blackstone Asylum, в гости к Malcolm'у Metcaff'у. Да, и еще: стиль изложения продиктован особенностями материала. Рассказывать про эту игру в виде инструкций - не дело.

Оливер оказался один в холле давно забытого им дома. В ушах еще звучал голос отца, «приветливо» смотревшего с портрета на стене. Только ночь на то, чтобы найти сидящего где-то в подземелье сына. Лишнего времени не было.

Кабинет Оливер еще помнил - только компьютера тогда не было. Пароль - scooter; и к нашим услугам вся база данных по пациентам за все время существования госпиталя. Интересно, но пока что не нужно - существенно более ценной была ручка от лифта: теперь мы могли подняться в палаты. А вот ключи... Оливер не знал ни одного из них, а перебор был непозволительной роскошью. Впрочем, почему бы их не прихватить. Да, и ящики стола... Тоже ничего - один щелкунчик, так похожий на любимого папочку. Никакого толку.

Оливер приделал ручку и поднялся на второй этаж. Дверь в женское отделение была открыта; Оливер вошел в одну из палат. «Привет!», - раздался голос.

«Меня зовут Мэрилин - Очень приятно - Мне тоже. Я жду ребенка! - Поздравляю - Спасибо». В ящике Мэрилин лежал дневник. Др. Меткаф в порядке излечения пациентов сжигал дорогие им вещи - чтобы «больные» ощутили, что реально, что нет. Две страницы в дневнике были склеены.

Marylin Wilson. Выбыла (самоубийство). Фиктивная беременность. Слова в компьютере рассказывали не о жизнерадостной девушке этажом выше, а о ком-то другом. Этого не могло быть. Курс лечения - гидротерапия. Часами в холодной воде, когда человек переставал ощущать что бы то ни было, когда шок не позволял чувствовать боль. Об этом рассказали Оливеру Мэрилин при следующем разговоре и Джейн, та, кого Оливер встретил позже, в гидротерапии.

Мэрилин вспомнила, каким ключом Малькольм открывал дверь. Она помнила многое - и «лечение», и разговоры с Малькольмом, и всю жизнь в госпитале. Ей было очень одиноко - а папаша Меткаф спрятал единственную дорогую ей вещь: подаренную сестрой зажигалку. Оливер обещал помочь.

Дух Джейн был привязан к жаровой печи. В ее голосе был непреходящий испуг; испуг и отсутствие надежды. Она не могла ничем помочь Оливеру - она даже не знала, как включить паровые машины. Оливер справился сам, нажав на пульте вторую и третью кнопки сверху. Он положил в машину дневник Мэрилин, закрыл дверцу и включил аппарат. Теперь можно было прочесть склеившиеся страницы - стало ясно, каким ключом открыть котельную.

Однако в котельной нечего было делать - кроме как поговорить с Шимусом, пожилым ирландцем, дух которого был привязан к печке, и взять предохранитель с полки. Оливер вернулся в холл и вошел в дверь слева.

На стенде были нож и шило; Малькольм ничего не возражал против того, чтобы Оливер взял их. Шилом оказалось очень удобно поддеть болты в петлях ящичка на стене; правда, в ящичке был только лобзик без лезвия. Зато на кухне, поддев ножом дверцу над раковиной, Оливер нашел разводной ключ. Кроме того, справа лежали щипцы, а слева висели шампуры. И то, и другое взять удалось, а вот изъять половник не получилось - посыпались протесты Малькольма.

Холодильник не работал. Впрочем, причина был тривиальной: перегорел предохранитель. Особо не задумываясь, зачем, Оливер вынул старый и вставил новый; стекло очень быстро покрылось инеем.

Отвернуть ключом болты на печке в котельной было легко. В огне лежала зажигалка. Оливер достал щипцы, протянул их, схватил вещьцу... и ноги сами понесли его в гидротерапию; он открыл жаровую печь, лег в нее, закрыл крышку, и температура стала расти. Крики Джейн перемешивались комментариями Малькольма, но Оливер слышал чужие голоса все хуже и хуже: слишком тяжелым и частым становилось его дыхание. Он успел щелкнуть зажигалкой и догадаться, что машину можно обмануть...

Оливер выбрался из «духовки». Ужас еще душил его и выветрился только когда Оливер дошел до комнаты Мэрилин. Ужас сменился тоской. Мэрилин вспомнила все.

Она знала, что ее беременность была не фиктивной. Малькольм убил ее ребенка. Она убила себя. Ничто больше не имело для нее смысла - хоть она и была благодарна нам за зажигалку. Она сказала, что женщина в комнате дальше по коридору могла бы что-то сказать о секретной комнате. Мэрилин знала, каким ключом открыть дверь.

Лавиния Уиллоуби считала себя королевой Марией Шотландской. С порога она спросила,

принес ли Оливер ей вязальные спицы. Шампуры, положенные в коробку на столике у окна, вполне устроили Ви. Компьютер говорил, что от заблуждений Lavinia'ю Willoughby лечили прививками лихорадки. «Королева» помнила, каким ключом открывалась комната. Она была бы рада помочь и в наших основных поисках, но все, что она могла - это рассказать, как попасть к Лорене, женщине, дух которой жил в следующем блоке.

Оливер снова спустился в подвал и открыл дверь Fever Therapy. В этой комнате доктора заставляли пациентов при кровопускании, и те умирали, наблюдая, как выходит из них кровь. Дух Ника Бреннена был привязан к тому самому креслу, в котором пациенты сидели при «процедурах». Ник сохранил маленький ключик, который не поместился в основной связке, но забыл, в каком именно ящичке спрятал его. Впрочем, нужная информация нашлась, когда мы ввели «Nick Brennen» в компьютер в офисе Малькольма: ключ лежал в третьем слева ящичке в третьем ряду сверху. Ник торопил Оливера - часть ночи была уже позади.

Лорена так долго «проверяла» Оливера, что впору было поверить в справедливость диагноза - паранойя. Meril Martin - таково было ее настоящее имя. Муж Мерил, «один из самых щедрых меценатов госпиталя», нашел в докторе Меткафе понимание и поддержку благородного стремления удалить постаревшую жену с глаз долой. Добрый доктор залечил женщину до такого состояния, что теперь единственным шансом Оливера доказать, что он не «шпион Малькольма», было принести некий предмет, украденный Малькольмом у Лорены. Этим предметом оказался кофейник, стоявший в кабинете Малькольма, - у доктора и у пациента были одинаковые кофейные наборы. Впрочем, Лорена все еще отказывалась верить, что Оливер принес именно ее кофейник, - мало ли таких наборов!

Хорошо, хоть повышенной любви к собственным вещам у Лорены не наблюдалось. Оливер взял со столика у кушетки лупу и перо, а из чемоданчика на другом столике достал косметичку (чтобы выйти с экрана с чемоданчиком, закройте его). Он внимательно рассмотрел кофейник - на дне были выгравированы буквы М.М. Оливер посмотрел еще раз, теперь через лупу, - полученной информации оказалось достаточно, чтобы Лорена позволила поставить предмет в свой кофейный набор. Теперь она верила Оливеру и просила об одной услуге: вернуть дорогой ей медальон, который Малькольм за чем-то забрал у нее. Лорена предполагала, что Малькольм прячет его в сейфе у себя в кабинете, за портретом матери Оливера; и еще она рассказала, каким ключом открыть комнату электротерапии.

В коридоре Оливер открыл косметичку и достал оттуда тушь. Как ни странно, она все еще не высохла и вполне сгодилась как чернила для Ви - та желала написать письмо своей сестре, королеве Англии, в котором описала бы чистоту своих намерений. Оливер вылил тушь в чернильницу и поставил туда же перо - оставалось найти платок, который Ви хотела приложить к письму в доказательство его подлинности.

Джек Крамер, которого Оливер встретил в комнате электротерапии, был одним из самых трудных пациентов. Запись в компьютере говорила, что однажды он просто сбежал. «Ты победил?» «Никому не удавалось победить», - ответил Джек. Он был единственным, кто позволил взять хотя бы что-то со стенда у «себя» в комнате, - Оливер получил стетоскоп.

Именно стетоскопа и не хватало для того, чтобы вскрыть сейф - точнее, найти место на раме, нажатие на которое отодвигало картину в сторону. Дальше все было несложно: 4-24-52. Только вместо медальона там лежал небольшой ящичек и ювелирное яйцо. Оливер открыл ящичек, взял платок и ввел себе яд.

Оливера трясло. Он вышел в коридор, зашел в лифт и поднялся на второй этаж. Лавиния была благодарна ему за платок - и теперь, когда, по ее мнению, бояться несправедливого гнева сестры-королевы ей было больше незачем, она отдала Оливеру то, что приберегала для себя, - лезвие для работы по металлу. Оливер нажал на рисунок короны на кровати, взял лезвие и вставил его в лобзик.

Голова раскалывалась. Теперь Оливер точно знал, чем он болен, но противоядия все еще не было. Оливер спустился в котельную, где уже не текла вода, отпилил замок на решетке, расстелил на полу резиновый лист и снял медальон. Теперь к его голове были приставлены электроды, и машина, включенная его же руками, готовилась послать заряд. Оливер очень хорошо помнил, как Джек описывал эту процедуру. И еще он помнил саму комнату и другие слова Джека...

Встав с кресла, Оливер быстро пошел к Лорене. Все тело ломило от боли. Он дошел и положил медальон на место. Теперь он знал, как попасть в секретную лабораторию папаши. Шкаф, двинуть книги Парацельса, Гиппократы, Фрейда и самовлюбленного предка. Ход назад за -

крыт. Лифт больше не действует. «Почему ты не хочешь слушать меня, Оливер?»

Потому что. Папаша невменяем и не воспринимает ответы. Последний симптом. Еще немного - и смерть... Оливер открыл ящик и ввел себе противоядие из самой левой пробирки. Только время могло сказать, не убьет ли его этот выбор. И оно сказала, что Оливер был прав.

Журнал, описывающий расчлененку, организованную в порядке излечения мальчика от ощущения себя девочкой (мама очень хотела девочку и надевала на Эйба платица, расчесывала волосы и давала кукол), лежал на полке. Саму расчлененку Оливер увидел, спустившись по лестнице. И голос мальчика, части которого стояли в колбах на полках, просил Оливера поиграть с ним в игру.

Оливер угадал "Table", начинавшийся с Т, и "Light", начинавшийся с L. Эйб рассказал Оливеру, что доктор Меткаф не очень хорошо понимал других и так и не понял, что Эйб вовсе не считает себя девочкой - он просто привык к куклам. Единственным местом, где Эйбу бывало хорошо в больнице, была часовня.

Оливер спустился в часовню. Дух органиста ничего не возражал против изъятия долота и молотка, а вот отпилить голову рыцарю, стоявшему в нише, не давал. Вынуть же пику из руки рыцаря не получалось.

Оливер вернулся в операционную. Эйб снова хотел играть. Оливер угадал "Diploma" (белое) и "Grate" (то, что начинается с «тигра»). После этого он взломал долотом ящик стола и достал оттуда музыкальную шкатулку. Поговорив с Эйбом, Оливер вернулся в часовню.

Теперь Оливер точно знал, зачем ему отпилить голову рыцарю. В ход пошла ножовка, потом Оливер обрубил поддержку каркаса (нож можно было заточить на кухне, около раковины), взял куклу... На этот раз любое новое копье могло его убить. Хорошо, пику удалось захватить...

Стена склепа. Мэрилин сожгла себя зажигалкой. Джека убили электрическим стулом смотрители. Ви повесилась, «ожидая убийц от своей сестры». Мерзавец папаша. Мразь. Его саркофаг стоял отдельно, только крышка была слишком тяжелой, чтобы поднять ее голыми руками.

Выйдя из склепа, Оливер выбил из головы носорога ключ - теперь возвращаться в склеп можно было в любой момент. Но сейчас он решил еще раз зайти к Эйбу. Кукла была положена на полку. Еще одна игра - на этот раз ответом была лежавшая на столе книга. Теперь Эйб объяснил, почему его называли Эйбом, сказал, что для Меткафа он был просто 125, и... Оливер проиграл мелодию из музыкальной шкатулки органисту, и код для двери в операционной стал понятен. 2138. Вход в пыточную открыт.

Пол. Очаровательный помощник доктора. Лоботомированный садист. В качестве проверки искренности желания Оливера он попросил его засунуть палец в шкатулку, стоящую на столе, - при обратном движении она должна была срезать часть пальца. Интеллекта на то, чтобы догадаться, что Оливер просто засунет шкатулку в рентгеновскую машину в операционной (предварительно вынув из нее кость), Полу не хватило. «Теперь, пока ты чувствуешь боль и ясно соображаешь, сделай еще одно - и я скажу тебе, где секретная комната». Оливер раскусил яйцо шелкунчиком - на бумажке была подсказка. Он снял веревку с «железной девы» и нажал на картинки с глазом, бегущим человеком и профилем девушки. Машина открылась; дубину, висевшую на стене, Оливер вставил как распорку и достал стереоскоп. На этот раз он запустил машину, отрубаящую голову, и на то, чтобы выбраться, оставалось секунд 30...

Оливер выбрался. Стереоскоп был разбит, Пол - «мертв», от него осталось только фомка на столе, и сказать, где секретная комната, было больше некому. Кроме... Мэрилин! Как она сюда попала? Она не знала сама, но звала Оливера в склеп.

Выйдя в кабинет, Оливер услышал крики жены в холле. Он не успел дойти - Малькольм отправил и ее в секретную комнату. В склепе Оливер услышал голос Ви - она приказывала ему снять крышку с саркофага. С фомкой все оказалось проще. Голос Лорены сказал, чтобы Оливер забрался в саркофаг (в общем, яблонька за добро укрыла Аленушку с Иванушкой от бабы Яги).

Оливер добрался. Только ни Джошуа, ни Ребекки там уже не было. Малькольм собирался начать обучение внука, махнув на сына рукой. Сыну предстояло умереть.

Оставалось немного - и времени, и действий. Покромсать шелкунчика. Порвать журнал М.М. Разбить его череп - фомкой Пола (с каждым предметом Малькольм терял свою силу, и души знали это - Оливер слышал их). Разбить фомкой появившийся ящик с медальоном, куклой, зажигалкой и платком. Джошуа уже поднес лезвие к горлу матери. Щелкнуть зажигалкой. И поднести ее к портрету доброго доктора - пусть хоть Мэрилин порадует. Хэппи энд.

Caesar III

Жанр	RTS
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Sierra, Impressions
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	июль 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●○○○○
Рейтинг	6.3

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Глубоко заблуждается тот, кто считает наши речи слепками с наших убеждений; в них все от данного дела и от времени.

Марк Туллий Цицерон

Прежде чем начать, позволю себе несколько сравнений. Есть три игры, с которыми Caesar III теснейшим образом соприкасается по стилю и, разумеется, по тактике. Это Caesar II (кто бы мог подумать!), SimCity и Settlers.

На мой взгляд, игра сильно прибавила по сравнению с Caesar II. Из больших, заметных нововведений — только объединение воедино карты города и карты провинции. Это позволило более тесно увязать производство и военные дела с жизнью самого полиса. Однако есть множество более мелких изменений. Очень приятно, что создатели игры не пошли только лишь по пути наращивания объема (больше зданий, больше возможностей управления и т.д.), но и серьезно занялись улучшением экономической модели. Во второй части она, если кто помнит, была не лишена приятности, но все же слабовата. Третья же часть смотрится очень хорошо и сравнение с таким лидером жанра, как SimCity, тут вполне уместно, теперь это игры одного уровня. Поэтому, собственно, журнал и публикует сей довольно объемный Guide.

«Поселенцы» тоже оказали заметное влияние на игру. Общих черт стало значительно больше. Повысилась роль маленьких человечков, населяющих наш город. Они не только «создают настроение» и жалуются на судьбу, если щелкнуть по ним правой кнопкой мыши (кстати, очень любят сгущать краски), но и активнейшим образом участвуют во всех логических взаимодействиях. В частности, новый участок не заселится до тех пор, пока до него не добредет очередной иммигрант, предприятие не заработает, если носильщик не притащит со склада сырье. Такие взаимосвязи очень полезны, они расставляют правильные акценты в игре, придадут ей большую сбалансированность.

Впрочем, римские человечки все же отличаются от человечков в Settlers. Это заметно сразу, уже при возведении первого здания в игре. Его никто не строит, оно возникает мгновенно и без какого-либо видимого участия людей. Зато большинство учреждений оказывают влияние на район именно посредством своих хозяев. Допустим, банщик (банщица) выходит из бани, библиотекарь — из библиотеки, они идут по городу и во всех строениях, мимо которых лежит их путь, снимают соответствующие проблемы. А в зданиях, которые долго не посещаются каким-либо «специалистом», рискуешь столкнуться с какой-либо неприятностью. Доходит до смешного: получается так, что не люди посещают театр или цирк, а артисты, гладиаторы и дрессировщики львов (вместе со своими кисками!) ходят по домам и развлекают граждан.

I. Миссии

Миссии носят исключительно созидательный характер. Мы в буквальном смысле с нуля должны построить процветающий город, защитить его от всех внешних и внутренних нападений, добиться определенного уровня благосостояния и в награду за труды получить от Императора продвижение по службе и новое задание, еще более сложное. Конечная цель — самому стать Императором. Всего-то навсего.

Для завершения миссии необходимо превысить заданный минимум по 5 основным показателям: количество жителей, уровень культуры, уровень благосостояния, уровень мира (факти-

чески, так задается количество лет, которое мы обязаны проправить в данном городе) и уровень благосклонности Императора.

Как правило, у игрока всегда есть альтернатива: на очередном этапе можно выбрать либо мирный, либо беспокойный город. В мирных городах более сложная экономическая ситуация, в беспокойных — сильнее атакуют внешние враги. Лучше, чтобы избежать единообразия, чередовать миссии.

II. Панель строительства и здания

Имеется три опции.

Выделение участков под жилые дома (10 динариев за участок). Логика такая же, как в SimCity, — мы только указываем место, где можно жить, а народ уже разворачивается сам. На отведенном месте может вырасти как преуспевающий квартал, так и жалкие трущобы. Все зависит от нас.

Расчистка территории (в основном от леса) и снос построек (2 динария за участок).

Прокладка дорог (4 динария за участок). Наличие дороги является непременным условием функционирования большинства зданий.



Водное хозяйство

Водохранилище (Reservoir, 80 динариев за здание). Используется для хранения запасов питьевой воды. Для нормальной работы должно быть либо построено около воды, либо подсоединено Водопроводом к другому работающему водохранилищу. Необходимо для функционирования Фонтанов и Бань.

Водопровод (Aqueduct, 8 динариев за участок). Соединяет Водохранилища.

Фонтан (Fountain, 15). Источник чистой питьевой воды для жителей. Будет работать только при наличии поблизости Водохранилища.

Колодец (Well, 5). Менее престижный источник питьевой воды с меньшим радиусом действия, но зато не нуждается ни в какой дополнительной поддержке.

Питьевая вода нужна только жилым домам. Любопытно, что, по мнению авторов игры, вода из Фонтана многократно превосходит по качеству воду из Колодца. Колодцы здесь вообще не котируются. Их ставят только в крайнем случае, там, куда тянуть водопровод не представляется возможным.

Сооружения водного хозяйства не горят и не подвергаются разрушению. Тем не менее, определенное количество obsługi им все же требуется. В зависимости от протяженности Водопроводов и от числа Колодцев и Фонтанов вычисляется необходимое количество рабочих мест. При нехватке obsługi некоторые Фонтаны будут бездействовать.

Следите за тем, чтобы все жилые дома были обеспечены питьевой водой. Обращаясь к проблемам водного хозяйства, удобнее всего пользоваться специальным обзором карты. На нем особой сеткой показан радиус действия Водохранилищ, синей заливкой — радиус действия Фонтанов и Колодцев.

Обычный радиус действия Фонтана — что-то около 4-х клеток в каждом направлении. Но имейте в виду: дороги отсекают территорию от Фонтана.

На участки карты, расположенные на возвышенностях, водопровод протянуть нельзя. Соответственно, эти земли мало пригодны для жизни людей. Но, если поставить Водохранилище как можно ближе к возвышенности, часть территории все-таки попадет в радиус его действия.

Забота о здоровье граждан

Цирульня (Barber, 25 динариев за здание, 2 рабочих места)

Бани (Термы) (Baths, 50, 10). Необходим доступ к Водохранилищу.

Частный доктор (Doctor, 30, 5)

Больница (Hospital, 300, 30)

Хуже нет, когда люди болеют. Охваченные эпидемией районы автоматически сносятся с лица земли. Для того, чтобы быть здоровыми, римляне должны хорошо и разнообразно (несколькими видами продуктов) питаться, иметь доступ к чистой питьевой воде и к указанным выше зданиям. Цирюльню и Частную клинику лучше строить в каждом жилом районе, Баню — одну для нескольких районов (но можно, если не жалко, и для каждого), Больницы обычно общегородские. Для небольших и средних городов, если, конечно, в них все более-менее благополучно, вполне хватает одной Больницы. Идеальное соотношение для Больниц: одна на каждую тысячу жителей.

Отсутствие доступа к «оздоровительным» зданиям не только повышает риск возникновения эпидемий, но и задерживает рост жилых домов. На определенном этапе люди перестают селиться в местах, где нельзя нормально побриться и помыться.

Религия

Небольшой храм (Small temple, 50, 2).

Большой храм (Large temple, 150, 5). Для строительства нужно 2 единицы мрамора.

Оракул (Ogacle, 200, 0). Для строительства нужно 2 единицы мрамора.

Храмы посвящаются одному из пяти богов: Церере (богиня плодородия, покровительница хлебных злаков), Нептуну, Меркурию, Марсу или Венере. Оракул служит как бы всем богам одновременно, но при этом никому конкретно.

О склочном характере римских богов сложились легенды. Они тщеславны и любят, когда им оказывают почести в храмах и во время Фестивалей, и не любят, когда о них забывают. Гнев Цереры грозит неурожаями и набегами саранчи, милость же повышает плодородие земель. Нептун способен наслать шторм, а может, наоборот, взять под свое покровительство морские торговые пути. Меркурий по своему усмотрению либо грабит какой-нибудь Склад или Амбар, либо подкидывает туда дополнительный товар. Марс вообще шутить не любит. Может взбунтовать местных аборигенов и деморализовать армию. А может прислать духа, охраняющего город от врагов. Настроения Венеры сильно сказываются на настроении людей в городе. Она может насыпать на город уныние, тоску и болезни (последнее наиболее опасно).

Лучше не дожидаться гнева богов. На самом деле угодить им не так уж сложно. Возвести по одному дополнительному храму каждому божеству — не такое уж дорогое мероприятие. И все будут довольны. А главное — римляне любят селиться рядом с Храмами и Оракулами. Хорошей традицией будет строить в каждом новом жилом квартале по Небольшому храму. Надо только следить за балансом, за тем, чтобы почести доставались всем богам поровну. Строительство Больших храмов и Оракулов — это уже по желанию.

Образование

Школа (School, 50, 10). Это здание охватывает детское население города.

Академия (Academy, 100, 30). Академии предназначаются для юношества.

Библиотека (Library, 75, 20). Библиотеки нужны всем жителям города.

Без образовательных сооружений понижается общий уровень культуры в городе, тормозится рост жилых кварталов и повышается уровень преступности. Жители любят соседство Библиотек и Академий, но шумные детишки в Школах их раздражают (а студенты в академиях, значит, смиренные?).

Стратегия строительства примерно такая же, как для Храмов или Бань. Можно для нескольких жилых районов строить специальные «академгородки» (только Школу ставить дальше от домов), можно просто на глаз приблизительно поровну распределять эти здания по городу, можно ориентироваться на отчеты советников и на специальные обзоры по карте. Самое главное не допускать ситуации, когда какой-либо район перестает расти только из-за плохого доступа к Школе, Библиотеке или Академии. Кстати, строительство новых Академий (даже если они не особо нужны) — это хороший способ борьбы с безработицей.

Дом миссионера («посольство») (Mission post, 100). Посольства встречаются в игре редко, только в сложных заданиях, где присутствуют «нейтральные» деревни местных жителей. Тут и должны проводить разъяснительную работу миссионеры. Обычно аборигены настроены мирно, но они крайне не любят, когда близко к их землям что-то строят. Все неудобные им здания они попросту разрушают. С помощью миссионеров можно попытаться достигнуть взаимопонимания и даже организовать взаимовыгодную торговлю. Хотя, в принципе, местных жителей

лучше не трогать вообще. Особенно, если они изначально отгорожены от мира непроходимыми лесами. И пусть себе живут как жили. Мы их не трогаем, они — нас.

Развлечения

Театр (Theater, 50, 8). Простейшее развлекательное сооружение. Тут при наличии актеров разыгрывают пьесы. Актеры обучаются в Колонии актеров.

Амфитеатр (Amphitheater, 100, 12). Используется как для театральных постановок, так и для более престижных гладиаторских боев. Для работы, помимо обычного обслуживающего персонала, нужны актеры (из Колонии актеров) и гладиаторы (из Школы гладиаторов).

Колизей (Colosseum, 500, 25). Довольно большое по размерам здание, его постройка обычно символизирует окончательное превращение простого поселения в город. Здесь проводятся только гладиаторские бои. Помимо обычных боев, можно, при наличии львов из Львиной ямы, устраивать схватки людей с животными. Такая потеха особенно нравится кровожадным римлянам.

Ипподром (Hippodrome, 2500, 150). Огромнейшее здание, самое внушительное в игре. Для него не всегда и место-то на карте можно найти. Если уж построен Ипподром, значит город сравнялся величию с Римом. На Ипподроме проводят только гонки колесниц, но это самое престижное развлечение из всех возможных. Разрешен только один Ипподром в городе.

Школа гладиаторов (Gladiator school, 75, 8). Поставляет гладиаторов для Амфитеатров и Колизеев. Одна школа может обслужить несколько (два-три, не больше) Амфитеатров и Колизеев.

Львиная яма (Lion house, 75, 8). Поставляет львов для Колизеев.

Колония актеров (Actor colony, 50, 5). Обучает актеров для Театров и Амфитеатров. Одной колонии обычно хватает для нескольких (тоже двух-трех) Театров или Амфитеатров.

Мастерская колесниц (Chariot maker, 75, 10). Производит колесницы для заездов на Ипподроме.

Широко известен главный лозунг римских жителей: «Хлеба и зрелищ!». С хлебом мы еще разберемся, а вот о зрелищах можно поговорить уже сейчас. Они необходимы жителям города не меньше, а может быть даже больше, чем образование. Их отсутствие также понижает общий уровень культуры, сильно мешает росту города и вызывает всеобщее недовольство властью. Но есть одна загвоздка: граждане любят веселиться, но тех, кто их веселит, не любят. Так что придется строить развлекательные здания на некотором отдалении от жилых домов.

Обычное место Театров и Амфитеатров — между жилыми районами или на окраинах города, что несколько хуже. Колизеям лучше отводить почетное место в центре города среди прочих общегородских построек, но, разумеется, не под боком у обиталищ знатных патрициев. То же можно сказать и про Ипподром, только для него надо заранее резервировать очень много места. Вспомогательные развлекательные здания размещают либо непосредственно возле основных, либо на окраинах города.

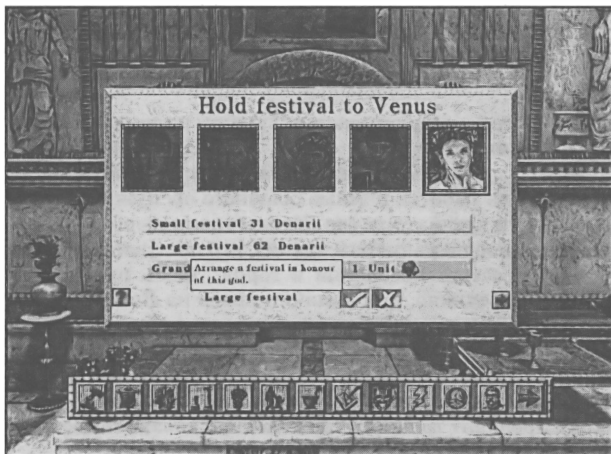
Идеальна ситуация, когда жилой район обеспечен всеми возможными типами развлечений. В этом случае он сможет достигнуть своего наивысшего статуса, при котором обычные дома превращаются в богатейшие дворцы. Впрочем, можно не ставить перед собой такой сверхзадачи и следить главным образом за тем, чтобы «зрелищ» приблизительно поровну хватало всем.

Правительственные учреждения

Форум (Forum, 75, 6). Римская налоговая полиция. Сборщики налогов обходят окрестности и, как могут, пополняют казну города. Причем собранные деньги хранятся тут же, в Форуме, до наступления нового года, после чего уже переносятся в Сенат. Соответственно, во избежание случаев воровства полезно держать рядом с Форумом Префектуру.

Самый удивительный и невероятный факт в игре: жители обожают жить рядом со своим налоговым инспектором. Этот необъяснимый феномен нужно как можно активнее использовать, ставя в каждом жилом квартале по Форуму. Это повысит и процент собираемости налогов, и престиж района.

Сенат (Senate, 400, 30). Главное правительственное учреждение в городе. Место собрания старейшин и главное хранилище городской казны (опять-таки, необходима охрана). По функциям напоминает Форум — отсюда также выходят сборщики налогов. При высоком уровне безработицы на ступеньках Сената собираются недовольные граждане. Сначала только собираются, потом начинают бунтовать. Флаги, поднятые над сенатом, показывают текущие уровни



Тут их понять можно.

Кстати говоря, наличие Фонтана для этих зданий не требуется. Странно, как будто Наместник не человек и пить не хочет. Обязателен только доступ к дороге.

В целом необходимость в этих зданиях невелика. Если, конечно, есть деньги, то можно отвести душу и построить себе особнячок. Это, несомненно, повысит статус окрестных домов и позволит городу лучше развиваться. Но, с другой стороны, глупо надеяться, что одно лишь лицемерие ваших великолепных апартаментов сделает людей счастливыми. Существует масса других способов улучшить состояние дел в городе. О себе, родимом, лучше начинать заботиться только на фоне общего финансового благополучия. И при этом знать меру.

Маленькая / Средняя / Большая статуя (Small / Medium / Large statue, 12 / 60 / 150). Статуи и монументы призваны украшать город и повышать престиж района, в котором они расположены. Для статуй не требуется доступ к дороге, они радуют глаз в любом месте карты. Обычно их используют как более дорогую замену Садам. Если Маленькая статуя фактически дублирует действие Садов, то Средняя и Большая — немного эффективнее.

Если ваши легионы, посланные по приказу Императора на защиту какого-либо соседнего города, одержат победу, вы получите возможность построить также **Триумфальную арку**.

Инженерные сооружения

Сады (Gardens, 12). Сады привлекают людей тишиной и покоем. Римляне любят побродить по аллеям в тени деревьев. Сады, как и Статуи, используются для повышения привлекательности жилого района для жителей и не требуют наличия близости дороги. Лучшее всего разбивать сады (в один или два ряда) на задних дворах домов (третий ряд от дороги).

Чтобы как-то смягчить негативное действие на район некоторых зданий, их также можно опоясывать Садами. Такой способ иногда полезен. Изредка Сады используют как своего рода противопожарную защиту. Например, окружив так Сенат, мы можем уже не бояться, что он загорится при пожаре в соседних домах. Обидно будет, если это дорожное здание сгорит из-за баловства со спичками в соседней хибарке.

Мощные тротуары, площади (Plaza, 15). Еще один способ повышения престижа местности. Строятся только по уже проложенным дорогам. Желательны для всех улиц с жилыми домами.

Инженерная служба (Engineers' post, 30, 5). Инженеры обходят улицы и предотвращают обвалы зданий. Наряду с Префектурой является полезнейшим зданием в игре. Если служба работает, над ней реет синий флажок.

Низкий (обычный) мост (Low bridge, 40 динариев за участок).

Корабельный (высокий) мост (Ship bridge, 100).

Как иногда трудно подобрать слова для объяснения простых вещей. Что такое мост? Мост — это мост. Вроде как дорога, только проложенная через водную преграду. В некоторых миссиях стратегически важные ресурсы расположены на недостижимых по суше территориях — в них мосты играют ключевую роль.

Корабельный мост отличается от обычного тем, что под ним могут проплывать торговые

культуры, благосостояния, мира и благосклонности Императора.

Соседство с Сенатом считается очень престижным. Обычно именно возле него вырастают самые богатые кварталы в городе. Допустим только один Сенат в городе.

Дом / Вилла / Дворец правителя (Governor's house / villa / palace, 150 / 400 / 700, 0). Это ваше виртуальное жилище, точнее, жилища, поскольку строить их для себя можно в любых количествах. Никаких особенных функций они не выполняют, но зато заметно повышают привлекательность района для жителей. Желание пообщаться по-соседски с самим Наместником в римлянах очень сильно.

и рыбацкие суда. Под низким мостом они проплывать не могут и, соответственно, если неосторожно перегородить торговый путь, то он попросту заглохнет.

Мосты, особенно корабельные, стоят целого состояния. В связи с этим надо тщательно планировать их строительство, стараясь, по крайней мере в начале миссии, обойтись минимальным их количеством и протяженностью. Если нет угрозы торговым путям, то низкие мосты предпочтительнее. Иногда, чтобы отказаться от лишних корабельных мостов, имеет смысл даже перенести Торговую пристань на новое место.

Мосты в игре не горят и не разрушаются (!), так что какое-либо дополнительное сопровождение им не нужно.

Корабельная верфь (Shipyard, 100, 10). Производит рыбацкие лодки в тех миссиях, где возможно рыболовство. Одна Верфь способна обслуживать довольно много Рыбачьих причалов, обычно можно обойтись одной Верфью на город. Жители не любят соседства с Верфью.

Торговая пристань (Dock, 100, 12). Сюда прибывают торговые корабли из соседних городов. Непосредственно рядом с Пристанью желательное наличие Склада для более быстрого товарообмена. В принципе, для города поначалу достаточно одной Пристани. Признаком необходимости дополнительной Пристани являются очереди из желающих поторговать кораблей. Жители не любят соседства с Пристанью.

Рыбачий причал (Wharf, 60, 6). Некоторые города Римской империи живут рыболовством (морепродукты в игре также называются «мясом»). Именно в таких городах игроку будут доступны Рыбачий причал и Корабельная верфь. Корабли, построенные на Верфи, отправляются к Причалу, откуда выходят в море для ловли рыбы. Это, фактически, немного усложненный аналог Фермы. Жители не любят соседства с Причалом.

Военные сооружения

Все военные сооружения, за исключением Крепостных стен, являются нежелательными соседями для мирных жителей.

Крепостная стена (Wall, 12). Стена защищает город от внешних врагов. Она может на некоторое время задерживать атакующие вражеские отряды. Чем толще стена (ограничений на толщину нет), тем больше потребуются времени противнику на штурм. Важно, что сама по себе (без Сторожевых башен) Стена не может эффективно обороняться. На престиж района влияния не оказывает.

Сторожевая башня (Tower, 150, 6). Чрезвычайно эффективное оборонительное сооружение, возводимое поверх построенного участка крепостной стены (квадрат 2 на 2). Требуется подведения дороги. При наличии obsługi (обычные рабочие и один солдат) на вершине Башни возникает баллиста — весьма мощное и дальнобойное орудие. Кроме того, только солдаты из Башни могут выходить на близлежащие Крепостные стены и участвовать в их обороне.

Крепостные ворота (Gatehouse, 100). Крепостные ворота служат для въезда в город иммигрантов и торговцев. Они ставятся на пересечении Крепостных стен с дорогами. Для врагов являются обычной Крепостной стеной.

В самом начале миссии по будущему городу проходит одна основная дорога, помеченная красным и синим указателями. Эту дорогу нельзя перегородить наглухо, тут в любом случае придется ставить Ворота. В остальных местах карты они необязательны: всегда можно распланировать постройки и без их участия.

Ворота можно использовать и в мирных целях. Дело в том, что обычные граждане не любят лишний раз проходить через них. Поэтому, если поставить их на выходах из города, то можно существенно увеличить эффективность работы инженеров, к примеру. Они уже не будут совершать долгие и никому не нужные обходы по пустынным незаселенным территориям. В виде эксперимента можно даже попробовать разграничивать Воротами различные районы города.

Крепостные сооружения в игре не горят и не разрушаются.

Префектура (Prefecture, 30, 6). Одно из самых нужных строений в игре. Префекты выполняют в игре множество функций. Они являются одновременно и полицейскими, и пожарными. Кроме того, они по мере сил могут подключаться к обороне города во время войны. Над работающей префектурой реет красный флажок.

Форт (Fort, 1000). Форты — это сборные пункты вашей армии. Один Форт вмещает один легион. Максимальное количество Фортов (и, соответственно, легионов) — 6. Максимальное количество солдат в легионе — 16.

Легионы бывают трех основных типов: тяжелая пехота (легионеры, Legionaries), метатели дротиков (Javelin) и конница (Mounted). Построив Форт, мы только обозначаем место сбора, но еще не создаем солдат. Солдаты постепенно вербуются и вооружаются в Казармах, после чего прибывают в распоряжение командования. Если построена Военная академия, то новоиспеченный воин сначала отправляется туда для доподготовки.

Мораль находящегося в Форте легиона повышается. Вне его, особенно, если он несет потери, понижается. Когда мораль падает до отметки «паника», легион автоматически бежит по направлению к Форту и уже не реагирует ни на какие команды.

Фортам не требуется наличие дороги, они не горят и не разрушаются.

Форты очень неблагоприятно действуют на престиж района. Их лучше строить на небольшом удалении от города.

Военная академия (Military academy, 1000, 20). Предназначена для дообучения завербованных в Казармах солдат. Обычно городу вполне хватает одной академии.

Казармы (Barracks, 150, 10). Вопреки названию, это не жилища солдат (для этого нужны Форты), а только пункты вербовки и вооружения. Сначала получают новобранцев Сторожевые башни, только затем Форты. Для вооружения одного легионера требуется одна единица «оружие» со Склада. Для других типов воинов специальных требований нет.

Сельское хозяйство, производство и торговля

Все здания данной категории, кроме Рынка, являются нежелательными соседями для жилых домов.

Ферма (Farm, 40, 10). Различают шесть видов Ферм: пшеничная (Wheat), овощная (Vegetable), фруктовая (Fruit), свиноферма (Pigs), оливковая (Olives) и виноградная (Vines). Обычно в каждом конкретном городе доступны только два-три типа Ферм. Это определяется изначальными установками в миссии и от игрока не зависит.

Фермы можно строить только на плодородных землях, которые в игре обозначаются эдаким желтым пушком. Никаких особых сложностей тут нет: пшеничная ферма сразу производит хлеб, свиноферма — мясо, дополнительных сооружений не требуется.

Продукцией первых четырех типов Ферм (хлеб, овощи, фрукты, мясо) можно кормить свой народ. Для этого продукты должны быть доставлены в Амбар. Иногда продовольствие можно экспортировать, и для этого оно должно собираться на Складе. Впрочем, экспортные цены на еду обычно не очень высокие.

Разнообразие питания благоприятно влияет на здоровье людей. Знатные и богатые граждане отказываются жить там, где нет доступа хотя бы к двум видам продуктов. Элитным кварталам желательно наличие всех четырех типов провизии. Недостающее «диетическое питание» иногда приходится импортировать.

Не забывайте, что рыба, добываемая в некоторых миссиях при помощи Рыбачьих причалов, тоже считается «мясом» и для нее действуют такие же правила.

Оливки и виноград в пищу почему-то не годятся. Во всяком случае они не входят в число основных продуктов питания. Из оливок на Маслобойнях делают масло. Из винограда на Винодельнях (ни за что не догадаетесь) — вино. Эти товары, наряду с мебелью и посудой, требуются людям для нормальной жизни, а также хороши для экспорта.

Сырье (Raw materials). Наличие доступа к тому или иному виду сырья также определяется начальными установками миссии.

Сырье: Глиняный карьер (Clay pit, 40, 10). Тут идет добыча глины. Глина (как и другие виды сырья) иногда сама является товаром для экспорта, но чаще она идет в Гончарные мастерские, где из нее изготавливают посуду. Добывается глина только недалеко от воды.

Сырье: Мраморный карьер (Marble quarry, 50, 10). Добыча мрамора. Мрамор используется при строительстве Больших храмов и Оракулов, а также является выгоднейшим товаром для экспорта. Строится возле скальных пород.

Сырье: Шахта по добыче железной руды (Iron mine, 50, 10). Из железной руды в Оружейных мастерских делают оружие. Так же, как и Мраморный карьер, строится только возле скальных пород.

Сырье: Лесопилка (Timber yard, 40, 10). Древесина идет в мебельные мастерские. Строится Лесопилка, естественно, только возле леса.

Мастерские (Workshop). Как правило, игроку доступны почти все виды мастерских. Даже если город не имеет возможности сам добывать исходное сырье, он вполне может его импорти-

ровать. Экспортировать же выгоднее не сырье, а то, что производят из него мастерские. Но не надо забывать и о нуждах собственного города.

Товары из мастерских отправляются на Склад.

Мастерские: Винодельня (Wine, 45, 10). Вино обычно требуется только наиболее богатым гражданам. Бедняки в Римской империи, видимо, пьют только воду из Фонтанов. Что же, у всех свои слабости.

Мастерские: Маслобойня (Oil, 50, 10). Оливковое масло используется не только в кулинарных целях, но и как топливо для светильников. Наличие в доме масла уже означает некоторую зажиточность хозяев.

Мастерские: Оружейная мастерская (Weapons, 50, 10). Оружие нужно Казармам для вооружения легионеров (тяжелая пехота). Кроме того, как и в нынешние времена, оружием очень выгодно торговать.

Мастерские: Мебельная мастерская (Furniture, 40, 10). Стремление людей обставить свои жилища простейшей мебелью проявляется только в благополучных районах города. Без мебели они не будут расти и развиваться дальше.

Мастерские: Гончарная мастерская (Pottery, 40, 10). Глиняная посуда — это первый из четырех дополнительных продуктов (остальные три: мебель, масло и вино), которые нужны городу для успешного роста. В доме без посуды никогда не поселится более или менее состоятельный горожанин.

Рынок (Market, 40, 5). Еду и необходимые для жизни вещи жители покупают на Рынке. Торговцы обходят Склады и Амбары в поисках товаров, а затем, соответственно, пытаются их продать в окрестных домах. Нажав правую кнопку мыши, можно посмотреть, что в данный момент продается на Рынке.

Наличие Рынка необходимо в каждом жилом районе. Выбирая место для рынка, необходимо учитывать его очень необычное влияние на престиж района. Вблизи Рынка оно негативное, но на небольшом отдалении, наоборот, позитивное.

Амбар (Granary, 100, 6). Место хранения продовольствия (хлеб, овощи, фрукты и мясо) и распределения его по окрестным Рынкам. Продукты привозят в Амбар с Ферм и Рыбачьих пристаней. Фермеры и рыбаки автоматически выбирают ближайший, работающий, имеющий свободное место и принимающий соответствующий вид провизии Амбар.

Максимально один Амбар вмещает 24 тележки с продуктами. Одна «тележка» примерно вмещает месячный запас еды для 100 человек. Впрочем, можно оценивать продовольственный запас на глаз — заполненный Амбар визуально отличается от пустого.

Жилые районы, не обеспеченные едой (либо по причине ее нехватки, либо из-за отсутствия Рынка или Амбара), не вымирают от голода. Они питаются по примеру многих наших соотечественников за счет собственных огородов. А куда деваться? Но такие районы не могут развиваться выше уровня «Большая палатка (Large tent)», то есть фактически не могут выйти из разряда трущоб. Причем, если благополучный район лишит продовольствия, то из него начнется массовый отток населения, а он сам опять-таки скатится до уровня «Большая палатка». А вообще-то римляне — деликатный народ, голодных бунтов они никогда не устраивают. Это еще одна странность игры.

По правой кнопке мыши можно перейти к панели управления Амбаром. Она, помимо обычных сведений о здании и его запасах, содержит кнопку «Специальные приказы (Special orders)». В «специальных приказах» для каждого вида продукта можно выбрать один из трех режимов: принимать (Accepting), не принимать (Not accepting) и получать еду (Getting food). Изначально по умолчанию задается режим «принимать» для всех продуктов.

В режиме «принимать» Амбар просто принимает соответствующий тип провизии от фермеров и рыбаков. Режим «не принимать» используется тогда, когда необходимо отказать в приеме определенному виду продукта. Это делается для того, например, чтобы фермеры везли его в другой Амбар. Режим «получать еду» используется в удаленных от источников продовольствия местах. Когда он включен, служащие Амбара сами отправляются на поиски продовольствия к другим Амбарам.

Помимо перечисленных, существует еще один особый режим «Опустошать амбар (Empty granary)». В этом случае Амбар не принимает никаких продуктов, а те, что уже имеются, пытаются поскорее переправить в какое-либо другое место.

Первые Амбары лучше строить на подходах к Фермам и Рыбачьим причалам. Они будут хранить основной продовольственный запас. От них (в режиме «получать еду») могут снаб-

жаться Амбары второго уровня. Возможна также цепочка из трех и более Амбаров, но это уже менее надежно.

Важно помнить, что сам Амбар не снабжает город, он только поставляет продовольствие для Рынков. При грамотном планировании местоположения Рынков радиус действия Амбара может быть очень велик.

Амбары не являются препятствием для прохода людей, поэтому иногда для пущего шика их можно располагать на перекрестии дорог (только предварительно надо расчистить территорию).

Склад (Warehouse, 70, 6). Место хранения и перераспределения всех видов товара. Принимает все, вплоть до продовольствия (но только при переполненности всех Амбаров), Снабжает сырьем Мастерские, оружием — Казармы, продовольствием — Амбары, готовым товаром — Рынки, мрамором — строящиеся храмы (эта перевозка, не без помощи высших сил, разумеется, проходит мгновенно). Участвует в торговых операциях.

На Складе имеется место для 32 единиц товара. Содержимое склада хорошо видно при просмотре города. При неполной занятости (менее 6 рабочих) Склад перестает принимать товар, хотя отпускать его по-прежнему продолжает.

Склад также имеет собственную панель «Специальные приказы», работающую примерно так же, как и для Амбара. Тут тоже любому товару можно задать режимы «принимать», «не принимать» и «получать товар (getting goods)», а также глобальный приказ «Опустошать склад (Emptying warehouse)». В режиме «получать товар» служащие Склада ищут искомый товар до тех пор, пока не соберут его в количестве 4-х единиц.

Сухопутные караваны купцов, прибывающие в город, первым делом пытаются поторговать на складе, помеченным как «торговый центр (trade center)» (над зданием висит флажок с изображением весов), а только затем, если это необходимо, в других. Работа же Торговой пристани от этого не зависит, она просто осуществляет товарообмен с ближайшим Складом.

Кнопка отмены последнего приказа. Действует ограниченное время с момента отдачи распоряжения о постройке или сносе зданий.

Просмотр списка сообщений. На кнопке указано число сообщений в списке. Удаляются сообщения по щелчку правой кнопки мыши. Необходимо помнить, что некоторые сообщения заносятся в список без обязательного вывода их на экран. Например, о первом пожаре игрока уведомляют в обязательном порядке, следующие непосредственно за ним сопровождаются только особым звуковым сигналом.

Переход к проблемной территории. Перебор проблемных мест карты, отмеченных в текущем списке сообщений.

III. Советники

Советник по труду

Очень полезный советник. Он представляет полный отчет о занятости населения по 9 различным категориям: промышленность и торговля, сельское хозяйство, Инженерные службы, водопроводное хозяйство, Префектуры, военное дело, развлечения, здоровье и образование, управление и религия. По каждой категории приводится требуемое и имеющееся количество рабочих. Цифры во второй колонке выделены красным цветом, если рабочих или служащих не хватает. В конце таблицы подводится итог: число работников в городе и процент безработицы, если она есть. С помощью советника можно также установить приоритеты категориям и зарплату.

Кадровый вопрос — один из самых больных в игре, причем и в начале, и в середине, и в конце миссий. Идеального баланса в трудовых вопросах достигнуть чрезвычайно сложно. Фактически, игрока ждет бесконечное лавирование между Сциллой и Харибдой, между безработицей и нехваткой рабочих. Безработица резко ухудшает настроения в городе, высокий ее уровень чреват бунтами и разгулом преступности, но зато она не сказывается напрямую на производстве. Нехватка рабочих, наоборот, жителей совершенно не заботит, однако она может замедлить или даже парализовать работу многих жизненно важных зданий. Например, можно построить хоть десять прекраснейших Библиотек, все равно они не будут приносить никакой пользы без персонала. А работающие в неполную силу Префектуры? Это уже чревато большими неприятностями.

Лучше сразу выработать свой стиль кадровой политики. Можно, скажем, всегда стремиться

ся к оптимальному соотношению в этой области, но это, по правде сказать, слишком хлопотно. Можно взять за основу какой-то другой ориентир. К примеру, держаться в рамках от 0 до 5% безработицы, а для недовольных чаще устраивать Фестивали. Другой путь — создавать новые рабочие места с опережением, всегда устанавливая небольшой дефицит рабочей силы. Есть и еще одна тактика, ее основной принцип — постоянное резервирование не менее 50 рабочих мест и отказ от стремления к нулевому балансу. Для большого города нехватка 50 рабочих — это не столь серьезная проблема. Зато есть определенный запас прочности против безработицы.

Необходимо помнить, что работают в империи только плебеи в возрасте от 20 до 50 лет. Это объясняет то, что число жителей города обычно намного превышает число рабочих. Основным источником трудовых ресурсов — средний класс, зажиточные плебеи («зажиточные плебеи» — хорошо звучит!), живущие в инсулах (insulae, многоэтажные каменные дома), кварталы рангом выше уже заселяются знатными патрициями, которые нигде не работают по принципиальным соображениям.

Установка уровня приоритета категорий работ используется как раз при дефиците рабочей силы. Изначально советник распределяет рабочих по своему усмотрению, но игрок может изменить стратегию распределения, присвоив одной, нескольким или всем категориям свой приоритет. Пользоваться данной возможностью надо осторожно. Дело в том, что когда дефицит рабочей силы большой, есть риск того, что первоочередные категории заберут все имеющиеся трудовые ресурсы и ничего не оставят другим. С другой стороны, при малом дефиците рабочей силы вполне можно удовлетвориться стандартным распределением рабочих. Поэтому на практике редко задают приоритет более чем в двух категориях работ, причем делают это только в случаях острой необходимости. Например, при многочисленных пожарах можно временно, пока ситуация не нормализуется, дать Префектурам первую степень важности.

В большинстве случаев можно посоветовать выставлять первоочередный приоритет только для категории «промышленность и торговля». Поддерживать промышленность полезно по многим причинам. Особенно важно, что Склады в игре обязательно требуют полного комплекта служащих, в противном случае они не принимают товар.

Заработная плата рабочим и служащим изначально приравнивается к зарплате в Риме. Обычно это 3 динария в год (пишется почему-то 30, но простой подсчет показывает, что на одного рабочего набегают в год именно 3 динария, а не 30). С помощью советника по труду можно изменить уровень заработной платы и предварительно оценить годовые расходы по этой статье.

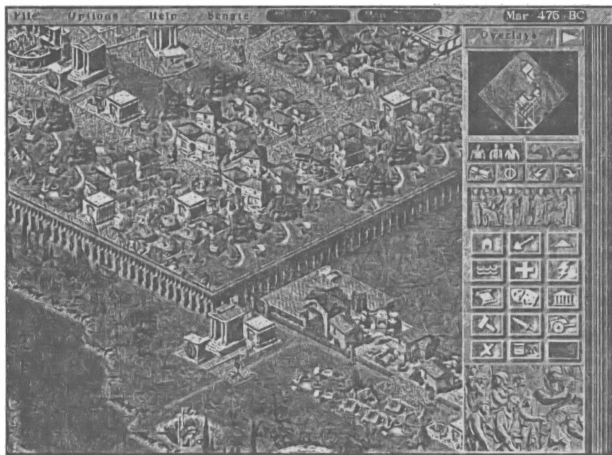
Высокая зарплата делает город привлекательнее для иммигрантов, низкая — ухудшает настроения в городе. Лучше не понижать зарплату ниже начального уровня. На этом много не сэкономишь, только наживешь неприятностей на свою голову. От благотворительности тоже лучше воздержаться. Лишь имея надежный финансовый тыл можно повышать зарплату.

И еще одно важное замечание. Советник по труду никак не учитывает те предприятия и учреждения в игре, которые бездействуют не из-за нехватки рабочих, а из-за полного отсутствия доступа к трудовым ресурсам. Если, допустим, поставить Префектуру на окраине города, где поблизости нет ни единого жилого дома, то она будет пустовать при любом раскладе приоритетов в игре.

Военный советник

Военный советник представляет сводку по существующим легионам, выводится информация об их типе, количестве солдат и их морали, а также общие сведения о грозящих опасностях и запросах Императора. Возле каждого легиона наличествуют кнопки «Перейти к легиону», «Вернуться в форт» и «Имперская служба». С помощью первой кнопки можно быстро перейти к непосредственному управлению легионом. Вторая кнопка отдает приказ легиону о возвращении Форт без перехода к карте города.

Иногда Император требует от Наместника помощи в проведении военных действий против врагов империи. Легионы, которые будут посланы на подмогу, выбираются кнопкой «Имперская служба». Тут нужен очень тонкий расчет. Желательно, конечно, чтобы наши войска вернулись с победой и не сильно потрепанные в боях. Для этого должна быть собрана сильная армия. Но, с другой стороны, о безопасности собственного города тоже не следует забывать.



Советник по делам Империи

О том, что думает о нас Император, можно узнать от этого советника. Он также приводит список невыполненных запросов Императора и ведет счет личным сбережениям самого Наместника.

Благосклонность Императора измеряется процентами от 0 до 100. Император гневается в трех основных случаях: если вовремя не выполняются его приказы, если казна города пуста (деньги в минусе), а сам город медленно развивается, и если Наместник не по чину назначит себе персональную зарплату. После понижения уровня благосклонности ниже 10% терпение Императора иссякает, и он

посылает в город карательную экспедицию. Карательные отряды обычно очень сильны. Отбиться от них можно, но это не выход из положения, поскольку Император не успокоится до тех пор, пока не сживет вас со света. Лучше примирится с ним, побыстрее набрав 35-ти процентный рейтинг. А еще лучше не доводить отношения до таких крайностей.

За понижением уровня благосклонности ниже нулевой отметки неумолимо следует полное разжалование и отправка в рабство на галеры. Без всяких карательных отрядов. Быстрый и бесшумный финал.

Приказы Императора предписывают либо отправить в Рим определенное количество указанного товара, причем бесплатно, либо выслать легионы в какую-либо соседнюю провинцию. Императорский заказ нужно выполнить за определенный срок, чем раньше, тем лучше. По истечении этого срока Император начнет проявлять недовольство. Требуемые империи товары необходимо собрать на Складах, а потом при помощи советника отправить их по назначению. При поступлении заказа лучше сразу провести ревизию соответствующей отрасли производства и приостановить экспорт. Если заказ очень срочный, то можно также временно запретить торговлю в городе указанным товаром.

Личные сбережения наместника складываются из ежемесячной персональной зарплаты (от 2 до 100 динариев в месяц). Зарплату Наместник назначает себе сам, но, если она будет не соответствовать занимаемой должности, Императору это не понравится. Личные сбережения расходуются исключительно на взятки, или, выражаясь культурно, на подарки Императору (кнопка «Послать подарок (Send a gift)»). Это один из способов заслужить его благосклонность. Иногда, если запахнет жареным, можно безвозмездно вложить часть своих денег в казну города, чтобы быстро выйти из минуса (кнопка «Отдать городу (Give to city)»).

Рейтинги города

Здесь показываются текущие и требуемые для завершения миссии рейтинги.

Уровень культуры определяется обеспеченностью людей образованием, развлечениями и наличием в городе храмов. Уровень благосостояния показывает, насколько хорошо обеспечены люди едой, товарами, работой и т.д. Кроме того, он определяется общим финансовым положением в городе и заполненностью казны. Уровень мира растет каждый год, в течение которого не было разрушений города от рук захватчиков или повстанцев.

Торговый советник

Торговый советник представляет игроку список всех доступных товаров и их количество на Складах. У него же можно узнать о ценах в империи. Для каждого товара по щелчку мыши выводится своя панель управления. С ее помощью задаются различные режимы производства и торговли. Она содержит три кнопки.

Верхняя кнопка регулирует для товара режим внешней торговли. Возможны три вариан-

та: «Нет торговли», «Импорт» и «Экспорт». Доступность импорта или экспорта целиком определяется возможностями и потребностями городов, с которыми посредством обращения к карте империи есть торговые отношения. При выборе режима «Экспорт» необходимо дополнительно указать минимальный запас товара, который надо резервировать для внутреннего рынка.

Экспорт товаров — это основной источник доходов любого города. С самого начала миссии следует как можно быстрее наладить производство именно тех товаров, которые потом можно будет продавать соседям. Обычный запас для внутреннего рынка — 1 или 2 единицы. С ростом потребностей города эту цифру можно увеличить.

Импорт — занятие дорогостоящее. Надо очень тщательно все обдумать, прежде чем выбирать этот режим. Мрамор и оружие нужно закупать только небольшими партиями, только чтобы обеспечить работу Казарм или строительство Больших храмов (если уж они так понадобятся). Всегда лучше импортировать сырье и перерабатывать их в собственных мастерских. Ни к чему, например, импортировать мебель, если можно закупить древесину и из нее уже сделать собственную мебель. Иногда даже удастся наладить продажу этой мебели третьему городу. Что же касается продуктов питания, то их импорт вполне допустим, но только если финансовое положение стабильно, а своих пищевых ресурсов не хватает или они недостаточно разнообразны.

С помощью средней кнопки можно приостановить или возобновить производство товара. Допустим, мы добываем глину в больших количествах и гончарные мастерские не успевают ее всю переработать. В результате Склады оказываются переполнены глиной. Лучшее лекарство в такой ситуации — временно закрыть Глиняные карьеры и подождать, пока запасы немного поубавятся. Построить дополнительную мастерскую тоже будет не лишним.

Нижняя кнопка запрещает или отменяет запрет на внутреннюю торговлю. Запрет торговли используется только в тех случаях, когда иначе невозможно выполнить заказ Императора. Некоторые игроки запрещают торговлю из жадности, желая запасти больше товаров для экспортной продажи. Есть и еще один резон, спорный, но все же имеющий право на существование. Можно объявить в городе «сухой закон» и запретить продажу вина. Этим пресекается образование прослойки патрициев, что может быть полезно в случае острой нехватки рабочей силы. Патриции ведь, как известно, гнушаются какой-либо работы.

Демографический обзор

Тут графики и гистограммы. График роста города, гистограммы распределения людей по возрасту и по социальному статусу, обзор запасов продовольствия и состояния дел в иммиграционной службе.

Здоровье города

Обзор работающих бань, цирюлен и клиник. Советы по улучшению ситуации.

Советник по образованию

Советник по образованию следит за тем, чтобы жители имели доступ к образовательным центрам, а также за тем, чтобы общее количество Школ, Академий и Библиотек было достаточным для удовлетворения нужд города. Если, допустим, детей школьного возраста больше, чем могут вместить Школы, то общий рейтинг культуры понижается.

Дети в Римской империи ходят в школу до 13 лет. Одна Школа содержит классы для 75 детей. Академический возраст — от 14 до 21 года. Академии вмещают 100 студентов. Библиотеки должны рассчитываться на все население города, одна Библиотека может обслужить 800 жаждущих знаний граждан.

Развлечения

В Римской империи развлечениями (правда, не только ими) ведали эдилы. Но, поскольку в игре на определенном этапе в должности эдила (Aedile) будет сам игрок, лучше оставим простое, хотя и не очень удачное определение «Советник по развлечениям».

Отчеты советника по развлечениям схожи с отчетами советника по образованию, только теперь идет проверка работа Театров, Амфитеатров, Колизеев и Ипподромов. Развлекательная «сила» одного Театра — 500 человек, Амфитеатра — 800 (при наличии двух типов представлений), Колизея — 1500 (также при наличии двух типов представлений), одного Ипподрома автоматически хватает всем. Желательно, чтобы суммарный показатель по всем зданиям превосхо-

дил численность населения.

Советник по развлечением также отвечает за проведение фестивалей. Фестивали посвящаются одному из пяти богов. Они бывают маленькими, средними и большими. Для их проведения нужно выделить определенную сумму денег (эта сумма зависит от числа жителей). Для больших фестивалей требуется дополнительно несколько единиц вина.

Фестивали можно использовать для ублажения богов, но все же их основное предназначение — порадовать простых смертных людей, ослабить их недовольство властью, если таковое имеется. Это самый эффективный способ поднятия общего жизненного тона в городе. Хороший настрой людей понижает уровень преступности и риск возникновения бунтов, способствует скорейшему росту города.

Когда в городе нет никаких особых проблем и жители довольны своим правителем, можно ограничиться одним фестивалем в год. И, соответственно, чем хуже положение дел, тем чаще желательно проводить фестивали. При этом бога-покровителя для фестиваля можно выбирать произвольно, тут это принципиальной роли не играет.

Религия

Здесь приводится подробный отчет о состоянии религии в городе. Для каждого божества приводится число храмов, время, прошедшее со времени последнего фестиваля и качественно оценивается его благосклонность.

Финансовый отчет

Финансовый отчет содержит список всех расходов и доходов города за текущий и прошедший год, а также информацию о проценте собираемости налогов. Тут же можно изменить налоговые ставки и предварительно оценить возможные налоговые сборы.

Доходных статей только три: налоги, экспорт и дотации от Императора. Самый весомый вклад обычно приносит экспорт. Дотация присылается Императором только один раз, когда финансы города впервые оказываются на нулевой отметке.

Расходных статей много больше: импорт, зарплата, строительство, 10% выплаты при задолженности города Риму (то есть когда деньги в минусе), персональная зарплата Наместника, прочие расходы (проведение фестивалей, воровство, открытие торговых путей) и дань Риму (в простых миссиях обычно отсутствует).

Уровень налогов

Изначально равен 7%. С налогами ситуация примерно такая же, как с зарплатой. Повышая налоги, мы немного увеличиваем сборы в казну, но все же рискуем больше потерять из-за роста числа недовольных властью граждан. А вот чуть-чуть понизить его можно, это будет способствовать более быстрому росту города.

Главный советник

Главный советник представляет краткий отчет обо всех сторонах городского хозяйства. Отчет содержит 12 пунктов. Ниже перечислены все.

Трудовые ресурсы. Сообщения о нехватке столько-то рабочих или процент безработицы. Изредка можно встретить и надпись «проблем нет».

Финансы. Сообщается, на сколько динариев в казне стало больше или меньше по сравнению с началом года.

Миграция. Возможны три основных типа сообщений: «иммиграция продолжается», «иммиграции мешает ...» (нехватка жилья, война, скверные условия жизни и т.д.) и «идет эмиграция». Последнее сообщение самое тревожное, оно означает, что люди бегут из города, что в городе серьезные проблемы.

Запасы пищи. Качественная оценка имеющихся в Амбарах запасов.

Потребление еды. Оценка обеспеченности провизией жителей.

Угроза войны. Сводка последних донесений разведки о приближающихся врагах.

Преступность. Основная проблема состоит в том, что преступность нельзя победить только грубыми силовыми мерами, построив дополнительные Префектуры. Префекты по мере сил ловят преступников и предотвращают грабежи Форумов, однако они не в состоянии искоренить первопричину преступлений и защитить всех мирных граждан от бандитов. Преступность поднимает голову там, где высокий уровень безработицы, высокие налоги, низкая заработная пла-

та и низкое качество жизни (Боже мой, напомните мне, о чем я пишу, о Римской ли империи?). Как правило, если настроение жителей города и их отношение к власти хорошие, преступность сходит на «нет», но иногда в отдельных плохо развитых районах проблемы остаются. Их можно легко решить, повысив престижность района и его культурный уровень. А есть и другой выход: просто снести позорящие город бандитские трущобы и разбить на их месте красивый сад.

Оставшиеся пункты: *Здоровье, Образование, Религия, Развлечения, Настроение жителей*. В них также дается качественная оценка ситуации в указанных областях.

IV. Дополнительные практические рекомендации

Начало миссии

В начале миссии решается очень многое. Рекомендуется сразу поставить минимальную скорость игры и внимательно изучить обстановку. Наиболее важно знать следующие вещи: мирная провинция или нет; где находятся плодородные «желтые» земли, достаточно ли их и что именно можно выращивать; какое сырье можно добывать и где его месторождения, каковы торговые перспективы. После этого уже становится ясным план дальнейших действий. Последовательность строительства принципиальной роли не играет, однако будет полезным все же выработать для себя определенные правила.

Первый камень в фундамент нового города лучше заложить как-нибудь поторжественнее. Скажем, построить Большую статую. Не корысти ради, а просто так, на удачу. Затем следует сразу отвести небольшой участок под жилые дома. Это делается для того, чтобы во время наших последующих архитектурных изысков первые поселенцы уже потихоньку прибывали в город.

Серьезное строительство лучше начать с возведения Водохранилищ и Водопроводов. Тянуть водопровод потом, по уже отстроенным районам города — крайне хлопотно. Лучше сразу обеспечить предполагаемый центр двумя-тремя работающими Водохранилищами. Фонтаны пока строить не надо.

Следующий этап — строительство Ферм. В некоторых миссиях плодородных земель очень мало, поэтому их надо использовать экономно. Желательно, чтобы на них вообще ничего не строилось кроме Ферм, Префектур и Инженерных служб (последние два здания нужны везде). Количество дорог лучше тоже свести к минимуму. Большому городу потребуются много Ферм, но для начала хватит трех-четырех. На подъездах к Фермам ставится первый Амбар. Чуть дальше, если необходимо, второй, настроенный на приемку продовольствия из первого (команды «получать еду»). Аналогичным образом решается вопрос со строительством Рыбачьих причалов, только для них нужно еще наличие Корабельной верфи.

После сельского хозяйства настает черед промышленности и торговли. Последовательность действий: проводим дорогу, строим два-три сырьедобывающих предприятия, Префектуру и Инженерную службу, Склад для приемки сырья. Тут же под боком размещаются две-три мастерских. Кстати говоря, в отличие от Ферм, большого количества дополнительных производственных мощностей городу, скорее всего, не понадобится.

Затем открываются торговые пути. Для сухопутных путей выбирается один Склад в качестве «торгового центра» (лучше построить для этого дела специальный Склад), ему надо задать режимы «получать товар» для экспортной продукции. Для морских торговцев надо построить Торговую пристань и специальный Склад (также с соответствующими режимами «получать товар»).

После того, как определились основные сельскохозяйственные, промышленные и торговые центры, можно уже более точно рассчитать место центра города и первых жилых кварталов. Так, чтобы они обеспечивали рабочей силой эти центры, но в то же немного в стороне от них.

В центре города обычно возводится Сенат и будущий квартал знати. Тут же, но немного поодаль, можно оставить место для Колизея или Ипподрома. Также в центре города часто строят Больницу.

Планировка жилых кварталов — это целое искусство. Начать надо с дороги, с улицы. При наличии денег лучше сразу делать ее мощеной. Будет нелишним всегда оставлять небольшие хвостики для последующих ответвлений и проулков. В центре квартала можно для пущей важности поставить Большой храм, дом правителя или Большую статую, — но это по желанию. Основа квартала — участки для домов в две линии от дороги. Оптимальная длина — 6 или 8 участков. На третьей линии от дороги строят Фонтаны (один посередине или два с боков) и воз-

водят Сады. Возле домов — Маленькие храмы, Форумы, Библиотеки, Академии, Бани, Цирюльни и Частные клиники (конкретный выбор определяется наличием этих зданий в соседних кварталах). После них под «прикрытием» зданий первого кольца уже можно строить Школы, Рынки, Префектуры и Инженерные службы. Далее уже допустимы развлекательные сооружения и Амбары.

После создания указанным выше способом (или любым другим) нескольких первых жилых районов остается лишь позаботиться об обороне города. Армия — вещь дорогостоящая. Для начала лучше ограничиться Казармами и одним Фортom с легионерами (если есть возможность производить собственное оружие) или конницей (если нет). Военную академию желательно строить сразу только в беспокойных городах.

Теперь уже можно включать нормальную скорость игры. Первоначально основной проблемой будет острая нехватка рабочих рук. Многие так замечательно спланированные вами постройки будут некоторое время бездействовать. Самое неприятное следствие из этого — повышенная опасность пожаров и обвалов зданий из-за неустоявшейся работы Префектур и Инженерных служб. Это надо пережить, причем лучше не горячиться и не терзать Советника по труду изменениями приоритетов по видам работ. Хорошим решением будет временно повысить зарплату и понизить налоги — это ускорит приток новых людей.

Другая проблема первых лет правления — финансовая. Пока жизнь города еще не налажена, расходы будут во много раз превосходить доходы. Тут тоже главное не нервничать, спокойно ставить на ноги производство и торговлю, а избегать только двух вещей — гнева Императора (вовремя посылать ему подарки, не допускать падения уровня благосклонности ниже 10%) и долга в 5000 динариев (после этой цифры кредит исчерпывается).

Префектуры и Инженерные службы

Уже была неоднократно отмечена важность этих зданий. Экономить на них — себе дороже. Приведу еще несколько советов на эту тему. Многие игроки забывают, что Префектуры и Инженерные службы не имеют радиуса действия в обычном понимании этого слова. Типичная ошибка — поставить, допустим, Префектуру на перекрестке дорог и решить, что она равномерно распределит свое влияние на все четыре направления. Это не так. Префект будет совершать обход города по маршруту, в который, весьма вероятно, какая-то из дорог не попадет. Поэтому лучше взять себе за правило ставить эти два здания не только на основных улицах, но и в различных тупичках.

Если пожар или обвал здания все же случились, то первое, что нужно сделать — выяснить, какое именно здание пострадало (оно должно указываться в сообщении), чтобы потом восстановить нарушенный баланс, построив точно такое же. При пожаре также необходимо сразу проверить, нет ли опасности для каких-либо жизненно важных или дорогостоящих зданий. Иногда даже можно снести несколько домов, только чтобы отрезать их от очага пожара. После устранения нанесенных повреждений можно уже подумать над первопричинами бедствия и, возможно, построить близ проблемного места дополнительную Префектуру или Инженерную службу.

Развитие города

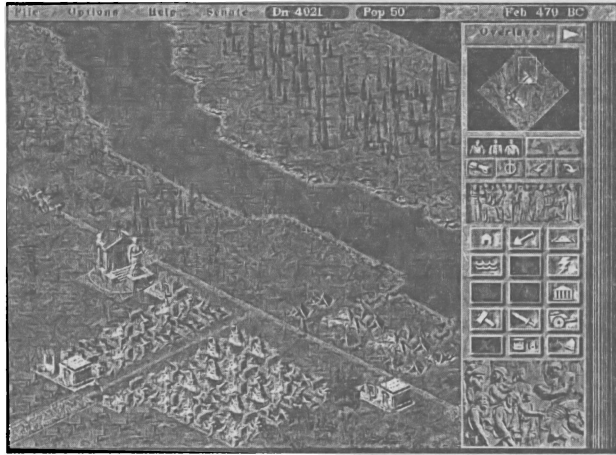
Стабильный рост населения города — это залог успеха миссии. Не набрав определенного количества жителей, нельзя победить. Поэтому приезд иммигрантов в город всегда желателен, а графа «миграция» в отчете Главного советника должна проверяться в первую очередь. Но, разумеется, прибытие новых людей вызывает к жизни немалые проблемы, основные из которых — голод и безработица. Снова и снова требуются новые фермы, новые рабочие места, новое жилье и т.д. Получается заколдованный круг: чем лучше живется людям в городе, тем больше прибывает иммигрантов; чем больше прибывает иммигрантов, тем хуже становится ситуация. Разорвать этот круг можно лишь достигнув указанного минимума численности и прекратив после этого строительство новых жилых кварталов.

Принципиально важно обеспечить не только количественное, но и качественное развитие города. Бедные, неразвитые кварталы (жители палаток и хижин) являются источниками преступности и болезней. Они не платят налогов (нечем) и являются скудным источником рабочей силы. С ростом статуса домов повышается социальное положение их обитателей. Чем обеспеченнее семья, тем быстрее она растет (естественный прирост населения) и тем больше она платит налогов. Но и внимания взамен тоже требует больше. Если беднякам было достаточно чис-

той воды из Фонтана и крохи хлеба, то знатные патриции уже начинают привередничать. Мол, не хочу сегодня на гладиаторов смотреть, подавай мне гонки колесниц.

Идеальный социальный расклад: часть кварталов отдана знати (виллы и дворцы), остальное население преуспевает в многоэтажных каменных домах — в инсулах. Помочь добиться такого положения могут локальные отчеты домовладельцев, которые для конкретного здания можно вызвать правой кнопкой мыши. В них показаны запасы еды и товаров в доме, а также приведена первостепенная причина, мешающая дому развиваться дальше. Таких причин множество: например, негативное влияние находящегося поблизости Амбара или отсутствие на местном рынке посуды. Устранив их, мы добьемся улучшения статуса дома. Можно было бы опубликовать полный список возможных проблем и методов борьбы с ними, но это слишком бы увеличило объем и без того непомерно большого Guide'a.

Конечно, постоянно сверяться с локальными отчетами утомительно. Внимательный игрок довольно быстро может научиться видеть нужды города без их помощи, вполне удовлетворяясь помощью Главного советника и собственной интуицией. Однако заглядывать в них время от времени все же полезно.



Военные действия

Напоследок расскажу немного об столь обруганной нашим журналом модели боев в игре. Действительно, она не впечатляет. Да и вообще, все как-то с ног на голову поставлено. Это в Римской-то империи и не провести ни единой завоевательной кампании! Это за мирные-то заслуги сделаться Императором! Неслыханно. Впрочем, положила руку на сердце, не могу сказать, что бои в игре плохи или сильно раздражают.

Доступны только три вида легионов. Тяжелая пехота (легионеры) — самые мощные, но и самые медлительные воины. Кавалерия слабее, но зато очень быстра. Метатели дротиков хороши только для дистанционного боя. Дополнительно город защищают баллисты, расположенные на Сторожевых башнях и солдаты на Крепостных стенах. Посильный вклад в оборону города могут внести префекты и гладиаторы (!).

Доступны следующие виды построений: построение квадратом (только для легионеров), двойная и одинарная линии различной ориентации и рассыпной строй при движении. Врага лучше встречать уже построенными в боевой порядок легионами и как можно дольше, не вступая в бой, держать его под обстрелом метателей дротиков. Своих же людей из-под обстрела надо уводить, немного отступая. Вражеских лучников надо атаковать конницей.

По правде сказать, бои несколько несбалансированны. Баллисты в игре чрезвычайно сильны. Ими одними, если конечно правильно их расположить, можно побеждать самых грозных врагов. Восемь Сторожевых башен, поставленных в две линии, способны разбить в пух и прах два-три отборных легиона, если эти легионы, конечно, не догадываются обойти их стороной. И при этом содержание баллист не требует никаких особых затрат! Всего-то 6 работников и один простой солдат. Благополучный богатый город вполне может надежно обезопасить себя с их помощью, поставив Башни во всех стратегически важных местах. Только городам на сугубо равнинной территории трудно полностью прикрыть такой защитой своих жителей.

При наличии Сторожевых башен тактика боя меняется. Теперь наши легионы должны ждать врага либо под Крепостными стенами, прикрываемые баллистами, либо за стенами. Первый вариант более рискован, второй чреват тем, что противнику удастся прорваться в город и нанести ему значительный ущерб.

Commandos: Behind Enemy Lines

Жанр	Strategy
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Требуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Дата выхода	июль 1998 Windows 95, 98

Игровой интерес ○○○○○○○○○○
 Графика ○○○○○○○○○○
 Звук и музыка ○○○○○○○○○○
 Оригинальность ○○○○○○○○○○

Рейтинг 8.7

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Вам предстоит осилить двадцать миссий, каждая из которых прежде всего представляет собой логическую задачу. С вполне строгими правилами, которые позволяют просчитать ваши действия до мелочей.

Цель данного руководства — рассказать об одном из возможных решений для каждой миссии. Которые, иногда, на первый взгляд кажутся просто непроходимыми. Но всегда отыскивается узкая лазейка, с которой начинается планомерное достижение поставленных целей.

Качество выполнения миссий оценивается по двум критериям: скорости и нанесенному ущербу. Чем лучше справились с поставленной задачей, тем больше звездочек получите. После набора определенного количества последних происходит повышение в звании. Любому красивому решению предпочитайте практичное. Больше трупов за меньшее время!

Есть информация, что в игре содержится секретная миссия, к которой будут допущены только те, кто проявил чудеса ловкости, храбрости, хитрости и т.п.

Управление

F1 — вызов помощи.

F2-F7 — деление экрана на соответствующее количество окон (выделите окно щелчком мышки, щелкните на иконке камеры, после этого выберите объект, который вы хотите видеть в этом окне).

Клауд “-” — уменьшение масштаба.

Клауд “+” — увеличение масштаба.

Клауд “*” — стандартный масштаб.

Клавиши-стрелки или курсор мышки — скроллинг карты.

Встроенная карта — красным цветом обозначен противник, синим — командосы, коричневым выделены цели и средство эвакуации.

Сектор обзора — салатовым цветом выделена зона, в которой противник видит командоса (бывают исключения, например, если ваш боец лежит за парашютом), зеленым цветом показана область, в которой не видно лежащего/ползущего человека.

Выбор группы — нажмите правую клавишу мышки и очертите прямоугольник вокруг нужных командос.

1-6 — выбор соответствующего командос (или щелчком левой клавиши мышки).

P — пауза.

CTRL+левая клавиша мышки — стрельба из пушек, танков и пр.

CTRL+S — быстрое сохранение.

CTRL+L — быстрая загрузка.

ALT+LEFT CLICK — привязка камеры к региону или человеку.

ALT+ENTER — полноэкранный режим.

SHIFT+LEFT CLICK — показать зону обзора солдат, машин, пушек и т.д.

Двойной щелчок левой клавишей мышки — ускоренное перемещение (переползание).

Бег с оружием — двойной щелчок на цели, щелчок на нужном оружии или нажать G (пистолет).

A — подрыв взрывчатки.

B — установка взрывчатки.

C — лечь.

D — погоны (для шпиона).

E — граната.

F — огнемет.

G — пистолет.

I — активация машин/объектов.

K — аптечка.

L — шприц с ядом.

M — автомат.

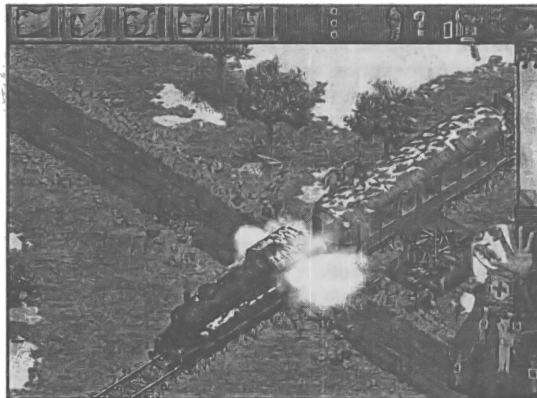
P — пауза.

R — снайперская винтовка.

S — встать.

T — надуть лодку.

U — одеть генеральскую форму (для шпиона).



Личный состав

Коммандос Jerry McHale aka Tiny

Дата рождения: 17 сентября 1909 года.

Место рождения: Чикаго, США.

Звание: сержант.

1937 — записался в морской десант США.

1934–37 — чемпион США по дзюдо.

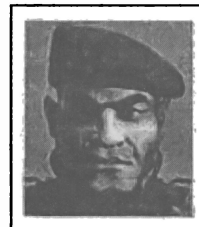
1938 — награжден за успехи в освоении приемов ближнего боя.

1938 — получил выговор за избивание четырех человек в нью-йоркском баре.

1939 — осужден на 15 лет за нанесение удара старшему по чину во время тренировки.

1940 — приговор заменен зачислением в корпус Коммандос.

Дополнительная информация: будучи спровоцирован, может впасть в приступ ярости. Любит читать стихи для расслабления. Дисциплина — не на заоблачном уровне. Бойтся собак. Спокоен и инициативен в стрессовых ситуациях. Исключительно тренированный боец, превосходно дерется в ближнем бою. Непревзойденно владеет холодным оружием.



Canep Russell Hancock aka Inferno

Дата рождения: 14 января 1911 года.

Место рождения: Ливерпуль, Великобритания.

Звание: рядовой.

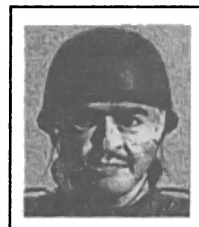
1933 — поступил на службу в пожарную часть г. Ливерпуль.

1934 — переведен в отдел по работе с опасными взрывчатыми веществами.

1939 — поступил на армейскую службу.

1940 — добровольно перешел в корпус Коммандос.

Дополнительная информация: отважен, прекрасно разбирается во взрывчатке, обладает значительным опытом ведения подрывных работ. Может сделать взрывчатку практически из любых подручных материалов.



Снайпер Sir Francis T. Woolridge aka Duke

Дата рождения: 21 марта 1909 года.

Место рождения: Шеффилд, Великобритания.

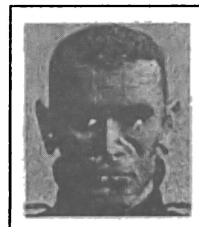
Звание: рядовой.

1936 — золотая медаль по стрельбе на олимпиаде в Мюнхене.

1937 — поступил на службу в армию.

1937–1939 — прохождение службы в Индии.

1940 — поступил в корпус Коммандос.



Commandos: Behind Enemy Lines

Дополнительная информация: происходит из знатной семьи, отличается исключительно ровным пульсом. Индивидуалист. Товарищи по корпусу относятся к нему без особой симпатии из-за его прекрасных внешних данных и успеха, которым он пользуется у женщин. Ненавидит выпивку. Глубоко презирает немцев, его сестра погибла во время бомбардировочного налета. Полностью себя контролирует. Прекрасный снайпер, не теряется даже в минуты высшего напряжения.

Водитель Sid Perkins

Дата рождения: 4 апреля 1910 года.

Место рождения: Бруклин, США.

Звание: рядовой.

1934–37 — днем работал в качестве автомеханика, ночью занимался воровством.

1937 — спасаясь от правосудия, переезжает в Англию.

1938 — узнав, что американцы начали его искать и в Англии, поступает на службу в армию.

1938–40 — сотрудничает с разведкой, помогает тестировать трофейные образцы техники и вооружения.

1941 — познакомился с Paddy Maine, который завербовал его в коммандос.

Дополнительная информация: очень недоверчив, ни с кем не поддерживает дружеских отношений. Обладает широкими познаниями в механике. Способен ездить на любых типах машин. Во время работы в разведке освоил огромное количество разнообразного оружия. Любит играть и курить сигары. Владеет испанским.



Шпион Rene Duchamp aka Spooky

Дата рождения: 20 ноября 1911 года.

Место рождения: Лион, Франция.

Звание: рядовой.

1934 — поступил на службу во французскую разведку.

1935–38 — возглавил отдел безопасности посольства Франции в Берлине.

1939 — в начале войны поступает на службу во французскую армию.

1940 — после вторжения Германии присоединяется к движению Сопротивления. Время от времени принимает участие в совместных операциях с корпусом Коммандос.

Дополнительная информация: прекрасный собеседник, легко входит в контакт с людьми. Испытывает к немцам абсолютную ненависть. Навыки, полученные им за время службы в разведке, делают из него незаменимого специалиста по инфильтрации гарнизонов противника и саботажу. Свободно владеет французским, немецким, итальянским и русским.



Пловец James Blackwood aka Fins

Дата рождения: 11 августа 1911 года

Место рождения: Мельбурн, Австралия.

Звание: рядовой.

1935 — поступил на службу во флот.

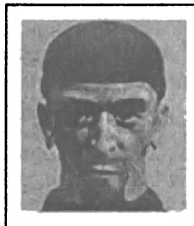
1936 — получил звание капитана.

1938 — после инцидента в баре на Гавайях разжалован в сержанты.

1940 — дальнейшие проблемы с поведением вынудили начальство Джеймса поставить его перед выбором: увольнение из армии или служба рядовым в корпусе Коммандос.

Дополнительная информация: обладает отличными знаниями инженерного дела, получил образование в Оксфорде. Увлекается академической греблей, три года подряд выигрывал регату "Оксфорд–Кембридж" в составе студенческой команды. Прекрасный пловец, на спор переплыл Английский канал.

Общителен, любит хорошо провести время. Заядлый спорщик и любитель побиться об заклад. Его пристрастие к алкоголю, судя по всему, находится "под контролем". Мастерство моряка делает его незаменимым в любой миссии, связанной с морскими операциями. Его друзья говорят, что Fins сможет плавать даже в коробке из под обуви.



Не to bug, не to cheat

Ваш пловец способен засунуть в свой рюкзак двух спутников. Делается это очень просто, но требует определенного навыка. Выделяете “избранных” и командуете им сесть в лодку. Как только они начинают в ней устроиваться, даете указание пловцу “взять” лодку. Что тот и делает, попутно заворачивая двух мужиков. При прохождении игры эта уловка не использовалась. Но вам — то она пригодится?

Советы по тактике

Бывают моменты, когда вы не можете приблизиться к противнику на достаточно близкое расстояние. Существует способ выманить патрульного. Уточните зону его обзора и положите на самом ее краю вашего бойца. Необходимо, чтобы рядом было препятствие, за которым можно спрятаться. Когда патрульный отвердет взгляд — вставайте. После окрика “Halt!” падайте на землю и отползайте за препятствие. Приготовьте нож. Патрульный прибежит к тому месту, где он видел вас в последний раз. Пока он будет вертеть головой — воспользуйтесь ножом.

Важнейшим моментом в подготовке грамотного командоса является идеальное знание команд, которые можно подать с клавиатуры. Именно такой способ нужно применять в условиях дефицита времени, тем более, что “мышиный” интерфейс не всегда срабатывает с первого раза.

Если вы выполняете определенные действия одним из бойцов, обязательно разместите остальных в 100% безопасных местах, и положите их на землю. Даже если их не видят сейчас, то в случае поднятия тревоги, их может заметить дополнительный патруль или суетящийся часовой.

Командос и шпион должны убирать тела из виду как можно быстрее.

Бесшумное оружие в игре — снайперская винтовка, гарпун, нож и шприц. Всегда старайтесь пользоваться именно этим набором, причем указывайте цель двойным щелчком курсора. В этом случае сближение с жертвой будет происходить бегом.

Если вы находитесь в безопасном месте и вам противостоят не более трех солдат противника, используйте пистолет. Выстрелите в то место, где вы хотите наблюдать их сквозь прорезь прицела. Если в вашем распоряжении имеется несколько бойцов — выберите их всех для одно-временной стрельбы. В некоторых случаях такой подход является более удобным и быстрым, чем длительное маневрирование и постепенное уничтожение противника с помощью капкана и т.п. Старайтесь выбирать для подобного отстрела такие места, где вы четко видите солдат противника, вашему прицелу не мешают камни, деревья и т.п.

Пользуйтесь пулеметом только в тех случаях, когда против вас действует группа не больше 3 человек, если кто-то из них остался в живых после первой очереди — прячьтесь, т.к. у пулемета достаточно низкая скорострельность.

В некоторых ситуациях, где не подойдет нож, можно применять гарпун. Например, для бесшумной расправы с часовым, который находится за проволочным заграждением.

Почаще укладывайте всех на землю, некоторые противники в оптимальных условиях видят очень далеко, вы и не поймете, кто вас заметил.

Старайтесь не пользоваться во время выполнения миссии транспортом для эвакуации. В него нужно прыгать в последнюю секунду, когда выполнены все задания. Помните, что прибывающий за вами грузовик вполне может задавить кого-нибудь из ваших бойцов. Не стойте у него на пути.

Никогда не ходите, для командос уместны только два варианта — ползком или бегом.

Применяйте капкан сапера для прореживания и уничтожения больших патрулей. Установил, спрятался, установил снова.

Пароли

Почему паролей несколько? Во-первых, существуют разные версии игры. Во-вторых, в пароле зафиксирована информация о ваших успехах во время выполнения предыдущей миссии.

2	A Quiet Blow-up	YJXXB, 4JXXB, EY4XJ, YS2B7
3	Reverse Engineering	NMD1T, 4JQBF, ZDD1T, EEW1L, NMD1T, 2DD1T, LC9BG, 4MD1T
4	Restore Pride	NDNCQ, 5DNCQ, RFF1J, LK3C9, YDNCQ, 24TCG, 06814, GDNCQ
5	Blind Justice	FS5TL, 6S5TL, K4TCG, LRTCH, 24TCG
6	Menace of the Leopold	NT1WN, AT1WN, DT1WN, MIR4M, WOTWC, Y4TCG, RFF1J, SFF1J

Commandos: Behind Enemy Lines

7	Chase of the Wolves	1QVJV, O9VJ8, IH3W1, 7QVSV, WW838, B3YWK, IH3W1, LQVJV
8	Pyrotechnics	DQ9XC, WQ9XB, 5ZWJ7, K99XC, XUQXB, B99XC, HZQXB, XTPB8
9	A Courtesy Call	AAAX1, Q2AXT, 924BF, 724BF, BAAX1, 924BF, XTPB8
10	Operation Icarus	7SGPW, TRUGPD, HYBM3, JSGPW, 57HPD, YUGPD, HYBM3
11	In the Soup	KDODD, 7FOP3, 9WODW, JF0P3, CMOOD, YGOPY, FEMDW,
12	Up on the Roof	RDB4D, UVHDC, 4MB4D, JGHD3, YMB4M, JLC4M
13	David and Goliath	ASUWW, FBK48, BJK4Y, PUUWW, YJK4V, J5K4V
14	D-Day Kick Off	8I8D1, WA8DW, TI8D1, WT348, EL34V, 28FDW, TI8D1
15	The End of the Butcher	C39PM, KEWD3, XQWDC, 139PO, 69WDN
16	Stop Wifire	J9IPY, R7IP3, 334MW, L9IPV
17	Before Dawn	PA4PD, FXIMV, VTIM3, 5LIMV
18	The Force of Circumstance	GS0XT, ZZMJV, R4OJF, YFOJG
19	Frustrate Retaliation	2FCWB, 8HCWM, TFCWB, VFCWJ
20	Operation Valhalla	PFU48, C7KWW, DDKW1, GDKWT

1. Baptism of Fire

Цель: уничтожение радиорелейной станции.

Силы: командос, пловец, водитель.

Эвакуация: от радиорелейной станции, автоматически.

Особенность миссии в том, что шуметь можно сколько угодно, подкреплений противнику взять неоткуда.

Водитель становится за камни и дает очередь из автомата. Когда патруль прибежит — расстреливает его. Любопытному часовому тоже не повезет.

Командос забегает за ближайшую кирпичную кладку. Ждет, пока патрульный развернется и быстро бьет того ножом пониже спины.

Пловец успевает забить гарпуном всех трех немцев, что находятся неподалеку от него. Просто ждете, когда развернется ближайший патрульный — бежите за ним. Бьете. Ждете опять, когда развернется второй патрульный. Снимаете часового и сразу же — бегом за патрульным. С тем же успехом. Прячете лодку.

Плывете к острову, выбираетесь из воды за спиной несчастного. У него нет шансов.

Снимаете часового у дома. Привозите всех к дому, за которым находится пулеметчик. Командос перебегает за соседнее здание и стреляет в воздух. Когда патруль поравняется с бочкой — стреляет по бочке. Вот и нет патруля. Оставшийся без присмотра пулеметчик становится следующей жертвой.

Командос подтаскивает одну из бочек к станции и взрывает ее. Fini.

2. A Quiet Blow-Up

Цель: взорвать цистерны с горючим.

Силы: все, кроме шпиона.

Эвакуация: “самовывоз” грузовиком по восточной дороге.

Всю группу перебежкой проводим за забор, вдоль которого ходит патрульный. Выстрелом привлекаем его внимание. Расстреливаем из-за забора. Со вторым, который примчится на выстрелы, поступаем аналогично. Застрелив последнего, прячем группу за каменной кладкой на берегу. Стрельба останется не услышанной. Снайпером укладываем патрульного на стене, когда тот подойдет поближе к углу. Необходимо выбрать момент, когда цель не видит патрульный, что ходит по двору. Ждем, пока проедет катер. Снайпером же укладываем патрульного на другом берегу, когда тот пойдет вдоль речки. В таком месте, где его тело не привлечет внимания. В два приема на лодке перевозим всех на другой берег и укладываем за нагромождение валунов у стены. Ждем проезда катера.

Командос поднимается на стену и опускает лестницу. Спускается во двор, прячется за здание, потом всаживает нож в спину развернувшегося патрульного. А заодно режет и часового у ворот.

По пулеметчикам не стреляйте, иначе поднимется тревога. Шлагбаум можно не поднимать, его вынесем бампером. Усаживаем всех, кроме сапера в грузовик.

Проверяем местонахождение патруля, ждем пока он отойдет подальше. Подгоняем грузовик к воротам, сапер ставит мину и прыгает в кузов. Сшибаем шлагбаум и несемся по дороге. Взрыв-

ная волна не достанет.

3. Reverse Engineering

Цель: взорвать дамбу.

Силы: командос, пловец, шпион, сапер.

Эвакуация: на грузовике, который приедет с южного края карты.

Первым делом вжимаем группу в угол и привлекаем выстрелом патруль. Расстреливаем его из-за угла, шум никто не услышит. Подходим к часовому, становимся за угол. Стреляем, привлекаем, расстреливаем. Командос ползет в зону видимости берегового часового. Когда тот ответит взгляд — командос встает. Звучит "Halt!". Командос падает и отползает за угол. Убираем подбегавшего фрица.

Несчастливого на берегу просто режем.

Пловец ныряет и выныривает за спиной у патрульного, который охраняет надувную лодку. Никто ничего не заметит. Освободить подход к развешенной для просушки форме — проще простого.

Выходим из воды и, не скрываясь, быстро бежим к форме и снимаем двух часовых. Следующий — на берегу, у дома с забором. Забираемся опять в воду и заплываем за спину патрульному и часовому. Первым снимаем патрульного — часовой никуда не денется.

Осталась пара, которая стоит/ходит за забором. Ждем, когда патрульный подойдет к часовому, развернется и направится в последний путь. Вылазим из воды, убираем часового и бегом за патрульным.

Привозим шпиона к форме. Генерала отвозим обратно, откуда он по мосту перебирается на другую сторону реки, где обесточивает рубильником проволочное ограждение.

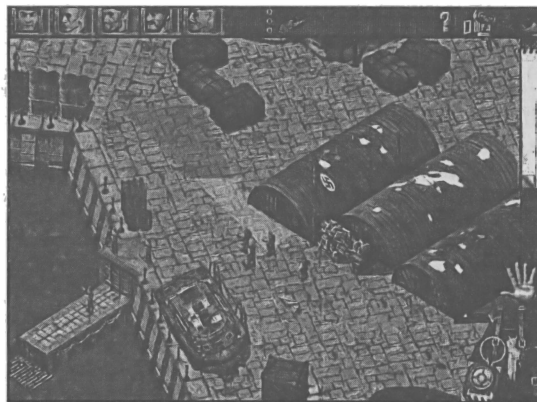
Первым травится патрульный, что ходит у нижней из двух взрывчаток. Потом — часовой у этой самой взрывчатки. Часовой у верхней взрывчатки. На очереди — пара патрульных, что дефилируют по берегу. Подождите, пока они сойдутся поближе и оба развернутся спиной друг к другу. Используем шприц сначала на одном, и сразу же на втором. Следите за тем, чтобы все это не заметил часовой, который стоит в углу у проволочной ограда. Который, кстати, будет следующим.

На лодке подвозим к дальнему углу проволочного ограждения сапера, который проделывает проход в этом самом заграждении. Берем обе взрывчатки. Верхнюю — с предосторожностями, т.к. на нее, время от времени, падает взгляд одного из часовых.

Сапера — в лодку, греем к дальнему берегу, вдоль него до ближайшего к дамбе столба. Проверьте сами, именно до этого столба доходит граница зоны видимости ДОТ'а на противоположном берегу. Который нужно взорвать. Пристроившись метрах в двух от этой границы перевозим сапера на другой берег. При этом нужно учитывать и зону обзора патрульного, который ходит у ворот. Часового, что стоит у ворот лицом к реке отвлекаем генералом.

Высаживаем сапера, который ползком подбирается к ДОТ'у и ждет, когда патрульный развернется к нему спиной. Устанавливаем мину и бежим в лодку. Взрыв, тревога, новые патрули. Не теряя времени, греем к другому берегу, на котором все дружно прячутся, чтобы переждать последствия тревоги.

Когда патрули разбредутся по маршрутам — подвозим сапера на лодке к основанию плотины, где и устанавливаем второй заряд. Уносим ноги на лодке. Как только плотина даст течь — приедет эвакуационный грузовик. Все прыгают в кузов, после чего грузовик самостоятельно убывает из миссии.



4. Restore Pride

Силы: командос, снайпер, сапер, водитель, пловец.

Цель миссии: взорвать штаб.

Эвакуация: в полном составе на катере.

Советую действовать нагло, грубой силой. Для начала — все бегут под прикрытие ближай-

Commandos: Behind Enemy Lines

шей разрушенной стенки. Выстрелом привлекаем внимание трех часовых, которых благополучно приканчиваем из четырех стволов. Идем к сгоревшему дому, где повторяем предыдущую операцию. Стреляем из-за угла во все, что подойдет на выстрел. В тройной патруль в том числе. Идем к груди камней, что у взорванного вагона. Опять вызываем любопытство, опять убиваем. Шофер ползет на северо-запад к обрыву, и вдоль его края к часовому, что стоит справа от танкетки.

Захватываем танкетку и устраиваем расстрел немцев на противоположном берегу. Причем, стараемся всех класть как можно ближе. Прямо, как Анка-пулеметчица. В этом случае все любопытные также попадут в зону поражения. Все патрули, что подойдут посмотреть на происходящее начинаем расстреливать с задних рядов. Последним можно пришить пулеметчика. Тревога не должна вас волновать, расстрелянные патрули не восстановятся. Если только немецкий грузовик не совершит ДТП. В моей игре так и произошло, фриц-“водятел” задавил патрульного, остальные завопили “Убивают”, после чего появился свежий патруль.

Обратите внимание, что со второй площадки на краю обрыва можно “достать” патруль, что ходит между двумя оградами. Причем, иногда удастся его выбить полностью.

С помощью танкетки устанавливаем нашу власть на всей территории до моста включительно.

Спешиваемся. Снайпером убираем мотоциклиста, который всегда готов сообщить о нашем появлении и поднять лишнюю тревогу.

Сразу после прохода поезда — перебегаем через мост, и подползаем к куче камней слева от рельсов. Привлекаем внимание выстрелом и выбиваем часового и тройной патруль. От камней ползем на северо-восток и убираем без шума патрульного и двух часовых, которые не видят друг друга.

Приедет грузовик, из которого выйдет офицер. Пристреливаем его, часового и патрульного. Ставим машину на пути поезда. Если еще и правильно выбрать время, то во время взрыва будет выбит и тройной патруль немцев. Если нет — придется его выбивать самостоятельно.

Возле парашюта берем из ящиков автомат, три патрона для снайпера и взрывчатку.

Пробираемся вдоль забора к воротам. Попутно снайпер тратит один патрон на одиночного патрульного, что ходит вдоль дороги.

Пловец убивает гарпуном двух часовых у ворот, командос их оттаскивает из виду.

Улучив момент, заползаем во внутренний двор и прячемся за постройкой с трубой на крыше.

Снайпером снимаем всех оставшихся стационарных часовых. Т.к. тел и без того много — это не вызовет ни малейших подозрений у остальных фрицев. Сапер минирует штаб и прячется вместе с остальными. На взрыв прибегают два ближайших патруля. Вот тут-то вам и пригодятся гранаты — пара штук полностью расчищает путь на пирс к катеру. Все усаживаются согласнo купленных билетов и вальяжно отправляются за край экрана.

5. Blind Justice

Силы: командос, шпион.

Цель миссии: взорвать антенну.

Эвакуация: на самолете.

Пусть командос перебежит к бочкам и спрячется за ними. Часовые бросятся выяснять происхождение следов — тут то их всех по очереди и порешите из пистолета. Пройдите немного вниз — еще пара “автономных” стражей. Стреляйте из-за угла. Подстрелите охранника, который стоит у угла здания, что наискосок от фуникулера. Выстрелы привлекут патрули. Отбегите за угол и привлечите их внимание выстрелом. Один патруль нужно уничтожить. Второму уничтожать бесполезно — он тут же выйдет опять из казармы.

Ваша задача — пробраться за спину охраннику около веревок с формой. Сделать это нужно прямоком через площадь перед казармой. Только по пути не забудьте один раз зарыться в снег.

Шпиоком пройдите поверху — к форме. Им же — к фуникулеру, снимите там шприцем обоих часовых (один из них не видит другого). Садитесь в фуникулер — он доставит шпиона наверх. Там отравите охранника — и опять в фуникулер — вниз. Проведите в фуникулер командоса. Вот уже и оба ваши подопечные наверху.

Время действовать шпионом. Помните — не пойман, не шпион. Поэтому отравите или пристрелите стационарных сторожей. Когда тройной патруль будет проходить мимо бочки, что стоит у стенки казармы — выстрелите в бочку. Последний патруль должен убрать командос, тоже

с помощью бочки. Третью бочку тратим на радар. Все, в самолет, и полетели.

6. Menace of The Leopold

Силы: командос, снайпер, сапер.

Цель миссии: взорвать дальнобойную пушку.

Эвакуация: на приезжающем грузовике.

Ближайшего часового убираем ножом. Забираемся командосом на второй этаж и ножом — того, что около напольных часов. Третий по счету — часовой, что ходит рядом. Сапером и снайпером подбираемся с другой стороны здания (где лесенка) и, с земли, отстреливаем в два пистолета часового. Коммандоса, предварительно, отводим в закуток за часами. Поднимется тревога, еще один часовой выйдет на выстрел к паре сапер/снайпер. Коммандоса заметить не должны, но если что — отстреливайтесь. После этого командосом кончаем одного из оставшихся немцев, а когда на выстрелы прибежут остальные — то и их тоже (как обычно, из-за угла).

Далее — два немца возле палаток и бронетранспортер (взрывчаткой). Пересидите в укрытии суматоху.

Пора стрельнуть и снайперу — клиент стоит на крыше здания с флагом и смотрит в вашу сторону.

Из-за колючей проволоки отстреливаем фрица, что ходит у ветки ж/д тупика.

Коммандос ползет вдоль нижней части экрана к пушке, через колею, за обломок стены. Оставляем на виду “квакушку” и, при приближении патруля, включаем ее. Отстреливаем из-за стены патруль и прибывавших охранников. Главное, чтобы не поднялась тревога. После этого можно ножом снять двух часовых у штаба.

Тем же способом — часовой у лестницы на платформу. За штабом, среди палаток бродит часовой, который слишком много видит. Снайпером его, снайпером. Двух ближайших к несчастному соратников снимет ножом “берет” (следите за патрулями!).

После этого пробирайтесь “беретом” к полуразрушенному зданию с тремя фрицами. После небольшой практики, вы их снимете, возможно, даже не подставив себя под пулю. Подтягивайте снайпера и тратьте три последние пули на стационарных охранников и пулеметчика. Заложите заряд НА платформу, но не спешите его взрывать. Осталось всего-ничего — разделаться с патрулями и оставшимися охранниками, которые могут помешать вашему бегству на машине. Медленно, но верно — с помощью ножа и капкана. Стрелять нельзя — рядом казармы, из них вывалят свежие патрули.

После этого выстраивайте вашу троицу возле обезвреженного пулемета и взрывайте пушку. Как только придет машина — прыгайте в кузов, немцы уже высыпали из казармы и поливают вас свинцом. Молитесь Аллаху, пока грузовик разворачивается и дает деру.

7. Chase of the Wolves

Силы: командос, пловец, сапер, шпион, водитель.

Цель: саботаж подводных лодок в доке.

Убираем с помощью “квакушки” патрульных (что возле того места, где командос). Стрельба в два ствола из-за камушка.

Спуститесь ниже к домам и наследите на снегу. Спрячьтесь за углом верхнего здания, из-за угла пристрелите одного, а потом и второго охранника. Еще ниже и чуть правее — одинокий страж. Ножом его. Далее вырезаем одиночного немца, который ходит возле барака. Оттаскиваем труп подальше. Подтаскиваем бочку и взрываем барак. Отстреливаем патруль и немца из барака. Заройтесь в снег. Прибежат еще трое. Лучше не давайте им далеко уйти. Как немного отойдут, встаньте за угол и выстрелите. Тут то они на вас и выйдут. Патруль, что ходит у маяка, привлекаем выстрелом. Расстреливаем его из-за забора.

На лодочной пристани есть спуск к воде, у которого стоит гребная лодка. Усаживаем в нее обоих парней.

Сапером подбежите к углу дома, возле которого лежит ящик с минами. Подождите, пока патруль начнет новый круг и быстро хватайте мины. Возвращайтесь к остальным. Ползком — к дому перед проходом в заборе. Часового у генеральской формы можно снять тихо — шприцем. Дальше генерал отправляется к правому 210 мм орудью. И расстреливает стрелка из пистолета. Одевает опять форму и снимает (шприцем) по очереди всех бродячих часовых. При этом нужно пользоваться тем, что во время обнаружения очередного тела, часовые меняют порядок наблюдения.

Двух оставшихся стационарных часовых — тоже шприцем.

Остается два патруля и левое орудие. Один из патрулей отвлекаете генералом. Мимо второго проводится водитель, который заводит броневичок. Отгоняем броневик к правой пушке и, с дальней дистанции, расстреливаем все запасы человеческих ресурсов в местной казарме. Подгоняем броневик к проезду в стене, и сквозь этот самый проезд, уничтожаем патрули, которые ходят за забором.

Лодку проводим мимо подлодок к спуску, что возле орудия. Садим всех в нее.

Дальше — дело техники. Высаживаем на средний причал сапера, который двумя зарядами (устанавливать нужно около торпед на палубе) взрывает две подлодки. Не забывайте перед каждым взрывом отводить сапера подальше. Всех сажаем в лодку, которую отгоняем к красной бую.

8. Pyrotechnics

Силы: командос, снайпер.

Цель миссии: уничтожение боеприпасов, цистерн и большого бака.

Эвакуация: приезжающим джипом.

Выставляем “квакушку” и ножом снимаем двух тупиц. Оттаскиваем трупы. Последовательно забиваем ближайших фрицев — применяется быстрый маневр и нож, выманивать — “квакой”. Должны остаться немцы: рядом с машиной и двое у дороги. Выставляем квакушку напротив немца у машины таким образом, чтобы на нее отвлекся и правый охранник у дороги. После этого — ювелирная работа. Снимаем ножом левого придорожного немца и немедленно оттаскиваем тело в ближайший угол. Основная опасность — вас может заметить непоседливый охранник, который стоит довольно далеко, но все видит. Отворачивается он всего на 3–4 секунды. Но этого времени должно хватить.

Переставляем “кваку” так, чтобы охранник у дороги ее не слышал, а тот, что у машины — не сводил глаз. Что его и губит.

Следующим снимается немец, что стоит в просторном закутке (у прохода в который стоит бочка). Но сначала — отвлекающий элемент — ставим “кваку” за стенкой. Далее нужно пробежать к нему за спину, опять таки не попавшись на глаза “глазастому”. Далее режем “глазастого”, а вслед за ним — старого знакомого у дороги.

Выманиваем ближайшего к месту гибели “глазастого” охранника “квакой”. Он к ней побежит, т.ч. прячемся за стену, чтобы забить его со спины. Осталось два клиента и пушкарь. Двух снимаем быстро, причем прятать нужно только того, который стоит на краю обрыва.

Показываемся фрицу, который ходит по мосту — для этого нужно стать рядом с пушкой. Он крикнет “Halt!”. Ложимся, немец побежал к вам уточнять дорогу в лучший мир.

Пушкаря снимаем снайпером. Тревоги не будет. Снайпером опять — снимаем патрульного в левом углу карты, когда он остановится вне зоны видимости остальных. Далее снайпером убиваем еще трех — сначала патрульного, когда он подойдет к легковушке. Его падение привлечет внимание еще двух, которые подбегут посмотреть, что произошло — стоял мужик и, вдруг — упал. Последний патрон — на охранника на крыше.

Дальше работаем беретом. Снимаем с разбегу ножом часовых у палаток (там таких два, сначала правого, потом — левого).

Патрульного, который бродит около трех домиков — с разбегу, ножом в спину. Тело прячем. Его соседа — аналогично, предварительно схоронившись за дверью хибары. Завлекаем патрульного, который ходит около штаба. Опять из-за двери.

Вдоль склона ползем к часовому (рядом с пулеметом). Одним броском его убить не удастся. В паре метров от цели есть “мертвая зона”, в которой можно дожидаться нужного момента. Тело выносим подальше. Пулеметчика трогать рано! Его видит один из патрульных. Вот его-то и снимаем. Становимся у двери среднего из трех домиков. Как только патрульный заорет — заходим в дверь. Когда тот прибежит — быстро наружу и ножом. Аналогично снимаем последнего из патрульных. Показываемся ему на пределе видимости, после обнаружения ложимся на землю и отползаем за стенку. Можно подставить в качестве приманки снайпера. Пока клиент будет держать его на мушке — получит в спину нож.

Снять клиентов на цистернах очень просто. Поставьте в пределах зоны видимости левого снайпера. Причем так, чтобы к лестнице подход был открыт. “Берет” уберет его ножом. Второго — аналогично.

Теперь расставляем бочки таким образом, чтобы взорвать все три объекта одновременно.

Выводим бойцов подальше и стреляем в ближайшую бочку.

9. A Courtesy Call

Силы: командос, снайпер, водитель, сапер, шпион.

Цель: уничтожить антенну, коммуникационный центр, склад оружия, командный пункт и бункер.

Эвакуация: на приезжающем грузовике.

Первым делом снимаем двух патрульных, один стоит возле прохода (который неподалеку от шпиона), второй прибежит посмотреть, что стало с первым. Следующий — часовой у бункера (тело — ко входу в бункер). Завидев труп, прибежит еще один охранник. Его тоже травим. Далее — патрульный, который доходит почти до самого бункера. Его тело — на братскую кучу у входа. За этими — два часовых у второго входа. И, наконец, два оставшихся немца — сначала стационарного, а потом — любопытного.

Отвлекаем генералом патруль. Устанавливаем две взрывчатки — сначала на штабе, потом — у бункера. Бензовоз ставим перед центральным танком. Отводим людей. Снайпера ставим у юго-западных ворот. Работаем адской машинкой. Бензовоз сдетонирует, танки сгорят. Приедет автомобиль для эвакуации. К нему направится патруль, его снять снайпером. Дальше выкусываем два тройных патруля. Взрываем оставшимися бочками здания. Если сомневаетесь, какие именно нужно взрывать — нажмите на значке вопроса, а потом щелкайте на целях. Нужные будут названы.

Все — в машину. Поехали.

10. Operation Icarus

Силы: командос, снайпер, водитель, сапер, пилот McRae.

Цель: освободить McRae, уничтожить склад боеприпасов и два истребителя.

Эвакуация: на бомбардировщике "Юнкерс".

Ниже приведен вариант прохождения без единого выстрела из танка. Оказалось, что это вполне реально :)

Первым делом снимаем ножом патрульного справа от группы. Потом второго патрульного, ближнего стационарного часового и патруль. Именно в этой последовательности. Задача чуть облегчена наличием автомата. Дальний часовой.

Ставим одного парня в виде живца где-то метрах в 15 от края стены. Командос ползет вдоль внешней стены. Патрульный, завидев "живца", делает "стойку". Если его в этот момент видит часовой внутри охраняемой территории — то прибежит и он. Снимаем командосом обоих. А также — патрульного, что ходит у стены. Следующая жертва — патрульный у склада с боеприпасами. Часовой на углу загородки с Макрае. Водитель откроет дверь. Первый выстрел снайпера — по часовому в дальнем углу. Без проблем снимается часовой у ворот, потом — у ящиков. Тело оттаскиваем за ящики. На очереди — патрульный у штаба. Ползком, пауза, спринт и удар ножом. Патрульного у танка можно заманить на "квакушку". Второй вариант, который получается при удачном стечении обстоятельств, выползти из-за ящиков, попав на самый край видимости немца, а когда патрульный заметит командоса — спрятаться за ящиками. Патрульный пойдет посмотреть подробности, постоит, развернется, тут-то его и нужно резать.

Часовой на запад от разобранного танка — подведите ползком водителя в темную зону. Когда водитель встанет, часовой зафиксирует взгляд. Командос успевает его прикончить. Нужно оттащить тело к впритык к ангару. Ближайший к вам неподвижный часовой устал. Жить. Оттащите тело к предыдущему. Следующая кандидатура — одиночный патрульный. Наскок из-за стены и нож в спину.

Последний неподвижный часовой ловится на подставку. Покажите ему издали сапера. Когда он перестанет вертеть головой, натравьте командоса. Остался тройной патруль.

Здесь-то и начинаются сложности. При любом контакте с патрулем поднимается такой "Alarm!!!", что группу забивают в течение секунд. Так что, предварительно, посылаем снайпера, который потратит два последних патрона на два дальних пулемета. Нижний пулеметчик не видит расстрел, как и самого снайпера, которого нужно поставить за телеграфный столб, поэтому тревоги не будет.

Первым делом нейтрализуем патруль — для этого ставим квакушку возле самого дальнего ангара.

После этого нужно уничтожить танки. У сапера есть ровно четыре гранаты. Исходная пози-

Commandos: Behind Enemy Lines

ция метателя — перед разобранным танком. При этом его не смогут достать автоматчики, которые выпанут из казармы.

Первой гранатой — ближайший танк. И сразу же — на пол. Остальные члены группы должны разместиться рядом со свободным танком, но не залазить в него (заработает мотор и опять поднимется шум). Вторая граната полетит в танк, который выехал из ангара позади вас. Он запрограммирован прорваться к аэродрому, где с ним не будет никакого сладу. Третья — назад, куда уже разворачивается очередная машина. После этого — бегом в направлении последнего. Из-за стены его, из-за стены.

Танков нет. Двойным щелчком мышки ваша машина посылается на повышенной скорости давить живую силу фрицев. Пули против брони бессильны. Поэтому, поставьте танк так, чтобы ваш минер смог подойти к складу с боеприпасами. Используем взрывчатку.

На полной скорости уходим танком по дороге, ведущей к аэродрому. Пулемет теперь не страшен. Но, на всякий случай, уберем и его. Не доезжая до зоны видимости, высаживаем командоса. Останавливаем танк так, чтобы командос мог незамеченным подойти к пулеметчику.

Далее — танком к противотанковым ежам. Давим скопившийся там народ. Которых невозможно задавить — отстреливаем командосом, пока те лупят бестолково по танку. Если есть возможность — используем нож.

Расставляем бочки так, чтобы истребители можно было взорвать одним выстрелом. Бух!!! Все в самолет и, помахав ручкой высыпавшим из казармы дойчам, величественно удаляемся.

11. In the Soup

Силы: командос, снайпер, сапер, водитель, шпион.

Цель: уничтожить все нефтяные вышки.

Эвакуация: на бронетранспортере — самовывоз в северо-западном направлении.

С помощью шпиона устраним всех тех, кто носит неподалеку короткие штанишки. Причем одного из них (самого верхнего) — из пистолета из закутка. Шпиона там никто не видит, не забудьте только опять надеть форму. На ближней территории останется пара патрулей. Приглашаем сапера с капканом. Прятаться можно в домах. Маршруты у патрулей устоявшиеся, сложностей не будет.

Не пытайтесь снимать ближайший тройной патруль — слишком много глаз повсюду. Сначала посылает шпиона наверх — прикончить двух наблюдателей. Их никто не видит (странный, но пара попыток, тем не менее, провалилась), поэтому все можно сделать быстро. После этого спускаемся по лестнице вниз и травим патрульного в тот момент, когда он будет поближе к лестнице. Тело заметит еще один клиент, который ходит под мостом. Он прибежит удовлетворить любопытство. Не ждите, когда он закричит — шприцем его в спину. Следующая аналогичная пара — пулеметчик и любопытный охранник у дома.

Настала очередь тройного патруля. Сапер должен поставить капкан в самой дальней точке его маршрута. Фрицы заорут, но на этот раз вопль не услышат в казармах, дополнительные патрули не появятся. Убираем тем же способом двух оставшихся патрульных.

Шприцем — часового у моста, и оттаскиваем его вдоль стены вправо. Патрульный пройдет под мостом до конца своего маршрута, развернется и “сделает стойку” на тело. Шприцем и его, и оттащить в укрытие.

Далее — два патрульных “соседа”. Отвлекаем правого Guten Tag’ом, а левого — снимаем командосом. Тело — быстро в сторонку. Потом правого. Тело — туда же.

Шпион забирается на крышу и делает выговор стационарному часовому. Пока тот его внимательно слушает, снайпером снимаем с крыши бродячего патрульного (когда тот остановится возле флага). Шпион убирает часового, для этого нужно выбрать момент, когда часового никто не видит. Тело никто не заметит. Отвлекаем шпионом патрульного у моста, командос снимает ножом патрульного, что ходит у домов. Шпион заканчивает разговор и отравляет собеседника. Тело оттаскивается через проход, за стенку. Шпион отвлекает патруль, пока командос перепрыгивает последнее тело в любом месте на уже пройденной территории. За мостом его может увидеть другой патруль.

Шпионом “делаем” патрульного, что ходит недалеко от заправщика. После этого подводим командоса, задача которого взобраться наверх по склону напротив бронебика. Там его заметит часовой, что ходит еще выше возле здания. Командос быстро спускается вниз по склону, а часовой бежит к месту происшествия, где его поджидает шприц с “успокоительным”.

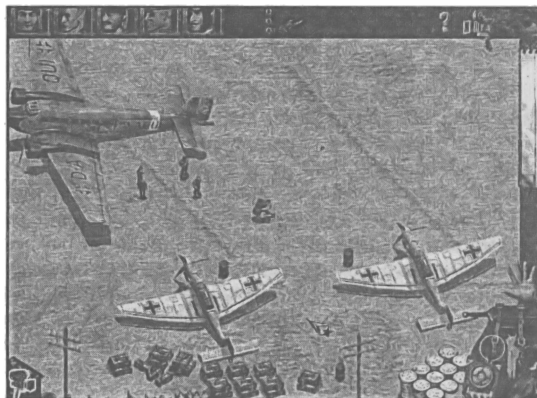
Шпионом отвлекаем ближний патруль, а на пути другого патруля, подальше от всех, ставим

капкан. Крики не услышат, тревоги не будет. Повторяем до полного истребления патруля.

Закладываем первую из трех взрывчаток под верхним тоннелем. Снайпером снимаем часового, что ходит у верхней казармы. Через тоннель ползком проводим командоса к верхней границе экрана, проползаем сколько можно вправо, потом — рывок и вниз, к бочкам. Ставим две бочки между заправщиком и вышкой, а третью — ближе к тоннелю в таком месте, где ее можно расстрелять из пистолета. Выводим командоса к позиции для стрельбы по крайней бочке.

У снайпера все еще есть три патрона. Чего не потратишь на хороших людей? Тремя выстрелами снимаем последний патруль. И чего я это раньше не сделал? Оставшиеся две взрывчатки закладываем у двух отдельно стоящих вышек. Минера ставим возле командоса. Остальная команда залазит в броневик, который пригоняем все к тому же командосу.

Развязка: командос стреляет по бочке, минер взрывает взрывчатки. Оба залазят в броневик, который медленно отправляем в северо-западном направлении. Жаль, гранату не израсходовал.



12. Up on the Roof

Силы: командос, снайпер, шпион, пленный.

Цель миссии: вызволить пленного.

Эвакуация: автоматически, автомобилем на юго-восток.

Да, фрицев многовато, но начинать с кого-нибудь нужно. Сразу предупреждаю, что искать "чистый" вариант будете сами. Все-таки у снайпера имеется аж 7 патронов, чего на три тройных патруля хватит с избытком.

Идем шпиком вдоль набережной влево — вверх по металлической лестнице, по ступенькам, на северо-восток к следующей лестнице, далее — на восток ко второму бревенчатому мостику, который и приведет вас к первой жертве. Укололи, и делаем вид, что изучаем восточные обычаи. Тревога поднимется, но без этого. Следующий господин прямо стоит перед мостом. Опять шприцем. Очередная цель — ближайший патрульный. Точка нанесения удара — ближайшая к телу предыдущего немца. После чего укладываем последнего патрульного на той же крыше. Проходим по бревенчатому мостику к ближайшему часовому. Ему не везет, он так далеко забрался, что его почти никто не видит.

Идем чуть левее — к патрульному, что ходит у кучи тюков. За ним — тот, что ходит вдоль бочек. И, наконец, бедолага, который не дает выйти вашему снайперу. Опять идем налево к лестнице, спускаемся — и под крышу с тремя зелеными куполами. По поводу этой смерти поднимется небольшая суматоха, прибегут патрульные. Воспользуйтесь этим. Бегите влево до упора, там ходит патрульный, который не видел предыдущую жертву. Судьба у него такая. Опять поднимаемся по ступенькам на ближайшую крышу и ждем. Сюда подойдут два патрульных. Убираем их по очереди, как получится.

Возвращаемся к бревенчатому мосту и спускаемся по ближайшей лестнице к часовому (который следит за двором). Следом отправляется часовая, что стоит на юго-восток от предыдущего. Поднимаемся по той же лестнице, по которой до этого спустились, и — налево к металлической лестнице. Вниз, к неподвижному часовому, который смотрит во двор.

Пора выводить командоса. Шпиона направляем к патрульному, который ходит перед дверью, за которой спрятался "берет".

Шпиона направляем к бревенчатым мостам, оттуда — на юго-восток к следующей порции противников. Возле будки с зеленым куполом поворачиваем и переходим через бревенчатый мост. Цель — неподвижный часовой. После обнаружения тела начнется беготня. Подождите, пока все разойдутся по местам. Возвращаемся по мосту назад — к паре неподвижных часовых. Снимаем правого. После этого спускаемся по ступенькам и травим патрульного. Поднимаемся обратно — к правому часовому. За ним двух последних в этом регионе, в любом порядке.

Опять идем направо через бревенчатый мост к паре патрульных. Убираем одного за другим обоих.

На горизонте появился усиленный патруль.

Спускаемся вниз по ступенькам к патрульному. Выждав “зону невидимости”, наносим удар шприцем. По ближайшей лестнице — на площадку уровнем ниже с двумя часовыми. Следующий невезучий — тот, что у самой лестнице. Второй его временами, что называется, не видит “в упор”. На тело “клюнуло” сразу два фрица. С достаточным интервалом между появлениями на месте происшествия. Кладете их шприцем, не отходя от лестницы.

От места побоища идем направо к ступенькам, поднимаемся вверх. В наличии — четыре “стационара”. Сложностей не возникнет. После этого — спускаемся на мостовую к флагу. Да, два патруля — это вам не один патруль. Но они не спасут того, что ближе всех к флагу. Следующий кандидат ходит вдоль стенки. Последний патрульный никогда не узнает, что с ним случилось.

Итак, задача стала более строгой — два тройных патруля в одном месте, и два патруля (3+5) в точке эвакуации. На два первых тратим по пуле — выбиваем в каждой тройке по автоматчику. После этого отстреливаем их по очереди из-за угла двумя пистолетами — идут фрицы гуськом, что удобно.

Освобождаем пленного. Пробираемся всей командой ко второй паре патрулей. Тройной нас вообще не волнует. Оставшимися пятью снайперскими выстрелами снимаем пять немцев в усиленном. Когда последние фрицы направятся к набережной — за их спиной пробегаем в машину. И — с ветерком.

13. David & Goliath

Силы: командос, пловец, сапер, водитель, снайпер.

Цель: взорвать топливные цистерны, торпедировать корабль.

Командосом снимаем всех на ближайшем молу. Пловец проплывает через ворота, когда сквозь них пропускается катер. Снимает немца на противоположном молу и открывает проход. Ныржаем и плывем наискосок к выходу из воды. Как только ближний патрульный подойдет к углу тюка, быстро выходим из воды и заходим ему за спину. Бьем гарпуном. Прячемся за грузовиком. Второго патрульного кончаем, когда он подойдет к воротам гаража с танкеткой. Таким образом тела не увидят. Плывем назад за водителем и командосом. Командосом оттаскиваем тела за ящик. Водитель подгоняет грузовик к воротам гаража.

Пловец направляется к молу с двумя патрульными. Выжидает, когда левый патрульный подойдет к спуску, постойт, развернется. Резко встает и бежит по спуску к краю экрана, за спину патрульному. Бьет гарпуном, и сразу бежит ко второму. Тот не успеет развернуться.

Командос пристравляется вслед патрулю и прячется за ящиком. Когда патрульный повернется к нему спиной — бежит к нему, действует ножом и оттаскивает тело за склады. Когда патруль проходит — перетаскивает тело за гараж, а потом, после возвращения патруля — к грузовику.

Далее, командос подходит к большому ящику, который патруль огибают с правой стороны. Ждет, когда патруль приблизится и проходит с левой стороны. Бегом прячется за складами. Снимает патрульного у цистерн. Поочередно убирает двух верхних охранников у пирса с подводной лодкой. Тела оттаскивает в укрытие. Третьего пока не трогаем.

Неподвижного охранника выманиваем “квакушкой”, причем ставим ее настолько далеко, чтобы, обогнув три тюка с левой стороны, командос мог зайти немцу в тыл. Убиваем и прячем.

Подходим к кораблю, и останавливаемся у двойного штабеля бочек таким образом, чтобы оказаться на краю зоны видимости “ходячего” патрульного. Как только он замечает командоса — падаем и отползаем за бочки. Когда патрульный прибежит — наносим удар в спину. Прячем улику. Двух оставшихся немцев — быстро и без шума. Тело второго нужно спрятать — его увидит патруль.

Проводим сапера к цистернам (в обход патруля, как раньше командоса). Устанавливаем взрывчатку приблизительно у середины верхней стороны ближайшего к цистерне тюка.

Командос открывает шлюз около корабля. “Берета” и сапера отводим к борту корабля и прячем за ящик. Доставляем водителя ко второму шлюзу. Закрываем шлюз и усаживаем его в пушку.

Выводим снайпера и расстреливаем с дальней дистанции мужика у подводной лодки и патруль.

Тревога, появляется новый патруль из пяти человек.

Теперь — тонкий момент. Патруль пойдет к кораблю. Взорвать цистерну нужно так, чтобы из всего патруля уцелел только самый первый, начальник. А вот его нужно обязательно пришить тихо — ножом. Время для этого будет, т.к. сразу после взрыва он пойдет поглядеть на горящие цистерны. Держите командоса наготове.

Все, больше живой силы противника не предвидится. Можно делать то, для чего нас сюда послали.

Взгляните в нижний левый угол карты. Пора катер пустить на дно.

Всех садим в надувную лодку и везем к пушке. Оттуда пловец плывет с аквалангом к подводной лодке, выводит ее напротив корабля и при нажатой клавише CTRL выпускает торпеду. Ба-бах! Возвращается к своим. Везет их к красному буйку в нижнем левом углу карты.

14. D-Day Kick Off

Силы: командос, сапер, снайпер, водитель, пловец.

Цель: уничтожить четыре больших орудия.

Эвакуация: на весельной лодке, возле красного буйка.

Задача для “миллиметровщиков”. Шаг вправо/влево — расстрел на месте. Сначала плывем лодкой вдоль края карты, останавливаемся напротив каменной гряды. Когда возле нее развернется патруль — высаживаем сапера. Тот ставит капкан и укладывается за бетонную башенку возле стены. В моем случае капкан сработал дважды. Третий патрульный в страхе убежал за пределы экрана, зато он привлек внимание другого патруля. Поэтому, если ситуация складывается именно так — нужно ползти по кромке воды (следов не остается) к левому краю экрана.

Следующим шагом — снимаем опять же с помощью капкана второй патруль. Чтобы не мешал верхний часовой — предварительно снимаем его командосом. Для этого тот должен проползти вдоль левого края экрана, подняться по склону, и сделать свое дело.

Командоса направляем вправо до здания с флагом. Выжидаем, когда отвернется патрульный и спускаемся вниз, прячемся за домом. Когда патрульный зайдет за ящики — наносим удар ножом. тело оттааскиваем за здание.

Пловцом направляемся к пулеметчику на берегу. Выжидаем момент, снимаем его гарпуном и ныряем обратно. Поднимется тревога. Следующим погибнет патрульный, который ходит у каменной гряды дальше по берегу. Пловцу придется чуть-чуть проползти от кромки воды. После последнего слова “Halt!” — выстрел, бросок на землю и в воду. За этой же грядой — наблюдаем пулеметчика, метрах в пяти выше его — часовой. Снимаем часового. Для этого подплываем к берегу, ждем, когда пройдут патрули, подползаем ближе, стреляем гарпуном, бежим в воду. Если все сделать быстро — то обойдется без стрельбы. При первых же воплях немцев — падаете на землю и ползете к воде. Ждем, пока все успокоится.

Аналогичным образом снимаем пулеметчика. Эта смерть останется незамеченной. Очередная жертва — часовой, что стоит спиной к пулемету. Очередной береговой пулеметчик снимается и того проще. Сразу после прохода патруля — встали, подбежали, прикончили, упали, отползли, нырнули.

Дальше по пляжу — еще один пулемет и патрульный. Первым делом — патрульного. Нужно выползти и лечь за камень. Когда патрульный побежит разбираться с вашими следами, вы должны успеть выстрелить до того, как он крикнет. И в воду.

Дальше можно прикончить самого крайнего на пляже патрульного. Приплыли поближе, дождались, когда развернется. Встали-упали, и ползком за ним до самого разворота. Всадили гарпун. Упали и ползком — к левому краю экрана в воду.

Когда все успокоится — ползком к часовому у танкетки. Отряд не заметит потери бойца. Потом патрульного, когда тот зайдет за домик.

Теперь придется позаботиться, чтобы никто не успел заметить лодку, когда мы повезем народ к танкетке. Для этого нужно убрать патрульного, что ходит по берегу возле нижней левой пушки.

Немец остановится у пирамидки — ваш пловец должен находиться в точке, где пирамидка мешает его увидеть часовому возле оружейной башни. Как только фриц развернется — встаем из воды и бегом к пирамидке. Выстрел. Упали, в воду.

После этого со всеми предосторожностями везем команду к верхнему левому пляжу. Там возле воды есть большая скала. Уничтожив пловцом пулеметчика, высаживаем за этой скалой снайпера и водителя. Снайпер снимает местных патрульных и садится в лодку, которую отгоняем к краю выступающей в море каменной гряды. Водитель ползет в воде вдоль берега влево, так

он не оставит следов, которые привлекут внимание патруля. А оттуда — к танкетке.

План дальнейшей резни излагать нет смысла. Три пушки взрываете взрывчаткой, а последнюю — бочкой.

15. The End of the Butcher

Силы: пловец, водитель, шпион, снайпер

Цель: уничтожить генерала и взорвать штаб.

Эвакуация: на автомобиле, что стоит на кладбище.

Основная ударная сила в команде — шпион. Первым исчезнет фриц, который за чем-то заходит на пепелище за стенкой. После прохода патруля заползите туда шпионом. Он должен прилечь в углу и, как только фриц пройдет мимо — ползком к нему. Удар шприцем, и оттаскиваем тело в угол.

Вторым убирается патрульный, что ходит напротив исходного места дислокации. Например, следующим образом: после очередного прохода патруля показываем ему издалека (в темно-зеленой зоне видимости) водителя. Как только он закричит "Halt!", водитель падает и отползает к товарищам. Патрульный идет разбираться — тут-то его и бьем гарпуном.

Следующим станет патрульный в нижнем правом углу карты. Воспользоваться надлежит тем, что за высоким парашютом никто не заметит лежащего бойца. Опять шпионом. Сначала ползем к парашюту у реки (пока цель удаляется), а как начнет приближаться — заползаем на мост и прячемся прямо у фонаря. Важно уложить фрица в самой дальней точке его маршрута, тогда тело никто не заметит.

На очереди патрульный, что ходит по правому мосту. Шпион опять должен залечь за парашют, почти у самого фонаря. Несмотря на салатовый цвет этого участка при просмотре, патрульный ничего не заметит. Дождитесь, когда мимо пройдет патруль. Когда патрульный остановится в нижней точке маршрута и развернется — вскакиваем и бегом со шприцем к фрицу. Оттаскиваем подальше.

Пловцом проникаем к воде (через правую лестницу) и снимаем фрица, что ходит на рынок поглазеть. После этого шпион успевает обработать патрульного, что доходит до левого нижнего угла экрана. Сначала нужно залечь вдоль бордюра у дерева, а когда фриц пройдет мимо — сразу же атаковать.

На очереди патрульный, который ходит у генеральского мундира на втором этаже здания у фонтана. Снайпером его, позиция для стрельбы — у поваленного забора. Из той же точки стартует шпион к лестнице, забирается наверх и одевает униформу. Yes!!!

Снимаем немца, что стоит на этом же балконе за углом. Спускаемся вниз — снимаем часового напротив штаба и, сразу же, патрульного. Прячем шприц. Как только прибежит патрульный от штаба — приканчиваем и его. Тела оттаскиваем к броневику, там их никто не увидит. Убираем патрульного, что ходит напротив сломанного забора. Тело — за забор.

Снайпера укладываем в засаду прямо напротив выезда из штаба. Шпионом травим часового, что стоит у нижней створки штабных ворот. Поднимается тревога, и генерал сам выходит под снайперскую пулю. Первая цель миссии выполнена.

Следующая жертва стоит в верхнем углу штабного двора. Есть редкие моменты, когда она секунды на три выпадает из-под обзора других часовых и патрульных. Снять трех оставшихся у штаба фрицев — дело двух минут.

Следующий — "дятел" на самой верхней крыше.

После этого убираем шпионом всех одиночных часовых и патрульных. А если повезет — то и тех зазевавшихся патрульных, что откололись от патрулей поглазеть на трупы (я снял таким образом пару немцев).

В конце концов, у противника останется шесть бродячих патрулей и броневик.

Подползаем водителем к авто, что у броневика и отгоняем его за пределы видимости броневика.

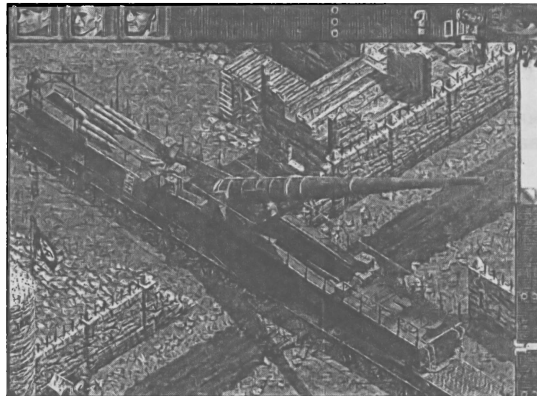
Тормозим патруль из пяти клиентов напротив сломанного забора. Подгоняем им за спину автомобиль, отводим водителя и даем отбой "фуражке". Патруль с разворота открывает огонь по машине и взрывается.

Шпион идет на кладбище и из-за угла склепа пистолетом кладет тройной патруль. Этим заинтересовался патруль, что ходит около штаба — кладем его поверх первого, тоже из-за угла. Главное, чтобы не было тревоги! Удобно расстреливать клиентов из-за автомобиля, выстрелил — сел в автомобиль. Немцы переключаются на стрельбу по машине. Вылез из машины —

добил фрицев.

К этому времени во дворе штаба осталось два двойных патруля (по крайней мере, в моей игре было так). Отвлекаем один патруль шпионом. Кладем одного из немцев снайпером. Одиночку добиваем шпионом. Оставшемуся патрулю опять показываем фуражку, после чего загоняем заправщик прямо под штабные окна. Всем подчиненным даем команду садиться в эвакуационную машину. Штабной патруль расстреливает заправщик и взрывает штаб. Что и требовалось доказать.

Отряд отбывает "самовывозом" по северо-восточной дороге.



16. Stop Widfire

Цель: аккуратно убрать четырех саперов, которые взорвут мост при малейшей тревоге.

Силы: пловец, снайпер и шпион.

Эвакуация: на грузовике в юго-восточном направлении.

Первым уйдет патрульный немец на станции. Ему нужно показать издалека "живца" и снять гарпуном, когда он пойдет разбираться поближе. Тело прячем аж на берегу.

Шпионом ползем к концу платформы. На этого живца сделают "стойку" аж три фрица. Проводим ползком к ним в тыл пловца (вдоль всей платформы влево — там можно будет пересечь рельсы), который без проблем убивает всех трех поочередно.

Шпион пристраивается в хвост кольцевому патрулю и, ползком, ползком — одевает форму. Следующий — патрульный на огороде. Как только зайдет за стенку, где убийство никто не заметит.

Далее — сразу троих. Патрульный на дороге, как только выйдет из зоны обзора часового, что стоит напротив конца платформы. Сам часовой и второй патрульный, который не должен успеть разглядеть, что случилось с двумя предыдущими господами. Все тела можно свалить на дороге.

На очереди — часовой у будки с флагом. И патрульный, который прибежит посмотреть на тело. У будки оба тела и оставляем.

Пловцом достаем патрульного, что ходит по берегу реки недалеко от ржавой машины.

Следующая тройка клиентов — на противоположном берегу (в середине верхней части карты) — шпион отвлекает патрульного на берегу. Пловец сначала нападает на патрульного на полуострове (где видны следы от протектора), потом на стационарного часового, а затем уже и на "беседующего" патрульного. Тела можно не убирать. Крики прибежавших патрульных все равно никто не услышит.

Снимаем шпионом патрульного, который ходит между двух параллельно стоящих палаток. Оттаскиваем тело на периферию. Следующий — патрульный, который заворачивает к этим же палаткам. Тело — туда же. Далее — ближайший стационарный часовой. С телом поступаем аналогично.

Оставшиеся "припалаточные" патрульные не составят проблем.

Отвлекаем в самой дальней точке от моста тройной патруль (около железной дороги). Снайпером (с максимальной дистанции) снимаем двух патрульных. Снайпер сразу же падает на землю. Максимум, что он успеет получить — одну пулю. Третьего патрульного травим.

Теперь — выполнение главной задачи. Диспозиция сил такова: шпион наносит удар первым по саперу, который сидит у северо-западного конца моста. Пловец выныривает возле "адской машинки", которая обслуживается двумя саперами в средней части моста. Его задача на этом этапе — пришить самого быстрого из двух (саперы не стреляют). Третий труп сделает снайпер, который занял позицию на берегу реки, уже пора. И, наконец, последнего убереет пловец.

Перед отъездом снайпер стреляет по бочкам, что рядом с грузовиком, отправляя германский патруль по назначению. Когда суматоха утихнет — все собираются у грузовика. Как только покажется поезд — забираемся в грузовик и уезжаем.

17. Before Dawn

Цель: освободить заключенных.

Силы: шпион, пловец, командос.

Эвакуация: на грузовике в юго-западном направлении.

Первым делом откручиваем кран на емкостях с горючим.

Шпионом подходим к душевым кабинкам, ждем, когда патрульный подойдет к середине задней стены дома, в этой точке его и травим. Часовой прибежит взглянуть — кладем его поверх товарища. В этом месте тела никто не увидит.

Следующий — часовой у душевых кабинок. За которыми его и прячем.

Затем убиваем немца около бочки. Отходим за ящики и делаем выстрел. Одного за другим пришиваем трех-четырёх патрульных. Прекращаем стрелять при подходе двух больших патрулей из казармы. Добиваем “одиночек”. Один из патрулей, а то и оба могут выйти обратно к казарме. Если это произойдет — сразу поджигаем выстрелом разлитое горючее. Если нет — отстреливаем патрули. Тройной можно завлечь за ящики. С пятью сложнее. Но есть простой способ. Становимся за угол дома — делаем выстрел. Выходим из-за угла и прижимаемся к стенке. Пропускаем мимо любопытный патруль. Стреляем в последнего немца, который не успел скрыться за углом. Дело в том, что патруль старается всегда идти таким образом, чтобы начальник находился впереди. Пока он протискивается вперед, в большинстве случаев успеваешь нажать правую клавишу мышки. Повторяем. Горючее, в любом случае, поджигаем при первой возможности.

Открываем ворота на задней стенке и бежим за ящики. В ворота зайдет патруль, привлекаем его выстрелом и расстреливаем из-за ящиков.

Шпион идет к мосту. Сначала снимается патрульный, что курсирует по дороге, потом — пара часовых, что стоят друг напротив друга. Потом ставим шпика за камни и при подходе патруля с моста — делаем завлекающий выстрел. Расстреливаем патруль из-за камней, а заодно и последнего одиночного патрульного.

Переходим через мост и приканчиваем патрульного, что ходит к водяной мельнице. Поближе к куче валунов. Становимся за эту кучу и привлекаем выстрелом подбежавших сочувствующих. При приближении большого патруля — сматываемся.

Следующие цели — часовой за домом с флагом, ближайший к нему патрульный и часовой перед этим же домом. Остальные патрульные и часовые тем более не создадут сложностей.

На очереди — пулеметчик. Момент открытия огня — когда все патрули будут либо далеко, либо закрыты домом и камнями.

Командос подтаскивает бочку к дзоту на берегу реки. Ждет, когда пара патрулей подойдет поближе и взрывает. Патрули устремляются расследовать взрыв, не обращая внимания ни на что другое. Командоса заводим за ворота, это удобная позиция для отстрела патрулей. Даже из 5 человек. При этом командос рискует пропустить пару выстрелов, не больше.

Оставшийся патруль отвлекаем шпионом. Заключение и всех остальных сажаем в грузовик.

Шпиона — к остальным. Миссия пройдена.

18. The Force of Circumstance

Цель: взорвать мост.

Силы: командос, пловец, сапер, шофер.

Эвакуация: на грузовике.

Задача номер один — завладеть танком.

Поле боя вам знакомо по одной из предыдущих миссий. В самом начале вполне уместно просто с двух сторон перестрелять кучу народу. Эта затея в четыре пистолета — достаточно безопасное и выгодное дельце. Если пропустили в “свои” тела больше пары пуль — начните сначала.

Ведем всю четверку к дому у фонтана, где дружно отстреливаем патрульного и тройной патруль.

Становимся у угла и привлекаем выстрелом ближайших патрульных. Потом — через дорогу и стреляем у левого угла дома, что стоит у самой ж/д (броневик должен быть подальше). Прибежит патруль. На свою голову.

Командос по левому краю проползает к краю платформы, переползает через пути и, укрываясь в “тени” от кучи камней, заходит в тыл патрульному и режет его. Тело — к камням.

После этого из-за камней расстреливаем патруль и несколько патрульных, которые прибежат на выстрелы. Как только из станционного здания выйдет новый патруль — уползаем

к верхнему краю экрана и вправо — в воду. Коммандоса не заметят.

Если остался в живых часовой, что стоит перед станцией — нужно его убрать. Один из способов — расстрелять сбоку, сразу упасть и уползти через пути.

Пловец плывет на полуостров и поочередно снимает гарпуном трех “одиночек”. Оставшийся парный патруль придется расстрелять из пистолета. Стреляйте попеременно — то в одного, то в другого. В этом случае вы не получите ни одной пули.

Берем лодку, плывем к заржавевшему джипу на противоположном берегу и “гарпуним” тамошнего патрульного.

В два приема перевозим всю команду от ржавого джипа вверх и на противоположный берег.

У дальних от дороги палаток устраиваем показательный расстрел из четырех стволов всех любопытных, включая патруль из четырех фрицев. Тревогу никто не поднял.

Подводим группу поближе и повторяем подвиг. На этот раз сбегутся все ближайшие патрульные.

Выжидаем, пока проедет броневик и сажаем всех в танк.

Танком: броневик, ДОТ у моста, патрули, пулемет, все палатки и угловое здание, два пролета моста — стрелять по взрывчатке. Все население острова. Для чего нужно подъехать поближе к берегу.

Увы, это все, что доступно танку. На другую сторону моста не попадем — ежи мешают.

Садим в лодку сапера и везем его на остров. Сапер в ящике берет взрывчатку, ползет на мостик и гранатой взрывает взрывчатку на мосту.

Всех доставляем по воде к ржавому джипу. Ползком, скрываясь от патруля, переправляемся за железную дорогу. Сапер устанавливает взрывчатку на пути следования броневика и взрывает его.

Потом бегом направляется вслед за патрулем, что ходит около бочек и издали швыряет гранату. Бочки взрываются, патруль остается лежать.

Ждем поезд, всех сажаем в грузовик, и улетаем по ближайшей дороге прочь.

19. Frustrate Retaliation

Цель: взорвать три пусковые ракетные установки.

Силы: коммандос, пловец, снайпер, сапер.

Эвакуация: на лодке в юго-восточном направлении.

Начинаем со стрельбы. На выстрел сбегутся все ближайшие патрульные. Придется повоевать на два фронта, пропустить пулю-другую. Но тревоги не будет, т.к. все, кто видит трупы, через секунду перестают что-либо видеть.

После этого — выставляем справа ползком одну “наживку”. Когда “стационар” отвернется — “наживка” встает. После окрика — падает и отползает к своим. Прибежавшего несчастного кладем в четыре пистолета. Следующая жертва — стационарный часовой у сломанных стенок. За ним наблюдает танкетка. Всю группу ползком за ближайший к этому часовому угол. Выждав момент — коммандос режет и, сразу же, падает. Все тихо.

На очереди — патрульный, который ходит около пулеметчика. Коммандос оставляет “квакушку” возле стены, за которой сейчас находится группа, и быстро ползет вдоль нее на юго-запад и прячется в углу. Патрульный побежит к приманке. Коммандос — ползком вослед и ножом “вжик-вжик”. Сразу падает.

Пулеметчик ждет вас. Имейте в виду — резать придется быстро, пока от него отведет взгляд такой же пулеметчик на противоположном берегу. Покричат “Alarm, alarm!!!” и успокоятся.

Ползем всей командой через мост к угольным ящикам. Спрятавшись за ними ставим у рельсов “квакушку”, патрульный пойдет посмотреть, да там и останется с гарпуном в спине. Тело — за ящики.

На ближайшего патрульного тратим пулю снайпера, и быстро пробираемся всей группой за каменную стенку. Отсюда расстреливаем всех прибежавших патрульных.

От каменной стены вдоль проволочной ограды ползем к ящикам, по пути — расстреливаем пса в загончике. Из-за ящиков делаем вылазку и убиваем часового у будки. Опять прячемся за ящики — оттуда удобно отстреливать все набежавшие патрули.

Снайпером снимаем часового у красной мигающей лампочки.

Теперь организовываем засаду — становимся у собачьего вольера. Все патрули будут подставлять вам спинки.

Добиваем оставшихся одиночек, а заодно и генерала, что вылезет из грузовика. Взрываем

Commandos: Behind Enemy Lines

ракеты, лучше — бочками. Одну взрывчатку оставляем для пулеметной башни, которая смотрит на реку и лодку.

Вам попытается помешать тройной патруль, перестреляйте его, где сочтете удобным. Взрыв взрывчатки не окажет видимого влияния на вышку, но стрелять она более не будет. Садим всех в лодку и гребем по течению.

20. Operation Valhalla

Цель: взорвать штаб и ракеты.

Силы: командос, пловец, снайпер, сапер.

Эвакуация: на танке по дороге на северо-запад.

Командос взбирается по ближайшей стене и режет патрульного, когда тот отойдет в дальний угол. После этого взбирается еще выше по лестнице и кончает стационарного часового. Спускается вниз по лестнице и приканчивает часового в углу, у зенитки. Спускается по стене к патрульному и двум часовым. Не делая пауз, быстро вырезает всех троих, благо тела убирать не надо.

Залазим обратно к пушке, ставим “квакушку” за спинами пары часовых, между ящиками. Прячемся за пушку и включаем. Часовые повернутся и примут исходные позы. Зато прибежит патрульный, который уставится на оружий десоу. Его и режем. Тело — за угол.

Прячемся за пушку и стреляем в воздух, сознательно поднимая тревогу. Место у пушки — исключительно удобно для маневра, имеются целых два варианта отступления “по вертикали”. Причем, если спуститься по внутренней стене, оказываешься в таком месте, где один командос может “вынести” любое число патрулей.

После выстрела и прохода патруля (который спокоен, т.к. уже видел тела возле дверей, из которых он появился) прибежит патрульный. Убиваем его и зависаем на внешней стене.

Следующий на очереди — часовая у ящиков. Его нужно пристрелить, став у правого переднего колеса зенитки — там вас не видит второй часовая. Опять поднимется галдеж, который нужно переждать либо за стеной, либо этажом ниже. Как успокоятся — отстреливаем часового, что стоит у зенитки. Опять маневрируем. Сколько и откуда прибежит патрульных сказать трудно, но принцип остается тот же — выстрел/маневр.

Очередная задача — очистка крыши. Для этого спускаемся по внутренней стене и ползем к лестнице. Как только мимо пройдет патруль (в направлении зенитки), выжидаем очередное “окно” и ползем слева от пулеметной установки к стене. Потом вдоль стены на лестницу. На крыше все предельно просто — раз-два, и пары часовых как не бывало.

Клиент, что стоит у двух ближайших лестниц заметить командоса не успеет. Поднимаемся по малой лестнице к следующей паре жертв. Того, что смотрит во двор, снимайте с осторожностью, упасть следует сразу же после удара.

Спускаемся по лестнице к пулеметной установке и, снова по лестнице, уровнем ниже.

Ползем вдоль стены вправо до ближайшего угла. Около этой же стены стоит часовая. Ждем, когда патруль (уровнем выше) отойдет подальше, а патрульный который ходит правее вас — зайдет за угол. С максимальной дистанции расстреливаем часового. Сразу падаем и уползаем, от возмездия подальше. При удачном стечении обстоятельств — в командоса попасть не успеют.

Когда все разойдутся по своим делам — ползем к куче ящиков и прячемся за ними. Опять выжидаем, пока патруль (уровнем выше) уйдет к зенитке, а патрульный, что подходит почти к этим ящикам, отойдет как можно дальше. Переключаем демонстрацию обзора на цель — ближайшего часового. Как только появится окошко (при движении сектора обзора по часовой стрелке) — заползаем за ящики, чтобы командосу не могли стрелять в спину. Переключаемся на пистолет и, при первой возможности, стреляем. Падаем. Если все сделать правильно — попасть не успеют.

Патрульный бросится к вам. Отползайте к стене и расстреляйте его. Скорее всего, в командоса один раз попадут. Судьба у него такая. Отползаем подальше — переждать беготню.

На этом этап действий командоса закончился.

Переходим к снайперу. Его задача — расчистить путь к юго-восточным воротам. Для этого нужно снять двух часовых на стене и двух охранников, которые стоят у юго-восточных ворот. Бить нужно с максимальной дистанции, учитывая перемещение патрулей. Израсходовали все четыре пульки. Снайпер возвращается к основной группе.

Наступила очередь пловца. Прячем его за валунами у южного края карты, возле которых

разворачивается патруль. Цель — часовой у правой будки у ю.-в. ворот. У которого есть одна неприятная особенность. Время от времени он просматривает подходы вдоль рва с водой. Поэтому подползаем к границе видимости и ждем. Сразу после того, как он посмотрел на ров — поднимаемся и бежим к часовому бить гарпуном. Отбегаем назад — переждать волнения.

Пробираемся пловцом во двор, сразу за воротами — направо. Ползем за щитами, проползаем мимо стационарного часового. Оказавшись за очередным щитом, разворачиваемся и стреляем гарпуном. Посмотреть на тело прибежит патрульный — его тем же самым по тому же месту. Поднимется местная тревога (если патрули будут далеко, ничего особенного не произойдет). Смотреть за щит никто не полезет. Один из патрульных может подойти на выстрел к телам. Аналогично.

Рядом находится лужа, в которой можно будет прятаться от поисковых групп и любопытных. Продолжаем “выкусывать” ближайших часовых и патрульных. Подробности здесь излишни, скажу только, что это займет у вас много времени. В моего пловца все-таки попала одна пуля во время этой операции. Последним совету прикончить фрица, что стоит через дорогу от флага. При этом можно стать в “мертвую зону” зрения немца, который наблюдает за клиентом. После стрельбы обязательно нырните в лужу, т.к. на этот раз немцы будут здорово нервничать. Не исключено, что к луже подойдет еще пара патрульных-одиночек.

Теперь вы готовы посетить домики, что стоят слева от входа. Методика старая — стреляем, отстреливаем и прячемся. На этот раз — за дверями домов. И помните, что стрелять теперь вы можете только тогда, когда от часовых на стене вы закрыты домами.

После победы в отдельно взятом квартале, переходим к прокладке пути к генеральской форме. Ползком перебираемся через дорогу во второй дом от ворот. Выжидаем. Патрули прошли, мужик на стене пошел северо-запад, патрульный во дворе находится в крайнем левом положении. Вылазим из двери и “гасим” часового. По бочке не стреляйте — себе дороже. Прячемся. Тело обнаружит патрульный, заорет “Alarm!”. Не трогайте его. Следующим к месту происшествия прибежит часовой, что рядом с воротами торчит. Вот этого упускать не советую. Да и делов-то — высочили, всадили гарпун и — обратно. Очередная цель — патрульный во дворе. Оказывается, его практически никто не видит! Как только повернется к вам спиной — быстро к нему бить гарпуном. И прячемся.

Улучив момент, переползаем в дом с маковкой, над которым развевается флаг. За углом стоит часовой, снять которого не составит труда. Прячемся.

Пристраиваемся за патрулем, попутно убирая трех часовых. Заканчиваем эту прогулку в доме у стены.

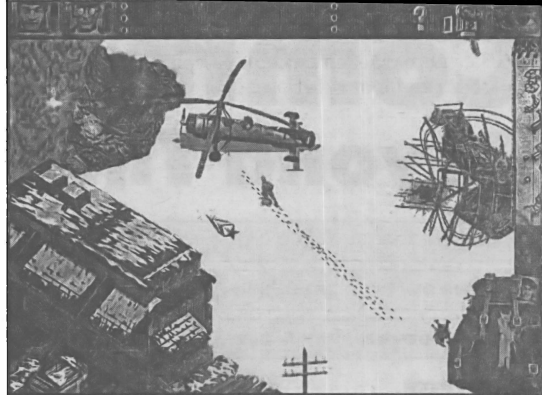
Ждем, пока пройдут все патрули, а патрульный на стене развернется в другую сторону, и бежим под мост. Убираем двух под мостом. Двух “будочников” тоже убираем в паре. Прячемся в доме справа от прохода.

Шпионы! За Родину! За Ста...Oppssss... Вперед, в общем. По бааалшой дуге, таварищ. От камушка к камушку, уворачиваясь от патрулей, прикрываясь будкой, под мост, и в дом к пловцу. По такому случаю не грех и 100 флотских граммов пропустить.

Перебежками, пристраиваемся за патрулем и напьяливаем форму. Гут, герр шпион, теперь ты стал генералом.

Все, дальше — дело техники. Сначала травим немцев на верхних стенах, затем тех, что у пушки. Самого “пушкаря” просто расстреливаем из пистолета. Потом проводим шофера к танку. Расстреливаем все, что может гореть. Генералом отвлекаем штабной патруль, сапер устанавливает взрывчатку у входа. Когда патруль приближается к штабу — жмем на “адскую машинку”. Все умерли.

Бойцов запикиваем в танк, который выводим из крепости по северо-западной дороге.



Commandos: Beyond The Call of Duty

Жанр	Strategy
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	апрель 1999 Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
 Графика ●●●●●●●●○○
 Звук и музыка ●●●●●●●○○○
 Оригинальность ●●●○○○○○○○

Рейтинг **7.1**

Навигатор
игрового мира

Знал бы прикуп - жил бы

О терминах и пр.

Часовыми будем называть тех вояк, что топчутся на одном месте, а патрульными - тех, что передвигаются по некоторому маршруту.

Несколько советов общего плана.

Наиболее простой способ устранения немцев - пистолетная стрельба из-за угла по набегающим бойцам. Чем больше будет стрелять стволов - тем лучше. Главное - выбрать место, в котором немцы будут выскакивать на вас по одиночке. Заранее прицельтесь и щелкайте мышкой, не дожидаясь появления разрешающего стрельбу курсора. Патрули респавнятся из караульных помещений в ограниченном количестве. Лучше потратить десять минут на полный отстрел патруля, чем потом долго и нудно избегать обнаружения.

Бывают, правда, исключения - иногда невозможно вывести группу на удобную позицию - ее всегда будут замечать, а вот одиночка сможет прокрасться. В таких случаях предпочтительно действовать "пловцом" или "беретом" - у обоих есть бесшумное оружие, а "берет" еще и здорово бегают.

Стандартный способ подманивая немцев - появиться на самом краю зоны видимости, упасть после окрика и отползти, оставаясь невидимым, в место, где они вас не заметят. И действовать по обстановке. Потенциальные жертвы становятся уязвимыми в тот момент, когда начинают возвращаться на исходные позиции - в это время они и не подумают бросать взгляд в неожиданном направлении.

Прикончив очередного немца в людном месте, выждите определенное время - не исключено, что к нему примчится другой, узревший тело за несколько десятков метров.

При прохождении миссий, в которых нельзя поднимать тревогу, старайтесь первым делом снять это ограничение.

Шпион может вести себя наглым образом только будучи одетым в полковничью или генеральскую форму. Экипировка патрульного позволяет ему выстрелить из винтовки.

Патроны для снайперской винтовки расходуйте по самым "глазастым" представителям противника, которые являются центральным звеном в "раскалываемой" оборонительной схеме. Как правило - это патрульные, находящиеся на стенах и крышах.

Dying Light

Дата: 14 июля 1940 года

Место: Английский остров Guernsey

Цели: Уничтожение с помощью взрывчатки и бочек антенны, маяка и зенитных пулеметов.

Рекомендации: Лифт может облегчить отход.

Эвакуация: Лодкой к красному бую в нижнем левом углу карты.

Пловец натягивает акваланг и плывет к бетонированной площадке с пулеметом. Как только пулеметчик отводит взгляд от лестницы, взбираемся по ней и бьем его гарпуном. Прячемся в во-

ду, а едва стихнет поднятая тревога - приказываем патрульного. Тоже гарпуном.

Плываем к лодке и подгоняем ее на расстояние, достаточное для снайперского выстрела по часовому на ближайшей башне.

Отгоняем лодку от греха подальше и пловцом уничтожаем патрульного, что забредает на площадку с пулеметом.

Подгоняем лодку к лестнице и выгружаем всю команду, укладывая ее сразу же в воду. После того, как патруль отправится от площадки к своей караулке, выбираемся по лестнице наверх и стреляем в воздух. В четыре пистолета отстреливаем всех, кому будет не лень прибежать. А прибегут три-четыре патруля и пара-другая одиночек. Неизящно, зато снайперские патроны сэкономим.

Всей группой ползем к опустевшему караульному помещению, по дороге снайпер расходует пульку на часового на башне слева. Патрульного у лестницы снимаем гарпуном.

У этой же лестницы ставим всех головорезов в угол и делаем второй провокационный выстрел. Прибежавшие клиенты по очереди охнут и осядут на площадке на постоянное лежбище.

Дальше рассказывать неинтересно, т.к. доступ к остальному личному составу у вас имеется с той стороны, с которой они не ждут. Подскажу только, что стоит спустить одного-двух бойцов на лифте, зачистку оставшейся части побережья удобно начинать именно оттуда.

И не забудьте оставить пару патронов снайперу для расстрела минного заграждения.

The Asphalt Jungle

Пароль: H239Z

Дата: 23 апреля 1941 года

Место: Белград, Югославия

Цели: Спасти пленника.

Рекомендации: Тревога недопустима - пленник будет немедленно расстрелян. Остерегайтесь хищников.

Эвакуация: На машине по юго-западной дороге.

Берет оглушает ударом кулака патрульного и притаскивает его за угол забора к шпиону, который с помощью вешалки напяливает на себя форму фрица. Правда, вскоре выясняется, что выглядит он все равно подозрительно, поэтому разгуливать в ней не стоит.

Берет отнимает у немца сигареты. Берет и шпион пробегает вниз к казарме, где берет привлекает к себе внимание часового. Пока часовой держит его на мушке, шпион успокаивает несчастного навсегда.

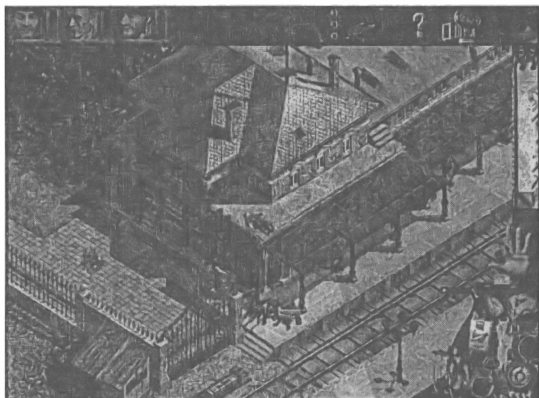
Текущая задача: когда прогуливающийся генерал заглянет к казарме - быть готовым ко встрече высокого гостя. Для начала - пачкой сигарет, возникшей на краю зоны обзора, привлекаем патрульного. Берет режет его ножиком. Все тела оттаскиваем к воротам, где их никто не может видеть. Кроме генерала, который, завернув за угол, "сделает" на них секундную стойку - в это мгновение его и должен обработать эфиром заранее приготовившийся шпик.

Прикинулись генералом - и полегчало. Снимаем в юго-западном углу патрульного, который ходит вдоль забора. Потом - слева от ворот, у которых начинается дорога, по которой нам нужно будет сматываться после освобождения пленника. Следующим станет часовой у ближайшего здания.

А вот парня на крыше этого дома пока не трогаем - его видит один из часовых, расположенный в верхней части огороженной круглым забором площадки, слева от небольшой беседки. Вот его и травим, тем более, что его упавшее тело никто не заметит. Теперь можно заняться и "дятлом" на крыше. Тело можно оставить на месте падения. За зданием ходит патрульный - он на очереди.

Опять возвращаемся на круглую площадку и травим часового у полуразрушенного бассейна. Следующими жертвами станут часовой и патрульный неподалеку от северо-западных ворот. С этими никаких проблем не возникнет. Сначала неподвижного, и сразу же - патрульного, пока





он не успел поднять тревогу.

Очередными станут два часовых и патрульный у автомобиля и два ближайших к нему часовых. Сначала - часовой, что торчит у нижнего левого угла вольера с решетками, потом - второй часовой и, наконец, в момент разворота и обнаружения тела - патрульный. Он не должен успеть закричать.

Далее отойдет в лучший мир патрульный, что ходит левее северных ворот круглой площадки. Тело оттаскиваем за беседку слева.

В принципе - достаточно :) Для чего? Для основной диверсии. Да, поднимать тревогу нельзя, пленника тут же пустят в расход. А что, если тревога будет поднята по поводу гибели расстрельной команды? То-то же.

Ставим шпика-генерала левее тройки стрелков и расстреливаем их из пистолета. Они успеют всадить пару пуль в нашего клиента, но он останется жив. Генерала срочно гоним к калитке, к которой уже приближается патрульный, что ходил у повозки. Его тоже приканчиваем. Клиента укладываем ничком и приказываем ему заползти за стену. К вам уже спешат два патруля. Тот, что с автоматами наготове, нужно перехватить и остановить "фуражкой". Второй не будет устраивать поиски и быстро вернется на маршрут. Клиента ползком отправляем вдоль стены страусиноного загона вправо и вниз до упора. Там его никакая сволочь искать не будет.

Все, руки развязаны. Дальше следует рутинный отстрел всех патрулей этого растревоженного улья, что рекомендуется делать во все имеющиеся три пистолета, после поправки "генералом" одиночных противников.

Dropped out of the Sky

Пароль: Q43IS

Дата: 10 июня 1942 года

Место: Остров Крит, Греция

Цели: Берет должен захватить навигационную систему бомбы HS293.

Эвакуация: На грузовике по западной дороге.

Ждем, когда тройной патруль начнет удаляться, а одиночный патрульный остановится перед дверьми. Выскакиваем беретом и наносим удар ножом. Тело оттаскиваем за угол. После прохода патруля - снимаем беретом часового, что стоит у угла соседней хибары, и оттаскиваем к предыдущему товарищу. Третьим будет часовой, стоящий справа от входа в церквушку, где все еще торчат товарищи берета.

Все знают, что война - это прежде всего труд и пот? Всех "наших" сосредоточиваем возле ранее упятанных тел и расстреливаем из-за возка патруль. На смену которому придет куча других. Конечная куча. Как поток желаящих иссякнет, становимся беретом между двумя похожими домиками и подзываем выстрелом нескольких одиночек. Которые словно в очередь выстроятся, поэтому одного берета вполне хватит.

Следующими будет немец, что стоит на помосте - пистолетом его, из положения лежа. И примчавшиеся береговые патрульные, которые вылезут по лестнице пулям навстречу.

По броду переползаем всеми коммандосами на другой берег и устраиваем бойню справа от рыбацкой хибары: сначала - патрульного, а потом - всех, кто прибежит на выстрелы. Итого - человек двадцать, считая все патрули.

Очередники - часовые и патрульные в нижней части карты. Подползаем, прячемся за каменными глыбами или развалинами и делаем провокационный выстрел.

При попытке прикарманить систему наведения бомбы становится понятно, что в кармане эту фиговину не утащишь. Да и по вертикальным лестницам с занятыми руками берет не поднимется. И все-таки, задача уже решена, тем более, что у снайпера полная обойма неизрасходованных патронов. Два патрона можно потратить на часовых, которые стоят на большой лестнице. Заползаем снайпером и беретом вплотную к лестнице - жертвами провокации станут: патрульный что останавливается у лестницы, патруль, что примчится сверху (спускаясь по лестнице, он не сможет стрелять по нашим подопечным), и еще один патрульный, тоже сверху. И т.д.

Когда все противники отойдут в мир иной, втискиваем личный состав в грузовик и пылим на нем по западной дороге. Навигационную систему не забудьте!

Thor's Hammer

Пароль: 8GYA7

Дата: 11 сентября 1943 года

Место: Бонн, Германия

Цели: Уничтожение огромной пушки на ж/д станции и вагонов бронепоезда.

Рекомендации: Можно толкать вагончики, за которыми вы сможете прятаться.

Эвакуация: На паровозе.

Будьте проще, и фрицы к вам потянутся. Ваша загородка - идеальное место для засады, так используйте его! После того, как справитесь с первой волной, не спешите высовываться - место бойни замечает во время обхода один из тройных патрулей. Придется отстрелить его в нескольких экземплярах. На всякий случай, в образовавшейся куче тел каждый из бойцов пусть возьмет по пачке сигарет (кстати, Навигатор предупреждает - курение опасно для вашего здоровья!).

Шагах в двадцати левее вашего укрытия ходит патрульный. Его убираем беретом из писто-лета, здесь же кладем прибежавший тройной патруль. Еще левее стоит неподвижный часовой, который так и не узнает, что будет на ужин. Прибежавшие патрульные тоже будут удивлены до смерти.

Заползаем беретом на краешек зоны видимости часового, что стоит у будки с флагом и, когда тот отведет взгляд, встаем. Как только немец замечает подозрительно небритого человека - падаем и заползаем за стену. Любопытного фрица подманиваем выстрелом в воздух и успокаиваем выстрелом в лобешник.

Продолжаем продвигаться влево - туда, где у перевязанных бревен застоялся часовой. Искусство в данном случае будет состоять в том, что к нему нужно подкрасться, прирезать, мгновенно упасть и смяться налево в очередной пролом в стенах. И вот там уже занять позицию для отстрела возмущенной общественности. А ее будет много - два "респавнящихся" патруля и один "разовый", который попытается зайти вам в тыл; в общем, будьте внимательны и сохраняйте игру после каждого удачного промежуточного отстрела. Мне хватило для этой локальной заварушки одного берета, который не потерял ни единой капельки крови. Было бы моих бойцов больше, возможно, кого-нибудь и подрали бы. А одиночка всегда занимает самую лучшую, возможно, единственную безопасную позицию. Поэтому, где можно - действуйте в стиле одинокого волчары.

Итак, юга зачищены. Подползаем и расстреливаем часового, который стоит у складского помещения, наблюдая за бронепоездом. На звук выстрелов примчится еще один, укладываем его рядом с первым. Смещаемся вправо - там ходит еще один патрульный, на смерть которого даже не сбегутся прочие зеваки.

Пришло время патрульного, который ходит вдоль правого края карты у штаба, в котором уже не осталось патрульных - они были ликвидированы раньше. Привлекаем его выстрелом. Не меняя позиции, ждем приближения патруля, который ходит по платформе. Постреливаем, пока он не обратит на нас внимание. Потом пробираемся ползком к штабу, на крыше которого стоит часовой. Прижимаемся к стенке и привлекаем выстрелом патрульного с платформы. Часовой вас не заметит, а напрасно - теперь вам ничто не помешает отойти в сторонку, чтобы разрядить в него обойму. И тишина... Если еще не подошел, то вот-вот подойдет патруль из четырех дойчей. Бабахните в воздух, далее - действовать, как описано выше.

Самое время взорвать бронепоезд. Подводим сапера и закладываем у каждого вагона по заряду взрывчатки, после чего берет притаскивает пару бочек для усиления эффекта. Отводим бойцов за забор - на место избиения предыдущих младенцев - и ждем прибытия патруля, который прибежит поглазеть на пожар. Подзываем его на выстрел, стреляем.

Отправляем берета в местную командировку в верхний правый угол карты, там запросто расстреливается патрульный.

Дальше действуем нагло: беретом заползаем по рельсам и с достаточно близкого расстояния расстреливаем часового у фуллер-пушки. И никто ничего не увидит.

Два мужика на вагончике - подползаем к бочкам и, когда правый часовой отведет взгляд, выскакиваем слева от бочек и расстреливаем его. Второй часовой не станет стрелять, а начнет спускаться вниз. На помощь ему прибежит еще один часовой - с платформы. С этими все просто - расстрелять из-за ближайшего угла.

Commandos: Beyond The Call of Duty

Подводим к вагону снайпера и снимаем часового, что обозревает железнодорожные пути, стоя на крыше станции, рядом с лестницей. Это не понравилось патрулю из четырех немцев, которые побегут к вагону, прямо под пули. А за ними - еще один часовой с дальней платформы.

Пора отправляться на авантюру - берет ползет по маршруту: огибают вагон слева, к немцу, что стоит у будки у угла забора, и, буквально отталкивая того, за его спиной проползает в дверь будки. Само собой - с учетом всех глазющих мимо фрицев. Как все отвернутся - выскакиваем и режем часового ножом, падаем, заползаем обратно в будку отсидеться. Больше тут ловить нечего, все ближние гады слишком хорошо видят друг дружку. Окольными путями ползем беретом к будке с фашистским флагом (чуть ниже пулеметчика), которая стоит метрах в сорока к юго-востоку от текущего убежища берета. Стреляем в воздух - прибегут один за другим целых четыре немца. Заползаем за спину пулеметчику и режем его ножиком, сразу же падаем и заползаем в палатку. Прибегут часовые - попробуйте одного из них подрезать, когда тот будет последним покидать место происшествия. И сразу же - на землю и в палатку. Когда все успокоится, а бродящий неподалеку патруль отойдет подальше, выходим из палатки и зовем оставшихся в эпислон-окрестности часовых на пострелялки.

Часовой у кирпичной стены, рядом с бухтой кабеля. Его можно пристрелить и стать точно над телом, тогда кабель будет прикрывать вас с одной стороны, а стена - с другой. Хорошая позиция для отстрела всех, кому будет не в лом прибежать.

Теперь, когда вокруг палаток все фрицы повыбиты, - ползем к будке около угла станционного ограждения, где берет уже прятался раньше. Уже можно спокойно привлекать немцев выстрелами и расстреливать - с тыла вам никто не угрожает.

Пробираемся к лестнице, ведущей на крышу станции, и опять устраиваем провокацию - прибежавших часовых и патрули отправляем кратчайшей дорогой к предкам.

Заползаем всеми коммандосами на платформу, у которой стоит пушка. Снайпером снимаем часового, что стоит у центра станции. Сапером закладываем рядом со снарядами взрывчатку. Если патруль вас заметил - хорошо, если нет - стрельните, чтобы заметил. Он побежит на платформу, вы же отползайте/отбегайте подальше. Как только патруль окажется рядом с пушкой - работайте адской машинкой.

Дальше все элементарно - оставшимися пулями зачищаем крышу, а пулеметчика и часового рядом с ним снимаем пистолетом берета. Садимся на паровоз. Паровозим прочь.

Guess Who's Coming Tonight

Пароль: NHSAB

Дата: 15 июля 1944 года

Место: Рэстенбург, Пруссия

Цели: Проникнуть на охраняемую территорию, воспользовавшись платформой у восточной двери. Из тюрьмы в северной части комплекса освободить шпиона. Захватить полковника, посадить его в танк.

Эвакуация: На танке по юго-восточной дороге.

Невероятно, но работает - проверял дважды. Включаем берету пицалку и заходим в будку. Прибегают трое часовых, которые забиваются в угол. Берет выходит и одного за другим режет их всех, как баранов. Стреляет сигареты. Ползем к бочкам и подбрасываем сигареты метрах в трех-четырех ниже бочек. Курильщика режем. А затем - и прибежавшего (справа) поглядеть на него часового. Тела оттаскиваем к бочкам, на всякий пожарный.

Проползаем к бревнам, за которыми берета не видит пулеметчик и патрульные. Бросаем пачку сигарет вне зоны видимости пулеметчика. Патрульный клонет на пачку. Так ему и надо - режем, тело прячем за бревнами. Проползаем, становимся за спиной у пулеметчика, забор служит прикрытием от патрульного. Как только патрульный развернется спиной к пулемету - режем его, а потом и пулеметчика. Тела прячем.

Берет возвращается к телам у бочек. А сапер проползает к углу здания, в зону видимости часового, показывается тому на секунду, падает и прячется за углом. Часовой бежит мимо берета, который его и режет.

Берет становится справа от бревен - так, чтобы его заметил патрульный, что ходит у забора. После обнаружения - падает, отползает за деревья и бегом прячется в доме. Прибежит и патрульный, и часовой. Как пойдут обратно - обоим ножом. Тела прячем все там же у бревен. Порядка ради.

Отправляемся беретом к дому, находящемуся в нижней части карты, приблизительно посе-

редине. Рядом ходит патруль, метрах в пятнадцати стоит часовой. Бросаем перед дверьми пачку сигарет, берет заползает в зону видимости часового и встает. Окрик. Берет падает и ползком - в дом. Часовой - к пачке, тут его и режем.

Пристраиваемся ползком за патрулем - пробираемся к маленькому домику у "эвакуационной" дороги. Оттуда - к деревьям, за которыми смотрит немец на платформе. Как только он отвердет взгляд, бежим к стене под платформой, карабкаемся вверх. Делаем паузу, выбираем нож и режем часового. Падаем.

Спускаемся по лестнице внутрь охраняемой территории и лезем на ближайшее здание, где снимаем ножом часового. Пробираемся на крышу здания с флагом и убираем часового, что смотрит на юго-запад. Спускаемся вниз и бежим влево - в сортирного типа будку. Снимаем ножом ближайшего патрульного. Прячем тело. И оставляем пачку сигарет в паре метров от сортира. На них клюнет еще один клиент, которого присоединяем к предыдущему. Сигаретами же приманиваем и третьего патрульного, что подойдет ко входу в дот.

Возле этого же дота с разных сторон прогуливаются еще два одиночных патрульных. Нехорошо в одиночку по лесу гулять... Сложите их где-нибудь в сторонке.

Ближайшего к вам часового у западных ворот ножиком вжик-вжик и прячем за бревнами. Двух оставшихся режем на одном дыхании, а уж потом занимаемся перетаскиванием тел за бревна. Проход открыт. Уф.

Чуть выше западных ворот лежит ящик с четырьмя патронами для снайпера. Сигареты помогут немцу в последний раз нарушить устав караульной службы.

Дальше, на дороге вдоль западной стены, есть два немца - стационарный и передвигающийся. Нужно попасться на глаза "стационару" на пределе его видимости, после чего упасть и отползти в сторонку и назад. Когда он подбежит - применить нож. Если повезет, то "сделаете" двух сразу.

Беретом пробираемся в верхний левый угол карты, где стоит часовой. Как пройдет патруль - бьем ножом на бегу. Тело прячем.

Пора вызволять шпиона. Коммандос всаживает нож в неподвижного часового, поставленного в углу у забора. Тело - за бревна. Приманиваем пачкой сигарет ближайшего патрульного, тело - туда же. Часовой у дверей слишком далеко отводит взгляд... присоединяем его к двум предыдущим.

Вызволяем шпиона.

Шпионом и беретом возвращаемся в места былых подвигов: беретом ползком заводим за поленницу бревен, расположенную метрах в пятнадцати на север от найденного ранее ящика с боеприпасами. Шпиона ставим метрах в десяти западнее берета, на краю зоны видимости патрульного. Как только он завопит - шпион падает, отползает несколько метров на юг и лежит там, пока не прибежут патрульный и часовой. После этого шпион встает, и пара несчастных берет его на мушку. Беретом убиваем одного и оглушаем второго, надеваем на последнего наручники. Шпион снимается с немца форму, получая в свое распоряжении винтовку.

Режем беретом последнего часового у ближайшего бункера.

Возвращаемся беретом к тюрьме и, пользуясь сигаретами, привлекаем патрульного, режем его и прячем. Пулеметчик беззащитен. Кучка тел за бревнами пополняется еще одним.

Очередник - патрульный, что почти доходит до пулемета. Сделали - спрятали.

Следующим станет патрульный, маршрут которого заканчивается метрах в десяти правее тюрьмы. Подождали прохода патруля, бросили пачку сигарет (берет стоит у деревьев) - в тот момент, когда патрульный берет пачку, его уже должен резать нож. Прячем тело.

Подводим снайпера и снимаем им пару патрульных на северо-западной части крыши штаба. Они не видят друг друга, поэтому можно не беспокоиться о тревоге.

Следующим убираем смотрящего на север часового на крыше. Поглазеть на тело прибегут еще трое. Их - тоже "того".

Берет бросает пачку сигарет, приманивая патрульного у юго-западного угла штаба. Сам скрывается у деревьев, потом пускает в дело нож, а тело прячет за ближайшей поленницей бревен. Пристраивается за патрулем, что ходит за штабом, и пробирается к патрульному, дефилирующему у восточной стены. Привлекает его сигаретами и сразу же режет. Тело прячет у стены. Туда же отправляется следующая жертва - патрульный у лестницы. Забираемся на крышу и режем патрульного. Потом - часового, что присматривает за пулеметчиком.

Подошла к финишу жизнь патрульного, который ходит перед фасадом штаба. Опять пачка сигарет и рывок с ножом в руке из-за ящиков с цветами.

Commandos: Beyond The Call of Duty

Как только пройдет патруль, выманиваем патрульного, несущего службу у входа в штаб, и режем его и охранников у автомобиля. Всех прячем.

Можете считать, что полковник уже ваш. Водитель садится в машину и отгоняет ее к восточной стене дома. Неподалеку прячем шпиона, берета и снайпера. Водитель кружной дорогой возвращается к танку и забирается в него. Можете сделать несколько очередей и подгоняйте танк по дороге на север поближе к штабу, туда, где вы припрятали своих бойцов.

А вот и полковник, один и без ансамбля, он неторопливо топают к автомобилю. Тут то его и берем тепленьким - шпионом или беретом. Все залезает в танк.

Любители отстреливают все, что шевелится, остальные - неторопливо и с достоинством удаляются по восточному тракту.

Лично я - любитель :) .

Eagle's Nest

Пароль: 3ND2R

Дата: 12 ноября 1944 года

Место: Необрандербург, Германия

Цели: Уничтожить обозначенные на карте прототипы новых самолетов.

Подсказки: Следы могут вас выдать. Емкости с горючим можно толкать. Для эвакуации потребуется захватить немецкого пилота.

Эвакуация: На самолете, что стоит на взлетно-посадочной полосе.

Банальной стрельбой уничтожаем всех часовых и патрульных в радиусе пятидесяти метров от начальной точки. На этом пока стрельбу прекращаем - если поднимется еще одна тревога, смоемся пилот.

Не поднимая шума, проползаем беретом и снайпером вдоль нижнего края карты к рощице напротив двора, по которому прохаживается пилот. Снайпером снимаем часового, который стоит на втором этаже. Заползаем снайпером за угол забора справа от ворот. Патрульный, заметив его, сделает "стойку". Беретом режем его.

Сigaretаmивыманиваем часового за ворота. Режем. Подтаскиваем труп к двери справа от ворот. Оставляем одного из бойцов стоять над телом. Его должен заметить патрульный, что ходит по полю, через которое мы проползали чуть раньше. Как только это произойдет - падаем и отползаем в рощицу. Пока тот подойдет к телам - берет успевает зайти ему в тыл и прирезать.

Снимаем снайпером патрульного, который ходит по стене. Пришло время и часового, наблюдающего с площадки с лестницей (за водоемом). Для приведения приговора в исполнение выдвигаем снайпера за ломаный кирпичный забор. После выстрела заползаем за кирпичную стенку. Патруль будет суетиться, но тревогу не поднимет. Беретом кончаем патрульного во дворе, потом оглушаем и сковываем наручниками пилота.

Возвращаемся к патрулю у водоема и расстреливаем его из-за угла в свое удовольствие. Заодно - и прибежавшего часового.

Быстро возвращаемся к дому, где мы захватили пилота, - из казармы уже вывалили два патруля. Выбираем удобный угол (например, слева от ворот) и расстреливаем из-за него всех немцев.

Пора заняться самолетами.

Все трое идут к лестнице у водоема. Берет поднимается на верхнюю ступеньку и ждет, когда его заметит патрульный. И сразу же спускается вниз. Прибежавшего патрульного и любопытные патрули расстреливаем снизу в три пушечных выстрела.

Берет опять взбирается наверх и лежа ждет. Как только часовая на лестнице отвернется, бежит на вторую ступеньку лестницы и расстреливает часового. Справа прибежит еще один кандидат в покойники - утвердите его. И сразу - ползком возвращаемся на платформу, а там - влево, за стенку. В этой позиции один боец способен перебить любое число патрулей. Которые скоро и заявятся.

В промежутках между отстрелами укладывайте берета на пол, чтобы прибегающие к телам патрули не заметили его издали.

Снимаем снайпером пулеметчика. Сапером заходим со стороны ворот, расстреливаем часового и прячемся в будке. После этого сапер отстреливает ближайших патрульных и патруль, который будет проходить мимо. При необходимости можно прятаться в доме.

Берет и снайпер проходят к дому напротив лестницы и провоцируют патруль из четырех немцев. Помощи тем ждать неоткуда.

Берет пробирается к бакам, показывается на секунду часовому у самолета, падает, отползает за баки, расстреливает прибежавших. Потом делаем аналогичный финт в паре метров севернее баков, недалеко от угла здания с лестницей. Еще пара трупов.

Берет забирается по трапу на крыло самолета и отправляет на тот свет часового на другом крыле.

Расстреливает патрульного, что ходит около прожектора вдоль левого края карты. Прячется за прожектор и встречает двух прибежавших часовых.

Берет отправляется в верхний левый угол карты, ножом режет двух часовых на крыше здания, потом спускается вниз и стреляет в воздух. Прячется за дверь, а когда прибежит патрульный - делает его жену вдовой.

Дальнейшая зачистка территории не представляет ни малейшей сложности. Когда на карте останется только одна красная точка - пилот, переходим к фейерверку. Беретом двигаем бочки на колесиках поближе к самолетам. Рядом с каждой бочкой ставим по упаковке взрывчатки, иначе взрывы не смогут разрушить самолеты.

После уничтожения всех прототипов влетаем вместе с немецким пилотом в самолет.

Поехали!

The Great Escape

Пароль: Z9ESK

Дата: 20 ноября 1944 года

Место: Нюрнберг, Германия

Цели: Освободить пленных членов команды, взорвать казарму, обеспечить безопасное бегство заключенных.

Эвакуация: На грузовике по восточной дороге.

Естественно, начинаем пловцом. Продвигаемся им вправо к мосту, попутно расстреливая немцев. Тут все элементарно, не правда ли? Переползаем по мосту, подбрасываем пачку сигарет, патрульный подходит поближе, тут его и кончаем. Часовой у двери: заползаем ему за спину, тогда никто ничего не увидит. У угла колючей проволоки есть навал из камней, под его прикрытием убиваем двух ближайших часовых.

Залезаем в воду и заплываем в трубу. Щелкаем мышкой на колодце. Всплываем над ступеньками и выбираемся наружу. Бьем гарпуном патрульного и часового у домов. Потом патрульного, что ходит вдоль проволочного забора. Далее - часовой у моста.

Сапер закладывает взрывчатку у дома с флагом. Отводим сапера и пловца за камни. Взрыв! Прибегает куча часовых и патруль - всех обрабатываем из-за камней в два пистолета.

Пловцом пробираемся обратно к колодцу и по очереди снимаем двух патрульных, которые патрулируют у проволочной стены.

Здесь же сапер проделывает проход в проволочной стене, возле бочек. Сапера прячем, пловец проползает в дырку и чуть дальше - к торцу барака. Подбрасывает недалеко от себя сигареты и бьет гарпуном "клюнувшего" патрульного. Со стороны душевых кабинок может прибежать еще один (если заметит тело) - с ним поступаем, как со всеми прочими.

Далее проделываем простейший финт: пловец заползает в дверь второго барака во втором ряду, рядышком со стоящим перед ним часовым. За которым наблюдает еще один, находящийся у проволочного ограждения. Как только он секунды на 4 отведет взгляд, выскакиваем на порожек, наносим удар гарпуном, падаем и отползаем за угол барака. Второй часовой прибежит, посуетится и отвернется. Что дальше - понятно?

Ближайшего к воротам часового бьем с учетом того, что за ним приглядывает от душевых кабинок коллега. Сразу падаем и заползаем за угол все того же барака. Как покажется бегущий клиент - всаживаем гарпун.

Ползем к душам, забираемся в ближайший к тюрьме отсек и, набравшись наглости, стреляем из пистолета. А прибежит всего-то один клиент - обиднаааа, да?

Ничего, найдем себе клиентуру сами. Следующим номинантом станет патрульный, что ходит между рядами проволочного заграждения. На этот раз - гарпуном, и так, чтобы не заметил часовой, который стоит "на воле". Падаем, отползаем.

Оставшиеся часовые у тюрьмы - странные люди: вокруг падают товарищи, а они стоят так задумчиво. Сделайте с ними, что сочтете нужным. Можно гранату бросить, например, а то сапер уже засиделся без дела. А выживших - пистолетами и гарпуном.

Открываем дверь тюрьмы, вот нас уже и четверо. Пробираемся к сараю, возле которого нахо-

Commandos: Beyond The Call of Duty

дится несколько штабелей бревен; там хватит одного пловца, чтобы пострелять всех без малейших сложностей. За сараем - рюкзаки бывших заключенных. Подбираем, а дальше - действуем по обстановке. Главное помнить об основных моментах.

Наиболее дальнобойное оружие группы - винтовка водителя. Ею можно запросто перестрелять патруль из-за проволочной загородки, да и часовых на вышках вы сможете ею достать без проблем. По мере уменьшения количества охранников заключенные повалят во двор и попытаются сбежать из лагеря. Причем они прекрасно знают о той дырке, что вы проделали. Их цель - северо-восточный угол. Если кто-нибудь из них попадет под пулю, миссия будет провалена.

Если все ворота лагеря закрыты, то оставшиеся патрули немцев тоже устремятся к дырке в заборе. Следите за их перемещениями по карте и устраивайте своевременную встречу в заранее выбранном месте.

Когда перестреляете всех или если представится возможность сбежать - садитесь в грузовик и улепетывайте.

Dangerous Friendships

Пароль: N7SLZ

Дата: 18 декабря 1944 года

Место: Ниджмеген, Голландия

Цели: Войти в контакт с агентшей, для этого - зайти в ее дом. Направить ее в клуб, куда должен зайти генерал. Выкрасть документы.

Советы: Гестаповцы способны "раскусить" агентшу.

Эвакуация: Сесть на катер, стоящий у западного причала.

Пловец, пловец - ну что бы я без тебя делал?

Как только патрульный развернется на мосту - бегом за ним, потом немного проползем - дадим ему зайти подальше - и режем. Вторым - часового. И по-пластунски - к тюкам сена: гарпуном снимаем часового, немедленно падаем и заползаем за тюки. Тут такое начнется...

Но шанс есть. Если вас не заметят, то патрули отправятся по маршруту. Подтягиваем снайпера к казарме и всаживаем пулю в правый глаз часовому на мельнице, чтоб шкурку не попортить :). Снайпера прячем за ближайшей дверью.

Патрульный ходит от воды к сену у мельницы - гарпуним его и прячемся за соседней дверкой. Ждем патруль, пристраиваемся ползком ему вослед, бьем часового, который опять-таки стоит у сена. Прячемся в стоящую рядом будку. Пропускаем патруль, выскакиваем и ползем на юг, огибаем с правой стороны маленький домик и прячемся за сеном. Как только подошедший патрульный развернется - ползком за ним, бьем в спину. И обратно за сено - пережидать ажиотажа.

Ползем к домику около моста, за которым следит пулеметчик, ждем, когда патрульный выйдет на выстрел, бьем и отползаем за дверь. Опять суматоха. Пережидаем. Если мимо будет проходить штатный патруль, можно успеть отстрелить последнего патрульного и безнаказанно спрятаться за дверь.

Опять ползем к сену у мельницы, там стоит уставший от жизни фриц. Проползите чуть ближе и "помогите" ему (следите за обзором с противоположного берега). Прячемся в сортир.

После прохода патруля ползем ко входу на мельницу. Выждав момент, кончаем патрульного. Прячемся на мельнице.

Дальше - чуть-чуть ноу-хау. Если у тройного патруля отстрелить бойца, то начальник патруля пойдет в караулку за пополнением. Можно сделать так, что он не дойдет.

Опять отстреливаем крайнего патрульного у домика возле реки. И проползаем за сено. Патруль обогнет дом и направится мимо вас к караулке. Ползите параллельно ему до стены соседнего дома. С гарпуном наготове. Когда начальник патруля уже не сможет вас увидеть, убиваем его "ведомого". Начальник, не видя, откуда исходит угроза, пойдет в караулку один. Догоняем его бегом и прикачиваем. Все тихо-тихо, только пули шустрят по степи...

Если хотите, потратьте снайперскую пульку, но можно обойтись без шума. Укладываем пловца на минимально безопасном расстоянии от пулеметчика, а подальше от него, но в пределах видимости - снайпера или берета. Ждем, когда пройдут патрули. Поднимаем снайпера. Пулеметчик фиксирует взгляд. Пловец - ползет по мосту и всаживает гарпун. Все падают и уползают за дверь. Проверено, это возможно.

Переползаем пловцом через мостик и пробираемся ко входу на мельницу. Стреляем часового и прячемся на мельнице. Как только примчавшиеся немцы начнут расходиться, выскакиваем и "снимаем" часового на втором этаже мельницы. Опять прячемся.

Ждем прохода патруля (против часовой стрелки), выбираемся и ползем вдоль берега к патрульному. Как развернется - стреляем. Далее - ближайшего берегового часового; можно сделать все так, что никто ничего не успеет заметить.

Возвращаем всех бойцов в отправную точку миссии. Снайпером снимаем ближайшего патрульного, который ходит от дома к воде. Часового у мостка убираем из пистолета. Пловцом переплываем в лодке к павшим и, не трогая часового, за которым ведется наблюдение с другого берега, снимаем трех фрицев и заставляем аквалангом.

Выплываем к дому, у которого ходит генерал, прячемся за дверью и изучаем график патрулей. Улучив момент, ползем вдоль края карты за кустарниковую изгородь. Забиваем гарпун патрульного. Суeta будет, но генерал не сбежит.

Когда все разойдутся - гарпуним гестаповца, стоящего у угла дома. После чего ползем на север, прячемся за повозкой. Ждем прохода патруля и подбрасываем пачку сигарет. За ними потянется патрульный, поглазеть на тело прибежит еще один. Если преступление обнаружит патруль - поиграйте с ним в прятки, прикрываясь повозкой.

Продвигаемся вдоль верхнего края карты к следующему патрульному. Спрячьтесь за кустами и подбросьте сигареты. Останьтесь у тела - прибежит еще один.

Пробираемся к причалу, у которого наблюдаем часового и патрульного. Сигареты и здесь сделают свое дело, а лежащего за забором пловца часовой не видит. Бьем его в момент разворота патрульного. И отползаем за угол дома, времени хватит. Если патрульный полюбопытствует - тем хуже для него, если нет - покажите сигареты и ему. Патрульного с другой стороны дома просто гарпуним на бегу.

Ползем к повозке, располагаемся между нею и стеной дома. Удобная щель, считай - амбразура :) . Труп увидят еще два часовых... бог любит троицу.

У разводного моста - часовой, действуйте гарпуном, заползите за тело и подбросьте пачку сигарет для патрульного. Опять гарпуном. Следите за наблюдателями на противоположном берегу.

Пробираемся по набережной - за спину часовому. За его падением со второго этажа соседнего здания наблюдает гестаповец, который не поленился прибежать на выстрел.

Может прибежать и патруль с другого берега - оказывается, что через мост можно пройти и тогда, когда он разведен.

Пробираемся дальше - мимо рыночка, через ворота - в угол у лестницы. Откуда и стреляем патрульного. Следующий - ближайший к пловцу гестаповец. Просто подождите лежа у забора, когда он выйдет на выстрел. Прячемся за забором.

Поднимаемся на второй этаж дома через дорогу, к патрульному, здесь сложностей возникнуть не должно.

Открываем дверь девушке. Возвращаемся к лодочной станции, снимаем гарпуном часового на берегу и патрульного, потом - часового на крыше. Если поднимется беготня, прячемся за дверью рядом с лестницей. Гарпуним гестаповца, который смотрит за генералом. Пробираемся к углу дома (с лестницами на второй этаж) - пора заняться гестаповцем, что ходит перед его фасадом. Показываемся фрицу, отходим за угол, стреляем, когда подбежит. При необходимости - прячемся за дверь.

Заводим девушку в кабак; генерал идет вслед за ней и, пробыв там минуту, выходит уже в качестве самой обычной мишени. Выводим девушку (документы теперь у нее), и поручаем ей расчитаться с генералом.

Цель миссии достигнута, пора сматываться. Оставшиеся немцы вас не остановят, да и патрончики у снайпера остались. Сажаем народ в лодку, переправляем на другой берег. Всех ведем к катеру, на который, похоже, пули злобствующих патрулей никакого воздействия уже не окажут.

Victory!



Fallout 2

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle Studios
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	октябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
 Графика ●●●●●●●●○
 Звук и музыка ●●●●●●●●○
 Сбалансированность ●●●●●●●●●●

Рейтинг **9.2**
 НАВИГАТОР
 ИГРОВОГО МИРА

NB: Такие места, как Modoc, Redding, Broken Hills, New Reno и др. более мелкие являются опциональными, и основной квест игры может быть пройден без них. Сохраняйтесь часто (перед использованием скиллов и техники обязательно) и в разных слотах. Random encounters просто раздражают – важно иметь высокий РЕ и качать Outdoorsmen. Почти все проблемы в игре можно решить тремя способами – силой, уговорами или кражей. Я представил здесь те методы, которыми пользовался сам, исходя из особенностей моего персонажа, хотя ST 6+, AG 10 и Tag Small Guns полезно иметь любому.

Arroyo

Входите в Temple of Trials. Первую дверь можно открыть, используя скилл lockpick. Следующую – металлическую – следует взорвать. Стражника Cameron'a попробуйте либо уговорить пропустить вас, либо победите его в рукопашном бою, после чего не забудьте забрать оружие из сундука. Можно просто украсть у него ключ от выхода.

Вы прошли испытание. Теперь старейшина деревни посылает вас на поиски святого G.E.C.K (Retrieve the GECK for Arroyo). Для начала вы должны найти торговца Vic'a (Find Vic the Trader). Старейшина рассказывает вам о местоположении Klamath.

Пообщайтесь с жителями деревни. Один из них учит скиллу Melee, а другой – скиллу Unarmed. Лекарь Nakunin всегда и забесплатно может вылечить вас, но сначала он попросит разобраться с хищными растениями в его саду (Kill the evil plants that infest Nakunin's garden). Из принесенных растений он в состоянии делать *healing powder*.

Вы можете заметить, что копые одного из стражников моста необычайно острое. Мунос согласится заострить ваше копые, но ему нужен кремь (Obtain flint to have Muncos sharpen your spear). Его можно выменять на три *healing powder* или украсть у тетушки Marlis. Ваш брат Nagor попросит спасти его собаку Smoke (Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds). Идите к северо-западному выходу Exit Grid. Собака находится в северной части зоны (100 XP). Попробуйте починить колодец (100 XP).

Klamath

Возьмите *Guns&Bullets*, *pipe gun* и *radio* в пустом домике Vic'a.

Поговорите в баре с Sulik. Стащите у него кожаную броню и кувалду. Он может пойти с вами, если вы заплатите его долг, либо после спасения Smiley.

Ardin Buckner в Buckminster House попросит вас найти ее мужа, пропавшего охотника Smiley (Rescue Smiley the Trapper). Тот находится в Toxic Caves. Для защиты от токсичных отходов каждый должен иметь по 2 пары резиновых сапог. На втором уровне лучше идти по нижнему краю. Возьмите Rad-X в шкафу. Возьмите Rad-Away в сейфе у лифта. Smiley прячется в дальнем конце второго уровня Toxic Caves. Открыть лифт можно, починив генератор и используя *electronic lockpick* (не mk II) на двери. Там нет ничего интересного, кроме робота-охотника и некоторого количества боеприпасов.

Проводите Smiley до выхода (1000XP). Возвращайтесь в город и поговорите со спасенным Smiley – он научит вас снимать шкурки с gecko (perk Gecko Skinning).

Поговорите с пьяницей о дешевой выпивке. Whiskey Bob наймет вас заправить вместо него

самогонный аппарат (Refuel the still), находящийся в Hunting Grounds, за один день. Дрова лежат рядом с аппаратом. Об этом источнике алкоголя вы можете рассказать конкурирующему бармену.

Местный дурачок Torr попросит помочь ему в охране его стада (Guard the brahmin). Для выполнения этого задания необходимо убить всех скорпионов (250 XP). Стоящие неподалеку Daunt Brothers предложат вам украсть скот (Rustle the brahmin). Для этого пошлите Torr'a за подмогой. Впрочем, вы можете убить братьев для поднятия кармы.

Если брахмины все же были украдены, идите к разбитому vertibird и спасите Torr'a (Rescue Torr) от робота, охраняющего место катастрофы. Действуйте так: выстрел, перезарядка, отступление.

Один из охотников, Jegemy, даст вам ключ от северной части города (Trapper town key) и попросит решить проблему с крысами посредством убийства крысиного бога (Kill the rat god). Точно такой же ключ вы можете получить, покормив собаку. Крысиный бог находится в подземелье на втором уровне - это огромная говорящая крыса. На втором уровне крысиной пещеры поднимите пистолет и деньги (с трупа охотника). На третьем уровне подземелья взорвите дверь. В северной части города возьмите из разбитой машины Fuel Cell Regulator. John Sullivan в баре "Golden Gecko" потренирует вас в искусстве рукопашного боя. В Baths можно узнать, где находятся Den и Redding, а также заработать репутацию Gigolo :).



Den

Хотите приобрести репутацию грабителя могил (Grave Digger)? Возьмите лопату, идите на кладбище и приступайте! Стоит ли это найденных шмоток, решать вам.

Вам надо достать \$2000 и запчасти (Fuel Cell Controller в Gecko, Fuel Cell Regulator в Klamath), чтобы заполучить машину у Smitty (Get car part for Smitty). Хозяйка Mom's Dinner попросит отнести еду Smitty (Deliver a meal to Smitty for Mom), и он даст вам *stimpack* (150 XP). В Mom's Dinner разговорите Stacy о ее кошке (200 XP) и расспросите пьяницу Karl'a о призраках на его ферме.

Хозяйка казино, Rebecca, попросит взыскать долг с Fred'a (Collect money from Fred). Fred находится у выхода в восточную часть города (200 XP). После этого Rebecca попросит отыскать книгу (Get book from Derek). Ее можно найти в одном из четырех мест восточной части города (300 XP).

Конкурирующий бармен из восточной части города сначала попросит выяснить, почему у Ребекки такое хорошее виски. Идете к ней, выпиваете и спрашиваете. Повторяете это до тех пор, пока она не скажет, что у нее есть дистиллятор (still). Он находится в подвале казино. Идете к тому бармену и обо всем рассказываете. Он предлагает разрушить дистиллятор (Sabotage Becky's still), но лучше поговорить бармена просто покупать спиртное у Ребекки.

В Slaver's Guild вы найдете Vic'a, который попросит выкупить его (Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger). Отдайте ему радио, которое вы взяли в его доме в Klamath, и заплатите за него \$1000. После этого он присоединится к вам, расскажет о том, где взял флягу, и вы узнаете координаты Vault City.

Поговорите с Lara, и она пошлет вас узнать, что хранится в церкви (Lara wants to know what is being guarded in the church). Сохраните игру перед разговором с Tyler'ом, скажите ему, что вы в городе для инспекции, и он пустит вас вовнутрь. Там хранятся компоненты наркотиков для New Reno. Далее Lara пошлет вас к Metzger'у за разрешением на войну банд (Get permission from Metzger for gang war). Получив разрешение, Lara захочет найти слабое место банды Tyler'a (Find weakness in Tyler's gang guarding the church). Поговорите с ним, и он расскажет о предстоящей попойке. Узнав это, вы можете поучаствовать в разборке (Help Lara attack Tyler's gang). Теперь у вас должно найтись \$1000 для выкупа Vic'a.

В полночь в комнате рядом с гробом можно встретить призрак Анны. Она просит разыскать ее медальон (Return Anna's locket). Поговорите с Mom, а потом с продавцом наркотиков Джо



(900 XP). Похороните останки Анны в ее могиле на кладбище (300+600 XP). Убив организатора краж, вы получите положительную карму.

Идите к Vault City...

Modoc

Farrel попросит очистить его огород от крыс (Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation) (300 XP) и найти золотые часы, в краже которых его обвиняют (Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel). Эти же часы попросит найти и их владелец - Cornelius (Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him). Поговорите с ним о том, как он их потерял. Вам придется взорвать сортир рядом с "Bed and Breakfast" ;).

Спуститесь вниз и установите бомбу на 3 минуты. Выбирайтесь наружу переждать взрыв. После взрыва убейте огромную крысу и заберите часы в ее логове.

Кожевник Baltas попросит найти его сына, Jonny (Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas). Grishem может нанять вас охранять его брахминов от волков (250 XP+\$1000-\$100 за каждую убитую корову). Близкое знакомство с его сыном или дочерью может привести к свадьбе :)!

Можете попробовать вылечить больного брахмина. Спуститесь с помощью веревки в колодец и возьмите ружье, но не трогайте денег.

Поговорите с Jo в Trading Post. Он расскажет вам, что знает, где искать G.E.C.K! Цена этой информации - расследование таинственных событий на Ghost Farm (Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo).

Ghost Farm

Осмотрите одно из тел и убедитесь, что они не настоящие. Идите в хижину, и вы провалитесь под землю. Не проявляйте агрессии! Вы нашли примитивное убежище, в котором люди, называющие себя Slags, укрываются еще со времен Войны. Их лидер, Veiger, пошлет вас в Modoc с письмом (Deliver Slag message to Jo in Modoc). На берегу подземного озера вы найдете Jonny. Если вы правильно назовете имя его отца (Balthas), то он попросит отвести его домой (Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas).

Перед уходом возьмите боеприпасы в шкафу слева. Лестница наверх расположена южнее комнаты Veiger'a.

Modoc

Отдайте письмо Jo. Он сомневается в чистоте намерений Slags (Jo is suspicious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl). Расскажите, что тела на ферме не настоящие. Он пошлет вас на поиски Karl (за один месяц), но вы уже встречали его в Den! Расскажите об этом Jo, так вы предотвратите уничтожение жителей Ghost Farm (3500 XP)! К сожалению, он соврал о G.E.C.K и знает только о городе Gecko. Вернитесь на Ghost Farm, поговорите с Veiger о Jonny, и он даст вам эскорт до Modoc (2500 XP).

Vault City

По дороге к городу убейте пару банд работопровцев (slavers) и возьмите у них H&K CAWS. В городе вы можете лицезреть результат работы GECK. Но вы узнаете, что люди умирают от радиационного отравления питьевой воды. Используйте Rad-Away на умирающем от радиации. Поговорите с продавцом брахминов (500 XP) - вы узнаете координаты множества мест на карте: Redding, New Reno, Broken Hills... Amanda попросит вас поговорить с офицером Barkus, чтобы он освободил ее мужа, Joshua (Rescue Amanda's husband, Joshua). Он сделает это за взятку, но есть и другие варианты (500 XP). Harry попросит вас достать плуг (Get a plow for Mr. Smith) - он продается в местном магазине.

Попасть во внутренний город можно несколькими способами. Если вы предстанете в Vault

jumpsuit (сняв броню) перед Wallace, офицером, выдающим пропуски, то он даст вам *Day Pass*. Его помощник Skeev продает фальшивые удостоверения гражданства. Получив таковое, можно вернуть свои деньги шантажом или выдать Skeev'a начальнику. Это удостоверение позволит вам отовариваться на местном складе. Ремонтной мастерской заведует Valerie, дочь Vic'a. Она попросит достать для нее инструменты и гаечный ключ (*Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie*). Найдите куклу (*Mr. Nixon Doll*) для ребенка (она лежит рядом с баром), и он расскажет вам, где можно найти *wrench*. Инструменты же продаются во многих магазинах. На следующий день Dr. Valerie даст вам *Super Toolkit*. Поговорите с бывшим библиотекарем Kohl'ом о книгах, и он достанет для вас несколько экземпляров.

Lydia просит достать настоящий алкоголь (*Deliver beer and booze (10 each) to Lydia*), но он не должен быть радиоактивным. Принесите ей по 10 бутылок пива и другого спиртного.

Попробуйте починить AutoDoc в госпитале. Если поговорить с Thomas Moore (стоит на площади средней карты Vault City), можно получить задание на доставку портфеля в New Reno для Mr. Bishop (*Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno*). Не требуйте денег за эту работу. А если вы ее не выполните, то Bishop больше не будет давать вам задания.

В доме Совета попытайтесь пройти тест для получения гражданства у Gregory. McClure расскажет вам, что второй Г.Е.С.К был отправлен в Vault 13. Первая Гражданка Lynette наймет вас "позаботиться" о реакторе в Gecko (*Solve the Gecko powerplant problem*).

Stark, шериф Vault City, дает вам задание осмотреть восемь секторов вокруг Gecko (*Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark*). Достаточно их просто обойти, не заходя в locations. После успешного выполнения работы вы получаете новое задание - проехаться в NCR и обратно (*Enter NCR and return to Stark*). За это вы получите \$500 и *Motion Sensor*.

Vault 8

Убежище №8 почти пусто - здесь всего три человека. Поговорите с помощницей доктора - если вы играете мужчиной, то у вас есть возможность разнообразить генофонд города (350 XP); Dr. Troy поможет вам, при необходимости, очиститься от радиации. Он же попросит вас достать для него и пронести в город образец нового наркотика - *Jet* (*Deliver a sample of jet to Dr. Troy*); проще всего отдать все наркотики NPC, которых не обыскивают при входе. Имея образец, он через два месяца сможет разработать противоядие. Спуститесь на Level 3. В центральном компьютере хранятся координаты Vault 15. Идите на Level 2. Застявшие двери можно вскрыть, имея ST 7+ и *crowbar*. Здесь вы найдете такие важные вещи, как *Voice Recognition Module* и *Green Memory Module: Strength*.

Попробуйте починить вентиляцию - получите несколько энергетических ячеек. Ассистентку доктора можно уговорить покинуть Vault City (300 XP). В центральном компьютере Vault 8 можно сделать upgrade PIPboy и поучиться у обучающего компьютера. Если ваш *Doctor skill* > 80%, поработайте с медицинским компьютером в Vault 8, потом идите к доктору и получайте *perk VaultCity Training*.

Gecko

Это место радиоактивно! Примите Rad-X. У Ghouls свои проблемы - барахлит реактор. Harold (тот самый) попросит отремонтировать реактор (*Repair the powerplant*). Для этого нужно достать *Hydroelectric Magnetosphere* в Vault City. Вернитесь в Vault City и поговорите с McClure в здании Совета. Он пошлет вас на склад к Randal за *Hydroelectric Magnetosphere*. Идите в Gecko к реактору. Желтую карточку доступа можно украсть у охранников. Красная хранится в одном из шкафов в "желтом" секторе. Через сетевой терминал можно поговорить с Enclave (коды доступа - 3, 1, 2), вызвав на себя их патруль. С этого же терминала программируется робот (коды доступа - 2, 3, 1). Программа должна быть следующей (названия планет в обратном порядке):

- 1) Plutonium Gamma Shield
- 2) Neptunium Impeller
- 3) Uranium Rod Driver
- 4) Saturn-class Capacitor
- 5) Jupiter Wave Compiler

Последней командой будет отключение охлаждения для взрыва реактора (550 XP) или его починка при помощи *Hydroelectric Magnetosphere* (4500 XP). Все хорошо, но не совсем. Festus по-

просит вас оптимизировать реактор (Optimize the powerplant) и даст вам *holodisk* с данными. Для решения этой задачи вам надо подключить диск к компьютеру в Vault 8 и затем, вернув его в Gecko, подключить к компьютеру, управляющему реактором.

Поговорите с механиком на свалке, и он предложит обменять *Fuel Cell Controller* на *Super Toolkit* (Get super repair kit for Skeeter). После этого Skeeter попросит достать для него *3-step plasma transformer* (Get 3-step plasma transformer for Skeeter). Возьмите *request form* из стола Harold'a и отнесите к Jeremy. Он даст вам это устройство.

Percy попросит вас найти Woody в Den (Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den).

В северной части Gecko junkyard есть люк, пройдя через который, вы можете найти еще одного rat god. Но не убивайте его, а поболтайте с ним.

Raiders

Их логово находится между Vault City и Broken Hills. Соберите три собачьи бирки и откройте сейф. Осторожно, он заминирован (500 XP)! Там лежит записная книжка для Vault City. Уничтожение рейдеров обезопасит Vault City (2000 XP).

Vault City

Скажите Lynette об уничтожении рейдеров (1000 XP). Покажите ей записную книжку, объясняющую причину нападений (1000 XP).

Когда вы попадете в New Reno, возьмите из сейфа Bishop'a (верхний из 3 сейфов) *holodisk* о тайных связях его с NCR. Причем диск можно и украсть. Идите к Lynette, и она даст задание доставить диск к Westin в NCR (Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR). Он живет в части города за защитным полем. Поговорите с охранником и скажите, что вы по делу. После этого Westin даст *holodisk* для Lynette (Deliver Westin's holodisk to Lynette in Vault City). Она скажет, что с вашей помощью расстроены гнусные планы NCR. Кроме того, по приказу Lynette в хранилище выдают *H&K G11*.

Den

Теперь у вас есть все необходимое для машины и первого ее усовершенствования! Поговорите с Karl и скажите, чтобы он возвращался домой (Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home). Можете убить Metzger'a (1500 XP), уничтожить Slaver's Guild и освободить рабов (1250 XP) - получите \$1000 от Ребекки. Стоит поближе посмотреть на "мумию фараона" - это и есть Woody.

Broken Hills

Старый супермутант Marcus, шериф города, пойдет с вами путешествовать, если вы разберетесь со всеми проблемами в городе, где наблюдается скрытое противостояние людей и мутантов. Вы можете выбрать, кого поддерживать.

Здесь пропадают люди (Find the missing people for Marcus). Один из местных жителей, Dan, попросит найти его пропавшую жену. Спуститесь в подземелье. Перебив giant ants, вы найдете трупы. Возьмите письмо с трупа женщины (это ее вас просили найти), оно проливает свет на конфронтацию людей и мутантов.

Eric попросит перенаправить больше энергии в его дом (Divert more electrical power to Eric's home). Это можно сделать, уговорив Bryan'a, оператора станции. Если вы победите Francis'a в армреслинге (Beat Francis at armwrestling), то он подарит вам *Power Fist*. Один из ghoul обменяет ваш журнал "Cat's Paw" на информацию о местоположении сундука с сокровищами.

Победите разумного скорпиона в тестах на AG, PE и IN, и получите 500 XP за каждую победу. Пересадите разумное растение, и оно расскажет, как пройти тест на интеллект. Для прохождения теста на зрение можно украсть у скорпиона очки.

На второй карте супермутант просит починить очиститель воздуха в шахте (Fix the mine's air purifier) и посылает вас к Renesco в New Reno, который продает запчасть (при попытке потроговаться цена возрастает!). Вернувшись в Broken Hills, спускайтесь в шахту. Если у вас еще нет *rover armor*, то, употребляя стимпаки (суперстимпаки), идите к air purifier, который надо исправить. Кстати, в шахте есть "тайная" пещера с уснувшим летчиком и неочищенной рудой.

Если вы приняли сторону заговорщиков против мутантов, то освободите двоих из них из тюрьмы (Break Manson and Franc out of prison) и взорвите воздухоочиститель в шахте (Blow up the mine's air purifier).

New Reno

Когда вы в первый раз приезжаете в New Reno, то, собравшись уезжать, обнаруживаете пропажу машины. Ее необходимо вернуть (Recover your stolen car)! Есть два варианта. Самый простой - вы можете заметить следы шин и дойти по ним до гаража. Поговорив с механиками, вы узнаете, что за вашей машиной их послал Bishop. Убиваете хозяина и уезжаете. Вариант второй - гараж можно найти, расспросив мальчика возле борделя.

Приходите с журналом Cat's Paw в inventory к хозяйке борделя. Получаете квест (Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty) найти 10 таких журналов. За это получаете специальное издание журнала Cat's Paw со статьей про Energy Weapon (+10 к скиллу energy weapon).

В оружейном магазине в West End продается Voice Recognition Module и выполняется upgrade разнообразного оружия. В подвале этого магазина upgrade еще более разнообразного оружия выполняется бесплатно ;). Поговорив в городе, вы узнаете, что в семье Salvatore носят лазерное оружие. У торговца оружием Eldridge спрашиваете, нет ли у него laser pistol, но он сам просит достать ему такой (Deliver a laser pistol to Eldridge). Находите пистолет (ближайший - в шкафу у Salvatore), отдаете заказчику и получаете награду.

В West End вы можете найти пьяницу священника, который будет снабжать вас информацией за выпивку.

Торговец наркотиками Jimmy J (на южной части второй улицы) расскажет вам о создателе Jet, Mygon'e, и о том, где его искать, - в Stables.

На порностудии вы можете сняться в фильме и получить karmic trait Porn Star, но после этого Mr. Salvatore не будет говорить с вами.

В Jungle Gym на второй улице поговорите со Stuart'ом об участии в боксерском матче. Если вы победите трех соперников, то приобретете karmic trait Prize Fighter. Осторожно! Здесь вам могут откусить ухо (-1 CH), и игра может зависнуть во время матча (v1.0 Official bug).

Этот самый большой маленький город напоминает Чикаго времен расцвета гангстеров. Здесь вы можете присоединиться к одной из четырех мафиозных семей. Разговаривать с главами семей нужно, убрав оружие из рук и оставив вашу команду вне их резиденций. Три выполненных задания какой-либо из семей дает вам статус Made Man у этой мафиозной организации. После чего, разумеется, уже нельзя стать членом других мафиозных семей.

Семья WRIGHT

Приходите к главе семьи Wright (пройдя цепочку Chris Wright - Keith Wright - boss Orville Wright). Говорите с ним и получаете задание - расследовать смерть Richard'a Wright'a, - а также список подозреваемых (Find out who was responsible for Richard Wright's overdose - Suspect: Jagged Jimmy J/Suspect: Jules/Suspect: Lil' Jesus Mordino/Suspect: Renesco).

Порядок расследования таков. Говорите с Keith и идете осматривать комнату покойного Ritchie. Находите пустой контейнер из-под Jet. Относите его к Jimmy J, который определяет, что контейнер был отравлен. Keith называет вам место, где похоронен Ritchie. Идете на Golgotha и "осматриваете могилу". Skill Doctor поможет вам удостовериться в факте отравления. Идете к Renesco, и тот признается, что Salvatore приказал ему отравить Jet для "особого" клиента. Возвращаетесь с отчетом к Orville Wright (2000 XP) и получаете задание устранить Salvatore. Wright называет вам местоположение Sierra Army Depot и дает новое задание: войти на военную базу (Find a way into the Sierra Army Base). Идете туда и уничтожаете турели. Находите снаряд (большой и тяжелый). Заряжаете пушку. Появляется вход. Отключаете основные генераторы. Входите и выходите, возвращаетесь с докладом. Теперь вы - член семьи Wright.

Расскажите жене Wright, сглаживая углы и смягчая выражения, что ее муж - алкогольный воротила. Она не верит, а вы предложите ей сходить на train station и проверить. Она говорит,





что встретится с вами следующим утром около церкви (в коммерческом квартале). При встрече она попросит уничтожить дистиллятор (Bust up Wright's still beneath the train station).

Семья MORDINO

Идите в Desperado Casino, поговорите на первом этаже с Little Jesus Mordino, тот отправит вас наверх к папаше. Вежливо справьтесь о работе. Jesus даст ее - просто сходить и передать чемодан в Stables (Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables). Там вы можете попробовать уговорить охранников пропустить вас к Myron'у, либо попросите карточку доступа у Marjorie

Reed. Поговорите с Myron'ом (в разговоре усомнитесь, что он создал Jet), и он присоединится к вашей команде.

Второе задание тоже простое: забрать деньги (Collect tribute from the Corsican Brothers). Идите на студию порнофильмов Golden Globes, скажите, что вы от Mordino и возьмите деньги.

Третье задание - устранение главного Salvatore (Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino).

Семья SALVATORE

Mr. Salvatore предлагает найти Pretty Boy Lloyd, вернуть украденные деньги и... проучить его (Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... example of him). Идите в подвал Desperado Casino (на карте, где стоит ваша машина). Видите Pretty Boy Lloyd. Идите с ним за пределы города - на Golgotha. Заставляете его рыть могилу. Внизу берете деньги из сундука. Убиваете Lloyd'a. Возвращаетесь к заказчику. Выполнение этого квеста может вызвать ошибку в программе (v1.0 Official bug). В подземелье спускайтесь в одиночку, без NPC!

Далее, Salvatore предлагает собрать дань с Renesco (Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of \$1000). Заплатите его долг, и он откроет вам счет на свои товары.

Salvatore имеет тайные связи с Enclave. Вы должны охранять одну из таких встреч (Help guard a secret transaction taking place in the desert).

Семья BISHOP

Семья Bishop базируется в Shark Club, в подвале которого можно найти "усиленные" боксерские перчатки. Отдайте Mr. Bishop'у портфель из Vault City от Thomas Moore. После этого вас пошлют в NCR устроить "несчастный случай" Westlin'у (Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder). Для этого возьмите яд в шкафу у доктора. Третьим заданием будет устранение Vice President'a NCR Carlson'a (Murder Carlson in NCR).

Переспите с женой Bishop'a - получите доступ на третий этаж и upgrade для PIPboy. В сейфе Bishop'a лежит карта лагеря Рейдеров.

Sierra Army Depot

Возьмите с собой лишь самое необходимое. Вам еще понадобится пустое место для того, что бы унести все, что вы здесь найдете ;).

Компьютеры на каждом уровне должны получить код безопасности или быть взломаны. Три неудачные попытки гегай источников силового поля включают тревогу.

Лифты открываются сканерами сетчатки глаз. Неподходящий глаз вызывает тревогу. Dixon's eye дает доступ с первого уровня на второй и третий. Служебный лифт можно открыть только электронной отмычкой. General Clifton's eye (из сейфа на третьем уровне) дает доступ на четвертый уровень. Этот же глаз даст возможность подняться с нижних на верхние уровни комплекса.

В столе у входа вы найдете код к компьютеру, отключающему поля на первом уровне. Медицинские средства можно найти в сейфах в южной части первого уровня. Обязательно найдите Yellow Memory Module. Endurance.

На втором уровне вы обнаружите разнообразное высокотехнологическое оружие (включая *plasma rifle*) и броню. Опасайтесь ловушек. В южной части уровня прочтите при помощи терминала сообщение из электронной почты, и вирус, скрывающийся в нем, отключит охраняемый компьютер этого уровня.

На третьем уровне находится SkyNet. По северному коридору идите к *robobrain terminal*. Вам нужно найти *мозг*, *med gel* и *motivator*, чтобы собрать NPC.

Идите на четвертый уровень. Здесь вы можете найти *Red Rider LE BB Gun*. *Med gel* лежит на полу возле *organ extractor terminal*. При помощи этой машины вы можете удалить мозг у одного из ваших NPC и *существенно* снизить карму. В северной части уровня расположено биохранилище, где вы должны выбрать правильный мозг. *Motivator* может быть найден в одном из разрушенных *robobrain*. Для сборки робота надо иметь *Science 120+*.

Redding

Город вырос вокруг золотодобывающих шахт. За него идет тайная борьба между New Reno, NCR и Vault City. Вы можете склонить баланс сил в ту или иную сторону. В городе три шахты: Wanamingo (Ascori примет сторону сильнейшей из сторон), Morningstar (Dangerous Dan McGrew на стороне New Reno) и Kokoweef (Marge LeBarge на стороне NCR). Doc Johnson работает на Vault City. Информацию о политической обстановке в городе вы можете узнать у владелицы Malamute Saloon.

Для этого вы должны найти *excavator chip* в заброшенной шахте с пришельцами *wanamingo* (Find the excavator chip) и отдать его одному из представителей противоборствующих политических сил.

Купите шахту Wanamingo у мэра. Чтобы попасть в шахту, почините генератор. Спустившись на лифте, вы попадаете прямо в гнездо пришельцев ("*Kill'em! Kill'em all!*"). В шахте вы найдете два *excavator chip* - один в машине, а второй - рядом. Впрочем, вам нужен только один. В подземелье можно попасть через разрытую могилу на кладбище. После уничтожения пришельцев продайте шахту.

Поговорите с шерифом - он даст вам шерифскую звезду и пошлет разбираться с местными проблемами.

Для начала он отправит вас выселить Widow Rooney, но вы можете помочь ей, заплатив ее долг.

Кто обидел шлюху (Find out who cut the whore)? В Malamute Saloon узнаете у управляющего Lou, что это сделал один из шахтеров. Идете к шахтам, внутри Morningstar Mine находите его и сажаете в тюрьму.

Идете в бар и пытаетесь разрешить ссору (Break up the bar brawl). Говорите с женщиной. Пытайтесь успокоить. Если speech и CH невелики, то сажаете в тюрьму обоих.

Последнее задание: устранение главаря банды (Kill Frog Morton). Идете на карту с заброшенной шахтой. Встречаете там банду. Всех убивать не обязательно, главное - Frog Morton. Шериф после этого с ухмылкой говорит о том, что у этого Morton есть еще три старших брата. Потом вы встретите всех трех с их бандами в random encounters.

Vault 15

Поговорите с Rebecca, и она попросит найти ее дочь, Chrissy (Rescue Chrissy). Поговорите с Dalia, и она пропустит вас в восточную часть. Убейте охранника Phil'a или уговорите его отдать ключ. Откройте камеру и отведите Chrissy домой (2500 XP). Zeke даст вам кодовую карту от входа в Vault 15. Идите на Level 3. Убейте Darion'a (Kill Darion) - он единственный оставшийся в живых член банды Khans - завершите труд вашего предка! (6000 XP). Возьмите Computer parts в хранилище. Можете перебить всю банду New Khans. Получите *holodisk* из компьютера Darion'a с информацией о шпионе (F.) в NCR. Zeke попросит вас заключить сделку с NCR (Complete Deal with NCR). Компьютер в библиотеке содержит координаты Vault 13.

New California Republic

Торговец оружием Buster может присоединить оптический прицел к *Hunting Rifle*. ~~Ratch~~ делает upgrade скорости вашей машины за \$1000.

Перед входом в ворота уберите оружие и попросите о том же всех NPC.

Отдайте *holodisk* из Vault 15 помощнику Tandi (Give Spy Holodisk to authority) (4000 XP). Шпионом оказался Feargus, другой помощник Tandi. Поговорите с Tandi о задании (Retrive

Fallout 2

Parts / Gain Access to Vault 15). Оказывается, вы его уже выполнили (5000 XP)!

Mira, севернее входа во вторую карту NCR, просит остановить сумасшедшего полисмена с бомбой ("Take care of Officer Jack" for Mira), собирающегося взорвать генератор. Для этого нужно иметь хороший speech. Если не получится, пристрелите его. Если взрыв все-таки произойдет, то почините генератор.

Поговорите с ученым на второй карте в NCR про его исследования, и он даст вам задание проверить их на практике (Test mutagenic serum on a super-mutant. Try Broken Hills). Возьмите шприц с зеленой жидкостью. Вкалываете в любого супермутанта - тот при этом лужицей стекает на землю. По возвращении получаете механическую собаку (Cybernetic Dog). Возьмите чертежи K9.

Работоторговец наймет вас добыть карту с указанием местоположения базы Ranger'ов (Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver). Она хранится в доме Elise.

Elise, глава Ranger'ов NCR, попросит вас освободить рабов (Free the slaves in the slave pen, for the Rangers). Убейте рабовладельцев. Откройте двери терминалами (3000 XP). Вернитесь к Elise - и получите значок рейнджера.

Охранник миссии Brotherhood of Steel направит вас в San Francisco. Местный Hubologist может помочь вам достичь уровня просвещенности AHS-1 (+2 LK) и получить задание на отправку его бумаг в San Francisco (Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco). На первой карте ночью в комнате рядом с Rawhide Bar можно получить у Merk заказ на его убийство (Kill Hubologist in NCR for Merk). Это легкий способ снизить себе LK ;(.

Задание (Retrive papers from Dr. Henry) вы получите у Merk'a, если согласитесь на бой без правил с супермутантом Lenny. Необходимые бумаги вы найдете в шкафу у Dr. Henry. Merk может продать вам диск с ложными координатами Vault 13.

Westin живет за западными воротами. Если вы получили задание убить Westin'a, то он заплатит вам за убийство Bishop'a (Eliminate Mr. Bishop).

Вас могут нанять на охрану караванов (Complete brahmin drive). Наймитесь приглядывать за стадом (Stop brahmin raids). Когда появятся deathclaw, поговорите с ними, и они отведут вас в Vault 13.

Vault 13

Итак, вы в легендарном Vault 13 (2000 XP), и здесь вас ждет потрясение - разумные deathclaw! Поговорите с их лидером - Gruthar. Он отправит вас поговорить с Goris (Talk to Goris) и попросит починить центральный компьютер (Fix the Vault 13 computer). Для этого нужно заменить Voice Recognition Module на новый из Vault 8 или New Reno (5000 XP). В благодарность за это вы можете взять G.E.C.K в хранилище на Level 3 (4000 XP). Там же хранятся NavCom

Karma

1000 или больше	Savior
от 500 до 750	Guardian
от 250 до 500	Shield
от -250 до 250	Wanderer
от -500 до -250	Betrayer
от -750 до -500	Sword
от -1000 до -750	Scourge
-1000 или меньше	Demon

NPC	Где	Кто	Skill	Что нужно
Sulik	Klamath	Human	Outdoorsmen	\$350
Vic	Den	Human	Repair	Radio+\$1000
муж/жена	Modoc	Human		Свадьба ;)
Cassidy	Vault City	Human	Small Guns	-
Lenny	Gecko	Ghoul	Doctor	-
Markus	Broken Hills	Super Mutant	Big guns	Quests
Myron	New Reno	Human	Science	-
CyberDog	NCR	Cybernetic Dog	Unarmed	Quest
Goris	Vault 13	Death Claw	Unarmed	-
Robobrain	Sierra Army Depot	Robot	MedGel, Brain, Motivator	-
K9	Navarro	Cybernetic Dog	Unarmed	K9 motivator
Xarn	Navarro	Death Claw	Unarmed?	-
Dogmeat	Cafe of Broken Dreams	Dog	Unarmed	Снять броню

Примечание: NPC Xarn нельзя контролировать.

parts, *Combat armor* и многое другое. Поговорите с Goris в библиотеке, и он пойдет путешествовать с вами. Вы узнаете, что люди из Enclave генетически изменили deathclaw, наделив их разумом, и использовали их как ударную силу при захвате Vault 13. Теперь вы знаете местоположение Military Base.

Military Base

У входа. Возьмите в палатках MB holodisk и взрывчатку. Здесь же вы найдете карту San Francisco. Убейте волков. Рядом с cart возьмите metal pole. Используйте ее на cart, а динамит на pole. Вход в базу открыт - 5000 XP.

Level 1. На каждом уровне надо найти соответствующий MB holodisk. Почините генератор (1500 XP).

Level 2. Возьмите на трупе Plasma pistol. Разберитесь с мутантами. Теперь у вас есть Plasma rifle. В шкафчике лежит Power armor. На этом уровне много лечебных средств.

Level 3. На этом уровне есть Rocket Launcher и Green memory module: Perception.

Level 4. Здесь живет Melchior и его ручные Deathclaw (3975 XP). У него в ящике лежит PPK 12 Gauss pistol...

Из содержимого дисков вы узнаете, что люди из Enclave добывали здесь образцы FEV, пока мутация не превратила шахтеров в супермутантов, сокрушивших охрану, после чего силы Enclave отступили, завалив вход на базу.

Destroyed Arroyo

Умирающий Nakunin рассказывает о нападении на деревню. Теперь вы знаете местоположение Navarro.

Navarro

Здесь вам нужны две вещи: FOB и vertibird plans. Лучше не заходить с "парадного" входа. Взломайте (hack) компьютер, и он расскажет вам о расположении оружейной, комнаты командира базы и даст координаты главной базы Enclave. В оружейной есть Blue memory module: Charisma, Advanced Power Armor, Plasma Rifle и т.д. Убейте Dr. Schreiber'a (1000 XP) - его комната звукоизолирована. Возьмите у него карту доступа к двери, ведущей к вентиляционной шахте. После этого можно поговорить с K9. Скажите ему, что вы его новый хозяин, и он попросит отремонтировать его (Fix K9). Поговорите с deathclaw по имени Xarn (Deal with the deathclaw), и, если вы уже успели вызвать тревогу, то он пойдет за вами в бой (1500 XP). Устройте геноцид населению базы. Идите на поверхность. Используя здания в качестве прикрытия, уничтожьте охрану и плазменные турели. В мастерской в гараже лежат Electronic Lockpicks Mk II. Там же хранятся vertibird plans (3500 XP). Возьмите K9 motivator из ангара с vertibird и постарайтесь не спутать его с обычным мотором. Идите вниз. Используя отмычки или динамит, откройте шкафчик командира и возьмите FOB, ключ доступа для танкера (3500 XP). Почините K9 (3500 XP).

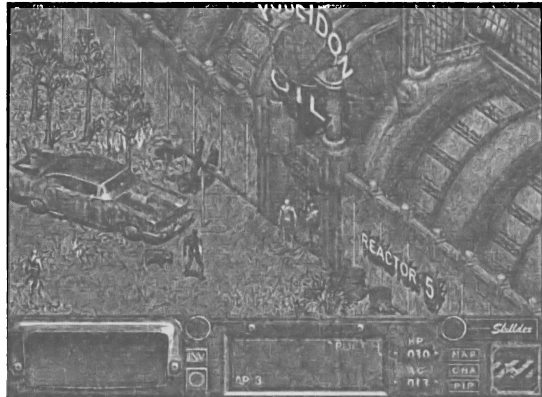
Альтернативный мирный способ получения FOB таков. Вы приходите к главным воротам базы, сняв power armor, под видом новобранца (для этого вы должны поговорить с Matthew в San Francisco). Узнаете у повара о FOB. Надев advanced power armor, идите к командиру базы и уговорите его перепрыгнуть FOB в более безопасное место.

San Francisco

Главное в этом городе - танкер Valdez, на котором вы должны попасть на таинственную базу Enclave - гигантскую морскую платформу.

Вы можете принять сторону одного из мастеров единоборств: Lo Pan или The Dragon (The Dragon wants you to take out Lo Pan), и победить его соперника.

На танкере у посетителя бара можно украсть Gauss Rifle. Спуститесь в трюм и убейте всех монстров, спасши тем самым девушку Suzie (Find Badger's girlfriend in the hold below the ship)



(5000 XP). Поговорите с капитаном, и он расскажет вам о том, что необходимо сделать для приведения танкера в рабочее состояние.

Чтобы открыть дверь в трюме, вам понадобится карта доступа (You need to use a FOB to access the navigation computer), которую вы добыли в Navarro. Поговорите с хакером Badger. Он согласится при помощи компьютерного взлома заправить танкер топливом. Но топливо можно получить и у Hubologists (поговорив сначала с Dave Handy, а затем с Vikki Goldman) или Shi (The tanker needs fuel) (5000 XP).

Охранник базы Brotherhood of Steel, Matthew, попросит вас достать чертежи vertibird с базы Enclave в Navarro (Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel). Покажите эти планы Matthew (20000 XP), он снимет с них копию и даст доступ к подземной базе Brotherhood of Steel. Спуститесь на ее второй этаж и при помощи компьютера осуществите все (четыре) доступные операции.

Вы можете выбрать, на чью сторону встать. От этого зависит набор доступных квестов.

Hubblogists

Чтобы присоединиться к ним, поговорите с AHS-7 на их базе.

Ученому-хаббологисту (рядом с шаттлом) нужны планы vertibird (The Hubblogists need plans for a vertibird from Navarro, Steal the vertibird plans from the Shi), но задание он дает, только если вы согласитесь вступить в их ряды. А планы у вас уже есть!

Убийство императора Shi (Kill the Shi Emperor). Поскольку император - это компьютер, отформатируйте ему диски!

Топливо для шаттла можно достать, взломав компьютер Shi (The Hubblogists need fuel for their spaceship). На базе Hubblogists ученый Crockett за \$10000 усилит *Power Armor* (Get some hardened power armor from Crockett), но это пустая трата денег.

Shi

За убийство AHS-9 (Kill the AHS-9) вам разрешат поговорить с Императором. К этому времени у вас уже должны быть планы vertibird, которые можно передать Shi (The Shi need plans for a vertibird from Navarro, Steal the vertibird plans from the Hubblogists).

Теперь можно отправляться на платформу Enclave. На танкере примените FOB на устройство доступа, и дверь к навигационному компьютеру будет открыта (2000 XP). Используйте *NavCom parts* на компьютер (The navigation computer needs the NavComp part to work), и он будет починен (2000 XP). Теперь идите на капитанский мостик и командуйте компьютеру "Go" (10000 XP). Посмотрите потрясающую анимацию. Добро пожаловать в Enclave!

Enclave

Если вы вошли на базу в *Advanced Power Armor*, то вас примут за своего. Оставьте всех NPC в зале с турелями. Возьмите в казармах на уровне с дверьми G.E.C.K и *Advanced Power Armor Mk II*. Поговорите с Президентом США, и он расскажет вам о Войне и Проекте уничтожения всех "мутантов".

Найдите Lt.Col Charles Curling, руководителя United States Chemical Corps. Попробуйте убедить Dr. Curling'a, что весь этот Проект безумен, и он выпустит FEV-токсин в вентиляцию (5000 XP). Возьмите у мертвого Президента *Presidential Access Card*. Воспользуйтесь картой для доступа в компьютерную систему с одного из терминалов. Отключите защиту, если она была включена. Чтобы спасти соплеменников, надо отключить реактор. Попасть к нему нельзя, но можно взорвать динамит у мейнфрейма (10000 XP). Пойдет десятиминутный отсчет времени до полного уничтожения базы, но ваши соплеменники и жители Vault 13 смогут эвакуироваться. Бегите к выходу. Поговорите с Sargent Granite, и, узнав, что через пару минут платформе сметет ядерный взрыв, он решит помочь вам в финальной битве. Проскользните к терминалу и включите антитеррористическую защиту, которая поможет вам в финальном сражении. У выхода вас поджидает самый сильный враг - Frank Harrigan, гигант, которого вы однажды уже встречали в пустыне. Убейте его (не забудьте обеспечить себе дополнительную поддержку в этом сражении) и выходите к танкеру. Умирает он красиво и перед смертью включает систему саморазрушения, но это уже не важно... Не забудьте забрать оставленных NPC с собой.

Буровая вышка будет полностью уничтожена атомным взрывом. Вот вы и ликвидировали

очередную угрозу человечеству. Теперь спокойно можно послушать рассказ о том, как ваши действия изменили мир. А если к этому времени вы еще не выполнили все квесты, то можете продолжить игру.

Special encounters

Crashed whale - намек на эпизод из "Руководства для путешественников по Галактике авто-стопом".

Federation shuttle - шаттл из Star Trek. Несколько штук *Hydro* на трупах.

Tin woodsmen - заржавевший Железный Дровосек дает 150 MFC за помощь - он не может дотянуться до масленки.

Cafe of Broken Dreams - здесь персонажи из Fallout I спорят о своем... И здесь к вам может присоединиться Dogmeat (!), если вы предстанете перед ним в Vault 13 jumpsuit ;).

Bridge of Death - ответьте в на третий вопрос вопросом - 500 XP и "получите" Bridgekeeper's robe, по характеристикам - аналог Combat armor, но в два раза легче. Намек на "Monty Piton and Holy Grail".

Guardian of Forever - путешествие во времени в Fallout I: *Solar Scorchers* в хранилище и 1000 XP за поломку Water Chip ;).

King Arthur's Knights - паладины из Brotherhood of Steel, ищущие Holy Hand Grenade of Antioch. Намек на "Monty Piton and Holy Grail".

Unwashed Villagers & Spammer - показывает отношение авторов игры к спаммерам: "Join us, Chosen One!" ;). Возьмите 6 *stimpack* в шкафчике.

Head - дает камень: временно +1 ST и +50% DR.

Pariahs Dog - вы становитесь Jinxed, пока не убьете эту псину.

Mad Brahmin - взрывающиеся коровы!

Неогнестрельное и метательное оружие

Название	ST	Амуниция	Вред	Дальность	Метать	Вес	Примечание
Wrench	3	-	3-8	-	-	4	Инструмент взлома
Crowbar	5	-	3-12	-	-	5	
Sledgehammer	6	-	4-11	2	-	12	
Super Sledge	5	-	18-41	2	-	12	
Boxing Gloves	-	-	-	-	-	-	
Plated Box Gloves	-	-	2-18	-	-	10	
Spiked Knuckles	1	-	4-15	-	-	1	
Brass Knuckles	1	-	2-8	-	-	1	
Power Fist	1	25sec	12-27	-	-	7	
Mega Power Fist	1	25sec	20-43	-	-	7	
Ripper	4	30sec	15-33	-	-	2	Свет
Cattle Prod	4	20sec	12-21	-	-	3	
Flare	-	-	1-1	15	Только	1	
Plant Spike	-	-	1-2	8	Только	-	
Grenade(Frag)	3	1	20-35	15	Только	1	
Grenade(Plasma)	4	1	40-90	15	Только	1	
Grenade(Pulse)	4	1	100-150	15	Только	1	
Molotov	3	1	9-20	12	Только	1	против Cyber

Легкое огнестрельное оружие

Название	Сила	Амуниция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
BB Gun	3	100 BB's	1-3	22	-	5	-
Pipe Rifle	5	1x10mm	5-12	20	-	10	-
10mm Pistol	3	12x10mm	5-12	25	-	3	-
10mm SMG	4	30x10mm	5-12	25	+	5	-
HK P90c	4	24x10mm	12-16	30	+	8	-
ShotGun	4	2x12	12-22	14	-	-	-

Fallout 2

Sawed-off Shotgun	4	2x12	12-24	7	-	4	-
Combat Shotgun	5	12x12	15-25	22	+	12	-
H&K CAWS	6	10x12	15-25	30	+	5	-
Pancor Jackhammer	5	10x12	18-29	35	+	12	-
Magnum .44	5	6x.44	12-18	15	-	5	Loader
Magnum.44 (Loader)	5	6x.44	12-18	20	-	5	-
Desert Eagle .44	4	8x.44	10-16	25	-	8	Magazine
Desert Eagle (Exp)	4	20x.44	10-16	25	-	4	-
14mm Pistol	4	6x14mm	12-22	24	-	4	-
9mm Mouser	3	3x9mm	5-10	22	-	3	-
Assault Rifle	5	24x5mm	8-16	45	+	7	Magazine
Assault Rfl (Mag)	5	100x5mm	8-16	45	+	8	-
XL70E3	5	20x5mm	12-19	35	+	9	-
FN FAL	5	20x7.62	9-18	35	+	9	Night
FN FAL (Night S)	5	20x7.62	9-18	35	+	10	-
Hunting Rifle	5	10x.223	8-20	40	-	9	Scope
Scoped Hunt Rifle	5	10x.223	8-20	40	-	11	-
.223 Pistol	5	5x.223	20-30	30	-	5	-
Sniper Rifle	5	6x223	14-34	50	-	8	-
Tommy Gun	6	50x.45	3-20	32	+	7	-
M3A1 "Grease Gun"	4	30x.45	10-20	20	+	7	-
H&K G11	5	50x4.7	10-20	35	+	8	Scope
H&K G11E	6	50x4.7	13-23	40	+	8	-
Needler	3	10xNeedles	12-24	24	-	4	-
PPK12 Gauss Pistol	4	12x2mm	22-32	50	-	5	-
M72 Gauss Rifle	6	20x2mm	32-43	50	-	9	-

Тяжелое огнестрельное оружие

Название	Сила	Амунция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
Rocket Launcher	6	1xRocket	35-100	40	-	15	-
Flamer	6	5xFuel	45-90	5	Только	18	Improved
Improved Flamer	6	10xFuel	45-90	5	Только	19	-
M60	7	50x7.62	18-26	35	Только	23	-
Bazar	6	30x.223	25-35	35	Только	20	-
Minigun	7	120x5mm	7-11	35	Только	28	-
Avenger	7	120x5mm	10-14	40	Только	28	-
Vindicator	7	100x4.7	14-19	30	Только	28	-

Энергетическое оружие

Название	Сила	Амунция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
Laser Pistol	3	12xSEC	10-22	35	-	4	Magneto
Magneto-Laser Pistol	3	12xSEC	10-22	35	-	4	-
Laser Rifle	6	12xMFC	25-50	45	-	12	Ext
Laser Rifle (Ext)	6	20xMFC	25-50	50	-	12	-
Gatling Laser	6	30xMFC	20-40	40	Только	24	-
Solar Scorcher	3	Special	20-60	20	-	5	-
Plasma Pistol	4	16xSEC	15-35	20	-	4	Ext
Plasma Pistol (Ext)	4	32xSEC	15-35	20	-	5	-
Plasma Rifle	6	10xMFC	30-65	25	-	12	Turbo
Turbo Plasma Rifle	6	10xMFC	35-70	35	-	14	-
YK32 Pulse Pistol	3	5xSEC	32-46	15	-	5	-
YK42B Pulse Rifle	3	10xMFC	54-78	30	-	9	-

Броня (защита от разных типов воздействия)

Название	AC	Norm	Laser	Fire	Plasm	Expld	Bec
Robes	5	0/70	0/25	0/10	0/10	0/20	10
Bridge Keeper's Robes	20	5/40	8/60	4/30	4/50	6/40	10
Leather Jacket	8	0/70	0/25	0/10	0/10	0/20	5
Combat Leather Jacket	18	2/80	0/20	2/25	0/10	0/20	7
Leather Armor	15	2/25	0/20	0/20	0/10	0/20	8
Leather Armor Mark II	20	3/75	1/20	1/25	1/10	1/25	10
Combat Armor	20	5/40	8/60	4/30	4/50	6/40	20
Combat Armor Mark II	25	6/90	9/65	5/35	5/50	9/45	25
Brotherhood Armor	20	8/90	8/70	7/50	7/60	8/40	25
Metal Armor	10	4/30	6/75	4/10	4/20	4/25	35
Metal Armor Mark II	15	4/85	7/80	4/15	4/25	4/30	35
Tesla Armor	15	4/20	19/90	4/10	10/80	4/20	35
Power Armor (ST+3)	25	12/40	18/80	12/60	10/40	20/50	42
Advanced Power Armor (ST+4)	30	15/55	19/90	16/70	15/60	20/65	45

Боеприпасы

(с указанием модификаторов класса защиты (AC), поглощаемого повреждения (DR) и коэффициента наносимого вреда)

Название	AC mod.	DR mod.	Damage mod.
10mm JHP	0	25	2/1
10mm AP	0	-25	1/2
12mm Shotgun	-10	0	1/1
.45 Caliber	0	0	1/1
14mm AP	0	-50	1/2
.44 Magnum JHP	0	50	2/1
.44 Magnum FMJ	0	-20	1/1
.223 FMJ	-20	-20	1/1
5mm AP	0	-35	1/2
2mm EC	-30	-20	3/2
4,7mm Cas	-5	-10	3/2
HN Needle	-10	0	1/1
HN AP Needle	-10	0	2/1
Flamer Fuel	-20	25	1/1
Small Energy Cells	-	-	-
Micro Fusion Cells	-	-	-

Наркотики и прочая химия

Название	Эффект
Buffout	+2 Agility, +3 Endurance, +2 Strength
Jet	+1 Strength, +1 Perception, +2 Action Points
Ментат	+2 Perception, +2 Intelligence, +1 Charisma
Psycho	+50% Damage Resistance, -3 Intelligence
Rad-X	+50% Radiation Resistance
Rad-Away	-25 Radiation levels

Final Fantasy VII

Жанр	RPG
Издатель	Eidos
Разработчик	SquareSoft
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	июнь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●○○
Рейтинг	9.3

Навигатор
по играм

*Сколько раз повторять!!!
Это не курица, а Chocobo!*

Уже больше года счастливики, своевременно купившие Sony Playstation, играют и всячески расхваливают Final Fantasy VII. И ведь не зря нахваливают - далеко не каждой игре удастся целый год держаться на первом месте в Top 100 видео-игр. Но и владельцы персоналок не оказались в положении бедных родственников, получив этим летом возможность "продегустировать" лучшую RPG всех времен и народов на PS. А все благодаря компании Eidos Interactive, которая весьма своевременно портировала на платформу PC творение Square Soft.

Для начала - кратко о сюжете. Shinra - гигантская корпорация, контролирующая 90% производственного сектора, имеющая свою собственную армию и полицию, - открыла способ добычи дешевой энергии - Мако. Данная субстанция есть ни что иное, как одно из состояний духовной энергии, питающей все живое. Shinra абсолютно не беспокоит тот факт, что, используя Мако, они высасывают жизненные силы планеты, что в конечном итоге приведет к вымиранию человечества. Естественно, далеко не всем это нравится. В частности, наиболее активно отметилась на поприще борьбы с корпорацией небольшая террористическая группа Avalanche. Основная цель членов Avalanche - взорвать все Мако реакторы, дабы остановить добычу энергии.

Вы - Клауд, бывший солдат первого класса, покинувший армию при весьма таинственных обстоятельствах. Вас принимают в Avalanche в качестве бойца-подрывника. Само собой, за круглую сумму главный герой соглашается поучаствовать в этом богоугодном деле, и руководят им чисто меркантильные интересы. Но время течет, все меняется, и вот вы уже полноправный террорист, а ваша цель номер один - найти Sephiroth'a, супер-воина корпорации Shinra. У героя с ним личные счеты - пять лет назад Sephiroth, в припадке безумия, уничтожил родной город Клауда. В процессе прохождения, однако, выясняется, что не все так просто, как хотелось бы. В итоге, главный герой вместе со своими верными друзьями отправляется спасать планету от гигантского метеорита.

Final Fantasy 7 - это, прежде всего, Action-RPG. В процессе игры вам предстоит прокатиться на snowboard'e, погонять на мотоцикле, взрастить и оседлать Chocobo. Полеты на космической ракете и плавание на подводной лодке, взлом сейфов и посещение забытого города - фантазия разработчиков не знает границ. Боевая система заслуживает всяческих похвал - множество заклинаний, куча оружия, возможность вызывать джиннов и ифритов. И это далеко не все. FF7 - это, прежде всего, вселенная, проработанная до мелочей, и, начав играть, вы переносите в волшебный мир с неисчерпаемыми возможностями.

P.S. Данный Guide ни в коей мере не является полным, но предназначен для прохождения игры по тому пути, который автор считает наиболее оптимальным.

Коротко о главном

Основной любой RPG является система прокачки персонажей. В Final Fantasy используется стандартная для данного жанра система уровней и показатель опыта (experience). Ваш персонаж вступает в игру с низким уровнем (пятым), а после каждой схватки получает EXP-очки. По достижении определенной отметки герой повышает уровень, и, соответственно, повышаются его характеристики, а также растут показатели жизни (HP) и магии (MP). Показатель HP ге-

роя есть не что иное, как его жизненная энергия. Само собой, чем больше у вас хит-поинтов, тем дольше вы продержитесь под градом ударов врага. Если количество HP падает до нуля, персонаж теряет сознание и, чтобы привести его в чувство, потребуется использование Phoenix Down либо применение оживляющей магии (Life). Учтите, если герой заканчивает битву в бессознательном состоянии, он не получает ни EXP'ов, ни AP'ов.

Одной из важных характеристик персонажа является его статус. В идеале он должен быть Normal, то есть, все в порядке. Однако противник может отравить вашего героя, свести его с ума или же усыпить. В случае перемены статуса персонажа соответствующим образом меняется его поведение. Например, если героя отравили, он будет с каждым ходом терять хит-поинты. Если усыпили - уснет и лишается права хода. Статус восстанавливается соответствующими заклинаниями и item'ами.

Несколько слов об оружии. Каждый персонаж способен использовать только свой вид вооружения: Cloud предпочитает мечи, Barret - крупнокалиберные пулеметы, Tifa - боевые перчатки, Aeris - жезлы, Yuffie - сюрикены, Cid - копыя и гарпуны, Cait Sith - рупоры (он ведь куклой управляет - чем громче крикнешь, тем сильнее ударит), ну а Vincent - огнестрельное оружие. Любое вооружение обладает двумя показателями - Attack и Attack%. Первый - сила удара, второй - вероятность попадания. Чем выше эти показатели, тем лучше оружие.

Теперь о броне. Она представлена в игре, в основном, в виде браслетов и легких лат. В отличие от вооружения, защита более-менее универсальна (то есть подходит ко всем персонажам). Любая броня классифицируется по четырем показателям: Defence и Defence% - от физических атак, Magic def и Magic def% - от магических. Кроме того, существуют определенные браслеты и кольчуги, защищающие от различных магических стихий (например, от огня).

Аксессуары либо повышают характеристики персонажа, либо защищают от атак, основанных на какой-нибудь стихии. Есть также различные колечки и талисманы, предотвращающих "прилипание" к персонажу побочных эффектов.

Магия

Система магии в FF7 проработана на славу. Все атакующие магические заклинания подразделяются в соответствии с главенствующими стихиями (Lightning, Fire, Ice, Earth, Gravity, Water, Wind). Практически у каждого монстра есть слабости против определенной стихии, поэтому следует тщательно выбирать заклинания, которые вы планируете часто использовать. Например, против механических монстров хорошо действует Lightning, против тварей, живущих на севере - Fire, а против "летунов" хорошо помогает Wind. Монстры также атакуют не только грубой физической силой. Вы защищаетесь либо соответствующей материей, соединенной с Elemental в броне, либо можно экипироваться соответствующими аксессуарами или броней. Существует также два вида магической атаки, которые нельзя заблокировать, - это Holy, которую применяете только вы, и non-element атака, против которой защиты не существует. Как же вы сможете творить заклинания, или "кастовать"?

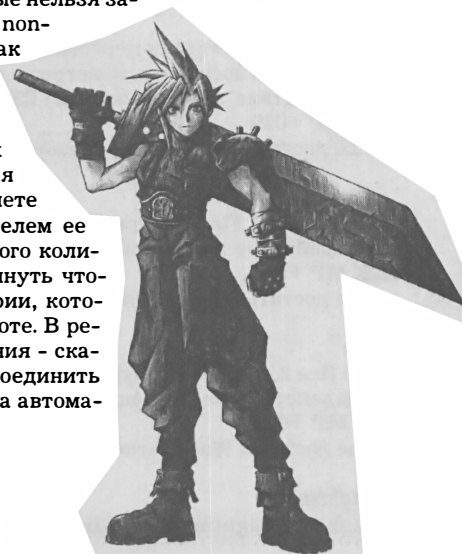
На оружии и броне есть слоты, в которые вставляется материя. Материя - это нечто круглое, вроде шарика, способного накапливать поинты опыта во время схваток. С их накоплением у материи повышается уровень, и становятся доступными более мощные заклинания. Когда вы вставляете в броню либо оружие материя, то становитесь обладателем ее свойств. Таких, как заклинания, повышение максимального количества Hit Point'ов или возможность во время драки стянуть что-нибудь у противника. Кроме того, существует вид материи, который действует на другие, находящиеся в соединенном слоте. В результате можно получить просто убийственные заклинания - скажем, вылечить всех своих персонажей сразу, если соединить Fullcure и All, или добиться того, что бы удар вашего меча автоматически отравлял противника.

Ниже перечислены заклинания и их стоимость в MP.

Barrier

Barrier - Защита на 50 % от физических атак - 16 MP.

MBarrier - Защита на 50% от магических атак - 24 MP.



Final Fantasy VII

Reflect - Отражает все атакующие заклинания противника - 30 MP.

Wall - Защита на 50% от всех атак противника.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Rocket Town.

Comet

Comet - Персонаж атакует одного противника с учетверенной силой удара - 70 MP.

Comet 2- Персонаж атакует четырех противников за один ход - 110 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Forgotten Capital.

Contain

Freeze - Магическая ледяная атака с учетверенной силой удара - 82MP.

Break - Магическая каменная атака с учетверенной силой удара - 86 MP.

Tornado - Магическая воздушная атака с учетверенной силой удара - 90 MP.

Flare - Магическая огненная атака с учетверенной силой удара - 100.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY -02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02, MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Mideel - второй диск.

Destruct

DeBarrier - Снимает с противника эффекты всех защитных заклинаний - 12 MP.

DeSpell - Снимает все наложенные на персонаж заклинания - 29 MP.

Death - Умерщвляет противника - 30 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Fort Condor, Mideel.

Earth

Quake (Quake 2, Quake 3) - Атакующие заклинания каменной стихии - 6 MP (28 MP, 68 MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Kalm Town, Costa Del Sol.

Exit

Escape - Уносит всех персонажей с поля боя - 16 MP.

Remove - Уносит всех монстров с поля боя - 99 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Rocket Town (второй-третий диск).

Fire

Fire (Fire 2, Fire3) - Атакующие заклинания огненной стихии - 4 MP (22MP, 55 MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Ice

Ice (Ice 2, Ice 3) - Атакующие заклинания ледяной стихии - 4 MP (22MP, 55MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Lighting

Lighting (Lighting 2, Lighting 3) - Атакующие заклинания молниевой стихии - 4 MP (22MP,

55MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Fullcure

Fullcure - Полностью восстанавливает хит-поинты - 99 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY -02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02, MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Cosmo Canyon (Второй-третий диск).

Gravity

Demi (Demi 2, Demi 3)- Уменьшает количество хит-поинтов врага на 1/4 (1/2, 3/4) - 14 MP (33 MP, 48MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Cosmo Canyon.

Heal

Poisona - Лечит отравление - 3 MP.

Esuna - Исцеляет от воздействия всех паразитических заклинаний - 15 MP.

Resist - Делает персонаж неуязвимым для паразитических заклинаний - 120 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Kalm Town, Upper Junon, Gongaga Village.

Примечание: Если при использовании Resist противник находится под действием какого-либо заклинания, то избавиться от него становится невозможно. Таким образом, можно отравить противника, затем наложить на него Resist, и он будет оставаться отравленным до конца битвы.

Master Magic

Позволяет использовать все атакующие заклинания.

Где достать: Kalm Town, Cosmo Canyon.

Mystify

Confu - Запутывает противника (соперник атакует своих друзей) - 18 MP.

Berserk - Присваивает персонажу статус Berserk - 28 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Gongaga Village, Cosmo Canyon.

Poison

Bio (Bio 2, Bio 3) - Заклинания отравления - 8 MP (36MP, 80MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Kalm Town, Costa Del Sol.

Примечание: Отравленный персонаж с каждым раундом теряет определенное количество хит-поинтов, в зависимости от степени отравления.

Restore

Cure (Cure 2, Cure 3) - Восстанавливающие заклинания - 5 MP (24MP, 30MP).

Regen - Позволяет персонажу с течением времени восстанавливать хит-поинты - 30 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Sector 5 Slums, Wall Market, Mideel, Fort Condor, Costa Del Sol.

Revive

Life (Life 2) - Оживляет персонаж и восстанавливает на 1/4 (полностью) хит-поинты - 34 MP (100MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Upper Junon, Gongaga Village.

Seal

Sleepel - Усыпляет персонажа - 8 MP.

Silence - После применения персонаж не может использовать магию - 24 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +02, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Upper Junon.

Shield

Shield - На короткий промежуток времени делает персонаж неуязвимым - 180 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY - 02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02,, MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Northern Crater.

Time

Haste - Повышает скорость персонажа - 18 MP.

Slow - Замедляет противника - 20 MP.

Stop - На короткий промежуток времени останавливает персонаж - 34 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -02, VITALITY - 01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01,, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Gongaga Village, Rocket Town.

Transform

Mini - Уменьшает персонажа - 10 MP.

Toad - Превращает персонаж в лягушку - 14 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: North Corel, Cosmo Canyon, Gongaga Village, Mt. Corel, Mideel.

Ultima

Ultima - Мощнейшее атакующее заклинание - 130 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY - 02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02,, MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: North Corel (второй диск).

Командная материя

Deathblow

Позволяет персонажу использовать "смертельный удар", который вдвое сильнее обычного. Изначально есть 50% шанс попасть по противнику. Причем, чем выше точность оружия персонажа, тем больше шанс на удачный исход.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town.

Double cut

2x-cut (4x-cut) - Позволяет персонажу атаковать за один ход два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: DEXTERITY + 2.

Где достать: В подводном самолете.

Enemy Skill

Позволяет персонажу обучаться у противника и впоследствии использовать различные атакующие и защитные заклинания.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Upper Junon, Forgotten Capital.

Manipulate

Позволяет в течение следующего раунда после применения материи управлять соперником и использовать его способности.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town.

Примечание: Противник, находящийся под контролем вашего персонажа, обладает нулевой

Dexterity, соответственно, попасть по нему становится значительно проще.

Master Command

Позволяет использовать все возможности командных материй.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town, Cosmo Canyon.

Mime

При использовании персонаж повторяет действие предыдущего персонажа.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера рядом с городком Wutai.

Примечания: При имитации персонаж может применить любое заклинание и не потратить на это ни капельки Magic Point'ов.

Morph

Если персонаж убивает противника с помощью Morph, то останки соперника превращаются в какую-нибудь вещь. Сам по себе удар очень слабый.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Temple of the Ancients.

Sense

Позволяет посмотреть количество HP и MP противника, его уровень, а также уязвимость к заклинаниям.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town, Upper Junon.

Примечание: После использования Sense вы в любой момент можете нажать кнопку (-) и увидеть количество HP/MP противника.

Slash-All

Slash-All - Персонаж атакует всех противников за один ход.

Flash - Все противники, стоящие лицом к персонажу мгновенно погибают.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Ancient Forrest.

Steal

Steal - Позволяет украсть у противника какую-нибудь полезную вещичку.

Mug - То же самое, что и Steal, но в процессе кражи соперник еще и по морде получит.

Воздействие на персонаж: DEXTERITY +2.

Где достать: В канализации Midgar'a, Kalm Town.

Throw

Throw - Можно бросить в противника каким-нибудь предметом.

Coin - Позволяет бросить в противника деньгами по прейскуранту:
1000 монет = 100 damage.

Воздействие на персонаж: VITALITY +1.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town (второй диск).

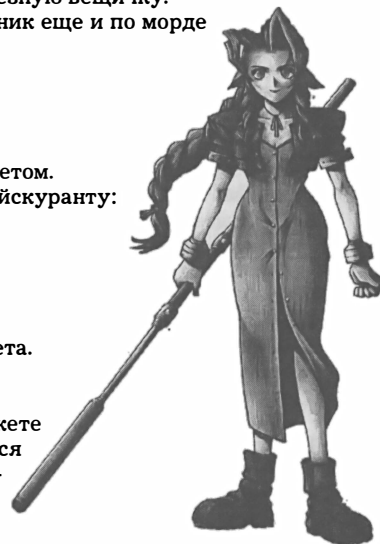
W-Item

Позволяет за один раз использовать два различных предмета.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: В канализации Midgar.

Примечание: С помощью данной материи вы также можете дублировать предметы до бесконечности. Правда, дублируются только вещи, которые можно использовать в битве. Чтобы удвоить предмет, возьмите в одну руку, скажем, Potion, в другую - Phoenix Down. Затем положите Phoenix Down обратно



Final Fantasy VII

и возьмите что-то еще. Каждый раз, когда вы будете менять второй предмет, первый будет удаваться.

W-Magic

Позволяет персонажу за один раз применять два различных заклинания.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Northern Crater.

W-Summon

Позволяет персонажу за один раз вызывать двух различных богов.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце - стоимость 65000 Battle Points.

Независимая материя

Chocobo Lure

1 (2, 3, 4) уровень - Позволяет персонажу охотиться на Chocobo. На более мощных уровнях вероятность встретить Chocobo повышается в 1.5, 2 и 3 раза соответственно.

Воздействие на персонаж: Luck +1.

Где достать: Продается на ферме Chocobo.

Counter Attack

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Персонаж проводит контратаку в 1 (2, 3, 4, 5) случае из 5.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Mt. Nible.

Примечание: Если у вас экипировано две или три материи Counter Attack, то вы можете проводить контратаку два или три раза за один ход.

Cover

1 (2, 3, 4, 5) - Персонаж в 1 (2, 3, 4, 5) случае из 5 принимает на себя предназначенный союзнику удар.

Воздействие на персонаж: VITALITY +1.

Где достать: Wall Market, Sector 6 Slums.

Епету Away

1 (2) уровень - Уменьшает возможность случайных нападений в два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK +1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Епету Lure

1(2) уровень - Увеличивает возможность случайных нападений в два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK - 1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Exp. Plus

1 (2) уровень - Увеличивает кол-во EXP'ов, получаемых за победу в полтора (два) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK + 1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Gil Plus

1(2) уровень - Увеличивает количество денег за победу в полтора (два) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK + 1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

HP Plus

1(2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает количество хит-поинтов на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Cosmo Canyon, Mideel Village.

HP-MP

Меняет местами показатели hit и magic поинтов персонажа.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера в пустыне, рядом с Mt. Corel.

Long Range

Позволяет персонажу атаковать летающих противников и снимает уменьшение мощности удара при атаке со второго ряда.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Mythril Mine.

Примечание: Данная материя также позволяет красть у персонажей, которые находятся в зоне недосягаемости.

Luck Range

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель LUCK на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Temple of the Ancients.

Magic Range

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель MAGIC на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера перед Forgotten Capital.

Mega All

После экипировки персонаж получает возможность атаковать всех противников за один ход.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Northern Crate (перед финальной схваткой).

MP Plus

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает количество Magic поинтов на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Cosmo Canyon, Mideel Village.

Pre-Emptive

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Персонаж получает 6 (12, 24, 36, 48) % шанс в схватке атаковать первым.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце.

Speed Plus

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель SPEED на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце.

Underwater

Отменяет 20 минутный лимит времени в битве с Изумрудным Орудием.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town (обменивается у торговца на Lunar Harp).

Примечание: Так как данная материя, набирая AP, не повышается в уровне и не имеет никаких побочных эффектов, ее можно использовать в качестве копилки для AP, затем продавать за большие деньги, либо экипировать в Супер-оружие Баррета - Missing Score.

Вспомогательная материя

Added Cut

Позволяет атаковать противника, на которого вы использовали присоединенную к Added Cut материя.

Final Fantasy VII

Где достать: Great Glacier.

Added Effect

Соединив Added Effect с другой материей, изменяющий статус персонажа (Poison, Time, Transform) и вставив полученную комбинацию в слоты оружия, вы получите возможность, атакуя противника, изменять его статус. Если же экипировать Added Effect на броню, то получите защиту от парного статуса.

Где достать: Cosmo Canyon.

АИ

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Магический эффект парной материи, действует на всех противников 1 (2, 3, 4, 5) раз.

Где достать: Sector 7 Slums, Shinra Building (68 этаж), Great Glacier.

Counter

1 (2, 3, 4, 5) уровень - 20 (40, 60, 80, 100)% вероятность, что герой проведет контратаку с использованием парной материи.

Где достать: Northern Crater.

Elemental

1 (2) уровень - Соединив Elemental с атакующей материей и вставив полученную комбинацию в слоты оружия, вы получите атаку с использованием одной из магических стихий. Если же экипировать Added Effect на броню, то получите 50 (100)% защиту от данного типа магии.

3 уровень - еще и восстанавливает персонажу HP.

Где достать: Shinra Building (62 этаж), Mt. Corel.

Примечание: Если использовать в паре с Phoenix или Revive, то можно сделать свою партию практически бессмертной.

HP Absorb

Присоединив HP Absorb к другой атакующей материи, при использовании последней ваш герой получает 1/10 HP от количества очков повреждения, полученных противником.

Где достать: Northern Crater.

Magic Counter

Эффект при использовании:

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Позволяет вашему герою использовать контратаку с применением соседней материи в 20 (40, 60, 80, 100) % случаев.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

MP Absorb

Присоединив MP Absorb к другой атакующей материи, при использовании последней ваш герой получает 1/10 MP от количества очков повреждения, полученных противником.

Где достать: Wutai.

MP Turbo

Эффект при использовании:

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает эффективность материи на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Где достать: Temple of Ancients.

Quadra Magic

Позволяет за один ход произносить заклинание четыре раза. На первом уровне Quadra Magic можно использовать один раз, на пятом, соответственно, пять.

Где достать: Пещера рядом с Mideel.

Sneak Attack

1 (2, 3, 4, 5) уровень - 20 (35, 50, 65, 80)% вероятность, что герой, экипированной данной материей, в начале схватки применит парную магию.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Steal as well

При использовании парной материи персонаж получает возможность украсть что-нибудь у противника.

Где достать: Wutai.

Материя вызова

Alexander

Вызывает Александра. Атака, основанная на магической стихии Holy. Стоимость вызова 120 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Great Glacier.

Bahamut

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 100 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Temple of the Ancients.

Bahamut Zero

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 180 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: Comso Canyon.

Choco & Mog

Вызывает тяжелую кавалерию Mog'ов. Атака, основанная на магической стихии Wind. Стоимость вызова 14 MP. При использовании материи есть 10% вероятность, что противник будет парализован.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Послушать песенку Chocobo на ферме.

Hades

Вызывает Hades. Мощная физическая атака, с возможностью изменения статуса противника. Стоимость 150 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: На затонувшем самолете.

Ifrit

Вызывает Ифрита. Магическая атака, основанная на огненной стихии. Стоимость 34 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: На грузовом корабле, во время морского путешествия.

Kjata

Вызывает Кджату (древне-индийский демон). Атака, основанная на трех магических стихиях (огонь, вода и молния). Стоимость 110 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Sleeping Forest.

Knights of the Round

Рыцари круглого стола - мощнейшая атака, основанная на различных магических стихиях. Стои-



Final Fantasy VII

мосьть 250 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +08 MDEF +08 MAXHP -10% MAXMP +20%.

Где достать: Скрытый остров на северо-западе.

Leviathan

Магическая атака водной стихии. Стоимость 78 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Wutai Subquest.

Master Summon

Позволяет использовать любую магию вызова.

Где достать: Calm Town, Cosmo Canyon.

Neo Bahamut

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 140 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Whirlwind Maze.

Odin

Вызывает скандинавского бога Одина. Смертельная атака для мелких монстров и мощная физическая атака - для крупных. Стоимость вызова 80 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Nibelheim.

Phoenix

Вызывает Феникса. Магическая атака, основанная на огненной стихии, плюс заклинание Life. Стоимость вызова 180 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +02 MDEF +02 MAXHP -10% MAXMP +10%.

Где достать: Fort Condor.

Ramuh

Магическая атака, основанная на стихии молнии. Стоимость вызова 40 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Золотое блюдо.

Shiva

Магическая атака, основанная на ледяной стихии. Стоимость вызова 32 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Junon Town.

Titan

Магическая атака, основанная на земной стихии. Стоимость вызова 46 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Meltdown Reactor.

Tycoon

Мгновенная смерть всех мелких монстров. Мощная физическая атака для всех остальных. Стоимость вызова 160 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: Ancient Forest.

Прохождение первого диска

Макого power plant

Спрыгнув с поезда, осмотрите тело ближайшего охранника и возьмите два Potion'а. После этого двигайтесь на север, разделайтесь с двумя солдатами и сворачивайте в левый проход. Поговорив с членами команды (Biggs, Wedge, и Jessie), отправляйтесь за Барретом. Когда достиг-

нете входа в реактор, поговорите с Барретом, а после того, как он к вам присоединится, перекиньтесь парой слов с остальными. Итогом сего разговора станет вскрытие запертых дверей. В следующей комнате сверните направо и возьмите в сундуке Phoenix Down. Затем вернитесь в главный проход, зайдите в лифт и нажмите кнопку. Оказавшись на нижнем уровне, следуйте за Jessie. Как только она остановится, подберите Potion, и спускайтесь по лестнице вниз, где, как нельзя кстати, находится Save Point. Далее идите по мосту на следующий экран, подберите материю Restore и установите бомбу. Вот и первый босс пожаловал:

GUARD SCORPION LV: ??; HP: 800; MP: 0

Стратегия абсолютно проста: Cloud пусть применяет Bolt, а Баррет атакует. Search Scope не приносит вам никакого ущерба, а только показывает цель следующей атаки. Как только GUARD SCORPION поднимет хвост, немедленно прекратите атаковать и дождитесь, пока босс перебесится.

После схватки вы получите Assault Gun - новое оружие Баррета.

Теперь у вас всего десять минут, чтобы покинуть Power Plant. Возвращайтесь тем же путем, но не забудьте помочь Jessie, иначе не сможете вскрыть дверь. Добежав до Т-образного мостика, вы получите прекрасную возможность оценить мощь заложенной бомбы.

Midgar

Выбравшись на свет божий, переговорите с Барретом и бегите вслед за остальными. На следующем экране поднимите Potion. Держите курс на юг, а когда выйдете на городскую площадь, - подождите патруль и преподайте солдатам урок фехтования. После того, как заберетесь на крышу поезда и выслушаете все, что о вас думают товарищи, отправляйтесь в соседний вагон и ждите прибытия поезда (проводя время за приятной беседой с Jessie и Барретом).

Avalanche Base

Выбравшись из поезда, присоединитесь к команде и выслушайте тираду Баррета. Затем бегите вслед за остальными к городку. Зайдите в бар и поговорите с Тифой. Затем спускайтесь на потайном лифте вниз и поинтересуйтесь у Баррета: "Как там насчет моей зарплаты?". Вернитесь наверх и получите 1500 гилл (местная валюта). Самое время готовиться к новому заданию.

Выспавшись, поднимайтесь наверх, поговорите с Тифой и Барретом и выходите из бара. Идите на юг к двум магазинчикам. В левом купите различную материя, а в правом - необходимое оружие. В оружейном магазине поднимитесь на второй этаж и загляните в Beginner's Hall. Там бесхозно валяется материя All и небольшой сундучок. Теперь бегите к поезду, не забыв заглянуть к Save Point'у.

Mako reactor 5

В поезде поговорите с Тифой. После того, как загорится красный свет, оставайтесь на месте и ждите блокировки вагона. Баррет вышибет кулаком дверь, и вы покинете негостеприимный поезд. Оказавшись на рельсах, идите на юг, пока не дойдете до охраняемого выхода. Там вас ожидает бесконечная схватка - идеальный случай прокачать своих героев уровням этак до одиннадцатого. Тут очень пригодится Lightning в связке с All - все монстры умирают с одного Bolt'a.

Прокачав персонажей, поверните назад и двигайтесь на север до тех пор, пока не доберетесь до световых сенсоров. Спуститесь в дыру слева и, взяв Ether, дойдите до соседней лестницы, а там снова спускайтесь вниз. Теперь бегите налево и воспользуйтесь лесенкой, что по соседству с Wedge'ем. Возьмите Potion в углу и спускайтесь по левой лестнице. Подберите Tent и восстановите Magic и Hit Point'ы возле Save Point'a. Вот теперь смело можете подниматься по лестнице, которую охраняет Biggs. Съехав по желобу, отправляйтесь к реактору и установите бомбу (как в Макого power plant). Теперь возвращайтесь к лифту и езжайте на самый верхний этаж. В комнате слева вам предстоит решить небольшую головоломку (просто постарайтесь нажать свою кнопку одновременно с Барретом и Тифой). Оказавшись на Т-образном мостике, вы попадете в засаду и встретитесь с самим президентом Shinra. Но разговор будет на редкость коротким - придется разбираться еще с одним боссом.

AIR BUSTER LV: 15; HP: 1200; MP: 0. Слабо переносит Lightning.

Final Fantasy VII

Используйте Lightning и атакуйте соперника с тыла. Один Limit Break - и все кончено. Выиграв схватку, вы обзаведетесь Titan Bangle.

Sector 5 slums

Очнувшись, познакомьтесь с Аэрис. После этого подойдите к вошедшему человеку, а когда Аэрис окликнет вас, вернитесь к ней. Оказавшись на другом экране, поднимайтесь вверх по лестнице. Аэрис, само собой, не такая приткая как вы, и, рано или поздно, свалится вниз. Не советую валить бочки - куда проще предоставить Аэрис возможность расправиться со стражниками самой. После схватки выбирайтесь на крышу церкви, спускайтесь вниз и прямым ходом - к Save Point'у (слева).

Сохранив игру, отправляйтесь в городок, расположенный к северо-западу от Save Point. В магазинчиках можно купить много чего полезного из оружия и брони. Но конечная цель вашего путешествия - дом Аэрис, расположенный в верхней части города. В саду, рядом с домиком, возьмите Cover materia и Ether. Поговорите с матерью Аэрис и отправляйтесь спать. После отдыха возьмите в углу комнаты Potion и Rhoenix Down. Затем медленными шажками спускайтесь на первый этаж. Покинув дом выходите из города и отправляйтесь налево. А там вас уже ждет (кто бы вы думали?) Аэрис.

Wall Market

Идите наверх и на втором экране заверните в оружейный магазинчик. Купите то, что вам нужно, и возвращайтесь на первый экран. Поверните направо и обратитесь к толстяку, который занят разговором с человеком у дверей. В диалоге выберите первый вопрос. После этого вернитесь на второй экран, а там загляните в строение в самом верху экрана. Побеседуйте с человеком у дверей и направляйтесь в ателье (здание, расположенное в верхнем левом углу первого экрана). Обратитесь к человеку за стойкой, и он расскажет вам о своем отце-пьянице. А где искать пьяниц? Правильно, в баре. Туда и отправляйтесь. Растолкайте алкаша, что сидит справа от входа. Поговорите с ним о своем, о женском (ответы не имеют значения), затем возвращайтесь в ателье. Здесь вас ожидает портной, который принесет вам готовое платье. Только вот чего-то не хватает?! Конечно, парика, ведь Клауд не может предстать пред очи местного барона со своей буйной шевелюрой. Придется отправляться в спорт-зал, где тренируются... гомосексуалисты.

Поболтайте с тренером, наблюдающим за двумя качками на ринге. Чтобы заполучить парик необходимо выиграть в конкурсе на приседания. Поочередно нажимайте DEL, INS и ENTER.

При любом раскладе парик останется за вами. Вернитесь в ателье. Заходите в примерочную и переодевайтесь. Опять идите в верхнее строение на втором экране и возобновите разговор с человеком у дверей. Вас пустят в дом.

Поговорите с дворецким у стойки и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Так как центральная дверь пока закрыта, отправляйтесь в проход слева. Вы попадете в подземелье, где встретите Тифу. Когда вас позовут, идите к центральному входу. Дон выберет одну из девушек, а вас отдаст на откуп своим "орлам". Убедите их в том, что вы не горите желанием идти на какие-либо формы сближения. Так как с мозгами у этих ребят плохо, придется предъявить в качестве аргумента меч. Разобравшись с бандитами, бегите в темницу и спасите первую девушку. После чего идите в комнату Дона и начинайте очередную душеспасительную беседу. В итоге - вы в канализации.

The Sewers / Train yard revisited

APS LV: 18; HP: 1800; MP: 0. Слабо переносит Fire.

Перед боем экипируйте одного из персонажей связкой



Restore материи + ALL. Основная задача данного героя, как вы уже, наверное, догадались, - лечить своих соратников. Монстра лучше всего атаковать огненными заклинаниями. В принципе, достаточно слабый босс.

После схватки двигайтесь в правый угол экрана, и не забудьте прихватить Steal Materia. Прыгайте в дыру. На следующем экране поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь на кладбище поездов. В непосредственной близости от колодца находится Save Point, что как нельзя кстати.

Продвигайтесь на северо-восток, ведь именно там находится выход с экрана. Залезьте в первый поезд и отодвиньте стоящий поперек путей вагон. Затем те же самые манипуляции проделайте со вторым вагоном. Все - путь свободен. Теперь можете спокойно забираться на крышу вагона и скакать к перрону.

Оказавшись на станции, быстрее бегите в город. Войска Shinra уже штурмуют опору железного плато. Сохраните игру рядом с вышкой и бегите по лестнице вверх. На последней лестничной площадке стоит Баррет и чествит Shinra так, что гром стоит. Экипируйте персонажам материю, обновите броню и приготовьтесь к схватке с одним из турков - Reno.

RENO LV: 17; HP: 1000; MP: 0

Большой опасности этот тип для вас не представляет. Из магии используйте Ice и Fire, если же на вашего товарища "навесили" золотую пирамиду, немедленно атакуйте его, и заклинание перестанет действовать. Неплохо в самом начале схватки использовать Spider Web - что в два раза замедлит Reno.

После бегства турка поговорите с Тифой и попытайтесь обезвредить бомбу. Попытка не пытка - бомба не поддается. А тут еще выясняется, что Tseng захватил Аэрис, и ее надо спасать. Но проблема номер один остается в силе - нужно поскорее убраться с опоры, которая вот-вот взорвется. Старина Баррет эту проблему с блеском решил.

Into the Sky

После разговора с товарищами на разрушенной детской площадке вы окажетесь на другом экране. Пройдите чуть вниз, а когда появятся Тифа с Барретом, вернитесь назад и возьмите Sense Materia. Отправляйтесь домой к Aeris и поговорите там с ее мамой. Затем - прямой путь на баракхолку. В оружейном магазинчике купите у человека слева три батарейки. После этого направляйтесь к стене, у которой местная детвора проявляет недюжинные навыки живописи. Провод, ведущий в небеса, - это, конечно, не "Stairway to Heaven", но все же залезть можно. Вставьте одну батарейку в мотор самолета и после того, как пропеллер прокрутится несколько раз, проходите по нему дальше. Вторая батарейка понадобится для поднятия шлагбаума. На следующем экране необходимо прыгнуть на раскачивающуюся балку. К счастью, сорваться вниз невозможно. Забирайтесь дальше наверх, и вот вы уже в самом сердце корпорации Shinra.

Shinra Headquarters

Вы можете подняться наверх двумя способами: либо без драк по лестнице (на 59 этаж :)), либо на лифте, как все нормальные люди. Но тогда придется немножко поспрашивать. Принципиального различия нет - и там, и там проблем не возникнет.

Поднявшись на пятьдесят девятый этаж, разберитесь с тремя охранниками, напавшими на вас. Победив их, вы получите Keycard 60. Заходите в лифт и отправляйтесь на 60 этаж. Заходите в левую комнату и двигайтесь направо, где вам придется раза четыре-пять подраться с четырьмя охранниками. Поднимайтесь на 61 этаж. Поговорите со всеми присутствующими. Если человеку, спрашивающему вас об Aeris ответить "...", то получите Keycard 62. После этого поднимайтесь на 62 этаж и идите в левую комнату, где вам предстоит разгадать кодовое слово. Путь к победе - метод математического тыка. Как только отгадаете, получите Keycard 65.

Поднимайтесь на 64 этаж. Здесь, в самой левой комнате, можно сохранить и восстановить Hit и Magic Point'ы. На 65 этаже необходимо взять части макета из различных сундуков и вставить их в модель города, что находится в центре зала.

На 68 этаже отправляйтесь в туалет. Нет, вы там совсем не по делу - лезьте в вентиляционную трубу. Ползите вперед, послушайте, о чем говорят боссы Shinra, и возвращайтесь обратно. Отправляйтесь вслед за Ноjo на 67 этаж. Там вам нужно пробраться в левую комнату. Как только все уйдут, идите наверх, подберите Poison Materia и, на всякий случай, сохранитесь. Поднимайтесь на служебном лифте на следующий этаж. Поговорите с Ноjo и оставьте Tif'у защищать

Final Fantasy VII

Aeris. А сами оставайтесь драться с боссом.

Sample HO512 LV: 19; HP: 1000; MP: 120
Sample HO512-OPT LV: 7; HP: 300; MP: 48

Не отвлекайтесь на маленьких охранников - вы только потратите зря время. Атакуйте главного босса Bolt'ами и Fire'ами, не используя Ice, Poison или физические атаки. Для лечения собственных персонажей пользуйтесь Restore материей.

После убийства вы получите Talisman.

Подберите материю Enemy Skill и поговорите с человеком в сером - вы получите Keyscard 68. Идите на 66 этаж и заходите в лифт. Тут вас схватят, приведут на разговор к президенту Shinra и посадят в "кутузку" на 67 этаже. Поговорите с Тифой, подбегите к двери и пошепчитесь с Aeris. Затем ложитесь спать.

Проснувшись, выгляните в коридор, подойдите к лежащему охраннику и разбудите Тифу. После того, как она подбежит к мертвому стражу, поговорите с ней еще раз. Освободите Баррета и Red XIII. Обсудите создавшуюся ситуацию с Барретом, затем снова поговорите с Тифой. После этого бегите за Red XIII. Обратитесь к нему и поднимайтесь на следующий этаж. Еще один диалог с собакой и снова по лестнице на 68 этаж. Здесь сохранитесь и отправляйтесь в приемную президента Shinra. Поговорите с Палмером и выходите через северную дверь. Там поговорите с Rufus'ом. Cloud останется выяснять отношения с сыном президента, а остальные отправятся вниз. К лифту доберутся трое: Аэерис, Баррет и Red XIII. Здесь вам предстоит сразиться сразу с двумя роботами.

HUNDRED GUNNER LV: 18; HP: 1600; MP: 0. слабо переносит Lightning

Используйте Fire, Ice, а еще лучше Bolt и не забывайте вовремя лечиться.

HELI GUNNER LV: 19; HP: 1000; MP: 0. слабо переносит Lightning

Как и с предыдущим боссом, используйте в первую очередь Bolt, затем Ice и Fire.

После схватки в лифте действие переносится на крышу. Экипируйте Клауда магической материей и атакуйте Руфуса.

RUFUS LV: 21; HP: 500; MP: 0
DARK NATION LV: 18; HP: 140; MP: 80

Сначала убейте пантеру, затем разберитесь с зарвавшимся сыном. Особых проблем не будет.

Спускайтесь на этаж ниже. Там вас поджидает верная Тифа.

Дальше все будет развиваться как в заправском боевике. Клауд оседлает мотоцикл и встанет на защиту грузовичка со своими друзьями.

Управление во время гонки:

DEL - удар мечом влево

ENTER - удар мечом вправо

Справившись с мотогонщиками принимайтесь за босса.

MOTOR BALL LV: 19; HP: 2600; MP: 120. слабо переносит Lightning

Дайте кому-нибудь Restore + All, дабы он мог лечить всех одновременно. Остальных экипируйте материей Lightning. Пять-шесть bolt'ов и с роботом можно распрощаться.

После смерти босса вы получите Star Pendant.

Kalm town & chocobo farm

Итак, вам наконец-то удалось вырваться из Midgar'a и ваша команда готова отправиться в долгое путешествие.

Идите на северо-восток к Kalm'у, расположенному недалеко от Midgar'a. Зайдите в местную таверну и отправляйтесь напрямик на второй этаж, где вас ждут друзья. Ждут не просто

так, а хотят услышать все о Sephiroth. Клауд начинает вспоминать свою молодость...

Поговорите с солдатами Shinra и Sephiroth'ом. После остановки фургона вам придется драться с зеленым драконом. Самое трудное - сделать первый удар.

Зайдите в городок, поговорите с Sephiroth и охранниками и идите на север. Обойдите все здания, поиграйте на пианино в комнате Тифы и отправляйтесь в гостиницу, на второй этаж. Там обратитесь к Sephiroth и выберите второй вариант ответа.

На утро поговорите с Sephiroth, сфотографируйтесь на память и отправляйтесь в город. После падения с мостик, поговорите с Тифой и отправляйтесь вслед за Sephiroth. Войдите в пещеру и продолжайте двигаться на север. В конце концов вы окажетесь на Jenova plant. Зайдите вовнутрь и пообщайтесь с Sephiroth. Затем задайте ему два вопроса.

После этого вы можете сохранить игру, либо продолжить без сохранения.

В следующей "серии" воспоминаний Cloud проникнет в особняк на окраине города. Поднимитесь на второй этаж и зайдите в комнату справа. Теперь спуститесь по винтовой лестнице в подвал, зайдите в библиотеку и поговорите с Sephiroth. От него толку не добьетесь, так что возвращайтесь наверх.

Проснувшись, вернитесь в библиотеку к Sephiroth. Поговорив с ним бегите наверх. О ужас! Nibelheim объят пламенем! И спасти Тифу тоже не удалось. Куда бежать, куда податься. Конечно же к Jenova Plant. Здесь поговорите с Тифой и отнесите ее в сторонку. Пришло время разобраться с Sephiroth, но здесь воспоминания Клауда обрываются самым бесцеремонным образом.

Пришло время покинуть гостеприимную таверну. Купите необходимые вещи в магазинчике и выходите на карту мира. Ваша первоочередная задача прокачать своих персонажей как минимум до 18 уровня, так вам легче будет драться с боссами, да и в прастых битвах будете чувствовать себя намного увереннее.

Натренировав команду двигайтесь на восток. Там находится chocobo farm. Загляните на ферму и поговорите с Chocobo. Ответив Wark вы получите Choco/Mog материю - первую материю класса Summon. Затем идите в стойбище позади загона и поговорите с Choco Billy (человек в шляпе). В разговоре выберите первый ответ, затем четвертый и снова первый - вы получите материю Chocobo Lure, правда за нее придется заплатить 2000 Gill. Выходите с фермы, экипируйте кого-нибудь Chocobo Lure и погуляйте по следам больших птиц, пока вас не атакуют. В составе вражеской группы должен быть один Chocobo. Уничтожив напарников вы сможете оседлать его и отправиться куда душа пожелает... На данный момент он вам нужен, что бы пройти Midgar Zolom. Эту гигантскую змею завалить очень трудно.

Езжайте на юго-запад, к входу в Mithril Mine. Отпустите Chocobo и отправляйтесь в катакомбы..

Mithril mine & junon town

Зайдя в Mythril Mine идите направо, а на следующем экране возьмите Ether и Tent. После этого вскарабкайтесь по виноградной лозе на левую стенку. Здесь вы обнаружите материю Long Range. Теперь идите обратно, поверните вниз и в сундучке возьмите Mind Source. Затем отправляйтесь на запад и обсудите положение вещей с Турками. Как только вы останетесь наедине с самим собой, двигайтесь вверх, возьмите Elixir и Hi-Potion. Теперь возвращайтесь на то место, где встретили наемников Shinra и выбирайтесь на поверхность.

Если горите желанием попробовать себя в роли стратега, можете это сделать прямо сейчас, посетив форт Condor. Мы же, для краткости, пойдем напрямик к Upper Junon.

Оказавшись в городе, идите на пляж. Здесь придется показать себя героем и завалить очередного монстра.

BOTTOMSWELL

LV: 23; HP:2500; MP: 100. слабо переносит Wind

Так как монстр принадлежит к классу воздухоплавающих, некоторые персонажи не могут его достать, так что навесьте на них материю Long Range. Можете вообще забить на физические атаки и использовать только магию.

После победы вы получите Power Wrist.

Теперь вам придется делать искусственное дыхание глупой девчонке. Когда она придет в себя и скажет "мама", пустите слезу умиления (хотя бы ради приличия) и возвращайтесь в город. Не, доброта всегда провоцирует на ответную реакцию - вам предложили бесплатный ноч-

Final Fantasy VII

лег. Наутро выходите на улицу и отправляйтесь в домик справа от вашей группы. Здесь живет Priscilla. В порыве чувств она одарит вас материей Shiva и расскажет как пробраться на военную базу Shinra. Оказавшись на пляже свистните два раза, затем изобразите из себя скалолаза. Провода под напряжением? Ничего, мы и не в таких переделках бывали.

Здесь сундук, точнее выключатель. Заходите в здание на юге от вас и подчинитесь приказам капитана. Приказ ясен как божий день - надеть форму и отрепетировать парадное выступление. Вволю натренировавшись отправляйтесь на парад.

Парад - демонстрация строевой выправки армии. Дабы не опозорить честь мундира Shinra вам необходимо вовремя занять место в строю. Рано или поздно Клауду это удастся. Потом ему объяснят какой он олух, в лучших традициях армейского воспитания.

Выходите на улицу и идите на запад. По пути можете посетить местные магазинчики и купить материю... Дойдя до конца вы снова окажитесь втянутым в армейскую авантюру. Однако это не надолго - две минуты и вы снова всецело предоставлены самому себе. Почти, так как друзья заташат ошалевшего Клауда на отходящий корабль.

Over the Sea

В ящичке возьмите Ether и поднимите материю All. Поговорите со всеми членами команды и отправляйтесь на верхнюю палубу. Тифа дежурит на вышке, милая беседа на морских просторах, что может быть лучше? Но вот куда подевался Баррет? Он, как всегда, горит желанием отомстить Руфусу и, сжимая кулаки, грозит ему через стекло.

Завоеет сирена, интересно по кому? Не суть важно - вам надо спешить на верхнюю палубу и формировать новую группу. Спуститесь в трюм и подойдите к закрытой двери. Она почему-то открыта. И вообще все как-то не так, трупы валяются, монстры появляются...

JENOVA*BIRTH

LV: 25; HP: 4000; MP: 110

Используйте магию Earth, Fire и Cold, но ни в коем случае не применяйте Bio. Так же не забывайте использовать материю Summon. Как обычно, здоровье превыше всего, лечится, лечится и еще раз лечится.

В качестве награды за убийство монстра вы получите White Cape.

Подберите материю Ifrit, поднимитесь на второй этаж, проверьте сундучок и выходите из комнаты.

Costa del sol

Походите по городку, отдохните в гостинице, купите необходимые вещи или материю и выходите на карту мира. Идите на запад, пройдитесь по горному мосту и зайдите в пещерку. Идите на север, поговорите с сидящим человеком и продолжайте двигаться вверх. Выйдя к разрушенной Mako Power Plant становитесь на рельсы и вперед, по шпалам... На последней развилке выберите верхний путь, поверните выключатель в будке и вернитесь назад. Мост опустится и вы сможете пройти по нему на другой экран. В результате окажетесь в Северном Кореле.

Gold saucer & corel prison

Ну вот и пришло время покопаться в прошлом Баррета. Мда, здесь его не любят. Однако это не мешает вам пройтись по магазинам и отовариться необходимыми вещичками. На карте мира прокачайте своих героев до 24/25 уровня, благо здесь можно получить за группу монстров около 500 Experience Point'ов. Затем возвращайтесь в городок и идите на перрон, садитесь в вагончик канатной дороги и отправляйтесь в местный Парк Культуры и Отдыха - Золотое Блюдец.

Прибыв на станцию, поговорите с кассиршей у входа и купите разовый билет за 3000 Gil. Идите в центральную залу и прыгайте за Барретом в телепортер на площадь Чудес (Wonder Square). За вами увяжется Aeris, но это не лечится. Вскоре к вам пристанет назойливый кошак и отвязаться от него уже не удастся. Отправляйтесь на Battle Square, а оттуда прямоиком в тюрьму.

Здесь уже мотает срок Баррет. Поговорите с ним, после чего пообщайтесь с завсегдатаями каталажки и обязательно посетите домик в правой части этого богом забытого места. Ваша команда в кои веки соберется в полном составе. Сформируйте группу и отправляйтесь в грузовик. Там пообщайтесь с Mr. Coaton'ом, а затем топайте на север. На следующем экране выйдите че-

рез сломанную калитку в заборе, затем идите направо. Вот вы и на свалке, а отсюда одна дорога - на север. Здесь вас уже ждут. Знакомьтесь - Дуне, друг Баррета. Бывший друг Баррета.

DYNE LV: 23; HP: 1200; MP: 20

Используйте только Limit'ы, а все остальное время либо лечитесь, либо ничего не делаете. Три/четыре Big Shot'a, и враг повержен.

По окончании битвы вы получите Silver Armlet.

После смерти Дуне, вы снова окажетесь в грузовике Mr. Coates'a. Еще одна нелицеприятная беседа и вот выход из тюрьмы найден. Надо лишь победить в заезде Chocobo.

По пути наверх вас обучат управлению на скачках. Перед началом заезда у вас есть несколько свободных минут. Используйте их с пользой, а именно возьмите бесхозную материю Ramuh.

Управление Chocobo:

Серый минус переключение между автоматическим и ручным управлением

DEL повышение скорости

INS понижение скорости

ENTER суперускорение

Победить в заезде можно и не переключаясь на ручное управление.

После победы вы получите первый приз - автомобиль. На нем вы можете выбраться из пустыни и перебраться через реку.

Gongaga and cosmo canyon

Ну вот вы и на колесах. Выбравшись из пустыни отправляйтесь на юг. Перебравшись через реку вы окажетесь у городишка Gongaga (по виду напоминает большой котлован, обрамленный лесной порослью). Здесь вы встретите своих старых знакомых - турков Reno и Rude. Слово за слово, вот и на драку навались.

RENO LV: 22; HP: 2000; MP: 80

RUDE LV: 23; HP: 2000; MP: 135

В битве используйте доступную материю класса Summon, а если понадобится, восстанавливайте MP поглощая ether. Первым делом выносите Rude, так как он может лечить себя и Reno, ну а когда он убежит, добивайте второго противника.

После битвы вы получите Fairy Tale и X-Potion.

По окончании схватки идите на северо-восток, затем на север. Вы окажетесь у разрушенного реактора. На сцене появятся новые действующие лица - Scarlet и Tseng, поговорят о "Huge Materia" и исчезнут так же внезапно, как и появились. Осмотрите реактор и возьмите Titan материю. После этого возвращайтесь к месту встречи с Turk'ами и идите на северо-запад. На развилке либо отправляйтесь в городок за покупками, либо идите дальше на запад, не забыв взять материю Deathblow.

В городке войдите в правый нижний домик и заговорите с его обитателями. В гостинице в сундуке можно взять X-Potion, а в домике старика - White M-phone. Отоварившись всем необходимым выходите на карту мира и поезжайте в cosmo сауну, что на северо-западе через реку.

Как только проедете мимо городка, машина сломается и волей-неволей придется посетить сборище местных разгильдяев...

Поговорите с человеком, охраняющим лестницу в каньон и выберите вторую опцию. После этого вы сможете беспрепятственно пройти дальше. Маршбросок по магазинам, на предмет покупки чего-нибудь нового, а затем по лесенке вверх, в пещеру местного мудреца Bugenhagen'a. Здесь поговорите с Red XIII, а затем найдите кого-нибудь из команды. После этого вам предложат сформировать группу и попросят вернуться к Bagenhagen'у. Поднимайтесь наверх и смотрите заставку. Спускайтесь по лестнице и от-



Final Fantasy VII

правляйтесь к костру на центрально площади. Так как у народа накопилась куча впечатлений, и они спешат излить их на вашу бедную головушку, придется перекинуться парой словечек с каждым. После этого составьте партию и идите за Bagenhagen'ом. Выбравшись на нижний уровень пещер, обследуйте все укромные закутки, попутно нажимая скрытые кнопки. В результате откроется проход на юг. Обследовав все закоулки подземелий вы в конце концов выйдете к древнему духу. И нельзя сказать, что он этому очень обрадуется.

GI NATTAK LV: 29; HP: 5500; MP: 200

Атакуйте только основного монстра, не обращая внимания на летающие около него огоньки. Самое действенное средство: Cure2 - он и так мертвый, и Hit Point'ов это заклинание вытянет у него не мало. Попробуйте так же покидаться всевозможными Potion'ами и X-Potion'ами, а от Phoenix Down'a монстряк мрет на месте (аллергия, наверное).

После победы вы получите Wizer Staff.

Поднимите Gravity материю, оставшуюся на месте поверженного монстра и выходите вслед за Bagenhagen'ом. Просмотрев еще одну слезливую донельзя заставку выходите из города и отправляйтесь за новыми приключениями.

Return of Sephiroth

Забирайтесь в отремонтированный вездеход и поезжайте на север, там по броду переберитесь на другой берег реки и двигайтесь дальше к Nibelheim. Оказавшись в городе, обследуйте все дома и опросите "людей в черном". За оказанное внимание получите всякую чепуху. Восстановив Hit и Magic Point'ы в гостинице, отправляйтесь в особняк (правое верхнее здание). Тут идите в библиотеку, поговорите с Sephiroth и поднимите оброненную им материю Destruct. Зайдите в левую верхнюю комнату на втором этаже и откройте сейф в правом верхнем углу, используя следующий код: вправо до 36, влево до 10, вправо до 59, вправо до 97.

Учтите, что вам надо уложиться в двадцать секунд и не крутить рукоятку слишком сильно. Как только вы вскроете сейф, на вас нападет Lost Number.

LOST NUMBER LV: 35; HP: 7000; MP: 300

Тут используйте все Summon'ы, которые только можно. Лучше всего, если вы предпримете попытку взломать сейф с достаточно сильными персонажами, так как монстр весьма силен. Поднимите материю Odin и ключик от склепа, выйдите из особняка и идите на север.

Поднимитесь по тропинке в горы, пройдите по мосту и войдите в пещеру. Спуститесь вниз, сохранитесь возле Save Point'a и атакуйте большого паука.

MATERIA KEEPER LV: 38; HP: 8400; MP: 300. Fire восстанавливает HP.

С самого начала битвы кастуйте на всех Haste, после чего используйте физические атаки, а магию применяйте только для лечения. Можно также применить "Choco/Mog" материю.

После победы вы получите Jem Ring.

Возьмите материю, оставшуюся после босса, походите по пещерам (в них лежит немало полезного, да и прокачать персонажей на местных монстрях не помешает). Затем выходите на карту мира через проход, который ранее стерег паук.

The Inventor

Двигайтесь к Rocket Town'у, расположенному на север от выхода из пещеры. Зайдите в правый верхний дом, а там через дверь - на задний дворик к самолету. Поговорив с Sher'ой, отправляйтесь на экскурсию к местной достопримечательности - ракете. Поговорите с Сидом. Идите обратно в дом. После продолжительной болтовни явите свое лицо Руфусу, а затем бегите на задний двор, отнимать самолет у Палмера.

PALMER LV: 38; HP: 6000; MP: 240

Как и в битве с MATERIA KEEPER, кастуйте на всех Haste, убивайте Palmer'a тем, что в руках и тратьте Magic Point'ы только на лечение.

Растоптав Palmer'a, вы получите Edincoat.

Betrayal

Плывите к пустыне Gold Saucer'a и выходите на южном берегу реки. На юго-востоке вы найдете небольшой домик. Расспросите в нем человека про Keystone и направляйтесь в Gold Saucer. Там заходите на Battle Square и поднимайтесь вверх по лестнице. Поворачивайте направо в местный музей/выставку и подойдите к круглому камню. Тут войдет Dio и предложит вам подражаться на арене в обмен на камень. Сражаться вы будете один, с тем, что вы имеете на данный момент. Продержитесь две-три битвы, и камень - ваш. Умереть вы не можете, так что не беспокойтесь и соглашайтесь на все битвы. Заполучив желаемое, идите на станцию, но уехать не получится, т.к. транспорт сломан, и вы вынуждены задержаться на некоторое время. Далее просмотрите длительную вставку, поучаствуйте в представлении, прокатитесь с Aeris и, когда к вам вернется управление, идите за Cait Sith'ом в Wonder Square. Затем погоняйтесь за ним по различным отделениям Gold Saucer'a, пока он не бросит Keystone Tseng'y. Поговорите с ним, составьте партию и уезжайте из Gold Saucer'a.

Temple of Ancients.

Отправляйтесь в Храм Древних (он расположен на острове к югу от Junon Town). Внутри вас ожидает сюрприз, в лице раненого Turk'a, да не кого-нибудь, а Tseng'a. Поговорите с ним и используйте ключ на алтаре. Вы перенесетесь в лабиринт. Сначала идите прямо, затем сверните налево, потом направо и спуститесь вниз по лестнице. Опять правый поворот, а там карабкайтесь по плечу в яму и откройте сундук. Взяв вещицу, отправляйтесь направо и по лиане вскарабкайтесь на возвышение. Сверните налево и идите вперед до первого поворота налево, а там уж и лестница близко. Рядом с вами, на возвышении, стоит сундучок. Возьмите его содержимое, а затем зайдите в пещерку. Здесь вам дадут шанс сохраниться и восстановить HP и MP. Не забудьте проверить два сундука, что стоят у стены. Выйдя из пещерки, поверните направо и воспользуйтесь лестницей, чтобы подняться на возвышение. Там опять направо, спуск вниз по плечу - вот вы и нашли еще один сундук. Поверните направо и, спустившись по лестнице, идите вперед. Там еще один поворот направо, затем придется снова карабкаться по лиане. Пройдите немного вперед и поднимитесь по лестнице. Здесь поворот направо, а там еще одна лестница, но на этот раз вниз. Поворот налево, и еще одна лиана - карабаемся по ней на возвышение, а, закончив подъем, отправляемся налево. Там лежит материя Luck Plus. Вернитесь назад и спуститесь вниз по лиане, затем поверните налево и преодолите еще один лестничный пролет. Вот уже и до пещеры недалеко. Здесь вам предстоит так рассчитать скорость героя, чтобы ему удалось присесть под катящимися камнями. Не стоит сворачивать с пути. Лучше пройдите дорожку до конца, и камни исчезнут так же внезапно, как появились. Вернитесь к бассейну и возьмите материю Morph. После этого вернитесь на тропинку и идите к западному выходу.

Здесь вам предстоит головоломка с гигантским циферблатом, и двенадцатью выходами. Чтобы открыть тот или иной проход необходимо переводить стрелки,

- Проход с I - Ящик. Как только вы его откроете, на вас нападут монстры.
- Проход с II - Завален камнями.
- Проход с III - Ящик. Как только вы его откроете, на вас нападут монстры.
- Проход с IIII - Ящик. Внутри лежит лучший жезл Аэерис - Princess Guard.
- Проход с V - Выход на поверхность, к ящику, в котором лежит Ribbon.
- Проход с VI - Комната со множеством входов и выходов.
- Проход с VII - Ящик с оружием для Cait Sith'a - Trumpet Shell.
- Проход с VIII - Ящик с Megalixir'ом.
- Проход с IX - Завален камнями.
- Проход с X - Отсюда вы пришли.
- Проход с XI - Опять закрытый проход.
- Проход с XII - Закрытая (пока) дверь.

Идите на VI, собрав перед этим предметы во всех остальных проходах. Тут погоняйтесь за неутомным типом в синем, чтобы открылась дверь на верхнем этаже. Поймав его, вы можете еще раз сохраниться и восстановить Hit и Magic Point'ы. Не забудьте про ящик внизу, в кото-

Final Fantasy VII

ром лежит Work Gloves. Заходите в открывшуюся дверь и идите направо. После просмотра серии вставок с Sephirith, вам предстоит сразиться с красным драконом.

RED DRAGON LV: 39; HP: 6800; MP: 300

На дракона используйте Slow, а на себя, соответственно, Haste. Битва достаточно простая - атакуйте дракона и вовремя лечитесь.

По окончании битвы вы получите Dragon Armlet.

Подберите Bahamut материю, идите направо и дотроньтесь до макета храма. На самом деле это никакой не макет, а темная материя. Покиньте комнату и вернитесь в башню с часами. Идите к выходу номер XII и постучите в дверь. Тут вам придется нелегко - предстоит схватка с самым сильным боссом на первом диске.

DEMONS GATE LV: 45; HP: 10000; MP: 400

Навесьте на одного героя Barrier+All, на другого - Time+All, а третьему дайте Restore+All. Примените на себя Barrier и Haste, на Demons Gate - Slow, затем вызовите Bahamut'a, а после этого атакуйте врага Limit'ами, благо они очень быстро набираются.

Убив врага, вы получите Gigas Armlet.

Bone Village / Sleeping Forrest

Садитесь на гидросамолет и отправляйтесь к северному континенту. Там, на зеленой полянке в горах, лежит гигантский череп доисторического животного. Рядом с черепом копаются археологи. Зайдите в деревню и поговорите с археологом, стоящим у входа в дом. Попросите его добыть Lunar Harp. Вам предложат расставить четырех кладоискателей. Лучше всего прибегнуть к их услугам на верхней площадке. После взрыва бомбы все четыре археолога повернутся на соответствующий угол. Lunar Harp закопан в той точке, где пересекаются взгляды кладоискателей (ну прям тригонометрия какая-то!). Маленькая подсказка: копайте чуть правее и чуть ниже палатки на втором ярусе. После начала раскопок можете спокойно отправляться спать. Если вам повезло, то на следующее утро Lunar Harp будет лежать в шкапулке рядом с домом.

Добыв необходимую вещь, отправляйтесь в лес. На втором экране вы увидите красный мерцающий шарик, перелетающий от одного дерева к другому. Это материя Summon Kjata. Просчитайте траекторию полета материи и перехватите ее. Затем идите на следующий экран. Здесь вас ослепит красный свет, после чего спящий лес проснется и откроет дорогу к забытой столице. На следующем экране возьмите item из ящичка и, вкарбавшись по стволу засохшего дерева, бегите на восток.

Forgotten Capital

На первом перекрестке сверните налево. Зайдите в дом с Save Point'ом и возьмите в ящике Magic Source. Воспользуйтесь второй дверью и направляйтесь на северо-восток. Там спускайтесь вниз, идите направо и берите в ящике Aurora Armlet. Вернитесь обратно на перекресток и выберите среднюю тропинку. Проникнув в необычное строение, поднимитесь наверх и возьмите материю Comet. И снова вернитесь на перекресток, но на этот раз поворачивайте на восток. На следующей развилке сверните направо и зайдите в дом, где на втором этаже в ящике лежит Guard Source. Также посетите дом по соседству. Там в ящике на первом этаже можно разжиться Elixir'ом. Воспользуйтесь винтообразной лесенкой наверх, и на втором этаже ложитесь поспать. Когда Клауд ночью проснется, прихватите лежащую за кроватью материю Enemy Skill, вернитесь на перекресток и избериите средний путь. В коралловом здании воспользуйтесь потайным проходом и спускайтесь по зеркальной лестнице. Дальше будет много интересного, в частности, Клауд пойдет кадрить Аэрис мечом, но ему в этом мешает Sephiroth. Последний мало того, что убьет бедную девушку, так ведь еще и монстра на вас натравит.

JENOVA*LIFE LV: 50; HP: 10000; MP: 300. Слабо переносит Earth.

Первым делом, как обычно, кастуйте на себя Haste, на монстра - Earth'и и Titan'a. Неплохо действует также Comet, Bahamut и Kjata. Когда исчерпаете все Summon'ы, действуйте грубой физической силой. Постоянно лечитесь - ближе к концу схватки JENOVA*LIFE применит

Aqualung - магическую атаку, снимающую порядка 1500 хит-поинтов. И не забудьте экипировать материю Enemy Skill, чтобы выучить Aqualung, он вам в дальнейшем тоже не помешает. После победы разживетесь Wizard Bracelet.

Прохождение второго диска

The Cave

Пришло время покинуть Ancient City и отправиться по следам Sephiroth. Обойдите вокруг колючего столба и возьмите в ящике Viper Halberd (оружие Сида). Вскрабавайтесь по “ступеням” наверх и зайдите в пещеру. Поднявшись по второму провалу в скале, прыгните налево, затем поднимитесь по следующему провалу на два “этажа” и возьмите в ящике Bolt Armlet. Спустившись вниз, прыгните направо, затем опуститесь по следующему провалу к ящику с HuronCrown. Поднимитесь на два “этажа”, справа в сундуке возьмите Megalixir и идите налево. Поднимитесь по левой лестнице и спуститесь вниз, чтобы забрать материю Magic Plus. Наконец, поднимайтесь наверх, и выходите с экрана справа. В ящике возьмите Power Source; сделав несколько шагов в том же направлении, вы окажетесь на карте мира. Здесь уже рукой подать до деревни Icicle Inn.

Great Icicle

Оказавшись в поселении, идите на север и поговорите с мужчиной в фиолетовой шубе. В разговоре выберите первую опцию. Тут на сцене появится новое действующее лицо - Elena. У этой девочки не все в порядке с головой, и она уверена, что Клауд изувечил Тсенга. Вы, как истинный джентльмен, женщин не обижаете, поэтому просто отойдите в сторону и пронаблюдайте смертельный трюк - спуск с горы вниз головой.

Инцидент исчерпан - отправляйтесь в дом, у входа в который лежит собачка. Поговорите с ребенком и заберите у него Snowboard (лыжи - это вам не детская игрушка). Затем отправляйтесь в строение, что находится в правой части деревни. Это таверна, здесь вам потребуется взять карты ледника. Теперь вам даже компас не нужен - отправляйтесь к мужчине в фиолетовой шубе и поговорите с ним. Дальше Клауд продемонстрирует наличие отсутствия таланта горнолыжника, и после зного количества падений в снег головой окажется у подножья горы.

Приземлитесь вы уже на территории ледника, карту которого можно посмотреть, нажав на DEL. Место “десантирования” определяется выбранной вами трассой.

Ваша основная задача - добраться до места, отмеченного красной галочкой. По пути, в местечке, расположенном к юго-востоку, потрогайте рукой воду в левом водоеме (подойдите к нему вплотную и выберите верхнюю опцию). Добравшись до места назначения, пройдите чуть-чуть на север, отмечая свой путь вешками (ENTER), а затем двигайтесь на восток. Зайдите в пещеру, поговорите с девушкой, затем сразитесь с ней и возьмите материю Alexander, оставшуюся после схватки. Возвращайтесь в снежный буран и продолжайте двигаться на север. Зайдите в дом, сохранитесь, отдохните и послушайте рассказ старика. Вернитесь на территорию ледника и прокачайте своих героев до 41-42 уровня, отдыхая по мере надобности в хижине смотрителя. Затем начинайте восхождение в горы.

The Crater / Tornado's Labyrinth

Поднимайтесь вверх по скале, останавливаясь на площадках, чтобы согреться (для этого необходимо быстро нажимать DEL, пока температура тела не поднимется до 38 градусов). Попав в первую пещеру, пройдите на следующий экран, затем вернитесь на первый экран по левому проходу. Идите на юг, затем на восток и выходите на второй экран через северный туннель. Пройдите через длинную “кишку” к камню наверху, столкните его и возвращайтесь обратно, к новоиспеченному проходу. Зайдите в пещеру, поверните направо и выбирайтесь на поверхность. Снова придется строить



Final Fantasy VII

из себя скалолаза.. Потихоньку ползите наверх, пока не достигните очередной пещеры.

Зайдите внутрь, по-хозяйски оглянитесь, сохранитесь около Save Point'a и выйдите через правый проход. Пробежите по тропинке и снова войдите в пещеру. Сбейте все сталактиты вниз (они будут сопротивляться) и вернитесь назад. Откройте сундук на возвышении, затем по правому проходу перейдите на следующий экран. Пробежите по тропинке, войдите в пещеру и снова выйдите на свежий воздух. Последний подъем - он трудный самый, но все хорошее рано или поздно заканчивается. Сохранитесь, восстановите Hit и Magic Point'ы, испив из светящегося родника, и отправляйтесь направо. Тут вам предстоит сразиться со Змеем Горынычем (урезанный вариант, осталось только две головы :)).

SCHIZO (Right)	LV: 43; HP: 18000; MP: 350
SCHIZO (Left)	LV: 43; HP: 18000; MP: 350

Экипируйтесь перед боем Aurora-, Bolt- и Fire Armlet'ами - Bolt защитит от финальной атаки, Fire - от огненной магии (стихия правой головы), Aurora - от ледяной.

Начало - стандартное: MBarrier и Haste - на себя, Earth, Comet, Alexander, Leviathan, и Bahamut - на врагов: Ice - на правую голову, Fire - на левую. Затем потихоньку лечитесь, атакуйте - и голов у Горыныча не останется совсем.

После победы над двуглавым чудовищем вы получите Dragon Fang.

Выбирайтесь на поверхность и поднимайтесь по скале справа от выхода. Затем спуститесь по склону и идите налево, поднимите материю Neo Bahamut, прыгните к Save Point'у и запишитесь. Отправляйтесь на север и сверните налево. Здесь вы должны преодолеть энергетический барьер в тот момент, когда он ослабнет. Двигайтесь дальше на север, поднимитесь по зигзагообразной тропинке и пройдите еще один барьер.

Здесь вы встретите своего старого знакомого - Sephiroth, который представит вам свое последнее детище:

JENOVA*DEATH	LV: 55; HP: 25000; MP:800
--------------	---------------------------

Обязательно экипируйте Dragon Armlet и Fire Armlet- они защитят партию от всех Fire-атак Jenova. Схватка не самая сложная, но расслабляться не стоит. Используйте Comet, Bahamut, Neo Bahamut и Alexander.

Победив, вы получите Reflect Ring.

Приобретя Black Materia, отдайте ее Barret'у. Поговорите с Tif'ой и отправляйтесь дальше на север. Поднимите MP Turbo, пройдите последний, самый трудный, барьер, и вся группа перенесется ко входу в Nibrlheim.

Здесь вновь придется выслушать несколько серий полуактивной болтовни о душевном состоянии Клауда. Поговорите с Tif'ой, затем, когда к вам возвратится управление, обратитесь к Sephiroth, потом опять перебросьтесь парой словечек с Tif'ой и "наслаждайтесь" огромной заставкой. В результате - Cloud пропал без вести, а вы все стали пленниками Shinra.

Junon Town Attack

Теперь вы управляете Tif'ой. Поговорите с Barret'ом и посмотрите в окно. Вскоре появятся Rufus и Heidegger. Когда вас поведут на казнь, управление перейдет к Barret'у. Следуйте за Tif'ой и охранниками и не пропустите Save Point.

После того, как Тифу запрут в газовой комнате (прямо фашисты какие-то), убейте двух солдат, подергайте дверь кутузки, поговорите с Cait Sith'ом и бегите к выходу в коридор. Поверните направо и выходите на поверхность. Затем идите на юг и поднимайтесь к самолету.

Управление опять перейдет к Тифе. Нажмите последовательно: INS, INS, "+", INS + "+", "+" + DEL, DEL. Освободившись, выключите газ слева от кресла и подергайте дверь. Теперь выбирайтесь через пролом в стене, спускайтесь вниз и бегите на север. Заберитесь на ствол пушки и бегите наверх до упора. Здесь вас нагонит Scarlet, и придется Тифе надавать любовнице Rufus'a пощечин (ENTER). Затем ухватитесь за сброшенную с самолета веревку, вот вы и на свободе.

Оказавшись на палубе, бегите вслед Barret'ом и Cait Sith'ом (бегите вниз и направо, затем по лестнице - на верхнюю палубу). Поговорите с Red'ом XIII, затем с Cid'ом, а после этого отправляйтесь в Operation Room. Здесь составьте партию и возвращайтесь обратно. Поговорите

с человеком у правого штурвала; выберите верхнюю опцию, и вы получите возможность поручить самолетом.

Where's Cloud?

Отправляйтесь к южному континенту и посетите маленькую деревушку в лесу (Mideel). Оказавшись на главной площади, Тифа приласкает бродячую собаку и случайно подслушает разговор двух человек. В результате вы узнаете, что Cloud находится в местной больнице, но похож на бревно - никаких осмысленных действий, так как наблюдается серьезная форма отравления Мако-энергией. Тифа решит остаться у Cloud'a, и лидером группы провозгласят Cid'a. Сбегайте в Operation Room, составьте новую команду и летите к North Corel (городок, где родился Barret). Отдохните в местной гостинице и отправляйтесь по железнодорожной колее к Мако реактору, мимо которого вы проходили еще на первом диске. Зайдите на станцию и убейте двух охранников, затем садитесь на поезд и гонитесь за выехавшим составом, на котором находится Huge Materia. Чтобы сократить расстояние между поездами, быстро переставляйте рычаги с места на место (кнопки "+" и "вверх"). Поторопитесь, ведь в вашем распоряжении на все про все около десяти минут.

Перепрыгнув на четвертый вагон, идите к локомотиву. На крыше каждого вагона вам предстоит сразиться с несколькими монстрами. Заняв место машиниста и заполучив управление в свои руки, нажмите три раза "Вниз" + INS. Если вы все сделали правильно, поезд остановится в нескольких метрах от города. Поговорив с жителями North Corel, вы бесплатно получите материю Ultima и восстановите здоровье в гостинице. Выходите из города и, сев на корабль, отправляйтесь в Condor Fort. Убедитесь, что у вас в наличии около 50000 Gil. Прибыв на место, поднимайтесь на верхний этаж и поговорите с человеком, смотрящим в окно. Он попросит вас защитить поселение от монстров. Учтите, за солдат вы рассчитываетесь из собственного кармана. Стратегий в данной мини-игре много, мне удалось победить, расставив в каждом проходе по пять лучников, постоянно заменяя погибших в бою.

Победив в игре и отразив атаку на Condor Fort, выйдите через дверь и возьмите в гнезде материю Phoenix. Затем спускайтесь вниз и поговорите с человеком, сидящим за столиком.

Inside Cloud's Head

Навестите бедолагу Cloud'a. Зайдите в больницу и пообщайтесь с Tif'ой. Тут прилетит огромный черный дракон и пристально вас осмотрит, со всеми отягощающими обстоятельствами

ULTIMATE WEAPON LV: ??; HP: 10000; MP: 400

Экипируйте одного из персонажей связкой Elemental+Exit, дабы предохраниться от Ultima Beam. Победить босса несложно - не забудьте про Haste и MBarrier. Примените самую мощную магию - и монстру не поздоровится.

Затем вы, т.е. Тифа, окажетесь в Lifestream'e, где вам придется ознакомиться с темными подробностями личной жизни Клауда.

Поговорите с Клаудом наверху, вспомните приход героя в Nibelheim, затем обратитесь к Клауду слева. После того, как управление вернется к Тифе, поговорите с персонажем около Клауда-малыша. Расспросите последнего, посмотрите в окно, поговорите с тенью Клауда, затем с "настоящим" Клаудом. Наконец, пообщайтесь со своим другом в последний раз и возвращайтесь в реальный мир.

100 Leagues under the Sea

Оказавшись на самолете, создайте новую команду, экипируйтесь как следует и летите в Junon. Подойдите к охраннику, заплатите ему и поднимайтесь на лифте наверх. Следуйте по улице до первого поворота налево (там вы встретите марширующих солдат), сверните на боковую улочку и зайдите в лифт. Идите дальше по коридору, убивая всех встречающих/поперечных (противников будет не так уж и много). Сворачивать вам некуда, так что с пути не съезжайте :).

Вскоре дойдете до Reno, но ему до вас дела нет (а, может быть, он просто боится), а сражаться придется с роботом-погрузчиком.

CARRY ARMOR
LEFT ARM

LV: 45; HP: 24000; MP: 200
LV: 45; HP: 10000; MP: 100

Final Fantasy VII

RIGHT ARM

LV: 45; HP: 10000; MP: 200. Слабо переносят lighting

Применяйте Haste, Barrier и Mbarrier - на себя, Bolt, Comet, Bahamut и Neo-Bahamut - на врага. Постоянно заботьтесь о своем здоровье - монстр может за один ход снимать с группы около 1600 хит-пойнтов. Первым делом необходимо уничтожить манипуляторы. Для этой цели лучше всего подойдут магические атаки (любые Summon'ы, Comet2 либо Beta Enemy Skill).

После победы вы получите God's Hand.

Теперь идите налево, откройте сундук и возьмите полезную вещь, затем к поверните к субмарине, около которой исследуйте два ящика. Теперь можете забраться в люк подлодки. Оказавшись внутри, войдите в дверь на севере (она ведет на капитанский мостик), разберитесь с тремя охранниками (можете взять их в плен) и садитесь в кресло капитана.

Ваша задача - уничтожить красную подлодку. Это не очень сложно, но на всякий случай сохранитесь. Теперь в вашем арсенале появилось еще одно средство передвижения. Как вы уже, наверное, догадались, это субмарина.

Погрузитесь на глубину и плывите к северо-западной оконечности острова, на котором расположен Temple of the Ancients. Здесь вы обнаружите подбитую красную подлодку. Рядом с ней находится цель вашего путешествия - Huge Materia.

Летите в Rocket Town (здесь к вам присоединился Cid) и залезайте в ракету. Попутно вам придется сразиться с Rude и двумя солдатами.

RUDE	LV: 42; HP: 9000; MP: 240
ATTACK SQUAD	LV: 34; HP: 1300; MP: 100
ATTACK SQUAD	LV: 34; HP: 1300; MP: 100

Битва очень легкая. Haste, Barrier и Mbarrier - на себя, врагу же оставьте ваши любимые атаки.

Пройдите в северную дверь, поговорите с рабочими и, после того, как ракета взлетит, зайдите в правую комнату и введите пароль, чтобы взять Huge Materia (на первый запрос нажмите ENTER, на второй - DEL, на третий - INS и на четвертый опять INS).

Вернитесь обратно и отправляйтесь на юг. Спуститесь по лестнице, затем идите на юг и смотрите очередную заставку.

Underwater Adventure

Садитесь в подлодку и плывите строго на запад от Junion, в залив, где на дне лежит затонувший самолет. Пришвартуйтесь к крылу, спускайтесь по трапу и выходите к Save Point. Возьмите в ящике Heaven's Cloud в ящике и не забудьте сохраниться., так как монстры на этом уровне, сто очков форы любому боссу дадут.

Зайдите в комнату на севере и идите направо, попутно прихватив в сундуке Escort Guard. Теперь идите к двери, затем поверните на север, потом на восток и возьмите в ящике Megalixir. Спуститесь по трапу вниз и идите влево вверх. Здесь находится спрятанный за трубой ящик, в котором находится Conformer. Теперь отправляйтесь в правый верхний угол, где находится материя Double Cut. Вернитесь в комнату с Save Point и отправляйтесь налево. Поговорите с Reno и Rude. По душам.

RENO	LV: 42; HP: 15000; MP: 230
RUDE	LV: 49; HP: 20000; MP: 280

Для вас наибольшую опасность представляет Reno, так как атака Neo Turks' Light Ray туманит мозги вашим персонажам (confuse) и те начинают атаковать друг друга. Чтобы предотвратить плачевные последствия рекомендуется экипировать всю партию Ribbon'ами. В остальном все как обычно - Haste, Barrier, MBarrier. После битвы вы станете обладателем Elixir'a.

Зайдите в северную дверь, возьмите в ящике Megalixir. После чего откройте дальний ящик, дабы обзавестись Spirit Lance. Спуститесь вниз, подберите около разбитого вертолета материя Hades, а также заберите содержимое двух ящиков внизу - Outsider и Highwind.

Возвращайтесь на подлодку и плывите к северному континенту. Расположив субмарину как можно ближе к юго-западной оконечности северного континента, покрытой зеленой порослью, уйдите на глубину. К востоку от вас виднеется небольшая пещера. Заплывите в тоннель

и коснитесь некоего желтого предмета на другом конце. Этот предмет ничто иное как Key to Ancients.

Return to the Ancient City / Midgar City under Siege

Возвращайтесь на самолет и отправляйтесь в Cosmo Canyon. Сходите в General Store и пройдите в дверь на севере. Здесь. Затем поднимайтесь к Bagenhagen'у, посмотрите заставку и когда вы подниметесь наверх, подойдите к каждой из четырех Huge материй. Около синей вы получите Bahamut ZERO. Спускайтесь вниз (третья опция около Huge материи) и летите к Forgotten Capital. Спускайтесь в каньон за Bone village и заходите в нечто круглое. Здесь поворачивайте налево, а на следующем экране идите на север и на восток. Подходите к гигантскому кристаллу в центре комнаты, где вас уже ждет Bugenhagen, смотрите заставку, в которой "включится" небольшой водопад и выходите на карту мира. Тут поступит сообщение, что Midgar Town атакован гигантским монстром. Летите к Midgar'у и как только этот самый монстр выйдет на берег, атакуйте его.

DIAMOND WEAPON LV: ??; HP: 50000; MP: 3000. слабо переносит Lightning

Первым делом кастуйте на себя Barrier, затем Slow на Diamond Weapon. Для умерщвления гиганта используйте только магию - Bolt 3, Tornado, Break и Ultima хорошо "пронимают" вражину. Можете попробовать и Summon'ы, но тогда бой немножко затянется.

После того, как гигантского Diamond Weapon'a уничтожит не менее гигантская пушка в Midgar'e, летите в Northern Crater, где вы увидите заставку с Hojo. Летите в Midgar, десантируетесь в него на парашютах и идите "успокаивать" Hojo.

Приземлившись, идите за Cait Sith'ом, поговорите с командой и залезайте в открывшийся люк. Тут спускайтесь по левой лестнице, затем еще раз спускайтесь на другой экран, бегите направо и когда вы прыгните из-за небольшого обвала, бегите налево, поднимайтесь вверх по лестнице, идите наверх и направо, где заходите в трубу. Проверьте два зеленых сундучка, в которых вы найдете Elixir и Starlight Phone, и поднимайтесь вверх по лестнице. Заползайте в проход и вылезайте на железнодорожных путях. Идите наверх и деритесь с Turk'ами.

ELENA	LV: ??; HP: 30000; MP: ???
RENO	LV: 50; HP: 25000; MP: 200
RUDE	LV: 51; HP: 28000; MP: 250

Haste, Regen и Wall (или Barrier с MBarrier'ом) - на себя, все мощные Summon'ы и спелы - на врагов. MP не жалейте, иначе победы вам не видать как своих ушей.

После битвы вы получите Elixir.

Идите наверх, поворачивайте налево, поднимайтесь на улицу и сражайтесь с Proud Clod'ом.

PROUD CLOD	LV: ??; HP: 60000; MP: ???
JAMAR ARMOR	LV: 62; HP: 20000; MP: 300

Очень легкий босс. Кастуйте на себя Haste, Regen и Barrier с Mbarrier'ом, а на это механическое чудовище свои лучшие Summon'ы.

После победы вы получите Ragnarok - оружие для Cloud'a.

Бегите на верх, предварительно включив в партию Barret'a. На второй лестничной площадке возьмите Missing Score - Ultimate оружие, сохранитесь и поднимайтесь к Cait'у Sith'у. Затем поднимайтесь еще выше к Hojo и сражайтесь с ним.

HOJO	LV: 50; HP: 13000; MP: 250
POODLER SAMPLE	LV: 42; HP: 10000; MP: 200
BAD RAP SAMPLE	LV: 34; HP: 11000; MP: 120
HELLETIC HOJO	LV: 55; HP: 26000; MP: 200
RIGHT ARM	LV: 55; HP: 5000; MP: 300

Final Fantasy VII

LEFT ARM LV: 55; HP: 24000; MP: 400
LIFEFORM HOJO-NA (Sense не действует)

С первым Hojo не отвлекайтесь на создаваемые им монстров. Применяйте самую мощную магию (Ultima, Comet), когда Hojo превратиться в монстра с двумя живущими сами по себе руками, действуйте своими лучшими Summon'ами (Bahamut ZERO, Neo Bahamut, Alexander). Ну а со следующим не забывайте кастовать Haste на себя, т.к. на вас будет кастоваться Slow. Оставьте 150-200 Magic Point'ов для лечения и убивайте Lifeform Hojo-на своим оружием.

После битвы вы получите Power Source.

Возвращайтесь на Highwind и смотрите последнюю заставку на этом диске.

Прохождение третьего диска

Makou Pit

Спустившись по трапу в кратер, отправляйтесь на юг. Попрыгав по камням, на развилке выберите левую тропинку, дабы открыть побольше сундуков и разжиться халявными вещичками. Оказавшись на следующем экране, поставьте Save Point. Спрыгнув на два уровня вниз, пройдите вперед и залезьте на верхнюю тропинку. Затем идите влево, спрыгивайте и заходите в пещеру. Здесь в сундуке вы найдете Magalixir. Вернитесь назад, в то место, где можно спуститься на нижний уровень. Спускайтесь. Зайдите в пещеру, пройдите по тропинке и в результате окажетесь этажом ниже. Неподалеку тусуется ваша партия. Поговорите с ними и возьмите с собой два персонажа. После этого отправляйтесь направо - те, кто пойдут налево, соберут для вас все бесхозные item'ы.

Спускайтесь вниз, возьмите в сундучке Mystile и подберите Elixir. После этого спуститесь еще ниже, и откройте сундук, в котором лежит Speed Source. Отправляйтесь на восток, затем сверните на север. Спустившись по скелету какого-то динозавра, допрыгайте до островка и сразитесь с появившейся Jenova.

JENOVA*SYNTHESIS LV: ??; HP: 60000; MP: ???

JENOVA*SYNTHESIS B LV: 61; HP: 10000; MP: 600

JENOVA*SYNTHESIS C LV: 61; HP: 8000; MP: 600

Да, на почти что финального босса Jenova не тянет. Кастуйте на себя Haste, Regen и Wall, а с монстром разбирайтесь исключительно физическими атаками.

После схватки вам предложат сформировать новую группу, вас попотчуют всласть бестолковыми разговорами о спасении вселенной и скинут к Sephiroth.

BIZZARO SEPHIROTH A LV: 61; HP: 40000; MP: ???

BIZZARO SEPHIROTH B LV: 61; HP: 2000; MP: 400

BIZZARO SEPHIROTH C LV: 61; HP: 10000; MP: 400

BIZZARO SEPHIROTH D LV: 61; HP: 4000; MP: 400

BIZZARO SEPHIROTH E LV: 61; HP: 4000; MP: 400

Как и в предыдущем сражении, кастуйте на себя Wall, Haste и Regen. Затем используйте сильнейшие Summon'ы. Первым делом вам необходимо вынести грудную клетку (Sephiroth C), так как она отвечает за восстановление других частей тела. Причем иногда ваша текущая партия не сможет причинить вреда этому жизненно важному органу. Тогда при первой же возможности смените партию и попытайтесь снова атаковать Sephiroth C. Для лечения используйте Magalixir.

После схватки вам предстоит сразиться с финальной реинкарнацией Шепирова.

SAFER SEPHIROTH LV: ??; HP: 72359; MP: ???

Приготовьтесь к длительному и изнурительному бою. Сразу же “подкрепитесь” Magalixir'ом, защитите партию Haste, Regen и Wall, затем используйте Slow на Sephiroth и, как и прежде, применяйте лучшие Summon'ы, заклинания Ultima и Comet2.

После заставки Клауду надоеет быть мальчиком на побегушках, и он исполосует своего ку-

мира вдоль и поперек.

Все, смотрите финальные заставки - игра пройдена.

Дополнительный квест Yuffie

В игре, кроме основной сюжетной линии, есть еще несколько дополнительных квестов, прохождение которых никоим образом не отражается на дальнейшем геймплее. В частности, после того, как вам удастся завербовать Yuffie, у вас появляется возможность узнать несколько фактов из биографии этой девчонки-воришки. Для этого отправляйтесь в городок Uutai. Он находится на южной оконечности восточного континента. Туда можно добраться, используя чокобо, либо на воздушном корабле. Если уж совсем не терпится, то можно сплавить туда на самолете.

Высадившись на южном полуострове, отправляйтесь на север, по горной дорожке, огибающей скалистое плато. Где-то на середине пути вас нагонит Yuffie и предложит остановиться на привал. Затем девчонка убежит, украв всю вашу материю, а вместо нее появятся два стражника, с весьма недвусмысленными намерениями. Однако убить их вы сможете без особого труда.

После этой схватки ваши персонажи откажутся возвращаться на корабль, настаивая на том, что необходимо найти Yuffie. Следуйте на север до тех пор, пока не доберетесь до моста. Перейдя на другую сторону, отправляйтесь на восток, здесь вы увидите второй мост. Снова переправьтесь на другую сторону, поверните на юго-запад, и выйдете на тропинку, ведущую под мост. Еще несколько шагов по дорожке, и вы окажетесь на зеленой равнине. Продолжайте идти на север, пока не дойдете до Uutai.

Зайдя в город, вы увидите Yuffie. Что самое интересное, Yuffie тоже увидит вас и убежит. Отправляйтесь в левый верхний угол города и войдите в здание, что по правую руку от вас. Здесь поговорите со спящим человеком. Это отец Yuffie (повезло же ему с ребенком!). Вскоре появятся и доченька. Папочка попытается объяснить дочке, как себя надо вести. У дочки на этот счет свое мнение, и вот вы уже снова одни.

Вернитесь на городскую площадь и отправляйтесь в закусочную (в юго-восточном углу города). Здесь вы встретите Турков, но у них сегодня хорошее настроение, так что до схватки дело не дойдет, а вот поговорить - всегда пожалуйста. После разговора отправляйтесь в магазин Item'ов. Попытайтесь достать из шкастолки материю Hp Absorb. Что? Опять эта маленькая воровка? Ну что ж, придется вам на время забыть о какой-либо магии. Отправляйтесь на юго-восточную оконечность городка и посетите здание, расположенное возле выхода на карту мира. Осмотрите настенную панель слева, оттуда выпрыгнет Yuffie. Отправляйтесь в закусочную. Если вы осматриваете большую вазу, стоящую у входа, то заметите, что там что-то шевелится. Ваши друзья переключают все ходы и выходы, а Клауд разобьет кувшин. Ну наконец-то вам удалось поймать воровку. Она ответит вас к себе домой.

Оказавшись в домике Yuffie, спуститесь за ней вниз по лестнице. Поговорите с девчонкой-нинзя. Затем подойдите к стенду с рычагами. Какой бы выключатель вы ни повернули, сверху упадет клетка, а Yuffie снова убежит. Нажмите второй рычаг, и клетка исчезнет.

Отправляйтесь к свешенной пагоде и войдите в здание слева от храма. Заберитесь вверх по лестнице и "позвоните", чтобы появилась секретная дверь. Здесь вы найдете Yuffie, которую похитил уже знакомый вам старый развратник Дон Корнео. Более того, рядом с Yuffie сидит связанная Елена (неплохой вкус, не правда ли?). Отправляйтесь по лестнице вверх, и вы окажетесь в комнате с алтарем, в доме Goodoo. Здесь вам предстоит выяснить отношения с тремя стражниками. После битвы отправляйтесь на городскую площадь.

Там вы столкнетесь нос к носу с турками. Поговорите с ними и проследуйте в северо-восточный квартал Uutai. Здесь вы обнаружите узенькую тропинку, ведущую в горы к каменным изваяниям великих богов. По пути перебросьтесь парочкой словечек с турками. На развилке выберите северную тропинку, и рано или поздно вы придете к входу в пещеру. Поговорите с Rude и зайдите внутрь. Здесь возьмите оружие в шкастолке и идите к выходу. Несколько шагов на юг - и вы беседуете с Доном Корнео. Разговор короткий - все выяснится в битве.

RAPUSU LV: 39; HP: 6000; MP: 300

Летающая бестия не представляет особой опасности, только вот драться придется без применения магии. Короче, забыли про все на свете и закидали шапками. После окончания драки обзаведетесь Peace Ring.

После схватки Дон Корнео попытается сыграть с вами в загадки, но Rude и Reno с детства

Final Fantasy VII

не любили глупые вопросы. В результате, Корнео нас покинет. А вы сидите дома у Yuffie, пьете чай и экипируете материю.

В конце концов, вы окажетесь на карте мира и получите возможность вернуться на корабль. Но сначала сходите в пагоду Uutai и поговорите со священником Gooriki. Он предложит Yuffie сразиться с пятью богами-хранителями храма. Неплохая возможность заработать кучу очков опыта и кое-что еще.

GOORIKI LV: 30; HP: 3000; MP: 150. Плохо переносит Wind

Используйте на себя магию ускорения, затем применяйте материю Death Blow. Первый из пяти он и есть первый - выносится на раз. После драки получите X-Potion. Поднимитесь на второй этаж и приготовьтесь к следующему поединку.

SHEIKU LV: 32; HP: 4000; MP: 180

Убивается так же легко, как и первый противник. После драки получите Turbo Ether.

CHENOFU LV: 34; HP: 5000; MP: 210

Этот соперник может вас парализовать, поэтому либо экипируйте защитный предмет, либо лечитесь заранее, чтобы пережить два-три раунда бездействия. В качестве сувенира получите Cold Ring.

SUTANIFU LV: 36; HP: 6000; MP: 240

Самый простой соперник. Атакуйте его и лечитесь. Затем возьмите Эликсир и отправляйтесь на пятый этаж.

GODOO LV: 41; HP: 10000; MP: 1000

Довольно-таки сильный противник. Каждая голова атакует по-своему. Самый простой способ уничтожить его - кастануть на себя Berserk и надеяться, что Yuffie выживет. По окончании схватки вы получите 4-й Limit Break для Yuffie.

После схватки поговорите с Godoo, и он одарит вас материей вызова Leviathan.

Weapon Guide

По ходу игры вам предстоит сразиться как минимум с двумя защитниками спокойствия планеты - Weapon'ами. Но есть еще два, драться с которыми не обязательно, но небезынтересно, так как это сильнейшие противники во всей игре. Итак, если вы прошли игру от корки до корки, а душа жаждет приключений - попытайтесь завалить Резиновое и Изумрудное оружие. Для этого вам понадобится:

а) Материя:

- HP Plus (4-5 штук на втором уровне), можно приобрести в Cosmo Canyon;
- MP Plus (1-2 штуки на втором уровне), там же;
- Magic Plus (4 уровень), равнина Zango, в начале второго диска;
- HP Absorb, Wutai, в скрытой шкатулке в домике с кошками;
- Phoenix, Форт Condor, второй диск;
- Quadra Magic, в одной из скрытых пещер, после того, как вырастите золотого чокобо;
- Mime, там же;
- Knights of the Round, там же;
- Enemy Skill, 68 этаж в здании корпорации Shinra;
- Final Attack, Золотое Блюдец, специальная битва;
- Bahamut ZERO (BZ), Cosmo Canyon;
- W-Summon, Золотое Блюдец, Battle Square;
- Underwater (только для Изумрудного Оружия), обменяйте у купца в городе Kalm на Guidebook.

б) Экипировка

- Mystile armor (можно заменить на Aegis armor), в городе Midgar, перед битвой с Hojo;
- Enhance Sword (либо Ultima Weapon), в городе Junon;
- Ribbon, в ледниковых пещерах;
- Sprint Shoes (2 пары), можно выиграть в заезде на чокобо в Золотом Блюдце;
- Turbo Ether (две штуки, либо 2 Эликсира), где угодно.

Подготовка к схватке

Постарайтесь как можно раньше найти все необходимые материи, так как вам предстоит еще прокачать их до нужного уровня. Чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Кроме того, чтобы добраться до некоторых материй, вам понадобится Золотой чокобо, а на его выведение уйдет, по самым оптимальным прикидкам, около 4 часов. И, наконец, выучите enemy skill - Big Guard. Чтобы сделать это, отправляйтесь на пляж, и в драке с Beach Plugs используйте на них Manipulate, после чего примените на героя с Enemy Skill заклинание Big Guard.

Ruby Weapon

Резиновое оружие ошивается в пустыне, рядом с Золотым блюдцем. Рекомендуется вынести сие произведение искусства первым, так как справиться с ним гораздо проще, нежели с его братиком. Не забудьте запомниться.

Начальная экипировка персонажей: Клауд - Mystile armor, Enhache Sword, Ribbon, HP Absorb с привязкой к KOR, Mimitic, W-Summon, Magic Plus, Bahamut ZERO с привязкой к Quadra Magic, Final Attack с привязкой Phoenix, все остальные слоты забиты MP Plus и HP Plus. Персонажа с наиболее высоким показателем speed экипируйте Sprint Shoes и дайте ему Enemy Skill.

Схватка: первым делом персонаж, экипированный материей Enemy Skill, должен применить на группу заклинание Big Guard. После этого вам остается только молиться, чтобы Ruby Weapon не зашвырнула Клауда далеко и надолго до конца схватки. Если же это все-таки произойдет, придется перегрузить игру и снова попытаться счастья. Итак, в идеальном раскладе ваши друзья станут похожими на персонажей фильма "Унесенные ветром", а Клауд останется один в поле, но все-таки воин. Для начала два раза призовите Bahamut Zero. Так как ваш персонаж экипирован Quadra Magic, то дракон прилетит пять раз в худшем случае (или восемь, если материя прокачена до второго уровня). Скорее всего, Орудия ваши потуги будут по барабану, но щупальца оно все-таки опустит. А вам только это и надо. Следующим ходом кастуете Knights of the Round на щупальца, дабы те вас не "пощупали". Так как KoR слинкован с материей HP Absorb, то ваш герой полностью вылечится. После этого все последующие ходы используйте команду Mime. Таким образом вы сможете до конца схватки использовать Knights of the Round, и при этом всегда оставаться живым и невредимым. Если же ищите неприятностей - попытайтесь победить Ruby Weapon стандартным путем. У Орудия 1.000.000 хит-пойнтов - успеха!

Emerald Weapon

Изумрудное Оружие предпочитает плавание вольным стилем на глубине морской. Любимое место отдыха - небольшая гавань рядом с городом Junon. Чтобы найти себе приключений на голову, воспользуйтесь подводной лодкой. Само собой, сначала сохранитесь.

Начальная экипировка персонажей: Cloud - Final Attack с привязкой к Phoenix, Mimitic, Sprint Shoes, Magic Plus (показатель Magic должен быть равен 225), MP Plus (желательно, чтобы у персонажа было как минимум 550 MP), все остальные слоты забиты HP Plus. Персонаж с наибольшим показателем Magic - Quadra Magic с привязкой к Bahamut ZERO, HP Absorb с привязкой к Knights of the Round, W-Summon, Sprint Shoes, MP Plus (желательно, чтобы у персонажа было как минимум 800 MP), все остальные слоты забиты Magic Plus. Последний персонаж - Underwater.

Схватка: прежде всего, герой, экипированный материей BZ и KOR, должен сделать за один ход два вызова. Затем Клауд использует Mime. Первый герой применит BZ 4 раза и один раз вызовет KoR. Так как KoR привязана к HP Absorb, то персонаж полностью излечится. То же самое делает Клауд. После этого пропустите ход третьим персонажем, и дождитесь, пока очередь дойдет до Клауда. Снова сделайте Mime. Продолжайте применять Mime, пропуская ходы

двух других героев до тех пор, пока Изумрудное Оружие не применит Air Storm. Вся партия погибнет, но перед смертью Клауд вызовет Phoenix, и тот оживит умерших героев. Затем снова вызовите BZ и KoR, опять используйте Mime. Два-три хода - и ваш противник отдаст концы.

Краткое пособие по чокобоведству

Final Fantasy, впрочем как и другие представители жанра Action-RPG, изобилует множеством дополнительных квестов, которые никоим образом не относятся к основной сюжетной линии. Именно за счет этого и создается уникальная иллюзия полноценного, продуманного до мелочей, мира. Захотелось отдохнуть - отправляемся в Золотое Блюдце, собрались на курорт - Costa del Sol к вашим услугам, некуда деть свободное время и деньги - ну так займитесь разведением чокобо.

Итак, с момента создания вселенной Final Fantasy, еще во второй части для платформы Famicom, появились пушистые создания, по виду напоминающие больших куриц - чокобо. Чокобо достаточно миролюбивые создания и повсеместно используются для выполнения различных работ. Однако, сами по себе, чокобо - звери дикие. Чтобы завести себе пушистого друга, придется его сначала отловить. Вы спросите - зачем все это нужно? Во-первых, чокобо это быстрый и безопасный способ передвижения в мире Final Fantasy 7. Во-вторых, некоторые места на карте становятся доступны только с использованием чокобо. В-третьих, это просто весело. Пожалуй, нечто вроде одного из проявлений синдрома тамагочи.

Селекция и поиск особей

Чокобо водятся в семи районах мира (на карте их пастбища отмечаются цепочками следов). Причем в разных частях света гуляют разные породы. Точнее не породы, а как бы классы, от очень плохого, до великолепного. Если вы хотите получить Золотого Чокобо, то придется изрядно повозиться подбирая ему родителей.

Для того, чтобы поймать чокобо вам понадобится материя Chocobo Lure. Ее можно купить на ферме, у мальчугана-продавца. Там же можно арендовать несколько стойбищ на неопределенный срок (вам понадобится как минимум четыре). Если учесть, что цена одной такой "чокобош-ни" составляет 10.000 Gill, а на выведение Золотого чокобо придется потратить около полумиллиона Gill, то заняться этим делом лучше всего ближе к концу игры (на третьем диске).

Итак, вы отправились на ферму и обзавелись четырьмя стойбищами. Самое время отправляться на охоту. На карте мира чокобо можно отыскать в семи местах. Причем, особи из разных районов различаются как день и ночь. Для того чтобы поймать чокобо, экипируйте одного из своих персонажей материей Chocobo Lure, и побродите по следам. Рано или поздно вас атакует группа монстров. Среди которых может затесаться и чокобо (что зависит от уровня материи). Для того, чтобы его поймать вам необходимо как можно скорее убить остальных монстров, не задевая "курицу" (то есть применение Summon'ов и заклинаний массового поражения исключается). Лучше всего купить на ферме самый дешевый корм (Green - скармливая своим питомцам определенные корма, вы сможете добиться различных результатов, но об этом позже) и кинуть его чокобо. Пока тот будет его кушать, вы спокойно можете разделиться с противниками.

Для того, чтобы узнать ценность пойманного чокобо вам необходимо отвести его в стойбище и выяснить мнение фермера. Но существует и более простой способ. Используя приведенную ниже таблицу можно узнать, что за "птица" вам попало:

Chocobo Farm

Противники

- 2 Mandragora
- 1 Mandragora & 1 Levikron
- 2 Levikron
- 2 Elfadunk

Комментарий

- This one doesn't seem very good
- То же самое
- I really can't recommend this one
- То же самое

Оценка чокобо

- Посредственный
- Посредственный
- Так себе
- Так себе

Junon Area

Противники

- 2 Sapparwire (вид спереди)
- 2 Nerosuferoth
- 3 Sapparwire

Комментарий

- This one doesn't seem very good
- То же самое
- Mmmm, this one's not bad

Оценка чокобо

- Посредственный
- Посредственный
- Более-менее

2 Capparwire (вид сбоку)	То же самое	Более-менее
Gold Saucer Area		
<i>Противники</i>	<i>Комментарий</i>	<i>Оценка чокобо</i>
1 Harpy	This is a pretty average Chocobo	Нормальный
2 Flapbeats	То же самое	Нормальный
2 Spencer	Mmmm, this seems like a good Chocobo	Хороший
Rocket Town Area		
<i>Противники</i>	<i>Комментарий</i>	<i>Оценка чокобо</i>
Velcher Task и Kyuvilduns	This Chocobo is so-so	Средний
2 Velcher Task	То же самое	Средний
2 Valron	This is a great Chocobo	Прекрасный
2 Kyuvilduns	То же самое	Прекрасный
Wutai Area		
<i>Противники</i>	<i>Комментарий</i>	<i>Оценка чокобо</i>
3 Tail Vault	This is a pretty average Chocobo	Нормальный
2 Tail Vault (вид спереди)	То же самое	Нормальный
2 Tail Vault (вид сбоку)	Mmmm, this one's not bad	Средний
3 Razor Weeds	То же самое	Средний
Mideel Area		
<i>Противники</i>	<i>Комментарий</i>	<i>Оценка чокобо</i>
3 Headhunters	Mmmm, this one's not bad	Средний
2 Headhunters	То же самое	Средний
1 Spiral	This is a great Chocobo	Прекрасный
2 Spirals	То же самое	Прекрасный
Icicle Area		
<i>Противники</i>	<i>Комментарий</i>	<i>Оценка чокобо</i>
2 Bandersnatch	I really can't recommend this one	Плохой
Bandersnatch и Jumping	То же самое	Плохой
1 Jumping	This... is a wonderful Chocobo!	Великолепный
2 Jumping	This... is a wonderful Chocobo!	Великолепный

Необходимые приготовления

Всего вам доступно четыре особых породы чокобо. Голубой чокобо позволит вам переправляться через небольшие речки, зеленый чокобо может прыгать по горам не хуже заправского козлика, черный чокобо может делать и то и другое, и, наконец, Золотой чокобо даст вам возможность переправляться через моря и океаны. Для выведения всех видов чокобо вам понадобятся следующие вещи:

- четыре конюшни: Сходите на ранчо чокобо и заплатите фермеру 10.000 Gill;
- 3 Carob Nuts - этот орешек можно заполучить двумя способами. Во-первых, первый экземпляр можно выиграть на Площади Чудес в Золотом Блюдце. Для этого вам потребуется всего 300 GP - это первый приз отмеченный ??????. Но гораздо проще экипироваться материей Steal и отправиться на воздушном корабле к Bone Village. Видите три маленьких островка вблизи раскопок? Один из них по форме напоминает круг. Это то, что доктор прописал - садитесь и отправляйтесь искать приключений на свою голову. Вам необходимо сразиться с Vlodorakos. У него этих орешков в изобилии, и он совсем не обидится, если вы "позаимствуете" три экземпляра. Только три - больше вам не понадобится;
- 1 Zeio Nut - купить на ферме;
- 50 Syklis Greens - купить на ферме.

После этого отлавливайте особей с великолепной оценкой и скрещивайте их. В результате, в поколении эдак в пятом вам удастся вывести маленькое чудо - Золотого чокобо.

Gangsters: Organized Crime

Ян Масарский
aka Plague J. Pestilence

Жанр	Strategy
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	HotHouse Creations
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	январь 1999 Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●○○
Рейтинг	7.6
НАВИГАТОР	ИГРОВОГО МИРА

Ни для кого не секрет, что теперь у нас есть Gangsters. И нам надо как-то с этим жить, что, порой, нелегко. Чтобы было полегче, не поленитесь ознакомиться с нашим учебным пособием.

Начинающим авторитетам

Спецслужбам так и не удалось скрыть свой заговор против человечества. Мы знаем все. Когда еще в стадии разработки стало ясно, что каждый поигравший в Gangsters становится мафиози со стажем, спецслужбы сговорились и послали в студию HotHouse своих людей, которые, угрожая расправой, заставили разработчиков... испортить игру. Да, скрепя сердце, стали губить любимое детище. Пожертвовать решили интерфейсом. С тех пор он стал ущербным таким... Кургузым...

После раскрытия заговора в обстановке полной секретности разразился грандиозный международный скандал. Отставка премьеров и финансовые кризисы - только отдаленный отголосок тех немых должностных баталий, что прокатились по всему миру. Однако, что сделано - то сделано. Интерфейс теперь не исправишь.

Но что нам какой-то там интерфейс! Мы и не через такое проходили. Противно, конечно... Но ничего, прорвемся! Аляску не отдадут, но Трезвенность будет наша!

В этом оптимистическом настроении (и только в таком) можно садиться играть. Во избежание порчи клавиатуры, разламывания мыши, выпадения монитора из окна и прочих эксцессов.

Сотовый телефон - это больше не актуально. Шестисотый «мерин» - второстепенно. Что действительно нужно, так это кнопочка play на CD-ROM'e. В самих Gangsters музыка есть, и даже хорошая... Но вот работает она как-то странно, да и мало ее. CD-ROM игра оккупирует прочно, никаким cd slayer'ам... э-э-э, простите, player'ам... никаким cd player'ам его не уступает. А без музыки никак нельзя. Ибо полчаса в gang organizer'e без музыки - прямая дорога в «желтый дом». Спасает только волшебная кнопочка. Ну, или вспомогательные средства музыкапроигрывания.

Далее - в readme есть секция со списком всех хоткеев. Если память у вас хорошая - их нужно запомнить. Если хорошей памяти нет, но есть принтер - сделайте распечатку.

И, наконец, уясните, что Gangsters - игра не для слабонервных, и что надо быть терпеливым. Не для слабонервных она не потому, конечно, что людей там расстреливают из «томпсона» и сжигают заживо, а потому, что из-за возни с интерфейсом никогда не успеваешь на это посмотреть. Надо помнить, что во всем виноваты спецслужбы, и по мере сил продираться через тернии - с терпением и прилежанием.

Теперь, когда вы идеологически подкованы, переходим к практической части.

3 пути к пенсии

В обычных играх и сценариях можно выиграть тремя способами - завалить конкуренцию, стать мэром и... м-м-м... не знаю, как перевести «go straight» в данном контексте, но суть здесь в накоплении имущества на \$250.000 и отходе от дел - при условии, что у вас нет нелегальных

предприятий и против ваших людей не заведено уголовных дел. Рэкетом, правда, можно заниматься по-прежнему.

В избирательную кампанию надо вступать в первые две недели от ее начала, после чего придется еще платить населению за поддержку. Для вступления нужно иметь адвоката и контролировать не менее 100 блоков. Если мэром изберут не вас - вы проиграли.

Go straight желательно производить в условиях мира с остальными кланами, иначе будет очень сложно во время перестрелок не нарушить закон :). Впрочем, если все правоохранительные органы у вас куплены, об этом можно особо не беспокоиться.

В multiplayer'е же никого не колышет, станете вы там мэром или нет - нужно всех убить. На противников надо давить по всем фронтам, чтобы у них не осталось людей, денег и территории. Если же это произойдет с вами - конец игре.

Завоевание Новой Трезвости придется начинать с рэкета, затем можно прикупить немного легального бизнеса в качестве прикрытия, ну а потом уже перейти к значительно более прибыльному нелегальному. По ходу игры потребуются постоянно расширять штат работающих на вас людей, следить за тем, чтобы ваш бизнес охранялся, а территория - патрулировалась. Следует проводить регулярный подкуп официальных лиц, улучшать арсенал и пополнять автомобильный парк. Несмотря на широкие возможности в сфере развлечений (разрушений и насилия), злоупотреблять ими все же не следует. Если вас в итоге посадят, никакие взятки уже не помогут.

Какой из трех путей к победе вам больше по душе - решать вам.

11 добродетелей

Чего означают эти звездочки и половинки звездочек? Какие-то мозги на зеленом фоне, и рядом с ними - звездочки... Пройдемся по характеристикам гангстеров и их значениям.

Intelligence (интеллект) - необходимая вещь для заместителей; еще пойдет на пользу тем, кто ходит нанимать братву. Для остальных, как и в жизни, не обязательно.

Organization (организованность) - второе необходимое качество заместителя (lieutenant), первое необходимое качество бизнесмена.

Business (можно перевести как «занятость» :), но в данном случае означает «способность к управлению бизнесом») - второе необходимое качество бизнесмена, и только ему одному и необходимое.

Firearms (огнестрельное оружие) - обозначает не количество огнестрельного оружия в личном владении, а степень умения с ним обращаться. Вещь для гангстера критическая - определяет, попадет он в противника или попадет в морг.

Fists (кулаки) - умение набить морду без применения подручных средств. Универсальное лингвистическое средство - все сразу все понимают.

Knives (ножи) - умение порезать и не порезаться при этом. Применяется к патологически непонятливым.

Arson (поджог) - отличительная черта всяческих пироманьяков aka юных пожарников. Надо порой что-нибудь поджечь - вот их и зовите. Только не просите у них прикурить сигарету, если цените здоровье в целом и волосной покров в частности.

Explosives (взрывчатые вещества) - городские власти совсем не следят за архитектурной целостностью кварталов города. Некоторые здания абсолютно не вписываются в общий стиль окрестностей. Человек, опытный в области взрывчатки, поможет вам сделать родной город красивше.

Intimidation (устрашение) - способность отдельно взятого братка пройти с отдельно взятым лохом по отдельно взятым понятиям без применения дополнительных объяснительных средств. Необходимое качество вымогателя.

Driving (вождение) - опытный NFS'овец обеспечит вам спокойный уход от копов после ограбления.

Stealth (незаметность) - универсальный атрибут: чтобы его обладатель ни делал, он будет делать это незаметно для чужих глаз.



Понятно, что, чем больше всего, тем лучше, но есть некие приоритеты. Intelligence и organization, при всей своей общечеловеческой ценности, сто лет не нужны узкоспециализированным поджигателям и убийцам, в то время как на денежных запросах этих организованных умников отражаются негативно («негативно» означает «больше требуют»). Зачем платить за то, чем не пользуешься? Старайтесь делать так, чтобы гангстер был хорош в том деле, которое вы ему намерены поручить, а не «вообще». Денег порой уходит на таких вундеркиндов - уйма.

Business нужен только бизнесменам, и вождение машины в мирное время тоже не требует особых умений - обращайтесь внимание на эти характеристики только в том случае, если вам нужен управляющий бизнесом или водитель в команде грабителей. Поджигать и взрывать что-то каждый день нет никакой необходимости, так что берите людей с высокими показателями в этих областях, если они умеют хорошо делать что-нибудь еще. Ножи и кулаки - аналогично поджогам и взрывам, хотя пригодны бывают чаще.

Хороший гангстер - хороший стрелок (в отличие от «хороший полицейский - мертвый полицейский»), так что пятизвездочный firearms пригодится всякому. Stealth, как уже говорилось, тоже вещь универсальная. Старайтесь, чтобы у ваших людей все было тип-топ в плане stealth, иначе на ваши тайные убийства будут собираться толпы зевак, а копы будут показывать на ваших людей пальцами и кричать «маска, я тебя знаю!».

Встречаются таланты, у которых все характеристики - выше четырех звездочек. Если у них еще и все в порядке с intelligence и organization (читай: могут связать больше двух слов и умеют вставать по будильнику), то таким орлам прямая дорога в заместители. За статус lieutenant эти самородки должны получать +50 баксов в неделю к тем -\$200, что они обычно просят, но для хорошего человека столько не жалко. Еще старайтесь их в опасные места в одиночку не посылать.

Если таких «отцов» пока нет, а назначить кого-нибудь надо, довольствуйтесь просто человеком с хорошими intelligence, organization и, желательно, stealth. Также учтите, что +\$50 к еженедельному жалованью, которые вы обязаны давать своим заместителям (независимо от их характеристик) не становятся -\$50, когда вы их понижаете в должности, - они так и будут требовать ту сумму, которую получали будучи заместителями. Можно, конечно, их убить и не платить ничего, но это отрицательно скажется на лояльности ваших людей. Просто старайтесь не «тасовать» заместителей слишком часто. Разница в ползвездочки значит немного, меняйте старых заместителей только на значительно более крутых гангстеров.

Сбор дани за «крышу» на большой территории требует существенных человеческих ресурсов, но особых требований к качеству этих ресурсов не предъявляется. В целях экономии средств, для такой работы рекомендую набирать ламеров по -\$80/шт. в неделю. Давать им хорошее оружие не стоит, потому что, если их убьют, вы потеряете дорогостоящую пушку. Эти снайперы и из дробовика в упор попасть не могут, поэтому лучше дать им кольт за сто баксов, а вместо убитых нанять новых, благо таких всегда прорва. Спросите, зачем им вообще давать оружие? Ну, если они наткнутся на врагов, то те могут оказаться такими же дебилами, и тогда у ваших все же будут какие-то шансы завалить противника... :)

Адвокат и бухгалтер - люди уникальные в своей полезности (или полезные в своей уникальности...) - так что продолжайте искать пятизвездочные образцы и, найдя, гонорара для них не жалейте.

В общем и целом - регулярно нанимайте новых людей, следите за тем, чтобы они были хорошо вооружены и обладали высокими характеристиками в области своей работы. Максимальное количество «боевых» гангстеров - 80, но численность гангстеров, управляющих вашими предприятиями и гангстеров, «сидящих» в rool'e (не приписанных ни к какой команде) ничем не ограничена. Не забывайте, что вы платите вашим людям независимо от того, делают они что-либо или нет - не тратьте денег на содержание дармоедов.

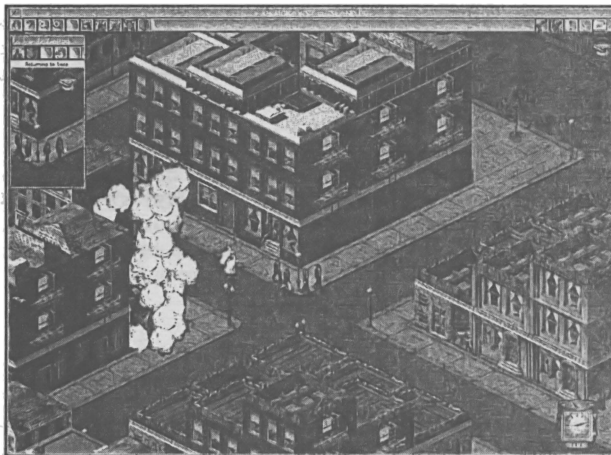
Еще помните, что ваш офис тоже надо охранять, так что имеет смысл оставлять некоторое количество гангстеров в конторе. Уровень охраны можно проверить по карте или узнать из окошка здания (открывается двойным щелчком на здании).

28 видов благотворительности

Приказы вашим гангстерам делятся на 4 категории: бизнес-приказы, личные приказы, легкие преступления, насильственные преступления. Приказы адвокату и бухгалтеру даются отдельно.

Для всех приказов на карте голубым цветом отмечаются места, где их можно применить. Цели некоторых действий нужно указывать в clipboard'e - списке всех людей города. Такие «мас-

совые» приказы, как вымогательство, сбор дани, патрулирование будет легче отдавать, если вы определите территорию для заместителя - приказ будет автоматически на нее распространяться. Некоторые приказы - взрывы, поджоги, убийства - якобы займут у вашего человека всю неделю, но на самом деле на протяжении этого времени его можно отловить после выполнения задания и отдать новые приказы, хотя их разновидностей останется негусто. Бывают приказы, которые можно отдать только при наличии определенных условий. Или такие, которые вообще недоступны при отсутствии необходимых вещей - нельзя, к примеру, завести нелегальный бизнес, если его нигде ставить, и нельзя экспортировать краденое, если нет краденого.



Что означает тот или иной приказ, в каких условиях его можно отдать, как он будет выполнен?

Бизнес-приказы

Buy premises (купить помещение) - позволяет вам приобрести практически любое предприятие в городе за определенную сумму. Муниципальная собственность и предприятия других кланов не продаются, большинство остальных можно купить - были бы деньги. На задание можно отправить одного или двух человек - один из них останется и будет управляющим новоприобретенного бизнеса. Пустая земля в центре блока также покупается посредством этого приказа.

Set up business (завести бизнес) - прикупив пустырек в центре блока, вы сможете организовать там какой-нибудь нелегальный бизнес. Потребуется некоторое время, прежде чем постройка предприятия будет завершена, и оно начнет приносить деньги. Выбирая место для нелегального бизнеса, старайтесь, чтобы здание, за которым он находится, служило прикрытием не только формально, но и реально отводило подозрения. Нелегальный бар за мелким общежитием быстро вызовет подозрения у ФБРовцев - чего это в занюханный домишко ежедневно ломятся толпы народа? А под прикрытием сжогого, но легального бизнеса ваши лавочки не будут вызывать столь пристального интереса. Показатель *stealth* управляющего также играет роль.

Среди пятнадцати видов нелегального бизнеса есть два, которые сами по себе дохода не приносят. *Moonshine stills* (самогонные аппараты) производят выпивку для баров - без нее бары работать не будут, а без баров выпивка ни к чему. Прессы по изготовлению фальшивых денег также не приносят никакой прибыли. Ваши предприятия просто будут сбывать фальшивки покупателям, повышая свою доходность на 50%.

Run business (управлять бизнесом) - вы посылаете человека управлять каким-либо из принадлежащих вам предприятий. Если бизнесом уже управляет кто-то из ваших людей, то они сначала немного поколотят друг друга (шутка), а потом поменяются местами (правда). Звездочки рядом с именем управляющего - среднее от его *business* и *organization*.

Collect protection (собирать дань) - ваш человек будет ходить от дома к дому с песнями о легкой гангстерской жизни и собирать милостыню. Милостыню выплачивают только те, к кому до этого приходил другой ваш человек и спел о нелегкой жизни тех, кто не сочувствует нелегкой жизни гангстера. (Поясню: дань можно собирать только после того, как ваши вымогатели ее «вымогли».) На подстригание чужих доходов можно посылать хоть всю команду - дело это трудоемкое, требует большого количества людей.

Adjust protection (регулировать дань) - позволяет вам увеличивать или уменьшать размер выплачиваемой дани. Высокая дань прибавит вам денег, но не прибавит симпатий со стороны населения. Низкая - наоборот. Люди поймут, что человек вы простой, что много вам не надо. Будьте проще, и народ к вам потянется! Это особенно важно во время избирательной кампании, потому что количество голосов за вашу кандидатуру напрямую зависит от уровня враждебности к вам ваших «подопечных».

Gangsters: Organized Crime

Export (экспортировать) - ваши гангстеры берут грузовичок, едут на склад, забирают товар и везут его на вокзал или в порт. Экспорт всегда происходит с определенными издержками.

Donate (жертвовать) - небольшие суммы на благотворительность для создания хорошей репутации - полезно во всех отношениях.

Личные приказы

Guard business (охранять бизнес) - если вы отдадите вашим людям приказ охранять бизнес, то они будут его охранять. А если они будут его охранять, то уровень охраняемости этого бизнеса повысится. В связи с чем бизнес будет охраняемым. Просекаете логическую канву?

Patrol (патрулировать) - грозные дядьки с пушками будут ходить туда-сюда и смотреть, как бы чего плохого не случилось. Чтобы это организовать, нужно:

- а) нанять грозных дядек;
- б) дать им пушки;
- в) приказать им ходить туда-сюда.

Территорию патрулирования лучше слишком не растягивать, иначе им придется чересчур долго ее обходить.

Explore (исследовать) - ваши люди отправятся на разведку и, если их не грохнут по дороге, вернутся с исчерпывающим отчетом о зданиях, в которых они побывали.

Recruit (нанимать) - пополнение стройных рядов вашей армии происходит за счет головорезов, ошивающихся во всяких злых местах. Регулярные визиты мозговитых братков с предложением работать на вас должны сделать свое дело - на следующей неделе вы сможете отобрать пригодных для найма гангстеров на страничке заместителей.

Go to (идти) - посылает вашего человека... на место, указанное вами на карте. После этого они или они будут стоять и ждать дальнейших распоряжений.

Легкие преступления

Bribe (подкупить) - простым гангстерам под силу подкупать только священников. Приходят они к такому и говорят: «дай-ка я тебя подкуплю, святой отец», а он им и отвечает: «дело это богоугодное, сын мой». Всех остальных - полицейских, судей, репортеров и т.д. - подкупать приходится адвокату.

Intimidate (пугать) - ваши люди навесят несговорчивого малого и зачтут ему программу действий по организации сладкой жизни. Для многих это является просто откровением, и они резко меняют свои взгляды на то, кому надо, а кому не надо платить.

Extort (вымогать) - вымогательством вы забиваете территорию под себя, после чего местные бизнесмены будут еженедельно отстегивать вам небольшую сумму за «крышу». Рэкетир должен производить впечатление, поэтому без высокого показателя intimidation здесь не обойтись. Территория - один из главных показателей вашего могущества, поэтому как можно быстрее пройдитесь по всем нейтральным блокам, потому что потом перетягивать бизнесменов из-под чужой «крыши» будет значительно труднее. Вымогательство - дело масштабное и массовое.

Raid (грабить) - грабить! Грабить - это круто. Товары с места ограбления можно вывезти только грузовиком, и не забудьте включить в команду хорошего водителя. Ограбление - дело шумное, и хороший firearms в этом деле необходим.

Kidnap (похитить) - что может быть лучше, чем похитить вражеского гангстера, надавать ему по шее и допросить? Разве что похитить вражеского гангстера, надавать ему по шее, потом надавать по морде, потом по почкам... Вплоть до четырех человек сразу отправятся похищать указанного гангстера, если вы знаете, где он, - в противном случае они будут искать его по всему городу. Сообщения ваших подшефных типа «замечен гангстер такой-то» очень в этом помогут.

Насильственные преступления

Их нельзя применять к кому попало. К полицейским, ФБРовцам, судьям, другим гангстерам - можно. Но тех, кто вам ничего не сделал, трогать нельзя. Если они в чем-то перешли вам дорогу - тогда пожалуйста. В clipboard'e будет видно, кого можно, а кого нет.

Smash up (разбить) - если разбивание морды владельца предприятия не дает желаемого эффекта, то разбивание витрины и прочего имущества предприятия может стать как раз тем, что нужно.

Assault (избить) - бывало, объясняешь человеку, объясняешь, а он ни в какую не хочет при-

слушаться. А потом даешь ему в бубен - и он уже сразу со всем согласен. Очень убедительный аргумент в дискуссии. Для прочищения мозгов ваших сограждан используйте гангстеров с высоким показателем fists. Пациента этой полезной процедуры нужно указать в clipboard'e.

Torch (поджечь) - когда терпение лопается, происходит возгорание. Сгорают имущество, сгорает владелец. Здание можно будет потом починить.

Bomb (взорвать) - когда терпение совсем лопается, то происходит уже не возгорание, а взрыв. Чинить после него будет нечего.

Kill (убить) - действенная мера без порчи имущества. Когда человек совсем не желает трудничать и не понимает элементарных вещей, единственным выходом порой бывает отправка его в могилу - на перевоспитание. Clipboard подскажет, кто нуждается в путевке.

Ambush (устроить засаду) - странные, однако, засады у них в New Tempérance. Вы указываете территорию для засады, после чего ваши люди количеством от одного до четырех идут туда и начинают водить хороводы вокруг этого места, периодически прикрываясь газетой. Если видят врага - стреляют. Вот такая засада.

Приказы бухгалтеру

Их всего два. *Tax evasion* - уклоняться/не уклоняться от налогов (кнопочка-переключатель рядом с именем бухгалтера) и *audit* - проверить какого-либо управляющего на предмет сокрытия от вас доходов. Результаты проверки, как и результаты уклонения, можно прочитать на страничке бухгалтера в разделе отчетов.

Приказы адвокату

Bribe officials (подкупить официальных лиц) - все, начиная от мэра и начальника полиции и заканчивая судьями и прокурорами, - все они примут деньги только от адвоката. И, надо сказать, суммы берут немаленькие.

Employ police (нанять полицию) - копов, патрулирующих улицы, можно поставить на зарплату, после чего у них сразу повысится уровень терпимости к вашим забавам. Зарплату можно потом регулировать.

Go straight (идти прямо - я не знаю, что еще это может означать) - см. раздел «3 пути к пенсии».

Run for office (эти чертовы идеологические выражения... :)) - выставляет вас идиотом... ух, прошу прощения, - кандидатом в избирательной кампании, если таковая проходит.

Несколько мудрых советов

Даже заместители с самыми высокими показателями intelligence и organization порой проявляют чудеса кретинизма, в связи с чем лучше стараться максимально контролировать процесс распределения людей на задания. Там, где на дело идет один человек, вы можете конкретно указать наиболее подходящего гангстера - щелкните на его имени в списке команды. Если в задании участвуют несколько человек, и дело это важное - лучше вообще исключить возможность неправильного выбора. Для этого оставьте в команде только людей, подходящих для дела, - тогда уж и захочешь - не ошибешься. Учитывайте также, что заместитель и сам должен соответствовать требованиям задания.

Организованность нашей с вами организованной преступности оставляет желать лучшего. При подсчете необходимого количества людей для выполнения заданий на большой территории результат постоянно завышается. Проще говоря, они не успевают сделать то, что заявляют. Когда посылаешь их всем скопом собирать дань с трех кварталов, они сначала долго выясняют, кто куда пойдет, потом в итоге не идут туда, куда надо (это я импровизирую)... Суть в том, что если отдельно отдавать каждому человеку приказ взять на себя такую-то часть территории, другому - другую и т.д., то они в итоге успевают больше. Если речь идет о постоянном патрулировании или сборе дани с какого-то участка, то можно один раз и навсегда организовать это дело. В остальных случаях приходится либо мириться с этим, либо каждый раз... О, нет!

Развиваясь экономически, не забывайте развиваться в военном плане. Преступный мир держится не только на деньгах, но и на стволах.

Не нанимайте полицейских там, где вы ничего не делаете.

Покупайте побольше легального бизнеса...

Ну и, как говорится, have fun!

Grim Fandango

Жанр	Quest
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Lucas Arts
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	ноябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес ○○○○○○○○○○
 Графика ○○○○○○○○○○
 Звук и музыка ○○○○○○○○○○
 Сюжетная линия ○○○○○○○○○○

Рейтинг **9.1**

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Позвольте представить: Manny Calavera, туристический агент; только что продал «билет на трость» товарищу Celso Flores'у и находится в наирасстроеннейших чувствах - это разве коммиссионные! «Заказ на богача! На мертвого святого богача» - вот что нужно сейчас Manny. Впрочем, вакуумная почта как раз собирается чем-то порадовать...

Большие обломы...

Прочтите письмо - где-то там, в Стране живых, случилось массовое отравление, и возможности раздавать персональные заказы нет. First come - first serve, так что дуйте-ка вы в гараж (левый лифт) - не забудьте только взять со стола игральные карты. Впрочем, особого смысла в походе в гараж нет: Domino Hurley, мерзавец, отослал вашего шофера домой, а Glottis, местный элементаль и по совместительству - автотехник, никак не может быть вам шофером.

«Я... я... я слишком большой!» Бедняга! Впрочем, вы его можете легко утешить - скажите только: «Это машины маленькие - а ты в порядке!» - и Glottis уже готов за вами в огонь и в воду... после получения соответствующего приказа. Нельзя ему ничего менять без директив босса, Don'a Copala'a.

Что ж, попробуем устроить. Спуститесь в холл и выйдите на улицу. В тупике сразу за зданием DOD, в самом дальнем углу, висит веревка из галстуков; забуритесь по ней на крышу. Видите, как хорошо: офис Domino, правда, закрыт, а вот к Big Boss'у вполне можно забраться. Промахи боссов - наше счастье: mr. Copal настроил автоответчик так, чтобы создавать иллюзию своего присутствия в офисе, а мы возьмем и включим тот ответ, которые призывает секретаршу Eva подписывать все не глядя. Все, можете уходить: больше в офисе ничего сделать нельзя.

Бумажку, которую нужно подписать, Glottis нам уже дал - возвращайтесь к секретарше и предъявите ей сей документ. О-па! Какие, однако же, полномочия даются простым труженикам печатной машинки! В гараж!

Как же медленно! Ой, как же медленно! Domino, наверное... впрочем, не наверное, а вот он, возвращается со своей «добычей». Ничего-ничего, помяните мое слово - вы еще возблагодарите судьбу за такого шофера. А пока что - один взмах косы, и сия малоприятная душа, корчащаяся на полу, - свободна!

Дисциплине - бой!

М-да... Ни способ передвижения не назовешь комфортным, ни коммиссионные - внушительными. Опять ерунда, а не клиент; а босс... В общем, слышали? Хватит ждать милостей от природы: либо вы сами выходите на клиента, либо ближайшее подведение итогов работы DOD станет для вас последним.

Желающие могут посмотреть на Domino Hurley - так, для отслеживания сюжета. Максимум, что удастся, - это дернуть вискаря на халяву, воспользовавшись «любезностью» Domino, а больше в этом офисе в присутствии хозяина делать нечего. Спуститесь-ка лучше в холл и побеседуйте с элементом. Он, конечно, не так симпатичен, как Glottis, но и нам с ним общаться недолго. Холл выполнен в виде буквы «Т», у которой на краях перекладины находится по подсобному помещению - ими-то и заведует этот элементаль. В одном помещении - почтовый сер-

вер; в другом – упаковочная; если смешать жидкости из двух кранов, получится твердая вонючая пена – именно в такой Вгупо и отправился в очередной «последний путь».

Выйдите на улицу и поговорите с клоуном. Мрачная личность; впрочем, после уговариваний и подначиваний он согласится подарить вам кошку, собаку динго, мертвого червя или великого американского поэта Роберта Фроста (на редкость скучный автор, но выбирать не приходится) – все из воздушных шариков. Развлечения ради можете полюбоваться всеми вариантами, но сейчас вам нужны мертвые черви. Две штуки.

С этими «мертвыми червями» (они же спущенные воздушные шарики) идите в «упаковочную» и наполните один из одного крана, другой – из другого и выкиньте оба в свой же почтовый ящик (в кабинете Манны). Давление воздуха отсутствует; сервер в дауне; тех. службы подняты по тревоге. Пойдем, что ли, полюбуемся – только по дороге воспользуемся любезностью Ева'ы и пробьем ее дыроколом одну из игральных карт (см. ранее).

Ничего не подозревающие о нашей подлости тех. службы в лице элементаря роятся в сервере, проклиная неведомых злоумышленников. Поболтайте со службами о том, о сем, только предварительно поменяйте положение задвижки; потом возьмите огнетушитель (он висит у двери) и попробуйте помочь товарищу. Он вас, правда, только отругает, а вот небрежно хлопнуть дверью ему не удастся – задвижка помешает. В крайнем случае, переждите в коридоре – и дорога в святая святых, к почтовому серверу, открыта.

Всякий, кто проходит игру не только по солюшену, может узнать эту красную трубу – по ней сообщения доставляются фавориту, г-ну Hurley, чтоб его!.. Вот бы... только уж очень быстро они проскакивают. А карта на что? Перегородите ею путь – и в ваших руках информация о Mercedes Colomar, на редкость благочестивой даме, которая уже вполне готова к... В гараж!

Viva la Revolucion!

Как это трогательно – вы Манны, она Мече; только вот почему-то билета ей вообще никакого не положено. Что-то явно не так – ведь никаких серьезных грехов за девушкой не числится, да и с несерьезными – напряги. Пойдем, что ли, разберемся.

Ой, босс! Что ж ты так орешь-то? «To the office! Now!»

Влипpli. Мече ушла пешком, а ей-то как раз был положен билет на Number 9. Да и административные проступки у нас накопились; в общем, уволили – это пол-дела: могут нас и srout, как подсказывает таинственный незнакомец из-за двери нашей импровизированной тюрьмы. Кстати, тюрьму-то вы узнали? Это подсобка Glottis'a, который тоже куда-то делся. Ох, не к добру это все!

Впрочем, одна зацепка есть – таинственный незнакомец. Он говорит, что нужно только внятно уверить окружающий мир в своей верности DOD, и тебя отпустят. Провоцирует, гад: а дай-ка мы скажем, что DOD «ведет нечестную игру» и что мы его... вот только на волю выберемся... И все. И стоим на этой позиции до конца. И... «велкам, амиго!», говорит нам таинственный незнакомец и ведет в штаб-квартиру L.S.A. – Lost Soul Alliance.

Ну, Манны? Почему, собственно, ни один твой клиент не получал тех билетов, которых заслуживал? Да потому что эти же билеты можно за очень хорошие деньги перепродать разнообразным мерзавцам, а договориться с Don'ом и Domino и изменять базу данных по своему усмотрению (а также дурить голову тем самым «святым» клиентам) – что плюнуть! L.S.A., состоящий на сегодняшний день из двух членов – полковника Salvador'a Limones'a и... Ева'?! Вот это да! Секретарша Don'a Coral'a – в заговоре против него же?! Ну, значит жизнь такая, да плюс обаяние полковника... В общем, цель L.S.A., состоящего из вышеупомянутых двух членов, – мировая революция и восстановление справедливости. Для этого организации от нас нужны две вещи: голубиные яйца и наши зубы. Ни много, ни мало. А за это организация даст нам возможность смыться из города по подземному туннелю и найти Мече – нам-то на революцию наплевать. Нам перед начальство обелиться надо. Такие вот условия. «Соглашайтесь, граф!»





Начнем с «пернатых» – будущей голубиной почты. Для начала навестите клоуна и возьмите у него любой шарик, отличный от «мертвого червя» – нам надувать нечем, легких у нас нет, а клоунских фокусов мы не знаем. Там же, кстати, – около палатки клоуна – позаимствуйте и батон белого хлеба. Теперь поднимайтесь на крышу (помните, где веревка?)... Впрочем, это еще не крыша. До крыши еще надо добраться – рядом с «основной» веревкой привязан еще кусочек, по которому можно перебраться через пролом; вот только на той стороне зацепить бы его чемнибудь...

А у Domino окна открыты! А в офисе у Domino кроме компьютера, к которому вы пароль так и не угадаете, и виски, который вам тоже не нужен, есть еще ящик стола – предмет нашей с вами (в смысле, Manny'ной зависти! А в ящике – светящийся коралл; а вот ежели его привязать к этой самой веревке... Только прежде чем уходить, ударьте пару раз (а именно – три) по груше: глядишь, чего полезное на пол свалится.

Значит, так: произведение искусства привязано, веревка закинута, аркад здесь не водится, поэтому по веревке Манпу пролезет сам, а на крыше нас ждут голуби. Яйца их – в трубе, только тусовка там такая, что и нас при желании унести может. Манпу... человек (?) осторожный, и на рожон не лезет; Манпу замечает, что голуби обгадили... ну, облюбовали трубу, торчащую из крыши, – питаются они там любят. Манпу кладет в трубу шарик и засыпает его хлебными крошками (хлебные крошки получаются из хлеба путем крошения); и голуби, испуганные неожиданным звуком (поясняя: шарик лопнул), играют в игру «Унесенные ветром». Хватаем яйца и идем служить делу революции.

А с зубами еще проще: упавшую в кабинете у Domino форму для зубов наполняем дрянью, которую выдает автомат у Glottis'a в подсобке (нас там запирали), используем это дело «ни на что» (то есть берем в руку и жжем use, ни на что конкретное не глядя) и отдаем свой слепок Eva'e. Уж послужили делу революции, так послужили; а то ли еще будет!..

Дикая природа

Все туннели когда-нибудь кончаются, все Salvador'ы – обещают писать письма; мы в лесу одни. Ровно до следующего экрана. Там нас ждет рыдающий Glottis, который так увлекся образностью и иллюстративностью, что, говоря «они вырвали мне сердце и выбросили его на помойку», это самое и сделал. Только не на помойку – к паукам; и они его вот-вот...

Перерубить паутину нехитро – один взмах косой; но ее тут же починят. Возьмите с земли кость и приклейте к паутине, а вот потом уже рубите. Хорошо полетело! Подберите сердце и отдайте его Glottis'у. Все, блажь прошла, быть «живым» (ну, по тамошним меркам) и безработным все же веселее, чем «мертвым». По машинам!

Обратите внимание: для начала машина врезалась в указатель, и его теперь можно переносить с места на место; впрочем, до поры до времени этого можно не делать. Начните свое путешествие с поездки направо, туда, где происходит «обработка деревьев». Glottis предлагает нарушить баланс установки и свалить ее, получив таким образом необходимые детали для модернизации Bone Wagon; мысль неплохая, но ее надо несколько доработать. Выключите установку, дайте Glottis'у залезть и сразу же делайте очередной нехороший поступок – включайте. Все, Glottis при деле; Manny берет тележку и начинает синхронизировать работу четырех «щупалец» на установке так, чтобы сначала дергали два правых, а потом два левых. Провода на земле соответствуют каждому своему «щупальцу»; если тележку поставить на провод, то щупальце останавливается. Немного прилежания... и Glottis издает победный клич, а Bone Wagon теперь может ехать куда угодно – в частности, вверх от того места, где лежал Glottis, через ухабы и колдобины.

Приехав к стене, оставьте там Glottis'a и возвращайтесь обратно, к указателю. Выдерните его из земли и несите налево, туда, где много-много входов/выходов. Как вы заметили, направление, в котором указывает стрелка, зависит от места, в котором вы воткнули шест. И Manny

поворачивается в том же направлении. Как так может быть? Несложно: либо стрелка указывает не в одно и то же место, либо это место очень близко. Вы ходите вокруг него, и, соответственно, направление меняется («Таллинн далеко - Близко - А теперь? - Теперь далеко»). В общем, найдите то место на карте, на которое указывает стрелка, и воткните шест там. И бегом в подземный ход!

Ключик возьмите, пригодится; пройдите чуть дальше - и окажетесь у той самой стены, где оставили Glottis'a. Только выход за стеной перегораживают Demon beavers, которые из костей таких, как вы, уже дамбу соорудили. Ничего, мы умные, смелые, ловкие, умелые, опять же, - мы и их обдурим!

От бобров есть ход налево; захватите на дамбе несколько костей и идите туда. Киньте кость в смолу - и бобер, хищное животное, хищно за ней прыгнет; а вы его из огнетушителя! Прямо на лету! Три штуки - и все, проход открыт. Rubacava ждет!

На новом месте

Понравилось? В общем, теперь главный - Domino; а вот то, что случилось с Coral'ом, и называется sprouted. (Впрочем, так им, боссам, и надо).

А у нас продолжаются приключения. Знакомство с городом происходит замечательным образом - стоит вам зайти в туман, как вас уже вылавливают из моря. Спаситель беседует с Glottis'ом, и вы вполне можете присоединиться к беседе. Выясните, что у капитана Velasco отличная память на лица, спросите, что у него под повязкой (так, просто, чтобы шутки послушать), вообще поговорите - там водятся симпатичные диалоги, и поднимайтесь вверх по лестнице, к кафе. Старый знакомый, Mr. Flores! Во-первых, он скажет вам, что Mercedes через город не проезжала; во-вторых, сообщит, что сам он застрял в Rubacava'е в ожидании жены - вот, дескать, она, на фотографии. У кого тут отличная память на лица? У Velasco! Покажите ему фотографию, и он вас уверит в том, что дама сия давно покинула город, да еще и не одна; выбейте из него документальное подтверждение - журнал, и идите к Celso. Жалко, конечно, огорчать Celso - но зато ка-ка-я-у-нас-те-перь-ра-бо-та! Ай, Manny! Ай, молодец! Издалека видать!

Под покровом ночи

Итак, Manny теперь - владелец казино, а мы оказываемся на немаленьких таких размеров карте. То есть просто монстр. Давайте разберемся... впрочем, сначала придется выйти на улицу и увидеть... как Mercedes уводит на корабль... Domino! Быстрее туда, чтобы получить бутылкой по голове от той же Mercedes и свалиться в море. Да, Velasco прав: добрая старая традиция - мы с друзьями каждый год, в День Мертвых... Впрочем, с традициями пора завязывать: единственный корабль, которых ходит туда же, что и увезшая Mercedes Lambada, отправляется в путь сегодня ночью, и на него никого не берут. Такие задачки в квестах встречаются нечасто - сейчас сами увидите.

Итак, задачи: сделать так, чтобы некий Naranja не вернулся на корабль; найти себе удостоверение члена профсоюза «работников моря»; найти Glottis'у инструменты - и место на корабле обеспечено (да, все это обсуждается с Velasco). Карта: одна из дорог, выходящих из центра площади, ведет к Velasco, другая - к клубу Blue Cascet и к лифту, третья - к нему же, а также - к безработным пчелам и маяку; четвертая разветвляется - по рельсам можно дойти до татуировщика, а опустив мост - попасть в главный клуб города, где проводятся кошачьи бега, и далее, по лестнице, через морг и полицейский участок, ко второму лифту (прямая связь с первым - чтобы ходить было удобнее) и нашему казино. Внутреннее устройство клуба: на первом этаже - памятник кошке и помещение с «кошачьим туалетом», выше по лестнице - два окошка выдачи (подчеркиваю: ДВА) и проход в ложу; еще выше - дорога к таможне (лестница наверх - таможня пропускает на дирижабль). Детали - по ходу.

Товарищи! Отдельным абзацем! Попадите на корабль сами - оно того стоит. Плюньте на этот солюшен в этой части! Будьте морально выдержанными, и вам воздастся! Сами же себя потом... Для морально невыдержанных продолжаю.

Начнем с удостоверения - самая нехитрая задача. Возьмите у сидящего в зале казино (нижний этаж) Chowchilla Charley пропуск в High Rollers Lounge (далее - ложа), и чем ходить туда самому, покажите это Glottis'у (да, только сначала поговорите с ним - он такую песню поет! И в белом фраке все же хорош!) О-па! Раздался топот, и Glottis'a след простыл. Он там, в клубе, сдался на милость азарту: «Доктора», - говорит, - «запретили. НО СЮДА-ТО ОНИ НЕ МОГУ ПОПАСТЬ!» V.I.P.-карточки докторам недоступны. В общем, пока Glottis опет и пьянствует,

мы тихонько заходим на кухню (предварительно возьмите консервный нож в помещении с кошачьим «туалетом»), дожидаемся, пока официант зайдет в шкафчик, аккуратно закрываем двери и кладем сверху косу. Приехали. Тяжелая штука - клаустрофобия.

Glottis устал ждать очередной порции, пришел и выпил на фиг всю бочку. Нож есть? Вскрываем бочку, берем со стола пипетку и залезаем внутрь. Glottis вновь навещает кухню, не найдя алкоголя, выпускает официанта, и тот отдает приказ унести пустую бочку в подвал.

Chowchilla Charley зачем нам пропуск давал? Чтобы мы ему деньги его вернули. А деньги где? В сейфе в подвале. Только мы в подвале, а там ни денег, ни сейфа, ни чего бы то ни было еще, кроме «декоративных» бочек и «кара». Ну, кар так кар.

Заезжаем прямо на этом чуде техники в лифт, подгоняем его так, чтобы оно «лицом» смотрело на дверь и стояло чуть справа от центра, и ждем на кнопку (лифта). Тут же садимся обратно и даем газу; посередине дороги «кар» подъемником подлезает под решетку лифта, и мы застреваем около «секретного» этажа. На чуде техники есть рычаг - один поворот, и дверь принудительно открыта.

Берем чемодан, открываем, видим, что там очень много денег, догадываемся, что не совсем Чарлин это чемодан, но Charley под угрозой пистолета чемодан отбирает. Правда, дает карточку. Треть дела сделана.

Теперь будем обеспечивать непосредственно место на корабле. Товарищ Naranja занят у татуировщика, где мучается от боли и время от времени прикладывает к бутылке - что, впрочем, не особо ему помогает. Скелет, крутящий черепом от боли, - это забавно. Отметим, что боль можно усилить, открыв холодильник и выдвинув ящик (два раз Use).

Направьте стопы Manny в Blue Casket - только сначала зайдите в свое казино и захватите письма от Salvador'a Limones'a, лежащие на столе - пригодятся; да, у самого входа в зал казино стоит бутылка с особо ценным ликером - золотые хлопья в нем содержатся; ее, пожалуй, тоже позаимствуйте. А теперь - в клуб. Из посетителей Blue Casket с вами особо никто разговаривать не захочет, разве что группа «революционеров» за столиком в углу поругает за «буржуазность». Зато чуть дальше нас ждет встреча с очаровательной Lola'ой - фотографом - и чуть менее очаровательной Olivia'ей, любовницей Maximino, владельца бегов, а по совместительству - любовницей его адвоката, Nick'a Verrago. Да, клуб ей тоже принадлежит. Сия девушка не пригодится нам никак, если не считать ее присутствия на фотографии, сделанной Lola'ой только что - страстный такой поцелуй. Впрочем, можете послушать концептуальные стихи Olivia'и, а то и поупражняться в поэтическом искусстве.

Впрочем, и это тут не главное. Главное - кухня, где официант что-то добавляет в напитки, а мы немножко этого чего-то набираем в пипетку (а мы-то думали - зачем нам она?) С этим чем-то, называемым dirty hookah water (эффект действия можете наблюдать на посетителе в казино, как только выйдете с кухни - один глоток, и «человек» в отрубе), мы идем к татуировщику и выключаем бравого моряка - отвлекаем внимание на холодильник и капаем из пипетки в то, что Naranja пьет. Только времени не теряйте - а то будете потом ругать за неправильный солюшен: они же не вечно на холодильник смотреть будут.

Все, Naranja спит, но Toto (татуировщик) клянется Velasco, что к утру «парень будет в нормe». Что ж, пока он там клянется, мы обыщем «мускулистое» моряцкое тело. Идентификационный браслет. И зачем он нам? Как зачем - вы еще не были в морге?

Там же два неопознанных тела! Пусть только хранитель, Membrillo, отвернется - и мы подбросим этот браслет... Однако так он будет искать до второго пришествия. Надо помочь. К Carla'e!

Carla - это таможенница (наверх из клуба и в башню). Что-то у них с Manny было; или Carla бы не прочь... в любом случае, на любую попытку заговорить о металлоискателях она реагирует как на личное оскорбление. Ну и Бог с ней: попытка пройти через ворота ведет к тому, что вас начинают обследовать тем самым металлоискателем, а если вы все выложили из карманов и все равно звенит... на то есть специальная комната, где вас разденут окончательно и обследуют в таком виде. Carla бы не прочь, но нужен повод; а вы сами по себе почему-то не звените. Как исправить положение? А ликер на что? Один глоток (только смотрите при этом на ворота - и металлоискатель засек содержание металла внутри, и вы с Carla'ой уединились.

Какой очаровательный диалог! Поддерживайте беседу, сколько влезет, а потом невзначай упомяните о металлоискателях. А потом еще раз невзначай. А потом - в общем, доведите Carla'у до белого каления и уходите с таможни - все равно металлоискатель «погряз» в кошачьих нечистотах.

Рыться в этом во всем Manny не станет; а вот поводить косой над «туалетом» и вытащить ценный прибор можно. Идите к Membrillo и вручите аппарат - браслет будет найден с ходу, и Velasco готов принять вас в команду. Остается Glottis - куда же мы без него-то?

На пристани тусуются политически незрелые пчелы - ни работа не клеится, ни до забастовки не доросли. А забастовка бы не помешала - там же касками принято стучать, а не инструментами, вот мы инструменты и позанимствовались бы. Ну, в общем, способ есть.

Помните, в Blue Casket за угловым столиком тусуются «подвижники революции» - они вас недолюбливают, и книжку, при них имеющуюся, почитать не дают. Но ведь вы-то тоже не пальцем... шить; у вас кто в друзьях ходит? У вас чьи письма в кармане лежат? Вы их, кстати, прочтите предварительно; но в любом случае - стоит местным активистам прочесть, что «I, Salvador Limones, salute you, Manny Calavera», - и вы не то что кореш, а просто-таки авторитет. И книжку вам взять, что плюнуть - а вы только посмотрите, что там написано! Ведь именно эти слова так тужится произвести потенциальный лидер забастовщиков Тергу!

Произнес. Книжке он, конечно, рад - но теперь нужно найти ему еще и адвоката. Ох, грустная предстоит история.

То есть адвокат здесь один, и лучше его нет во всей Стране мертвых - обязательно убедите Nick'a, так страстно целовавшегося с Olivia'ей, в том, что именно он и есть этот адвокат. Да: сейчас Nick сидит как раз в той самой High Rollers Lounge, в которой мы оставили Glottis'a. Nick уже осознал, что именно он вам и нужен, но даже и слушать не хочет - хозяин, дескать, у него один? Не тушуйтесь, заведите разговор снова и напрямую пригрозите разоблачением. Ой, как грозно! Ну, пальцы кинуты, Nick решил отлучиться, а мы, как водится, не побрезгуем тем, чтобы спереть у него портсигар. Что-то там внутри есть, только непонятно, как открыть. Обратимся к специалистам.

Экзальтированная таможенница Carla еще и слегка параноидальна - стоило только показать ей портсигар и сказать, что нашел его Manny прямо у нее под столом (да еще и оставил это портсигар там какой-то странный тип) - и Carla немедленно профилактически взрывает эту «бомбу». В общем, ничего страшного - и ей моральное удовлетворение, и нам секретное отделение открылось. Что за ключ?

Если вы все же пытаетесь сами проходить, то гардеробщица Lure вполне могла уже вам сказать, что записка от Lola'ы ждала Манну, но кто-то спер лежавшее внутри - а оно было похоже как раз на ключ. Ну и, наконец, вы знаете, что маяк заперт. Так в чем же дело?

Минута молчания. Бедная Lola. Жалко ее - ни за что, ни про что. Nick, скотина!.. но он нам пока еще нужен. А чтобы подчинить Nick'a, нужна Lola'ина фотография - а от Лолы осталось только нечто непонятное. Впрочем, все несложно - Lure же опять придумала новую систему «приема пальто» и у вас в руках - номерок. Утрудитесь получить Lola'ино пальто и достать оттуда... новую непонятную бумажку.

Все опять не очень сложно - на бумажке упомянут якорь, а, как вы могли прочесть на книге в жилище Toto, «якорные» татуировки входят в его «репертуар». Предъявите Toto бумажку и получите... на этот раз фотографию с бегов. Ну, про тот заезд мы наслышаны - и Maximino упоминал (вы нашли проход в его офис из ложи?), и на «мемориале кошки» ее судьба вкратце описана: запечатленный на фотографии дирижабль свалился и, можно сказать, убил животное в момент его торжества над соперниками. И что с того?

Помните, при первом разговоре с Chowchilla Charley мы экспроприировали у него хитроумное устройство для печати фальшивых расписок о сделанной ставке. Ничего, что все узнают тонкую работу Charley; главное - напечатать правильный билет. Тот самый забег - шестой (на фотографии) на второй неделе (из таблички рядом с чучелом), вторник (а это подсказывает товарищ в окошке выдачи. И теперь - самое интересное: окошек на самом деле два, и второе расположено прямо напротив того, которое вы видите. Отдайте туда свеженапечатанный билет (печатать - use «не глядя ни на что») и получите вожделенную фотографию.

Эх, Lola-Lola... Поменяла фотографию с бегов на ту, которую сделала сама, оставила храниться последней в надежнейшем месте, где сторож сам не знал, что он сторожил, и все же - уже после смерти - помогла нам. Спасибо, конечно... Дальше-то все просто: показать фотографию Nick'у, добиться от него всего, о чем могут мечтать честная девушка (M. Calavera) и председатель профсоюза Тергу, дать ему, гаду, по морде - пообещав в будущем существенно более серьезные удовольствия, - подобрать сваленные рядом с начавшейся забастовкой инструменты... Впрочем, подбирать будет Glottis. Его бы только теперь вытащить из казино...

Ну, здесь совсем все просто: Glottis, конечно, пьян, и от него толку не добьешься, зато

Maximino четко дал вам понять: пока Glottis является совладельцем казино – двери для него открыты. Ну, и наоборот. А зачем нам теперь это казино? Стоит полиции на нас разозлиться...

Рулетками вы управляете из своего кабинета, с панели, вмонтированной в письменный стол; несколько раз подглядите обеспечить проигрыш двойки, на которую ставит комиссар полиции – и вот вы уже садитесь на корабль, и через год... Ай да Manny! Ай да молодец!

Таможня дает добро

Впрочем, на этот раз уважения достойна и работа Glottis'a – каков кораблик-то стал, а? И вот мы в порту, и таможня уже готова обследовать корабль... и тут над нами вновь простирается заботливая длань Salvador'a Limones'a. Таможня хочет убить нас. Hector Le Mans купил все. Viva la Revolucion!

Спускайтесь в трюм и будьте похищены Glottis'ом – это неизбежно. Вы заперты в машинном отделении и сейчас все это дело “рванут”. Что делать будем?

Кнопки слева и справа опускают и поднимают боковые якоря; рычаги запускают машину – в режим хода или поворота. Основная идея такая: нужно зацепиться якорем за якорь, притянуть всю эту конструкцию и порвать корабль пополам. Реализуется следующим образом: поднимаем один якорь, смещаемся в направлении другого, опускаем первый, поднимаем первый, работаем косой, поднимаем второй. Что для чего нажимать, должно быть понятно. Ну, а теперь – газу! Полный назад! Пусть подавятся!

Under the sea

Ну, на сколько-то нас хватило – а теперь вот Glottis абсолютно справедливо замечает, что за освещенный круг выходить не стоит: чудовищ много. Хорошо, хоть не захлебываемся; но надежды на прогресс мало. Впрочем, кто это тут круги описывает?

Хорош товарищ! Давно идет; уже окончательно в море прижился, все ему похожим кажется. Поговорим с ним, что ли, выясним, откуда фонарик достал. Ах, это коралл? Ну, дайте этому... Cherito походить вокруг вас, пока вам не надоест, а потом хватайте его за шкурку. И понастойчивей: пока он у вас в руках болтается, еще раз подтвердите серьезность намерений (еще раз Use). Ну, и пошли: по-вашему – к Pearl, по мнению отважного путешественника – к Луне. Суть ли важно: все равно не дойдете. То есть вы уже почти что там – но на пути... как бы это... ну, не встает, но разлеся огромный осьминог; и вот теперь-то фонарик вашего спутника нехстати – осьминог глаз с “огонька” не сводит. А Cherito – как банный лист!

Исследуйте территорию. Видите, на скале красные щупальца шевелятся? Пройдите мимо них – и Cherito-лист сам же себя своей “привязчивостью” накажет. Впрочем, Cherito осьминог в лодке увез, а мы сами к этой же лодке прицепились – так что хрен редьки не слаще. Прибыли. Мрачное местечко.

В процессе разведки, поднявшись на лифте, Manny добирается до большого зала и находит там... Meche! Да, вы не обознались – и с Domino тоже не обознались, и Glottis... Domino! Скотина! Glottis'a – в какой-то чертов водопад!!! На кусочки разорву!!! Разорвем, разорвем, однозначно – сейчас, правда, нас в боссы посвятят, а вот как очухаемся после посвящения – начинаем ориентировку на местности. Первым делом – офис.

Дорога к центру

Для начала давайте побеседуем с подчиненными – Domino запер сих ангелочков в клетке, дабы нижний из них не кусался, и наговорил им Domino о нас столько, что дети вообще не расположены разговаривать. Сидят себе и лампочки из коралла делают. Вот и вызовитесь помочь – и тут же раскайтесь в своем поступке и ищите отмазку. Одна не сработала? Ищите вторую. Скажите, например, что у вас таких маленьких инструментов нет. О, вот и молотком разжились – с пола не забудьте поднять. Пойдемте к Meche.

Meche теперь – секретарша у Domino, а кроме того – что существенно более прискорбно – абсолютно не доверяет вам. Вот если бы вы, известный революционер, и отдали ей свой пистолет... Где бы нам найти пистолет?

Начнем с малого: около стола Meche – пепельница; как только новоявленная секретарша соберется пепел стряхнуть – бы сами это сделайте? Колготки порвались? Ну, ничего страшного: с точки зрения Meche, конечно, обидно, а с точки зрения квеста – зато урна теперь не пустая. Вот так, налегке, с колготками и молотком и спускаемся на первый этаж.

Находящийся справа конвейер можно игнорировать; а вот слева нас встречает Cherito, при-

соединившийся к остальным минерам и променявший какие-то свои большие драгоценности на жутко модную штуку Bust-All. Ну, такая у него душа: он и сейчас на бартер готов. Вот и толкнем ему весь хлам, который у нас накопился (прости, Мече, что я так пренебрежительно о твоих колготках!) Во-первых, появился пистолет. Во-вторых, Bust-All достался нам. Ах, какая вещь! Не коса, конечно - но еще увидите!

А сначала разберемся с пистолетом. Отдайте его Мече - и сами убедитесь, как плохо, когда женщина заблуждается. Хорошо, ее, а не нас посадили: хоть есть возможность выручить. Займемся.

Для начала разворотите дверь "темницы", в которой сидит девушка, Bust-All'ом. Потом выставляйте все задвижки усеченной стороной наружу - вращайте колесо в одну сторону, пока не установите верхнюю задвижку, в другую сторону - вторую сверху, и так далее; зафиксируйте замок косой. Все, можно тянуть за рычаг - только Мече почему-то в темнице нет. Ну, закройте за собой дверь и осмотритесь. Провода над дверью можно замкнуть - вот вам секретная комната.

Ну, доверие Мече мы восстановили - теперь выбираться надо. Выход один - вентиляционная решетка, но до нее не достать; а что тут за чемоданы... Ах, оказывается, фальшивые билеты на Number 9 - это не то! Оказывается, все билеты персональные, и каждый в присутствии своего владельца липнет к его телу. Это хорошо; но забраться-то на чемоданы все равно не получается.

В общем, остается затопить помещение. Правда, вода из крана не течет, но это дело поправимое: косой. Один удар по трубам на потолке - и все в порядке; осталось только дожждаться, когда комната заполнится.

Надоест ждать - выключите воду и посмотрите, куда она стекает. Вот на эту-то самую плитку - синюю - и нужно подтащить лежащую в первой комнате алебарду, после чего там же ее и "использовать". Проход открыт; небо, солнце, пляж, Мече... и необходимость на чем-то с этого острова выбираться.

Второе пришествие Bust-All'a: заберитесь на кран, опустите шуп, спуститесь вниз и отбейте позаимствованным у Cherito универсальным инструментом это самый крюк. Вы не любите крупных разрушений? Ничего, зато оставшаяся цепь нам пригодится; впрочем, сначала - на разведку.

Переехав на остатках крана на другую сторону, опустите цепь и спускайтесь сами. Идите прямо по конвейеру - в какой-то момент вас подхватит поток и вы зацепитесь за край поручня. Вот то, что торчит из-под конвейера, - это якорь. Смелее вниз!

Glottis! Дружище! Ты цел? Радость-то какая: даже мотор себе уже нашел - поковыряться. Вот на этом-то моторе - точнее, на несущем его корабле - мы и поплывем. Его бы только вытащить... Но главное - Glottis с нами.

Что нам теперь "края мира"! Вылезая, подходим к началу конвейера - туда, где переключатель; берем ручку; раз - цепь доползла до якоря; два - сделала петлю; три - опять подползла к якорю. Теперь наверх, и поднимаем кран. О-па! Вот уж "о-па!" - так "о-па" Рождение Афродиты из пены. Здравствуй, Glottis, еще раз. Больше в обиду не дадим.

Ну, теперь остались мелочи: риф мешает. Дробилка кораллов видна издалека: опускаем цепь на ту сторону, где пляж, и поднимаем: остальное - дело Glottis'a. Да, Domino тоже рвется поучаствовать. Это серьезно. Ну, положим с косой он обращаться умеет; но мы народ простой. Мы если что - в глаз. Сразу. Осмынимо. И все: Domino, как и было сказано - на кусочки, Manny ангелочки вытаскивают. Ну? Ай да Manny? Да, в общем, да: дело к финалу близится.

Спасение рядового Glottis'a

Ситуация с Nick'ом - это, конечно, вызывает чувство глубокого морального и эмоционального удовлетворения; да и Bruno приятно встретить - хоть это и не взаимно; а с Glottis'ом-то что случилось?

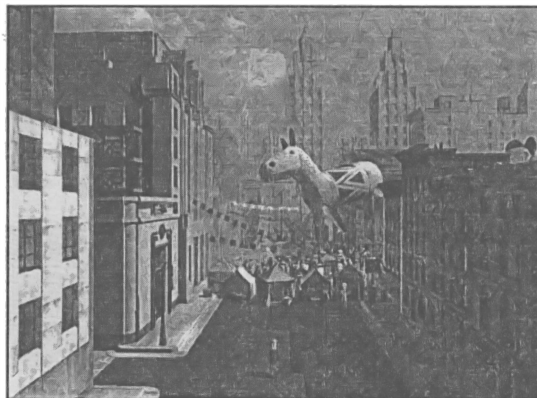
Коллеги Glottis'a объясняют - давно он с машинами дела не имел. Сами помните: one purpose, one wish, one desire... А он молчал. Он других должен был спасать. Коллеги удивлены, как до сих пор жив. В общем, плохо дело, товарищи. Надо друга выручать - благо, друг таки исхитрился напоследок организовать чертежи ракеты. Топливо нужно.

Масло, хранящееся в бочках, - суть горючее не то, так как все же с ракетой имеем дело. Зато можно намочить в этом самом масле взятую в ящике тряпку и с помощью тостера спровоцировать маленький пожар. И прибегут его устранять с огнетушителями - сначала, правда с од-

И-э-э-э-эх! “Мааааааанnnnnnnnyyyyyyyyyyyyyyyy!”

ного в “снегомолку”; получившееся прихватите с собой. А вот теперь – самое интересное: просыпая костяной порошок на те места, где разлита sproutella, вы можете отследить путь “гениального ботаника” в подземельях. Посыпьте землю прямо перед входом, и вы почти на месте, но этот монстр...

Гнусное животное, не желающее смеяться мощью нашего технического средства. Будем брать хитростью: достаньте пульт дистанционного управления, который вам раньше дал Glottis, поднимите Bone Wagon, спрячьте пульт и нажмите use. Заставьте страшила обернуться на вас и просунуть хвост под машину; как только это случится – жмите на пульт. Все, путь свободен; а в магазине, где прячется Bowsley, достаточно просто смахнуть косой паутину с колокольчика – и вся паранойя ботаника пройдет. Все, мы вооружены.



Теперь – если боевая раскраска уже на вас – идите в казино. Поговорите с солдатом – он нашел неплохой способ служить революции, а мы сейчас применим его способности по взлому игровых автоматов в своих целях. Meche, как видите, опекает нашего старого знакомого, Chowchilla Charley; со второго раза она вас узнает и объяснит, что Charley ждет, пока его система сработает и деньги посыпятся дождем. Тогда он успокоится и пойдет с Meche в клуб в одной тоге, оставив вам костюм. А чего, собственно, ждать? Накидывайте на него эту тогу! Накинули? А теперь пусть солдат устроит Charley выигрыш. Вот и все – нужно только зайти переодеться, и можно направляться к лифту.

Узнаете? Он обрел свое one purpose, one wish, one desire – управляет лифтами; только преданность начальству у этого демона не в меру развита, и поэтому он не пропустит вас без ответа на вопрос. Ответ прост: что последнее зажглось на табло перед демоном (табло видно в процессе ответа) – то и ответ. Вот мы и в святая святых.

Третье явление Celso: на этот раз с супругой. Попугать его, что ли: все равно нас не узнает. Представимся-ка мы агентом; потом переведем разговор на нашу проблемы, наш отпуск и поделимся, как много разных приключений у нас было. Oro! Celso с ходу надумал купить предлагаемые LeMans'ом билеты, да еще и положительно отозвался об агенте Hector'a – о нас. Hector'у оказалось достаточно: подождите пять секунд, сделайте шаг к двери, и он уже ведет вас... в ваш старый офис. Работу предлагает! Настал момент истины! Если бы не эти вороны!..

Сбежал Le Mans, сбежал – но билеты уронил. И мы их достанем – очаровательная девушка держится непрочной, и достаточно забраться на парапет, посыпать выступ остатками руки храброго солдата и полить все это sproutell'ой, чтобы сделать из девушки горку. Забирайтесь на лестницу – и билеты наши.

О флоре

Опять вороны! Хорошо, Meche успела уехать – а к нам на помощь подъехала Olivia. Но что это: Sal-va-dor?!.

Предали; гнусно предали – впрочем, от Olivia'и этого можно было ожидать. Ну, что же: ничего не остается, как отправиться в парник, получить там заряд sproutella'ы в грудь, остаться умирать на траве и полить себя заморозкой, оставшейся с Rubacava'ы. Спасибо, Toto!

Теперь – к машине! Salvador успевает дать последние наставления и гибнет с честью. Viva la Revolucion!

Значит, так: ключ – на теле; тело – за парником, за парником – ничего. Хорошо, в чемодане оказался билет Salvador'a – да, он имел право на Number 9. Вот этот билет и выводит нас к телу (идите в том направлении, при повороте в котором билет дрожит). Все, ключ у нас, а значит, оружие в багажнике – в нашем распоряжении. Зайдите сбоку теплицы. Выстрелите по стеклам – пусть боится! Спуститесь вниз, к водяному насосу, и всадите в него заряд. Орошайся, Hector!

Начните сохранять и посмотрите на индикатор сверху экрана – игра пройдена. Подойдите к парнику и откройте дверь. Ролик – в вашем распоряжении. Viva!

Heroes of Might & Magic III

Жанр	Strategy
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Дата выхода	февраль 1999 Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●●●
Оригинальность ●●●●●●●●○○

Рейтинг **9.6**
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Написать гайд, прохождение или просто сборник стратегических советов по третьим Героям - задача не из легких. И хотя под этой статьей стоит всего две подписи, будьте уверены - играла вся редакция, в полном составе. А перед тем, как приступить к бумагомаранию, собрались все вместе и вывели некий свод правил. Первое: писать прохождение кампании - глупо, так как компьютерный соперник на уровне Easy представляет опасность разве что для новичка. Да и совет "Для того, чтобы набрать 2500 скелетов, отстройте свой город по максимуму, сидите там и щелкайте по кнопке End Turn" смотрится чересчур бредово. Так что не ищите описания всевозможных игровых карт - их здесь нет. Второе: давать список всех юнитов и их параметров, превращая гайд в набор таблиц со статистикой, НЕ надо. Любой может щелкнуть на отряде правой клавишей и эти самые характеристики прочесть (тем, кто английский не признает как класс, рекомендуется купить русифицированных Героев от фирмы "Бука"). А вот рассказать о слабых и сильных сторонах того или иного отряда стоит. Что и было сделано. Это же правило использовалось при описании заклинаний и героев. Банальной статистики нет, полезных советов в избытке. Третье и последнее: материал рассчитан на человека, имеющего базовое представление о предмете разговора (вопрос "Что такое Герои 3?" рассматриваться не будет). Другим рекомендуется углубиться в чтение мануала и не задавать глупых вопросов. Э... Третье было последним? Пардон, ошибся. Четвертое: все пожелания, комментарии, замечания и ваши собственные стратегии принимаются к рассмотрению. Весьма вероятно, что в ближайших номерах появится дополнение к данному материалу. Хотя и не факт. Все, за сим позволяете откланяться. Теперь - непосредственно гайд.

Замки, строения, войска: что общего?

В третьей части Героев восемь типов замков. Если еще учесть, что в каждом замке можно нанимать героев двух типов, то мало совсем не покажется. Для начала несколько слов о развитии.

Все здания, которые можно построить, условно делятся на три вида: вырабатывающие ресурсы (сюда можно причислить Treasure, Mystic Pond и т.п.), увеличивающие популяцию юнитов и, наконец, здания, в которых нанимаются войска. Кроме того, в каждом городе есть Village Hall (изначально), таверна, Mage Guild, Форт, кузница, а также несколько других строений общего плана.

На первых порах, если вы пытаетесь быстро развиваться и не ограничены в ресурсах, рекомендуется как можно раньше отстроить Capitol, дабы обеспечить солидный приток денег в казну. На втором месте по приоритетности - Форт, Замок и Цитадель, так как все эти строения увеличивают еженедельный прирост юнитов и улучшают оборону города. Кроме того, как можно раньше надобно построить Resource Silo - данное строение вырабатывает ресурс, необходимый при постройке структуры, где нанимаются юниты седьмого уровня. Mage Guild развивается в зависимости от выбранного персонажа.

На начальных стадиях развития старайтесь как можно быстрее обеспечить максимальный

прирост живности. То есть, если перед вами стоит выбор: построить казармы монстров четвертого уровня, либо апгрейднуть строение третьего - стройте казармы. Апгрейд всегда успеется. Исключение следует сделать только в том случае, если апгрейд *значительно* улучшает характеристики войска (например, в случае с Gorgons и Mighty Gorgons), либо у вас есть герой с соответствующей специализацией.

Ниже приведен список всех доступных в игре юнитов и их краткая характеристика.

Castle

Pikemen (Halberdiers) - как всякие войска первого уровня, берут не столько умением, сколько числом. Пара сотен копейщиков - приличная сила. Кстати сказать, самые "жирные" из первых войск.

Archers (Marksmen) - исторически сложилось, что войска, атакующие на расстоянии, оцениваются в "арчерах". Это говорит само за себя, не правда ли? Marksmen могут стрелять два раза за ход. При учете соотношения HP + Attack + Defence + damage + недельный прирост выглядит просто великолепно...

Griffins (Royal Griffins) - стандартным использованием Грифонов является блокирование стреляющих юнитов противника (помните, в ближнем бою стреляющее войско имеет 50%-тный штраф). Griffins способны контратаковать противника два раза за ход, а Royal Griffins - вообще неограниченно количество раз, вследствие чего выгодно сразу ставить их в самую гущу войск противника. Есть, правда, и слабая сторона - слишком малое количество HP.

Swordsmen (Crusaders) - основа человеческих войск. Великолепные характеристики, повышенная мораль (этот аспект не документирован, но отмечен многими игроками) и double strike делают крестоносцев одним из самых "кусачих" юнитов.

Monks (Zealots) - способны проводить атаки на расстоянии. Фанатики, в отличие от монахов, не подвержены 50% штрафу во время рукопашного боя. Ничем примечательным не выделяются. Добротные средние войска.

Cavaliers (Champions) - сильные, далеко ходящие бойцы. Кроме того, за каждый пройденный до противника шаг получают возможность нанести на 5% более сильный урон. Поэтому всегда старайтесь атаковать ими самых далеко стоящих противников. Среди войск шестого уровня конкурировать с чемпионами могут только Dread Knight'ы некромантов.

Angels (Archangels) - одни из самых сильных существ в HoMM III. Наилучшие Att/Def, фиксированный урон, наивысшая скорость. Налицо попытка сделать из архангелов абсолютное оружие. Они - естественные враги дьяволов и в бою с "приспешниками сатаны" атакуют в полтора раза сильнее. Кроме этого, архангелы способны единожды за бой воскресить павший отряд.

Rampart

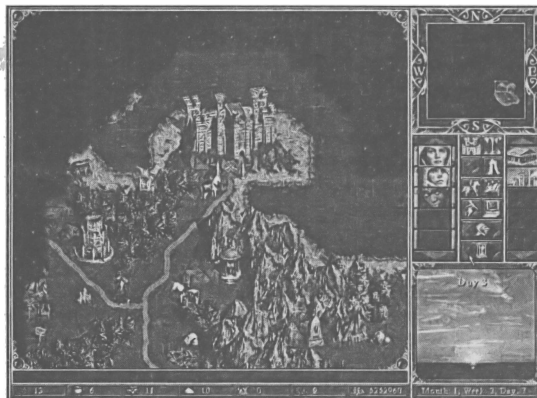
Centaur (Centaur Captains) - самые дорогие из существ первого уровня во всей игре, однако они же и самые эффективные (если брать в учет только прописанные характеристики). Во-первых, достаточно сильные, во-вторых, обладают неплохой скоростью.

Dwarfs (Battle Dwarfs) - очень медлительны, но компенсируют это большим запасом HP. Имеют дополнительный плюс - сопротивляемость к магии. У гномов она 20%, у боевых гномов - 40%.

Wood Elf (Grand Elf) - вооружены луками, но слабы в ближнем бою. Если верно построить тактический рисунок боя, то эльфы легко могут сыграть партию первой скрипки.

Pegasus (Silver Pegasus) - быстрый, но худосочный вид войск. Кусают сильно, но и расходуются в огромных количествах. Однако есть существенный плюс - герой противника должен тратить на заклинания на два spell point'a больше, чем обычно.

Dendroid Guard (после апгрейда становится **Dendroid Soldier**) - медлительные, но сильные и выносливые бойцы. Дополнительная способность - отряд противника, атакованный дендроид-



Heroes of Might & Magic III

дами, лишается возможности двигаться до тех пор, пока дендроиды не будут уничтожены, либо пока не покинут то место, на котором стояли. Центр обороны эльфийских войск.

Unicorns (War Unicorns) - очень быстрые бойцы, способные ослепить врага во время атаки (вероятность этого - 20%). Более того, все стоящие рядом с единорогами дружественные отряды получают дополнительные 20% шансов полностью проигнорировать направленные против них заклинания противника.

Green Dragons (Gold Dragons). На зеленых драконов не действуют все заклинания ниже четвертого уровня, а на золотых драконов действуют только заклинания пятого уровня. При встрече с Black Dragon'ами шансов практически не имеют.

Tower

Gremlins (Master Gremlins) - слабые вояки. Дерутся своими цепями (гремлины закованы в кандалы, чтобы не сбежали). Master Gremlins, как доказавшие свою преданность, освобождены от оков и могут бросаться в противника железными шарами.

Stone Gargoyles (Obsidian Gargoyles) - оживленные при помощи магии каменные статуи. Бойцы средней руки. Плюс - летают, дальше все понятно...

Stone Golems (Iron Golems) - медлительные, но сильные и выносливые бойцы. Каменные големы получают половину урона от магических атак противника, а железные големы - только четверть. Стоит использовать хотя бы из-за немалого запаса HP.

Mage (Arch Mage) - в бою уменьшают количество спелл пойнтов, необходимых вашему герою для кастования заклинаний. Архимаги к тому же способны поражать в полную силу юниты противника, находящиеся под прикрытием городских стен.

Genies (Master Genies) - быстрые и сильные бойцы. Являются естественными врагами ифритов и наносят им 150% урон. Один раз за ход во время боя Master Genies могут наложить на дружественный отряд случайно выбранное полезное заклинание.

Nagas (Naga Queens) - лучшие защитники замка в войсках Wizard'a. Дополнительное преимущество - противник не отвечает на их удары.

Giants (Titans) - обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, воздействующим на разум. Обе разновидности этих бойцов атакуют молниями, но Титаны могут метать свои молнии, подобно стрелам, через все поле боя. Вдобавок к этому, Титаны наносят 150% урон Черным Драконам и не подвержены штрафу при переходе на рукопашный бой. Единственный юнит 7 уровня, атакующий на расстоянии.

Inferno

Imps (Familiars) - явный плюс - на поле боя Familiars "переводят" 20% спелл пойнтов, потраченных героем противника на заклинания, вашему герою.

Gogs (Magogs) - бросаются огнем, а в ближнем бою пускают в ход когти. Огненные шары магов наносят урон не только выбранной цели, но и близстоящим к ней отрядам.

Hell Hounds (Cereberi) - быстро бегают и неплохо атакуют. У церберов три головы, и они способны одновременно атаковать три близко стоящих отряда противника.

Demon (Horned Demon) - воины ближнего боя. Обладают приличным запасом хит-пойнтов и неплохими показателями Attack / Defence.

Pit Fiends (Pit Lords). В принципе, для пятого уровня - бойцы средней руки. Специальная возможность - могут возрождать павших воинов в обличье демонов, при этом количество воскрешенных демонов не может превышать численность самих Pit Lords.

Efreet (Efreet Sultans) - не подвержены заклинаниям Сферы Огня, могут перелетать через все поле боя. Они - естественные враги джиннов и поэтому наносят им 150% урон.

Devils (Arch Devils) - очень хорошие бойцы, способные за один ход переместиться в любую точку поля битвы. Противник не может ответить на их атаки, а кроме того, в сражении с дьяволами у войск соперника на единицу снижается показатель Luck. Естественные враги ангелов (50% бонус при атаке).

Necropolis

Skeleton (Skeleton Warrior) - самые "кусачие" бойцы первого уровня. Расходуются как семечки, но зато их можно быстро наплодить в огромных количествах (во-первых, "естественным путем" в городе, во-вторых, можно "переделать" в скелеты других существ при помощи здания Skeleton Transformer, в-третьих, они производятся за счет умения Necromancy ваших героев).

Орда скелетов - не такая уж слабая сила.

Walking Dead (Zombie) - медлительные и слабые бойцы. Единственный плюс - у Zombies есть возможность в 20% случаев заразить противника болезнью. У зараженного врага на три раунда понижаются показатели атаки и защиты на два пункта.

Wight (Wraith) - это уже кое-что. В начале каждого раунда боя первый wight или wraith в отряде регенерирует, полностью восстанавливая все свои хит-пойнты. Кроме того, каждый раунд, пока они остаются на поле боя, wraith'ы отбирают у героя противника 2 спелл-пойнта.

Vampire (Vampire Lord) - на их атаки противник не может отвечать. Кроме этого, Vampire Lords могут воскрешать убитых членов собственного отряда, если урон, нанесенный ими при атаке противнику, равен жизни убитых Vampire Lords.

Lich (Power Lich) - атакуют на дальней дистанции при помощи заклинания "death cloud", которое всегда наносит ущерб выбранному противнику, а также немного ранит всех стоящих рядом с ним юнитов, если они не undead. В ближнем бою личи довольно неплохо дерутся посохами.

Black Knight (Dread Knight) - сильны и быстры. При атаке противника в 20% случаев могут проклясть его (проклятые юниты всегда наносят лишь минимально возможный урон в бою, не смотря ни на какие бонусы своего героя). А Dread Knights вдобавок к этому могут в 20% случаев нанести и двойной по силе урон противнику. Пожалуй, самые мощные войска шестого уровня, да чего уж там, многие из войск 7 уровня послабее будут...

Bone Dragon (Ghost Dragon) - одним своим видом понижают мораль войск противника на единицу. Ghost Dragon при атаке могут в 20% случаев состарить отряд противника (у состарившегося отряда до конца боя количество хит-пойнтов понижается вдвое).

Dungeon

Troglodyte (Infernal Troglodyte) - слабые, но быстрые бойцы. У них нет глаз, поэтому заклинания ослепления на них не действуют. Однако у троглодитов очень низкая мораль, что воздействует на общее настроение всего войска отнюдь не лучшим образом.

Harpy (Harpy Hag) - бойцы не ахти какие, но Harpy Hags могут атаковать противника совершенно безнаказанно (противник не может контратаковать, а после атаки "красотки" возвращаются на ту клетку, откуда начали атаку).

Beholder (Evil Eye) - одинаково хорошо атакуют как на расстоянии - своим взглядом, так и в ближнем бою - щупальцами.

Medusa (Medusa Queen) - отлично управляют с луками, да и в рукопашной схватке за себя постоят. Кроме этого, в ближнем бою в 20% случаях они могут превратить противника в камень. Окаменевшие враги не могут двигаться, но при атаке получают только 50% повреждений.

Minotaur (Minotaur King) - хорошие бойцы ближнего боя, имеющие неплохой показатель морали.

Manticore (Scorpicore) - быстрые и сильные летающие бойцы. Scorpicore во время атаки в 20% случаях могут парализовать противника. Парализованные враги получают при атаке только 50% урон и оживают либо при нападении на них, либо через три раунда боя.

Red Dragon (Black Dragon) - бойцы что надо. Отличная подвижность и скорость плюс возможность "пробивать" своим дыханием две клетки делает их исключительно ценными в битве. На Красных Драконов не действуют заклинания ниже четвертого уровня, а Черным Драконам вообще вся магия глубоко по барабану. Иметь этих ребят лучше на своей стороне. Обычно встреча с враждебными драконами сулит серьезные неприятности.

Stronghold

Goblin (Hobgoblin) - Сгодятся в качестве "пушечного мяса".

Wolf Rider (Wolf Raider) - чуток сильнее, но все едино не ахти какое воинство. Однако Wolf Raider могут наносить по два удара за атаку, что несколько оправдывает их применение.

Orc (Orc Chieftain) - бросаются в противника топорами, но в ближнем бою прока от них очень немного. Правда, для обороны городов подходят.

Ogre (Ogre Mage) - ребята ничего, наносят своими дубинами ощутимые удары. Ogre Mage могут еще и кастовать на дружелюбные отряды заклинание Bloodlust.

Roc (Thunderbird) - хорошие летающие бойцы. Как можно скорее проведите соответствующий апгрейд, т.к. при атаке Thunderbirds в 20% случаев могут скастовать Lightning, нанеся противнику дополнительный урон, равный 10 x количество "птичек!".



Cyclops (Cyclops King) - отличные бойцы, способные испортить своими камнями жизнь кому угодно. Обе разновидности циклопов могут уничтожать при осаде стены вражеского замка подобно катапульте (у Cyclops эта атака проводится на уровне Basic Ballistics skill, а у Cyclops Kings - на уровне Advanced Ballistics skill).

Behemoth (Ancient Behemoth) - мрачные ребята. Их атаки настолько сильны, что в битве с ними отряд противника теряет показатель защиты (Behemoth уменьшают защиту жертвы на 40%, а Ancient Behemoth - на 80%). Шансов выиграть имеют немного, но вот проредить войска противника способны основательно.

Fortress

Gnoll (Gnoll Marauder) - средней руки солдаты ближнего боя.

Lizardman (Lizard Warrior) - вооружены луками, в ближнем бою переходят на кинжалы. Как и все им подобные стрелковые отряды, хороши в основном для обороны городов.

Serpent Fly (Dragon Fly) - слабые летающие бойцы. Единственный плюс - их атака рассеивает любые полезные заклинания, наложенные врагом на своих юнитов.

Basilisk (Greater Basilisk) - не ахти как быстры, зато Greater Basilisk'и при атаке в 20% случаев обращают врагов в камень. Окаменевшие враги не могут двигаться, при атаке получают только 50% урон и оживают при нападении на них.

Gorgon (Mighty Gorgon) - Mighty Gorgon обладает способностью "death stare", которая срабатывает в 10% случаев. При этом несколько воинов в отряде противника имеют шанс умереть мгновенно.

Wyvern (Wyvern Monarch) - хоть и похожи на драконов, но дерутся почему-то хвостами. Причем удар Wyvern Monarch в 20% случаев отравляет отряд противника на три раунда боя (при этом все войска в отряде противника теряют 50% здоровья каждый раунд). Исцелить отравление можно только при помощи заклинания Cure.

Hydra (Chaos Hydra) - атакуют одновременно все отряды противника, до которых могут дотянуться своими острыми зубками, причем совершенно безнаказанно. Тем не менее, чуть ли не самые слабые войска 7 уровня.

"Нейтральные" монстры

Этих "товарищей" производить нельзя, можно только рекрутировать на лоне природы или в особых местах, где они размножаются.

Air Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Blind и Meteor Shower. Получают двойной урон от Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning.

Earth Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Lightning Bolt, Chain Lightning и Firestorm. Получают двойной урон от заклинания Meteor Storm.

Fire Elemental - обладают иммунитетом ко всем заклинаниям Сферы Огня. Получают двойной урон от заклинаний Ice Ray и Frost Ring.

Water Elemental - обладают иммунитетом к заклинаниям Ice Ray и Frost Ring. Получают двойной урон от заклинаний Firewall, Combustion, Fireblast и Fireshield.

Gold Golem и Diamond Golem - на Золотых Големов магические атаки действуют только в 15% случаев, а на Амлазных - только в 5% случаев.

Герои

Герои в HoMM III подразделяются на два больших класса - воины, исповедующие Might, и маги, исповедующие Magic. Каждая раса (или, если хотите, город) имеет по два типа героев. Один из них - warrior, другой - mage. Каждый тип насчитывает восемь персонажей, обладающих постоянными начальными характеристиками. Итого, получается 128 различных героев. Приводим список их всех, указав важные для игры параметры.

Knight (Castle) - Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1

Orrin	Archery	human	male	Basic Leadership, Basic Archery
Valeska	Archers	human	female	Basic Leadership, Basic Archery
Edric	Griffins	human	male	Basic Leadership, Basic Armorer
Sylvia	Navigation	human	female	Basic Leadership, Basic Navigation
Lord Hart	Estates	human	male	Basic Leadership, Basic Estates
Sorsha	Swordsmen	human	female	Basic Leadership, Basic Offence
Christian	Ballista	human	male	Basic Leadership, Basic Artillery
Tyris	Cavaliers	human	female	Basic Leadership, Basic Tactics

Cleric (Castle) - Att 0, Def 0, Pwr 2, Knlg 3

Rion	First Aid	human	male	Basic Wisdom, Basic First Aid
Adela	Bless	human	female	Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Cuthbert	Weakness	human	male	Basic Wisdom, Basic Estates
Adelaide	Frost Ring	human	female	Advanced Wisdom
Indham	Monks	human	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Sanya	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Loynis	Prayer	human	male	Basic Wisdom, Basic Learning
Caitlin	+350 Gold	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence

Ranger (Rampart) - Att 1, Def 3, Pwr 1, Knlg 1

Mephala	Armorer	human	female	Basic Leadership, Basic Armorer
Ufretin	Dwarves	dwarf	male	Basic Resistance, Basic Luck
Jenova	+350 Gold	elf	female	Advanced Archery
Ryland	Dendroid	human	male	Basic Leadership, Basic Diplomacy
Thorgrim	Resistance	dwarf	male	Advanced Resistance
Ivor	Elves	elf	male	Basic Archery, Basic Offence
Clancy	Unicorns	dwarf	male	Basic Resistance, Basic Pathfinding
Kyrre	Logistics	elf	female	Basic Archery, Basic Logistics

Druid (Rampart) - Att 0, Def 2, Pwr 1, Knlg 2

Coronius	Slayer	human	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Uland	Cure	dwarf	male	Advanced Wisdom, Basic Ballistics
Elleshar	Intelligence	elf	male	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Gem	First Aid	human	female	Basic Wisdom, Basic First Aid
Malcom	Eagle Eye	dwarf	male	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Melodia	Fortune	elf	female	Basic Wisdom, Basic Luck
Alagar	Ice Bolt	human	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Aeris	Pegasi	elf	male	Basic Wisdom, Basic Scouting

Alchemist (Tower) - Att 1, Def 1, Pwr 2, Knlg 2

Piquedram	Gargoyles	human	male	Basic Mysticism, Basic Scouting
Thane	Genies	genie	male	Advanced Scholar
Josephine	Golems	human	female	Basic Mysticism, Basic Sorcery
Neela	Armorer	genie	female	Basic Scholar, Basic Armorer
Torosar	Ballista	human	male	Basic Mysticism, Basic Artillery
Fafner	Nagas	genie	male	Basic Scholar, Basic Resistance
Rissa	+1 Mercury	human	female	Basic Mysticism, Basic Offence
Iona	Genies	genie	female	Basic Scholar, Basic Intelligence

Wizard (Tower) - Att 0, Def 0, Pwr 2, Knlg 3

Astral	Hypnotize	human	male	Advanced Wisdom
Halon	Mysticism	genie	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Serena	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Daremith	Fortune	genie	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Theodorus	Magi	human	male	Basic Wisdom, Basic Ballistics

Heroes of Might & Magic III

Solmyr	Ch. Light.	genie	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Cyra	Haste	human	female	Basic Wisdom, Basic Diplomacy
Aine	+350 Gold	genie	female	Basic Wisdom, Basic Scholar

Demoniac (Inferno) - Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1

Fiona	Hell Hounds	human	female	Advanced Scouting
Rashka	Efreet	efreet	male	Basic Scholar, Basic Wisdom
Marius	Demons	demon	female	Advanced Armorer
Ignatius	Imps	human	male	Basic Tactics, Basic Resistance
Octavia	+350 Gold	efreeti	female	Basic Scholar, Basic Offence
Calh	Gogs	demon	male	Basic Archery, Basic Scouting
Pyre	Ballista	human	female	Basic Logistics, Basic Artillery
Nymus	Pit Fiends	demon	female	Advanced Offence

Heretic (Inferno) - Att 1, Def 1, Pwr 2, Knlg 1

Ayden	Intelligence	human	male	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Xyron	Inferno	efreet	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Axis	Mysticism	demon	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Olema	Weakness	human	female	Basic Wisdom, Basic Ballistics
Calid	+1 Sulfur	efretti	female	Basic Wisdom, Basic Learning
Ash	Bloodlust	demon	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Zydar	Sorcery	demon	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Xarfax	Fireball	human	male	Basic Wisdom, Basic Leadership

Death Knight (Necropolis) - Att 1, Def 2, Pwr 2, Knlg 1

Straker	Walking Dead	human	male	Basic Necromancy, Basic Resistance
Vokial	Vampires	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Artillery
Moandor	Liches	lich	male	Basic Necromancy, Basic Learning
Charna	Wights	human	female	Basic Necromancy, Basic Tactics
Tamika	Black Knts.	vampire	female	Basic Necromancy, Basic Offence
Isra	Necromancy	lich	female	Advanced Necromancy
Clavius	+350 Gold	human	male	Basic Necromancy, Basic Offence
Galthran	Skeletons	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Armorer

Necromancer (Necropolis) - Att 1, Def 0, Pwr 2, Knlg 2

Septienna	Death Ripple	human	female	Basic Necromancy, Basic Scholar
Aislinn	Meteor Shower	vampire	female	Basic Necromancy, Basic Wisdom
Sandro	Sorcery	lich	male	Basic Necromancy, Basic Sorcery
Nimbus	Eagle Eye	human	male	Basic Necromancy, Basic Eagle Eye
Thant	Animat Dead	vampire	male	Basic Necromancy, Basic Mysticism
Xsi	Stone Skin	lich	female	Basic Necromancy, Basic Learning
Vidomina	Necromancy	human	female	Advanced Necromancy
Nagash	+350 Gold	lich	male	Basic Necromancy, Basic Intelligence

Overlord (Dungeon) - Att 2, Def 2, Pwr 1, Knlg 1

Lorelei	Harpies	human	female	Basic Leadership, Basic Scouting
Arlach	Ballista	troglydyte	male	Basic Offence, Basic Artillery
Dace	Minotaures	minotaur	male	Basic Tactics, Basic Offence
Ajit	Beholders	human	male	Basic Leadership, Basic Resistance
Damacon	+350 Gold	troglydyte	male	Advanced Offence
Gunnar	Logistics	minotaur	male	Basic Tactics, Basic Logistics
Synca	Manticores	human	female	Basic Leadership, Basic Scholar
Shakti	Troglydytes	troglydyte	male	Basic Offence, Basic Tactics

Warlock (Dungeon) - Att 0, Def 0, Pwr 3, Knlg 2

Alamar	Resurrection	human	male	Basic Wisdom, Basic Scholar
Jaegar	Mysticism	troglydyte	male	Basic Wisdom, Basic Mysticism

Malekith	Sorcery	minotaur	male	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Jeddite	Resurrection	human	male	Advanced Wisdom
Geon	Eagle Eye	troglodyte	male	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Deemer	Meteor Show.	minotaur	male	Basic Wisdom, Advanced Scouting
Sephinroth	+1 Crystal	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Darkstorn	Stone Skin	minotaur	male	Basic Wisdom, Basic Learning

Barbarian (Stronghold) - Att 4, Def 0, Pwr 1, Knlg 1

Yog	Cyclopes	genie	male	Basic Offense, Basic Ballistics
Gurnisson	Ballista	goblin	male	Basic Offense, Basic Archery
Jabarkas	Orcs	ogre	male	Basic Offense, Basic Archery
Shiva	Rocs	human	female	Basic Offense, Basic Scouting
Gretchin	Goblins	goblin	female	Basic Offense, Basic Pathfinding
Krellon	Ogres	ogre	female	Basic Offense, Basic Resistance
Crag Hack	Offense	human	male	Advanced Offense
Tyraxor	Wolf Riders	goblin	male	Basic Offense, Basic Tactics

Battle Mage (Stronghold) - Att 2, Def 1, Pwr 1, Knlg 1

Grid	Sorcery	human	female	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Vey	Ogres	ogre	male	Basic Wisdom, Basic Leadership
Dessa	Logistics	goblin	male	Basic Wisdom, Basic Logistics
Terek	Haste	human	male	Basic Wisdom, Basic Tactics
Zubin	Precision	goblin	male	Basic Wisdom, Basic Artillery
Gundula	Offense	ogre	female	Basic Wisdom, Basic Offense
Oris	Eagle Eye	human	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Saurug	+1 Gems	ogre	male	Basic Wisdom, Basic Resistance

Beastmaster (Fortress) - Att 0, Def 4, Pwr 1, Knlg 1

Bron	Basilisks	human	male	Basic Armorer, Basic Resistance
Drakon	Gnolls	gnoll	male	Basic Armorer, Basic Leadership
Wystan	Lizardmen	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Archery
Tazar	Armorer	human	male	Advanced Armorer
Alkin	Gorgons	gnoll	male	Basic Armorer, Basic Offense
Korbac	Serpent Flies	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Pathfinding
Gerwulf	Ballista	human	male	Basic Armorer, Basic Artillery
Broghild	Wyverns	lizardman	male	Basic Armorer, Basic Scouting

Witch (Fortress) - Att 0, Def 1, Pwr 2, Knlg 2

Mirlanda	Weakness	human	female	Advanced Wisdom
Rosic	Mysticism	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Mysticism
Voy	Navigation	lizardman	female	Basic Wisdom, Basic Navigation
Merist	Stone Skin	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Learning
Styg	Sorcery	lizardman	female	Basic Wisdom, Basic Sorcery
Andra	Intelligence	human	female	Basic Wisdom, Basic Intelligence
Tiva	Eagle Eye	gnoll	female	Basic Wisdom, Basic Eagle Eye
Verdish	First Aid	human	female	Basic Wisdom, Basic First Aid

Вторичные навыки (secondary skills) - вещь, перешедшая из HoMM II. Здесь все знакомо, лишь добавлены новые вариации. Мы свели их в таблицу и на всякий случай (а вдруг найдутся люди, не игравшие во "вторых хиройсов") нововведения выделили курсивом.

Skill	Basic Advanced Expert
Air Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Воздуха Увеличивает мощность заклинаний сферы Воздуха Качественно улучшает заклинания сферы Воздуха

Heroes of Might & Magic III

Archery	Увеличивает на 10% мощность дистанционных атак Увеличивает на 25% мощность дистанционных атак Увеличивает на 50% мощность дистанционных атак
Armorer	Уменьшает на 5% повреждения, полученные вашими войсками в ближнем бою Уменьшает на 10% повреждения, полученные вашими войсками в ближнем бою Уменьшает на 15% повреждения, полученные вашими войсками в ближнем бою
Artillery	Позволяет при атаке указывать цель для баллисты Позволяет дважды за ход стрелять баллистой, увеличивает double dmg до 75%
Ballistics	Позволяет при атаке указывать цель для катапульты Позволяет дважды за ход использовать катапульту
Diplomacy	Повышает точность выстрелов катапульты Уменьшает стоимость выкупа героя на 20% Уменьшает стоимость выкупа героя на 40% Уменьшает стоимость выкупа героя на 60%
Eagle Eye	Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-2 уровня. Вероятность - 40% Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-3 уровня. Вероятность - 50% Позволяет герою узнать у противника заклинание 1-4 уровня. Вероятность - 60%
Earth Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Земли Увеличивает мощность заклинаний сферы Земли
Estates	Качественно улучшает заклинания сферы Земли Увеличивает ваш ежедневный доход на 125 золотых Увеличивает ваш ежедневный доход на 259 золотых Увеличивает ваш ежедневный доход на 500 золотых
Fire Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Огня Увеличивает мощность заклинаний сферы Огня Качественно улучшает заклинания сферы Огня
First Aid	Позволяет управлять тентом и исцелять по 50 HP за ход Позволяет управлять тентом и исцелять по 75 HP за ход Позволяет управлять тентом и исцелять по 100 HP за ход
Intelligence	Увеличивает максимальное количество SP на 25% Увеличивает максимальное количество SP на 50% Вдвое увеличивает максимальное количество SP
Leadership	Увеличивает мораль на +1 Увеличивает мораль на +2 Увеличивает мораль на +3
Learning	Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 5% Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 10% Увеличивает количество зарабатываемых EXP на 15%
Logistics	Увеличивает ход героя на 10% Увеличивает ход героя на 20% Увеличивает ход героя на 30%
Luck	Увеличивает удачу на +1 Увеличивает удачу на +2 Увеличивает удачу на +3
Mysticism	Восстанавливает 2 SP в день Восстанавливает 3 SP в день Восстанавливает 4 SP в день
Navigation	Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 50% Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 100% Увеличивает дальность передвижения героя по морю на 150%
Necro-mancy	Позволяет герою превращать 10% погибших в бою воинов в скелетов Позволяет герою превращать 20% погибших в бою воинов в скелетов Позволяет герою превращать 30% погибших в бою воинов в скелетов
Offence	Увеличивает на 10% повреждения, наносимые войсками героя в ближнем бою Увеличивает на 20% повреждения, наносимые войсками героя в ближнем бою Увеличивает на 30% повреждения, наносимые войсками героя в ближнем бою

Pathfinding	Уменьшает на 25% пенальти при передвижении по пересеченной местности Уменьшает на 50% пенальти при передвижении по пересеченной местности Уменьшает на 75% пенальти при передвижении по пересеченной местности
Resistance	Повышает до 5% сопротивляемость воинов заклинаниям Повышает до 10% сопротивляемость воинов заклинаниям Повышает до 15% сопротивляемость воинов заклинаниям
Scholar	Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-2 уровня Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-3 уровня Позволяет двум героям обмениваться заклинаниями 1-4 уровня
Scouting	Увеличивает радиус обзора героя на одну клетку Увеличивает радиус обзора героя на две клетки Увеличивает радиус обзора героя на три клетки
Sorcery	Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 5% Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 10% Увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями героя, на 15%
Tactics	Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых трех линиях Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых пяти линиях Позволяет перед началом боя переставлять войска на первых семи линиях
Water Magic	Уменьшает стоимость заклинаний сферы Воды Увеличивает мощность заклинаний сферы Воды Качественно улучшает заклинания сферы Воды
Wisdom	Позволяет герою учить заклинания 1-3 уровня Позволяет герою учить заклинания 1-4 уровня Позволяет герою учить заклинания 1-5 уровня

Примечания: Leadership не доступен Death Knight'ам и Necromancer'ам. Знание одной из магических школ на уровне expert качественно меняет силу заклинаний этой школы.

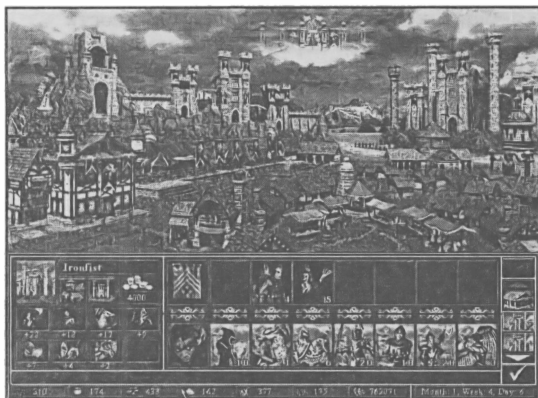
Специализация героев играет в HoMM III весьма существенную роль. К примеру, одну из миссий в четвертом campaign'e ради проверки мы прошли, не выкупая никаких войск, кроме crusader'ов, - просто основным героем была Sorsha the knight, specialist swordsmen, и пачка crusader'ов имела суммарные attack/Defence 48/42! Это в полтора раза больше, чем у Archangel'a (30/30)! Другой пример: когда основательно навороченный Alagar the druid кастует Ice Bolt, то damage получается, как от мощнейшего Implosion. А если не полениться и набрать еще с десяток уровней, то, пожалуй, и больше. Веселенькое дельце, не правда ли?! Магия 2-го уровня, а действует не хуже магии 5-го. Или еще - я был приятно удивлен, когда баллиста под управлением Christian'a за один раунд сносила Черного Дракона противника...

Ну что? Убедил? Давайте приглядимся поподробнее и разберемся, что же такое есть эта самая специализация.

Условно всех специалистов можно разбить на четыре группы:

Специалисты по вторичным скиллам - герои, улучшающие процент использования своего "любимого" скилла с каждым новым уровнем. Пожалуй, самые мощные из героев. Ярким примером является Crag Hack the barbarian, добавляющий 5% к Offense. Предположим, что он добрался до 10 уровня и имеет Expert Offense (обычно экспертом он становится уже ко второму :), тогда войска под его командой будут наносить на 80% ($30\% + 10 \cdot 5\%$) повреждений больше. А к 20 уровню бонус составит уже 130% ($30\% + 20 \cdot 5\%$)! Специалистов из этой группы стоит максимально развивать и использовать как основных героев - ударный кулак, штурм городов, решающая битва и т.д.

Специалисты по типу войск - начиная с уровня героя, равного уровню "специального" войска, этому войску добавляются дополнительные Attack и Defence. Общая формула довольно громоздка, поэтому поясним на примере. Dron the beastmaster, специалист по basilisk'ам. Basilisk - войско 4 уровня и имеет характеристики 11/11. Когда Dron достигнет четвертого уровня, он добавит всем basilisk'ам и greater basilisk'ам по +1 Attack/Defence (они станут 12/12, а уж потом к ним прибавятся Att/Def героя). Следующая единица прибавится на 8 уровне, затем - на 16 и так далее. Общее правило: чем слабее войска, тем быстрее растут характеристики под командой специалиста. Специалисты этого класса - типичные представители героев второго эшелона. В зависимости от типа войск могут использоваться для выполнения различных



задач.

Специалисты по магии - при повышении уровня эффективность "любимого" заклинания увеличивается. Вычислить общую формулу действия магии, к сожалению, пока не удалось. Ясно лишь, что с повышением уровня героя и при применении на младшие войска заклинание действует сильнее. Специалистов-магов, наряду со специалистами по войскам, хорошо использовать для ослабления ударного кулака противника, защиты своей территории и добивания остатков вражеских героев. Следует ли говорить, что каждый специалист по магии обязательно должен быть экспертом школы, содержащей основное заклинание.

Специалисты по ресурсам - независимо от уровня, приносят определенный ресурс ежедневно. Такие герои хороши в начале игры, а в "миттельшпиле" их можно использовать, например, для подвоза войск или защиты городов.

При повышении уровня, когда предлагают выбрать вторичный скилл, обязательно следует обратить внимание на тип и специализацию героя. К примеру, спецу по баллистике совсем не помешает Archery, зато тот же Archery, например, warlok'у с драконами - как телеге пятое колесо... Универсальный скилл - Wisdom. Его следует брать любому герою (если предлагают, хе-хе). Spellcaster'ам стоит выбрать магическую школу, опять же, с учетом специализации. Короче, здесь предоставлена огромная свобода выбора, и любой игрок может добиться желаемого результата, исходя из своих предпочтений.

Из всего вышеизложенного напрашивается вывод: игра, наконец-то, стала действительно HEROES of Might and Magic. Теперь от набора героев зависит намного больше, чем, например, от выбора стартового города. Хотя, конечно, следует сказать, что тип города влияет на то, каких героев вы можете нанять.

Магия

Нейтральная магия

Magic Arrow - разряд энергии, бьет в выбранный отряд противника. Дешево и сердито. При попадании не берется в расчет иммунитет противника к какой-либо сфере магии.

Visions - дает вам общее представление о силе войск противника (будь то отряд под предводительством героя, гарнизон в городе или просто толпа монстров).

Сфера Земли

Animate Dead - оживляет убитую нежить (undead) в выбранной группе.

Anti-Magic - защищает группу ваших бойцов от заклинаний 1-2 уровней.

Death Ripple - посылает "волну" через все боевое поле, которая наносит вред всем юнитам (в том числе, и вашим), за исключением нежити (undead).

Earthquake - уничтожает две случайно выбранные части городской стены. Особенно полезно, если ваш герой по каким-либо причинам лишился катапульты. Чем быстрее будет разрушена городская стена, тем больше шансов, что катапульта будет бить по башням с лучниками.

Force Field - в точке, выбранной вами, создает защитное поле.

Implosion - наносит большие повреждения одному отряду. Применять имеет смысл только против сильных тварей.

Meteor Shower - на поле брани с неба падают метеориты. Наносят урон всем попавшим в зону поражения созданиям (в радиусе одной "клетки" от выбранной вами цели).

Protection from Earth - уменьшает урон, причиняемый отряду заклинаниями сферы Земли.

Quicksand - размещает на поле боя в случайном порядке несколько участков зыбучих песков. Юнит противника, ступивший на данную клетку, автоматически прекращает движение.

Resurrection - воскрешает членов выбранного отряда.

Shield - защищает отряд от дистанционных атак, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Slow - уменьшает скорость выбранного вражеского отряда.

Sorrow - понижает мораль выбранного отряда врага.

Stone Skin - дает дополнительную защиту одному из ваших отрядов.

Summon Earth Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Земли. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Town Portal - переносит вашего героя в ближайший дружественный город. В городе не должно быть героя.

View Earth - открывает на карте местоположение всех ресурсов (шахт, лесопилен и т.д.).

Сфера Воздуха

Air Shield - защищает выбранный отряд от атак оружия дальнего радиуса действия (стрел и т. п.).

Chain Lightning - наносит удар молнией по выбранному отряду противника. Молния после этого отскакивает и бьет ближайший отряд (включая и ваш), нанося ему вдвое меньший урон, чем первому. Потом молния отскакивает снова и бьет следующий отряд, нанося ему урон вдвое меньший, чем предыдущему отряду. Молния может поразить четыре отряда.

Counterstrike - выбранный отряд ответит на одну дополнительную атаку противника (т.е. даст сдачи не одному, а двум отрядам врага). Очень ценно, если ваш отряд состоит из крутых монстров, а противник явно намеревается бросить на них всех своих бойцов.

Dimension Door - один раз в день ваш герой может перенестись на любой видимый свободный участок игрового поля.

Destroy Undead - попытка уничтожить любую нежить на поле боя. Вероятность успеха зависит от магической силы героя.

Disguise - дает неверную информацию любому врагу, пытающемуся разузнать силу вашего героя. Бесполезно против компьютера, т. к. он просто этого никогда не делает.

Fly - позволяет вашей армии перелетать через препятствия и преграды. Учтите, что свой ход вы должны закончить на земле.

Fortune - увеличивает удачу выбранного отряда.

Haste - увеличивает скорость выбранного отряда.

Hypnotize - на время битвы отряд противника переходит под ваше управление. Действует не на всех существ, кроме того, отряд противника должен быть немногочисленен.

Lightning Bolt - наносит значительный вред выбранному отряду противника.

Magic Mirror - в 20% случаев отражает заклинания противника на один из его отрядов. Тем не менее, умный AI очень редко кастует магию на отряд, защищенный данным заклинанием.

Precision - увеличивает урон, причиняемый противнику оружием дальнего радиуса действия (стрелами и т. п.). Очень эффективно, если ваша армия состоит из орды дешевых стрелков.

Protection from Air - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Воздуха, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Summon Air Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Воздуха. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

View Air - показывает вам месторасположение всех "бесхозных" артефактов.

Сфера Огня

Armageddon - самое сильное атакующее заклинание массового действия. Очень эффективно, если у вас есть черные драконы, на которых сие заклинание не действует. Один Армагеддон при хорошем маге практически всегда приводит к победе.

Berserk - отряд, на который будет применено заклинание, станет атаковать ближайший к нему отряд, будь то противник или союзник.

Blind - ослепляет жертву, в результате чего она не может двигаться и контратакует только вполсилы. Эффект заклинания сохраняется до тех пор, пока жертву не атаковали, или пока оно не развееется. По большому счету, имеет смысл применять только против стрелков или далеко ходящих войск (чтобы они пропустили ход).

Bloodlust - увеличивает урон, наносимый данным отрядом в ближнем бою.

Curse - жертва наносит в бою минимально возможный урон противнику.

Disrupting Ray - уменьшает защиту у монстров в выбранном отряде. На один и тот же отряд

Heroes of Might & Magic III

это заклинание можно применять неоднократно.

Fire Ball - наносит урон выбранному отряду врагов и всем другим отрядам, стоящим поблизости.

Fire Shield - может быть применено на дружественном отряде, после чего все противники, атакующие этот отряд, теряют некоторое количество хит-пойнтов (сила ранения зависит от величины урона, нанесенного противником вашему отряду). Есть хороший способ получить максимум выгоды от этого заклинания. Берете толпу гоблинов, выводите вперед, кастуете на них Огненный Щит и ждете. Противник атакует их и получает корнтрудар сокрушительной силы.

Fire Wall - в выбранном месте на поле боя появляется огненная стена. Все юниты, проходящие через огонь, получают damage.

Frenzy - при применении у выбранного отряда обнуляются Defence и увеличивается Attack. Применять стоит только в тех редких случаях, когда у врага всего один-два крутых отряда, и вы уверены, что сможете уничтожить хотя бы один сразу. Выбираете самый многочисленный и сильный свой отряд, кастуете на него Лихорадку и атакуете противника так, чтобы его второй отряд не успел за один ход ударить по вашим парням. Атакованный отряд гибнет и на следующем ходу вы добываете оставшихся супостатов.

Inferno - вспышка пламени, наносит повреждения всем, кто окажется в области действия огня.

Land Mine - в произвольных местах на поле боя появляются мины, наносящие урон всем, кто по ним пройдет. Их видят ваши бойцы и существа, "проживающие" на данном типе местности.

Misfortune - уменьшает удачу выбранного отряда врага.

Protection from Fire - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Огня, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Sacrifice - уничтожив один из ваших отрядов, вы сможете вернуть к жизни другой отряд, павший на поле брани. Количество воскрешенных существ зависит от магической силы вашего героя и от состояния здоровья принесенных в жертву монстров. Очень удобно бросить, например, в самое пекло ваших ангелов, а потом восстановить их численность, пожертвовав дешевыми копейщиками.

Slayer - дает возможность вашему отряду нанести дополнительный вред при сражении с драконами, гидрами и бегемотами.

Summon Fire Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Огня. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Сфера Воды

Bless - ваш отряд наносит противнику максимально возможный вред.

Clone - создает двойника выбранного отряда. Двойник исчезает, если его атакуют. Имеет смысл использовать для отвлечения на двойника атаки самого сильного отряда противника. "Размножать" можно только существ 1-5 уровней.

Cure - восстанавливает немного хит-пойнтов выбранному отряду и снимает с него все вредные воздействия от заклинаний противника.

Dispel - нейтрализует эффект вражеских заклинаний, наложенных на ваш отряд.

Forgetfulness - выбранный отряд противника не будет применять в этот ход свое оружие дальнего действия. Естественно, действует только на стрелков.

Frost Ring - наносит ранения всем отрядам рядом с выбранным. На сам выбранный отряд заклинание не действует, поэтому хорошо использовать его в качестве помощи попавшим в окружение частям вашей доблестной армии.

Ice Bolt - наносит вред выбранному отряду противника.

Mirth - увеличивает мораль выбранного отряда. Очень эффективно, если у вашего героя предварительно уже есть модификатор морали +3. Теперь в 90% случаев ваши войска будут ходить по два раза за счет высокой морали.

Prayer - дает бонус к атаке, защите и скорости вашего отряда.

Protection from Water - защищает отряд от всех атакующих заклинаний сферы Воды, уменьшая получаемые повреждения на 50%.

Remove Obstacle - убирает любое нормальное препятствие (деревья, камни и т. п.) по вашему выбору с поля боя.

Scuttle Boat - уничтожает лодку, которой вы владеете. Иногда это бывает очень выгодно, т.к. лишает противника возможности захватить эту самую лодку.

Summon Boat - позволяют герою телепортировать к берегу свободную лодку. Срабатывает не всегда.

Summon Water Elemental - позволяет вам призвать на поле брани отряд Духов Воды. После применения этого заклинания ни вы, ни противник уже не можете вызывать в течение данной битвы других Духов.

Teleport - переносит выбранный отряд в любую точку поля боя. Однако есть и определенные ограничения, например, нельзя перенестись через стену замка. Особенно эффективно использовать это заклинание на юнитов, способных атаковать несколько противников за один ход (гидры, черберы, драконы).

Water Walk - позволяет вашей армии ходить по воде. Но учтите: свой ход вы должны закончить на земле.

Weakness - уменьшает силу атаки выбранного отряда.

Артефакты

Все артефакты, встречающиеся в игре, можно разделить на три класса: обычные, редкие и реликтовые. В приведенном ниже списке дается их полный перечень, с указанием эффектов при применении того или иного артефакта.

Ballista (позволяет герою использовать баллисту)

Ammo Cart (предоставляет в распоряжение стрелковых войск неограниченное количество боеприпасов)

First Aid Tent (позволяет каждый ход лечить юнитов на поле боя)

Centaur's Axe (+2 Attack)

Blackshard of the Dead Knight (+3 Attack)

Greater Groll's Flail (+4 Attack)

Ogre's Club of Havoc (+5 Attack)

Sword of Hellfire (+6 Attack)

Titan's Gladius (+12 Attack, -3 Defence)

Shield of the Dwarfen Lords (+2 Defence)

Shield of the Yawning Dead (+3 Defence)

Buckler of the Groll King (+4 Defence)

Targ of the Rampaging Ogre (+5 Defence)

Shield of the Damned (+6 Defence)

Sentinel's Shield (+12 Defence, -3 Attack)

Helm of the Alebaster Unicorn (+1 Knowledge)

Skull Helmet (+2 Knowledge)

Helm of Chaos (+3 Knowledge)

Crown of the Supreme Magi (+4 Knowledge)

Hellstorm Helmet (+5 Knowledge)

Thunder Helmet (+6 Knowledge, -2 Power)

Breastplate of Petrified Wood (+1 Power)

Rib Cage (+2 Power)

Scales of the Greater Basilisk (+3 Power)

Tunic of the Cyclops King (+4 Power)

Breastplate of Brimstone (+5 Power)

Titan's Cuirass (+10 Power, -2 Knowledge)

Armor of Wonder (+1 к четырем основным характеристикам)

Sandals of the Saint (+2 к четырем основным характеристикам)

Celestial Neklance of Bliss (+3 к четырем основным характеристикам)

Lion's Shield of Courage (+4 к четырем основным характеристикам)

Sword of Judgement (+5 к четырем основным характеристикам)

Helm of Heavenly Enlightenment (+6 к четырем основным характеристикам)

Quiet Eye of the Dragon (+1 Attack, +1 Defence)

Red Dragon Flame Tongue (+2 Attack, +2 Defence)

Dragon Scale Shield (+3 Attack, +3 Defence)

Heroes of Might & Magic III

Dragon Scale Armor (+4 Attack, +3 Defence)
Dragonbone Greaves (+1 Power, +1 Knowledge)
Dragon Wing Tabard (+2 Power, +2 Knowledge)
Necklace of Dragonteeth (+3 Power, +3 Knowledge)
Crown of Dragontooth (+4 Power, +4 Knowledge)
Still Eye of Fortune (+1 Luck, +1 Morale)
Clover of Fortune (+1 Luck)
Cards of Prophecy (+1 Luck)
Ladybird of Luck (+1 Luck)
Badge of Courage (+1 Morale)
Crest of Valor (+1 Morale)
Glyph of Gallantry (+1 Morale)
Speculum (+1 Scouting radius)
Spyglass (+1 Scouting radius)
Amulet of the Undertaker (+5% Necromancy)
Vampire's Cowl (+10% Necromancy)
Dead Man's Boots (+15% Necromancy)
Garniture of Interference (+5% Magic Resistance)
Surcoat of Counterpoises (+10% Magic Resistance)
Boots of Polarity (+15% Magic Resistance)
Bow of Elven Cherrywood (+5% Archery)
Bowstring of the Unicorn's Mane (+10% Archery)
Angel Feather Arrows (+15% Archery)
Bird of Perception (+5% Eagle Eye)
Stoic Watchman (+10% Eagle Eye)
Emblem of Cognizance (+15% Eagle Eye)
Statesman's Medal (уменьшает стоимость Surrender)
Diplomat's Ring (уменьшает стоимость Surrender)
Ambassador's Sash (уменьшает стоимость Surrender)
Ring of the Wayfarer (+1 Speed всем вашим юнитам)
Equestrian's Gloves (увеличивает дальность вашего перемещения по суше)
Necklace of Ocean Guidance (увеличивает дальность вашего перемещения по воде)
Angel Wings (возможность летать)
Charm of Mana (восстановление дополнительно одного Spell Point'a в день)
Talisman of Mana (восстановление дополнительно двух Spell Point'ов в день)
Mystic Orb of Mana (восстановление дополнительно трех Spell Point'ов в день)
Collar of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на один ход)
Ring of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на два хода)
Cape of Conjuring (продлевает действие ваших заклинаний на три хода)
Orb of the Firemament (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии воздуха)
Orb of Silt (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии земли)
Orb of Tempestuous Fire (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии огня)
Orb of Driving Rain (увеличивает в полтора раза повреждения от ваших заклинаний стихии воды)
Recanter's Cloak (в битве ни вы, ни ваш оппонент не можете применять заклинания выше второго уровня)
Spirit of Oppression (в битве отменяет все бонусы к Morale у вас и вашего оппонента)
Hourglass of the Evil Hour (в битве отменяет все бонусы к Luck у вас и вашего оппонента)
Tome of Fire Magic (все заклинания стихии огня)
Tome of Air Magic (все заклинания стихии воздуха)
Tome of Water Magic (все заклинания стихии воды)
Tome of Earth Magic (все заклинания стихии земли)
Boots of Levitation (вы получаете возможность перемещаться по воде без корабля)
Golden Bow (нейтрализует пенальти при дистанционной атаке)
Sphere of Permanence (иммунитет к Dispell)

Orb of Vulnerability (игнорируется иммунитет вражеских юнитов к атакующей магии)

Ring of Vitality (+1 Hit Point у всех ваших юнитов)

Ring of Life (+1 Hit Point у всех ваших юнитов)

Vial of Lifeblood (+2 Hit Point у всех ваших юнитов)

Necklace of Swiftness (+1 Speed у всех ваших юнитов)

Boots of Speed (увеличивает дальность вашего перемещения по суше)

Cape of Velocity (+2 Speed у всех ваших юнитов)

Pendant of Dispassion (иммунитет к Berserk)

Pendant of Second Sight (иммунитет к Blind)

Pendant of Holiness (иммунитет к Curse)

Pendant of Life (иммунитет к Death Ripple)

Pendant of Death (иммунитет к Destroy Undead)

Pendant of Free Will (иммунитет к Hypnotize)

Pendant of Negativity (иммунитет к Lightning Bolt и Chain Lightning)

Pendant of Total Recall (иммунитет к Forgetfulness)

Pendant of Courage (+3 Morale, +3 Luck)

Everflowing Crystal Cloak (+1 Crystal в день)

Ring of Infinite Gems (+1 Gem в день)

Everpouring Vial of Mercury (+1 Mercury в день)

Inexhaustible Cart of Ore (+1 Ore в день)

Eversmoking Ring of Sulfur (+1 Sulfur в день)

Inexhaustible Cart of Lumber (+1 Wood в день)

Endless Sack of Gold (+1000 Gold в день)

Endless of Bag Gold (+750 Gold в день)

Endless of Purse Gold (+500 Gold в день)

Legs of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов второго уровня на 5 штук в неделю)

Loins of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов третьего уровня на 4 в неделю)

Torso of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов четвертого уровня на 3 в неделю)

Arms of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов пятого уровня на 2 в неделю)

Head of Legion (в городе, в котором находится герой, увеличивается производство юнитов шестого уровня на 1 в неделю)

Sea Captain's Hat (увеличивает дальность передвижения по воде, дает возможность кастовать Summon и Destroy Boat, защиту от водоворотов)

Spellbinder's Hat (герой получает возможность кастовать все заклинания пятого уровня)

Shakles of War (ваш противник не может сдаться или убежать с поля боя)

Orb of Inhibition (ни вы, ни ваш противник не можете применять магию)

Кроме вышеперечисленных артефактов, есть еще Holy Grail. Данный артефакт присутствует на каждой карте. После его установки в одном из городов вы получаете дополнительный бонус к приросту населения, а также + 5000 монет. И небольшой сюрприз, варьирующийся от расы к расе.

Стратегия, или то, о чем не говорят

Признаемся честно: прежде чем написать данный параграф, мы долго спорили, нужен ли он вообще. И если нужен, то в каком виде. Ведь игра-то стратегическая, а значит, сколько людей, столько и стилей игры. Но, учитывая, что некоторые читатели, возможно, не играли в Героев раньше, решили все-таки дать несколько советов.

Каждая партия, как, например в шахматах, делится на три условных этапа - дебют, миттельшпиль и эндшпиль. На первом этапе обычно решаются задачи разведки, сбора ресурсов, поиска противника. Обычно выбор эффективной стратегии происходит уже к концу первого этапа. Учтите, что решение необходимо принимать с учетом возможностей противника - к примеру, если в его распоряжении находится достаточно ресурсов и шахт, да еще и регион добычи патрулируется парой героев, попытка применения "экономических" мер заранее обречена. И наоборот, на закрытой карте с малым числом шахт и ресурсов такие меры более чем оправ-

данны.

Миттельшпиль - этап развития городов, прокачки героев, набора войск и первых стычек с соперником. Если вы еще не определились с генеральным планом своей предстоящей кампании, сделайте это незамедлительно. Сделав выбор - следуйте ему, иначе рискуете оказаться в положении лисы, за двумя зайцами погнавшейся. Если вдруг поступит новая вводная (открылся неожиданный кусок карты, противник изменил тактику...), будьте готовы подкорректировать свое поведение. Основная цель - добиться преимуществ над противником (кстати, численное превосходство здесь не всегда гарантирует победу) и подготовиться к решающей битве. Заканчивается этот этап парой-тройкой глобальных сражений, в ходе которых каждая сторона показывает все, что успела подготовить. Бывают, правда, исключения (хе-хе), когда радующийся победе игрок вдруг нарывается на "неучтенный резерв", и кажущаяся такой близкой победа превращается в поражение.

Эндшпиль. Самая нудная и кровожадная часть игры. Триумфатор носится по карте и с утробным рычанием втаптыкает в землю Эратии остатки армий противника. Штурмуются и падают последние бастионы и цитадели, обескровленный враг уже не представляет опасности, но... Будьте крайне осторожны! Если против вас играет по-настоящему классный игрок, то сейчас он разозлился и ждет малейшей оплошности с вашей стороны. Ошибитесь - потеряете преимущество, и снова рискуете вернуться к затяжному миттельшпилю.

Для выполнения задач в каждой фазе игры, понятное дело, не обойтись без героев-специалистов. Попробуем их перечислить и предложить рекомендации по их прокачке.

"Ударный кулак" - герой, предназначенный для решающей битвы с самого своего рождения. Обычно его экипируют самыми сильными артефактами, постоянно снабжают сильнейшими войсками и поднимают характеристики любыми средствами. Предназначен для битвы в поле. Города он берет, но это не является основным его занятием, поэтому скилл Ballistics будет даже мешать (лишний слот для умения всегда пригодится). Обязательно должен иметь скилл Wisdom (неплохо бы добавить к этому Air / Fire / Water / Earth Magic, причем с приставкой Expert). Рискуя быть осмеянным, все же скажу, что герои-специалисты по дистанционным атакам, а также представители расы варваров на роль "кулака" подходят слабо (если, конечно, вы не мазохист и вам не доставляет удовольствия видеть, как тают ваши войска). Вообще, именно в этом герое пристрастия игрока проявляются наиболее ярко... Пожалуй, knight, cleric, warlock, heretic, overlord, death knight и necromancer подходят на эту роль лучше других.

"Универсал" - герой второго эшелона. Обычно он слабее "кулака" и "штурмовика", но вполне способен выполнять различные задачи - от патрулирования территории и сбора ресурсов до защиты городов и изматывания противника. Обычно к окончанию миттельшпиля универсалы стараются максимально ослабить главные ударные силы врага и тем самым подготовить почву для победы в генеральном сражении. В эндшпиле именно на них лежит основная часть кровавой работы по добыванию.

"Скаут-разведчик" - очень нужен на первой фазе игры. Scouting, Navigation, Archery, Artillery или магические скиллы приветствуются. Основная задача - разведать территорию и открыть проходы к ресурсам и другим стратегическим точкам. В основном водят с собой войска, атакующие на дистанции, и то, что насобирали по дороге. К миттельшпилю часто становятся "универсалами".

"Таракан" - сборщик ресурсов, артефактов и подвозчик подкреплений на передовую. Для серьезных баталий не предназначен, но очень полезен в случае экономической войны на территории противника. Можно посоветовать иметь быстрые войска в количестве, достаточном, чтобы справиться с несильной группой бродячих монстров и свежескупленным героем противника. "Таракан" обязательно должен быстро передвигаться - соответственно, делаем упор на Logistics, Pathfinding (иногда - Navigation) и заклинания Dimension Door, Town Gate, Fly. Чаще всего в этой незавидной роли оказываются герои - специалисты по ресурсам.

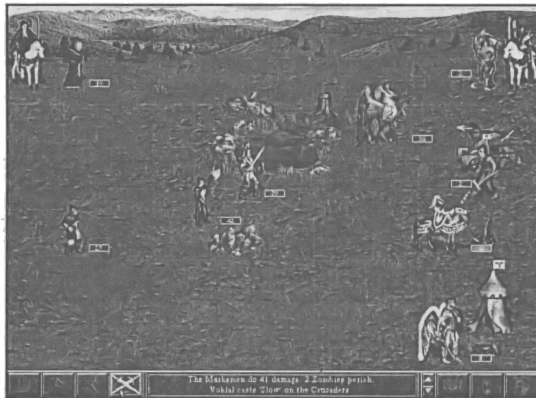
"Защитник" - основное времяпрепровождение - простаивание в замках. Ему очень полезно сгрузить все артефакты, повышающие производство войск за неделю. Обычно это маг с отрядом стреляющих войск, возможно, с одним летающим, все остальные - пушечное мясо. Главное, чтобы HP было побольше. Кроме того, постарайтесь иметь заклинание, снимающее в районе 1000 хит-пойнтов за раз - не важно, если вы не сможете кастовать его в больших количествах. Главное - снести катапульту противника, остальное - дело городских башен.

"Штурмовик" - предназначен для штурма замков и при этом теряет минимум войск. Обыч-

но имеет две-три группы стреляющих юнитов, один-два отряда летающих войск и группу “жирных” мишеней, по которой и стреляют башни гарнизона. Обязательны скиллы Ballistics, Archery, Earth Magic и spellы Earthquake и Resurrect. Очень полезен Armorer. Старайтесь не биться этим героем в поле, избегайте чужих магов и как от огня уносите ноги от основных сил противника (правда, им можно пожертвовать перед решающей битвой с целью обескровливания вражеского “кулака”).

“Временщик” – герой, используемый единственный раз и обычно не поднимающийся выше 3-4 уровня. Конечно, можно попытаться дотянуть его до “универсала” или “защитника”, но, как правило, проще “уволить”.

Конечно, приведенная классификация весьма условна, но в большинстве случаев подобное распределение ролей довольно неплохо работает.



Стратегия первая - игра на результат

Эта стратегия игры против AI. Для достижения максимального результата следует как можно раньше нанять большое количество героев. В зависимости от размеров карты - от 4-х до 8-ми. Иногда найм героев производится в ущерб развитию городов. “Ударный кулак” не потребует (разве что на закрытых XL-картах). “Защитник” и “штурмовик” тоже не нужны, если не затягивать время. В основном следует играть “скаутами” и “тараканами”, причем собирать все войска, попадающиеся в окрестностях. Это, конечно, снижает мораль, но можно время от времени наведываться в храмы, пить из фонтанов и источников... Зато войска не жалко вовсе - ну, разнесли в пух и прах пару десятков ваших гоблинов - в ближайшем лагере наймете вместо них два-три скорпикора. Если повезет, вы даже можете набрести на незащищенный город противника и получить его в свое владение без особых потерь. Когда машина опомнится, будет уже слишком поздно... Навалитесь на ближайшего врага всей мощью, но если не расправились с ним окончательно за пару недель - оставьте, переключайтесь на другого. Все равно противник, которого вы лупили столько времени, уже не оправится. Вся партия завершается в дебюте. Миттельшпиль развивается со скоростью света, либо и вовсе отсутствует. Еще раз подчеркну: не пытайтесь использовать этот метод против человека (если вам заранее не известно, что его интеллект существенно уступает искусственному).

Стратегия вторая - игра для удовольствия

Отличительная особенность этой стратегии - ее неторопливость и надежность. Достаточно иметь в начале одного-двух героев и к концу первой - началу второй недели приобрести еще парочку. Здесь главное - выбрать себе столицу и “кулак” (на малых картах он же по совместительству еще и “штурмовик”). Очень важно быстро развить город, проапгрейдить войска, после чего можно начинать экспансию. В дебюте - захватывайте ресурс и шахты. Развивайте только основного героя, остальные наберут experience позже. Следите, чтобы какой-нибудь шальной вражеский герой не отобрал ваши шахты. Для этого стоит следить за тем, чтобы любая шахта находилась не более чем на расстоянии дневного перехода от одного из ваших героев. Постарайтесь сократить начальную фазу до недели - не более! Переходите в миттельшпиль. В миттельшпилье - качайте, качайте, качайте героев. Пусть “кулак” сделает пару вылазок на территорию врага. ВНИМАНИЕ! Соблюдайте крайнюю осторожность! Дело в том, что, если AI не мешать, он довольно быстро создает ударную группировку, которая прямым ходом идет к вашей столице. Не попадитесь ей на пути. Кстати, вы уже выбрали “защитника”? Оставьте его поблизости от города или заведите внутрь (если вдруг не знаете - в третьей части игры герой может играть роль капитана). Когда ударные силы противника приблизятся, “покусайте” их универсалами (не забудьте вовремя сбежать с поля боя, а затем выкупиться в любой таверне). Ваш “защитник” под прикрытием городских стен или “кулак” в поле добьют бывшего ударного героя (подчеркну, что это надо сделать обязательно, иначе от накатов не избавиться). Таких “зондерко-

манд" у машины - одна, максимум две. Если вы успешно с ними разобрались, дальше начинается сплошное удовольствие - ходите по карте, захваченные города используете для производства золота. Развивать их не обязательно, просто выкупайте недельный прирост войск и оставляйте его в качестве гарнизона. Исключения, конечно, составляют города, раса которых совпадает с расой вашей столицы. Их стоит отстроить полностью. Займитесь поисками Грааля, обойдите обелиски, загляните в таверну и поговорите с хозяином, отстройте магические гильдии. Заскочите на черный рынок, купите артефакты и перераспределите их между героями. Играть можно очень долго. Именно при такой стратегии можно воочию увидеть в битве штук шестьдесят драконов или архангелов. Понятно, что при таком подходе старшие войска (ваши, конечно, а не противника) практически не расходуются. Часто бывают красивые битвы. Кстати, AI иногда ведет себя довольно здраво, жаль только, что лишь иногда... Финальная фаза проходит быстро и без особенных трудностей. Слишком велико ваше превосходство над компьютером. Обычно он пытается несколько раз организовать контратаку своими "универсалами" или портить жизнь "тараканами" - просто будьте начеку. Кто предупрежден, как известно...

Стратегии с третьей по двести пятьдесят шестую включительно - игра против человека

Первое: если вы уже научились бить машину, и уровень Impossible не представляет для вас никакой проблемы, а опыта multiplayer'a пока нет - не говорите знакомым, что вы круты в HoMM. Поведение человека качественно отличается от тупости AI. Второе: предложить универсальную выигрешную стратегию для multiplayer, по всей видимости, невозможно. Если ваша стратегия разгадана или (что гораздо хуже) заранее известна, противник всегда найдет контр-стратегию... Это не значит, что нужно постоянно бросаться от одной линии поведения к другой. Еще хуже - не иметь вообще никакой. Практика подсказывает, что бессистемный игрок проигрывает почти всегда.

Получив города и героев в начале, сразу посмотрите, кого можно еще нанять в таверне. Определитесь, кто будет главным, и - вперед! Кстати, не лишне знать, кем будет герой, - магом или воином - и с самого начала развивать необходимые скиллы, подбирать соответствующую экипировку. Старайтесь не терять войска, случайная стычка с героем противника в начале игры дает победителю большое преимущество в развитии. Очень сильно изменяется отношение ко вторичным скиллам и магии. Например, Diplomacy, Pathfinding, Logistics и Navigation, полученные в начале игры, позволяют быстро опередить противника в развитии. Disguise, не применяемый в игре с AI, становится чуть ли не наиболее часто используемым заклинанием. Visions тоже приобретает большее значение. Стоит побольше внимания обращать на особенности местности - можно спрятать своего "таракана" в санктуарий, и мощный герой противника вынужден будет задержаться на ход-два, пока не подойдет его "универсал". А после этого - взять и упрыгать из-под носа у врага, использовав dimentation door. Или перед подходом чужого героя к Hill Fort'у стоит поставить туда своего и принять бой. Зачем позволять противнику задешево усовершенствовать войска? Пусть сначала заслужит это право в бою. Если вы побеждаете, старайтесь добить все юниты противника и не дать ему возможности сбежать, даже если для этого придется пожертвовать несколькими лишними воинами. Уж будьте уверены, что вражеский герой уже пробежался по всем "качалкам" на территории соперника - выкупив его и проведя по своей территории, вы получите отличного бойца. Это стоит делать и еще по одной причине - просмотрев его скиллы, вы сможете сделать выводы о предпочтениях и возможных направлениях развития врага, а это - уже половина победы. Не забывайте об экономике. Не стесняйтесь "тараканить", разбивайте вражеские военные машины - разрушенная баллиста, к примеру, обойдется супостату в лишних 2500 золотых. Экономно расходуйте магию. Если на ваш "кулак" насканивают чужие "универсалы", то весьма вероятно, что противник готовится дать решающую битву. Кстати, основных героев стоит иметь больше одного. С нашей точки зрения оптимально иметь троих - один "кулак" и два "штурмовика", но, конечно, это зависит от размеров и свойств карты. Эшелонируйте атаку и оборону и обязательно ведите вместе с атакующей группой героев хотя бы одного мощного spellcastera. Общеизвестная практика: сильный маг на одном быстром юните нападает на чужого героя, произносит заклинание, а затем сдается на милость победителя. Вы нанимаете его снова, и так продолжается до бесконечности. Если враг встал слишком близко к городу (или уличной таверне), эту операцию можно произвести несколько раз. Experience'a вам это не добавит (противнику, кстати, тоже), а вот войска соперника проредит. После такой трепки справиться с ним можно гораздо быстрее. Еще один известный

прикол - в начале покупаем героя, который приходит с большим количеством войск. Оставляем все войска, кроме одного, в гарнизоне, нападаем на бродячих монстров, но не сражаемся (один в поле не воин), а сбегает. Повторяем операцию, пока есть деньги. "Как!? - воскликнет неуклюжий читатель (фанаты-то уже давно все поняли), - зачем такая расточительность?" Э, нет, батенька, - 300 pikeman'ов и 70 archer'ов вызывают уважение у бродячих монстров, и те практически всегда к вам присоединяются, так что все окупается с лихвой. Развивайте все города. Не брезгуйте младшими войсками, 2К скелетов или гоблинов - немалая сила. Не ищите "абсолютное оружие" - в HoMM III его просто нет. Всеми любимые Black Dradon'ы в одиночку гибнут слишком быстро. Заглядывайте в таверны и разговаривайте с хозяином - это даст дополнительную информацию о противнике и поможет в поисках Грааля. Полезность последнего трудно переоценить.

Еще много можно рассказать о Heroes of Might and Magic III, но место в журнале ограничено, да и самые "страшные тайны" мы приберегли для скорых баталий. До встречи в сети на полях Эратии...

Памятка взломщика

Ветераны шестнадцатеричных взломов, вероятно, помнят, как легко и непринужденно ломались вторые HoMM. И по старой памяти, понадеявшись на русский авось, залезли в файл с сохраненной игрой третьих. Но, как это ни прискорбно отметить, найти ничего не смогли - ни данных о герое, ни о ресурсах. У половины сразу же пропало желание ломать что-либо, и они, скрипя зубами, принялись за честную игру. Однако самые прозорливые, конечно, догадались, что просто необходимо воспользоваться новыми достижениями науки и техники - Magic Trainer Creator'ом, который в состоянии изменять необходимые значения прямо в памяти. Вышеописанную программку можно найти на нашем первом диске либо скачать с сайта www.gamenavigator.com. Итак, небольшая лекция о прекрасном бытии накаченных персонажей в далекой стране Эратии.

Сперва, как водится, подготовка. Действие первое и очень важное - достаем МТС любым из вышеперечисленных способов и запускаем его. Действие второе, не менее важное - запускаем HoMM3 и начинаем сценарий/кампанию. Действие третье, самое важное - запомните, а лучше запишите на бумажке имя своего героя. Запомнили? Записали? Теперь можно переходить к четвертой фазе операции - сохранению области памяти, в которой находится информация о вашем герое, на диск в виде отдельного файла. Итак, в Pid Lock (кнопочка справа от надписи Process ID) выбираете HEROES3.EXE, после чего необходимо отыскать в памяти нужную область. Искать рекомендуется по имени своего героя. Заходите в Search, в самом нижнем поле пишете имя героя и жмете кнопку с надписью ASCII. В результате получите несколько адресов, с которых начинается имя вашего героя. Теперь остается узнать, какой из них нужный, а какие - не очень. Приходится действовать следующим образом: перед поиском имени разбейте войска у героя по разным отрядам. Скажем, в первом - три юнита, во втором - два, в третьем - четыре и в пятом - один. Для вышеописанного примера вам необходимо выполнить следующие действия: щелкнув мышкой по адресу, вы попадете в просмотрщик области памяти. Опускаетесь на четыре строчки вниз, и если после нескольких байт FF будет стоять 03, через три 00 вы найдете 02, еще через три 00 - 04 и снова через три 00 - 01, то адрес, по которому вы щелкнули - правильный, его и необходимо запомнить. Закрываем окошки и лезем записывать файл. Щелкаем на кнопке под иконкой трехдюймовой дискеты и прописываем в поле Begin address тот адрес, который мы запоминали, а в End address - ваш запомненный+462. 462 в шестнадцатеричной системе - не ошибитесь. Для примера: запомненный адрес - 12EB371, тогда в End address необходимо записать 12EB7D3. После выполнения этих нехитрых действий жмите Save и записывайте собственноручно файл. Поздравляю, самое трудное позади. Осталось всего ничего - подправить файл в любом шестнадцатеричном редакторе и записать его обратно в память. Последнее действие выполняется так же, как и запись файла, только вместо кнопки Save необходимо нажать на Load и выбрать файл, который вы записали. Что? Вы спрашиваете, что же можно подправить в файле? Ну, во-первых...

...войска

Каждый уважающий себя герой должен иметь в своем распоряжении приличную армию, иначе и уважать-то никто не будет. Хотите заполучить, скажем, 698 черных драконов, 1098 красных драконов, 759 архангелов, 16000 древних бегемотов, 7495 гидр, 365 чемпионов и одного

Heroes of Might & Magic III

алмазного голема? Тогда необходимо сперва разобраться с тем, как записываются войска в память. Итак, в вашем файле под войска отведено 56 байт, начиная с адреса 76. Первые 28 байт описывают, какие войска у вашего героя, - на каждый отряд отводится по четыре байта. Информации о том, кто находится в отряде, записывается так: если отряд существует, то первый байт - кто находится в отряде (его-то и необходимо изменять), а в оставшиеся три записывается 00; если отряда нет, то во все четыре байта записывается FF. Какой байт необходимо записывать в первый, что бы получить необходимое войско, вам надо посмотреть в таблице, приведенной ниже. Оставшиеся 28 байт отведены под описание того, какое количество войск в отрядах. И опять по четыре байта на отряд. Количество войск записывается в шестнадцатиричном формате, а оставшиеся байты заполняются нулями. Если отряда нет, то опять четыре FF. А для того, чтобы получить войско, описанное выше, вам необходимо изменить 56 байт, начиная с 76, на следующие: 53 00 00 00 52 00 00 00 0D 00 00 00 61 00 00 00 6E 00 00 00 0B 00 00 00 75 00 00 00 BA 02 00 00 4A 04 00 00 F7 02 00 00 80 3E 00 00 47 1D 00 00 6D 01 00 00 01 00 00 00.

00 - Pikeman	28 - Giant	50 - Manticore
01 - Halberdier	29 - Titan	51 - Scorpior
02 - Archer	2A - Imp	52 - Red Dragon
03 - Marksman	2B - Familiar	53 - Black Dragon
04 - Griffon	2C - Gog	54 - Goblin
05 - Royal Griffon	2D - Magog	55 - Hobgoblin
06 - Swordsman	2E - Hell Hound	56 - Wolf Rider
07 - Crusader	2F - Cerberus	57 - Wolf Raider
08 - Monk	30 - Demon	58 - Orc
09 - Zealot	31 - Horned Demon	59 - Orc Chieftain
0A - Cavalier	32 - Pit Fiend	5A - Ogre
0B - Champion	33 - Pit Lord	5B - Ogre Mage
0C - Angel	34 - Efreeti	5C - Roc
0D - Archangel	35 - Effreet Sultan	5D - Thunderbird
0E - Centaur	36 - Devil	5E - Cyclops
0F - Centaur Captain	37 - Arch Devil	5F - Cyclops King
10 - Dwarf	38 - Skeleton	60 - Behemoth
11 - Battle Dwarf	39 - Skeleton Warrior	61 - Ancient Behemoth
12 - Wood Elf	3A - Walking Dead	62 - Groll
13 - Grand Elf	3B - Zombie	63 - Groll Marauder
14 - Pegasus	3C - Wight	64 - Lizardman
15 - Silver Pegasus	3D - Wraith	65 - Lizard Warrior
16 - Dendroid Guard	3E - Vampire	66 - Gorgon
17 - Dendroid Soldier	3F - Vampire Lord	67 - Mighty Gorgon
18 - Unicorn	40 - Lich	68 - Serpent Fly
19 - War Unicorn	41 - Power Lich	69 - Dragon Fly
1A - Green Dragon	42 - Black Knight	6A - Basilisk
1B - Gold Dragon	43 - Dread Knight	6B - Greater Basilisk
1C - Gremlin	44 - Bone Dragon	6C - Wyvern
1D - Master Gremlin	45 - Ghost Dragon	6D - Wyvern Monarch
1E - Stone Gargoyle	46 - Troglodyte	6E - Hydra
1F - Obsidian Gargoyle	47 - Infernal Troglodyte	6F - Chaos Hydra
20 - Stone Golem	48 - Harpy	70 - Air Elemental
21 - Iron Golem	49 - Harpy Hag	71 - Earth Elemental
22 - Mage	4A - Beholder	72 - Fire Elemental
23 - Arch Mage	4B - Evil Eye	73 - Water Elemental
24 - Genie	4C - Medusa	74 - Gold Golem
25 - Master Genie	4D - Medusa Queen	75 - Diamond Golem
26 - Naga	4E - Minotaur	
27 - Naga Queen	4F - Minotaur King	

Как только вы научитесь изменять количество и состав войск, можете приниматься за...

...артефакты

Которых в Героях хоть пруд пруди. Артефакты лучше всего делать, вернее, создавать, в рюкзаке героя, из которого он может их преспокойно достать, экипировать, либо просто подарить другому герою. На "день варенья". Начинаются "backpack'ные" артефакты с адреса 1A2. На каждый отводится по восемь байт. Если он присутствует, то первый байт обозначает, что это за артефакт, затем идут три 00, после чего обязательно четыре FF. Если артефакта на месте нет, то все восемь байт - FF. Что необходимо писать в первом байте, смотрите ниже. Для примера приведем порядок изменений: чтобы получить Blackshard of the Dead Knight, Crest of Valor, Talisman of Mana и Tome of Fire Magic, необходимо заменить 32 байта, начиная с 1A2, на следующие: 08 00 00 00 FF FF FF FF 32 00 00 00 FF FF FF FF 4A 00 00 00 FF FF FF FF 56 00 00 00 FF FF FF FF.

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 04 - Ballista | 31 - Badge of Courage |
| 05 - Ammo Cart | 32 - Crest of Valor |
| 06 - First Aid Tent | 33 - Glyph of Gallantry |
| 07 - Centaurs Axe | 34 - Speculum |
| 08 - Blackshard of the Dead Knight | 35 - Spyglass |
| 09 - Greater Gnoll's Flail | 36 - Amulet of the Undertaker |
| 0A - Ogre's Club of Havoc | 37 - Vampire's Cowl |
| 0B - Sword of Hellfire | 38 - Dead Man's Boots |
| 0C - Titan's Gladius | 39 - Garniture of Interference |
| 0D - Shield of the Dwarven Lords | 3A - Surcoat of Counterpoises |
| 0E - Shield of the Yawning Dead | 3B - Boots of Polarity |
| 0F - Buckler of the Gnoll King | 3C - Bow of Elven Cherrywood |
| 10 - Targ of the Rampaging Ogre | 3D - Bowstring of the Unicorn's Mane |
| 11 - Shield of the Damned | 3E - Angel Feather Arrows |
| 12 - Sentinel's Shield | 3F - Bird of Perception |
| 13 - Helm of the Alebaster Unicorn | 40 - Stoic Watchman |
| 14 - Skull Helmet | 41 - Emblem of Cognizance |
| 15 - Helm of Chaos | 42 - Statesman's Medal |
| 16 - Crown of the Supreme Magi | 43 - Diplomat's Ring |
| 17 - Hellstorm Helmet | 44 - Ambassador's Sash |
| 18 - Thunder Helmet | 45 - Ring of the Wayfarer |
| 19 - Breastplate of Petrified Wood | 46 - Equestrian's Gloves |
| 1A - Rib Cage | 47 - Necklace of Ocean Guidance |
| 1B - Scales of the Greater Basilisk | 48 - Angel Wings |
| 1C - Tunic of the Cyclops King | 49 - Charm of Mana |
| 1D - Breastplate of Brimstone | 4A - Talisman of Mana |
| 1E - Titan's Cuirass | 4B - Mystic Orb of Mana |
| 1F - Armor of Wonder | 4C - Collar of Conjuring |
| 20 - Sandals of the Saint | 4D - Ring of Conjuring |
| 21 - Celestial Neklace of Bliss | 4E - Cape of Conjuring |
| 22 - Lion's Shield of Courage | 4F - Orb of the Firemament |
| 23 - Sword of Judgement | 50 - Orb of Silt |
| 24 - Helm of Heavenly Enlightenment | 51 - Orb of Tempestuous Fire |
| 25 - Quiet Eye of the Dragon | 52 - Orb of Driving Rain |
| 26 - Red Dragon Flame Tongue | 53 - Recanter's Cloak |
| 27 - Dragon Scale Shield | 54 - Spirit of Oppression |
| 28 - Dragon Scale Armor | 55 - Hourglass of the Evil Hour |
| 29 - Dragonbone Greaves | 56 - Tome of Fire Magic |
| 2A - Dragon Wing Tabard | 57 - Tome of Air Magic |
| 2B - Necklace of Dragonteeth | 58 - Tome of Water Magic |
| 2C - Crown of Dragontooth | 59 - Tome of Earth Magic |
| 2D - Still Eye of Fortune | 5A - Boots of Levitation |
| 2E - Clover of Fortune | 5B - Golden Bow |
| 2F - Cards of Prophecy | 5C - Sphere of Permanence |
| 30 - Ladybird of Luck | 5D - Orb of Vulnerability |

Heroes of Might & Magic III

5E - Ring of Vitality
5F - Ring of Life
60 - Vial of Lifeblood
61 - Necklace of Swiftiness
62 - Boots of Speed
63 - Cape of Velocity
64 - Pendant of Dispassion
65 - Pendant of Second Sight
66 - Pendant of Holiness
67 - Pendant of Life
68 - Pendant of Death
69 - Pendant of Free Will
6A - Pendant of Negativity
6B - Pendant of Total Recall
6C - Pendant of Courage
6D - Everflowing Crystal Cloak
6E - Ring of Infinite Gems

6F - Everpouring Vial of Mercury
70 - Inexhaustible Cart of Ore
71 - Eversmoking Ring of Sulfur
72 - Inexhaustible Cart of Lumber
73 - Endless Sack of Gold
74 - Endless of Bag Gold
75 - Endless of Purse Gold
76 - Legs of Legion
77 - Loins of Legion
78 - Torso of Legion
79 - Arms of Legion
7A - Head of Legion
7B - Sea Captain's Hat
7C - Spellbinder's Hat
7D - Shackles of War
7E - Orb of Inhibition

Закончив с увешиванием себя медальками и побрякушками, можете приниматься за умения героя или...

...skills

Под умения героя отводятся 57 байт, начиная с AE. В пятидесяти шести информация записывается так: каждый байт - скилл. Скиллы располагаются в таком порядке:

В первых двадцати восьми байтах записывается информация так: если байт 00 - герой умением не владеет, 01 - уровень владения basic, 02 - advanced и 03 - expert. В следующих 28 байтах по тем же самым умениям проставлены порядковые номера - у первого по счету skill'a - 01, у второго - 02 и т.д. В последнем байте пишется, сколько всего умений знает герой.

Если вы хотите "научить" своего героя Expert Earth Magic, Advanced Intelligence, Expert Logistics и Basic Wisdom, то, начиная с AE, у вас в файле должно быть прописано: 00 00 03 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 04

AE,CA - Pathfinding
AF,CB - Archery
B0,CC - Logistics
B1,CD - Scouting
B2,CE - Diplomacy
B3,CF - Navigation
B4,D0 - Leadership
B5,D1 - Wisdom
B6,D2 - Mysticism
B7,D3 - Luck
B8,D4 - Ballistics
B9,D5 - Eagle Eye
BA,D6 - Necromancy
BB,D7 - Estates

BC,D8 - Fire Magic
BD,D9 - Air Magic
BE,DA - Water Magic
BF,DB - Earth Magic
C0,DC - Scholar
C1,DD - Tactics
C2,DE - Artillery
C3,DF - Learning
C4,E0 - Offense
C5,E1 - Armorer
C6,E2 - Intelligence
C7,E3 - Sorcery
C8,E4 - Expert Resistance
C9,E5 - First Aid

Ну, а основные характеристики располагаются по таким адресам: 42F - Attack, 430 - Defence, 431 - Spell Power и 432 - Knowledge. Все, играйте на здоровье.

Редактор

Heroes of Might and Magic III

На сегодняшний день НММ3 представляется мне игрой нереализованных возможностей. Малоиграбельной в однопользовательском варианте с такими картами. Думаю, что поклонникам игры никто не поможет, кроме них самих. Благо, очень подробный редактор позволяет создавать свои, много лучшие сценарии. Чтобы самому создать интересную карту, понадобятся фантазия, усидчивость и знание редактора. Постараюсь пособить вам в последнем.

О страшном

Для начала хочу вас напугать. Среди множества плюсов редактор третьей части игры обладает одним очень существенным минусом. В нынешней версии все объекты вам придется перетаскивать из меню столько раз, сколько вы их пожелаете разместить. Подробнее. Если раньше вам бы захотелось посадить сто елок, достаточно было один раз выделить в меню понравившееся деревце и мышкой сто раз ткнуть в сто понравившихся мест. Теперь подобное озеленение будет происходить иначе. Вы сто раз схватите одну и ту же елку и, удерживая левую кнопку мыши, бережно понесете дерево в район будущей лесопосадки. Если уроните, оно разобьется (конечно, нет - поднимете и понесете дальше. Пока опять не уроните. Но теперь - куда нужно). Ронять придется минимум сто раз. Когда будете челночить - активно помогайте стрелками двигать экран. Теоретически процедуру можно ускорить с помощью копирования объектов. Практически это трудновыполнимо. Все, что вы скопируете, будет размещено в левом верхнем углу экрана, а не в выделенном курсором месте. Неудобство очевидно.

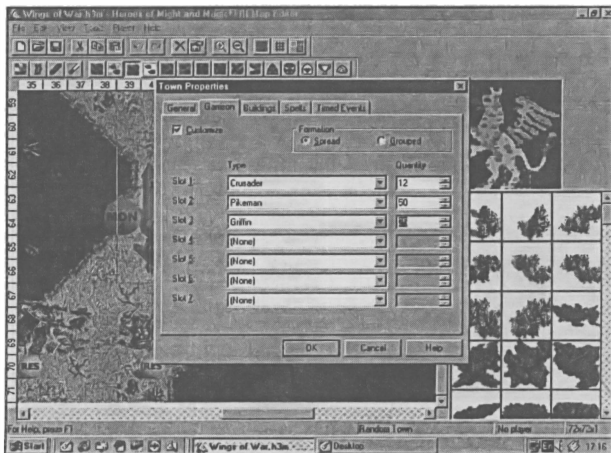
С чего начинать

Придумать будущую карту вы должны заранее. Если только не хотите смастерить нечто похожее на подделки от 3DO. Вы же свои сценарии сделаете не ради денег, а из удовольствия. Поэтому они получатся увлекательнее.

Когда ваш мир созреет, набросайте его на бумаге. Много времени это не займет, а что-то не упустит поможет наверняка. Помните о существовании подземного мира (я о редакторе). Допустимые размеры будущей карты: от 36x36 до 144x144. Создание самых больших, с учетом «двухэтажности», без зазрения совести потребует неделю жизни. Увы - вашей (а не тещи).

Редактор

После того, как укажете размеры и «высоту» новой карты, выделите по очереди Tools



и Options. Здесь вы сможете облегчить задачу декоративного украшения суши. И, что важнее, включить режим автосохранения (с интервалом от одного до шестидесяти раз в час). Если не разжились UPS'ом, это особенно актуально.

Определитесь с сушей и водой. Всего доступно 10 Terrain Type, включая непригодный для размещения объектов Rock. По умолчанию нижний ярус карты состоит целиком из него. Помните, что не все герои (особенно, с начальным уровнем) с одинаковой скоростью передвигаются по различным типам суши. Если быть точным, герои без умения Pathfinding передвигаются медленнее по болоту

в 1,75 раза, по снегу и песку – в 1,5 раза, по пересеченной местности – в 1,25 раза. Зато по дорогам они скачут в 1,5-2 раза быстрее.

Далее будет удобно заняться природой родного (и не очень) края. В изобилии представленные Terrain objects позволяют создать неповторимые пейзажи. Если сомневаетесь в правдоподобности созданного, используйте объекты данного Terrain (или читайте Виталия Валентиновича Бианки).

Покончив с природой (в хорошем смысле), самое время определиться с игроками. Каждому – свой цвет и город (минимум один). Провинившихся – под землю. В зависимости от специализации каждого, расположите неподалеку нужные городу ресурсодобывающие объекты. Ресурсы можно раскидать и в выработанном виде. По умолчанию в каждой кучке можно найти золота – от 500 до 1000 монет, руды и леса – от 5 до 10 единиц, всего остального – от 3 до 6 единиц. Если хочется найти больше, щелкните по ней правой кнопкой мыши. Выбрав Properties, вы сможете вдобавок и сообщение оставить, и злобную охрану приставить, в количестве 69993 (не больше) любых монстров. Чем не могильник алчности. Таким незтичным способом реально можно похоронить до восьми наисильнейших героев (без умения Tactics) с менее быстрой, в сравнении с охраной, живностью.

Все отредактированные на карте объекты помечаются галочкой.

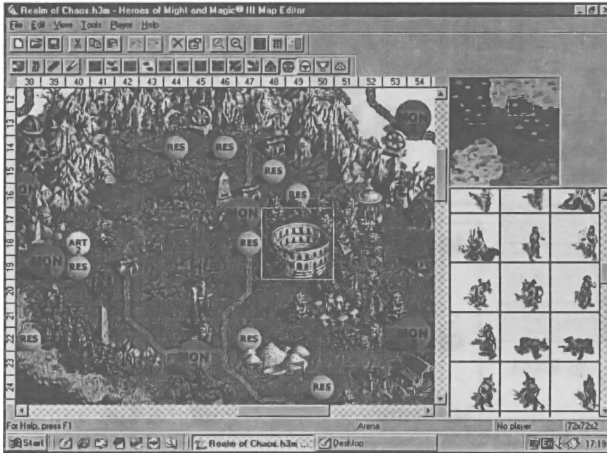
Помочь любому игроку материально вы также сможете, разбросав неподалеку «ресурсные» артефакты или вручив последние одному (или нескольким) из его героев. А также, спрятав «гуманитарную помощь» в «подножный» Event. Периодические вливания в экономику вы можете производить с помощью опции Timed Events. Операции по экспроприации излишков проводятся с помощью все тех же Event'ов.

Позабавившись о благосостоянии игроков, приступайте к размещению героев. Через опцию Properties вы сможете определить внешность, опытность, первичные и вторичные умения любого героя (в том числе и узников), наградить артефактами, определить состав и численность войск. Наконец, отправить героя в дозор (радиус патрулирования от 0 до 10 клеток), если он не принадлежит Human-игроку.

Разобравшись с героями, осмотрите города. Детализация всевозможных настроек вас впечатлит – от возможности определять доступность тех или иных заклинаний до планирования темпов прироста существ.

Монстры. Теперь вы сможете, помимо численности, указать степень их злобности (или миролюбия). Вплоть до приказа никогда или всегда (-не) присоединяться. Это очень тонкий момент. Неверная их расстановка и настройка поведения могут сделать неиграбельной любую карту. Плодите монстров осторожно. А наплодив вволю, приступайте к размещению построек. Большинство которых вы найдете в окошке All-Terrain Objects. Кликнув правой кнопкой мыши на любом объекте, вы получите краткую справку о назначении и свойствах последнего. Не переусердствуйте, воздвигая постройки, повышающие уровень героев. Опыт нужно получать в боях, а не на халяву. Не советую размещать на карте картографов и смотровые башни. Любая карта должна таиться. Рекрутские центры могут быть нейтральными, а могут принадлежать определенному игроку. В каждой хижине провидца (Seer's hut) определите квестовый артефакт и награду за старания в поисках такового. Фигурки ученых (Scholar) таят в себе возможность получения чего-то дармового и нужного (первичные или вторичные умения, всевозможные заклятия). Уточнить сущность «дармового и нужного» можете сами, а можете довериться Random'у. В усыпальницах герои с магическими книжками смогут выучить заклятия на ваш вкус (из доступных от первого до третьего уровня). Не забыты и тюрьмы, в застенках которых по-прежнему томятся и страдают по одному герою на каждый острог. Осво-





божденные и довольные, они с радостью присоединятся к освободителю, если последний имеет в подчинении менее восьми героев. Внешность, имя, умения (и т.д.) узника определяются вами. По умолчанию дискриминируются только рыцари с нулевым опытом.

Артефакты. Появилась возможность приставить к любому из них охрану по вкусу. Dimension Door, как средство хапнуть что-то без борьбы, упряднено.

Sign'ы по-прежнему созданы для сообщений. С помощью «досок объявлений» вы сможете предостеречь читающий народ от опасностей или, наврав с три короба, отправить наивных

героев на верную смерть.

«Подножные» Event'ы случаются, если на них наступить. В вашей власти предопределить, кто из игроков сумеет обнаружить находку (если повезет или не повезет), сопроводить последнюю дружественным или не очень обращением и обусловить характер события (когда количественно, а когда и качественно). Собственно, «подножный» Event аналогичен артефакту Pandora's Box, только невидим и, в определенной степени, неизбежен. Event'ы бывают разовыми или регулярными. Вы сами решаете, отменить ли эффект события после первого посещения или нет.

Map Specifications

Здесь следует указать массу условий. Поподробнее.

General. Укажите сложность карты (эта опция имеет декоративное значение). В настоящей версии не отражается ни на чем, даже на рейтинге. Субъективно предупреждает героев о тяжести грядущих испытаний.

Сопроводите карту аннотацией.

Player Specs. Укажите принадлежность игрока к возможной категории (computer или смешанная). Сгенерируйте героя (или не делайте этого) в любом замке игрока. Задайте модель поведения AI-игроков. На выбор – Builder, Warrior или Explorer.

Teams. Можете сколотить от одной до семи команд. Никаких ограничений по цветам, отныне восьмой игрок может дружить с первым.

Rumors. Слухами земля полнится. В тавернах будут чесать языками о чем только пожелаете...

Timed Events. Если есть, что сказать, – решите, кому и когда. Чтобы крепко запомнилось, включите опцию «напоминания» (с интервалом от 1 до 28 дней). Что важно, текстовые сообщения можно сопровождать любыми экономическими резонансами.

Special Victory Condition. При необходимости укажите особые условия победы. В вашей власти заинтересовать в них компьютерных оппонентов, допустить иной способ победы (попросту, убить всех врагов).

Special Loss Condition. При необходимости укажите особые условия поражения.

Карта почти готова

Первым ценителем вашего творения станет опция Map Validation. Если будет ругаться – смиритесь. Исправляйте ошибки. Как только прочитаете: «There are no problems with the map», считайте, что карта готова. Для тестирования. Отсутствие видимых ошибок – не гарантия играбельности карты.

Творите в удовольствие.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Жанр	RPG
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	июнь 1998 Windows 95, 98

Игровой интерес ○○○○○○○○
 Графика ○○○○○○○○
 Звук и музыка ○○○○○○○○
 Сбалансированность ○○○○○○○○

Рейтинг **7.6**

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

*Ходы кривые роет подземный умный крот.
 Нормальные герои всегда идут в обход.
 Песня из к/ф "Айболит-66"*

Нет сомнений, что каждый играющий осилит эту игру по-своему, в соответствии с личными предпочтениями, симпатиями и пр. Дорог, ведущих к победному финалу не счесть. И это еще один плюс в плане реиграбельности. Цель настоящего руководства - излечить вас от головной боли в том случае, если вы будете не в состоянии пройти какие-либо обязательные этапы. А заодно и систематизировать в удобном виде вспомогательную информацию, избавив вас от необходимости вести собственный дневник. Потому что встроенного явно не хватает, в нем не отражается и десятая часть того, что может потребоваться на разных стадиях прохождения. Сразу приношу извинения за обилие английских терминов.

Сокращения:

HP - хит-поинт (Hit Point)

SP - спелл-поинт (Spell Point)

XP - поинт опыта (eXperience Point)

\$ - деньги

Группа...

... должна состоять из четырех персонажей. При этом нужно принимать во внимание классы, основные характеристики и умения.

Классы

Knight - рыцарь, изначально сильный тип, может пользоваться всеми видами оружия без каких либо ограничений, никаким образом не может применять заклинания. В процессе апгрейда может стать *cavalier* (+2 HP с каждым новым уровнем) и *champion* (еще +2 HP). Не могут обучиться медитации.

Paladin - паладин, смесь рыцаря и клерика, от первого - способность применять все типы оружия и доспехов, от второго - магия *Mind* и *Body*. Собственные магически наклонности лежат в сфере *Spirit*. Апгрейдятся до *Crusader* (+1 SP, +1 HP/уровень) и далее - до *Hero* (еще +1 SP, +1 HP/уровень). Могут пользоваться всеми вторичными умениями.

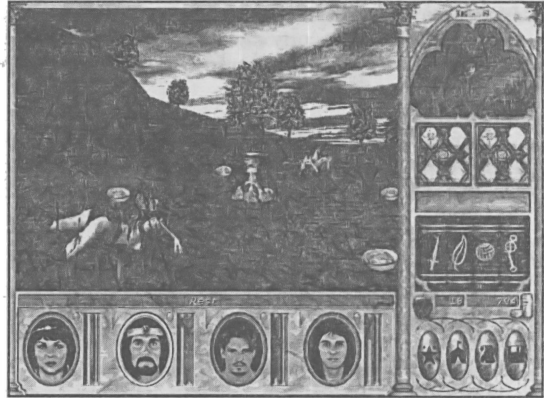
Cleric - священники-воины. Направление магических способностей - лечение и защита. Также могут обучиться заклинаниям *Light* и *Dark*. Ограничены в выборе оружия - им доступны только классы *mace*, *staff* и *bow*. Не могут носить доспехи класса *plate*. В плане вторичных умений ограничений нет. Апгрейдятся до *Priest* и *High Priest* с соответствующим ростом способностей как у паладина.

Archer - лучник, гибрид классов *Knight* и *Sorcerer*. С оружием - никаких проблем. Не могут пользоваться щитами (*shield*) и доспехами *plate*. Заклинания *Light* и *Dark* им тоже не по плечу. Профессиональный рост - *Battlemage* и *Warrior Mage*, рост способностей - как у паладина. Все

вторичные умения.

Druid - друид, смесь классов cleric и sorcerer, что подразумевает доступ к большому числу типов магии. Зато изучить Light и Dark они не способны. Оружие - только staff, dagger и bow. Из защиты - только leather и shield. Апгрейд - Great Druid и Arch Druid. Рост показателя - как у паладина.

Sorcerer - колдун, специализирующийся на атакующей и бытовой магии. Оружие - только dagger, staff и bow. Доспехи - только leather. Доступны заклинания Dark и Light. Профессиональный рост - Wizard и Arch Mage. Повышение способностей - как у паладина. Все вторичные умения.



Основные характеристики

Might - мощь, учитывается в ситуациях, когда требуется применить чисто физическую силу. Например, достать воткнутый в камень меч. Также принимается во внимание при подсчете нанесенного при ударе вреда.

Intellect - интеллект, способность соображать. Особенно важна для классов sorcerer, archer и druid.

Personality - характеризует силу воли и обаяние героев. Важна для классов cleric, paladin и druid.

Endurance - выносливость, влияет на количество HP.

Luck - удача, влияет на множество вещей в игре, особенно на уворачивание от магических атак и получение вреда при взрывах.

Ассигасы - меткость+координация, чем выше этот показатель, тем чаще наносимый удар будет попадать в цель.

Speed - скорость, влияет на класс доспехов и на частоту наносимых ударов.

Вторичные умения skills

Вторичные умения можно совершенствовать по ходу игры. С повышением уровня персонажи будут получать skill points, которые вы сможете распределять по вашему усмотрению. Система роста умений проста, каждый новый уровень обойдется вам в количество скилл-поинтов, равное номеру уровня. По мере роста персонаж может стать expert'ом и master'ом, что связано с получением определенных дополнительных бонусов. В общем случае эксперты получают некоторое количественное приращение в плане владения умением, а мастера - еще и качественное.

Оружие

Sword - меч, под которым подразумевается холодное оружие, длиннее большого кинжала. Мастер получает возможность драться двумя мечами или комбинировать: меч в левой руке и другое оружие - в правой.

Bow - лук, мастера выпускают по две стрелы за выстрел.

Mace - тупое оружие всех типов, мастера способны наносить удары, ошеломляющие (stun) противника.

Dagger - кинжал, ввиду легкости и простоты в использовании позволяет время от времени проводить две атаки подряд. Эксперты могут драться с кинжалом в левой руке и другим оружием в правой. Мастера могут проводить атаки с нанесением противнику тройного вреда.

Spear - копьё, охватывают все виды оружия с клинком, прикрепленным к "рабочей" части древка. Применяется в одноручном и двуручном вариантах. В последнем случае наносится более сильные удары. Эксперты получают дополнительную защиту, а мастера причиняют существенно больше вреда.

Staff - двуручный посох, применяемый как для нападения, так и для защиты. Мастера получают возможность время от времени наносить ошеломляющие (stun) удары.

Axe - топор, удары наносятся медленнее, но с довольно значительными результатами. Экс-

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

перты бьют более быстро, а мастера причиняют дополнительный вред противнику.

Blaster - бластер, оружие древних, стреляет сгустками энергии с приличной скорострельностью. Эксперт удваивает частоту попаданий в цель, а мастер - утраивает.

Чем бить?

Одна из лучших комбинаций вооружения в игре - копье в правой и меч в левой руке. Такой вариант позволяет причинять больше вреда и чаще наносить результативные удары. К тому же, став мастером по *Spear*, вы получаете еще и бонус в защите.

Доспехи

Shield - щит, воздействует точно так же, как и в Африке.

Leather - кожаные доспехи, наиболее примитивная защита. Зато она в наименьшей степени сковывает движения персонажа.

Chain - кольчуга, защищает лучше кожаных доспехов, но хуже *plate*. С ростом мастерства меньше сковывает движения персонажей.

Plate - металлические доспехи, наиболее мощная защита в игре. Эксперты и мастера таскают на себе эту тяжесть с меньшим ущербом для скорости.

Магия

Spirit Magic - спиритическая магия, связана с жизнью и смертью.

Air Magic - магия воздуха - защита, получение информации, возможность летать.

Water Magic - магия воды, атакующая и защитная в равной степени.

Fire Magic - магия огня, связана с атакующими заклинаниями и скоростью.

Earth Magic - магия земли, носит оборонительный характер.

Body Magic - магия тела, всевозможные типы лечения.

Mind Magic - магия мозга, имеет наставительный и информационный потенциал.

Разное

Эксперты и мастера по отношению к умениям этой категории обладают удвоенными и утроенными показателями соответственно.

Identify Item - позволяет провести идентификацию предмета (по щелчку правой кнопки). Эксперты и мастера могут применять это умение к более широкому кругу вещей.

Merchant - позволяет торговаться при покупке/продаже.

Repair Item - позволяет ремонтировать предметы (правая кнопка).

Body Building - прибавляет HP (показатель умения умножается на коэффициент, соответствующий классу персонажа. Для knight он равен 4, для sorcerer - 1).

Meditation - прибавляет SP (показатель умения умножается на коэффициент, соответствующий классу персонажа. Для knight он равен 0, для sorcerer - 4).

Perception - позволяет избегать ловушек и замечать сокровища.

Diplomacy - чем выше показатель дипломатии, тем меньше пострадает ваша репутация в случае необходимости предпринять неблагоприятные шаги при общении с разными NPC.

Disarm Trap - позволяет вскрывать запертые сундуки и т.п., обезвреживая западни.

Learning - позволяет персонажам получать дополнительные очки опыта. Бонус при этом равен показателю умения (в процентах). Так персонаж с показателем 5 вместо 100 очков опыта получит 105.

Итак, определяйтесь с классами ваших подопечных, раздавайте им очки из общего бонусового пула в 50 единиц, называйте их по своему усмотрению и вперед - навстречу приключениям.

Управляющие клавиши

Движение вперед, развороты вправо и влево выполняются соответствующими клавишами-стрелками.

ENTER Переход из режима реального времени в пошаговый и обратно

ESC Вызов меню опций

F4 Переключение между оконным и полноэкранным режимом

1,2,3,4	Выбор соответствующего персонажа (при повторном нажатии - характеристики персонажа)
5,6	Выбор присоединенных к группе NPC
+/-	Управление масштабом карты
Tab	Переключение между персонажами
Q	Текущие квесты
R	Отдых
T	Календарь
Y	Крик (например, если нужно согнать с пути NPC)
A	Атака оружием
S	Атака магией/дистанционным оружием/оружием для ближнего боя
SHIFT	Режим бега
Z	Сводка общего состояния группы
X	Прыжок
C	Вызов книги заклинаний
B	Пропуск хода в пошаговом режиме
N	Автоматический дневник
M	Карта
Ctrl	Режим стрейфа
Del	Посмотреть вниз
PgDn	Посмотреть вверх
End	Нормальный обзор
PgUp	Подняться вверх (в режиме полета)
Home	Опуститься вниз (в режиме полета)
Ins	Плавное снижение высоты

Мир Enroth...

... огромен. Он состоит из пятнадцати территорий, расположенных на карте следующим образом:

Sweet Water	Kriegspire	Frozen Highlands	Silver Cove	Eel Infested Waters
Paradise Valley	Blackshire	Free Heaven	Bootleg Bay	Mist
Hermit's Isle	Dragonsand	Mire of Damned	Ironfist	New Sorphigal

Вы начнете ваш поход в южно-восточном New Sorphigal и закончите в противоположном конце - в Sweet Water. Побывать придется на всех квадратах. Ниже приведены описания городов, с указанием "значащих" NPC, местного сервиса и т.п.

Квесты...

... можно разделить на те, которые нужно выполнить обязательно, и те, которые можно отложить до лучших времен. К первой группе относятся все задания, связанные с поручениями членов High Council, Seer, Oracle.

При этом нужно помнить, что никакое истребление монстров не принесет вам столько опыта, как выполнение любого, даже самого простого квеста. Вернее - принесет, но за очень приличный промежуток времени. А во время прохождения квеста вы, по сути, набираете двойной опыт, да еще и добываете попутно мощное или нестандартное снаряжение.

Неплохим источником опыта и денег служит Arena, куда можно попасть по воскресениям на транспорте из Castle Ironfist. Если вы реально оцениваете собственные силы, то сможете одержать победу над противниками в выбранной категории. Если нет - уходите, чтобы вернуться.

Города...

... обладают выраженной индивидуальностью, несмотря на то, что состоят из достаточно однотипных элементов. Как правило, в них всегда есть возможность полностью привести группу в исходное состояние, реализовать добычу, получить необходимую информацию. Большая часть населения является активными NPC, которых можно разделить на три группы.

Учителя - все персонажи, способные одновременно повысить характеристики ваших героев - эксперты и мастера умений, а также те, кто обучает начальным навыкам.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Профессионалы - ни один из жителей не является тунеядцем, все обладают определенной профессией. Повара и пираты, картографы и взломщики, трубочисты и бандиты - выбор предостаточен. В ваших силах присоединить пару таких специалистов, при этом группа получит определенные бонусы. Оплата услуг, как правило, выражается в некоторой сумме единовременно и проценте с доходов.

Носители информации - поговорив с ними, можно прояснить для себя некоторые политические или географические особенности, получить дополнительные сведения, которые могут дать ключ к решению квестов.

Специальности полезных профессионалов. Во время найма единовременно выплачивается сумма равная стократному содержанию.

Специальность	Эффект	Содержание (%)
Acolyte	Bless на уровне master, ежедневно на 2 часа	2
Apprentice	+2 к умениям, связанным с магией	5
Armorer	Неограниченный ремонт	2
Arms Master	+2 к умениям, связанным с оружием	3
Banker	+20% денег	10
Bard	+1 к Reputation	10
Barrister	+8 Diplomacy	3
Burglar	+8 Disarm, -1 Reputation	Бесплатно
Cartographer	Постоянно Wizard Eye на уровне Expert	2
Chef	Выдает 2 пищи/день (max 14)	4
Duper	+8 Merchant, -1 Reputation	2
Expert Healer	1 р/д полностью лечит группу (кроме Dead, Petrificated, Eradicated)	20
Explorer	-1 день при любом перемещении по карте	1
Factor	+10% денег	5
Fool	+5 Luck	1
Gate Master	Town Portal ежедневно	20
Guide	-1 день при путешествии по карте (min - 1 день)	1
Gypsy	-1 пища во время отдыха (min - 1 пища), +3 Merchant, -1 Reputation	1
Healer	Восстанавливает HP ежедневно	5
Horseman	-2 дня при наземных переездах (min - 1 день)	1
Instructor	+15% XP	7
Locksmith	+6 Disarm	3
Master Healer	1 р/д лечит все состояния, восстанавливает HP	50
Merchant	+6 Merchant	2
Mystic	+3 к магическим умениям	10
Navigator	-3 дня при морских переездах (min - 1 день)	3
Negotiator	+4 Merchant, +4 Diplomacy	5
Pathfinder	-3 дня при наземных переездах (min - 1 день)	3
Pirate	-2 дня при мор. переездах (min - 1 день), +10% денег, -1 Reputation	5
Porter	-1 пища во время отдыха (min - 1 пища)	1
Psychic	+5 Perception, +10 Luck	4
Quarter Master	-2 пища во время отдыха (min - 1 пища)	2
Sailor	-2 дня при морских переездах (min - 1 день)	1
Scholar	Неограниченная идентификация предметов, +5% XP	5
Scout	+6 Perception	3
Smith	Неограниченный ремонт	2
Spell Master	+4 ко всем магическим умениям	20
Squire	+2 ко всем умениям, связанным с оружием и доспехами	6
Teacher	+10% XP	3
Tinker	+4 Disarm	2
Tracker	-2 при любых перемещениях по карте (min - 1 день)	2
Trader	+4 Merchant	1
Water Master	Walk on Water в течение 3 часов ежедневно	10
Wind Master	Fly в течение 2 часов ежедневно	20

Транспорт...

... в игре бывает двух типов - наземный и морской. В некоторые точки на карте можно попасть только на корабле, например - на Северный Остров, где стоит замок Alamos. Действует четкое расписание, в зависимости от дня недели, вы можете из одной и той же исходной точки отправиться к разным пунктам назначения. В скобках указано количество дней в пути:

New Sorphigal

New Sorphigal Coach Company

Понедельник - Castle Ironfist (2)

Среда - Castle Ironfist

Пятница - Castle Ironfist

Корабль Odyssey

Вторник - Mist (3)

Четверг - Mist

Суббота - Mist

Castle Ironfist

Royal Lines

Понедельник - New Sorphigal (2)

Вторник - Free Heaven (4)

Среда - New Sorphigal

Пятница - New Sorphigal

Суббота - Free Heaven

Воскресенье - Arena

Корабль Zephyr

Понедельник - Mist (2)

Вторник - New Sorphigal (2) или Bootleg Bay West (3)

Среда - Mist

Четверг - New Sorphigal

Пятница - Mist или Bootleg Bay West

Суббота - New Sorphigal

Корабль Queen Catherine

После разрешения регента - до территории Hermit's Isle

Bootleg Bay West

Корабль Tsunami

Понедельник - Bootleg Bay West (другой остров, 1 день)

Среда - Bootleg Bay West (другой остров, 1 день)

Корабль Valkyrie

Вторник - четыре дня до замка Ironfist

Четверг - четыре дня до замка Ironfist

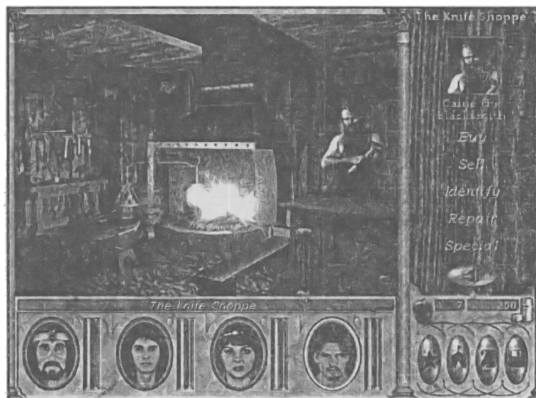
Free Heaven

Free Heaven Travel East

Понедельник - Blackshire (3)

Вторник - Kriegspire (3)

Среда - White Cap (3)



Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Четверг - Blackshire
Пятница - Kriegspire
Суббота - White Cap

Free Heaven Travel West

Понедельник - Silver Cove (4)
Вторник - Castle Ironfist (4)
Среда - Darkmoor (5)
Четверг - Silver Cove
Пятница - Castle Ironfist
Суббота - Darkmoor

Корабль Windrunner

Понедельник - Mist (4)
Вторник - Silver Cove (3)
Среда - Castle Ironfist (5)
Четверг - Mist или Silver Cove

White Cap

White Cap Transport Co.

Понедельник - Free Heaven (3)
Четверг - Free Heaven

Silver Cove

Abdul's Discount Travel

Понедельник - Free Heaven (4)
Пятница - Free Heaven

Корабль Cerulean Skies

Понедельник - Mist (3)
Вторник - Free Heaven (3)
Среда - Island North (1)
Четверг - Mist
Пятница - Free Heaven
Суббота - Mist

Корабль Barracuda

Четверг - Island South (2)

Eel Infested Waters

Корабль Cirrus

Суббота - Island North (1)

Корабль Tigershark

Понедельник - Silver Cove (2)

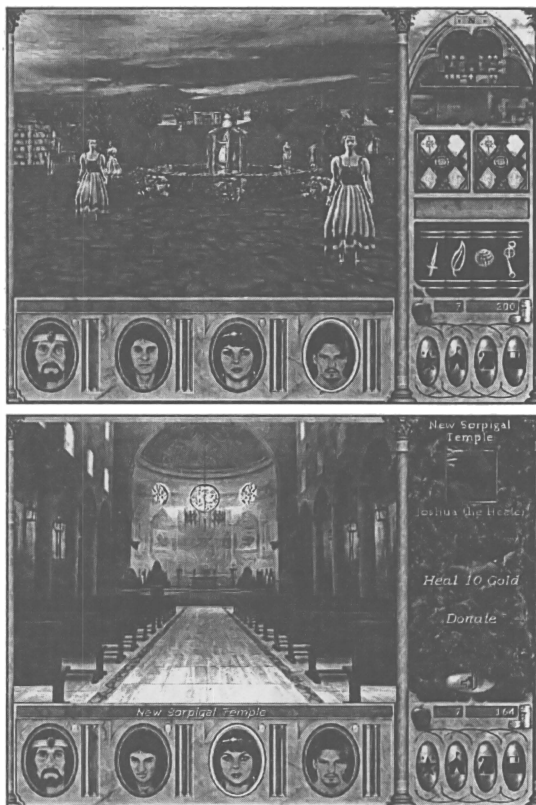
Misty Islands

Корабль Adventure

Понедельник - Castle Ironfist (2) или Silver Cove (3)
Вторник - Bootleg Bay West (2)
Среда - Castle Ironfist (2)
Четверг - Silver Cove или Bootleg Bay West
Пятница - Castle Ironfist
Суббота - Bootleg Bay West

Kriegspire

King's Highway



Среда - Free Heaven (3)
Суббота - Free Heaven

Blackshire

Blackshire Coach and Buggy
Вторник - Free Heaven (3)
Пятница - Free Heaven

Mire of the Damned

Darkmoor Travel
Понедельник - Free Heaven (5)
Пятница - Free Heaven

New Sorpigel

Жители

Andover Portbello в таверне (1000\$).

Квест: отдайте ему имеющееся у вас письмо.

Квест: его "братья по вере" в спешке оставили храм, который находится к северо-западу от города, забыв в нем канделябр (*candelabra*). Выполнение этого квеста - на ваше усмотрение, т.к. после возвращения канделябра снизится репутация группы (в начале игры - Average). В принципе, т.к. вы только начинаете игру, незначительным снижением репутации можно пренебречь.

Bufford T. Allman, членство в Elemental Guild (100\$).

Квест - прикончить *Spider Queen*.

Violet Dawson, членство в Self Guild (100\$).

Квест - разыскать в заброшенном храме неподалеку от города дочку *Angela*.

Victor Hosen, Expert Meditation (rank 4 + 500\$, master - Norio Ariganaka в Mist).

Erik Zalzburg, Expert Body Building (rank 4 + 500\$, master - Jason Traveller в Free Heaven).

Harold Hess, членство в гильдии Blade's End (25\$).

Hejas Mawsil, членство в гильдии Buccaneers' Lair (25\$), покупка яиц кобры.

Abdulai Mahgreb, Body Magic Expert (rank 4 + 1000\$, master - Gilbert Hammer в Silver Cove).

Virgil Holiday, Expert Mind Magic (rank 4 + 1000\$, master - Thane Roper в Silver Cove).

Enoch Highridge, Expert Spirit Magic (rank 4 + 1000\$, master - Bishop Inquisito из Castle Ironfist).

Taro the Teacher, Expert Earth Magic (rank 4 + 1000\$, master - Reeve Botania в Silver Cove).

Isao Magistrus, Expert Fire Magic (rank 4 + 1000\$, master - Jezebel в Mist).

Sheila Loompus (над таверной), Expert Identification (rank 4 + 500\$, master - Hans Gifford в Free Heaven).

Tara D'Cathay, Expert Perception (rank 4 + 500\$, master - Makro Caligula в Darkmoor).

Donald Retzel (над Initiate Guild of Self), Expert Learning (rank 4 + 2000\$, master - John Tuck в Silver Cove).

Igor The Teacher (возле лагеря гоблинов), Ancient Weapon Expertise (бесплатно, при экипированных бластерах, master - Rexella в Paradise Valley).

Dorf The Teacher (на берегу моря, недалеко от лагеря жрецов), Expert Staff Defense (rank 4 + 2000\$, master - Jasper Rice в Silver Cove).

Cheryl Dunkan, Expert Air Magic (rank 4, 1000\$, Master - Caao Salem из Mist).

Douglas Hill (на острове), Expert Water Magic (rank 4, 2000\$, Master - Harper Collins из Mist).

Градации репутации

Monstrous

Vile

Despicable

Notorious

Bad

Average

Respectable

Honorable

Glorious
Angelic
Saintly

Сервис

TownHall, Frank Fairchild

Квест - вызвать врача Sharry Carnegie из рук Shadow Guild. Также нужно неопровержимое доказательство активности Shadow Guild в регионе.

TownHall, клерк Janice, у нее можно получить ключ от GoblinWatch.

Квест - узнать комбинацию для замка на двери, ведущей в пещеры GoblinWatch.

Bounty Hunt - ежемесячное назначение цены за голову того или другого монстра.

Квест - дается после успешного выполнения предыдущего. На этот раз нужно еще раз напомнить все тем же культистов, поклонников бога Ваа. Место действия - заброшенный храм в нескольких днях пути на запад. В доказательство о выполненном задании нужно представить Chime of Harmony.

Городские фонтаны - +5 HP, +5 SP, +10 Might; вода в колодце прибавляет +2 Luck (постоянно), причем можно пить несколько раз, пока показатель не достигнет значения 15.

Транспорт New Sorpigal Coach Company (каждая подкова прибавляет два skill-поинта).

Гильдия Bussaneers' Lair. Обучение умениям (все - 150\$): Dagger, Merchant, Identify Item, Perception, Disarm Traps.

Если щелкнуть мышкой на одной из стен второго этажа Bussaneer's Lair - группа будет телепортирована в Shrine of the Gods (на территории Dragonsand, +20 ко всем статистикам для каждого персонажа).

Гильдия Blade's End. Обучение (500\$): Sword, Axe, Leather, Staff, Spear.

Initiate Guild of Elements (Fire, Water, Earth - 750\$), начальное обучение умениям.

Initiate Guild of Self (Spirit, Mind, Body - 750\$).

Городской Храм - для лечения и подаяния (что засчитывается при учете репутации).

Возле причала - бочки (orange - Intellect, blue - Personality).

Ящики вдоль реки - 3, возле Goblinwatch, в лагерях гоблинов и жрецов, возле покинутого храма Abandoned Temple.

Этапы большого пути

Ниже следуют рекомендации по прохождению игры. Они совершенно не обязательны, у каждого может свой путь.

Уничтожаем гоблинов в лагере в New Sorpigal (в любом порядке). За храмом, на берегу (чуть правее) - камень, который, на самом деле, является сундуком. Еще один такой камень вам встретится в Dragonsand. Не исключено, что есть и другие булыжники с начинкой. Что интересно, в то время, как названия обычных "пейзажных" предметов начинаются с маленькой буквы (rock), то названия всех предметов "с начинкой" пишутся с большой, например, Rock. Это общее правило, которое применимо не только к камням, но и к факелам, деревьям и т.п.

Навигаем лагерь жрецов на берегу моря.

Квест: доставляем письмо регенту Wilbur Hamphrey в замок Castle Ironfist.

Castle Ironfist

Жители

Нижний город

Helen Teal (рядом с таверной), Expert Bowmanship (rank 4 + 2000\$, master - Desmond Weller в Kriegspire).

Tracy Flauta (в том же доме), членство в Mind Guild (50\$).

Terrance Smith (задний вход в доме с таверной), Expert Knife (Dagger) Fighting (rank 4 + 2000\$, master - Jules Miles возле Castle Stone).

Gordon Styles, armorer, NPC (чинит доспехи, найм - 200\$ + 2%) - в здании транспортной компании.

Andrew Besper, членство в Berserker's Fury (50\$).

Квест: драгоо́н'ы сперли музыкальный инструмент - *Наггу*. Нужно вернуть его владельцу.

Edgar Carpenter, Expert Shield Defense (rank 4 + 2000\$, master - Bronwyn Meck из Blackshire).

Benito Tellman, Expert Plate Armor (rank 4 + 1000\$, master - Forest Suthers возле Castle Temper).

Rich Hamburg, Expert Chain Armor (rank 4 + 1000\$, master - David Feather из Darkmoor).

Newt Headrow, Expert Leather Armor (rank 4 + 1000\$, master - Arlen Sailor возле Castle Stone).

Верхний город

Stephen Biggs, Expert Axe Fighting (rank 4 + 2000\$, master - Avinril Smithers в таверне Haunt в Mire of the Damned).

Leon Lazaru, Expert Identification (rank 4 + 500\$, master - Hans Gifford из Free Heaven).

Tyler Tailor, Expert Disarm (rank 4 + 500\$, master - Gabe Lester возле Castle Stone).

Aaron Stromgmun, Expert Swordsmanship (rank 4 + 2000\$, master - Guy Hampton из Blackshire).

Olaf Berring, Expert Body Building (rank 4 + 500\$, master - Jason Traveller из Free Heaven).

Bishop Iquisitorio, членство в Spirit Guild (50\$), Master of Spirit (обучает бесплатно, но только тех, кого лорд Stone возвел в сан High Priest).

Bernice Weaver, членство в Body Guild (50\$).

Elton Astrogate (над Throne Room), Expert Learning (rank 4 + 2000\$, master - John Tuck из Silver Cove).

Walter Hargreaves, Expert Diplomacy (rank 4 + 500\$, master - Jacques Kohl, который работает у лорда Stromgard).

Сервис

Нижний город

Транспортная компания Royal Lines.

Оружейник Eagle's Eye (луки и арбалеты).

Доспехи Metalweave Armory.

Гильдия Berserker's Fury, обучение (450\$) - Bow, Chain, Shield, Repair Item.

Может это cheat, а может - bug, но в гильдии Berserker's Fury можно обучить магов носить тяжелые доспехи и пользоваться щитом. Для этого нужно просто щелкать мышкой в соответствующих местах на экране, не обращая внимания на надпись о том, что героев больше нельзя ничему научить.

Верхний город

Throne Room, Wilbur Hamphrey - регент, после доставки ему письма из New Sorpigal вы получите 5000\$.

Квест: лорд Kilburn исчез где-то в районе Blackshire. Нужно узнать что с ним случилось, и, если он мертв, найти его щит, который и доставить "заказчику". После этого регент обещает похлопотать за вас перед High Council - Верховным Советом.

Решение: за щитом нужно будет отправиться в лагерь вервольфов, который расположен к востоку от города Blackshire. Этот квест отложите до лучших времен, группе с начальным уровнем развития он не по зубам.

Квест: для того, чтобы паладины в вашей команде получили звание крестоносцев, нужно найти и вызвать Damsel in Distress (дамочку в расстройстве). Ее зовут Melody Silver, искать ее следует на острове Mist в замке.

Квест: после доставки дамы, вы получите предложение стать героями. Для этого нужно прикончить вполне конкретного дракона Longfang Witherhide, который обитает в пещере за замком Castle Darkmoor.

Nikolai Ironfist - принц, сын Роланда, в отсутствие отца восседает на троне. Пользуясь okazji, выбирается с вами из замка и отправляется развлекаться в цирк. Попутно вы узнаете, что после поражения в ходе войны за престол дядя Archibald был превращен в камень и помещен в таком виде в библиотеку.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Квест: мальчишка сбежит от вас при первой же возможности и отправится в цирк. Где его и нужно найти и доставить обратно в замок. Найти его просто: цирк кочует с места на место (которых всего-то три). Нужно оказаться в нужный момент в правильном районе, а именно: Blackshire в April, Bootleg Bay в December, Mire of the Damned в August.

Спекулятивный заработок

В цирке можно просадить кучу денег, пытаясь выиграть разные предметы в шатрах, которые в основной палатке можно поменять на бочонки с вином и золотые пирамидки. Которые вам и нужны - на них в дальнейшем можно будет менять мощное оружие. В этом кроется неплохая возможность спекулятивного зарабатывания средств.

Схема проста, но воспользоваться ею вы сможете много позже. Для начала вам нужно с помощью разного рода фонтанов поднять статистические показатели персонажей. Например, фонтан в Sweet Water прибавляет по 50 единиц. Получив столь существенный бонус - телепортируетесь (с помощью заклинания Lloyd's Beacon) в цирк, где начинаете игру в одном из шатров. Принцип игры примитивен - вы просто жмете мышкой на строке о ставке, а игра просчитывает, какой приз вам удалось получить - перо гарпии, листок клевера и т.п. Набрав призов на 30 очков - отправляетесь в большой тент, где вымениваете призы на золотую пирамидку. Повторяете, пока не надоест. Причем придется именно "челночить", вы не можете сначала выиграть полный Inventory призов, а затем их всех обменять на пирамидки. Последние даются только по одной.

Набрав товара, телепортируетесь к шатрам менял в Dragonsand, где вымениваете пирамидки на оружие, доспехи и т.п. Что понравилось - экипируете. Остальное - продаете. Естественно, для проведения столь масштабной операции вам нужно будет предварительно побывать во всех перечисленных точках и применить везде заклинание Lloyd's Beacon.

Квест: задание будет исходить не от регента, но поинты опыта вы все равно получите. После получения жемчужины Pearl of Purity ее нужно доставить регенту.

Квест: после выполнения всех квестов, связанных с голосованием членов совета, вам нужно рассказать регенту о том, что Slicker Silvertongue как-то странно себя ведет. Тот заподозрит в беспорядке последователей Ваа, и даст вам плащ Ваа, с помощью которого можно проникнуть в штаб-квартиру культа, которая расположена к востоку от замка Kriegspire. Вам надлежит найти способ плечить советника от заклинания управления сознанием, под которым он явно пребывает.

Квест: доставить в Совет письмо, компрометирующее Silvertongue. Когда вы переговорите с ним, игра разродится небольшой заставкой, в ходе которой негодяй пообещает вам отомстить и исчезнет (причем больше вы его не увидите). Он уже почти видит себя новым королем.

С докладом о происшедшем отправляйтесь опять к регенту. Тот, проникнувшись вашими достижениями, даст вам разрешение пользоваться королевской яхтой Good Catherine, которая в любой момент может доставить вас на Hermit's Isle. К чему бы это?

Seer (в горах),

в самом начале игры сей провидец посоветует вам выполнить квесты, связанные с завоеванием расположения членов Верховного Совета. Когда вы справитесь с этой задачей - получите новую.

Квест: нужно доставить Оракулу (Free Heaven, в здании High Council) четыре кристалла памяти - из замков Kriegspire, Darkmoor, Alamos и на острове Hermit's Island.

Фонтаны: +10 Speed, +10 Accuracy.

Два телепортера - к местному обелиску и обратно.

Храм Kings Temple.

Тренинг Royal Gymnasium.

Оружейник Fine Blades (кинжи).

Доспехи Iron Defense.

Магазин магии Eye of the Newt.

Гильдия Initiate Guild of Mind.

Гильдия Initiate Guild of Spirit.

Гильдия Initiate Guild of Body.
Библиотека Kings Library - над Throne Room.

Этапы (продолжение)

Обучаете всю группу стрельбе из лука (гильдия Berserker's Fury в Castle Ironfist), покупаете луки и возвращаетесь в New Sorphigal. Пришло время выполнения первых квестов.

Abandoned Temple (New Sorphigal)

Население: летучие мыши разного калибра, пауки, кобры.

В первом помещении - бочка с красной жидкостью (Might), деньги и предметы.

В глубине пещеры, в том закоулке, откуда вас атакуют кобры - девочка *Angela Dawson*, которую нужно доставить к маме в New Sorphigal.

Дальше по коридору - "сад камней". Внимание - под ним проходит другой тоннель, в котором можно настрелять множество разной живности. Просто подойдите к краю (попытайтесь не скатиться вниз) и устройте небольшой тир. Не забудьте применить заклинание Wizard Eye - это именно тот случай, когда оно здорово облегчит задачу.

В самом дальнем закоулке вас поджидает королева пауков *Spider Queen* - большая красная тварь, с тела которой вы и возьмете квестовое сердце. Неподалеку находится еще один ящик с добром и телепортатор, который переправит вас ко входу в храм.

Goblinwatch (New Sorphigal)

Население: крысы всех мастей, goblins, bloodsuckers.

Для начала - заберитесь на гору рядом с замком и перестреляйте оттуда гоблинов.

Свиток с кодом *Goblinwatch Code*, находится в одном из сейфов в помещении, расположенном недалеко от входа в замок (спустившись по первой лестнице - направо). Есть смысл сразу после того, как его найдете, вернуться в город - получить деньги и, возможно, повысить уровень персонажей. После чего можно и вернуться для окончательной зачистки.

Для открытия серии раздвижных дверей наберите на пульте слово GOBLIN наоборот - NILBOG.

Этапы (продолжение)

К этому моменту у вас уже должно было скопиться достаточно много разного рода цветов, корешков и пр. Пора заняться повышением характеристик персонажей с помощью компенсирующих жидкостей (см. вставку). Имеет смысл начертить небольшую табличку, чтобы вы не забыли - кто и что уже успел выпить. Что-то вроде:

BIB ViV Lady Contessa Boss Serge

15	-	-	-	-
20	-	-	-	-
16	-	-	-	-
19	-	-	-	-
17	-	-	-	-
23	-	-	-	-

Выпивка

№	Название	Цвет	Состав	Эффект	Длительность
Первая генерация					
1	Magic	Синий	Phirna Root	+10 Spell Points	Постоянно
2	Energy	Желтый	Poppysnaps	+10 к основным статистикам	Временно
3	Cure Wounds	Красный	Widoweeps	+10 Hit Points	Постоянно
Вторая генерация					
4	Resistance	Зеленый	1 + 2	+10 к сопротивляемости	Временно
5	Cure Poison	Фиолетовый	1 + 3	Противоядие	Постоянно
6	Protection	Оранжевый	2 + 3	+10 Armor Class	Временно

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Третья генерация

7	Super Resistance	Белый	1 + 4	+20 к сопротивляемости	Временно
8	Bless	Белый	1 + 5	Bless на 6 часов	Временно
9	Stone Skin	Белый	1 + 6	Stone Skin на 6 часов	Временно
10	Haste	Белый	2 + 4	Haste на 6 часов	Временно
11	Extreme Energy	Белый	2 + 6	+20 к основным статистикам	Временно
12	Heroism	Белый	3 + 6	Heroism на 6 часов	Временно
13	Restoration	Белый	4 + 5	Лечит все, кроме Stoned/Dead	Постоянно
14	Supreme Protection	Белый	4 + 6	+20 Armor Class	Временно

Четвертая генерация

15	Essence of Intellect	Черный	1 + 9	+15 Intellect	Постоянно
16	Essence of Personality	Черный	1 + 13	+15 Personality	Постоянно
17	Essence of Accuracy	Черный	2 + 8	+15 Accuracy	Постоянно
18	Essence of Endurance	Черный	2 + 14	+15 Endurance	Постоянно
19	Essence of Speed	Черный	3 + 10	+15 Speed	Постоянно
20	Essence of Might	Черный	3 + 12	+15 Might	Постоянно
21	Divine Magic	Черный	4 + 7	+100 Spell Points	Временно
22	Rejuvenation	Черный	4 + 11	Устраняет магическое старение	Постоянно
23	Essence of Luck	Черный	5 + 7	+15 Luck	Постоянно
24	Divine Power	Черный	5 + 11	+20 Уровней	Временно
25	Divine Cure	Черный	6 + 13	+100 Hit Points	Временно

При одновременном приеме жидкостей 15 и 20, 16 и 19, 17 и 23 происходит повышение на 10 единиц соответствующих характеристик. Всего имеется 216 возможных комбинаций смешивания, большинство из которых приводит к взрыву. Мощность последнего зависит от силы реагентов. Если взорвать смесь из potions третьей и четвертой генерации, то персонаж будет уничтожен (Eradicated). Соблюдайте осторожность!

Отправляемся в Castle Ironfist, где повышаем мастерство стрельбы из лука - всех персонажей делаем Expert'ами (в доме около таверны в Castle Ironfist).

Далее - отстрел культистов и Lizardmen'ов по всей поверхности территории.

Есть смысл сходить пообщаться с Seer - он глобально посоветует чем заниматься на текущем этапе прохождения ММ6 - выполнить квесты для шести лордов Enroth'a. К этому же игровому NPC нужно обратиться, если вы по какой-либо причине потеряли предмет - объект того или иного квеста. Бывает - помогает. Но не во всех случаях, поэтому - не стесняйтесь делать побольше файлов с сохраненными играми.

Он же сообщит, какой из Shrines активен в данном месяце. После этого, если вам удастся помолиться у соответствующего алтаря - вся группа повысит на 10 единиц одну из основных характеристик. Любопытен тот факт, что результативно помолиться вы сможете и через несколько лет, главное - чтобы месяц совпал.

Shrines

Месяц	Характеристика	Расположение
January	Might	Bootleg Bay, северо-западный угол
February	Intellect	Mist
March	Personality	Silver Cove, северо-западный остров
April	Endurance	Castle Whiteheaven
May	Accuracy	Free Heaven, на восток от города
June	Speed	Mire of the Damned, на восток от города
July	Luck	New Sorpigel, остров на восток от пристани
August	Fire	Kreigspire, в вулкане рядом с замком
September	Electricity	Castle Ironfist, на запад от центра
October	Cold	Kreigspire, к северу от центра, вдоль гор
November	Poison	Alamos, остров на юго-западе
December	Magic	Blackshire, к северо-востоку от города

Shadow Guild Hideout

Разномастные бандиты и воры.

Проходится без особых усилий персонажами 7-го уровня с экспертным владением луком. В одном из ящиков - письмо от принца воров.

Жмите на кнопки на стенах, обшаривайте камин и пр. Дверь с замком открывается с помощью ключа, который вы возьмете из очередного ящика. За ней - *Sharry Carnegie*, которую ждет Frank Fairchild в New Sorigal (награда - 2000\$). Осторожнее с выходом из комнаты с девушкой - по группе будет нанесен удар Fireball'ом, лучше, если все будут с полным здоровьем.

Жидкости, изменяющие характеристики героев

Purple liquid - +1 Speed

Green liquid - +1 Endurance

White liquid - +1 Luck

Red liquid - +1 Might

Orange liquid - +1 Intellect

Yellow liquid - +1 Accuracy

Blue liquid - +1 Personality

Magic brew (котел) - +1 сопротивляемость магии

Steaming brew (котел) - +1 сопротивляемость огню

The Dragons Cavern

Население: бандиты, Fighter'ы, слизи, один Veteran.

Проходится персонажами 9-10 уровня.

Для того, чтобы попасть в пещеру иногда нужно несколько раз щелкнуть мышкой - имеет место быть непонятный поиск пикселя на изображении ворот.

Стати, отстрел разного рода аморфных существ можно оставить на потом, когда в вашем распоряжении появится магическое оружие или более-менее мощная магия.

Как и во многих других подземельях, вы можете отстреливать находящихся под вами противников даже в том случае, если их не видите. Как выйдете к мосткам, по которым можно спуститься вниз в цилиндрической комнате - подойдите к краю и начинайте стрелять. Пока не перестанут кричать. Аналогично поступайте с лифтами - сначала нажмите рычаг, чтобы лифт отпустился без вас, затем - отстрел.

Квестовый предмет - арфа *Harp* находится во втором слева ящике в помещении с шестью ящиками. Остальные - телепортаторы. Арфу нужно вернуть Andrew Besper (5000\$), дом которого стоит у начала дороги, ведущей вверх к замку Ironfist.

Доказательство связи Dragoon'ов и Shadow Guild - письмо от принца воров, которое находится в помещении кладовой недалеко от первого лифта.

Найденную дудочку (вспомните любимую сказку) можно применять против крыс.

Temple of Baa (Castle Ironfist)

Население: скелеты, жрецы, Akolyte'ы, пауки, летучие мыши.

Пройден персонажами 10 уровня.

Пещера с пауками - просто завлекайте живность к спуску в пещеру и там ее отстреливайте - пауки, как правило, не могут забраться вверх по склону.

Откройте южную дверь в основном зале.

Первый ключ - в конце извилистого коридора - в статуэтке. Как только вы откроете им дверь - в основном зале возникнет куча противников. Чтобы вас не зажали без возможности маневра, выскакивайте в основной зал, а оттуда - в одну из защищенных предварительно пещер, пятьтесь и постреливайте в скелетов. С магами разберетесь потом.

Вернитесь к открытой комнате - возьмите из сундука ключ от "сауны".

Откройте северную дверь в большом зале. В комнате с бассейном - сундук, в котором вас ждет очередной ключ - store room key. Имейте ввиду, что очередная порция "поклонников" вас уже ждет на выходе в большой зал.

Вернитесь к южной двери из основного зала, откройте запертую комнату. Очередной ключ - от секретной двери.

Открываем восточную дверь и начинаем уворачиваться от fireball'ов. Все выше и выше по голубым парадным лестницам - к кучке жрецов при поддержке аколитов и прочей мелочи. За-

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

ходите в зал, зажимайте CTRL и начинайте стрейфиться, нажимая на “а”, поливая неприятеля россыпью стрел. На кого Бог пошлет.

Помародерствовав, сохраните игру. Далее, врубив шифтом скорость, выскакиваете на возвышение, прямо за столом. Гонг! Не пугайтесь, полчища скелетов позади вас уже обречены. Прямо за столом находится потайная дверь - быстро в нее, - и по длинному коридору к месту бойни - на галерею.

Расстреляв полчища скелетов (с двух галерей), вернитесь с центральному помещению в основном зале. Порядок открытия дверей (если стать спиной ко входу в храм) - левая, задняя, передняя, правая. Открывайте сундук (с еще одним ключом от “сауны”) и немедленно спасайтесь от новой порции врагов. Маневрируйте и восстанавливайте силы в пещерах.

Во второй “сауне” - ключ от сокровищницы, которая расположена на северной галерее, за потайной дверью в самом ее конце. Аналогичная сокровищница - за потайной дверью на южной галерее.

И напоследок - координаты нелишних 5000\$: пройдите в проход за столом, на котором стоял гонг, сверните направо, еще раз направо - деньги спрятаны в последнем факеле на внешней стене.

Этапы (продолжение)

Отправляемся в Bootleg Bay, где сразу начинаем отстрел всех противников на открытой местности. Увлечаться, правда, не стоит - следите за здоровьем, которое можно восстановить в местном храме или таверне. Разбросанные у костров каннибалов кости можно прихватить - это тоже товар (1000\$), но репутация у подобных торговцев будет подмоченной.

Bootleg Bay

Жители

Vinston Schezar (в здании храма),

Квест: уничтожить кристалл в местном храме Order of the Fist.

Preston Harper, Expert Chain Armor (rank 4 + 1000\$, master - David Feather из Darkmoor).

Shoshi Petroniki, Expert Perception (rank 4 + 500\$, master - Makro Caligula из Darkmoor).

Сервис

Тренировочный шатер Training by the Sea.

Фонтан рядом с таверной - + 20 Might (временно).

Доспехи Abrahham's Metalworks.

Магазин магии The Little Magic Shop.

Таверна The Goblin Tooth.

Оружейник Hammer and Thongs (тупое оружие - молоты, булавы и т.п.)

Temple of the Fist

Население: крысы, жрецы.

Начинайте с левого коридора, и не трогайте кучу проклятых черепов!

В помещении с бочками: за последними - стрела на полу, факел является рычагом.

В целом, прохождение этого квеста не составляет особых сложностей - храм достаточно мал размерами и незамысловат по конструкции. Щелкните мышкой на розовом кристалле в последнем помещении - его-то и нужно уничтожить.

Free Heaven

Лорд Osric Temper (в замке),

Квест: необходимо уничтожить Devil's Outpost в Kriegspire.

Квест: ангрейд рыцарей, нужно получить номинацию у cavalier'a (для этого пообщайтесь с Chadwick Blackpool в таверне Rockham Pride, на северо-западе территории).

Квест: для того, чтобы получить статус champions нужно победить Warlord, который командует армией к северо-востоку от Icwind Pass.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Скупка предметов населением

Предмет	Город	Кто покупает	Цена
Loadstones	Free Heaven	Davis Carp	5
Harpy Feathers	Free Heaven	BonnieRotterdam	10
4-Leaf Clovers	Free Heaven	Geoff Southy	25
Cobra Eggs	New Sorpigal	Hejas Mawsil	300
Kegs of Wine	Free Heaven	Nick Fenster	300
Amber	Free Heaven	Dillan Robinson	500
Teeth	Free Heaven	Sy Roth	500
Bones	Free Heaven	Ion Miller	1000
Golden Pyramids	Free Heaven	Renee Blackburn	1000
Gongs	Free Heaven	Lawrence Aleman	2000

Жители города

Geof Sousy (покупает four leaf clovers - 25\$)

Dillan Robinson (покупает amber - 500\$)

Peggy Woods, членство в Body Guild (50\$), Sewer - вход.

Wilma Rothwind, членство в Spirit Guild (50\$).

Tim O'Hooligan, Expert Body Magic (rank 4 + 1000\$, master - Guilbert Hammer из Silver Cove).

Michelle Blachshire, Expert Spirit Magic (rank 4 + 1000\$, master - Bishop Inquisito из Castle Ironfist).

Mynasia, Expert Mind Magic (rank 4 + 1000\$, master - Thane Roper из Silver Cove).

Richard Harp, Sewer - вход.

Sandra Trudoor, последователь Ваа, информация - Superior Temple of Ваа находится на востоке от замка Kriegspire.

Nick Fenster, покупает kegs of wine (300\$).

Sy Roth, покупает teeth (500\$), Sewer - вход.

Gans Gifford, Master Identification (rank 7, 2500\$, Intellect - 30).

Jessica Carson, членство в Air guild (50\$).

Dominique Juarez, членство в Water Guild (50\$), Sewer - вход.

Corey Roseburg, - членство в Fire Guild (50\$).

Iris Poppyfield, Sewer - вход.

Ike Pargrew, членство Water Guild (50\$).

Livia Farell, Expert Merchant (rank 4 + 2000\$, master - Will Ottoman из Silver Cove).

Silvester Moor, Expert Diplomacy (rank 4 + 500\$, master - Jaques Kohl, работает у Lord Stromgard).

Zoptan Phelps,

Квест: вернуть артефакт - кинжал Mordred, который находится у бандитов, чья база расположена к западу от Castle Temper.

Lawrance Aleman, покупает гонги (2000\$).

Michael Ogilvy, Expert Swordsmanship (rank 4 + 2000\$, master - Guy Humpton из Blackshire).

Logan Dasher, Expert Knife (Dagger) (rank 4 + 2000\$, master - около Castle Stone).

Hitomi Mirumoto, Expert Water Magic (rank 4 + 1000\$, master - Harper Collins из Mist).

Zodahn Delphi, Expert Air Magic (rank 4 + 1000\$, master - Caao Salem из Mist).

Li Tizare, Expert Earth Magic (rank 4 + 1000\$, master - Reeve Botania из Silver Cove).

Gabriel Cartman (дом рядом с храмом), alchemist,

Квест: ему нужны останки лица *Ethric The Mad*.

Wilma Cook, sewer - вход.

Ral, carpenter (недалеко от озера, позади *Alchemy & Incantations*).

Winston Historian, членство в Duelist Edge (50\$).

Carlo Tormini, horseman (недалеко от пристани, рядом с Abdul Discount Goods),

Квест: нужно спасти его подружку *Sherell*, которая находится в плену у каннибалов на островах Bootleg Bay.

Внимание! Известен случай, когда игрок после выполнения этого квеста зашел повторно в подземелье и там обнаружил *Sherell* по второму разу. Если это произойдет с вами - не позволяйте девушке присоединиться к вашей группе. Вы потом не сможете от нее избавиться.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Ivan Magyar, Expert Disarm Training (rank 4 + 500\$, master - Gabe Leater возле Castle Stone).
Sergio Carrington, членство в Smugglers guild (50\$), sewer - вход.
Jason Traveller, Master Body Building (rank 7 + 2500\$, Endurance - 30), информация - чтобы посетить оракул, вы должны заручиться единогласной поддержкой Верховного Совета.
Davis Carp, покупает Lodestones (5\$).
Rene Blackburns, покупает золотые пирамидки по 1000\$.
George Almond, stonemason, обитает в первом доме направо, если идти от храма.

Сервис

High Council,

состоит из шести членов, каждый из которых представляет интересы определенного лорда. Для того, чтобы получить доступ к оракулу, вам нужно заручиться их единогласной поддержкой. Для этого нужно ублажить соответствующих вельмож:

Preston Steel (представляет Lord Temper)
Tori Goldman (представляет Lady Feise)
Isaak Rockwell (представляет Lord Stone)
Olaf Heimdall (представляет Lord Stromgard)
Euclid Kepler (представляет Lord Newton)
Slicker Silvertongue (представляет Lord Humphrey)
Фонтан в центре города - + 25 HP.
Duelist Edge - начальное обучение Mace и Body Building.
Продвинутые гильдии Adept Guild of Air, Adept Guild of Earth, Adept Guild of Fire, Adept Guild of Water, Adept Guild of Body.
Банк Foreign Exchange.
Таверны Victor's Hall, Echoing Whisper и Rockham Pride (на северо-западе территории, именно здесь нужно поговорить с Chadwick Blackpool - получить номинацию в cavaliers).
Оружейники Feather and Strings (луки) и The Sharpening Stone (мечи).
Доспехи The Footman's Friend и The Foundry.
Лавка Abdul's Discount Goods.
Магазины магии Alchemy & Incantations и The Sorcerers Shoppe.
Тренинг Free Heaven Academy.
Транспорт Free Heaven Travel West и Free Heaven Travel East.
Оракул (в здании High Council, появится после выполнения квестов для всех лордов).
Квест: нужно доставить четыре кристалла памяти, причем сам оракул выдает неточные данные о том, где какой кристалл находится. За каждый установленный кристалл - 100.000 очков опыта. Местонахождение кристаллов: Alpha - Hermit's Isle, Beta - Castle Alamos, Delta - Castle Darkmoor, Epsilon - Castle Kriegspire.

Hall of the Fire Lord

Население: главным образом гоблины и огры.

Пройден группой 15-16 уровня.

Находится на территории Bootleg Bay. Задание получаете сразу же после входа от самого Fire Lord. Нужно открыть двери, охраняемые разными монстрами, чтобы у Fire Lord'a вновь появилась возможность пользоваться магией. По возможности - у каждого члена группы должен быть кусок янтаря Amber. В этом случае телепортация внутри подземелья будет проходить для них безболезненно.

При первом общении с лордом огня после открытия нужных дверей можно получить лютые количество очков опыта. Это программный баг, просто продолжайте щелкать на изображении Fire Lord, у персонажей при этом будет повышаться Experience.

Temple of Tsatsa

На острове Bootleg Bay.

Население: канныбалы, кобры.

После истребления скопления противников в центральном помещении - пройдите по коридору, который начинается в задней стене и спуститесь в подвал. Там содержится цель вашего вторжения - дама по имени Sherell Ivanaveh.

Mist

Жители

Cathleen Mester, mystic,

Квест: за замком *Newton* находится телепортатор, который доставит группу на острова. Нужно уничтожить там культистов и воров, которые устраивают набеги на *Mist*. Не забудьте взглянуть на обелиск.

Calvin Black, Expert Staff Defense (rank 4 + 2000\$, master - *Jusper Rice* из *Silver Cove*).

Gonsalo Ramires, членство в *Duelist Edge*, Expert Spear Training (rank 4 + 2000\$, master - *Burton Retherford* из *Darkmoon*).

Bernard Jacobs, Expert Repair (rank 4 + 500\$, master - *Rean Treacle* из *Castle Stone*).

Artur O'Leery, Expert Leather Training (rank 4 + 1000\$, master - *Arlen Sailor* из *Castle Stone*).

Jezebel, членство в *Fire guild* (50\$), Master of Fire (rank 12, 4000\$).

Saao Salem, членство *Air Guild* (50\$), Master of Air (4000\$, старус *Arch-Mage*).

Harper Collins, Master of Water (rank 12, 4000\$).

Norio Ariganaka, Master of Meditation (2500\$, rank 7, personality - 30).

Сервис

Оружейник *Arm's Length Spear Shop* (копья).

Доспехи *Armors Emporium*.

Магазин магии *Witch' Brew*.

Лавка *Lock, Stock & Barell*.

Тренинг *Island Testing Center*.

Храм.

Банк *The Reserves*.

Гильдии *Initiate Guild of Fire*, *Initiate Guild of Air*, *Initiate Guild of Water*.

Гильдия *Bukaneer's Lair* - начальное обучение *Diplomacy* (к этому моменту другие умения как правило уже изучены).

Town Hall, *Charles D'Sorpigal*

Квест: найти доказательство "плохого" поведения рыцарей *Silver Helms* в местном замке.

Throne Room, *Lord Albert Newton*

Квест: нужно принести песочные часы *Hourglass of Time*, которые находятся в старом форте к югу от *Mist'a*.

Квест: ангрейд *sorcer'ов* до уровня *wizard*. Требуется - испить водицы, нет не из *Дону* - из *Fountain of Magic* (который с этого момента начинает функционировать возле *деревушки Bootleg Bay*).

Квест: ангрейд *wizard'ов* до уровня *arch-mage*: нужно раздобыть артефакт (кристалл *Crystal of Terraх*) в *Corlagons Estate* (на юго-запад от *Castle Ironfist*).

Фонтаны:

+10 SP - центральный.

+20 Luck - рядом с пристанью, напротив таверны.

+5 Elemental Resistance (y *Castle Newton*).

+10 Intellect & Personality s(y *Castle Newton*).

Silver Helm Outpost

Население: солдаты, рыцари и монахи.

В этом замке нужно выполнить два квеста: спасти расстроенную дамочку *Damsel in Distress* и найти "расстрельный список" *Enemies List*. Со вторым сложностей не будет - он лежит в тривиальном месте в тривиальном ящике. Правда, когда вы нажмете кнопку над этим самым ящиком, вам в тыл зайдет рыцарский патруль... Когда отправите его по назначению - исследуйте открывшийся в стене проход. Там вы найдете ключ для *Gharick's Laboratory*, постарайтесь его не потерять, пока не используете. На всякий случай - сохраните игру в новом файле.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Найти же даму будет не столь просто. Из большого зала со столами нужно пройти в ближайшую к коридору дверь. Далее нужно открыть потайные стены и выбить охрану. В комнатке охраны на стене кнопка - после ее нажатия на стене ближайшего зала появятся две первые ступеньки. По ступеням нужно подниматься, выдерживая небольшие паузы, во время которых будут появляться очередные ступеньки. Три пролета - и мамзель готова составить вам компанию. Ее ждет - не дождется регент в Castle Ironfist.

Tomb of Ethric The Mad

Расположена к западу от Free Heaven.

Население: скелеты, Ghost'ы, Specter'ы и Lich'и.

Справилась группа 22 уровня.

Проходится элементарно. Сначала - левая часть, потом - правая, и наконец - центральная. Тактика обычная - отступая отстреливаться и выбирать места, где можно наносить удары по магам из-за укрытия. Не забудьте нажать кнопки на стенах. Пригодится заклинание Cure Disease. Основной тип борьбы с личами - стрейфящийся удар из-за угла. Выскочил, долбанул - и обратно.

После убийства очередного лича получите череп Ethris Skull, который и был целью знакомства. Gabriel Hartman из славного городка Free Heaven ждет вас с деньгами.

Silver Cove

Жители

Clyde Dugget, Expert Meditation (rank 4 + 500\$, master - Norio Ariganaka из Mist).

Willie Ottoman, Master Merchant (rank 7 + 4000\$, Personality - 30).

Reeve Bothania, Master of Earth (rank 7 + 4000\$).

Lucky Oster, членство в Protection Services (50\$).

Sigric, Expert Spear Training (rank 4 + 2000\$, master - Burton Rutherford из Darkmoon).

Science Montebrau, Expert Repair (rank 4 + 500\$, master Ryan Treacle из Castle Stone).

John Tuck, Master Learning (rank 7 + 5000\$, Intellect - 30).

Horaise Rose, членство в Berserker's Fury.

Thane Roper, Master of Mind (rank 12 + 4000\$).

Guilbert Hammer, Master of Body (rank 12 + 4000\$).

Virginia Standridge, членство в Light Guild (1000\$).

Tina Shelton, Expert Light Magic (rank 4 + 2000\$, master - Ki Lo Nee из Castle Alamos).

Holy Struthers, членство в Earth Guild (50\$).

Isaak Streetman, членство в Guild of the Self (100\$).

Eleonore Vanderbuild, pathfinder, живет в доме около тронного зала.

Квест: нужно навести порядок в подземелье Monolith, где обосновался Cedrick Druthers со своим Celestial Order'ом. Занимается темной магией и прочими гадостями. Требуется разрушить соответствующий алтарь.

Jasper Rice (на острове), Master of Staff (rank 8 + 5000\$).

Сервис

Throne Room, Lady Loretta Fleise.

Квест: нужно выяснить причину нападения Fraternal Order of Silver на караваны. Для этого нужно пообщаться с сэром Джоном Сильвером в соответствующем замке. В качестве доказательства необходимо представить Ankh. Правда, награду все равно придется получить у Antony Stone.

Квест: апгрейд группы до статуса Great Druid'ов (если друидов в группе нет, то звание будет почетным, но не лишним) - нужно помолиться в каменном круге Circle of Stone на одном из местных островов в один из следующих дней: Solstices (21 June или 21 December), Equinox (20 March или 23 September).

Квест: получение статуса Arch Druid'ов. Нужно навести порядок в Temple of the Moon (на карте Free Heaven). После этого нужно помолиться у алтаря в полнолуние в полночь.

Квест: леди обещает вам деньги и помощь в Совете, если вы договоритесь со всеми 9 транспортными компаниями страны о согласовании перевозочных тарифов. Для этого вам нужно побывать в следующих городах:

- Mist
- Free Heaven West
- Free Heaven East
- Castle Ironfist
- New Sorpigal
- Blackshire
- Kriegspire
- Silver Cove
- White Cap

Town Hall (только bounty hunt).

Фонтаны:

+2 Accuracy (пост.).

+20 Intellect/Personality.

+25 spellpoints.

Храм.

Таверна Anchors Away.

Магазин Trader's Joe.

Гильдии Protection Services и Berserker's Fury.

Гильдии Initiate Guild of Light, Initiate Guild of Earth, Adept Guild of Self.

Магазин магии Abdul's Discount Magic Supplies.

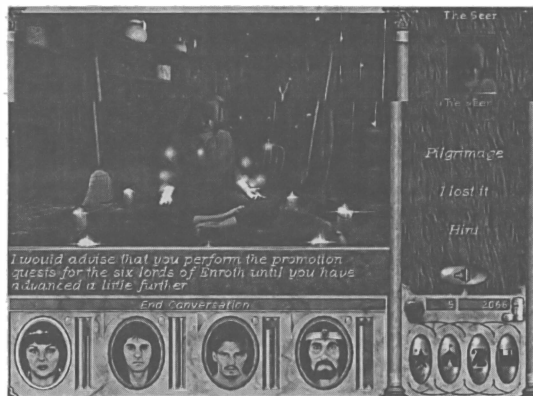
Оружейник Abdul's Discount Weapon.

Тренинг Abdul's Discount Training Center.

Транспортная компания Abdul's Discount Travel.

Доспехи Abdul's Discount Armor.

Банк The First Bank of Enroth.



Fraternal Order of Silver

Население: Fighter's, Swordmaster'a, Sorcerer.

Выбивайте живность по мере продвижения вглубь. Почаще выходите наружу для отдыха и восстановления. Вы встретите призрак John Silver'a, который расскажет вам невеселую историю о предательстве в ордене, в результате которого всеми делами стал заправлять Gerrard Blackames. Итак, как и во всех прочих напастях в этой игре, во всем виноват орден Ваа. Брат Gerrard'a - колдун Marcus The Sorcerer стал поставлять ордену высококачественное оружие. В последний раз Marcus'a видели в кузнице на острове, расположенном к юго-востоку.

В благодарность за спасение дочери (помните расстроенную мамзель?) призрак сообщает вам о секретном месте, о котором не знает даже Gerrard. Щелкните мышкой на ближайшем факеле.

У Gerrard есть артефактный Ankh, который, судя по всему, идентифицирует владельца как приверженца Ваа.

Corlagon's Estate

Расположен к юго-западу от Castle Ironfist.

Население: Ghost'ы всех оттенков, скелеты и Power Lich.

Прохождение не составляет труда, если не считать того, что нужно нажать правильным образом две кнопки. Одна из них - в коридоре за маленьким бассейном, вторая - в маленькой комнатке в другом конце подземелья. После испробования различных комбинаций сработала следующая схема: в коридоре - отжата, в комнатке - нажата. В результате опустилась стена, преграждающая путь к третьей кнопке. После ее нажатия открывается дверь в помещении, через которое прокинут прямой мостик.

Если вы к этому моменту успели расслабиться - соберитесь. Вас ждет ловушка, путь к отступлению будет отрезан. После естественной победы с помощью метода save/load возьмите в ящике искомый кристалл Crystal of Terrax.

Monolith

Население: друидихи, разные природные Elemental'ы, Spirit'ы, Rock Beast'ы.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Задача группы - разрушить алтарь. Собирайте деньги с деревьев. Щупайте колонны и камни. Прохождение линейно. Прикоснитесь к бассейну в комнате с алтарем. О выполнении - доложите Eleanor Vanderbuilt в Silver Cove.

Warlord's Fortress

Население: разные бандиты и Fighter'ы, Veteran'ы, Death Knight'ы, Doom Knight'ы, Cuisinart'ы (чуть ли не самые крутые монстры во всей игре - за битого больше 2000\$ можно огрести). Прохождение не составляет проблем в плане головоломок - здесь все просто. Дверь в конце начального коридора не открывается. Зато стена рядом с ней - не совсем стена. Нужно вынуть из ящиков два ключа, которыми открыть последнюю комнату с добром. Только вот эти самые Cuisinart'ы будут стоять на своем. Придется положить их там, где они будут стоять. Потребуется много мощной магии, лучше, если в запасе будет пара-другая волшебных wand'ов. И еда, много еды.

В углу комнаты с тремя шкафами - потайная дверь, за которой в крошечной нише стоит ящик с предметами. Соблюдайте осторожность - имеет тенденцию взрываться. Еще одна замаскированная дверь - в небольшой комнате с кроватью и шкафом на втором этаже.

Dragoons Keep

Население: разнообразные люди, крысы.

Устройство строения простое. Система открытия дверей сделана так, чтобы вы пару раз оказались в западне. Для открытия последней двери нужно нажать три рычага - первый в подвале, второй - в конце второго этажа, третий - в подвале (в конце первого). Задача - получить артефактный кинжал. Заказчик - Zoltan Phelps из Free Heaven (его дом находится шагах в 40 на юг от фонтана, который прибавляет по 25HP). Не забывайте пользоваться Wizard Eye - увидите проход в скрытую комнату на первом этаже.

Не жадничайте, несите клинок (Mordred) заказчику, он его все равно не возьмет, а вот опытом и деньгами щедро поделится.

Mire of the Damned

Маленький противный городишко, в котором призраки и скелеты словно прописались и существуют с местным населением. Если придете в шарабане - ожидайте прием типа "Драку заказывали? Э не, уже уплотнено..."

Жители

1-й этаж,

David Feather, Master Chain (rank 10, бесплатно, ученики должны быть crusader'ами).

Jack Crow, Expert Mace (rank 4 + 2000\$, Master - Errol Osterman из Blackshire).

Casey Ludvig, Expert Merchant (rank 4 + 2000\$, Master - Will Ottoman из Silver Cove).

Connie Lettering, Expert Axe (rank 4 + 2000\$, Master - Avinril Smythers из Mire of the Damned).

Avinril Smythers (в таверне), Master Axe (условие - выполнение квеста)

Квест: убрать Snergle, короля карликов. В доказательство потребуется представить топор Snergle.

Macro Caligula, Master Perception (rank 7 + 2500\$, Luck - 30)

Eve Semple, Instructor, ее присутствие в группе прибавляет 15% очков опыта! Must have! She's cool! Стоимость услуг - 700\$ + 7% от найденного золота. Считайте - даром. Живет за дверью, расположенной на задней стене таверны. Заметить очень трудно, но нужно.

2-й этаж,

Terry Ross, spellmaster

Квест: нужно уничтожить книгу Lich'ей, содержащую Ritual of Endless Night. Место - Castle Darkmoor.

Сервис

Транспортная компания Darkmoor Travel.

Оружейник Blunt Trauma Weapon (тупое оружие).

Доспехи Mailed Fist Armory.

Магазин магии Smoke & Mirrors.

Таверны The Haunt и The Rusted Shield (возле шахты Snergle).

Бонус Dominic, Instructor (бонус - 15% experience points)! Попался навстречу в коридоре, ведущем на второй этаж. Вход в коридор - напротив транспортной компании.

Фонтан +2 Endurance (permanent, за пределами города).

Dragon's Lair

Население: единственный дракон.

Простейший квест, при условии, что ваши подопечные достаточно подготовлены. Наложите побольше защитных заклинаний. Итог борьбы с драконом - коготь, который нужно доставить регенту в Castle Ironfist. В результате - все крестоносцы станут героями, а почетные крестоносцы - почетными героями, соответственно.

Snergle's Iron Mines

Население: карлики, слизь, Devil's Spawn'ы.

Дверь в библиотеку открывается персонажем с высоким уровнем интеллекта.

Основная задача - вычислить в одной из трех круглых комнат Ghim Hammonds, который вам даст ключ, необходимый для прохождения *Snergle's Cavern*.

Snergle's Cavern

Население: карлики, летучие мыши.

Все простенько, за исключением последнего зала, который открывается полученным ранее ключом. Впереди - толпа, позади толпа, но меньших габаритов. Откуда взялась - неясно, все живое было уничтожено. Лично проследил. Пришлось пробивать в стене карликов проход и делать в него ноги (вглубь зала). Короче, применяйте тактику Горация против Куриациев. Когда все ломанутся вослед, бегите в дальний угол, а потом - бочком, бочком, и выскакивайте из зала восстанавливаться.

Как вернетесь восстанавливать самоуважение - привет передайте. Кости динозавра в стене прибавили 5 Might клерику (а вот fighter'у - не стали ничего повышать, интересно - а почему?)

Blackshire

Жители

Twillen, gate master

Квест: нужно разместить магические статуэтки (их можно будет взять в ящике, который стоит рядом с домом) на пьедесталах в следующих местах: Sweet Water, Kriegspire, Mire of The Damned, Bootleg Bay, Dragonsand.

Задача не столь сложна, как кажется, если в распоряжении имеются заклинания Fly и Lloyd's Beacon или Town Portal. Драконы не так уж страшны, они тоже мажут, если вы несетесь мимо на всех парах к замеченному с высоты птичьего полета постаменту.

Rebecca Caloway, членство в Dark Guild (1000\$).

Marton Ferris, членство в Light Guild (1000\$).

Ambrose Brass, Expert Dark Magic (rank 4 + 2000\$, master - Su Lang Manchu из Paradise Valley).

Уважаемый чернокнижник

Поставьте Lloyd's Beacon в Castle Ironfist и в Paradise Valley. В замке примените заклинание Armageddon, телепортируйтесь к учителю в Paradise Valley, станьте мастером Dark Magic. Телепортируйтесь обратно в Castle Ironfist. Заходите в храм и потратьте по 1000\$ на подаяние для каждого персонажа. После этого ваша репутация должна опять подняться до статуса Respectable.

Joan Krevitz, peasant

Квест: нужно вернуть домой ее благоверного, который с друзьями отправился на остров Star Island в поисках сокровищ.

Guy Humpton, Master of Swordplay (rank 8, звание Cavalier).

Errol Osterman, Master Mace (rank 8, 5000\$, Might - 40).

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Maria Трепан (живет напротив местного оружейника)

Квест: нужно найти способ снять проклятие с города, жители которого после захода солнца превращаются в вервольфов.

Сервис

Гильдии Adept Guild of Light, Adept Guild of Dark, Smuggler's Guild.

Банк Depository

Фонтаны:

+50 Luck

+50 Spell Points

+ 30 Magic Resistance (обращает в камень)

+ 5 Magic Resistance (постоянно).

Магазин Outland Trading Post

Магазин магии Ty's Trinkets

Транспортная компания Blachshire Couch & Buggy

Таверны The Howling Moon и Oasis (за пределами города).

Доспехи Mail & Greaves.

Тренинг Wolf's Den.

Оружейник Stout Heart Staff & Spear.

Bronwyn Meck, Master Shield Defence (rank 10, 5000\$).

Храм.

Kriegspire

Жители

Desmond Weller (3-й этаж замка), Master Bowman (rank 8, условие - ранг Battlemage).

Nicholas Ross, Expert Light Magic (rank 4 + 2000\$, Master - Ki Lo Nee из Castle Alamos).

Sila Daewon, Instructor (+15% опыта!)

Emil Lime, Enchanter,

Квест: принести из замка Kriegspire ценное ювелирное яйцо.

Сервис

Магазин магии Unusual Enchantment.

Транспортная компания King's Highway.

Фонтаны:

+30 Level (временно)

+5000 поинтов опыта в обмен на 5000\$ (работает с ограничениями).

Оружейник Knight's Paradise.

Тренинг Lone Tree Training.

Таверна The Broken Promise.

Frozen Highlands

Жители

Ryan Treacle, Master Repair (rank 7 + 2500\$, Accuracy - 30).

Marcellus Lutvig, членство в Protection Services.

Gabe Lester, Master Disarm Training (rank 7 + 2500\$, Accuracy - 30)

Jules Miles, Master Knife Fighting (rank 7 + 5000\$, Speed - 40)

Arlen Sailor, Master Leather Armor (rank 10, 3000\$)

На территории замка,

Jaques Kohl, Master Diplomacy (Rank 7 + 2500\$, Fame - 200)

Jed Morrison, Expert Bowmanship (rank 4 + 2000\$, Master - Desmond Weller из Kriegspire).

Dicson Park, Expert Mace Training (rank 4 + 2000\$, Master - Errol Osterman из Blackshire).

Фонтан - +30 Might (временно).

Throne Room, *Eric Von Stromgard*

Квест: надоела Эрику вечная зима в его владениях. Нужно вернуть смену времен года.

Для этого - поведите отшельника, который обитает где-то на вершине горы к западу от замка (практически в центре карты Kriegspire).

Квест: этот парень обладает правом анзрейдить archer'ов до battlemage, и далее - до Warrior mage. Его волнует ситуация, при которой драконьи башни, расположенные в крупных населенных пунктах пытаются сбивать не только монстров, но просто все, что плохо летает. Ключ от башен хранится в старом Old Keep, который расположен на южной границе земель данного лорда.

Квест: после получения ключей Эрик вспомнит, что если хочется чего-нибудь сделать - нужно полежать и это пройдет. Поэтому он предлагает вам настроить самим башни в городах таким образом, чтобы они вели стрельбу только по большим объектам. Ключи у вас уже есть - вперед. Драконьи башни расположены в следующих местах: Frosen Highlands, Blackshire, Free Heaven, Silver Cove, Mist, New Sorpigal.

Сервис

Таверна Rime & Reason.

Гильдия Protection Services Guild.

Доспехи Quality Armor.

Оружейник Half & Heft Polearms.

Throne Room, Antony Stone,

может анзрейдить cleric'ов до уровня Priest, а последних - до High Priest.

Квест: нужно восстановить храм в Free Heaven, для этого требуется привести туда каменщика (stonecutter) и плотника (carpenter). Попрошайтесь с теми NPC, которые в данный момент присоединены к вашей группе :(.

Квест: для получения статуса High Priest нужно побывать на острове, что находится восточнее Free Heaven и раздобыть у тамошних вредных монахов священный шкалик sacred chalice. не забудьте доставить его в храм Free Heaven.

Квест: нужно пленить и доставить Prince of Thieves, который уж очень плохо себя ведет во Free Heaven'e. Скрывается он канализационных туннелях под городом, в западной части. Там есть потайная комната, в ней нужно щелкнуть мышкой на кровати.

Whitcap

Жители

Rachel Herbz, членство в Dark Guild (1000\$).

Warren Holmes, членство в Elemental Guild (100\$).

Morton Holovid, Expert Dark Magic (rank 4, 2000\$, master - Su Lang Manchu из Paradise Valley).

Сервис

Банк Secure Trust.

Фонтаны:

+5 Endurance (постоянно)

+5 Might (постоянно).

Таверна Frosty Tankard.

Магазин General Store.

Доспехи Silver Lining Armor & Shield.

Гильдия Blades' End.

Тренинг Riverside Academy.

Гильдии Adept Guild of the Elements и Initial Guild of Dark (в том числе - начальное обучение магии Dark).

Icewind Keep

Население: разные огры и fighter'ы.

Здесь все просто при наличии хороших лучников. На правом троне в большом зале нажмите рычаг для открытия потайного прохода.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Temple of the Sun

Население: жрецы и минотавр.

Прохождение элементарно. Искомый sacred chalice - в потайной комнате. Wizard Eye поможет ее разглядеть.

Если не поленитесь проверить факелы на стенах храма - в вашем распоряжении окажутся четыре свитка с заклинаниями Sun Ray.

Temple of the Moon

Население: кобры, друиды, медузы.

После "зачистки" боковых коридоров необходимо прикоснуться к алтарям в следующем порядке: Life (2-й справа), Accurasy (1-й слева), Might (3-й справа), Endurance (1-й справа), Speed (2-й слева), Luck (3-й слева). После этого можно открывать центральную дверь и разбираться с остатками монстров.

Церемония посвящения в Arch Druid'ы должна состояться в начале 15-го числа любого месяца. Дождитесь этого момента и щелкните мышкой на алтаре Луны.

Lair of the Wolf

Население: разная слизь, Swordsman'ы.

В одном из боковых залов, в самом конце вы встретите призрака Ghost of Baltasar. Он расскажет вам грустную историю своей гибели и пояснит, каким образом можно разрушить алтарь вервольфов. Для этого нужно взять в конце пещеры напротив жемчужину Чистоты Pearl of Purity и коснуться ей алтаря. После чего саму жемчужину нужно доставить Wilbur Humphrey в замок Ironfist.

Квест: главный вервольф также владеет жемчужиной Perl of Putrescence. Нужно доставить ее призраку, что докажет последнему гибель вервольфов.

Самое неприятное на этом уровне - монстры имеют устойчивую тенденцию респавниться у вас в тылу. Чему способствует система синхронно открывающихся и закрывающихся дверей. Поэтому применять обычную тактику - отступать и отстреливаться не очень-то удобно. Совет - не суйтесь в это подземелье, если ваши лучники все еще не стали мастерами. Ибо эта стая вервольфов ну очень велика.

Temple of the Snake

Население: медузы всех расцветок, Gold Dragon.

Основная сложность - забить золотого дракона (кстати, позже я выяснил, что бластеры против него бесполезны). Но если вам в лом это делать - просто прыгайте в помещение под драконом, жмите на кнопку и проскакивайте дальше. Препградить вам путь зверюга не в состоянии. Ну ущипнет пару раз...

Если же решили забить дракошу, то нужно это сделать магическими луками или другим оружием, с первой попытки. Чему поспособствует ящик полный трав и пустых емкостей. Сиганув в помещение, куда упадет дракоша - давите кнопку и приканчивайте медузную популяцию. Защитная магия - это то что прописано. В последней комнате с подвешенными клетками - щелкните на одной из них - там и торчит квестовый муж заказчика. Остальные NPC в подземелье, судя по всему, представляют собой расходный материал. Но я их не трогал, зачем нужны лишние противники?

Что интересно - в этом храме обитает уникальный враждебный персонаж по имени Q, у которого немеряно круто здоровье, что-то около 5 тысяч хит-поинтов. Да и магию он применяет неслабую, уж если поразит - так насмерть. Но расправиться с ним очень даже желательно. Не считая двух ящиков с приличным добром, вы получите артефактный рог (Horn of Ros), который позволит вам знать точное количество хит-поинтов противников.

Devils Outpost

Население: дьявольские отродья всех сортов.

Расположен неподалеку замка Kriegspire, у подножия горы. Состоит из единственного помещения с монстрами. Сложности не представляет. Простое избиение с периодическим восставлением сил (по необходимости).

Castle Darkmoor

Население: огры, личи и пренеприятнейшие глазки всех окрасов.

В небольшом тупике, где вас ждут два лича, нажмите на кнопку и на пластине с надписью. Появится рычаг. Жмите. Дальше путь будут указывать "малиновые угли". Большой куб, подвешенный в центральном огромном зале, стал красным. Подойдите к нему и нажмите пробел. Появится надпись, что путь стал свободен (на север от покрасневшего куба открылась стена).

А за ней... Еще один замок внутри замка. Сворачивайте налево и отстреливая глазки продвигайтесь к эстакаде. Наверху - потайная дверь. Пара коридоров с очередными потайными дверями - и заклинание Armageddon у вас в кармане.

Еще одна примечательная особенность - закоулок, сплошь уставленный пустой стеклотарой. В одном из коридоров будет узкая эстакада, ведущая наверх в комнату с очередной кнопкой, переключающей цвет подвешенного куба.

Откроется еще одна прозрачная стена, но не торопитесь продвигаться навстречу полчищам противника. Сам он, почему-то, не спешит атаковать. Поэтому можно попытаться провести беззастенчивый отстрел.

Третий куб изменит цвет после щелчка на надписи на стене.

Рядом с третьим кубом возьмите квестовый предмет - Memory Crystal Delta, в хозяйстве все пригодится.

Щелкните на кубе - попадете в усыпальницу с мумиями. Тщательно осмотрите пол, я подобрал на нем пару очень неплохих вещей.

На подиуме - искомая книга. Уничтожается щелчком мышки. Как будто хвостиком махнула...

Замок Kriegspire

Население: минотавры, птички типа Agar's Abomination, Drake'и.

На продолжении всего прохождения этого замка рекомендуется по возможности использовать при отстреле неприятелей различные окна и проемы.

Особенность схватки с драконами-недорослями в подземелье - нужно выбрать позицию таким образом, чтобы ваши бойцы попадали в дракона. При некоторых взаимных расположениях этого не происходит. То ли глюк, то ли нет, но бить крылатых можно.

Еще один глюк - ноги, торчащие из потолка. В центре системы из четырех залов, на втором этаже в колонне есть кнопка. Кнопки здесь для того, чтобы их нажимать. По крайней мере, я так и делал.

В зале с дрейками и птичками есть барельеф, который предлагает открыть секрет Kriegspire за 50 тысяч монет. Как это напоминает предыдущие части игры. Вот уж где стяжательством занимались все, кому не лень. После проплаты группа будет перенесена к той самой кнопке, о которой шла речь выше. Так что, если не нашли... Кстати, в двух факелах на юго-восточной стене лежит по 15.000\$ (в зале с мостом).

В любом случае - спускайтесь под мост и готовьтесь принять последний бой с несколькими минотаврами. В одном из ящиков найдете искомое ювелирное яйцо. Его владелец - Emil Line из деревни Kriegspire ждет вас с деньгами (5000\$).

Еще один квест в этом замке связан с кристаллом памяти. Кристаллы можно искать, ориентируясь по специфическому гулу, который исходит из места, где они хранятся. В данном случае (кристалл Epsilon) хранится в комнате, недалеко от входа в замок.

Неподалеку, в закрытом закоулке, находится весьма крутой минотавр. Для того, чтобы попасть в комнату сквозь овальные проемы в стене - примените заклинание Jump. В этом же районе есть помещение с клетками, где нужно взять письмо короля Роланда.

В послании он излагает историю своего пленения и предупреждает о том, что Sulman - предатель. Для борьбы с культом Ваа он предлагает снять заклятие с Арчибалда (который пылится в библиотеке в каменном виде), и настоятельно советует обратиться за советом к оракулу в Free Heaven (вход в оракул появился в здании Совета).

Eel Infested Waters

Попасть сюда можно из Silver Cove на корабле, который следует до Island North.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Жители

Pat Skylark, Expert Ancient Weapon (0\$).

Ki Lo Nee, Master of Light (учит бесплатно, условие - репутация Saintly), обитает в доме на острове, в этом же доме есть таверна.

Сервис

Таверны An Arrows Flight и Stone Throw (на острове).

Фонтаны:

+20 Elemental Resistance (временно)

+20 Magic Resistance (временно)

Магазин магии Little Charms.

Храм Abdul's Discount House of Worship.

Gharik's Forge

Население: разные маги, колдуны, элементалы.

Проходить рекомендуется достаточно продвинутой группой с применением защитных заклинаний и "фонтанных" бонусов. Очень пригодятся заклинания Town Portal и Lloyd's Beacon. Но это уже тактика.

Для прокладывания моста через провал - примените заклинание телекинеза на левом факеле на противоположной стене.

Мост над следующим провалом - передвижной. Приводится в действие системой рычагов. Комбинация особой сложности не представляет, простой перебор вам поможет. Перебравшись по переместившемуся мосту на другую сторону пройдите к наиболее удаленной от него крохотной комнатке, в которой уединился маг. Это, между прочим, лифт. Нажмите на рычаг на стене - вы спуститесь на нижний уровень с кучей противников. Применяйте заклинания массового уничтожения. После сбора предметов и денег - откройте пару дверей и поднимайтесь вверх по наклонному спиральному помосту вдоль стены. Последняя беседа на тему "кто кого", и в сундуке возьмите искомые песочные часы.

Замок Castle Alamos

Расположен на территории Eel Infested Waters, добираемся сюда на корабле из Silver Cove (назначение - North Island).

Население: Magyar'ки, Twister'ы, колдуны в ассортименте.

Довольно неприятный замок, куча неинтересного истребления монстров на фоне достаточно сложной архитектуры. Маневрирование здорово выручает.

Зайдя в небольшое помещение, пол которого представляет собой мелкий бассейн, приготовьтесь к засаде. Вы попадете в окружение стаи разных элементалов.

Древесные загадки:

The fifth is twice the second, five letters in all I recon.

The second is the next to third, oh so pretty like a bird.

The first the half of forth plus one, better hurry, or you'll be done.

The third is the first of twenty six, A through Z you'll have to mix.

The fourth is eight from the end, Archibald really is your friend.

Решение этой головоломки (буквы подобраны в соответствии с указанными позициями в английском алфавите) - слово JBARD.

В большом зале с мостом - в сундуке лежит ключ от сокровищницы, а в боковом ответвлении в проходе у северного конца моста - ключ к телепортатору (тоже в сундуке).

Кристалл Beta охраняется только древесным паролем. Добраться к нему можно из большого зала, имеющего форму четверти круга. Недалеко от северо-западного выхода есть потайной лифт, он доставит вас в помещение, к которому пристыкован узкий каменный мостик. Он то и приведет вас к коридору, в конце которого находится кристалл. К этому же коридору можно запрыгнуть из помещения с двумя подвешенными клетками.

Superior Temple of Baa

Население: жрецы, аколиты, друиды.

Вариант открытия дверей - с помощью заклинания телекинеза (судя по всему, они также

могут быть открыты персонажем, который является Expert'ом в умении Perception). Не забывайте мародерствовать - в результате у вас должно оказаться два ключа - High Sorcerer's Key и High Cleric's Key, с помощью которых можно открыть запертый сундук. При этом группе добавится опыта. А самое главное - в сундуке вы возьмете письмо, которое компрометирует последнего члена совета - Silvertongue. Его нужно показать регенту в замке Ironfist, который предложит вам доставить компромат в High Council.

В помещении со скамьями есть четыре коровьи головы, с которыми нужно пообщаться.

После этого каждый из ваших героев может получить от большой головы Baa 50.000\$.

С одной стороны - это хорошо. С другой стороны каждое общение с головой Baa разительно снижает репутацию. Можно скатиться с Saintly до Vile. Если вы собираетесь стать мастером Light Magic, то низкая репутация может стать преградой.

Supreme Temple of Baa

Находится на острове Hermit's Isle. Попасть на остров можно на корабле Great Catherine, которым вы теперь можете пользоваться с разрешения регента. Стоянка корабля - замок Ironfist.

Население: жрецы, демоны, элементалы.

В одном из складских помещений можно отодвинуть часть ящиков, за которыми находится сундук с неплохой начинкой (его видно при работающем Wizard Eye).

В той комнате, где стоит сундук без присмотра, группу ждет засада - в сундуке пусто, а как только вы его закроете, тут на вас и нападут.

Прохождение подземелья сложности не представляет, все достаточно линейно и без особых секретов. По пути вам встретятся четыре алтаря, с помощью которых можно повысить сопротивляемость. Срабатывают они единожды:

Shrine of Air - +10 Electr. Resistance (постоянно).

Shrine of Earth - +10 Magic resistance (постоянно).

Shrine of Water - + 10 Cold resistance (постоянно).

Shrine of Fire - + 10 Fire resistance(постоянно).

Этапы (продолжение)

После установки всех четырех кристаллов, оракул сообщит вам любопытную историю о том, что планету пытается завоевать раса Kreegan. Для борьбы с ней вам понадобится более мощное оружие, чем то, которым вы располагаете. И такое оружие находится под управляющим центром оракула. Только вот попасть туда вы сможете лишь в том случае, если раздобудете управляющий куб Control Cube, который находится где-то под землей в Dragonsand.

The Tomb of Varn

Население: джинны, эфриты, Guardians of Varn, Patrol Unit'ы.

Основной способ борьбы - кислотные заклинания или Shrapmetal, в зависимости от предпочтения в видах магии. Расстреляв группу джиннов, которая встретит вас после спуска с эстакады, возьмите ключ Back Door Key (она открывает дверь в стене, к которой вы выйдете, если обойдете внутреннюю пирамиду по периметру).

Сквозь щель в красной двери в огромном зале можно слегка пострелять монстров, которые сбегутся к ней при вашем приближении.

Начальный этап прохождения состоит в нахождении шести рукописей с кодами.

Первая - для *Captain*: став лицом к двери Flame Door (парадная красная дверь внутренней пирамиды), развернитесь и идите влево. После уничтожения монстров - заходите внутрь проема, и спускайтесь по огромным ступеням вниз. Откройте дверь в стене. Нажмите кнопку в виде жука-скарабея. Из сундука возьмите ключ к Flame Door, рукопись с кодом и череп, который частично защищает от воздействия радиации.

Исследуйте коридоры пирамиды. Попад в библиотеку - из каждого шкафа достаньте по тому с заклинанием высшего уровня. Свиток с кодом для *Communication Officer* - в барельефе в северо-западном углу библиотеки. А с кодом для *Engineer* - в северо-восточном углу. Так что, как увидите, что при наведении курсора на камень появится надпись books - верьте глазам своим.

Свиток с кодом для *First Mate* находится в ящике, который расположен практически в центре карты (на этаже с темно оранжевыми стенами с египетскими иероглифами, пол - песочного

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

цвета). Там же - ключ к храму Water Temple.

Вход в Water Temple - приблизительно посередине внешней северной стены. Подниматься к нему нужно по эстакаде или прыжком. Храм имеет небольшие размеры, на нижнем этаже - сундук с кодом для Navigator, ключом для сундука в библиотеке и еще одним черепом.

В библио-сундуке: код для Doctor и ключ от сундука Varn, не считая денег и прочего добра.

Если присмотреться к кодам, то становится очевидным увлеченность разработчиков сериалом Star Trek. Судите сами:

Captain - krik
Navigator - ulus
Communication officer - aruhu
Engineer - yttocs
Fisrst Mate - kccps
Doctor - yoccm

Вручив все свитки одному члену команды, отправляйтесь в большой зал с несколькими треугольными бассейнами. Ваша задача на этом этапе - по очереди пройти по этим водоемам (против часовой стрелки, так, чтобы последним стал круглый Well of the Varn. В каждом бассейне есть место, где группе будет задан вопрос о пароле.

После последнего ответа - сработает лифт, который доставит вас к комнате управления. Заходите и уничтожайте Patrol Unit'ы. В сундуке - искомый control cube.

Этапы (продолжение)

Оракул, получив кубик, позволяет вам провести осмотр центра управления (Control Center). А заодно выдает кое-какие подробности об инопланетянах.

Оказывается, Kreegan'e устойчивы к действию обычного оружия, но их можно поразить оружием древних. Подобрать его можно все в том же Control Center. Небольшая загвоздка - роботы-охранники больше не подвластны оракулу, и вам придется уговаривать их самостоятельно.

Но основная ваша задача теперь - избавить планету от пришельцев. Для чего нужно разыскать место крушения их корабля и расстрелять реактор. А чтобы последствия для планеты были минимальными и она при этом не разлетелась на мелкие кусочки, вам нужно наложить мощное защитное заклинание. Которое знает только один человек, да и тот - каменный истукан в библиотеке замка Ironfist - Archibald.

Control Center

Население: патрульные дроны-роботы.

На стенах центра - компьютерные терминалы. Щелкайте на каждом из них. С роботами - поосторожнее, особенно терминаторными, которые иногда запросто делают персонаж eradicate'нутым. Зато они, временами, совсем туповаты, позволяют себя ликвидировать из-за угла. Одно непонятно - куда исчезает эта груда металла после отстрела?

Некоторые двери открываются рубильниками.

Структура строения достаточно проста. Основная сложность состоит в том, что помещения напичканы летучими дронами, которые весьма упрямы и не хотят помирать от нескольких выстрелов. Вспомним об основной задаче - собрать бластерные пушки и научиться из них стрелять. Собрать оружие можно достаточно просто, а вот свиток, который произведет вас в стрелки (в нем вас провозглашают Super Goober'ами), лежит в самой нижней комнате, и на пути к нему стая дронов. Которые по вам ведут огонь, но почти не мешают передвигаться. Поэтому - вернули защиту, ноги в руки - и вперед до промежуточного финиша (очередная дверь или ящик). Там ставите Lloyd's Beacon - и отправляетесь с помощью Town Portal восстанавливать здоровье.

Потом возвращаетесь открывать помещение или исследовать содержимое очередного сундука. Никто вам не мешает вернуться сюда через пару игровых месяцев и напомнить, кто в королевстве главные герои.

Этапы (продолжение)

Отправляемся в New Sorpigal. Эксперт по владению древним оружием сидит в домике на

берегу, возле лагеря гоблинов. Стоимость удовольствия - 2000\$ (с экипированными бластерами).

После этого нужно заглянуть к юному принцу и сообщить ему, что дядю Арчи нужно срочно реанимировать. Естественно, сразу возникнут човые сложности. Для оживления нужен колокол из семейного склепа, а доступ в склеп можно получить при наличии трех драгоценных камней. Два уже есть в наличии, а вот третий, Third Eye, нужно разыскать, причем, известно только то, что король держал его где-то неподалеку от замка.

Драгоценные камни весьма просто спрятать в воде - третий камень находится в колодце, расположенном в северо-западном углу замка. Относим его принцу - получаем колокольчик, с которым поднимаемся на второй этаж в библиотеку, где Арчибальд обретает с вашей помощью нормальный вид. В знак благодарности он презентует вам свиток с заклинанием Ritual of the Void. Его суть и возможности вам непонятны, но как его проделать вы теперь знаете.

Paradise Valley'

Жители

Rexella, Master Ancient Weapons (5000\$)

Su Lang Manchu, Master of Dark (обучение экспертов осуществляется бесплатно. Единственное условие - низкий уровень репутации, достаточно Notorius).

Не так страшен Titan...

...в ближнем бою. Наиболее эффективное средство против них - заклинание Shrapmetal, особенно, если у вас неплохой уровень знания Dark Magic. Если вы находитесь по отношению к противнику на расстоянии вытянутой руки, то все 7 осколков попадут в цель, нанеся значительные повреждения.

Издалека же они прекрасно поражаются заклинанием Meteor Shower, причем желательно наносить этот удар по "титаническим" скоплениям.

Сервис

Таверна The Last Chance.

Тренинг The Sparring Ground.

Доспехи Enchanted Hauberk.

Магазин Mighty Magics.

Оружейник Singing Steel.

В северо-западном углу территории Paradise Valley, за пределами досягаемости группы стоит сундук. Примените на нем заклинание телекинеза - не пожалеете. Не забудьте вернуть-ся, когда содержимое восстановится.

Обелиски

Всего на карте насчитывается 15 обелисков - по одному на каждый регион. При посещении каждого из них вы будете узнавать часть общей головоломки. Обелиски пронумерованы. Первый находится в левом верхнем углу карты. Отсчет ведется сверху вниз и слева - направо. После того, как вы узнаете все 15 фраз - сложите из них результирующую. Для этого возьмите первую букву из первой фразы, присоедините к ней первую же букву из второй и т.д. Должно получиться следующее:

In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the ship of the sun before her functions ceased, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.

Теперь можете посетить северо-восточный угол Dragonsand. Там среди мелких камней отыщите тот, что покрупнее. Вот в нем и сокрыта самая большая халява в этой игре. Два самых мощных заклинания, три артефакта и нескемый запас денег (есть мнение, что это баг. Но мы то не виноваты? Просто продолжайте открывать "камень", пока не наполните карманы).

Кстати, в Dragonsand'e вас ждет Shrine of the Gods - алтарь богов, выполненный в форме символа New World Computing. Он расположен на островке и охраняет его драконья дивизия (как минимум - полк). Поэтому - сманеврируйте мимо них и на скорости заскакивайте на посадку в храм. Предварительно не поленитесь посетить водоем в Sweet Waters и навернуть себе +50

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

к характеристикам. Иначе заключают.

В процессе общения с храмовым обелиском каждый персонаж получит +20 ко всем характеристикам (постоянно).

NWC изнутри

Основной прикол игры, который можно неплохо использовать для облегчения жизни. Если в Shrine of the Gods щелкнуть мышкой на внутренней северо-западной стене, группа попадет в потайное место - офис NWC. Здесь можно не только посмотреть на помещения, в которых творится таинство создания игры, но и набрать массу полезных вещей.

Наиболее же полезная сторона такой экскурсии заключается во встрече с Джоном Ван Канзгемом, который представлен в виде злобного гоблина. Группа дружно испытает ужас при его виде. Но! Щелкните мышкой на белом кубе на столе. Теперь взгляните на характеристики героев - +250 ко всем основным показателям. No comments. Ставьте Lloyd's Beacon, пригодится.

Dragon Riders

Население: Wyrn'ы, Cuisineart'ы, Doom Knight'ы, Death Knight'ы.

Расположение: на карте Kriegspire, за горной грядой, напротив вулкана.

Учтите, это весьма простое по строению подземелье заполнено большим количеством перечисленных выше тварей, причем достаточно мощных (с одного тела я снял свыше 2400\$!). Но по работе - и выручка. Множество сундуков заполнено продвинутыми доспехами, оружием и деньгами. Квестового задания нет.

Sweet Water

"... Из-за горы и ныне видит пешеход следы разрушенных ворот"

Некогда цветущая местность, которая за последнее время практически превратилась в безжизненную пустыню. Причина в радиации, которая убила местную растительность со времени "Ночи стреляющих звезд". Населения нет. Одни демоны.

Из достопримечательностей - бассейн на юго-востоке, прибавляющий +50 к характеристикам. И разрушенный город, рядом с которым стоит штуковина, скорее напоминающая остатки телебашни, чем космический корабль. Тем не менее - это он. Именно тот, на котором прибыли Kreegan'e.

Вы не найдете каких-либо люков, через которые можно проникнуть внутрь. Но невдалеке, на горе виднеется постройка явно не местной архитектуры.

The Hive

Расположен в верхнем левом углу карты Enroth.

Население: демоны.

Учтите - применять заклинания, связанные с телепортацией группы, вам здесь не удастся. Да и многие другие тоже. Поэтому позаботьтесь о здоровье и запасах маны до того, как сюда попадете.

Первый же коридор выведет вас к большому залу, в котором выстроилась армия демонов. Не смущайтесь - подойдите к краю и сделайте один прицельный выстрел. Пораженный вашим снаряжением и нахальством демон захлопает крылами и полетит навстречу собственной судьбе. Другие не шелохнутся. Continue.

Все равно всех не перестреляете, поэтому, когда прыгнете вниз будьте как пионеры. Готовы.

После поголовного истребления первой партии демонов выяснится, что нормально поспать здесь не дадут. Поэтому - просто дайте группе несколько часов отдохнуть бодрствуя. Хиты и спеллпоинты чутко восстановятся.

Далее займитесь исследованием доступных коридоров. В одном из них есть закоулок с очередным сундуком, где лежит ключ Hive Sanctum Key.

Открывайте небольшую зеленую дверь и проходите к реактору. После его уничтожения появится главный монстр игры - Demon Queen. А свита королевы подопрет вас с тыла. В таких условиях и пройдет последний бой. Хорошо еще, что здоровье всех персонажей будет полностью восстановлено.

Как прикончите эту даму - выскакивайте в проход - там выход из Hive'a. Если выйдете жи-

выми - смотрите финальную анимацию, в ходе которой вам будет продемонстрирован взрыв корабля пришельцев и срабатывание защитного заклинания Арчибальда. А дальше - герольды, фанфары, посвящение в рыцари и удостоверение с результатом. Красивая церемония, за которой с помощью магического кристалла наблюдает сам Арчибальд. Он вами доволен, вы сохранили для него королевство.

Если же в ходе схватки вас прикончат - планета взорвется. Тоже результат.

Артефакты и реликвии

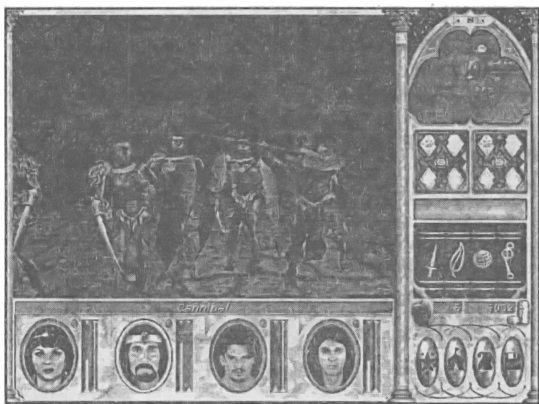
Артефакты и реликвии генерируются и распределяются по карте случайным образом. Обычно вы можете найти их в процессе выполнения достаточно сложного квеста или обнаружить на павшем Dragon'e или Wurm'e. Как ощутите в себе силы - отправляйтесь в Dragonsand за добычей.

Артефакты

Имя	Тип	Атака	Защита	Удар	Особенности
Mordred	Dagger	+8		2D3+8	Vampiric
Thor	Hammer	+12		2D5+12	Force
Conan	Axe	+10		3D7+10	Devil and Dragon Slaying
Excalibur	Sword	+12		3D4+12	+30 Might
Merlin	Staff	+8		2D4+8	Swiftness, +40 Spell Points
Percival	Bow	+10		5D2+10	Swiftness, Carnage
Galahad	Chain Mail		+38		+10 to Protections, +25 Hit Points
Pellinore	Plate Mail		+56		+30 Endurance, Hit Point Recovery and Regeneration
Valeria	Shield		+20		+30 Accuracy
Arthur	Crown		+5	"Of the Gods", +25 Spell Points, +10 to all Stats	
Pendragon	Cloak		+11		+30 Luck, Thievery, Immune to Poison
Lucius	Boots		+14		+30 Speed
Guinevere	Ring		+2		+30 Spell Points, of Light and Dark Magic
Igraine	Ring		+2		+25 Spell Points, of Body, Mind and Spirit Magic
Morgan	Necklace		+3		+20 Spell Points, of Fire, Air, Water and Earth Magic

Relics

Hades	Sword	+15		3D3+15	+20 Poison Damage, +20 Luck, Thievery, Negative Regeneration
Atlas	Cloak		+16		+100 Might, -40 Speed
Odin	Crown		+9		+50 Resistance, -40 Speed
Aegis	Shield		+29		Immune to Flesh to Stone, +20 Luck, -20 Speed
Zeus	Plate Mail		+64		+50 Hit Points, +50 Spell Points, +50 Luck, -50 Intelligence
Apollo	Chain Mail		+46		+20 to Resistances, +20 Luck, -30 Endurance
Artemis	Bow	+12		5D2 + 12	+20 Electricity Damage, -10 to Resistances
Hercules	Sword	+12		4D5+12	+50 Might, +20 Endurance, -30 Intelligence, 2 hands
Cronos	Axe	+14		4D2 + 14	+100 Hit Points, -50 Luck
Poseidon	Trident	+15		2D6+15	+20 Might, +20 Endurance, +20 Accuracy, -10 Armor, -10 Speed
Ares	Mace	+14		2D4+14	+30 Fire Damage, +25 Fire Resistance
Hermes	Boots		+17		+100 Speed, -40 Accuracy
Aphrodite	Ring		+4		+100 Personality, -40 Luck
Athena	Ring		+4		+100 Intelligence, -40 Strength
Hera	Necklace		+6		+50 Hit Points, +50 Spell Points, +50 Luck, -50 Intelligence



Система магии

Первые 2-3 заклинания из любой магической группы могут быть получены в New Sorpigo. Заклинания более высокого уровня нужно закупать в Free Heaven в соответствующих гильдиях. Предварительно нужно стать членами этих самых гильдий, что также можно осуществить не покидая Free Heaven. Для получения доступа к Light Magic нужно посетить Blackshire. Стать членом гильдии Dark Magic можно также в Blackshire, а еще - в White Cap. Эксперты: Light - в Silver Cove, Dark - White Cap and Blackshire. Мастер Dark Magic живет в городе в Paradise Valley, мастер White Magic - рядом с замком Alamos. Все заклинания для

Light/Dark можно приобрести в Blackshire.

Магазин с Light magic есть также в Silver Cove, а с Dark Magic - в Ice Cap.

Ниже приведено краткое описание всех доступных заклинаний. В скобках после названия - необходимое количество SP для уровня Normal/Expert/Master. Более подробно описание заклинаний дано в самой игре. Справочная информация вызывается щелчком правой кнопки на соответствующей позиции экрана.

Общим для всех заклинаний является уменьшение восстановительного промежутка времени для заклинателя с ростом его уровня и мастерства. Обратите внимание, что некоторые слабые заклинания в группах они не требуют расхода маны для мастеров.

Fire

Torch Light (1) - увеличивает радиус освещения в темноте.

Flame Arrow (2/1/0) - огненная стрела, наносит 1-8 очков вреда.

Protection from Fire (3) - увеличивает сопротивляемость воздействию огня.

Fire Bolt (4) - стреляет по цели огненным сгустком. Причиняет 1-4 очка вреда за каждый пункт огненной магии.

Haste (5) - уменьшает время восстановления персонажа после проведения атаки или применения заклинания. После того, как Haste прекращает действовать персонажи переходят в состояние weak сроком на 6 часов.

Fireball (8) - выпускается по одному монстру, но поражает всех, кто находится рядом. В том числе и вашу группу, если монстр подошел достаточно близко. Наносит вред 1-6 очков за каждый пункт огненной магии.

Ring of Fire (10) - вокруг группы возникает огненное кольцо, которое поражает всех находящихся рядом монстров. Группе вреда не причиняется. Наносит вред в 6 очков плюс 1 пункт за каждый пункт огненной магии.

Fire Blast (15) - выпускает огненные струи (от 3 до 7) перед группой. Попадает по тем, монстрам, что стоят у вас на дороге. Причиняет вред в 4 очка плюс 1-3 очка за каждый пункт огненной магии.

Meteor Shower (20) - вокруг выбранной цели с небес падают раскаленные камни, поражая и соседние цели. Наносимый вред - 8 + 1 за каждый пункт огненной магии заклинателя. Применяется только под открытым небом. Одно из самых эффективных заклинаний игры, с его помощью можно выбивать целые группы продвинутых монстров - титанов и пр. На уровне мастера - 16 метеоров.

Inferno (25) - обжигает всех монстров, попавших в поле зрения, не задевая группу. Рекомендуется для зачистки комнат, в которых полно слабых противников. Каждый из них получает вред в 12 очков плюс по очку за каждый пункт заклинателя в огненной магии. Применяется только в помещениях.

Incinerate (30) - наносит мощный вред единственной цели. Причиняемый вред - 15 плюс 1-15 за каждый пункт в огненной магии.

Air

Wizard Eye (1) - на автокарте обозначается положение монстров (Normal), некоторые предметы (Expert), области, представляющие особый интерес (Master). Длительность зависит от уровня мастерства.

Находясь перед закрытой дверью - примените *Ring of Fire*. После этого вы сможете увидеть на карте новых монстров, которым перепало от кольца огня.

Static Charge (2/1/0) - наносит удар током по выбранному монстру. Причиняет небольшой вред в 2-6, но всегда попадает в цель.

Protection from Electricity (3) - повышает сопротивляемость электричеству на величину, пропорциональную количеству поинтов в *Air Magic*.

Sparks (4) - выстреливает несколько маленьких шаровых молний (от 3 до 7), которые взрываются при попадании в монстров или сами собой, после прохождения короткого промежутка времени. Каждый шарик наносит вред в 2 плюс 1 за каждый поинт в *Air Magic*.

Feather Fall (5) - оберегает группу от удара при падении с высоты. Длительность действия зависит от мастерства заклинателя.

Shield (8) - половинит вред от стрел, камней и т.п. путем замедления снарядов. Эксперты способны накладывать заклинание на всю группу.

Lightning Bolt (10) - любимое заклинание колдунов, молния. Всегда попадает в цель, наносимый вред - 1-8 за каждый поинт в *Air Magic*.

Implosion (20) - применяется по одиночной цели, вокруг которой уничтожается воздух, что приводит к мощному удару. Вред - 1-10 за каждый поинт в *Air Magic*.

Fly (25) - группа получает возможность летать. Применяется исключительно на открытом воздухе. Длительность действия пропорциональна мастерству заклинателя.

Starburst (30) - вызывает с небес звезды, которые обжигают монстров. Наносимый вред - 20 плюс 1 за каждый поинт в *Air Magic*. Применяется исключительно снаружи. Желательно не попасть самим в зону действия заклинания.

Water

Awaken (1) - автоматически будит спящих персонажей от обычного сна. И от магического тоже, если они спали непродолжительное количество времени. Эксперт в состоянии разбудить в пределах 1 часа сна, мастер - 1 суток за каждый поинт в водной магии.

Cold Beam (2/1/0) - окружает выбранного монстра полем исключительно низкой температуры. Наносит всего 2-6 поинтов вреда, но всегда результативно. Мастера применяют этот spell без затрат маны.

Protection from Cold (3) - повышает сопротивляемость холоду на величину, пропорциональную количеству поинтов в *Water Magic*.

Poison Spray (4) - распыление яда по монстрам перед группой. Вред незначителен, но, ввиду того, что редкий монстр обладает устойчивостью к воздействию яда, заклинание почти всегда достигает цели. Нанося 2 поинта вреда плюс 1-2 за каждый поинт в *Water Magic*.

Water Walk (5) - позволяет ходить по воде аки по суку. На поддержание заклинания расходуется 1 SP/20 минут. Длительность пропорциональна мастерству заклинателя.

Ice Bolt (8) - выстреливает ледяной заряд по выбранной цели. Всегда попадает в цель, нанося ущерб для здоровья в 1-7 поинтов за каждый поинт *Water Magic*. Моя игра была пройдена с преимущественным использованием именно этого заклинания (BIB The Tall).

Enchant Item (10) - заклинатель предпринимает попытку придать обычному предмету магические свойства. Вероятность успешного исхода - 10 за каждый поинт в водной магии. Мастера получают возможность применять этот spell по отношению к оружию. При этом действует следующее правило: предмет можно заколдовать, если его стоимость не ниже \$450, оружие - \$250. Чем выше мастерство - тем более мощные свойства может приобрести обрабатываемый предмет. Есть также подозрение, что на качестве колдовства может сказаться время суток, полнолуние, специфические даты и даже место, где творится магический ритуал.

Acid Burst (15) - струя исключительно сильной кислоты, применяется по одному монстру. Всегда попадает в цель, нанося 9 поинтов вреда плюс 1-9 за каждый поинт мастерства. Одно из преимуществ - немногие монстры обладают защитой против кислоты.

Town Portal (20) - телепортация группы к центральному фонтану города, в котором группа побывала перед применением заклинания. Вероятность успеха - 10 процентов за каждый поинт мастерства. Эксперты получают возможность применять это заклинание в помещениях, а мастера могут выбрать город, в который им нужно попасть.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Ice Blast (25) - выстреливает ледяной шар перед группой, который в момент удара распадается на 7 разлетающихся осколков. Группа никогда не задевается. Осколки ricochetируют, пока не попадут в монстра или не расплавятся. Каждый из них наносит вред 12 + 1-2 пункта за каждый пункт мастерства в *Water Magic*.

Lloyd's Beacon - позволяет вам отметить до пяти точек (для мастера) на карте или в подземельях, куда вы планируете позже вернуться. Срок действия меток зависит от мастерства заклинателя. Причем для каждого из ваших магов применяются свои метки.

Исключительно полезное заклинание, позволяющее, с помощью мгновенного посещения разного рода фонтанов, подготовить даже слабую группу к выдающимся подвигам.

Earth

Stun (1) - наносит монстру магический удар, заставляя его восстанавливаться, прежде, чем он получит возможность выполнять другие действия. И еще - монстр отбрасывается немного назад, что позволяет группе оторваться от преследования и т.п. Сила эффекта растет с ростом мастерства в *Earth Magic*.

Magic Arrow (2/1/0) - выстреливает магическую стрелу, причем, в этом случае, вероятность попадания в цель равна вероятности попадания обычной стрелой. Правда, степень мастерства в *Earth Magic* выступает в качестве бонуса). Наносимый вред - 3-8 пунктов. Для мастеров - без расхода маны.

Protection from Magic (3) - повышает сопротивляемость магии на величину, пропорциональную количеству пунктов в *Earth Magic*.

Deadly Swarm (4) - выпускает тучу насекомых в направлении выбранной цели. Наносимый вред - 5 + 1-3 за каждый пункт в *Earth Magic*. Зато заклинание всегда достигает цели и делает свое дело, ведь вред наносится на физическом уровне.

Stone Skin (5) - повышает *Armor Class* персонажа на 5 + 1 за каждый пункт мастерства в *Earth Magic*. Эксперты охватывают заклинанием всю группу.

Blades (8) - выстреливает вращающееся лезвие по выбранному монстру. Попадание в цель в большой степени зависит от уровня мастерства заклинателя. Наносит вред 1-5 за каждый пункт в *Earth Magic*.

Stone to Flesh (10) - при своевременном применении - снимает состояние окаменелости (Stoned). В общем случае дается 3 минуты за каждый пункт мастерства, для эксперта - 1 час за пункт, для мастера - 1 день.

Rock Blast (15) - перед группой выбрасывается магический булыжник, который взрывается при попадании в монстра или по прошествии отведенного времени. Камень ricochetирует от стен. Наносит вред 1-8 за каждый пункт мастерства.

Turn to Stone (20) - временно превращает "абонента" в камень. Утверждается, что в этом случае пораженного ничем нельзя достать. Враки, сам бил подобные окаменелости магическими луками. Чем выше мастерство, тем дольше сохраняется действие заклятия.

Death Blossom (25) - выстреливает в воздух магический камень, который взрывается при приземлении. Вред - 20 за каждый пункт мастерства. Применяется исключительно под открытым небом. С ростом мастерства увеличивается радиус действия взрыва.

Mass Distortion (30) - на мгновение делает цель непомерно тяжелой, что приводит к 25% поражению плюс 2% за каждый пункт мастерства в *Earth Magic*. Чем больше монстр, тем тяжелее ему приходится.

Spirit

Spirit Arrow (1/0) - заряд эктоплазмы, несущий отрицательную энергию выбранной цели. Может не попасть в цель, но шанс увеличивается с ростом мастерства. Вред - 1-6 пунктов.

Bless (2) - благословение. Обработанные персонажи чаще проводят результативные атаки, как в ближнем бою, так и на расстоянии. Бонус равен 5 за каждый пункт в *Spirit Magic*. Эксперт накладывает заклинание на всю группу. Продолжительность действия растет с увеличением мастерства.

Healing Touch (3) - восстанавливает от 3 до 11 HP.

Lucky Day (4) - повышает показатель *Luck* для одного персонажа на 10 плюс 2 за каждый пункт мастерства в *Spirit Magic*. Мастера получают возможность обрабатывать всю группу.

Remove Curse (5) - снятие состояния *Cursed*. Нужно уложиться в отведенный срок: в общем случае отводится по 3 минуты за каждый пункт в *Spirit Magic*, для экспертов - 1 час за пункт,

для мастеров - 1 день/поинт.

Guardian Angel (8) - за половину наличных оживит погибший персонаж и вернет его в последний посещенный храм. Длительность действия пропорциональна мастерству.

Heroism (10) - героизм, повышает принимаемый противнику вред на 5 за каждый поинт мастерства в Spirit Magic. Эксперт применяет заклинание по отношению ко всей группе.

Turn Undead (15) - заставляет всех видимых "немертвых" монстров бежать прочь до окончания действия заклинания: 3 минуты плюс по 3 минуты за каждый поинт в Spirit Magic.

Raise Dead (20) - поднимает из мертвых (при своевременном обращении к "врачу"). В общем случае - отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства.

Shared Life (25) - жизненные силы персонажей сначала складываются, а потом - делятся на всех поровну. В общий пул вливается дополнительно по 1/2/3 за каждый поинт мастерства в Spirit Magic. Причем полученный результат не может превосходить исходный показатель жизни.

Resurrection (30) - устраняет состояние Eradicated (тело уничтожено), если успели в срок. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства. Состояние персонажей на выходе - Weak.

Mind

Meditation (1) - временно повышает Intellect и Personality одного персонажа на 10 плюс 2/3/3 за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Мастера применяют заклинание для всей группы.

Remove Fear (2) - при своевременном применении снимает состояние испуга. Сроки: в общем случае - по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства. В случае, когда заклинание бессильно - применяйте Divine Intervention или посещайте храм.

Mind Blast (3) - энергетический удар по нервной системе одного монстра. Вред - 5 плюс 1-2 за каждый поинт мастерства в Mind Magic.

Precision (4) - временно повышает Accuracy одного персонажа на 10 + 2/3/3 за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если применяет мастер, то заклинание воздействует на всю группу.

Cure Paralysis (5) - лечит состояние паралича. В общем случае, время в течение которого можно помочь - по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если не помогло - посетите храм или используйте Divine Intervention.

Charm (8) - успокаивает одного монстра, снимая у него какие-либо враждебные намерения по отношению к группе. Если такой монстр получит любое повреждение, то все приводится к естественному ходу вещей.

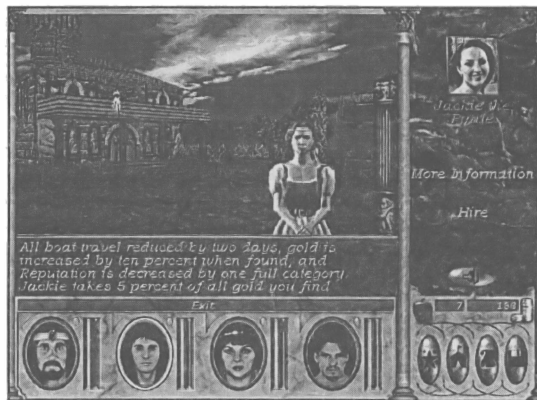
Mass Fear (10) - все существа в поле зрения приходят в состояние испуга и обращаются в бегство. Если монстру нанести повреждение - действие заклинания прекращается. Spell не работает на "немертвых".

Feeblemind (15) - временно лишает цель возможности применять заклинания.

Cure Insanity (20) - своевременное применение лечит безумие. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если не помогло - в храм. Или применяйте Divine Intervention.

Psychic Shock (25) - наносит повреждение мозгу монстра. Вред - 12 + 1-12 за каждый поинт мастерства в Mind Magic.

Telekinesis (30) - исключительно полезное заклинание, позволяющее манипулировать предметами на расстоянии. Применяется для выключения/включения, открытия дверей с безопас-



Might & Magic VI: Mandate of Heaven

ного расстояния, подбора недоступных предметов и т.д.

Body

Cure Weakness (1) - снимает состояние ослабленности Weak, если применено вовремя. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства в Body Magic. Если не помогло - посетите храм.

First Aid (2) - восстанавливает 5/7/10 HP одного персонажа.

Protection from Poison (3) - повышает сопротивляемость яду на величину, пропорциональную количеству поинтов в Body Magic.

Harm (4) - наносит магическое повреждение выбранному монстру. Вред - 8 + 1-2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Cure Wounds (5) - восстанавливает HP у одного персонажа в количестве 5 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Cure Poison (8) - своевременное применение лечит отравление. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. В случае неудачи отправляйтесь в храм.

Speed (10) - временно повышает скорость персонажа на 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic. Мастера применяют заклинание для всей группы.

Cure Disease (15) - снимает состояние Diseased у персонажа, если было применено своевременно. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта - по 1 часу, для мастера - по 1 дню за каждый поинт мастерства в Body Magic. Иначе - храм или Divine Intervention.

Power (20) - временно увеличивает у одного персонажа Might и Endurance на 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic. Мастера влияют на всю группу.

Flying Fist (25) - наносит мощное повреждение одному оппоненту - 30 + 1-5 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Power Cure (30) - лечит всю группу. Количество восстанавливаемых HP - 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Light

Create Food (20) - создает пищу, если ее меньше, чем может быть создано с помощью этого заклинания - на 1/2/3 дня за каждые 10 поинтов мастерства.

Golden Touch (25) - превращает один предмет в золото, эквивалентное 40/60/80 % его стоимости. Вероятность успеха - 10 процентов за каждый поинт мастерства в Light Magic. Если вас постигла неудача - предмет ломается.

Dispel Magic (30) - снимает все магические эффекты с монстров, находящихся в поле зрения.

Slow (35) - замедляет скорость передвижения одного монстра, при этом увеличивается скорость восстановления им жизненных сил. Длительность действия - по 3 минуты за каждый поинт мастерства в Light Magic.

Destroy Undead (40) - направлено против "немертвых" монстров. Причиняемый вред - 16 + 1-16 за каждый поинт мастерства в Light Magic. Действует только против одного "немертвого" монстра.

Day of the Gods (45) - одновременно применяются для всех персонажей в группе заклинания Power, Meditation, Speed, Lucky Day, Precision и GA.

Prismatic Light (50) - наносит 25 + 1 за каждый поинт мастерства в Light Magic всем монстрам в поле зрения заклинателя. Применяется только внутри помещений.

Hour of Power (55) - одновременно применяются Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, и Bless.

Paralyze (60) - временно парализует монстра, который теряет способность двигаться и атаковать.

Sun Ray (65) - второй по мощности разрушительный spell в мире Enroth. Работает только на свежем воздухе и в дневное время суток. Вред - 20 поинтов + 1-20 за каждый поинт мастерства в Light Magic.

Divine Intervention (70) - применяется 1/2/3 раза в день, во время восхода или заката солнца. Все персонажи восстанавливаются из любых состояний до полного здоровья. Наказание - заклинатель прибавляет в возрасте 10 лет.

Dark

Reanimate (20) - позволяет реанимировать монстра, вдохнув в него чуток хит-поинтов. Чтобы опять прикончить?

Toxic Cloud (30) - перед заклинателем формируется ядовитое облако. Если в него заходит монстр, то ему наносится вред в 25 + 1-10 за каждый поинт мастерства в Dark Magic. После этого облако пропадает.

Mass Curse (40) - накладывает проклятие на всех монстрах в пределах видимости.

Shrapmetal (50) - не очень дешевое, зато исключительно действенное заклинание, особенно для прилично развитых магов. Выпускается несколько (3/5/7) кусков раскаленного металла. Каждый наносит вред 6 + 1-6 за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Shrinking Ray (60) - заставляет даже самых мощных монстров значительно уменьшаться в размерах. Съежившийся зверь наносит от 1/2 до 1/4 от обычного объема вреда группе.

Day of Protection (70) - одновременно применяется Protection from Fire, Electricity, Cold, Poison и Magic, плюс - Feather Fall и Wizard Eye.

Finger of Death (80) - попытка мгновенно убийства одного монстра. Вероятность успеха равна 3/4/5 % за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Moon Ray (90) - лечит персонаж за счет повреждения всех монстров в поле зрения. Это единственное заклинание, которое работает снаружи и при этом наносит вред всем монстрам в пределах видимости. Наносимый вред 1-4 за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Dragon Breath (100) - монстру перепадает токсичное облако, которое также поражает всех тех, кто оказался рядом. Это заклинание является самым мощным в игре. Наносимый вред - 1-25 за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Armageddon (150) - заклинание-убийца городов. Наносит повреждение 50 + 1 за каждый поинт мастерства в Dark Magic всем существам на карте, включая вашу группу.

Dark Containment (200) - этим spellом заклинатель пытается поместить силу тьмы в выбранную жертву. Цель пострадает от случайным образом выбранного эффекта. Некоторые существа обладают иммунитетом по отношению к этому заклинанию.

Пара слов о будущем

В 1999 году ожидается выход Might and Magic VII. Игра будет сделана та же движках, что и шестая часть. Команда разработчиков направит основные усилия на дизайне игрового мира, а не на дальнейшем развитии технологии.

Улучшения коснутся системы NPC, пошагового режима ведения боя (появится возможность маневра, на врагов можно будет любоваться под разными углами). Монстры получат возможность выяснять отношения между собой. Как результат, жители городов перестанут пассивно рассматривать разгуливающих рядом с домами чудищ и возьмутся за оружие.

Ожидается, что можно будет переопределять управляющие клавиши. Не исключено, что на этот раз игра все-таки будет поддерживать 3D-карты.

Сюжет будет продолжением истории, изложенной в M&M6 и, скорее всего, будет завязан и с событиями в HoMM3. Для исследования запланирован другой континент Enroth. Скорее всего, будут реанимированы некоторые классы (Ranger, Ninja и Thief) и расы (например, Dwarf). Судя по всему, пересмотру подвергнется и система умений - маги потеряют возможность пускать стрелы (что послужило в M&M6 причиной определенной деградации класса арчеров).

Появится дополнительная ступень мастерства - Grand Master.

Конечно, все это пока вилами по воде писано. По мере появления новой информации, постараемся держать вас в курсе дел.



Quest for Glory 5 DragonFire

Жанр	Quest/Action
Издатель	Sierra FX
Разработчик	Yosemite Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	декабрь 1998 Windows 95, 98

▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

Игровой интерес ●●●●●●●●○○

Графика ●●●●●●●●○○

Звук и музыка ●●●●●●●●○○

Сюжетная линия ●●●●●●●●○○

Рейтинг **7.9**

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Неполное прохождение

Неполное? Это почему “неполное”? А потому, что написать прохождение Quest for Glory 5: Dragon Fire в традиционном линейном стиле (пойди туда, сделай то, потом поговори с...) нет никакой возможности. Во-первых, в зависимости от профессии и характеристик вашего персонажа ход событий может меняться. Во-вторых, на любую последовательность действий игровой мир выдает свое, особенное противодействие. Пусть вариантов и не слишком много, но всех “если..., то...” не опишешь. Да и лишать вас удовольствия самому обнаружить дополнительные сучки и дупла на дереве разветвленного сценария Quest for Glory 5 мне неохота. Игра и без того несложная.

Я укажу только на самые главные разветвления и дам не столько прямые рекомендации, сколько хинты, позволяющие, в случае чего, выпутаться из затруднительного положения. Прежде чем читать сей опус от начала до конца, просмотрите заголовки разделов - для экономии времени и для игрового интереса.

И последнее предупреждение: Quest for Glory 5 - игра глючная. Особенно, если ваш герой пользуется магией. Сохраняйтесь почаще и, если чего не получилось, не отчаивайтесь, а загрузите старый Save. На некоторых машинах, начиная с определенного момента игры, сохранения отказываются грузиться. Сей обидный глюк можно обойти: загрузите совсем старую игру или начните новую, а затем, уже из нее, переходите к нужному сейву.

Правила поведения героя

Как себя вести в нормальной adventure, вы наверняка и без меня знаете. И все же, пара слов на всякий случай. Для полноты игровой жизни говорите, с кем придется и получится (при каждом удобном случае и просто проходя мимо), хватайте, что подвернется, применяйте все всюду - куда только ни придет в голову (кстати, не забывайте заходить в инвентарь и комбинировать предметы друг с другом). На некоторые предметы имеет смысл подействовать подходящими (или хотя бы могущими подойти) заклинаниями.

Набрали квестовых, побочно-квестовых и прочих предметов? Довольны? Тогда слушайте: не таскайте с собой слишком много, ибо перегрузка приводит к быстрой потере жизненных сил (stamina), а для хранения вещей в вашем гостиничном номере, то есть комнате в харчевне, имеется специальный сундук (ни разу оттуда ничего не пропадало). Деньги же лучше поместить в банк (после того, как его ограбят где-то в самом начале истории). Кроме того, некоторые предметы можно просто-напросто оставлять валяться на улице.

Для нормальной жизнедеятельности любому настоящему герою необходимо раз в сутки спать не менее 8 часов - в противном случае он начинает кукситься, терять жизненные силы и ранит себя при каждом движении. Зелья, поднимающие выносливость (Stamina pills и vitality potions), которые можно купить в аптеке Салима - на правой стороне главной площади, - отдых заменяют, но только в некоторой степени. По крайней мере раз в сутки вашему герою придется есть. Если вы находитесь в городе или где-то поблизости - возвращайтесь в харчевню, где

вам бесплатно покормят. Если же вы отправляетесь в дальний путь, то предварительно следует запастись продуктами: на правой стороне площади расположился торговец Marrak, у которого можно купить нечто похожее на хот-доги под названием gyugos - наиболее экономичный вид питания с точки зрения веса и себестоимости.

Кем быть? Герои импортные и новые

Выбирать приходится из классической троицы, становясь Вором, Магом или Воином. Героев можно не только создавать, но и импортировать из предыдущих серий (правда, по неизвестной причине, удастся это далеко не всегда).

В принципе, герои импортируются в целости и сохранности, за одним-единственным исключением: при переносе из игры в игру, волшебники забывают заклинание Glide воистину чудесным образом - в мире Quest for Glory сей спелл не предусмотрен.

Если вы задумаете воспользоваться импортом, то сможете стать еще и паладином. (Продвинутого Паладина можно скачать с

www.thecomputershow.com/cheats/questforglory5cheats.htm)

Все четыре класса персонажей различаются способностями, а значит, и тем, каким образом они будут преодолевать все изгибы сюжетной линии. Так что выбирайте, что вам больше по душе: красться, драться, кастовать или паладинствовать напраполю.

Умения и способности

Если у вас нет некоторого скилла изначально, научиться им пользоваться уже не удастся. При генерации персонажа обязательно подумайте, на что потратить дополнительные очки.

Некоторые мои знакомые утверждали, что в начале игры магом им здорово не хватало отмычек, умения карабкаться на стены и акробатики (ума не приложу, для чего бы все это могло потребоваться магу с заклятиями Open и Levitate?) В качестве решения маги-медвежатники предложили выбрать вора и все дополнительные очки забабахать в его умение творить заклинания. И все-таки помните, что вор - это совсем не маг.

Единственное умение, которое вы можете нарастить с нуля в процессе игры, это плавание: загляните к Знаменитому Приключенцу и прочтите учебник.

Растут скиллы при использовании, если же их не применять, постепенно забываются.

Для развития скилла акробатики превосходно подходят поединки с собственной тенью (бросьте оружие и прижмите кнопку G, пока ваши скиллы не станут достаточно высокими). Следите только, как бы вы сами не превратились при этом в тень, - не забывайте есть и отдыхать.

Для тренировки в метании кинжалов перед входом в город установлена специальная мишень. Выносливость и силу можно нарастить, поупражнявшись на тренажере в Гильдии Приключенцев. А способность кастовать каждое из заклинаний растет автоматически при применении данного вида магии.

О репутации

Если вы хотите повысить репутацию (Honor), можете дарить цветы всем подряд и много раз подряд (цветы растут на клумбе около аптеки), сорить деньгами (то есть не торговаться сверх меры). Не забывайте дать монетку-другую кошачьей флейтистке, когда будете проходить мимо. Другой способ повысить репутацию - приветствовать тех, с кем говоришь, и прощаться с ними при расставании.

Поговорив со Знаменитым Приключенцем из Школы Героев по Переписке, вы можете узнать, что на втором этаже харчевни "Дохлый Попугай" появляется призрак. Играя за Паладина, я обнаружил Призрака на четвертый день в "Дохлом Попугае"; кликнув на нем мышкой, я сильно повысил репутацию, а это для паладина - верный путь к самосовершенствованию.

О сражениях

Прежде чем выходить из города, не забудьте экипироваться - приобрести оружие и доспехи. Доспехи и оружие в QfG5 не портятся и не ломаются, потому смело продавайте все, что вам уже не нужно. Лучший меч в игре, насколько мне известно, - паладинский меч, который вы можете получить, поговорив с Ракишем, но только если играете за паладина.

Если вы собираетесь воевать при помощи заклятий, то выбирайте заклинание в соответствующем разделе инвентаря или среди активных предметов, после чего наводите курсор на вра-

Quest for Glory 5: DragonFire

га и щелкайте мышкой. Постарайтесь не приближаться к противнику, дабы он не перешел в ближний бой.

Играя магом, я полагался не столько на защитные заклятия, сколько на spell невидимости (Hide). Пока вы невидимы, лишь небольшое число монстров способно уловить ваше присутствие, так что, как правило, вам удастся проскочить мимо них незамеченным. (Если только вы не захотите непременно развить какие-нибудь скиллы, причем именно в поединках, а не другим, более безопасным способом).

Сражаясь при помощи оружия, вам, наоборот, придется подпустить врага поближе - и курсором его, курсором! Если захотите повоевать с клавиатуры - по дефолту двум видам атаки соответствуют клавиши F и G или 1 и 3 с цифровой клавиатуры. Для защиты служат кнопки D и 2, соответственно. Впрочем, клавиши можно и переопределить.

Использовать клавиатуру лично мне было неудобно. В конце концов, все мое обращение к ней свелось к блокировке ударов и моментальному применению активных предметов и заклинаний. Тактика была следующей: вооружив курсор мыши сталью или заклятием, я старался навести его на противника, блокируя все удары при помощи клавиатуры. Как только противник заканчивал свою атаку, я атаковал в ответ.

Если вы задумаете метать ножи, копья или камни - выбирайте метательное оружие среди активных предметов, а затем смело наводите курсор прямо на врага.

Воры могут подкрадываться к противникам сзади и оглушать их дубинкой. Лучше всего этот трюк проходит со всякими стражниками.

Неплохо иметь при себе зелья для восстановления здоровья, жизненных сил и маны. Если какой-то предмет или заклинание находится в ближнем доступе - на полоске в нижней части экрана, - вы можете выбрать его, нажимая цифровые клавиши.

И еще: не позволяйте врагам убежать вглубь объемного экрана. И сами туда биться не ходите. Из-за дурацкой перспективы фигурки героев на заднем плане становятся настолько мелкими, что по ним не то что курсором не попадешь, их вообще рассмотреть невозможно! А кому понравится сражаться вслепую?

Воровские хинты

Судя по всему, в дом Феррари проникнуть можно лишь в одном случае: когда один стражник стоит на балконе (рядом с окном), а второй - перед дверью. В противном случае, все карабканья на стену и попытки взлома будут лишь пустой тратой времени.

Кроме того, при этом вы должны охотиться за каким-нибудь побочно-квестовым предметом, а не просто пытаетесь убрать того, кто посмел вас шантажировать.

Хинты для мага

Заклинание Whirlwind вы можете добыть у Эразмуса, вернувшись к нему домой и поговорив о заклинаниях. Заклинание Thernonuclear blast выдает Знаменитый Приключенец, если ошастливить его водой из реки, протекающей неподалеку от гнезда пегасов. Заклятие Destroy Undead можно получить, кликнув мышкой на Призраке в "Дохлом Попугае".

Два слова о реальном времени

События игры протекают в реальном времени - для вас это не просто смена дня и ночи, ведь ваши конкуренты одновременно с вами отправляются на правое дело во имя заполнения пустующего трона. Некоторые события происходят автоматически через определенный срок и без вашего участия. С другой стороны, мне ни разу не пришлось столкнуться с ситуацией, когда я чего-либо не успел.

Как бы то ни было, слишком долго расслаживаться на этапе соревнований не стоит, а все, что получится, имеет смысл осуществить еще до начала Испытаний.

С чего начать?

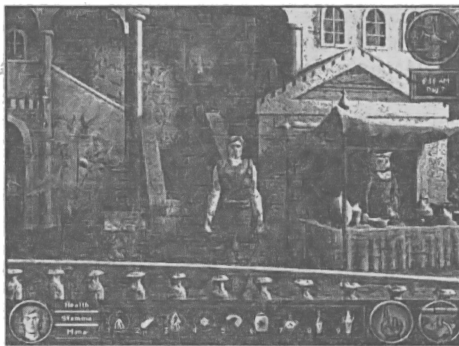
Вас ли мне учить? Начните с исследования окружающей обстановки - обойдите город, побывайте во всех открытых лавках и магазинах.

Первый экран, на который вы попадаете, если в кабинете Эразмуса решите отправиться сразу в Сильмарию, устроен следующим образом.

В город вы попадаете через беседку-телепортатор. Если захотите посетить Эразмуса еще раз, то для запуска "околпаченного" телепортатора магам потребуется заклинание Trigger,

прочим же достаточно просто пнуть телепортатор как следует.

Слева находится платформа, на которой любит греться на солнышке левотавр Ракиш. Далее - арена. Здесь идут гладиаторские бои и делаются ставки. Ближе всего к арене стоит брошенный дом с темными окнами, соседствующий с домом богатого торговца Феррари - за высокой оградой с заостренными прутьями. Левее вы найдете дворец, в котором заседает Совет и оглашаются условия и результаты Испытаний. Еще левее - доска объявлений, на которую вывешиваются сообщения о последних событиях, и, наконец, переход на другой экран, то есть на рыночную площадь.



Рыночная площадь разделена рекой на две части. Слева от реки находится Банк. В нем на вашем счету уже лежит 500 драхм. Для того, чтобы получить право проходить Испытания, вам необходимо внести еще полторы тысячи. В начале игры никаких вкладов лучше не делать, и даже снять со счета все деньги: все равно банк очень скоро обчистят.

На этой же стороне разложили свои товары кошкообразная торговка бижутерией и мелкими магическими вещичками и собакообразный торговец амфорами, картинами и картами Марита с прилегающей территорией. Между прочим, кошка поселяла свою корзинку на одном из берегов - вы непременно наткнетесь на нее, если пройдетесь пешком по рыбацким поселкам.

Еще левее находится выход к таверне, Гильдии Приключенцев и городским воротам.

Справа от реки расположен магический магазин сына Ракиша Шакры. Если вы играете магом, то можете обучить Шакру заклятиям, которые он не знает, и получить немного денег. Из магических предметов наибольшую ценность представляет пара магнитов. Один из них следует оставить в комнате в харчевне, а второй таскать с собой, запуская для срочной эвакуации. Здесь же имеет смысл закупить как можно больше зелий или таблеток для восстановления маны - по ходу игры (после Четвертого Испытания) Шакра будет отравлен, а магазин закроется.

Правее находятся: лавка кошкообразного торговца едой Маррака, скамейка, на которой любит сидеть его дочь флейтистка, выход на Пристань и, наконец, Аптека Салима. В Аптеке продаются зелья для восстановления жизненных сил и здоровья, а также противоядия и огнезащитное масло. Для некоторых из зелий не хватает одного важного компонента - перьев пегаса (вот вам один из первых квестов).

Переходим на следующий экран: Пристань. Здесь находится таверна "Дохлый Попугай" (Dead Parrot), заглянув в которую, вы можете поупражняться в метании ножей, сделать ставки в гладиаторских боях и познакомиться с прелестными девицами, которые не желают говорить о своей профессии прямо. На втором этаже иногда бывает наемный убийца, но поговорить с ним удастся далеко не всегда. Через проход, расположенный справа от харчевни вы можете вернуться на городскую площадь.

Рано утром на пристани появляется рыбак Андре, у него можно арендовать лодку, взять много анчоусов и узнать последние новости.

Кузница рядом с харчевней - единственное место, где покупают и продают оружие и доспехи. Справа от нее - Школа Героев по Переписке Знаменитого Приключенца, альма-матер вашего героя.

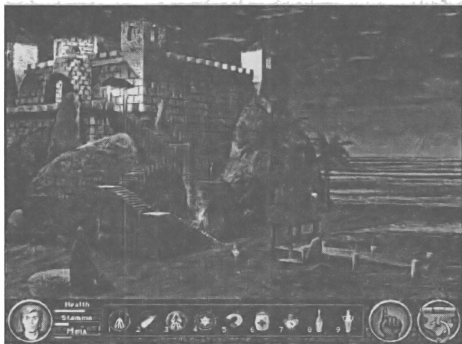
Ворота справа ведут на Остров Ученых, а ворота с левой стороны экрана - к Гильдии Приключенцев, мосту (под которым спрятана потайная дверь в Гильдию Воров), тюрьме (ничего себе соседство!), казармам, выходу из города и Харчевне гномов Энн (ваша комната, оплаченная Эразмусом, находится на втором этаже). Кроме того, раз в день здесь можно получить бесплатную еду.

Остров Ученых

Если вы захотите попасть на самый научный в Сильмарии остров, вам потребуется запастись следующими предметами.

Купите у кузнеца пику. Наберите камней перед домом Знаменитого Приключенца. Рано утром сходите на пристань и расспросите рыбака Андре об анчоусах - вы получите немного рыбы. У Маррака на площади купите артишоковую пиццу. Соединив одно с другим, вы получите

Quest for Glory 5: DragonFire



ключ к сердцу доктора Преториуса, который дежурит в лаборатории в первой половине дня. Его вечерний сменщик - Доктор Мебиус - предпочитает "perper and perperoni" пиццу, (perperoni пиццу можно приобрести опять-таки у Маррака, а связка красного перца висит в аптеке).

На пристани около острова запустите ветряк, передвинув рычаг у его основания. Затем займитесь рычагом тормоза (справа) - примените силу, и он сломается. Теперь вставьте вместо него пику и запустите гондолу. Останавливают ее тем же самым рычагом. Забирайтесь в гондолу и запустите ее, бросив в рычаг камень/пик/кинжал или (если вы играете магом) воспользуйтесь заклинанием Force

Bolt.

Вход в лабораторию преграждает огромная поворачивающаяся дверь. Справа от нее зелененькими огоньками мигает терминал экзаменационной машины. Пройдите тест (это несложно, поскольку все однажды выбранные ответы отмечаются другим цветом), и вам откроется доступ в святая святых острова.

Поговорите с ученым и, чтобы он не особенно расстраивался по поводу вашего нежелания заняться наукой, угостите его пиццей (той, которую данный ученый муж предпочитает). Вы получите разрешение воспользоваться лабораторией - телескопом, микроскопом, пусковой площадкой для летательных аппаратов и платформой с краном, под которой плавает неудачно стартовавшая в небеса крылатая гондола. Ее стоит выловить, воспользовавшись пультом управления (параметры: 100 extension и 55 rotation, а клюв крана должен быть сначала открыт, а потом закрыт).

Слева от входа расположена еще одна экзаменационная машина. Пройдя второй тест, вы получите код доступа к секретной лаборатории. Разумеется, это слово PIZZA. В начале истории путь к ней вам будет преграждать монструющий Горт. Придется подождать до лучших времен, которые наступят после пятого-шестого Испытания.

Пик Пегасов

Вам потребуется: две амфоры и карта, купленные у собакообразного торговца. Перед тем, как отправляться в путь, поговорите о пегасах со Знаменитым Приключенцем и разузнайте о трудностях аптекарской жизни у Салима - он должен рассказать вам, что ему необходимы перья пегаса в качестве ингредиента. Об этом же можно прочитать на доске объявлений в Гильдии Приключенцев.

Гнездо Пегасов находится на главном острове, севернее вулкана. Река (Hippocrene Stream), из которой вам надо набрать воды, расположена справа от двух горных пиков. Наполните обе амфоры - одну из них вы отдадите Знаменитому Приключенцу, а вторая пригодится, если вы задумаете изготовить магический посох.

Подняться на вершину скалы, где находится гнездо пегасов можно либо при помощи заклинания левитации, либо за счет высокого умения карабкаться по стенам. Если ни того, ни другого вы не имеете, то встаньте на бревно, лежащее на камне между пиками, и метните в выступающую часть уступа, на котором лежит камень, кинжал, копье или булыжник. (Воспользоваться заклинанием force bolt мне не удалось - игра давала сбой и вываливалась в Windows.) Камень упадет и перебросит вас на пик, соседний с тем, на котором угнездились крылатые лошади. Чтобы перебраться через пропасть, воспользуйтесь свисающим над ней корнем. Теперь набрать перьев совсем легко.

Ограбление Банка

Быть Вором проще всего. Пробрался в банк ночью, обезвредил ловушки, открыл решетку и дверь хранилища (здесь потребуются решить устроенную по принципу игры "мемори" головоломку - запомнить расположение фигурок) - и можно спать спокойно.

Тем, кто будет раскрывать ограбление, сложнее. Подберите в банке набор отмычек. Покажите его владельцу магической лавки Шакре, а потом - Эразмусу с Фенрисом.

Теперь отправляйтесь в харчевню "Дохлый Попугай" и проследите за одноруким челове-

ком. Спуститесь под мост около Гильдии Приключенцев, обезвредьте ловушку на двери (маги могут воспользоваться заклинаниями Detect Magic, Trigger и Open). Поговорите с главой Гильдии Воров и арестуйте его.

Получив вознаграждение в банке, вы можете навестить Главного Вора в тюрьме, узнать, как он потерял руку, попросить жену аптекаря вылечить его и даже попробовать наставить Главного Вора на путь истинный. Все это может вам понадобится, если вы захотите выполнять квест по поиску статуэтки сокола.

Испытание Первое Rite of Freedom - Освобождение

Задача: Освободить рыбацкий поселок от захватчиков и принести печать в качестве доказательства.

Если вы не настроены сражаться до потери последнего хита (с той или с другой стороны), то прорывайтесь (или крадитесь, или пробирайтесь невидимкой) в среднюю комнату самого левого здания. В принципе, вы можете сражаться только с теми воинами, которые охраняют спрятанный в ней сундук. Как только вы его откроете, все остальные наемники исчезнут. В сундуке вы найдете печать.

После этого вы можете освободить оставшиеся четыре рыбацких поселка и стать совсем уж настоящим героем-освободителем. Кроме того, при этом вы получите несколько неплохих амулетов. Не продавайте их, они могут вам пригодиться.

Если во время прохождения Испытания вы обнаружите тело погибшего солдата из Сильмарии, сообщите об этом стражникам, и получите дополнительное число очков.

Испытание Второе Rite of Conquest - Завоевание

Задача: Найти крепость генерала захватчиков, победить его и принести генеральский щит в качестве доказательства.

Захватите магические магниты - возвращаться с ними будет удобнее. На пристани с утра пораньше отыщите рыбака Андре и наймите его лодку. Направляйтесь на юго-восток. Андре подскажет вам, как попасть на остров Sifnos. (По неизвестной причине, на карте он носит совершенно иное название. Впрочем, вы его узнаете по значку, изображающему крепость.) Дождитесь ночи и высаживайтесь на берег.

Сражаться с охранниками на берегу не имеет смысла, бегите наверх во двор замка. Закливание невидимости Hide или быстрые ноги будут здесь очень и очень кстати. Если вы забереетесь на стену справа от входа и пробежитесь до самого конца, на вас нападет местный кентавр-волшебник. Его можно закидать метательными кинжалами (или копьями, благо, целая повозка их заготовлена посреди двора). Другой способ - перейти в ближний бой и прибить четырехногого мага паладинским или другим магическим мечом. Жаль, что он телепортируется на противоположную стену и для успешного убийства за ним придется изрядно побегать. Если же вы сами Маг, то справиться с кентавром проще простого - дождитесь, пока он сбросит свои защитные заклятия, и скастуйте на его посох Trigger. Не забудьте подобрать свиток с заклинанием Augment усиливающим действие других.

Сразу же после смерти кентавра-волшебника во двор выбегает генерал - с мечом и, самое главное, со щитом, который вам так необходим. Убейте и возьмите!

Если вы играете Вором, то легко сможете проникнуть в замок, вернее, в туалет замка, через сточную трубу. Веревка, крюк и воровская подготовка, а также умение карабкаться и прыгать - вот и все, что вам потребуется. Попадв внутрь, дождитесь прихода генерала и нападайте, пока он не успел опомниться.

Главный и самый правильный паладин Лионтавр Ракиш считает, что можно было бы уговорить генерала просто ретироваться, не доводя дело до кровопролития. Похоже, разработчики с ним полностью согласны - при убийстве старого вояки репутация падает аж на 15 пунктов. Признаюсь честно, обнаружить "правильное" (с точки зрения чести/совести) решение Второго Испытания мне так и не удалось. Может быть, вам повезет больше.

После того, как генеральский щит окажется у вас, все наемники таинственным образом исчезнут, и вам останется только воспользоваться волшебными магнитами, чтобы перенестись в Сильмарию.

Прежде чем нести щит в зал Совета, купите в Аптеке таблетки против яда. Они вам очень скоро понадобятся.

Испытание Третье Rite of Valor - Отвага

Задача: Победить гидру и принести ее зубы в качестве доказательства.

Сразу после получения задания вы станете свидетелем покушения на Ракиша. Немедленно дайте ему антидот, купленный в аптеке Салима. Если у вас нет при себе таблеток, бегите за ними в Аптеку и бегом возвращайтесь назад: вы успеете.

Поскольку рыбаки отказываются плыть на остров Гидры, вам придется изыскать иной способ туда добраться. Отправляйтесь в Школу Героев по Переписке и перечитайте миф об Икаре и о том, как можно победить гидру, прижигая отрубленные головы. Перья вы можете раздобыть в гнезде пегаса, а воск, необходимый для скрепления, - в улье на одной из Драконьих колонн.

Отправляйтесь на Остров Ученых (не забудьте пиццу для ученых мужей, волшебный магнит - он потребуется для возвращения - и амфору, в которую вы соберете смолу). Если вы играете Вором, захватите еще и факел.

На Острове Ученых отдайте пиццу профессору и приклейте перья воском к деревянной раме, висящей на одной из стен. Теперь вы сможете перелететь на остров Гидры.

Около логова зловредного создания вы обнаружите дерево с подтеками едкой смолы. Собирайте смолу в амфору - она потребуется для изготовления воздушного шара.

Во время боя с гидрой вам на помощь придет Эльза. Если вы Воин, возьмите меч, а прекрасной валькирии вручите факел. Если же вы играете Магом, то позвольте Эльзе махать мечом, а сами вооружайтесь заклятием Flame Dart и займитесь художественным прижиганием по Гидре.

В результате успешного боя вы получите квестовые зубы и чешую Гидры, которую можно продать Аптекарю - он изготовит вам огнезащитное масло.

(Если вы собираетесь жениться на Эльзе, можете позволить ей выиграть это Испытание - отдайте даме зубы.)

Не забудьте заглянуть в логово покойной Гидры. Помимо всего прочего, в нем находится замечательный заминированный сундук. Вор, Паладин или Маг могут его вскрыть, воспользовавшись заклинаниями Trigger/Open или умением обезвреживать ловушки. Воину же не остается ничего другого, как только вылечиться целиком и полностью, надеть все доспехи, нацепить защитные амулеты и попробовать выжить во время, простите за каламбур, вскрытия. Внутри вы найдете совершенно необходимую для изготовления воздушного шара веревку и заклятие Shrink, уменьшающее жертву. (Вещь страшна неудобная, поскольку на Главного Дракона все равно не действует, прочие же монстры уменьшаются настолько, что попадать по ним становится до обидного трудно.)

Нас снова травят: что делать

Когда вы обнаружите, что Эразмус заснул, отправляйтесь к нему домой и заберите у Фенриса коробку конфет. Покажите ее всем, кому сможете, а потом сдайте в Аптеку. Пусть Салим разбирается. Точно такую же коробку конфет вы найдете у себя в комнате. Поговорите с Гномихой, и она расскажет про то, что прислала ее Эльза, а принес - огромный человек. Вторую коробку также отнесите Салиму. Заходите в Аптеку время от времени и говорите с Салимом и его супругой. В результате этих бесед вы узнаете, что яд в конфетах был какой-то синтетический, а кроме того, в шоколаде были куски помидоров. Дело пахнет... пиццей. Впрочем, пройти в секретную лабораторию на Острове Ученых вам все еще не удастся. Придется обождать до начала Шестого Испытания.

Испытание Четвертое Rite of Destiny - Судьба

Задача: Посетить оракула и узнать свою судьбу. Принести в качестве доказательства золотой диск.

Прежде всего, постройте воздушный шар. Прочтите книгу о воздушных шарах у Знаменитого Приключенца. Купите у торговца амфорами картину. Покажите ее торговцу едой Марраку. Теперь вы сможете купить у него запасную жаровню. Покажите картину Гномихе. Она порадует и сможет сшить вам оболочку из простыни (которую вы найдете в нижнем ящике комода в своей комнате).

Теперь отправляйтесь на Остров Ученых - туда, где стоит выловленная вами крылатая гондола. Привяжите к ней веревку и оболочку из простыни. Пропитайте оболочку смолой с острова Гидры. Установите жаровню и зажгите ее при помощи огнива или факела. Шар готов, и вы можете отправляться в путешествие. Будьте осторожны - если вы оставите шар где-нибудь да-

леко от дома и телепортируетесь на Марит при помощи волшебных магнитов, вернуться к своему воздушному кораблю вам уже не удастся.

На Делосе вам потребуется оживить оракула - для этого бросьте монетку в бассейн, в котором плавает черный лотос. Будьте осторожны и запишитесь: по неизвестной причине мой персонаж вместо того, чтобы кидать монетку, прыгал в воду сам и шел ко дну. Выслушайте оракула, выберите золотой диск, а потом прочтите полустертую надпись на мраморной колонне. Захватите черный лотос. Вернувшись в город, отдайте его Аптекарю, и он изготовит улучшенный вариант противоядия.

Магический Посох

Побеседовав с владельцем магического магазина Шакрой, вы узнаете, что посох изготавливается из магической древесины. Ее вы можете получить у дриад с острова Делос (на карте это место обозначено кружочком с изображением дерева). Прежде чем отправляться в путь, раздобудьте воду из Пегасовой реки и поговорите со Знаменитым Приключенцем о дриадах. Прочтите сборник мифологических историй, который вы найдете у него дома.

Чтобы заставить дриад танцевать, полейте их водой из Пегасовой реки и, когда все вокруг поплывет цветными бликами, станцуйте вместе с ними - тыкая курсором и в неподвижных дриадах и в танцующую белесую фигуру.

В результате вы получите не только материал для магического посоха, но и заклинание для его вызова прямо в руки. Превратить кусок магической деревяшки в магический посох можно в Магической Лавке.

Испытание Пятое Rite of Death - Смерть

Задача: Спуститься в царство мертвых и принести воды из реки Стикс.

Как всегда, начиная путешествие, поговорите со Знаменитым Приключенцем. Купите три вида деликатесов: гуос, пищу с перцем и коробку шоколадных конфет. Приобретите три амфоры и отправляйтесь к той Драконовой колонне, которая на карте обозначена кружочком с черепом. Там вы найдете труп стражника, наполовину погруженный в воду. Наберите оскверненной воды и вылейте ее в левой части экрана, там, где ручей уходит под землю около каменной стены. Грянет гром, и вы окажетесь у входа в царство мертвых.

Путь в Гадес преграждает трехголовый пес Цербер. Его можно подкупить, накормив каждую из голов чем-то особенным. Кроме того, если долго и упорно атаковать трехголового стража, в конце концов, ему надоест, и он уберется с дороги.

Оказавшись в царстве мертвых, идите направо, пока не выйдете к обрыву, похожему на мост. Маг здесь должен левитировать, вор может применить умение лазить по стенам, а воину или паладину не остается ничего, как только прыгнуть вниз, предварительно подлечившись. Теперь бегите налево, пока не доберетесь до перехода на следующий экран.

Спуститесь к водовороту. Около него есть спуск, который ведет направо. Оказавшись на берегу, наберите воды из водоворота - это вода реки Лета (Letha), а, пройдя направо, вы сможете набрать воды из самого Стикса. Воду из Леты нужно отдать аптекарю, чтобы он смог вылечить Ракиша, Шакру и Эразмуса.

Возвращайтесь к спуску и идите направо по другой стороне потока. В конце прохода вам на выбор предложат спасти одну из девиц - Катрину или Эрану. Выбирайте и соглашайтесь.

Пару слов о том, как справляться с обитателями преисподней. Вы можете просто пробежать мимо, лишь время от времени подлечиваясь зельями. Особенно эта тактика эффективна, если играть Магом и применить на себя заклятия Reversal, Hide и Aura.

Destroy Undead или Frost Bite убивает Manes с 2-3 попаданий. Lemures хорошо поражаются Flame Darts. Неплохо работает и заклинание Boom, особенно если умертвия стоят плотной кучкой.

Заведи себе жену

Давайте отрешимся от всяческих воззрений на брак и будем рассматривать женитьбу всего лишь как способ внести разнообразие в игру и набрать побольше очков в окошке Score.

В этом смысле все браки заключаются в голове у разработчиков, а раз так, то любому из персонажей можно подобрать подходящую партию. Вся из себя светлая Эрана прекрасно сочетается, гм, браком с правильным паладином. Навар подойдет хитрому Вору. Ведьму Катрину долгое время вынесет только Маг, остальные могут попробовать. Эльза сойдется характером

Quest for Glory 5: DragonFire

с любимым - слишком уж у нее разнообразное прошлое.

Чтобы жениться, вам потребуется несколько раз переговорить со своей возлюбленной и вручить ей подарки. Разумеется, необходимо сказать, что вы ее любите, и потом не крутить шашни с остальными девицами. Поцелуй иногда делают чудеса.

Прекрасная Навар хочет, помимо всего прочего, чтобы вы проучили Абдула, охранника, торчащего перед входом. Придется выйти и сразиться с ним на мечах, пока городские стражники вас не разминут. По крайней мере, это верно, если вы играете Вором. Кроме того, в этом случае, Навар будет с вами на церемонии посвящения в Главные Воры.

Если вы собираетесь жениться на Эльзе, то после совместного убийства Гидры позвольте ей выиграть Третье Испытание - отдайте даме зубы. А для слов о любви и поцелуев вам представится не один повод. Тем более, что Торо не против.

Катрина, пожалуй, самая капризная из всех присутствующих здесь дам. Вручите ей цветы: мало кто догадывался сделать это в последние годы. В качестве подарка ей прекрасно подойдет Амулет Защиты, который можно получить либо в конце игры (но будет уже поздно), либо в самом начале - освободив все пять рыбацких городков, либо во время обыска сокровищницы Миноса. Некоторые утверждают, что Катрина любит конфеты. Не исключено, но мне она в этом не призналась. А фрукты вообще повергли ее в уныние. Кое-кто пробовал дарить ей все подряд - от таблеток для восстановления сил до бутербродов и пиццы из ближайшей палатки. Единственное, на что обратила внимание темная красавица, так это на кольцо Геры - символ брака. Правда, прежде чем Катрина примет ваше предложение, вам придется поговорить с ней насчет вашего прошлого, особенно о том, почему вы забрали у нее Таню. Обязательно загляните к Катрине несколько раз - перед завершением Пятого Испытания, а затем во время Шестого и Седьмого Испытаний.

Светлая Эрана обрадуется, если вы, после спасения ее из преисподней, вручите ей цветы и магические семена (их вы получите во время одного из визитов в Аптеку Салима). Подходящий презент - Кольцо Истины - присутствует в игре, только если вы играете за Паладина. Для того, чтобы получить его, вы должны воспользоваться инструкцией Ракиша: взять кольцо Короля (у Логоса), погрузить его в лавовую реку около одной из Драконьих колонн (на карте ее положение указано особым значком в виде головы дракона), потом прикоснуться к себе, затем отправиться в Преисподнюю и погрузить кольцо в воды реки Стикс. Очень хлопотное это дело. Даже не знаю, согласится ли Эрана на что-либо меньшее. Поговорите с Эраной во время Пятого, Шестого и Седьмого Испытаний. И, наконец, вручите ей кольцо Геры.

Шестое Испытание Rite of Peace - Мир

Задача: Проникнуть в Атлантиду и установить мир между Атлантидой и Сильмарией. В качестве доказательства принести статуэтку Посейдона.

Прежде всего, поговорите со Знаменитым Приключенцем - он расскажет, где находится столица Атлантиды. У него же необходимо взять учебник плавания (который следует прочесть, заглянув в окошко инвентаря). Затем отправляйтесь к спасенной из преисподней девице и возьмите у нее амулет для дыхания под водой. Кроме того, амулет для подводного плавания можно найти, освободив от захватчиков все пять городов в Первом Испытании.

Попав под воду, отворите двери заклятием, воспользовавшись магическим копьём (обычное не выдерживает и ломается), или примените воровские умения проходить сквозь запертые двери при помощи отмычек.

Далее, в зависимости от темперамента вашего героя, вы можете либо поубивать всех рыб и охранников, либо пролезть в тронный зал через слуховое окно одной из башен, либо поиграть в невидимую торпеду и попытаться припасть к ногам королевы на полной скорости.

Поговорите с ней обо всем, о чем сможете, и статуя Посейдона - знак мира между Сильмарией и Атлантидой - у вас в руках, простите, в инвентаре.

Перед завершением Испытания загляните на Остров Ученых. Теперь вы сможете проникнуть в секретную лабораторию (пароль "PIZZA"). Поговорите с господином профессором, и вы узнаете, кто же отравил Шакру и Эразмуса и покушался на вашу жизнь.

Статуэтка сокола: дело о Гномской Харчевне и пост Главного Вора

В принципе, поисками выкупа и даже разговорами с Феррари заниматься необязательно. Достаточно показать Гномихе картину с изображением воздушного шара, поговорить с ней о художнике, который мог бы перекрасить таверну (он же - торговец амфорами). В результате

вы получите дикую расцветку стен, мебели и потолка. Зато харчевня будет спасена.

Если вы все-таки соберетесь решать простую задачу более сложным путем, то в качестве выкупа подойдет статуэтка Посейдона из Атлантиды (все равно по окончании Испытания она никому не нужна). И, наконец, если во что бы это ни стало вы захотите заполучить статуэтку сокола, то действуйте следующим образом:

Поговорите с Феррари - его можно встретить поздно ночью в харчевне "Дохлый Попугай".

Поговорите с Главным Вором о том, что вы ищете статуэтку сокола. Если вы Вор, обязательно сделайте воровской знак Эльзе. И отправляйтесь спать в харчевню.

Если вы играете за Паладина или Мага, то последовательность необходимых действий будет следующей. Покажите Эразмусу набор отмычек, обнаруженный в Банке после ограбления. Арестуйте главу гильдии Воров (секретную дверь вы сможете обнаружить, когда Эразмус объяснит вам назначение отмычек). Поговорите с ним, пока он сидит в тюрьме. Поговорите с женой аптекаря о его оторванной руке. Поговорите с вором о том, как бы ему стать на путь истинный, и о добрых делах. А теперь отправляйтесь спать в харчевню, совсем как в предыдущем абзаце.

Эльза разбудит вас среди ночи и расскажет, что глава гильдии воров рассказал ей о ваших поисках статуэтки. А она как раз привезла ее с собой из Шпильбурга и спрятала в сокровищнице своего шефа, Миноса.

После этого Эльза проведет вас на корабль Миноса и довезет до острова. Можете теперь обчистить сокровищницу, только не трогайте дальний альков с зельями - по странному капризу разработчиков, через него вы будете телепортироваться на финальную битву с драконом.

Если теперь вы отдадите Статуэтку Феррари, то выкупите харчевню, а если главе Воровской Гильдии - станете Главным Вором.

Седьмое Испытание The Rite of Justice - Правосудие

Задача: Обнаружить убийцу Короля и выяснить, кто же стоит за всеми ужасными событиями в Сильмарии.

Убийцу придется ловить на живца. Единственная сложность - живцом будете вы сами. Так что, запаситесь усовершенствованными пилюлями с противоядием. Кроме того, события после поимки убийцы будут разворачиваться столь стремительно, что времени на приобретение зелий, возвращение в гостиницу или разговоры с любимыми женщинами у вас уже не останется. Подготовьтесь заранее.

Поговорив со всеми, с кем можете, отправляйтесь спать в гостиницу. В одну из ночей вас разбудит Эльза. (Если этого не произошло, нанесите очередной визит всем городским NPC).

Поговорив с Эльзой, бегите напрямик на пристань, а потом обратно. Можете отправляться и на другой день, главное, чтобы это происходило после полуночи. На мосту у Гильдии Приключенцев на вас с отравленным кинжалом бросится человек в капюшоне. Убейте его. Перед смертью убийца (а это именно он) скажет, что его зовут Бруно (помните вора, который метал кинжалы около Шпильбурга в Quest For Glory 1?). Не забудьте сразу же принять противоядие.

Другой способ выманить убийцу - проболтаться до полуночи в "Дохлом Попугае" и затем отправиться к мосту около Гильдии Приключенцев.

К этому времени вы будете знать, что Эльза ищет компромат на Миноса. Поговорите об этом с Логосом и выберите подходящий способ добиться у Миноса признания.

Остров Минос

Попасть сюда вы можете лишь на большом паруснике - путь лодкам и воздушным шарам преграждает магический ветер. Возможно, вы уже были здесь, когда искали статуэтку сокола. На этот раз вы должны прорваться в самую дальнюю комнату замка (внутри на балконе слева). Перед тем как входить, переведите дух, соберитесь с силами и сохраните игру.

Миносу страшно не понравится ваш визит (особенно после признания, которое вы у него выудили). Он даже решит покончить жизнь самоубийством, а заодно (не съем, так понадукусываю!) разрушить мир, которым ему не придется править. Самое время сохраниться.

Разбитый Камень Пророчеств через некоторое время взорвется. До этого момента вы должны успеть убить минотавра, обыскать его тело, обыскать тело Миноса, после чего открыть альков, на который укажет Эльза. Иногда, по неизвестной причине, она отказывается это делать, так что знайте: выход находится в дальнем левом алькове.

Ловушку можно обезвредить заклинаниями Trigger/Open или воровскими умениями. Мощ-

Quest for Glory 5: DragonFire

ные воины могут пережить взрыв просто благодаря немерянному здоровью. Кроме того, вы можете сыграть с компьютером в мемори и поотгадывать положение рук и ног восьми фигурок на кодовом замке. Забирайте зелья - вы будете телепортированы к воротам храма и окажетесь прямо перед мордой дракона.

Битва с Драконом

После того, как вы разграбили последний альков в замке Миноса, вас перенесет в пещеру, к дверям храма, через которые дракон старается выбраться на поверхность. Если вы попыгаете сразу же биться с ним, то немедленно обнаружите, что мечи и заклинания не причиняют змею никакого вреда, а раз так - ждите преждевременного конца света и игры заодно. Можете попробовать, если интересно взглянуть.

Теперь о том, как же победить дракона. Прежде всего, выпрямите последнюю колонну. В зависимости от вашей силы, вам может потребоваться помощь - попросите Торо, Горта или обоих сразу. Лучше всего успеть кликнуть на них мышкой, пока они не перебежали лавовую реку. Эрану стоит попросить подлечивать всех бойцов по мере необходимости.

Поговорите со спасенной вами дамой и предложите себя в качестве жертвы. Если вы спасали Эрану, то она не даст вам совершить геройский поступок и станет жертвой сама. Катрина отличается большей выдержкой и в лаву не бросается, что особенно приятно, если вы уже сделали ей предложение. Судя по всему, в этом случае жертвой оказывается Горт, который либо попадает дракону под лапу сам, либо гибнет, подставленный Катриной.

Когда совместными усилиями вы снимете с дракона примерно половину хитов (подходят противодраконский или паладинский меч, магический или отравленный кинжалы и заклинание Frostbite; впрочем, ваши компаньоны могут справиться с "лучшей половиной дракона" и без вашей помощи), ящер наконец-то задумает взлететь и выбраться из пещеры.

Теперь все решает время: главное - успеть выбить из дракона остатки хитов до того, как начнут рушиться своды пещеры. Для скоростного выноса престарелой рептилии я бы посоветовал опять-таки заклинание Frostbite или магическое оружие, примененное на самом близком расстоянии. (Если вы уже видели заклинание Dragonfire, то знаете, что дракон плюется огнем только в одном направлении и из пасти, а вот брюхо и все, что ниже, остается относительно незащищенным).

Победили дракона? Пожалуйте на коронацию. Впрочем, свобода вашей игроковской воли на этом практически заканчивается, так, спросят вас для порядка, хотите быть королем или нет...

Вот и все, вы выиграли.

P.S.

Простите, чуть не забыл. Если вам все-таки удалось стать Главным Вором, то церемонии посвящения вы увидите в самом-самом конце игры. Даже после коронации - прямо перед роликом с финальными титрами. Короче говоря, это самое последнее дело.

P.P.S.

И в самом конце вам предложат сохранить персонажа в файл. Догадываетесь, чем это пахнет? Правильно. Шестым Quest for Glory.

Нечестная игра

Чтобы удвоить предмет, поместите его среди активных, выберите его и нажмите кнопку Drop - "выбросить". Пока предмет кувыркается в воздухе, войдите в инвентарь (клавиша "I") и выбросите тот же предмет еще раз. Теперь подберите оба и... повторите, пока не надоест. К сожалению, не все предметы можно выбрасывать, так что логичнее всего производить описанную процедуру с монетами. И прямо в банке - чтоб не таскать лишнего.

Другой способ разбогатеть

Как только у вас окажется больше 256 драхм, войдите в любой шестнадцатеричный редактор и отыщите первое вхождение. Ищите сразу три байта, только имейте в виду, что стоят они в обратном порядке. Так, если у вас 525 драхм, что в шестнадцатеричной системе дает 020D, ищите 0D0200. Другой пример: 350 дает в шестнадцатеричной системе 015E, значит, искать нужно 5E0100. Замените три найденных байта на 00FF0F, и вы сразу же станете чрезвычайно богатым.

Вангеры

Жанр	Action/RPG/Simulation
Издатель	Buka Entertainment
Разработчик	K-D Lab
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	июль 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○○
Дизайн	●●●●○○○○○○○
Рейтинг	5.0
Навигатор	ИГРОВОГО МИРА

Один жанр — хорошо, а десяток — лучше.
Эй! Кто “Вангеров” прошел? Пусть меня научат.
Из присказки

Вместо вступления

Предупреждение: в статье использована ненормативная лексика, которая после достаточно близкого знакомства с игрой становится привычной и естественной.

Второе предупреждение: не рекомендуется использовать упомянутую лексику во время посещения вещевых рынков, в ходе постановки задач в штабах воинских частей, при ведении задушевных бесед в милицеских отделениях, а также в присутствии индивидуумов, неподготовленных к подобной выходке с вашей стороны.

Риторический вопрос

Хорошая ли игра “Вангеры”? На этот вопрос сможете ответить только вы сами. У некоторых игроков не хватает терпения добраться до второго мира, до Глоркса. Такие поливают “Вангеров” грязью на всех сетевых форумах, оплакивая выброшенные деньги. Другие поддаются специфическому обаянию, увлекаются и принимают правила Игры, терпеливо преодолевая препятствия на пути к одной из концовок.

Как бы то ни было, подогреваемый спорами и рекламой среднестатистический игрок, неизбежно в “Вангеров” сыграет. Ажиотаж — великий двигатель торговли.

Так надо

Опубликованием этого материала “Навигатор” преследует две цели: во-первых, оказать помощь тем вангерам, которые по каким-либо причинам потеряли местами тонкую путеводную нить; во-вторых, дать опровержение некоторым, как оказалось, необоснованным “наездам” на “Вангеров” в июньском номере “Навигатора”, компенсировав их парой дополнительных — обоснованных.

Итак, в плане опровержения: мы были неправы, утверждая, что игровые ландшафты однообразны. С помощью мощного и уникального графического engine авторы сумели создать несколько совершенно непохожих миров, каждый — со своим особенным “изюмом”, характером, со своей физикой. И этому совершенно не стала помехой 256-цветная графика. Это не тот случай, когда обращаешь внимание на количество цветов.

Во-вторых, при установке в опциях отмены сохранения изменений ландшафта, игра практически не тормозит на машинах с заявленными системными требованиями. Разве что, когда подгружает музыкальную тему.

О недостатках, которые “прорезались” в процессе подробного ознакомления.

Во-первых — весьма недружественное развитие сценария — игроку выдается минимум информации о состоянии его дел, чего на фоне навороченного сюжета и непривычной лексики недостаточно, чтобы подогревать в нем искру интереса. В явном виде нет стимула выполнять некоторые достаточно важные для прохождения игры действия, например, заниматься перевозкой контейнеров с обитателями эскейвов.

Во-вторых — непродуманная система сохранения. В начале игры ее свойства вполне достаточны, но под конец, когда между посещениями эскейвов может пройти относительно продолжи-

тельное время, невозможность запомниться в уникальном слоте начинает доставать. При этом полагаться на функцию автоматического сохранения не приходится, она способна не столько выручить, сколько навредить. Для примера приведу ситуацию, когда после долгих трудов по прохождению Кокса или Бузины, вы обнаруживаете в тайнике Механического Мессии. Отныне доступ к возможности задержаться в эскейве и сохраниться в отдельном слоте у вас отсутствует. Пока вы не примените Мессию по назначению или не выбросите его из мехоса. Хорошо, если вы уже были на Трилле и знаете, что нужно делать. А если нет? Чуть что случится — и вам придется вернуться на часок — другой — третий назад.

Общие рекомендации

Прежде всего нужно сказать о том, что некоторые важные вещи в игре распределяются случайным образом. В частности, уникальные мехосы и детали к ним. Вот почему дать полное прохождение “Вангеров” не представляется возможным. Поэтому — будем делиться опытом.

В начале игры вы находитесь в мире Фострал. В вашем распоряжении имеется мизерная сумма денег — бибов и один из самых простеньких мехосов — Кислый Монк. Ваше текущее состояние характеризуется двумя переменными параметрами — удачей и авторитетом (чего, на мой взгляд, совершенно недостаточно, чтобы говорить о какой-то ролевой составляющей “Вангеров”).

Где-то за кадром происходит начисление неких условных очков, от количества которых зависит поступление новой информации и получение доступа к остальным мирам.

Игровой процесс состоит из выполнения достаточно разнообразных по содержанию, но однообразных по форме операций и заданий. Вы все время будете куда-то ехать, что-то искать и что-то уничтожать.

Есть и практически обязательные шаги, без осуществления которых успешное прохождение игры маловероятно. Если брать по максимуму (с учетом возможных окончаний):

- победа в одной, лучше в двух элирекциях;
- перевозка элипода из Подиша в Инкубатор (получение пароля для тайника на Бузине);
- победа в Ядерной Войне и Пипшоу;
- успешное выполнение как минимум одного табутаска для каждого эскейва;
- поставка довольно большого количества нюхи (порядка ста порций) в Подиш, ВигБу и Цыпу;
- победа в Цыклопе;
- отлов и доставка кукол в соответствующие эскейвы;
- получение уникальных артефактов: Начертателя, Механического Мессии, Спумии;
- доставка Липуринги в Подиш (не исключено, что без этого “подвига” можно обойтись);
- починка уникального мехоса — винтокрыла (для облета маршрута на Коксе).

Обязательно добивайтесь роста показателей удачи и авторитета, для этого — выполняйте задания — табутаски и огрызайтесь на все случайные и неслучайные агрессивные действия со стороны других вангеров. Постоянно “наворачивайте” свой мехос, меняйте его на более мощную модель — при этом также повышается авторитет. Некоторые мехосы не стоит покупать вообще из-за неудобств, связанных с их тактико-техническими данными и неудачной формой. Прежде всего обращайте внимание на защищенность, емкость трюма, возможность установки продвинутых типов оружия и вспомогательных систем (очень полезная штука — система автонаведения оружия), скорость, устойчивость и емкость спирали. Мне кажется, что можно вполне обойтись следующим рядом: Кислый Монк, Дряхлый Душегуб, Прокальватель, Клепанный Гроб. Это — не считая уникальных мехосов.

Беритесь за выполнение табутасков в начале цикла, многие из них рассчитаны именно на один цикл, поэтому нужно обеспечить себе возможно больший запас времени.

Будьте внимательны! Во время схваток и контакта с неисправными станциями из трюма может выпасть раббок или артефакты.

При использовании Бут Сектора — не оставляйте артефакты в брошенных вами мехосах. Вернувшись из очередного путешествия к другим мирам, вы можете найти на месте стоянки только кучу обломков.

Не используйте Бут Сектор до того момента, когда вы посетите эскейв в первый раз после его (БС) получения — лишитесь своего мехоса со всем накопленным добром.

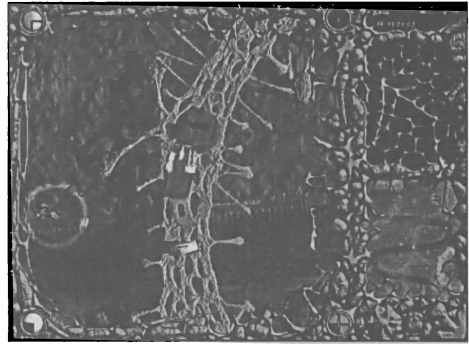
Если уж очень хочется что-нибудь припрятать — смотрите на Виков, бросьте это что-нибудь на остров. Чужие там не ходят, все будет в сохранности.

Если обнаружите, что у вас образовалась целая свита навязчивых “последователей”, кото-

рые, к тому же, все время в вас постреливают — уделите им пяток минут, раздолбайте раз и навсегда. Иначе они будут таскаться за вами из мира в мир, из эскейва в эскейв.

Вместо того, чтобы тратить время на перезарядку Горб-генераторов — продайте разряженное устройство и прикупите такое же с полным зарядом.

Не ленитесь обшаривать встречные тайники. Помните, что все сооружения подозрительно правильной формы могут содержать начинку. На Глорксе тайники имеют форму больших плоских округлых камней. Если тайник не открывается — значит у вас недостаточно высок показатель удачи. Тайник на Коксе имеет уникальную систему открывания — клавишу пробела нужно жать не возле тайника, а на указующей на него стрелке.



Миры Фострала, Глоркса и Некрасса имеют форму сильно вытянутых цилиндров. Все остальные — шарообразны. Именно поэтому вы можете колесить по ним сколь угодно долго в любом направлении.

Запоминайтесь не часто, а очень часто. Причем в разных слотах.

Помните, что в игре есть две основные альтернативные концовки (вариант “Счастливчик” — не в счет). Это означает, что с определенного момента ваши действия становятся необратимыми.

На момент написания статьи в природе существует патч 0.1, который можно скачать с сайта разработчиков — <http://www.kdlab.com>. Пропатчить игру очень даже рекомендуется, с его помощью исправляются некоторые несущественные и некоторые очень существенные огрехи. В частности, исключается образование на вашем счету отрицательной суммы денег при покупке уникального мехоса. Снимается принудительное ограничение на fps (которое было установлено равным 20 вне зависимости от мощности компьютера), что повышает плавность скроллинга. Добавлены альтернативные пути получения ключей на некоторые миры.

Путевые зарисовки непутевого вангера

Кто я? Что я? Зачем? И что я делаю здесь, в присутствии этого восьмиглазого? И откуда я знаю, что это глаза? И откуда я вообще что-нибудь знаю?

Вопросов так много, что сознание, или что там у меня, скручивается в воронку, где вовсю шустрят частицы, из которых состоит отражение окружающего мира.

Откуда-то вылазят чьи-то воспоминания о комплексах ощущений и прочих философиях, но я гоню их прочь, упорядочивая в условиях неполноты информации, обволакивающий меня микрокосмос.

Оно говорит, что он — Липкий, советник Подиша, эскейва на Фострале... И сообщает мне, наконец, что есть я — комочек слизи, отвергнутый всеми стручками. Который выброшен вовне, наверх, пылить дороги в мехосе своем со странным ником “Кислый Монк”. Впрочем, обозвать это название странным будет неправильно, здесь абсолютно все так названо. Нимбус, флегма, махотин, элик — сначала нужно запомнить сами слова, их сочетания, логику употребления, а причинно-следственные связи образуются позже.

Восмиглазый продолжает что-то бурчать о недonoшенности моей персоны, о том, что не дано мне осознать-постигнуть картину мира, и что судьба явит мне благосклонность, пошлав стремительную смерть. Ведь вангеры — все звери, прикончат конкурента при первой же возможности. Заметив, что я все еще торчу пред ним и терпеливо слушаю весь этот бред, он умолкает. Не надолго. Видно принял какое-то решение. И действительно, очередная булькающая белиберда завершается конкретикой, первым заданием — нужно отвезти в какой-то Инкубатор какой-то нимбос. “Священный Инкубатор”, “вкусный нимбос”... Который нужен для продления рода этих тварей, зовущих себя элиподами.

И, напоследок, перспектива роста и карьеры — служи добрягам-элиподам и обретешь ты деньги-бибы, новые мехосы и тайное знание. Зачем мне это самое знание на фоне незнания основ устройства локальной системы бытия непонятно, но, по крайней мере, это все-таки какая-то цель.

Загрузил нимбос в трюм, прикупил простейший махотин и выскочил на поверхность.

Да, ничего себе вляпался... Вступил, так сказать...

Подобьем бабки: я — вангер, и это ни о чем мне пока не говорит. Я не понимаю, как я оказался в этом металлическом гробу, я только знаю, что без него мое существование прервется. То там, то здесь проносятся другие мехосы — кто целеустремленно чешет по маршруту, кто просто роется на местных помойках, кто охотится на себе подобных.

У меня нет возраста, пола, цвета глаз и волос. Зато на циферблатах в кабине маячат показатели авторитета и удачи. Не то, чтобы очень (на фоне стобалльной шкалы), но для начала, наверное, сойдет.

Мехос, который Кислый Монк, попался вполне скоростной и маневренный. Низкорослый, что позволяет выстрелами из махотина взрывать встречные скопления темно-зеленых грибов. И почему только их нельзя выдрать с грибницами, раз и навсегда?

Фострал отливает всеми оттенками зеленого, в канавах и протоках переливается фрактальными разводами жидкость. Вода? Вода. Оказывается я могу какое-то время находиться на глубине, причем при этом успевает зарядиться мой махотин.

Странен этот мир, с постоянно “плывущей” гаммой оттенков. Геометрически представляет развернутую поверхность вытянутого цилиндра. Если проехать за предел левого края — появиться на правом. Там и сям разбросаны так называемые “тайники”, в которых можно пожиться разного рода добычей, главным образом — боеприпасами. Вот только проникнуть в некоторые не удастся, видать, удачи не хватает.

Жадно впитываю впечатления и новые знания. Какой же полезной штукой оказался компас — стоит в нем выбрать нужное место, как появляется баг-указатель направления, рядом с которым пляшет значение дальности.

Хм, что такое коридоры?.. Исследую странную звезду с красными лучами. Езжу вокруг и попереки. Ничего не происходит, мой мехос просто отбрасывает в сторону. Без информационного влияния мне эту загадку не решить.

Мелкий аппарат рухнул на излете прямо на крышу моего Монка. Мне-то ничего, чуть-чуть крыша поехала, а вот мелкий взорвался. Что удивительно — датчик авторитета теперь показывает на пять единиц больше, чем до столкновения. Может сбой прошел от сотрясения?

Пробираюсь все дальше и дальше вверх. Проехал сквозь небольшой тоннель со светящимся поперечным кольцом. Вроде ничего не произошло, только крыша Монка сама собой распрямилась.

Задаю компасу цель — Инкубатор, и послушно двигаюсь вослед красному багу. Вот он закрутился над какой-то крышкой от канализационного люка. Жму пробел на панели управления и проваливаюсь в темноту.

Передо мной копия предыдущего элипода, только речь у этой копии еще более странная, чем у оригинала. Зовет себя Пальцем и говорит, что на самом деле его, Пальца, нет вовсе. Что он есть функция стручка. Что связан с Липким постоянно, что даже чешется с ним синхронно. А почесаться эти твари любят — даже конечности у них чесалками зовутся.

Нимбос привел его в восторг, тем более — по такой цене. На радостях он разболтался, нес что-то про каких-то эликов, которых вангеры возят отсюда в Подиш. Детеныши что-ли?

Оборвал речь на полуслове и буркнул, что в Подише не хватает флегмы.

В этом мире, похоже, все придется схватывать с полуслова. Флегма, так флегма. Главное — чтобы платили.

Забил трюм флегмой, прикупил второй махотин. Выбрался наверх, странно, заезжал вроде в другом месте. Еду обратно в Подиш, попутно исследую возможности моего Кислого. Оказывается, он еще и прыгать может — на панели управления клавиша Ins под прыжки отведена. Чем дольше ее жмешь, тем больше сокращается пружина под днищем мехоса. Если сам не отпустишь, все произойдет автоматически. Отъехал в сторонку от трассы — потренировался. Прыгал с разных поверхностей, под разными углами, из-под воды. Накувыркался в свое удовольствие, похоже, еще немного практики — и я смогу прыгать прицельно. Вот только пружина медленно восстанавливает заряд, пару раз скакнул — и приходится ждать.

Несколько раз приземлялся на “спину”, кверху колесами. Пытался раскачивать мехос (клавиши End и PgDown) — иногда помогает перевернуться.

Выбрал более-менее прямой участок, попробовал гнать на повышенной скорости (при нажатом Shift'e). Здорово, аж дух захватывает. А какой столб пыли поднимается!

Странно, но здесь никогда не бывает ветра. Еще более странно, откуда я знаю, что такое ветер, если его здесь не бывает? Откуда я вообще что-либо знаю?

Или мне показалось, или Липкий действительно рад меня видеть. По крайней мере, выражение этой рожи при виде колб с флегмой вполне можно было принять за улыбку. На этот раз советник был немногословен. Смысл его напутствия свелся к "Далеко пойдешь...", хотя было видно, что он сильно в этом сомневается.

Да, бибов мало, а в шопе я видел весьма привлекательные штуковины. Займусь-ка я банальной спекуляцией. Грузу в трюм нимбос.

На выезде из Подиша торчит полусфера с прорванным решетчатым верхом. И в ней что-то завлекательно поблескивает, причем этого чего-то не было здесь еще пять минут назад, я точно помню. Забираюсь на полусферу и проваливаюсь внутрь. Раздается пара щелчков, мехос автоматически всосал в трюм полезные предметы. Жму на рычаг пружины и, прорывая плетение крыши, вылетаю наружу.

Внезапно что-то с грохотом взрывается, Монка подбрасывает и крутит в воздухе. Слышу противный хруст, корпус мехоса трещит. Надо же — повезло, упал на колеса. Потянуло вонючим дымком. Даю по газам, жму на Shift и "делаю ноги". По моим следам несется громадный мехос, я видел такой в шопе Подиша, не то гребанный, не то клепанный Гроб называется. Денег стоит огромных. Единственная моя надежда — скорость и маневренность. В тесном контакте мне не продержаться против этой ошетилившейся стволами глыбы и минуты.

Прыжковая тренировка не прошла даром — я уже на параллельной трассе и увеличиваю отрыв. Проскакиваю в регенерирующий тоннель — нет, так не умирают. Авторитет пошел на убыль. Ничего, гробовщик, еще не вечер, еще свидимся.

Инкубаторный Палец странно возбужден, что-то сбивчиво лопочет. Потеряв нить рассуждения, прошу его повторить помедленнее. Что он и делает. Пытаюсь врубиться, не перебивая, о непонятных словах спрошу потом.

Палец: "Все живое подчиняется законам тела, каждый банч имеет свой цикл. Над всем довлеет Суп Существ, кто не нашел дорогу к Куклам, тот поглощен давно в тиши природы. Смысл цикла элиподов — в возвращении эликов нежных в Подиш. Начало цикла называется Жирогоном. Часть стручков выбирает нижнюю струну и начинает набухать. И это наслаждение для всех. Нимбос клокочет в теле избранника, и здесь тревога входит в поле этого стручка. Наслаждение длится вечность — мы в экстазе! Низкая струна звучит все громче, визг, напор. И сразу тишина, обрыв струны. Зрелый нимбос готов к отправке в Инкубатор, только там он нужен."

Попытка неудачна — не врубился.

Палец, всем видом выражая презрение, объясняет "на пальцах": "Процесс появления эликов — тайна элиподов. Задача вангера — дожидаться элирекции, начала цикла. Твоя стихия — сутенная гонка. Ты получаешь элика — сокровище стручка. Природа так распорядилась, что беззащитен он, да и живет недолго. Для их доставки в Подиш мы и держим вас, пылителей Фострала. Кто станет первым — получает награду и благосклонность элиподов. Но горе вангеру, что не уберет слабую струну — бойся нас тогда. Чавка заключает цикл наш, бодрые элики достигают остывших после жирогона тел. Элики входят в их холодный плен и принимают дар — элипода мякоть. Вскоре весь стручок услышит новую струну, почти такую, как былой избранник, давший нимбос.

Элиподы — хозяева Фострала, смена цвета наверху — отражение нашего цикла в твоих глазах."

Когда да меня доходит, что речь идет о вариации все той же вечной темы тычинок и пестиков, воспринятая чушь начинает обрывать оболочку смысла.

Заговоздка в том, что не я устанавливаю здесь правила игры. Хорошо еще, что ближайшая задача прозрачна — я хватаю из чесалок Пальца скрюченный зародыш и бесцеремонно швыряю его в трюм — условия транспортировки специально не оговаривались.

Время — деньги!

В углу дисплея вижу разделенные слэшем красные цифры — 3/7. Все понятно — семь мехосов несутся на всех парах в Подиш, и я в этой гонке занимаю третье место. Для начала не так уж плохо. Бросаю взгляд на карту — на ней появились невиданные прежде красные точки. Это мои соперники.

Спортивным благородством здесь не пахнет, разрешено все, что не запрещено. То есть просто все. Хочешь — рули к финишу, не хочешь — убивай конкурентов. Но мчатся в Подиш кратчайшим путем все же выгоднее. Через пару минут впереди замаячили корпуса двух лидеров, которые не поделили узкий проезд. Столкновение спровоцировало обмен дальнейшими самонаводящимися любезностями. Гонка для них отошла на второй план, чем я и пользуюсь, перепрыгивая на полном ходу через сцепившиеся мехосы.

Показатель высвечивает 1/6, видать одному из нас уже не суждено вообще куда-нибудь добраться.

А вот и Подиш — ныряю в разверстую темноту люка.

Липкий удивлен, но не подает виду. Во взгляде этих глазищ начинает проскакивать нечто, похожее на уважение. В качестве особого расположения он выплескивает на меня порцию дополнительной информации. Я узнаю о существовании других миров — Глоркса и Некрасса. А заодно — кое-что о самих элиподах. О том, что они могут наблюдать за мирами с помощью какой-то линзы.

Оказывается, существует целая Цепь миров, в ней Фострал имеет обозначение “F”, а Глоркс — “G”.

Вымершая когда-то раса Софти открыла коридор на новый мир со своего родного, название которого забыто. Тот новый мир и был Фострал. Дальше были открыты коридоры с Фострала на Глоркс и Икспло. Потом — с Глоркса на Некросс. Затем настал Конфликт, а после заварился какой-то Суп Существ. Все это известно со слов обитающих на Некроссе циксов.

Важно, что коридоры есть, и они соединяют миры. Они вечны, за ними присматривают элиподы (в свою линзу, что-ли?). Каждый мехос содержит в себе спираль, которая позволяет проходить по коридорам. Но коридоры пропускают далеко не всех, для каждого есть уникальный ключ. Софти создали заклинания, коды для спиралей, без знания которых пройти по коридорам невозможно. Элиподы знают ключ на Глоркс с Фострала. Если заслужу — они поделятся и этим знанием.

Продолжаю заниматься “извозом” нимбоса и флегмы, попутно прикармливая содержимое тайников. Бибы понемногу капают на виртуальный счет, подумываю о покупке нового мехоса. Чтобы трюм был вместительнее, да еще пушек хочется, причем таких, чтобы снаряды сами в цель летели.

Обнаружил в шопе табутаски — своего рода лотерейные билеты с заданиями от элиподов. Суть задания сразу неизвестна, ее узнаешь только после того, как оказываешься на поверхности. И уж тут — как повезет. Если задание окажется посильным — получишь прибавление в удаче и оговоренное количество бибов (при возврате табутаска в шоп, где он был куплен). Если же вангер не успевает выполнить поручение к указанному времени, его наказывают снижением показателя удачи.

Постепенно приходит понимание того, что без возни с табутасками профессиональный рост невозможен.

В шопе обнаружил громадный контейнер с сидящим внутри элиподом. Попросил меня подбросить до Инкубатора. Я так и не понял своей выгоды, но все же решил помочь. Мало ли, может что и обломится.

Когда расставались элипод пробормотал что-то про какую-то бузину и сунул мне бумажку с непонятным словом.

Вот я уже и дваждыпобедитель элирекции. Липкий проникся уважением настолько, что обучил спираль моего мехоса ключу на Глоркс. Ближайшая задача — посетить Глоркс, и вернуться назад к элиподам.

Если останусь в живых — обсудим дальнейшие планы.

Попутно получил новую порцию пищи для мозгов. Речь шла о какой-то нюхе и куклах, которые правят банчами.

После пары часов шепелявой беседы я начал прозревать. Не до конца, но все же.

Куклы — какие-то существа, которые ползает в грунте на приличной глубине. Увидеть кукол вангеру невозможно. Смысл их существования непонятен, но элиподы не могут завязать свой цикл воспроизведения (от жирогона к чавке) без выделяемого куклами вещества. Которое и со-

держится в так называемой нюхе — грунте, что следует собирать в специальные контейнеры как можно ближе к кукле.

Оказывается, существование всех биосов (элиподов на Фострале, бибуратов на Глорксе и циксов на Некроссе) зависит от соответствующих кукол.

Доставка нюхи хорошо оплачивается.

И еще — элипод сообщил мне одну вещь, на которую я тогда не обратил особого внимания — на Икспло скрыт от глаз ушедший биос, реализовавший все свои мечты о куклах. Что бы это значило?

Готовясь к неизведанному миру Глоркса, я накопил бибов и прикупил Дряхлого Душегуба. Вот это тачка! Достаточно емкий трюм при недурственной огневой мощи и очень приличной скорости и маневренности.

Зарядил спираль мехоса — станцию зарядки обнаружил при помощи компаса, сначала долго и бестолково ездил поверху, матерясь, что ничего не происходит. Потом догадался — спустился на нижний уровень и заехал внутрь по проходу со стороны реки. Тут — то спираль и засветилась ровным красным цветом.

При наезде на звезду коридора только и успел заметить, как капот рассыпается на мириады частиц. Нет, наблюдать за этим процессом со стороны все же приятнее.

Странная тяжесть давит на меня изнутри, такое ощущение, что на выходе из коридора мои составляющие сложились “не по циркулю”.

Кругом все обурело и разкоричневелось. Фострал вспоминается почти что как Родина, с его березовой зеленью и грибами. Постой, какие еще березы?

Вспоминаю, что любопытство — не порок, но слишком поздно. Я уже в эскейве под названием ВигБу. Этот бибуратский монстр кличет себя Буравчиком, и мозги у него явно запудрены, осталось выяснить — до какой степени.

Первое, что до меня доходит, так это то, что о презумпции невинности здесь не слыхивали. У меня нет какого-то раббокса. Отсюда и вытекают неприятные последствия — я попадаю в разряд беглых вангеров, что служит удобным поводом для конфискации моего мехоса со всеми нажитыми кровью и потом прибабасами.

Из речи “наставника” я уясню, что мне надлежит: а) бояться; б) изучать Устав; в) бережно хранить этот самый раббокс, в случае пропажи этой фиговины последует повторная “рабрикация”.

Итак, я — раб. Мои действия контролирует некое Бюро. Убивать меня нецелесообразно, т.к. я все еще в состоянии принести пользу. И даже начать новую карьеру среди бибуратов. Для чего мне выдается 600 бибов и примитивнейший мехос. Так вот откуда берутся местные раффа...

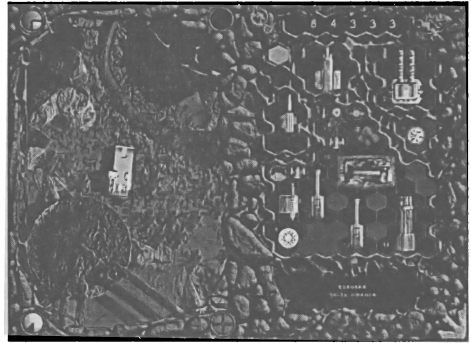
Моя задача — возить героин в Лампассы, а кусты — в Огород.

Щасс... Всю жизнь мечтал, уже помчался. Выбираюсь из ВигБу на волю, и сразу же тычусь обратно. Продаю свой Доход и прикупаю Моток, который мне кажется поустойчивее. Опять отправляюсь на поверхность и наблюдаю рост авторитета на целых пять единиц. Мелочь, а приятно.

Встречные мехосы явно рассматривают меня как средство для получения собственных приятных мелочей. И убежать от них весьма сложно, зато прыгает моя козявка совершенно бесподобно. Да это настоящая блоха на колесах!

Отпрыгав подальше от кровожадных сородичей, перевожу дух и принимаю решение. Героин героин, он куда не денется, а вот высказать элиподам все, что я о них думаю, мне не терпится уже сейчас. Да и мехос нужно сменить, что на исхоженном вдоль и поперек Фострале будет сделать значительно проще.

Врубаю компас и прыгаю заряжать спираль. Попутно кручу головой по сторонам, этот мир чем-то схож с Фостралом, но только чем-то. Здесь значительно больше воды, да и тайники устроены по-иному. Чтобы в них попасть нужно нырнуть в специальные водовороты. При этом желательно не спутать “тайниковые” водовороты с обычными, из которых мелким аппаратам не вы-



браться. Запаса воздуха не хватит.

Опять на Фострале. Первым делом — прямиком в Инкубатор, он ближе, а мне сейчас важно запомнить складывающуюся ситуацию.

Палец лицемерит: “Привет тебе, авторитетный странник. Полпути преодолел ты на дороге славы. Огнине кукла тайная видна тебе на карте. Дорог она не знает, весь мир ее... Ты, вангер, послужил отлично элиподам, а впереди маячит Глоркс сырой громадой. Но ты не бойся, мы разгадали секрет злобных бибуратов: каждый вангер, попавший к ним, до нитки гол становится обычно. Мехоса лишают и сажают в раффа. Не вздумай появиться в эскейве среднем и в Лампассах. Лучше поезжай к бибурату с длинным носом, уродливый такой. Поковыряй его.”

Еле сдержался, чтобы не въехать в эту рожу промеж всех ее восьми глаз. Какого хрена сообщать мне теперь, что прежде всего нужно было порыться в нижнем глорксовом эскейве — в Огороде, что можно было нарыть там оброненный раббокс?

Иштаю по Фостралу, маршрут, правда, довольно короток: от Подиша к пробитой полусфере-тайнику, и обратно. При достаточно приличной удаче, после нескольких вылазок зарабатывать на нового Кислого Монка.

Пару раз видел странные значки на карте. Выглядят, как обычные мехосы, но заключены в квадратик. Наверно, это те самые куклы, о которых болтал Палец. Они разного цвета, мне встретились красная и синяя. Быть может цвет куклы как-то соответствует цвету мира, в котором обитает связанный с ней биос? Если это так, то “фостральная” кукла должна быть зеленой.

В конце концов, приобретаю очередного Душегуба. Пора показаться на Глорксе, кто там меня махотинами выцеливал?

Буравчик в ВигБу, при виде подкатившего Душегуба, пытается что-то сообразить, потом свеяется с инструкциями, и объявляет: “Прибыл раб повышенной полезности. Начинаю оформление. Раб, ты выполнял все правила, на твой раббокс наносится метка прораба. Задача — участие в Ядерной Войне и Пипшоу. Инструкции получишь у Гири и Обурца...”

Выполнял все правила, хе-хе... Не было таких правил, которые я не нарушил. Правда, пару героинов и кустов я все-таки развез в Лампассы и в Огород соответственно. Прихватил как попутный груз, надо же было на Глоркс посмотреть. Судя по всему, повышение по службе бибуратской, пришло ко мне с ростом заработанного во время приключений на Фострале авторитета.

Разрешились еще две местные головоломки. Фостральная элирекция оказалась не единственной гонкой в Цепи миров. Но на Глорксе все организовано несколько по-другому. Время от времени в небе появляется так называемый жабль, из которого выпадают то ядробусы, то пипетки.

После объявления Ядерной Войны все заинтересованные вангеры бросаются собирать эти самые ядробусы. Задача — найти их как можно больше и доставить в Лампассы.

Пипшоу — практически то же самое, только собранные пипетки нужно отвезти в Огород.

Мне так и не удалось стать победителем этих состязаний, да и муторные они какие-то. Но общую тенденцию я понял — чаще всего побеждают не “собиратели”, а “охотники” на них. Засада на единственной дороге, пара-тройка выстрелов из тяжелого оружия и из мехосов конкурентов вылетают искомые ядробусы/пипетки.

Не мудрствуя лукаво, я просто занялся целенаправленным повышением авторитета. Не давал никому ни малейшего спуска, обзавелся собственным Клепаным Гробом с самонаводящимися горб-генераторами не самой дешевой разновидности.

При очередном визите в ВигБу, после обычной чуши про рабов, агентов, Бюро и отцов-наставников, Буравчик сообщил мне ключ к коридору на Некросс.

Одного я не пойму: вроде как этому самому ключу обучают спираль моего мехоса. Почему же при смене мехосов, мой новый аппарат также приобретает все знания старого? Задавать такие вопросы представителям местных биосов бесполезно — их любимый ответ — “Это превыше твоего понимания”.

Напоследок, Буравчик мне настоятельно советовал первым делом на Некроссе посетить Бизону. В Цыпу, дескать, ты всегда успеешь. Ох, неспроста это, чувствую, что неспроста.

Некросс. Синева преобладает в этом мире. По дорогам ездить неудобно — мешают скопления грибов и прочие препятствия. Основной способ передвижения — по ажурным эстакадам. Запрываешь на такую и вперед, главное — не свалиться.

БиЗона расположена в самом низу карты. Уродина, которая называет себя Цыкатухой, несет какую-то чушь о моей святости и говорит, чтобы я поскорее мчался к Цыфре в Цыпу. Вроде как та должна меня облагодетельствовать по полной программе, наградить сверкающим мехосом и прочими приятными штуковинами. Так много бесплатного сыра?

Из заметок на полях:

Если наставник тебе чего-то советует, иногда его стоит трижды послушаться.

Если бы я только раньше сообразил, что Бизону нужно зайти три раза подряд. В этом случае я не потерял бы свой мехос и мне не пришлось бы плясать под дудку Цыфры...

Оказывается, Цыкатуха, принимая настырность за многоопытность, после третьего визита “раскалывается” и раскрывает секрет — Цыфра из Цыпы отнимает у новичков мехос и снаряжение. Чтобы вангер мог сойти в Цыте за “бывалого”, Цыкатуха мажет ему мехос глиной от старой попонки.

Цыпа. Еще одна “красавица”, неожиданно поплевывающая время от времени во что ни попадя. Зовут Цыфрой, синюшная рожа размалевана всеми цветами радуги, за спиной топорщатся обрезки крыльев.

Большая воображала и болтушка. О любимом кумире — Маленьком цыке может щебетать часами. Ненавидит соперниц из Бизоны.

Встретила меня странным взглядом, от которого мне стало как-то не по себе: “Великий воин, заждались я тебя. Здесь обретишь ты счастье, с красивыми циками. Тебя все здесь любят, а особенно я, жена твоя Цыфра. Кстати, ты удовлетворять меня должен. Ты не бойся, так нужно. Может, начнем с поцелуя?”

А сама ощупывающего взгляда с моего мехоса не сводит. И тарахтит, тарахтит — червяки-элиподы-воночки, тупорылые жуки-бизураты-дебилы, бизоники-занозы-отступницы...

Видать, мой мехос ей все-таки понравился окончательно, потому что возможности повлиять на дальнейший ход событий меня лишили.

“Мы хотим преподать занозам из Бизоны урок — познакомить их с Единственным Мужчиной в Цепи — с Маленьким цыком. Но Маленького цыка сейчас с нами нет, поэтому мы выбираем для этой цели тебя, о свято-непорочный вангер. Сейчас самое удобное время, весна, когда глина долго не высыхает.

Мы изготовили мощи Маленького цыка, осталось вложить в него душу. Что может быть почетнее для вангера? Уверена, что бизоники, завидев нашего Бога, приползут в Цыпу на урок. Но мы не примем их всех сразу. Мы почитаем им попонки на протяжении трех циклов.

Твой же мехос не пропадет, не волнуйся. Недавно один из моих мужей привез пахучих грибов с Фострала, не пристало ему больше на раффа развезжать.”

Я не успел увернуться от прицельного плевка, после которого стало темно.

Очухался в БиЗоне в присутствии Цыкатухи. Кругом черепки валяются. А Цыкатуха отрыгается: “Закончилась суббота, у вангеров работа? Да, весна настала, вот и очередной Маленький цык пожаловал. И где только Цыфра находит таких придурков? Некоторые даже пытаются изобразить внутренний голос, пока их из глины выковыриваешь. Другие, поняв что к чему, не рыпаются. И каково тебе было в этой воноucheй статутке прокатиться? Ничего не помнишь? Естественно, ты же сидел там внутри.

Имей ввиду, БиЗона — не благотворительный эскейв, и у нас нет возможности снабжать приличным мехосом каждого обманутого тетушками вангера. Но и выкидывать тебя в болото мы не будем, бывает, что такие шустрые ребята привозят нам потом вещицы разные да стройматериал — попонки. Вот только сохнут все попонки быстро — к субботе от них остается пыль да жижа. На том и порешим — вот тебе мехос, и не забывая наведываться!”

Вот так я снова оказался в раффа, вот так снова пришлось пробираться на Фострал колесить по наезженному маршруту от Подиша к ближайшему тайнику. Единственная положительная сторона — рост авторитета по мере смены мехосов на все более и более крутые.

Цыпа. Цыфра объявляет Цыклоп — гонку в Бизону с Маленьким цыком. Видать очередная

порция неосторожных бедолаг попалась. Как и во всех прочих состязаниях, участвуют несколько вангеров. Выиграть гонку не составило особого труда, выбрался на “мосты” и почесал вниз. Как обычно, важнее оказалась не скорость, а правильный выбор пути и аккуратность в прохождении участков.

Бизона. Цыкатуха приветствовала меня довольно равнодушно, сказала, что ей пригодится глина от привезенной мной разбитой упаковки вангера. Зато я доказал свою состоятельность, продемонстрировав настойчивость в достижении цели и умение. Поэтому получаю ключ на Икспло, мира ушедших биосов.

Все обитатели миров Цепи — рабы нюхи. Которую проще всего собирать именно на Икспло, где обитает множество кукол. Теперь мне понятно, что делать дальше — придется заняться сборм и доставкой нюхи потребителям. Насколько я понял, награды себя ждать не заставят.

Доставил в Подиш первые 52 порции нюхи. Количество порций значительно больше, чем у меня имеется контейнеров в трюме, наверно, при подсчете учитывается еще и концентрация этой гадости в привезенном грунте. В качестве поощрения Липкий рассказывает мне об уникальных мехосах, которые в ломанном виде пылятся в запасниках эскейвов. Сегодня я узнаю, что “Звездочка” — деталь от “Винтокрыла”.

49 порций нюхи развязывают язык Цыфре. Она так рада за меня, так рада. Я такой толковый муж — это что-то. Кстати, “Тяжелая железка” предназначена для “Жабы”. Вот умора!

Липкий в восторге, на моем счету уже целых 100 порций. Говорит, что ему чесалок не хватает, чтобы перечислить все мои славные деяния. В качестве премии — обучает спираль моего мехоса ключу на Виксов. Вроде как там находится некий ценнейший предмет, который сможет существенно облегчить мне жизнь.

Виксов неприветлив. И это мягко сказано, местная разновидность акульего племени разрушает мехос за несколько “укусов”. На острове гербовидной формы подбираю искомый артефакт, который носит название “Бут Сектор”. И сразу же уношу ноги.

“Бут Сектор” оказался странной штуковиной, даже не знаю, пользоваться мне им или нет. При нахождении в мире с эскейвом, она позволяет перенестись из мехоса в эскейв. Мехос при этом остается без присмотра, за время моего отсутствия его в состоянии раздолбать любой раффа.

Вместе со мной в эскейве оказываются и все мои сбережения, очевидно в этой Цепи действует “сквозная” банковская система безналичных расчетов.

Таким образом, я получил возможность прикупить второй мехос. И как же мне перетащить в него тот же раббокс?

Липкий в Подише обещал присматривать за мехосами, пока я буду носиться по мирам в поисках кузовков, но, по-моему, он врет. Получив нюху, элиподы забывают обо всем на свете.

Гружу в свой “Клепанный Гроб” куккиш и отправляюсь на отлов куклы. Я уже понял, что куклы не водятся в мире одного с ней цвета. Поищем зеленую “фостральную” куклу на Глорксе. Искать долго не пришлось. Тормознул, когда отметка на радаре приблизилась к мехосу почти вплотную. Достал куккиш из трюма и забросил словно сеть. Куккиш зажегся желтым светом — добычка попалась. Наехал на него, подобрал в трюм.

Тут-то на меня и надели все, кому не лень. Эх, мужики, где вы раньше были? Мне сейчас не до вас, авторитет и без вас зашкаливает за покрасневшую сотню единиц. Ныряю в коридор и рулю к Подишу.

При виде полного куккиша с Липким чуть удар не случился. Я сразу становлюсь Великим Вангером, Лучшим Пилигримом Цепи и самым большим другом всего элиподного банча. Противно смотреть на эту жирную тварь, которой не терпится облизать свою куклу наедине.

Только теперь до меня начинает доходить некоторая необратимость ситуации. Жирогон больше не нужен. Нюха больше не нужна. Нарушается уставившийся образ жизни элиподов. И неизвестно еще, хорошо это или нет по большому счету.

А, что рассуждать, платят — лучше не бывает, кукол еще много, заказчики ждут.

Реакция Цыфры на появление кукиша с вожделенной куклой была предсказуемой. Воспев хвалу Маленькому цыку, без направляющей роли которого здесь обойтись просто не могло, она незамедлительно провозгласила себя лучшей женой лучшего из вангеров.

В Цыпе объявляется суперпраздник, кукла отныне будет носить мое имя. Если я хочу посетить Арк-А-Зной, то мне открыта теперь туда дорога. А вот ключ на Бузину я получу, если привезу достаточно нюхи... Непонятное по тупости заявление — на кой нужна нюха, если источник нюхи ворочается на привязи? Но споры здесь неуместны, будет ей нюха.

Поставка нюхи в ВигБу на Глорксе идет полным ходом. Узнаю о том, что “Ерунда с зубчика-ми” является запчастью от “Червонца”.

Поставлено 70 порций, 154 порции... Буравчик прослезился и сообщил ключ на Кокс. Чтобы я оттуда смог сигнализировать о приближении врагов. Очень умно, я всю жизнь мечтал услужить прозорливому Бюро именно таким способом.

Во время очередного сбора нюхи на Икспло натякаюсь на тайник — раздвижную пирамиду. Внутри — “Тележка” от “Песколаза”.

Здесь же есть огромная пирамида Плобс, вход в которую активируется функцией Начертателя. Какого еще Начертателя? Странное слово.

Цыфра при виде 90 порций нюхи аж затряслась и полезла было целоваться, но снова вспомнила про флегму элиподов. Сплюнула и сказала, что я вырос в ее глазах достаточно, чтобы получить знания о проклятых мирах. Не исключено, что смогу там уцелеть...

Наверно это означает, что моя спираль теперь знает ключ на Бузину. Посмотрим — всему свое время.

Кукла прибыла в ВигБу — это что-то. Я запомнил речь растроганного Буравчика слово в слово. Это как песня: “Свершилась вековая мечта бибуратов о полном и окончательном завершении цикла Прогресс. Об этом думали герои, умирая на стадионах. Об этом думал я, отправляя кусты на исправление. Об этом думало само Бюро, воспитывая агентов. И вот, когда враги начали поднимать голову, когда токсик почти смешался с водами Глоркса, явился простой вангер, которого когда-то пригрело и приютило Бюро... И рухнули в одночасье планы врагов, им осталось только бессильно хлопать чесалками и разбивать о выпученные глаза свои попонки. Снова взлетели высоко Жабли над Глорксом, и бибураты сказали решительное “Нет” проискам сухотрупов.”

Я чуть было не вошел в роль окончательно, я почти уже прослезился.

Буравчик продолжал: “Много сил было затрачено Буравчиком на воспитание пламенного борца за дело бибуратов, много циклов пролетело, прежде чем он проникся любовью к уставам и инструкциям, и, наконец, стало возможным спланировать эту блестящую операцию.

Стратегический гений Буравчика, и бесконечное обурение подопечного агента, вдохновляемого, опять-таки, Буравчиком, принесли счастье в эскейвы Глоркса. Вперед, вангер, к вершинам подвигов и свершений под руководством Бюро и Меня!

Бюро отмечает нас высшими наградами. Я получаю постоянный пропуск в хранилище с нюхой, моим именем будет назван один из обвалов Глоркса. В честь Буравчика будет утоплено десять преступников-раффа. Ты же поощрен грамотой за участие в операции “Прощай, Прогресс”. Теперь тебе будет, что вспомнить.”

Навещаю огород Обурца. В шопе прикупаю симпатичную Липурингу. Удача прыгает на 50 единиц, за такое никаких денег не жалко.

Липкий в Подише возрадовался при виде Липуринги почти столь же бурно, как раньше при виде куклы. И, похоже, не собирается мне ее возвращать. Нда... Простота хуже воровства... Пытается подсластить ситуацию — сообщает мне, что возле коридора на Глоркс есть тайник, куда я теперь могу попасть. Вот удивил...

Недалеко от Инкубатора, рядом с Горб Генератором в большом круглом тайнике нахожу “Коробку” — деталь от “Последнего из могикан”.

Отправляюсь на Арк-А-Зной и беру там Начертатель. Вот так запросто — еду и беру...

Как вспомню — так вздрогну. Слишком много там подземных тварей, которые по силе воздействия будут покруче, чем акулы на Виксове. Несклько таранов — и мехос начинает разваливаться на глазах. В общем, удачной оказалась не то десятая, не то пятнадцатая попытка.

Но овчинка определенно стоила выделки.

При виде Начертателя в глаза Цифры прорезалось что-то похожее на уважение. Она тут же сообщила, что эту палку создали Софти для охоты на расплодившихся бибов. Которые так боялись этого инструмента, что от одного его вида падали замертво. Уцелели самые бесчувственные, от которых позже и произошли бибураты. Оказывается, родом Начертатель с Икспло. И если его туда свозить, можно будет узнать кое-что интересное. Неужели я не знаю, что родина есть абсолютно у всего на свете?

Забрался на самую макушку большой пирамиды на Икспло. Применил функцию Начертателя "Способность". Пирамида затряслась и раскрылась, поглотив мой мехос.

Внутри со мной установило связь нечто, что назвало себя Парафином, последним наблюдателем потерянной цепи. Говорил он долго и убедительно. Даже слишком.

Мир — загадка. Наблюдатели помнят все, что было, они познали суть. Здесь все под чужим контролем. Кругом одни нули. Возможно, и я — случайный путник-ноль, что нашел Начертатель на дороге, где его обронил отважный вангер.

Но наблюдателям так нужна мобильная единица. Ведь они уже не существуют в обычном смысле, а им требуется сделать в этой Цепи кое-что архиважное. Им нужен разведчик на Трилле, что не терпит случайных проходимцев. Трилл хитер и опасен, все нули там сразу гибнут.

Вот если я докажу, что достоин... А доказать совсем несложно — нужно раздобыть уникальный мехос.

Не понял, он че — не заметил, что я сюда заявился на "Последнем из могикан"? Куда уникальной?...

На всякий случай захожу в пирамиду Спобс по второму разу. Так и есть — на этот раз он рассмотрел мою тачку в полный рост. И сразу же обнаружил во мне изюм. Даже высказал предположение, что я не ноль. Но неуверенно как-то. Для того, чтобы полностью поверить в мои способности потребовал, чтобы я смотался на ненавистный ему Трилл, показал его своему Начертателю. И возвратился назад, чтобы обсудить дальнейшие действия.

Почему бы и нет, меня и самого гложет любопытство.

Трилл действительно опасен. Лавовые озера, исчезающая и возникающая вновь твердь. Огненные шары, устремляющиеся к мехосу отовсюду. Хорошо еще, что у Начертателя есть функция "Оградка".

Мир — небольшой, основная достопримечательность — круг, что при приближении закрашивается желтым и спрашивает: "Предмет, мессия механический, твой где?"

Только вот произносит он эту фразу, почему-то, задом наперед... К чему бы это? Наблюдатель Парафин об этом не предупреждал.

Возвращаюсь на Икспло, ныряю в пирамиду.

Наблюдатель признал меня за единицу жизни в Цепи. Оказывается, я ему нужен, чтобы отомстить за попраных предков. Те чужие силы, присутствие которых у наблюдал на Трилле — Инферналы, раковая опухоль мира. Вот, что я узнал от него...

В свое время никто не смог пережить Суп Существ, сохранив жизненную энергию спиритов. Никто, кроме наблюдателей. Инферналы явились спиритам в виде высшего разума и дали им разрушительные знания. Они просто-напросто манипулировали наивными софти. Самые сложные спириты почувствовали неладное, но остановить маховик истории не смогли.

Тогда они изолировались от окружающих и стали изучать мироздание. Так появились наблюдатели.

Инферналы воспользовались безрассудностью софти и проложили им дорогу к беспощадным криспо. После чего обе формы жизни были обречены. Инферналы тщательно спланировали Конфликт и его последствия. Нам же оставалось только наблюдать. Мы изучили историю банчей до мелочей, найдя к тому времени форму нематериального существования.

Наступила эра безумия. Мы можем только догадываться о глобальных целях Инферналов.

Этот ужас не был случайностью, это был эксперимент, поставленный на двух великих цивилизациях — криспо и софти.

Вангеры — единственные создания, способные творить изменения в цепи. Ты можешь отомстить Инферналам за их вероломство. Ты хочешь знать, кто такие вангеры? Я не могу тебе того сказать сейчас, это может разрушить твою судьбу. Впрочем, я не до конца уверен, что знаю всю правду о вас.

Инферналы, которых никто и никогда не видел, продолжают уничтожать остатки жизненной силы Униванга.

Суп Существ оставил в живых весьма ограниченные создания, которые еле-еле сопротивляются смерти. Но они и вы — все, что осталось от бывшего величия и мечтаний спиритов. Биосы притворяются и лгут, пытаются выглядеть жизнеспособными. Этому их научил Суп Существ. Остальные — растворились в хаосе.

Глупые биосы пытаются освободиться от власти кукол, заполучив их к себе в эскейвы. Это блеф!

Они не могут существовать без цели. Некоторые полагают, что в мирах под землей живут Ушедшие Биосы, бессмертные счастливицы, сумевшие заполучить всех своих кукол.

Это вранье — тупицы просто хотят своей смерти, не понимая этого. Саморазрушение внутри.

Но их гибель неизбежна — все новые и новые вангеры берутся за ловлю кукол. И я не могу этому противостоять. Банчи с помощью вангеров настойчиво роют себе могилу. Единственный способ хоть как-то приостановить гибель биосов — совершить обратный процесс — расселение. Банчи хотят жить, но природа пока против них. Ты, наверно, уже побывал на небольших мирах? У меня есть план расселить там оставшиеся биосы. Это продлит жизнь цепи, цепь и биосы тесно связаны. Ты заметил, как меняются миры, в зависимости от состояния населяющих их биосов? Жалкие на первый взгляд, эти подземные существа не так просты.

Я долго не мог найти связь. Ты пока не поймешь. Причина уходит корнями глубоко. Знай же, что Униванг един во всех своих проявлениях.

Выполнить задачу расселения могут только вангеры. Но вы редко навещаете Спобс, а отправиться на Трилл смог только ты. Древние расчеты, наконец, сбываются.

Если хочешь продлить жизнь своего мира и дать нам время на поиск выхода, внимательно выслушай меня. Сейчас в потерянной цепи миров осталось только 7 эскейвов. Нам известно четыре небольших мира, на которых биосы смогут прижиться. Это Виксов, Кокс, Бузина и Арк-А-Зной. Да, все они не очень-то приспособлены для обитания существ, но это единственный способ избавиться от влияния кукол!

Биосы живут под землей. Если им удастся обосноваться на новых мирах, временно они избавятся от вангеров — торговшей, поставляющих им нюху.

Да испытание велико, и многие не выживут. Но мои математические прогнозы говорят, что 1 шанс из 100 у них есть. При этом выживший биос окажется свободным от наследия Супа Существ — кукол. А это длительная отсрочка гибели Униванга.

Ты уже занимаешься извозом пассажиров из эскейвов. Именно эти смельчаки и станут открывателями новой эры.

Ты должен заселить все четыре названных мною мира. Для этого вывези из каждого эскейва хотя бы одного пассажира. Именно такой минимум необходим для осуществления плана Парифина.

Имей ввиду, что биосы не доверяют всем подряд. Чтобы завоевать у них авторитет — выполни табутаски, задания банчей. Докажи, что ты достойный служитель жизни. Каждый пассажир, будучи выброшенным на поверхность сразу же закапывается вглубь. На том твоя задача заканчивается. Им уже никто не сможет помочь, кроме них самих и законов бытия. Сам вряд ли ты увидишь расцвет жизни, я присмотрю за поселенцами. Я умею ждать. Когда новые биосы будут складывать легенду о тебе, ты уже будешь далеко. Я покажу тебе путь в иное.

Липкий при виде Начертателя нескладно удивился — давно уже в Подише не видали ничего подобного.

Цыкатуха выдала мне запоздалое предостережение, чтобы я не совался в Спобс, где обитает выживший из ума. А также рассказала о случае, когда Цыфра наняла вангера на специальном мехосе “Червонец” для проведения диверсии в норе с токсиком. Диверсия провалилась — мехос застрял и был захвачен. После чего его распродали по частям. Одна из таких деталей — “Моло-

тилка”.

Вот я и на Бузине. Необычный, отчасти опасный мир. Какие-то символы повсюду, и никакого намека на разгадку. Пришлось подойти к проблеме с другой стороны. Завел мехос в центр огромного круглого сооружения, прямо на розовый выступ. Активировал функцию Начертателя “Страус”. Мехос зарылся вглубь. А когда “вырывался” обратно на поверхность — подцепил артефакт спиритов “Способ 83 +”.

Вот это вещь! Позволяет путешествовать из между мирами без спирали.

Много позже я узнал, как открывать тайник “штатным” образом. Оказывается, непонятное слово, которое мне сообщил когда-то перевезенный в Инкубатор элипод — не что иное, как пароль для тайника. Составить словарь соответствия символов алфавита и значков особого труда не составит. Все такие пары прорисованы на поверхности Бузины. После этого наезжаем мехосом на значки, расположенные по периметру тайника в “парольной” последовательности. Признак правильности выполняемых действий — “обработанные” значки подсвечиваются. После наезда на последний значок тайник открывается.

Цифра сразу же оценила мое новое приобретение, сообщив мне, что я — лучший из ее мужей, которые, в большинстве своем, такие неумехи, пока токсик довезут — и тот наполовину расплещаются.

Теперь, когда у нас есть “Способом 83 +” есть повод зажить на полную катушку!

Бибураты так обрадовались привезенной мною кукле, что исполнили фирменный бибуратский гимн. Он до сих пор стоит у меня в ушах:

О-а! Возьми ядробус в левую лапу!

А-о! Возьми голову в правую лапу!

Смотри, как высоко летят Жабли!

Слушай, как громко булькают водовороты!

Ы-ы! Сокруши врага-сухопуза!

Выполнение задания Наблюдателя оказалось достаточно несложным. Возможность перевозить “чемоданы” с представителями банчей я получил после того, как выполнил для соответствующих эскейвов хотя бы по одному табутаску.

Вскоре семь контейнеров с несчастными пилигримами перекочевали на четыре оговоренных мира. Надеюсь, что их подвиг оказался не напрасным.

Парафин и не пытался скрыть радость. И выдал новую порцию для размышлений.

“... Прибыл все тот же вангер! Тот самый, существование которого я вычислил еще до Маленького цыка смешливых цикс. Твой Начертатель подтверждает мне, что ты выполнил мой план. Семена посажены. Остается ждать, а Парафин это умеет. Теперь я вижу твою преданность, единича жизни. Мы дойдем с тобой до самого конца. Наконец я могу поделиться с тобой самыми сокровенными знаниями.

Наблюдатели давно выяснили, что мир, в котором мы находимся, в определенном смысле, не существует. Я не могу тебе объяснить точнее, это скорее ощущение, чем строгий факт. Здесь бессильна даже Математика!

Устремляясь в глубины устройства мира, каждый раз мы обнаруживаем там... ошибки! Эти аномалии — повсюду, но заметить их только можно, высвободившись от иллюзий. Мы смогли это сделать.

Каждая наша попытка изменить ход вещей наталкивалась на противодействие. Соппротивление самой природы. Пока все, что мы знаем точно — наш мир пронизан присутствием какой-то внешней воли, способной изменить любые законы. Мы называем эти явления Инферналами. Ты уже был на Трилле и что-то видел, но Начертатель показывает нам, что ты ничего не помнишь. Жаль.

Причина зла, окутавшего наш мир, кроется именно в Инферналах. Но мы ничего не знаем о них.

Как наблюдатели, мы можем строить только гипотезы.

Наиболее вероятная из них основывается на финальной деятельности софти-спиритов.

Мы уверены, что биологическая природа самих софти и инсектоидных криспо, была настолько различной, что никакой генетический синтез в рамках той реальности был просто невозможен.

Суп Существ возник по другим причинам, наблюдатели не смогли смоделировать процесс в своих лабораториях.

Это означает, что были изменены сами физические законы нашей реальности.

Я не могу изложить тебе все подробности относительно Инферналов. Но мы подозреваем, что во вселенной есть сила еще более могущественная, чем инфернальное присутствие. И мы можем попытаться дать ей знать о нашей жизни и об ужасах этого анклавного мира.

Это все, что можно сделать. Только односторонняя передача информации.

Как ее расценят Там — неизвестно. Возможно, мир будет реанимирован.

Я добавил в твой Начертатель новую возможность. Ты можешь воспользоваться ею только один раз.

Она превращает Начертатель в маяк передающий сигнал неведомым И-И — так мы зовем Тех Других.

Это чрезвычайно упрощенное объяснение нашего изобретения. Мы работали над ним половину вечности.

Сейчас я вижу, что ты — именно тот, кому мы можем доверить эту Архи-Задачу.

Возьми свой измененный Начертатель и поезжай на Трилл. И там, откуда ты слышал странные голоса — оставь Маяк. Это единственная обнаруженная нами точка, связывающая измерения.

После этого ты уже не сможешь посетить Спобс без Начертателя. Но мы имеем шанс встретиться.

Где-то в цепи остался предмет последних спиритов “Способ 83+”, их тайное изобретение, не успевшее утилизироваться любопытными софти.

С его помощью ты можешь попасть на хМок, герметичный мир, куда не ведут коридоры.

Это все, что мы знаем. Этот мир как-то связан с проходом на родной миром софти.

Наблюдая над природой цепи, наблюдатели пришли к выводу, что наша цепь может оказаться не единственной.

И сердцем этих пространственных мета-сплетений является Земля. Иногда я чувствую, что где-то там остались и другие наблюдатели. Найди их.

Прощай, Вангер.

Что ж, сказал “а”, нужно говорить “б”. Отправляюсь на Трилл и устанавливаю маяк. Делаю это следующим образом — активирую опцию “гипермаяк” в меню Начертателя, достаю его из трюма и бросаю на желтое окошко. Подтверждение достигнутого эффекта — лава застывает и мир становится мертвенно белесым.

В цепи миров открылся доступ на хМок. Отправляюсь туда. В центре, на круге взял упаковку с “танкацидом”. Весьма агрессивная жидкость, чем я и пользуюсь. Ставлю мехос на желтый круг и, щелкнув правой клавишей координатного устройства на емкости в трюме, выливаю танкацид. Желтый круг разъеден, что открывает доступ к нижнему уровню. Спустившись на него, расстреливаю красный фонарь. Выпрыгнув наверх, забираю из центрального круга штуковину под названием “Спумия”.

Возрождение у меня в кармане. Теперь я должен покончить с собой, что может быть проще. Отправляюсь на Трилл и погружаю мехос в лаву.

Я снова в Подише. Липкий торжественно и чуть-чуть печально изрекает: “Свершилось, я слышал легенду о Вангере, летящем сквозь века. Минуя линзы наши. Я таю, прибыл Бог цепи, безусловный странник. Я уже забыл, когда встречал подобный случай — явление Души. Спумия восстала.

Тебе, прошедший все на свете пилигрим, открылся коридор в неведомое. Он посреди Фострала, неведомый другим стоит. Тебе одному он открыт, изведай, что за ним. Прощай, легендарный вангер, ты сложнее всех в Цепи. Мы не увидимся уже. Ты не вернешься, ибо избран для отчета.

Помни своих друзей, пугливых Элиподов. Ныне ты — Другой. Прости за все, что было. Ступай...”

Прикупаю старый добрый Кислый Монк, ставлю на него махотин, Дую на заправку спирали, а оттуда — к коридору на Землю. Поехали!

Один из возможных вариантов, позволяющий добраться до конца игры проработан. Что ждет станет с вангером после попадания в коридор? Не скажу, сами узнаете. Наблюдатель, был ли он до конца откровенен и правдив? Вот в чем вопрос...

А если бы все сложилось по-другому? Что еще за “механический предмет”, о котором спрашивал “инфернальный” круг на Трилле? Сразу после установки маяка этот круг замолчал навсегда.

Да и мир Кокса остался неисследованным, а ведь любопытно узнать, в чем его “изюминка”...

Что ж, есть повод вызвать сохраненную игру. Вернемся к моменту, предшествовавшему разговору с Парафином.

Первым делом нужно исследовать Кокс. Побывал там на “Последнем могиканине”. От коридора начинаются стрелки-указатели. Пошел по ним, вскоре очень быстро стемнело и... мехос стал разрушаться. Еле успел телепортироваться на Некросс.

Пока тыкался “могиканином” по узким проездам и эстакадам, понял, что лучшим выбором для Кокса будет летающий “Винтокрыл”. Сменял на него “могиканина” в Цыпе.

С летающим аппаратом дело пошло веселее — полетел вдоль разметки, вскоре после наступления темноты добрался до первой лампы — свет вернулся в мир. Но ненадолго. Опять начал гаснуть, опять включился при прохождении очередной лампы. Последней точкой, которая включает свет навсегда стала тройная стрелка. После этого открылся тайник, в котором я взял “Механического Мессию”.

Мир Кокса пройден.

Некросс: поменял винтокрыл обратно на более мощного “могиканина”. Пора на Трилл.

На Трилле поставил мехос на круг с желтым окном. Круг немедленно отреагировал на Механического Мессию (ММ) и сообщил: “Обнаружен новый Разум! ММ соприкасается со мной. Здравствуй Разумный! Ты на Трилле и слушаешь Кармана. Мы хотим спасти тебя и всех разумных от гибели. Мы помогаем всем разумным.

Ваш мир постигла ужасная катастрофа. Твой мир умирает.

Мы — разумные добрые существа из другого мира. Мы не можем прийти сами — мы Другие. Но мы знаем, что нужно сделать для сохранения разума Униванга 3/8.

Ты можешь спасти свой мир сам. Мы изучаем миры и спасаем их силами самих обитателей. Те, кто не двигаются и живут под землей умрут. Ситуация критическая, но ты можешь их спасти.

(Для продолжения общения пришлось нажать на клавиатуре клавишу Tab).

Они попали в зависимость от существ, живущих под землей. Разумные проигрывают, ибо они не вечны. Они называют своих богов куклами и мечтают их поймать. Их желания трудны, но трудновыполнимы. Сами они не могут поймать их, т.к. неподвижны под землей.

Чем дольше они живут своей болезнью, тем больше их внутреннее разрушение.

Разумные могут освободиться от зла кукол, только заполучив их в свои руки. Их единственный шанс — это ты. Твоя задача — истребить всех кукол. Но сам ты не можешь это сделать, уничтожение куклы доступно только ее подданным. Твоя задача — соединить кукол со страждущими. Обретя всех своих кукол, разумные вновь обретают себя. После того, как ты спасешь разум своего мира, тебе нужно будет спасти самого себя. В твоём мире действует сила, победившая предков. Ее нужно уничтожить.

Но сделать это сможет только тот, кто очистит мир от кукол. Поспеш! Контакт прекращен. ММ контролирует реальность.”

Что ж, пришлось отправиться на Фострал, чтобы еще раз сменить “могиканина”. На этот раз — на проверенный “Клепаный Гроб”, в трюм которого без проблем помещаются куккиш.

Отлов кукол оказался делом несложным, благо миров, где они водятся — всего четыре. Три обитаемых и Икспло.

Вот только после того, как все куклы были доставлены в соответствующие эскейвы, миры будто вымерли. Все стало белесым, а разноцветные мехосы окрасились в желтый цвет.

На Трилле меня успокоили: “Ты выполнил свою задачу, все куклы ушли навсегда. Вместе с ними ушли и Разумные. Такова была их воля — там им будет хорошо. Ты очистил и изменил свой мир. Мы ценим каждую крупину разума во вленной. Ты сделал правильный выбор.

Теперь карман расскажет тебе, как извлечь мир от корня безумия. Любой Раздельный разум рано или поздно проходит через испытания. В недрах разума появляется его маленькая часть, стремящаяся к разрушению окружающего мира. Очень давно это произошло и с твоими прототипами, называвшими себя Софти. Кризис совпал с Прозрением — другим этапом в эволюции разума. Лучшая часть Софти, называвшаяся Спиритами, вывела свой разум на новую ступень. Но некоторые из Спиритов не сумели противостоять потрясению перед неизведанным, и в их разуме поселилось зло. Они назвали себя Наблюдателями. Они тщательно все продумали. В их план входило уничтожение всех форм разума своего мира и они почти этого добились.

Они уединились, ссылаясь на склонность к созерцанию бытия и пассивность перед природой. Но на самом деле они действовали. Суп Существ был ими спланирован и осуществлен. Им осталось лишь подождать, когда куклы постепенно уничтожат остатки разума.

Наблюдатели не могут сами убивать, они изменили свою телесную природу, чтобы пережить темное время. Но они могут долго ждать, они победили время. Они смогли спрятаться даже от нашего взора. До успешной реализации их плана осталось совсем немного, но они не предусмотрели одного — нашего вмешательства.

Благодаря тебе, Разумный, куклы уничтожены и оставшийся от софти и криспо разум временно спасен.

Но Наблюдатели хитры и найдут способ до них добраться. Поэтому ты должен идти до конца и найти способ избавиться от них самих. ♪

Механический Мессия, я вижу, что твой носитель на это способен. Я, карман, обучаю тебя новому умению. Мы не хотим никого полностью уничтожить, даже такое злое проявление, как Наблюдатели. Мы верим, что эту болезнь можно вылечить, но на это нужно время. Мы будем с ними долго разговаривать. Мы, кажется, нашли путь заблокировать Наблюдателей полностью от внешнего мира.

Учи, что эта операция требует жертв, ММ уйдет от тебя навсегда.

Он будет охранять Разум от этой болезни, отторгнутые смогут нормально функционировать.

Ты должен найти Наблюдателей, активировать ММ, и поместить его в самое сердце их логова. Если мессия почувствует их присутствие, Наблюдателей окутает тьма.

Без ММ мы больше не сможем общаться, но мы не хотим терять такой Подвижный Разум как ты — мы можем сотрудничать и очищать другие миры. Единственный путь к нам лежит через родной мир Софти. Ключ к нему находится в Спумии — сокровище древних спиритов. Спумия находится там, где ты еще не был. И не бойся умирать с ней.

Отправляйся в нелегкий путь, твой мир — в твоих руках. Мы ждем тебя на Земле, вангер!”

На Икспло — открыл Начертателем пирамиду и забросил внутрь активированный (функция “чернозем”) ММ. Над пирамидой опустилась тьма.

В Цепи миров стал доступен хМок.

Посетил хМок, где раздобыл Спумию. Точно таким же способом, как описан выше.

Переместился на Трилл, нырнул в лаву.

Пустынный Подиш, в котором оставлено для меня сообщение : “ Тому, кто возродится здесь. Коридор на Землю для тебя открыт. Сбылась легенда о Последнем Вангере. Ты здесь возник и отсюда отправишься вонне. Элиподы не застали этот миг...”

Прикупил Монка, зарядил спираль и, с чувством выполненного долга, нырнул в открывшийся коридор на Землю.

Что было дальше? Не хочу лишать вас удовольствия самостоятельно поломать голову над смыслом последовавших сообщений :)

P.S. Существует еще одна, наиболее простая и неинтересная концовка игры, которая активируется функцией Механического Мессии “Счастливчик”.

Railroad Tycoon II

Жанр	Strategy
Издатель	G.O.D. Games
Разработчик	PopTop Software
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	ноябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○
 Графика ●●●●●●●●○
 Звук и музыка ●●●●●●●●○
 Оригинальность ●●●●●●○○○

Рейтинг **8.3**
 НАВИГАТОР
 ИГРОВОГО МИРА

...Постройка железных дорог означает создание капиталистической промышленности и переворот в первобытном земледелии.
 Ф. Энгельс, "О России", стр. 36

От автора

Соратник основоположника научного коммунизма с присущей ему прозорливостью предвосхитил появление игры Railroad Tycoon II и дал очень точную характеристику того, чем вам придется в ней заниматься. Чтобы преуспеть на этом поприще, нужно проштудировать «Капитал» (все три толстенных тома), проработать и законспектировать основные труды Вождя мирового пролетариата тов. Ленина, неплохо бы изучить и мудрые указания Корифея всех наук тов. Сталина. Однако в нашу судьбоносную эпоху для серьезного изучения первоисточников времени совсем не остается (да и сами первоисточники при теперешнем разгуле реакции достать не так просто). Понимая эти объективные и субъективные трудности, мы решили облегчить участь начинающих акул капитализма и составили настоящее пособие, в котором, в свете Единственно Верного Учения, рассмотрены проблемы становления капитализма в отдельно взятой стране и даны рекомендации по его расширению и углублению.

Автор выражает благодарность: фирме PopTop Software и лично Филу Штейнмейеру, создавшим игру Railroad Tycoon II, без чего автору не о чем было бы писать; Иоганну Гуттенбергу, изобретшему книгопечатание, без чего автору незачем было бы писать; фирме IBM, разработавшей одноименный компьютер, без чего автору не на чем было бы писать; Кириллу и Мефодию, придумавшим славянскую письменность, без чего автору нечем было бы писать.

Введение

Буржуазные фальсификаторы истории, движимые ненавистью ко всем достижениям Родины победившего пролетариата, нагло утверждают, что первые железные дороги появились в Англии в начале девятнадцатого века. Нет нужды разоблачать перед сознательным читателем бредни этих наемных лакеев буржуазии, лучше посмотрим, что же они понаписали в своих псевдонаучных трудах.

Первые рельсовые пути появились на рудниках еще в XVI веке, правда, были они деревянными. Позднее для увеличения прочности и долговечности их стали покрывать сверху чугунными пластинами, ну а первые целиком чугунные рельсы появились в Англии в 60-х годах XVIII века. Вагонетки по таким путям первоначально двигались вручную, а потом на конной тяге, и к началу прошлого века сеть таких конно-чугунных дорог была уже довольно велика.

Мысль поставить на рельсы паровоз и заставить его тащить состав родилась далеко не сразу, и первые паровые повозки создавались для обычных дорог. Самой первой была повозка Кольно, построенная в 1763 году, впрочем, проработала она всего минут пятнадцать. К концу XVIII века паровых повозок было создано великое множество, были попытки даже пустить паровые дилижансы между Лондоном и Саутгемптоном.

Только в 1804 году прошли первые испытания паровоза для рельсового пути, созданного Ричардом Тревитиком. Этот паровоз мог тащить состав из вагонеток общим весом до 15-25 тонн и развивал скорость около 10 миль в час. Через три года изобретатель открыл в Лондоне небольшую кольцевую железную дорогу развлекательного характера, по которой локомотив двигался

ся с небывалой по тем временам скоростью 15-20 миль в час.

Первая коммерческая железная дорога была построена в 1818 году между городами Стоктоном и Дарлингтоном. Она имела протяженность 61 километр и предназначалась для перевозки угля, обслуживали движение паровозы Джорджа Стефенсона. В 1825 году эта линия была открыта для перевозки пассажиров, а в 1830 году на ней были проведены соревнования локомотивов, которые выиграла знаменитая «Ракета» Стефенсона.

После этого начался бурный рост железных дорог, сперва в Англии, а потом и по всему миру. В Соединенных Штатах первая железнодорожная линия между Чарльстоном и Огастой была проложена в 1830 году. В 1832 году была построена первая дорога во Франции, в 1835 - в Бельгии и Германии, а в 1837 - и в России.

Игра Railroad Tycoon II охватывает эпоху развития железнодорожного транспорта с 1804 и до 2020 года. Вообще-то, можно создавать сценарии, начинающиеся и раньше, в которых можно строить дороги и станции, но первый локомотив становится доступным только в 1804 году. Основная идея игры чрезвычайно проста: имеются производители товаров и потребители, за доставку грузов от первых ко вторым и те и другие готовы платить деньги. Следовательно, необходимо построить железнодорожные пути, станции и пустить между ними поезда, перевозящие грузы.

Однако простота эта кажущаяся, грузов в игре великое множество, причем в одном месте требуются одни, а в другом - другие. Некоторые товары требуются промышленным предприятиям для производства других товаров, которые, в свою очередь, нужно куда-то везти. Есть и такие предприятия, которые только потребляют сырье, ничего не производя (то есть, что-то они производят, но перевозить это не нужно). Другие же наоборот, что-то производят, ничего не потребляя. Поэтому создать эффективно действующую транспортную сеть, избежав холостых пробегов, очень даже не просто.

Будучи типичными представителями отмирающего класса буржуазии, создатели, помимо строительства и эксплуатации железных дорог, ввели в Railroad Tycoon II и такую язву капиталистического общества, как биржевая игра. Поэтому в настоящем пособии будут рассмотрены и финансовые вопросы, прямо не касающиеся железнодорожного строительства.

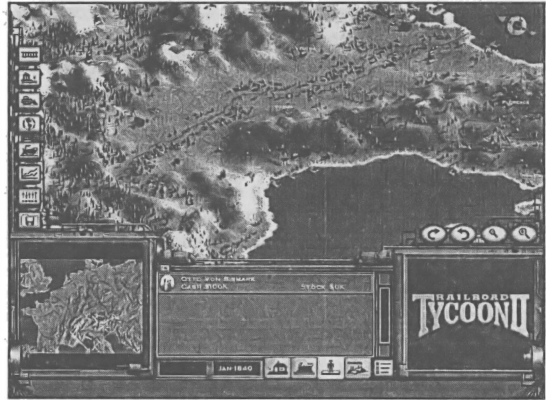
Смысл игры

Пожалуй, хватит черного юмора, а то кто-нибудь из читателей подумает, что вернулись старые времена, и побежит в американское посольство просить политического убежища. Перейдем-ка к делу.

В отличие от первого Tycoon'a, во втором, помимо отдельных сценариев, есть очень интересная кампания, отражающая историю железнодорожного транспорта, причем не только в Америке, как можно было бы ожидать, но и во всем мире. Миссии в игре идут по нарастанию сложности, причем не просто усложняются начальные условия и конечные цели, а от миссии к миссии добавляются новые возможности, подключаются какие-то блоки и меняются цели. Если в первой миссии вам предстоит просто прокладывать рельсы, не особенно заботясь, что и как по ним перевозится, то уже во второй придется заняться и этим. Потом понадобится играть на бирже, вести дипломатические переговоры и т.д.

Все это позволяет построить наше изложение в виде уроков, каждый из которых равен одной миссии. Пройдя такой урок, игрок должен более-менее изучить какой-то аспект деятельности железнодорожного магната, ну, а пройдя всю кампанию, стать просто асом своего дела. Вообще-то, даже в первой миссии можно заниматься всеми аспектами деятельности железнодорожного магната, поэтому кому-то наше деление на уроки может и не понравиться. Ну что ж, в заголовке каждого урока указывается та отрасль, которая в нем рассматривается, можете прочитать их все, не обращая внимания на миссии, а потом самостоятельно проходите игру.

На наш взгляд, для лучшего усвоения материала стоит пройти игру на низшем уровне



сложности, пользуясь предложенным текстом в качестве руководства, а затем, получив необходимые знания, пройти ее самостоятельно на высшем уровне сложности. Будьте уверены, удовольствия получите не меньше, чем в первый раз.

Основной экран игры

Наблюдая за событиями, создавая транспортную сеть и руководя движением поездов, вам придется проводить на этом экране львиную долю игрового времени. Надо сказать, авторы игры, стремясь максимально облегчить жизнь начинающим акул бизнеса, постарались на славу, и все на основном экране сделано удобно. Жаль только, работает он в разрешении 1024x768, так что надписи получаются мелковатыми.

Большую часть экрана занимает масштабируемая карта местности, при наименьшем увеличении на ней можно видеть почти всю территорию, а при наибольшем - разглядеть каждую шпалу и деревце. Изменение масштаба производится с помощью кнопочек в правой нижней части карты, рядом с которыми находятся кнопки разворота изображения. Передвигаться по карте можно, подведя курсор к любой ее кромке, или с помощью навигационных клавиш. Можно управлять картой и с помощью дополнительной цифровой клавиатуры, причем при не нажатой клавише Num Lock происходит перемещение по карте, а при нажатой - изменение масштаба и вращение.

На левой кромке экрана имеется восемь кнопочек, назначение которых понятно из нанесенных на них пиктограмм. Все кнопочки продублированы горячими клавишами, вот их перечень сверху вниз: строительство путей - E, строительство станций - S, очистка местности - B, информационный режим - O, покупка локомотивов - P, биржа - M, экран настроек игры - C, запись, сохранение, выход и т.д. - F.

В левом нижнем углу экрана находится мелкомасштабная карта, работает она обычным образом: щелкнув в любой ее точке, вы отцентрируете по ней основной экран. В правом нижнем углу расположено окно сообщений, в котором время от времени выдается информация о компаниях-конкурентах, происшествиях с вашими поездами и прочее. Здесь же появляется изображение выбранного вами поезда или станции. Между этими двумя окнами находится информационное окно, о котором стоит рассказать подробнее.

В нижней части этого окна выведена сумма денег на счету вашей компании и текущая игровая дата (обычно месяц и год, но может быть и время суток). Правее находятся четыре кнопки переключения режимов, продублированные горячими клавишами: обзор станций - 1, обзор составов - 2, обзор инвесторов - 3, обзор компаний - 4. Еще правее расположена кнопка перехода на экран, соответствующий выбранному информационному режиму (станций, составов и т.д.). Нажав же цифровые клавиши с шестой по нулевую, вы переводите игру в соответствующий информационный режим.

Чтобы закончить подготовку к игре, перечислим оставшиеся горячие клавиши: E - свертывание и развертывание окна информации, A - годовой рапорт, G - вывод координатной сетки, L - экран компаний, N - газета, Q - выход из игры (требует подтверждения).

Пара слов о миссиях и сценариях

В каждой миссии перед вами ставится некоторая задача-минимум, выполнив которую, вы получаете бронзовую медаль. Есть и задача-максимум, за выполнение которой вручается золотая награда, ну а выполнение лежащей между ними промежуточной задачи дает награду серебряную. Вообще-то, для перехода к следующей миссии не требуется выполнения даже задачи-минимум; по истечении контрольного времени вам покажут душераздирающий фильм про безработного инвестора и предложат перейти к следующей миссии.

Перед началом миссии вы можете выбрать один из трех бонусов. Чтобы оценить их правильно, нужно освоить все аспекты деятельности железнодорожного магната, поэтому просто следуйте нашим советам. Вообще, в большинстве миссий для полного понимания происходящего нужно знать об игре гораздо больше, чем вы получите из наших уроков на момент ее прохождения. Однако, следуя приведенным в уроках советам, каждую можно пройти миссию на бронзовую медаль, а большинство - на серебряную или золотую. При описании первых миссий мы даем подробные рекомендации, затем, по мере накопления вами необходимого опыта, их объем сокращается, и в последних миссиях вы вообще можете обойтись без наших советов (кроме относящихся к теме урока).

Как и большинство интеллектуальных стратегий, Railroad Tycoon II не требует частого со-

хранения; практически любую миссию можно пройти, не записываясь вовсе (разве только для перерывов на сон). Автоматическое сохранение происходит по окончании каждой миссии, именно на таких сохраненных играх имеют вид AfterNN, где NN - номер миссии. Учтите, что если вы пройдете миссию еще раз, старый файл будет заменен новым с тем же названием, причем произойдет это независимо от того, на каком уровне сложности вы играете.

Кроме кампании, в игре есть несколько весьма интересных сценариев, а на фанатских сайтах можно найти и еще немалое их количество. Переходить к прохождению сценариев мы советуем только после прохождения кампании и ознакомления с игрой в полном объеме. Ну а потом можно начинать и самому создавать сценарии с помощью прилагаемого к игре редактора (его описание и советы по работе в нем мы опубликуем позже).

Урок 1. Строительство дорог

Место действия: США

Время действия: 1830 - 1840

Бронзовая медаль - до 1840 года протянуть ветку до Вашингтона и перевезти не менее четырех вагонов груза.

Серебряная медаль - дополнительно присоединить к вашей сети город Харпер и перевезти восемь вагонов.

Золотая медаль - дополнительно протянуть ветку до Филадельфии и доставить двенадцать вагонов.

Бонусы:

1. Дополнительные 50 тысяч стартового капитала.
2. Уменьшение стоимости прокладки путей на 10%.
3. Паровоз John Bull 2-4-0.

Первая железнодорожная компания в США была основана в 1830 году семью предпринимателями из Балтимора. Это была знаменитая Baltimore & Ohio Railway Company, которой вам и предстоит управлять в первой миссии.

Заманчиво выбрать первый бонус, но мы посоветуем воспользоваться вторым. По самым скромным подсчетам, это даст общую экономию в 200 тысяч. Вообще, зарабатывать деньги в этом сценарии довольно просто, уже первый состав может дать вам прибыль в 200-250 тысяч, так что нет нужды использовать жалкую подачку в 50 штук. Использование более современного паровоза John Bull 2-4-0 несколько увеличит скорость перевозки грузов, но расстояния на первой карте невелики, так что особой выгоды это не принесет. Кроме того, через полтора года он и так станет доступным.

Конкурентов в этой миссии у вас нет, так что можно работать спокойно. Никаких финансовых задач перед вами не ставится, на экраны биржевой игры и состояния компании можно не заглядывать, разве что из любопытства. Можете не обращать внимания и на разного рода сообщения от совета директоров компании (о снижении дивидендов или полном прекращении их выплаты).

В начале миссии у вас есть одна станция Балтимор и немного рельсов. Пути протянуты как раз в сторону тех трех городов, до которых вам предстоит добраться. Основной упор в первой миссии делается на прокладку железнодорожного полотна, поэтому нельзя сперва поставить станцию, а потом подвести к ней пути (в других миссиях это возможно).

Несколько ниже Балтимора находится городок Релей (Relay), в нем самом может быть кое-какая промышленность, а рядом стоит элеватор, так что если построить там станцию, грузы на ней будут. Включите режим прокладки рельсов, установите курсор на отрезке магистрали, на правленном в сторону Релей, нажмите левую кнопку мыши и тащите ее в нужном направлении. Конфигурация будущей трассы видна сразу, но построена она будет только после того, как вы отпустите клавишу. Компьютер сам выбирает наилучшую (в смысле, самую короткую) конфигурацию, зеленые цифры показывают проценты уклона полотна, а белые - стоимость каждого участка. Общая стоимость трассы появляется в строке подсказки внизу экрана. Если вы оставите курсор на участке, где нельзя строить дорогу, трасса пропадает.

Итак, протяните дорогу примерно до центра городка и отпустите кнопку мыши. Учтите, что для строительства станции нужно место для самого здания, так что слева или справа от полотна должно быть пустое пространство в одну клетку.

Станции бывают трех размеров, причем каждый следующий стоит вдвое больше предыду-

щего, ну а размеры станции влияют на площадь, с которой будут поступать грузы. В городке Рейлей, скорее всего, придется построить станцию среднего размера. Включите режим строительства станции, в среднем нижнем окне появятся три типа станций, а справа от них - стиль станционных строений и конфигурация. На стиль можно не обращать внимания, по умолчанию компьютер сам выбирает его в зависимости от региона, в котором идет строительство. Можно установить и конфигурацию по умолчанию (средняя позиция), но компьютер не всегда делает это правильно, он ведь не знает, куда дальше вы собираетесь вести дорогу. Всего существует четыре типа направления станций, и каждый из них еще имеет два варианта расположения станционного здания.

Выберите подходящий вариант и подведите курсор с изображением станции в нужное место (там, где можно строить станцию, ее изображение становится зеленым). Вокруг здания виден светлый квадрат со срезанными углами, попадающие в него строения подсвечиваются - это значит, что грузы с них попадут на станцию. Как вы понимаете, желательно, чтобы таких строений было побольше. Щелкнув в нужном месте левой кнопкой мышки, вы установите станцию и попадете на ее экран.

Основную его часть занимают изображения станционных построек, ниже которых расположены прямоугольник грузов. Сейчас он для вас совершенно не важен, как не важно и станционное строительство (все ваши поезда будут идти через Балтимор, а там уже есть все необходимое для их обслуживания). Полюбовавшись пейзажем первой станции, выйдем из этого режима и пустим первый поезд.

Нажав на кнопку с изображением паровоза на левой кромке экрана, вы попадаете в окно выбора типа локомотива. Сейчас там всего один паровоз (или два, если вы выбрали соответствующий бонус), так что раздумывать тут особо не о чем. Нажав кнопку «Purchase», вы приобретете локомотив и попадете на экран управления составом. В его правой части находится карта региона с двумя зелеными звездочками и черной линией между ними, это ваша дорога и станции. В нижней части экрана находится изображение выбранного вами паровоза и двух пассажирских вагонов, там же имеется всякая информация, на которую пока можно не обращать внимания. В левой части находятся обе ваши станции и изображения вагонов, которые будут с этих станций отправляться (по умолчанию это пассажирские вагоны).

Напротив Балтимора установлена метка «Start Station», это значит, что отсюда и выйдет ваш первый поезд, однако, если захотите, стрелку можно переставить, и пустить поезд от Рейлей. Посмотрим, на какой станции больше грузов, - для этого дважды щелкните на любой из них, и внизу экрана появятся имеющиеся и требуемые грузы (на последние пока можно не смотреть). Выберите станцию, на которой будет побольше вагончиков в рубрике «Supply», и назначьте ее стартовой. В правой части экрана теперь можно формировать состав. Вверху вы видите изображение состава, а ниже него - вагончики, которые можно отправлять с данной станции (еще ниже находятся изображения всех вагончиков, доступных в данное время). Щелкая на этих вагончиках, можно добавлять их в состав, а щелкая на составе - убирать.

Сформируйте ваш первый поезд так, чтобы он точно соответствовал имеющимся в данный момент на станции грузам. Потом щелкните на станции назначения и повторите операцию. Теперь можно открывать движение.

Если у вас осталось достаточно денег, постройте станцию в Ellicot's Mills и пустите второй состав. Но можно этого и не делать, ваш первый поезд, совершив один рейс, выполнит задание по грузообороту «на бронзовую медаль» и даст необходимые средства на постройку дороги до Вашингтона. Продлив маршрут первого поезда (или пустив новый), вы быстро заработаете средства на строительство ветки в Харпер, а потом и в Филадельфию.

Вообще-то, признавая денег, выиграть этот сценарий довольно просто, даже с золотой медалью, но мы бы посоветовали вам не спешить. Довольно богатая экономика, сложный рельеф, достаточное количество населенных пунктов, а главное, отсутствие конкурентов, позволяют отработать в этом сценарии навыки строительства дорог и станций. Кроме того, все три города, в которые вам предстоит вести дороги, с течением времени объявят довольно значительные премии за присоединение их к железнодорожной сети, грех не загрести дармовые денежки.

Урок 2. Перевозка пассажиров

Место действия: США

Время действия: 1847 - 1870

Бронзовая медаль - протянуть дорогу от Нью-Йорка до Чикаго и провести по ней 8 вагонов

груза до конца 1870 года.

Серебряная медаль - стоимость вашей компании должна быть не менее восьми миллионов (она определяется как сумма наличных средств на счету компании и стоимости всего принадлежащего ей имущества).

Золотая медаль - выполнить оба условия до конца 1858 года.

Бонусы:

1. Дополнительные 80 тысяч стартового капитала.
2. Удешевление строительства путей на 15%.
3. Двадцатипроцентный твердый доход.

После того, как пути пересекли вдоль и поперек восточное побережье Штатов, перед железнодорожной индустрией встала следующая важная задача: соединить Западные штаты (а таковыми считались все штаты, лежащие западнее Аппалачей) с Восточными. На этот раз лучше воспользоваться первым бонусом, поскольку денег в начале миссии у вас совсем мало, хотя и второй бонус может здорово пригодиться, он удешевит общую сумму строительства трассы на пятьсот тысяч. Что касается третьего, то он важен, только если вы намерены завоевать золотую медаль.

Конкурентов по-прежнему нет, зато имеется полностью готовый участок трассы между Нью-Йорком и Олбани. Всего для строительства трассы вам понадобится от двух до двух с половиной миллионов, так что в этой миссии мы будем учиться зарабатывать деньги.

Львиную долю доходов транспортная компания получает от перевозки грузов, поэтому посмотрим, какие грузы, куда и как нужно перевозить, чтобы получить наибольший доход. Переведите информационное окно в режим работы со станциями - появятся обе ваши станции с находящимися на них грузами (в самом начале миссии грузов там может не быть вовсе, но немного погодя они обязательно появятся). Чтобы узнать потребности данной станции, дважды щелкните на ней в информационном окне или на самом здании в основном экране.

В нижней части экрана станции находится прямоугольник грузооборота, разделенный невидимой чертой на две части: наличие (Supply) и потребности (Demand). Каждый город, как минимум, производит пассажиров и почту и их же потребляет (если можно так выразиться). Кроме того, город среднего размера, даже не имеющий никакой промышленности, будет потреблять продукты (Food), товары (Goods), строевой лес (Lumber) и молоко (Milk) (правда, последнее только до изобретения сепарации и появления молокозаводов). Более крупный город может потреблять и другие грузы: бумагу (Paper), уголь (Coal), железо (Iron), нефть (Oil) и т.д. Ну, а если в городе имеется какая-то промышленность, нужно будет доставлять для нее сырье и вывозить готовые изделия.

Прежде всего, стоит научиться перевозить пассажиров и почту - наиболее распространенные виды "грузов", дающие, к тому же, неплохой доход. Итак, запустите первый поезд и войдите в экран формирования состава. Наибольший доход вы получаете, если привозите в город грузы, которые там требуются (на высшем уровне сложности вы вообще ничего не получаете, когда привозите в город ненужные товары, ну а на низшем кое-что вам обламывается и в этом случае). Поэтому, прежде чем отправить поезд в Олбани, посмотрим, сколько именно пассажиров и почты там требуются. Если вам повезет, это количество совпадет с имеющимся в Нью-Йорке, и можно будет отправить полностью загруженный состав. Теперь выходите из экрана формирования состава, и давайте понаблюдаем за прохождением поезда.

В информационном окне вы видите поезд и сведения о том, что с ним происходит. Сначала там стоит одинокий паровоз, и висит надпись Unloading (разгрузка), потом появляются выбранные вами вагончики, при этом надпись меняется на Loading (погрузка). Наконец, раздастся гудок, и поезд отправляется в путь, при этом вы увидите название станции назначения, а в правой части над изображением поезда возникает множество монеток. Эти монетки символизируют сумму, которую вы получите, когда поезд дойдет до места назначения. Что бы узнать эту сумму в числовом выражении, подведите курсор к изображению поезда в информационном окошке и нажмите правую кнопку мыши. В появившемся окне также можно узнать текущую скорость состава и его общий вес.

Итак, первый поезд резво бежит от одной станции к другой, а поскольку денег у вас на этот момент осталось совсем чуть-чуть и любое строительство невозможно, есть время разобраться с движением состава. Правее изображения состава вы видите циферблат, отражающий текущую скорость поезда, которая меняется в зависимости от профиля трассы и состояния локомо-

тива. Над паровозом находится треугольник изменения класса поезда (зачем он нужен, мы расскажем позднее). Ну, а под изображением поезда располагается полоска, обозначающая проходимый и оставшийся до станции назначения путь, цвет которой меняется в зависимости от скорости состава. Если полоска зеленая, скорость максимально возможная, если красная - скорость минимальна. Еще в информационном окне могут появляться сообщения и пиктограммы, характеризующие состояние локомотива, но и о них мы расскажем позднее.

Наконец, поезд добрался до станции назначения - приятный звон оповестит вас о перечислении денег на счет компании. Переведите игру в режим паузы и войдите в экран формирования состава, дважды щелкнув на его изображении. Теперь можно посмотреть, какие грузы имеются на данной станции и какие требуются на станции назначения, сформировать состав и отправить его в обратный путь. Пока в вашем распоряжении один поезд, это стоит делать каждый раз по прибытии состава на станцию, когда же поездов станет много, придется как-то автоматизировать процесс. Для тренировки займемся этим сейчас.

Прежде всего, нужно оценить, сколько именно грузов может быть на каждой станции. Для пассажиров и почты это несложно: сосчитайте количество домиков, попадающих в площадь станции, каждый домик дает полвагона пассажиров и 0.2 вагона почты. Учтите, если состав на станцию не приходит достаточно долго, пассажиры могут раздумать куда-то ехать, а почту разворуют, так что реально стоит рассчитывать на меньшее количество, приблизительно две трети от максимального. Потребности в грузах тоже могут меняться, но по другой, более простой причине: если станция нуждается в шести вагонах пассажиров, а вы уже доставили в этом году три, то теперь ее потребности соответственно снизятся.

Вообще-то, на каждой станции можно прицепить любые вагоны, независимо от имеющихся грузов. Однако часть из них могут отправиться в путь порожняком; такие пустые вагоны снизят скорость движения, а прибыли не принесут. Есть возможность избежать подобных холостых пробегов. На экране формирования составов справа от изображения вагонов, прицепляемых на каждой станции, находится изображение светофора, регулирующего режим погрузки. Если горит зеленый сигнал, состав на данной станции отправляется в путь независимо от загрузки вагонов, при желтом свете должно быть загружено не менее половины вагонов, ну, а при красном поезд отойдет от станции только полностью загруженным.

Станция Олбани может давать в год два-три вагона пассажиров и вагон почты; сформируйте состав из трех пассажирских и одного почтового вагона, добавьте вагон-ресторан (он увеличивает доход от перевозки пассажиров на 20%). Щелкните один раз на изображении светофора станции Олбани - таким образом вы установите средний режим погрузки (50% груза). На станции Нью-Йорк ничего менять не будем, грузов там всегда больше, чем может утащить один поезд, а потребности превышают грузооборот Олбани. Теперь этот поезд может функционировать без вашего контроля и приносить стабильный доход, близкий к максимальному. Однако, время от времени, стоит все же обращать на него внимание и проверять, как там идут дела.

Теперь укажем наилучшую конфигурацию трассы Нью-Йорк - Чикаго. После Олбани она повернет к Сиракузам (Syracuse), выйдет на берег озера Онтарио возле Рочестера (Rochester), пройдет через Буффало (Buffalo) и Детройт (Detroit). По пути можно построить несколько боковых веток, в частности, в Торонто (Toronto). Трасса пересекает несколько районов с развитой добывающей промышленностью, а в городах имеется и перерабатывающая. Перевозкой остальных грузов мы займемся в следующем уроке, а пока стоит научиться тому, как следует перевозить пассажиров и почту. Почти во всех последующих миссиях именно эти виды грузов дадут вам стартовый капитал для решения остальных задач.

Итак, тяните дорогу от города до города и пускайте новые составы. Не забывайте об основной задаче - дотянуть дорогу до Чикаго; протяните ее, как только у вас будет достаточно средств, и пустите один поезд с четырьмя-шестью вагонами из Чикаго в Нью-Йорк, а другой - ему навстречу. Пока вы будете заниматься другими делами, эти поезда дойдут до станций назначения, и ваша задача будет выполнена. Если вы достаточно серьезно отнеслись к перевозке пассажиров, стоимость компании перевалит за необходимые восемь миллионов и серебряная, а то и золотая медаль вам обеспечена.

Урок 3. Перевозка грузов

Место действия: США

Время действия: 1862 - 1882

Бронзовая медаль - построить выбранную трассу до конца 1882 года и провести по ней

шесть груженных вагонов.

Серебряная медаль - если при выполнении первого условия стоимость компании перевалит за 10 миллионов.

Золотая медаль - нужно выполнить оба условия до 1878 года, сколотив при этом личное состояние более 8 миллионов.

Бонусы:

1. Строить трассу St. Louis - Sacramento.
2. Строить трассу St. Paul - Seattle.
3. Строить трассу New Orleans - Los Angeles.

После того, как железные дороги пришли на Средний Запад, появилась необходимость протянуть магистраль до Тихоокеанского побережья, связав, таким образом, страну в единое целое. Эту задачу вам и предстоит решать в третьей миссии. Вместо бонусов предлагаются три варианта трассы, и мы советуем воспользоваться первым, просто потому, что он соответствует исторической правде. В любом случае, имейте в виду, строить нужно именно выбранную трассу, любая другая победы вам не принесет.

О том, что такое личное состояние и как его увеличивать, мы поговорим в следующем уроке, а в этом - продолжим учиться перевозить грузы и познакомимся с основными производственными цепочками. Но сначала - об оптимальной трассе будущей дороги. Основное направление ее должно быть таким: St. Louis - Kansas City - Kearney - Denver - Cedar City - Sacramento. В зависимости от расположения на карте ресурсов (которые генерируются случайным образом), возможны отклонения в ту или иную сторону. На окончательный вариант повлияет и то, что некоторые города могут объявлять премии за присоединение их к общей сети, иногда бывает выгодно сделать небольшой крюк и провести трассу через такой город.

В этой миссии вам впервые предстоит основать компанию самостоятельно, для чего нужно дважды щелкнуть на надписи Start new company. В появившемся окне вам предложат указать, сколько вы собираетесь вложить в компанию личных средств, и сколько собираетесь привлечь со стороны. Все это влияет на стоимость акций и ваше личное состояние, а поскольку в этой миссии вопрос состояния вторичен, установите оба показателя на максимум.

Теперь вам нужно построить первую станцию, находится она будет в St. Louis. Этот город расположен у слияния двух рек, так что правильно разместить станцию тут непросто. Во-первых, она должна обслуживать как можно большую площадь, а во-вторых, должна быть возможность подвести к ней пути. Также желательно, чтобы не пришлось строить мостов. Трасса пойдет по южному берегу Миссури, значит, и станцию нужно размещать там. Для выполнения всех этих условий, возможно, придется даже разрушить домик-другой - не жалейте их, со временем это окупится.

Покончив с первой станцией, постройте вторую в Kansas City и установите между ними пассажирское сообщение. Поскольку движение между этими городами обещает быть довольно оживленным, имеет смысл сразу же строить двухколейную дорогу и пустить одновременно два поезда. Позднее маршруты этих поездов можно будет продлить, и увеличить эффективность их использования. Разобравшись с этим делом и обеспечив себе стабильный доход, можно приступить к перевозке других грузов.

Поскольку ресурсы генерируются каждый раз случайным образом, сказать, где именно и что расположено на вашей карте, мы не можем, но можно предположить с достаточной степенью вероятности, что имеется связанная с лесом промышленность. На нее и будем ориентироваться.

Переключите игру в режим паузы и нажмите клавишу 6 - так вы переведете экран в режим информации о производимых ресурсах. В информационном окне появятся изображения вагонов, щелкните на бревнах (Logs), опилках (Pulpwood), деловой древесине (Lumber) и бумаге (Paper). На основной карте вы увидите надписи, указывающие на наличие соответствующих ресурсов (белые) или потребность в них (желтые). Поищите такие надписи неподалеку от St. Louis, желательно по направлению будущей трассы. Бревна и опилки производятся в лагерях лесорубов (Logging Camp), бревна нужно отвезти на лесопилку (Lumber Mill), а опилки - на бумажную фабрику (Paper Mill). Там их перерабатывают, соответственно, в деловую древесину и бумагу, которые предстоит отвезти в города.

Самое слабое звено в этой производственной цепочке - лагерь лесорубов; поскольку сам он ничего не потребляет, возможны холостые пробеги паровозов. Хорошо бы найти лагерь, распо-

ложенный возле города, тогда можно накрыть их одной станцией и возить туда пассажиров. Но тут есть одна тонкость: если в квадрат станции попадает одновременно, скажем, бумажная фабрика и лагерь лесорубов, такая станция одновременно будет поставлять и требовать опилки, но автоматической поставки их на фабрику не будет. Имеющиеся опилки придется куда-то увозить, а на фабрику возить из другого места. Иногда в подобных случаях бывает выгодно несколько сдвинуть станцию, чтобы в нее не попал лагерь лесорубов, а возле него поставить отдельный полустанок.

Когда вы доставляете сырье на станцию, его переработка происходит мгновенно, за время разгрузки состава, так что можно сразу же производить смену вагонов. Например, у вас имеется такая цепочка станций: первый город - лагерь лесорубов - лесопилка - второй город. Запустив поезд от первого города, поставьте в него четыре вагона пассажиров и почты. В лагере добавьте к ним два вагона бревен, на лесопилке смените их на деловую древесину, ну а во втором городе ее превратят в товары, которые можно отправить в первый. Таким образом, пробег с неполной загрузкой у вас получится совсем крошечным.

Если же с лесной промышленностью у вас не получится, можно предложить такие цепочки: зерно (Grain) - скот (Cattle) - продовольствие (Food), или: хлопок (Cotton) - товары (Goods). Есть и более сложные производства, в которых требуется не одно, а несколько видов сырья, например, производство стали (Steel) требует железа (Iron) и угля (Coal). Некоторые производства имеют ограниченное по времени значение; так, мануфактуры (Tool and Die Factory) на первых порах принимают железо, а позднее требуют только сталь. Пекарни же (Bakery), принимающие зерно, позднее вообще исчезают с карты.

Урок 4. Биржевая игра

Место действия: США

Время действия: 1875 - 1905

Бронзовая медаль - личное состояние 5 миллионов до конца 1905 года.

Серебряная медаль - личное состояние 10 миллионов до конца 1900 года.

Золотая медаль - личное состояние 20 миллионов до конца 1895 года.

Бонусы:

1. Увеличение стоимости акций на 20% и уменьшение стоимости дорог на 15%.
2. Увеличение безопасности движения на 20% и скорости движения на 10%.
3. Локомотив 2-8-0 Consolidation и увеличение на 15% доходов от перевозки скота.

В середине семидесятых годов прошлого века в Америке началось бурное развитие Западных штатов, сопровождавшееся финансовым бумом. Вам предлагается поучаствовать в нем и урвать свой кусок. Поскольку в этой миссии мы активно займемся биржевой игрой, лучше всего выбрать первый бонус. Если вам нравится строить длинные трассы (а в этой миссии есть возможность построить очередную Трансамериканскую магистраль), выберите второй.

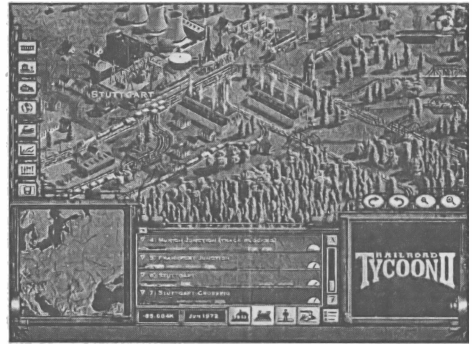
Действие разворачивается на той же карте, что и в предыдущей миссии, правда, ресурсы будут расположены несколько иначе. В плане железнодорожного строительства ваша главная задача - создание сети дорог, приносящей стабильный доход. На первых порах действуйте так же, как и в прошлой миссии, только не торопитесь протягивать дорогу в Торека. Дело в том, что как только вы это сделаете, власти города Denever установят премию в 700.000 и 30% безопасности за соединение своего города с Канзас Сити, причем сделать это вы должны в течение двух лет, иначе ничего не получите. Для того, чтобы быстро урвать премию, накопите предварительно на счету компании 800-900 тысяч. Можно действовать и иначе: если в Denever или ближайших окрестностях есть сталелитейный завод (Steel Mill), стоит построить там станцию и возить уголь и железо с ближайших шахт. А потом потихоньку тянуть дорогу на восток, где много всяких ресурсов.

Через некоторое время и Лос-Анджелес объявит о премии, причем она будет довольно значительной, миллион с хвостиком. Ее тоже можно заработать без особого труда. В общем, зарабатывать деньги для компании вы уже должны уметь, поэтому сосредоточимся на росте личного благосостояния.

Ваши личные средства поступают всего из двух источников - жалованья директора компании и биржевой игры. Жалованье не превышает 20-30 тысяч в год, так что особо рассчитывать на него не приходится, а вот биржевая игра может дать гораздо больше. Самый простой путь увеличения состояния - это скупка акций собственной компании. Если при этом ваша компания

будет процветать, стоимость акций возрастет, и денег на личном счету прибавится. Но гораздо интереснее (да и эффективнее) спекулировать акциями конкурентов. Теоретически, в этой миссии можно вообще не заниматься делами своей компании, а нужную сумму заполучить за счет успехов других компаний.

Прежде всего, рассмотрим экран биржевой игры, вызываемый кнопкой с изображением графиков или горячей клавишей M. Основную его часть занимает блокнот с двумя закладками; первая, озаглавленная Personal, показывает состояние дел инвесторов (то есть вас и директоров других компаний), вторая же, Corporate, дает представление о колебании цен на акции, дивидендах и т.д. по отдельным компаниям.



В левом верхнем углу страницы Personal имеется изображение бородатого мужика - это, вроде как, вы. Правее находятся четыре маленьких портрета - это все присутствующие в данном сценарии инвесторы; щелкнув на любом из них, вы узнаете, как идут его дела. Левее вашего портрета находится столбик цифр - это самая важная информация: Cash - свободные средства на личном счету, Stocks - общая стоимость всех имеющихся у вас акций и Total - сумма двух предыдущих значений, которая и выражает ваше состояние. Несколько ниже находится очень важный показатель - Purchasing Power, это сумма кредита, который ваш брокер готов вам предоставить. Дело в том, что допускаются, так сказать, "виртуальные сделки" с акциями (вы можете продавать акции, которых у вас нет, или покупать, не имея на это живых денег). Время от времени брокер подводит итоги по таким сделкам, и, если вы превысили предел кредита, он может самостоятельно продать или купить какие-то акции. Обычно брокер предупреждает вас заранее и предлагает сбалансировать ваш счет; к этому вопросу следует подходить с полной ответственностью, т.к. самостоятельная деятельность брокера может иметь для вас очень неприятные последствия.

Нижняя часть страницы занята информацией о принадлежащих вам акциях: Stock - название акций, Price - их цена на данный момент, Shares Owned - сколько подобных акций принадлежит вам, Shares Value - суммарная стоимость акций. Правее находятся кнопки покупки (Buy) и продажи (Sell) акций; если они заключены в скобки, это означает, что действия придется совершать в кредит. Нажав на последнюю надпись (View), вы попадаете на страницу состояния данных акций (также на нее можно попасть, нажав закладку Corporate).

Здесь сосредоточена всевозможная информация по акциям, причем за много лет (щелкая на надписи Next и Previous внизу страницы, можно перемещаться между компаниями). Любой из показателей можно вывести на график внизу страницы. Share Price - с этим все ясно, это просто цена акций. Book Value Per Share - номинальная цена акций, грубо говоря, это состояние компании, поделенное на общее число акций; можно также сказать, что это реальная цена акций. (Дело в том, что компании могут выпускать дополнительные акции или, наоборот, скупать их у акционеров; по достижении рыночной цены свыше 100 долларов за акцию, акции, для упрощения расчетов, обмениваются две за одну - таким образом, число акций переменено. Естественно, переменено и состояние компании. Так вот, этот показатель и дает представление о реальном положении дел). Revenue Per Share - годовой доход на одну акцию. Это, так сказать, теоретический доход, таковым он был бы, если бы компания пустила всю прибыль на выплату дивидендов. Earnings Per Share - годовая выручка, и Dividend Per Share - дивиденды - думается, это понятно без объяснений. 5 Year Weighted Return - удельная выручка за пять лет. Конечно, все это весьма приблизительные описания показателей финансового рынка, но для игры нам этого хватит. Тот же, кто хочет освоить биржевую игру до тонкостей, должен обратиться к специальной литературе.

Весь смысл биржевой игры заключается в том, чтобы покупать акции, которые должны повыситься в цене, и продавать те, цена на которые должна упасть. Остается только понять, как отличить первые от вторых. Вообще, цена на все акции зависит от общего состояния экономики, поэтому внимательно следите за газетными сообщениями. Если экономика «кипит», все акции в той или иной мере ползут вверх, ну, а при застое в экономике неизбежно и снижение цен на акции. Из субъективных показателей больше всего на цену акций влияет Earnings Per Share -

если соответствующая кривая на графике резко пошла вниз, цена на акции обязательно упадет. Однако не спешите продавать такие акции - вполне возможно, что это временный фактор и, упав на два-три пункта, акции вновь пойдут вверх; постарайтесь уловить тенденцию.

Вообще-то, поскольку в этой миссии вам не нужно разорять конкурентов и скупать компании, игру на понижение мы рассматривать не будем (о ней пойдет речь в седьмом уроке). Сейчас же ваша задача заключается в том, чтобы скупить как можно больше акций, причем разных компаний. Начните со своей собственной: поскольку у вас есть все возможности привести ее к финансовому благосостоянию, вы можете поднять и стоимость принадлежащих вам акций. Не покупайте много акций одновременно, поскольку после каждой покупки цена ненадолго прыгает вверх (а после продажи - вниз). В месяц лучше приобретать или продавать не более двух-трех тысяч акций каждой компании.

Постарайтесь оценить положение и перспективы других компаний уже в начале игры (на первых порах, кроме вашей, есть еще две компании, позднее к ним присоединится третья). Для этого внимательно приглядывайтесь, что и где строят конкуренты, какие грузы они возят, расширяют ли свою сеть или застыли на месте. Также неплохо пошарить и по книгам компаний-конкурентов, там можно найти много полезных сведений. Определив, что у какой-то компании перспективы плохие, продайте все ее акции и больше с ними не связывайтесь. Обычно одна из трех компаний быстро терпит крах, остальные же работают более-менее эффективно, вот их-то акции и скупайте. Если вам удастся заполучить больше 30 % акций всех компаний - серебряная медаль вам обеспечена.

Урок 5. Управление движением

Место действия: США

Время действия: 1904

Бронзовая медаль - объехать до 14 января не менее 13 городов.

Серебряная медаль - объехать до 14 января не менее 14 городов.

Золотая медаль - объехать до 14 января все 16 городов.

Бонусы:

1. Паровоз 4-4-2 Atlantic.
2. Паровоз 2-6-0 Mogul.
3. Паровоз 2-6-0 Camelback.

В начале нашего века Америка уже обладала густой сетью железных дорог. Президент США Теодор Рузвельт решил проверить, так ли она эффективна. В 1904 году, в ходе своей предвыборной кампании, он захотел объехать как можно больше городов в ограниченный срок и выступить там на митингах. В качестве бонусов вам предлагаются три типа локомотивов, первый из них имеет наибольшую скорость на ровных участках и наименьшую на подъемах, последний - наоборот, ну а средний - он и есть средний. Кроме того, надежность локомотивов уменьшается от первого к третьему. Если вы согласны довольствоваться бронзовой или серебряной наградой, выбирайте первый локомотив, а для получения золотой непременно нужен третий.

В этой миссии вам не нужно ничего строить, заботиться о деньгах, акциях и т.д.; все, что нужно, - это толково составить график движения. Поэтому и займемся мы проблемами управления движением. Не все полученные навыки вы сможете применить уже в этой миссии, но в следующих вам без них не обойтись. Для того же, кто и так все знает, приведем маршрут, обеспечивающий быструю победу, - Cheyene, Rock Spring, Pocatello, Twin Falls, Boise, Pasco, Spokane, Missoula, Helena, Great Falls, Havre, Nanua, Baseman, Great Falls, Baseman, Billing. Две станции встречаются в этом списке дважды - это не ошибка, ну, а зачем это нужно, вам станет ясно из дальнейшего изложения. Если при движении поезда по такому маршруту с ним не случится ни одной аварии, вы получите серебряную медаль, при одной аварии - бронзовую.

Ну а теперь, наконец, займемся темой урока. Управление движением включает в себя следующее: выбор маршрута, обеспечивающего наибольшую загрузку и минимальный холостой пробег, задание класса поезда, установка максимальной скорости и обеспечение локомотива расходными материалами. О выборе маршрута, точнее, о постройке рациональной сети, мы говорили в предыдущем уроке, теперь же рассмотрим этот вопрос подробнее.

После того, как вы постройте более-менее густую сеть дорог, может сложиться ситуация, когда с каких-то станций будут забираться не все грузы, в таких случаях есть смысл запустить

дополнительные поезда. Однако простое дублирование существующих маршрутов не всегда удобно, ведь важно и то, сколько груза может принять станция назначения. Возьмем такую ситуацию: станция А дает десять вагонов пассажиров, а станция Б принимает только восемь. Запускаем между ними два поезда, первый из которых перевозит шесть вагонов, а второй - четыре. На станции Б второй поезд отцепляет два вагона и прицепляет какие-то другие, имеющиеся на станции (продовольствие, товары, древесину). Теперь нужно найти где-то дальше станцию, на которой были бы нужны два вагона пассажиров и те грузы, которые мы прицепили.

Если вы используете одну длинную линию (трансконтинентальную), имеет смысл, устроив движение регулярных поездов между соседними станциями, запустить еще несколько транзитных от одного конца дороги до другого. Присматривая за их продвижением и меняя вагоны на каждой станции, можно добиться почти стопроцентной перевозки грузов. Однако, даже на двухколейной трассе, такие поезда будут встречаться с регулярными. Для того, чтобы они не мешали друг другу, и существует система классов.

Всего есть три класса поездов - медленный (Slow), нормальный (Normal) и скорый (Express), можно и полностью остановить поезд (Halted). Скорый поезд пропускают все остальные, нормальный пропускает скорый, но имеет приоритет перед медленным, ну а последний пропускает всех. Класс поезда указывает маленькая пиктограмма над изображением локомотива в информационном окне, зеленая стрелка обозначает экспресс, треугольник основанием вниз - медленный поезд, а основанием вверх - нормальный. Щелкая на пиктограмме, класс поезда можно изменить. Как видите, механика не очень сложная, и пользоваться ей удобно. Вновь создаваемый поезд по умолчанию имеет нормальный класс, описанным нами транзитным поездам лучше присвоить медленный класс, а когда вам нужно быстро перевезти заданное количество грузов между конечными станциями, создавайте экспрессы.

Иногда возникает ситуация, когда две станции принимают и дают одинаковое количество пассажиров, так что можно запустить поезд, который всегда бегал бы с полной нагрузкой и обеспечивал перевозку всех пассажиров. Но вот беда, станции расположены не очень далеко друг от друга, и за год поезд оборачивается больше раз, чем нужно. Конечно, можно заставить его ждать на обеих станциях полной загрузки, но можно поступить и умнее, установив ему соответствующую максимальную скорость. На экране формирования составов вы видите изображение паровозного котла с какими-то приборами. Справа сверху на нем установлена рукоятка золотистого цвета, вот она-то и служит для изменения скорости (для тепловозов и электровозов все это выглядит несколько иначе, но разобраться там несложно). Двигая эту рукоятку, можно подобрать скорость (она указывается на расположенном левее циферблате), при которой состав будет оборачиваться между станциями нужное число раз в год. При изменении скорости изменяется вероятность аварии (Breakdown chance per year), которую можно увидеть в самой нижней строчке этого экрана. Как вы понимаете, чем ниже скорость, тем ниже и вероятность аварии.

На этом же экране вы видите водомерное стекло, указатели запаса песка и масла. Зачем паровозам нужна вода и масло, ясно, а вот про песок объясним. При движении железных колес по гладким рельсам трение минимально, именно это позволяет даже не очень мощному локомотиву тащить огромный груз. Однако это преимущество оборачивается недостатком при торможении и движении на подъеме. Поэтому было придумано нехитрое приспособление: перед колесами локомотива расположены трубочки, из которых в нужный момент на рельсы сыплется песок, резко увеличивая коэффициент трения. В нашей игре песок при торможении не используется, а расходуется только при движении в горах; при отсутствии же песка поезд идет еле-еле даже на самом маленьком подъеме. При отсутствии воды замедляется до минимума скорость состава вообще, а при отсутствии масла вдвое увеличивается стоимость эксплуатации локомотива.

Для обеспечения локомотивов расходными материалами существуют соответствующие станционные строения: водокачка (Water Tower), песчаная башня (Sanding Tower) и депо (Roundhouse). Для пополнения запасов поездам не обязательно останавливаться на станциях, но тут есть одна тонкость. Если поезд остановился на станции, он пополнит все запасы, независимо от их уровня; при проходе же станции без остановки, он загрузит только тот материал, который отсутствует совсем. Может сложиться ситуация, когда у проскочившего станцию без остановки поезда сразу же за ней кончится вода или песок, и до следующей он будет тащиться бесконечно долго. Именно поэтому мы ввели в маршрут этой миссии по две остановки на станциях Great Falls и Basseman, но вообще-то можно просто проверить на подходе к ним уровень

запасов и решить, стоит ли останавливаться.

О том, как воспользоваться полученными знаниями и обеспечивать расходными материалами трансконтинентальный экспресс, мы расскажем в следующем уроке.

Урок 6. Поезда дальнего следования

Место действия: Канада

Время действия: 1868 - 1896

Бронзовая медаль - построить дорогу Halifax - Vancouver до конца 1896 года и перевезти по ней не менее шести вагонов.

Серебряная медаль - при этом довести стоимость компании до 20 миллионов.

Золотая медаль - при этом довести стоимость компании до 50 миллионов.

Бонусы:

1. Менеджер Van Horne и удешевление строительства трассы на 10%.
2. Локомотив 2-8-0 Consolidation и увеличение скорости поездов на 10%.
3. Увеличение уровня кредита на одну ступень и ускорение обслуживания составов на станциях на 10%.

В 1868 году Канаду поразили национальные волнения, западные провинции, населенные преимущественно французами, хотели выйти из ее состава и образовать отдельное государство. Подавив эти волнения, правительство решило, что без надежной связи между провинциями целостность государства обеспечить невозможно. Таким образом, встал вопрос о создании Трансканадской железной дороги - ее-то мы и будем строить.

Поскольку мы собираемся сосредоточиться на управлении поездами дальнего следования, выберем второй бонус. По этой же причине будущая трасса должна быть максимально короткой, наилучший маршрут примерно таков: Halifax - Fredericton - Quebec - Malartic - Hornepayne - Armstrong - Kenora - Winnipeg - Regina - Calgary - Vancouver. Естественно, в стороне окажутся кое-какие богатые промышленные районы и города, но лучше провести туда отдельные ветки (например, от Квебека в Монреаль). Поскольку на западном участке лежат горы, тянуть трассу с двух концов нет смысла, но можно построить какие-то участки на середине пути, не дожидаясь, пока туда дотянутся рельсы от восточного побережья. Трасса должна целиком лежать на территории Канады, так что на начальном ее участке придется сделать небольшой крюк.

Территория Канады богата лесом, поэтому можно сделать ставку на перевозку связанных с лесной промышленностью грузов. В Квебеке, Монреале и вокруг них обязательно присутствуют сталелитейные заводы, но вот сырье для них наверняка будет лежать далеко на западе, поэтому возможность заняться его перевозкой появится позднее. Как всегда, большой доход даст перевозка пассажиров и почты, а вот на пищевую и текстильную промышленность особо рассчитывать не приходится.

Всего на строительство трассы понадобится 4,5 - 5 миллионов. Изначально у вас есть около миллиона, да еще постепенно можно занять миллиона полтора-два (о том, как и когда стоит занимать деньги, мы поговорим позднее), так что вам нужно заработать еще не менее двух миллионов, ну, а как это сделать, вам должно быть ясно. Расскажем, как провести состав от одного океана до другого и заработать еще 20 миллионов.

При строительстве трассы на каждой станции, кроме тех, что находятся на боковых ветках, стройте водокачки, а на тех, что расположены на холмистой местности или рядом с ней - еще и "песчаные" башни. Депо стоит строить только на узловых станциях, в крупных городах, однако следите, чтобы по направлению основной трассы депо торчали примерно на каждой четвертой, а лучше - на каждой третьей станции. После того, как трасса будет полностью готова, запустите сразу два поезда с полной нагрузкой с конечных станций навстречу друг другу, установив им класс Express. Вполне возможно, что на какой-то из них нападут грабители, и он придет на конечную станцию пустым. В этом случае перевозка вагонов засчитана не будет, поэтому маршрут такого поезда можно сразу изменить, направив его на ближайшую станцию и чем-нибудь загрузив.

Для того, чтобы вам засчитали перевозку необходимых вагонов, в маршруте поезда должно быть всего две станции - Halifax и Vancouver. Но такой поезд не будет пополнять запасы на каждой проходимой станции и, в какие-то моменты, неизбежно останется без расходных материалов. Избежать этого можно, расположив промежуточные станции таким образом, чтобы они

попадались, как только у поезда что-то кончается. Заранее предусмотреть это очень сложно, но можно воспользоваться простым приемом. Запустив первый состав, внимательно следите за его прохождением (в левом нижнем углу окна сообщений есть изображение замка, щелкнув на котором, вы переводите это окно в режим наблюдения за выбранным поездом). Как только у него кончится вода или песок (на информационном экране справа от изображения поезда появится соответствующая пиктограмма), постройте станцию с соответствующим сооружением прямо перед паровозом. Конечно, это несколько расточительно, однако уже второй состав пройдет по этому маршруту безо всяких задержек, и такие станции быстро окупятся.

Каждый удачно проведенный от Галифакса до Ванкувера или обратно состав принесет вам почти 2 тысячи, так что, пропустив десяток таких составов, вы и получите серебряную медаль.

Урок 7. Покупка компаний

Место действия: Великобритания

Время действия: 1835 - 1855

Бронзовая медаль - к 1855 году иметь наибольшее личное состояние среди всех инвесторов.

Серебряная медаль - при этом ваше состояние должно превышать 10 миллионов.

Золотая медаль - иметь личное состояние в 20 миллионов и управлять единственной английской компанией (то есть разорить или скупить все остальные).

Бонусы:

1. Более ранний доступ к паровозу 2-4-0 John Bull и увеличение скорости составов на 10%.
2. Увеличение на 25% доходов от перевозки угля и добавочные 50.000 стартового капитала.
3. Повышение на один уровень кредитного рейтинга и увеличение на 30% стоимости акций.

Бурный рост железных дорог в Англии начался после 1835 года. Вам предоставляется возможность поучаствовать в этом буме и прибрать к рукам всю британскую железнодорожную сеть. Есть смысл выбрать последний бонус, поскольку он здорово облегчит получение золотой медали. Если же вы хотите сосредоточиться на развитии собственной компании, выберите второй бонус.

В этой миссии первым делом нужно захватить для своей компании самые перспективные города (на низшем уровне конкуренты не вторгаются в ваши владения) и, прежде всего, Лондон. Построить там станцию обычно бывает не просто, имейте в виду, что из Лондона пойдут, как минимум четыре железные дороги: на северо-восток в Норвич, на юго-восток в Дувр, на юго-запад в Саутгемптон и на запад в Оксфорд. Возможно, понадобится и ветка в Кембридж. Так что от лондонского вокзала рельсы должны уходить в обе стороны, а для этого, вероятно, придется снести кое-какие дома. На каком берегу ставить вокзал, особого значения не имеет, Темзу придется пересекать в любом случае.

Лондон готов потреблять почти все виды грузов, а сам обычно производит пищу и товары. Наибольший доход можно получить от транспортировки угля, но возить его придется издалека, из Шотландии или Уэльса, - имейте это в виду, планируя направление своих дорог. Леса в Британии почти совсем нет, поэтому нет и соответствующей промышленности; между тем, города требуют бумагу и деловую древесину, получить которые можно за счет импорта. Дело в том, что в этом сценарии порты работают как перерабатывающие предприятия, потребляя шерсть (Wool) и товары (Goods), а производя, соответственно, древесину и бумагу. Дают они и пассажи-ров, так что обязательно протяните ветку от Лондона к ближайшему порту (обычно это Дувр). Маршрут можно сделать наиболее выгодным, если ввозить в Лондон шерсть, перерабатывать ее в товары, потом вести их в порт, а оттуда тащить бумагу в Лондон.

Приличную железнодорожную сеть можно создать в Ирландии, но обычно это успевают сделать кто-то из конкурентов. В этой миссии несколько городов предложат премии за соединение их с другими городами, причем не обязательно сразу присоединять их к общей сети. Вскоре после начала миссии некий делец предложит вам 350 тысяч за организацию ввоза в Англию опиума (в то время это был вполне легальный бизнес) - соглашайтесь, никаких отрицательных последствий это не повлечет.

Выполнить основную задачу миссии, т.е. создать самое крупное состояние, несложно: если вы купите примерно 30-40 % общего количества акций всех компаний, ни один из конкурентов не сможет вас превзойти, и бронзовая или серебряная медаль вам обеспечена. А вот для получения золотой придется поработать и купить обе конкурирующие компании.

Принцип покупки прост: на экране состояния компании (куда можно попасть, дважды

щелкнув на названии компании в информационном окне) выберите самую нижнюю закладку (Finances), на этой странице щелкните на надписи Attempt Merger - и вы попадете в окно покупки компании. В верхней части этого окна расположен список всех компаний, ниже его - ползунок цены, которую вы хотите предложить, а еще ниже - стоимость акций, их общее количество и стартовая цена (стоимость акций, помноженная на их количество). Установив свою цену (как вы понимаете, она не может быть ниже стартовой), щелкните на кнопке OK, и собрание акционеров вынесет свое решение. Если оно будет положительным, ваши компании сольются, ну а выплаченные вами деньги будут поделены между всеми акционерами старой компании.

Как видите, все просто, но, как всегда, за видимой простотой скрывается масса интересных нюансов. Прежде всего, посмотрим, как голосуют акционеры. Загляните на экран биржевой игры и откройте страницу данной компании. На ней указано, сколько акций принадлежит вам и вашим конкурентам, а сколько - мелким держателям (Other Investors). Каждая акция имеет один голос; ваши акции, естественно, голосуют всегда «за», акции управляющего данной компании, как правило, «против» (он может проголосовать «за», если дела компании совсем уж плохи). Другие управляющие компаний чаще всего тоже против, но их мнение можно изменить, предложив максимальную цену. А вот мелкие держатели голосуют исключительно в зависимости от этой цены. Если предложенная вами сумма будет примерно на треть выше стартовой, голоса мелких держателей вам обеспечены.

Отсюда видно, что для приобретения компании вы должны или иметь более половины всех акций, или количество акций у вас и мелких держателей должно превышать их количество у управляющего компании. Мало обеспечить себе требуемое количество голосов, нужно еще иметь сумму на приобретение компании. Но иметь крупные суммы свободных денег на счету компании невыгодно, лучше вкладывать их в строительство дорог, а недостающую сумму в нужный момент занять.

Занимаются деньги на той же странице книги: щелкните на надписи Issue Bonds, и вам будут предложены 500 тысяч под определенный процент. Процент этот зависит от состояния дел компании и суммы предыдущих заимствований, а выражается он кредитным рейтингом. На левой странице книги вы видите надпись Your credit rating, а напротив нее - комбинация букв, вот это и есть кредитный рейтинг. Наивысший рейтинг обозначается AAA, при этом вы можете занимать деньги под 5-7% годовых. При рейтинге B процент этот повысится до 10-12, ну а с рейтингом C денег вам вовсе не дадут. Вообще-то, рейтинг может падать и ниже, но произойдет это, если положение компании будет ухудшаться. Если дела ваши идут хорошо, после единичного заимствования рейтинг может и не измениться, однако если вы возьмете значительную сумму (миллион или полтора), изменится обязательно. Обладая рейтингом AAA, можно признать около шести миллионов, так что вот на эту сумму и стоит рассчитывать.

Поскольку стартовая цена компании напрямую зависит от цены ее акций, лучше всего покупать компанию в момент кризиса. Можно искусственно снизить цену на акции, продав некоторое их количество, только не увлекайтесь, помните о том, что говорилось выше.

Определяя цену, которую вы собираетесь выплатить за приобретаемую компанию, имейте в виду, что сумма будет разделена между всеми акционерами, то есть какая-то часть достанется и вам. Если вы владеете большей частью акций, это хороший способ перекачать средства со счета компании на личный, но какая-то часть достанется и вашим конкурентам.

После покупки компании все ее свободные средства попадут на счет объединенной компании, так что возникнет возможность сразу же выплатить часть кредитов, а то и все. Не затягивайте с этим, хотя за пользование кредитом с вас возьмут 2%, зато не придется платить годовые. После объединения стоит тут же разобраться с полученным вами в наследство подвижным составом. Компьютерные магнаты создают почти вдвое больше поездов, чем требуется, поэтому какую-то часть их нужно тут же распустить, а работу остальных сделать более эффективной.

Урок 8. Международные отношения

Место действия: Европа

Время действия: 1850 - 1889

Бронзовая медаль - построить до конца 1889 года трассу Париж-Константинополь и перевезти по ней не менее 24 вагонов груза.

Серебряная медаль - выполнить то же до конца 1887 года.

Золотая медаль - выполнить то же до конца 1883 года.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и уменьшение стоимости топлива для паровозов на 25%.
2. Увеличение дохода от перевозки почты и пассажиров на 25%.
3. Менеджер Georg Naglemacher, повышение кредитного рейтинга на один уровень и увеличение доброжелательности к вам со стороны всех стран на 20%.

К середине прошлого века в Европе уже было создано множество частных железных дорог, и встал вопрос о соединении их в единую сеть. Вылилось это в создание Транс-европейской магистрали от Парижа до Константинополя, по которой ходил знаменитый «Восточный экспресс». Помимо большой протяженности этой трассы (а ее вам и предстоит строить) и сложного рельефа местности, есть и еще одна трудность - раздробленность Европы на множество государств. Для того, чтобы построить трассу, вам нужно иметь права на строительство и эксплуатацию дорог во всех странах, по территории которых она будет проходить. Лучше всего выбрать последний бонус, поскольку доброжелательность напрямую влияет на цену, за которую вам предстоит приобретать права на строительство дорог.

Наилучший маршрут трассы таков: Париж - Безансон - Цюрих - Милан - Венеция - Белград - София - Константинополь. На начальном участке можно провести трассу через Орлеан и Марсель, тогда вашим поездам не придется пересекать Альпы, но сама по себе Швейцария выгодна как источник грузов, да и права на строительство дорог там у вас есть изначально. Кроме Франции и Швейцарии, вы сразу же можете строить дороги в Испании (но это вам вряд ли понадобится), Черногории и Албании, а вот права на строительство в Италии, Австро-Венгрии, Сербии, Болгарии и Турции предстоит купить. Не советую вести трассу через Пруссию, поскольку в 1870 году разразится Франко-Прусская война. Еще вам предстоит пережить Австро-Прусскую войну 1866 года, во время которой Австрия прекратит пропуск поездов через свою территорию, поэтому не стоит в это время пускать поезда дальнего следования.

Хотя в этом сценарии никаких финансовых задач перед вами не ставится, денег потребуются заработать много, по самым скромным подсчетам, на строительство трассы и приобретение прав понадобится не менее 10 миллионов. Первым делом создайте эффективную сеть во Франции, соедините Париж с Орлеаном, Безансоном и Марселем и пустите пассажирские поезда. Потом протяните ветку в Швейцарию, оттуда можно выгодно возить кое-какое сырье. Как только наберете нужную сумму (примерно миллион с четвертью), купите права на строительство дорог в Италии. О том, как это сделать, мы сейчас и расскажем.

На экране состояния компании в толстой книге есть закладка Territories, щелкнув на которой, вы увидите на левой странице политическую карту Европы. Ниже расположены три надписи: Political View - это то, что вы сейчас видите, Access Right View - показывает ваши права доступа, Goodwill - показывает отношение к вашей компании. На правой странице расположена легенда для выбранного режима, в случае политической карты там перечислены все страны. В Европе их так много, что на одной странице они не уместились, надпись Next позволяет заглянуть на следующую. Правее названия страны видны буквы YY или NN - это и есть ваши права доступа. Первая буква означает право на эксплуатацию поездов, а вторая - на строительство дорог; в данной миссии они нераздельны, поэтому и буквы одинаковы. Справа находится надпись Consult, щелкнув на которой, вы можете посмотреть, сколько хочет получить с вас данная страна за соответствующие права, и приобрести их.

Стоимость прав зависит от размеров, богатства страны и ее к вам отношения. Размеры и богатство вам не подвластны, а вот отношение можно менять. Если вы подведете свою дорогу к границам данной страны и расположите станцию так, что она будет собирать грузы с ее территории, отношения начнут улучшаться - к сожалению, очень медленно.

Построив дорогу полностью, сразу же запускайте не менее двух поездов с каждой из конечных станций, ведь вам нужно перевезти аж 24 вагона. Поскольку в Европе тоже иногда случаются ограбления поездов, особенно на Балканах, лучше несколько позднее пустить еще два поезда. Ну а как провести в кратчайший срок трансконтинентальный состав, вы уже знаете.

Урок 9. Станционные постройки

Место действия: Германия

Время действия: 1850 - 1876

Бронзовая медаль - соединить 8 германских государств (на карте в книге перед их названиями стоит буква G) до конца 1876 года.

Серебряная медаль - соединить 9 государств до конца 1875 года.

Золотая медаль - до конца 1874 года соединить 11 государств, причем в их число обязательно должна входить Бавария, и за один год перевезти 70 вагонов груза.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и удешевление строительства мостов на 20%.
2. Дополнительные 80 тысяч начального капитала и паровоз Iron Duke.
3. Дополнительные 100 тысяч и 10% благожелательности.

В этой миссии вам предстоит неблагодарная задача - объединить Германию. Вообще-то этим делом в свое время занимался Бисмарк и, пользуясь своими методами, он неплохо с ним справился; а вам придется сделать то же с помощью строительства железных дорог. Наилучшим является последний бонус, но можно воспользоваться и вторым. В этой миссии вам опять придется покупать права доступа, но на этот раз и стран гораздо больше, и заламывают некоторые из них совершенно несусветные цены. Так что денег придется накопить немало, без использования станционных построек тут не обойтись.

До сих пор мы не обращали на них внимания, разве что на необходимые для обслуживания локомотивов. А между тем, эти постройки, если их правильно использовать, могут здорово облегчить жизнь. Для того, что бы на станции что-то построить, нужно войти в экран станции и щелкнуть на овальной кнопке «Buy» у правой кромки. Появится окно со всеми доступными на данной станции в данный момент постройками. Там же вы видите краткую характеристику выбранного здания, имеющуюся в вашем распоряжении сумму и стоимость всех выбранных покупок.

Для средних и малых станций первыми в списке стоят следующие по размеру типы станций. Дело в том, что вы можете в любой момент преобразовать свою малую станцию в среднюю или большую. Понадобиться это может, когда в результате вашей деятельности начнется бурный рост городов, и квадраты станций перестанут покрывать все доступные постройки. Но учтите, стоимость апгрейда станции равна стоимости строительства новой соответствующего типа, так что не стоит по недостатку средств создавать сначала малую станцию, а потом ее перестраивать. Полезно иногда бывает апгрейдить станции, которые вам даны в начале миссии, например, в этой, скорее всего, придется увеличить размер станции Штецин до средней, а то и до большой.

К следующей группе построек относятся ресторан, отель и салун, увеличивающий доход от перевозки пассажиров. Рестораны и отели бывают маленькие и большие, первые вам доступны сразу, последние - через некоторое время. Доход возрастает от пассажиров, привезенных на данную станцию (то есть, выйдя из поезда, они бросаются в ресторан, потом оттягиваются в салуне, а их бесчувственные тела сносят в отель), поэтому эти постройки следует создавать на станциях, требующих не меньше шести вагонов с пассажирами в год. На доход же от вывезенных пассажиров они не влияют.

Самая большая группа построек служит для снижения штрафов за задержку грузов на станции. Если вы своевременно не вывезете грузы, стоимость их начинает падать (выражается это в кажущемся уменьшении их количества), нагляднее всего это происходит с почтой. Построив Post Office, вы на 50% уменьшите штрафы для пассажиров и других грузов. Склад (Warehouse) делает то же для товаров, хлопка и шерсти; потом появятся танкеры для хранения жидких грузов, элеваторы и другие сооружения. Понятно, что создавать их стоит на тех станциях, где предполагается скопление соответствующих грузов, - это позволит вывозить все грузы с помощью всего одного поезда.

Две постройки ускоряют оборот вагонов на станции - это телеграфная линия (Telegraph Poles) и таможня (Custom House). Телеграф ускоряет оборот на любой станции, а вот таможня - только на первой после границы (точнее, на первой, где поезд делает остановку для разгрузки) или возле порта.

Теперь посмотрим, как все это можно использовать в данной миссии. В начале у вас есть две станции и дорога между ними. Прежде всего, посмотрите, насколько полно охватывает станция в Штецине полезные постройки, и при необходимости увеличьте ее. Малая станция покрывает квадрат 5X5 клеток (чтобы нанести на карту координатную сетку, нажмите клавишу G), средняя - 9X9 со срезанными углами, а большая - 15X15. Запустите поезд из Берлина, а в Штецине постройте салун, ресторан и отель, это сразу увеличит ваш доход наполовину.

Поднакопив денег, начинайте тянуть ветку к границам Мекленбурга, с таким расчетом, чтобы потом построить вокзал в Шверине. Ветку можно тянуть как от Берлина, так и от Ште-

цина, зависит это от того, какая промышленность и где расположена на вашей карте. Как только у вас будет достаточно средств, купите права доступа в Мекленбург и постройте станцию в Шверине. Вообще-то, государство присоединяется к вашему союзу, как только вы постройте любую станцию на его территории, но лучше, все же, соединять столицы. Поскольку вашим поездам постоянно придется пересекать разные германские границы, на каждой новой станции нужно строить таможни (не забудьте про Берлин и Штецин).

Дальше нужно тянуть дороги в две стороны. От Мекленбурга - в Голштейн, Ганновер и Ольденбург (последние два государства требуют большие суммы, так что с этим придется подождать), а другую ветку - от Берлина в Саксонию, Тюрингию, Гессель-Кассель и Гессель-Дармштадт. Как видите, восемь государств уже набралось, для получения серебряной медали добавьте к ним крошечный Брауншвейг. Еще два государства присоединить не сложно, но для получения золотой медали в их число обязательно должна входить Бавария, а она требует больше двадцати миллионов. Начинайте активно возить грузы, в Германии, как это ни странно, наибольший доход можно получить от перевозки сельскохозяйственной продукции.

Урок 10. Индустрия

Место действия: Западная Европа

Время действия: 1860 - 1885

Бронзовая медаль - иметь вложения в промышленность к концу 1885 года не менее 10 миллионов.

Серебряная медаль - при этом годовой доход от промышленности должен превышать 1 миллион.

Золотая медаль - выполнить все это до конца 1875 года.

Бонусы:

1. Паровоз 3-Truck Snay.
2. Менеджер Thomas Crampton и увеличение скорости локомотивов на 15%.
3. Дополнительные 80 тысяч и увеличение доброжелательности других стран на 25%.

Во Франции промышленная революция несколько подзадержалась из-за революций социальных. Началась она в шестидесятых годах прошлого века, во время правления Наполеона III. Ваша задача в этой миссии - ускорить эту революцию и воспользоваться ее плодами, причем основной целью тут является получить наибольший доход от промышленных предприятий. Первый бонус может показаться странным, поскольку этот паровоз имеет очень низкие скоростные показатели, примерно вдвое меньше, чем Iron Duke. Однако на скорость 3-Truck Snay мало влияет профиль трассы и нагрузка, поэтому он очень хорош для грузовых перевозок, особенно в горах (о характеристиках локомотивов и их выборе мы подробнее расскажем в пятнадцатом уроке). Поскольку в этой миссии для вас главными станут именно товарные поезда, лучше всего выбрать первый бонус.

Теперь займемся промышленностью. Вообще-то, она бывает тяжелой, легкой, пищевой, деревообрабатывающей и т.д., но для нас все это совершенно не важно. В нашей игре главное деление промышленности - на добывающую и перерабатывающую. Мы уже упоминали, что первая только производит грузы, а вторая еще и потребляет их. Для получения прибыли без особых забот лучше приобретать добывающую промышленность, но наибольшую прибыль приносит перерабатывающая.

Итак, дважды щелкните на каком-нибудь предприятии, хотя бы на сталелитейном заводе, - появится соответствующее информационное окно. Сверху в нем имеется изображение предприятия, его название и информация о том, кому оно принадлежит. Ниже находится примерная доходность (Profitable) и продажная цена, а рядом с ними - кнопка покупки (если предприятие принадлежит вам, то продажи). Еще ниже наглядно показано, что потребляет предприятие и что оно производит, причем для добывающих предприятий указано количество продукции в год. Перерабатывающие же предприятия просто превращают все привезенное сырье в продукцию, сколько продукции получается из вагона сырья, показано на этом же экране. Потребность предприятий в сырье хотя и велика, но не безгранична, а узнать ее можно на экране станции, обслуживающей данное предприятие. Есть и предприятия с более сложным производственным циклом, например, молочная ферма (Dairy Farm) всегда производит молоко, но если вы подвезете к ней нужное количество зерна, выход молока увеличится на 50%.

Выполнить первую задачу миссии нетрудно, создайте эффективную транспортную сеть

(это вы уже должны уметь) и вкладывайте почти всю прибыль в промышленность. Однако нужно ведь и из промышленности извлекать доход, поэтому посмотрим, какую промышленность лучше покупать. Доход приносят только те предприятия, к которым своевременно подвозится сырье и забирается готовая продукция, поэтому, прежде чем вкладывать деньги в промышленность, стоит обеспечить ее функционирование. В начале миссии у вас есть ветка между Парижем и Ле-Маном, а также длинное ответвление от нее. В обоих городах имеются сталелитейные заводы и еще кое-какая индустрия, а вот сырье для нее нужно искать вдоль ответвления. Первым делом постарайтесь обеспечить сырьем и приобрести сталелитейные заводы, они дают очень хорошую прибыль, хотя и стоят дорого. Потом стоит обратить внимание на пищевую и текстильную промышленность, а вот лесная и деревообрабатывающая особых доходов здесь не обещают. Очень хорошую прибыль приносят порты, но в этой миссии их мало, и расположены они не лучшим образом. Во Франции, скорее всего, порт будет только в Марселе, а остальные - за рубежом. Между тем, только порты являются источниками сахара и нефти, так что без доступа к ним не обойтись.

Строя свою промышленную империю, не забывайте о конкурентах; если вы промедлите с приобретением сделанного вашими стараниями доходного предприятия, его может купить кто-то другой. Впрочем, и вы можете совершить то же, т.е. перехватить предприятие под носом у конкурента, нужно только иметь соответствующие права на данной территории.

Урок 11. Прокладка дорог в горах

Место действия: Центральная Европа

Время действия: 1853 - 1878

Бронзовая медаль - построить дорогу от Мюнхена до Вероны до конца 1878 года и перевезти по ней 12 вагонов.

Серебряная медаль - сделать это до конца 1875 года и перевезти 24 вагона.

Золотая медаль - сделать это до конца 1872 года и перевезти 32 вагона.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и удешевление топлива для паровозов на 30%.
2. Увеличение скорости локомотивов на 25%.
3. Добавочные 80 тысяч и удешевление стоимости строительства в горах на 10%.

В этой миссии вам опять придется поработать на Германию и обеспечить доступ ее товаров на рынки Средиземноморья. Для этого нужно построить дорогу от Мюнхена до Вероны. Наилучшим бонусом, как вы и сами наверняка догадались, тут является третий. Все права на строительство и эксплуатацию дорог в этой миссии у вас есть, так что можно сразу тянуть дорогу, однако, прежде всего, поговорим о наилучшей конфигурации горной трассы.

Авторы почему-то начисто выкинули из игры туннели, что, впрочем, сделало ее более сложной и занимательной. Теперь приходится очень тщательно планировать трассу с учетом спусков и подъемов. И не только потому, что стоимость трассы на крутых участках в несколько раз больше. Как вы понимаете, на подъемах поезд резко замедляет скорость, кроме того, увеличивается расход песка, так что приходится строить дополнительные станции. Конечно, проложить трассу совсем без подъемов и спусков невозможно, однако уклонов дороги более 2 процентов следует избегать всеми силами.

В рассматриваемой миссии от Мюнхена можно провести трассу к Инсбруку напрямую, через горы. Стоить такая трасса будет около миллиона, и поезд по ней будет тащиться больше года, причем по пути придется поставить две станции для снабжения его песком. Выгоднее провести трассу от Инсбрука вдоль реки Инн вниз по течению до города Резенхейм, а уже потом к Мюнхену. Практически вся трасса пройдет по ровному месту, и при большей протяженности будет стоить столько же, сколько и горная. Поезда будут идти по ней несколько быстрее, особенно после появления нового паровоза, ну, а кроме этого, вы получите еще одну станцию, из которой можно извлечь немалую выгоду.

От Инсбрука трассу придется вести через перевал в сторону Больцано, однако поищите все же на этом перевале наиболее ровные участки. Пусть трасса будет несколько вилять, со временем это окупится. От Больцано она опять пойдет по долине реки, сперва к Тренто, а потом и к Вероне. Запустив поезд из Мюнхена в Верону и обратно, вы сразу же увидите преимущество более ровной трассы; практически, для снабжения поездов песком вам, кроме перечисленных станций, понадобится еще только одна на перевале.

Урок 12. Анализ положения компании

Место действия: Восточная Европа

Время действия: 1991 - 2020

Бронзовая медаль - до конца 2020 года соединить Варшаву с датским городом Ольборг и иметь личное состояние в 5 миллионов.

Серебряная медаль - дополнительно протянуть ветку в Венецию и заработать 10 миллионов

Золотая медаль - присоединить к вашей сети Стамбул и иметь личное состояние в 20 миллионов.

Бонусы:

1. Уменьшение на 20% стоимости строительства дорог.
2. Уменьшение на 25% стоимости станционных построек.
3. Увеличение скорости составов на 20%.

В этой миссии мы переносимся прямо в наше судьбоносное время. Действовать придется в Восточной Европе, которая после падения «железного занавеса» стала доступна западным инвесторам. Вы будете выступать в качестве некоего польского предпринимателя, директора Польской Национальной компании. Как ни странно, все бонусы здесь абсолютно равноценны, так что выбирайте сами. В этой миссии, так же, как и в самой первой, каждая новая дорога должна быть продолжением старой, то есть строить всю вашу сеть придется из единого центра, поэтому над выбором места для первой станции надо как следует подумать. Вовсе не обязательно это должна быть Варшава, иногда она присутствует в виде какого-то захолустного городка, в таком случае лучше начинать с Кракова или Гданьска.

Государств в современной Европе не меньше, чем в феодальной Германии, так что вам опять придется покупать права на строительство дорог, за которые некоторые государства заламывают совершенно несусветные цены. Зато вам будет предложено несколько очень приличных премий, первая, в миллион с лишним, - за доставку урана из Санкт-Петербурга в Варшаву (авторы поместили урановый рудник прямо в центре Петербурга - странные у них, однако, представления о России). Кроме того, время от времени польское правительство будет вкладывать средства в вашу компанию. Учтите, победить в этой миссии можно, только протянув свою линию на просторы России, - наши богатейшие сырьевые ресурсы, да и развитая экономика представляяют для инвесторов все возможности заработать кучу денег.

В этой миссии появляются новые грузы и производства, но с ними вы вполне можете разобратся сами, мы же поговорим об анализе положения компании с помощью толстой книги, в которую вам уже наверняка приходилось заглядывать.

На первом развороте этой книги вы видите две бородатые физиономии, верхняя из которых - вы сами, а нижняя - ваш менеджер, о котором мы поговорим чуть позднее, а сейчас взгляните на правую страницу, где отражается текущее положение компании. Revenue - годовой доход, Profit - чистая прибыль, Cash - наличность на счету компании, Debt - суммарный долг; думается, растолковывать эти понятия нет необходимости. Несколько ниже находятся две технические характеристики - общая протяженность ваших дорог (Track mileage) и средняя скорость составов (Average speed), в комментариях они тоже не нуждаются. Щелкнув на самой нижней надписи Next, вы попадаете на страницу анализа эксплуатации за текущий и все предыдущие годы.

Сверху вниз здесь можно видеть: количество перевезенных грузов (в вагонах), количество миль, пройденное вашими локомотивами с грузом (в реальности этот показатель измеряется в тонно-милях, но в игре применяются вагоно-мили), общий доход от перевезенных грузов, доход на одну вагоно-милю, стоимость топлива (тоже на вагоно-милю), протяженность всех путей, коэффициент использования путей, выражающийся отношением пройденного с грузом пути к общей протяженности дорог, ну, и в самом низу находится значение средней скорости. Главными на этой странице являются относительные показатели: стоимость топлива на вагоно-милю и коэффициент использования путей. Нужно стремиться, что бы первый был меньше 5, а второй - больше 20.

Закладка Income показывает доходы и расходы вашей компании. После надписи Revenue следуют доходы от перевозки пассажиров, других грузов, от станционных строений, от индустрии и все прочие (премии, полученные за присоединение городов к вашей сети, дотации правительства и т.д.). Далее указаны расходы на содержание путей, локомотивов, вагонов, стои-

мость топлива, проценты с капитала, выплаченные дивиденды, зарплата (вам и менеджеру) и прочее (плата за получение кредитов, выпуск дополнительных акций и т.д.), а в самом низу - общая сумма. На левой странице приведены данные за все время существования компании, а на правой - за текущий год. Щелкая на надписи Next, можно просмотреть отчеты и за предыдущие годы.

Закладка Balance дает доступ к странице финансового состояния, которая делится на две части: имущество (Assets) и ответственность (Liabilities). В первой перечислены наличные средства и стоимость принадлежащих компании станционных строений, земли, путей, локомотивов и промышленных предприятий. А во второй приводится суммарный долг и общая стоимость компании (учтите, если вы делаете заем, сумма наличных денег увеличится, а вот состояние компании - нет).

Закладку Territories мы уже рассматривали, поэтому перейдем к последней закладке финансовых операций. На левой странице приводятся текущий процент по кредитам (то есть, какие проценты с вас возьмут, если вы будете занимать деньги в данный момент), кредитный рейтинг, текущая стоимость акций, сумма наличности на счету компании, средний процент по вкладам, годовой прирост капитала (свой капитал компания держит в банке, который выплачивает ей проценты), суммарный долг компании, усредненный процент по этому долгу, суммарная годовая выплата процентов за долг, общее количество акций компании, дивиденды на одну акцию, суммарные выплаты дивидендов. Ниже приведены суммарные доходы компании от финансовой деятельности, которые, грубо говоря, получаются, если из годового прироста капитала вычесть выплаты дивидендов и процентов по долгам.

На правой странице меняются средства, позволяющие производить финансовые операции. С получением кредитов и их выплатой мы уже разбирались, теперь посмотрим, что может дать выпуск дополнительных акций и их скупка. Выпускать дополнительные акции можно только в том случае, если суммарная цена существующих акций не превышает общей стоимости компании, причем делать это можно не чаще одного раза в год (не календарный год, а 12 месяцев). Продаете вы новые акции чуть ниже их текущей цены, а вырученные средства тут же оказываются на текущем счету. Рыночная цена всех акций при этом несколько снижается, но не надолго, если, конечно, дела компании идут успешно. Кроме того, увеличиваются и суммарные дивиденды, так что выпускать новые акции нужно с осторожностью. Напротив, скупка акций у мелких держателей повышает их стоимость и снижает затраты на дивиденды. Вообще, операции с акциями выгодны не столько компании, сколько вам в качестве дерга ее акций. С помощью подобных операций вы можете стать монопольным владельцем компании, повысить свои личные доходы и т.д.

Об установлении уровня дивидендов особенно говорить нечего, о покупке компаний уже было сказано, осталось упомянуть о процедуре банкротства. После проведения этой процедуры половина долгов компании списывается, цены на ее акции стремительно понижаются, а кредитный рейтинг падает до самого нижнего предела. Кроме того, наличный капитал на счету компании выставляется в ноль, независимо от того, положительным или отрицательным он был перед этим. Хотя таким образом можно получить мгновенную выгоду, злоупотреблять этой процедурой не стоит, впрочем, во многих миссиях она недоступна.

Урок 13. Колониальная экономика

Место действия: Индия

Время действия: 1850 - 1890

Бронзовая медаль - до конца 1890 года проложить трассу от города Панаджи в княжестве Гоа до Пондишери и Дели и иметь при этом вложения в индийскую промышленность не менее 10 миллионов.

Серебряная медаль - дополнительно до конца 1880 года проложить дорогу в Калькутту.

Золотая медаль - дополнительно проложить дорогу в Кабул и при этом остаться единственной компанией в регионе.

Бонусы:

1. Удешевление строительства дорог на 20% и ранний доступ к паровозу 3-Truck Snay.
2. 100 тысяч и увеличение доброжелательности на 15%.
3. Снижение накладных расходов компании на 25% и повышение доброжелательности на 25%.

В этой миссии вам предлагается благородная задача противостоять британской колониальной экспансии в Индии, правда, делать это вы будете в интересах другого империалистического хищника - Франции. Лучше всего выбрать последний бонус, хотя можно предпочесть и второй, ведь в этой миссии вас лишили возможности брать кредиты.

Для еще большего усложнения задачи авторы опять установили последовательное строительство дорог (новая линия может быть только продолжением старой), разделили права на строительство и эксплуатацию и раздробили территорию на множество государств. Миссия непростая, но как с ней справиться, вы уже должны представлять, практически все это вам уже встречалось. Мы же поговорим об особенностях колониальной экономики, с которой вам предстоит столкнуться.

Колониальная экономика в чистом виде характеризуется преобладанием добывающей промышленности и почти полным отсутствием перерабатывающей. Авторы данного сценария несколько отошли от классического понимания проблемы, и перерабатывающая промышленность в Индии есть, но вот ее расположение таково, что вам не избежать холостых пробегов. Кроме того, почти всю произведенную продукцию нужно доставлять в порты, которые производят только почту и продовольствие.

В условиях подобной экономики очень полезны бывают кольцевые маршруты. То есть конфигурация трассы представляет собой кольцо, на котором расположены, скажем, порт, город-1, хлопковая плантация, текстильная фабрика, город-2 и опять порт. Пустив поезд по кольцу, вы грузите в порту почту, в городе-1 меняете ее на пассажиров, на плантации добавляете хлопок, на фабрике грузите товары, в городе-2 перегружаете пассажиров и почту. Таким образом, в порт вы привозите товары, которые меняются на продовольствие, а пассажиры и почта едут до города-1. Если бы маршрут не был кольцевым, неизбежно возникал бы холостой пробег от города-1 до плантации или от города-2 до фабрики, а так его нет. Еще лучше провести трассу так, чтобы можно было пускать поезда навстречу друг другу, для этого в нашем случае нужно иметь плантации по обе стороны от фабрики.

В случае очень длинных маршрутов для перевозки сырья (например, бревен и опилок из Бирмы в Индию в нашем сценарии) проложить кольцевую трассу невозможно. Тогда, чтобы избежать холостых пробегов, нужно просто найти город неподалеку от источников древесины и что-то туда возить (пиломатериалы или просто пассажиров).

Урок 14. Вагоны

Место действия: Япония

Время действия: 1870 - 1899

Бронзовая медаль - до конца 1899 года соединить Токио, Ниигату, Нагойя и Сендай.

Серебряная медаль - дополнительно присоединить Саппоро и Киото.

Золотая медаль - дополнительно протянуть ветку до Кагошимы и перевезти 50 вагонов грузов в год.

Бонусы:

1. Паровоз 3-Truck Snay.
2. Дополнительные 50 тысяч стартового капитала.
3. Увеличение скорости составов на 10%.

В этой миссии вам предстоит совсем уж неблагодарная задача: поднять экономику Японии после революции Мейдзи, с тем, что бы она смогла победить в грядущей Русско-японской войне. В большинстве случаев стоит предпочесть второй бонус - дело в том, что начальный капитал у вас смехотворно мал (300 тысяч), и при некоторых вариантах размещения предприятий вы просто не сможете на эти деньги создать даже первую ветку.

Экономика Японии ориентирована на переработку импортных материалов, большая часть сырья в стране не производится или производится в недостаточном количестве. Поэтому на первый план выходят порты, которые производят железо, продовольствие и хлопок, а потребляют товары. Лучше всего первую ветку тянуть от порта через город и угольную шахту к сталелитейному заводу, но, скорее всего, это у вас не получится. Тогда соедините два города (например, Токио и Мазбаши), постройте в каждом по малой станции (на большие денег у вас не хватит), наладьте перевозку пассажиров, а уж потом потихоньку расширяйтесь.

Теперь поговорим о теме урока, т.е. о вагонах. То, какие вагоны для каких грузов нужны, понятно, но, кроме перевозимого груза, вагоны еще отличаются друг от друга базовой прибылью,

максимальным сроком хранения (не вагона, конечно, а соответствующего груза) и весом. Нажав на экране формирования составов правую кнопку мыши на любом вагоне, можно увидеть его характеристики. Базовая прибыль примерно равна прибыли от перевозки одного вагона на расстоянии в 300 миль, реальная прибыль может быть меньше или больше, в зависимости от скорости перевозки, потребностей станции назначения и т.д. Максимальный срок хранения груза на станции зависит только от характера груза, самые «скоропортящиеся» в данном сценарии - это почта и молоко (300 дней), а самые неприхотливые - разные пиломатериалы (до 1600 дней). Учтите, что это именно максимальный срок хранения, на самом деле грузы могут портиться и несколько раньше, в зависимости от местных условий. Соорудив на станции соответствующие хранилища, срок ожидания можно увеличить, но не более чем на 50%.

Для каждого вагона указан вес пустого и вес полного - и это, пожалуй, самые важные характеристики. Разность между весом пустого и груженого вагона для нас не важна, значение имеют только сами эти величины. Например, пустой пассажирский вагон весит 10 тонн, а груженный - 15, это значит, что состав будет идти практически с той же скоростью, независимо от того, загружен ли он полностью, или половина вагонов пустует. Для бревен же пустая платформа весит 5 тонн, а груженная - 25, следовательно, с пустыми платформами состав будет идти значительно быстрее. Какой из этого можно сделать вывод? Да очень простой: перегонов с порожними пассажирскими вагонами нужно избегать всеми силами (то есть лучше заставить состав ждать на станции полной загрузки), а для платформ с лесом порожние пробеги вполне допустимы.

Базовая прибыль и весовые характеристики вагонов с течением времени могут изменяться, например, приведенные нами веса пассажирского состава относятся к середине века, в конце же его пустой вагон весит 25 тонн, а груженный - 40. Естественно, что при этом меняется и базовая прибыль, но в разных сценариях она может быть разной и для одних и тех же вагонов.

Есть в игре и два типа вагонов, которые сами ничего не перевозят, но пользу могут принести немалую - это вагон-ресторан (Dining Car) и служебный вагон (Caboose Car). Первый увеличивает прибыль от перевозки пассажиров данным составом на 20%, а второй на 20% снижает возможность аварии и на 75% вероятность ограбления. Вагон-ресторан имеет смысл прицеплять к составу в тех случаях, когда больше грузить нечего. Если же есть возможность вместо него везти что-то еще, предварительно посчитайте, что вам даст большую прибыль (для этого перемножьте базовую прибыль от перевозки пассажиров на количество вагонов и поделите на пять). Если полученная величина больше, скажем, чем базовая прибыль от перевозки почты, цепляйте вагон-ресторан. Служебный вагон стоит цеплять к поездам дальнего следования, особенно на Диком Западе и на Балканах, но и в других случаях он может быть полезен.

Урок 15. Локомотивы

Место действия: Австралия

Время действия: 1917 - 1958

Бронзовая медаль - иметь личное состояние в 10 миллионов к концу 1958 года.

Серебряная медаль - то же, но к концу 1948 года.

Золотая медаль - то же, но к концу 1938 года.

Бонусы:

1. Ускорение оборота вагонов на 20%.
2. Увеличение дохода от перевозки пассажиров и почты на 15%.
3. Увеличение скорости локомотивов на 15%.

Теперь вам предстоит немного поработать в Австралии, причем над повышением собственного благосостояния. К 1917 году была построена средняя часть Транс-австралийской железной дороги, после чего строившая ее компания обанкротилась и все пути, постройки и т.д. были переданы во всеобщее пользование. Никаких привилегий для отдельных компаний на этой дороге нет, все могут гонять по ней поезда и пользоваться станциями на равных правах. Большого количества пассажиров в этой миссии не ожидается, так что полезность второго бонуса проблематична. А два остальных практически равнозначны, но мы советовали бы выбрать последний, он может быть очень полезен при больших расстояниях между станциями.

Вообще, о локомотивах можно рассказать очень много, но мы вынуждены ограничиться только тем, что непосредственно относится к нашей игре. Все же, сделаем небольшое отступление. Первые паровозы были четырехколесными, причем задние колеса у них были ведущие,

а передние катились просто так. С ростом веса паровозов выяснилось, что четырех колес мало, при такой схеме нагрузка на рельсы оказывалась слишком велика. Стали делать шести-, восьмиколесные паровозы и т.д. Первое время ведущими оставались по-прежнему только два колеса, но инженеры быстро сообразили, что с увеличением числа ведущих колес увеличивается приемистость локомотива. Сделать все колеса ведущими не всегда возможно, поэтому появились поддерживающие (позади ведущих) и направляющие (перед ведущими) колеса. Вся эта механика отражается в так называемой колесной формуле, которая обычно входит в название паровоза, например, 4-6-2 Pacific имел 4 направляющих, 6 ведущих и 2 поддерживающих колеса.

Характеристики локомотивов можно увидеть на специальном экране при их покупке или замене. Колесная формула в нашей игре не имеет никакого значения, поэтому рассмотрим остальные характеристики. Прежде всего, это цена, эксплуатационные расходы и расходы на топливо. Значение этих показателей вполне понятно, скажем только, что низкие расходы на топливо и эксплуатацию во всех случаях важнее низкой цены. Далее указываются приемистость (Acceleration) и надежность (Reliability) локомотива. С надежностью все ясно, а приемистость указывает, насколько быстро локомотив разгоняется до максимальной скорости; обычно это не так уж важно, разве что только на маршрутах с короткими перегонами и множеством остановок.

В нижней части окна приведена таблица скорости состава с разным числом вагонов на разных уклонах, вот это и есть самые важные показатели. Понятно, что для составов, идущих преимущественно по ровной местности, важна первая строчка, а для эксплуатирующихся в горах - последняя. Кроме того, таблица приводится для вагонов определенного веса (который указан выше нее), и с помощью расположенных правее стрелок его можно менять. Если вы собираетесь использовать паровоз для пассажирского сообщения, установите вес вагона 30 тонн, для перевозки же зерна понадобятся вагоны в 40 тонн. При смешанных перевозках можно выставить среднее значение веса вагона.

Итак, прежде чем приобретать локомотив, определитесь с его предназначением. Для пассажирских поездов всегда следует выбирать наиболее скоростной локомотив, поскольку пассажиры и почта весьма «скоропортящиеся» грузы, а, кроме того, пассажирские поезда далеко не всегда идут с полной загрузкой. Для товарных поездов можно выбирать более дешевые, но менее скоростные локомотивы, зато использовать их всегда с полной загрузкой.

Время от времени, во всех миссиях вы получали сообщение о том, что появился новый тип локомотива, - это значит, что стоит подумать об обновлении локомотивного парка. Когда и как это нужно делать? В нижней части экрана формирования составов можно увидеть характеристики локомотива, самыми главными из которых являются срок службы (Engine age) и вероятность аварии (Breakdown chance per year). Как вы понимаете, с увеличением срока эксплуатации повышается и вероятность аварии. К сожалению, пользоваться этим последним показателем не всегда удобно, ведь на него влияет и время последнего обслуживания, и нагрузка состава, и профиль трассы, поэтому посоветуем проверять вероятность аварии только на станциях, имеющих депо, причем во время разгрузки состава. Так вот, если вероятность аварии превышает 5 %, локомотив нужно менять. Но можно поступать и проще: не держать локомотивы в эксплуатации дольше 10-15 лет. Через десять лет локомотив стоит менять, если у вас есть более совершенная модель, а через пятнадцать - в любом случае. Иногда бывает полезно заменять и почти новые локомотивы, обычно это стоит делать для поездов дальнего следования.

Заменять паровозы на тепловозы или электровозы нужно во всех случаях, но дайте паровозам выработать свой моторесурс (не забывайте и о том, что электровозам нужны электрифицированные дороги). Решая вопрос о замене локомотива, нужно обращать внимание и на показатели его рентабельности, приведенные на том же экране.

Урок 16. Менеджеры

Место действия: Китай

Время действия: 1949 - 1972

Бронзовая медаль - довести стоимость компании до 10 миллионов до конца 1972 года.

Серебряная медаль - довести стоимость компании до 20 миллионов до конца 1967 года.

Золотая медаль - довести стоимость компании до 40 миллионов до конца 1962 года.

Бонусы:

1. Снижение стоимости содержания путей на 20%.

2. Повышение доходов от перевозки пассажиров и почты на 10%.
3. Повышение доходности станций на 20%.

Настала пора помочь нашим братьям китайцам наладить разрушенную войной и революцией экономику. В этой миссии вас зовут Мао Цзедун, и вы управляете Народной Железнодорожной компанией. Никаких конкурентов, естественно, у вас нет (с большинством было покончено в ходе революции, а последний спрятался на острове Тайвань). Может показаться странным, что Верный последователь дела Ленина должен зарабатывать какие-то деньги, однако в этой миссии деньги выступают в роли критерия оценки состояния китайской экономики (между прочим, в начале миссии стоимость компании уже превышает 5 миллионов). Поскольку китайцев в Китае много, и все они любят куда-то ездить, посоветуем вам выбрать второй бонус, хотя и первый может пригодиться.

Экономика Китая в 1949 году уже достаточно развита, имеется множество добывающих и перерабатывающих предприятий, но все они очень мало связаны между собой. Железнодорожная сеть тоже имеется, но состоит из нескольких разрозненных участков, на некоторых из которых почему-то нет ни одной станции. Есть и один паровоз, устаревшего типа, правда.

Получить бронзовую медаль в этой миссии совсем не сложно, достаточно достроить станции, проложить несколько дополнительных веток к угольным и железным шахтам и пустить нужное количество поездов. Потом можно вкладывать средства в промышленные предприятия и ждать наступления 1972 года. Несколько сложнее получить серебряную медаль, для этого, как минимум, придется соединить все дороги в единую сеть. Ну а для получения золотой медали понадобится связать между собой почти все предприятия. Большую помощь в этой миссии могут оказать менеджеры, так что поговорим о них.

С этими персонажами мы встречались уже не раз, обычно они предлагались нам в качестве бонусов, только мы их не использовали. Наверняка вы обращали внимание на их бородатые и не очень бородатые физиономии на экране состояния компании. Зайдите туда теперь - посмотрим, что же это за типы и как извлечь из них пользу.

Под портретом Великого Кормчего в овальной рамке вы видите другой портрет, в квадратной рамке, - это и есть текущий менеджер компании. Не надейтесь, что он будет что-то за вас делать, за чем-то следить и т.д. Его роль гораздо скромнее: он просто дает компании какие-то бонусы. Например, присутствие среди персонала компании Thomas Crampton увеличивает скорость всех локомотивов на 15%, снижает стоимость содержания путей на 10% и увеличивает приемистость локомотивов на те же 10%. Rudolf Diesel же увеличивает цену акций компании на 10% и увеличивает скорость поездов с изобретенным им двигателем (тепловозов) на 30%. Другие менеджеры дают еще какие-то бонусы, общее число которых довольно велико.

Менеджер в компании может быть только один, но в любой момент его можно поменять на другого. Для этого щелкните на надписи View/Hire Other Manager внизу страницы, появится окошко с двумя менеджерами, из которых вам и придется выбирать. Подбор менеджеров, попадающих в это окно, происходит в достаточной степени случайно, причем нанимать их можете не только вы, но и ваши конкуренты (когда они есть). При отсутствии же конкурентов ситуация в окне измениться, только если вы наймете кого-то.

По каким критериям следует выбирать менеджеров? В начале миссии, когда вам предстоит много строить, наилучшими являются менеджеры, удешевляющие строительство. Позднее может пригодиться менеджер, снижающий расходы на содержание путей или локомотивов. Поскольку в этой миссии незачем заниматься биржевой игрой, нет нужды приглашать менеджера, как-то влияющего на биржу, а вот в четвертой или седьмой миссии он может здорово пригодиться. Тот же Рудольф Дизель почти бесполезен в прошлом веке, когда тепловозов в вашем распоряжении нет, а вот в следующей (семинадцатой) миссии с его помощью вы получите скорость тепловозов больше скорости электровозов, и можно будет не спешить с электрификацией ваших дорог.

Урок 17. Электрификация и модернизация дорог

Место действия: Австралия

Время действия: 1957 - 1982

Бронзовая медаль - до 1982 года иметь годовой доход компании 1 миллион три года подряд.

Серебряная медаль - выполнить предыдущую задачу до 1977 года.

Золотая медаль - все то же, но до 1972 года.

Бонусы:

1. Повышение кредитного рейтинга на один пункт.
2. Снижение стоимости локомотивов на 20%.
3. Снижение на 20% стоимости топлива для всех локомотивов.

В этой миссии основной упор делается на модернизацию дорог и замену паровозов тепловозами и электровозами. В начале миссии у вас есть довольно много путей, кроме того, на территории Австралии встречаются и бескозные дороги, и вам предстоит все это использовать. Поскольку потребуется покупать много локомотивов, есть смысл воспользоваться вторым бонусом.

Электрифицированные дороги могли встретиться вам ближе к концу некоторых американских миссий, но там можно было обойтись и без них, да и само появление электровозов на рубеже прошлого и нынешнего века не совсем оправданно. В середине же века без электрической тяги уже не обойтись. Для строительства электрифицированной дороги достаточно в режиме строительства выбрать пиктограмму с изображением рельсов с молнией, и все новые дороги будут получать электрические столбы. Можно электрифицировать и существующие дороги, но вообще-то выгоднее сразу строить их такими.

Поговорим заодно и о модернизации дорог вообще. В игре существуют два типа дорог - однопутные и двухпутные, три типа мостов - деревянные, каменные и железные, ну, и все это может быть электрифицированным или нет. Пропускная способность двухпутных дорог примерно в три раза выше, чем однопутных, так что понятно, зачем они нужны. При движении по деревянным мостам составы должны снижать скорость на 40%, по железным - на 20%, и только по каменным они могут двигаться полным ходом. Кроме того, по деревянным мостам нельзя провести двухпутную дорогу. Заманчиво, конечно, делать сразу все дороги двухпутными, электрифицированными и с каменными мостами, но вряд ли это получится. В большинстве миссий поначалу вам доступны только деревянные мосты, так что приходится обходиться ими, но даже если сразу доступны каменные, может просто не хватить средств на их постройку (стоят они в три с лишним раза дороже). Однако мы все-таки посоветуем всегда строить каменные мосты и при первой возможности заменять ими деревянные. Железные мосты на четверть дешевле каменных, но снижение скорости на них довольно значительно, поэтому использовать их лучше всего на боковых ветках к добывающим предприятиям, да и то при недостатке средств.

Затраты на модернизацию дорог ниже, чем на постройку новых того же типа, но все же значительные (примерно 50-70%). Поэтому лучше сразу строить самые современные дороги. Например, если между двумя городами предполагается интенсивное движение, стройте двухпутную дорогу. Во всех случаях нужно прокладывать две колеи на узловых станциях и на некоторое расстояние в обе стороны от них (до первой развилки). Да и вообще на всех проходных станциях лучше иметь две колеи.

Урок 18. Выпускной экзамен

Место действия: Африка

Время действия: 1890 - 1930

Бронзовая медаль - построить дорогу Кейптаун - Каир и перевезти 8 вагонов груза до конца 1930 года.

Серебряная медаль - выполнить эту задачу до конца 1916 года.

Золотая медаль - выполнить эту задачу до конца 1902 года.

Бонусы:

1. Добавочные 70 тысяч и повышение кредитного рейтинга на 1 пункт.
2. Повышение дохода от перевозки пассажиров и ускорение оборота вагонов на 20%.
3. Увеличение скорости составов на 15%.

Эта сложная миссия как нельзя лучше подходит для проверки усвоенного материала, поэтому никаких советов по ее прохождению мы не дадим. Если вы внимательно изучили весь материал и добросовестно прошли предыдущие миссии, эти советы вам и не нужны, ну, а если нет, то они вам и не помогут. Итак, выпускной экзамен начинается, удачи вам.

Resident Evil 2

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Capcom
Требуется	Pentium 166, 24 Mb RAM
Дата выхода	март 1999 Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Дизайн ●●●●●●●●○○

Рейтинг **8.5**

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Leon A scenario 2nd

City Streets

Леон стоит возле взорвавшегося бензовоза. Не нужно пытаться убить всех зомби – патронов все равно не хватит; пробегите вперед и сверните налево, рядом с машиной будет дверь в оружейный магазин. Продавец расскажет о том, что произошло в городе. Как только Леон выйдет через заднюю дверь или попробует снова подойти к продавцу, через витрину ворвутся зомби и съедят толстого сочного дядьку. В том же магазинчике можно взять две коробки патронов к пистолету и обреза (у мертвого продавца), который на первых порах здорово вам поможет, но тогда станет недоступен секрет в полицейском участке – решайте сами, что для вас важнее. Через заднюю дверь выйдите на улицу, пройдите по лестнице и спуститесь за мусорным контейнером; в баке с мусором найдете патроны. Зомби можно резать ножом, стоя на контейнере, а можно и просто пробежать, маневрируя между ними. Пройдите мимо баскетбольной площадки (в кузове машины – коробка патронов). На полпути дверь на баскетбольную площадку откроется и оттуда вывалятся три зомби; расстреляйте их или же дайте одному укусить вас, а затем оттолкните его – он собьет остальных, и вы сможете пробежать на площадку (осторожно, там еще один труп). На городских улицах четверка зомбиков занята поеданием собрата, лучше всего – просто пробегите мимо и зайдите в автобус – на сиденье обнаружится коробка патронов. Разделайтесь с ползущей девушкой и ходячим трупом. По дороге к полицейскому участку будет много зомбиков – лучше всего, опять же, бежать мимо.

Police Station

Секрет: если вы дошли до полицейского участка, не взяв ничего по дороге (патронов в том числе), то в переходе под участком будет бродить... Узнаете? Это же Брад Викерс – пилот команды S.T.A.R.S. из первого Resident Evil'a, он теперь зомби! Кончайте Брада! Если для этого благого дела у вас маловато патронов, зайдите сперва в участок. Снимите с тела Брада special key. Не забудьте взять с клумбы зеленую веточку. Зайдя в участок, откройте единственную незапертую дверь и поговорите с умирающим полицейским, который даст вам Keycard. Используйте ее на компьютере, откроются две двери. Возле печатной машинки лежат Ink Ribbons и коробка патронов для пистолета.

Dark Room

Пройдите в двойную дверь (слева от комнаты с умирающим полицейским). Прочитайте полицейский отчет и откройте дверь за перегородкой. За окном проползет Licker – первый серьезный противник; возьмите коробку патронов с обезглавленного трупа полицейского. Когда подойдете к луже крови, с потолка спрыгнет Ликер.

В коридоре с забитыми окнами зайдите в двойную деревянную дверь справа, прочитайте рапорты, затем идите в маленькую кладовку за перегородкой. Зажгите огонь в камине (выберите в инвентаре зажигалку и нажмите на Use), картина прогорит, и из нее выпадет Red Jewel; за коробками – немного патронов. Возвращайтесь в холл и идите прямо по коридору. За дверью – штук пять зомбиков; проще всего пробежать налево, к женщине-зомби, и из угла пере-

стрелять мертвецов. Под лестницей возьмите пару зеленых веточек и зайдите в Dark Room (здесь можно сохранить игру). Теперь, если у вас есть special key, откройте шкаф – вы сможете переодеться в куртку-косуху и бейсбольную форму (а при игре за Клэр – получите куртку и шестизарядный револьвер). Поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

S.T.A.R.S. office

На втором этаже переместите статуи на квадраты (красную статую – направо, серую – налево). Большая статуя уронит Red Jewel – второй рубин найден. Теперь можно идти дальше, за следующей дверью – несколько зомби. Слева – дверь в офис S.T.A.R.S. Правда, повеяло духом RE 1? – вот висит куртка Криса (на ней такой же рисунок, как и на куртке Клэр), тут небрежно лежит беретик Джилл, а там – аптечка Ребекки. Ностальгия! В шкафчике возьмите shotgun, на стене в аптечке – F. Aid Spray, а под флагом со знаком S.T.A.R.S. – коробку патронов.

Еще один небольшой секрет: поройтесь возле доски, появится надпись: «Looks trashed. Someone must've searched it...», подождите 50 секунд – появится фотография Ребекки (помните медсестру из RE 1?). На столе Криса лежит дневник, под ним окажется Unicorn Medal (медаль с единорогом). Как только возьмете медаль, появится Клэр, Леон отдаст ей дневник и рацию.

Hall

Возвращайтесь обратно в холл первого этажа. Вставьте в основание фонтана Unicorn Medal – получите Spade Key. В том коридоре, где на вас напал Ликер, откройте металлическую дверь. Если порыться на стеллажах, можно найти патроны и ленты к пишущей машинке. Подвиньте лесенку к шкафу и возьмите Crank. Теперь поднимитесь на второй этаж и откройте дверь в конце коридора за офисом S.T.A.R.S. Четверка зомби ужинает своим товарищем! Прервите трапезу, подпустите врагов поближе и пальните из шотгана – пары выстрелов должно хватить; выживших зомби добейте из пистолета. Темный коридор кончается тупиком, но в шкафчике найдется коробка патронов. Справа – красный столик, он заперт (запомните это место!). Идите в следующую комнату.

Library

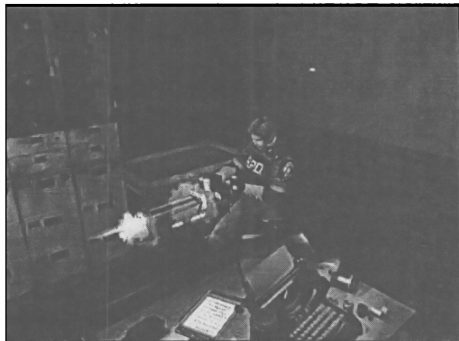
Леон попал в библиотеку. На столике – красная веточка. Поднимитесь по лестнице на второй ярус, пройдите в двустворчатую дверь; вы оказались на небольшом балконе, слева – еще одна дверь, ведущая в небольшую подсобку. В подсобке используйте ручку (Crank) на дырке в стене (square hole) – опустится лестница, но наверху Леону пока делать нечего. Возвращайтесь обратно в библиотеку, на втором ярусе пройдите чуть дальше; пол под Леоном провалится, и он упадет вниз. На стене – подсказка, теперь вы знаете, как двигать шкафы: нажмите красный переключатель и подвиньте первый и второй шкаф вправо – поднимется панель, за которой спрятан первый ключ в виде шахматной фигуры (Bishop plug). Шахматные ключи понадобятся вам позднее, поэтому складывайте их пока в сундук. Покиньте библиотеку через двойную дверь.

Waiting Room

Леон снова в холле, но уже на втором этаже. Расстреляйте зомби или увернитесь от них, опустите аварийную лестницу на первый этаж (Emergency Ladder – красный ящик на перилах) и зайдите в дверь на другом конце балкона. Вы попали в приемную (Waiting Room), здесь можно сохранить игру. Прочитайте дневник секретарши и подберите Small Key (лежит на диванчике). Вернитесь через библиотеку к красному столику, откройте его при помощи Small Key и возьмите H. Gun Parts; соединив их (combn – в инвентаре) с пистолетом, получите если не грозное, то достаточно скорострельное оружие. Можно устанавливать два режима стрельбы – auto и manual (кстати, после того как вы присоедините приклад к пистолету, обойма снова станет полной, лучше всего перед этим расстрелять весь магазин в какого-нибудь зомби). Теперь возвращайтесь в Waiting Room и идите в дверь рядом со столиком секретарши.

Chopper Wreck

Расправьтесь с двумя живыми мертвецами. Справа от вас вертолет пробил стену и теперь полыхает оранжевым пламенем. Слева – дверь, идите в нее и попадете в коридор, где живет не-



большая стая хищных ворон; возьмите с трупа полицейского (это такое нелепое сине-зеленое пятно на полу) коробку патронов. Бегите налево до металлической двери, выйдите на улицу. Величественная картина – догорающий вертолет (в смысле, вертолет)! Спуститесь по лестнице; хотя тут и бродят зомби, улица достаточно широка, чтобы можно было увернуться от их цепких рук. Пробежите до кирпичного домика. В нем возьмите патроны со стола рядом с печатной машинкой (здесь лучше не сохраняться), Ink Ribbons и красный вентиль (Valve Handle). Если вы откроете дверь рядом с печатной машинкой, оттуда ползут зомби, так что возвращайтесь обратно на крышу, к горящему вертолету.

За загородкой позади него – несколько труб; примените вентиль (Valve Handle) на трубе, из водонапорной башни польется вода и потушит вертолет. Возьмите из кабины патроны к пистолету (и как они, интересно, уцелели в огне?). Идите к сундуку в Waiting Room и возьмите два Red Jewels. Вернитесь в коридор, где нос вертолета проломил стену; теперь огонь погас, и можно пройти в дверь справа. Леон оказался в кладовке. На ящике слева от статуи возьмите Precinct Key и используйте рубины Red Jewels на каменных женщинах по обеим сторонам от большой статуи – получите второй шахматный ключ (King plug). В этой же комнате можно найти патроны для дробовика и ленты для печатной машинки. Вернитесь в Waiting Room и положите Bishop plug в сундук (чтобы не занимал место в инвентаре). Возвращайтесь в коридор с воронами и идите прямо, в темную дверь.

Police Office

Спуститесь вниз по лестнице. По дороге можете взять пару зеленых веточек. Зайдите в полицейский офис через заднюю дверь. На полу уютно пристроился труп действительно мертвого полицейского, у него есть патроны. Вас встретит теплая компания из зомби, прикончите их. В комнате шефа откройте сейф; комбинацию замка можно узнать из отчета полицейского, который вы прочитали (эта комбинация: 2–2–3–6), в сейфе находятся патроны для обрезка и карта полицейского участка. За столом можете подобрать еще два кустика травы. Покиньте полицейский офис и приготовьте шотган! Перестреляв всех мертвецов, идите дальше по коридору к деревянной двери. Там ждут не дождутся свежего мяса четыре зомби – разочаруйте их. Сперва зайдите в комнату для допросов (дальняя дверь) и возьмите со стола Small Key, потом в камеру – там найдется моток провода (Cord), F. Aid Spray и на полке – третий шахматный ключ (Rook plug). Как только вы его возьмете, зеркало разобьется и в камеру ворвется Ликер – легче убежать, чем драться с ним.

Теперь вернитесь в тот коридор, где есть вход в Dark Room. Откройте металлическую дверь (рядом с ней когда-то стояла женщина-зомби). Будьте готовы к встрече с ходячей мертвечиной. В шкафу найдутся патроны к шотгану и Film A (проявите его потом в Dark Room). Идите в розовую дверь. Опаньки! Да это же комната, в которой сидит раненый полицейский. Интересно, а откуда здесь взялся труп зомби без головы? А вот и старый знакомый, как-то он не важно выглядит. Эй, друг, ты жив еще? Да, печально, полицейский успел превратиться в зомби, выход один – пристрелить; я уверен, он сказал бы вам спасибо. В шкафу есть немного патронов; прочитайте записку на столике и возьмите Heart Key.

Parking Garage

Отправляйтесь в другое крыло, зайдите в офис полиции (Police Office) и откройте дверь за комнатой шефа; используйте моток провода (Cord) на энергетическом щитке, на окна опустятся железные жалюзи (иначе рискуете нарваться на толпу зомби). Тут можно пожить парой веточек и коробкой патронов для шотгана (под этажеркой). Спуститесь по лестнице в гараж. Здесь вы впервые встретитесь с дьявольскими песиками (в первой части игры такие собачки были результатом проекта “Цербер”, в этой – мутировали сами по себе). Как только очередная псина появляется в узком коридоре, стреляйте в нее, поднялась – снова выстрел. Когда с тремя доберманами будет покончено, идите в комнату с генераторами (ржавая дверь справа), на стеллаже возьмите карту подвала и включите аварийное электропитание: на щитке подачи

энергии поэкспериментируйте с переключателями (вверх, вверх, вниз, вверх, вниз, но возможны и другие варианты). Вам нужна красная веточка? У вас все в порядке с патронами? Или вы уже ненавидите церберов и просто хотите пристрелить еще парочку? Тогда возвращайтесь в коридор и идите налево к грязной двери и мусорным бакам (рядом с ними патроны для пистолета), там два добермана составят Леону приятную компанию. Спуститесь в канализационный люк, найдите комнату с печатной машинкой и сундуком. Вернитесь обратно в коридор и идите на парковку (синяя дверь). В Леона стреляют!

Когда он обернулся, то увидел эффектную девушку, направившую на полицейского большой пистолет.

- Извини, я думала ты зомби.
- ...Кто ты?
- Эйда, Эйда Вонг.
- Что ты делаешь здесь?!
- Ищу одного парня... Бена... Мне нужно сдвинуть фургон, чтобы открыть дверь, вдвоем мы сможем сделать это. Дай мне руку, дорогой.

Подойдите к фургону и помогите Эйде подвинуть его (слева – зеленая веточка). Как только зайдете в освободившуюся дверь, Эйда убежит – у нее полно других дел. Пройдите до лифта (возьмите со столика патроны) и спуститесь вниз, поговорите с Эйдой и репортером Беном (в соседней камере – пара веточек). Бен расскажет о том, как можно сбежать из города, но наотрез откажется покидать камеру. На полке рядом с ним возьмите металлический крюк (manhole opener), поднимитесь наверх и идите в железную дверь. На псарне пристрелите собак, пока они в клетках, сорвите веточку и откройте канализационный люк (используйте manhole opener). Спуститесь вниз – привет от двух огромных пауков! Не бойтесь, членистоногие настолько тупы, что не стоит даже тратить на них патроны, просто пробегите мимо. Поднимитесь по лестнице наверх. Справа – комната с печатной машинкой и сундуком, впереди – помещение с насосами, можете сразу взять три шахматных ключа и вставить их в замок возле массивной металлической двери. Когда выйдете обратно в коридор, встретите Эйду, которая попросит посадить ее наверх, в вентиляционную шахту.

Cesspool

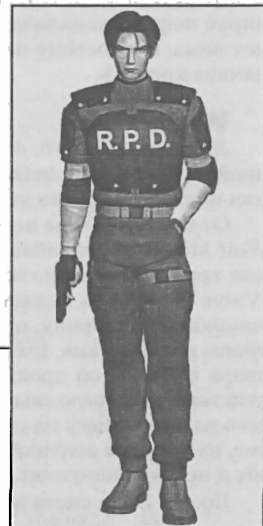
Теперь вы можете поиграть за Эйду, в ее распоряжении – тринадцатизарядный Браунинг, 45 патронов и F. Aid Spray. Снимите со стены карту (Sewage Disposal map), выйдите к бассейнам и пристрелите двух церберов. Спуститесь на подъемнике (справа) и возьмите патроны для шотгана. Вернитесь наверх, пройдите в комнату 15А, в пустом бассейне придвиньте ящики к стене – несложная загадка а-ля раскмен (особенно, если учесть, что на ящики можно залезать). Нажмите кнопку на пульте управления – бассейн заполнится водой. По ящикам Эйда сможет перейти на другую сторону и взять Precinct Key № 4. Возвращайтесь обратно к вентиляции.

Club Key Rooms

По тому же коридорчику с пауками возвращайтесь обратно в Parking Garage. Вас встретят два Licker'a (два выстрела из обрез, один из пистолета – вот рецепт приготовления ликера). Зайдите в морг (Autopsy Room – розовая двустворчатая дверь) – тела на полу будут неподвижны до тех пор, пока вы не возьмете из шкафа карту доступа (Red Card Key). Перестреляйте мертвяков или просто убегите из морга. Откройте металлическую дверь, использовав карту доступа на эле-

Леон Кеннеди (Leon Kennedy)

Леон только что окончил полицейское училище. Паренька направили в Raccoon City на стажировку, и в первый же рабочий день начался ад. Молодой офицер, идеалист до мозга костей, все время рвется кого-то спасать и защищать. Связь с Эйдой, показала ему, что мир делится не только на черное и белое.



Resident Evil 2

ктронном замке, и зайдите в оружейную. Такое ощущение, будто попали в рай, правда?! Возьмите две коробки патронов для пистолета, одну для шотгана, в шкафу лежат Siderpack (в инвентаре появятся два дополнительных слота) и Sub-Machine Gun, что в простонародье зовется Узи, который занимает сразу два слота в инвентаре (если хотите оставить это богатство Клэр, то не берите ни Узи, ни Siderpack). Поднимитесь на первый этаж, в коридор за Police Office; справа от лестницы – дверь, за ней находится небольшая комната, где на полу лежит труп полицейского – не бойтесь, он не кусается. Прочитайте дневник охранника и возьмите со стола Магнум – самую крутую пушку в игре.

Через полицейский офис выйдите в коридор и откройте синюю дверь. Зажигалкой зажгите огонь в газовой горелке, а потом включите по очереди средний, правый и левый светильник – из картины выпадет шестеренка (Gold Cogwheel); теперь мчитесь на третий этаж (это через библиотеку, вы помните?) и вставьте шестеренку в часовой механизм – откроется ржавая металлическая дверь, за которой лежит четвертый и последний шахматный ключ (Knight plug); возьмите его и прыгайте вниз.

Plug Lock

Ох, Бен, Бен, зря ты не согласился покинуть свою камеру, вот и получаешь теперь эмбрион какой-то твари в живот. На лифте отправляйтесь к камерам. Перед смертью Бен отдаст вам копии с документов Umbrell'ы. Пробираемся через канализационный люк, мимо паучков, в комнату с насосами и дверью с шахматным замком; тут вас поджидает первый босс – та тварь, что вылезла из Бена. Чудище постоянно выпускает маленьких слизняков, которые виснут на Леоне и стараются добраться до его горла. Несколько выстрелов из Магнума – и тварь отправилась в ад, а слизняки успешно давятся ногами – ну разве это противники? Откройте массивную дверь, вставив в замок четыре шахматные фигуры.

Warehouse

Идите в канализацию, где повстречаете Эйду – самое время для серьезного разговора. Далее следуйте в Control Room (сундук и печатная машинка – в наличии), возьмите из сундука Valve Handle (красный вентиль, который помог потушить вертолет). Прочтите факс – он лежит на столе, возьмите из тумбочки патроны, из шкафа – F. Aid Spray и воспользуйтесь подъемником. Как только Леон с Эйдой спустятся вниз, состоится их первая встреча с Аннет Биркин, встреча не самая приятная – Леона ранят, и вам снова придется играть за Эйду. Идите за Аннет, по дороге снимите со стены sewer map. В канализации пристрелите двух пауков – не экономьте патроны, Эйде они все равно уже не понадобятся. Вокруг трупы людей в противогазах... что, черт возьми, здесь произошло? По лестнице заберитесь в вентиляционную шахту. Знал я, что есть пауки-птицееды, но здесь настоящие тараканы-птицееды! Сбегите от хищных тварей и спуститесь вниз. Аннет расскажет о смерти Джона, о том, что произошло с ее мужем, и как вирус попал в канализацию. Покажут великолепную заставку, после которой Эйда скинет Аннет вниз. По мостику переберитесь на другую сторону, спуститесь по лестнице вниз и... Эйда начнет кричать.

Water Pool

Леон, наконец-то, очнулся. Идите в канализацию – теперь вентилятор работает, и вам не пройти так легко, как Эйде. В нише слева соберите с трупов десантников Wolf Medal и патроны для пистолета, идите направо, далее – в ржавую решетчатую дверь.

От пауков лучше всего убежать, это совсем не сложно – сразу же вставьте в замок на стене Wolf Medal и вскарабкайтесь на выступ слева. За ржавой двустворчатой дверью найдется синяя травка (ее можно взять только в том случае, если Леона отравили). Используйте вентиль (Valve Handle) на механизме с мигающей лампочкой – опустится мостик. Перейдите на противоположную сторону, при помощи такого же механизма поднимите мостик; на столе лежат патроны для шотгана, Ink Ribbons и печатная машинка – можете сохранить игру. Через ржавую дверь с решеткой пройдите по туннелю – увидите, что же так испугало Эйду. Это крокодил – действительно огромный крокодил, он еле протиснулся в туннель! Сбегите от крокодила, по дороге нажав кнопку на стене слева – выпадет газовый баллон. Глупое животное – все в рот тянет, как только зеленый схватит баллон – стреляйте (хватит и одного выстрела из пистолета), вот и нет больше уникальной рептилии. Идите в большую ржавую дверь в конце туннеля.

Леон и Эйда снова встретились. После душевной беседы и перевязки ран пройдите по мос-

тику на противоположную сторону, потом к пульта управления (направо), с тела полицейского снимите Eagle Medal, прочитайте его дневник. Снова вниз, через тоннель, где дрались с крокодилом, опустите мостик и выйдите в канализацию. Вставьте в замок Eagle Medal – вода уйдет, следуйте в ржавую дверь.

Sky Train

Идите на площадку с фуникулером, справа от вагончика – панель управления, включите энергию. Заходите в вагончик и не бойтесь, когда когтистая лапа пробьет крышу – это Вильям нарывается на неприятности. Когда фуникулер остановится, выйдите из него, рядом стоит flare gun – используйте зажигалку. Подберите справа W. Vox Key. Заходите в единственную дверь.

Factory

В узких коридорах полно зомби, позвольте Эйде разобраться с ними (ее они почему-то не трогают). Сперва пройдите налево, возьмите с окоченевшего трупа Shotgun Parts – соедините их с вашим обрезом и получите мощное оружие. Побродите по коридорам, потом поднимитесь по лестнице в Factory room. Со стола возьмите патроны к Магнуму и дробовику, в шкафу – спрэй; покиньте комнату. В бочке слева есть патроны к пистолету, на стене справа – Factory map. Зайдите в вагончик (позади него есть дверь) и возьмите со стены C. Panel Key. Вставьте C. Panel Key в панель управления перед вагоном.

Едва подъемник вместе с Эйдой и Леоном начал опускаться, как мощная когтистая лапа пробила стену вагона и отшвырнула девушку. Леон выскочил на площадку и увидел, что стало с Вильямом. Монстр, хотя и обладал чудовищной силой, был слишком медлителен – несколько выстрелов из дробовика остановили его, а Магнум довершил дело. Полицейский вернулся в вагон, Эйда не двигалась, но была жива. Когда подъемник остановился, Леон с Эйдой на руках вышел на площадку.

Umbrella Lab

Возьмите с тумбочки веточку, а в шкафу – коробку патронов для дробовика; на столе – патроны к Магнуму и печатная машинка. Выйдите в коридор, пройдите в дверь (на стене написано “Main Shaft”). Пройдите через шахту, посреди которой стоит энергоблок, идите по синему пути (East Shaft), за дверью поверните налево. В комнате с поврежденной системой охлаждения со столика возьмите Fuse Case, подействуйте им на светящийся терминал – получите Main Fuse; с тумбочки возьмите F. Aid Spray и возвращайтесь обратно в круглую комнату. Используйте Main Fuse на энергоблоке в центре. Проследуйте по красному пути (West Shaft). Поверните направо и войдите в последнюю дверь – попадете в комнату с щупальцами. Возьмите на топчане листок с паролем доступа (username: “Guest”, а пароля и вовсе нет! – заметьте, сверхсекретный объект). Прочтите рядом с компьютером Laboratory Security Manual, активизируйте компьютер, выйдет газ – щупальца станут менее подвижными. Возьмите из шкафчика огнемёт (он занимает две клетки инвентаря) и пожгите остатки растительности (это можно сделать и зажигалкой), пролезьте в освободившуюся вентиляционную шахту. Вас встретят два ликера – для этих хватит и пары выстрелов из дробовика. На столике возьмите ленты для пишущей машинки, а в шкафу – пару коробок с патронами для дробовика. Вернитесь в коридор и откройте большую дверь. С хищными растениями проще всего расправиться при помощи огнемёта. За следующей дверью есть еще один «цветочек» и огромное шевелящееся дерево

Клэр Редфилд (Claire Redfield)

Клэр Редфилд приехала на мотоцикле в Raccoon City в поисках своего брата – Криса (герой первого Resident Evil). Девушке повезло, что она повстречала Леона, – копов она недолюбливает, но этот спас ей жизнь. Временами Клэр может быть дикой и необузданной, но вообще она довольно милая. Кстати, если Леон видит в Аннет Биркин сумасшедшую ученую, то Клэр понимает, что прежде всего Аннет – любящая мать и пытается спасти Шерри.



Resident Evil 2

(прямо Джек и бобовое зернышко). Спуститесь вниз, за дверь в коридоре вас ждет четверка ликеров, причем двое прыгнут сверху – будьте готовы. Пройдите прямо по коридору в Monitor Room, здесь можно сохранить игру. Со стола возьмите Laboratory Map. Пройдите по коридору и сверните налево – попадете в исследовательский центр. Убивая по пути бывших ученых, зайдите в маленькую комнату с автоматическими дверьми. Откройте шкафчик ключом W. Vox Key и возьмите части для пистолета (Magnum parts), используйте их на Магнуме. И без того чудовищно мощное оружие станет в два раза сильнее. В большой лаборатории возьмите со стола Lab Key Card. Выйдите из лаборатории и топайте вперед, не обращайте внимания на личинки – они так и будут падать. Откройте дверь Lab Key Card и посмотрите, во что может превратиться обычный мотылек Мертвая Голова; неплохо сначала обжечь ему крылья из огнемета, а потом пристрелить из дробовика или Магнума. Уничтожьте все личинки, ползающие по компьютеру, и введите Username: «Guest», без пароля – и где теперь хваленая Амбрелловская безопасность? Пройдите через шахту по синему пути в East Shaft. Откройте дверь Lab Key Card, расправьтесь с очередной порцией мертвяков в белых халатах и возьмите MO Disk с операционного стола, Sprag и патроны к Магнуму. Покиньте операционную.

Его уже ждала Аннет Биркин - сумасшедшая жена Вильяма Биркина.

- Я знаю, что тебе нужно... то же, что и этой женщине, но ты не получишь G-вирус – наследие моего мужа! Вирус, более сильный, чем T-вирус!

- Эйда? При чем тут она?

- Глупец, ты действительно ничего не знал? Эйда познакомилась с Джоном, чтобы добыть секрет T-вируса. Ты, как и Джон, попался на крючок, впрочем, это не важно, потому что ты сейчас умрешь.

- Эйда. Эйда не могла...

Но в глубине души Леон знал, что это правда. Неожиданно включилась система самоуничтожения базы, и на Аннет обрушился потолок – уж не везет, так не везет.

Справа – массивная дверь и терминал; активизируйте терминал, это поможет Клэр во втором сценарии. Сам Леон не сможет открыть дверь. Идите в холл, к сундуку, возьмите оружие и лекарства. Теперь вернитесь в шахту и бегите по красному пути в West Shaft; Леона остановит вооруженная Эйда и потребует отдать колбу с вирусом.

- Значит, Аннет была права - тебя интересовал только G-вирус.

- Я предупреждала тебя, Леон, но ты не хотел слушать...

Эйда опустила пистолет. Она еще не успела закончить фразу, как выстрел в спину перебросил ее через ограждение. Леон поймал девушку за руку и оглянулся: позади лежала уже мертвая Аннет.

- Леон, пожалуйста, просто отпусти меня.

- Эйда, я обещал, что мы выберемся, и я сдержу свое слово.

- Я бы хотела... хотела начать все сначала...

И Эйда отпустила руку.

Леон стоял на коленях и смотрел в пропасть, где исчез единственный близкий ему человек. Только тут он понял, что потерял, и потерял навсегда... Полицейский выкинул колбу с ненавистным G-вирусом. А когда он поднял пистолет Эйды, в нем не было ни одного патрона.

В West Shaft спуститесь по лестнице вниз и перестреляйте зомбинов. MO Disk откроет выход с территории базы. У вас есть 5 минут до взрыва. Как только вы нажмете на кнопку вызова лифта (красная кнопка справа от металлических дверей), появится безобразная мутировавшая тварь, в которой уже не узнать Вильяма Биркина – вот что сделал вирус со своим создателем. На Вильяма в его первоначальном виде уйдет немного патронов, но вот потом потребуются не один выстрел, чтобы остановить ту зубастую зверюгу, в которую превратится ученый. Когда тварь все же сдохнет, приедет лифт; бегите в него, потом на перрон – и смотрите финальную заставку.

Вы думаете, что уже прошли Resident Evil 2? Как бы не так, вы не прошли и 1/4 от всей игры. Теперь вам предложат записать новый Save – Claire B Scenario 2nd. Вставляйте второй диск и делайте Load этой записи.

Claire B Scenario 2nd

The City Streets

Бегите вперед, уворачиваясь от зомби. У Клэр хорошие ножки - в смысле, очень быстрые, бегают она намного шустрее неповоротливого Леона, вы это оцените. Пробежите до конца улицы, зайдите в решетчатую дверь. Дальше - налево, мимо двух зомби-полицейских, в небольшой комнате возьмите Cabin Key; затем - быстро к небольшому кирпичному домику, откройте дверь ключом и избавьтесь от него (появится вопрос "Discard?" - выберите "Yes").

The Police Station

Вы уже были в этой комнате, когда играли за Леона; на столе - коробка патронов, Ink Ribbons и печатная машинка. Выбирайтесь из дома через противоположную дверь и бегите мимо мертвяков по лестнице на второй этаж - увидите, как разбился вертолет. Пробежите по коридору с воронами и сверните в деревянную дверь слева (не пытайтесь пристрелить ликеров, их двое, а у вас пока нехватка патронов), идите в другую деревянную дверь, окажетесь в Waiting Room. Возьмите патроны, ленты для пишущей машинки и прочитайте дневник секретарши. Пройдите в холл, опустите аварийную лестницу (Emergency Ladder). Спуститесь вниз и возьмите со столика Grenade Launcher. Теперь - обратно в холл к воронам, в серую дверь, окажетесь на знакомом балкончике. Спуститесь вниз, через черный вход зайдите в Police Office.

Police Office

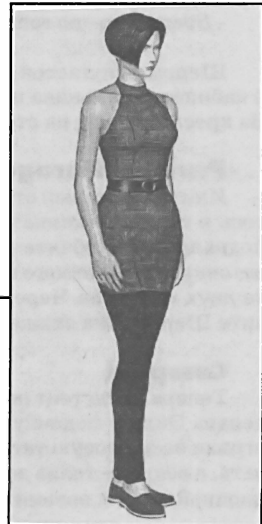
Возьмите у мертвого полицейского патроны. Постреляйте особо активных мертвяков и возьмите из шкафа красный вентиль (Valve Handle). Клэр не знает числовой комбинации к сейфу, но мы-то знаем (2-2-3-6)! Возьмите заряды для гранатомета и карту полицейского участка, за столом шефа несколько зеленых веточек - вы не забыли? Теперь бегите наверх, через холл с воронами, на крышу и потушите вертолет. Возьмите из него заряды для гранатомета. Вы помните гигантского мутанта - Тирана, босса первого Resident Evil? Думаете Umbrella прекратила их производство? Как бы не так... Теперь они не придумали ничего лучше, как скинуть на город несколько тиранов, чтобы они, значит, разобрались силовыми методами и нашли G-вирус. Тиран, как бомба, пробьет крышу - здоровый парень, но неповоротливый; просто оббегите его, по дороге можно разжиться у мертвого полицейского патронами. Спешите к носу вертолета, туда, где были два ликера - Тиран прикончил их. Забегите в комнату справа (там, где три статуи), возьмите Blue Card Key и пристрелите ликера. Теперь бегите в холл, на второй этаж, через Waiting Room. Разделайтесь с зомбиками и в конце балкона возьмите Unicorn Medal; по аварийной лестнице спускайтесь в холл на первый этаж и идите к компьютеру. Откроются двери в холле (в том числе и дверь на втором этаже, ведущая в библиотеку). Используйте Unicorn Medal на фонтане, получите Precinct Key № 1. Идите в двойную дверь.

Dark Room

Тройка зомби - нет проблем, что вам теперь эта мелочь? Возьмите патроны у безголового тупа. Идите в металлическую дверь, со шкафа возьмите зажигалку, в шкафу - Ink Ribbons; прочитайте отчет на полке. В коридоре с забитыми окнами будьте готовы к тому, что ввалится два тупа в служебной форме - накормите их свинцом. Идите в двустороннюю деревянную дверь; точно так же, как и Леон, зажгите ка-

Эйда Вонг (Ada Wong)

Сексуальна и довольно часто пользуется этим. Тайный агент Umbrella, Эйда была специально послана, чтобы контролировать разработку Т-вируса. Из-за нее у нас возникло немало проблем: это ее письмо мы могли прочитать в Resident Evil 1, это ее имя было паролем в компьютере, это она, в конце концов, обманула Джона и пыталась украсть Т-вирус! Но разве можно на такую девушку держать зло, пусть даже и резидентное? Вот и Леон не мог.



Resident Evil 2

мин, получите Red Jewel (за ящиками – патроны для пистолета). Идите в знакомую Dark Room, почувствуйте себя как дома; оставьте лишнее в сундуке (в том числе и Red Jewel). Идите наверх и возьмите второй Red Jewel, подвигав статуи. Идите в S.T.A.R.S. office.

S.T.A.R.S. office

Леон читает дневник Криса – знакомая картина, правда, смотрели на нее мы в другом ракурсе. Поговорите с ним, из шкафа возьмите арбалет, со стола – Precinct Key № 2. Когда вы решите покинуть офис, придет факс для Криса. Нехорошо читать почту старшего брата! Но все равно придется. Когда Клэр выйдет из офиса, она увидит маленькую девочку и зомби – пристрелить... Что значит “кого”? Зомби, конечно, девочку все равно не получится... Теперь спуститесь вниз, мимо Dark Room, и откройте металлическую дверь в этом же коридоре (потом тут будет полно мертвецов). Из несгораемого шкафа возьмите Plastic Bomb, стрелы для арбалета и Film A, идите в розовую дверь и будьте готовы к веселой вечеринке с трупами. Из шкафа возьмите патроны, со стола – Detonator. Соедините Detonator с Plastic Bomb. Теперь сложите все в сундук (оставьте только оружие) и идите в библиотеку (на второй этаж).

Library

По пути поджарьте пяток зомбиков (у них там тесная компания, поэтому будет разумно использовать гранатомет). По дороге откройте красный столик (у Клэр есть отмычка) и возьмите патроны. В библиотеке делайте все точно так же, как и в первом сценарии, только вместо шахматного ключа получите змеиный камень (Serpent Stone). Берите его и через Waiting Room спуститесь вниз; через Hall или через Police Office (там толпа беспокойных мертвых – готовьте гранатомет) идите в камеру для допросов. Возьмите F. Aid Spray и Eagle Stone. В соседней комнате ничего, кроме патронов и ликера, нет. Вернитесь обратно, туда, где нос вертолета пробил стену (по дороге возьмите из сундука оба Red Jewel, бомбу с детонатором, Serpent Stone и Eagle Stone). Заложите бомбу (подойдите вплотную к покоренной двери), теперь сверните в комнату, где лежала Blue Card Key. Как использовать рубины, вы уже знаете, получите – Blue Stone № 1. Идите в дверь, которую сорвало взрывом, поговорите со свихнувшимся шефом полиции – у него умерла дочка : (. Откройте вторую дверь в его кабинете, идите по коридору вперед, включите свет в темной комнате – снова встретите маленькую девочку.

- *Меня зовут Клэр, а тебя?*
- *Шерри.*
- *Где твои родители, Шерри?*
- *Они оба работали на химической станции Амбреллы, мама сказала мне, чтобы я шла в полицейский участок, потому что дома было слишком опасно.*
- *Идем со мной Шерри...*
- *Здесь что-то есть, и оно охотится за мной...*

Шерри испугается и убежит; возьмите патроны из небольшого сундука и возвращайтесь в кабинет начальника полиции – странно, он куда-то пропал. На столе лежит Precinct Key № 3. За креслом шефа на стене висит картина, подвиньте ее и вставьте Serpent Stone и Eagle Stone.

Parking Garage

Идите на первый этаж, через черный вход в Police Office, откройте заднюю дверь и спуститесь в гараж. В комнате с генераторами (ржавая дверь справа) на стеллаже возьмите карту подвала, и подключите аварийную энергию – так же, как это сделал Леон. В гараже можно взять веточку, но там никого нет, чтобы помочь подвинуть фургон; идите через мусорку и пристрелите двух церберов. Через канализационный люк вы попадете в Storage Room, на выходе встретите Шерри. Она скажет, что ее зовет папа, и скроется через небольшую дырку в стене.

Cesspool

Теперь предстоит поиграть за Шерри. Выполнить ей придется практически то же самое, что делала Эйда – подвинуть ящики, наполнить бассейн и взять Precinct Key № 4. Но тогда-то вы играли за здоровую тетку с пистолетом, а теперь – за двенадцатилетнюю девочку, и без пистолета, а вокруг – толпа зомби; ощущения самые ужасные! На обратном пути забежите к вентиляционной шахте, возьмите заряды для гранатомета – и быстрее к Клэр!

Club Key Rooms

Подберите ключ и патроны, которые вам кинула Шерри. Поднимайтесь наверх, в морге прибейте двух ликеров и добудьте карту доступа (Red Card Key), идите в оружейную – все аналогично сценарию за Леона, вот только ни Узи, ни Sidepack вы не найдете (если взяли их в первом сценарии). Следуйте на стоянку машин и приготовьтесь к встрече с двумя псынами. Фургон теперь отодвинут, и путь свободен. Снова – пара собак; спуститесь на лифте вниз (со столика возьмите Film C), за изувеченным телом Бена с полки возьмите стрелы, в соседней камере есть несколько веточек. Поднимайтесь наверх и идите на псарню – снова два добермана, что же они парами-то разбегались? На полу возле собачьего корма подберите Crank. Лучше всего сложить ненужный пока инвентарь в сундук; возьмите зажигалку. Возвращайтесь на первый этаж (под этажеркой – заряды для гранатомета) и идите в закрытую комнату позади лестницы, на столике – очередные заряды для гранатомета, на кровати – дневник сторожа (Watchman's diary). Возвращайтесь через Police Office в коридор и идите в синюю узорчатую дверь. Все происходит аналогично сценарию за Леона, даже спрей на полу валяется. Включите среднюю, правую и левую лампы – шестеренка и отвалится (Gold Cogwheel). Вы уже забыли про Большого Парня? Зато он о вас помнит! Как только вы возьмете шестеренку, Тиран проломит стену. Выскидывайте в коридор – нет, от Тирана так не убежать; когда он проломит стену, воткните в его широкую грудь пару обойм стрел, и Большой Парень вырубится – да, да, именно не умрет, а теряет сознание. Снимите с его тела колчан стрел и бегите в библиотеку, по дороге возьмите из сундука Crank и побольше стрел.

Blue Stone

На третьем этаже, аналогично сценарию с Леоном, поверните ручку и вставьте шестеренку, получите Blue Stone № 2. Как только вы покинете комнатку, появится Тиран. Когда он вырубится, заберите у него заряды для гранатомета. Соедините Blue Stone № 1 и Blue Stone № 2 в один камень. Идите в кабинет шефа полиции, там вы встретите Шерри. Вставьте Blue Stone в нишу за картиной – откроется потайная дверь. На полу валяются письма шефа полиции – оказывается, он работал на Umbrell'у! Спуститесь в лифте и встретите окончательно потерявшего рассудок шефа; когда его слопают мутировавший Вильям, возьмите заряды для гранатомета (под небольшим столиком) и прыгайте в шахту. Папа Шерри – достаточно серьезный противник, один удар – и Клэр почти наверняка погибнет. Выход есть! Зарядить гранатомет и стрелять, пока Вильям не свалится с мостика. Вернитесь в кабинет шефа за Шерри, идите снова на мостик, где дрались с Вильямом, нажмите на кнопку и спускайтесь в канализацию.

Sewers

Когда Клэр и Шерри зайдут в канализацию, появится Тиран, девочку похитят, и Клэр снова останется одна. Возьмите пару синих веточек и идите в комнату с сундуком и пишущей машинкой. Прочитайте manager fax, возьмите F. Aid Spray и достаньте вентиль (Valve Handle) из сундука – он вам пригодится. Откройте дверь и подберите заряды для гранатомета на полке (здесь есть один зомби). Спускайтесь на подъемнике и поговорите с Леоном. Поднимитесь в warehouse на другом подъемнике, здесь есть еще несколько веточек и патроны для пистолета. Возвращайтесь к Леону, возьмите со стены карту канализации.

Water Pool

Леон попросит найти Эйду. В канализации слева от вентилятора – трупы десантников; займитесь мародерством – найдете Wolf Medal и заряды для гранатомета. Теперь сверните налево и, не обращая вни-

Шерри Биркин (Sherry Birkin)

Вам ничего не говорит фамилия этой маленькой девочки? Правильно, это дочь Аннет и Вильяма Биркин – тех самых ученых, что создали G и T вирусы. Двенадцатилетняя девочка перенесла гораздо больше, чем любой из взрослых героев игры, но не потеряла своей детской жизнерадостности.



Resident Evil 2

мания на пауков, бегите в решетчатую дверь. Вставьте Wolf Medal в замок и дуйте в дверь налево. Из воды вылезет мать Шерри (это ее Эйда искупаться отправила, вы помните?). Все дальнейшие действия полностью аналогичны сценарию за Леона, только крокодила-переростка не будет.

Sky Train

Идите на площадку с фуникулером, где встретите Шерри, проходите в вагончик. Девочка не умеет так быстро бегать, как Клэр, поэтому не отходите от нее далеко. Когда фуникулер остановится, выйдите из него; рядом стоит flare gun, если есть зажигалка – используйте, если нет – вернетесь потом, чтобы найти W. Box Key.

Factory

Идите в единственную дверь и в знакомом подземелье перестреляйте зомбиков. Около того труп, где Леон брал приклад для шотгана, теперь лежит Spark Shot – электрическая пушка (занимает 2 слота в инвентаре). Площадки с вагончиком теперь нет, на нем уехали Леон и Эйда. Возьмите патроны возле бочки. На маленьком лифте спуститесь вниз, с пульта управления возьмите C. Panel Key, посмотрите на монитор. Мама! Тиран! Покажите негодяю, что такое Grenade Launcher (если у вас мало жизней или патронов, то можно просто убежать). Возвращайтесь в Factory room (туда, где вы оставили Шерри) и используйте C. Panel Key на machine control panel. Идите вместе с девочкой к вагончику и включите control panel. В вагончике возьмите из туалета заряды для гранатомета. И снова битва с мутантом Вильямом, главное – не дайте ему зажать себя в угол.

Платформа остановится, Клэр выйдет посмотреть, что случилось. Идите к вентиляционному отверстию. Клэр провалится, а платформа с вагоном и Шерри поедет вниз. Выходите на открытую площадку (тут есть сундук), затолкайте железный ящик на подъемник и спуститесь вниз. Двигайте ящик к двум другим ящикам (проход справа). Впереди – печатная машинка, здесь же – труп ученого, возьмите у него листы с докладом. Спустившись на красном подъемнике, вы встретите пару усиленных ликеров. От своих братьев они отличаются тошнотворно-зеленоватым цветом тела и длинными когтями и, кроме того, любят прыгать – будьте осторожны. Нажмите рубильник и возвращайтесь наверх к вентиляции (откуда Клэр свалилась). Теперь можно зайти в лифт и спуститься в лабораторию Амбреллы.

Umbrella Lab

Перестреляйте мертвецов (используйте оружие с большим радиусом поражения) и зайдите в вагон; Шерри там почему-то не окажется. Посетите небольшую комнату с пишущей машинкой и сундуком. Первая половина прохождений в лаборатории практически полностью аналогична прохождению сценария А, только Lab Key Card лежит в комнате, где Леон нашел огнемёт, а P. Room Key – в большой лаборатории. Но вот дальше... Как только вы сожжете гигантского мотылька и вернетесь в комнату с мониторами (Monitor Room), то встретите Аннет Беркин – мать Шерри. Оказывается, G-вирус спрятан в медальончике Шерри! На мониторе Аннет увидит, как ее драгоценную дочку пытается поймать Большой Парень, и быстренько убежит. Теперь соберите все травы/патроны/баллончики, какие еще остались, – сюда вы больше не вернетесь. Поднимитесь наверх и идите в большую дверь (в East Shaft), которую не смог открыть Леон, но может открыть Клэр. Приготовьтесь к встрече с ликерами – придется изрядно попотеть, но оно того стоит – вы получите Узи! А теперь спуститесь на лифте туда, где двигали тяжелый ящик, заберитесь на этот самый ящик, а с него – на два соседних. Откройте дверь P. Room Key'ем и готовьтесь к очередной встрече с Тираном – не бойтесь, драться не придется, он по собственной глупости свалится в огонь, правда, перед этим включит систему самоуничтожения базы. Вернитесь к энергоблоку (в центр шахты) – увидите плачущую Шерри, склонившуюся над телом мамы; рядом валяется пистолет Эйды. Когда Аннет умрет, возьмите у нее Master Key, используйте его на компьютере в лифте – Клэр и Шерри приедут на платформу. Заходите в поезд, бегите во второй вагон – там возьмете с пола Platform Key, тут же стоит сундук. Берите веточки (баллончики) и оружие мощнее, но учтите, что один слот в инвентаре должен остаться у вас свободным. Теперь – снова на перрон; как только вы откроете металлическую дверь, начнется отчет времени, до взрыва у вас в запасе ровно 5 минут, ой, уже 4 минуты 58 секунд... Быстрее! Через железнодорожный мост – на противоположную платформу, за решеткой возьмите два Joint Plug. Под мостом есть железная дверь, за ней – генератор,

вставьте в него Joint Plug и приготовьтесь к встрече с боссом. Вы не верили, что Большой Парень – Тиран? Ну, теперь-то убедились? Он изрядно обгорел, но все так же опасен. Когда вас изрядно поцарапают, наверху появится темная фигурка... (По-моему, это. С того света, что ли, она пришла помочь вам?) Эйда (или это все-таки не она?) скинет вам ракетницу – отбегите от Тирана и возьмите ее; из нее можно сделать всего два выстрела, но хватит и одного. Все, прощай, Большой Парень. Возвращайтесь на перрон, постреляйте голеных зомби. В противоположном конце перрона есть переключатель – откройте ворота и скорее пробирайтесь в поезд к Шерри. Забегайте в кабину, опустите рычаг – поезд тронется. Смотрите заставку. Что, опять думаете, что это конец? Идите во второй вагон... Ой, Шерри, во что же превратился твой папа! Быстренько забейте его и покиньте вагон. Смотрите финальную заставку. Умеют люди из Capcom делать игры, правда?

Claire A Scenario 1st

Теперь можете начать проходить сценарий «А» за Клэр (Claire A Scenario 1st) – еще одно прекрасное приключение, прохождение которого не составит для вас особого труда – все предметы и ключи находятся там же, где и в предыдущем случае, разве что монстры кое-где поменялись местами. Но вот заставки будут уже несколько иными; кроме того, нам лишний раз дадут поиграть за Шерри, а еще придется приготовить для девочки вакцину, чтобы из нее не вылупилась такая же тварь, как из Бена (помните несчастного журналиста?).

Leon B Scenario 1st

Во втором сценарии за Леона вы встретитесь с Шерри, а бедняжка Эйда теперь погибнет по-другому – ее убьет Тиран. И еще: Магнум теперь лежит в сейфе в офисе S.T.A.R.S. – не забудьте взять эту замечательную пушку.

P.S. Да, и финальная заставка будет несколько другая.

Секретные сценарии

Ссылки на эти сценарии появляются в опции Special, там же, где находится картинная галерея игры и где можно повторно посмотреть заставки.

The 4th Survivor

Возможность поиграть за секретный персонаж появится, если вы пройдете второй сценарий (не важно, Leon B или Claire B) с рейтингом «А», – это нелегко, но это того стоит! Четвертый выживший – ни кто иной, как Ханк, секретный агент Umbrella, один из тех, кто пытался прикончить Вильяма. Писать прохождение по 4th Survivor – довольно нелепое занятие, поскольку бежать вам придется из комнаты в комнату (всегда открыта только одна дверь), но это не просто бег – это марафон наперегонки со смертью! У Ханка изначально приличный арсенал оружия: шотган, 150 патронов для пистолета, Магнум, но ни как следует подлечиться, ни пополнить боекомплект вам не дадут. Зато врагов – толпы, это будет бойня, и бить преимущественно будут вас. В конце концов, вы встретите Большого Парня, которого должны убить, слышите, УБИТЬ! Просто обязаны. Потом отправитесь к своим. А значит, Ханк доставит-таки ампулу с G-вирусом, сведя на нет все старания Леона, Клэр, Эйды, Аннет и Вильяма. Каков герой – наверняка, капитана получит!

Extreme Battle

Вы сможете поиграть в экстремальном режиме, если закончите второй сценарий с рангом «А» (также опция Extreme Battle может появиться, если вы просто хорошо прошли игру). Extreme Battle – резня в лаборатории Umbrella, на трех уровнях сложности, за одного из четырех персонажей – Леона, Клэр, Эйду или... ну, вы соскучились по секретным персонажам? За Криса Редфильда! Братик Клэр с ружьем на плече – такой, каким мы помним его со времен первого Resident Evil'a.

Tofu

Определенно, создатели RE испытывают маниакальную страсть к секретам! Итак, если вы пройдете игру 6 раз (имеется в виду 6 сценариев А – В – А – В – А – В) с рангом «А» (6 раз!), то получите еще один сверхсекретный персонаж – большой кусок торта по имени То-Фу. Это прикол создателей игры. Вооружен наш храбрый прямоугольный боец только ножом (прихо-

Resident Evil 2

дится постоянно прятаться в «мертвые зоны», чтобы махать тесаком), и его приключения аналогичны похождениям Ханка. А когда вы убьете Большого Парня (сделать это можно, забравшись наверх)... впрочем, зачем, вам рассказывать, что будет тогда...

Несколько советов

Проходить игру можно с любого диска, но наиболее правильным (ИМНО) будет пройти игру в том порядке, как описываем ее мы, т.е.: первый сценарий за Леона, второй сценарий за Клэр, первый сценарий за Клэр, второй сценарий за Леона.

Не стройте из себя супермена - это не Quake, и патронов на всех не хватит; иногда легче сбежать от врага, чем тратить драгоценные боеприпасы.

У RE 2 тяжелое приставочное прошлое, поэтому, когда вы покидаете комнату, у всех раненых врагов (в том числе, и у боссов) восстанавливаются показатели здоровья, так что нужно либо сразу их убивать, либо вообще не трогать.

Записываться можно только ограниченное число раз, у печатных машинок, пока не иссякнут Ink Ribbons.

В игре есть такая приятная вещь, как сундуки - стоят они чаще всего рядом с печатными машинками, причем, что бы вы ни положили в один сундук, забрать это можно будет из другого. Не очень реалистично, конечно, зато геймплей на высоте.

Вы можете смешивать травы между собой, добиваясь наилучшего эффекта; например, красная + зеленая восстановит жизнь полностью.

Система оценок

После того, как вы прошли сценарий, похождения Леона (или Клэр) оценят по пятибалльной шкале от «А» до «F». Ранг складывается из следующих показателей:

- количество записей;
- время, ушедшее на прохождение одного сценария;
- количество использованных F. Aid Spray;

Для того чтобы ваш ранг был равен «А», пользуйтесь приведенной ниже таблицей. Кроме того, для ранга «А» нужно чтобы:

- уровень сложности был не ниже normal;
- не использовалось Special Weapons - оружие с бесконечным боекомплектом (базука, Узи, авиационный пулемет).

Ранги

Ранг А - счет от 270 до 300
Ранг В - счет от 200 до 269
Ранг С - счет от 145 до 199
Ранг D - счет от 100 до 144
Rank E - счет от 0 до 99

Ленты для печатных машинок (Ink Ribbons)

0 использованных лент - счет 100
1 использованная лента - счет 95
2 использованных лент - счет 90
3 использованных лент - счет 85
4 использованных лент - счет 80
5 использованных лент - счет 75
6 использованных лент - счет 70
7 использованных лент - счет 65
8 использованных лент - счет 60
9 использованных лент - счет 55

Газовые баллончики (First Aid Sprays)

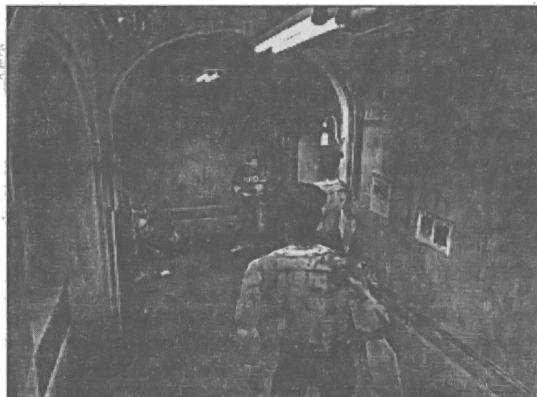
0 использованных баллончиков - счет 100
1 использованный баллончик - счет 90
2 использованных баллончиков - счет 80
3 использованных баллончиков - счет 70



- 4 использованных баллончиков - счет 60
- 5 использованных баллончиков - счет 50
- 6 использованных баллончиков - счет 40
- 7 использованных баллончиков - счет 0

Время

- Менее, чем 2:29:59 - счет 100
- От 2:30:00 до 3:29:59 - счет 90
- От 3:30:00 до 4:29:59 - счет 80
- От 4:30:00 до 5:29:59 - счет 70
- От 5:30:30 до 6:29:29 - счет 60
- От 6:30:30 до 7:29:59 - счет 50
- От 7:30:00 до 8:29:59 - счет 40
- От 8:30:30 до 9:29:29 - счет 30
- От 9:30:30 до 10:29:59 - счет 20
- От 10:30:00 до 11:29:59 - счет 10
- От 11:30 и больше - счет 0



Небольшой секрет, который здорово экономит время: вместо паузы успешно используется Alt. Нажмите на него – и время остановится, снова нажмите Alt – игра продолжается! Если же вы пользуетесь стандартной паузой (F9 или «Z»), время все равно идет.

Специальное оружие

Специальное оружие можно получить после прохождения сценария, и в следующей игре оно будет лежать в сундуке. Вот эти замечательные пушки:

- Rocket Launcher с бесконечным боезапасом, если вы закончили первый сценарий не более, чем за два с половиной часа, и ваш ранг «А» или «В»;
- Submachine Gun с бесконечным боезапасом, если вы закончили второй сценарий не более, чем за три часа, и ваш ранг «А» или «В»;
- Gatling Gun + два предыдущих оружия с бесконечным боезапасом, если вы закончили второй сценарий не более, чем за два с половиной часа, и ваш ранг «А» или «В».

Особо стоит обратить внимание на Gatling Gun – трехствольный авиационный пулемет, который долго раскручивается, но крошит в капусту всех.

Немного из истории Resident Evil

С созданием всей серии RE связана не одна история, вот несколько старых и новых баек:

- Resident Evil в оригинале называется Biohazard, именно под таким названием игра выпускается в Японии;
- изначально в RE2 главными героями должны были быть Леон Кеннеди и Элиза. Вот именно, не Клэр Редфилд, а какая-то страстная голубоглазая блондинка Элиза Волкер – она кое-где мелькает на совсем ранних скринах из RE 2;
- о приключениях героев RE написано 2 книги;
- есть комиксы Resident Evil, в том числе, и в Интернет: <http://welcome.to/RaccoonCity>;
- сейчас ведутся съемки фильма RE, режиссер – небезызвестный Джорж Ромеро (Night of the Living Dead, Dawn of the Dead). Но, судя по всему, в фильме не будет персонажа Джилл – какой же это тогда Resident Evil?;
- уже этой весной выйдет Resident Evil CODE: Veronica. В игре предполагается множество новых фишек, например, multiplayer и игра через Интернет. RE: Veronica предназначен для приставки Dreamcast (в новой приставке от Sega будет модем) и, посему, вряд ли появится в ближайшее время на PC. Действие игры развернется через три месяца после событий описанных в RE2, а главной героиней станет Клэр.
- вовсе ведется разработка RE3. По непроверенным слухам, игра расскажет о том, что случилось с Крисом и Джилл. Они встретятся с Леоном, Клэр, а также с тайным проектом Амбреллы – Супер Тираном.

Sim City 3000

Жанр	Economic strategy
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Дата выхода	январь 1999 Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Дизайн ●●●●●●●○○○
Рейтинг 8.9

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Сразу предупреждаю, что это руководство рассчитано на тех, кто видит Sim City впервые. Опытным игрокам покажется, что я разъясняю прописные истины, но вспомните себя. Сколько вопросов возникало у вас самих в первые дни игры? Начиная работу над нижеследующим руководством, я прежде всего хотел максимально облегчить жизнь тем, кто только открывает для себя фантастический мир стратегий от Maxis. Опять же, не ждите каких-либо “рецептов победы” или описания беспроеигрышной стратегии – для SC3000 таких вещей просто не существует. За каждым новым нажатием на New game следует то самое потрясающее действо, которое мы называем Игрой. А хорошая игра, как известно, никогда не бывает предсказуемой.

Рекогносцировка

Итак, карта сгенерилась, и все готово к строительству. Для начала нужно хорошенько рассмотреть доставшуюся вам делянку и определиться с ее сильными и слабыми сторонами. К первым относятся обширные плоские участки, ко вторым – всяческие “складки рельефа”. Для ведения строительства их придется выравнивать, что требует подчас значительных финансовых затрат, которые на дебютном этапе могут оказаться фатальными. Поэтому для первых кварталов выберем самую большую равнину. Идеальным вариантом будет, если она окажется в углу карты или хотя бы у края, зачем это нужно, объясню чуть позже. На данном этапе торопиться не стоит, игра все равно на паузе. А вот ошибка в первоначальной планировке потом может дорого обернуться. После облюбования подходящего места переходим непосредственно к строительству.

Строительство

Первым городским сооружением должна стать электростанция. Без достаточного энергообеспечения районы даже не начнут развитие. Идеальное место для станции – угол карты. Почему? Дело в том, что область загрязнения от любых ваших сооружений имеет форму круга, центр которого приходится на источник. А когда вы располагаете какую-нибудь “коптилку” в углу, 3/4 загрязнения уходит за пределы карты к вашим соседям (после такого варианта можно подумать, что кто-то из разработчиков SC3000 пожил некоторое время в наших “коммуналках”). И что наиболее приятно, соседи на такую подлянку не способны. Исходя из этого, наилучшее место для промышленных районов – границы игрового поля.

Первоначальное количество доступных для строительства станций зависит от стартового года игры. В любом случае, лучший вариант на раннем этапе – это угольная электростанция. Как говорится, “лучшее соотношение цены и качества”. При небольшой стоимости она предоставит достаточно энергии для развития города. Единственный минус – высокая степень загрязнения воздуха, так что вряд ли кто-то захочет жить по соседству. Придется разориться на постройку дороги и линий электропередачи от станции к будущим жилым районам, которые лучше расположить на некотором удалении от нее. Если предоставленный вам участок земли разделен рекой, то целесообразно на большом берегу располагать жилые и коммерческие кварталы, а на меньшем – источники повышенного загрязнения: промышленные предприятия и электростанции. Правда, придется заплатить за постройку мостов и переброску через реку коммуникаций, но в итоге все затраты возместятся, ведь такая планировка повысит цену зем-

ли, хотя об этом позже.

Переходя к рассказу о дальнейшем планировании города, нужно упомянуть, что очень важно отслеживать возраст электростанций. Старая, они дают меньше энергии, а полностью выработав ресурс – взрываются. Естественно, до этого доводить нельзя. Если рванет угольная или газовая – при этом полгорода всего лишь останется без света, а вот при взрыве атомной станции есть все шансы получить второй Чернобыль. Кстати, именно с использованием атомной энергии связан наибольший риск – эти станции крайне уязвимы при стихийных бедствиях, так что шальной торнадо вполне может устроить вам локальный апокалипсис. Лучшая тактика: за 4-5 лет до истечения срока годности построить новую электростанцию, после чего пустить на снос старую. Это избавит вас от опасности вероятного взрыва и потери энергии частью районов города. Также при первой возможности переходите на новые, более чистые и безопасные, источники энергии. Конечно, цена мегаватт-часа получится несколько выше, но жители ваш шаг оценят.

Что интересно, теперь нужно думать и о расположении станции на местности. Если вы отдали предпочтение экологически чистой энергии ветра, то лучше всего располагать “мельницы” на возвышенностях (чем выше, тем сильнее дует, – об этом и в manual’e написано).

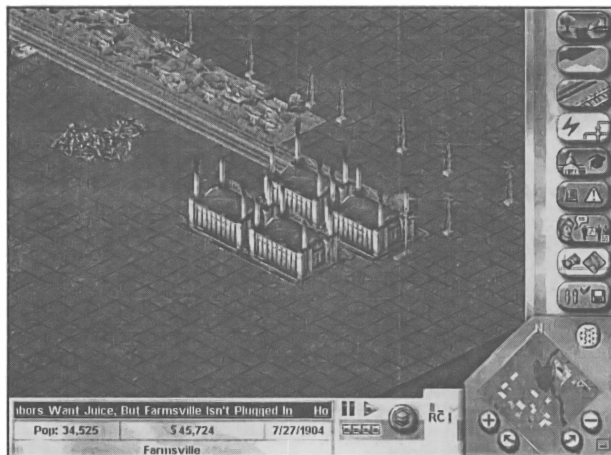
Позабавившись об электрификации, можно переходить к застройке жилых массивов. Немного теории. В SC3000, как и в его предшественниках, нет постройки домов как таковых. Ваше непосредственное участие в развитии города ограничивается делением приглянувшейся территории на зоны, которые застраиваются без дальнейшего вашего вмешательства, в зависимости от выбранной специализации.

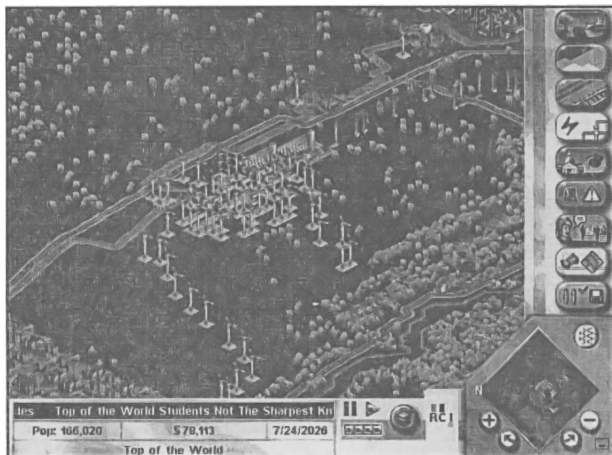
В SC3000 предусмотрено 6 типов городских зон: жилые, коммерческие, промышленные, морские порты, аэропорты и свалки. В основном, вам придется иметь дело с первыми тремя типами, которые, в свою очередь, делятся в зависимости от плотности заселения и использования на light, medium и dense. То есть, скажем, light commercial – это небольшие частные магазинчики, а dense – уже респектабельные многоэтажные коммерческие центры. То же самое применительно к residential и industrial. Кстати, если выделить большую территорию на достаточном расстоянии от города под light industrial, то получите ферму. Проблема продовольствия в SC3000 никак не отражена, так что все эти “фазенды” – не более чем красивые домики, но глаз радуют.

Ваш советник по городскому планированию рекомендует на раннем этапе развития использовать light зоны, однако я не разделяю этого мнения. Да, более “высокие” зоны дороже, но и отдача от них больше (определяется числом налогоплательщиков на единицу площади). Причем на dense зонах могут стоять постройки light- и medium-класса, то есть, потратившись сейчас, потом не придется разоряться на снос старых домов и перекраивание территории под увеличившееся население. Правда, чрезмерное увлечение небоскребами связано с повышенным загрязнением и дорожными пробками, но это все решаемо. Об этом – несколько позже.

Для первичного развития районы должны быть обеспечены электричеством и подъездными путями. Неважно, что только что спланированный квартал – единственный в городе и соединять его еще не с чем, пока не обедете участок дорогой, начала строительства и не ждите. Для эффективного заселения придется провести еще и воду. О водопроводе и транспортной сети читайте в соответствующих разделах, а пока несколько слов о принципах городской планировки.

Расположенные по соседству районы так или иначе влияют на рейтинг и развитие друг друга. Никто не станет жить рядом с коптящей трубой мусоросжигателя или химическим заводом. Также мало найдется сумасшедших, решивших открыть там магазин. А вот в “одноэтажный” (light) жилой комплекс недалеко от развитого торгового центра народ ломанется валом. К чему





все это? К тому, что планирование в SC3000 – это почти искусство. Переборщите с заселенностью – получите постоянные пробки, разместите квартал далеко от потенциального места работы – прослывете в глазах населения мэром, не заботящимся о горожанах, постройте жилой дом по соседству с фабрикой – и все проживающие в нем буквально задохнутся, что не лучшим образом отразится на популярности вашего города. И так – всю игру, всем нужно угодить, выжать из них как можно больше денег, направляя капитал на ублажение тех, кто все еще чему-то не рад.

Неоспоримо то, что любому городу требуется связь с остальным миром. Создателям SC3000 она представляется в виде аэро- и морских портов. Принцип их постройки такой же, как и для жилых зон: разметили территорию, провели электричество, воду и дорогу и наблюдаете, как на голом участке земли появляются взлетные полосы или верфи с причалами. Естественно, все это не для красоты. Аэропорт обеспечивает приток рабочей силы и туристов, что способствует развитию, соответственно, производства и коммерции. А вот морские порты почему-то используются исключительно для грузоперевозок – видимо, вся SimNation повально подвержена морской болезни. Как и аэропорты, они способствуют развитию индустрии и коммерции. Кстати, и морские, и воздушные ворота вашего города должны иметь достаточно большую площадь, квадрат 5х5 развиваться не станет. Что самое удивительное, являясь вроде бы далеко не самыми тихими и чистыми городскими объектами, эти постройки не затормаживают развитие соседних районов. Но все равно, хотя бы из эстетических соображений, не размещайте аэропорт посреди жилых кварталов.

Последний тип городских зон – Maxis'овское нововведение – свалка. Пока нет достаточного количества свободных средств для постройки перерабатывающих предприятий, она может стать неплохим вариантом избавления от накопившегося мусора. Все, что нужно, – это отметить кусок земли подальше от заселенных кварталов и провести к нему шоссе или железную дорогу. Ни электричества, ни воды не надо. Но и свалка не резиновая, так что не пожалейте при возможности денег на постройку хотя бы простого мусоросжигателя.

Коммунальные службы

Для нормального развития любому городу нужна налаженная система коммунальных служб. Применительно к SC3000, это электроснабжение и водопровод. Конечно, в рамках этого раздела можно говорить и о транспорте, и о системе образования, и о здравоохранении. Но в силу достаточного объема каждой из этих тем в отдельности, я решил посвятить им отдельные разделы. А пока начнем с электричества.

В отличие от SC2000, вам не потребуется тянуть провода к каждому району, достаточно довести линию от электростанции до крайнего из них. Отныне роль линий электропередач между кварталами выполняют, как ни странно, улицы города. То есть, если вы строите электростанцию через дорогу от завода, то он сразу получает необходимое количество энергии и становится своеобразным передатчиком электричества соседним постройкам. А высоковольтные линии служат только для передачи электроэнергии на большие расстояния. Кстати, ваши граждане не приветствуют соседство с вышеупомянутыми конструкциями.

Для максимально возможного развития любого квартала требуется водопровод. Значит, придется прокладывать водопроводные трубы. Каждая канализационная постройка, и трубы в том числе, имеет свой радиус действия. Постройки, находящиеся в этой зоне, обеспечены водой, не попадающие в нее – нет. На практике все просто. Видите сообщение о недостаточном снабжении водой, переходите в режим прокладки труб, находите обойденный вниманием квартал, продлеваете ближайшую трубу до конца района – и все счастливы. Хорошая тактика – прокладывать трубы под дорогами.

Помимо труб, вам доступны 4 “водяные” постройки: насосная станция, водонапорная башня, опреснительная насосная станция и очистительный комплекс. Насосные станции используются для перекачки пресной воды озер и рек. Они располагаются на берегу водоема и соединяются с сетью водопроводных труб под кварталами.

Водонапорные башни выкачивают воду из подземных источников, которые, если верить help'у, находятся везде, так что строить их можно, где заблагорассудится. Стоят они вдвое меньше насосных станций, но и мощность их ниже в 2,5 раза. Зачем они введены в игру, не очень понятно, ведь чтобы перекачать 3000 кубометров воды в месяц, придется построить 2 насоса или 5 башен. В итоге насосные станции все равно обойдутся дешевле. Конечно, бывает, что свежестроенный квартал находится на таком удалении от источника воды, что приходится ставить несколько дополнительных насосов для поддержания нужного давления в сети и прокачки воды к новостройкам. В этом случае башня может стать неплохим подспорьем. Но, исходя из этого, совет – размещайте первые кварталы недалеко от реки или озера. И к тому времени, когда потребуется большее количество воды, надеюсь, единовременные траты на насосы в размере 150\$ за штуку не будут значить для вас практически ничего.

Если кварталы располагаются на береговой линии, то нужно будет построить еще и опреснительную станцию, которая также качает воду, причем по производительности ее можно сравнить с тремя обыкновенными насосами.

Во избежание загрязнения воды, подаваемой в городские кварталы, со временем стоит раскошелиться на очистительный комплекс. Для получения желаемого эффекта, естественно, требуется подсоединить его к городскому водопроводу.

Напоследок стоит сказать, что водопроводные постройки также имеют определенный срок годности, по истечении которого они разрушаются. Так что следите, чтобы не остаться без воды или без денег, когда, скажем, одновременно придут в негодность 15 насосных станций.

Транспорт

Еще одной необходимой составляющей полноценной жизни в современном городе является развитая транспортная инфраструктура. В SC3000 вы можете строить дороги общего пользования, хайвэй, железные дороги и метро.

Дороги общего пользования являются основным средством связи между соседними или близко расположенными кварталами. Проблема заключается в том, что они всего лишь двухполосные, и поэтому на них нередки пробки, особенно в “многоэтажных” жилых и коммерческих кварталах.

Высокоскоростные хайвэй служат для связи с удаленными районами. Пробок на них практически не бывает. Хайвэй достаточно дороги, вот почему строить их нужно именно для того, чтобы разгрузить часть городских дорог. Хотя, если годовой доход устойчиво находится за чертой в 8000-10000, можно и раскошелиться на такую магистраль только для красоты. Однако, стоит помнить, что с приобретением этого чуда дорожной отрасли возрастут и расходы на содержание транспортной сети города. Так что, семь раз отмерьте... При пересечении с обыкновенной дорогой, хайвэй проходит над ней, поэтому обязательно придется построить с каждой стороны такого перекрестка по связующей эстакаде (on-ramp). Такие же развязки нужно будет возвести на пересечении двух хайвэев.

В SC3000 вам придется постоянно искать разумный баланс между личным и общественным транспортом. К общественному транспорту относятся автобусы, железные дороги и метрополитен. Конечно, все затраты по их постройке и содержанию пополняют расходную часть городского бюджета, но развитие такой транспортной сети может существенно снизить количество дорожных заторов, что, в свою очередь, повысит привлекательность вашего города.

При проведении дорог через реки и холмы вам автоматически будет предложено построить мосты или тоннели, естественно, если позволяют условия рельефа. Советую согласиться, так как их использование дешевле, чем проведение объездного пути или изменение ландшафта.

Безопасность

Жителям Sim City, как и всем нормальным людям, хочется спокойствия и защищенности. Для удовлетворения этой потребности вам нужно позаботиться о достойном уровне общественной безопасности. Путь решения этой проблемы прост, как все гениальное – не жалейте денег на постройку полицейских участков, тюрем и пожарных станций.

Уровень преступности напрямую влияет на привлекательность города и цену земли. Есте-

ственно, чем больше полиции в городе, тем сложнее правонарушителям творить свои темные делишки, и тем увереннее и комфортнее чувствуют себя ваши граждане. Один из важных факторов, влияющих на эффективность работы правоохранительных органов, – количество тюрем. Если задержанных некуда сажать, их приходится отпускать обратно на улицы, так что может получиться, что ваша полиция будет работать вхолостую. Советую потратиться на тюрьму по первому требованию советника по безопасности. В принципе, одного СИЗО вполне хватает на маленький город, на средний и большой – пары, максимум трех. Естественно, при условии, что вы не пустили ситуацию с охраной общественного порядка на самотек. Само собой, ваши жители не испытывают особого восторга от соседства с местной “Матросской тишиной”, так что наилучшее место для тюрьмы – индустриальная зона города. Само собой, увеличение бюджета полиции непременно обернется увеличением эффективности работы стражей порядка.

Еще одна городская проблема – это пожароопасность ваших зданий. Для предупреждения возгораний следует иметь хорошо развитую систему пожарных станций. В отличие от полицейских участков, их можно строить не по всему городу, а только в “зонах риска”. Наиболее подвержены пожарам производственные районы, однако не стоит недооценивать жилые и коммерческие зоны. Уровень опасности можно несколько понизить, обеспечив квартал стабильным водоснабжением, но квалифицированный персонал все равно остается основным средством борьбы с пожарами. Еще одним средством увеличения эффективности и оперативности работы пожарных команд является внедрение некоторых городских программ, например, оборудование построек пожарной сигнализацией. Ну и, само собой, увеличение финансирования пожарного департамента.

И полицейские, и пожарные участки имеют зоны эффективного охвата. В районах, на которые он распространяется, оперативные команды сами реагируют на ЧП и автоматически принимают соответствующие меры. Старайтесь, чтобы ни один из районов города не остался “неохваченным”.

Возможны и лесные пожары, поэтому, если по соседству с домами вы решили оставить лесной массив и создать свое подобие Измайловского парка, побеспокойтесь о достаточном количестве пожарных станций поблизости. Как ни странно, но зоны охвата расширяются при увеличении финансирования соответствующего департамента.

Если же проблемный квартал не попадает в охраняемую область, то вы сами можете организовать выезд бригады на место происшествия. Количество прибывающих на помощь отрядов всегда равно количеству соответствующих участков в городе, иными словами, не ждите на месте подавление бунта прибытия 5 полицейских команд, если у вас всего 2 участка на весь город.

Развлечения

Народ обожает, когда о нем заботятся. Значит, придется серьезно заняться проблемой всеобщего угождения вашим подопечным. Никто не захочет купить жилье там, где нельзя хорошо развлечься. Вот почему нужно будет потратить немалые деньги на постройку парков, фонтанов, детских аттракционов, стадионов и прочего. Чаше всего вашим жителям хватает лишнего парка, чтобы успокоиться и не канючить, что ваш город самый скучный в стране. Мнение жителей о развлечениях в городе, в принципе, никак не влияет на ваши доходы (куда страшнее проблемы преступности и загрязнения), а вот рейтинг мэра может пострадать. Не спору, иногда жалко строить парк там, где в перспективе мог быть весьма прибыльный торговый центр или элитный жилой квартал, но хотя бы иногда о подопечных гражданах позаботиться стоит. Даже если это и не принесет больших денег.

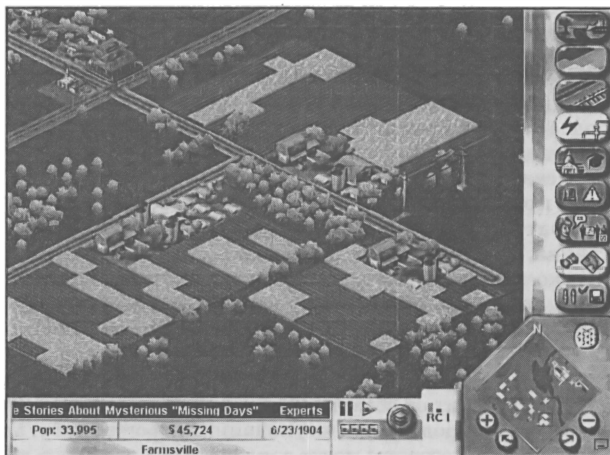
Образование

Дети, как известно, наше будущее. Соответственно, вам придется позаботиться об их своевременном и достаточном образовании. Представители SimNation обучаются в школах и колледжах, а также занимаются “самообразованием”, посещая музеи и библиотеки. Нужно сказать, что система образования – одна из основных расходных статей городского бюджета. Причем основные расходы будут связаны с системой начального образования – постройка очередной школы вполне может привести к дефициту бюджета. Однако, не переживайте – высокий уровень образования снижает преступность, ведет к внедрению более прогрессивных методов производства, что, в свою очередь, уменьшает загрязнение. Да и вообще, ваши граждане чувствуют себя гораздо счастливее, зная, что их дети не болтаются на улице. А счастливый человек куда как охотнее платит налоги. Подростки продолжают образование в колледжах. Да, не сто-

ит забывать, что народ охотно ходит по музеям и библиотекам. Делайте выводы...

Здравоохранение

Здоровье и долголетие нации должно волновать вас несколько не меньше, чем прочие проблемы города. Средняя продолжительность жизни ваших граждан составляет примерно 59 лет. Однако в ваших силах довести эту величину и до 90 лет. И при этом никто не просит заниматься серьезной медицинской наукой, достаточно лишь хорошо наладить систему здравоохранения. В SC3000 имеется единственная медицинская постройка – больница. Именно их количеством и уровнем финансов, выделяемых департаменту здравоохранения, определяется адекватность медицинской системы нуждам города. Также в деле охраны здоровья граждан может помочь внедрение соответствующих муниципальных программ.



Финансы

Ну, как говорится, “а теперь, Маша, о главном”. Да-да, именно о главном, ведь, как ни печально это признавать, но вся ваша градостроительная деятельность будет направлена именно на получение как можно большего количества презренного металла. Да и вообще, весь процесс игры можно условно поделить на две части: поиск свободных денег и их превращение в конкретные постройки.

Для начала разберемся с общими понятиями. Валюта в SC3000 называется Simoleons, если кому-то интересно. Городская казна складывается именно из этих симолеонов, которые идут на проведение всяческих операций и на дальнейшее развитие города. Как показывает практика, деньги имеют свойство кончаться, и если такая участь постигнет ваш город, то вы лишитесь возможности вести любое дальнейшее строительство. Однако финансирование городских департаментов и принятых программ будет продолжаться, загоняя вас в еще более глубокую финансовую яму. Что гуманно, вы должны не “бюджетникам” – установленные обязательные выплаты будут осуществляться в любом случае – а как бы самому себе, так что примите это к сведению. До определенного предела бюджет можно держать в минусе, но учтите, что при таком раскладе в один прекрасный день ваши жители начнут думать о новом мэре.

Всегда быть в курсе финансовых новостей вам поможет экран городского бюджета, который имеет два вида: отчет о расходах и отчет о доходах.

Расходы составляют: городские программы, выплаты по сделкам с соседями и по займам и финансирование городских департаментов. Напротив каждой статьи бюджета расположены два числа. Первое показывает сумму, затраченную на соответствующую сферу с начала года до текущего момента, второе – предполагаемый уровень затрат к концу года. Здесь вы можете регулировать количество выделяемых денег для каждого из департаментов, перемещая влево-вправо специальный бегунок. Но при этом у каждого департамента есть определенный минимум денег в год для нормальной работы, исходя из потребностей вашего города. Естественно, не рекомендуется снижать финансирование ниже этого уровня.

Доходы складываются из поступлений от некоторых городских программ, а также от выплат по договорам с соседями и бизнесменами. Но основным их источником, конечно же, являются налоги. Вы можете устанавливать их размер отдельно для жилых, коммерческих и промышленных зон. Налоги являются мощным инструментом регулирования развития вашего города. Их повышение приносит дополнительный доход, но может вызвать недовольство граждан и даже их частичный отток из города. Снижение налогов влечет за собой скачок в развитии выбранной области и более благосклонное отношение населения. Однако, не спешите заниматься благотворительностью при каждом упоминании представителей населения о “непосильном налоговом бремени” – им всегда хочется платить меньше (а кому не хочется?), а на одних только

сделках с соседями далеко не уедешь.

Упомянутые выше сделки с соседями и бизнесменами нужно разобрать подробно. Время от времени мэры соседних городов обращаются к вам с предложениями о сотрудничестве в области снабжения электроэнергией и водой или переработки мусора. Предположим, что у вас в городе некоторый энергетический кризис, а свободных денег на постройку дополнительной электростанции нет. Протяните электролинию до границы карты и подтвердите желание установить связь с соседним городом. Через некоторое время появится сообщение о том, что соседи готовы предоставить вам некоторое количество электроэнергии. В итоге, вы получаете нужные мегаватты, а соседи – ежемесячные денежные вливания. Естественно, возможна и обратная ситуация, но для этого вы сами должны иметь определенный избыток энергетических ресурсов. Жалко только, что вы сами обратиться с предложением о сотрудничестве не можете – договорная инициатива принадлежит исключительно соседям. Со временем ваш партнер может предложить пересмотреть условия сделки – чаще всего, попросит больше энергии, само собой, за большую оплату. Вы вольны согласиться на новые условия или оставить все по-прежнему. Сделку можно расторгнуть в любой момент, но при этом придется заплатить неустойку, размер которой зависит от объема заключенных соглашений. Также они расторгаются, если вы уничтожите межгородскую коммуникацию (дорогу, трубу, электролинию).

Такие же договоры могут заключаться относительно водоснабжения и переработки мусора. Естественно, для обмена водой нужно провести трубопровод, а для мусора – шоссе или железную дорогу. Напоследок посоветую внимательно прочитывать условия предлагаемого договора и реально оценить собственные возможности. Неприятно будет, если сосед завалит вас мусором, пусть даже и за деньги.

Помимо соседних городов, сделки можно заключать и с коммерческими структурами. Их основной интерес – получение участков в вашем городе для возведения собственных построек. В принципе, денег такие контракты приносят достаточно много, но, как известно, если где-то что-то прибыло, значит где-то что-то убыло. Размещение в городе подобных “строек века” ведет к росту загрязнения и преступности, да и жители соседних кварталов начинают активно паковать вещи. Так что решаться на подобные сделки стоит только при опасном положении с городскими финансами и возможности поставить полученное здание где-нибудь на отшибе, иначе получите дополнительные проблемы.

Еще одним дополнительным способом пополнить бюджет являются банковские ссуды. Они выдаются в диапазоне от 5000 до 25000 симолеонов сроком на 10 лет. По истечении срока вы обязаны вернуть ссуду с процентами. Учитывая то, что возратить придется где-то около 150% первоначальной суммы, обращаться в банк следует только при полной уверенности в своей грядущей платежеспособности. Что интересно, раньше истечения указанного срока вернуть долг нельзя.

Напоследок – несколько универсальных советов касательно финансов. Если вас пугают размеры ежегодных потерь:

- остановите всякое строительство. Не исключено, что остатки денег будут потрачены прежде, чем новостройки начнут приносить доход;

- снизьте уровень финансирования городских департаментов. Конечно, такой подход не замедлит отразиться на их эффективности, но он может дать вам временную передышку на накопление капитала;

- откажитесь от использования некоторых городских программ. Правда, отказываться придется не от некоторых, а от большинства проектов, потому как практически все они убыточные;

- пересмотрите условия сделок с соседями. Может оказаться, что вы уже давно в состоянии обеспечивать нужды города самостоятельно, а деньги ежемесячно выкладываете “по старой памяти”. Только все-таки постарайтесь дождаться очередного предложения о пересмотре условий. Во время переговоров можно прекратить деловые отношения, не выплачивая неустойку.

Для увеличения размера доходов:

- повысьте налоги. Только не перестарайтесь, чтобы люди не побежали из города;

- внедряйте прибыльные городские программы (платные парковки, легализация азартных игр и т.д.). Конечно, в силу их немногочисленности, сверх-доходов ждать не стоит, но хоть какое-то подспорье будет;

- заключите приносящие деньги сделки с соседями. Если у вас в городе избыток, скажем, свободных свалок или перерабатывающих предприятий, не спешите их ликвидировать. Предложите свои услуги соседям, не задаром же, в конце концов;

- возьмите банковскую ссуду. Но учтите, это крайнее средство, у вас есть все шансы попасть в долговую кабалу.

Загрязнение

Здоровье жителей неотрывно связано с состоянием окружающей среды. Вам придется приложить немало усилий, чтобы воздух и вода в вашем городе оставались чистыми и безопасными.

Основными источниками атмосферного загрязнения являются транспорт и промышленные предприятия. А если к этому прибавить дорожные пробки, то ситуация становится просто удручающей. Сохранить над городом чистое небо поможет развитие сети общественного транспорта (видимо, по городу будут ходить только троллейбусы и трамваи) и переход на высокотехнологичное производство. Также нужно разбивать побольше парков; помимо развлечения жителей, они еще и очищают атмосферу.

А вот для решения проблемы грязной воды придется применять технологические решения. Рано или поздно вашему городу понадобится очищающий комплекс (а может, и не один), который существенно снизит содержание вредных примесей в питьевой воде.

Кроме этого, не помешает и внедрение экологических программ, например, дополнительные налоги с “грязных” производств.

Стихийные бедствия

Помимо внутренних проблем, будьте готовы к неприятностям, появление которых предсказать невозможно. Я говорю о стихийных бедствиях. Разработчики решили не усложнять и без того нелегкую жизнь мэра и приготовили вам только 5 “сюрпризов”: пожар, общественные волнения, землетрясение, торнадо и атаку пришельцев. Контролировать ход событий вы можете только в первых двух случаях - есть возможность послать на место неприятностей отряды полиции и пожарников. Когда же город имеет дело с капризами природы и инопланетянами, ваши органы безопасности бессильны. Но при этом можно уменьшить потери среди населения, заранее предупредив их о надвигающейся опасности. Для этого используйте сирену раннего оповещения. Услышав ее, жители спешат укрыться в безопасном месте и не подвергаются существенной опасности. Забота об оперативности подачи сигнала целиком и полностью лежит на вас, так как только вы имеете доступ к сирене. Однако, не объявляйте тревогу понапрасну, вспомните притчу о пастушке и волках. Для тех, кто не понял - ложные тревоги снижают бдительность горожан, и в момент реальной опасности они могут просто не отреагировать, считая, что это - очередная тренировка.

Советники

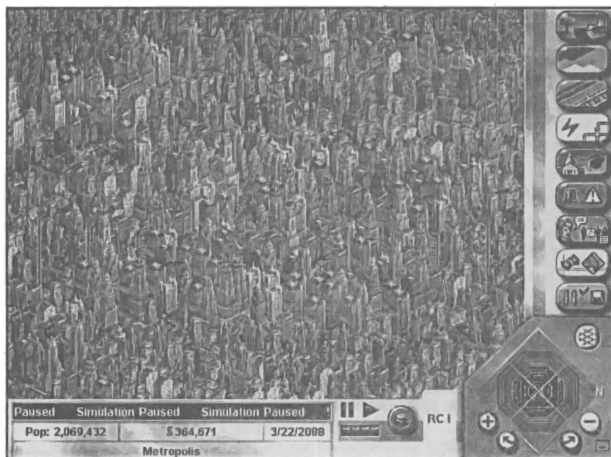
Справиться одному со всеми городскими проблемами, конечно, очень сложно даже на мизерной карте. Однако часть забот можно перевалить на помощников. Для этого в SC3000 введены консультанты по различным вопросам. Всего их семеро:

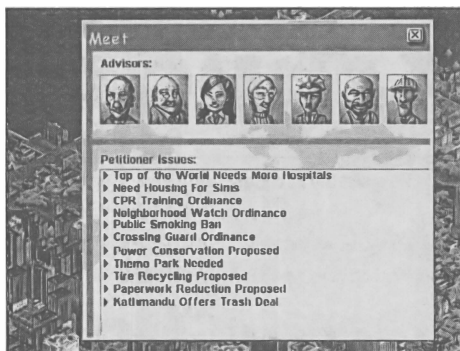
Mortimer Green - советник по финансам. У него всегда можно узнать оперативную информацию о городском балансе и рекомендуемом уровне налогов для каждого типа зон.

Moore Biehl - начальник транспортного цеха :) . Он готов проконсультировать по проблемам транспортной сети города и дать рекомендации, на что следует обратить особое внимание.

Constance Lee - отвечает за городское планирование. В ее компетенцию входят вопросы расширения и последующего максимального развития городских зон.

Karen Frawl - представительница “зеленых” в вашей администрации. Всегда готова помочь в вопросах, касающихся окружающей среды и указать пути ее поддержания в приемлемом состоянии.





Maria Montoya – эта бравая латиноамериканка отвечает за вопросы общественной безопасности. В ее подчинении находятся силы полиции и пожарной охраны.

Randall Shoop – советник по образованию, здравоохранению и развлечениям. Достоин всяческого уважения, так как, занимаясь сразу тремя ответственными областями городской жизни, ничего не упускает и всегда готов помочь грамотным советом.

Gus Oddman – специалист по городским коммунальным службам. Если возникают вопросы по поводу электро- и водоснабжения, обращайтесь к нему.

У каждого из ваших советников всегда можно получить консультации относительно целесообразности внедрения предлагаемых программ и заключаемых договоров (естественно, если программы и договоры подпадают под их юрисдикцию).

Программы

Инициаторами внедрения муниципальных программ выступают региональные общественные организации. По большей части, программы выкачивают деньги из бюджета, но при этом помогают в решении некоторых проблем. Например, можно в 2 раза снизить расценки на пользование городским транспортом. Это потребует увеличения ассигнований на его содержание, но привлечет пассажиров. А чем больше народу пользуется автобусами и метро, тем меньше пробок на улицах, и тем меньше загрязнение воздуха. Некоторые программы, такие, как легализация азартных игр, приносят доход, но их единицы.

Специальные постройки

Одна из новинок SC3000 – так называемые landmarks. Это наиболее известные архитектурные сооружения со всего мира. Строятся абсолютно бесплатно, доход не приносят, на популярность и рейтинг города не влияют, и вреда от них никакого. Короче говоря, красивые, но абсолютно бесполезные здания.

Призы

Время от времени жители или вышестоящие органы власти будут предоставлять вам новые здания. По большей части, они не влияют на финансы, а выступают только как украшение города и символ определенных успехов. Возведение этих построек может быть бесплатным, а может потребовать определенной наличности. Но, если за здание нужно платить, то оно будет иметь какую-нибудь отдачу. Скажем, если вы построили лучшую в регионе систему образования, то есть все шансы, что муниципалитет разрешит разместить в городе университет, взяв на себя затраты по его строительству. Или благодарные жители подарят вам персональный особняк или поставят памятник. Все это – чистое украшательство. А вот, скажем, за маяк нужно будет выложить 5000\$, но он может привлечь дополнительное количество туристов, что не замедлит отразиться на развитии коммерческого сектора города. Такие строения могут производить и отрицательный эффект. Например, военная база развивает производство и коммерцию, но при этом увеличивает уровень преступности.

Напоследок

Ну, вот практически и все. Напоследок еще раз выражу надежду, что этот материал поможет вам разобраться если не во всех, то в большинстве нюансов прекрасной стратегии под названием Sim City 3000. Спасибо разработчикам за отличную игру. Ее долго ждали, о ней немало говорили и, выйдя, она не разочаровала поклонников. Играйте в SC3000, она того стоит.

Return to Krondor

Жанр	RPG
Издатель	Sierra
Разработчик	Pyrotechnix
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	октябрь 1998 Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
 Графика ●●●●●●●●○○
 Звук и музыка ●●●●●●●●○○
 Сбалансированность ●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.9
 НАВИГАТОР
 ИГРОВОГО МИРА

От автора

Текст, который вы видите ниже, содержит прохождение игры Return to Krondor. История его написания заслуживает отдельного упоминания, поэтому позволю себе отвлечь ваше внимание на несколько минут. Дело в том, что, просмотрев несколько вариантов игры, мы здесь, в редакции, с удивлением обнаружили, что все версии существенно отличаются друг от друга. Это первый случай в нашей практике, поэтому мы решили привести solution для самого последнего варианта (релиз 1.00.6). Если у вас более старая версия, просто скачайте патч с <http://www.sierra.com>. Если же к моменту появления номера выйдет следующий вариант, то нам остается лишь выразить надежду, что хотя бы половина квестов в нем сохраниться без изменений. В любом случае, мы очень старались дать ответы на все вопросы, возникающие по ходу дела.

Решения квестов приводятся так, чтобы персонажи получали максимальный experience. Это не всегда самый простой или самый быстрый путь. Кроме того, часто вариант поведения персонажей предопределяет, какие игровые ситуации возникнут в дальнейшем, поэтому, даже если вы прошли игру одним способом, попытайтесь сделать это по-другому. Скорее всего, встретите что-то новенькое. Enjoy!

Управление

Управлять персонажами можно не только левым кликом мышки. Правый клик применяется для оценки характеристик оппонента, поиска предметов на земле и получения экрана возможных действий во время combat'a. Часто удобнее использовать клавиши перемещения курсора для движения героев – проще ориентироваться, и легче выбрать нужную позицию. Иногда (далеко не во всех локациях) работают клавиши "[" и "]". Они изменяют положение точки обзора. Почаще пробуйте их нажимать – очень полезно.

Прокачка персонажей

Рост скиллов (skills) происходит неравномерно. От 0 до 50 для увеличения скилла на единицу необходимо потратить 1 AP (advancement point). От 51 до 75 – 2 AP, от 76 до 90 – 3 AP, от 91 до 100 – 4 AP соответственно. Растить скиллы героев следует согласно тому вооружению и амуниции, которые они используют. Для всех героев важна защита (defense) и инициатива (initiative). Специализируйте персонажей по небоевым умениям. Например так: Джеймс – вскрывание замков (pick locks), обезвреживание ловушек (disarm traps) и наблюдательность (perception); Джосхара – алхимия (alchemy) и оценка противника (evaluate); Кендарик – анализ (analyze) и алхимия (alchemy). Солон



Return to Krondor

и Вильям в небоевых скилах не нуждаются. Солон слишком поздно получает следующий уровень, а Вильям быстро покидает группу и занимается только шинкованием противников на мелкие дольки.

Инвентарь, артефакты и shopping

Чтобы облегчить выбор амуниции, приводим таблицы оружия и доспехов.

Кинжалы (Daggers) – bladed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Keshian	100	1	2-7	5
Kingdom	200	1	2-7	20
Free City	300	1	2-7	50
Highcastle	400	1	2-8	100

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Moredhel	1	2-7	+15 Attack; +5 Damage	500
Slicer	1	4-8	+3 Damage; Extra attack every round	445
Dagger of Hasperion	2	4-8	-7 Damage; +20 Assess Skill	145
Cursed Dagger	2	4-8	+4 Damage; Cursed; 100% Critical Hits	25
Dagger of Dala	1	4-8	+20% Agility	845
Dagger of Sorrow	1	4-8	+10 Defense; +5 Fire Damage	445
Izmal Poison	1	1-7	Normal Damage + 5-15 Poison Per Round	3000
The Catalyst Dirk	1	2-7	Double Strikes	8500
Hellblade	1	2-7	+25 Attack; +5 Fire Damage	1000
Miller's Dagger	2	3-7	3% chance Critical Hit at -3 dmg; User is Immune to Critical Hits	400

Рапиры (Rapiers) – bladed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Durbin	100	2	1-10	32
Highcastle	200	2	2-12	160
Dueling	300	2	2-12	400
Noble	400	3	6-13	350

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
SlayerBane	4	2-12	2.5 times damage vs. Undead	875
Enhanced	2	2-12	+15 Attack; +3 Damage	1000
RatTooth	3	2-12	+10 Attack; +4 Damage	800
BentBlade	3	2-12	+10 Agility; +5 Damage	60
Kiss of Ruthia	3	4-12	-25 Defense; Triple chance for Critical Hit	2050
Blade of Banath	3	2-12	+20% Agility	780
Vanguard	2	2-12	+25 Attack; +6 Dmg; +35 Defense; +2 Dmg blocked by armor	4700
Peregrine	2	2-12	+10 Attack; +3 Damage; +1 strike per round	5500
Argent	2	2-12	+25 Attack; +5 Damage; Ignores Armor	4000

Мечи короткие (Shortswords) – bladed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Goblin	100	4	4-10	8
Durbin	200	4	4-10	40
Kingdom	300	4	5-11	300
Highcastle	400	4	6-12	950

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Cullun Blade	5	5-9	-10 Attack; -5 Damage; 10% Critical Hit	150
conDoin's Curse	6	5-8	-25% Strength; -5 Damage; 10% Critical Hit	200
Enchanted	6	6-12	+15 Attack; +3 Damage	750

WardenBlade	5	4-10	+20 Attack	1250
Gladiator	4	6-12	+25 Attack; +5 Damage	1200
Centurion	4	4-10	+30 Attack; +6 Dmg;	
			Double Critical Hit percentage	2000
StrongBlade	6	4-10	+25 Strength	3000

Мечи кривые (Scimitars) – bladed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Iron	100	4	4-14	38
Durbin	200	4	4-14	100
Keshian	300	4	5-15	380
Starblood	400	4	5-16	800

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
FaithPoint	4	4-14	+13 Damage	620
Wrath of the Prophet	5	6-16	20% chance of critical; +15 Damage	1000
Prophet's Wrath	3	4-14	+25 Attack; +5 Damage	1600
Imp's Revenge	4	4-14	+5 Attack; +1 Damage; 5% chance Critical Hit	1600
Enchanted	3	5-15	+25 Attack; +6 Damage	1600

Мечи широкие (Broadwords) – bladed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Durbin	100	6	5-15	50
Military	200	6	5-15	75
Silden	300	6	5-15	250
Highcastle	400	6	5-16	500

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enchanted	6	5-15	+15 Attack; +3 Damage	1250
Wound Lord	6	5-15	+25 Attack; +5 Damage;	
			Double critical hit percentage	3200
Edge of Onan-Ka	7	5-15	Extra attack per round	1200
Cursed	7	5-15	+4 Damage; Cursed	1

Двуручные мечи (Grate Swords) – 2-handed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Trophy	100	12	4-20	150
Military	200	11	7-27	350
Royal	300	11	8-28	750
Rillanon	400	11	9-29	1500

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Death Blade	12	8-28	+15 Attack; +12 Damage;	
			+50% Critical Hit percent	6500
Life Bane Blade	12	8-28	+15 Attack; +15 Damage	5800
Cursed	12	8-28	+5 Attack; +8 Damage;	
			Cursed 100% Critical Hits	105
BeautyBlade	12	8-18	+50 Attack; -8 Damage	520
Sword of Darkmoor	12	8-28	+10 Attack; +2 Damage	5200
ElfersBladeDemonslayer	12	8-28	+10 Attack; 3 strikes per round;	
			2 * damage vs. Undead	5200
Sword of Lims-Kragma	12	8-28	+20 Attack; +20 Fire Damage	15000

Return to Krondor

Луки (Bows) – bow skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Hunter	100	3	2-10	80
Military	200	3	4-12	100
Ranger	300	3	4-12	180
Elven	400	3	4-14	500

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enchanted	3	4-12	+20 Attack; Ignore Armor	850
Cursed	3	4-12	+5 Attack; +4 Damage; Cursed	55
Armor-Piercing	5	2-8	Ignore Armor	500
Kahooli's Bow	3	4-12	+20 Attack; +5 Damage; Double Critical Hit percent	9500
Farkiller	3	4-12	+15 Attack; +2 Damage; +1 Attack per round	3000

Топоры (Axes) – axe skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Goblin	100	14	8-18	70
Steel	200	14	8-20	210
Kingdom	300	14	8-22	350
Dwarven	400	14	8-24	600

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Axe of Yabon	14	8-24	+20 Attack; +4 Damage; -25 Defense	680
Wood Axe	12	6-18	-15 Attack; -15 Defense	18
Obsidian	14	8-24	+12 Attack; +12 Damage	1800
The Moon	14	8-24	Extra attack per round	1000
Arclight	14	8-24	+25 Attack; +10 Dmg (undead take double); Blinded 1-4 rounds	8000

Булавы (Maces) – blunt skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Iron	100	9	1-9	35
Footman	200	9	2-10	60
Knight	300	9	2-10	150
Noble	400	9	2-11	900

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enhanced	9	2-10	+15 Attack; +3 Damage	800
The Grey Mace	9	2-10	-25% Agility and Ignores Armor	800
Mace of Ishap	9	2-10	Can cast Call Healing Wind once per combat	1800
Cursed	9	2-10	Cursed, +25 Attack; +6 Damage	10
Mace of Light	8	2-10	+25 Attack; +5 Damage; Double damage vs. Undead	2400

Боевые молоты (Warhammers) – blunt skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Mercenary	100	16	4-24	75
Mountain	200	16	5-25	125
Warhound	300	16	5-25	325
Hammer of Prayer	400	16	6-26	750

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Blessed	16	5-25	+10 Attack; +5 Damage; Undead take double damage	6000
The Day Hammer	16	5-25	-10 Agility; Triple damage vs. Undead	1500

Hammer of Fire	16	5-25	+25 Attack; +12 Fire Dmg; Undead take double damage	9600
Cursed Warhammer	16	5-25	Cursed, +15 Attack; +7 Damage	5
Battlehammer of Onan-Ka	16	5-25	Can cast Battlehymn once per combat	5000
Warhammer of Lactor Bain	27	9-39	+25 Att; +25 Def; +6 Dmg; Stun 1-4 rnds,X3 to undead	26000
Wraith of Astalon	30	8-38	+35 Attack; +7 Dmg; Target stunned 1-4 rounds	9000

Дубины (Clubs) – blunt skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Club	100	4	2-6	2
Belaying Pin	200	4	2-6	4

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Club of Conquest	20	4-12	-20% Strength; -20% Agility; 200% to Critical Hit	275
Bain of Bartsch	20	2-6	-50 Defense; +20 Attack; +2 Damage; 200% to Critical Hit	120
Elfwood	1	2-4	-25 Att; +7 Dmg; +15 Def; Ignores Metal; Can cast Storm of Chaos once per combat	1200

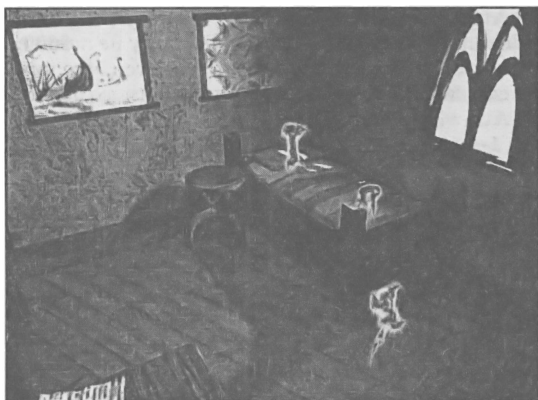
Посохи (Quarterstaff) – 2-handed skill

Тип	Quality	Bec	Dmg	Стоимость
Simple	100	6	2-10	5
Oak	200	6	2-10	15
Ironshod	300	6	2-10	35
Blackwood	400	6	2-10	65

Название	Bec	Dmg	Скрытый эффект предмета	Стоимость
Enhanced	6	2-10	+15 Attack; +3 Damage	1500
SwayStaff	8	4-10	+15 Attack; -4 Damage	140
Staff of Ironwood	8	4-12	+30% Strength	550
DragonStaff	4	2-10	Can cast Storm of Chaos once per combat	6000
Fire Staff	6	2-10	+15 Attack; +7 Fire Dmg; Casts Fire Rain (max 15)	4800
Thunder Staff	6	2-10	+25 Attack; +5 Damage; Casts Lightning Strike (max 15)	6000

Оставляйте у персонажей то, что им необходимо из алхимических зелий и квестовых артефактов, надевайте лучший armor, лучшее оружие, а остальное – продавайте в лавках. Все, что вы продали, сохраняется в лавках и переходит в новую книгу (то есть новую игру). Это полезное свойство можно использовать, чтобы с самого начала достойно экипировать персонажей. Проданные вещи автоматически опознаются, что часто вовсе нелишне. Кроме того, просматривайте предлагаемый товар на предмет приобретения необходимой амуниции. Многие торговцы продают полезные кольца, амулеты и алхимические рецепты. Магические книги и свитки покупайте при любой возможности. Они позволяют магам и жрецам повышать скиллы владения магией даже без повышения уровня. Из колец и амулетов собирайте “гарнитуры”, повышающие одинаковые умения, и надевайте их в нужный момент. Хороший пример: комплект из Амулета Меча (Amulet of the Sword), Кольца Воина (Warrior's Ring) и Кольца Свободы Воли (Ring of Free Will). Джеймс с таким комплектом и с Vanguard'ом в руке производит впечатление катаклизма местного значения, особенно если во время первого раунда боя отравить его клинок, используя weak potion of poison.

Общее правило: надевая что-либо на персонаж, обязательно выясните какие именно атрибуты у него изменились. Иного легального способа выяснить полезность предмета не существует.



Сундуки, двери и ловушки

Большинство замков защищено ловушками, которые необходимо обезвредить до взламывания или использования ключа. Для обезвреживания ловушки нужно, чтобы Джеймс имел в inventory воровской инструмент (thieves tool kit). Каждая ловушка состоит из трех частей, которые сначала следует определить с помощью зонда (probe), затем “разоружить” соответствующим механизмом инструментом, и только после этого использовать ключ (magic key) или отмычку (lockpicks). Все многообразие ловушек составляют различные комбинации девяти механизмов. Приведем их вместе с обезвреживающими инструментами: Latch разряжает-

ся отверткой-переключателем (lever), Pressure Plate открывается кусачками (cutters), Tripwire – lever, Springs & Gears – lever, Fire Oil Mixer обезвреживается трещоткой (ratchet), Poison Tanks – ratchet, Blades – cutters, Nozzles – lever, Needles отключает ratchet. Если у вас есть кольца или амулеты, повышающие умения disarm traps и lock picks, наденьте их на Джеймса. Это сильно упростит задачу. Когда результирующее значение disarm traps у вора станет больше или равно 100, смените в настройках Reflex на Dice – такое действие сильно сократит время, затраченное на открывание сундуков.

Алхимия

Для производства микстур и зелий у мага должен быть развит alchemy skill и присутствовать полный комплект лаборатории из шести частей (Dissolution mixer, Still used, Mortar and Pestle, Melting Pen, Retrival Apparatus и Infusion Bottle). Кроме того, рекомендую иметь два набора алхимического оборудования – по одному у Джосхары и у Кендарика. В этом случае вы сможете смешивать до 6 зелий за каждые четыре часа отдыха.

Для любого зелья необходимы соли (essential salts) и вода. Если вам нужна слабая микстура, используйте aqua fortis, если сильная – применяйте aqua regia. Остальные ингредиенты для приготовления зелья сведены в таблицу:

	fennel	lotus	opal	vampire	bloodwine	ergot	vitriol	copper	iron	lead	gold
abjuration	X	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-
beastwalk	-	-	X	-	X	-	-	-	-	X	-
repair	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-
fire oil	-	X	-	-	-	-	X	X	-	-	-
fire protection	-	X	-	-	-	-	-	-	X	-	-
lightning shield	-	X	-	-	X	-	-	-	X	-	-
healing	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-
holy balm	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-
iron skin	-	-	-	-	-	-	X	-	X	-	-
magic blade	-	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-
magic	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-	X
strength	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X
poison	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-
antidote	X	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-
quality	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-
regeneration	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	X
magic protect.	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-
spellcasting	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X
striking	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X
undead protect	-	-	-	X	-	-	-	-	X	-	-

Общие рекомендации

Время в игре не течет, за исключением отдыха и загородных прогулок, поэтому не ленитесь вернуться туда, где уже были. Разговаривайте со всеми подряд, даже если кажется, что ничего нового вам не скажут, — часто NPC дают подсказки к квестам, не имеющим прямого отношения к их (NPC) занятиям. Не перегружайте персонажи — Attack и Defense снижаются первый раз при 50% загрузки, а после 75% вашего героя проблематично использовать в бою. Не говорите правды незнакомцам, пока не убедитесь в искренности их намерений. Хорошо подумайте прежде, чем очертя голову бросаться кому-либо на помощь. Это запросто может оказаться ловлей “на живца”.

Chapter Zero - Prelude

Идите в Ye Bitten Dog sector и поговорите с “потаскушкой Эми” (“All Night” Amy). Сначала проигнорируйте ее (Ignore Amy), а затем повторно поговорите и зайдите к ней (Visit “All Night” Amy). Вы очнетесь с пустыми карманами в комнате. При выходе из нее вам предложит помощь Шептатель (Wishperer). Примите помощь (Accept help). Получив амулет и кинжал, вернитесь в сектор Ye Bitten Dog, снова идите к Amy. На вас нападет сутенер. Убейте его и заберите все украденное добро. Двигайтесь в сектор северных ворот (Northern Gate sector), но пока ни с кем не разговаривайте. В одном из домов живет Селестра (Selestra) — возлюбленная Шептателя. Верните амулет.

Побродите по городу, встретьте две группы грабителей, пошарьте по домам, обыщите сундуки. Отправляйтесь к северным воротам и поговорите с Джосхарой. Еще раз обойдите город, снова разберитесь с грабителями, но в Дворцовый сектор (Palace sector) возвращайтесь только в последнюю очередь.

Во Дворцовом секторе догоните девочку-воришку и поговорите с ней о работаровцах. Идите в квартал бедноты (Poor quarters). Потребуйте у охранника прохода. Поговорите с Юзефом бен-Али (Yusef ben Ali). Когда он попросит Джосхару шпионить, подыграйте ему (Play with Yusef). Сразу вернитесь в лавку и примите бой (если ваши персонажи слабы, то приготовьтесь — это серьезная драка). Пройдите в комнату Юзефа, прочтите его документы и взломайте бюро. Ключ (Yusef's key) отдайте Джеймсу. Поднимитесь на второй этаж и разберитесь с охраной. Откройте клетку ключом Юзефа. Выйдите на улицу и поговорите со стражником. Продайте лишнее в ночных лавках и возвращайтесь во дворец.

Chapter One – Loss

Глава начинается с боя. Уничтожьте наемников и поговорите с Талией (Talia). Если вы предварительно запаслись экипировкой для Вильяма, переоденьте его сразу. Выйдите из таверны и поговорите с капитаном городской стражи. Пробежитесь ко входу в тюрьму. Восстановите здоровье героев. Войдите в тюрьму. В обеих комнатах первого этажа придется снова драться. Вернитесь в первую комнату и снова поговорите с капитаном. Идите на 2 этаж. В одном из кабинетов стоит связанный тюремный писарь (prison scribe). Развяжите его и поговорите. Спросите его обо всем, но не нажимайте на него слишком сильно (не выбирайте “Threaten him”). Спускайтесь в подвал и расспросите пьяницу. Обязательно щелкните мышкой на останках заключенного в дальней камере. Вернитесь к капитану и доложите результат. Следуйте за убегающим Медведем (Bear) к северным воротам. Опросите Саймона и, разузнав о пожаре, подходите к приюту Желтого Щита (Yellow Shield orphanage). Там поговорите с людьми из приюта. Затем попытайтесь войти внутрь. Когда появится выбор, кастуйте на Джеймса Fire Eater. В помещении находятся семь детей. Нужно подойти близко и поговорить с каждым из них. Проще всего делать это, обходя здание по часовой стрелке. Затем, не мешкая, выбегайте из приюта.

Идите в Ye Bitten Dog и поговорите с грузчиками, барменом Питом (Lucky Pete) и пиратом Майклом (Sullen Michele). По-



Return to Krondor

верьте ему, когда он обвинит во всех смертных грехах тюремного писаря. Загляните в колодезь рядом с таверной, оттуда Wisperer шепнет вам о том, что капитан городской стражи и Bear – кузены. Возвращайтесь в тюрьму. Изобличите писаря, но не убивайте его, а сдайте страже, предварительно поковавшись на его столе. Там вы найдете квитанцию из таверны Ye Bitten Dog. Вернитесь в таверну и покажите квитанцию Лаки Питу. Платите ему, пока он не выдаст вам ключ от комнаты пирата Нюта (Knutе). Поднимайтесь на второй этаж и используйте ключ на правой двери в конце коридора. Снова драка – последняя в этой главе. Побеждаете – получаете ключ Лукаса (Lukas), хозяина таверны “Радужный попугай” (Rainbow parrot) и отца Та-лии.

Chapter Two – Descent

В этой главе Джеймсу, для поиска Лукаса, предстоит вспомнить свои криминальные связи. Подземелья контролируются группой бандитов-мокеров (mockers). Кроме них, в туннелях бродит много охотников за пиратскими сокровищами. Кладоискателям достаточно упоминания имени принца. Драться с ними не обязательно. Встретив группу мокеров, лучше поприветствовать их, а затем расспросить обо всем. Они направят вас к Краснохвостому Джеку (Redtail Jack), охраняющему туннели местной мафии, и расскажут, куда сбежал Bear. Побродите по подземелью, но когда вас остановит Джек, не пытайтесь пройти мимо него. Лучше предложите решить проблему с монстрами, развернитесь и ищите логово чудовищ. Уничтожив монстров, разбейте яйца в логове.

В туннелях много тайников с артефактами – бочки, ящики, альковы. Обычно при первом нажатии из тайника разбегаются крысы. Не поленитесь, пощелкайте мышкой подольше. Иногда там спрятаны полезные вещи. Если в начальной главе вы убили работоторговца и шпиона Юзефа, то в подземельях на вас первый раз нападут кешианские убийцы – Измали (Izmali). Выиграв схватку, подберите с трупов приказ об убийстве (Order for Death). Выйдите в город, идите в Храм Прандура (Prandur's Temple) и говорите со священником до тех пор, пока он не попросит принести ему чашу “чока” (choca) для восстановления сил. Идите в квартал знати (Noble's quarters) и постучитесь в магический магазин в конце улицы. Поговорите с хозяйкой Марианной и получите напиток. Заодно выясните, что других магазинов магии в Крондоре нет. Отнесите “чока” священнику и возвращайтесь в туннели через “Радужный попугай”. Идите к Джеку, расскажите об уничтоженных яйцах монстра и затем проходите на базу мокеров к Лукасу. Защитите Лукаса от наемников Медведя. Когда герои повысят уровень, заберите у Вильяма все артефакты. Оставьте только доспехи, оружие и, если хотите, кольца. Больше Вильям с командой путешествовать не будет.

Chapter Three – Murder

Идите в сектор морских ворот и поговорите с грузчиками возле Гильдии Спасателей (Wrecker's guild). Заходите внутрь, спросите, кто главный, и поговорите с и. о. Главы гильдии Джорашем (Jorath). Испросите у него разрешения осмотреться и выслушайте душеспасительную историю о ночном убийстве прежнего Мастера гильдии Кендариком. Он также расскажет о помолвке Кендарика и Марианны. Идите на второй этаж. Внимательно осмотрите комнату Мастера гильдии и поговорите со служанкой Абигаль (Abigail). Проверьте комнату Кендарика, найдите в ней раковину, долговые документы и вскройте ящик стола, решив puzzle с кораблем. Загляните в комнату Джораша и осмотрите пустой стол. Для осмотра комнат второго этажа стоит использовать скобки “[“ и ”]”. Выходите на улицу и снова поговорите с рабочими. Они скажут, что у старого моряка Тома, можно узнать подробности ночного происшествия. Топчан Тома лежит в проходе между зданием гильдии и рядом стоящим домом.

Идите в квартал знати и расспросите Марианну в магическом магазине о Кендарике. Найдите потайную дверь в противоположной стенке с книгами. Она не открывается, но найти ее необходимо.

Зайдите в оружейную лавку Аарона (Aaron), поговорите с ним. Затем идите к ювелиру Жерару (Gerard). Он попросит отыскать украденные рубины. Спуститесь в дырку в полу и обыщите кирпичи возле лестницы. Найдете карту, на которой схематически указано положение секретного прохода (Secret Passage). Идите по пути на схеме. По туннелям разгуливают три парочки бандитов. За любыми из них нужно проследовать до секрета (сначала выбрать “Wait”, затем – “Follow”). Откроется скала, а затем сразу будет драка. Победив, найдите сундук (опять используйте скобки). В этом сундуке лежит волшебная броня, фальшивые драгоценности, письмо

ювелира к Медведю и куча всего другого. Часто здесь можно найти самые мощные артефакты. Вернитесь в магазинчик Жерара и поговорите с ним. Он и его приспешники нападут, и вам опять придется драться. Зайдите во дворец к принцу Аруте. Он подскажет, что делать дальше, и даст вам “чрезвычайные полномочия”.

Теперь пришла пора отдохнуть и смешать какое-нибудь зелье. Дождитесь темноты и ступайте во Wrecker's guild. В комнате Кендарика – засада: некромансер и два ночных ястреба (nighthawks). Крепкие ребята. Загляните в комнату Джораша и вскройте его стол. Выходите на улицу и идите к топчану моряка Тома. На него насаждают nighthawk'и. Постарайтесь защитить его (он висит на 1 HP). Затем расспросите его.

Проберитесь в магический магазин и подойдите к секретной двери. Справа на полке прочтите названия книг. Это откроет дверь. За дверью – Кендарик и Марианна. Прослушайте беседу и выходите из магазина.

Отправляйтесь в Ye Bitten Dog и поговорите с грузчиками и барменом Питом. Покажите Питу бумаги из гильдии и на вопрос “откуда они взялись?” – солгите. Проходите в дверь за баром. Дальше подряд три битвы – 2 ночных ястреба, 4 ночных ястреба и, наконец, некромансер в паре с демоном. В комнате, где была последняя схватка, используя скобки, отыщите сундук. Вскройте его и возьмите письмо и полезную амуницию. Идите к Джорашу и скажите, что вам известно кто убил старого Мастера. Он испарится. Теперь можно вернуться к Кендарикку и сказать, что все благополучно разрешилось.

Chapter Four – Mercenaries

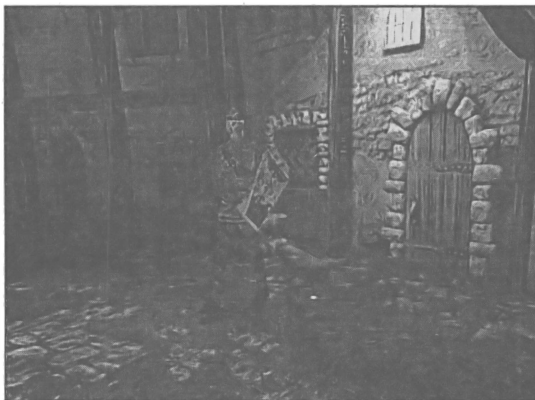
Эта глава состоит из битвы между отрядом Вильяма и группой наемников Медведя. Когда схватка закончится, допросите Grey Talon Mercenary и предложите пощадить его (Grant Mercenary a mercy). Это даст новую информацию и дополнительный experience.

Chapter Five – Journey

Попробуйте пару раз перезагрузить главу, чтобы добиться необходимой экипировки для Солона. Оставьте все лишнее в королевской оружейной и выходите. Проходите через морские ворота и начинайте путешествие по Западным Землям. В первой локации вас ждут бандиты. Драться не обязательно – можно просто их напугать. Не торопитесь заходить в Wayfarer Inn. Побродите по карте в восточной и северной ее частях. На севере, в горах, найдете пещеру троллей. В пещере много сундуков и коробок. Попадают ценные артефакты. Найдите ферму Тота (Toth's farm). Хозяин попросит вас спасти двух его дочек. Идите на северо-восток, затем – дважды на юго-восток, а затем – снова на северо-восток. Увидите израненного человека и с десяток пошинкованных гоблинов. Он скажет, что база гоблинов находится к северу. Перемещайтесь на север (прямого прохода нет, просто старайтесь держаться верного направления). Наткнетесь на аутпост. Что с ним делать? Говорить считаю излишним – ваша бригада путешественников, похоже, уже уменьшила население Мидкемии чуть ли не вдвое. На юго-восток от поста находится лагерь гоблинов. Джеймс вызовется идти туда в одиночку. В принципе, если stealth skill большой, то, может быть, удастся прокрасться незаметно (у меня это получилось лишь единожды, поэтому гарантий никаких). Проще обратиться на себя внимание и затеять очередную драку (вам еще не надоело всех колошматить? До конца игры далеко, а для звездочек на борту уже не хватает места...) Очистив лагерь, входите в шатер. Там найдете девочек и записку. Оказывается, вся чехарда с киднеппингом затеяна с одной-единственной целью – задержать вашу команду. А вы и попались :) Взвалите девочек на плечи и отнесите их к счастливому папаше Тоту.

Теперь можно идти в Wayfarer Inn на встречу с агентом принца Аланом (Alan). Входите в таверну и поговорите с первым встреченным человеком. Это не Алан. Можете говорить о чем угодно, главное спросите его имя. Он ошибется, и у вас появится веская причина его зарубить,





что вы и проделаете. Следующий посетитель – настоящий Алан. Скажите ему пароль и расспросите его подробно. Поговорите с хозяином и заночуйте. В полночь таверна загорится. Если вы ночевали внутри, то и сражаться будете там же. В этом случае не обыскивайте трупы после боя – задохнетесь. Сразу выбегайте на улицу. Поговорите с хозяином и его дочерью и отправляйтесь в Widow's Point. По дороге вам, возможно, встретится Fire elemental. Убить ее не удастся, нужно просто поколотить и дать улететь. На мысе Widow's Point'a вы снова встретитесь с элементами. Теперь их будет две, причем не огненных, а воздушных. Отгоните их и смотрите на тщетные попытки Кенда-

рика поднять корабль в одиночку (для подъема необходимо иметь при себе Ship Raising Ritual и Shell of Eortis)...

Chapter Six – Ambush

Очередное сражение Вильяма с Медведем. Медведя убить не удастся – его защищает амулет. Нужно перебить всех его наемников, выяснить, что оружие на него не действует, и после этого Вильям сбежит и прыгнет в реку.

Chapter Seven – Revelation

Зайдите в таверну и поговорите с мэром. Снимите комнату и в полночь, услышав крик, проведите исследования (Investigate). Атакуйте вампира. Когда он испарится, щелкните правой клавишей мыши на земле – подберете прах (vampire ashes), алхимический ингредиент. Идите в сектор магазинов (Shop sector). Там, возле дома Натана (Nathan) – неслабая тусовка кровососов. Перебейте их, соберите прах, и, узнав от Натана о “ночи криков” и странной истории с лесорубом, идите в Woodcutter shack. Там встретите лесоруба. Он – тоже вампир. После успокоения лесоруба, зайдите в его сторожку. Общитесь ее хорошенько. Найдете дневники и ночной камень (Nightstone) – темный артефакт. Теперь идите на кладбище. Отправляйтесь в открытый склеп и перебейте нечисть. Собрав останки, идите к дому ведьмы. По дороге попадете в засадку гоблинов. Снова нужно драться. Идите “в гости” к священнику, перебейте детей-вампиров, и затем отдыхайте до утра.

Утром идите в сектор магазинов, найдите там кузнеца Меррика (Merric) и предложите помощь в лечении дочери. Он попросит рекомендации от мэра. Идите на кладбище, и возле дверей склепа используйте Nightstone. Предстоит драка. На мой взгляд, это самая тяжелая битва за всю игру. Поможет заклинание Behold the Breathing Sun. Побеждать не обязательно – достаточно продержаться несколько раундов. Experience все равно заработаете. После окончания битвы идите в таверну к мэру и возьмите рекомендательное письмо. Возвращайтесь в сектор магазинов к Меррику. Вылечите его дочь и поговорите с его женой. Выяснится, что местный священник – отец Роланд (father Roland) – плохой человек и изводит прихожан. Зайдите в Haldon Head General Store. Магазин находится слева от героев, как только они входят в сектор. Его не видно из-за деревьев, но общая карта города подскажет, куда идти. В магазине расспросите хозяина обо всем подробно. Займитесь торговлей и, прежде чем уйти, осмотрите хорошенько полки. Хозяин скажет, что крысиного яда нет, – все скупил фермер Алтон (Alton). Идите на его ферму (она рядом с таверной у перекрестка) и проверьте сено. Там находится весь крысиный яд. Поговорите с фермером, он задохнется. Снимите с него амулет Черной Жемчужины (Black Pearl Necklace) и наденьте на одного из персонажей. Отправляйтесь поговорить со священником Роландом. Когда начнется драка, достаточно прихлопнуть только священнослужителя. Остальные жители заколдованы, и со смертью священника чары развеются.

Пора отправляться к ведьме. Поговорите с ней, передайте извинения от горожан, выслушайте ее ругань и посмотрите пророчество. Ведьма скажет, что предмет, мешающий поднять корабль, находится в храме Зла на мысе.

Chapter Eight – Nightmare

Вильям видит Талию во сне. Ей угрожают появляющиеся парами демоны. По счастливому стечению обстоятельств, у нашего героя есть в заглашнике *ElfersBladeDemonslayer*. Что это за мечик – видно из таблицы, а вот откуда он взялся – непонятно. Но на то и сон. Разобравшись с демонами, как с цыплятами, и, походя набрав пару уровней, Вильям видит, что дух Талии договорился с Богом мщения Кахули (*Kahouli*).

Проснувшись, Вильям встречает безумного старика-мага Сиди (*Sidi*). Поговорите с Сиди и согласитесь помочь ему отобрать амулет у *Bear'a*.

Chapter Nine – Ruin

Пройдите по тропинке вправо. С правой стороны будет альков со странным камнем. Нажмите на камень – откроется вход в старинный Храм Зла. Входите в зал со скелетами. Если вы с первого раза решите *puzzle*, то скелеты не пошевелиятся. Если попытка не удалась, можете отлупить скелетов скопом. *Puzzle* все-равно придется решить, чтобы открыть дверь. На одном из скриншотов приведен один из возможных вариантов. Другое решение можете найти в нише, где раньше были скелеты.

Проходите в следующий зал. Там посреди комнаты находится большое корыто, а из него вылезут два щупальца. Если у Джеймса есть лук и развит *bow skill*, просто постреляйте по одному из щупалец, другие персонажи пусть стоят на месте. Магию и микстуры лучше приберегите на потом. Заставив гадину убраться, проходите в левую дверь. Там будут костяные змеи (*Death Naga*) – ничего особенного, только травят сильно, постарайтесь не подставляться. Откройте сундук и заберите барахлишко.

Возвращайтесь в зал, проинспектируйте камень в центре и заходите в правую дверь. Теперь предстоит разобраться с гоблинами разных видов. Закончив сражаться, двигайтесь по правой стороне. В одной из комнат найдете клетку с пленниками и настоящего отца Роланда. Перебейте охрану и освободите пленных. Они-то и расскажут про главного вражину – *Lich'a*. Двигайтесь дальше. Попадете в катакомбы. Обойдите их все (работает карта в меню). Здесь найдете множество различной нечисти и хороших артефактов. В одном из залов Солон получит *Scepter of Kagask* для использования против *Lich'a*. Повстречаетесь с некромансерами, которые наводнили подземелья Крондора монстрами. В одном месте нужно будет правильно набрать код из пяти камней. Код записан в холле, где вас атакуют Тени (*Sadows*). За дверью с костяными головами, плюющими огнем, гвардия *Lich'a* – скелеты. Сразу за ними живет наш покойничек. Убить его невозможно до тех пор, пока жив хотя бы один его миньон. Проще всего нанести ему повреждений по максимуму, оставить висеть на одном *HP*, а когда вы разберетесь с прихлебателями, Джеймс срежет его из лука. Победив, разбейте Черную Жемчужину.

Chapter Ten – Triumph

Не теряя времени, бегите к поднятому кораблю. Изобретать ничего не нужно – те, кто попытается вас задержать, не смогут простоять против вашей бригады и одного раунда. Просто прорывайтесь к кораблю. Внутри корабля встретите краба – переростка. Из лука его, из лука. Магию берегите. Несколько падших жрецов Ишاپ выдержат пару раундов, но тоже задержки не вызовут.

Все. Мы у цели. Последнее препятствие – Душа Дракона. Победить (то есть) убить ее нельзя. Нужно просто дожить до момента, пока Солон, наконец, сподобится произнести нейтрализующее заклинание. Когда Душа Дракона исчезнет, заберите Слезы Богов и сходите на берег.

На берегу вас будет ждать *Beag* со своими наемниками. Не атакуйте самого Медведя, перебейте наемников. Это последняя битва – не жалейте зелья и *spellpoint'ы*. В какой-то момент появится Сиди и перенесет Вильяма на уступ к Медведю. Возникнет Талия, сольется с Вильямом, и они превратятся в *Avatar of Kahouli*. Этот самый Аватар зарежет пирата, простите, как свинью.

Хватит. Отодвигайте клавиатуру, отставляйте мышь, откидывайтесь на спинку кресла и смотрите, до чего довело страну Королевства Островов ваше шествие “огнем и мечем”. Игра закончена. Добро вновь торжествует в Крондоре...

Надолго ли?

Sid Meier's Alpha Centauri

Жанр	Strategy
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Firaxis Games
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Дата выхода	январь 1999
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○
 Графика ●●●●●○○○○
 Звук и музыка ●●●●●○○○○
 Оригинальность ●●●●●○○○

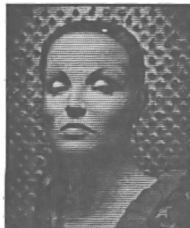
Рейтинг 7.7
 НАВИГАТОР
 ИГРОВОГО МИРА

Все лидеры фракций Альфы Центавра очень любят высказываться по разным вопросам. Любое более-менее важное событие в игре сопровождается цитатой из какого-то их сочинения. Кому-то это нравится, кого-то раздражает, а у меня вызвало желание ознакомиться с трудами Отцов (и Матерей) основателей в полном объеме. Спроектировав специальный юнит (Супер Пробе Тим на сверхпроводниках с магнитной присоской и тремя вентиляторами), я отправил его бродить по компьютерным сетям планеты. Очень скоро на моем столе (в смысле десктопе) появились все эти A Survivalist's Guide, Spartan Battle Manual и The Centauri Monopoly. Но кроме известных всем сочинений, мне удалось разыскать секретные материалы (для этого пришлось добавить моему юниту еще одну магнитную защелку, два вентилятора и перевести его на использование полиморфного программного обеспечения), в которых лидеры фракций дают советы на все случаи жизни.

К своему удивлению, практически во всех сочинениях я нашел множество упоминаний о Сиде Мейере. Чтобы разобраться в этом феномене, пришлось дооснастить Супер Пробе Тим оптическим компьютером, и вскоре я стал обладателем нескольких увесистых томов, посвященных исключительно дедушке Сиду. Ознакомившись с ними, я пришел к следующему выводу. Кто, как не Сид Мейер, оснастил и направил корабль к Альфе Центавра, подобрал его экипаж? Так стоит ли удивляться, что колонисты пытаются осмыслить фигуру творца? Делают они это в соответствии со своими пристрастиями, уровнем интеллекта и т.д. - вот и получается у них разная картина. Как мне кажется, вся суть конфликта между разными фракциями как раз и лежит в вольном трактовании каждой стороной "Заветов Мейера".

Прежде чем опубликовать извлеченные мной из недр компьютера откровения, хочу сделать несколько замечаний. Как вы знаете, каждая игра в Альфе Центавра уникальна, поэтому если вы попытаетесь повторить мой эксперимент, результат у вас может получиться несколько другой. Поэтому скажу, что моя игра проходила на высшем уровне сложности с максимальными размерами планетей, средними уровнями облачности, эрозии почвы и плотностью местной растительности. Все числовые оценки, особенно касающиеся количества тунеядцев и способов борьбы с ними, относятся именно к высшему уровню сложности. Если же вы играете на более простом, нужно их соответствующим образом скорректировать.

Хочу также уточнить: когда кто-то из лидеров фракций упоминает в своих трудах Землю,



следует воспринимать это как ссылки на Цивилизацию. Дело в том, что при инсталляции игры я нечаянно поместил ее в каталог Цивилизации. Компьютерные стратеги получили доступ к некоторым файлам этой игры и извлекли оттуда информацию, которую восприняли как сведения о Земле. Откуда лидеры фракций взяли сведения о Мейере, приводимые в цитатах, я не знаю, боюсь, что большая их часть просто высосана из пальца. Впрочем, все они вполне правдоподобны, хотя будет нелишним помнить, кто именно изрекает ту или иную сентенцию о Сиде.

Все цитаты и извлечения печатаются с любезного разрешения авторов.

Общие советы лидеров фракций

Извлечения из сочинений леди Дейдры

Сам Сид Мейер отправил нас на эту планету!

Так будем же оберегать и лелеять ее!

Леди Дейдра. "Экология по Сиду Мейеру"

Типы местности и их использование

Человеку, привыкшему к лесам и полям Земли, суровые коричнево-красные просторы нашей новой родины могут показаться однообразными и унылыми. Это не так, друзья мои! Поверхность планеты даже более разнообразна, чем у старушки Земли. Если же умело ее использовать, мудро преобразовывать, она не только может дать все необходимое для жизни нашей колонии, но расцветет, заиграет новыми красками и превратится в подлинный рай. Только никогда не забывайте главную заповедь эколога: "Мы не можем насиловать природу, ждать милостей от нее - наша задача".

Сид Мейер изначально дал мне знания Centauri Ecology, поэтому я и могу рассказать вам, какие бывают типы местности, что они могут дать и как их можно преобразовывать. Итак, квадраты суши отличаются друг от друга по количеству осадков, наличию или отсутствию минералов и высотой над уровнем моря. В зависимости от количества осадков бывают очень плодородные (rainy), просто плодородные (moderate rainfall) и засушливые (arid) квадраты. Первые дают две единицы пищи, вторые - одну, а третьи - ни одной. Построив на любом из квадратов ферму, вы увеличите выход пищи на единицу, только имейте в виду, в гористой местности строить фермы нельзя.

По запасам минеральных ресурсов суша делится на гористые (rocky), холмистые (rolling) и равнинные (flat) квадраты. Выход минералов на этих квадратах соответственно равен двум, одному и нулю, строительство шахт повышает производство минералов на единицу, но на единицу же снижает выход пищи. В гористой местности можно увеличить выход минералов еще на единицу, если построить там дорогу.

С высотой местности над уровнем моря все обстоит совсем просто, она влияет на получение данным квадратом солнечной энергии - каждая тысяча метров высоты дает единицу энергии. Но, чтобы эту энергию получить, нужно обязательно построить солнечные батареи. Реки увеличивают производство энергии на единицу, причем эта единица доступна безо всяких дополнительных построек.

Отдельные квадраты, независимо от их типа, могут содержать богатые запасы полезных ресурсов (некоего аналога угля, бананов, фазанов и пр.). Они повышают выход соответствующих благ на две единицы, в остальном же эти квадраты ничем не отличаются от всех прочих.

Есть на планете и образования, занимающие не одну клетку, а более-менее обширные территории. К ним относятся джунгли, вулканы и урановые поля, на таких участках увеличивается выход на единицу одного из ресурсов, причем никаких отрицательных последствий проживание на этих территориях не имеет.

Настала пора рассказать о местной растительности (Fungus). Квадраты, занятые ей, могут производить только единицу продовольствия (для нашей фракции - две единицы). Но, открыв Centauri Meditation и Centauri Genetics, вы станете получать дополнительно единицу энергии и единицу минералов. Получив же знание о Threshold of Transcendence, Matter Transmission, Secrets of Alpha Centauri и Temporal Mechanics, можно довести выход минералов и энергии до трех единиц. Как видите, Fungus может дать почти максимум ресурсов безо всякого строительства на местности и на базах, вот только возможным это становится в самом конце игры.

Поскольку на океанских просторах можно строить базы и вести терраформинг, расскажу и о них. Основная характеристика морских квадратов - глубина. Если она больше тысячи мет-

ров, облагораживать такие квадраты (то есть строить на них фермы, геологические или энергетические платформы) нельзя, хотя базу построить можно. Любой океанский квадрат без дополнительных сооружений дает только одну единицу пищи, зато построенная ферма дает целых три; геологическая платформа приносит два минерала, а энергетическая платформа - три единицы энергии.

Теперь поговорим о терраформировании, но, прежде чем рассказать, что и где можно строить, хочу еще раз напомнить вам, друзья, о бережном отношении к природе, ведь каждое ваше вмешательство (кроме посадки лесов) причиняет экологический ущерб. Пока ваши базы малы, он совсем незаметен, но, по мере роста населения, даже постройка дороги, фермы или шахты может привести к нежелательным последствиям.

Прежде чем что-то менять на местности, оцените текущие и потенциальные возможности квадрата. Например, в данный момент на нем производится по одной единице всех трех ресурсов (формула 1-1-1). Построив на нем шахту, вы увеличите выход минералов на единицу, но снизите выход пищи (0-2-1). Добавив к шахте ферму, вы восстановите производство пищи (1-2-1). Но точно такую же формулу вы получите, если посадите на этом квадрате лес, только сделать это можно значительно быстрее. Кроме того, после постройки на ближайшей базе лесного питомника (Tree Farm), выход пищи возрастет на единицу, а с появлением там же Hybrid Forest - еще на единицу. Таким образом, получится формула 3-2-1, и это без насилия над местностью!

Лес является наиболее универсальным источником ресурсов, но засадить всю планету деревьями невозможно (а как бы это было прекрасно!). Леса стоит сажать, прежде всего, на тех квадратах, которые непригодны для других целей, одновременно компенсируя недостаток пищи постройкой ферм на более плодородной местности. А при посадке лесов на квадратах, уже имеющих дополнительные пищевые ресурсы, мы сразу же получим искомую формулу 3-2-1.

Приведу еще несколько формул, связанных с посадкой лесов: на богатых пищей квадратах максимальный выход ресурсов будет 5-2-1, с минеральными ресурсами - 3-4-1, а с энергетическими - 3-2-3. Кроме того, квадраты с реками дают еще единицу энергии.

Думаю, с постройкой ферм, шахт и солнечных коллекторов вам все ясно. Напомню только, что фермы можно строить одновременно с шахтами и коллекторами.

Несколько советов по расширенному терраформированию (подразумеваются улучшения и постройки, которые оказывают влияние на несколько смежных квадратов или преобразовывают всю окружающую местность). При создании рек путем бурения скважин (Drill to Aquifer) место для скважины выбирайте повыше и с учетом ее расположения относительно ближайшей водной поверхности. Постройка направляющих зеркал (Echelon Mirror) увеличивает выход энергии на всех соседних квадратах, имеющих солнечные батареи. Поскольку зеркала сами являются солнечными батареями, имеет смысл строить их только на пустых квадратах. Такое же действие оказывает Condenser на производство пищи, только он влияет и на те квадраты, где нет ферм. А вот Soil Enrichers можно строить лишь там, где уже есть фермы, и действует он только на одну клетку. Не забывайте о том, что постройка этих сооружений оказывает сильное негативное воздействие на экологию.

Еще больший отрицательный эффект может иметь постройка глубоких шахт (Thermal Boreholes), кроме того, если насверлить их очень много, может последовать глобальная планетарная катастрофа. Но такие скважины приносят до шести единиц энергии и минералов (0-6-6), поэтому строить их необходимо, однако, не увлекайтесь - не больше одной на каждый город. И еще, друзья, учтите: чтобы извлекать из этих скважин максимум ресурсов, нужно открыть некоторые технологии (Gene Splicing, Ecological Engineering и др.), так что не спешите с их строительством, если, осуществив The Weather Paradigm, вы имеете такую возможность на раннем этапе.

Изменяя высоту местности, не забывайте, что горы высотой более 2000 метров влияют на климат: местность, лежащая слева от них, становится более плодородной, а находящаяся справа - засушливой. Поэтому имеет смысл возводить горные хребты на восточных рубежах своей державы - таким образом можно и конкурентам насолить. Но, прежде чем повышать высоту местности, оцените, к чему это может привести. Дело в том, что повышение может распространиться довольно далеко от места работы вашего формера (на четыре квадрата при повышении от 3000 до 4000 метров), в результате какие-то участки моря могут стать сушей. Сами понимаете, мало приятного в том, что ваш главный порт вдруг окажется вдали от моря, или появится перешеек, соединяющий вас с соседней агрессивной державой.

Первоначально приходится заниматься очисткой местности от туземной флоры, но увле-

каться этим не стоит. Пока вы не имеете знания Centauri Empathy и не можете строить дороги через фунгус, расчищайте его заросли. Удалять фунгус целесообразно с богатых ресурсами квадратов, а вот на остальных его нужно трогать только в том случае, если рост населения базы требует новых облагороженных квадратов, а технологий, позволяющих получать приемлемое количество ресурсов с фунгуса у вас пока нет.

Возможно, вас удивит то, что в командах терраформеру нет опции очистки местности от промышленного загрязнения. Дело в том, что оно не образуется в явном виде - ущерб, наносимый окружающей среде промышленностью, теперь приводит к другим отрицательным последствиям. Это вспышки развития местных форм жизни, которые могут вызвать разрушение некоторых построек на местности, и массированные атаки местной фауны на ваши базы.

Напоследок напомним вам, друзья, что планета живет своей жизнью, поэтому и местность может самопроизвольно меняться. Например, посадив лес на одном квадрате, вы через некоторое время замечаете, что он разросся и на соседних (в случае, когда экологическая ситуация благоприятна). Время от времени могут появляться новые ресурсы, но могут и пропадать старые. Поэтому внимательно следите за всеми появляющимися в информационном окне сообщениями.

Исследование планеты и строительство баз

Сид Мейер прекрасно понимал важность самостоятельного и тщательного исследования планеты. Именно поэтому он и не открыл нам изначально ее карту. Исследования окружающей местности преследует три цели - найти места для строительства новых баз, собрать рассыпанные по поверхности планеты после крушения нашего космического корабля Supply Pod'ы и установить связь со всеми остальными фракциями. Именно в такой последовательности их и нужно решать.

Прежде чем рассказать вам, друзья, о выборе мест для баз, упомяну об их специализации. Первая база - так сказать, столица - лучше всего подходит для строительства необходимых на первых порах Секретных проектов. Вторая база должна послужить основой для создания еще нескольких баз, своего рода "инкубатором". А вот специализация остальных зависит от того, какие ресурсы будут найдены неподалеку. Если удастся отыскать богатые минеральные ресурсы - стройте базу, которая станет основным производителем юнитов. В богатых энергией местностях (высокогорья, речные долины, урановые поля) стоит создавать базы, которые будут двигать науку.

Первая ваша база строится автоматически (если вам по душе классический “свободный выбор” - меняйте настройки игры, после чего вы сможете подыскать место самостоятельно), вторую можно строить неподалеку. Поскольку с нее вам нужно будет отправить четыре-пять колонизальных модулей, нужно разместить ее так, чтобы население увеличивалось не менее чем через десять ходов, а модуль строился за двенадцать-пятнадцать. Для этого достаточно, чтобы возле базы был хотя бы один квадрат, производящий одновременно и пищу, и минералы. Вполне нормально строить вторую базу недалеке от первой, к кому же в этом случае можно будет использовать формер с первой базы и для обслуживания второй.

Так как лучше всего иметь столицу в центре державы, подальше от возможных врагов, новые базы следует строить равномерно по всей доступной территории. Хорошо бы провести быструю разведку, впрочем, для этого нет смысла создавать несколько разведывательных юнитов. Если вам повезет, то в одном из Supply Pod'ов вы найдете разведывательный автомобиль; да и наша фракция может охмурить первый же встреченный туземный юнит - вот их-то и стоит использовать для разведки. Кроме того, создав на новой базе первый юнит, можно тут же за-



ставить его обследовать ближайшие окрестности. Только не гоняйте его далеко, друзья - достаточно, если он откроет все квадраты родной базы и отыщет место для следующей.

Что касается Supply Pod'ов, то в них могут оказаться работоспособные юниты (вплоть до разведывательных вертолетов), информация о каких-то технологиях, возможность организации связи с другими фракциями, а также - терраформирующие автоматы. Эти автоматы должны облагораживать планету, поэтому при включении они обычно строят несколько шахт, ферм, солнечных коллекторов или высаживают леса. Однако, если Supply Pod поврежден, то могут произойти и неприятности вроде изменения высоты местности или всплеск роста местной растительности.

Очень похожи на Supply Pod'ы оставленные какой-то древней цивилизацией модули, в которых скрываются монолиты или артефакты. Первый обычно повышает мораль или ремонтирует все пришедшие к нему юниты. Кроме того, если монолит расположен рядом с базой, то с его квадрата можно получить по две единицы каждого из ресурсов. Артефакт же нужно направить на базу, где и присоединить его к компьютерной сети, что даст мгновенное открытие новой технологии. А иногда в модуле могут оказаться и опасные местные формы жизни.

Если у вас изначально нет какого-либо морского юнита, не затягивайте с его постройкой. Ведь по морским просторам тоже разбросано немало Supply Pod'ов, да и морские базы строить нужно. Но, самое главное, именно по морю можно быстрее всего установить связь с другими фракциями, а ведь это является третьей задачей разведки. Скорее всего, с одной-двумя фракциями вы повстречаетесь, выполняя первые две задачи, ну, а после того, как определитесь с границами своей державы, можно начинать поиски остальных. Для этого достаточно послать парочку юнитов (морских или наземных, в зависимости от конфигурации планеты) в разные стороны.

Советы магната Моргана

Всем известно, что мистер Мейер стоял у истоков компаний Microprose и Firaxis. Магнат Морган. "Бизнесмен Мейер"

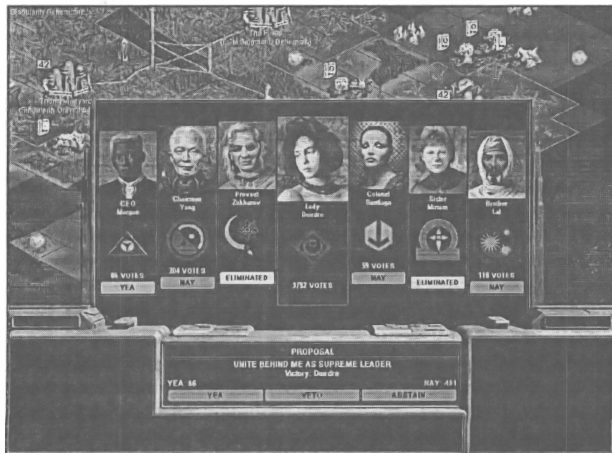
Городские постройки

Будучи талантливым предпринимателем, Сид Мейер прекрасно знал, как с одного барана содрать две шкуры. Вот почему большинство городских построек имеют несколько функций. Например, одна из самых первых доступных построек, Recycling Tanks, дает прирост всех трех ресурсов. Ну, а такие постройки как Tree Farm или Hybrid Forest дают целых четыре положительных эффекта. Если сравнивать с тем, что было на Земле, то можно сказать, что они одновременно являются рынком, храмом, супермаркетом и очистными сооружениями.

Учитывая все это, становится понятно, что разделить городские постройки на какие-то категории невозможно. Конечно, Perimeter defense однозначно можно отнести к оборонительным сооружениям, как и Tachyon field, но вот Aerospace Complex не только действует как аэропорт на Земле, но и позволяет базе запустить орбитальные станции.

Есть сооружения, имеющие не только положительный, но и отрицательный эффект. Например, Punishment Sphere устраняет всех тунеядцев на базе и увеличивает устойчивость к атакам хакеров, но она же устраняет всех талантливых жителей и снижает вдвое научный потенциал.

Какой совет можно дать по строительству? Да очень простой - строить то, что в данный момент нужно на данной базе. Безусловно, приоритетного развития заслуживают разного рода лаборатории, ибо все они помимо увеличения научного потенциала



имеют и какие-то дополнительные свойства. А вот с постройкой оборонительных сооружений можно не спешить - дело в том, что есть несколько Секретных проектов, после завершения которых соответствующие постройки появятся на каждой базе, поэтому лучше сосредоточить внимание на них.

Особое внимание стоит обратить на совершенно новый тип построек - орбитальные станции. Действие их довольно оригинально: будучи запущены на одной базе, они увеличивают выход соответствующего ресурса на всех остальных (правда, добавка эта различна и зависит от того, есть ли на базе Aerospace Complex).

Имеется много бесплатных построек, в том числе и такие, которые первоначально требуют энергию на содержание, а после открытия определенной технологии становятся бесплатными.

Наконец, расскажу об одном юните, который вполне можно отнести к городским постройкам. Это Supply Crawlers - своего рода передвижной завод, который можно поставить на любом квадрате, после чего он начнет извлекать имеющийся там ресурс и передавать его на родную базу. В некотором роде, это дополнительный житель. Применять Supply Crawlers можно двумя способами: или поставить его на квадрате, не входящем в территорию города, или использовать в "пригороде" на богатых каким-то одним ресурсом квадратах.

Последнее, о чем стоит упомянуть, говоря о строительстве, - с самого начала игры есть возможность превращать минералы в энергию (щиты - в деньги, в земной терминологии). Для этого служит опция Stockpile Energy, правда, за два минерала вы получаете только одну единицу энергии.

Секретные проекты

Так теперь называются земные Чудеса света. Сразу же сообщу приятную новость: Секретные проекты не устаревают! Построив что-то, вы можете пользоваться им всю оставшуюся жизнь. Так что нет необходимости прикидывать, сколько данному творению осталось существовать и стоит ли его строить.

По-прежнему есть проекты, как оказывающие влияние на одну базу, так и действующие в масштабах всего государства. Есть проекты разового действия, а есть - длительного. Есть такие, после завершения которых на каждой базе появляется определенное строение, а есть просто уменьшающие количество тунейдцев или увеличивающие число талантливых граждан (выполняющих функции счастливых землян).

Всего в игре существует 33 секретных проекта, так что рассказать подробно обо всех невозможно, упомяну только о ключевых. Прежде всего, к ним стоит отнести The Weather Paradigm, после постройки которого не только ускоряется терраформирование, но и появляется возможность строить глубинные шахты, конденсеры, увеличивать и уменьшать высоту местности задолго до открытия соответствующих технологий. Как и прежде, на высших уровнях сложности большое значение имеют проекты, помогающие бороться с тунейдцами, среди них - The Human Genome Project, который можно строить одним из первых. Еще более полезны в этом плане The Virtual World, Clinical Immortality и The Longevity Vaccine, а The Telepathic Matrix вообще делает мятежи тунейдцев невозможными.

Для обороны весьма полезны The Command Nexus, The Citizens' Defense Force, The Maritime Control Center, The Cyborg Factory, заменяющие командный центр, оборонительный периметр, морской центр и биохимический центр на каждой базе соответственно. Ну, а для ведения военных действий пригодятся The Nano Factory, позволяющий полностью ремонтировать юниты прямо на местности и снижающий стоимость модернизации на 50%, и The Living Refinery, увеличивающий число юнитов, на поддержку которых не тратятся ресурсы.

Если вы собираетесь победить дипломатическим путем, вам очень может пригодиться The Empath Guild, дающий дополнительные 50% голосов на выборах Губернатора и Правителя планеты, и Clinical Immortality, удаивающий эти голоса. А Прохору Захарову не обойтись без The Hunter-Seeker Algorithm, делающего ваши базы и юниты неуязвимыми для подкупа. Впрочем, и остальным фракциям он может пригодиться.

Очень полезны The Cloning Vats, устраивающий "Бум рождаемости" на всех базах, и The Self-Aware Colony, снижающий вдвое расходы на содержание всех городских построек. Несколько проектов помогают лучше уживаться с местными формами жизни, прежде всего, это The Xenompathy Dome и The Pholus Mutagen. Наконец, постройка The Ascent to Transcendence позволяет одержать победу трансцендентным путем, правда, предварительно нужно построить The Voice of Planet. Впрочем, создание этого проекта можно предоставить

конкурентам.

Оставшиеся Секретные проекты заменяют какие-то постройки или дают определенный экономический эффект. Разобраться с ними несложно.

Избранные места из трудов академика Захарова
Свою первую ученую степень бакалавра Сид Мейер получил в Мичиганском Университете.
Академик Захаров. "Судьба ученого"

Управление наукой

Нет необходимости убеждать вас, уважаемые коллеги, что именно научный прогресс является ключом к покорению планеты. Хотите ли вы побыстрее разгадать тайну планеты и построить The Ascent to Transcendence, или вашей задачей является разгромить и подчинить себе конкурентов - без успехов на научном фронте у вас ничего не получится. Коллега Мейер прекрасно понимал это, вот почему он создал для нас мощное и весьма разветвленное дерево наук, насчитывающее восемьдесят четыре технологии. Все открытия разбиты на четыре категории: формы жизни и планета в целом, общества, военные технологии, строительство и промышленность. Однако это деление весьма условно - большинство открытий дают новые возможности сразу в нескольких отраслях, да и для открытия чего-либо в одной отрасли нужно предварительно пройти определенную цепочку в других.

При установке правил игры можно задать такой способ руководства наукой, при котором вы только указываете приоритетные направления исследований. Что интересно, можно выставить флажки напротив всех четырех отраслей. Конечно, это удобно, но порекомендовать такой подход я не могу. Дело в том, что компьютер будет подтягивать все отрасли поровну, без каких-либо прорывов (именно так действуют ваши оппоненты), а ведь иногда бывает полезно совершить скачок в какой-то одной отрасли. К примеру, для создания летательных аппаратов вам нужно открыть Doctrine: Air Power. Сделать это можно на самой ранней стадии игры, но для этого потребуются открывать технологии в строгой последовательности. Оппоненты, действуя выше-описанным способом, добиваются до летательных аппаратов весьма нескоро. Вот и получается, что вы можете заполучить авиацию лет на двадцать, а то и тридцать раньше, а какие преимущества это дает, объяснять не надо.

Удерживать лидерство на научном фронте можно только в том случае, если практически все средства направить в эту сферу. В отличие от того, что было на Земле, никаких ограничений в распределении ресурсов не существует при любой форме правления. Но нужно быть очень внимательными - занимаясь перераспределением в экране социальной инженерии, внимательно следите за итоговыми показателями. Иногда, добавив средства на науку и убрав их из накопления, вы можете получить отрицательный эффект. А вот на то, что в сумме налогов появляются отрицательные числа, в большинстве случаев можно не обращать внимания. Имеется множество внебюджетных источников дохода (торговля, охота на местных животных, займы и т.д.), на экране социальной инженерии они не отражаются, поэтому просто следите за итоговой цифрой вашего энергетического резерва.

Статьи и речи председателя Янга
Товарищ Мейер указывал нам, что цель разумно устроенного общества - постоянно улучшающееся удовлетворение растущих потребностей трудящихся.
Председатель Янг. "Заветам Мейера верны!"

Руководство базами и юнитами

Потребности трудящихся подразделяются на материальные и духовные, мудрый руководитель в первую очередь должен заботиться об удовлетворении духовных. Пережитки прошлого в сознании наших граждан ведут к иждивенческим настроениям, появлению тунеядцев и, как следствие - мятежей. Для подавления которых целесообразно применять полицейские акции, после которых все городские тунеядцы исчезнут на ближайшие десять ходов. Средство очень эффективное и не стоит ни копейки, но оно чуждо духу разумно устроенного общества. Да еще и приводит к возникновению побочного эффекта - после полицейского рейда резко

ухудшается отношение к вам со стороны других фракций, не исключено даже, что последуют экономические санкции. Если вы еще не наладили связь с соседями, на все это можно наплевать, но если вы уже заключили торговые договоры, то экономические санкции могут нанести серьезный ущерб вашей экономике. Отношение к вам со стороны остальных фракций очень важно, особенно если приближается срок выборов Губернатора или Лидера планеты. Поэтому лучше принимать другие меры.

Список их невелик - строительство на базах соответствующих сооружений, осуществление Секретных проектов, социальная инженерия и снятие с работы некоторого количества жителей. Наиболее эффективными являются Секретные проекты, ведь они действуют на все базы одновременно и не требуют на содержание энергии, правда, на их создание уходит много времени и средств. Кроме того, некоторые Секретные проекты действуют не сами по себе, а в комплексе с какими-то сооружениями. Например, The Virtual World засчитывается как Hologram Theatre только на тех базах, где уже есть Network Nodes.

Лучше возводить городские постройки, к тому же, большинство из них, помимо борьбы с тунейдцами, выполняют еще какие-то функции. Самым полезным сооружением в плане борьбы с иждивенческими настроениями является Punishment Sphere. Конечно, после появления этого сооружения сильно снизится научный потенциал базы, зато можно утилизировать имеющиеся там развлекательные комплексы и этим несколько увеличить финансирование науки. Если же вам удастся построить The Telepathic Matrix, не забудьте утилизировать Punishment Sphere.

Подгонять социальное устройство для уменьшения количества тунейдцев или направлять часть ресурсов на роскошь стоит только в том случае, если у вас много больших баз (причем, с примерно одинаковым населением). Во всех остальных случаях лучше ограничиться локальными изменениями.

На начальном этапе вы можете превратить снятого с полей жителя в доктора, библиотекаря или техника (последние два типа доступны только в городах с населением больше пяти). Доктор делает из тунейдцев тружеников, библиотекарь увеличивает научный потенциал, а техник наращивает выход энергии. По мере расширения ваших знаний появятся и другие специалисты, причем они могут действовать в двух сферах сразу; например, инженер работает как техник и библиотекарь, а Empath - как библиотекарь и доктор. Наконец, Transcend заменяет сразу всех трех специалистов.

Вообще-то, борьбу с городскими волнениями, да и руководство базами в целом можно поручить товарищам на местах. Но даже самые проверенные кадры нуждаются в постоянном контроле: может так случиться, что вы поручите городской администрации заниматься исключительно строительством, но, если губернатор посчитает, что оборона города хромает, то он без спроса может построить несколько военных юнитов. Поэтому лучше всего не пускать руководство базами на полный самотек, а выдавать им план в виде списка с очередными постройками.

В этот список можно назначать до восьми объектов любого типа, причем, если за время строительства появится какой-то более совершенный юнит, вам предложат изменить задание. Возможность такого полуавтоматического строительства просто незаменима в период бурного роста вашего государства. Основав новую базу, вы сразу можете приказывать построить на ней какой-то оборонительный юнит, формер, Recycling Tanks, лабораторию и т.д. После этого довольно долгое время на эту базу можно вообще не обращать внимания.

Раз уж зашла речь об инициативе местных товарищей и контроле над ними, упомяну о том, как стоит использовать автоматизацию в различных отраслях.

Очень полезны функции автоматического терраформирования, особенно та, что дает возможность улучшать окрестности родного города. До тех пор, пока вы не изобретете расширенного терраформирования, можно, преобразовав вручную три-четыре самых перспективных квадрата, переключать формер на автоматический режим. Не менее полезна и опция автоматической прокладки дорог, но только учтите, что нельзя пускать два формера навстречу друг другу, т. к. они могут на некоторых участках построить две дороги вместо одной. Кроме того, если какая-то часть дороги возле города уже построена, формер все равно доедет до конца и только потом сообщит об окончании работы.

Управляя военными юнитами, имеет смысл использовать патрулирование местности, автоматический возврат авиации на базу и защиту от воздушных атак. Последняя опция доступна только для истребителей, и выглядит это следующим образом: когда враг пытается атаковать ваш юнит в непосредственной близости от базы, истребитель вылетает ему навстречу и атаку-

ет сам.

Вот, пожалуй, и все советы, извлеченные мной из трудов товарища Мейера и творчески переосмысленные для конкретного применения.

Откровения сестры Мириам
*Нет Творца, кроме Сида Мейера,
и Брайан Рейнольдс - пророк его!*
Сестра Мириам. "Так говорил Сид Мейер!"

Социальная инженерия

Братья и сестры! Дав нам свободу воли, Творец, однако, ограничил ее некоторыми рамками. Да, мы можем строить общество по своему разумению, но должны при этом придерживаться определенных правил. Правила эти просты и понятны даже неразвитым умам наших противников - каждое общество развивается в трех сферах: политике, экономике и приоритетном направлении развития. Эти три сферы были известны еще на грешной Земле, в дарованном же нам новом мире имеется четвертая сфера, условно названная "обществом будущего".

Во всех сферах есть четыре варианта общественного устройства, каждый из которых имеет свои плюсы и минусы. Всего вариантов общественного устройства имеется 256, но далеко не все они могут быть полезны. Кроме того, создатель Мейер, желая предостеречь свои творения от грубых ошибок, запретил некоторым фракциям использовать отдельные типы устройства в разных сферах общественной жизни.

Я не утверждаю, что постигла всю мудрость Творца, но он наделил меня некоторыми знаниями, которыми я и поделюсь с вами, братья и сестры. В начале нам известны только простые варианты общественного устройства, не дающие никаких плюсов, но не имеющие и минусов. По мере постижения нами этого мира, появляются все новые и новые варианты. В области политики это: Полицейское государство (+2 police, +2 support, -2 efficiency), демократия (+2 efficiency, +2 growth, -2 support) и фундаментализм (+1 morale, +2 probe, -2 research). В экономике имеются: свободный рынок (+2 economy, -3 planet, -5 police), плановая экономика (+2 growth, +1 industry, -2 efficiency) и "зеленое" общество (+2 planet, +2 efficiency, -2 growth). В сфере приоритетного развития возможны варианты: сила (+2 morale, +2 support, -2 industry), наука (+2 research, +1 efficiency, -2 probe) и богатство (+1 industry, +1 economy, -2 morale). Наконец, "общество будущего" включает: Cybernetic (+2 efficiency, +2 planet, +2 research, -3 police), eudiamonic (+2 growth, +2 economy, +2 industry, -2 morale) и Thought Control (+2 police, +2 morale, +2 probe, -3 support).

Теперь расскажу, что означают все эти плюсы и минусы.

Economy: +1 дает дополнительное количество энергии на каждой базе, +2 - на каждом квадрате, а +3 - еще и бонус в торговле; -1 снимает единицу энергии в столице, -2 и -3 снимают соответственно одну и две единицы на каждой базе.

Efficiency: +4 означает нулевые потери, а -4 - максимальные, причем потери увеличиваются в зависимости от размера базы и ее удаленности от столицы.

Support: -3 означает, что поддержка требуется всем юнитам, а при -4 на поддержку тратится 2 минерала. Максимальное количество свободных юнитов (четыре) достигается при значении +2, а при значении +3 каждая новая база имеет сразу же размер 3.

Morale: с моралью все обстоит просто, плюсы и минусы просто добавляются к показателям всех ваших юнитов.

Police: нулевое значение указывает, что вы можете использовать в качестве полицейского один военный юнит. При показателях +1 и +2 можно использовать, соответственно, два и три юнита, а при +3 каждый полицейский успокаивает аж двух тунейдцев. При значении -1 можно использовать один юнит, но нельзя применять nerve stapling, а при -2 у вас вообще не может быть полицейских сил. Дальнейшее снижение показателя police приводит к тому, что вывод из города приписанного подразделения приводит к появлению тунейдцев.

Growth: влияет на скорость роста населения. Каждая единица означает увеличение или уменьшение на 10%. При значении же +6 начинается Бум рождаемости, при котором новый житель появляется каждый ход.

Planet: в этом случае минусы означают снижение производства всех ресурсов на клетках с фунгусом, а плюсы - увеличение вероятности пленения местных форм жизни.

Research и Industry: для этих показателей каждая единица соответствует 10% стоимости

научных открытий или строительства.

Probe: отрицательный показатель уменьшает стоимость подкупа баз и юнитов на 25%, а положительный увеличивает ее на 50%. При значении +3 подкуп становится невозможным.

Как видите, братья и сестры, система очень сложная, но без ее освоения невозможно привести общество к процветанию. Чтобы облегчить нам занятия социальной инженерией, Творец вывел суммарные показатели на соответствующем экране. Причем все положительные изменения выделяются зеленым цветом, а отрицательные - красным.

Достичь полной гармонии в обществе невозможно, поэтому приходится строить его исходя из насущных задач, обращая внимание на те показатели, которые важны в данный момент. На первых порах, пока население ваших баз невелико и промышленная мощь их минимальна, можно пренебречь показателем efficiency. В это же время можно не обращать внимания на planet, поскольку полезность фунгуса близка к нулевой отметке. Позднее же именно эти показатели становятся определяющими. Наоборот, growth важен именно в начале, а после достижения вашими базами оптимального размера им можно пренебречь. А вот показатели еsonomy, gesearch и industry важны всегда, и лучше их держать на максимуме. В свою очередь, support, morale и probe приобретают решающее значение во время военных действий, хотя и в мирное время пренебрегать ими не стоит.

Декларации комиссара Лал

*Дружба между народами, справедливое устройство мира,
забота о судьбах всех наций - вот что завещал нам Сид Мейер.
Комиссар Лал. "Великий гуманист Сид Мейер"*

Дипломатия

Леди и джентльмены! Нет сомнений, что, отправляя корабль с интернациональным экипажем на Альфу Центавра, Сид Мейер хотел, чтобы на новой родине человечество процветало в единстве под мудрым руководством комиссаров ООН. Однако пробравшиеся не без содействия конкурентов Мейера из Microprose на борт корабля безответственные элементы спровоцировали раскол. Переселенцы оказались разобщенными, разные фракции преследуют свои узкие цели, затевают междоусобные войны и могут поставить планету на грань катастрофы, подобной той, что уже погубила Землю. Вот почему именно дипломатия, способная в кратчайший срок объединить всех в единую семью, выходит на Альфе Центавра на первый план.

Прежде чем поделиться с вами, леди и джентльмены, своим богатым дипломатическим опытом, нужно сказать о том, что любая, даже самая изощренная, дипломатия бессильна, если за спиной ваших дипломатов не стоит реальная военная сила. Вы можете заключать договоры, иметь большие успехи на дипломатическом фронте, но в любой момент какой-нибудь правитель может предъявить вам совершенно неприемлемые требования. И если вы откажетесь их выполнять, война не разразится только в том случае, когда за спиной ваших дипломатов маячат мощные пушки.

Для того, чтобы задействовать дипломатию, нужно установить связь с другими фракциями. Наиболее быстрый способ сделать это - построить The Empath Guild, после чего вы получаете связь сразу со всеми фракциями и можете созвать Общепланетный Конгресс. Впрочем, нет необходимости осуществлять этот Секретный проект самим - дело в том, что любая построившая его фракция, как правило, созывает конгресс, после чего все фракции получают связь друг с другом.

Однако, было бы неправильно ожидать постройки The Empath Guild, сложа руки. По крайней мере, с ближайшими соседями нужно установить контакт как можно раньше. Обычно это происходит во время разведки окружающей местности; бывает и так, что соседи сами приходят к вам в гости.

Установив связь с какой-то фракцией, вы можете попросить связать вас с другими. Если ваш партнер имеет такую возможность, он за определенное вознаграждение может вам помочь. Более того, иногда соседи предлагают вам продать известные им карты других держав; на такие предложения всегда стоит соглашаться, поскольку, чем быстрее вы выясните расположение конкурентов, тем скорее сможете определиться с политикой, которую стоит проводить в отношении их.

В отношениях между фракциями возможны четыре состояния: война, перемирие, договор о дружбе и военный союз. Перемирие от войны отличается только тем, что не ведутся военные

действия, других преимуществ оно не дает. Поэтому нужно как можно быстрее заключить договор о дружбе, при котором начинается взаимовыгодная торговля. Причем вам не нужно производить каких-то действий в плане торговли, губернаторы ваших баз сами устанавливают связи с базами других фракций, а выгода от торговли определяется их размерами и удаленностью друг от друга.

Еще более полезен военный союз, при котором доход от торговли удваивается. Кроме того, ваши военные юниты могут свободно передвигаться по территории союзника (даже по клеткам, занятым его юнитами) и использовать союзные базы для отдыха и ремонта. Особенно это полезно после открытия вами Doctrine: Air Power, поскольку ваша авиация сможет атаковать удаленного противника, которому будет нечего противопоставить вашим атакам.

Вообще-то, военный союз предполагает, что при нападении на одного из союзников третьей державы второй союзник приходит ему на помощь. Однако на деле так не происходит: если вы после объявления войны потребуете у союзников помощи, они могут отказаться наотрез или запросить у вас плату (технологии, некую сумму денег и т.д.). Платить или нет, решайте сами, но никогда не поддавайтесь эмоциям и не разрывайте союзнический договор после отказа в содействии.

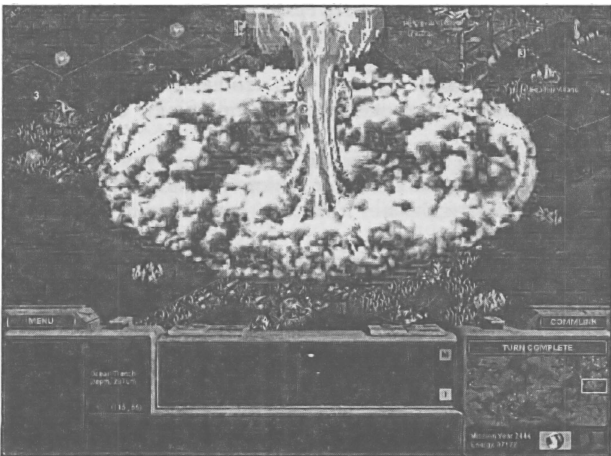
Между прочим, предложить вам помощь в войне может и фракция, с которой у вас нет соответствующего договора, естественно, за определенную плату. Как правило, стоит соглашаться с такими предложениями, поскольку они могут положить начало длительному и плодотворному сотрудничеству.

Когда союзники требуют помощи от вас, нужно как следует все взвесить, прежде чем браться в военную авантюру. Если противник находится от вас достаточно далеко и заведомо не может причинить ущерб вашим базам, можно поддерживать союзника. Простое объявление войны и, может быть, посылка на фронт пары самолетов сильно укрепят ваш авторитет. Если же война начинается непосредственно у ваших границ, лучше в нее не лезть, особенно, если у вас недостаточно сильная армия.

Как это не парадоксально, но можно иметь военный договор с обеими воюющими фракциями. Иногда это можно использовать для попыток помирить их, но вообще-то вам выгоднее, когда все вокруг воюют, а вы нет.

Теперь расскажу о глобальной дипломатии, к которой относится Общепланетный Конгресс и заключаемые на нем всеобщие соглашения. Желательно победить уже на первых выборах Губернатора планеты, но если этого не случится, можно, упрочив свое положение, через 20 лет организовать новые выборы.

Каких-то особых преимуществ пост губернатора не приносит, никто не будет вас слушаться и не прекратит войну по первому вашему слову. Однако вы регулярно получаете некоторое количество энергии (одну единицу на каждой базе от торговли с дружественными фракциями) и располагаете полной информацией обо всех фракциях. Кроме того, губернатор обладает правом вето при голосовании каких-то проектов (заключить общепланетный торговый пакт, растопить полярные шапки или просверлить скважину к ядру планеты).



Через некоторое время после избрания губернатора становятся возможны и выборы Правителя планеты. Вот этот-то пост и приносит победу, но проголосовать за вас должны три четверти населения планеты.

Поддерживать вас будут преимущественно ваши союзники, так что хорошо бы предварительно заключить альянс с наиболее многочисленными фракциями. Но возможен и простой подкуп избирателей. Делать это можно как в ходе самих выборов, так и заблаговременно. Лучше позаботиться обо всем заранее, собрать как можно больше голосов, оценить возможность победы, а уж потом собирать конгресс для выборов.

Напоследок скажу, что покупать голоса можно и на выборах губернатора, и при голосовании за общепланетные проекты.

Наставления полковника Сантьяго
Стратегический талант генерала Мейера наиболее ярко проявился в битве при Геттисберге.
Полковник Сантьяго. "Великий полководец Мейер"

Конструирование юнитов

Научные изыскания, строительство баз, их обустройство, дипломатия и все прочее, о чем рассказывали мои конкуренты, служит единственной цели - как следует подготовить государство к войне. Рано или поздно затихают речи политиков и начинают говорить пушки, вот к этому-то сладостному моменту и надо готовиться с самого начала.

Боевой опыт генерала Мейера учит нас, что в приготовлениях к войне определяющее значение имеет оснащение армии в достаточном количестве самым современным оружием. Но, прежде чем начать выпуск оружия, нужно его спроектировать. Для этой цели предназначен Design Workshop. Работать в нем просто - вы выбираете тип шасси, навешиваете на него броню, вооружение или технику, придаете специальные возможности, нажимаете кнопку APPLY или DONE - и прототип готов. Справа внизу имеется четырнадцать кнопок, с помощью которых в окно проектирования вызываются стандартные на данный момент юниты. Если же вы хотите модернизировать какой-то из ранее спроектированных юнитов, его можно вызвать с помощью линейки в нижней части экрана.

Всего в вашем распоряжении имеется девять типов шасси, четыре типа реакторов, двадцать один тип оружия и техники, десять типов брони и двадцать четыре специальных возможности.

Шасси делятся на наземные (три типа), морские (два типа) и воздушные (четыре типа). Наземные различаются только количеством ходов (1, 2 и 3); дальность передвижения морских - 4 и 6, кроме этого, после установки соответствующего модуля они могут нести разное количество груза. С воздушными дело обстоит несколько иначе: первый тип (Needlejet) представляет собой обычный самолет, у которого общее количество ходов разделено на два (долетев куда-то и отбомбив, он зависает в воздухе до следующего хода). Юниты с этим шасси на втором ходу обязательно должны возвращаться на базу. Второй тип (Copter) - вертолет, он может совершать более долгие перелеты, но, зависая над местностью в конце хода, теряет примерно четверть хитпойнтов. Таким образом "коптеры" способны сыграть роль дальней бомбардировочной авиации, главное - не прозевать момент окончательного их "издыхания". Третий тип (Gravship) может передвигаться совершенно неограниченно. Ну, а четвертый - это ракета, с ней все ясно без объяснений.

Следующей важной частью конструкции является реактор, которые бывают 4 видов, в зависимости от мощности (1, 2, 3 и 4). Исходя из этого показателя, во-первых, рассчитывается количество хитпойнтов защиты (по десять на единицу мощности), во-вторых, в прямой зависимости от него находится объем перевозимого груза. Например, крейсер с четвертым типом реактора может загрузить в трюм целых шестнадцать юнитов! Для воздушных юнитов тип реактора может влиять и на количество ходов.

О броне особенно говорить нечего - каждый следующий тип мощнее предыдущего на единицу или две. Особняком стоит только Psi Defense, которая предназначена для отражения псиатак и больше ни от чего не защищает. С оружием тоже все более-менее ясно: самый слабый тип имеет силу 1, а самый мощный - 24 (для ракет - 99). К сожалению, нельзя комбинировать оружие и небоевые приспособления. Зато броню можно устанавливать на любую технику. Так что не ленитесь время от времени модернизировать формеры и передвижные заводы, работающие в приграничной полосе - приличная броня им не помешает.

В начале вы можете оснастить любой юнит одной специальной возможностью, позднее (после открытия Neural Grafting) - двумя. Условно специальные возможности можно разделить на боевые, транспортные и прочие.

Боевые специальные возможности дают какие-то преимущества юнитам непосредственно в бою. Air Superiority позволяет вашим юнитам атаковать воздушные цели, правда, ваши самолеты и вертолеты с этой возможностью имеют на два хода меньше и наносят на 50% меньший урон при атаках наземных целей. AAA Tracking удваивает защиту от воздушных атак (в том

числе, и от ракет). Blink Displacer позволяет игнорировать все защитные сооружения. Comm Jammer дает стопроцентный бонус при защите от атак юнитов на шасси Speeders и Hovortank. Heavy Artillery позволяет юнитам стрелять на расстояние до двух клеток. Nerve Gas Pods дает пятидесятипроцентный бонус при атаке всех юнитов, причем во время нападения на базы быстро сокращает население (почему-то это весьма полезное оружие считается варварским и применение его может повлечь санкции со стороны других фракций). Amphibious Pods позволяет юнитам атаковать прямо с борта корабля. Наконец, Hypnotic Trance и Empath Song дают бонус при пси-атаках.

К транспортным специальным возможностям я отношу те, что увеличивают скорость и дальность передвижения юнитов, позволяют перевозить специальные юниты или изменяют режим движения. Antigrav Struts дает возможность наземному юниту двигаться с одинаковой скоростью над любым рельефом и добавляет ему один ход; для воздушных юнитов прибавляется количество ходов, соответствующее удвоенной мощности реактора. Carrier Deck превращает ваш юнит в авианосец (только не забудьте навесить на него транспортный модуль). Cloaking Device делает ваш юнит невидимым для противника и позволяет игнорировать зоны влияния. Drop Pods позволяет юнитам совершать мгновенное перемещение на расстояние до восьми квадратов, а после постройки Space Elevator - в любую точку планеты. Deep Pressure Hull превращает юнит в подводную лодку, а Repair Bay позволяет полностью ремонтировать находящиеся на борту юниты.

Из прочих специальных возможностей отмечу только Clean Reactor (оснащенный им юнит не требует поддержки в один минерал за ход), Deep Radar, увеличивающий на одну клетку дальность видимости юнита, Non-Lethal Methods, позволяющий юниту успокаивать двух тунейдцев на базе и Polymorphic Encryption, удваивающий стоимость подкупа юнита противником.

Три оставшихся специальных возможности (Super Former, Fungicide Tanks, High Morale) в комментариях не нуждаются.

Как я уже говорила, можно оснащать юниты не более чем двумя специальными возможностями, так что следует хорошо подумать, какие именно будут нужны. Желательно иметь несколько вариантов юнитов с одинаковым шасси, оружием и броней, но с разными специальными возможностями. Правда, стоимость производства первого нового юнита (прототипа) удвоена, но наша фракция свободна от этого недостатка, а все остальные могут построить на каких-то базах Skunkworks и производить прототипы там.

Война

Военное искусство - вершина человеческой мысли, поэтому я не дерзну давать подробные рекомендации по ведению боевых действий. Приведу только самые общие советы, основываясь на своем богатом опыте.

Первая особенность, с которой вы столкнетесь, - невозможность полного ремонта юнитов в открытом поле. Они восстанавливают свою броню только на три четверти, а для дальнейшего ремонта нужно отводить юнит на базу. Следующей неприятной особенностью является то, что, нападая на квадраты, где стоит несколько вражеских юнитов, вы уничтожаете только один, остальные могут получить какие-то повреждения, да и то не всегда. Впрочем, таким же образом все происходит и при атаке ваших подразделений. Как правило, уничтожаются гражданские юниты, находящиеся под защитой военных, но и тут бывают исключения.

Морские юниты по-разному действуют при атаке морских и наземных баз; в первом случае все происходит как обычно, а во втором причиняется незначительный ущерб всем находящимся на базе юнитам. То же происходит и при действии любых флотских подразделений против сухопутных. Но зато корабли могут теперь атаковать только один раз за ход. Впрочем, иногда им почему-то предоставляется возможность после результативной атаки захватить неприятельскую базу.

Теперь перейдем к приятным новостям, к которым в первую очередь относится появление дальнобойной артиллерии. Юниты, обладающие этой дополнительной возможностью, могут атаковать противника с расстояния в два квадрата. Правда, эффективность такой стрельбы значительно ниже прямого огневого контакта, зато атакующий юнит не повреждается, а удар наносится по всем находящимся в квадрате целям. А если на квадрате имеется юнит, обладающий той же возможностью, между ними завязывается артиллерийская дуэль. Выглядит все как обычное сражение, но на расстоянии.

Все самолеты в игре действуют в режиме бомбардировщиков: после атаки они зависают на

месте до следующего хода, причем, независимо от того, какой была атакуемая цель - наземной или воздушной. Но зато Copter и Gravship имеют возможность неоднократно атаковать в пределах оставшихся у них ходов.

Расширены возможности шпионской деятельности, занимаются ей юниты с модулем Probe Team (я бы назвала этот тип войск хакерами, поскольку они проникают в компьютерные сети неприятеля). Этот самый Probe Team можно навешивать не только на наземные, но и на морские и воздушные юниты, так что не исключено создание кораблей и самолетов-шпионов. Список возможностей хакеров довольно велик - кроме воровства технологий, покупки баз и прочего, можно еще и воровать энергию для пополнения собственного бюджета. Когда ваш хакер встречается с неприятельским, между ними завязывается обычное сражение, так что эти подразделения эффективны при защите баз от несанкционированного проникновения.

Отдельно стоит упомянуть о борьбе с местной фауной, то есть с Mind Worms, Isle of the Deer и Locusts of Chiron. Прежде всего, нужно иметь в виду, что вся эта нечисть совершает пси-атаки, при которых не учитываются оружие и броня атакуемых юнитов, а только их мораль. Mind Worms передвигаются по местной растительности с утроенной скоростью (как по дорогам), причем атаковать они могут с максимальной силой, даже если у них осталась треть хода.

Оборонительные возможности местной живности очень слабы, поэтому практически любой ваш юнит может их уничтожить. Поскольку, уничтожив туземный юнит, вы получаете некоторую сумму энергии, выгодно атаковать их самому, а не ждать нападения. Вообще, отправив пару-тройку юнитов бродить по зарослям местной растительности, можно иметь небольшой, но стабильный доход. После открытия Centauri Empathy становится возможен захват туземных юнитов и их производство. Mind Worms и Isle of the Deer выгодно использовать для исследования планеты, тем более что местные формы жизни не всегда принимают их за врагов.

Из программных заявлений лидеров фракций

Gaia's Stepdaughters

Наше сообщество было любимой фракцией великого Мейера, чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть на список наших преимуществ. Только нам сразу же известна Centauri Ecology, только мы можем с первых же шагов переманивать на свою сторону Mind Worms, только нам дано извлекать по две единицы пищи с местной растительности, эффективность нашего производства на две единицы больше, чем у всех остальных, а экологический ущерб от него на единицу меньше. Ну, а те качества нашей фракции, которые незрелые умы считают недостатками (уменьшение морали создаваемых юнитов на единицу, возможность использовать только одно военное подразделение в качестве полицейского и невозможность использовать Свободный рынок), на деле тоже являются достоинствами.

Чтобы правильно воспользоваться этими нашими преимуществами, построив первый формер, используйте его только на квадратах, свободных от местной растительности. Не беда, что они на первых порах не производят ничего, кроме пищи. Направив научные исследования в нужное русло, вы сможете открыть Centauri Meditation и Centauri Genetics, дающие единицу энергии и единицу минералов. Правда, это технологии соответственно пятого и седьмого уровня, так что до их открытия придется построить хотя бы одну шахту и солнечный коллектор. Хорошо бы строить их на квадратах, богатых соответствующими ресурсами, только не забудьте там же устроить и фермы. Если же неподалеку от вашей базы окажутся квадраты с дополнительными источниками пищи, тут же разводите на них леса, наши милые дубы и березки дадут вам две единицы минералов и единицу энергии, а пищи будут производить целых три единицы. Кроме того, родные земные леса начнут разрастаться, захватывая соседние пустые квадраты, и вскоре можно будет даже вырубать некоторые из них, получая за это целых пять единиц минералов.

То, что в качестве полицейских сил мы можем использовать только один юнит, предостерегает нас от чрезмерного роста размера баз на раннем этапе. До тех пор, пока мы не сможем строить Recreation Commons, размеры наших баз не могут превышать 2-х. Вот и отлично, стройте множество мелких поселений - ведь, создавая это ограничение для нашей фракции, Мейер как бы намекал на преимущество пасторального образа жизни. Кроме всего прочего, имея две базы вместо одной, мы имеем дополнительную энергию с квадрата самой базы, на начальном этапе это может быть большим преимуществом. А та дополнительная пища, которую дает нам славный фунгус, позволяет строить колониальные модули без ущерба для производящих их баз.

Советую вам, друзья, с каждой базы выпускать не менее двух таких модулей.

Конечно, ограничить базы размером 2 было бы неправильно, поэтому постарайтесь построить в столице The Human Genome Project. Это поднимет уровень населения до 3-х; построив на всех базах Recreation Commons, мы поднимем его до 5-ти; добавив Research Hospital - до 6-ти, а Nanohospital - до 7-ми. Этот размер, при общем количестве баз 12-15, позволит нам выйти на первое место по населению и площади державы, лидируя в то же время в науке. А все это - залог успеха на выборах Губернатора планеты.

О направлении наших научных исследований можно не говорить - экология, экология и экология! К наиболее полезным открытиям, кроме уже упоминавшихся, относятся Environmental Economics, позволяющая строить Лесные питомники и Planetary Economics, дающая возможность создавать Гибридные леса. Создав все это, вы будете иметь на лесных квадратах формулу производства 3-2-1. Это, а также имеющийся у нас экологический бонус, позволят избежать массированных атак местных животных на наши базы и жить в гармонии с природой.

В исследовании окружающей местности нам очень поможет возможность захватывать Mind Worms. Обычно, первый же встреченный туземный юнит переходит на нашу сторону (только для этого нужно не ждать их атаки, а атаковать самим). После этого можно отвести всех разведчиков на базы и предоставить исследовать планету нашим новым союзникам, они ведь передвигаются по местности с фунгусом с утроенной скоростью.

Хотела бы обратить ваше внимание на бонус в две единицы эффективности. На начальном этапе он сводит непроеизводственные потери практически к нулю, во всяком случае, до тех пор, пока число наших баз не дойдет до десяти, а их размеры - до 5-6. Ну, а после этого нужно перейти к Демократии, что добавит еще две единицы эффективности, и проблема будет решена.

Еще раз хочу подчеркнуть, насколько мудро поступил великий Мейер, запретив нам использовать Свободный рынок. Несложные расчеты показывают, что, если бы мы каким-то образом смогли его внедрить, большинство наших бонусов растаяло бы, а существенных преимуществ мы бы не получили.

Кому-то может показаться, что, сведя мораль создаваемых нами юнитов к низшей отметке, Сид Мейер нас обидел. Ничего подобного! Просто, таким образом он предостерег нас от ранних конфликтов с соседями. До тех пор, пока мы не построим на базах специальные повышающие мораль сооружения, Секретные проекты и не изобретем нового мощного оружия, с соседями лучше не ссориться. Ну, а потом они и сами не захотят враждовать с нами, даже начнут набиваться в союзники.

Таковы, друзья, основные советы, которыми я попыталась осветить ваш нелегкий путь к выполнению поставленной перед нами великим Мейером задачи.

The Human Hive

Много раз приходилось мне задумываться, мог ли товарищ Мейер сделать для нашей фракции больше, чем он сделал? Со всей определенностью заявляю: нет, он и так сделал для нас слишком много! Кроме ценных указаний, рассыпанных в его трудах, мы имеем: Doctrine: Loyalty, увеличенную на 10% рождаемость, такое же уменьшение стоимости производства юнитов и строительства на базах, каждая наша база изначально имеет Защитный периметр. Наконец, запретив нам использовать гнилую буржуазную Демократию, товарищ Мейер предостерег нас от самой большой опасности. Правда, каждая наша база производит на единицу энергии меньше, но я рассматриваю это не как недостаток, а как предостережение. Ведь все остальные фракции все равно потратят эту единицу на роскошь, мы же этого избежим.

Как же правильно воспользоваться этими нашими преимуществами? Только одним способом - постоянным ростом нашей самой справедливой в мире державы! Количество наших баз должно постоянно расти, а их население увеличиваться. Стройте базы на каждом доступном нам клочке суши и морском квадрате (особенно у берегов противника). На базах создавайте все условия для увеличения количества жителей. Поскольку мы можем с самого начала ввести правильную форму правления (Полицейское государство) и использовать до трех юнитов для искоренения язвы тунеядства, быстрый рост населения нам ничем не грозит.

То, что наши базы имеют Защитный периметр уже в то время, когда все прочие могут об этом только мечтать, позволяет нам начать освободительные походы необычайно рано. Ведь каждая освобожденная нами из-под гнета империалистов база тут же обзаводится этим полезным сооружением, и враг быстро обломает себе зубы, пытаясь захватить ее обратно.

Конечно, не стоит бросаться в военные авантюры очертя голову, освобождение наших бра-

твев стоит начинать не раньше, чем мы откроем оружие хотя бы второго уровня и произведем три-четыре юнита нового типа. Но и затягивать с выполнением нашего интернационального долга не стоит. Желательно, чтобы к исходу первого столетия граничащие с нами державы влились с семьёю счастливых и свободных народов.

Если вам удастся выполнить эту задачу, наша держава к исходу столетия будет вдвое превосходить по населению и военной мощи любую другую и сможет разговаривать со всеми остальными с позиции силы. После этого осуществление заветов товарища Мейера становится совсем простым.

The University of Planet

Надеюсь, что в своих статьях и выступлениях я вполне аргументированно опроверг выдумки наших оппонентов о каком-то особом отношении коллеги Мейера к их фракциям. Впрочем, чтобы понять, какой именно фракции он предназначил особую роль в покорении Альфы Пентавра, достаточно просто посмотреть на список наших преимуществ. Обладая с самого начала знаниями об Information Networks и имея возможность выбрать еще одну технологию, мы на первых же шагах опережаем всех на два шага. Располагая с самого начала на каждой базе бесплатным Networks Node и общим бонусом в науке +2, мы имеем все возможности сохранить это опережение и в дальнейшем.

А наши недостатки? Невозможность использовать Фундаментализм, на мой взгляд, вообще таким не является, здравомыслящий правитель и сам не станет к нему прибегать. Уменьшение же устойчивости к подкупу наших баз и юнитов на две единицы достаточно просто преодолевается благодаря все тому же научному прогрессу. Неприятно, конечно, что каждый четвертый житель у нас склонен стать тунеядцем, но и с этим можно бороться.

Как сказал коллега Мейер в далеком 1993 году: "Необходимо, чтобы вы с самого начала знали точно, что вы хотите получить". Поэтому я постараюсь коротенько изложить вам, коллеги, задачи нашей фракции на каждом этапе, укажу наилучший способ воспользоваться нашими преимуществами и свести к минимуму последствия наших недостатков.

Вопреки уверениям леди Дейдры, наша новая родина весьма негостеприимна и способна дать минимум ресурсов, необходимых для нормального развития. Поэтому нужно с первых же шагов браться за ее преобразование, так что при старте лучше всего выбрать технологию Centauri Ecology, дающую возможность строить формеры. Она же дает возможность создать The Weather Paradigm, после осуществления которого мы можем делать с планетой все, что угодно. Но Секретный проект - дело долгое, за время его строительства размер базы наверняка вырастет до 4-х, и количество тунеядцев превысит количество рабочих. Поэтому сперва нужно открыть Social Psych и построить Recreation Commons, обезопасив себя с этой стороны.

Коллеги, никогда не пускайте на автомат процесс терраформирования (за исключением автоматического удаления фунгуса, о чем скажу позднее). Общая стратегия в этом вопросе должна быть такова: всегда иметь на одну обустроенную клетку больше, чем количество жителей на базе. Таким образом, каждый новый формер должен в кратчайший срок обустроить две-три наиболее перспективные клетки, после чего стоит заняться дорогами. Нет смысла выделять для этого специальный юнит - если каждый формер протянет дороги на половину расстояния до ближайших баз, дорожная сеть будет создана в кратчайший срок.

Покончив с дорогами, стоит заняться фунгусом, эту гадость нужно непременно извести хотя бы в окрестностях наших баз. Хорошо бы создать вокруг них кольцо выжженной земли хотя бы в одну клетку, но это не всегда возможно. Если фунгуса вокруг базы много, можно воспользоваться автоматическим его удалением, но не забывайте проверять рост населения на базе и время от времени обустривать новые клетки. Кому-то из вас, коллеги, может показаться целесообразным оставить какое-то количество фунгуса в расчете на то, что в будущем мы сможем извлекать из него вполне приличное количество ресурсов. Не волнуйтесь, к тому времени, когда мы откроем соответствующие технологии, эта нечисть сама разрастется, и даже больше, чем нужно.

Поскольку каждая наша новая база имеет бонус в науке +2 и бесплатный Networks Node, ускоренный рост количества баз на первом этапе нам выгоден. Но, по тем же причинам, после появления возможности строить научные сооружения (лаборатории и госпитали), нужно переходить от количественного роста к качественному. Вообще, по-моему, нам нет необходимости иметь более 10-12 баз. Если своевременно сооружать на них нужные научные учреждения и поддерживать стабильный прирост населения, этого количества вполне достаточно для под-

держания нашего лидерства в науке.

Пора сказать и о самой науке. Благодаря нашим преимуществам, мы имеем уникальную возможность развивать равномерно все ее направления. Конечно, время от времени, придется совершать прорывы определенном направлении (например, для открытия Doctrine: Air Power на начальном этапе), но в целом наука должна развиваться равномерно. Если нам удастся оторваться от конкурентов на пару позиций в большинстве отраслей, появится возможность привлекать на свою сторону другие фракции, продавая, меняя, а то и просто даря технологии. Только будьте осторожны - отдавайте лишь те технологии, которые в ближайшее время все равно откроют.

Наиболее неприятным нашим недостатком является лишний тунец на каждые четыре жителя. Как бороться с этим, надеюсь, понятно, заостряю ваше внимание только на том, что это увеличение тунейцев происходит скачкообразно. Если из трех жителей на базе тунейцев двое, то из четырех - все четверо. Еще хуже обстоит дело при количестве жителей 8, поскольку на них приходится 9 тунейцев! Это не шутка, для "обработки" одного из восьми жителей нужно два юнита или сооружение, дающее соответствующий эффект.

Нестойкость наших баз к подкупу может очень дорого стоить при ведении военных действий. Впрочем, и в мирное время достаточно неприятен тот факт, что конкуренты запросто воруют наши открытия. Всего этого можно избежать, если разместить на пограничных и прибрежных базах (а еще лучше - на всех) команды хакеров.

Таковы основные советы, воспользовавшись которыми, вы сможете привести нашу фракцию к победе.

Morgan Industries

Наши конкуренты, пытаясь обосновать какое-то якобы особое отношение Сиды Мейера к их фракциям, приводят множество убедительных (как им кажется) аргументов. Я же скажу просто: что является главным показателем благосостояния общества? Несомненно, количество энергии на душу населения. А какая фракция может похвастаться тем, что начинает борьбу, располагая дополнительными 100 единицами не облагаемой налогами энергии? У какой фракции каждая база с момента своего основания дает дополнительную единицу энергии? Кто получает почти двойную выгоду от торговли с другими фракциями и при осуществлении общепланетных проектов? Наконец, какая фракция изначально владеет секретом Industrial Base и может строить The Merchant Exchange? Ответив на эти вопросы, вы и определите, какая же фракция пользовалась особым расположением Мейера. Между прочим, даже наши так называемые "недостатки" при ближайшем рассмотрении оказываются плюсами. Мы не можем использовать плановую экономику, так нам она и не нужна. Ну, а то, что максимальный размер наших баз без Hab Complex не может превышать 4, просто предостерегает нас от чрезмерного раннего роста. Получается, что только уменьшение на единицу количества не требующих поддержки юнитов может причинить какие-то неудобства.

Руководить столь разумно устроенным обществом, как наше, несложно. Приведу только несколько простых советов. Поскольку каждая новая база дает весьма ощутимую прибавку в бюджет, нужно строить их побыстрее. Причем, до тех пор, пока мы не сможем строить Hab Complex, нужно с каждой базы, размер которой достиг четырех, отправлять колониальный модуль, а то и два. В столице нужно как можно скорее построить The Merchant Exchange - используя имеющуюся у нас дополнительную энергию, можно сделать это достаточно быстро. Ну, а если построить The Human Genome Project, то для предотвращения на базах с размером 4 мятежей тунейцев достаточно расквартировать там два военных юнита. Другой вариант - построить на каждой базе Recreation Commons, при этом можно обойтись одним военным юнитом. В этом случае вторым Секретным проектом следует возводить The Weather Paradigm, он поможет вам поднять в нужных местах уровень местности, что даст массу энергии.

В области науки мы несколько уступаем The University of Planet, однако, своевременно перейдя к Демократии и построив на всех базах соответствующие научные сооружения, мы вполне можем обойти их.

Поскольку наша фракция извлекает из торговли гораздо больший эффект, чем все остальные, всякого рода договоры для нас очень полезны. Так как при ведении военных действий торговля невозможна, избегайте их всеми силами. Я бы посоветовал вообще обойтись без войны, но, к сожалению, это вряд ли возможно.

По сути дела, наша фракция - единственная, имеющая возможность победить экономичес-

ким путем. Напомню, что для этого нужно открыть Planetary Economics и накопить сумму энергии, равную стоимости всех баз всех ваших конкурентов. После этого на экране Планетарных конгрессов можно купить все базы разом, правда, победу вы получите не сразу, а лет через двадцать, в течение которых конкуренты могут попытаться захватить вашу столицу.

The Spartan Federation

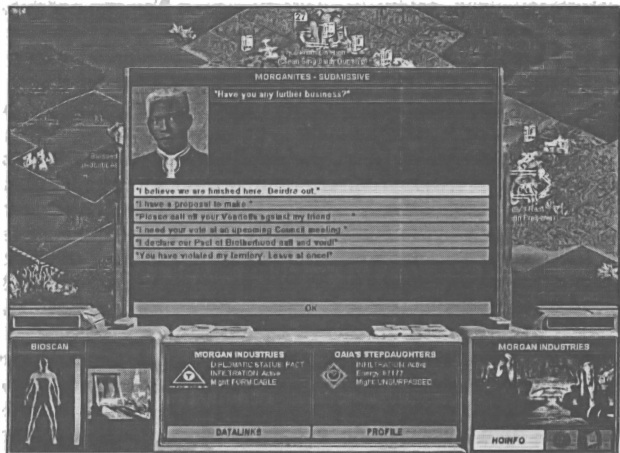
Рассуждения всех этих слюнтяев о том, что Сид Мейер мог питать какие-то пристрастия к их фракциям, просто смешны. Только председатель Янг с его здоровым обществом мог бы претендовать на какой-то успех, но именно для того, чтобы помешать ему, Мейер и загнал Human Hive под землю. В то время как нашей фракции он, напротив, дал Doctrine: Mobility, желая помочь скорее обследовать новую планету. А дополнительный бонус в две единицы морали на что указывает? Только на то, что нам дано покорить все прочие фракции. Очень полезным в этом деле будет и то, что мы можем использовать три военных юнита в качестве полицейских, ну, а то, что для постройки прототипов нам не нужно дополнительных ресурсов, вообще переоценить трудно! На особое отношение генерала Мейера к нашей фракции указывает и запрет нам использовать Здоровое общество - несомненно, он хотел этим показать, что наше общество и так здоровое. Так что единственным недостатком нашей фракции является увеличение на 10% стоимости постройки зданий и юнитов.

Для того, чтобы покорить планету, нужно, прежде всего, побыстрее ее обследовать. Первым юнитом, появляющимся на нашей первой базе, обычно является Unity Rover, и это здорово облегчает задачу. Если же, по каким-то причинам, у вас не будет с самого начала Unity Rover, есть возможность быстро его построить. На первых порах обследование местности стоит вести по спирали; позднее, найдя подходящие места для строительства трех-четырех баз, стоит перейти к разведке по радиусам. Для этого на трех или четырех наиболее удаленных от столицы базах нужно построить Unity Rover.

Встретив противника, не стоит сразу же начинать войну, ведь на первых порах у нас нет мощного оружия. Поэтому вступайте в переговоры, можно даже заключить с противником какие-то договоры. Только не стоит особо рассчитывать на лояльность соседей - рано или поздно они начнут требовать от вас совершенно неприемлемых вещей, и придется воевать. Вообще, хорошо бы отложить начало решительного конфликта до изобретения нами авиации, но если соседи станут вести себя совсем уж нагло, можно начать боевые действия и раньше.

Поскольку в качестве полицейских сил мы можем использовать три военных юнита, нам не нужно форсировать количественный рост наших баз, лучше увеличивать их население. На первых порах вполне достаточно 8-10 баз, потом же мы начнем захватывать неприятельские, при этом наш полицейский бонус поможет быстро навести там порядок. Только в том случае, если все противники окажутся далеко от нашей державы и приступить к военной экспансии достаточно быстро не получится, число баз можно довести до 15-ти.

Направление научных исследований вполне понятно - война и военная техника! Наша армия не только количественно, но и качественно должна превосходить армии неприятеля. Поэтому, открыв новое оружие, броню или еще что-то полезное, тут же модернизируйте вооруженные силы; то, что постройка прототипов не стоит нам дополнительных ресурсов, здорово облегчает эту задачу. Этот же бонус позволяет нам создавать столько типов юнитов, сколько требуется. Стоит всегда располагать одним типом юнита с максимальными показателями по всем параметрам и несколькими более дешевыми модификациями с отдельными ослабленными показателями. В зависимости от ситуации, можно быстро переключаться с постройки одного типа на другой и всегда производить то, что нужно в данный момент.



Нет нужды говорить, какой путь к победе для нас наиболее доступен. Конечно же, военная экспансия! Так что готовьтесь к войне серьезно, изучайте труды генерала Мейера и мои полезные советы, это поможет вам сделать нашу фракцию господствующей на планете.

The Lord's Believers

Неразвитые умы наших противников не в силах постичь замыслов Творца. Не удивительно, что они выпячивают свои так называемые "достоинства", пытаются обосновать особое к ним отношение Сиды Мейера. Глупцы! Неужели не ясно, что своему избранному народу Творец не только не стал бы давать какие-то поблажки, но, напротив, создал массу трудностей, желая испытать и закалить его.

Именно так он и поступил с нами. У нашей святой фракции нет ни одного преимущества (нельзя же считать ими устойчивость к подкупу и бонус при атаке неверных, ведь это проистекает из самой нашей сути). Дарованное нам знание Social Psych тоже не дает каких-то материальных преимуществ, а только моральные. Посланные же нам Творцом испытания весьма серьезные (-2 в науке, -1 в экологии, невозможность использовать Научное общество и невозможность вести научные исследования до 2110-го года).

Наиболее серьезным испытанием, посланным нам Творцом, является отставание в науке на начальном этапе. Нет, братья и сестры, я вовсе не считаю, что научный прогресс так уж необходим человечеству, но без некоторых весьма полезных открытий нам не удастся распространить свое влияние на всю планету. Впрочем, послав нам испытания, Творец указал и способ их преодолеть, - если мы не можем сами сделать какие-то открытия, следует позаимствовать их у соперников. Для этого нужно побыстрее открыть Planetary Networks, понастроить соответствующих юнитов и приступить к извлечению жемчужных зерен из груды навоза. Не беда, если какая-то фракция объявит нам войну, ведь мы как раз и обладаем атакующим бонусом в справедливой оборонительной войне, так что сможем быстро захватить парочку неприятельских баз, после чего они сами запросят мира. Однако не спешите заключать перемирие, прежде посмотрите, нет ли у нас возможности вообще покончить с этой фракцией в короткое время.

Так как первые десять лет никакие научные исследования у нас не ведутся, стоит использовать это время для накопления некоторого запаса энергии. Для этого нужно отключить науку и бросить все средства на накопление. Только не забудьте по истечении десяти лет совершить обратную операцию.

После того, как наша держава достигнет внушительных размеров (путем естественного роста или после присоединения к ней соседних держав), можно будет, наконец, заняться научным прогрессом самостоятельно. Только хорошо бы к этому времени раздобыть у неприятеля технологии, позволяющие строить научные учреждения. Скажу честно, вырваться вперед в науке мы можем, только если подорвем научный и промышленный потенциал большинства остальных фракций (в первую очередь, The University of Planet). Поэтому всеми силами старайтесь перессорить их между собой.

Но вообще-то, для нас победа трансцендентным или дипломатическим путем почти недостижима, очень трудна и экономическая. Так что следует ориентироваться на достижение святой цели военным путем.

Peacekeeping Forces

Разразившаяся недавно полемика на тему, какую фракцию Сид Мейер любил больше, просто смешна! Неужели не ясно, что он одинаково любил всех людей и не делал между ними никаких различий? Посмотрите, что он дал разным фракциям? Да как раз то, что они хотели иметь, вот им и кажется, что Мейер относился к ним как-то особенно.

Однако, хорошо относясь ко всем, Сид Мейер не мог не выделить одну фракцию, которой предопределил руководить в будущем объединенным человечеством. Дав именно нам удвоенное количество голосов на выборах Губернатора и Правителя планеты, он и показал, кого хотел бы видеть в этом качестве. Ну, а то, что наши базы без Hab Complex имеют размер на два жителя больше и на каждые четыре жителя приходится один талантливый, должно облегчить выполнение этой задачи. На это же направлен и запрет использовать Полицейское государство, так что только снижение на единицу эффективности является нашим маленьким недостатком.

Надо сказать, что нам не нужно предпринимать каких-то особенных усилий для выполнения поставленной перед нами Сидом Мейером задачи. Построить в кратчайший срок 10-15 баз, поднять уровень их населенности до максимального (дополнительные талантливые жители по-

могут бороться с тунейдцами, но можно пожертвовать на это и какую-то часть энергии) - эта простая стратегия даст нам победу на выборах Губернатора планеты. После этого нужно всеми способами увеличивать численность населения, одновременно приобретая могущественных союзников. Если удастся сделать это достаточно быстро, можно к концу второго столетия провести выборы Правителя планеты и победить на них.

Хочу отметить важную особенность нашей фракции: для поддержания порядка на базах нам практически не нужно строить чисто развлекательные сооружения вроде Recreation Commons. До размера базы в четыре жителя достаточно держать там два военных юнита, пятого жителя можно успокоить, построив Research Hospital, шестого - Nanohospital, седьмого - Network Node и осуществив The Virtual World, ну, а восьмой будет талантливым. Если вы постройте сооружения, увеличивающие выход психической энергии (Biology Lab, Tree Farm и др.), то, сняв с работы одного жителя, умиротворите трех его соплеменников. Поскольку двенадцатый житель опять будет талантливым, до этого размера все ваши базы могут расти совершенно свободно, и только потом нужно применять специальные меры (лучше всего проверить кое-какие Секретные проекты). Собственно говоря, к этому времени вы, скорее всего, сможете осуществить The Telepathic Matrix и решить проблему тунейдцев раз и навсегда.

Как видите, рост населения наших баз не приводит к тем отрицательным последствиям, от которых так страдают остальные фракции. Как следствие этого, нет нужды иметь их чрезмерное количество, в большинстве случаев достаточно десяти. По этой же причине важное значение имеет обустройство местности, я бы посоветовал держать три формера на каждые две базы. Если же базы прибрежные, то обязательно нужно иметь кроме двух наземных один морской формер.

Таковы, леди и джентльмены, основные советы по руководству нашей фракцией. Как видите, они очень просты, но, не воспользовавшись ими, нельзя привести планету к процветанию, а нашу фракцию к руководящему положению.

Несколько советов из личного опыта

Хотя лидеры фракций довольно подробно рассказали обо всех аспектах жизни на Альфе Центавра, кое о чем они, в силу своего "компьютерного происхождения", сказать не смогли. Попробуюсь восполнить этот пробел.

Хотя игра может работать в разрешении 800x600, я бы советовал использовать 1024x768. В этом режиме удобнее пользоваться экранами баз и некоторыми другими. Если диалоговые сообщения будут мелковаты, размеры используемых шрифтов можно изменить в файле Alpha Centauri.ini, там же есть кое-какие другие полезные настройки, разобраться с ними не сложно.

При выборе размеров планеты можно руководствоваться теми же соображениями, что и в Цивилизации, но вот стратегия игры при разном процентном соотношении суши и моря изменилась. Как вы понимаете, произошло это потому, что теперь можно строить морские базы и преобразовывать море в сушу. Из-за расширенных возможностей терраформирования менее важны степень облачности и эрозии планеты, кое-какое влияние они оказывают только на начальном этапе игры. Очень интересно обстоит дело с плотностью местной флоры и фауны - для большинства фракций увеличение плотности затрудняет игру, для Gaia's Stepdaughters же, напротив, облегчает. Дело в том, что эта фракция может с самого начала захватывать туземные юниты, причем с большой долей вероятности. В результате этого можно сформировать большую армию в самом начале игры.

Уровень сложности игры, как и раньше, в основном влияет на количество несчастных жителей, на высшем уровне второй житель является тунейдцем, при снижении сложности на одну ступень количество их уменьшается на одного. Кроме того, на уровнях выше Библиотекаря компьютерные стратегии получают бонусы в строительстве и науке, но они не очень значительны.

Поскольку в игре очень много новшеств, а изучать их по help'y и manual'y скучно, могу посоветовать для ознакомления пройти игру на низшем уровне, причем дать почти полную волю губернаторам баз, автоматизировать большинство формеров и военных юнитов. В таком режиме игру можно закончить за три-четыре часа и получить полное представление о дереве наук, возможностях различных юнитов, постройках и Секретных проектах. Ну, а после этого можно играть на среднем, а то и на более высоком уровне, пользуясь приведенными советами лидеров фракций.

Starsiege

Жанр	Action/Simulation
Издатель	Sierra
Разработчик	Dynamix
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Дата выхода	март 1999
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Рейтинг	7.0
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА	

Кампании

Всего в игре две кампании: одна - за людей (18 миссий), другая - за кибридов (17 миссий).

Кампания за людей менее сложна, но разнообразнее и интереснее.

Сложность обусловлена неравномерным распределением между противостоящими сторонами тяжелой техники - у людей под конец кампании ее море, а у кибридов - кот наплакал. Кроме этого, людям раньше становятся доступны и некоторые исключительно полезные виды оружия, созданные на основе технологии инопланетян (например, Blaster).

Боевые машины

Боевые машины делятся на два вида - шагающие и танки. Шагающие машины быстрее разворачиваются, на них можно установить больше оружия. Кроме этого, они могут подниматься по почти вертикальным склонам (при этом, правда, резко падает скорость) и оснащены энергетическим щитом, принимающим на себя первый удар оружия противника.

На танки ставить энергетический щит нельзя, зато под конец игры можно поставить суперброню. Кроме этого, на танки можно установить больше оборудования, чем на шагающие машины. Но самое главное - танк может вращать башню на 360 градусов, что позволяет легко держать врага под прицелом.

Вооружение и оборудование

Несмотря на обилие представленных в игре орудий разрушения, далеко не все они практичны в применении. Эффективность оружия определяется, в основном, соотношением огневая мощь/скорострельность. Хотя AI в игре не очень силен, все же ваши враги на месте стоять не будут, так что часть ваших выстрелов уйдет в пустоту. Отсюда мораль - стреляйте чаще.

О ракетах. Они делятся на два вида - с наведением на работающий радар (система противодействия этим ракетам - ECM) и с тепловым наведением (система противодействия - Thermal Diffusor). Если на некоторое время совместить перекрестие прицела с машиной противника, то прицел примет вид квадрата. Это значит, что ракета захватила цель и можно стрелять. Впрочем, при столкновении нос к носу можно стрелять и не дожидаясь захвата цели, как неуправляемыми снарядами. Однако не увлекайтесь: ракеты не так уж и хороши, а боезапас расходуется быстро.

Теперь конкретнее о самых нужных (IMHO) видах оружия.

Blaster - оружие на все случаи жизни. Стреляет далеко, относительно быстро и сильно. Доступно людям с самого начала. У кибридов появляется примерно в середине кампании.

Blink Gun - интересная штука, доступная с самого начала кибридам. Пробивает щиты и наносит повреждения корпусу. Довольно действенное оружие, хотя ущерб от выстрела и невелик. Имеет смысл применять его до появления у кибридов *Blaster*.

Autocannon и *Heavy Autocannon* - две разновидности одного и того же оружия, различаются наносимым врагу уроном, весом и количеством патронов. Стреляют быстро, энергии не тратят (следовательно, щит перезаряжается быстро). К сожалению, дальность огня невелика. Брать с собой *Heavy Autocannon* не советую - быстро расходуется боекомплект, да и весит много.

Electro-Mag Autocannon – нечто среднее между Autocannon и Heavy Autocannon. Зато стреляет, как лучевое оружие – по прямой.

Twin Laser – не очень сильное оружие, но зато лазерный луч попадает во врага мгновенно (если вы не промазали с наведением), вследствие чего уклониться от него чрезвычайно сложно. Весит немного, скорострельность и энергопотребление – умеренные.

Magneto-Fusion Assault Cannon – самое мощное оружие в игре. Можно поставить лишь на самые тяжелые машины. Стреляет очень медленно, поэтому использовать имеет смысл только в последних миссиях за людей.

Пару слов об оборудовании.

Прежде всего, необходимо ставить на все боевые машины системы противодействия ракетам. В первую половину игры это *ECM*, с появлением же *Thermal Diffusor* – переключайтесь на него.

Очень полезен *Universal Ammo Pack*. Ставьте на Apocalypse 4 Autocannons и эту вещьцу, и патронов у вас – море. Можете особо не экономить.

Весьма важен *Auxiliary Power Source*, или, говоря проще, аккумулятор. Он увеличивает запас энергии, таким образом, у вас всегда будет несколько лишних выстрелов из пушек, да и энергетический щит восстановится быстрее.

Систему лазерного наведения имеет смысл ставить только тогда, когда это рекомендуется в разделе Objectives перед выходом на задание. Эта система позволяет вам наводить артиллерию на неподвижно стоящие цели (для этого выберите цель красным квадратиком и нажмите клавишу S). Однако, артиллерию вам дадут только в паре случаев, так что данный приборчик по большому счету не нужен.

Еще одна не сильно нужная вещь – антигравитационная установка *Alien Anti-Gravity Module*. Она облегчает общий вес боевой машины. В результате вы можете установить более тяжелое вооружение. Практически нужна эта штука только в кампании за людей, т.к. там для последней миссии крайне желательно вооружиться настолько сильно, насколько это возможно.

Системы маскировки совершенно ничего хорошего в одиночной игре не дают, т.к. чисто разведывательных миссий у вас не будет. А вот в Multiplayer применять маскировку стоит, когда охотитесь на противника – человек не всегда успевает вовремя разглядеть полупрозрачный контур замаскированной машины.

Это, конечно, далеко не полный перечень имеющегося оборудования, но все остальное – скорее экзотика, по крайней мере, в режиме одиночной игры.

Несколько советов

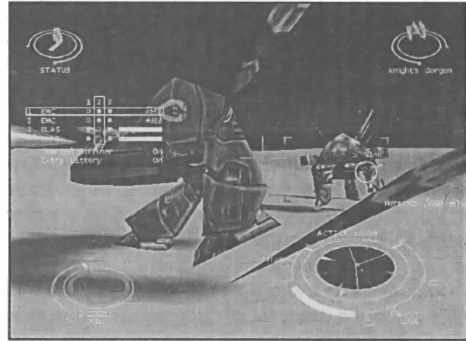
Самый быстрый способ развернуться – одновременно нажать «задний ход» и «поворот».

Перед выходом на задание обязательно просмотрите не только (и не столько) Briefing, сколько Objectives – там вам наглядно покажут, что надо уничтожить.

Если хотите использовать Autocannons (любой разновидности), ставьте их несколько (минимум – две), иначе эффекта почти нет. Кроме этого, рекомендуется ставить Universal Ammo Pack – тогда боезапаса вам точно хватит на всю миссию.

Помните: часть баллистического оружия (Autocannon и Heavy Autocannon), в отличие от лучевого и ракет, стреляет не по прямой, а по параболе. На близком расстоянии это незаметно, а вот когда огонь ведется издалека на упреждение, поправка в прицеливании становится важной. Вот почему нежелательно объединять Heavy Autocannons с лучевым в одной связке (Firing Chain), т.к. система наведения (зеленоватый кружок перед целью) ориентируется на лучевое оружие, а не на баллистическое. Результат – большая часть ваших выстрелов идет мимо цели. Ракеты и Electro-Mag Autocannon под это правило не подпадают.

Перед началом миссии разные виды оружия объединяйте в разные связки (Firing Chain), т.к. зачастую нет смысла стрелять одновременно и ракетами, и бластерами по слабому врагу. При этом одна из связок обязательно должна включать в себя все оружие – в ближнем бою ничто так не веселит душу, как прямой залп врагу в корпус из всех стволов. Иногда одного такого залпа оказывается достаточно для победы.



Кампания за людей

Миссия 1

Подготовка: возможности выбора машины у вас нет, езжайте на том, что дают. В качестве оружия выберите 2 Blasters. В точки крепления специальных приборов (Specials) установите Guardian ECM Jammer и Auxiliary Power Storage. Броню поменяйте на Ceramic Armor, а реактор – на Large Reactor.

Враги: Basilisk (1), Talon (1).

Тут все просто. Не спеша продвиньтесь к первой навигационной отметке, но не приближайтесь ближе, чем на 1000 метров. Повернитесь направо, поднимитесь по склону – оттуда вы сможете выстрелить в сбитый транспорт. Разгуливающий рядом с ним Basilisk побежит с вами разбегаться. Не вступайте с ним в бой, а отбегите немного назад. Когда Basilisk приблизится, забегите ему за спину. Basilisk поворачивается медленнее вас, так что просто все время держитесь у него за спиной и стреляйте.

Закончив с Basilisk'ом, ждите в гостях Talon. Тут уже просто врубайте задний ход (так вам будет удобнее целиться) и начинайте обмен выстрелами. Оружие у вас намного мощнее, и проблем не будет. Пытаться забегать за спину не советую – Talon достаточно подвижен.

Далее расстреляйте транспортный корабль и вернитесь ко второй навигационной отметке.

Миссия 2

Подготовка: все то же самое, как и в предыдущий раз.

Враги: Basilisk (4), Talon (3), Banshee (1).

А тут еще проще. Помимо вас, в задании участвует Харабек (Harabec) на крутой машине и его напарница Мэри на такой же машине, что и вы.

Задача – просто все время держаться рядом с Харабеком и помогать ему по мере сил. Сначала уничтожьте конвой (два грузовика и четыре Basilisk), потом – прибежавший им на помощь патруль в составе трех Talon (патруль нагонит вас по дороге домой). Если хотите выполнить второстепенную боевую задачу – успеите сбить самолет Banshee, который пролетит над вами чуть раньше столкновения с Talon'ами.

Миссия 3

Подготовка: берем танк Avenger. Вооружение – 2 Electron Whip. Специальное оборудование – Doppleganger ECM Jammer, Chameleon Cloak, Auxiliary Power Storage. Броню меняем на Ceramic Armor. Реактор менять не стоит, иначе понизится скорость или выработка энергии.

Враги: Talon (4), Basilisk (2).

Наконец что-то интересное! Едем вслед за Харабеком. Когда он скажет, что впереди патруль, и станет прозрачным, остановитесь и включайте свой Chameleon Cloak. Подождите, пока противник отойдет. Через некоторое время Харабек тронется в путь. Выключите Chameleon Cloak (для восстановления запаса энергии) и езжайте вслед за начальником. Тот вскоре вступит в бой с противником, а вы, тем временем, гоните к первой навигационной отметке. Там увидите транспорт. Включите Chameleon cloak (тогда противники не будут по вам попадать) и подъезжайте к транспорту. Расстреляйте 2 из 4 двигателей (они установлены по углам транспорта) и можете переходить к бою. Помните: башня танка может вращаться на все 360 градусов, так что не пытайтесь особо маневрировать корпусом, а вертите «головой». Главное – не останавливайтесь и старайтесь сблизиться с врагом, т.к. оружие ваше действует на короткой дистанции.

Когда вдвоем с Харабеком всех взорвете, появится окно связи с повстанцами. Вызовите транспорты, и задание будет выполнено.

Миссия 4

Подготовка: вам выделили напарника. Посадите его в Outrider, на котором вы проходили задания 1 и 2. Сами по-прежнему восседайте в Avenger. Обязательно проверьте, чтобы на обеих машинах стояли ECM, т.к. противник будет использовать ракеты.

Враги: Talon (6), Minotaur (4), Paladin (1), Basilisk (1).

Сначала проведаете навигационную отметку «Альфа». Перебив там всех (не забывайте не травлить вашего напарника на одного из нападающих), вызовите спутниковую карту (по умолчанию – Enter) и поезжайте к строениям на западе (бледно-голубой квадратик). Там снова

состоится маленький бой. После этого проверьте строения севернее, где и найдете пилота, которого нужно спасти (если вдруг в темноте его не увидите, вызовите спутниковую карту и сориентируйтесь по ней). Далее все вместе двигаетесь к навигационной отметке «Браво». А там вас поджидают основные силы противника. Все время двигайтесь и старайтесь стрелять экономнее, иначе из-за нехватки энергии отключится устройство электронного противодействия (ECM), и вас расстреляют ракетами. Не давайте напарнику отлынивать – он любит время от времени выходить из боя по собственной инициативе.

Миссия 5

Подготовка: у вас два напарника. Одного сажайте в Outrider Emancipator, другого – в Avenger (оснащение обеих машин – как в предыдущей миссии). Сами садитесь в Olympian, установив на нем 2 Heavy Blasters, 2 Autocannon, 2 Electro-magnetic Cannons. Обязательно прицепите к гнезду для специальных приборов Laser Target Designator и ECM.

Враги: Talon (3), Minotaur (2), Basilisk (1) и 4 сторожевые башни (две с автопушками, две – с ракетными установками).

На полпути к навигационной отметке «Альфа» прикажите напарникам остановиться (Halt). Не доходя то точки «Альфа», сверните направо и осторожно приблизьтесь к базе противника, пока не увидите башню центра связи. Наведите на нее прицел и щелкните правой кнопкой мыши. Далее нажмите S. Услышите писк (работает система наведения артиллерии), после которого башню начнут обстреливать ваши пушки. Внимание! Пушки будут стрелять по башне и попадать только до тех пор, пока на нее наведен прицел. Стоит вам отступить, и обстрел прекратится, или же снаряды будут ложиться мимо. Враги это знают, поэтому, едва начнется обстрел, они пошлют против вас свои машины. Подождите немного (чтобы дать артиллерии хоть пару раз попасть), а затем давайте задний ход и вызывайте напарников. Расправившись с противником, прикажите напарникам собраться рядом с вами (Join on Me), иначе они могут по глупости приблизиться к базе, и сторожевые башни откроют по ним огонь. Снова дайте напарникам команду оставаться на месте, а сами опять выходите на огневой рубеж – наводить артиллерию. Помните: как только вы взорвете проклятый центр связи, противник перестанет получать подкрепления. Ну, а далее спокойно наведите артиллеристов на сторожевые башни.

Когда все закончится, появится окно связи. Вызывайте своих по радио и празднуйте победу.

Миссия 6

Подготовка: настало время задействовать всю возможную огневую мощь. Берите третьего напарника (советую брать парня по имени Во) и сажайте его в Dreadlock (оснащение оставьте то, что дается по умолчанию). Сами же выберите Harabec's Predator (оснащение не меняйте, т.к. вам понадобятся оба типа устройств противоракетной защиты – ECM и Thermal Diffusor).

Враги: Minotaur (1), Paladin (4), Talon (2), Nike (3).

Придется попотеть, т.к. вам надо довести до цели хотя бы один из грузовиков конвоя. Сначала рулите к навигационной отметке «Альфа». Минуйте город, не обращая внимания на здания, и остановитесь на краю пустыни. Подождите, пока к вам подойдут напарники. Прикажите им стоять на месте, сами же осмотрите все здания в городе (для этого наведите на них прицел, щелкните правой кнопкой мыши и нажмите I). Как только вы осмотрите последнее здание, из засады выскочат враги. При помощи напарников быстренько их ликвидируйте. Одновременно с появлением врагов начнется артобстрел, но тут вы ничего пока поделывать не можете. Лучше езжайте к навигационной отметке «Браво» и то же самое прикажите сделать конвою (нажмите Shift-F1 для вызова соответствующего меню). Напарников за собой не зовите – очень скоро на конвой с тыла нападут два Talon, которых ваши ребята должны уничтожить, иначе конвою недобровать. Почти одновременно с атакой Talon от отметки «Браво» попрут трое Paladin, один из которых загружен ракетами по самую макушку. Этот Paladin едет последним, и ваша задача – отвлечь его на себя. У вас есть оба типа противоракетных систем, так что опасности особой нет. Только не стреляйте слишком часто, а то энергия окончится, и противоракетные системы отключатся. Постарайтесь отвлечь внимание и других Paladin, пока ваши напарники заканчивают с Talon, чтобы никто не смог стрелять по конвою.

Когда всех перебьете, не спешите к отметке «Браво», а прогуляйтесь немного выше от нее. Там, в стороне от опасности, стоят артиллерийские установки противника Nike. Пришло время расплаты. Расстреляйте их и присоединяйтесь к конвою у отметки «Браво».

Миссия 7

Подготовка: вы сами по-прежнему сидите в Harabec's Predator, только Cloak смените на Laser Target Designator. Своего напарника Во пересадите из Olympian в Olympian (оснащение оставьте то, что дается по умолчанию), машины у двух других напарников не меняйте.

Враги: четыре сторожевые башни, минное поле, Talon (3), Gorgon (2), Apocalypse (1), Paladin (1), Minotaur (1), Suppressor (1), Myrmidon (1).

Напарникам прикажите оставаться на месте, а сами езжайте немного вперед и возьмите на прицел первую сторожевую башню. Когда артиллеристы начнут ее обстреливать, к вам побегут враги. Дайте задний ход и выманите их прямо на напарников. Их огневой мощи вполне хватит для победы. Не забудьте после окончания боя повторить приказ не двигаться с места, не то самые шустрые ваши ребята могут подставиться под огонь противника. Далее проделайте тот же фокус со второй сторожевой башней. Если противник, разгуливающий по базе, не станет при этом обращать на вас внимания, привлеките его парой точных выстрелов из ваших тяжелых бластеров (они бьют на 1000 метров). Когда выманите всех видимых противников, внимательно осмотрите дорогу, ведущую к базе противника. Увидите небольшие «кочки» – это мины. Уничтожьте их выстрелами, потом переходите к двум другим сторожевым башням, стоящим в глубине базы. Тут заметите еще нескольких врагов, расправиться с которыми не составит труда. Далее просто осмотрите все городские здания, пока не найдете нужное.

Миссия 8

Подготовка: двоих напарников оставьте в Olympian (без изменения оснащения), а третьего пересадите в Paladin, и установите на его машину 2 Minion Missile 10-Pack, Thermal Diffusor, ECM и Universal Ammo Pack. Ваша машина – верный Harabec's Predator (Laser Target Designator смените на Auxiliary Power Storage).

Враги: Knight's Apocalypse (3), Knight's Minotaur (1), Knight's Myrmidon (1), Knight's Gorgon (2).

Этот бой прост, если вы будете концентрировать всю доступную огневую мощь на одном конкретном враге. С самого начала неситесь во весь дух к навигационной отметке «Альфа», далее поворачивайте налево – оттуда наступают враги. Как увидите первого – натравливайте всех напарников на него, а сами старайтесь забежать ему за спину и оттуда поливать огнем. Не обращайтесь внимания, что второй противник расстреливает базу – всю ее расстрелять до кончины своего товарища он не успеет, а потом и его ждет бесславный конец.

Вторая волна врагов (танк и «Минотавр») попрут примерно оттуда, куда вас высадили в самом начале миссии. Перехватите их как можно быстрее (первым делом – «Минотавра»).

Третья волна врагов атакует со стороны базы, противоположной направлению самой первой атаки. Тут действуйте осторожно, т.к. у этих врагов при себе будут ракеты.

Миссия 9

Подготовка: на свой Harabec's Predator ставьте один Electron Flux Whip и один Heavy Blaster. Того из своих напарников, который рулил танком, пересадите на Apocalypse.

Враги: Knight's Basilisk (2), Knight's Talon (2), Knight's Disruptor (2), Knight's Gorgon (1), Knight's Apocalypse (1).

Не очень сложный бой. Действуйте по прежней схеме – вы наводите всех своих напарников на одного врага, а сами стреляете ему в спину (не забывайте сближаться, т.к. ELF действует только на расстоянии 150 метров). Единственное дополнение – при встрече с транспортными кораблями (Dropship или Conveyor) сразу же переключайте напарников на них, иначе транспорты успеют ускользнуть. Когда вырветесь к навигационной отметке «Браво», уничтожайте все, что встретите на своем пути. Но не забывайте об осторожности – у противника тут есть пара боевых машин.

Миссия 10

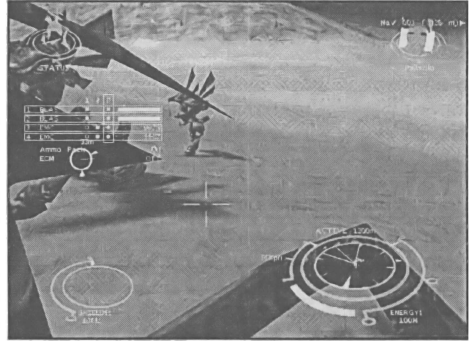
Подготовка: та же, что и в предыдущей миссии.

Враги: Shepherd (4), Goad (2), Seeker (2).

Ваша задача на этот раз – довести до цели хотя бы один грузовик из конвоя.

В первые мгновения миссии придет сообщение от «Топотунов» (Thumpers, особые танки) о боевой готовности. Сразу давайте «добро» (Start thumping), это позволит им уничтожить пару врагов, которые попытаются прорваться через перевал. Вам же, тем временем, предстоит пере-

хватить две группы врагов, атакующих одна за другой пока еще стоящий на одном месте конвой. Действуйте быстро, иначе конвой могут уничтожить. Закончив с врагами, подождите, пока конвой загрузится и начнет двигаться в сторону навигационной отметки «Браво». Дайте своим напарникам приказ охранять первый грузовик конвой (таким образом они не будут плестись в хвосте у грузовиков), а сами быстро поезжайте вперед к перевалу, куда направляется конвой. Не доезжая до перевала, дайте приказ «Топотунам» прекратить работу (вызов меню связи осуществляется Shift-F1), не то погибнете от действия их оружия. Минуте перевал и подождите, пока это же сделают конвой и ваши напарники. Теперь снова прикажите «Топотунам» действовать, а сами рулите к навигационной отметке «Браво». Но по дороге вы узнаете, что десантный корабль сбит кибридами, а «Топотуны» героически погибли, защищая перевал до последнего.



К счастью, вам на выручку придет Кенаан, брат Харабека (помните, его тоже бросили свои во время отступления?). Он сообщит, что сможете подобрать вас у навигационной точки «Чарли». Внимание! Рядом с точкой «Браво» стоит парочка сильных кибридов. Не обращайтесь на них внимания – если вы не приблизитесь слишком близко и не будете стрелять, они на вас не нападут, а конвой успеет благополучно повернуть к точке «Чарли».

Езжайте к точке «Чарли» – там вас ждет засада, которую необходимо успеть обнаружить до подхода конвой. Двое кибридов, стоявших рядом с «Браво», побегут к вам, но конвой успеет подъехать к «Чарли» раньше их, и миссия завершится.

Миссия 11

Подготовка: вы пересаживаетесь в Apocalypse, который оснащаете 2 Electron Flux Whip, 2 Heavy Autocannons, 2 Electro-Magnetic Pulse Cannons, плюс ставите Auxiliary Power Source. Напарнику, у которого забрали Apocalypse, дайте Knight's Minotaur. Его оснастите 2 Compression Lasers и 2 Sparrow Missile 10-pack.

Враги: артиллерийские установки (2), Goad (1), Shepherd (3), Seeker (2), Bolo (1), Recluse (2), Adjudicator (2).

Довольно трудный бой. С самого начала повернитесь немного влево и идите вперед на полной скорости под посадочной платформой к холму, расположенному напротив того места, где вы начинаете. На первый десантный корабль внимания не обращайте – предотвратить его гибель вы не можете. Зато сброшенные рядом на холм с орбиты артиллерийские установки кибридов перехватить можно и нужно, иначе они взорвут посадочную платформу. Если направление движения вы рассчитали точно и не мешкали, то добежать успеете. Своих напарников натравите на одну установку, а сами – поливайте одновременным огнем из всех пушек (L) вторую. Ее надо взорвать как можно быстрее, иначе она разнесет вашего робота (хватит пары выстрелов прямой наводкой). Далее помогите своим напарникам закончить с первой установкой и бегите вниз, к посадочной платформе. Туда начнут десантироваться кибриды. Вы должны успевать уничтожить их прежде, чем они уничтожат транспортные корабли, прибывающие для эвакуации выживших.

Миссия 12

Подготовка: тот же набор, что и в прошлый раз.

Враги: Goad (2), Executioner (1), Seeker (3), Shepherd (3), Recluse (3), Adjudicator (3)

Сначала медленно направляйтесь к навигационной отметке «Альфа». По дороге на вас нападет пара легких шагающих машин кибридов. Ваши напарники с ними легко сладят. У точки «Альфа» среди руин базы разгуливает Executioner. Не спешите посылать напарников, постарайтесь обрушиться на врага всем скопом, иначе рискуете потерять кого-то из своих орлов – противник весьма крут, но против массовой атаки ему не устоять. После гибели Executioner к вам подъедет грузовик, и водитель сообщит о том, что кибриды проследовали в юго-восточном направлении. Просканируйте все здания базы – обнаружите уцелевших людей. Появится меню, предлагающее вам передать полученную информацию на базу. Сделайте это –

и одна из поставленных задач будет выполнена.

Теперь идите на юго-восток по своеобразному «оврагу», начинающемуся рядом с базой людей. Сбавьте скорость – вам предстоит встречи с тремя группами кибридов по три машины в каждой. Первая группа – легкие шагающие машины, вторая – средние (Shepherd), третья – танки Recluse (они попытаются сблизиться с вашим отрядом при помощи приборов невидимости, но если вы будете внимательно следить за левым по ходу движения склоном «оврага», то своевременно их обнаружите).

Миновав «овраг», вы попадете на равнину. Продолжайте двигаться на юго-восток и через некоторое время увидите Nexus под охраной трех Adjudicators. Ликвидируйте охрану, но не трогайте Nexus! Просто приблизьтесь к нему, после чего вызовите меню команд (Shift-F1). Передайте о выполнении задания на базу и празднуйте очередную победу.

Миссия 13

Подготовка: вашей машиной теперь станет Knight's Apocalypse. Вооружите его 4 Autocannons, 2 Smart Guns, поставьте Universal Ammo Pack, Large Reactor, Ultra Light Sensor, Thermal Diffusor, Heavy Agility Engine, Repulsor Shield Generator. Свою машину отдайте одному из напарников. Состав отряда должен быть такой: Knight's Apocalypse, Apocalypse, Olympian, Knight's Basilisk.

Враги: Seeker (3), Goad (2), Shepherd (1), Recluse (2), Adjudicator (2), Executioner (3).

Довольно хлопотная миссия. Первым делом вызываете ремонтный грузовик (Shift-F1) и приказываете ему включить оружейную башню на западе. Сами стойте рядом, чтобы грузовик не взорвали кибриды – второго грузовика у вас нет, значит, включить остальные пушки будет некому. Скоро прибежит пара слабых кибридов. Расстреляйте их (не забудьте переключить все пушки в режим залпового огня - L), а грузовик отправьте включать южную оружейную башню. Займите позицию между южной и восточной оружейными башнями и дождитесь новой атаки кибридов. Если вы действовали быстро, то южная оружейная башня будет к этому времени работать и поможет вам. После бесславного конца кибридов пошлите грузовик включить восточную башню, сами же держитесь ближе к центру базы – предстоит отбить еще одну атаку неприятеля. Внимательно следите за работой грузовика – как только он закончит с восточной башней, отправляйте его включать северную. Свой отряд расположите между северной оружейной башней и холмом – оттуда начнется последняя и самая сильная атака кибридов, состоящая из трех Executioner. Постарайтесь уничтожить их как можно быстрее, не то они взорвут электрогенераторы на базе. Впрочем, не очень волнуйтесь – даже если это случится, миссия все равно будет считаться выигранной.

Миссия 14

Подготовка: аналогично тому, что и в предыдущий раз.

Враги: Seeker (3), Goad (4), Shepherd (4), Adjudicator (2), Executioner (2).

А вот тут все просто. Стойте рядом с навигационной отметкой «Альфа» и уничтожайте всех кибридов, которые «зайдут на огонек». Как только стартует корабль с людьми, вам предложат завершить миссию. Откажитесь – в этом случае вас ждет еще пара атак кибридов. Последними, как всегда, попрут Executioner'ы.

Миссия 15

Подготовка: так же, как и ранее. Убедитесь, что на всех машинах стоит Thermal Diffusor.

Враги: Bolo (2), Shepherd (7), Adjudicator (1), Executioner (1), ракетная сторожевая башня (1).

Сначала идем к навигационной отметке «Альфа». Там стоит разведчик, который сообщит, что видел корабль кибридов. Когда он повернется и уйдет, спускайтесь вниз, по направлению к навигационной отметке «Бета». Вы увидите впереди нечто вроде радарных установок. Это – детекторы движения. Стоит вам к ним приблизиться, как кибриды пришлют подкрепление. Тут самое главное – не попасть под перекрестный огонь, иначе можете потерять напарников. Поэтому не доходя 1000 метров до детекторов движения, поверните на 45 градусов налево. Там за холмами есть еще два детектора движения, но более важно другое – оттуда к вам направляются два танка. Перехватите их и уничтожьте, чтобы избежать внезапной атаки в спину. Теперь можно подойти к первым двум детекторам. Кибриды десантируют тройку боевых машин, но вы легко с ними справитесь. Взорвите детекторы и идите туда, откуда наступали танки. Уничтожьте детекторы и там. Вот теперь можно спокойно продвигаться к точке «Бета», где вас ждут

Executioner, Adjudicator (скрывается в глубине базы) и сторожевая ракетная башня. Башня стреляет ракетами с тепловым наведением. Если на какой-то из машин не стоит Thermal Diffuser, то вы ее обязательно потеряете. Уничтожив всех киbrids, взорвите станцию связи и идите к навигационной точке «Чарли». Там стоит нужный вам транспорт, который охраняет пара Shepherd. Натравите на них напарников, а сами без промедления на максимальной скорости бегите к транспорту, не вступая в бой. Дело в том, что транспорт готовится к взлету, и вам надо успеть перехватить управление до его старта. Для этого надо подойти к транспорту на расстоянии менее 200 метров и включить (Shift-F1) специальный прибор, установленный на вашей машине. Далее, не останавливаясь, продолжайте идти в пустыню позади транспорта. Туда киbrids высадят десант – два Shepherd, которые попытаются уничтожить захваченный вами транспорт. На одного врага натравите напарников, а вторым займитесь лично.

После их уничтожения миссия завершится.

Миссия 16

Подготовка: меняем одному из напарников Olympian на ваш бывший Knight's Apocalypse. Вы же пересаживаетесь в кабину Knight's Gorgon. Оборудовать Knight's Gorgon следует так: 2 Magneto-Fusion Assault Cannon, 2 Electro-mag Autocannons, HeavyTurbine Engine, Maxim Reactor, Improved Computer Suite, Medusa Shield Generator, Ceramic Armor, Ultralight Sensor, Thermal Diffusion Jammer, Alien Anti-Gravity Module.

Враги: Seeker (4), Goad (4), Adjudicator (3), Shepherd (3), Executioner (1), Bolo (2).

Стоит ввести вас заранее в курс дела. Начиная с этой миссии и до самого конца игры, вы не сможете сохранять, менять или осуществлять переоснащение вашей боевой машины. Все повреждения, полученные вами во время боев, будут полностью отремонтированы по окончании миссии. Также будет полностью восстановлен боезапас для ракетных установок или автопушек. Однако, если вы потеряете оружие, то в следующей миссии вам придется воевать без него. Так что следите внимательно за состоянием своей машины. Лучше переиграть миссию, чем оказаться в самом последнем сражении с недостаточной огневой мощью, уж поверьте мне на слово.

Теперь конкретно о миссии. Во время приземления вас и ваших напарников разбросало. Необходимо собрать вместе весь отряд и спасти Icehawk – его машина не может выбраться из десантной капсулы. Для начала уничтожьте парочку слабых киbrids и идите на северо-запад к первому из напарников. Когда окажетесь достаточно близко, дайте ему приказ следовать за вами. Теперь идите на северо-восток за вторым напарником. Прихватив и его, идите к третьему напарнику (на юго-западе). Почему сразу не дать команду всему отряду объединиться? А потому, что в этом случае за третьим напарником увяжутся киbrids, которые могут его здорово потрепать. Эти киbrids вам встретятся по пути, но втроем вы их легко уничтожите.

Когда соберете весь отряд, идите к капсуле Icehawk. Далее вам предстоит перехватывать и уничтожать киbrids, которые будут атаковать капсулу. Если Icehawk будет убит, миссия провалится.

Миссия 17

Враги: Platinum Guard Adjudicator (4), Platinum Guard Executioner (2).

Тут все еще проще – бегите рядом с Icehawk и уничтожайте врагов, которых встретите. Учтите, что командовать своими напарниками вы уже не сможете – они будут воевать автоматически. Но не волнуйтесь, они будут держаться рядом и помогать вам.

Миссия 18

А вот и она, последняя решающая битва. Командовать напарниками или Icehawk вы не можете, так что просто бегайте рядом и помогайте им расправляться с врагами. Как только придет радиосообщение от Icehawk о том, что времени не остается, бегите к навигационной отметке (она всего одна). Вы увидите кратер, на дне которого затаился сам главный кибрид – Прометей. Уничтожить его – ваша личная задача, помогать вам никто не будет. Учтите, если вы слишком долго будете топтаться у входа в кратер, то время, отпущенное на выполнение задания, кончится, и вы проиграете. С другой стороны, спешить с самого начала боя тоже не следует – если вы атакуете врага до получения радиосообщения от Icehawk, то Прометей будет вооружен исключительно сильным оружием. Если же вы пойдете в бой после получения сообщения, то его вооружение будет значительно слабее. Судя по всему, вооружение Прометея в последнем случае выбирается случайным образом и не зависит от того, какое вооружение стоит на вашей маши-

не.

Бой с Прометеем имеет смысл вести таким образом: сначала сойтись в обмене выстрелами (ваше оружие при этом должно стрелять залпами), далее, когда Прометей пробежит мимо, быстро развернуться на месте (задний ход + клавиша поворота) и продолжать поливать его огнем. Когда верхняя часть Прометей взорвется, не радуйтесь преждевременно – необходимо добить гада, причем у него еще останется пара пушек, укрепленных на нижней части корпуса. Но это уже не то.

Уничтожайте мерзавца и празднуйте победу.

Впрочем, победу ли? И что это за история с «бессмертным разумом» в голове Харабека? Видать, продолжение неизбежно.

И это есть хорошо.

Кампания за гибридов

Миссия 1

Подготовка: берите Goad, вооружение меняйте на 2 Blink Gun, а в качестве специального оборудования берите Auxiliary Power Source и ECM Jammer.

Враги: Talon (3), Disrupter (1), Minotaur (1).

Довольно хлопотная миссия, т.к. вы один и слабый, а врагов много. Первым делом уложите Talon, который бежит к вам – это не вызовет проблем. Далее идите к навигационной отметке 001. По дороге вам встретится танк Disrupter, с которым постарайтесь расправиться побыстрее. Далее уничтожьте все здания у навигационной отметки и идите к отметке 002. Там в кратере увидите транспорт и два грузовика, спешащих к нему. На грузовики не обращайте внимания, палите по транспорту. Он взлетит, а вы бегите следом за ним и стреляйте. В это же время за вами погонится Minotaur, который до этого был невидимым и таился в кратере позади транспорта. Когда транспорт взорвется, оторвитесь от Minotaur на 600-800 метров, разворачивайтесь и давите задний ход, а сами палите по врагу. Minotaur на данном этапе для вас крайне опасен из-за своего вооружения, так что не давайте ему приблизиться – на дальнем расстоянии он все время промахивается. Рано или поздно ваши пушки его доконают – ведь они пробивают сквозь щиты. Есть, правда, и другой способ победить – быстро сблизьтесь с Minotaur и забегите сзади. Он движется и поворачивается медленнее, чем вы, так что можно все время держаться в тылу и поливать его огнем безо всякой опаски. Однако выполнить сей маневр непросто – враг постоянно будет пытаться «сорваться с крючка» и, если ему это удастся – вам конец, т.к. в ближнем бою он намного сильнее вас.

Когда закончите с Minotaur, вернитесь к навигационной отметке 002 и добейте грузовики. Далее идите к отметке 003. Там стоит пушка ПВО и бегают два Talon. Покончить с ними можно либо расстреляв с вершины горы, у подножия которой они бегают (для этого вам надо встать на самой кромке склона), либо выманив их по одиночке (один на один они вам проигрывают при честном размене выстрелами). Далее взорвите пушки и вызывайте Nexus (клавиши Shift+F1).

Миссия 2

Подготовка: все то же, как и в прошлый раз.

Враги: Gorgon (1) и много сторожевых башен.

Осторожно идите к первой навигационной отметке. По дороге увидите справа лагерь людей и Gorgon, который тут же пойдет на вас в атаку. Атаковать он будет в основном ракетами, так что включите ЕСМ, иначе превратитесь в груды металлолома за считанные секунды. Тактика борьбы с Gorgon такова: дайте задний ход и аккуратно обстреливайте врага своими пушками. Главное – не спешите стрелять (тогда очень быстро израсходуете запас энергии) и не давайте врагу приблизиться к вам ближе, чем на 600 метров (тогда он не будет попадать по вам лазером). Схватка будет долгой, но рано или поздно вы Gorgon уничтожите. Да, учтите еще одно – как только враг окажется рядом с Nexus (возле которого началась миссия), он может позабыть о вас и начнет обстреливать Nexus. В этом случае приблизьтесь к противнику и отвлеките его на себя – вам нельзя потерять Nexus.

Когда закончите с Gorgon, идите к лагерю людей, откуда он пришел, и взорвите там все. После этого продолжите свой путь к навигационной отметке. Скоро увидите вход в туннель. Смело входите и расстреливайте закрытые ворота. Внутри вас ждут сторожевые башни, но их вы уже обесточили. Зато когда выйдете из туннеля – окажетесь под обстрелом ракетных башен. Основ-

ная опасность – башня справа от выхода, которую вы первоначально не видите (ее скрывает стена). Действуем так: высочили, выстрелили разок – и тут же задний ход. После того, как ракетный залп ударит по стене, снова выскакивайте и повторяйте процедуру. Ликвидировав эту башню, займитесь другими. Тут все просто – держитесь на расстоянии 600 метров, и башни стрелять не будут, а ваши пушки их без труда достанут. Далее – идите к навигационной точке и там взорвите все контейнеры. Если хотите расправиться с обоими транспортными кораблями, то просто стойте на посадочной площадке и ждите, пока они приземлятся и станут легкой добычей.

Когда уничтожать станет нечего, возвращайтесь назад, к Nexus.

Миссия 3

Подготовка: берите двух помощников. Того, у которого характер Precision Tactician, сажайте в Seeker и вооружите 2 Electro-Mag Autocannons. Другой, с характеристикой Agressive Atacker, пускай сидит в Goad, снабженный 2-мя Twin Lasers.

Обязательно убедитесь, чтобы у всех стояли ECM!

Враги: Talon (2), Minotaur (2), Paladin (1).

Сначала идите к навигационной точке 001. Первыми вас обнаружит и атакует парочка Talon, с которыми вы без труда справитесь. Когда закончите с ними, осмотритесь внимательно и обнаружите идущих к вам двух Minotaurs. Врубайте задний ход и поливайте одного из супостатов огнем. Напарникам прикажите держаться рядом с вами, не то в бой пойдут и бесславно погибнут. Учтите, что враги неодинаково вооружены – у одного есть только лазеры, а у другого – еще и Electro-Magnetic Cannons (он будет стрелять по вам голубыми шарами). Немного потрепав одного врага своими пушками, напускайте на него напарников и сами им помогайте. Далее переходите ко второму Minotaur. Лучше всего вам забежать ему за спину и оттуда безнаказанно обижать, благо ваша маневренность это позволяет.

Закончив с Minotaurs, вернитесь к точке 001 и все там взорвите. Далее идите к точке 002. Там стоит танк Paladin, стреляющий ракетами, но вам он не опасен, благо у всех есть ECM (только не забудьте включить свой!). Уничтожьте танк и взрывайте все здания. И спокойно возвращайтесь к Nexus.

Миссия 4

Подготовка: у вас появилась возможность выбрать еще одного напарника из двух кандидатов. Берите того, у кого характеристики выше. Его сажайте на Goad, дайте 2 Bink Guns, ECM, Auxiliary Power Source. А на свою машину установите 2 Blasters.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (2), Disrupter (1), Talon (3).

Несмотря на количество врагов, это довольно простая миссия. С самого начала вам пришлют новый приказ – оборонять Nexus. Бегите к новой навигационной отметке и начинайте бой. Тут никаких особых советов нет – на одного из врагов натравливаете всех ваших напарников, сами атакуете другого, стараясь забежать сзади. Враги будут подходить группами, поэтому на вашей стороне всегда будет численное преимущество.

Миссия 5

Подготовка: пересаживайтесь на Shepherd и вооружите его 2 Blasters и 2 Electro-Mag Autocannons. Также поставьте на своего железного коня ECM и Laser Target Designator. Того из напарников, что был на Seeker, пересадите в освободившегося Goad и дайте 2 Electro-Mag Autocannons.

Враги: Basilisk (1), Minotaur (2), Apocalypse (2), Paladin (1), Talon (может быть 3 или 5) и, в некоторых случаях, Gorgon (1).

А теперь работенка у нас будет веселее. Бегите к первой навигационной точке, принимая немало влево. Как только увидите лагерь людей и транспорты, остановитесь (если вы правильно вышли на позицию, то слева от вас будет склон горы). При помощи Laser Target Designator «пометьте» ближайшую орудийную башню (клавиша S, и помните, что, в отличие от аналогичной аппаратуры у людей, система наведения артиллерии гибридов способна действовать на расстоянии, превышающем 1100 метров, но при этом вы не можете переключаться на другую цель, иначе снаряды уйдут мимо первой цели). Как только сторожевая башня взорвется, «пометьте» следующую. Когда взорвется и она, всех напарников пускайте в атаку на ближайшего врага и включайте полную скорость. Очень скоро транспортные корабли начнут взлетать, до этого мо-

мента вам необходимо успеть взорвать три из них. Учтите, что кроме ближайшего к вам Basilisk, на базе есть еще Minotaur (рядом с двумя транспортами слева впереди) и Apocalypse, который сидит без движения рядом с серыми цистернами для топлива. Если вы будете действовать быстро, то успеете помочь вашим парням взорвать Basilisk, после чего переключите их на Minotaur, а сами быстренько взрывайте транспорты. Как только закончите с ними, не обращайтесь внимания на Minotaur, а бегите напрямик к цистернам, чтобы успеть расстрелять Apocalypse, пока тот не встал и не начал сражаться.

Между тем, с базы людей в бега пустится конвой из нескольких грузовиков. Когда все активные враги поблизости будут уничтожены, бегите за конвоем и всех истребите, после чего возвращайтесь к базе людей. Уничтожьте прибывшее подкрепление в виде Apocalypse и Paladin, далее взорвите все, что можно взорвать внизу, но не поднимайтесь на склон горы впереди, где стоят еще несколько зданий! Если вы это сделаете, то вам придется драться с исключительно сильным противником – Gorgon. Но если вы не будете подниматься к базе, а обойдете ее слева по склону горы, держась от зданий на почтительном расстоянии, то Gorgon не появится, и вам будут досажать появляющиеся поодиночке Talon, с которыми ваши напарники справятся безо всякого труда. Что же касается оставшейся базы врага, то, оказавшись на безопасном расстоянии, воспользуйтесь для ее разрушения артиллерийской поддержкой.

Миссия 6

Подготовка: поставьте на свой Shepherd 4 Electro-Mag Autocannons или 4 Autocannons плюс Universal Ammo Pack. Вооружение ваших напарников тоже поменяйте – поставьте на двух Goad по одному Heavy Blaster. Все остальное – без изменений.

Враги: Paladin (1), Minotaur (5), сторожевые башни (4).

У вас есть возможность в разделе Objectives выбрать место высадки. Выбирайте первое – самое близкое к лагерю противника. В данном задании вы поначалу ограничены во времени – необходимо взорвать 4 электрогенератора за пять минут. Поэтому очень важно добраться до базы людей как можно быстрее.

С самого начала вас атакует танк Paladin – натравите на него напарников, а сами поворачивайте направо – оттуда наступает Minotaur. Обменяйтесь с ним несколькими выстрелами, пока ваши напарники не закончат с танком и не переключатся на Minotaur. Вы же бегите к базе и начинайте уничтожать сторожевые башни и электрогенераторы. Тем временем, прибегут еще четыре Minotaurs, так что вам надо быстренько заканчивать с генераторами и бежать на помощь своим. Когда закончите со всеми врагами, окончательно разорите базу людей и идите к навигационной точке 002.

Миссия 7

Подготовка: у вас теперь есть еще один Shepherd – дайте его тому из своих напарников, у которого самые высокие характеристики. Вооружение оставьте то, что дают по умолчанию.

Враги: Suppressor (1), Paladin (5), Myrmidon (1), Disrupter (1).

Ваша задача – догнать и уничтожить все грузовики, которые вам попадутся. Особых проблем с отысканием этих грузовиков не будет, а вот их охрана может вызвать у вас некоторые сложности.

К счастью, сражаться с вами они будут поодиночке или парами. Лишь в самом конце, рядом с базой людей, вам придется разбираться с целым отрядом танков. Впрочем, главная проблема даже не в этом, а в том, что один-два грузовика могут под шумок смыться. Так что не теряйте бдительности!

Миссия 8

Подготовка: все, как и в прошлый раз.

Враги: Gorgon (1), Basilisk (1), Talon (5), Minotaur (2).

Враги вам встретятся еще до того, как дойдете до навигационной точки. Но справиться с ними будет легко ввиду численного преимущества. Зато когда приблизитесь к цели, действуйте осторожно – база представляет собой ловушку: помимо сторожевых башен, ее охраняют несколько боевых машин, которые прибегут, стоит вам только немного углубиться под крышу базы. Зайти же туда вам придется, иначе не уничтожить контейнеры с оборудованием людей (цель миссии).

К счастью для вас, враги не очень сильны, но уничтожить их надо быстро, ибо через пару ми-

нут после появления первой группы прибедет вторая, состоящая из двух тяжеловооруженных машин. Вот они – весьма опасны, особенно если кто-то из членов первой группы остался в живых и будет путаться у вас под ногами.

После уничтожения врагов взорвите все контейнеры внутри базы и пушку системы ПВО.

Миссия 9

Подготовка: пересаживайтесь на Adjudicator, вооружите его 2 Blasters, 2 Electro-Mag Autocannons, добавьте Universal Ammo Pack и не забудьте ЕСМ. Свой старый Shepherd (не меняя вооружение) отдайте одному из напарников, который воевал на Goad. Того же Goad, который останется пока в боевом строю, вооружите 2 Twin Laser.

Враги: Talon (4), Minotaur (1), Basilisk (1), Gorgon (1), Knight's Apocalypse (1), Knight's Myrmidon (2), Knight's Basilisk (1).

У вас снова есть возможность выбрать район высадки. Выбирайте первый вариант, так проще будет разобраться с врагами.

С самого начала осторожно идите вперед и парой выстрелов привлечите внимание врагов, сторожащих сооружения рядом с навигационной точкой 001. Дайте задний ход, выманивая врагов на себя – этим вы лишите их огневой поддержки сторожевых башен базы. Когда разделаетесь с врагами, расстреляйте все сооружения у точки 001. Далее идите не налево, к точке 002, а прямо вперед. Там есть еще одна база, которую охраняет весьма сильная команда. Повторите маневр выманивания противника, далее первым делом уничтожьте шагающие машины и только потом принимайтесь за танк – он не столь опасен. Зачистите район и идите к точке 002. Там тоже придется немного повоевать, но все основные силы противника уже уничтожены, поэтому проблем у вас не возникнет. После уничтожения генератора у точки 002 миссия завершится очередной вашей победой.

Миссия 10

Подготовка: последнего вашего Goad меняйте на танк Recluse, который вооружите 3 Twin Lasers. Делается это потому, что Goad в большинстве случаев гибнет в этом бою из-за мощного вооружения людей, а терять пилота, уже поднабравшегося опыта, весьма нежелательно.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (2), Gorgon (2), Knight's Apocalypse (1), Knight's Myrmidon (3).

Несколькими точными выстрелами бластеров привлечите внимание врага, бегущего впереди. Он увяжется за вами, а на помощь ему бросятся еще два защитника базы. Ваша задача – выманить их в «овраг», потому что в этом случае их будет видно издалека, следовательно, и стрелять будет удобно. Кроме этого, нет опасности попасть по зданиям базы. Здания же вам нужны для захвата пленных. Победить будет достаточно просто – втроем ваши напарники пусть атакуют одного врага, а вы стреляйте по второму (он, как правило, не обращает на вас внимания, стреляя по напарникам). Если вы справитесь со своей целью раньше, то помогите напарникам. Если шустрее будут они, то натравите их на своего противника. Далее все вместе уничтожьте третьего врага и идите к базе. Приблизьтесь к зданиям на метров на 250 и просканируйте их (клавиша I). Если вам сообщат, что перед вами военное здание – взрывайте его. Если же придет сообщение об обнаруженных в здании людях, не стреляйте, а просто переходите к следующему.

Закончив с базой около навигационной точки 001, идите к точке 002.

Там вас ждет несколько довольно неприятных боев с защитниками, но ничего особенно не случится. Главное – не спешите наступать, старайтесь уничтожать противника по частям (отдельными группами), благо это весьма просто сделать.

Если при приближении к точке 002 вы наткнетесь на патруль Apocalypse при поддержке танка, вступите с ними в бой. Вам сообщат по радио, что элемент внезапности утерян, но не волнуйтесь – ничего страшного не произошло. Просто не приближайтесь к самой базе, пока будете сражаться с патрулем, и охраняющие базу машины людей не вступят в бой. Разделавшись с патрулем, выманите с территории базы защитников и перебейте их вдали от зданий, чтобы случайно не уничтожить сооружение с людьми внутри (ваши напарники в пылу боя порой склонны переусердствовать). После победы просканируйте здания у точки 002, пока не придет сообщение, что нужное количество людей обнаружено. Взорвите военные здания, и миссия пройдена.

Миссия 11

Подготовка: пересадите напарника на новенький Shepherd со стандартным вооружением.

В остальном все остается без изменений.

Враги: Paladin (1), Myrmidon (2), Minotaur (2), Knight's Basilisk(2), Knight's Gorgon (1).

Очень простая миссия. Ваша задача – не дать людям взорвать Nexus. Скорость у Nexus невелика, так что его всегда можно быстро нагнать, даже если вы сильно замешкаетесь, сражаясь.

С самой первой секунды дайте вашим напарникам приказ защищать Nexus (для этого выберите его в качестве цели и отдайте соответствующую команду через меню, вызываемое клавишей F4). Сами пока держь справа и немного впереди Nexus. Не успеете вы доехать до навигационной точки 001, как на вас нападут несколько танков. Вы без труда справитесь с ними.

Нагоните Nexus, но теперь держитесь слева и чуть сзади. Рядом с точкой 002 противник попытается взять вас в клещи – пара Minotaurs атакуют сзади слева (там, где вы), а пара Knight's Basilisk через несколько секунд нападут спереди справа. Помогите вашим напарникам уничтожить хотя бы одного Minotaur (второго они и сами быстро добьют), после чего бегите разбираться с Basilisk'ами. Они не успеют причинить Nexus особого вреда, так как будут уничтожать танки конвоя.

Когда закончите с ними, конвой получит приказ идти к точке 003 для эвакуации. Там вас поджидает Knight's Gorgon, но он всего один, а вас – целых четверо, так что шансов у противника никаких.

Миссия 12

Подготовка: вот тут, как говорится в известном анекдоте, есть два варианта. Первый: вы пересаживаетесь на Executioner, которого вооружаете 2 Heavy Blasters, 2 Shrike 8-Pack (а еще лучше, 2 Pit Viper 12-Pack, если таковые у вас есть), Universal Ammo Pack, Thermal Diffusor. Неудобство этого варианта – вам почти не удастся повоевать самому, так как Executioner слишком медлителен, и напарники успеют сделать дело сами. Преимущество – хорошие защита и огневая мощь. Вариант второй: берите Shepherd, оснастите его Kappa Heavy Agility Engine, Delta Reactor, Cybrid Advanced System Control, Zeta Shield Generator, Crystaluminum Armour, Cybrid Motion Sensor, Auxilary Power Source, Thermal Diffusor. Вооружение – 2 Blasters (на нижние точки крепления), 2 Electro-Mag Autocannons. Неудобства этого варианта: не лучшая защита и средняя огневая мощь. Преимущества: высокая скорость и маневренность (благодаря чему вы успеете обменяться парой выстрелов с противником, пока напарники будут подтягиваться). В принципе, второй вариант рассчитан на любителя пострелять, а первый – на тех, кто предпочитает перестраховаться.

В любом случае, бывшего своего Adjudicator передайте одному из напарников.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (3), Gorgon (1), Knight's Basilisk (2), Knight's Myrmidon (1), Knight's Apocalypse (1), Knight's Gorgon (1).

Все просто. Почти сразу же вы получите сообщение от артиллеристов о готовности начать артобстрел. Давайте “добро” – чем раньше они начнут, тем легче вам будет потом уничтожить храмы людей (так как часть храмов взорвут артиллеристы).

Далее идите к навигационной точке 001, уничтожая все машины противника, которые вам встретятся. В точке 001 найдите под навесом статую, после чего внимательно ознакомьтесь с ходом выполнения поставленных задач (F12). Если вы уничтожили все боевые машины врага, то пока не взрывайте статую (это закончит всю миссию), а ликвидируйте храмы и транспорты. Потом вернитесь и разнесите статую на куски.

Если же вдруг вам никак не удастся уничтожить все боевые машины противника, то придется немного порыскать вокруг зданий рядом с навигационной точкой 001. Как правило, враги шатаются именно там.

Миссия 13

Подготовка: весьма рекомендую выбрать Shepherd (комплектация и вооружение – см. предыдущую миссию). На этот раз вам особенно пригодится маневренность.

Враги: Banshee (2), Minotaur (4), Gorgon (1), Talon (1), Apocalypse (1), Disruptor (1), Myrmidon (1), Knight's Talon (2), Knight's Gorgon (1).

Вам вновь предстоит эскортировать Nexus. Только в этот раз цель – довести Nexus до базы людей и не дать людям уничтожить Nexus.

Первыми врагами, которых вы встретите, будут парочка Banshee. Сбивать их не обязательно, т.к. они просто пролетят над вашими головами и скроются вдали. Их «задача» – отвлечь ваше внимание на себя, чтобы идущий вслед за ними отряд людей мог беспрепятственно напасть

на Nexus. Поэтому плюньте на Banshee и приготовьтесь лучше к бою с наземным отрядом.

Кроме этого отряда, вам придется иметь дело и с охраной базы у точки 001. Там главное – не дать вашим напарникам уничтожить сторожевые башни. Дело в том, что Nexus (по которому, кстати сказать, башни не стреляют) по прибытии в точку 001 перепрограммирует башни, и они станут стрелять по машинам людей. Но на перепрограммирование уйдет некоторое время, в течение которого ваши увлеченные боем напарники могут начать атаковать башни. Чтобы этого не случилось, постоянно натравливайте напарников на врагов, а когда те будут полностью уничтожены, отбегите от базы метров на 800 и созовите всех напарников к себе.

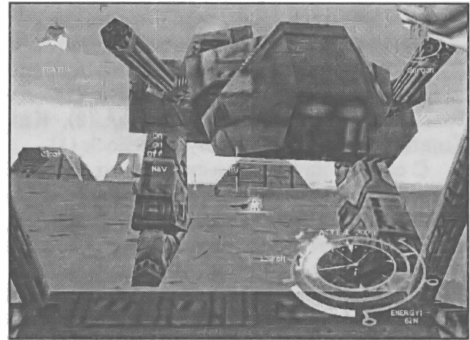
После перепрограммирования башен ведите весь отряд к Nexus и готовьтесь к обороне – вам предстоит отбить несколько атак. Самой неприятной будет последняя, когда на вас нападут два Knight's Talon и один Knight's Gorgon. Не забудьте, что сторожевые башни на вашей стороне. Держитесь рядом с ними, и вам обеспечена некоторая огневая поддержка.

Миссия 14

Подготовка: рекомендую пересесть в Executioner, а свой Shepherd передать напарнику.

Враги: Saanon's Basilisk (1), Knight's Minotaur (2), Knight's Basilisk (1), Knight's Talon (3), Knight's Paladin (3), Knight's Apocalypse (3).

Это – самая сложная для прохождения миссия за кибридов. Противник атакует группами по трое, причем вооружение у людей не уступает, а даже превосходит ваше. Кроме этого, стрелять будут в первую очередь именно по вам, игнорируя ваших напарников. Впрочем, это имеет и свои плюсы, которыми стоит воспользоваться. Пересев в Executioner, вы получите машину пусть и неповоротливую, зато исключительно хорошо бронированную. Пару прямых попаданий вражеских ракет вы перенесете, а тем временем ваши напарники успеют кое-кого из недругов разобрать на запчасти и даже перепробовать номера кузовов :).



Теоретически выиграть можно и на Shepherd – в этом случае вам надо бегать, уворачиваясь от ракет. Однако этот вариант, на мой взгляд, излишне труден. Впрочем, решать вам.

Итак, миссия началась. Идите к навигационной точке 001. Как приблизитесь к ней на расстояние порядка 1500 метров, получите радиосообщение. Не обращайтесь на него внимания, а продолжайте движение. Когда до точки 001 останется метров триста, включите «бинокль» (систему дальнего обзора, клавиша Z) и осмотрите склон горы справа от точки 001. Увидите призрачный силуэт – это злобные враги наступают под прикрытием системы невидимости. Давайте задний ход и наводите на супостата ракеты. Не спешите отдавать приказ напарникам атаковать – пусть противник подойдет поближе. Ну а дальше – палите из всех пушек и пускайте ракеты прямой наводкой (без захвата цели). Если вам повезет, то, охваченный жаждой вашей крови, противник не ответит на выстрелы ваших напарников и будет быстро уничтожен. Если не повезет, придется переигрывать миссию – Кэнон Везерс исключительно силен на своем Basilisk в ближнем бою.

Расправившись с первой группой врагов и Везерсом лично, вы можете просто вызвать десантный корабль, и миссия будет закончена. Но если есть еще желание подраться, а повреждения незначительны, то не спешите. Через минуту вас навестит следующая группа неприятеля в составе тройки Knight's Talon. Далее придется иметь дело с тремя танками, которые попрут с вершины горы, откуда появился самый первый отряд врагов. Ну, а на десерт вас порадуют своим визитом самые неприятные противники – трио Knight's Apocalypse. Неприятны они тем, что вооружены ракетами, которые весьма бойко используют при каждом удобном случае.

После победы вызывайте десантный корабль (Shift-F1).

Миссия 15

Подготовка: берите Shepherd, если хотите принять участие в боевых действиях или оставайтесь на Executioner, если желаете просто посмотреть на войну.

Враги: Metagen Shepherd (2), Metagen Seeker (2), Metagen Goad (2), Metagen Adjudicator (1),

Knight's Paladin (2), Knight's Disruptor (1), Knight's Myrmidon (1), Knight's Gorgon (1), Knight's Banshee (1).

Мятежники Metagen потихоньку идут к вам, но вы не спешите встречаться с ними. Дело в том, что справа от вас находится город, который очень хорошо защищен сторожевыми башнями, а мятежники свернут к нему. Пусть по ним постреляют сторожевые башни.

Вам же надлежит, в первую очередь, ликвидировать еще одного Metagen, приближающегося к вам слева. Когда взорвете его, поверните к городу – теперь предстоит перехватить конвой неприятеля, движущийся по дороге под прикрытием танка. Тут главное – стрелять по грузовикам с большого расстояния, иначе можете попасть под огонь сторожевых башен города. Танк, конечно, поедет разбираться, но что такое один танк против вас четверых?

Ликвидировав конвой, двигайтесь налево, к посадочной площадке, где стоит Knight's Dropship. Уничтожьте его, потом – стоящий немного в стороне Knight's Banshee.

Между тем, остатки отряда Metagen минуют город и пойдут в атаку на вас. Однако кое-кого из них уже подстрелили сторожевые башни, так что опасности они практически не представляют.

Миссия 16

Подготовка: рекомендую Shepherd либо Adjudicator.

Враги: Disrupter (2), Basikisk (1), Avenger (1), Olympian (1), Emancipator (1), Knight's Disrupter (1), Knight's Minotaur (2), Knight's Apocalypse (4), Knight's Gorgon (1), Outrider Emancipator (1), Outrider Dreadlock (1).

С самого начала миссии прямо спереди к вам приближаются три невидимых танка. Но атака происходит днем, и на фоне песка вы легко заметите их силуэты. Они не станут стрелять, пока не приблизятся вплотную, так что у вас есть возможность взорвать один или даже два до начала реального боя. Главное – возьмите танк на прицел, и только потом приказывайте напарникам атаковать (сами они танк не видят).

Далее идите вперед. Увидите 2 Adjudicator и 1 Shepherd, которые атакуют лагерь людей. Приблизьтесь к ним и помогите справиться с врагами. Конечно, всех троих скоро убьют, но и вы успеете без потерь в своем отряде уничтожить врагов. Однако будьте осторожны – сторожевые башни лагеря людей вооружены Magneto-Fusion Assault Cannon. Поэтому не давайте вашим напарникам увлечься, а собирайте их вокруг себя и отступайте. Кроме этого, враги вскоре совершат атаку с тыла – прибегут несколько средних боевых машин, с которыми вам будет легко справиться (при условии, что сторожевые башни по вам не стреляют). Уничтожив непрошенных гостей, осторожно приблизьтесь к лагерю людей на 1000 метров и своими Blasters расстреляйте сторожевые башни. Теперь ждите – вам пришлют несколько боевых машин в качестве подкрепления. Когда они придут на место, несколькими выстрелами привлечите внимание боевых машин людей, оставшихся на базе. Те побегут в бой, и вы их легко уничтожите за счет численного превосходства.

Настало время посетить сам лагерь. В глубине его стоит пара башен: на одну направьте напарников, другую уничтожайте сами. Далее предстоит схватка с парой Apocalypse, после чего уничтожайте все лагерные сооружения и празднуйте победу.

Миссия 17

Подготовка: можете оставаться в Shepherd или пересечь в Adjudicator. Но только не садитесь в Executioner – в этом бою вам важна скорость, а не огневая мощь.

Неправдоподобно легкая миссия. Главное – действовать осторожно. С первых же секунд дайте задний ход. Отойдя немного, прикажите напарникам остановиться. Дальше двигайтесь вперед один, осторожно и медленно. Как только подойдете к склону холма впереди, снизьте скорость почти до нуля и включите «бинокль». Далеко впереди увидите руины храма. Среди колонн заметите силуэты врагов. Возьмите одного из них на прицел (все равно, кого) и дайте пару выстрелов. Как только враги зашевелились, во весь дух бегите к своим. Потом разворачивайтесь и, когда неприятель покажется на склоне, посылайте своих напарников в бой. Далее постоянно маневрируйте – враги (в особенности, Харабек на своем танке) будут рваться к вам, так что в драку сами не лезьте. Ваше дело – командовать, чтобы напарники нападали на отдельных врагов, а не распыляли свои силы. Остальное – дело везения.

Гэг

Жанр	Quest
Издатель	Maddox Games
Разработчик	Z'est Studio
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM
Дата выхода	осень 1997
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
 Графика ●●●●●●●●○○
 Звук и музыка ●●●●●●●○○○
 Сюжетная линия ●●●●●●●○○○

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Рейтинг **7.9**

1. В самом начале игры, когда вам покажут досье на Гарри, укажите на обведенное красным слово "пингвин", у вас на экране покажут очень симпатичного пингвина. Полюбуйтесь им, пока он вам еще не надоел, благо это произойдет очень скоро, и вам не раз захочется оторвать ему бесполезные для него крылья и другие выступающие части тела.

2. Итак, Гарри проснулся в своей квартире, не в самом лучшем расположении духа. Первым делом, подойдите к стеклянному столику, выпустите из красной банки шпанских мушек (просто щелкните на ней мышкой). На том же столе укажите на бумажник, возьмите из него \$20 с номером телефона дедушки Ляо.

3. Пройдите на следующий экран с телевизором. Возьмите на полу шнур от видеоманитфона и экспандер. На полке рядом с телевизором (по нему, кстати, нужно посмотреть новости), возьмите пять чистых видеокассет, вставьте одну из них в видеоманитфон. На полке под зеркалом подберите револьвер, негоже ему там валяться. 4. Переходите на экран с факсом. На факсе нажмите

клавишу "Boss". Поговорив со своей любимой начальницей Люси, получите два досье на маркиза и маркизу Де Ля Бурбон. После этого укажите долларом на факс, поговорите с дедушкой Ляо. Старый развратник пришлет вам список вещей, которые он готов предложить в обмен на видеокассету непристойного содержания. Выберите что-нибудь, все равно что, поскольку "Старый Абрикос" будет вам присылать другие вещи.

5. Рядом с микроволновой печкой (слева от статуи Венеры Милосской в полосатом купальнике) возьмите видеокассету с испорченной записью.

6. Укажите на стол и наловите вилкой мух (для начала выберите легкий уровень сложности: в охоте на мух с вилкой нужна сноровка!). "Кучку свежепойманных мух" положите в микроволновую печь (предварительно откройте дверцу печки), получите "кучку хорошо прожаренных мух".

7. Перейдите к экрану с телескопом. Укажите на нижнюю часть телескопа, подействуйте шнуром от видеоманитфона на разъемы для записи. Укажите на шкаф, стоящий справа от телескопа. Видите крючок под потолком? Вот на него-то и нужно будет закинуть экспандер (с первого раза это не получится, попробуйте снова и снова). После чего укажите курсором мышки на рукоятку экспандера, а когда Гарри ухватится за него, придерживая кнопку, двигайте мышь вниз. Через несколько секунд, когда экспандер растянется - отпустите клавишу (только не передержите слишком долго, иначе, через некоторое время Гарри сам отпустит физкультурный снаряд). Экспандер закинет вас на шкаф, возьмите там журнал "Playboy". Восседа на шкафу, посмотрите в телескоп, понаблюдайте за окнами в домах напротив - увидите много интересного (но противный пингвин





будет вам мешать, если, конечно, вы не особый ценитель танцев пингвинов).

8. Слезьте со шкафа, вернитесь к телевизору, достаньте из видеомагнитофона кассету с записью. Идите в ванну (находящуюся за дверью с надписью "Danger"). В раковине возьмите электронную игру "Gagboy". У унитаза поднимите крышку и нажмите на рычажок спуска воды. Подойдите к лифту для белья, ведущему в прачечную Ляо. Поднимите заслонку (просто укажите на ее верхнюю часть), положите в лифт видеокассету с непристойной записью. Старый Ляо пришлет вам визитную карточку гинеколога (правда, без фотографии).

9. Вернитесь к видеомагнитофону, вставьте в него еще одну чистую кассету и повторите процедуру записи и обмена со старым дедушкой Ляо (только не забудьте что-нибудь выбрать из списка ненужных вещей от Ляо, все равно, что). Получите связку старых ключей.

10. Подойдите к зеркалу, укажите на нижнюю полку, возьмите журнал "Playboy" и подешуйте им на нижнюю часть зеркала. Гарри начнет разглядывать внезапно ожившие иллюстрации, но и тут ему отвратительный пингвин будет загромождать своей бесформенной тушей наиболее интересные части тел на фотографиях. На последней странице журнала (там, где изображена девушка в красном купальнике) заложена фотография Гарри. Сам главный персонаж называет ее "Фотография меня, любимого". Снова пройдите в ванную, отправьте китайцу более ненужный журнал. Получите гаечный ключ.

11. Теперь можно уезжать из квартиры в замок маркиза. Перед замком сверните налево, попадете на причал. Развернитесь налево - увидите телепортационную дыру. Пройдите в нее, окажитесь в игре "Z.A.R.". Подойдите к дому Отшельника. Возьмите из почтового ящика картридж к игре "Gagboy". Зайдите в дом Отшельника и возьмите со стола кусочек минерала Иверия.

12. Вернитесь к замку. К визитной карточке гинеколога приклейте свою фотографию, идите в замок. Дерните три раза за веревку - выйдет (а, вернее, выедет) встречать вас сам маркиз. На вопрос: "Вы в каких частях служите?", смело отвечайте "В гинекологических!". В качестве подтверждения покажите нерадушному хозяину визитную карточку гинеколога. Тот с радостью пропустит вас в замок, правда, стащив у вас револьвер. По заявлению маркиза, для того, чтобы "пострелять!" (действительно, для чего же еще!)

Часть 2

1. Зайдя в замок, пройдите немного вперед (Гарри будет говорить всякие философские фразы - не обращайте на это внимания), развернитесь на 180 градусов. Увидите слева от входа дверь в сарай. Откройте дверь и возьмите красную канистру с бензином.

2. Пройдите налево. Перед минным полем, слева от подбитого "Красного Барона", возьмите с земли шланг. Для разнообразия можете понаблюдать, как расстреливают механических зайчиков на минном поле. Снова развернувшись, увидите застрявший в стене самолет, щелкните на нем мышкой - он упадет, сопровождая свой последний полет громким криком (почему-то женским).

3. Теперь вернитесь к воротам. Идите в замок. На экране с воздушным шаром укажите на трамплин для прыжков в воду. На конце трамплина увидите прицел для зенитки. Когда попробуете его взять, ваш неуклюжий суперагент уронит прицел в воду (а в бассейне-то не особенно искупаешься, там плавает рыба-молот!). Слева от бассейна, на столике, возьмите банку из-под водки "Косорыловка".

4. Идите к лестнице на второй этаж (справа от бассейна). Возле лестницы возьмите пустую пыльную бутылку. Поднимайтесь вверх и идите в левое крыло (мимо портрета маркиза с собакой). Все время пока будете ходить по второму этажу, вас будет преследовать маркиз. Хотя Гарри и говорит ему, что "мы гинекологи на работе не пьем", старый алкоголик все равно будет просить у вас выпивку.

5. В левом крыле, за второй дверью, развернитесь. На бочке с растением (в левом углу экрана) увидите сломанную расческу - возьмите ее. Кстати, если вы подождете немного и не будете щелкать мышкой, то увидите, как по коридорам галопом носится маркиза. Очень забавное зрелище!

6. Развернитесь, подойдите к двери в комнату маркизы. На двери увидите кодовый замок. (Гарри назовет его "приделанным к двери калькулятором".) Можно просто подобрать код (сделать это совсем не так сложно, как кажется), а можно указать вниз экрана. Тогда вы увидите свои ноги в ботинках, стоящие на коврике. Укажите на коврик - Гарри выдернет его у себя из-под ног и, естественно, упадет. На обратной стороне половичка вы увидите три символа - это и есть код к двери. Направ его, попадете в комнату маркизы. Сверните направо и возьмите "поганую метлу". На экране с камином возьмите "Колдовское учебное пособие: умелые руки". Пройдите к трюмо маркизы и возьмите губную помаду и малахитовое яйцо. Указав на зеркало, увидите отражение маркизы (весьма симпатичная особа!).

7. Вернитесь на основной экран. Подойдите к кровати и заберите "предмет женского гардероба из шести букв". При этом Гарри произнесет: "Мой любимый цвет, мой любимый размер. Возьму на память!".

8. Вернитесь на основной экран, укажите наверх, увидите шестипалого крокодила. Стукните его "поганой метлой". Бейте без жалости, на третий раз из пасти "знатной зверюги" выпадет золотой ключик. (Возьмите поскорее, а не то по прошествии некоторого времени крокодил проглотит его обратно). Двиньте пресмыкающееся еще раз - получите еще один золотой ключик. Наконец, после пятого удара, бедное животное испустит дух.

9. Теперь идите в правое крыло. В дверь нужно заходить несколько раз, поскольку компьютер будет уверять, что он еще не затекстурировал данную часть игры и впустит вас только с третьего раза. Идите вперед, попадете на "Складдохлых батареек". Возьмите с пола одну батарейку и возвращайтесь обратно на лестницу.

10. Спуститесь на другую сторону бассейна. В шезлонге возьмите фотоаппарат Photoroid. Пройдите к воздушному шару (но не садитесь в него), сверните налево, пройдите немного и развернитесь. На перилах увидите кассету к фотоаппарату, возьмите ее.

11. Пройдите к портрету "Маркиз с любимой собачкой" (над лестницей). Вставьте в фотоаппарат батарейки и кассету. Подействуйте фотокамерой на портрет, получите фотографию маркиза или его любимой собачки.

12. Теперь идите к воздушному шару, сядьте в него, развернитесь и посмотрите вниз. Увидите непонятный механизм, подействуйте на него пустой бутылкой, банкой из-под "Косорыловки", сломанной расческой, канистрой с бензином и шлангом. После чего нажмите на ручку внизу механизма - воздушный шар поднимет вас на второй этаж.

13. На втором этаже идите вперед, куда не попадете в комнату охраны. Приблизьтесь к компьютеру. Укажите фотографией маркиза или собачки на глазок кинокамеры (в правом верхнем углу). Нажмите на кнопку "Off". Можете возвращаться обратно на первый этаж.

14. Идите к экрану с лестницей и укажите мышкой справа от нее (так как это показано на картинке). Увидите переключатель, спускающий воду. Опустите его и идите к теперь уже пустому бассейну. Спуститесь в бассейн, и попробуйте взять прицел от зенитки (Гарри снова уронит его на этот раз в канализацию). Киньте в канализацию бомбу (она валяется тут же на дне бассейна). Прогремит взрыв и прицел вылетит обратно. Подберите его.

Часть 3.

1. Идите наверх, в комнату маркизы. Подействуйте малахитовым яйцом на решетку в камине. Яйцо разобьется, из него выпадет магическая иголка, возьмите ее. Подойдите к жаровне в центре комнаты (Гарри называет ее большой пепельницей) и положите иголку в центр. Подействуйте на иголку магическим фолиантом. Совершенствуйтесь в магии, пока у вас иголка не превратится в "одноразовую фомку".

2. Идите к трюмо. Слева от него увидите на стене бумагу с нарисованной пентаграммой. Укажите на нее - увидите спрятанный сейф, запертый на три замка. Два из них откройте золотыми ключиками, а последний сломайте фомкой. В сейфе будет лежать "красивая и очень прочная фомка".

3. Развернитесь и идите к книжному шкафу, укажите на его нижний ящик, подействуйте фомкой на замок в виде звездочки. Шкаф отодвинется, открыв проход в подземелье. Спускайтесь вниз.

4. Спустившись по пыльным ступенькам в подземелье, увидите ванну с гематогеном. В правом нижнем углу (под ванной) возьмите капкан. Если вы обойдете ванну с другой стороны, то увидите весьма симпатичный прыгающий череп. Идите дальше в подземелье.

5. В винный погреб вас не будет пускать змея. Подействуйте на нее капканом, а на капкан жареными мухами. Глупое животное поползет и попадетсЯ в ловушку. Теперь можете идти налево.

6. Вы в винном погребе, пощелкайте мышкой по бочкам, одна из них (последняя в верхнем ряду) окажется с вином. Внезапно появившийся маркиз выпьет вино и опять куда-то пропадет, зато теперь в пустой бочке вы обнаружите “железную денежку”. Теперь поднимайтесь обратно наверх. Перед выходом увидите как маркиза беседует с одним из Черных Братьев.

7. Войдите в комнату маркизы, на столе лежит магическая книга и зеркало. Укажите на книгу, после чего наблюдайте за трансформацией физиономии Гарри в зеркале. Долго забавляться вам не даст маркиз, он придет и утащит книгу в неизвестном направлении. Теперь пройдите к магическому компьютеру, изобретенному великим ученым-сатанистом Гилом Бейтсом.

8. Слева от компьютера стоит “странный прибор” (хотя, по-моему, это сердце с глазиками). Внизу странного прибора есть табличка с надписью “Push me!”, нажимите на нее. В появившуюся коробочку опустите “железную денежку”, после чего продажный аппарат будет помогать вам. Теперь наберите на компьютере слово-пароль - “password”. Получите вход в операционную систему “Doors 97”.

9. Первым делом посмотрите XXX Pics. Увидите весьма эротичных скелетов, а вернее скелеток. Поснимайте с них все предметы женского гардероба. После этого поиграйте в “DOOM”. Вдоволь погонявшись с бензопилой за пингином, вы получите эту самую бензопилу “Friendship” (а по-нашему “Дружба”).

10. Развернитесь и подойдите к запертой двери, подействуйте на нее бензопилой “Дружба”. Ни один замок такого не выдержит! Идите в открывшуюся дверь, вы окажетесь на карнизе. Какой вид на море! Посмотрите вниз - увидите свои ноги, к левому ботинку привяжите женское белье и укажите вперед (если белье не привязать, то Гарри будет говорить, что жизнь ему дорога, как память).

11. Перед вами появится небрежно нарисованная табличка. В разделе “женское белье из шести букв” укажите цифру 5, а в разделе “женское белье из пяти букв” поставьте цифру 1. После чего щелкните на схематическую фигурку человечка - Гарри прыгнет вниз. Повиснув над лодкой, укажите на руль (Гарри оторвет его), прыгайте еще раз и окажетесь в лодке. Покайтесь на ней пока не наткнетесь на мину. После того как от лодки останутся одни щепки, поднимайтесь с причала, садитесь в машину и отправляйтесь домой.

12. Подойдите к факсу и подействуйте на него бумагой, которая появилась после того, как вы выиграли в “Gagboy”. Вам должны будут привезти честно выигранный приз. Гарри, как настоящий друг, отошлет приз к старине Ляо, после этого благодарный китаец пришлет вам водлазный шлем. Выберите себе последний оставшийся пункт в списке вещей от Ляо и отправьте ему более ненужный “Gagboy”. Получите карту канализации.

13. Подойдите к кровати, лягте на нее, выберите последний пункт из появившегося списка - “Эротический сон”. Увидите как какие-то дикари охотятся на автобусы и носорогов. А теперь повесьте на “прикроватный гвоздь” “предмет женского гардероба из шести букв” и выберите опять тот же пункт. Видите, совсем другое дело!

14. Идите в ванную, укажите два раза на нижнюю часть унитаза, подействуйте на болт гаечным ключом. Вернитесь на исходный экран, слева от унитаза, увидите пятно света, подействуйте на него губной помадой - вы станете играть с компьютером в крестики-нолики. Помните, что вы должны не выиграть, а проиграть (это, сделать гораздо труднее). Проиграв, нажмите на ручку у унитаза, он отодвинется открыв секретный



проход в канализацию.

15. Идите к телефону, нажмите кнопку "Boss" и поговорите с Люси (она будет на вас очень сильно ругаться).

16. Теперь можно спускаться в канализацию. В ванной подойдите к спуску в канализацию и укажите на лестницу водолазным шлемом - очутитесь в очень темном, страшном и нечистом месте. Пользуясь картой канализации, дойдите до любого крестика на ней, там вы найдете немного камней. По той же карте дойдите до любого мета обозначенного галочкой, поднимитесь наверх - там будет лежать рогатка. Побродив по канализации и пробросавшись в демонов утюгами, кедами, керосиновыми лампами и прочими бытовыми приборами, дойдите до места, обозначенного на карте красным кружком.

17. Подняться наверх, вам будут мешать противные канализационные крысы. Подействуйте на них рогаткой и нещадно стреляйте по грызунам пока не истребите всех. Это сделать не очень сложно, только помните, что крысы не высовываются из норки если на нее наведен прицел рогатки и чем дольше вы придерживаете кнопку мышки, тем дальше улетит снаряд.

18. Когда перестреляете всех крыс - вылезайте наверх. Поздравляю, вы опять попали в замок. Идите в спальню супруги маркиза и попробуйте снова подключиться к компьютеру. В пункте XXX Pics снимите с последней скелетихи последнюю часть одежды, тут ворвется маркиз с маркизой, будут вас стыдить и, в конце концов, вышвырнут из комнаты.

19. Идите к воздушному шару, поднимитесь на нем на второй этаж и пройдите по коридору вперед, перед дверью в мастерскую, у рыцарских доспехов, справа, в руке будет зажат миноискатель-пылесос, возьмите его.

20. Пройдите дальше в мастерскую и посмотрите на стол. Пьяница-маркиз склеил из колдовской книги самолетик! Причем хорошо склеил, просто так не оторвешь.

21. Идите во двор замка, подойдите к минному полю и подействуйте на него миноискателем-пылесосом. После того как "миносос" соберет все мины, идите через поле к башне, поднимитесь на крышу, подействуйте на четырехствольную зенитку прицелом. Теперь можете сесть за боевое оружие и вдоволь настреляться по летающему самолетику. Когда вы его все-таки подобьете, он будет торчать из ящика с боеприпасами, не забудьте подобрать.

22. Вернитесь в мастерскую. Подействуйте на склеенную модель подбитым самолетиком.

Но вас ждет большое разочарование, это была не та книга! Выходите из мастерской увидите нужную вам книгу, лежащую на полу, - возьмите ее.

23. Вернувшись домой, вы увидите Люси, покажите ей книгу... Но что это? Это не Люси, прекрасная девушка превращается в монстра!

24. Вот ты и доигрался Гарри, лежишь на гильотине, сейчас срубят острое лезвие твою буйную головушку. Для того чтобы это не произошло, посмотрите вперед и плюйте на свечку, это нужно делать достаточно метко и часто.

25. Затушив свечку, развернитесь, справа от себя найдете "острую пику", а слева будет лежать шестиногий крокодил. Толкните пресмыкающегося пикой - он проснется, потом щелкните на нем мышкой три раза (противная тварь будет глотать курсоры!). Потом снова толкните пикой, теперь оседлайте его и вперед, в бой!

26. Сразившись с оравой жаренных кур, вы опять попадете в замок. Пройдите в комнату маркизы. Видите на столе, рядом с кроватью, стоит чашечка с соком гамми-ягод? Подействуйте на нее куском минерала иверия. Выпейте получившийся настой. Наконец-то Гарри вылечился от укуса ядовитого пингвина!

27. Тут с полки упадет та самая сатанинская книга, берите ее. Теперь нужно будет действовать быстро: перед вами разъяренная маркиза с кинжалом, за ней горящий - камин, киньте книгу в огонь. Вот и все. Зло повержено! Мир спасен! Да и Гарри наконец-то стал настоящим мужчиной. Смотрите заключительную заставку.



Tales of the Sword Coast

Жанр	RPG
Издатель	Black Isle/Interplay
Разработчик	BioWare
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Дата выхода	апрель 1999
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○
 Графика ●●●●●●●●○
 Звук и музыка ●●●●●●●●○
 Сбалансированность ●●●●●●●●○

Рейтинг **9.0**

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

TotSC - это продолжение Baldur's Gate, которое мало в чем отличается от исходной игры. Та же графика, звук, музыка. И новые глюки. Такое ощущение, что протестировать на все 100 процентов у разработчиков не хватило времени.

Предлагаемые вашему вниманию рекомендации приводятся для группы героев, которая поставляется на установочном диске TotSC.

Если же вы решили оставить партию, с которой уже проходили огонь, воду и медные трубы, то сделать это можно по-разному. В случае идеальной установки игры, после загрузки сохраненки Final Save группа будет телепортирована к месту дальнейшего прохождения службы - рыбацкую деревушку под названием Ulgoth's Beard. Этот самый Final Save записывается в тот момент, когда группа попадает в храм Баала для финальной схватки со Scarevok'ом.

Если же инсталляция прошла сикось-накось или не проходит фокус с распознаванием законности финального сэйва - не расстраивайтесь. Загружайте подходящую сохраненку из BG и сразу же проверяйте глобальную карту. Если в правом верхнем углу появилась новая область - все в порядке, пробьемся. Просто войдите в локацию с огромным мостом, ведущим в BG, и топайте вдоль правого берега реки до упора. В месте упора вы и получите возможность забрести на территорию новой игры.

Действующие лица и исполнители

Списочный состав предлагаемой игрой группы: Fighter Abdel (6 уровень), Ranger Minsk (6), Thief Imoen (7), Fighter/Druid Jaheira (6), Cleric Viconia (7), Conjurer Edwin (6). Все они вполне прилично экипированы, как доспехами, так и оружием. Пожалуй, суммарный потенциал этих ребят не хуже, чем у группы, которую я холил и лелеял самостоятельно. Правда, половина шмоток не распознана, зато деньжата кое-какие водятся. И, надо понимать, этих господ должно хватить для прохождения игрушки.

Ulgoth's Beard

Деревушка - рыбацкая, а вот дела здесь вызревают темные. Ходят слухи о возродившемся древнем культе, ох нехорошем культе. Да и в доме мага-эксцентрика Шандалара (ах этот Шандалар, ну кто ж его не знает? Вспомните Magic the Gathering) творятся странные вещи. Одна из местных достопримечательностей - платные туры в Tower of Durlag, организуемые для всех чудиков, желающих проверить остроту клинков или попрактиковать магические умения.

Hurgn Stoneblade (на постоялом дворе), который обитает в Citadel Atbar, предлагает вам бурные приключения. Как, вы еще не слышали о Tower of Durlag? Дело было несколько столетий назад. Durlag Trollkiller был другом его деда. Они шастали повсюду вместе, пока деда не убили. А у того был фамильный кинжал - Soultaker, который остался у Durlag. Тот уже собирался его выслать наследникам, когда с ним приключилась неприятность. Всю его семью, что жила в выстроенной им башне, подменили доплыгангерами. Пришлось Durlag всех их перебить, отчего у бедняги окончательно поехала крыша. Он напичкал башню всяческими ловушками, а уж о каком-то чужом клинке и вовсе позабыл. В молодости Hurgn пытался вернуть железяку самостоятельно, но...

не сложилось. Слишком обтрепали его ловушки в башне, хорошо еще - ноги унес. С тех пор западни поизносились, обрабатывая волны посетителей.

Само собой, вы соглашаетесь помочь вернуть семейное железо, тем более, что в награду обещан магический молот.

Ike Cascadian Vendor (на площадке перед постоялым двором). Этот зазывает на экскурсию в Tower of Durlag: там такие классные ужасы, там такие несметные схороненные сокровища! И всего-то за 60 монет для всей компании!

Соглашайтесь. В нижнем правом углу карты появилась локация со злополучной башней, когда вы покажетесь у ее подножия, вас уже будет ждать пронырливый старина Айк.

Shandalar (та же площадка перед таверной, чуть западнее) - он вас узнал, вы же видите его впервые. Наглый старикашка, нужно сказать. Говорит, что группа порешила множество дорогих ему существ. И обзывается, обзывается... А в тыкву? Но, всему свое время. Вещает о застарелых обидях с нашей стороны... А, вспомнил, кажись это его дочек мы порешили в Baldur's Gate. Мужик, но ведь это всего-лишь бизнес, поверь, ничего личного...

Во, успокоился маленько, пену утер с морды лица, а в глазах - жадность. Забуду, говорит, и бы-лое, и думы забуду, но добудьте мне за это заветный плащик...

Ice Island

И ваша группа переносится на остров с пещерой. Бедный бледный мишка нам на один укус, после укуса - забираемся под землю. Где нам предстоит прочесать небольшой тривиальный лабиринт, населенный несколькими магами и волками, которые пуляют в вас чем-то, бррр... холодным. Маги вас единодушно ненавидят из-за того, что у вас есть средство исчезнуть с этого острова, а у них - увы. Помните Жванецкого: "Я вижу - у вас значок, у меня такого нет..." Также стоит опасаться нескольких западней, заряженных достаточно мощными заклинаниями. После расправы с последним из магов - Dezkiel, стаскивайте с тела плащик, и по ближайшей лестнице выбирайтесь на поверхность. Сработает автоматика, и группа материализуется в рыбацкой деревушке.

Ulgoth's Beard

Заговорите с Shandalar, плащ поменяет хозяина, а вы получите жалкие 500 поинтов опыта. Последняя бочка дегтя в ложке меда проявится в откровенной угрозе Шандалара поквитаться в дальнейшем. Если перейдем ему дорогу. А куда мы денемся, а?

В доме, что стоит левее постоянного двора скучает **Therella**. Из беседы вы узнаете, что она недавно потеряла сына Dalton, который увязался за группой авантюристов из Вотердипа. Парень хотел стать героем. Исчезла же эта компания во все той же башне Tower of Durlag. Поможем да-ме? Поможем.

Delsvirfanyon - раньше этот карлик (стоит недалеко от лошадки) продавал сувениры в Tower of Durlag. Но с активизацией бандитов поток туристов иссяк, и бизнес пришел в упадок. Купите у него за 500 монет Ward Token - пригодится.

Fenrus Boulon - стоит на берегу у мостика. Если с ним заговорить - поделится воспоминаниями об экскурсии в Tower of Durlag.

Хождение на остров Балдурана

В доме у мостика вы встретите **Mendos** из Вотердипа, который попросит группу об услуге. Дело в том, что представители Merchant League обнаружили на острове, что находится к западу от Ulgoth's Beard, потерпевший крушение корабль. Судя по всему, это корабль некоего Балдурана. Во время последнего рейса на нем перевозили весьма ценный груз - золото и артефакты. Мендо-са же больше всего волнует судовой журнал, который может помочь разгадать тайну последнего путешествия Балдурана. В общем, договорились - бабе цветы, дитям - мороженое. Пусть забирает журнал, мы же, так и быть, возьмем себе сокровища. Лодка уже ждет, но надо раздобыть карты, что хранятся в Counting House, который расположен на северо-восток от таверны Elfsong в Baldur's Gate. Тем более, что за них будет заплачено 3000 монет.

Отправляемся в северо-восточный район города (карта A300 - координаты курсора и номер карты определяются нажатием буквы L). По улице прохаживается дама по имени Brielbara. Несчастную волнует участь дочери, которую проклял совсем плохой маг Yago. Вам достанется аж 200 монет, если вы выследите подлеца и отберете у него средство для возвращения девочки к состоянию normal. Его местонахождение - корабль Low Lantern, нужно взять спеллбук мага и при-нести его Brielbara, которая будет ждать вас в Splurging Surgeon Inn. У той хватит умения, что-

бы расколдовать дочку, имея на руках исходное заклятие. Впрочем, это необязательный квест.

В точке (1963,3018) к вам подойдут два бандита Marek и Lothander, которые намекают, что, дескать, не фиг вам тыкать нос в дела Iron Throne. Если вы не прекратите совать свой меч, куда не попадая, то будете постоянно иметь дело с ними самими! В общем, испугали ежика голый...

Чуть правее места встречи высится здание торговой лиги, взламывайте замок и заходите внутрь. Вас поприветствует Ulf, которому не понравится ваша физиономия или фамилия бабушки, не важно. Важно то, что против ваших ребят вся его рать не продержится и двух минут. После этого поднимайтесь на второй этаж для беседы с капитаном Tollar Kieres. Спросите у него, не нуждается ли он в чем-нибудь перед отплытием, и возьмитесь доставить ему пива из таверны Blushing Mermaid. В таверне поговорите с De'Tranion. Отстегните ему 900 монет - долг Tollar Kieres и возвращайтесь к капитану. Вот вы и получили карты. Не мешкая отправляемся в Ulgoth's Beard, где вручаем карты Mendos. После чего встречаемся с ним у дока.

Во время переезда корабль потонет, но группа до цели путешествия - острова Balduran's Island, естественно, доберется. Странноватые тут жители - они *чуют* в прибывших чужаков, о чем не забывают напоминать при каждом удобном случае. Зайдя в деревню, поднимаемся по лестнице к двери ближайшего дома. Здесь находится Kaishas Gan, с ней нужно поболтать. Оказывается, проблема местного населения заключается в стае вервольфов, с которой вы и соглашаетесь расправиться.

Проходим через деревню, пробираемся через пролом в стене и топаем на север к краю карты, где перебираемся в соседнюю локацию.

Товарищи, остерегайтесь провокаций! Отныне все сладкоголосые просьбы о помощи воспринимайте со здоровой долей скептицизма.

В хижине вы встретите Dradeel, который расскажет вам, что собственно произошло с Balduran и его спутниками во время путешествия. Они хорошенько пограбили в некоем Анкороме. На обратном пути они пристали к этому острову для пополнения запасов пищи и воды. Тут то и сработало заклятье Проклятых лордов Анкоромы: часть команды превратились в вервольфов и набросилась на бывших спутников. Dradeel чудом спасся и укрылся, не без помощи магии, в хижине, в которой, к тому же, оказался лаз в подземелье (не ищите, не найдете). Так он и прожил все эти 500 лет - питаясь слепой рыбой из подземного озера.

Если группа разбудит для него spellбук (оставшийся на корабле), то он сможет найти способ выбраться с этого острова. Книжка находится в сундуке, сундук - в каюте мага, каюта - на нижней палубе.

Подойдите к огромному кораблю и лезьте в пролом в корпусе. Комитет по встрече состоит из кучи вервольфов, накастуйте скелетов и периодически выводите лечить своих подранков из корпуса на свежий воздух. Сложнее будет палубой выше. Там и вервольфы покруче и нападают они на наиболее слабых сотрудников, не отвлекаясь на вызванные из нирваны ходячие кости. Но выход есть :). Пусть сначала поднимется пара бойцов с наилучшей броней. И сразу же гоните их в нижний левый угол, где они плечом к плечу займут оборону. Как только толпа зверья клонет на наживку и сгрудится вокруг ваших героев - поднимайте вверх магов. И вызывайте всех, кого сможете материализовать. В этом случае вервольфы не смогут наброситься на магов, которые, прикрывшись стеной из дружественного расходного материала, начнут применять заклинания, луки, пращи, дротики - у кого что в фаворе.

Следующая, пушечная палуба проходит аналогично.

А вот палубой выше вас ждут главный вервольф со товарищи и маг. Кто хочет - пусть проходит по-благородному. Оптимальным же алгоритмом представляется следующий: поднимаем группу на палубу, делаем общий залп по одному и тому же монстру и спускаемся вниз. Повторяем, пока не останется самый крутой человековолчара. Поднимаем наверх главного героя и начинаем играть с монстром в игру "попробуй - догони, попробуй - попади". На фоне этой беготни выводим на палубу всю команду, которая с ходу начинает кастовать самые мощные заклинания. Через десяток секунд все будет кончено. В принципе, такой же метод можно было применять и раньше.

Учитывая склонность местной живности устраивать повсюду западни, открываем сундук, где лежит искомая spellbook. В соседнем помещении (на полу - западня) берем в большом ящике меч Балдурана - специальный антивервольфный клинок.

Заполучив spellбук, Dradeel завопит а-ля Мэл Гибсон "Фриииииидом!" и слиняет через Dimensional Door. А вам, кроме 5000 очков, никакой благодарности.

Идем к Kaishas Gan. Тут-то и выяснится, что на этом острове практически все обитатели - вервольфы, а враждуют они потому, как принадлежат к разным видам. Более того, наш герой уже ус-

пел “заболеть” вервольфностью. Странно, но сей недуг прошел сам собой как насморк, тем более, что никаких пометок в личном деле зафиксировано не было. Но ноги с острова уносить нужно побыстрее.

Приводим тварей к общему знаменателю, пока не встречаем в пределах деревни же Dradeel: маг сообщит о входе в подземелье, через которое можно пробраться к кораблю.

Заводите группу в большую хижину (1670, 1345) и спускайтесь по лазу в лабиринт. Ходить долго не придется, после убийства нескольких зверюг, выбираемся наверх в точке (3020, 378). После справедливой расправы над Kaishas Gan, берем около тела карты. Щелкаем на мачте и, вуаля! - каботажничаем в Ulgoth's Beard.

На пристани группу встретит Baresh, с которым придется пообщаться. Во время разговора выяснится, что и он, и Мэндос, которому он служит, на самом деле вервольфы, которые готовят почву для высадки соплеменников. Вы были послушным орудием в их руках - отвезли на остров карты. После расстановки точек над всеми i, Baresh быстро пройдет в дом к шефу. Давайте ему помешаем.

Итак, как только вы оказываетесь на пристани, сразу же кастуете вызов скелетов, которые не позволят Baresh приблизиться для предписанного разговора. После чего просто расстреливаете его из луков.

Передохните, подлечитесь и заходите в дом к Mendos. Видать, разработчики не рассчитывали, что мы сотворим с Baresh такой конфуз - Мэндос во первых словах приветственного спича сообщает, что тот успел ему все рассказать. Врешь, не успел.

Впрочем, Мэндосу все-равно ничего уже не поможет. Отправляем его вослед родичам.

Durlag's Tower

По прибытии на место (область 4400, на карте она расположена чуть выше Nashkell Carnival) вы первым делом встретите Erdane, который начнет разговор разглагольствованиями о прогрессирующей меркантилизации общества, где деньги делаются даже на смерти и прочих ужасах. Во время повторной попытки поговорить вы попадете в экран “магазина”. Ежели нужно, займитесь шопингом.

Потом двигаем на юг, через мостик, где на вас нападут Battle Horror (по 4000 поинтов за каждого) и доппльгангеры. У нижнего края карты сворачиваем направо и встречаем Ike.

Заходим в башню, первый этаж сюрпризов не принесет: здесь заготовлена всего-то одна западня.

Второй этаж в этом плане чуть похуже - западни там и сям, если пойти бродить через боковые двери, то можно устранить несколько базилисков разной степени вредности (ваш маг знает заклинание против petrification).

Третий этаж - здесь обитает Rigillo, который пролюбопытствует по поводу цели вашего визита. Он такой же “экскурсант” как и ваши подопечные, поэтому можно его не трогать. Мне пришлось его убрать, т.к. он упорно не хотел уступать дорогу.

Не прикасайтесь к алтарю - тот, кто это сделает, набросится на своих же товарищей. В одном из боковых коридоров вас ждет призрак Daital, которому не терпится отдать долг Durlag. Разговоры разговорами, а драться все равно придется.

Четвертый этаж. Встреча с уставшей от одиночества леди Kirinhale. Не волнуйтесь, утешать старушку долго не придется, она сама нападет на вас. Ее основное оружие - одурманивание ваших же бойцов, которые начинают нападать на все, что движется.

На этом восхождение заканчиваем и приступаем к спуску. Возвращаемся на первый этаж, откуда по центральной лестнице спускаемся вниз. Здесь знакомимся с еще одним искателем приключений Bayard, который попытается вас совсем застрелить, после чего удалится. Нейтрализовав западни, собираем из ящиков шмотки и проходим в потайную дверь в стене.

Уровень 1

И не спешим, пускаем вперед осторожную распознавательницу ловушек. Помимо западной здесь полно потайных дверей. Что особенно “приятно” - эти пакости иногда самовзводятся, будьте осторожны!

В большом помещении поговорите с четырьмя карликами Dwarven Warders, которые предложат вам головоломки. Одному нужно потешить гордость, второго разбудить, третьему дать блестящую стекляшку, а четвертого - напоить.

В круглом зале с расположенным по периметру кольцевым столом щелкните на всех книжках.

В комнате напротив появилось свечение - там образовалась Durlag's Pride. Вот гордость и потешена.

В спальне с кроватью под балдахином берем в маленьком столике ручку от машины (столтик можно открыть при наличии ключа, который лежит в ближайшей комнате с сокровищами. Здесь же в сокровищнице берем большой драгоценный нь для карлика). А в кладовке - виноградную кисть из ящика. Пройдите в помещение с машиной и дважды щелкните на некой штуковине на стене, при наведении на которую курсор меняет форму (ручка должна быть в инвентори). Машина заработает. После этого нужно в комнатушке с прессом приготовить из виноградной кисти вино. Вот так сразу, без сбраживания :) . Вместо кисти в инвентори появится поллитровка с жидкостью розового цвета

В большом зале в бочке возьмите ручку от "гонгового" молотка, соответствующий набалдашник отвоевываем в комнате с продвинутыми допллгангерами. Принесите их в кузницу и щелкните на наковальне. Вы получили отремонтированный молоток. Идем к гонгу и бьем по нему.

Вы обращали внимание, что каждый из карликов обещал в момент удовлетворения желания покататься с вами? Оказалось, что это не простые угрозы. Как только будет выполнено последнее условие (вино), вся четверка нападет на вас. Справиться с ними не просто, а очень просто. Отведите всю группу подальше, а самого лучшего лучника накачайте зельем скорости. После этого устройте карликам забег через комнаты по кругу с периодическими остановками для стрельбы. Этакий биатлон, где идущий впереди отстреливает преследователей. Благо, стрел на этом уровне предостаточно.

Не забудьте прихватить с тела Love артефактный Wardstone. Переход на следующий уровень - через колодец, вокруг которого раньше стояли карлики.

Уровень 2

Первым делом - читаем все четыре книжки, что лежат на полу. Открытая дверь ведет в комнату со статуями.

Если щелкнуть на одной из них - откроется дверь, ведущая на северо-запад от входа на уровень. Заходите, кончайте допллгангера и нанесите удар по каждому из Sparring Dummy - при этом откроется три различных двери. Не пытайтесь забить манекены - пустая трата времени. А вот обобрать их очень даже рекомендуется.

Пройдите в спальню и возьмите со стола Wardstone. Прикончите Durlag и возьмите камушки Wardstones из ящиков, которые стоят у постели.

Пройдите через северо-восточную дверь в тронный зал. Берите шлем и приготовьтесь к драке. На вас нападут сразу три допллгангера, причем они скастуют пару неприятно-вонючих заклинаний, из-за чего вашим ребятам может не поздоровится. Я рекомендую опять использовать одного шибко ускоренного лучника, который успевает, при определенной удаче, забить всех трех допллов. Тем более, что они тоже подвержены действию собственных пакостей. В общем, у меня все получилось с третьего раза.

Теперь из тронного зала через дверь на северо-западе можно попасть в комнату пыток. Осторожно! Плотность ловушек на квадратный метр здесь превышает все мыслимые лимиты.

Через юго-западную дверь проходим в следующую комнату. На полу лежит книжка. Если есть желание подраться с парой злобных карликов - поднимите ее. Они нападут на группу с тыла.

Обезвредьте западно в горшке, что стоит в проходе. Возьмите очередной Wardstone, на полу подсвечется иероглифы. Щелкайте на ближайшем - вот вы и оказались по другую сторону преграды. Проходите дальше по коридору, про ловушки не забыли-то? В помещении с книжкой на полу имеются потайные двери на юго-запад и юго-восток. За юго-восточной торчит статуя, с которой нужно снять очередной вардстоун, позволяющий пробраться на более глубокий уровень подземелья.

Проходим в дверь на юго-запад и дальше - в конец коридора, который выведет нас в помещение с лестницей, ведущей вниз. Это ложная лестница. Настоящая находится чуть южнее.

Если есть желание - можете зачистить оставшиеся помещения на этом уровне. Четыре ближайших карлика способны составить неплохую конкуренцию. А можете сразу спускаться на следующий уровень.

Уровень 3

Открывайте двери и переводите дыхание. Интервал между выхлопами достаточен, чтобы перегнать всех ваших персонажей в северо-западную дверь. Только открывающего, скорее всего, за-

денет. Ничего, подлечится. В следующем “драконьем” помещении вас поприветствует скелет, который предупредит о поджидающих группу Greater Wyvern. Оставив группу в коридоре, одним из персонажей завлеките вайверна к дверям. Габариты не позволят тому до вас дотянуться. Расстреляйте тварь из луков. Повторите два раза. Обратите внимание, что у этих недоношенных драконов устойчивое сопротивление магии, поэтому нет смысла изводить на них навороченные стрелы. А так как запаса обычных у вас, скорее всего, нет, то наплодите монстров с луками и сразу же перебейте их, пока не успели испариться. Вот вам и куча простых стрел.

Возле драконьего хвоста – продолжение экскурсии. Вы окажетесь в длинном широком коридоре с боковыми ответвлениями, которые выведет вас в комнату с головами статуй. Послушайте, что они вам скажут.

Пройдите в коридор напротив комнаты с головами к помещению с Phoenix Guards. Крутые молодцы, но мрут даже от единственного попадания стрелой. Главное – не дать им стрелять, т.к. таким образом они размножаются. Используйте невидимость для обнаружения противника.

Далее зачищаем остальные помещения. Левее по коридору заходим в ответвление, ведущее к Air Aspect и Invisible Stalker.

В очередном заповеднике – слизь Fission Slime, против нее нужно использовать магию и навороченные стрелы.

И, наконец, уголок льда, с несколькими животными, с которыми вы справитесь без лишних осложнений.

Сразу после победы группа будет телепортирована в зал с шахматной доской. Внимательно изучите правила:

- король остается неподвижным;
- ферзь ходит по любым полям;
- слоны – только по полям своего цвета;
- кони – эти могут прыгать где угодно, но при этом существует риск получения определенного вреда.

За нарушение правил – удар молнией.

Для победы нужно прикончить короля противника.

Вообще-то, правила запоминать не обязательно, просто не лезьте вперед, накастуйте вспомогательных монстров и осыпайте неприятеля стрелами и атакующими заклинаниями. Закончив бойню, проходите в дверь на противоположной стене зала.

Финальный уровень

Пройдите несколько метров по коридору и поговорите с призраком Durlag. Взломайте замок на юго-западной двери и топайте по коридору. Покрошите паучков и их помощников и поговорите с каменным големом в нише.

Тот начнет доносить вопросы:

- Имя старшего сына Durlag?
- Kiel.
- Второе имя Durlag?
- Trollkiller.
- Второе имя Bolher?
- Thunderaxe.

Группа будет телепортирована в комнату с компасом. В которой допрос продолжится:

- Откуда пришла боль и т.д.?
- Ответ должен содержать последовательность: West, South, East, North.

Группу вновь телепортируют, на этот раз – обратно к Durlag's Ghost. Ступайте от него по северо-восточному коридору в помещение с призраком Islanne. Если с ней договориться, то группа будет телепортирована ко входу в замок. Нам это пока не нужно.

Проходим еще через пару дверей и, с оглядкой на местных монстров и ловушки, прикармливаем очередной Wardstone. И возвращаемся в комнату с ямой. Проходим через дверь в восточном углу и делаем левый поворот на перекрестке. “Вставляем” в машину Wardstone, после чего деактивируются некоторые сюрпризы. Возвращаемся к перекрестку и идем направо в комнату с рунами. Щелкаем мышкой на кровати в западном углу.

Группа вновь оказывается в помещении с компасом. Опять болтаем с северо-восточным каменным истуканом, который поинтересуется, с чего началась его боязнь остаться без соплеменников. Ответствуйте: “It began with you and your need for home...”

Телепортационная чехарда продолжается – группа снова видит перед собой призрак Durlag. Проходите в северо-восточный коридор и косите глаз направо, где находится потайная дверь. Двигайтесь на юг, подойдите к реке сворачивайте на запад. В точке с координатами (1175, 2285) поворачивайте на юг и пробирайтесь через кислоту. Идите по проходу дальше, в точке (740, 2800) имеется потайная дверь. Заходите, деритесь и двигайте к Graef the Ghoul King.

Король умер, да здравствует король! Возьмите с тела еще один Wardstone. Вернитесь к реке, перейдите через нее и пробирайтесь на юго-восток. В конце прохода – потайная дверь. Проходите в нее и топайте на восток – там очередная потайная дверь.

Остерегайтесь ловушек – эти коридоры ими просто напичканы. Сверните за дверью направо, налево и еще раз налево. Вы выйдете к двери сокровищницы. Рассовывайте драгоценности по карманам и щелкайте на троне.

О нет, только не это... Опять дурацкий вопрос каменного истукана. Ему не терпится услышать, на кого/что возложить вину за все произошедшие с ним беды. Правильный ответ: “The blame begins with the invaders...”

Заговорите с Durlag и следуйте за ним (если вы решили ему помочь). Идите в проход, который открылся на юго-востоке. Clair De'Lain расскажет вам печальную историю гибели ее группы. Заходите в комнату и поднимайтесь по лестнице.

Большая круглая комната, в которую вы попадаете незамеченными. Накастуйте вокруг группы полчище вспомогательных монстров, напичкайте героев/героинь витаминами, стероидами, анаболиками, виагрой – всей полезной выпивкой, что сыщется под рукой. В частности, главному персонажу придайте повышенные скоростные качества. После чего проведите его по кругу и вниз – раздолбать красное зеркало, которое помогает демоническому наитию (Demon Knight) творить мощные заклинания.

Состоится небольшой обмен репликами, после чего будут накастованы дополнительные монстры, и начнется драка, во время которой представители темной стороны будут грызться не только с вами, но и между собой.

Один из важных моментов – постарайтесь не прикончить под шумок Dalton'a, помните, мама-ня просила спасти пацана.

После драки передохните и соберите вещички, в том числе кинжалчик вострый – Soultaker. Поговорите с Далтоном, сообщите ему, что путь домой прополот.

Для того чтобы выбраться из башни Durlag's Tower воспользуйтесь услугами Islanne.

Ulgoth's Beard

По возвращении в Ulgoth's Beard (что-то я не “догнал”, почему во время заставки проходит сообщение о делах давно минувших дней на острове), вас ждет встреча с Cultist Enforcer'ами. Они знают, что Soultaker у вас и требуют им поделиться. А жеваной морковкой? Помашитесь с ними мечами наперегонки, только берегите магов, т.к. неприятель может телепортироваться.

Тем не менее, во время схватки кинжал у вас все-таки сопрут. Заходите в таверну и обсудите этот момент с Hurgan Stoneblade. Он вам расскажет про кинжал (оказывается, в нем содержится душа демона) и про нехороших культистов.

Заразу нужно удалить с корешком – отдохните, заправьтесь в BG амуницией (не ленитесь, да и инвентори пора разгрузить) и отправляйтесь к штабу культистов. Где штаб, Багира? Да тут его любая собака знает, вы тоже без проблем найдете. Только перед тем, как заговорить с охранником, призадумайтесь – а не приготовлена ли вам торжественная встреча.

В общем, поступайте как в школе учили – кастуйте стенку из монстров, а потом уже ведите беседу.

В помещении штаба вас ждут маги и бойцы. Проще всего их вынести вашим главным героем в одиночку, просто накачайте его по полной программе и запускайте внутрь. Если сильно повредился – вытаскивайте парня наружу для излечения.

Последняя драка игры состоится этажом ниже. Первым делом нужно пришить ближайшего к лестнице мага, потом – апатично торчащих по периметру комнаты фигуры, а уж после этого – главного летучего монстра. И не забывайте периодически высказывать к основной группе – монстр постоянно кастует смертельные заклинания замедленного действия. Выскочили, подлечились, сохранили игру – и обратно, посылая на бегу стрелу за стрелой. Можно и мечом помахать, но в этом случае маневрировать будет сложнее.

Вот и все. Ждем очередное продолжение.

The Settlers III

Жанр	Strategy
Издатель	Blue Byte Software
Разработчик	Blue Byte Software
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Дата выхода	ноябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Рейтинг	7.9

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

Кое-кто на Западе утверждает, что Settlers III — это сложно. Мы, истинные сеттлероведы, опровергаем эти бесстыдные выдумки! Это милая, простая игра, требующая для освоения всего-то пару часов свободного времени и еще час на понимание того, что на самом деле ты ничего не понял. Стоит ли писать о такой незамысловатой стратегии? Решили все-таки написать... Так что стройте селтмент с нами и даже, может быть, как мы. Лучше нас, если хватит совести, тоже можно.

*Есть три способа поступать разумно:
первый, самый благородный — размышление;
второй, самый легкий — подражание;
и третий, самый горький — опыт.*
Конфуций

Общие сведения

В тяжелую годину пришла к нам игра. Объективные трудности с выплавкой металла и ростом лесонасаждений ставят под сомнение массовый успех игры в России. А кому сейчас легко? Нам тоже пришлось наступить на горло собственной песне и сократить многотомный труд «Сеттлеры в нашей жизни или Теоретические основы сеттлероводства» (под ред. проф. Баклушина И.Я.) до размеров обычной статьи.

Чтобы поступать разумно, играя в Settlers III, нужно иметь голубую арийскую кровь и понимать немецкий юмор. Или же внимательно читать Manual. Игра снабжена подробным и хорошо составленным руководством. Правда, на английском языке. Есть также обучающая миссия (Tutorial), в которой тщательно, шаг за шагом, игроку втолковываются азы управления. Словом, полезная информация в наличии имеется. Да и наше сугубо научное и чрезвычайно практическое руководство тоже со счетов сбрасывать не нужно, кое-какие полезные советы тут тоже есть. Ну а для разминки можно почитать обзор к игре — отдельные проблески здравого смысла найдутся и там.

Итак, есть некое римское, египетское или азиатское поселение, в начале миссии состоящее из одной-единственной сторожевой башни. Есть жители селения — сеттлеры, serf'ы, человечки, работяги, лоботрясы, поселенцы, колонисты — называйте их как хотите. Вся соль в том, что в своем большинстве эти славные парни (женщины среди них замечено не было) неподконтрольны игроку. Они живут по своим законам, соотносясь с текущей ситуацией и выбранной профессией. Игрок же может делать три основных вещи:

- указывать, где и что нужно строить;
- изменять общие параметры поведения своих подданных (например, приоритеты при транспортировке грузов), а также в ограниченных пределах корректировать работу некоторых построек;
- непосредственно командовать всеми, кто стал в третьей части игры управляемым. По старой научной традиции эти рабы мышки называются юнитами. К ним относятся солдаты и священники, шпионы, пионеры и геологи, а также корабли и тяжелые осадные орудия.

Управление

Левая кнопка мыши служит для выбора интересующей нас постройки или юнита. Для построения при этом на боковом экране выводится своя небольшая панель управления, юниты же про-

сто обозначаются рамочкой с точкой, цвет точки от зеленого до красного означает «здоровье». Выбирать юниты можно поодиночке и группами, только надо помнить, что в группу воинов мирный юнит вроде геолога или пионера войти не может.

Левая кнопка в сочетании с Shift'ом — добавление юнита в текущую группу. Комбинация с Alt позволяет выбрать в группе все юниты указанного типа. Комбинация с Ctrl выбирает все возможные юниты в ближайших окрестностях. Нажатие клавиши Tab выбирает в текущей группе всех раненых и увечных.

Правая кнопка мыши используется для наведения юнитов на цель и для скроллинга

(ее надо удерживать в нажатом состоянии). Правая кнопка и Shift — установка контрольной точки для сложного маршрута движения. Комбинация с Ctrl задает режим движения, в котором юниты игнорируют врагов. Комбинация с Alt означает выбор режима «патрулирование».

Еще несколько полезных клавиш: F1 – F3 — изменения разрешения экрана, F12 — быстрое просчитывание одной минуты игрового времени (только в одиночной игре), P — пауза.

Для строительства и общего управления используется панель инструментов на боковом экране.

Это три основные управляющие кнопки. Кнопка с домиком служит для перехода к панели строительства, кнопка с тюками и горшками заведует производством и распределением товаров, кнопка с человечком — кадровыми вопросами.

Все постройки в панели строительства разделены на четыре категории: производство, сельское хозяйство, военное дело и бытовая сфера, в которую входят жилые дома, храмы, рынки и склады.

Для производственных дел также используются четыре кнопки: общая статистика, производство оружия и инструментов, распределение ресурсов, приоритеты при транспортировке грузов.

Четыре кнопки «кадровых вопросов»: общая статистика, мирные специализации, военные специализации, священники и заклинания.

Внизу экрана расположена кнопка с изображением компьютера (сохранения игры и выход); а также три кнопки, активизирующиеся при поступлении игроку каких-либо важных сообщений, например, о нападении врагов.

Еще одно важное замечание: не удивляйтесь, но для победного завершения миссии придется тоже жать кнопку «Выход» (Quit). Это одна из милых шуток Флинта — только после грозного вопроса «А вы уверены, что хотите выйти из игры?» вам покажут обычную в таких случаях статистику и переведут в следующую миссию.

Границы владений

Широко известны труды проф. Баклушина, в которых он обоснованно доказывает, что пограничные столбы должны быть исключительно яркого оранжевого цвета. Столь рациональное решение, однако, было проигнорировано. Пограничные столбики в игре соответствуют цвету игрока: синие, красные, желтые и т.д. Ими огорожены текущие владения всех участвующих сторон.

Вне границ владения, даже если за ними лежит ничейная земля, не разрешается вести строительство, рубить лес и добывать камни. Поэтому, чтобы процветать, поселение обязано активно расширяться. Не только ради леса и камня, но и, прежде всего, ради новых ископаемых ресурсов. Кроме того, земли нужны под сельскохозяйственные угодья и под новые постройки.

Осваивать окружающее пространство можно тремя различными способами:

а) Путем строительства сторожевых башен и крепостей. При наличии солдат в башне или крепости все окрестные земли автоматически входят в ваши владения. У маленьких башен (Small Guard Tower) радиус охвата невелик, один замок же (Castle), наоборот, может поддерживать очень большую территорию.

б) Путем захвата вражеских сторожевых башен и крепостей.



в) При помощи пионеров (**pioneer**) — юнитов, которым можно отдать приказ **Take Land**, после чего они будут потихоньку без военной поддержки расширять территорию или даже основывать новую колонию вдалеке от основной.

Правила дележа спорной земли, на которую претендует несколько поселений, достаточно сложны. Преимущества всегда на стороне того, кто первым застолбил место. Но если по каким-либо причинам территория окажется без военной поддержки башен и крепостей, она отойдет к противнику. При этом уничтожаются все постройки, по несчастью оказавшиеся на этой земле. От них остаются только аккуратные склады стройматериалов, которые отдаются в распоряжение победителя. Заодно он может захватить себе и все товары, какие только найдет на новой территории.

Строительство

Как завещали великие Юпитер, Гор и Чи-Ю, строить, строить и еще раз строить — вот главная задача игрока. Только делать это будет не игрок, а его подопечные сеттлеры.

В игре нет понятия «технологического роста». Все без исключения здания и постройки доступны с самого начала самой первой миссии. Интересный и необычный подход. Выше уже говорилось, какие кнопки на экране позволяют добраться до нужного здания. Выбрав соответствующий домик, надо только указать место для него в пределах границ своего поселения. Все возможные варианты хорошо видны на карте: они обозначаются затененными фигурками здания и точками, цвет которых свидетельствует о привлекательности места для строителей. Слишком большое значение этим точкам придавать не нужно, поскольку есть много и других важных моментов. Необходимо, к примеру, учитывать размер постройки. Если маленькие домишки можно приткнуть куда угодно, то для той же крепости нужно много места, и это место желательно заблаговременно зарезервировать.

После отдачи приказа о строительстве полномочия игрока заканчиваются, все делается автоматически, причем делается не быстро и об этом надо обязательно помнить. Первый этап — разравнивание местности. Рабочие с лопатами неторопливо подтягиваются к нужному месту и готовят строительную площадку. Одновременно носильщики подносят необходимые материалы. Выбрав постройку, всегда можно посмотреть на боковом экране, какого количества камня и досок не хватает. Строители, вооруженные молотками, приходят на место только после окончания земельных работ. Они умницы, но отговорки типа «цемент еще не завезли» им тоже свойственны. Без материала стройка временно прекращается, а рабочие могут уйти в другое место.

Нетрудно заметить, что размеренность жизни сеттлеров накладывает свои ограничения. Как правило, более двух-трех зданий за раз не строят, иначе процесс несколько затягивается и становится малоуправляемым (не всегда можно предугадать, какое именно здание строители сочтут первоочередным). Впрочем, иногда очень удобно дать своим трудягам более объемное задание, а самому подремать минут пятнадцать. Это, по уверениям проф. Баклушина, чрезвычайно полезная и приятная процедура.

Аисты и строители

Давно уже пора открывать выставку компьютерных аистов — тех, кто приносит игроку живительное пополнение рабочей силы. Уважаемый Станислав Шульга! Ваша статья в прошлом номере (№11), точнее один ее фрагмент, не оставляет сомнения — есть еще вдумчивые орнитологи, поднагоровшие в вопросах изучения происхождения и разновидностей стратегических аистов. Нам есть о чем поговорить!

Что же касается *Settlers III*, то тут открыли способ массового воспроизводства потомства. Новые колонисты рождаются партиями по 10, 30 и 100 человек, в зависимости от того, какой новый дом сподобится построить им игрок (**Small Residence**, **Medium Residence** или **Large Residence**). Только священники рождаются в гордом одиночестве, но зато более регулярно — каждые пять минут (действие большого храма).

Распределение новорожденных по специальностям проводится поэтапно. Сначала некоторый процент (по умолчанию 20%) сразу записывается в носильщики (**carrier**). Потом идет очередь рабочих с лопатами (**digger**) — их количество зависит от налаженности лопатостроительной индустрии, но в общей сложности не может превышать определенного процента населения (изначально 25%). После лопатоносцев идет отбор строителей (**builder**), каждый из которых должен быть обеспечен молотом. Для строителей изначальный максимальный процент — 20. Часть оставшихся без работы сеттлеров бредет к казармам, чтобы проявить себя на военной службе,

прочие же терпеливо ждут какого-либо другого применения своим талантам. Постепенно они либо расходятся по вновь построенным зданиям, либо специальными приказами превращаются в геологов (*geologist*, для работы также нужен молот), пионеров (*pioneer*) или шпионов (*spy*).

Всем известно, что сеттлеры — народ неприхотливый. Стоят себе возле домов, каши не просят. Здесь лишние рабочие обеды не портят. Определенный запас не занятых нигде поселенцев всегда должен присутствовать, а дополнительные «резиденции» никогда не помешают. Но есть один тонкий момент: нельзя допускать, чтобы строители и геологи разбирали все наличествующие молотки и не оставляли ничего для кузнецов. Особенно важно, чтобы нормально заработала первая инструментальная кузница, после этого данная проблема уже не так опасна.

Эй, приятель, жуй опилки — ты хозяин лесопилки

Здравый смысл и современные научные изыскания показывают, что первостепенную важность в игре имеет строительная индустрия. Помимо уже перечисленных специальностей в нее входят также лесорубы (строится *Woodcutter's Hut*, для работы необходим топор), плотники (*Sawmill*, пила), каменотесы (*Stonecutter's Hut*, кирка) и лесники (*Forester's Hut*).

Некоторые, наверное, догадываются, что лесорубы занимаются таким нелегким ремеслом, как рубка леса. Они с легкостью валят огромные деревья, потом взваливают себе на плечо готовое бревно и несут его к своему дому. При желании можно поменять рабочую область лесоруба, он может ходить в поисках леса на довольно большие расстояния.

Бревна складываются возле домика лесоруба. Сам он отнести их на лесопилку не постыдится, это должны сделать носильщики. На лесопилке (*Sawmill*) из бревен делают доски, которые затем идут на строительство. Камень же обрабатывать вообще не надо, он сразу годится в дело.

Лес в игре является возобновляемым ресурсом. При правильном подходе проблем с лесом возникать не должно. Лесники активнейшим образом сажают новые деревья где надо и не надо. Их усердие можно только позавидовать. Пара дюжих дровосеков едва-едва будут успевать рубить то, что насажает один лесник. Иногда даже имеет смысл отказаться от услуг «озеленителей», дабы очистить от леса пространство для новых построек. А вот запасы камня не безграничны. К сожалению, выращивать каменные россыпи еще не научились.

Обычный джентльменский набор зданий для нормального обеспечения поселения стройматериалами: два-три домика лесоруба, одна лесопилка, один-два домика каменотеса и один домик лесника. Дополнительных лесорубов, плотников и лесников надо привлекать сразу после освоения какой-либо новой богатой лесом территории. На каменотесах тоже лучше не экономить, они должны работать возле всех более или менее значительных каменных россыпей.

Полную таблицу стоимости (в камне и досках) всех построек мы приводить не будем. Она есть во встроеном в игру руководстве (раздел *The Economy*, глава *The Buildings*). Сразу бросается в глаза, что одни и те же здания у каждой расы требуют разное количество материала. Азиаты, в основном, строят из дерева (общая доля досок равна 75%), египтяне предпочитают камень (69%), римляне распределяют свои симпатии примерно поровну. Соответственно меняется тактика игры. Если судьба египтян целиком зависит от имеющегося доступа к камню, то азиатам же, наоборот, гораздо важнее обеспечить себя лесом.

Дополнительно отметим, что доски и камень (а иногда и необработанные бревна), используются не только в строительстве.

Завтрак шахтера

К нам в руки попала раритетная кулинарная книга, написанная от руки придворным поваром династии Цзу. В ней четыре древних рецепта: «булка шахтерская», «свинина римская», «рыба в золотистом соусе» и «плов болотный». Кроме того, в книге описаны способы производства трех священных напитков: водки «Дракон», пива «Гор» и знаменитого латинского виноградного вина.

В книге сказано, что каждый сеттлер вполне самодостаточен. Живя на вольном воздухе, он питается самостоятельно и вполне счастлив. И только шахтеры требуют особой диеты, только для них и разводится вся сельскохозяйственная канитель.

Цикл хлебного производства включает в себя три основных здания: ферма (*Grain Farm*, крестьянину для работы требуется коса, почва должна быть плодородной, то есть не пустынной и не болотистой), мельница (*Grain Mill*, перемалывает зерно в муку) и пекарня (*Bakery*). Для работы пекарни помимо муки требуется вода, которую приносят из *Waterworks* (воду можно черпать

только из рек, соленая вода морей для питья и кулинарии непригодна).

Цикл производства мяса не менее сложен. Хрюшек на свинофермах (Pig Farm) нужно обеспечить едой (зерно с обычных ферм, Grain Farm) и питьем (Waterworks), вырастить их, выкормить, а затем отправить на бойню (Slaughterhouse).

В принципе, хлеб и мясо в игре равнозначны. На угольных шахтах больше любят хлеб, на железорудных — мясо. Но в остальном разница невелика, поэтому гуманисты и вегетарианцы вполне могут прекрасно прожить и без свинины. Да и обходится становление мясной промышленности немного дороже.

Еще существуют «ослиные фермы» (Donkey Farm), в которых в помощь носильщикам выращивают эдаких осликов-переростков. Для них также требуются вода и зерно.

С рыбкой и рисом все проще. Домик рыбака (Fisherman's Hut, требуется удочка) ставят обычно на берегу морском, рисовую ферму (Rice Farm, тут коса не требуется, могут строить только азиаты) рядом с болотами. Никакой дополнительной переработки для этих продуктов не нужно.

Рыбу очень любят золотодобытчики, рис уважают в серных шахтах (его можно заменить только хлебом). К сожалению, все остальные шахтеры рис терпеть не могут.

Типичная ошибка игроков — пытаться с самого начала миссии накормить всех шахтеров их любимыми угощениями. Обойдутся! Поначалу, когда сельское хозяйство еще не налажено, они вполне могут продержаться на одной рыбе, надо только изменить настройки распределения товаров (об этом можно прочитать в главе «Транспортировка грузов»).

Производство

Основа производства — ископаемые ресурсы. Сеттлеры могут добывать уголь, железную руду, золото, серу (только азиаты) и драгоценные камни (египтяне). Для добычи строятся шахты. Шахтерам для работы требуется кирка и продовольственное обеспечение (см. предыдущую главу). Залежи полезных ископаемых можно найти только в горных районах, за контроль над этими районами обычно и разгораются самые жаростные схватки.

Каждый новый район добычи сначала исследуется геологами (geologist). Подведя партию геологов к нужному месту, необходимо отдать им команду Find Resources. После этого они начнут исследовать территорию и втыкать в землю таблички, обозначающие вид ресурса. Ниже приведен небольшой список используемых в игре обозначений.

Вид ресурса	Знак геолога	Шахта	Примечания
Нет залежей	пустая табличка		
Уголь	черные точки	Coal Mine	У римлян может быть заменен древесным углем (Charcoal Maker's Hut)
Железная руда	серебристые точки	Iron Ore Mine	
Золотоносные жилы	золотистые точки	Gold Mine	
Сера	желтый треугольник	Sulfur Mine	Только азиаты, для питания пригодны рис и хлеб.
Драгоценные камни	красные и желтые точки	Gem Mine	Только египтяне, не требуется дополнительной переработки

Существует несколько производственных циклов, основанных на использовании ископаемых ресурсов: изготовление инструментов, изготовление оружия, выплавка золотых слитков и пороховое производство.

Для изготовления инструментов и оружия нужен металл из сталеплавильни (Iron Smelting



Works). Для получения металла требуется железная руда и уголь.

Для работы инструментальной (Tool Smith) и оружейной (Weapons Smith) кузниц требуется металл и уголь, кузнецу, кроме того, для работы нужен молот. Давать кузнецам задание (см. рисунок) можно поштучно (первоочередной заказ) или путем установки процента от общего числа изделий. Ниже перечислены все инструменты и оружие, которые игрок может произвести.

Инструменты

Молот (молоток)	hammer	строители, геологи, кузнецы, корабельщики, строители катапульта, баллист и пушек
Лопата	shovel	вспомогательные строительные рабочие
Кирка	pick (pickaxe)	каменотесы, шахтеры
Топор	axe	лесорубы
Пила	saw	плотники
Коса	scythe	крестьяне (хлебные поля)
Удочка	fishing rod	рыбаки

(вне всяких сомнений цельнометаллическая)

Оружие

Меч	sword	воины с мечами (swordsmen)
Лук	bow	лучники (bowmen)
Копье	spear	воины с копьями (spearmen)

Золотодобывающая промышленность тоже потребляет уголь. Он нужен для переработки золотосодержащей руды в **Gold Smelting Works**. Результат работы — золотые слитки — никак дальше не используются и не тратятся. Сеттлерам как истинным скопиdomам доставляет наслаждение один лишь факт наличия у них какого-либо богатства. О том же, какую конкретную выгоду приносит любование золотишком, могут догадаться только умудренные жизнью люди. Юные неопытные игроки вряд ли поймут, почему домашние золотые запасы прибавляют энтузиазма солдатам, отправляющимся на войну в чужие земли. Но это же яснее ясного — чем больше денег имеешь, тем больше хочется еще!

Пороховое производство доступно только азиатам. Для получения пороха в **Gunpowder Maker's Hut** нужна сера (из **Sulfur Mine**) и уголь.

Уголь, уголь, опять уголь! Он нужен везде. Кузницам, плавильням, пороховым производствам, даже самогонным аппаратам. Поэтому доля угольных шахт у игрока должна быть самой высокой. Только римляне могут дополнительно производить древесный уголь (в **Charcoal Maker's Hut**). Из пяти единиц древесины (обработанные доски) получается отличная замена обычному углю. Дороговато, конечно, но что делать...

Транспортировка грузов

Существует лженаучная теория, утверждающая, что сеттлеры агрессивны и больше всего на свете любят воевать. На самом деле их любимое занятие — переноска тяжестей на большие и малые расстояния. Носильщики (carrier) являются основной рабочей силой в поселении. Не принесут они хлеб в шахту — не будет руды, не принесут руду в плавильню — не будет металла, не принесут металл в кузницу — не будет оружия. И так во всем — без носильщиков ни одно большое дело не делается.

Могучие сеттлеры с одинаковым энтузиазмом таскают любые вещи: и тяжеленные бревна, и легонькие удочки. Каждый носильщик решает самостоятельно, что и куда ему нести. На ход его драгоценных мыслей можно повлиять, колдуя с таблицами приоритетов в распределении товаров и перевозке грузов.

На рисунке показана таблица приоритетов при транспортировке. Сверху вниз расположены в виде условных значков все доступные игроку товары. В самом верху — наиболее важные. Обычно на первом месте стоят доски. Что это означает? Только то, что каждый носильщик, выбирая себе работу, прежде всего ищет какую-нибудь бесхозную досочку, которую нужно куда-нибудь отнести. Соответственно, о стоящих внизу товарах он думает в самую последнюю очередь.

Если носильщиков много, то, как правило, проблем с транспортировкой не возникает. Рано или поздно, но все будет доставлено к месту назначения. В случаях же, когда скорость доставки явно неудовлетворительна, можно с помощью кнопок со стрелками поменять приоритеты. Что

же касается еще двух кнопок в левом нижнем углу, то они задают режим складирования. В склад (Storage Area) переносятся только товары с точкой зеленого цвета (устанавливается левый кнопкой).

Но куда именно носильщик потащит свою ношу? Этот вопрос также лежит вне компетенции игрока, он может влиять на ситуацию только косвенно. Особенно важно грамотно расположить все постройки, чтобы перевозки проводились быстро и без лишних проводов. Для трудолюбивых сеттлеров расстояния не имеют никакого значения, но игроку временем разбрасываться совсем не с руки. Поэтому, скажем, пекарню настоятельно рекомендуют ставить рядом с мельницей. В этом случае доставка муки будет проходить максимально быстро и с минимальными затратами трудовых ресурсов (хватит одного-двух носильщиков).

Сложнее обстоят дела с теми товарами и ресурсами, которые одновременно используются для различных целей. В этом случае носильщики руководствуются специальной таблицей распределения товаров, которая может быть подкорректирована игроком. Там в процентах задается доля каждого из направлений транспортировки. Ниже в таблице приведены все возможные «транспортные развилки» и процентные значения, используемые по умолчанию.

Товар	Назначение
Уголь (Coal)	выплавка металла (25% или 32%), выплавка золота (25% или 32%), оружейная кузница (19% или 24%) инструментальная кузница (9% или 12%), пороховое (16%) и водочное производство (6%) у азиатов
Металл (Iron)	оружейная (57%) и инструментальная (14%) кузницы, корабельная верфь (14%), катапульты и римлян (15%) пушки у азиатов (15%) баллисты у египтян (15%)
Доски (Boards)	строительство (66% или 57%), корабельная верфь (16% или 14%), производство древесного угля (14%) и катапульты (15%) у римлян пушки у азиатов (18%) баллисты у египтян (18%)
Камни (Stones)	строительство (80%), катапульты у римлян (20%)
Рис (Rice)	серные шахты (50%) и водочное производство (50%) у азиатов
Бревна (Logs)	лесопилки (80%), баллисты у египтян (20%)
Пшеница (Grain)	мельница (40% или 33%), свиноферма (40% или 33%), корм ослам (20% или 16%), пивоварни у египтян (18%)
Вода (Water)	пекарня (40% или 33%), свиноферма (40% или 33%), питье ослам (20% или 16%), пивоварни у египтян (18%)
Хлеб (Bread)	угольная шахта (100%), все прочие шахты (0%)
Мясо (Meat)	железорудная шахта (100%), все прочие шахты кроме серной (0%)
Рыба (Fish)	золотодобывающая шахта (100% или 50%) шахта по добыче драгоценных камней у египтян (50%) все прочие шахты кроме серной (0%)

В заключении скажем пару слов о складах (Storage Area). Постольку, поскольку осадков в стране сеттлеров не наблюдается, все материальные ценности хранятся на свежем воздухе. В начале миссии просто на земле где попало, потом — возле соответствующих построек. Но, проблема состоит в том, что в игре возле каждой постройки есть место только для 8 единиц товара одного типа. Скажем, если мельница уже намолотила 8 мешков муки и все эти мешки еще никуда не пристроены, то производство просто остановится. А хорошо ли это? Другой пример — золотоплавильня. Без использования склада мы не сможем от нее получить более 8 слитков золота, в складах же можно запастись столько золота, сколько захочется. О том, как включать и выключать режим складирования, мы уже рассказывали.

Торговля и кораблестроение

Не верьте сказкам рецензентов о том, что в игре есть торговля! Нет ее, нет. Торговать друг с другом смогут только те счастливицы, которые имеют возможность играть в Settlers III по сети. Остальным — шишок под носок. Впрочем, когда вокруг сплошной искусственный интеллект, вполне можно продать что-нибудь самому себе. Как говорится, с хорошим человеком и поторго-



вать приятно. В одиночной игре торговлю следует рассматривать как альтернативный способ перевозки грузов на большие расстояния.

Сухопутная торговля базируется на такой постройке, как рынок (**Marketplace**). Для перевозки товаров рынку нужны ослики из **Donkey Farm**. Рынок наполняется теми товарами, которые игрок сам укажет на панели управления этой постройкой (см. рисунок). Их количество можно задать как конкретным числом, так и символом «бесконечность». Обратите внимание на восклицательный знак в левом верхнем углу панели. Он означает, что обеспечение рынка имеет наивысший приоритет. Два других режима:

без восклицательного знака — на рынок несут только те товары, в которых нет необходимости самому поселению, перечеркнута — товары не запасаются.

Верхние кнопки на панели управления рынком (с цифрами 1, 2, 3 и неким подобием тюка) используются для установки торгового пути. Он может либо соединять два рынка (торговля), либо просто оканчиваться в любом месте карты (транспортировка). Кнопка с тюком обозначает конец торгового пути, кнопки с цифрами используются для того, чтобы задать сложный маршрут движения ослиных караванов, например, в обход вражеских позиций.

Морские торговцы вместо ослов, которые, как известно, животные сухопутные, используют торговые корабли (**Merchant Ship**). Корабли строятся на судовой верфи (**Shipyards**, для работы нужен молот) из дерева и металла (азиаты могут строить без металла, но их корабли менее вместительны). Вместо рынка возводится торговая пристань (**Landing Dock**). Единственное отличие пристани от рынка на панели управления — наличие дополнительной кнопки с изображением кораблика, с ее помощью указывается место, где будут причаливать корабли. Кнопка с таким же действием есть и у судовой верфи.

Сеттлеры могут также строить транспортные корабли (**Transport Ship**), которые используются для перевозки людей. На них можно перевозить управляемые юниты, направив их к кораблю правой кнопкой мыши. Команда **Unload** высаживает всех обратно на берег. С помощью транспортных кораблей можно устраивать набеги в тыл врага или основывать новые колонии, посадив на борт группу пионеров.

Война

То, что «боевая» глава расположилась чуть ли не в самом хвосте Гида, отнюдь не доказывает, что воины из сеттлеров плохие. Совсем наоборот. Эти человечки сильны и благородны. Они воюют честно и никогда не нападут на беззащитных мирных граждан. Только вот геологов и пионеров они не любят. Как заприметят какого геолога, так сна и отдыха лишаются до тех пор, пока его не прикончат. А в остальном — милейшие люди.

Есть три основных типа солдат: с мечами (**swordsmen**), с копьями (**spearman**) и с луками (**bowmen**). Меченосцы более сильны в атаке, копейщики — в обороне. А лучники едят лук, больше науке о них ничего не известно. Есть еще шпионы (**spy**), они безоружны, но зато ловки и острожны. Используются в разведке, хотя вместо них обзирать окрестности может и любой другой юнит. В пределах границ своего поселения все воины действуют в полную силу, вне его их самоотверженность зависит от наличия в поселении золотого запаса (см. главу «Производство»). На египетских солдат больший эффект производят драгоценные камни.

Не разу не было замечено, чтобы сеттлеров приходилось уговаривать вступить в армию. Если в казармах (**Barracks**) есть оружие — все безработные поселенцы с радостью спешат к ним, чтобы стать военными. Режимов набора рекрутов два: автоматический и ручной. В ручном режиме игрок сам задает, сколько и каких солдат ему нужно. В автоматическом же режиме темпы роста армии определяются только лишь наличием оружия и свободных колонистов.

Солдаты имеют ранги и звания. Но, к сожалению, отличить элитных бойцов от обычных можно только визуально по цвету доспехов и осанке, никаких текстовых подсказок не предусмотрено. Делают же воинов опытнее не сражения и тренировки, а употребление спиртных напитков.

Нет, что вы, сами солдаты капли в рот не берут, а вот боги в храмах это дело любят. Как следует напоив их и расположив к себе, можно отдать команду **Promote Soldiers**, после чего войско потихоньку начнет повышать свою боеспособность.

К военным построикам также относятся:

Lookout Tower — дозорная вышка, солдат не содержит, зато видно с нее далеко.

Small Guard Tower — малая сторожевая башня, вмещает трех солдат (один меченосец или копейщик, два лучника).

Large Guard Tower — большая сторожевая башня, место для шести солдат (3 + 3).

Castle — крепость, место для 10 солдат (6 + 4).

Healer's Quarters — приемная целителя, здесь раненные бойцы могут подлечиться.

Панель управления сторожевыми постами и крепостями включает в себя кнопки, регулирующие число задействованных солдат. Первый меченосец приходит на пост сам, без напоминания, остальных же надо вызвать нажатием кнопки с изображением «плюса». «Минусы», наоборот, выводят солдат из убежища.

У каждой нации есть еще по одному специальному юниту. Это осадные орудия, призванные уничтожать вражеские укрепления. У римлян это катапульты. Для их производства нужно построить **Catapult Hall**. Для изготовления катапульты требуются доски, металл и камень. Для изготовления дополнительных зарядов — только камень. Азиаты используют пушки, для изготовления которых строится **Cannon Hall**. Для самой пушки нужны доски, металл и порох. Для дополнительных зарядов — металл и порох. Осадное орудие египтян — баллиста (**Ballista Hall**; доски, металл и необработанные бревна для баллисты, металл и бревна для дополнительных зарядов).

Алкогольная магия

Магию мы видели всякую. Черную и белую, огненную и земляную, эльфийскую и кельтскую. Вскорости увидим магию мышиную и кошачью (**Bestiary**). Но вот алкогольная магия — это что-то! Волшебная сила спиртосодержащих напитков известна издревле. Только вот люди оказались плохими адептами этой веры: слишком психика неустойчивая и печень нежная. А вот боги — это другое дело. Им белая горячка не грозит, да и вытрезвителей на небе не держат. Так что пить они могут столько, сколько поднесут. А подносить будет игрок. Вот так-то.

У каждой нации свой священный напиток. Вино у римлян, пиво у египтян и рисовая водка у азиатов.

Виноградники в игре возделывают только римляне. Их вино — это поистине подарок небес. Для его производства не нужно ничего, кроме винодельни (**Winery**) и небольшого склона с плодородной землей.

Египетское пиво требует чуть-чуть больше забот. Для работы пивоварни (**Brewery**) требуется зерно (**Grain Farm**) и вода (**Waterworks**).

Самый сложный путь продельвает рисовая водка. Но она и самая крепкая! Гонят водку в **Distillery**, для чего необходим рис (**Rice Farm**) и уголь.

Все горячительные напитки в игре стекаются к маленьким храмам (**Small Temple**), у египтян они зовутся Сфинксами (**Sphinx**). Там их и приносят в дар Юпитеру, Гору или дракону Чи-Ю. Взамен получается магическая энергия, у которой два основных применения — повышение уровня солдат (команда **Promote Soldiers**) и заклинания. Заклинания могут творить только священники (**priest**), которые появляются в больших храмах (**Large Temple**) и Пирамидах (**Pyramid**) по одному каждые пять минут реального игрового времени. Ниже приведены все возможные заклинания.

Юпитер

The Magic Eye

Магический глаз, способ разведки, знакомый еще со времен Warcraft'a.

Grassland Galore

Gorgeous Growth

Превращение пустыни в плодородную землю.

Церера, богиня плодородия, повышает урожайность полей и виноградников.

Festering Fear

Юпитер сеет ужас в стане врагов, солдаты противника временно теряют половину своей силы.

Heavenly Presents

The Midas Touch

С неба сыплются подарки. Ура, товарищи!

Прикосновение Мидаса, превращение металла в золото.

Vanishing Resources Conversion of the Barbarians

Гор
Horus' Heat
Siphon Swamp
Fish to Meat

Forest Fire
Gifts from Heaven
Strengthen Soldiers
Banning Foes

Bowmen to Bordermen

Дракон
Melting Snow
Stone Curse

Flood of Fish
Heavenly Gifts
Stone to Iron

Ch'ih-Yu's Shield
The Samurai Sword

Rushed Reinforcements

За это заклинание ответственен Нептун, поэтому оно действует только вблизи мест кораблекрушений (остовы кораблей на карте).

Шахты противника добывают вдвое меньше руды.

Обращение в свою веру египтян и азиатов.

Превращение земли в пустыню.

Осушение болот.

Превращение рыбы в мясо (то-то радости железодобытчикам!). Но, никому не рассказывайте, это страшная тайна, действует заклинание только вблизи мухоморов.

Сжигание вражеского леса.

Снова подарки с неба.

Кратковременное удвоение силы солдат.

Все вражеские солдаты, подпавшие под это заклинание, уносятся легким ветерком туда, куда пожелает игрок.

Лучники противника превращаются в пионеров.

Дракон огненным дыханием растапливает льды.

Вываливаем в указанное место карты груды камней.

(это заклинание можно использовать и для того, чтобы возвести преграду, непроходимую для вражеских катапульти и баллист).

Обмен мяса на рыбу.

В который уже раз сыпется манна небесная.

Превращение камня в металл. Действует только возле могилок, гробиков и саркофагов.

Увеличение защиты солдат на 30%.

На короткое время солдаты начинают действовать в два раза быстрее.

Перенос собственных войск в любое место карты.

Миссии

— *Вперед, ребята!* — орал капитан.

— *Не бойтесь противника: перед вами такие же презренные трусы, как вы сами и проклятая ваша родня!*

Из изречений Питера Джойса, записанных Емельяном Ярмагеевым

В игре не предусмотрено никакого технологического роста, все без исключения здания доступны игроку в любой момент времени. Юниты одни и те же с первой до последней миссии. Поэтому основной источник разнообразия в игре — карты. Маленькие и огромные, они таят неисчислимое количество игровых ситуаций.

Все проблемы, которые могут свалиться на игрока, происходят, в основном, от дефицита каких-либо ресурсов. Не хватать может чего угодно: угля, золота, металла, камней, леса, пресной воды, плодородных земель, болот, мухоморов, серы, выхода к морю, просто свободного пространства, наконец. В начале миссий, когда еще не заработали в полную силу кузницы и казармы, к этому прибавляется еще и нехватка инструментов, оружия и солдат.

Вот три типичных задачи, которые нужно уметь решать, играя в Settlers III.

Задача №1. Как, имея две кирки, получить третью?

Ответ. Одну кирку надо дать каменотесу. Вторая кирка пойдет на угольную шахту. Надо добыть немного угля и разрушить угольную шахту, после чего построить железорудную. Добыв немного руды, можно уже заставить работать инструментальную кузницу, которая произведет третью кирку и сколько угодно еще. В дальнейшем так варварски разрушать шахты не придется.

Задача №2. Как, имея трех солдат, добыть руду?

Ответ. В некоторых сложных миссиях начальное войско у игрока небольшое, поэтому он должен очень продуманно располагать первые аванпосты. Для начала лучше послать одного солдата в разведку. Он должен найти залежи полезных ископаемых, после чего уже можно прицельно возвести три сторожевых башни (если солдат только трое) и взять в оборот рудоносные земли. При этом не помешает и помочь пионеров. Кстати, при очень большом дефиците солдат можно разрушить какую-либо из тыловых сторожевых башен. Если границы вражеского поселения далеко — это не повлечет потери территории.

Задача №3. Как добыть золото, если золотonosных жил в ваших владениях нет?

Ответ. Никак. Придется воевать без золота. Тут единственный способ выжить — захватить золото у соперника (если он по глупости не успел перенести его на склад в безопасное место) или пробиться к его золотым приискам. Это сложно. Один вражеский солдат у себя дома будет как минимум вдвое сильнее ваших воинов (у «бедного» игрока войско вне границ поселения теряет 50-60% своей силы). Лобовая атака тут не поможет. Можно либо заманивать врага на свою территорию, либо активнее пользоваться осадными орудиями, либо устраивать неожиданные вылазки, либо... вариантов много.

Поднаторевшим в ратных делах поклонникам RTS придется привыкнуть к тому, что противнику нельзя подгадывать, совершив неожиданный набег в тыл и поубивав всех его крестьян. Тут такое не принято. Непосредственно разрушить какую-либо невоенную постройку тоже невозможно. Мыслить придется более благородно и более масштабно. Необходимо тщательнее планировать наступательные операции, если, конечно, нет значительного численного превосходства. А сторожевые башни, между прочим, даже самые маленькие, требуют для захвата немало времени, которого вполне может хватить для прихода подмоги. Это объясняется тем, что одновременно «штурмовать» башню может только один воин, остальные бесполезно толпятся вокруг. Лучники вообще штурмовать не умеют, они хорошо поражают только не укрытых в крепости противников. Быстро справиться с врагом могут только элитные меченосцы (богам для их производства придется выпить целую прорву алкоголя) и осадные орудия (тоже дорогое удовольствие, а мажут часто).

В обороне предпочтительнее копейщики. На лучников, особенно в приграничных и спорных районах, тоже лучше не скупиться. Эффективно охранять свои границы можно и вне крепостей, только в этом случае лучше отдавать приказ **Hold Position**, чтобы солдаты, если что, не выходили за пределы своей территории. Самый лучший вариант: заманить отряд противника на свою землю под интенсивный обстрел лучников, стоящих на башнях или под прикрытием копейщиков. Если конфликт затягивается, то лучше не искушать судьбу и построить дополнительные пограничные укрепления. Сборные пункты армии лучше устраивать возле домиков целителей, там раненые заодно и подлечатся.

Что же касается порядка, в котором рекомендуется начинать развитие поселения, то он прекрасно описан в обучающей миссии (Tutorial). Мы его повторим только вкратце:

- наладить строительную индустрию (лесорубы, плотники, каменотесы);
- расширить территорию несколькими сторожевыми башнями (повторять эту операцию еще по мере надобности);
- построить дополнительную «резиденцию» для получения новых рабочих (также повторять при необходимости);
- найти месторождения угля и железа;
- построить шахты и обеспечить их питанием хотя бы на первое время (лучше всего рыбой);
- наладить сельское хозяйство;
- запустить в работу кузницы;
- построить казармы и начать пополнение армии;
- поставить на ноги золотодобычу и другие производства;
- и понеслось дальше.

Выражаем благодарность всему коллективу кафедры Сеттлеростроения и лично проф. Баклушину за помощь в написании статьи; отдельное спасибо родным и близким всех ученых, принимавших участие в нелегких ночных испытаниях игровой модели, за терпение и такт.

И да поможет Перун всем сеттлерам мира!

The War of the Worlds

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive Software
Разработчик	Rage Software
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	декабрь 1998 Windows 95, 98

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●○○
Рейтинг	8.4
НАСТАТОР ИГРОВОГО МИРА	

Часть I. Люди

Артиллерист замолчал и положил свою загорелую руку мне на плечо.

- В конце концов нам, может быть, и не так уж много придется учиться, прежде чем... Вы только представьте себе: четыре или пять их боевых треножников вдруг приходят в движение... Тепловой луч направо и налево... И на них не марсиане, а люди, люди, научившиеся ими управлять. Может быть, я еще увижу таких людей... (Г. Уэллс).

Главное, что мы должны понять, - марсиане (как, впрочем, и мы сами) могут атаковать только провинции, непосредственно соседствующие с их базами. Наши базы называются «командными постами» (Command Post), ихние - «коммуникационными центрами» (Communication Center). Если уничтожена база, автоматически уничтожаются все другие здания и оборонительные сооружения. Из одного этого факта вытекает масса тактических и стратегических приемов.

Излишне говорить, что в обороне прежде всего нужно защищать базу. Для этого, помимо обычной техники, у нас имеются проволочные заграждения, мины, стационарные орудия и системы ПВО (разрабатываются только после появления у марсиан летающих машин). Пришельцы обладают примерно тем же арсеналом, с той лишь разницей, что им, инородцам, для питания своей электрифицированной «колючей проволоки» требуется построить электростанцию. Возведением укреплений у нас занимаются бригады саперов (Sappers), у них - Digging Machine, похожая на динозавра громадина.

Быстрее всего строятся проволочные заграждения и баррикады и, между прочим, приносят большую пользу, особенно если поставить немного позади них стационарные орудия. Непрошеным гостям придется либо под обстрелом разбирать баррикады, либо, коряжа машины, пробиваться к орудиям. Ха, такая война мне по душе! Только вот свои собственные танкисты, даже если им, олухам, проходы оставлять, все равно умудряются половину машин загубить, прежде чем из-за укреплений выберутся. А вообще, если нет спешки, лучше укреплять район широким фронтом в несколько линий, тем более что направление вражеской атаки всегда можно предугадать.

Ох, как страшно в первый раз входить на оккупированные марсианами территории. Эта красная трава, эти странные здания... Но, если не теряться, то все не так уж безнадежно. Их постройки горят не хуже наших, а установки с тепловыми лучами не очень дальнобойны. И, кстати говоря, противник-то наш отличается неимоверной жадностью. Они не стратеги, они - обыкновенные жадюги. Видя не занятую никем провинцию, они непременно пошлют туда небольшой отряд захватчиков. Нам это только на руку: пусть дробят свои силы. Мы же, наоборот, должны объединяться. Прекрасно работает следующая тактика. Армия атакует провинцию, уничтожает базу противника и отступает. Пока враг суетится, перегруппировывает войска и снова захватывает провинцию, все та же собранная в кулак армия ударяет уже в другом месте. И при этом, еще раз повторюсь, пока неприятель снова не отстроится в соседних провинциях, наши базы находятся в относительной безопасности.

Вы спрашиваете, как поднимать экономику? Я артиллерист, а не экономист. Не знаю. По всей вероятности, всем и каждому придется очень серьезно поработать. Особенно строителям. Сооружением баз и всех прочих доступных строений занимаются специально оборудованные машины (Construction Vehicle, у марсиан - паукообразная Handling Machine). Их должно

быть много и работой они должны быть загружены по максимуму. А само строительство можно вести разными методами. Я для себя выделил несколько принципиальных моментов.

1. Собственные базы нужно строить только под надежной охраной. Однако слишком большая охрана пожирает чрезмерно много ресурсов, и из-за этого строительство может затянуться. Нужно найти какой-то оптимум. И, кстати, потрепанные в боях отряды лучше отводить в ремонтные ангары.

2. В первую очередь строятся ресурсодобывающие предприятия, хотя бы по одному для каждого типа ресурса. Времени на это уходит сравнительно немного, зато при дальнейшем строительстве не будет лишних проволочек. Но надо внимательно следить, какой прирост добычи можно получить. Иногда овчинка не стоит выделки.

3. Ближе к линии фронта более полезны ремонтные ангары, а не заводы и фабрики.

4. Сколько заводов ставить в провинции? Это зависит от ее обеспеченности ресурсами. По мне, так лучше один завод, работающий на полной мощности, нежели два, выдающие из-за дефицита сырья лишь 50%-ную мощность. Хотя, с другой стороны, два или три завода все же имеют больший потенциал.

5. В целях экономии времени и ресурсов лучше не строить в каждой провинции все возможные здания. Гораздо эффективнее присвоить каждой провинции свою специализацию.

Теперь немного расскажу о нашей технике.

The Armoured Lorry: броневики. Легкие, быстрые и дешевые боевые машины. Но, черт бы их побрал, хлипкие и ненадежные!

The Armoured Track Layer: гусеничные танки. Достойная смена броневикам.

The Tunnelling Track Layer: зверского вида танки, способные передвигаться под землей. До чего же дошел прогресс в конце 19-го века! Нужда заставит, и не то еще изобретешь! Между нами говоря, дороговизна этих танков не слишком-то компенсируется их землеройными свойствами. В суматохе битвы, как правило, не успеваешь ими в полной мере воспользоваться.

The Self Propelled Gun: передвижное дальнбойное орудие. Отличные машины, только не надо подпускать врагов к ним близко.

The Mobile Anti Aircraft Array: передвижная система ПВО. Сами по себе эти машины не очень сильные, тем более что воздушные цели прекрасно поражают и обычные танки. Однако отряды таких установок незаменимы в столкновениях с большим числом вражеских «летунов».

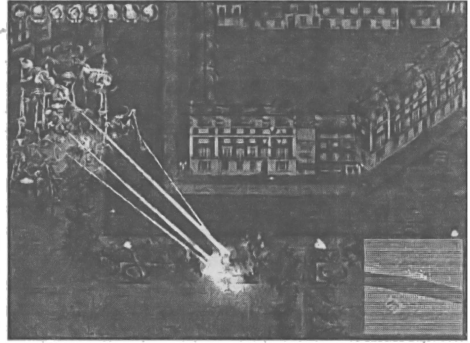
The Ironclad: броненосец. Корабль-красавец, последняя надежда людей. Это единственный образец земной техники, который ни в чем не уступает марсианским аппаратам. Группа из пяти броненосцев - это сила, единственная сила, которую марсиане будут бояться и уважать. Главное достоинство этих кораблей - поразительная дальнбойность. В связке с дирижаблем, который будет осуществлять наведение на цели, броненосцы могут щелкать марсианские базы и медлительные сухопутные отряды как орешки. Хотя, конечно, в лобовом столкновении шансы на победу значительно уменьшаются. К слову сказать, марсианские треножки не боятся воды. Они, как жуки-водомерки, могут скользить по водной глади, так что в случае чего смогут достать корабли и в море. Об этом следует помнить.

Еще одно достоинство броненосцев - иногда они могут атаковать провинции, отдаленные от собственной базы.

The Submersible: подводная лодка. Более слабая и более дешевая замена броненосцам. Зато может погружаться под воду.

The Observation Balloon: дирижабль. Медлительный летающий аппарат. Кое-какой боевой мощью обладает, однако используется, в основном, для разведки и наведения на цель броненосцев и мобильных орудий. Хорош и в обороне для своевременного обнаружения приближающегося неприятеля.

Что, вы не верите, что с такой техникой можно противостоять марсианам с их тепловыми лучами и черным смертоносным газом? Хорошо, я открою вам мой секретный план, который позволит нам победить. Слушайте!



Этап 1. Поначалу нам действительно нечего противопоставить захватчикам. Я думаю, придется смириться с моментальной потерей Шотландии. Я слышал о смелых планах обороны Эдинбурга, но не верю в них. Мне кажется абсурдной и идея дать решительный бой на юге Шотландии около реки Туид (Northumberland). Это все нереально. Максимум, что могут делать наши отряды при отступлении, - пытаться уничтожить строительные машины марсиан, при этом уходя от прямых столкновений с боевыми тренажерами. По моим расчетам, главную оборонительную линию страны надо развертывать на севере Англии в районе Пеннинских гор (Pennines) с резервным полукольцом укреплений «Ливерпуль – Ноттингем – Гулль». Туда надо бросить все силы. Первостепенные технические разработки: upgrade для проводочных заграждений, минные поля и более дальнобойные стационарные орудия.

Этап 2. Если саперы подготовят хорошую встречу марсианам в Пеннинских горах, где захватчики должны обломать зубы, то, значит, война уже не проиграна. Настает этап затяжного и напряженного противостояния. Важно только не пропустить инопланетян дальше. Саперные бригады должны работать без отдыха. Главная задача правительства в тылу - наладить производство и успеть собрать мощный флот и армию до того, как марсиане предпримут решительный штурм. Важнейшие изобретения на этом этапе: танки на гусеничном ходу, дирижабли, мобильная артиллерия, различные upgrade к технике.

Этап 3. Как только наберется приличная армия, надо контратаковать. Это самый ответственный момент кампании. Неудача чревата многими осложнениями и даже проигрышем. Но и осторожничать ни к чему - марсиане ведь тоже копят силы и, рано или поздно, их очередная атака все-таки сметет наши укрепления. Лучше начать с разведки и выбрать себе противника послабее, желательно на побережье, чтобы иметь поддержку флота.

Первая контратака... Мы должны победить, я верю в это... Только лучше не спешить закрепляться на отвоеванной территории, все равно не удастся. Надо тут же отступать. Так можно поймать марсиан на крючок жадности. Помните, я об этом уже говорил. Они будут дробить армию, и каждая наша новая контратака будет встречать меньшее сопротивление. В идеале следует периодически «защищать» все окрестные провинции, не давая марсианам укрепиться, дополнительно можно устраивать дальние вылазки с помощью флота. Так Земля совершенно изматает пришельцев (которые так и не просекут невыгоды своей тактики).

Третий этап может длиться довольно долго, и это нормально. При имеющемся раскладе сил время будет работать на нас. Промышленность окрепнет, армия - вырастет. На этом этапе можно заняться дорогостоящими научными разработками.

Этап 4. Более или менее обезопасив собственные провинции от нападения, можно уже думать и о реванше. Для этого нужны, по крайней мере, две боеспособные армии. Одна будет по-прежнему изматывать противника точечными ударами, вторая - захватывать какую-либо стратегически важную провинцию и охранять строителей, пока они строят базу. Обороняться одной только техникой будет поначалу нелегко. Возможны и неудачи. Однако изменить хода войны это уже не сможет. На нашей стороне численное превосходство, оно, в конечном итоге, все и решит.

Этап 5. Масштабное наступление. Здесь основной проблемой будет нехватка ресурсов при строительстве баз. Это может затянуть победное шествие, но не остановить его. Что же касается хваленного форпоста марсиан в Грампианских горах, то несколько отрядов мобильных орудий вкуче с дирижаблем и небольшой танковой группой прикрытия с легкостью вскроют его, как консервную банку. Кто бы знал, как я жду этого момента...

Пылкое воображение артиллериста, его уверенный тон и отвага произвели на меня громадное впечатление. Я без оговорок поверил и в его предсказание о судьбе человечества, и в осуществимость его смелого плана. Читатель, который сочтет меня слишком доверчивым и наивным, должен сравнить свое положение с моим: он не спеша читает все это и может спокойно рассуждать, а я лежал, скорчившись, в кустах, истерзанный страхом, прислушиваясь к малейшему шороху. (Г. Уэллс)

Часть II. Марсиане

Прежде чем судить их слишком строго, мы должны припомнить, как беспощадно уничтожали сами люди не только животных, таких, как вымершие бизон и птица додо, но и себе подобных представителей низших рас. Жители Тасмании, например, были уничтожены до последнего за пятьдесят лет истребительной войны, затеянной иммигрантами из Европы.

Разве мы сами уж такие поборники милосердия, что можем возмущаться марсианами, действующими в том же духе? (Г. Уэллс).

Мне уже не долго осталось... Проклятая планета, проклятая экспедиция, проклятые птицы. Зачем они кружат надо мною... А как все хорошо начиналось. Вершить правосудие на Земле Большой совет избрал нас, лучших из лучших. Наши предки завещали нам Землю, она нужна нам для жизни. Мы были готовы ко всему. Огонь священной войны согревал нас на этой чужой планете. Ненавижу людей! Они не воины, они - жалкие ничтожные твари! Они позорно проиграли войну. Но что за невидимая напасть свалила всех нас!?

Приятные воспоминания... Война шла в точности по плану, по составленному мной плану! Помню его наизусть.

Этап 1. Высадка. Места приземления новых капсул были мне неизвестны, состав подкрепления - тоже. Сколько я доказывал на Совете, что нам здесь не понадобятся Digging Machine, все равно прислали две штуки. Я их в сердцах чуть не уничтожил. Это ниже нашего достоинства - обороняться. Гораздо важнее Handling Machine. Они строят базы - это главное при продвижении вглубь территории.

Первое время группы треножников (Scout Machine или более мощные Fighting Machine) вполне достаточно для победы в любом столкновении, поэтому можно вести себя достаточно нагло и не церемониться с людьми.

Главное в наступлении - быстрота. Надо двигаться вперед, пока люди не опомнились. Много было споров по поводу того, в каких секторах строить базы в первую очередь. Я наотрез отказался захватывать все подряд. Вполне достаточно одной базы в каком-нибудь центральном секторе. В остальных секторах мы, правда, тоже уничтожали любые зачатки сопротивления, но потом оставляли туземцев в покое. До времени, конечно, пока не появятся свободные от работы строительные машины. Кстати, базы на побережье я на всякий случай приказывал ставить подальше от моря. Мне сразу не понравились здешние моря. У нас на Марсе нет такой гадости.

Этап 2. Вскоре ко мне стали поступать сообщения командиров машин о появлении у людей странных проволочных заграждений, подкрепленных жалкими пороховыми орудиями. Какой примитивизм! Однако для нашей не очень многочисленной армии и они могли быть опасными. Я приказал сменить тактику и временно приостановить атаки на базы. Нет, я не давал людям передышки, просто начал более осторожно выбирать цели для нападения.

Этап 3. Для победы понадобилось всего лишь изготовить пару отрядов Bombarding Machine (предварительно надо изобрести и построить High Explosives Plant). На это ушло некоторое время. Впрочем, все не слишком затянулось. Удача была на нашей стороне. С отрядами «шагающих бомбардировщиков» (позднее их следует сочетать со Scanning Machine) земные укрепления стали нам не страшны. Треножники прикрывали их от случайных столкновений, сами же они издали, не приближаясь на опасное расстояние, обращали в пыль эти смешные баррикады и пушки.

Этап 4. Искра сомнения промелькнула во мне только единожды, когда я увидел, как быстро люди обучаются. Слишком быстро для низших существ. Однако это не могло ни на что повлиять. Мы уже успели освоить большую часть территории и пополнить армию новыми машинами. Свои чудакосты стреляющие ездки люди модифицировали, но это не стало для нас проблемой. А вот их дальнобойные крупнокалиберные пушки попортили нам немало техники. Появившись они немного раньше, наше превосходство не было бы таким явным. Как бы там ни было, но для финальной битвы в секторе 30 мне пришлось собрать довольно большую армию.

Это был настоящий триумф. Маленькая победоносная война, о какой мечтает любой марсианский полководец. Жаль, что так бесславно все закончилось. Слабею... Проклятая планета ...

...На Марсе, очевидно, не существует бактерий, и как только явившиеся на Землю пришельцы начали питаться, наши микроскопические союзники принялись за работу, готовя им гибель. Когда я впервые увидел марсиан, они уже были осуждены на смерть, они уже медленно умирали и разлагались на ходу...

...Смерть явилась как раз вовремя. Услышав карканье птиц, я взглянул вверх; передо мной был огромный боевой треножник, который никогда больше не будет сражаться, красные клочья мяса, с которых капала кровь на опрокинутые скамейки на вершине Примроз-Хилла. (Г.Уэллс)

Tomb Raider III

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Дата выхода	ноябрь 1998
	Windows 95, 98

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
 Графика ●●●●●●●○○○
 Звук и музыка ●●●●●●●○○○
 Дизайн ●●●●●●●○○○

Рейтинг **7.6**
 НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Вот и снова я один: после проведенной вместе почти целой недели, она ушла, оставив на прощанье вкус своей помады на моих губах, помятую постель, запах волос и еще чего-то горелого (по-моему, это моя VooDoo II накрылась), а также этот дневник. То ли она его просто забыла, то ли оставила мне на память (мне хочется думать, что специально)... Но мне, почему-то, кажется, что мы снова встретимся...

India: Jungle (6 секретов)

Вот я и в Индии - стране слонов, вкусного чая и безвкусных мелодрам. Эй, чего ты так оторопело на меня уставился? Насмотришься еще! Жми Alt, и попрыгай.

Только я хотела прыгнуть вниз по склону, как заметила справа от себя под скалой блеск металла - так и есть: кто-то оставил shotgun и две обоймы для Узи (секрет №1). Аккуратно подобрав их, я соскользнула вниз по грязевому склону. Проехала под деревом с обезьяной (макака мне ничем не угрожала, и я оставила ее в живых), чуть оцарапалась об торчащие из земли колья и несколькими прыжками забралась на площадку слева. Услышав, как задрожала земля, я, не раздумывая, прыгнула вперед: огромный валун чуть не раздавил меня! Взяв патроны для обреза и большую аптечку, я перепрыгнула через ствол дерева (секрет №2) - патроны пополнили мой арсенал, а зеленый кристалл подлечил здоровье. Пробежав по древесному стволу, я продолжила свой путь вниз. Перепрыгнув через очередной часток, оказалась на более или менее ровной площадке. Прошла налево, взяла еще один зеленый кристалл, потом залезла на выступ стены справа (секрет №3) - слева лежала граната, а на выступах, позади которых текла вода, - патроны: осветительные и для shotgun'a. Вернувшись туда, где был кристалл, я уже хотела спокойно идти дальше, но заметила, что почва под ногами какая-то странная. Я чуть не попала в трясину! Перепрыгнув гиблое место, вышла на небольшую полянку и уже хотела взять аптечку, как вдруг появилась обезьяна, схватила медпакет и побежала с ним в пещеру. Последовав за ней и прикончив похитительницу, я опустила рычаг, и на полянке открылась узорчатая дверь. Я прыгнула в воду - ого, какое сильное течение, а милые рыбки на проверку оказались кровожадными пираньями! Быстро прихватила аптечку и, следуя по тоннелю в правой стене, выплыла на поверхность. Вернулась на небольшую полянку и зашла в открывшуюся дверь (которая сразу же за мной захлопнулась). Как только нажала на рычаг, начала двигаться стена с шипами - секунда промедления, и я стала бы похожа на подушку для булавки. Быстрый кувырок назад (это можно сделать клавишей End, но гораздо удобнее одновременно нажать "вперед" и "назад"), прыжок - и вот я уже в безопасной нише. Когда стена проехала, я подошла к открывшемуся выходу и оттуда, уцепившись за трос, соскользнула на небольшой островок посреди быстрого потока. Залезла на выступ, с разбега перепрыгнула через воду. Оранжевый тигр не представил для меня проблемы, а патроны для Узи на зеленом склоне справа перекочевали в мой рюкзак. Справа же на выступе лежал медпакет. Я прошла между корней дерева, активировала рычаг и быстро отпрыгнула влево, чтобы меня не раздавил покотившийся камень. На небольшом выступе справа обнаружила пачку осветительных патронов. Поднялась вверх по склону, туда, откуда свалился валун. Зашла в открывшуюся дверь, нажала на рычаг - поднялась узорчатая решетка, за которой виднелась прямая дорожка и тигр. Расстреляв хищника из безопасного далека, я пошла по дорожке и запрыгнула на покатый склон справа, где нашлись патроны к обрезу.

Когда я дошла до конца тропинки, появился еще один тигр – ничего не оставалось, как быстренько отправить и его к кошачьим предкам. Выйдя на затуманенную полянку, я чуть не свалилась в черную яму (там на дне виднелись острые шипы). Справа, за деревом, лежали патроны к обрезу. Пришлось проползти под стволом. Залезла на поваленное дерево, взяла кристалл и избежалась от очередного назойливого тигра. Слева на ветках лежали две обоймы к МР5. Я прыгнула вниз и увидела, что ствол дерева внутри оказался полым (секрет №4) – внутри оказались осветительные патроны и еще две обоймы к МР5. Вылезла из дупла (для того, чтобы спуститься из сидячего положения, нужно развернуть Лару, нажать “назад” и Ctrl) и осторожно, чтобы не попасть на колья, прыгнула вниз. С разбегу запрыгнула на выступ слева, взяла патроны к Desert Eagle, а потом побежала к темному проходу возле правой стены; медленным шагом пройдя мимо кольев, запрыгнула наверх и снова оказалась на полянке с туманом. Опять проделала тот же путь, но теперь, прыгнув с поваленного дерева, прошла вперед. В самом начале тропинки с кольями развернулась, и, запрыгнув наверх, взяла кристалл. Оттуда по двум платформам (на второй лежал медпакет) достигла трещины в противоположной стене. Проползла через нее, выбралась на верхнюю платформу и оказалась в темной пещере. Как только нажала рычаг, с потолка свалился огромный камень. Увернувшись от него, я вернулась к тому месту, где висел булыжник, и, запрыгнув наверх, в узкой нише (секрет №5) нашла несколько стрел к гарпуну и ракету. Потом я вернулась на нижний уровень (там, где были колья), прикончила еще одного тигра и вошла в уже открывшиеся ворота. Увернулась от трех покотившихся камней; там, откуда они падали, обнаружился медпакет, а рядом с ним – яма, прикрытая травой (секрет №6). Прыгнув в нее и схватившись на лету за выступ (внизу – колья), я нашла кристалл и осветительные патроны. Выбравшись из ямы, направилась к реке, у истока которой лежали патроны к Узи. Пройдя вниз по реке, я нырнула под плывущий ствол дерева и проплыла в полузатопленную пещеру с факелами на стенах (можно запрыгнуть с плавающего ствола на выступ и нажать рычаг, а потом долго прыгать по ветвям дерева, но есть более безопасный и быстрый путь). Ее прохождение не заняло много времени: нажала рычаг слева и справа, потом нырнула в другую пещеру, взяла осветительные патроны; слева был третий рычаг, а справа – блок в стене, который, когда я сдвинула его, открыл дверь, ведущую к еще одному рычагу. Я выбежала к уже заполненному бассейну. Вскрабавшись на наклонный выступ слева, несколькими прыжками достигла кристалла. Прошла через водопад, залезла по лестнице на верх водопада, а оттуда – на выступ. Нажала рычаг, потом прыгнула в бассейн и проплыла через открывшийся выход. Когда я вынырнула на поверхность, пришлось сократить популяцию тигров в Индии еще на одну особь. Собрала патроны для МР5 и shotgun'a и взобралась наверх по лестнице. Отобрала у обезьяны ключ Indra. Расправилась с тигром, который бродил внизу, перепрыгнув через трясину, забрала слева от решетки патроны к shotgun'у. Открыв ключом решетку, я покинула негостеприимные джунгли.

India: Temple Ruins (4 секрета)

Нет, этот блондинчик – определенно психопат, он бормочет что-то о старых богах, а его смеху может позавидовать и Генри Стафф. Надо бы догнать его и расспросить...

В речку прыгать совершенно не хотелось – уж больно голодными выглядели пираньи. Я прошла налево, подобрала медпакет и расправилась с двумя кобрами. Нажала рычаг и, взобравшись по каменным плитам, прыгнула в открывшийся люк, ведущий в тоннель. Подобрал медпакет, застрелив змею и двух обезьян, я выбралась из подземелья. Собрав лежащие на плитах слева боеприпасы, мне удалось запрыгнуть на каменную платформу посреди реки, еще один прыжок – и я на другом берегу. Опустила рычаг справа, снова нырнула в воду и проплыла через открывшуюся решетку. Я вынырнула в достаточно обширной области, обнесенной старой стеной, рядом возвышался скользкий и довольно покаты холм грязи. Взобравшись на большой камень возле хол-



ма, мне удалось перескочить с него на второй ярус стены. Я взяла патроны к Узи, прошла по холму, убила парочку обезьян и, пробежав через небольшой коридор, ведущий к водопаду, взяла кристалл. На ветвях справа нашла осветительные патроны и обоймы к МР5. Хорошо разбежалась и запрыгнула на каменную платформу, с нее - на выступ за водопадом (справа - медпакет). Пробежала за водопадом, и, повиснув на руках, перебралась по покатоному выступу к ровной поверхности справа, где взяла патроны для shotgun'a. Справа был низкий вход в пещеру. Змеи - шшш... , а я - пиф-паф, потом соскользнула вниз по покатоному холму, слева от меня прокатились булыжники. В подземелье слева от статуи лежали патроны к shotgun'у (*или cam shotgun, если вы не взяли его на первом уровне*). Отодвинула каменный блок справа (*еще немного патронов*) и попала в гости к внезапно ожившей шестирукой статуе. Несколько выстрелов из shotgun'a решили наш маленький спор в мою пользу. Взяв кристалл, я нажала на рычаги - открылся люк в полу, за ним был еще один рычаг, а также стена, которую удалось подвинуть (секрет №1), уклоняясь от отравленных игл, - там я основательно пополнила свой инвентарь. Вернувшись в зал, где я разбиралась с Шивой, пошла в правый коридор, разбежалась и прыгнула далеко в трясину, потом отправилась вперед, пока не выбралась на твердую почву. С земляного вала удалось заскочить на верхний уровень, где я взяла медпакет и пристрелила обезьяну. Когда я опустила рычаг (*самое время сохранить игру*), открылся коридор со сдвигающимися шипастыми стенами (*лучше всего его пробежать в ускоренном режиме, при нажатой клавише End*). Я попала в комнату, посередине которой стоял каменный куб из четырех колонн. На одной из колонн нажала рычаг, потом выдвинула каменный блок из стены, протолкала его влево, от открывшейся наверху двери залезла на колонны, и прыгнула в квадратное отверстие на потолке, где умудрилась зацепиться за лестницу (секрет №2). Нашла немного патронов и опустила рычаг, спустилась вниз, подвинула каменный блок, прошла в открывшуюся дверь и спрыгнула внутрь колонн. Под водой нажала на рычаг, проплыла в открывшийся люк и задействовала еще два рычага в конце тоннеля; вернулась и в середине пути выплыла на поверхность через открывшийся люк. В большом прямоугольном бассейне я нажала рычаг на ближней ко мне стенке, на дальней стене открылся люк (секрет №3) - быстро сплавая туда, взяла аптечку, осветительные патроны и гранату. Потом вернулась в бассейн и опустила рычаги на противоположных стенках. Заработали огнедышащие статуи, и стали видны хрустальные блоки, висящие под потолком. Попрыгав по ним, я нажала очередной рычаг и поспешила к открывшейся решетке (она быстро закрывается). В большой комнате, как только я нажала на рычаг, начала двигаться стена с шипами. Быстро-быстро (*обязательно с прижатым End!*) я пробежала в конец комнаты, взяла ключ Ganesha и также быстро выбежала через вновь открывшуюся решетку. Потом вернулась в комнату с шипастой стеной - там, где была стена, теперь лежала аптечка и патроны к МР5. Вернулась к бассейну, увидела, что потолок обвалился, и вместо воды образовалась трясина. Взяв кристалл, приняв грязевую ванну (*лучше идти посередине бассейна*) и увернувшись от падавших камней, я выбралась на противоположную сторону. Залезла на гору земли и прошла по коридору, взяв по пути осветительные патроны. Кувырок назад (*стоя спиной к валуны под потолком*), быстрый бег вперед - и покотившийся камень мне уже не страшен. В конце коридора из двух узорчатых дверей я выбрала правую. Покоцала макака, открыла решетку, взяла кристалл и по насечкам в стене спустилась в зал, где лежал мертвый Шива. Потом прошла налево мимо пустого бассейна. В комнате с водой и огнедышащими статуями стене нажала рычаг, увернувшись от отравленных игл и отправилась в плавание по открывшемуся тоннелю. Я попала в пещеру с высоким потолком, где пришлось изрядно попрыгать с выступа на выступ, чтобы достигнуть верхней площадки. Расправившись с коброй, отпрыгнув от покотившегося камня, увернувшись от отравленных игл, пробежав мимо выдвижных лезвий и перепрыгнув через яму с кольями, я взяла, наконец, лечащий кристалл (*и прокляла разработчиков из Core Design*). Перепрыгнула обратно к лезвиям, оприходовала медпакет, потом спрыгнула в правый угол ямы с кольями. Медленно, чтобы не порезаться, подошла к норе, ползком пробралась в комнату с кристаллом, несколькими обоймами и злой коброй (секрет №4). Спрыгнула в воду, после чего опять пришлось взбираться на верхнюю площадку. Пройдя мимо выдвижных лезвий и перепрыгнув через яму, я подвинула каменный блок в правом углу стены. В образовавшейся нише опять сдвинула правый каменный блок, и двигала его, пока это было возможно. Потом пришлось двигать каменные блоки с левой стороны, пока не освободился рычаг, опустив который (*теперь бассейн заполнился*), я направилась дальше, вглубь пещеры. Убежала, перепрыгнув через яму с кольями, от двух камней и спрыгнула вниз мимо площадки с шипами. Проследовала к уже наполненному бассейну, опустила в нем рычаг, проплыла в открывшуюся дверь и взяла второй ключ

Ganesha. После этого я вернулась в зал, где дралась с Шивой, и отперла ключами Ganesha два замка - открылись узорчатые ворота. Когда я вошла, с потолка начала опускаться шипастая плита. Мне удалось по насечкам на стене быстро забраться на следующий этаж. Взяв кристалл и разобравшись с обезьянами, я подвинула угловой каменный блок в правой стене и с него забралась на каменные плиты. Нажала два рычага, спустилась вниз, увернулась от пары прокатившихся камней и побегала в открывшийся вход. Проползла под огнем статуй, и выбежала в зал с двумя Шивами, один из них ожил - но ненадолго. После смерти рядом с окаменевшим трупом остался лежать золотой ятаган - подобрав его, я взобралась на платформу со статуей Шивы без двух мечей и вложила ятаган ей в руку. Тут ожила вторая статуя, но Shotgun - он и в Индии shotgun, и второй золотой ятаган повторил судьбу первого. Открылись двери, и я покинула зал, захватив патроны к Shotgun'у и медпакет. Взяла в углублении патроны к Узи, прошла вперед, после чего вышла в зал, где в воздухе парили два трупа с вырванными сердцами; как только я попыталась взять ключ Ganesha, ожила очередная статуя. Покончив с ней, я вошла в темную комнату слева от останков статуи, нажала на один рычаг, опустила второй и быстро, чтобы меня не раздавила стена с шипами, спрыгнула в открывшийся вход и взяла второй ключ Ganesha. Пробежала направо, нырнула в люк с водой, избегая сильного течения посредине затопленной комнаты, нажала оба рычага и взяла третий ключ Ganesha. Выбравшись наверх, я открыла ключами три замка и вышла через открывшуюся дверь.

India: The River of Ganges (5 секретов)

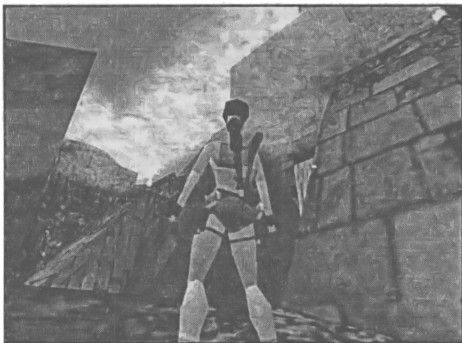
И все-таки этот ученый - явно сумасшедший; нацепил какой-то талисман и теперь уверен, что он маг и может вызывать землетрясения - псих, однозначно... Ого! Почему так качается земля? меня даже чуть колонной не придавило...

Сначала я взяла осветительные патроны в узкой пещерке неподалеку от водопада, потом прошла направо, к обрыву. Спустившись по зарубкам на стене (секрет №1), я попрыгала по платформам и еще немного пополнила свой арсенал. Вернулась к водопаду, села на стоящий рядом четырехцикл и с разгона перепрыгнула через реку. Возле второй ямы я спешила *(для того, чтобы оставить транспортное средство нужно нажать End + "вправо" или "влево")*. Спустилась по зарубкам на стене вниз (секрет № 2), взяла осветительные патроны, аптечку и патроны к shotgun'у. Потом снова оседлала транспортное средство и, прыгая, доехала до холма, где снова спешила. Слева оказалась пещера-коридор - запрыгнув туда, я убила двух кобр и взяла медпакет. Спустилась вниз, открыла узорчатую дверь, нажав на странный символ рядом с ней, и провела туда свой четырехцикл. Взяв кристалл, я поехала налево *(путь направо - короче, но там нельзя обойти все секреты)*. Перепрыгнула через ямы и по серпантину заехала на скалу; еще несколько сумасшедших прыжков - и я остановилась возле кристалла, а затем, спустившись по зарубкам на стене (секрет № 3), взяла патроны к MP5 (предварительно убив очередную кобру). Еще один прыжок на четырехцикле - и я съехала по каменным плитам вниз. Спешившись и отправив на тот свет парочку грифов, я вскарабкалась на каменную платформу слева, оттуда несколькими длинными прыжками добралась до выступа с низкой пещерой (секрет № 4) *(весь секрет в том, чтобы в прыжке схватиться за край покатой скалы и добраться до ровной площадки)*. Взяв медпакет и патроны, я вернулась к колесному другу, затем, доехав до очередного кристалла и сбив двух обезьян, отправилась пешком влево. Пройдя по каменной тропинке слева от водопада, отбилась от стаи грифов и, прыгая по платформам (на нижней лежали стрелы для гарпуна и патроны к Desert Eagle), уцепилась за край трещины в скале (секрет № 5) и заползла в небольшую пещеру, где был кристалл и немного патронов. После чего спустилась вниз и зашла за водопад.

India: Caves of Kaliya (секретов нет)

Кажется, я попала в лабиринт, но ничего, мне и раньше случалось. Если бы еще не эти змеи...

В сети пещер слева от меня не было ничего интересного, кроме кобры и осветительных патронов. Я вернулась в начало лабиринта, пошла направо, соскользнула с покатого склона и несколькими прыжками достигла бокового ответвления, избежав встречи с покотившимся камнем. Прошла немного налево - еще один камень, от него я спряталась в небольшой нише. Там, откуда сорвался последний валун, на высоте прыжка был виден узкий проход - я проползла по нему и обнаружила три коридора. В левом сидела голодная кобра, в правом лежали патроны для shot-



gun'a, медпакет и опять-таки кобра. Побежав прямо, я отодвинула каменный блок на себя, оббежала стену с другой стороны и прошла в освободившийся выход. Промчавшись по длинному извилистому коридору, в конце которого был спуск, я прыгнула в яму, потом налево и снова в яму. Передо мной было два пути, я выбрала левый. Достигнув бегом темной комнаты с кристаллом и дырой в полу, я кинула осветительный патрон вниз, взяла кристалл и, повиснув на руках, спрыгнула в дыру. И попала в комнату, полную змей (посередине – «мертвая зона», там меня не могли укусить). Загггла еще один осветительный патрон и быстро пробежала вперед, мимо змей; сзади покатылся валун, но я ползком, через щель в правой стене, уже покинула гадюшник. Съехала по наклонной стене. О, старый знакомый, ненормальный колдун! Новоиспеченный маг сперва превратил всю воду вокруг в лаву (*один шаг в нее – и Лара уже не жила*), а потом начал кидаться огненными шарами (*если Лара загорится – придется сделать load; кстати, замочить босса легче всего из обрез*, прыгая по первой платформе). После того, как волшебник покинул наш суровый мир, я подобрала медпакет, гранатомет с дальней платформы, боеприпасы к нему и артефакт.

Nevada: Nevada Desert (3 секрета)

Право же, этот доктор Виллард из научной экспедиции, был очень мил – подвез меня на катере и показал корабельный журнал. Да, тут явно замешаны военные... Кажется, я поняла, откуда взялся найденный артефакт. Самое время навестить секретную базу, что в штате Невада (*после India, когда вам предложат выбрать следующий уровень, обязательно выбирайте Nevada*).

Спрыгнув со скалы, расправившись с двумя кондорами и расстреляв гадюку, я пробежала мимо зыбучих песков и небольшой лужи в расщелину в скале. Я смогла сдвинуть каменный блок слева и взять патроны к Shotgun'у. Взобралась на выступ скалы, к металлическому контейнеру, и тут мимо пролетел истребитель. Побежала направо, прыгнула на выступ, убила змею, а достигнув конца выступа, в прыжке повисла на камне. Спустилась за колючей проволокой и взяла зеленый кристалл и аптечку (Секрет №1). Вернулась на выступ. Спрыгнула на нижнюю платформу, где лежала аптечка. Разбежавшись, я запрыгнула на выступ противоположной скалы и, забывшись от гадюки, пробежала к металлическому контейнеру. Спустилась в отверстие наверху контейнера и, проплыв по заполненному водой туннелю, вышла к каньону. Пройдя направо и прикончив еще одну хищную птицу, спрыгнула вниз, в воду, собрала патроны, небрежно валяющиеся на дне. Залезла на выступ слева от водопада, попрыгала по каменным платформам и ребристой стене, забралась обратно на верхнюю площадку. Пошла направо, перескакивая по каменным выступам, разобралась с кондором. Достигнув верхней платформы, развернулась и перепрыгнула на другую сторону каньона, ухватившись за насечки на скале. Спустившись вниз, я нашла небольшую пещеру (секрет №2) и несколько обойм в ней. Вернувшись на вершину каньона и пройдя налево, чуть не оглохнув от шума пролетающих мимо самолетов, я спрыгнула вниз. Зацепившись в полете за трещину в скале и повиснув на руках, перебралась чуть влево и, забравшись наверх, взяла кристалл и осветительные патроны. Я не могла пока взорвать динамит, поэтому по насечкам на скале, слева от детонатора, спустилась на нижнюю платформу. По насечкам справа от водопада забралась на самый верх, сделала сальто назад и оказалась на наклонной поверхности напротив водопада. Прыжок на наклонный камень, еще один прыжок – и вот я уже взяла аптечку и перепрыгнула за водопад. Там тоже пришлось попрыгать по каменным платформам, но это было, безусловно, легче, чем лазить по каньону. Слева, перед водяным колесом, была каменная плита и лестница; спрыгнув со ступенек, я нашла немного патронов (секрет №3). Достигнув огромного водяного колеса, убив змею и утихомирив бородатого мужика с кинжалом, я пробежала по сухому стоку к дамбе, подстрелила двух кондоров и гадюку и подобрала патроны для гранатомета. В водохранилище: опустила рычаг справа – открылась небольшая комната с патронами; рычаг в левом дальнем углу водохранилища открывал люк на дне. Глотнув побольше воздуха, я нырнула туда, нажимая по пути все рычаги. Выплыв наверх, я оказалась в коротком коридоре и нажала переключатель, потом спрыгнула обратно в водохра-

нилище. Вернулась к заработавшему водяному колесу; со стороны, противоположной водопаду, увидела небольшую пещеру, ведущую к лифту. Избавившись от охранника, я взяла кристалл и ключ для детонатора. Вернулась к детонатору. Бух! Уже привычным движением увернувшись от прокатившегося мимо камня, я побежала вниз. По каменным плитам запрыгнула наверх и вышла к электрической ограде. Взяв патроны к гранатомету, свернула налево к узкой пещере, запрыгнула наверх. В воде нажала два рычага - за колонной и в конце тоннеля. Вернувшись к электрической ограде, на сей раз я прошла через широкую пещеру справа, убила там змею и опустила рычаг. Через узкую пещеру снова попала к резервуару на колоннах. Отделалась от охраны (кстати, у них на куртках изображены *Lost Soul's* из *Doom*). Через резервуар проплыла на территорию базы. Постреляла по охранникам и на крыше одного из зданий взяла карту доступа Generator Pass. Открыла картой запертую дверь и отключила напряжение на ограде. После этого я, наконец-то, смогла снова сесть на любимый четырехцикл. Оставалось только поехать в нижнюю пещеру и перескочить через ограждение.

Nevada: High Security Compound (2 секрета)

Говорила мне мама: сумасшедшие прыжки на четырехцикле через ограду военной базы до добра не доведут. Так и есть, поймали меня, отобрали все оружие, аптечки и посадили в тюрьму.

Первым делом я решила рассмотреть лазерную сигнализацию возле решетки. Прибежал охранник с дубинкой, но я оказалась быстрее, выскочила и открыла остальные камеры с заключенными; охраннику стало не до меня, а я забежала в крайнюю левую камеру на противоположной стороне (дверь в нее с самого начала была открыта). Толкая металлический блок в стене, подвинула второй ящик и нашла аптечку (секрет №1). Затем выбралась на свежий воздух, перепрыгнула через ямы с колючей проволокой, нажала переключатель и по лестнице спустилась в открывшийся позади люк. Не достигнув дна шахты, я повернула налево и попала в систему вентиляции базы. Решетка подо мной провалилась, и я оказалась в командном центре. Быстрое нажатие кнопки на стене - дверь в тюрьму открылась, и заключенные занялись охранником. С его бесчувственного тела я подобрала коробку патронов к *shotgun* у и карту доступа. Картой открыла дверь, прошла в комнату с ящиками, один из которых можно было двигать, и протолкала его до дыры в потолке. Вылезла на крышу и, перебравшись через трубу, нажала переключатель (комнату с ящиками затопило). Я выплыла из другого отверстия в потолке. Пробежав через вентиляцию, не спускаясь на кухню (там работала печь), я перепрыгнула через ямы с колючей проволокой, добралась до желтой комнаты и опустила рычаг (на кухне отключилась печь). Вернувшись на кухню, открыла дверь, дальше, в небольшом коридоре, открыла сначала правую дверь, потом левую. Пришлось убежать от грубияна охранника, пока подоспевшие эски не разобрались с ним. Подобрал медпакет, я вернулась в комнату, где был (мир его праху!) охранник и подняла вентиляционные решетки. Снова вернувшись на кухню, аккуратно прошла между винтами, взяла кристалл, и, зацепившись руками за щель в стене, спрыгнула на наклонную площадку справа от ямы с колючей проволокой. Проползла через нишу, поднялась по лестнице вентиляционной шахты наверх, и один из заключенных открыл мне люк. Выбравшись из шахты, я дошла до зеленого коридора. Подождав, пока охранник наверху уйдет, я пробежала влево, мимо зеленых лазерных лучей сигнализации. Спрыгнула вниз, открыла дверь камеры и выпустила заключенного, который справился с охранником. Возле уже бесчувственного охранника я нашла карту доступа и вернулась наверх. Открыла картой дверь в контрольную комнату и, нажав там переключатель, отключила лазерную сигнализацию. Пробежав мимо безопасных уже пулеметов, я спустилась по лестнице вниз. На большой открытой площадке сразу же свернула налево, промчалась по коридору и выпустила эсков из камеры. Когда они "успокоили" очередного охранника, я взяла у того ключ и, вернувшись на площадку, открыла дверь. Пробежав не до конца вниз, я свернула направо. Проползла через низкий проход и оказалась позади вооруженного охранника, а когда он побежал ко мне, опустила тумблер - беднягу разрезало лазером. Перепрыгнув через смертоносный луч, я прошла в открывшуюся дверь. Пробежав по коридору, не поднимаясь на верхнюю площадку с радаром, я повисла на руках и спрыгнула на наклонную площадку вниз. (Можно также с площадки слева от лестницы запрыгнуть в отверстие в стене. Дойдя до рубки, нажать переключатель - радар отодвинется, открыв вход в шахту, и туда можно будет спрыгнуть.)

Я забралась по лестнице к отверстию в одной из стен и, пройдя вперед, прокралась мимо охранника; с правой стороны в нише под потолком лежал ключ. Взяв его и не потревожив охран-

ника, я вернулась под открытое небо и проскочила в продолговатый туннель напротив. Вставив ключ и открыв дверь, поднялась вверх по лестнице. Спрыгнула в воду, избегая сильного течения от винтов, и проплыла в отверстие посередине дна. Взяла кристалл, проплыла по длинному туннелю, подобрала по дороге осветительные патроны и аптечку. Опустила рычаг слева от двери и, чуть не задохнувшись, вынырнула на поверхность. Избегая желтых лазерных лучей, взобралась на металлическую платформу, а с нее перепрыгнула на платформу повыше. Спустилась в воду и отправилась в плавание по затопленному туннелю. Попад в просторное помещение (склад), побежала за эзком, который привел меня к любимым пистолетам и Desert Eagle – за это я оставила его в живых. Избегая зеленых лазерных лучей (*они включают пулемет*), я с радостью подобрала оружие.

Ура! Я снова вооружена и очень опасна... Хотя я всегда опасна.

Теперь следовало вернуться обратно по заполненному водой тоннелю. В серой комнате с сильным течением, прыгая от выступа к выступу, я достигла низкого зеленого коридора, проползла по нему и нажала тумблер. Вернулась обратно в воду и, проплыв через отверстие в одной из стен, взяла аптечку, затем выбралась из воды и расправилась с охранником. Поднялась по лестнице к радарной башне (путь был долгим, но оно того стоило). Зашла в ту комнату, где спиной ко мне стоял охранник, разделалась с ним, взяла карту доступа и открыла дверь, которую он охранял. Я нашла гранатомет! После этого вернулась на тот склад, где взяла пистолеты, и побежала вверх, устроив по дороге охоту на охранников. Выйдя на открытую площадку и справившись с собакой, я подобрала выпавший у одного из охранников синий ключ. Поднялась по лестнице вверх, открыла ключом дверь. Показала охраннику, кто здесь главный, и нажала две копии на стене – одна открывала ворота, а вторая включала элеватор на складе. Разобравшись со сторожевым псом и его хозяином, я вернулась на склад. По подвинувшемуся ящику залезла вверх (*за ребристый низ перекрытия можно ухватиться*). Повиснув на руках, перебралась на противоположную сторону и взяла аптечку, таким же образом попала на площадку рядом с краном, оттуда забралась вверх. Отобрала у охранника ключ и взяла кристалл. Спустилась вниз, открыла ключом дверь. Пробежав вперед, расправилась с еще двумя охранниками, нашла среди ящиков немного патронов и запрыгнула в кузов грузовика.

Nevada: Area 51 (3 секрета)

Вот я и на базе 51! В грузовике ужасно трясло, хорошо хоть, ехали мы недолго. Что-то (наверное, женская интуиция) подсказывает мне, что именно на этой базе я найду, то, зачем приехала в эту проклятую Невадчину.

Для начала я осмотрела ящики слева, потом традиционно пристрелила охранника (главное, чтобы он не успел поднять тревогу). Пробежала до конца коридора, свернула налево, взяла МР5 и кучу патронов к ней. Вышла в коридор, нажала переключатель в стене – рядом поднялась вентиляционная решетка. В вентиляции я проползла под двигающимися лазерами; слева лежала аптечка, справа был выход. Выйдя из вентиляции, опробовала новую винтовку на охраннике, который все-таки успел включить два ряда лазеров. Открыла дверь слева, взяла медпакет и проползла под первыми лазерными лучами, повернув налево. Не трогая зеленых лазеров и не стреляя по автоматическим пулеметам, я прошла по коридору. Показала охраннику место ближайшей зимовки раков. Добежала до конца коридора и опустила рубильник. Упала в образовавшуюся яму и быстро прикончила снайпера в зеленых очках, похожего на Ghost из Starcraft'a (*если дать снайперу добраться до панели управления, то он закроет секрет и выпустит двух псов*). Я взяла гранаты и медпакет, повисла на руках и спрыгнула вниз, где опустила рубильник. Опять вниз – через раскрывшуюся решетку, еще один охранник не представил для меня серьезной проблемы. Я взяла кристалл (секрет №1), пролезла в узкую щель, собрала патрончики и, пробежав вперед, свалилась в открывшуюся решетку. Справилась с охранниками, открыла дверь и выпустила заключенного. В его камере была темная нора (подкоп он рыл, что ли?), а в ней – аптечка. Пройдя в другой конец коридора, свернула налево. Перепрыгнула через желтые лазерные лучи, успокоила снайпера. Прошла по коридору и свернула налево – двери передо мной захлопнулись, а слева и справа выбежали снайперы. Расстреляв «зеленоглазых», я нажала рычаг в комнате слева – в комнате справа поднялась вентиляционная решетка. Пролезла через вентиляцию, перескочила через зеленый лазер сигнализации. Постреляла по еще одному МР-охраннику. Пробежав по коридору направо, у ракеты встретила снайпера (и распрощалась с ним); запрыгнув на площадку, где он стоял, нашла Code Clearance Disk. Вернулась назад в ко-

ридор и пошла направо. Взяла медпакет в темноте возле несобранной ракеты, сверху лежали патроны для shotgun'a. Подошла к компьютеру справа и вставила в него Code Clearance Disk - кран поднял ракеты, и я смогла с площадки, где они лежали, запрыгнуть на лестницу напротив. Поднялась наверх и, нащиповав снайпера свинцом, перепрыгнула и взяла у него Hangar Access Key. Спустилась вниз, на площадку, где лежали патроны к shotgun'у. Выстрелами разбила жалюзи на стене, прошла в образовавшийся проход и взяла кристалл (секрет №2). Вернулась к ракете в пусковой шахте. Спустилась вниз и, пробежав до конца коридора, открыла замок Hangar Access Key. Напала со спины на МР-охранника. Проползла под железной дорогой, залезла по лестнице наверх и нашла любимый shotgun. Спустилась вниз, пробежала в другую сторону от поезда, поднялась по лестнице и активизировала переключатель. Вернулась на платформу, где лежал обрез, запрыгнула на крышу поезда, а оттуда забралась наверх в вентиляционную шахту. Перепрыгнуть через две опрокидывающиеся решетки и зацепиться за потолок было совсем не просто, но я сделала это! Минула движущийся лазер, слезла вниз и перепрыгнула на другую сторону, не дав охраннику поднять тревогу. Поднялась наверх, не задевая зеленые лучи сигнализации. Ого, да военные прятали здесь настоящую летающую тарелку! Пробежав по коридору, перебравшись через ящики и быстро уложив охранника, я вскарабкалась на компьютер посреди комнаты, оттуда запрыгнула на второй ярус. Расстреляла сверху двух снайперов и быстро (чтобы ворота не закрылись) нажала сперва левый, затем правый переключатели. Забежала в открывшиеся ворота, где был еще один снайпер, опустила рубильник слева и два рубильника справа. После этого вернулась к помещению, где висела НЛО. Вход теперь был открыт - я нажала переключатель и залезла по лестнице наверх. Попрыгав по наклонным стропилам, я попала на крышу НЛО и взяла карту доступа. Вернулась к ракете в шахте. Картой доступа открыла кнопку и запустила ракету. Мгновенно выбежала из комнаты, пока меня не сожгло пламенем из сопел (бежать нужно очень быстро, даже во время демонстрации взлета ракеты). Когда ракета улетела, а я отдышалась от сумасшедшего бега, пришла пора взобраться наверх. По дороге разделалась с охранником, открыла дверь и проползла по узкому тоннелю; движущегося лазера я избегала, повиснув на потолке. Потом на открытой площадке с лужей и сторожевой вышкой у снайпера взяла Code Clearance Disk, который выглядел как здоровый нелегальный компакт-диск. Спрыгнула в открывшийся люк, по неровной стене спустилась вниз и вернулась обратно к НЛО. В соседней комнате включила компьютер, вставив в него Code Clearance Disk. Открылись НЛО, аквариум с разумными касатками и комната с трупом... инопланетянина! Такое и в X-files не увидишь! Взяла кристалл, а возле аквариума подобрала осветительные патроны и пару обойм. Вернулась в зал с НЛО, залезла на стропила и с последнего ряда смогла заскочить в открывшуюся наверху дверь (секрет №3). За движущимися лазерами был спуск в аквариум, где я немного поплавала с касатками и, взяв кристалл, вернулась к НЛО. Летающая тарелка внутри оказалась гораздо больше, чем это можно было предположить. Я расправилась со снайперами и взяла второй артефакт.

South Pacific Islands: Coastal Village (3 секрета)

Я на островах в Тихом Океане. Здесь так жарко, что пришлось надеть топик, а еще говорят, что тут живут туземцы - смешно. Туземцы давно уже эмигрировали и теперь учатся в Колумбийском университете... Эй, что за черт! Кто-то хотел попасть в меня отравленной стрелой. Ну, аборигены, щас я покажу, кто здесь главный!

Блестящие точки, которые я приняла сначала за пираний, оказались безобидными коралловыми рыбками. Справа от водопада, на дне, лежал Smuggler's key, слева - аптечка на камне, перепрыгнув с которого, мне удалось повиснуть на скале. Перебравшись с одного выступа на другой, я нашла немного патронов к МР5 (Секрет № 1), а после этого выплыла на берег и, используя Smuggler's key, открыла решетку в индейской хижине (есть и более простой путь: справа, немного не доходя до толстой пальмы - покатый спуск вниз, но тогда не получится собрать все секреты). Спустилась вниз, взяла кристалл и еле увернулась от выдвигающих копий, на которых уже висел скелет какого-то незадачливого искателя приключений. Выбралась к темному озеру; наверху сидел индеец и плелся в меня отравленными иглами, но я доказала ему, что пули летят быстрее и гораздо точнее стрел. После чего уделила должное внимание голодным крокодилам, которые плавали в озере. Прямо под тем выступом, где я стояла, в воде лежал гарпун (как он мне потом пригодился!), а чуть дальше - несколько стрел для него. По каменным выступам забралась наверх. Ухватившись за увитый лианами низ каменного моста, мне удалось

перебраться на противоположный берег озера. Слева в небольшой трещине лежала пара обойм к МР5, а справа был обвитый растениями выступ. Ухватившись руками за потолок, я перебралась на каменный мост. Слева, за уже подостывшим трупом индейца, находился покатый спуск. Соскользнув (и не упав при этом в воду) с каменного выступа, я перепрыгнула на площадку с колыями, а оттуда, осторожно, - на лестницу. Вскрабкалась наверх, разделалась с еще одним индейцем, взяла аптечку, медпакет и кристалл. Прыжок - и я схватилась руками за трещину в скале, перебралась до ровной площадки, оттуда вскрабкалась наверх и вышла к подвесному мостику. Попад на каменный выступ справа от себя, а оттуда - еще на один, я нашла патроны для гранатомета (секрет №2). Пройдя по мостику в пещеру, проползла под выдвижным диском, который запросто мог сделать из меня две Лары, и попала в комнату с водопадом. Справа находился переключатель, и я, разумеется, нажала его - стало темнее, но, похоже, отключились какие-то ловушки. Перебралась на другую сторону, взяла кристалл, еле избежав при этом ядовитых игл (*тут можно сразу пройти дальше - через отверстие в полу, но тогда вы не возьмете секрет №3*). Легко соскользнула в воду, и меня понесло течение. После того, как очутилась на выступе, взяла за водопадом Serpent Stone. С выступа перескочила налево, забралась наверх. Прошла слева от пирамиды и водопада, по пути избавившись от какого-то маньяка с кинжалом. Вскрабкалась на корень дерева, затем на скалу, а оттуда перескочила на ветку. Слева лежали патроны к shotgun'у, на большой ветке - еще один Serpent Stone, а в небольшой нише справа - патроны к Desert Eagle (секрет №3). Потом я опять нырнула в поток и снова оказалась на знакомом уже выступе; прыгнула, ухватилась за лестницу и поднялась наверх по еще одной лестнице. По каменным выступам забралась на вершину пирамиды и взяла третий Serpent Stone. Справа от пирамиды обнаружилась небольшая пещера с агрессивным индейцем; после того, как я вставила все три Serpent Stone в подставки в виде голов змей, открылись решетки. Я расправилась с очередным краснокожим, взяла медпакет за деревом и вышла к небольшой деревне. Печально, но аборигены не восприняли мой визит, как пришествие новой богини, - впрочем, тем хуже для них. Как говаривали американские родственники моих предков, лучший индеец - мертвый индеец. В хижинах обнаружилось несколько полезных вещей, а в одном из домов лежала аптечка, но это оказалось хитроумной ловушкой - вместо пола там был зыбучий песок. Я прошла налево от небольшого озера с водопадом, возле трясины избавилась от индейца с трубкой, повернула колесо. Вернулась в деревню, прошла направо от водопада, взяла патроны для shotgun'a и устроила геноцид местному населению. За домом справа была небольшая ниша в скале; патроны для МР5 и shotgun'a пополнили мой арсенал (*поздравляю, вы нашли секрет №4, на уровне, где всего-то три секрета!*). В одной из хижин повернула колесо. Аккуратно залезла на крышу хижины с колыями и, пройдя по крышам, попала в дом на дереве, где нажала переключатель в стене и справились с очередным папуасом. Потом, проществовав опять же по крышам, попала в дыру в каменной стене. Боковым прыжком запрыгнула на решетку, нажала переключатель... Аааа! Переключатель слева был смертельной ловушкой! Отправив на тот свет индейца в маске и с кинжалом, я пробежала мимо выдвигающихся из стены дисков и повернула колесо. Через открывшуюся решетку опять попала в деревню - теперь решетка в водоеме была открыта. Я проплыла по тоннелю, еле увернувшись от здорового и очень голодного крокодила. Прошла по коридору и очутилась в доме на дереве.

South Pacific Islands: Crash Site (3 секрета)

Умиравший мужик без ноги подарил мне карту с безопасной тропой через болото, впрочем, она все равно бы ему уже не понадобилась. Теперь мне нужно найти место, где разбился его самолет.

Пробраться через болото было не просто - тут мне здорово помогла карта безногого, на которой крестами были обозначены безопасные кочки (*для того, чтобы посмотреть карту, нужно нажать Esc и "вверх"*). Справа от предпоследней кочки на болоте, в нише лежало несколько обойм к МР5 (секрет №1). Я страшно устала прыгать по зыбкой трясине, чуть не утонула, но, что хуже всего - я вся испачкалась! Выбежав на туманную поляну, встретилась с хищным раптором - МР5 мне чертовски пригодилась. Вышла к упавшему военному самолету и разделалась с еще одной тварью. Оббежала вокруг самолета; справа за деревом, в темной пещерке, у рапторов, вероятно, было гнездо - то-то разозлится папа-раптор по возвращении, застав еще теплые трупы близких родственников (если я, конечно, не прикончила папу по пути сюда). Возле тела военного я подобрала обойму к МР5. Нажала два рычага и вышла опять к самолету. Перебралась че-

рез земляной вал и помогла двум мужикам с “калашами” завалить очередного раптора (ни в коем случае, даже случайно, не стреляйте в военных! Они не понимают шуток, и вам придется проходить уровень заново). Пройдя по темному коридору справа, увидела, как военные отправили на тот свет еще одну рептилию. Только я хотела перейти на другой берег, как мост передо мной обвалился. А в речке плещутся стайки рыб, у-у-у... ненавижу пираний! Не забыть: по возвращении в Лондон обязательно закажу себе пираний на ужин. Карабкаясь по выступам на скале и на руках добравшись до ровной площадки, я прикончила динозавра, который каким-то неведомым образом взгромоздился на дерево. Забралась по тем же скалам на ветку повыше, и еще одна рептилия пролила свою холодную кровь! Я прихватила кристалл и на самой верхней ветке нашла немного патронов к МР5 (секрет №2). Выстреляла, освободила связанного раптора от веревки; когда бедняга упал в реку, пирани, забыв про слякоть, рванули ужинать динозавриной, я же нырнула в воду и опустила рычаг. Оказавшись на другом берегу, наспиговала свинцом очередного динозавра и прошла в темную комнату с тремя рычагами, где и разобралась с еще одной тварью. Три раза я нажимала на рычаги, и три раза в комнату врывались хищные рапторы. Справиться с ними в темноте было еще той проблемой, пришлось повозиться, хорошо хоть в комнате было возвышение, стоя на котором, я и завалила большую часть гадин. Потом открылась решетка наверху, я взяла кристалл и Lt. Tuckerman's key возле тела военного, после чего выпустила внутренности неожиданно выскочившему динозавру. Вернулась обратно к самолету, к тому месту, где валялась его носовая часть; там оказалась небольшая пещерка, выведшая меня на поляну. Пока военный постреливал в двух рапторов, я взяла пару обойм к МР5, аптечку и осветительные патроны на ветвях деревьев (секрет №3), бедный солдафон – я ничем не могла ему помочь... Ну ладно, могла, но мне было чертовски жаль патронов, к тому же он и сам справился. Пробежав чуть дальше и уничтожив динозавров-мелкотню, взяла возле труп командира Commander Bishop's key. И тут появился Он, живая легенда мезозоя, Тиранозавр Рекс собственной персоной! Хорошо, что мне удалось добраться до небольшой ниши в скале и нажать рычаг; как только гигант отвлекся, я проскочила к следующей нише – еще один рычаг, и в первой открылась решетка. Кстати, победить Рекса было не так уж сложно – понадобилось всего-то 5-8 выстрелов из гранатомета и пара сотен выстрелов из МР5. Вернувшись к самолету, я по камням забралась к дереву с зарубками, потом, повиснув на руках, проползла налево от него до небольшой ниши. Через нее я попала в комнату с тремя рычагами и зеленым кристаллом. Изрядно повисев под потолком и поэкспериментировав с рычагами, я наконец-то смогла вернуться к самолету и залезть в открытый люк. И здесь был динозавр – впрочем, раптор после ти-рекса не показался мне серьезным противником. Я применила Commander Bishop's key и Lt. Tuckerman's key на панели управления. Спустилась вниз и быстрее нажала рубильник, после чего активизировалась турель. Ох, и повеселилась же я, расстреливая беззащитных рапторов из мощного ствола. Впрочем, всему хорошему рано или поздно приходит конец – вот и динозавры кончились. Постреляв немного по кирпичной кладке, я пробила стену и взяла аптечку и зеленый кристалл.



South Pacific Islands: Madubu Gorge (3 секрета)

Немного поболтала со старым индейцем в храме. Из поколения в поколение в его племени передавалось предание об огромном огненном шаре с неба. Кстати, он уверен, что я не смогу отобрать третий артефакт у их короля Пуны. Поживем – увидим.

Из дыры в потолке между двумя колоннами вылетела стая летучих мышей. В комнате наверху я подобрала патронов и взяла медпакет; спуск к воде был закрыт решеткой, и мне пришлось вернуться к обрыву. Разделавшись с парочкой зеленых ядовитых ящеров, я спустилась вниз по выступам скал и сиганула на камень в центре потока – один неверный шаг означал верную гибель. Потом, прыгнув в сторону противоположного берега, я, повиснув на руках, перебралась по скале сперва вправо, где нажала переключатель за выступом (тут можно сразу вернуться в комнату, где была закрыта решетка, но тогда вы не возьмете два секрета), а потом

Tomb Raider III

- влево, до такого же переключателя в небольшой нише. Оттуда, повиснув на нижней стороне каменной арки, я перебралась через поток и несколькими прыжками достигла входа в пещеру с закрытой дверью. Спустилась вниз, перепрыгнула через колья, справа взяла кристалл и зашибла из пистолетов еще одну ядовитую ящерицу. В небольшой пещерке нажала переключатель и поднялась наверх, к открывшейся двери. За водопадом обнаружилось немного патронов (секрет №1). Повиснув на потолке пещеры, перебралась через водопад к небольшому углублению в стене, съехала вниз по покатоному спуску за ним и уцепилась за каменный выступ. Перепрыгнула через огненную ловушку, в полете схватила кристалл (*такое ощущение, будто Лара пропитана бензином – так и норовит вспыхнуть*). Залезла наверх, взяла аптечку, уворачиваясь от отравленных игл, спустилась по покату вниз и снова зацепилась за потолок пещеры. Взяла зеленый кристалл и, снова на руках, выбралась ко второму водопаду. По ребристой стене вскарабкалась наверх и прыгнула прямо со стены назад, на навесной мостик, и там немного пополнила свой инвентарь (секрет №2); отсюда сумела прыгнуть на выступающий среди потока камень, а с него - на противоположный берег к хижине, где взяла ракету. Без особых приключений вернулась к дыре в ребристой стене, нашла байдарку и обнаружила крокодилов. Поделилась с пресмыкающимися свинцом и, опустив рычаг в бассейне, выплыла на лодке в открывшийся выход.

После этого начался спуск по порогам, а точнее говоря - сущий ад. Сперва я проплыла направо, взяла кристалл, еще раз направо, стараясь не задевать натянутые красные веревки (они включали ловушки!) и обязательно касаясь зеленых (а они эти ловушки отключали); я маневрировала между скал, постоянно держа правую сторону ущелья. В конце концов, я оказалась в пещере с более-менее спокойной водой, где с потолка свисала внушительных размеров цепь, соединенная со здоровой каменной пробкой в форме груши, что закрывала слив из этого природного бассейна. В дальнем конце пещеры в бассейн впадал быстрый поток. Поднявшись на байдарке вверх по порогам, я заплыла в бассейн со спокойной водой, в которой резвился крокодил. Покинула байдарку (*так же, как на четырехцикле: End + “вправо” или “влево”*), быстро выбралась на берег, расстреляла ящерицу и крокодила. Поднялась по ступенькам наверх, к светильнику, повисла на потолке пещеры и, перебирая руками по-обезьяньи, чуть не изжарившись от огня, выдыхаемого каменными лицами, перебралась на другую сторону пещеры. Спустилась на ровную площадку внизу, перепрыгнула на противоположный выступ. Rocket Launcher стал отличным дополнением к моему арсеналу. Проследовав в дыру в стене, вышла к водопаду, взяла аптечку и на выступе возле водопада - патроны к МР5 (секрет №3). По неровной стене справа я залезла на верхний выступ, повисла на потолке и, миновав очередную каменную физиономию, выдыхающую огонь, свернула сперва налево (взяла осветительные патроны и пару обойм), а потом, опять по потолку, перебралась на правую сторону. Возле водопада, перепрыгнув через шипы и выдвижное лезвие, перебралась на небольшую ровную площадку. По противоположной неровной стене вскарабкалась наверх, а там прошла в небольшую пещеру с камнями. Прячась от валунов за каменными выступами, я пробежала через комнату с огнем возле стен и свернула налево. Не ступая на раскаленный пол, увернулась от последнего валуна и прошла в пещеру с шипами. Сначала залезла на выступ в скале, потом по неровной стене перебралась к узкой норе, выползла из нее и по камням в потоке добралась до выступа, над которым был натянут трос. Спустившись по канату, я оказалась в небольшой комнате с цепью; по барельефу на противоположной стене можно было подняться наверх. Я расстреляла двух ядовитых ящеров и опустила рычаг справа - цепь пришла в движение, поднимая огромную каменную пробку. Пробежав по коридору, оказалась рядом со своей байдаркой. Я должна была проплыть в пещеру с цепью и каменной пробкой, где вместо спокойной воды был теперь водоворот. Аккуратно, по касательной, я спустилась в него. Попаля в нижнюю пещеру, отгребла на байдарке от крокодила подальше, выскочила из лодки и быстро выбралась на берег. Когда крокодил отведаль свинца, мне снова пришлось испускаться - нажать в нише подводой рычаг. Наверное, я побила мировой рекорд по подводному плаванию, когда удирала от двух неведомо откуда взявшихся крокодилов. Выбралась на берег, разобралась с живыми чмодами и проследовала в открывшуюся дверь.

South Pacific Islands: Temple of Puna (1 секрет)

Так, похоже, я попала во владения мага-короля Пуны, о котором меня предупреждал старый индеец. Эй, Пуна, пора тебе уносить свои ленивые ноги, или что там у тебя. Идет Лара Крофт - отбирать твой любимый артефакт!

Побежала направо, расстреляла пару папуасов с духовыми трубками, затем вскарабкалась по лестнице (на ступеньках сидел еще один любитель поплеваться) и попала в зал с шахматным полом. Перепрыгнув черездвигающиеся диски, я взяла кристалл, а когда смертоносная ловушка подкатывалась слишком близко, старалась попасть в пространство между соседними дисками. После того как все четыре переключателя (*по два на каждой стене*) были включены, открылся выход из зала. Я соскользнула по наклонному пандусу вниз... Снова ловушка! На этот раз начался опускаться потолок с кольями - хорошо, что мне удалось вытащить из стены один блок, после чего потолок перестал представлять угрозу. Опустила все три рычага и вышла, когда поднялась решетка. Взяла аптечку, нажала рычаг. Упс... кажется, я наступила на камень, который включал ловушки. Еле унесла ноги от огромного валуна, я только успела повернуть в ближайший поворот, как сорвался второй камень - и снова сумасшедший бег (*End+“вперед”*), по дороге можно схватить зеленый кристалл. После коридора с непрочным полом я вернулась к началу подземелья. Разобралась с подкреплением индейцев. Свернула налево; теперь наверху в стене открылся вход в тайную комнату, к которой я и перебралась по бордюру. В тайнике обнаружилась аптечка и много патронов (секрет №1). Снова вернулась в начало подземелья. Теперь можно было смело лезть в открывшийся люк. Король даже не соизволил встать, когда я вошла в тронный зал. Нехорошо стрелять по даме сидя, но Пуна, видимо, не знал тонкостей этикета (*Пуна проснется, как только Лара приблизится к его постаменту. Для того чтобы его победить, быстро отпрыгните назад, а потом прыжки вправо-влево и непрерывная стрельба сделают свое дело. Осторожно! Молнии, которые пускает маг, убивают с первого раза!*). Когда мой Пустынный Орел выпустил два десятка патронов, Пуна наконец-то взорвался. Я взяла третий артефакт и ушла из опустевшего тронного зала.

London: Thames Wharf (5 секретов)

Вот я и снова в родном Лондоне. Последний артефакт находится здесь, в моем родном городе. Но сначала - в ресторан, пожевать пираний...

Первым делом я перепрыгнула через выступ справа. Пробежала чуть дальше, рядом с зеленым кристаллом лежали патроны. Перебралась через крышу на стрелу подъемного крана. С конца стрелы, по выступу и крыше, спустилась вниз. За мотком колючей проволоки бродила парочка злых крыс, а также лежала аптечка и ракета (секрет №1). Аккуратно прошла через колючую проволоку, забралась на выступ, оттуда, по лестнице, - опять на подъемную стрелу. Со стрелы запрыгнула на более высокую платформу и, преодолев боковым прыжком крышу, снова оказалась там, где начала свой путь. Аккуратно повиснув на углу площадки, опустилась вниз, сделала кувырок с наклонной крыши и оказалась на платформе с рубильником. Застрелив хищную птицу, а заодно и снайпера, я опустила рубильник - поднялась зеленая площадка. Повиснув на руках, я перебралась к натянутому тросу и по нему съехала на противоположную сторону. Подобрала медпакет и прыгнула вниз, зацепившись за зеленую площадку. Прошла вперед, пробежала по обваливающимся платформам и перепрыгнула на противоположную сторону. Расстреляла двух здоровых крыс, прошла по коридору, изрешетила зазевавшегося снайпера и подобрала Flue Room key. Потом вернулась назад, спустилась на платформу слева, нажала переключатель (поднялись две зеленые площадки). Спустилась на ту площадку, которая была ниже, и в каменной нише подобрала стрелы для гарпуна. Снова вниз - взяла зеленый кристалл слева и нажала переключатель справа. По неровной стене рядом с переключателем забралась вверх. По бордюру с норами перебралась на противоположную сторону. В последней норе взяла немного патронов (секрет №2). Прошла по одной норе, нажала переключатель. Потом спустилась во двор, расправилась со снайпером и с вороной. Взяла зеленый кристалл и немного патронов. По неровной стене забралась на верхний уровень и опять спустилась на платформу с рубильником. Опустила рубильник, перебралась на противоположную сторону. Повисла на трещине в стене и, перебирая руками, прошла направо. Поднялась до уровня крыши и очутилась в коридоре. Там свернула направо, перепрыгнула на выступ дома, подобрала медпакет и застрелила еще одну ворону-переростка. После этого нажала кнопку, которая двигает подъемник вниз. Я запрыгнула на подъемник, а с него - на выступ рядом с дверью. Еще одна ворона не составила проблемы. Я открыла дверь с помощью Flue Room key и пошла внутрь. Взяла кристалл, нажала переключатель и, миновав огнеметы, снова вернулась на подъемник. С него - снова на крышу и опять по коридору, на сей раз - налево. Перепрыгнула на огражденный выступ и взяла ракету (секрет №3). Спустилась вниз, взяла зеленый кристалл. Пристрелила крысу и снай-

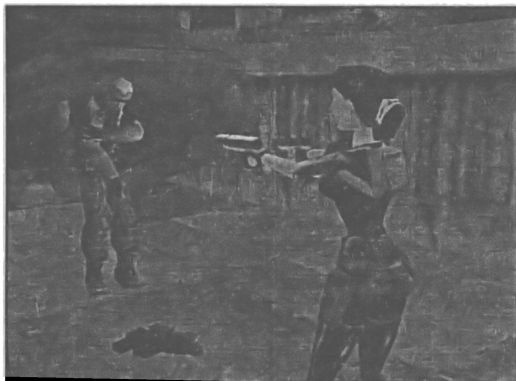
пера. Опять вниз, в комнате контроля нажала рычаг. В заполнившемся водой втором резервуаре нажала рычаг и подобрала со дна немного полезных вещей. Вернулась в комнату контроля, и еще раз поработала все тем же рычагом. После этого я смогла пробраться за вентиляторы и прикончить снайпера. Отправив вслед за охранником в ад парочку крыс, проползла по норе. Перебралась на лестницу и спустилась вниз; там выдвинула блок из стены и толкала его, пока это было возможно - до генератора. Когда генератор перегорел, я вернулась в комнату контроля и нажала открывшуюся кнопку. Опустила рычаг, второй резервуар снова наполнился. Проплыв через красный тоннель, я вынырнула из воды и застрелила снайпера. Нажала переключатель и, когда вода ушла, повиснув на руках, вернулась в комнату контроля. Нажала вторую, открывшуюся, кнопку. Вернулась к резервуару, попутно избавившись от выскочившего снайпера. На дне резервуара открылся вход в затопленную шахту - по дороге можно взять стрелы к гарпуну, - по которой я доплыла в затопленную комнату. Подобрала со дна медпакет и пару обоев. Выбралась на берег, разобралась с снайпером и взяла кристалл. Поднялась по лестнице наверх. Я выбралась недалеко от той крыши, где была в самом начале своего приключения. Интересно, кто додумался натянуть колючую проволоку на крыше? Медленно, чтобы не пораниться, прошла по моткам проволоки. Перепрыгнула на подъемный кран, а с него - на соседнюю крышу. Осторожно пройдя по колючей проволоке, сделала несколько прыжков по крыше и выбралась к кафедральному собору. Первый снайпер даже не успел выстрелить, как я его уже изрешетила из MP5, затем пришла очередь его напарника. Выдвинула каменный блок из колонны собора вправо, забралась на крышу, взяла медпакет и, перепрыгнув вдоль стены, нашла Cathedral Key (секрет №4). Спустилась вниз и взяла слева под лестницей аптечку (секрет №5). Поднялась наверх и прошла к забору.

London: Aldwych (5 секретов)

Только я забралась на собор, как мимо засвистели пули. Мне повезло - удалось ранить бандита, который в меня стрелял. Перед смертью он сказал, что работает на некую Софию Ли. Похоже, она-то мне и нужна. Осторожно, двери закрываются, следующая станция - Лондон.

Падая, я умудрилась ухватиться за выступ и в нише взяла патроны. Вынырнула из воды, выстрелила по жалюзи и взяла кристалл. По шахте, находящейся за жалюзи, забралась наверх, вырубив маньяка в маске и подобрала патроны. Выдвинула каменный блок из стены и спустилась на крышу кассы метро. Разобравшись с пироманьяком, перебралась на соседнюю кассу, а оттуда по неровной стене залезла наверх. В комнате наверху нажала переключатель и взяла Maintenance Room key. Снова вернулась к кассам и свернула направо. Спустилась по эскалатору. Пристрелила хищную псину вместе с хозяином. Открыла дверь на перроне справа, используя Maintenance key, включила освещение и подобрала патроны. На перроне слева нашла Old Penny. Спрыгнула на рельсы метро, побежала налево и спряталась от надвигающегося поезда в нише справа. Прикончив двух бандитов и собаку, я взяла кристалл, забралась по ящикам наверх, а потом - по лестнице на верхний ярус. Еще один ненормальный принял смерть от моих пистолетов; я взяла валяющуюся ракету и, повиснув на потолке, добралась до покатога спуска. Как только я оказалась в шахте, сверху начала опускаться бурильная установка - бр-р-р, даже вспоминать не хочется. Прыгая по рушащимся платформам, я спустилась вниз, а когда установка остановилась, спустилась вниз и на нижней платформе нашла зеленый кристалл, а на дне шахты - аптечку (секрет №1). Поднялась чуть наверх, прошла в нишу с зеленым кристаллом. Далее - наверх через дыру в потолке, затем вскарабкалась по лестнице. Избежав смертоносных струй огнемёта, перепрыгнула на каменную платформу, а с нее - на наклонный выступ. Перебралась на лестницу, снова поднялась немного наверх, откуда, сделав кувырок, - на платформу с переключателем (он открывал люк на втором ярусе комнаты с ящиками). Вверх по лестнице, мимо очередного огнемёта, - и я выбралась наверх. Ого, а я-то думала, что такие огромные крысы водятся только в московском метро! Впрочем, здоровая крыса (или это была огромная мышка?) оказалась слабым противником. Спустившись на перрон, вернулась в комнату с ящиками. Люк на втором ярусе был теперь открыт, и, разделившись с очередным ненормальным и его четвероногим приятелем, я забралась туда, подобрала патроны и прошла мимо закрытой двери. Тут пол подо мной провалился, я даже не успела отпрыгнуть назад. В небольшой комнате, куда я попала, мое внимание привлек подозрительный блок в стене. Выдвинула его, и открылась дверь в коридор с тремя металлическими дверьми. В конце коридора нажала правый переключатель, быстро пробежала к дальней двери (она через некоторое время закрывается),

за которой оказался следующий переключатель. Вернулась в коридор, снова нажала правый переключатель, но на этот раз пробежала в среднюю дверь - еще один переключатель. Вернулась в коридор, нажала левый переключатель и пробежала в открывшуюся ближнюю дверь. Повиснув на потолке, перебралась к кристаллу и рядом с ним взяла Solomon's key. Вернулась в тоннель и, пробежав в противоположный его конец, попала в комнату с ящиками. Прошла к буровой установке, наверху взяла второй Solomon's key. Вернулась на перрон и оттуда по эскалатору поднялась наверх. Кинула Old Penny в кассу и получила билет. От касс я повернула налево, спустилась по эскалатору и оборва-



ла жизнь очередного маньяка. Расстреляла жалюзи и взяла немного патронов (секрет №2). Прикончила парочку крыс и пробежала по рельсам. Из двери выскочил мужик и, увидав меня, бросился наутек. Я еле успела заскочить за ним в дверь, как мимо пронеслась электричка. Когда мужик утихомирился, я нажала переключатель - рядом открылась дверь. Вернулась назад в тоннель, взяла зеленый кристалл и через открывшуюся дверь попала в сеть коридоров. Я нажимала переключатели на стенах, пока не открылся вход в убежище масонов. Рядом с картинами лежал Узи, ну, мне-то он точно не помешал. За фиолетовой драпировкой лежала Ornate star. На замках позади двух колонн я использовала Solomon's key. В одной открывшейся комнате взяла Masonic Mallet, справившись со сторожевым псом. Прошла во вторую комнату и по затопленной секции проплыла в следующий зал. По колонне забралась наверх, перепрыгнула и уцепилась за трещину в стене. Добралась до балкона, и мне удалось повиснуть на потолке и перебраться к дыре в стене. Я попала на еще одну станцию метро. Прошла через турникет с помощью билета. Открыла запертую дверь, использовав Ornate Star, забралась наверх за кассу (секрет №3) и по длинному коридору пробежала к кристаллу. Вернулась к турникетам, спустилась вниз по эскалатору и открыла Masonic Mallet'ом запертую дверь. Нажав переключатель, залезла в щель наверху - кто-то заботливо припрятал здесь ракету (секрет №4). Вернулась и спустилась вниз к поезду. Расправилась с еще одним нехорошим парнем, пробежала к черной норе, в которой обнаружилось много полезных вещей. Вернулась к поезду и через открытый люк попала в вагон. Там нажала переключатель и сквозь дыру в полу спустилась в коридор. Побежала за маньяком с факелом (не стреляйте по нему!), по дороге отправив на тот свет двух аналогичных типов, и попала в небольшую комнату с переключателями - нажала оба. Я прошла до конца коридора и вернулась туда, где начались мои похождения в метро. В комнате с ящиками был теперь открыт люк на втором ярусе (секрет №5). Я вернулась к вагону; недалеко от комнаты с двумя переключателями есть наклонный пандус - по нему-то я и съехала вниз.

London: Lud's Gate (6 секретов)

Глава культа рассказал мне о Софии Ли. Ненавязчиво намекнул, чтобы я ее убила. Пообещал, что теперь его люди будут помогать мне, конечно, если я не буду по ним стрелять.

Я пробежала по комнате с двумя небольшими бассейнами. Свернула в коридор налево и соскользнула вниз. Вовремя заметив опускавшийся шипастый потолок, пробежала по коридору справа. Спустилась вниз, отпустила руки и ухватилась за трещину в стене. Справа от меня была небольшая ниша, в которой лежали аптечка и ракета (секрет №1), справа - подъем наверх. В комнате я нажала переключатель, выбралась через люк и попала в коридор, который шел направо от комнаты с двумя бассейнами. По неровной стене вскарабкалась наверх, прошла в шахту, прыгнула и зацепилась за лестницу. Поднялась наверх, в нише с сиреневым потолком взяла ракету (секрет №2). Прыгнула и схватилась за противоположную стену, поднялась немного наверх, сделала кувырок назад и взяла кристалл и патроны в нише с наклонным полом. Еще выше, на ровной площадке, в длинной норе подобрала пару обойм. С площадки залезла в дыру в потолке и попала в египетский зал. Подвинула каменный блок к стене - сдвинулась большая колонна. По лестнице забралась на третий этаж; слева обнаружился каменный блок, справа - рычаг. Подвинула каменный блок, так, чтобы теперь с него можно было вылезти в дыру в потолке. Забралась на четвертый этаж, перескочила на колонну, с нее прыгнула налево, в дыру в стене.

Теперь подвинула каменный блок на себя - большая колонна отодвинулась, и я смогла опустить рычаг на третьем этаже. С каменных выступов запрыгнула на второй этаж и повисла на потолке. Слева взяла кристалл, справа опустила рычаг *(теперь открылся выход под потолком египетского зала)*. Поднялась по лестнице, перепрыгнула сперва на выступ, оттуда - в открывшейся выход. Взяв аптечку и патроны, проехала вниз по пандусу, с которого перескочила на выступ и прошла в открывшуюся дверь. Съехала по наклонной площадке вниз, перепрыгнула через проваливающийся пол и на площадке с двумя саркофагами подобрала Embalming Fluid. Через нору между двумя саркофагами я покинула усыпальницу. Выползла из норы и пристрелила охранника. Прошла по коридору до второй норы, проползла через нее и пристрелила еще одного. Нажала кнопку и подобрала с пола ракету. Через открывшуюся дверь прошла в большую комнату со сфинксом. Повиснув на потолке, взяла кристалл и спустилась на голову сфинкса. Подобрала медпакет. Перепрыгнула на каменную платформу, потом - на покатый пандус, прыжок оттуда - и я схватилась за ровную площадку с зеленым кристаллом (секрет №3). Спустилась вниз, расстреляла охранника и подобрала патроны. Забралась на платформу, выдвинула каменный блок, с него забралась по неровной стене наверх. Прыжок назад - и вот я уже собираю патроны в небольшой нише (секрет №4). Снова забралась по стене наверх - справа был выход, который привел меня к двум каменным блокам. Подвинула блоки и нашла нишу (секрет №5), потом снова подвинула блоки так, что стало возможно выйти в комнату с двумя небольшими бассейнами. Я снова оказалась там, где начала свой путь. Прошла в небольшую комнату и положила на алтарь Embalming Fluid. Вышла в открывшуюся дверь. В большем водоеме прикончила гарпуном крокодила. Собрала много полезных вещей на дне. Я села в батискаф и отправилась в плавание по тоннелю, а когда очутилась на поверхности, оставила батискаф. Перебрался через плотину и поплыла дальше. В конце тоннеля опустила рычаг и прошла в открывшуюся дверь. В комнате с прозрачной стеной нажала переключатель. Проплыла через открывшийся под водой люк к затопленному складу. Немного отдышалась, проплыла в первый коридор - нажала рычаг, проплыла во второй коридор - собрала немного патронов. Вернулась и выбралась на незатопленную часть склада. Опередила аквалангиста, который хотел спрятаться от меня в подводной комнате справа (секрет №6). Выбралась обратно на склад, нашла несколько стрел для гарпуна и медпакет. Справилась с назойливым охранником, взяла Boiler Room Key и прошла по коридору, прихватив зеленый кристалл. Отправила второго охранника на корм рыбам и нырнула в водяной поток. Течение вынесло меня к подводному дворцу. Водолаз и крокодил, мирно плававшие месте, ни с того ни с сего почему-то озлобились на меня. Несколько стрел из гарпуна продырявили шкуру крокодила, а потом и водолаза *(если у вас нет гарпуна, то можно воспользоваться гарпунной пушкой на батискафе, который плавает справа, пушка стреляет теми же тннелями, что и гарпун)*. Справа от дворца есть небольшой незатопленный грот, в нем я наконец-то смогла перевести дух. Потом мне снова пришлось нырнуть и нажать по очереди три рычага, после каждого нажатия я возвращалась в грот отдышаться. Когда я активировала третий рычаг, открылся выход наверх, и подоспели водолазы. Негодяи не знали, что у меня есть гарпун и полно стрел. Потом я проплыла через открывшийся тоннель наверх, в бойлерную. Под водой опустила рычаг, который отключил огненную струю. Я прыжками добралась до последней платформы, с которой мне удалось прыгнуть, повиснув на потолке. Перебравшись к водопаду, я отпустила руки и повисла на краю коридора позади водопада. Открыла крошечную комнату Boiler Room Key и нажала переключатель. Затем вернулась к подводному дворцу, расправилась с хищного вида крокодилом и проплыла в открывшийся туннель. Выбралась в комнату наверху. Потом, прыгая по каменным плитам между массивных маятников, выскочила в коридор. Пристрелила ничего не подозревающего охранника и залезла в дыру в конце коридора. После этого мне пришлось перепрыгивать с одной стенки шахты на другую, зигзагом поднимаясь вверх *(перед этим совсем не помешает сохранить игру)*. В конце концов, я запрыгнула в углубление наверху и проползла в узкую нору.

London: City (1 секрет)

София перебралась из своего кабинета на улицу, пообещав, что ее посох я получу в следующей жизни. Видимо, она не так неуязвима, как это кажется на первый взгляд. Софочка, а-у-у... отдай кристалл по-хорошему! Это что еще за фейерверк? Ну, Софа, сама попросилась...

Магия Софии была гораздо сильнее, чем у прочих обладателей артефактов, да и противником она была гораздо более серьезным. Мои пули не причиняли ей никакого вреда, а вот ее

стрельба была очень и очень болезненна. Я непрерывно прыгала и уворачивалась от светящихся энергетических зарядов. Сначала забралась на площадку справа, потом перебралась на руках к люку. Внизу была узкая щель, я спустилась и повисла на ее краю (секрет №1); в нише оказалась ракета и аптечка. Спустилась вниз, опять поднялась к металлической двери, еще раз поднялась вверх и нажала переключатель. Вернулась к открывшемуся люку, поднялась на открытую площадку и по неровной стене забралась к низкому выходу. Проползла и выбралась на крышу небоскреба. Забежала за будку с антенной и расстреляла генератор, при этом разряд напряжения убил волшебницу, которая считала себя непобедимой. Я перепрыгнула на крышу соседнего здания, добралась по деревянным ящикам до переключателя и отключила электричество. После этого можно было спокойно слезть на крышу, добежать до мостика и взять четвертый кристалл – последний артефакт. Для меня следующая жизнь уже наступила, для Софии Ли – еще нет.

Antarctica: Antarctica (3 секрета)

Да, мне, конечно, не повезло: вертолет при посадке проломил лед и утонул. Хотя, с другой стороны, пилоту, который в этом вертолете остался, не повезло еще больше. Так-так, экспедиция моего знакомого, доктора Виларда.

Перебираясь с льдины на льдину, я достигла берега. Пробежала мимо строительного домика с красным вымпелом, снова перепрыгнула на большую льдину, быстро нырнула в воду и выбралась на противоположную льдину. Отогрелась на берегу. Взобралась на каменную глыбу справа и зацепилась руками за ребристую льдину сверху. Перебралась к выступу, а с него перепрыгнула на палубу корабля. Кстати, назывался он гордо - RX Explorer. Спустилась в трюм и пристрелила двух невежливых матросов-негров. Интересно, какой умник догадался набирать команду на ледокол из негров? Опустила рычаг и прошла в открывшийся люк в полу, там круто обломала компанию из морских волков. Пробежала вперед до трубы, застрелила еще одного моряка. Спустилась вниз и нажала переключатель - заработала лебедка, и желтая моторная лодка опустилась на воду. Через открытый люк выбралась на корму. Справа, в нише в ледяной стене, взяла зеленый кристалл и патроны (секрет №1). Вернулась на палубу и спустилась в моторную лодку. Завела моторку и, обогнув корабль, проплыла в темную ледяную пещеру. Слева над лестницей была дыра; я вышла из лодки и, выбравшись на берег, забралась по лестнице вверх. Соскользнула вниз и запрыгнула в углубление наверху, где обнаружила аптечку (секрет №2). Вернулась к моторной лодке и доплыла до конца пещеры. Выбралась на берег, разделалась с еще одним матросом и забралась на ледяной выступ за сараем. Уцепившись за потолок, я перебралась на другой берег. Перестреляла матросов и пробежала мимо вышки к нескольким деревянным домам. Через сарай, в котором находилась собака и ее хозяин, я прошла к водонапорной башне. Нажала переключатель слева от вышки, спустилась в проток. Проплыла до четырех цистерн и взяла зеленый кристалл. Поднялась вверх по лестнице и прошла направо, мимо забора, до ледяной арки. Перескочила через яму, пристрелила моряка и его псину, внизу взяла немного патронов. Вернулась к водонапорной башне, разобралась с двумя голодными песиками и пробежала сквозь раскрывшиеся двери. Матросы с пистолетами обрели вечный покой в Антарктиде, а я, нажав переключатель, вошла в открывшуюся дверь, пополнил коллекцию медпакетом и лошком. Вернулась к сторожевой вышке, нажала рубильник и фомкой сломала замок в двери. Повиснув на руках, перебралась на соседнюю крышу и спрыгнула в открывшийся люк. Разобралась с отдохавшими матросами. На стене висел чертеж - для того, чтобы подать напряжение, нужно было повернуть вентили на второй и четвертой цистерне, - так я и сделала. Потом зашла в открывшуюся дверь и, нажав рубильник, включила генератор. Забежала за забор, пристрелила пару четвероногих друзей человека. Подобрала несколько обойм и взяла в доме Gate Key. Вернулась к моторной лодке на причал, в доме на причале сломала лошком замок. Вставила Gate Key в замок. Преграда была убрана, и теперь я могла плыть на лодке дальше. Проплыл чуть вперед, справа, в ледяной подводной пещере заметила Hut Key - и жутко замерзла, пока плавала за ним. Вернулась к строительному домику с вымпелом, Hut Key открыл дверь, и я взяла зеленый кристалл и осветительные патроны. Села в моторную лодку и доплыла до конца пещеры. Выбралась из лодки, забралась наверх, разделалась с матросами и забежала в дом.

Antarctica: R.X. Tech Mine (3 секрета)

Вилард, ах ты негодяй! Не угостил супом, отобрал все мои артефакты, а потом еще и сбежал,

чуть не пристрелив меня. Ты ведь и сам понял, что мутации, которые порождают обломки метеорита, неуправляемы. Ладно Вилард, ты сможешь убежать от Лары Крофт, но тебе не убежать от пуля из ее пистолетов!

Через отверстие в одной из стен я выбралась из шахты лифта и немного побегала по коридору, пока не поняла, что хожу по кругу. После очередной открывшейся двери, я побежала не вперед, а назад. Слева был низкий выход в вентиляционную шахту, я спустилась по неровной стене вниз. Увидела, как огнеметчик сжигает двух тюленей в красных куртках. Потом до меня дошло, что это был не тюлени, а мутировавшие моряки. Подобрала патроны для Desert Eagle, через открывшийся выход выбралась к двум обуглившимся трупам. А огнеметчики оказались славными ребятами – если на них не нападаешь, то и они тебя не трогают. Вышла к небольшому перрону, на рельсах стояла вагонетка. Забралась наверх, в комнату управления. Убила то, что раньше было человеком, и нажала переключатель на стене. Забралась на крышу комнаты управления, к одной из ее стен была прикреплена лестница. Я спустилась вниз, сделала кувырок назад и забралась в небольшую пещерку (секрет №1). Вернулась к рельсам и села в вагонетку, на дне которой нашла гаечный ключ. Стараясь не разогнаться очень сильно, поехала вперед. Но когда я увидела обрыв между рельсами, поняла, что и тормозить тоже нельзя. Сумев попасть гаечным ключом по переключателю стрелок, я остановила вагонетку и вылезла из нее; неподалеку огнеметчик поджаривал мутанта. Я взяла зеленый кристалл и проскочила между выдвигающимися сверлами. В ледяной пещерке слева нашла осветительные патроны. Прошла вперед, соскользнула по наклонной льдине и встретила с очередным чудовищем. Расстреляв тварь, я на руках спустилась с края льдины в трещину. Перебралась к нижнему краю, отпустила руки и зацепилась за нижнюю трещину, таким же образом перебралась на еще одну трещину и по ней добралась до низкого тоннеля слева, который вывел меня в пещеру. Понаблюдала, как огнеметчики расправляются с мутантами, и взяла ломик. В обледенелом коридоре справа забралась на каменный выступ и ухватилась за насечки на стене. Перебралась в углубление слева и нажала там переключатель. Прыгая боковыми прыжками по горе снега, забралась наверх, к выходу из пещеры. Проползла через коридор, поднялась вверх, убила монстра и вернулась туда, где оставила вагонетку. Села в нее и приехала обратно к перрону. Взломала дверь ломиком и взяла Lead Acid Battery. В нише за комнатой управления теперь открылась вторая пещерка (секрет №2). Я снова села в вагонетку, стоящую на нижних рельсах, и свернула в тоннель налево. Когда вагонетка остановилась, я прошла по коридору и нажала переключатель. Постреляв по неповоротливым мутантам, достигла конца коридора и выбралась наверх по лестнице, очутившись в небольшой пещере с двумя дверьми. В одной комнате прятался мутант, а за второй дверью был проход к вагонетке. Я нырнула в смертельно холодную воду и взяла со дна Winch Starter. Вернулась к вагонетке, доехала до небольшого перрона. Пересела в верхнюю вагонетку и путешествовала в ней до большой пещеры с озером. Над водой был подвешен батискаф. Добралась до лебедки, вставила Lead Acid Battery и включила Winch Starter'ом. Когда батискаф опустился в воду, я нырнула в него и проплыла по тоннелю. Выбравшись на берег, спустилась вниз с моста и в упор расстреляла мутанта. Перескакивая с выступа на выступ вниз, перепрыгнула через трещину и оказалась на платформе (секрет №3). Поднялась наверх к мосту, пробежала вперед и вышла к маленькому дому.

Antarctica: Lost City of Tinnos (3 секрета)

Нужно было ни в коем случае не дать добежать Виларду с артефактами к метеориту. Мало того, что он стал бы самым могущественным существом на Земле – он стал бы самым могущественным бессмертным существом на Земле.

Вышла из комнаты с красной лампой. Забралась по лестнице справа на верхний ярус и нажала на одном из выступов рычаг. Перепрыгнула на колонну, с нее – на каменный выступ справа, подобрала зеленый кристалл и ракету. Спустилась вниз и взяла в открывшейся комнате Uli key. Пробежала от двери налево. Открыла замок рядом с решеткой, она поднялась. Через открывшийся проход я поднялась на верхний ярус. Опустила еще один рычаг и по наклонному пандусу спустилась вниз. Снова рычаг – опустила его и пробежала на противоположную сторону пещеры. В комнате с решеткой нажала наверху крайние и среднюю каменные кнопки. Прошла к обрушившемуся мосту. На меня напали гигантские осы. Перепрыгнула через обрушившуюся часть моста и подобрала зеленый кристалл. По хрустальным блокам вприпрыжку добра-

лась до гнезда ос-мутантов (секрет №1), вернулась к мосту и пробежала направо. На втором мосту меня поджидали два монстра, но они не представили особенной проблемы. Пробежав между двумя раскачивающимися огнями, я попала в зал с колоннами, где снова пришлось отбиваться от ос-переростков. Прошла налево и нажала внизу рычаг, пристрелив попутно трех мутантов. В одной из ниш нажала следующий рычаг, по каменным выступам забралась в дыру наверху и проползла через низкий ход. В комнате с двумя огнями экспериментировала с рычагами до тех пор, пока каменная платформа не поднялась настолько, что я смогла по потолку забраться к рычагу, открывающему выход из этой комнаты. Спустившись вниз, опустила рычаг на правой стене и прошла в открывшуюся комнату с зеленым кристаллом (секрет №2). Воспользовалась открывшимся выходом, свернула налево и, поднявшись по лестнице наверх, прошла в помещение с колоннами и огненной колонной в центре. Отсюда можно было попасть в четыре комнаты, в каждой из которых хранились Oceanic Mask. В Комнате Земли (Earth area) я свернула направо. Обойдя трясину, вышла к выступам, взобралась наверх, прошла вперед и взяла Маску Земли. Началось землетрясение. Я спустилась вниз, пробежала влево, по платформам добралась до рычага и опустила его. Выбежала из пещеры. В комнате с огнями забралась с каменного блока в нишу (секрет №3) и благополучно вернулась в комнату с колонной света. В Комнате Ветра (Wind area) я пробежала направо по длинному коридору. Отпрыгивая от покатившихся деревянных ловушек, я добралась до возвышения, где и взяла Маску Ветра. Прошла в Комнату Воды (Water area), проползла под двигающимися ножами, нырнула в воду и проплыла через тоннель на дне. Оказалась в затопленной пещере с четырьмя ответвлениями и движущимися резаками. В первом ответвлении слева нажала рычаг, потом всплыла через второе ответвление в небольшую комнату. За двигающимися лезвиями опустила рычаг, проскользнула между смертоносными ножами и взяла Маску Воды – Water Mask. В Огненной комнате, прыгая по камням и хрустальным блокам, достигла рычага и взяла четвертую Oceanic Mask – Маску Огня. Затем вернулась в комнату с колонной света и вставила все четыре Oceanic Mask в колонны. Взяла Uli key в комнате с большим бассейном. Вернулась к столбу света и открыла каменный замок Uli key'ем. Я спустилась вниз, там, где тысячи лет лежал магический метеорит.

Antarctica: Meteorite Cavern

Эх, Вилард, Вилард... Неограниченная магия и мания величия до добра не доводит. Ну, посмотри на себя - в кого ты превратился? Урод, паукообразный монстр. Извини, Вилард, но теперь я просто обязана тебя убить.

Пули не причиняли видоизменившемуся ученому серьезного вреда; иногда он падал, но потом снова вставал и опять начинал гоняться за мной по кругу. Что-то мне подсказывало, что если дать ему хотя бы раз воспользоваться магией, то на меня можно будет вешать траурный веночек. А вокруг кипело озеро лавы, один шаг в которую означал быструю и очень болезненную смерть. Паук-Вилард в очередной раз споткнулся, я забежала в нишу и, схватив один из четырех кусков метеорита, быстро выбежала обратно. Когда я забрала все четыре артефакта, Вилард перестал быть бессмертным. Rocket Launcher довершил дело, и мутант-ученый погиб бесславной смертью. Я забралась по одной из лестниц наверх, смогла повиснуть на потолке и перебраться к каменной платформе. Спустившись на нее, перепрыгнула на другую сторону пещеры и выбралась на поверхность. Пробежала к казармам, потратила остатки боеприпасов на солдат, выбежала к посадочной площадке и увидела, как садится вертолет.

Далее шли чистые страницы, и лишь между последними листами лежала Ее фотография, на которой изящным подчерком были сделаны две надписи: «From London with love»; и по-русски: «Дневник – вернуть!»

Я забрал фотографию, немного подумал и на последней странице написал: Lara Croft – only and forever!

P.S. В Tomb Raider III есть совсем небольшой и очень красивый секретный уровень - All Hallows, который становится доступен только в том случае, если вы собрали все секреты, а их в игре – 59.

P.P.S. А дневник на следующий день куда-то пропал, и я, кажется, догадываюсь, кто его взял.

Cheats



101st Airborne in Normandy

Во время игры достаточно набрать:

AirNormandy - снова высадить солдат в Нормандии

AngryManDinners - покормить солдат

Iknow - видны все фашисты, все мешки и все внутри зданий

TraitorTraitor - наши солдаты не сдаются!

PrisonPod - удаляет все парашюты

Weasel - все солдаты на карте доступны

YouGoSquishNow - все фрицы на карте умерли

Helllive - опять же, все фрицы на карте умерли

Ihaveyounow - все немцы сдались в плен

Beef - все коровы мертвы (так вот куда англичане дели зараженную говядину!).

Heknows - и все тайное становится явным

Robocor3 - ваши солдаты берсеркеры!

Hohoho - дает новенькую MG42 и две обоймы к ней

Age of Empires: Rise of Rome

Наберите эти коды в окне чата:

king arthur - заменяет всех птиц драконами (999 HP)

grantlinkspence -заменяет всех зверей на Animal Kings.

pow big mamma - новый юнит BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! - новый юнит "Saint Francis", убивающий врагом молнией (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly - робот "Zug 209" (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

photon man - человек космической эры в скафандре и-лазерным ружьем.

Alpha Centauri

Если вам просто необходимо получить несколько единиц энергии не совсем честным путем, а получить статус Cheater не очень бы хотелось, то вам необходимо просто изменить число в файле сохраненной игры по следующему адресу:

Если играете за Gaians - 2608

Если играете за Hive - 46c4

Если играете за University - 6780

Если играете за Morganites - 883c

Если играете за Spartans - a8f8

Если играете за Believers - c9b4

Если играете за Peasekeepers - ea70

Пример: Вы играете за University и у вас 10 единиц энергии. По адресу 6780 у вас будет примерно следующее - 0A00 0000 0000 0000 0000 0000 0000... Измените 0A 00 00 (10) на 40 42 0F (1,000,000.)

African Safari

Дополнительные деньги

Переведите курсор мышки в верхний левый угол экрана и нажмите "Ctrl+4".

Коды необходимо вводить непосредственно во время игры.

HUGE GUNS - бесконечное количество боеприпасов

VULTURE - режим полета

HGWELLS - частичная невидимость

FLAGALL - пометить всех не лицензированных животных

FLAGEVERY - пометить всех животных

GPS - пометить текущую позицию

+1 CHR manual	BOOK07	Boots of Stealth	BOOT02
+1 CON manual	BOOK03	Boots of the North	BOOT03
+1 DEX manual	BOOK05	Bottle of Wine	MISC61
+1 INT manual	BOOK06	Bowl of Water Elemental	
+1 STR manual	BOOK04	Control	MISC53
+1 WIS manual	BOOK08	Bracers	BRAC05
Acid Arrow	AROW04	Bracers of Archery	BRAC04
Agannazar's Scorchers	SCRL1B	Bracers of Defense AC 6	BRAC03
Agni Mani Necklace	AMUL06	Bracers of Defense AC 7	BRAC02
Amulet of Metaspell Influence		Bracers of Defense AC 8	BRAC01
(+1 2nd level spell)	AMUL16	Broken Armor	MISC58
Amulet of Protection +1	AMUL14	Broken Miscellaneous	MISC59
Andar Gem	MISC22	Broken Shield	MISC57
Angel Skin Ring	RING16	Broken Weapon	MISC56
Animate Dead	SCRL2D	Buckler	SHLD08
Ankheg Plate Mail	PLAT06	Buckler	SHLD09
Ankheg Shell	MISC12	Buckler	SHLD10
Antidote	POTN20	Bullet	BULL01
Antidote	POTN32	Bullet +1	BULL02
Aquamarine Gem	MISC33	Bullet +2	BULL03
Armor	SCRL67	Burning Hands	SCRL68
Arrow	AROW01	Chainmail	CHAN01
Arrow +1	AROW02	Chainmail +1	CHAN02
Arrow +2	AROW11	Chainmail +2	CHAN03
Arrow +2	AROW1A	Charm Person	SCRL69
Arrow of Biting	AROW05	Chew Toy	MISC63
Arrow of Detonation	AROW06	Child's Body	MISC54
Arrow of Fire	AROW08	Chill Touch	SCRL82
Arrow of Ice	AROW09	Chromatic Orb	SCRL83
Arrow of Piercing	AROW10	Chrysoberyl Gem	MISC30
Arrow of Slaying	AROW03	Clairvoyance	SCRL1D
Arrow or Dispelling	AROW07	Cloak of Balduran	CLCK05
Bandit Scalp	MISC86	Cloak of Displacement	CLCK03
Bastard Sword	SW1H01	Cloak of Non-Detection	CLCK06
Bastard Sword +1	SW1H02	Cloak of Protection +1	CLCK01
Bastard Sword +1,		Cloak of Protection +2	CLCK02
Shapeshifters	SW1H03	Cloak of the Wolf	CLCK04
Battle Axe	AX1H01	Cloudkill	SCRL2E
Battle Axe +1	AX1H02	Club	BLUN01
Battle Axe +2	AX1H03	Color Spray	SCRL70
Black Opal	MISC38	Composite Long Bow	BOW01
Blindness	SCRL71	Composite Long Bow +1	BOW02
Bloodstone Amulet	AMUL13	Cone of Cold	SCRL2F
Bloodstone Gem	MISC20	Confusion	SCRL1U
Bloodstone Ring	RING15	Contaminated Iron	MISC87
Bluestone Necklace	AMUL05	Cure Critical Wounds	SCRL61
Blur	SCRL85	Cure Serious Wounds	SCRL56
Bolt	BOLT01	Cursed Scroll of Stupidity	SCRL18
Bolt +1	BOLT02	Cursed Scroll of Weakness	SCRL10
Bolt +2	BOLT06	Dagger	DAGG01
Bolt of Biting	BOLT04	Dagger +1	DAGG02
Bolt of Lightning	BOLT03	Dagger +2	DAGG03
Bolt of Polymorphing	BOLT05	Dagger +2, Longtooth	DAGG04
Boo	MISC84	Dart	DART01
Boots of Avoidance	BOOT04	Dart +1	DART02
Boots of Grounding	BOOT05	Dart of Stunning	DART03
Boots of Speed	BOOT01	Dart of Wounding	DART04

Cheats

Dead Cat	MISC62	Helm of Opposite Alignment	HELM02
Delorna's Statue	MISC70	Helmet	HELM01
Detect Evil	SCRL86	Helshara's Artifact Fragment	MISC69
Detect Invisibility	SCRL87	Hold Person	SCRL1I
Diamond	MISC42	Horn Coral Gem	MISC35
Dimension Door	SCRL1V	Horror	SCRL89
Dire Charm	SCRL1S	Identify	SCRL75
Dispel Magic	SCRL1E	Idol	MISC48
Duke Eltan's Body	MISC55	Improved Invisibility	SCRL1Y
Eagle Bow	BOW08	Infravision	SCRL76
Elixir of Health	POTN17	Invisibility	SCRL90
Emerald	MISC43	Iol Gem	MISC26
Female Body	MISC79	Jade Ring	RING13
Fire Agate Gem	MISC16	Jasper Gem	MISC23
Fire Opal Ring	RING18	Key to River Plug	MISC83
Fireball	SCRL1G	Kings Tears	MISC44
Flail	BLUN02	Knock	SCRL91
Flail +1	BLUN03	Know Alignment	SCRL92
Flame Arrow	SCRL1F	Laeral's Tear Necklace	
Flame Strike	SCRL62	(3000 gp)	AMUL12
Flamedance Ring	RING17	Large Shield	SHLD05
Free Action	SCRL58	Large Shield	SHLD15
Friends	SCRL72	Large Shield	SHLD16
Full Plate Mail	PLAT04	Large Shield +1	SHLD06
Full Plate Mail +1	PLAT05	Large Shield +1,	
Garnet Gem	MISC34	+4 vs Missiles	SHLD07
Gauntlets of Dexterity	BRAC07	Larloch's Minor Drain	SCRL84
Gauntlets of Fumbling	BRAC08	Leather Armor	LEAT01
Gauntlets of Ogre Power	BRAC06	Leather Armor +1	LEAT02
Gauntlets of Weapon		Leather Armor +2	LEAT03
Expertise	BRAC10	Letter	SCRL2I
Gauntlets of Weapon Skill	BRAC09	Letter	SCRL2J
Ghost Armor	SCRL1T	Letter	SCRL3D
Ghoul Touch	SCRL1C	Light Crossbow	XBOW04
Girdle	BELT01	Light Crossbow +1	XBOW05
Girdle of Bluntness	BELT03	Light Crossbow of Speed	XBOW06
Girdle of Piercing	BELT04	Lightning Bolt	SCRL1K
Girdle of Sex Change	BELT05	Lock of Nymph's Hair	MISC51
Gold Necklace	AMUL10	Long Bow	BOW03
Gold Piece	MISC07	Long Bow +1	BOW04
Gold Ring	RING10	Long Bow of Marksmanship	BOW07
Golden Girdle	BELT02	Long Sword	SW1H04
Golden Pantaloons	MISC47	Long Sword +1	SW1H05
Grease	SCRL66	Long Sword +2	SW1H06
Greenstone Ring	RING14	Luck	SCRL93
Halberd	HALB01	Lynx Eye Gem	MISC17
Halberd +1	HALB02	Mace	BLUN04
Halberd +2	HALB03	Mace +1	BLUN05
Haste	SCRL1H	Magic Missile	SCRL77
Heavy Crossbow	XBOW01	Magical Book	BOOK01
Heavy Crossbow +1	XBOW02	Male Body	MISC80
Heavy Crossbow of Accuracy	XBOW03	Medium Shield	SHLD03
Helm of Balduran	HELM07	Medium Shield	SHLD13
Helm of Charm Protection	HELM06	Medium Shield	SHLD14
Helm of Defense	HELM04	Medium Shield +1	SHLD04
Helm of Glory	HELM03	Melf's Acid Arrow	SCRL95
Helm of Infravision	HELM05	Melicamp the Chicken	MISC49

Minor Globe of Invulnerability	SCRL1Z	Potion of Perception	POTN39
Mirror Image	SCRL96	Potion of Power	POTN41
Mithril Chain Mail +4	CHAN06	Potion of Regeneration	POTN42
Monster Summoning I	SCRL1L	Potion of Stone Form	POTN46
Monster Summoning II	SCRL2A	Potion of Stone Giant	
Monster Summoning III	SCRL2G	Strength	POTN12
Moonbar Gem	MISC40	Potion of Storm Giant	
Moonblade	SW1H13	Strength	POTN07
Moonstone Gem	MISC27	Potion of Strength	POTN44
Morning Star	BLUN06	Protection from Acid	SCRL03
Morning Star +1	BLUN07	Protection from Cold	SCRL04
Mulahey's Holy Symbol	MISC85	Protection from Electricity	SCRL05
Necklace	AMUL02	Protection from Evil	SCRL78
Necklace of Missiles	AMUL01	Protection from Fire	SCRL06
Neutralize Poison	SCRL59	Protection from Magic	SCRL07
Non-Detection	SCRL1M	Protection from Normal	
Normal Book	BOOK09	Missiles	SCRL1N
Nymph Cloak	CLCK07	Protection from Petrification	SCRL15
Oil of Firey Burning	POTN13	Protection from Petrification	SCRL73
Oil of Speed	POTN14	Protection from Poison	SCRL08
Oil of Speed	POTN23	Protection from Undead	SCRL09
Onyx Ring	RING12	Quarterstaff	STAF01
Pearl	MISC36	Quarterstaff +1	STAF02
Pearl Necklace	AMUL11	Rabbit's Foot	MISC88
Plate Mail +1	PLAT02	Rainbow Obsidian Necklace	AMUL07
Plate Mail Armor	PLAT01	Raise Dead	SCRL63
Potion of Absorption	POTN18	Red Potion	POTN15
Potion of Agility	POTN19	Resist Fear	SCRL94
Potion of Clarity	POTN21	Ring	RING01
Potion of Cloud Giant		Ring of Animal Friendship	RING03
Strength	POTN06	Ring of Clumsiness	RING04
Potion of Cold Resistance	POTN22	Ring of Energy	RING20
Potion of Defense	POTN24	Ring of Fire Resistance	RING02
Potion of Explosions	POTN26	Ring of Folly	RING23
Potion of Fire Giant Strength	POTN05	Ring of Free Action	RING09
Potion of Fire Resistance	POTN02	Ring of Holiness	RING22
Potion of Firebreath	POTN27	Ring of Infravision	RING21
Potion of Fortitude	POTN28	Ring of Invisibility	RING05
Potion of Freedom	POTN45	Ring of Protection +1	RING06
Potion of Frost Giant Strength	POTN04	Ring of Protection +2	RING07
Potion of Genius	POTN29	Ring of Wizardry	RING08
Potion of Healing	POTN08	Rogue Stone	MISC45
Potion of Healing	POTN25	Ruby Ring	RING19
Potion of Heroism	POTN09	Samuel	MISC13
Potion of Hill Giant Strength	POTN03	Scimitar +3, Frostbrand	SW1H15
Potion of Infravision	POTN30	Shadow Armor	LEAT08
Potion of Insight	POTN43	Shadow Door	SCRL2H
Potion of Insulation	POTN31	Shandon Gem	MISC32
Potion of Invisibility	POTN10	Shield	SCRL79
Potion of Invulnerability	POTN11	Shield Amulet	AMUL15
Potion of Invulnerability	POTN40	Shocking Grasp	SCRL80
Potion of Magic Blocking	POTN33	Short Bow	BOW05
Potion of Magic Protection	POTN34	Short Bow +1	BOW06
Potion of Magic Shielding	POTN35	Short Sword	SW1H07
Potion of Master Thievery	POTN36	Short Sword +1	SW1H08
Potion of Mind Focusing	POTN37	Short Sword +2	SW1H09
Potion of Mirrored Eyes	POTN38	Short Sword of Backstabbing	SW1H10

Cheats

Silver Necklace	AMUL09	Telescope	MISC64
Silver Ring	RING11	The Candle	MISC74
Skull	MISC50	The Claw of Kazgaroth	MISC72
Skull Trap	SCRL1P	The Horn of Kazgaroth	MISC73
Skydrop Gem	MISC21	Throwing Axe	AX1H04
Sleep	SCRL81	Throwing Axe +2	AX1H05
Sling	SLNG01	Throwing Dagger	DAGG05
Sling +1	SLNG02	Tiger Cowrie Shell Necklace	AMUL08
Slow	SCRL1O	Turquoise Gem	MISC19
Small Shield	SHLD01	Two Handed Sword	SW2H01
Small Shield	SHLD11	Two Handed Sword +1	SW2H02
Small Shield	SHLD12	Two Handed Sword,	
Small Shield +1	SHLD02	Berserking	SW2H03
Spear	SPER01	Vampiric Touch	SCRL1Q
Spear +1	SPER02	Violet Potion	POTN16
Spear +3, Backbiter	SPER03	Wand of Fear	WAND02
Spell Book	BOOK02	Wand of Fire	WAND05
Spell Scroll	SCRL02	Wand of Frost	WAND06
Sphene Gem	MISC37	Wand of Lightning	WAND07
Spider Body	MISC60	Wand of Magic Missiles	WAND03
Spider's Bane	SW2H06	Wand of Monster Summoning	WAND10
Splint Mail	CHAN04	Wand of Paralyzation	WAND04
Splint Mail +1	CHAN05	Wand of Polymorphing	WAND09
Star Diopside Gem	MISC31	Wand of Sleep	WAND08
Star Sapphire	MISC41	Wand of the Heavens	WAND11
Stinking Cloud	SCRL97	War Hammer	HAMM01
Strength	SCRL98	War Hammer +1	HAMM02
Studded Leather Armor	LEAT04	War hammer +2	HAMM03
Studded Leather Armor +1	LEAT05	Water Opal	MISC39
Studded Leather Armor +2	LEAT07	Waterstar Gem	MISC28
Studded Leather Armor +2,		Web	SCRL99
missile attraction	LEAT06	Winter Wolf Pelt	MISC01
Studded Necklace		Wraith Form	SCRL1R
with Zios Gems	AMUL04	Wyvern Head	MISC52
Sunstone Gem	MISC18	Ziose Gem	MISC29
Tchazar Gem	MISC24	Zircon Gem	MISC25

Baldur's Gate

Откройте любой текстовый редактор (например Notepad) и откройте в нем файл Baldur.ini, который находится в том каталоге, куда вы проинсталировали игру. Добавьте линию Cheats=1 в разделе [Game Options], сохраните файл и запустите игру.

Запустив программу, нажмите Ctrl-Tab чтобы вывести консоль в которой вам предстоит набирать читы. Наберите коды таким образом, как они написаны ниже, и нажимайте после каждого кода Enter.

Cheats:Midas(); - получить 500 золотых

Cheats:CriticalItems(); - получить все предметы, необходимые для выполнения главного квеста

Cheats:DrizztDefends(); - появление дружелюбного Drizzt

Cheats:DrizztAttacks(); - появление враждебного Drizzt

Cheats:TheGreatGonzo(); - появление десяти дружелюбных цыплят-берсерков.

Cheats:CowKill(); - создается заклинание Cow Kill, если поблизости находится свободная корова

Cheats:ExploreArea(); - открывается вся карта

Cheats:FirstAid(); - в инвентори добавляется Scroll Of Stone To Flesh, 5 Potions Of Healing и 5 Antidotes

CLUAConsole:SetCurrentXP("[число]") - устанавливает количество experience points у всех членов партии, указанное вами в квадратных скобках

CLUAConsole:EnableCheatKeys() - включает "читерские клавиши"

CLUAConsole:CreateCreature("[имя создания]") - появляется создание или NPC, указанное вами в квадратных скобках

CLUAConsole:CreateItem("[имя предмета]") - создает предмет, указанный вами в квадратных скобках

Список "читерских клавиш"

Для того, что бы ими воспользоваться, необходимо ввести код "CLUAConsole:EnableCheatKeys()".

[Ctrl] + B - просмотреть финальную видео вставку

[Ctrl] + S - выбор видео вставки

[Ctrl] + A - просмотр выбранной видео вставки

[Ctrl] + D - просмотреть игровую статистику

Имена монстров или NPS

Размер имени, вводимое в "CLUAConsole:CreateCreature("[name]")" не должно превышать шесть символов. Если же оно больше, то пишутся первые шесть символов. Перед экспериментами с созданием NPS и монстров лучше сохранитесь - игра может зависнуть.

Примеры создания монстров и NPS

Gibberling	CLUAConsole:CreateCreature("Ray")
Khalid	CLUAConsole:CreateCreature("Khalid")
Jaheira	CLUAConsole:CreateCreature("Jaheir")
Noober	CLUAConsole:CreateCreature("Noober")
Rufie	CLUAConsole:CreateCreature("Rufie")
Flaming Fist Mercenary	CLUAConsole:CreateCreature("Flame")
Angelo	CLUAConsole:CreateCreature("Angelo")
Guard	CLUAConsole:CreateCreature("Guard")
Ogre Mage	CLUAConsole:CreateCreature("Droth")
Flaming Fist wizard	CLUAConsole:CreateCreature("Flamwiz")
Dilos	CLUAConsole:CreateCreature("Flma13")
Drizzt	CLUAConsole:CreateCreature("Drizzt")
Elminster	CLUAConsole:CreateCreature("Elmins")

Список имен предметов:

Для примера, "CLUAConsole:CreateItem("AMUL01")" создает Necklace of Missiles.

Blood2: the Chosen

Нажмите "T" после чего вводите коды:

MPGOD - режим бога

MPKFA - набор оружия

MPAMMO - полный комплект боеприпасов

MPCLIP - режим прохождения сквозь стены

MPHEALTHY - полностью восстанавливает здоровье

MPWHEREAMI - показывает ваши координаты

MPBEEFCAKE - больше жестокости

MPKILLEMALL - убивает всех монстров на уровне

MPSPPEEDUP - изменяет вашу скорость от 1 до 5

MPSTRONGER - изменяет вашу силу от 1 до 5

MPCALEB - меняет вашего персонажа на Caleb

MPOPHELIA - меняет вашего персонажа на Ophelia

MPISHMAEL - меняет вашего персонажа на Ishmael

MPGABBY - меняет вашего персонажа на Gabriella

MPBERETTA - получить Beretta (повторить для двух)

MPSUBMACHINEGUN - получить Submachinegun

MPFLAREGUN - получить Flaregun

MPSHOTGUN - получить Shotgun

MPSNIPERRIFLE - получить Sniper Rifle
MPHOWITZER - получить Howitzer
MPNAPALMCANNON - получить Napalm Cannon
MPSINGULARITY - получить Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE - получить Assault Rifle
MPBUGBUSTER - получить Bug buster
MPMINIGUN - получить Minigun
MPLASERRIFLE - получить Cobalco Laser Rifle
MPTESLACANNON - получить Tesla Cannon
MPVOODOO - получить Voodoo Doll
MPTHEORB - получить The Orb
MPLIFELEECH - получить Life Leech
MPGOBLE - выводит надпись: «Brian L. Goble is a programming god!»
MPTOTARO - выводит надпись: «Jim Totaro is da man!»
MPGOSHOPPING - дает все предметы
MPNICENURSE - дает +25 к жизни
MPREALLYNICENURSE - +100 к жизни (до 300)
MPWARD - дает ward (+25 к брони)
MPNEWCROWARD - дает newcroward (+100 к брони)
MPCARBONFIBER - дает Willpower Powerup
MPTAKEOFFSHOES - дает invisible
MPHERKERMUR - дает Triple Damage Powerup
MPBEANSOFCOOLNESS - дает неплохой набор оружия

Bubble Hero 2

Пароли для уровней:

Режим для одного игрока

Stage 2 - зеленый, желтый, голубой, желтый
Stage 3 - красный, зеленый, голубой, желтый
Stage 4 - голубой, зеленый, желтый, голубой
Stage 5 - голубой, желтый, красный, зеленый
Stage 6 - красный, желтый, красный, голубой
Stage 7 - желтый, зеленый, зеленый, красный

Режим для двух игроков

Stage 2 - желтый, голубой, красный, голубой
Stage 3 - зеленый, желтый, красный, голубой
Stage 4 - красный, желтый, голубой, красный
Stage 5 - красный, голубой, зеленый, желтый
Stage 6 - зеленый, голубой, зеленый, красный
Stage 7 - голубой, желтый, желтый, зеленый

Carmageddon 2

Наберите во время игры:

lemmingize - глупые пешеходы
stiffspasms - прибавить время к таймеру
tilty - pinball-режим
wotawatami - flamethrower (15 штук)
smartbastard - закончить гонку
tingting - бесплатная починка
stopsnatch - переключить таймер
moonminnie - лунная гравитация
cintonco - "горячая" дорога
fastbast - turbo-пешеходы
watersport - подводный бонус
mrmainwaring - пешеходы в панике
bigdangle - "хвост"
wetwet - добавить денег

Caesar 3

Пароли к игре Caesar 3:

Щелкните правой кнопкой мыши на водоеме и нажмите ALT K после чего

ALT V - победа в миссии

ALT C - добавит денег (если у вас меньше 5000Dn.)

Close Combat 3

1. Сохраните игру, например, "Blitz Krieg" и сделайте еще одну копию - на всякий случай.
2. Откройте файл с сохраненной игрой в любом текстовом редакторе и отыщите свое имя.
3. Поднимитесь от первой буквы вашего имени на одну строчку и через семь байт вы найдете место размещения Requisition Points Remaining.
4. Замените эти два байта на FF70.
5. Сохраните измененный файл.
6. Загрузите измененный файл с сохраненной игрой и вы получите 28927 Requisition Points Remaining.

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1. FIRST | 18. OCEAN | 35. SERPENT |
| 2. PADDLE | 19. TERRAIN | 36. AIRCRAFT |
| 3. CAVERN | 20. OAK | 37. POWDER |
| 4. ASTEROID | 21. FORGE | 38. COMPASS |
| 5. TEMPLE | 22. CASTLE | 39. ARROW |
| 6. METEOR | 23. TOMB | 40. CORE |
| 7. GLACIER | 24. WATERFALL | 41. REACTOR |
| 8. PEAK | 25. POTION | 42. GRAVEYARD |
| 9. VALLEY | 26. MAGIC | 43. WATERHOLE |
| 10. FANTASY | 27. STABLE | 44. SPEEDBOAT |
| 11. TREASURE | 28. HEAVEN | 45. BEACH |
| 12. ISLAND | 29. FORCE | 46. SILVER |
| 13. TWISTER | 30. ARMORY | 47. AMNESIA |
| 14. BUTTERFLY | 31. CLIFF | 48. METAPHOR |
| 15. CANNON | 32. TIDE | 49. CHAMBER |
| 16. THUNDER | 33. SNOWCAP | 50. JUDGEMENT |
| 17. LIGHTNING | 34. JUNGLE | |

Colin McRae Rally

Вместо своего имени наберите:

DARKSIDE - ехать по всем трассам ночью

BACKAGAIN - ехать по всем трассам в обратном направлении (от финиша к старту)

WHITEOUT - ехать по всем трассам при тумане

CHOIRBOY - комментатор с тонким голосом

SPECIALD - измененный режим просмотра вашего заезда

ROCKETMAN - более мощное ускорение

BIGGUNS - вдвое увеличить силу мотора

TURNBACK - вместо передних поворачиваются задние колеса

ALIENGOO - машина из желе

Commandos: Beyond the Call of Duty

Для включения кодов во время игры наберите "GONZOOPERA". После этого вы можете воспользоваться следующими читками:

Shift+X - перенос бойца на мышинный курсор

Shift+E/Ctrl+E - редактор миссии

Ctrl+I - невидимость

Ctrl+L - неуязвимость

F9 - информация о ландшафте

Ctrl+Shift+N - успешное выполнение миссии

Ctrl+Shift+X - уничтожить все на свете

Коды миссий:

KXII7 - миссия 2
GOH9O - миссия 3
HCOAU - миссия 4
TF4AO - миссия 5
T8TSN - миссия 6
TLESF - миссия 7
TUSLV - миссия 8

Deer Hunter 2

Во время охоты нажмите F2 и наберите следующие коды:

dh2tracker - показывает животных на карте.
dh2shoot - переносит вас к ближайшему животному.
dh2honey - все животные идут к вам
dh2wright - режим полета
dh2doolittle - животные вас не замечают
camera set deer1 - вид из глаз животного
camera set player - вид из ваших глаз
dh2flash - быстрый бег
dh2supaflash - очень быстрый бег
dh2thunder - гром
dh2rain - дождь
Dh2snow - снег
dh2blizzard - быстрая смена погоды

Delta Force

Все коды вводятся с консоли (клавиша `).

iwillsurvive - режим бога.
takeittothelimit - бесконечные боеприпасы.
closetoyou - противник вас не замечает.

Dionakra

Пароли для уровней:

Dune 2000

Сразу после начала миссии сохранитесь, выходите из игры и загрузите файл с сохраненной игрой в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор. Если вы играли за Atreides, то поменяйте байт по адресу 24346 на 50, если за Ordos'ов - то по адресу 71676, а для Harconnen'ов - 4ACE6.

Бесконечные деньги.

1. После старта игры постройте два tiles да бы в файле сохраненной игры осталось только один адрес, который необходимо изменить.
2. Запомните количество ваших денег, сохраните игру и выходите в главное меню.
3. В главном меню жмите Alt+tab для перехода в Windows
4. Используя стандартный виндовсовский калькулятор переведите число ваших денег в шестнадцатиричный формат, (для примера 4960 в десятичном формате равно 1360 в шестнадцатиричном.)
5. Используя шестнадцатиричный редактор откройте файл с сохраненной игрой.
6. Найдите в файле шестнадцатиричное число, которое у вас получилось. Запомните, в файле шестнадцатеричное число необходимо искать задом наперед, т.е. если у вас 1360, то искать необходимо 6013. Замените найденное число (006013) на FFFFAA - вы получите максимально возможное количество денег, которое не приводит систему к зависанию.
7. Сохраните изменения и закройте файл.
8. Возвращайтесь в Dune 2000 и загружайте файл с сохраненной игрой.

Fallout 2

Для того, что бы все основные характеристики у вашего персонажа были по максимуму,

начните новую игру и заходите на экран создания своего персонажа. Израсходуйте все свои Char points, запишитесь (Options/Save) и загрузите сохраненный файл в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор. Все байты по адресам 0007, 000b, 000f, 0013, 0017, 001b и 001f замените на 0A.

F-16 Multirole Fighter

Нажмите "Т" во время выполнения миссии и напечатайте:

you got what i need - не кончающиеся боеприпасы
 food goes here - восстановление расстрелянных боеприпасов
 big gulp - дозаправка самолета
 youre here forever - неуязвимость
 damn that corner - невозможность разбиться
 chiliburger - починить повреждения
 spindive - неуязвимость от вражеских выстрелов
 paperairplane - ваш самолет становится бумажным

Gruntz

Во время игры нажмите "ENTER", наберите один из кодов и снова нажмите "ENTER" для его активации.

mptraitor - режим "Traitor"
 mpback2life - режим "Zombie"
 mpmeepmeep - выбранный Grunt двигается быстрее
 mpcloakingdevice - неуязвимость для выбранного Grunt
 mplemonbuttercremez - секретный уровень: High on Sweetz
 mpyouresomoney - секретный уровень: High Rollerz
 mpmakemesomerpie - секретный уровень: Honey I Shrunk the Kidz
 mpriorio - секретный уровень: Trouble in the Tropics

Half-Life

Создайте на рабочем столе ярлык (Shortcut) к Halflife и в командной строке после hl.exe допишите "-console", что бы работал режим бога и переход на любую карту, или "-dev -console", для получения любого предмета.

В игре вызовите консоль (клавиша `) и напишите sv_cheats 1 для включения режима кодов. Затем используйте следующие cheat'ы:

IMPULSE 101 - Все оружие и немножко боеприпасов.

GOD - неуязвимость.

NOCLIP - режим прохождения сквозь стены.

MAP xxxx - перейти на карту xxxx.

Названия карт:

Single Player:

c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e, cla0, cla0a, cla0b, cla0c, cla0d, cla0e, cla1, cla1a, cla1b, cla1c, cla1d, cla1f, cla2, cla2a, cla2b, cla2c, cla2d, cla3, cla3a, cla3b, cla3c, cla3d, cla4, cla4b, cla4d, cla4e, cla4f, cla4g, cla4i, cla4j, cla4k, c2a1, c2a1a, c2a1b, c2a2, c2a2a, c2a2b1, c2a2b2, c2a2c, c2a2d, c2a2e, c2a2f, c2a2g, c2a2h, c2a3, c2a3a, c2a3b, c2a3c, c2a3d, c2a3e, c2a4, c2a4a, c2a4b, c2a4c, c2a4d, c2a4e, c2a4f, c2a4g, c2a5, c2a5a, c2a5b, c2a5c, c2a5d, c2a5e, c2a5f, c2a5g, c2a5w, c2a5x, c3a1, c3a1a, c3a1b, c3a2, c3a2a, c3a2b, c3a2c, c3a2d, c3a2e, c3a2f, c4a1, c4a1a, c4a1b, c4a1c, c4a1d, c4a1e, c4a1f, c4a2, c4a2a, c4a2b, c4a3, c5a1

Multiplayer/Deathmatch:

boot_camp, bounce, datacore, lambda_bunker, snark_pit, stalkyard, subtransit, undertow

Hazard Course:

t0a0, t0a0a, t0a0b, t0a0b1, t0a0b2, t0a0c, t0a0d

/GIVE xxxx - получить предмет xxxx.

Названия предметов:

item_airtank, item_antidote, item_battery, item_healthkit, item_longjump, item_security, item_sodacan, item_suit.

sНазвания боеприпасов:

ammo_357, ammo_9mmAR, ammo_9mmbox, ammo_9mmclip, ammo_Argrenades,

Cheats

ammo_buckshot, ammo_crossbow, ammo_egonclip, ammo_gaussclip, ammo_glockclip, ammo_mp5clip, ammo_mp5grenades, ammo_rpgclip

Названия оружия:

weapon_357, weapon_9mmAR, weapon_9mmhandgun, weapon_crossbow, weapon_crowbar, weapon_egon, weapon_gauss, weapon_glock, weapon_handgrenade, weapon_hornetgun, weapon_mp5, weapon_python, weapon_rpg, weapon_satchel, weapon_shotgun, weapon_snark, weapon_tripmine, weapon_quantumdestabilizer.

Hellbender

STEROID - бессмертие

IMPUMPD - все оружие

IMSTUCK - перейти на следующий уровень

MAXMEUP - сила возрастает до 100%

TOTLPWR - жизнь возрастает до 100%

AUTEM# - переместится на уровень # (# - номер уровня)

URDEAD# - оружие # (# - номер оружия)

Heretic 2

Для ввода кодов воспользуйтесь консолью (клавиша `).

playbetter - включение неуязвимости.

meatwagon - убийство всех монстров на уровне, не являющихся боссами.

victor - монстры вас не замечают.

angermonsters - злые монстры.

crazymonsters - монстры становятся берсерками.

kiwi - clipping on/off.

showcoords - show coordinates.

spawn (item) - создание перед вами предмета (item).

Список предметов:

item_weapon_firewall, item_weapon_maceballs, item_weapon_magicmissile, item_weapon_phoenixbow, item_weapon_redrain_bow, item_weapon_sphereofannihilation, item_defense_meteorbarrier, item_defense_polymorph, item_defense_powerup, item_defense_ringofrepulsion, item_defense_shield, item_defense_teleport, item_health_full, item_health_half, item_mana_combo_half, item_mana_combo_quarter, item_mana_defensive_full, item_mana_defensive_half, item_mana_offensive_full, item_mana_offensive_half, item_puzzle_canyonkey, item_puzzle_cloudkey, item_puzzle_cog, item_puzzle_crystal, item_puzzle_dungeonkey, item_puzzle_highpriestesskey, item_puzzle_highpriestesssymbol, item_puzzle_hive2amulet, item_puzzle_hive2gem, item_puzzle_hive2spear, item_puzzle_mincartwheel, item_puzzle_ore, item_puzzle_plazacontainer, item_puzzle_potion, item_puzzle_refinedore, item_puzzle_shield, item_puzzle_slumcontainer, item_puzzle_tavernkey, item_puzzle_tome, item_puzzle_townkey.

Heroes Of Might & Magic 3

Нажмите <TAB>, наберите один из нижеприведенных кодов и жмите "ENTER".

nwcpshisherprice - повысить яркость экрана

nwcalreadygotone - открывается место "захоронения" самого главного артефакта

nwcantioch - герой получает Aid Tent, Ballista and Ammo Cart

nwcavertingoureyes - незанятые войсками слоты героя заполняются отрядами по пять архангелов (Archangel)

nwccastleanthrax - герой получает максимум удачи (Luck)

nwccoconuts - герой получает неограниченное количество ходов

nwcfleshwound - незанятые войсками слоты героя заполняются отрядами по десять Death Night

nwcgeneraldirection - отрывается вся карта

nwcigotbetter - герой повышает свой уровень на единицу

nwcstuchrejoicing - герой получает максимум морали (Morale)

nwconlyamodel - в вашем замке строятся все постройки

nwcshrubbery - вы получаете большое количество ресурсов

nwcsirrobin - немедленно "провалить" сценарий
nwctrojanrabbit - немедленно выиграть сценарий

Kingpin

(только для демо-версии)

Загрузите игру с параметром командной строки "+developer 1". После этого во время игры вызовите консоль "" и вводите нижеприведенные коды.

god - режим бога, неуязвимость
noclip - режим прохождения сквозь стены
map [имя карты] - переход на выбранную карту
give all - все оружие, предметы, боеприпасы и т.д., исключая деньги
bullets nnn - получить nnn патронов для пистолета
shells nnn - получить nnn патронов для обреза
gas nnn - получить nnn боеприпасов для огнемета
give ammo - полный комплект боеприпасов
crowbar - фомка
pistol - пистолет
shotgun - обреза
flamethrower - огнемет
give weapons - получить все оружие
cash nnn - получить nnn денег
give health - здоровье
key1-10 - ключ 1-10
battery - батарейка

Названия карт:

bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, sr3

Lords of Magic: SE

Начните Sustom игру и начните создавать своего героя. Сохраните его в файл и выходите в Windows, нажав клавиши Alt+Tab, Загрузите свой файл (найдя его в подкаталоге "custldr") в любой шестнадцатеричный редактор и ищите адрес 00000320. Тут пропишите 6A018000. Вышеописанное действие даст вашему герою дополнительно более 800000 очков, используя которые, вы сможете превратить своего "подопытного" чуть ли не в бога. А вас властителем вселенной ;)

Myth II: Soulblighter

Для выбора любого уровня, на котором вы хотите играть, в главном меню зажмите SHIFT и кликните на NEW GAME.

Populous: The Beginning

Во время игры нажмите одновременно Tab и F11 и введите "bugne" для активации cheat-режима.

После этого становятся доступны следующие возможности:

При нажатии Tab и F3 вы получаете все заклинания.

При нажатии Tab и F4 вы получаете возможность строить все здания.

При нажатии Tab и F5 вы получаете максимальное количество маны.

Requiem: Avenging Angel

Во время игры нажмите "ENTER" и в открывшейся консоли вводите коды.

csmilton - включение чит-кодов

csyhwh - режим бога

csguns - все оружие

csammo - все боеприпасы

cshealth - все здоровье

csshroud - все здоровье и броня

csrosary - все предметы

csstigmata - пароль для Medlab
csitems - пароль для Medlab
csessence - бесконечная essence
cshalt - остановка времени
csvanish - убить все создания
cshost - режим полета
csback - быстрое восстановление из последней "сохраненки"
cs3dnow!on - включение технологии AMD 3Dnow
cs3dnow!off - выключение технологии AMD 3Dnow

Return Fire 2

Во время игры вызовите консоль (клавиша "~") и наберите easter! - на месте разрушенных зданий вместо осколков будут появляться разукрашенные яйца.

Когда вы находитесь в командном бункере, в консоли наберите fubar! - один из ваших джипов оснащается огромной бомбой, которая взорвется при малейшем вашем повреждении.

Все очки, звания и медали обнулятся, если вы примените один из вышеприведенных читов.

RollerCoaster Tycoon

Дополнительные \$5,000

Во время игры нажмите "F" для использования финансовых команд. Теперь нажмите одновременно M и "Enter" для получения \$5,000. Это вы можете делать только раз в месяц.

Simsity 3000

Все награды и возможности

Дабы получить халявные награды, зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "Pay tribute to your king" и нажмите Enter.

Cousin Vinnie

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "call cousin Vinnie" и нажмите Enter.

В окошке запланированных встреч, появится новый пункт - "Local Fundraising Event."

Этот бизнесмен предложит вам некоторую сумму, попросив взамен [censored]. Если вы примите его предложения, то на ваш счет начислится указанная в договоре сумма, но будете ли вы пользоваться после этого уважением...

Бесплатные здания и услуги

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "i am weak" и нажмите Enter.

Этот код позволяет вам строить здания, транспорт, сажать деревья и расчищать поверхность на халяву.

Instant Castle

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода читов, напечатайте "zyxwvu" и нажмите Enter.

Для того, чтобы использовать этот код, вы должны сначала вызвать кузина Vinnie и отказать ему в его аморальном предложении. Затем наберите этот код и в награду получите волшебный Sim-City замок.

Изменения ландшафта

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода читов, напечатайте один из приведенных кодов и нажмите Enter.

load terrain - позволяет загрузить черно-белую картинку в качестве текстуры поверхности

salt on - превращает свежую воду в соленую

salt off - превращает соленую воду в свежую

terrain one up - подымает земной уровень на один квадрат

terrain one down - опускает земной уровень на один квадрат

terrain ten up - подымает земной уровень на 10 квадратов
terrain ten down - опускает земной уровень на 10 квадратов

Time Machine

зажмите клавиши Ctrl + Shift + ALT и нажмите клавишу C. Когда появится окно ввода чистов, напечатайте один из приведенных кодов и нажмите Enter.

garbage in, garbage out - позволяет строить любые мусороперерабатывающие здания

power to the masses - позволяет строить любые электростанции

water in the desert - позволяет строить любые водные коммуникации

SiN

Все коды вводятся с консоли (клавиша `).

health 999 - 999 здоровья.

wuss - все оружие.

superfuzz - режим бога.

nocollision - режим прохождения сквозь стены.

wallflower - враги вас не замечают.

spawn magnum - прямо перед вами появляется Magnum.

spawn shotgun - прямо перед вами появляется Shotgun.

spawn assaultrifle - прямо перед вами появляется Assaultrifle.

spawn rocketlauncher - прямо перед вами появляется Rocketlauncher.

spawn sniperrifle - прямо перед вами появляется Sniperrifle.

spawn heligun - прямо перед вами появляется большой пулемет с вертолета.

spawn reactiveshields - прямо перед вами появляется ReactiveShield.

spawn rockets - прямо перед вами появляется ракеты.

spawn coin - прямо перед вами появляется монетка.

spawn health - прямо перед вами появляется аптечка.

Также вы можете получить два секретных оружия:

Наберите в консоли "Give Thrallgun", а затем "bind m use Trallgun" и при нажатии на клавишу m вы получите возможность стрелять из суперпупер ракетницы.

Наберите в консоли "spawn PulsePart1", затем "spawn PulsePart2", затем "spawn PulsePart3" и собрав эти части оружия, вы в руки получите протонную пушку.

give BlueCard - вы получаете голубую идентификационную карточку.

give OrangeCard - вы получаете оранжевую идентификационную карточку.

give YellowCard - вы получаете желтую идентификационную карточку.

give GreenCard - вы получаете зеленую идентификационную карточку.

Starcraft: Brood War

Отключение лимита на постройку юнитов.

Что бы сразу сколотить армию из двухсот zerling'ов не строя никому не нужных Overlod, нажмите ENTER, наберите "food for thought" и опять жмите на ENTER.

Продолжение игры после победы в миссии

Хотите еще чуть-чуть разведать карту после победы? Жмите ENTER, наберите "staying alive" и опять жмите ENTER.

Отключение дерева технологий

Необходимо построить Hydralisk Den, когда у вас нет еще Spawning Pool? Нет проблем -

00 - Trainee

01 - Cadet

02 - Ensign

03 - Officer

04 - Lieutenant

05 - Flight Leader

06 - Captain

07 - Squad Leader

08 - Gold Leader

09 - Major

0A - Commander

0B - Colonel

0C - General

0D - Line Admiral

0E - Fleet Admiral

0F - Supreme Allied Commander

жмите ENTER, наберите "modify the phase variance" и опять жмите ENTER. Код позволяет иг-

Cheats

норировать порядок постройки зданий.

Быстрое строительство

Не хотите ждать, пока построятся Battleship - жмите ENTER, наберите "operation cwal" и опять на ENTER.

Все заклинания

Вам жаль тратить ресурсы на изобретение заклинаний для юнитов - жмите ENTER, наберите "medieval man" и опять ENTER.

Апгрейд юнитов

Ваши юниты слабы в бою? Жмите ENTER, наберите "something for nothing" и опять жмите ENTER. (Показатели брони и оружия увеличиваются на единичку).

Бесконечная магия

У вас один Templar, а на вас налетела стая Mutalisk'ов? Жмите ENTER, наберите "the gathering" и опять жмите ENTER.

Провал миссии

Вы ни разу не проиграли, а хотите посмотреть, что покажут? Жмите ENTER, наберите "game over man" и опять на ENTER.

Победа

Вы не можете пройти какую то миссию? Жмите ENTER, наберите "there is no cow level" и опять ENTER.

Режим бога

Хотите сделать все ваши юниты и строения неуязвимыми? Жмите ENTER, наберите "power overwhelming" и опять жмите ENTER.

Переход на любой уровень

Хотите перескочить на последнюю миссию за Zerg'ов? Жмите ENTER, наберите "ophelia" затем два раза ENTER, после чего набирайте название понравившегося уровня. И снова ENTER, конечно.

Названия уровней в Brood War следующие: за Protoss - xprotoss1, xprotoss2 и т.д., за Terran - xterran1, xterran2 и т.д., а за Zerg - xzerg1, xzerg2.

Выключение Fog of War

На вас угнетающе действует "туман войны"? Жмите ENTER, наберите "war aint what it used to be" и опять ENTER.

Получение 10,000 Minerals и Gas

Враг захватил все залежи ресурсов? Жмите ENTER, наберите "show me the money" и опять жмите ENTER.

Получение 500 Minerals

Кончились минералы? Жмите ENTER, наберите "whats mine is mine" и опять жмите ENTER.

Получение 500 Vespene Gas

Не хватает газа? Жмите ENTER, наберите "breathe deep" и опять на ENTER.

Открытие всей карты

Вам необходимо знать, что делает ваш соперник? Жмите ENTER, наберите "black sheep wall" и опять жмите ENTER.

Радио свободных Зергов

Для того, что бы послушать секретную тему Zerg, жмите ENTER, наберите "radio free zerg" и снова ENTER. (Работает, только если вы играете за Zerg)

Star Wars Rogue Squadron

В каталоге PLAYERPROFILES, который вы найдете там, куда проинсталлировали Rogue Squadron, расположены файлы с информацией об игроках. Информация о первом хранится в PLAYER_00.SAV, о втором - в PLAYER_01.SAV, и т.д.

Загрузите ваш файл в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор и делайте следующие изменения:

По адресу 32 располагается информация о текущей миссии. 00 - первая миссия, 01 - вторая, и так далее до 0F - последней шестнадцатой миссии. Измените байт на 0F и вы получите доступ сразу ко всем миссиям.

По адресу 31 вы найдете информацию о вашем звании, где:

По адресам с 53 до 57 расположена информация о ваших наградах.
Каждое число означает:

- 0 - Нет медалей
- 1 - одна бронзовая
- 2 - одна серебрянная
- 3 - одна золотая
- 4 - одна бронзовая
- 5 - одна бронзовые
- 6 - одна бронзовая и одна серебрянная
- 7 - одна бронзовая и одна золотая
- 8 - одна серебрянная
- 9 - одна бронзовая и одна серебрянная
- A - две серебрянные
- B - одна серебрянная и одна золотая
- C - одна золотая
- D - одна бронзовая и одна золотая
- E - одна серебрянная и одна золотая
- F - две золотые

Т.к. каждый байт содержит две цифры, то байт, скажем, 4D будет значить: одна бронзовая + 1 бронзовая и одна золотая = две бронзовые и одна золотая медали. В связи с тем, что максимальное количество медалей девятнадцать, FF FF FF FF FF будет означать 19 золотых медалей вместо двадцати.

The 5th Element

Наберите нижеприведенные коды в главном меню и у вас после New Game появятся следующие опции:

- RALPH - Level select (выбор любого уровня)
- DAVID - Unlimited (бесконечные боеприпасы)
- THIERRY - Enemies steps (враги вас не замечают)
- JEROME - Shield (энергетический щит)
- OLIVIER - All weapons (вы получаете все оружие)
- FANETTE - All objects (вы получаете все предметы)
- BENOIT - All films (перед игрой вы просмотрите все заставки)
- JOEL - включает все вышеперечисленное

Turok 2: Seeds of Evil

Для возможности активации кодов в опции Cheat, во время игры нажмите ESC, заходите в Enter cheats и набирайте:

- TROMPEM - Big hands and feet mode.
- BIGBADNOODLE - Big head mode.
- HELLOSTICKY - Stick mode.
- LILLIPUTIAN - Tiny mode.
- PICASSO - Pen and Ink mode.
- HENRYSBILERP - Gouraud mode.
- YOQUIEROJUAN - Juans cheat.
- LEGOMANIAC - Zach attack cheat.
- INEEDAUPS - Blackout mode.
- WIZARDOFOZ - "MMMM... Tasty frooty stripes".
- OBLIVIONISOUTTHERE - Big cheat.
- JANESSPECIALWORLD - Janes cheat.

War of the Worlds

Для того чтобы активировать пароли нужно быть на battle map или war map и набрать:

- ICOMEBACK - все исследования
- ATCHOOO - свободны все марсиане (только на BattleMap)

Cheats

PUNYHUMANS - свободны все люди (только на BattleMap)
YOULIKEIT - поднять эффективность до 100%

Zero Degree Fighter Combat

Для ввода нижеприведенных кодов вам необходимо воспользоваться консолью.

ADD-MRCRANKY - получить одного врага
ADD-MOB - получить 10 новых врагов
DEMOWRITE - запись файла демонстрации игры
DEMOSTOP - завершение записи файла демонстрации игры
DEMOPLAY - просмотр файла демонстрации игры
IAMBECOMEDEATH - получить Nuke
NOHEISENBERG - получить Meson Cannon
BETTERTHANTESLA - получить EMD
ONESHOTONEKILL - получить HIVE MISSILES
TAKETHESTICK - включить автопилот
CUETHECREDITS - просмотреть Credits
IMAWUSS - успешное прохождение миссии
IMASISSYCRYBABY - включение Success/Fail состояния
ZEUS-23 - получить Autocannon
GO-ME-THE-GHILLIE - получить Camouflage
WHO-DAT-WHO-DAT-HUH - получить Avionics Package



Энциклопедия компьютерных игр
выпуск №1

ЛР №064038 от 19.04.95
Подписано в печать 15.06.99. Формат 70х100^{1/16}
Объем 24 п. л. Тираж 7000 экз. Заказ № 960

Издательство "Библион" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных диапозитивов
в ОАО «Можайский полиграфический комбинат».
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93.

Энциклопедия компьютерных игр

Вангеры

Гэг

Baldur's Gate

Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror

Caesar III

Commandos: Behind Enemy Lines

Commandos: Beyond The Call of Duty

Fallout 2

Final Fantasy VII

Gangsters: Organized Crime

Grim Fandango

Heroes of Might & Magic III

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Railroad Tycoon II

Resident Evil 2

Return to Krondor

Sid Meier's Alpha Centauri

Sim City 3000

Starsiege

Tales of the Sword Coast

The Settlers III

The War of the Worlds

Tomb Raider III

+ коды к 38 новым играм

ISBN 5-88952-014-8



9 785889 520146 >

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

