СПЕЦ

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК №2

Советы по

PC

D&D: Temple of Elemental Evil
Max Payne 2
Silent Hill 3
Homeworld 2
ПиВИЧ 4
Chaser
Call of Duty
Massive Assault
C&C Generals и Zero Hour

PS 2

Devil May Cry 2
Onimusha 2

Коды уровней и замков

555 ЧИТ-КОДОВ!

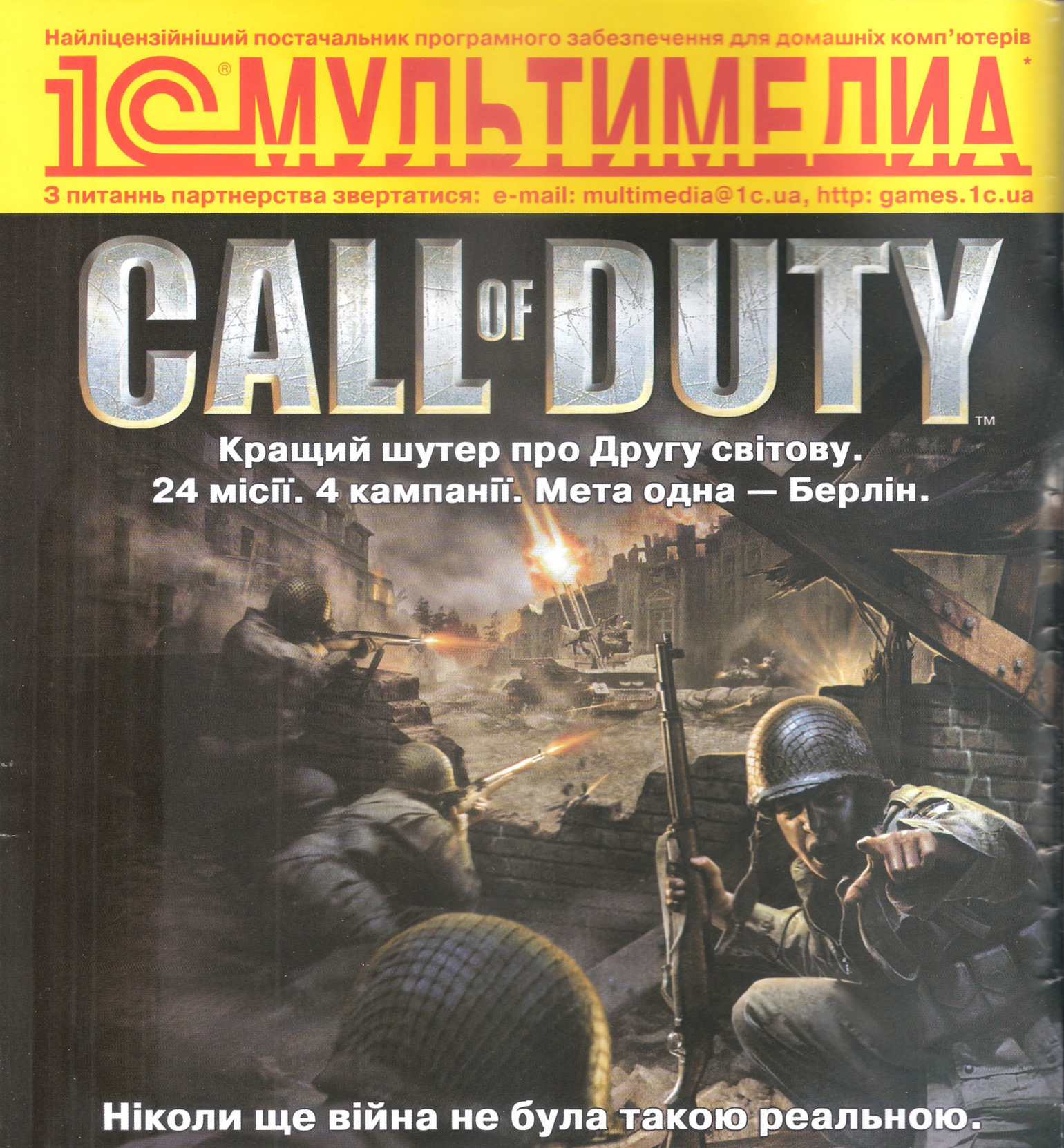
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА*

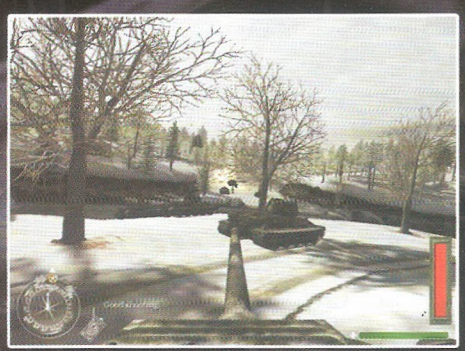
З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ua

CALL OF DUTY™

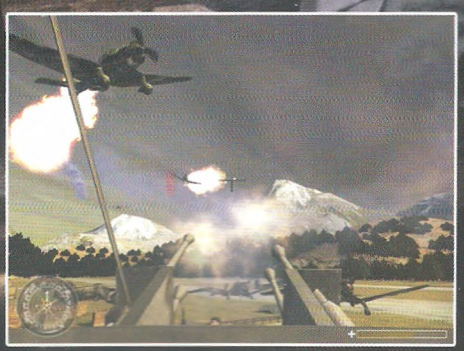
Кращий шутер про Другу світову.
24 місії. 4 кампанії. Мета одна — Берлін.



Ніколи ще війна не була такою реальною.







1С® ФІРМА «1С»

Infinity ward

ACTIVISION

Права належать компанії Activision, Inc та її ліцензіарам. Опубліковано та розповсюджується компанією Activision, Inc. Activision – зареєстрований товарний знак та Call of Duty – торгова марка компанії Activision, Inc та її ліцензіарів. Всі права захищено.
Розроблено компанією Infinity Ward, Inc. Продукція містить програмні технології, що ліцензовані компанією id Software, Inc. Всі права захищено. Іконка рейтингу – зареєстрована торгова марка компанії Entertainment Software Association. Всі інші торгові марки та назви є власністю своїх володарів. 2003 ЗАТ "1С". Всі права захищені.

* 1С:Мультимедіа, Колл оф Дьюті, Інфініті Ворд, Інк, Активіжн, Інк, ід Софтвер, Інк, ід Технолоджі, Ентертейнмент Софтвер Ассоціейшн.

INTRO

По всей видимости, перед вами — специальный выпуск журнала «Шпиль!», посвященный прохождениям, читам и мелким приколам от разработчиков. Очевидно, вы полагаете, что мы будем тут, ниже по тексту, распинаться о том, как нам было приятно готовить для вас этот номер, и, естественно, ни единого слова о том, как офигенно достает выкапывать эти долбаные коды, писать солюшены и всякое такое. Да уж, и не говорите, чертова политкорректность.

Ну, что я могу сказать еще относительно этого номера? Только то, что если вам этот журнал достался хотя бы в половину так же трудно, как нам, тогда вам стоит некоторое время избегать вашего участкового — наверняка та история с кровавой бойней в киоске «Союзпечати» уже во всех газетах.

Храните этот номер. Они рядом. Ну, вы знаете — они.

А вообще почитайте лучше то, что там написано в конце журнала. Мегаисследование, просто маркетинговое чудо какое-то. Так и не скажешь, что мы доверили его каким-то... Впрочем, забудьте — это не так важно. Просто почитайте.

И еще. Это уже, как вы, наверняка, знаете, второй спецвыпуск «Шпиля!», так что я тут уже спокойно могу ввернуть свое самое любимое выражение этой недели — «добрая традиция», которое я, кажется, вычитал на своей двери — там его, помимо прочего, нацарапал какой-то умник. Мы непременно продолжим эту (да-да) добрую традицию и в дальнейшем. В самом ближайшем будущем, я бы сказал. Тема следующего спецномера пока не известна, так что вы смело можете присылать нам письма со своими пожеланиями. Нам будет очень интересно сравнить их с нашими устоявшимися стереотипами относительно этих самых ваших пожеланий.

Содержание

Прохождения и советы

PC

- Call of Duty 2
- Homeworld 2 4
- Петька и Василий Иванович Чапаев 4: День независимости 8
- Massive Assault 12
- Command & Conquer Generals 16
- Command & Conquer Generals: Zero Hour 20
- Silent Hill 3: прохождение 26
- Silent Hill 3: секреты 32
- D&D: Temple of Elemental Evil 36
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne 58
- Chaser 64

PlayStation 2

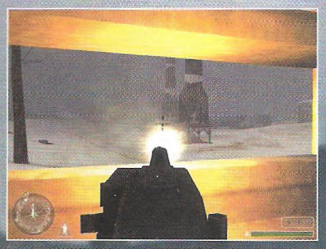
- Devil May Cry 2 33
- Onimusha 2: Samurai's Destiny 34

Краткая энциклопедия чит-кодов 72



Фигли думать?! Ломать надо!

Название: Call of Duty
Жанр: FPS
Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Издатель у нас: 1С
Системные требования: P3 1.7GHz, 256 Mb оперативки, видяшка типа GeForce 2 с 64 метрами
Официальный сайт: www.callofduty.com



Saving private Ryan, или Как не склеить ласты на Второй Мировой

— Эй, мужик! Сюда немцы не доходили?
— Нихт ферштейн!
— А, ну тогда звыняй! До свидания!

Здравствуйте, новобранцы. Сегодня я, трижды герой сталинградской битвы, заслуженный кемпер всея СССР, поделюсь с вами своим боевым опытом и научу, как не помереть от шальной пули в разгар битвы. Я академиев, так сказать, не кончал, но высшее образование вам все-таки даду!

Самое главное в Call of Duty — эт шоб дождя не было. И бомбежек. Записали? Молодцы! Во время игры всегда старайтесь держать при себе винтарь и автомат. Поскольку винтовка хорошо берет на дальних дистанциях, а автоматик рулит в ближнем бою или против большой толпы противников.

Если попадется снайперка, то берите ее непременно! Какой ствол юзать — это уже сами решайте. Лично я из винтушек баловался лишь M1 Гранд (американская, можно подобрать у убитых США-ковцев) и Мосиным (советская, дается во второй миссии; без жалости меняется на Мосин с прицелом для кемпера), а трахтоматами — МП40 (немецкий трофей) и ППШ (советский, есть практически во всех миссиях за СССР, но вот патронов, к сожалению, немного).

С винтарями нужно кемперить лежа, если противник сравнительно недалеко и имеет возможность одарить ваш организм свинцом. Ну, или в крайнем случае сидя. Если есть снайперка, то можно колбасить противников на дальних дистанциях (когда они вас поцелить не могут), выделываясь, стреляя в полный рост. Главное — чтоб подлая вражина не обошла со стороны, после чего есть реальный шанс обнаружить себя слегка мертвым. А это, поверьте, неприятно.

При баталиях на развалинах или в помещении стоит располагаться так, чтобы стало возможным пресечь все пути появления супостатов и чтобы рядом была стенка или что-то вроде того, за которую можно быстро заныкаться и переждать в случае чего. Гранаты, к примеру. Первыми снимать нужно челов на стационарных пулеметах (кикайте их очень быстро, причем с одного выстрела, пока они не развернули свой агрегат смерти и не уколбасили вас нафиг), за ними кемперов и мужиков с винтовками. При обороне объектов стоит забираться повыше и залегать там с ружьишком. Желательно, чтобы враги не просекли про этот ваш маневр и не попросили вежливо спуститься вниз. Автомат годится для штурма или для быстрой очистки бункера от его немецкого содержимого. Хотя такую полезную вещицу, как ППШ, можно юзать и для отстрела дальних противников. Только целиться нужно в голову.

Еще в игре есть одна фишка под названием «Долбануть прикладом». Я, конечно, понимаю, что штык — молодец... Но вот приклад — конкретный лох. Поскольку подобраться к немцу, причем еще и так, что он вас не увидит, и успеть избить его этим самым прикладом до смерти, пока он не выпустил обойму в ваш организм, невозможно. Особенно, если играете на макси-











мальном уровне сложности. Так что сразу забудьте про этот прикол.

Когда будете штурмовать здание с большим количеством стационарок, постарайтесь найти такую позицию, где в вас тяжело попасть. Сразу падайте пузом в грязь, прицеливайтесь правой кнопкой мышки и снимайте немцев с опасных точек. После проделывания своей грязной работы переключайтесь на автомат и идите чистить здание. При этом желательно закидывать фрицов гранатами, но остерегайтесь того, что они вернут вам ваш «подарок». Поэтому либо метайте их по две, либо после броска ложитесь на живот и переключайтесь на ствол, чтоб снять врага, как только он наклонится посмотреть, что это «у тут потеряли русиш зольдатн». Таким методом можно еще и противников из труднодоступных мест выкуривать. Для очистки дотов, кроме снайперки, можно тоже использовать гранаты. Главное — зайти со стороны, метко бросить гранатку в окошко и пригнуться. Если немцу повезло и взрывом им не украсило помещение дота, быстро поднимайтесь и из автомата доделайте работу.

Во время боев внимательно слушайте, не бросил ли кто вдруг лимонку. Об этом свидетельствуют радостные крики «Грэнэйд, грэнэйд!», «Фаер ин зе хоул!» и «Фрозихт, гранатте!», а также спешащие в укрытие с места преступления проказники. При таком раскладе нужно срочно ретироваться, ибо как говорится в старинной русской пословице: «Пуля — дура, а граната — ваще идиотка!».

С панцерфаустами (базука, типа, местная; межпрочим, это историческое название) все очень просто. Взяли, прицелились примерно в середину вражеского танка, выстрелили. Если попали — хорошо! Если нет — танк скорее всего обидится и вам придется лоадиться. Трупы воевать, знаете ли, не умеют. Старайтесь при стрельбе учитывать скорость будущего металлома (в одной миссии за британцев придется стрелять ракетой в грузовик, в котором сидят пулеметчики и метают в вас пули, при этом вы едете на полной скорости по извилистой дороге). Так что практикуйтесь. Те, кто хорошо знает геометрию, без проблем добавят пионерам работы на пару месяцев.

Перед стрельбой из стационарного оружия выйдите в меню и поставьте сенсу на максимум — легче будет двигать. Когда сидите за МГ42, стоит водить ствол вправо-влево, поскольку так вы сможете достать максимальное количество бегущих немцев. Целиться лучше в живот, чтобы уж наверняка сделать из противников кровавую кашку. Стреляя из «сорокопятки» (противотанковое ружжо), старайтесь попадать «панцерам» в середину раза три, а солдафонам и одного в башню хватит. Кстати, если из такой цацки зафигачить в голову своему сослуживцу, то тот загнется только после второго контакта со снарядом. В миссии, где нужно сбивать самолеты с помощью зенитки, старайтесь целиться в нос «литачка». Таким образом, корпус вы точно прошьете. Кроме того, не забудьте время от времени на пару секунд переключаться на автомат и снимать челов на крыше слева. Иначе они вас и безо всяких «Штукасов» размажут по взлетно-посадочной полосе.

При езде на тачках в первую очередь уничтожайте преследующие вас грузовички, а уж потом обычных солдат, «голосующих» на дороге. Ну, и напоследок — пара хинтов: во время первой миссии за СССР, в Сталинграде, когда вы плывете на другой берег, ваш кораблик обстреливает Штуки. В этот самый момент вам нужно присесть, иначе — смерть. Когда высадитесь на берег, сразу бегите (не забывая приседать, падать, прятаться) к снайперу и никуда не сворачивайте. Иначе, повторяю — смерть. Во второй миссии вам предстоит, наконец, подобрать винтарь, что вы и делаете. Только вот не надо ходить по полю и собирать патроны: чуть задержались — и вы знаете, что будет. Так что пулей, соблюдая правила безопасности, бегите к автоматчику. Кроме того, не забывайте почаще сейвиться! На сегодня все. Вперед, за Родину! За Пагана!

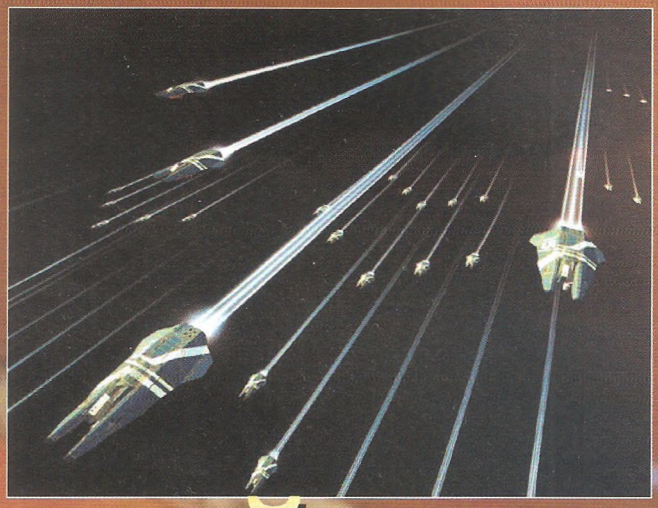
P.S.: Тихо, стараясь не шуметь, рота эстонских разведчиков продвигалась к штабу противника. Посмотреть на это зрелище приходили жители всех окрестных деревень…

Товарижшч
private KhaJ-Tosinovich





Название: Homeworld 2
Платформа: PC
Жанр: 3D RTS
Разработчик: Sierra Entertainment
Издатель: Relic Entertainment
Системные требования: P III — 833, 256 Мб RAM, 3D-видеокарта с 32 Мб памяти, 1,2 Гб HDD



Долгая дорога домой

Общие слова и благодарности. Немного дешевого юмора.

Откровенно говоря, мы — противники всякого пассивного мышления. Как вы, наверное, уже успели заметить, журнал «Шпиль!» самим своим существованием культивирует могущество человеческого интеллекта. Нам на самом деле не безразлична эта проблема. Ведь чем больше умных людей, тем проще нам будет доставать билеты на футбол и концерты «Ленинграда» и дозваниваться в прямой эфир популярных телепередач.

Поэтому все, что будет написано дальше об игре в Homeworld 2 — это не набор беспроигрышных алгоритмов, а общая информация, которая, как мы надеемся, активизирует в вашем теле ту часть, без которой ваша голова не была бы такой большой (и, соответственно, красивой) — ваш мозг.

Homeworld 2 — игра из тех, которые моя бабушка называет «не очень сложными». Все, что вам потребуется для того, чтобы насладиться видом финальных титров — это ваша смекалка, немного усидчивости, пара пакетиков фисташек и немного свободного времени. Ну и, разумеется, .jpg-файл из интернета со скриншотом финальных титров.

Но победа — это дело такое. Хлопотное. Мы же — приверженцы главного олимпийского принципа: «Главное — не победа и даже не участие, а то, не просрочено ли пиво и не слишком ли фиговые места во втором секторе справа».

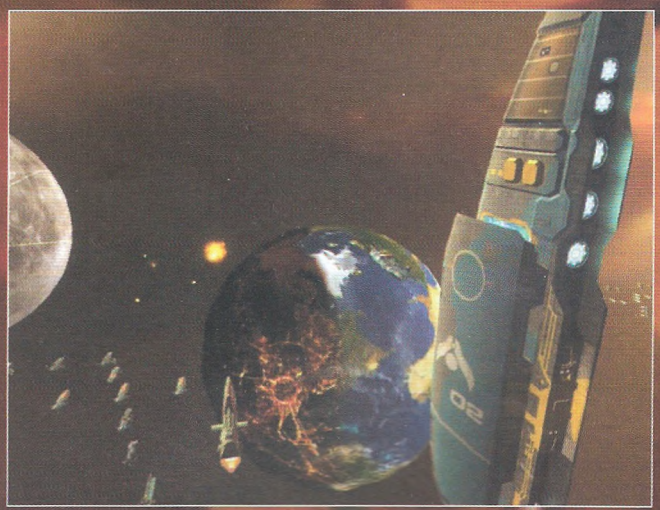
Итак, несколько нехитрых истин, которые помогут увидеть вам как можно больше в красивейшем мире Homeworld 2.

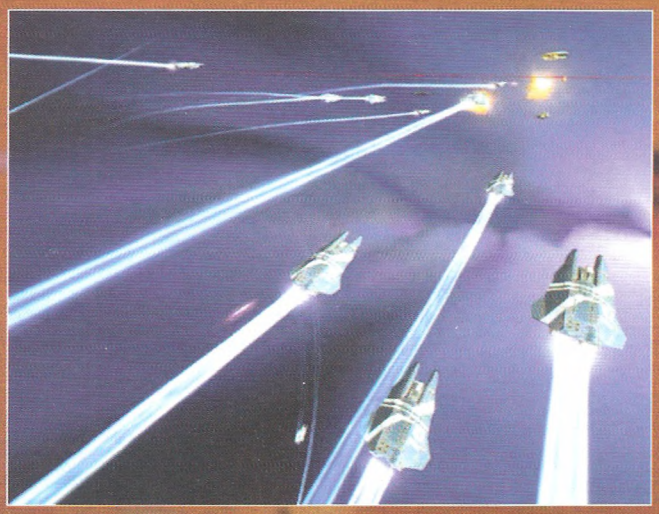
Вступительное слово. Главное, что надо знать о тактике игры

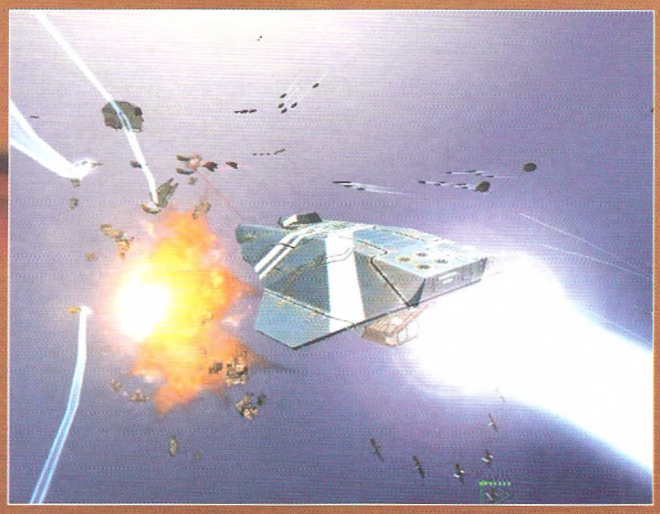
Тактику игры в Homeworld 2 в однопользовательском режиме можно условно разделить на несколько видов. Я собираюсь рассказать об одном, которым пользовался лично, поскольку что представляют из себя остальные, мне, откровенно говоря, неизвестно. Называется он «Отличнейший метод, изобретенный светлым гением всенародного любимца и покорителя женщин Olmer, основанный на применении столь характерной для Olmer'a брутальной силы». Для удобства будем использовать его сокращенное название — «брутальный». Пожалуй, начнем.

Как известно, в Homeworld 2 использован так называемый «dynamic difficulty» — динамический уровень сложности. Другими словами, чем сильнее вы играете, тем сложнее вам будет проходить миссии. Закончив одну с разгромным счетом, приготовьтесь к тому, что в следующей вам придется очень несладко.









Динамический уровень сложности (ДУС) строится на двух параметрах, и они оба основаны на состоянии вашего флота к концу миссии. Первый — это количество ваших кораблей. Упрощая, можно сказать — чем больше ваш флот к концу миссии, тем больше вражин вы встретите в следующей. Второй параметр — это, так сказать, качественный уровень вашего флота. Даже несмотря на то, что вы читаете это руководство, уверен — вы, наверное, замечали, что один корабль, скажем, «А», сильнее корабля «Б», а тот, в свою очередь, на узкой дорожке разминется с кораблем «С». Тут, в оценке качественного уровня флота, все немного сложнее, чем «этот конкретный корабль всенепременно замочит тот», но в целом, можно сказать, что эффективность вашего войска зависит от того, каким космическим аппаратам вы отдадите предпочтение. Так вот, второй параметр основывается на том, что AI анализирует состав вашего флота и в следующей миссии выставляет против вас те корабли, которые будут наиболее эффективны против вашей армии. Оставим пока моральную сторону вопроса — то, что флот у противника ВСЕГДА будет на порядок сильнее, — и обсудим, как мы можем реально использовать ДУС в своих целях. Первое, что приходит в голову, это то, что если у вас осталось время до конца миссии, стоит отозвать все свои корабли, кроме минимума, необходимого для окончания всех заданий.

Но это, само собой, не наш метод. Тот метод, о котором я говорю, тот «брутальный» метод, о котором я говорю, подразумевает прямо противоположное. А именно — накопление как можно большего количества кораблей к концу миссии, а после — максимально быстрое и жесткое рубилово — в следующей. Какого черта, спросите вы? Ну, судите сами — к концу каждой миссии, после 4-й и старше, у вас на счету — 20.000 RU. Этого вполне достаточно, чтобы построить 10 Destroyer или 5 Battlecruisers, или около 40 bombers. Дальше, по ходу игры, эта сумма вырастет до 100.000 RU. Врубаетесь? В общем-то, ограничивать себя не стоит — так игра проходит проще и, что немаловажно, на несколько порядков зрелищнее. А ваш флот растет от миссии к миссии и единственное, что вас может остановить — ваше собственное тугодумие в обращении с оным.

Впрочем, это уже вопросы стратегии, которые и предлагаю обсудить.

Стратегия. Куча умных слов и предположений

1. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПАУЗУ! Поверьте — это просто чит-код. Боевые ситуации в тот момент, когда под вашим контролем более 30 кораблей, просто не разрешимы без этой волшебной клавиши.

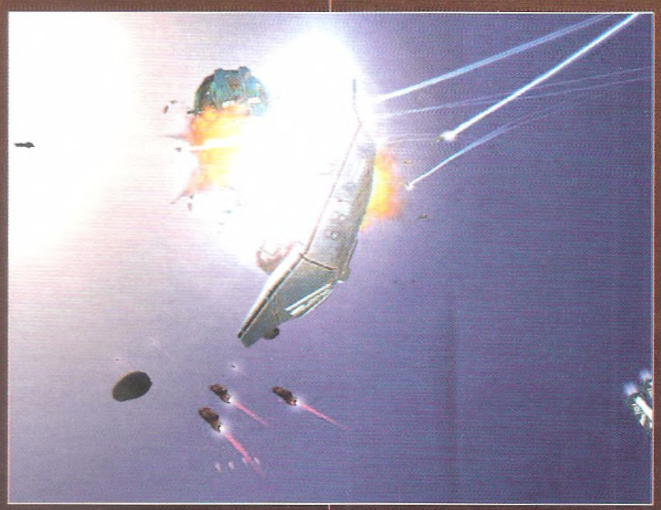
2. Второе правило, которое столь же поразительно гениально — используйте максимально разнообразные войска. Тот набор, который не раз выручал меня в сложных ситуациях, выглядит следующим образом:

- 13 bomber;
- 1 scout;
- 6 gunship;
- 6 pulsar;
- 4 flak frigate;
- 8 torpedo frigate;
- 8 ion frigate;
- 1 marine frigate (при условии, конечно, что он необходим для прохождения миссии. В противном случае используйте лучше еще один ion или torpedo frigate);
- максимально carriers (полагаю, около 4-х);
- максимально destroyer (5);
- максимально battlecruiser (2);

Причина, по которой стоит использовать комбинированный флот — это то, что он — самый эффективный способ борьбы с подлым ДУС. Компьютер просто не сможет подстраиваться под вас так, как он бы это делал, если бы вы использовали мощную, но однообразную по содержанию флотилию.

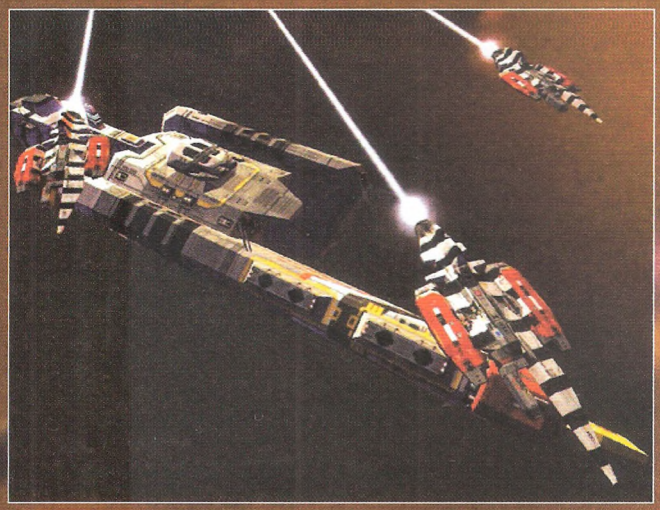
Корабли, которые я (подчеркну — лично я) НЕ использовал в игре:

- **Interceptor.** После третьей миссии надобность в них по большому счету отпадает — gunships и flak frigate вполне справляются с его функциями;
- **Minelayer corvette.** В общем-то, не в них проблема, они просто не вписываются в ту стратегию, которую я, собственно, здесь и описываю — лобовое столкновение с против-









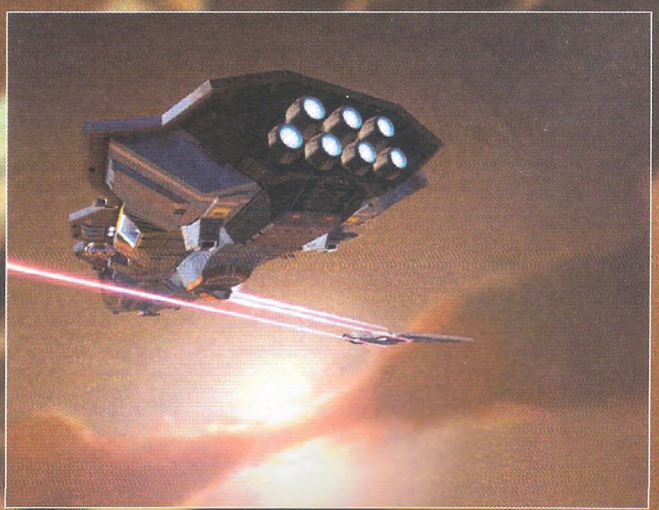
ником на его поле. Я ни в коем случае не отрицаю их достоинств против вражеских frigate и car, в особенности, если ваша тактика преимущественно сводится к «ловле на живца»;

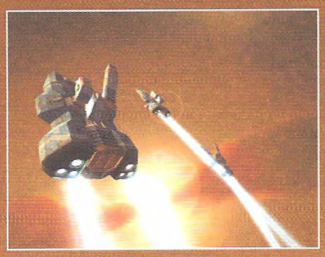
- **Marine Frigate.** То, что было эффективно в первой части игры и в аддоне Cataclysm, здесь не канает вовсе. То есть вы, конечно, можете позаморачиваться с захватом вражеских юнитов, но овчинка того явно не стоит;
- **Gun и Ion Platform.** Могут быть полезными в ранних миссиях, однако дальше ни на что большее, кроме как радовать нас спецэффектами крушения космолетов в вакууме, они не способны;
- **Proximity Sensor Probe.** Просто бесполезны, учитывая, что в однопользовательском режиме режим «невидимки» почти не используется;
- **Sensors Distortion Probe.** Тоже больше мультиплеерная штука.

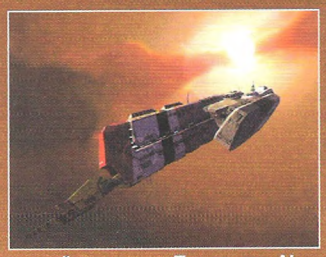
3. Атакуйте как можно быстрее. Если вы все-таки придерживаетесь предложенной мною стратегии (а лично я ее считаю вообще идеальной — не вижу причин, по которым вы могли бы думать иначе), то нужно в первую очередь использовать то основное преимущество, которое она дает. А именно — мощный, боеспособный флот в самом начале миссии. Практически во всех миссиях у вашего противника наготове база ресурсов и фабрики, которые завалят вас огнестрельным металлоломом в случае, если вы протормозите хотя бы самую малость. Если вам на гнедой кляче удастся прорубаться сквозь вражий заслон и разнести к ваням их фабрики и шахты, то считайте, вы закончили миссию еще до ее начала. Само собой, для этого необходимо хотя бы приблизительно знать, где, куда и как лучше атаковать противника. Это означает, что вам понадобится, по крайней мере, пару раз сыграть каждую миссию, присматриваясь и тщательно планируя завершающую атаку.

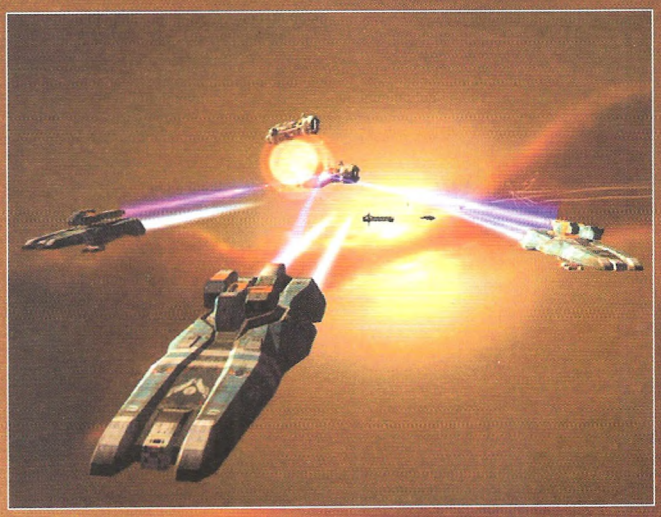
4. Продолжая серию наших познавательных советов, содержащих словосочетание «как можно быстрее» — отстаивайте свой флот как можно быстрее. Это может показаться кому-нибудь само собой разумеющимся, но очень многие забывают о том, что если они не настроят безотказный конвейер дядюшки Форда, то в миссиях после 8-ой им ловить нечего. Потери с обеих сторон там идут катастрофические, и если ваш оппонент окажется хотя бы на самую малость шустрее в производстве техники, то вам останется только свистеть забытым чайником. А печально известная миссия 12 — так это просто гимн вашей бережливости и гуманности к своим войскам. Однако ничего сложного здесь нет, стоит только придерживаться нескольких совсем несложных правил. Итак:

Всенепременно используйте оповещение о потере корабля. Чтобы наладить беспрерывное производство новых бойцов в тех миссиях, где у меня не было особых напрягов с деньгами, было достаточно четырех шахт mothership и shipyard. Mothership я обычно использовал для производства destroyer'ов, тогда как в обязанностях shipyard я оставил выпуск battlecruiser'ов, а также мелких подрядных роботов по ходу выполнения миссии. Очень важно, чтобы ваш конвейер располагался как можно ближе (в пределах разумного, конечно) к линии фронта. Включите уведомление о событиях (клавиша V) и как только вы









услышите об окончании производства очередного корабля, немедленно ставьте паузу и перекидывайте новичков на фронт. Если вы будете использовать клавишу паузы, о важности которой я уже столь красочно живописал выше, то сможете достичь скорости производства около 3 фрегатов за 20 секунд.

5. Играйте с головой. Само собой, тот умней, кто бьет больней. И я сам придерживался той тактики, что надо просто собрать ребят гурьбой покучней, а они уж сами разберутся, кому подпустить вакуума в скафандр. И до сих пор считаю такую тактику наиболее эффективной. Но все же есть пара миссий (такие, как, например, 4 и 12), где для успешного прохождения просто необходимо насильно уменьшить агрессивность ваших подопечных и контролировать их пошагово. Сделать это лучше всего следующим образом: поставить паузу, дать приказ «стоп» (клавиша S), выставить юнитам пассивную тактику поведения. С другой стороны, я повторюсь, если вы думаете, что вам под силу контроль каждой посудины, то вы, блин, просто Гуддини. Поюнитовое управление в 3D-мире Homeworld — это ловля блох на зайце в лесу. Поверьте, AI ваших юнитов достаточно мощное, чтобы в групповом столкновении каждый из ваших кораблей выбрал себе наиболее посильную для него цель. Оставьте на них все детали — они знают в этом толк.

6. Когда это возможно, разбивайте свои войска на две и более частей. Я имею в виду полноценные боевые бригады — комплексный набор кораблей, который я упоминал выше. В первой части Homeworld'а у вас практически не было необходимости дробить свою армию — надо было всего лишь единой массой выносить вражеские объекты один за другим — такая вот нехитрая хитрость. Однако же даже не пытайтесь повторять то же самое в Homeworld 2. Очень часто придется распылять внимание между двумя и более неприятельскими объектами. В противном случае, если уничтожать их одновременно, миссию пройти невозможно. Быть может, это тот самый секрет, над разгадкой которого вы бились последние шесть бессонных ночей.

7. Используйте ударные группы, в особенности — на заключительных этапах игры. Обязательно используйте линию фрегатов в качестве авангарда ваших войск. Именно по ним противник нанесет свой первый, сокрушительный удар, тогда как более крупные и дорогие единицы — dreadnaught и battlecruiser — не пострадают. Не рискуйте мощными кораблями — фрегаты на порядок быстрее строятся и в решающих боях такой ценности не имеют.

Напутственные слова. Неожиданная развязка

Понимаю, что все рассказанное мною не может быть так вот сразу усвоено всяким и тут же перенесено на модель игры. Поэтому я в качестве дополнения (внимание! мегабонус!) к своему мегаруководству прилагаю подробное прохождение первой миссии. Надеюсь, это поможет, и дальше, уже после, все у вас пойдет по накатанной. Инджой.

Миссия 1.

Миссия — обычное тренировочное задание вроде того, что открывало первую часть игры. По пунктам прохождение выглядит так:

1. О'кей, сперва начинаем добывать ресурсы. Потом надо построить три squadron'а — пока их не будет, к дронам лучше и не соваться.

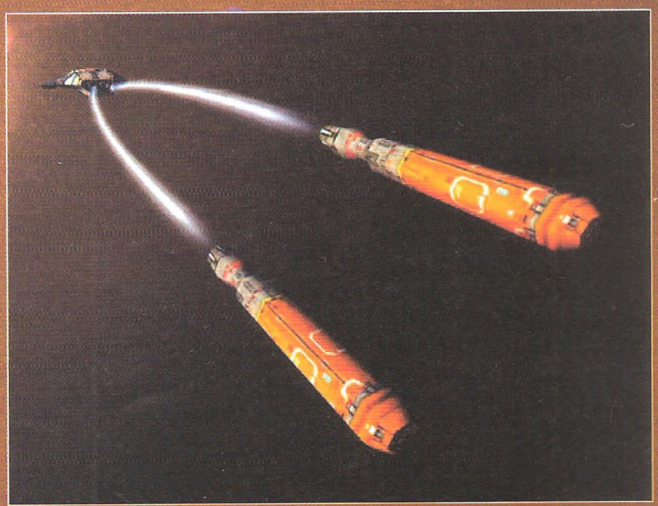
2. Теперь, когда они у вас появились, можно начинать наводить свои порядки. Сделайте это безжалостно.

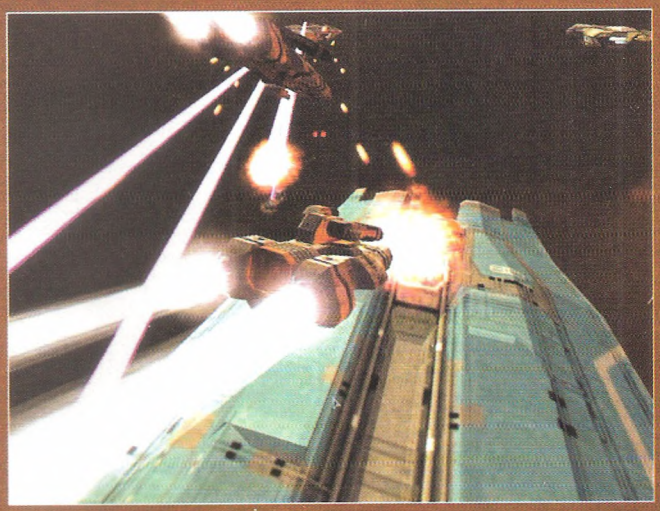
3. Только вы успеете растянуть и очернить свою карму, как уже откроются гиперпорталы и оттуда вывалятся еще гады. Начните строительство трех bomber squadron и дайте им приказ сразу же атаковать дронов.

4. Как только вы отобьете еще две волны атак дронов, миссия будет завершена.

Как видите, все просто. Счастливого пути.

Самый лучший





Название: «Петька и Василий Иванович 4: День независимости»
Разработчик: Saturn Plus
Издатель: «Бука»
Жанр: квест
Системные требования: P II — 233, 32 Мб RAM, 2 Мб Video, 600 Мб на харде

Вот ты какое... БУДУЩЕЕ!



Ну что ж, бойцы, попали вы... Да не «куда?», а «как сильно?»... Короче, орлы, будем курс молодого Квестера проходить...

Вылезаем из таможни во двор. Аккуратно изымаем гуталин из мусорного ведра (пока крыса-мутант в норе). Идем к трейлеру (вниз от мусорного ведра). Тырим шнурок из кеда и добиваемся, чтобы чернокожий выстрелил из трубки в стенд. Забираем стрелу со стенда и извлекаем отвертку из машины. Возвращаемся на взлетную полосу (через таможню). Юзаем свеженажитый шнурок на дверь, стучимся... После головокружительного кульбита подымаем выпавшую трубку.

Двигаем к локации со змеиным заклинателем. Соединяем стрелу с трубкой, после чего Петькой стреляем в камеру. Дуем в таможню, выкручиваем винт из капсулы со спящим типом. Нажимаем крайнюю кнопку справа (чтобы на мониторе появился змеиный заклинатель) — и тырим колбасу. Отправляемся к мусорному ведру, кидаем туда колбасу. С помощью гуталина помогаем крысе проникнуть в нору.

Идем в багажное отделение (левая дверь) и после краткого диалога забираем чемодан. На том же месте, где взяли чемодан, применяем его на любого из героев. Возвращаемся на предыдущую локацию, болтаем со змеиным заклинателем. Подымаем дудку (ему она больше не нужна ☺).

Идем к трейлеру и без особых «Ё»-проблем попадаем в него. За 2000 зелени (оставшиеся с предыдущей игры) покупаем нуль-джампер. Применяем ВИЧом дудку на вредную макаку — забираем джампер. Используем его и джамперимся в локацию «Стиральная машина».

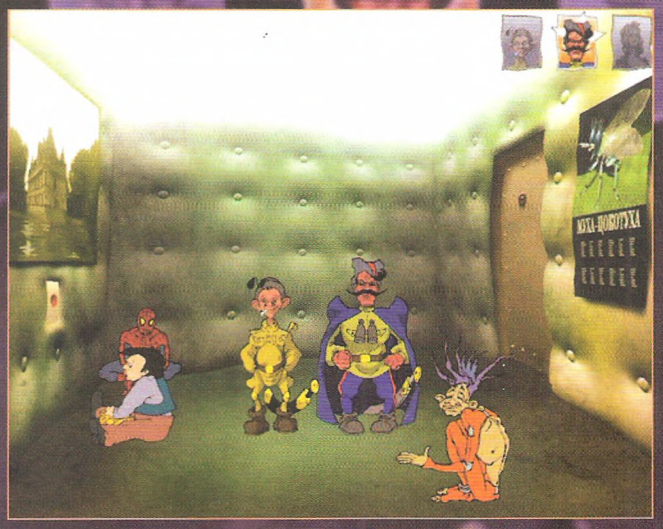


От виртуального агента узнаем, как включить стиральную машину (2-синюю; 1-голубую; 3-зеленую; 2-красную). Вскрываем отверткой запачканную краской панель. Запоминаем цвета проводов, закрываем панель, вводим нужную комбинацию. После неудачной мойки телепортируемся обратно к трейлеру. Заходим к типу, который нам джампер продал, и грузим его, пока не отдаст порошок. Возвращаемся к стиралке, всыпаем порошок, запускаем машину.

...Теперь, когда герои белые и пушистые, идем налево. Пытаемся перейти дорогу — получаем квитанцию. Двигаем за желтый дом к «Ретро». На черный ход юзаем квитанцию, затем отвертку — получаем ключ. С помощью ключа входим в клуб. Обыскиваем пиджак (висит на дверце), подбираем фотку.

Заходим в гримерку, болтаем с единственной находящейся там барышней. Пытаемся открыть футляры. Выходим к администратору и болтаем о краже. Повторно разговариваем с барышней. Звоним Сер-





гею и показываем фотку барышне. Снова звоним Сергею, а потом Димке. Опять заводим разговор с барышней — получаем ключи. Пионерим инструмент и пустую бутылку из-под стола. А теперь — на сцену…

После награждения беседуем с пионером — узнаем все про «Апогей» и «Перигей». Выходим на улицу, срываем плакат с изображением героев. Идем к месту, где нас оштрафовали, и отдаем полученные за концерт билеты бабкам.

Убеждаем ВИЧа подсадить Петьку на лестницу. Спускаемся по левой части крыши и зовем товарища Чапаева. Подымаем руку менторoба и со спокойной душой идем в «Военный комиссариат». Разговариваем с призывниками — соглашаемся за визы пройти комиссию. Для начала идем к терапевту. Проходим ВИЧем тест. Петькой используем руку менторoба на силомер и тырим семечки. Получив шаром в дыню, идем на крышу и кормим голубей семечками.

После жестокой расправы над шаолиньским монахом запускаем тренажер и юзаем его Петькой. Возвращаемся к терапевту и проходим тест. Выходим в коридор, ломаем устройство, закрывающее двери. Двигаем к окулисту — ВИЧ остается там, а Петька идет к фонтану возле «Ретро» и набирает воды в бутылку. Идем к окулисту, применяем бутылку на ВИЧа — последний говорит букву «С», но тест все равно не пройден. Что ж, тащимся Петькой к терапевту, выглядываем в окно. Издеваемся над фаном «Перигея» — ВИЧ проходит тест.

Двигаем на рынок (за «Военным комиссариатом») и подбираем пиццу. Заходим в банк, вешаем плакат с изображением героев на стенд «их разыскивает милиция» и грабим банк. На рынке покупаем игрушку за 2 рубля. Тут же разбираем ее…

Шуруем к логопеду. Соединяем пиццу и пружинку (часть от игрушки), отдаем это логопеду — тот пачкается. Телепортируемся к стиралке, помогаем доктору отмыться — тест пройден. Остается только главврач. Идем к нему, рассказываем про Аляску и другие приключения… ГЫ! ГЫ!

Родной дом… То есть дурдом

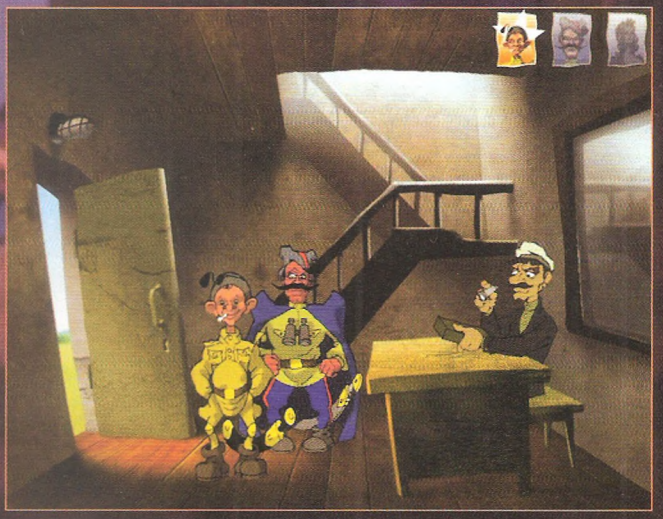
Комуниздим плакат с мухой. Пытаемся снять картину со стены, убеждаем психа (далее — Строитель) перевесить картину на противоположную сторону. Нажимаем на кнопочку… БАЦ! Анка со шприцем. И как всадит его в… От Строителя узнаем, что Спайдермен теперь не пускает паутину, потому что исчез плакат с мухой. Вешаем плакат на дверь и побуждаем Спайдермена производить паутину. Второй раз нажимаем на кнопку… Вылезаем в коридор, соединяем паутину с клубком ниток — Анка свободна. Разговариваем с ней — и управление переходит в прекрасные руки… (Эй! Не надо никому отдавать мышку! Просто теперь играем не ПиВИЧем, а Аннушкой.)

В коридоре сплетничаем с бабкой — получаем задание найти шампунь. Двигаем в ординаторскую, пионерим все, что видим (шампунь, пурген, чемодан и кофейную чашку). Применяем чашку на кофейный автомат и смешиваем кофе с пургеном. Идем к главврачу, предлагаем ему кофейку испить.

Опять юзаем все, что можно (лэптоп и дела больных). Дефилируем в палату, отдаем лэптоп хакеру. Перезагружаем последнего и забираем лэптоп. В коридоре отдаем шампунь бабке.

Идем в WC (в народе — туалет), подымаем шпильку. Возвращаемся в кабинет главврача, кладем лэптоп на место. Взламываем шкаф и прячемся внутри. После ухода доктора выходим из укрытия, забира-







ем лэптоп и ключ от гендетектора (из одежды доктора).

Идем к ПиВИЧу, отдаем им все нажитое… К сожалению, управление опять переходит в мужские руки. Двигаем к генетическому детектору, открываем дверь ключом. Применяем лэптоп на провод, разговариваем с MIW (Men in white) и…

Все дороги ведут в Гадюкино

Двигаем к штабу, тырим шланг. Внутри штаба разговариваем с Фурмановым. Идем к компрессору (за штабом). Используем шланг на дырку в люке (в которую телепузик сиганул) — и включаем компрессор. Подымаем выпавший у телепузика пульт и забираем шланг.

Применяем пульт на стену штаба, входим в образовавшееся отверстие. Берем бластер — одним телепузиком меньше. Выключаем установку, гипнотизирующую Фурманова. Применяем граммофон на установку над табуреткой и включаем гипнотизер. Идем к Фурманову — получаем назначение в метеослужбу.

Отправляемся к радисту — отдаем ему отвертку. Заходим в палатку и, по старой традиции, комуниздим все (метеозонд, противогаз, жевательную резинку и дымовую шашку). Продвигаемся к фермеру, тырим багор и стреляем в громкоговоритель (ВИЧ подымает кошку). Меняем бластер на яйца. Заходим в дом слева от фермера. Отдаем игрушку (то есть то, что от нее осталось) ребенку — получаем самогон. Идем к сараю (вверх от фермера). ВИЧем кидаем кошку в круглое окно сарая, а Петькой лезем в яму. Срываем с мешка заплату, забираем картошку и возвращаемся к товарищу Чапаеву.

Теперь направляемся к «полевой кухне». Кидаем туда шашку. Петькой надеваем противогаз и ныряем в дым. Получив масло, двигаем к компрессору. Объединяем метеозонд и шланг и применяем это на компрессор. Взбираемся на метеозонд и врубаем компрессор. Разбираемся с начальником штаба, пробуем запустить клонообразователь. Кидаем в клонообразователь следующие предметы: яйца, картошку, масло и самогон. Повторяем попытку клонировать Петьку…

Берем с полки книгу и разбираем ее, не отходя от кассы, — получаем пластиковую карточку доступа к НЛО. Идем к компрессору и засылаем клонов в тыл врага. Двигаем к НЛО, открываем дверь с помощью карточки. В тарелке узнаем, что нам нужен бластер (кликаем на выемку с изображением бластера). Телепортируемся к ребенку (которому игрушку отдали). Даем ему жевательную резинку — получаем бластер. Возвращаемся в НЛО, ставим бластер на место и бросаем книгу в отверстие под бластером…

После крушения забираем бластер, выходим из тарелки и заходим в отверстие в стене. Применяем бластер на выемку, заходим в машину времени и…

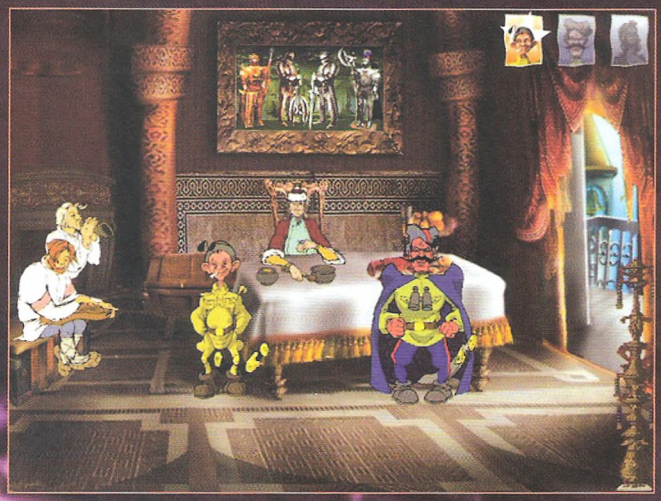
В гостях у Ваньки Грозного

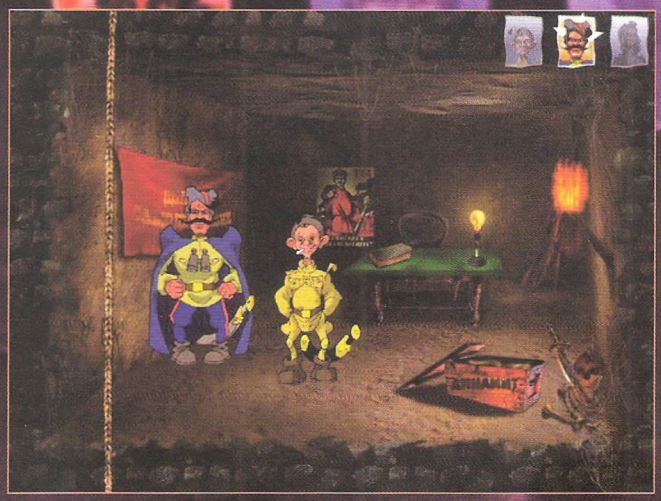
Выходим из машины времени, идем вниз. Тырим лук из грядки, двигаем к «блокпосту». Юзаем лук на Петьку. Сжалившийся мушкетер кидает монетку, которая укатывается в небытие, а точнее — на локацию с машиной времени. Идем в кабак, тырим сито из-под стойки. Возвращаемся к машине времени, используем сито на песок — получаем монетку. Двигаем к бармену (далее — кабакмену), отдаем ему монетку — получаем бутылку водки.

Идем на Красную площадь, комуниздим веревку (из-под морды лошади). Суемся к первопечатнику (дверь за немым









торговцем). Меняем «не глядя» корзину на муху, а потом лэптоп — на валик и чернила. Двигаем к церкви, отдаем валик монаху. Подымаем кисточку и используем ее на цыганку. Подымаемся на колокольню, применяем бутылку водки на Пашку-летуна. Дергаем за веревку.

Идем в кабак и требуем у кабакмена крылья — получаем задание найти клиентов на бочонок пива. Что ж, идем к «блокпосту», выливаем пиво. Возвращаемся в колокольню и снова дергаем за веревку. Телепортируемся в «блокпост», заговариваем с мушкетером. Двигаем в кабак, разговариваем с кабакменом — получаем крылья. Возвращаем крылья Пашке-летуну…

После непродолжительного полета попадаем к самому Царю-батюшке. Показываем договор Ваньке — узнаем, что он все равно подпишет договор. За это кидаем муху в мед и забираем последний. ЗАПОМИНАЕМ, как рыцари держат оружие. Выходим в коридор, забираем оружие и расставляем его, как на картине. Привязываем веревку к крюку в потолке, нажимаем на кнопку (под женской статуей) — попадаем в секретную комнату.

По выработавшейся уже привычке пионерим ВСЕ (динамит, плакат, знамя и книгу). Применяем книгу на лампочку — узнаем рецепт (исчезающих чернил). Используем динамит на факел и спускаемся вниз. После падения подымаем рыбу.

Идем в кабак и разговариваем с посетителями — узнаем, что надо красноречивого Ваньку из пыточной вытянуть. Отправляемся к церкви. Показываем охраннику знамя — вот мы и в пыточной. Заговариваем с палачом — получаем задание кушанье ему принести. Идем к первопечатнику, меняем сито на скипидар. Возвращаемся на локацию, где лук тырили. Отдаем жене палача рыбу и скипидар. Подбираем фуфайку и косынку, используем их на Петьку, а потом доим корову. Берем еду и двигаем к палачу. Отдаем жратву. Крутим колесико на дыбе, пионерим щипчики. Возвращаемся к месту скомунизденного лука, беседуем с девчонкой и обмениваем щипчики на ворону — получаем кляп. Опять идем к палачу. Вставляем кляп Ваньке в рот, снова крутим колесико — решетка мешает. Ставим бочонок с медом на подоконник — решетки нет. Крутим колесико…

Идем в кабак, потом — к «блокпосту». Подымаем порох, сумку с письмом и губную гармошку. Идем в «слободу немецкую». Стучимся в аптеку, отдаем хозяину письмо — проникаем в аптеку. Двигаем на улицу, применяем гармошку на пьяного под домом Марты. Возвращаемся в аптеку и тырим виагру. Забираем гармошку, заходим в дом к Марте. Вставляем плакат в рамку, снимаем картину с противоположной стены и забираем ключ. Юзаем ширму…

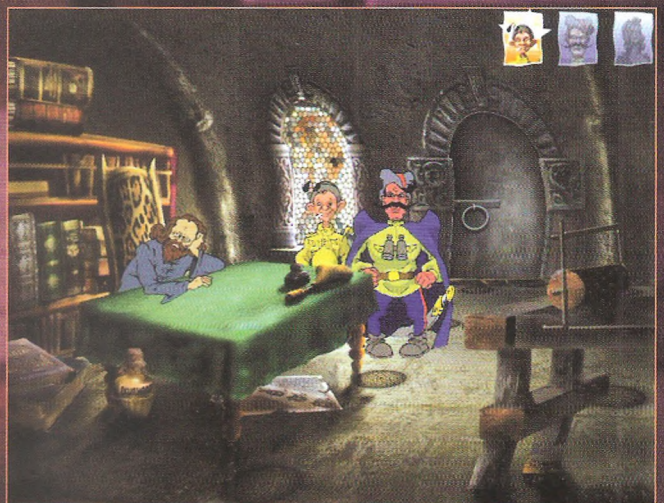
Во дворе перед домом открываем будку со свиньей (с помощью ключа!). Идем в трактир. Разряжаем ружье, подсыпаем виагру в кружку с пивом. Возвращаемся в дом к Марте, юзаем ширму — избавляемся от трактирщика. После беседы с Мартой идем в аптеку. Берем со стеллажа пробирку с купоросом и пробирку с вазелином. В железную банку на штативе кидаем следующие ингредиенты: вазелин, порох, скипидар и чернила — получаем исчезающие чернила.

Двигаем на Красную площадь, перекладываем сено с одного корыта в другое. Идем в приемную (дверь — за лошадью). Заменяем простые чернила на исчезающие. Идем к машине времени, залезаем в нее. Теперь — назад в будущее…

В психушке забираем бластер. Идем в тарелку, ставим бластер на место и… Вот и End. Не совсем, правда, Happy, но уж какой есть…

Полищук Виталий
и его ординарец —
Blind_Sniper (в одном лице)
blind_sniper@mail.ru









Название: Massive Assault
Жанр: 3D tactical TBS
Разработчик: Wargaming.net
Издатель: GMX Media
Системные требования:
Минимальные:
P3-600, 256MB RAM, 32MB 3D Card
Рекомендуемые:
P4-1.0, 512MB RAM, 32MB 3D Card

По полю танки грохотали...



Самое важное при игре в Мэсив Асолт — это полная концентрация на игровом процессе. Обязательно обращайте внимание на то, что там мутит противник. Ибо если провтыкать приближение и высадку большого количества тяжелых войск, можете считать ваш проигрыш неизбежным. В лучшем случае это сулит потерю одной или многих стран. Кроме того, в этой шпиле нужно продумывать несколько шагов и их последствия наперед. Причем о возможных экивоках вражины в сторону ваших земель и войск — тоже. И вообще, если хорошенько пошевелить мозгами, то можно и такую оборону забацать, что победа вместе со скальпом супостата будет у вас в кармане, невзирая даже на превосходящее количество и более высокий класс его войск.

Железный расколбас

Итак, основная часть геймплея в Мэсив Асолт — это битвы. Причем раш здеся никак не катит, только тактика и долгие планирования ударов. Во время боя старайтесь валить самых крутых — роботов, линкоры, ракетные системы и тому подобное, чтобы не получить на следующий ход сильный удар в ответ. Если вы видите, что ваших войск явно не достаточно для победы над противником, то постарайтесь уничтожить самые дорогостоящие и хрупкие юниты — наземные и водные транспорты, ракетницы и т.д. Ваших ребят, конечно, потом сотрут в порошок, но зато противник потеряет темп и будет вынужден отложить активные боевые действия на несколько ходов, ибо ему понадобится прислать пополнение. А перед этим его нужно построить, упаковать в транспорты и доставить. А на это нужно время… Но вы-то в тот самый момент, когда враг будет заниматься таким полезным делом, можете подползти линкорами (если у супостата не осталось дальнобойного оружия) и сделать маленькую бяку. Причем наступать нужно в тот момент, когда противник уже погрузил подмогу и отправил ее на транспортах. Скорее всего, не подозревая о вашем хитром плане или для экономии времени, он не выставит крутой защиты… И вот, когда он офигело смотрит то на ваши линкоры, то на пепелища на месте нескольких своих юнитов, и пытается уйти/скинуть подмогу, вы поворачиваете корабли и топите его транспорты. Желательно такую хитрую операцию прокручивать, когда наземные силы врага находятся на песке или в лесу (количество ходов









уменьшается). Кстати, если назревает бой, то войска надо ставить так, чтобы противнику для достижения их пришлось пройти через подобные ландшафты. Тогда у вас будет преимущество где-то в один ход.

Во время стандартного сражения «шара на шару» вперед ставьте легкие дешевые войска — танки и скутеры. Они, конечно, не рулят так, как роботы, но все же не совсем бесполезны. К примеру, один тяжелый бот отнимает за выстрел три жизни, а брони у него — семь единиц. Но за его цену можно купить четыре скутера, которые за выстрел отнимают по одному (в суме — четыре), а брони у них — четыре. То есть в зависимости от ситуации можно смело юзать даже этих челов. Кроме того, они будут выполнять функцию щита и защищать слабые, но дальнобойные войска. Ну, и не забывайте активно использовать роботов. Они катят на любой разборке, ибо хорошо бронированы, имеют неплохую дальность и передвигаются на неслабые расстояния. Такие полезные цацки, как пушки, выставлять нужно на границах или рядом со столицей, для защиты. Рулят против любых юнитов, за исключением авиации. Особенно круто, когда их стоит штук четыре-пять.

Для того, чтобы быстро передвигаться на большие дистанции, нужны транспорты — морской и наземный. Они имеют среднюю броню и не могут никого атаковать, зато смываются от любого чела за «только так». Главное — не дать их уничтожить, ибо войска, что были внутри, взорвутся тоже. Суперприкольная байда — это двойной десант: из водных транспортов выезжают несколько наземных, в них перегружаются роботы и ракетницы. Сухопутные грузовики подъезжают к врагу, выгружают роботов и те стирают все в порошок. Причем все это происходит на больших расстояниях и за один ход! Такую фишку классно юзать для нападений с тыла или быстрого захвата страны. Кроме того, подплыв к чьей-либо стране несколькими транспортами, встав на безопасном расстоянии от берега и делая вид, что собираетесь атаковать, можно реально помочь врагу проиграть. Увидев, что вы готовитесь нанести удар, он срочно перекинет большинство войск на место событий… А вы стоите на месте… Он ждет… Вы стоите… Он нервничает… Вы бьете с другого фланга, откуда он убрал защиту… Он быстро переводит силы обратно… Вы десантируетесь… Ну, а дальше действуйте по обстоятельствам.

Военно-морской флот нужно использовать всегда и везде. Он хорош как для поддержки наземных сил, так и для обороны базы. Обычным корабликом я пользовался редко, так как демедж у него маленький. А вот амфибии — это совсем другое. Амфибия на то и амфибия, чтобы перемещаться по воде и земле… Наш выбор. Можно для защиты водного транспорта запихнуть в один из них этих земноводных. Тогда при приближении вражеских ВМС вы сможете выставить защиту на воде. Линкорами я тоже пользовался часто. Огневая мощь и радиус действия впечатляют. Рулят как прикрытие наступающих войск. Авианосец может принять на ПМЖ четыре истребителя, которые могут с него атаковать. Два-три авианосца с компанией из шести-семи линейных кораблей сносят все, что угодно…

Во время игры внимательно следите за «повторами», которые показывают, куда походил противник. Это может помочь просечь о возможном нападении и даст шанс успеть поставить войска в защиту вовремя. Ну, и не забывайте о «инициативе». Ибо кто ударил первым, тот имеет шанс выиграть.

Пять соток в Малиновке, не считая огорода

Для того чтоб склепать хотя бы какую-нибудь армию, нужны страны. Причем чем их больше, тем лучше, так как после каждого хода вы получаете соответственно больше









войск. Пожалуй, сейчас я расскажу вам о паре фишек, которые помогут намного эффективней захватывать новые и оборонять теперь уже свои законные земли.

После первых нескольких ходов формируется более ясная картина географии карты. Используя ее некоторые нюансы, вы и должны составить свой план массированного захвата. Где-то ваши страны будут располагаться группой, где-то — поодиночке. Какая-то из них будет приносить большой доход, какая-то — маленький... Правда, большинство стран с хорошим доходом оборонять труднее, поскольку к ним ведут несколько подходов или находятся они у черта на куличках, так что подмогу как оттуда, так и туда прислать будет проблематично. Кроме того, с держав-одиночек противник, вероятней всего, и начнет свою экспансию. Учитывая это, старайтесь все же заполучить группу стран, находящихся рядом. Такая группа зачастую денег приносит немного, зато их общие границы исключат несколько подходов к ним, станет удобней вести оборону, а также перекидывать подмогу из одной территории на другую. Но и про те провинции, которые дают наибольшую прибыль, тоже не забывайте и охраняйте, как зеницу ока.

Если кусок границы, через который вражина может перевалить, не очень широкий (4-5 клеточек), то стоит разместить на нем легкие скутеры. Они ничего путного не сделают, но супостат не сможет вторгнуться в ваши владения. Не стоит забывать и остальные виды войск, но их нужно ставить так, чтобы было легко переформировывать при приближении войск противника для максимально эффективной защиты. Также помните: самая лучшая оборона — это наступление. Если враг остановился недалеко от вашей базы, но не может достать обороняющихся, стоит перегруппировать войска и ударить во время своего хода. Кроме того, в столице обязательно постройте самики и бомбите вторгнувшегося энеми нафиг. Литачкиже потом можно перевести на авианосец.

Вторжение — это нехорошо, ибо когда кто-либо заходит на вражескую территорию, она перестанет давать доход, пока врага не выбьют. Но не стоит расстраиваться, если вдруг у вас мало войск для этой цели. Как только нежданный гость нарисовывается на чьей-либо земле, подвергнувшийся нападению может выдвинуть там отряд партизан. Хинт: если врагов мало, к примеру, два-три робота, то желательно одного из них окружить партизанами-скутерами. Они за три хода выбьют двоих великанов, потеряв при этом чуть меньше половины, да и к тому времени вы точно успеете притащить подмогу. Когда же атакующие силы превосходят ваши во много раз и никакая защита пополам с возможными партизанскими войсками ничем не поможет, нужно высунуть в другом конце



страны пушку, причем где-нить за лесом, в котором количество ходов уменьшается. Во-первых, пока ее не снесут, вражина, даже захватив столицу, не может строить новые юниты. Во-вторых, пока враг до нее доползет и завалит (а армора у пушкенции дофига), вы приведете что-нить крутое на разборку с захватчиком. Не забывайте, что напав на нейтральную страну, вы автоматически делаете ее союзницей своего врага. А тот в свою очередь может там развернуть партизан...

Особый рулез — это проход к вашей базе, который находится в узком ущелье. Его очень удобно оборонять и очень тяжело взять штурмом. Ибо все недружелюбные же-











лезяки заходить будут по одному... Так что если есть такое благо, ставьте в конце каньона робота, пару-тройку ракетных систем за ним и один-два миномета сверху, над входом. Сто пудов, что с другой стороны будет еще один, не такой узкий проход. Там нужно ставить обычную защиту, но вот вышеупомянутые ракетницы должны стоять так, чтоб достать и до того входа.

Захватывать страны нужно быстро и желательно одним ударом. Используйте для этого большое количество сухопутных войск с поддержкой кораблей. Если вы хотите заграбастать нейтральную страну — а такое нужно делать, только когда войск будет достаточно для защиты — выбирать момент для атаки нужно такой, чтобы техники противника не было в непосредственной близости и его ударные силы не могли высадиться там за несколько ходов. То есть когда он сможет воевать на этой территории лишь партизанами. Для того, чтобы размазать этих челов по всему огороду, нужно максимум пять роботов. Но вдруг окажется так, что эта нейтральная страна никакая не нейтральная, а тайный союзник противника (такое может случиться, если вы ломанетесь туда своими войсками сразу же после их создания на первых двух странах :)). В таком случае у противника будет козырь — не только партизанами едиными, но и союзническими силами ударит. Если вы так грандиозно лоханетесь, ваши экспедиционные войска скорее всего падут, не успев толком погулять по захваченной территории. Ну, или хотя бы половина войск падет. Когда понятно, что даже отступив, вы потеряете все, дайте своим войскам погибнуть с честью. Хоть кого-то они да и прихлопнут. Но если все не так плохо, можно попробовать отступить назад и подогнать в ту же точку подмогу. Тут уже все зависит от вашей смекалки и опыта. Отсюда вывод: захватывайте нейтралов только тогда, когда супостатище открыл всех своих тайных союзников. Можно, кстати говоря, нескольких последних союзников не открывать. Тогда враг не будет знать, что заняв «вроде бы нейтральную», он получит сюрприз. Он будет сомневаться. Он будет собирать большие силы для захвата, оставляя при этом некоторые границы слабозащищенными... А если с такой границей контачит ваш секретный союзник? В общем, довести противника до безумия и окончательно обгадить ему жизнь и планы таким образом удастся.

Не забудьте, что страна приносит доход только тогда, когда ее столица захвачена и все враги с ее территории вынесены.

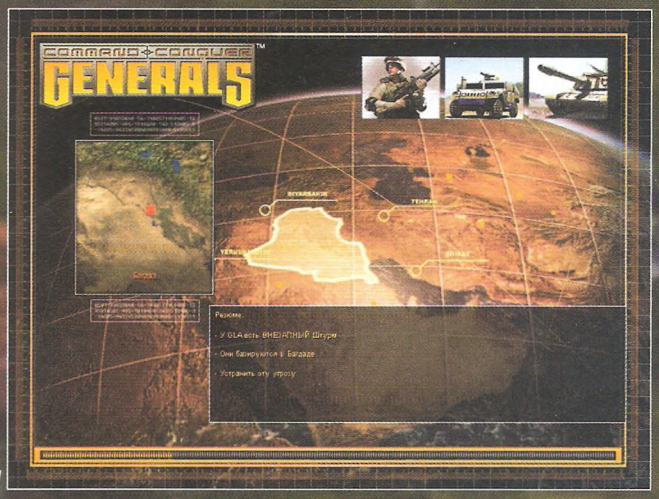
Go and make them Massive Assault!

Наступающий генерал Khal-Tosin, Лига Фантомов





Название: C&C Generals
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: EA Games
Жанр: RTS
Системные требования: Win 98/Me/2000/XP, Pentium III — 800, 128Mb RAM, 32Mb 3D Video Card (минимум Ge Force 2TI), SB, CD-ROM 8x



Полковнику никто не пишет, полковника никто не ждет...

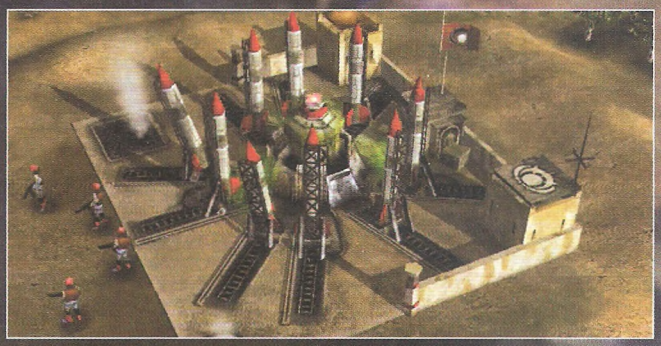
В наше время великие лидеры решают свои конфликты словами... Словами типа: СКАД-Шторм, Ковровая Бомбардировка, Ракеты «Томагавк»... Кто одержит победу?

Что ж, «Генералы» — такая гейма, при игре в которую сначала трудно разобраться, что и как, кто кого валит и кто от кого получает. Попытаюсь сейчас рассказать вам, дорогие, словно 600-й мерс читатели, как начать свою генеральскую карьеру, получив при этом по шапке как можно меньше. Самый первый совет — это практика. Практиковаться желательно на максимальном уровне сложности, причем рвать врагов на мелкие кусочки. Потому что когда вы сядете играть с профи в то время, когда с огромными трудностями будете выносить одного тяжелого компа, то про-геймер не оставит от вас и мокрого места. Ибо **ИИ**, какой бы он ни был крутой, никогда не победит человеческое серое вещество.

Американс Инк.

«На террористические акции, произведенные неизвестно кем, США ответило бомбежками куда попало...» — из интервью Полковника Бартона для «Шпиля!».

Начнем, пожалуй, с самых крутых в мире парней, великих спасителей всех от всего и трижды победителей Второй Мировой. Для развития базы нам понадобятся три бульдозера, не больше. Один начинает строить реакторы и казармы (1 штуку), второй — склад ресурсов (три-четыре вертика вполне решат проблему ресурсов) и два военных завода. Ну, а третий занимается постройкой ракетных комплексов «Патриот» (штук шесть-семь в узком проходе хватит вполне). Когда строители выполнят свою норму, а еще лучше — пятидневку за три дня, одного отправляем строить стратегический центр, причем поближе к выходу, после чего строим концлагерь и молекулярную пушку. В **СЦ** из трех доступных тактик выбираем «бомбежку», которая добавляет к повреждению от любого вашего юнита 20%. Кроме того, при этом выдвигается огромный ствол, колбасящий наземные цели только так. В этом же центре







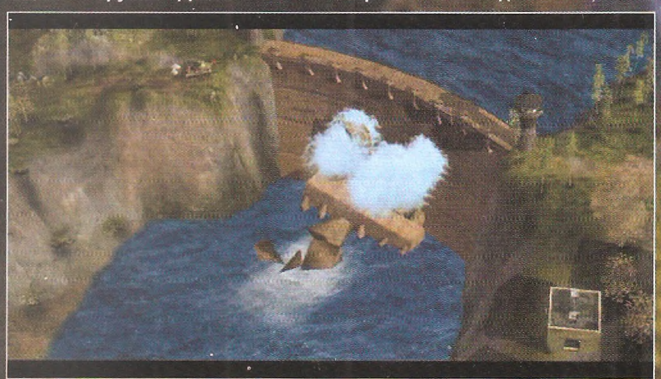


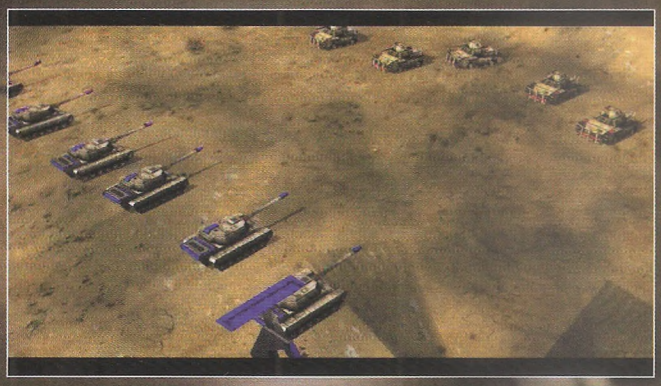


прокачиваем улучшенную тренировку (юниты получают повышения быстрее) и танковую броню. Концлагерь раз в две минуты показывает всех противников, а молекулярная пушкенция — это США-ковское супероружие. Слабовато, конечно, зато время перезарядки довольно-таки небольшое. В то время, как один бульдозер клепает все вышесказанное, второй строит потихоньку много-много электростанций, аэродром и зоны выброски. Последние — это такие площадочки, на которые каждые две минуты самик сбрасывает штуку зеленых. Жаль, но крылатый иногда сбивают. Площадок нужно много. Чем больше, тем лучше. И не стоит забывать, что здания у дяди Сэма могут ремонтироваться сами!!! Ну, а если вы играете против США или китайцев — третий бульдозер дуплит патриотов по периметру базы на случай воздушного нападения противника. Если же враг — ГЛА, то строить такую защиту не нужно, ибо нету у териков авиации, нету. То же самое — при игре против компьютерного, не живого оппонента — не атакует комп с воздуха, причем большими шарами и залетая в тыл. Параллельно с возведением базы, я надеюсь, вы создаете свою армию? В казармах строить вроде некого… Пехотой я не пользовался у всех трех стран, ибо слишком слаба… Хотя только она может захватывать здания. Итак, человек пять впихиваем в джипик (обязательно с прокачанной ракетой Tay) и едем захватывать полезные нейтральные здания, если они есть, конечно. Не забудьте только их хорошенько защитить патриотами… Позже, если вы сильно отколбасите врага и его базу, то можно внаглую позахватывать его здания и попродавать их. Насчет снайперов и базучников… Что вам сказать, при прохождении кампаний я использовал десяток джипов, набитых четырьмя ракетчиками и кемпером и прокачанным дроном-пулеметчиком. Он ваще-то практически безвреден, но может чинить технику, что немаловажно. Да, в кампаниях это помогало, ибо там у противника не встречались крупные группы, а мелкие уничтожались на раз-два-три, после чего джипики быренько сваливали с места шкоды на починку. А вот в скирмише восемь-десять обычных танков — и кирдык группе… Ибо броня слабовата. Героя США Полковника Бартона в скирмише я не использовал. Он ведь практически бесполезен. Ну и хрен, что он минирует здания, ну и хрен, что он может завалить пехотный юнит, не выходя из режима невидимости. И если в кампании еще хоть как-то, с горем пополам, мог завалить тяжелый танк, только потом ему приходилось долго где-то ныкаться и лечиться, то в скирмише такой случай не подвернется — танки, какой бы ни был противник, всегда ездят группой, хотя бы по три-четыре. Идем дальше. Натыкаемся на тяжелую технику, потираем ушибленное место. Самый первый танчик, крестоносец, я использовал редко и только для резервной защиты базы. А вот паладин я юзал все время, особенно при атаке, так как он вооружен лазером и может сжигать вражеские ракеты и пехоту. По силе выстрела он примерно равен крестоносцу, правда, бронированные юниты крушит лучше. Баллистическая ракета «Томагавк» — представитель дальнобойного оружия. Достаточно сильная вещь при штурме вражеских защитных укреплений, главное — не оставлять ее без прикрытия. Я бы посоветовал вам прокачать одной установке зонд-разведчик. При этом эту махину держим чуть поодаль, так, чтоб зонд открыл месторасположение охраны противника, но та его не заметила. После чего можно смело оттомагавчить нехорошую, враждебно настроенную личность, не боясь получить в ответ дружный залп сикьюрити. При атаке хорошо защищенной базы вам помогут… дроны. Защитные сооружения валят сначала маленький летающий куллер, а уж затем сам танк. Но ко второму, при грамотно спланированном нападении, они перейти не успеют. Да, и поскольку у США нет противовоздушных установок, все же придется взять с собой несколько хамеров с базучниками. Медицинский джип, лечащий пехоту, остался невостребованным, поскольку во время сражения вся пехота сидит в транспорте, после взрыва которого красиво умирает.

При выборе авиационной силы сразу забудьте про рапторов — хоть и дешевые, но









откровенно слабые литачки. А вот стелсы и авроры заслуживают внимания. Стелсы — они и в Америке стелсы. Невидимки. Можно смело подлететь к вражеской шаре и сделать там маленький капут. Против зданий не очень катят, правда, если им лазерное наведение прокачать (+25% к урону). А вот авроры здания кромсают за милую душу, но против техники, что передвигается, абсолютно бесполезны: мажут. Винтокрылы «Каманчи» тоже рулят. Перезаряжаются прямо в воздухе, имеют пулемет и четыре ракеты, причем им можно проапгрейдить ракетную атаку, после чего они будут выпускать ракетный залп. Сильная вещь.

Все, вроде с армией разобрались, теперь идем чистить рожи неприятелям. Вперед всегда пускайте тяжелые танки и хамеры, а за ними ведите ракетоносители. Все время держите сверху самолеты и вертики. Атаковать нужно всеми силами одновременно, причем для начала почистить вражеские защитные сооружения молекулярной пушкой и томагавками, после чего наносим удар самолетами и танками. Вертиками же можно залететь с тыла и устроить врагу войну на два фронта. И не забудьте прокачать в генеральских усовершенствованиях (General Power) авиаудар A10 Гром и вакуумную бомбу. Очень, очень сильные и полезные вещи.

В атаку! За гамбургеры!

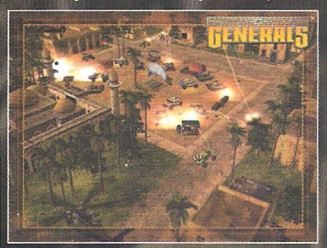
Мэйд ин Ближний Восток

«Точность — вежливость снайперов!» — Джармен «Махмуд» Келл, эксклюзивно для «Шпиля!».

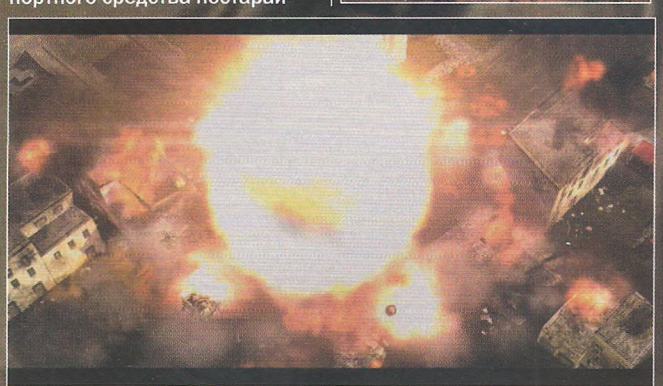
Начинаем, как обычно, с постройки базы. Четыре рабочих вполне удовлетворят ваши потребности. Двое строят здания, двое — защиту, стингерские площадки. Для охраны подхода к вашим владениям хватит и пяти. Возле них желательно построить сеть тоннелей — небольшое отверстие в земле, сверху — пулеметик. Такую же сеть ставим недалеко от военного завода и казарм. Почему? Да потому что зайдя в одну дырку, любой юнит практически мгновенно может выйти из другой (да еще и с восстановленным здоровьем). То есть если ваша база подвергнется атаке, то в вашей власти перебросить отряд на помощь. А бочки с динамитом ставим на подходе к базе, чтобы враги красиво улетали от мощных взрывов. Фишка териков в том, что у них нет ни авиации, ни электроэнергии. Да и при разрушении здания на его месте остается так называемая нора, и если ее не уничтожат, то здание восстановится само. Круто, друзья мои, круто. Собственно говоря, у ГЛА строители выполняют работу сборщиков ресурсов. Но для нормального притока денег их нужно человек пятнадцать.

Среди пехотных юнитов, кроме базучника и пехотинца, хочу выделить террориста, злую толпу, угонщика и героя, Джармена Келла. Террорист хорошо знаком нам по Red Alert 2 — подрывает себя в стане противника. Кроме того, его можно засадить в машину и устроить противнику гонки со смертью. Смело юзайте. Злая толпа (один юнит) — восемь вооруженных чуваков, которых можно проапгрейдить калашами. Применять против зданий, техники (коктейли Молотова) и пехоты (калаши). Но вот один жалкий вертолетик — и этих немного обиженных людей как небывало. Используйте в кампании или против компа, поскольку живых противников он уничтожает в миг. Угонщик — захватывает технику. При нажатии на вражеский юнит, который вы хотите позаимствовать, этот мужичек с ножовкой выходит из инвизибла. Так что при захвате какого-то транспортного средства постарайтесь подойти к нему как можно ближе, после чего смело забирайте махину себе. При некотором усердии можно стибрить вертолет, который в этот момент чинится на аэродроме. Ну, и остался один Джармен Келл… Самый, повторяю, самый крутой герой из всех. Он снайпер. Он кладет пехоту штабелями. Он может выбить экипаж из вражеского танка. И это круто, господа. Применяйте как для поддержки атакующих сил, так и для защиты вашей собственной твердыни.

Техники у алькаидовцев больше всего. Очень сильно рулит способность некоторых юнитов апгрейдиться за счет убитых противников… То есть только у ГЛА после уничтожения любого механического врага остается ящичек, наехав на который танки «Скорпион» (толстый ствол, вторая ракета) и «Мародер» (толстый ствол, второй ствол), пикап (гранатомет, ракетница), счетверенная пушка (усиленный пулемет, ну, очень усиленный пулемет), ток-













сический трактор (толстый ствол, увеличение дальности) получают два усовершенствования. Особенно рулят мародеры. Обычный же юнит может получить повышение или деньги. Во дворце и на черном рынке возьмите все апгрейды, они неоднократно вам помогут.

Пикапы желательно юзать только в сингле, причем полностью прокачанные… Хотя они довольно быстры и могут перевести пехоту для захвата. Танки покатят как в одиночной игре, так и в сражении (скирмиш), но «Мародеры», повторяю, круче. Трактора сильно рвут пехоту и средне — технику, да и юниты из зданий выбивают всего за один выстрел. Радарный грузовичок нужен для открытия карты. Чуть позже их стоит построить штук семь и прокачать сканирование, чтобы иметь возможность открывать закрытые участки. Ракетные багги рулят против техники только в большом количестве. Но если учесть, что их дальность превышает дальность любых защитных сооружений… А если им еще и увеличенный боезапас прокачать… СКАД-пускатель — аналог американосовского томагавка, только его можно начинить токсином или разрывной бомбой. Наш выбор. Осталось последнее… Затаите дыхание, держитесь за стул… Грузовик-камикадзе! Какое дежа-вю из «Красной Тревоги»! Маскируется под любой юнит противника, можно начинить двойным зарядом взрывчатки и токсинами. Рулез форева! Во дворце и на черном рынке обязательно берите авторемонт, токсические патроны (для танков) и сибирскую язву бета — +25% повреждений от токсинов. Супероружие у теров — СКАД-Шторм. Восемь ракет с токсинами рвут всех и вся. Итак, атакуйте только после того, как поцарапаете базу противника СКАДом и бомбой с сибирской язвой (выбирается в генеральских усовершенствованиях). После этого идут багги со СКАД-пускателями, потом грузовички с бомбами и террористы-камикадзе. Ну, и в конце приводите на пир свои танки. Счастливого вам освобождения мира от Америки, братья!

А в General Power, помимо бомбы с сибиркой, мародера и СКАДа, стоит выбрать денежную премию за каждого убитого противника. Очень помогает.

Акамутофиговато

«Недавно в Китае произошел несанкционированный ядерный взрыв. По общим подсчетам, грубо, ну очень грубо говоря, жертв нету...», — Черный Лотос, по секрету, только для «Шпиля!».

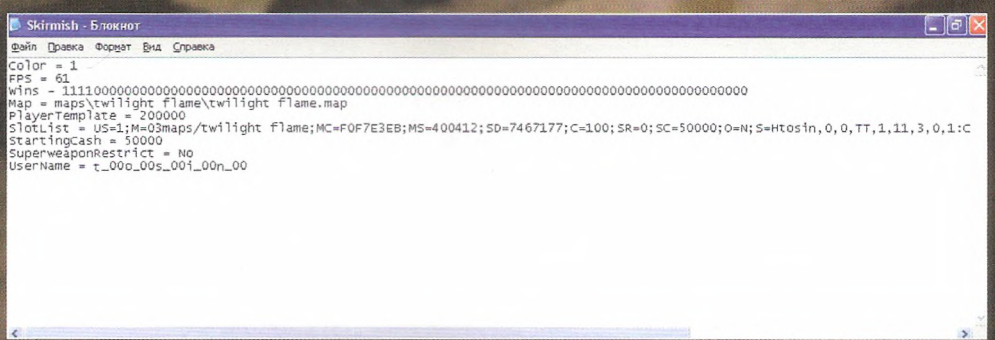
Для полного счастья вам понадобится три булядозера и один локатор. По-быринькому возводим главные строения (в ресурсном центре строим еще три машинки-сборщика) и защитные постройки. В узкий проход — семь бункеров с ракетчиками (в два ряда) и пяток гатлингов, кроме того, ставим мины. По периметру тыкаем как гатлинги, так и бункера. Кроме того, желательно возле самых важных зданий поставить по паре шестистволов. В казармах, помимо обычных ракетчиков и пехоты (строятся по два, межпрочим), есть хакеры и герой Китая — Черный Лотос. Хакеры полезны тем, что выкачивают бабки из сети. Сначала пять, потом, с приобретением повышений, шесть, восемь и десять долларов. А если рядом с ними еще и башню пропаганды поставить, то скорость выкачки заметно увеличится. Хацкеров нужно много и их нужно охранять, как зеницу ока. Черный Лотос — не такой полезный, как Джармен, но тоже ничего. Может воровать зеленые у противника и захватывать здания. Среди техники особое внимание следует обратить на огромный двуствольный танк Overlord, который мона апгрейднуть бункером (в него сажать базучников), гатлингом или башней спикера (лечит союзные юниты). Пятнадцать таких великанов практически ломают любую защиту. Так что это — наш выбор. За повелителями идет тяжелая артиллерия — ядерные пушки. Если их поставить около выхода и сделать стену заградительного огня, то врагу будет очень плохо. Огнеметные танки-драконы вам не нужны, ибо есть ЯП. Бэтлмастера и гатлинги тоже, так как оверлорды — всему голова. Боевой отряд повелителей и ЯП стоит охранять эскадрой МИГов с прокачанным черным напалмом и броней. Перед тем, как ударить базу врага танковым кулаком, пройдитесь по ней ядерной ракетой (прокачайте тут урановый движок — увеличение скорости танков и урановые снаряды — +25% к повреждению), артобстрелом и ЯП. Да и МИГами можно угостить. Вперед, за сияющее будущее китайской империи!

Дам, пожалуй, пару общих советов. Во-первых, при постройке базы старайтесь размещать казармы и военный завод поближе к выходу, а остальные здания, в которых не производятся юниты, запихивайте подальше. И во-вторых, не забывайте, что гатлинги, патриоты, стингерские площадки и сеть тоннелей видят замаскированные объекты. Ну, и в конце концов, когда ударяете воздушными силами, пытайтесь облететь защитные сооружения стороной, да и ваще в тыл зайти.

А, и еще одно. Все данные о скирмише хранятся в простом текстовом файле. Просто найдите в своем компе папку Command and Conquer Generals Data, документ SkirmishStats и можете изменять там, что угодно. К примеру, я немного похимичил и оказался победителем 100000000000000 битв.

Удачной охоты, генерал!

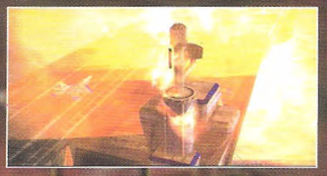
General Khaj-Tosin


Skirmish - Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка
Color = 1
FPS = 61
wins = 1111000000000000

Название: Command & Conquer Generals: Zero Hour
Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: EA Games
Жанр: RTS
Системные требования: Win 98/Me/2000/XP, Pentium III — 800, 128Mb RAM, 32Mb 3D Video Card (минимум Ge Force 2TI), SB, CD-ROM 8x

Час от часу не легче...







Вы думали, что война закончилась?.. Вы ошибались!!!

Когда в мои загребущие ручонки попала коробочка с замысловатой надписью C&C Generals: ZH, я тихо радовался и ожидал, что смогу несколько вечеров наслаждаться продолжением хита… Боже, как я ошибался!!! Мы получили не хитовый адд-он, мы получили просто… шедевр.

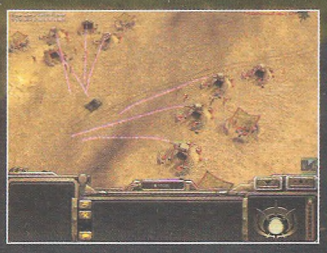
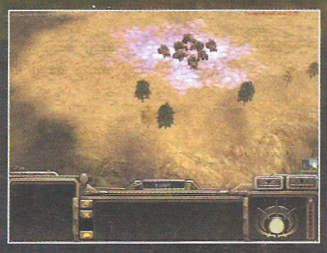
Дополнение внесло в игру множество новшеств и еще более уравновесило положение враждующих сторон. К примеру, раньше во время игры против GLA мы не строили защиту по периметру, поскольку у теров не было авиации. Да, ситуация с ВВС у ГЛА не изменилась и в адд-оне, но у арабов появились мотоциклы, способные спокойно подниматься на холмы. То есть против кого бы вы не играли, придется вам внимательно защищать периметр. И это делает игровой процесс более честным. Кроме того, у каждой стороны появилось по три генерала, каждый из которых имеет бонусы для какого-то особого вида атаки. Далее мы рассмотрим каждого из них, а также проследим, как изменилась тактика у трех оригинальных сторон.

Guarding the GLA underground!

У териков появилась уникальная возможность ставить ложные здания, которые отличить от оригинала невозможно. Нужны они для того, чтобы запутать противника, ибо он не будет знать, какое здание нужно бомбить. Кроме того, эти здания можно подорвать, сделав вражеским войскам, проезжающим в этот момент рядом, маленькую бяку. Строить в таких зданиях (всего их пять) ничего нельзя, и цена их, соответственно, довольно низка. Правда, при желании, за дополнительные баксы строения можно проапгрейдить, после чего они становятся обычными постройками. Еще стало возможным маскировать сеть тоннелей и стингерские площадки. Также во дворце можно купить усиленную броню для зданий, а на черном рынке — «домашние тапочки» для рабов, после чего они будут приносить больше **ЛВ**. Новых зданий, кроме ложных, у армии глобального освобождения нема, зато появились один пехотный и несколько моторизированных юнитов. Теперь в казармах мы сможем построить саботера, некого хитрого дядьку в кепке и очках, который, проникнув во вражеское здание, может отключить его на короткий срок. Но время оффлайна довольно короткое, да и мочить он никого не может, так что от этого красавца пользы почти никакой. Я им практически не пользовался и вам не советую. Кроме того, появился апгрейд, дающий повстанцам (пехота) возможность ставить мины на здания. К примеру, поставить такую на нефтекачку, подождать, пока враг







подойдет захватывать, и красиво взорвать его отряд. Среди бронированных частей мной было найдено два новых юнита — автобус и мотоцикл («цикл боя» называется). Оба очень рулят и обоих я юзал все время. Автобус — это… автобус. Вмещает в себя восемь солдат, которые могут из него отстреливаться. К тому же, имеет способность самоапгрейда за счет останков убитых вражин. Но и это еще не все. После того, как его взорвет, и он с громким свистом сделает сальто в воздухе, махина шлепается на землю с полными жизнями, но без колес. То есть такой-себе бункер. Только вот если ваши ребята выйдут из него, он уничтожится. Мотоцикл — очень-очень быстрый юнит. Появляется он оседланный обычным повстанцем, но, затаите дыхание… седока можно менять. Выходит, хотите — и у вас шара ракетчиков. Хотите — и к противнику потянется колонна скоростных камикадзе. А можно сделать очень быстрого Джармена Келла на мотоцикле… Вот это сила. Жаль, что садить можно седока только своей страны. Это означает, что никаких Бартонов или Лотосов на железном коне мы не увидим… Зато если мы захватим трех генералов ГЛА, то сможем создать еще ТРЕХ двухколесных снайперов! Кроме того, любой юнит можно снять с мотоцикла, но при этом тачка уничтожается.

Именно мотоциклы сильно изменили тактический подход игроков ГЛА. Теперь волна камикадзе, вылетающих из-за холмов и красиво целующих защитные постройки врага, за которыми идет еще одна волна базучников с повстанцами, уничтожающими все, что движется, за которыми идет повторная шара камикадзе, сотрут пол базы. А если послать к ним маленькую группу рабов-строителей, чтоб построить посреди базы противника сеть тоннелей и переправить тяжелые танки, то супостат падет… Главное — помнить, что броня у моцатыклов уж очень хлипкая…

Да, появилось два новых генеральских апгрейда — «ГСП-шифратор» и «внезапное нападение». Первый дает возможность раз в несколько минут навсегда маскировать какой-либо отряд или юнит. Второй — сеть тоннелей, которую можно высунуть на любой открытой территории и перебросить через нее войска.



Принц Кассад

Чел довольно полезный, ибо генерал невидимости. Основной прикол в том, что каждому строению можно прокачать маскировочную сеть камуфляжа, после чего зданьице становится невидимым. Сеть тоннелей и стингер-площадка получают этот апгрейд сразу. Сильно, ничего не скажешь. Правда, за это у мистера «Неизвестность» забрали танки и СКАД-пускатели. Да, очень жаль… Но есть несколько нюансов. Во-первых, ГСП-шифратор он получает намного раньше (с третьей звездочкой, а не с пятой), да и время его перезарядки заметно сократилось. Кроме того, пехотинцы появляются сразу с апгрейдом невидимости; после того, как вы закажете усовершенствование инвизибла в командном или в ресурсном центре, рабы будут строиться невидимками. Это означает, что первого раба нужно послать на базу противника, где в укромном уголочке построить сеть тоннелей. Если все сделать быстро и разместить его так, что враг не просечет, и в то время, как он построит супер-пупер-мегасильную защиту, перекинуть свои войска прям в центр его базы. Рулез, господа. Еще принцу угонщик (тот чел, который тибрит тачки противника) дается сразу, кроме того, он находится в инвизибле все время, даже при атаке.

Когда будете наступать, используйте сначала мотоциклы с камикадзе и бомбовые грузовики, а уж потом ведите трактора, зенитки и ракетные багги. Кстати, багги рулят в большом количестве, причем с







прокачанным увеличенным боекомплектом и авторемонтом. Не забывайте, что их нужно беречь от грязных лап противников токсическими тракторами. Также знайте: багги бьет дальше, чем любое защитное сооружение, так что перед волной камикадзе есть смысл пустить волну ракет. В принципе, эти шустрые махины мона использовать и во время игры за остальные стороны ГЛА, но там есть СКАД-пускатели…

Да, при игре за этого генерала постарайтесь не забыть построить где-нить резервную невидимую базу…

Генерал Роддал «Демо» Юзиз

Вот это крутой парень! Как видно из его ника, он специализируется на подрыве. Поэтому любой его юнит может подорвать себя… То есть если одного вашего базучника замочили человек пять красных стражей в непосредственной близости от себя, он слегка взорвется и если не замочит, то очень сильно покоцает красных. Террорист (он же камикадзе и диверсант), как вы понимаете, приносит больше урона, да и радиус действия его «подарка» становится намного больше. Бомбовый грузовик стоит дешевле на 200 баксов и, как и СКАД-пускатель, при выборе ракеты-бомбы приносит больше урона. Но больше всего меня порадовала улучшенная демо-ловушка. Во-первых, цена существенно упала, что позволяет возводить целые минные поля на пути к своей (а можно и возле выхода с ристалища врага) базе. Во-вторых, одна такая цацка уколбашивает оверлорд до состояния «один-выстрел-из-любой-пукалки-и-я-кусок-металлолома». Кроме того, мотоциклист строится уже с диверсантом, что, согласитесь, довольно славно.

За его взрывные способности Роддалу немного повысили цены на технику, но это не страшно.

При атаке, само собой, используйте юниты-камикадзе





(моцатыкл и грузовичек), причем в больших количествах и одной сплошной волной. После чего можно и танки приводить. Но, повторяю, двухколесные диверсанты рулят по-особому. Если вы, не дай Бог, играете против Юзиза, для защиты от таких волн используйте много-много базучников, стингерских площадок, танков и демо-ловушек. За генерала подрыва ГЛА шпилить лучше всего на карте с городом. Везде можно устроить врагу неожиданный фейерверк.

Доктор Трэкс

Токсины… Токсины. Токсины! Вот в чем спец наш пациент. Очень хороший спец. Ну и что, что все моторизированные юниты у него, как и у Роддала, дороже. Зато вся пехота превратилась в токсических повстанцев, стреляющих этой зеленой заразой! Да и сеть тоннелей теперь прикрыта не жалким трахтоматом, а водометом, который используют не по назначению и брызгают вышеупомянутым токсином. Так что теперь техника противника тоже получает по шапке, причем сильно. Токсический трактор рвет всех и вся с огромной силой. Причем когда он распыляет токсины, они не исчезают довольно долгое время… Также диверсант при взрыве оставляет после себя небольшое облачко, которое не совсем позитивно действует на тушки противников. Но и это еще не все! Такие фишки, как сибирская язва «бета» и токсические патроны, уже прокачаны, причем можно еще и прокачать сибирку «гамма», тогда от вас врагу совсем житья не будет. Я думаю, не стоит говорить о том, что СКАД-пускатель, СКАД-шторм и бомба с сибиркой валят еще круче, чем у всех остальных?

Этот штрих тоже рулит именно на городских картах, так как проходы там довольно узкие и можно везде понатыкивать тракторов, повстанцев и ракетчиков под прикрытием танков и зениток, естессна. Если уж вы играете на обычной карте, то десяток автобусов с пятью базучниками и тремя пехотинцами, двадцать танков, столько же тракторов и багги, под протекторатом СКАД-пускателей и камикадзе превратят базу любого противника в Чернобыль. Особенно силен Трэкс против пехотного генерала Китая ☺.

China will grow larger!

Китай ухитрился отхряпать себе нейтронные мины, которые можно и нужно поставить после апгрейда здания обычными, ибо они довольно-таки убойные и сильно рулят против техники. В районе зданий











всего одна новинка, зато какая нужная и полезная — интернет-центр, вмещающий в себя восьмерку хакеров, где те быстрее ломают сетку и скорее получают повышения. Кроме того, в этом центре можно взломать спутник и навсегда открыть вражеский командный центр. Новых технических юнитов у китайцев, как и у теров, два. Первый — аванпост, видящий замаскированных противников. Ну, еще сидят в нем, конечно, два базучника, правда, они ничего путного не могут сделать… Водить пару таких радаров вместе со своими инфильтрационными войсками нужно, чтобы не провтыкать вражеские ловушки и засады. Второй — это лучевой танк. Вещь очень прикольная, своим лучем может отключить любой технический, и никакой более, юнит. К примеру, если во время боя обезвредить им самые крутые танки противника, то перевес будет, конечно, на вашей стороне и победа тоже. Водить его тоже нужно с нападающими группами и, кроме того, ставить несколько единиц возле выхода с базы. И еще очень понравился апгрейд для ядерных пушек — «нейтронные заряды». Нейтроны уничтожают все живое. Всех солдат. И даже экипажи вражеских танков… Так что это — наш выбор! Конечно, не обошлось и без модернизаций на взлетном поле — наконец, появился вертолет «Хеликс». Вертолет довольно крутой, поскольку ему можно, как и оверлорду, пристроить на выбор гатлинг, лечилку или бункер. Но и это еще не все, за дополнительные $ ему стоит заказать бомбу с напалмом. Рулит сильно. Среди генеральских апгрейдов внимания заслуживает «ковровая бомбардировка» и «ярость». «Ковер» нам знаком еще по оригинальным генералам, вот только там на него у американцев была монополия. «Ярость» (она же «безумие») — прикольная штука, дающая выделенным войскам временный бонус в силе.

С появлением нового авиационного юнита Китай получил возможность атаковать по-особому. Для этого нужно около пятнадцати «Хеликсов», у пяти из которых прокачаны бункеры, у двоих — лечилки, а у всех остальных — гатлинги. В бункеры набивать базучников, а в оставшиеся десять винтокрылов — оверлорды во всеоружии. После чего подъезжайте к ристалищу нехорошей, вражески настроенной личности и обсреляйте ядерными пушками часть защиты по периметру. Затем чуть впереди отправляйте бункеры, а сразу за ними — остальные вертолеты. Оказавшись на антидружественной территории, выплевывайте оверлорды и колбасьте всех неверных.

Генерал Дзинь Ши Тао

Ядерный генерал всегда был, есть и будет одним из моих любимых персов. Конечно, у него на авиатехнику и колесно-гусеничные части цены немного высоковаты, зато он имеет кучу бонусов, связанных с ядерной энергией. Самый крутой — это, конечно, продвинутый ядерный реактор, который дает ни много, ни мало, а 18 единиц энергии… Супер! Далее. Апгрейд уранового движка и уранового снаряда (если кто забыл, то это увеличение скорости и демаджа у танков) дается сразу. Как и ядерная пушка. Но еще один сюрприз ожидает нас на аэродроме. МИГи можно проапгрейдить до ядерных (ракеты становятся слегка убойными). Тогда пять таких красавцев спокойно сносят командный центр, а одной ракеты хватает, чтоб отправить средний танк к праотцам и сильно покоцать соседние. Да и «Хеликс» получает в свое владение маленькую nuclear bomb. Вот это сила! Кроме того, «ковровая бомбардировка» превращается в ядерную ковровую. Ядерная ракета, что само собой разумеется, стоит крапаль дешевле, бьет сильнее и строится меньше времени. А! Чуть не забыл! У него есть такая фишка, как изотопная стабильность. То есть если ваш танчик взорвали, радиация его движка не покоцает ваши соседние танки.

Ши Тао рулит на любом ландшафте, как в городе, так и в пустыне. В принципе, он практически ничем не отличается от остальных китайцев, но ядреные МИГи — все же весомый агрумент в его пользу. Атаковать нужно так, как и при игре за оригинальный Китай, с поддержкой всех видов войск. Но вот истребителей и «Хеликсов» вести нужно много, особенно первых. Группа из 25-30 сотрет полбазы в порошок, а с остальным разберутся вертели и танки. И держите всегда сзади, про всяк случай, несколько ядерных пушкенций. И да пребудет с вами изотоп! ☺

Генерал Та Хун Кваи

Тоже довольно сильный чел. 50% побед я выиграл именно в компании этого танкового генерала ☺. Не, я не намекаю на то, что он самый-пресамый — все генералиссимусы очень сбалансированы, нет слабых или сильных. Просто половину игр я шпилил именно за него. Что меня покорило, так это автоматическое зачисление одного шеврона (повышения) всем танкам!!! А в General Power бэтлмастера можно проапгрейдить вторым! Вы подумайте, танк появляется сразу с двумя усовершенствованиями! И как он красиво рвет любой другой!

Но и это еще не все, ибо есть… императорский сюзерен (повелитель). Мало того, что эта махина создается уже с одним шевроном и с достроенной башней спикера, так ей еще можно и гатлинг присобачить! Мощь и тяжелейшую ударную силу — вот что получит в свое юзанье игрок, выбравший генерала Кваи. Тан-







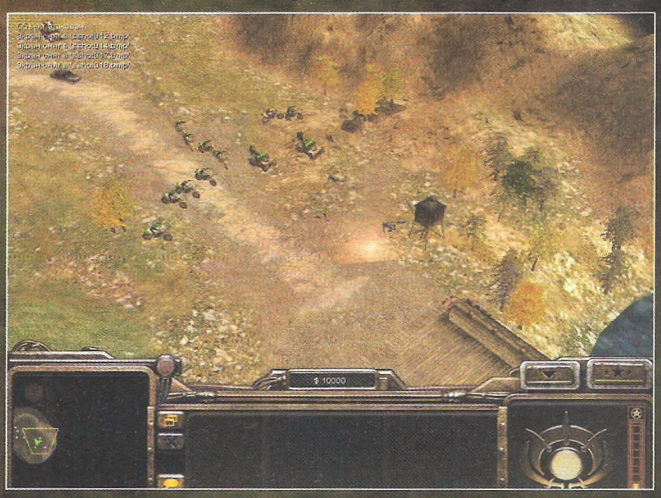
ковый десант (3 уровня) — тоже весьма полезная хрень. Ибо раз в четыре с половиной минуты скидывает квартет (на третьем уровне) бэтлмастеров. С двумя шевронами, разумеется. Кроме того, только у танкового генерала есть такой нужный апгрейд, как «дозаряд бэтлмастера». После него тот самый мастер боя может делать три быстрых выстрела, а затем перезаряжается. В общей сложности, три этих легких танка после всех апгрейдов становятся равными двум обычным оверлордам.

Но вот с авиацией и пехотой у Та Хуна не сложилось — дорого очень. Особенно грустно, что основная движущая сила Китая — хакер — тоже заметно подорожал, а это значит, что после постройки базы защиты, а также нескольких танков, баказоиды резко закончатся. Вот такие пироги. Да и ядерных с огненными пукалок нету… :(.

Хоть авиация и довольно дорога, но я все же посоветую построить штук пятнадцать «Хеликсов» и скидывать танковый десант. Теперь берем супероружие и красиво бьем в реакторы врага, оставляя его без электроэнергии (если враг — ГЛА — шлепайте по защите). Сразу же после этого вышеназванный авиаотряд нужно постараться высадить на вражеской базе, облетев защитные сооружения. Параллельно с авиавысадкой через главный проход идут Бэтлмастера и принимают огонь неотключенной защиты. За ними пусть колесят Повелители и стирают все в порошок.

Генерал Шин Фаи

Не, не думайте, что раз он пехотный генерал, то и стереть в порошок его может каждый… Это не так. Он тоже рулит, жаль только, что его помощью почти никто и никогда не пользуется. Да, у него нету танков (гатлинга, бэтлмастера и оверлорда). Но и плюсы-то тоже есть. Каждый вид пехоты получает какой-либо бонус, а также по одному шеврону. Базучники — увеличение силы, красные стражники — второй шеврон в генеральских усовершенствованиях и возможность валить воздушные объекты, хакеры ломают и-нет быстрее, становятся невидимками и умеют вырубать технику противника, ну, а Черный Лотос просто очень быстро все взламывает. Кроме того, вся пехота уже имеет бонус «социализм», и можно дополнительно заказать «патриотизм». Рулез, на :). Техника, что осталась у Фаи, тоже получила подарки. Никому не нужный БТР превратился в нападающий транспорт, ибо из него могут отстреливаться. Аванпост обзавелся уже не двумя жалкими местами, а десятью. Танк «Дракон» и адская пушка получили бонус в силе сжигаемости. Ну, а вертель «Хеликс» взял себе ник «нападающий Хеликс» и начал строиться с готовым бункером и восемью местами под пехоту. Такая полезная защитная постройка, как бункер, тоже строится сразу с минами, да и садить туды мона уже десять челов. Уменьшать количество таких «банок» на входе очень не советую, даже наоборот. Зато можно не строить гатлинги, а засадить в бункеры человек пятнадцать красных, причем стражей ☺.



Для атаки вам понадобится около пятнадцати БТР-ов и десяти аванпостов с засунутыми в них базучниками и пехотинцами. Прикрывать их нужно дюжиной «Драконов» и десятком ядерных пухкалок. Сверху обязательно держите отряд «Хеликсов». Базу нужно штормить, предварительно обгадив ЯП и суперооружием.



Но все же я думаю, вряд ли какая-нить такая группа устоит против двадцати императорских сюзеренов…

Loaded with US quality!

Для американосов есть маленький подарок — еще одна защитная пушка, «огненная база» называется. Пушкенция, конечно, послабее, чем бомбардмент в стратегическом центре, но в нее можно запихнуть четырех челов. Я советую совать снайпера и трех базучников, чтоб и танки получили по шапке, и пехота. Хинт: Джармен Келл, если в такой пушке кто-то сидит, выстрелив в нее (но не в того, кто сидит), может отнять большой кусок жизни. Ставить несколько таких красавиц нужно на входе, но и про патриотов не забывайте. В военном заводе я обнаружил аж трех новых челов — мстителя, рвущего на запчасти только авиационные юниты, робота-разведчика с жалкой пукалкой и лучевой танк. Последний — аналог китайского, только США-вский, вырубает здания. Еще появился новый вид дрона — ракетный. Прикольный, но сбивают его часто. На авиаполе новых юнитов нет, зато есть два крутых апгрейда — «уворачивание от ракет» (50% выпущенных в самики уходят в «моло-





ко») и «выбивание из бункеров» (стелс коцает и чуваков в зданиях). В генеральских усовершенствованиях заслуживает вниминия лишь «корабль-призрак», курсирующий над полем битвы и обстреливающий всех из гатлинга и гаубицы.

Атаковать будем, как и раньше, разве что с поддержкой лучевых танков и мстителей.

Генерал Алексис Александр

Супероружие — оно и в Африке супероружие. Основной бонус, это, конечно же, уценка, быстрая постройка и более прыткая перезарядка ионной пушки. Кроме того, у этой единственной среди коллег-генералов тетки бонусов очень мало. Разве что такая фишка, как «Аврора Альфа». Наверняка вы знаете, обычная «аврора» во время полета почти не досягаема для врага, ибо ультраскоростная, но как только сбросит свою довольно сильную ракету-бомбу, замедляется. АА лучше тем, что немного быстрее и имеет в своем боезапасе 2 ракеты. Да и сила удара у нее покруче. Еще одна важная вещь — это реактор. После апгрейда он дает не +100%, а +300% энергии. Очень полезная вещь, но продвинутый ядерный реактор все же рульнее. Ну, а генеральский апгрейд «корабль-призрак» имеет два уровня — время пребывания на поле боя 10 и 15 секунд. И в конце-концов, система «ЭМП-патриот». Рулит даже очень. Бьет с той же силой, что и обычный патриот, но имеет электромагнитный заряд и отключает противника. А теперь подумайте, что происходит с самолетом, который «отключили» в воздухе? Маленькая авиакатастрофа ☺. Ну, и за все вышеперечисленное у этой девицы высокие цены … Справедливо.

Защищайтесь и атакуйте точно так же, как и при игре за оригинальные США, только во время штурма АА используйте побольше и почаще.

Генерал Малкольм Грэйнджер

Если «танкистом» я пользовался в пятидесяти процентах игр, то генералом авиации США — не меньше тридцати. Если вы любите суперкрутую и супертяжелую авиацию, то вам сюда! Во-первых, вся авиация стоит дешевле (танки дороже). Во-вторых, есть королевский раптор с шестью ракетами и увеличенной скоростью, плюс стелс дается с самого начала. Но все равно я пользовался «аврорами»☺. Также есть довольно полезный апгрейд для команчей — «невидимость». Кроме того, появляется боевой чинук, в который нужно сажать солдат, чтоб они из него отстреливались. А вот такая полезная вещица, как удар «корабля-призрака», получила аж три уровня, вплоть до 30 секунд, кроме того, вакуумную бомбу в СЦ можно проапгрейдить до матери всех бомб. И при всем этом после постройки стратегического центра появляется ковровая бомбардировка. Также все самики могут лазером сбивать несколько ракет. Полезно, ничего не скажешь. В общем, всем, кто в детстве хотел стать летчиком или космонавтом, сюда.

Как я говорил, танки у Грэйнджера стоят дорого, так что учитывая это обстоятельство и наличие крутых ВВС, их мы использовать не будем. Десять стелсов и королевских рапторов, плюс пятнадцать «аврор» и двадцать команчей с поддержкой боевых чинуков с базучниками и кемперами внутри сносят любую базу. А если перед ними защиту хорошо прогреть авиаударами, то противнику будет большая радость ☺.

Генерал Таунс

Не, меня этот чел не попер. Он генерал лазера… Ну-у-у, во-первых, нету танчика «паладин». Это плохо. Зато есть танчик «лазерный крестоносец», стреляющий лазером. Это хорошо. Но если у вас мало электроэнергии, все ваши танки отключатся… Патриот тоже стреляет лазером и делает тем самым самолетам, пролетающим в это время мимо, маленькую бяку. Ну, ладно, имеет он слегка улучшенный реактор и очень сильно крутого и дешевого мстителя… Ну, и ионка у него бьет больнее. И все… Правда, нет, его самолеты некоторые ракеты, выпущенные в них, сжигают лазером. Вещь!

В общем, если будете атаковать, то очень большим количеством крестоносцев и хамеров с начинкой… Ну, и авиацией прикройте. А вот если вашу базу осалили, то Таунс, наверное, лучше всех защищен. Особенно от Грэйнджера ☺.

Вот и все. Теперь, я надеюсь, вы знаете, как стереть в порошок любого врага, и сделаете это в ближайшее время. А! Не забудьте, что затемненный кусок карты можно открыть, задействовав там какой-нить удар, к примеру, ионкой.

Удачи!

Верховный главнокомандующий, генералиссимус и маршалопотамус KhaJ-Tosin



Название: Silent Hill 3
Разработчик: KCET
Издатель: Konami
Системные требования:
Минимальные: 1 ГГц Pentium III или Athlon, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеопамяти, 4700 Мб на винте
Рекомендуемые: 1,4 ГГц Pentium III или Athlon, 512 Мб ОЗУ, 5200 Мб на винте





Прохождение Silent Hill 3



1. Луна-парк (Amusement Park)

Вступительный ролик к игре демонстрирует вам старый, заброшенный луна-парк города Silent Hill. Помимо крутящихся каруселей, на экране время от времени возникают смутные очертания какого-то существа… Оглядываясь по сторонам, Хезер (главная героиня игры) входит в парк… С этого момента управление переходит к вам. Для начала можете осмотреть свой инвентарь (в котором присутствуют нож, пистолет, стальная труба и автомат) и ознакомиться с управлением. Также можно осмотреть монстров в клетках и окровавленные костюмы зайцев.



Когда закончите осмотр «достопримечательностей», следуйте к двери в левом углу.

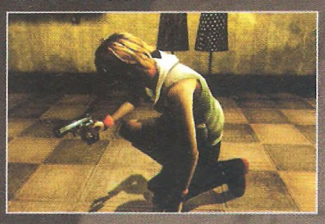
В следующей области на героиню набросятся псы с разрубленными головами и высокие монстры. Вы можете либо убить их, либо пробежать мимо и спрятаться в сувенирной лавке. В сувенирном магазине нет никаких полезных предметов, поэтому, собравшись с силами и подлечившись (если необходимо), выходите обратно на улицу и бегите вперед к следующей двери. Далее направляйтесь к аттракциону с надписью «Mountain Coaster». Поднимайтесь на самый верх американских горок. Поскольку дверь в кабину управления аттракционом окажется запертой, выходите на рельсовое полотно и идите прямо. Неожиданно из темноты выедет состав вагончиков и собьет Хезер…

2. Торговый центр (Shopping Mall)

Это был всего лишь кошмарный сон героини. Хезер очнется в кафе торгового центра. Вероятно, она совершала покупки в магазине и, зайдя в ресторан, задремала. После короткого телефонного разговора с отцом Хезер окликнет мужчина и представится частным детективом. Дуглас просит девушку уделить ему несколько минут, так как он хочет поговорить о чем-то очень важном. Однако Хезер это совсем не интересно, и стремясь избавиться от назойливого детектива, она скроется в женском туалете. С этого момента управление переходит к вам. Итак, в туалете вы можете сохраниться, используя красный символ на одном из зеркал.



Далее выходите через окно. Бегите вправо до двери и войдите в неё. Хезер оказалась в подсобном помещении торгового центра. Поверните направо и идите к дверям в самом конце коридора. Вы окажетесь в помещении для посетителей. По сторонам находятся отделы магазина, некоторые из них закрыты. Подойдите к полуопущенным жалюзи и подлезьте под них. После короткого видеоролика у вас появится пистолет.



Соберите в магазине патроны и выйдите через заднюю дверь, расположенную за прилавком. Слева от вас — две голубые двери, ведущие в предыдущий служебный коридор со злыми собаками-мутантами. Туда можно не ходить. Осмотрите доску объявлений рядом с лифтом и возьмите карту торгового центра, после этого выходите в дверь с надписью «Exit» и поднимайтесь на второй этаж. Далее держитесь правой стены и идите прямо, войдите в третью по счету дверь, убейте собаку и возьмите сушеное мясо. Мясо используется как приманка: если вы кинете его на пол, то псы предпочтут съесть его, нежели напасть на героиню.



Теперь идите в последнюю комнату с правой стороны коридора. Возьмите патроны для пистолета и 1 напиток, в углу под деревянной решеткой вы увидите ключ, который пока достать не сможете. Сохранитесь и выходите в коридор. Найдите дверь с надписью «No Smoking» и войдите в неё. Вы окажетесь в главном холле 2-го этажа.

Зайдите в булочную с надписью «Helen's Bakery». Возьмите кондитерские щипцы и возвратитесь в комнату с ключом, который вы не смогли взять. Воспользуйтесь щипцами и заберите ключ. Идите в главный холл 2-го этажа и откройте

ключом книжный магазин под названием «My Bestsellers».



Зайдя в магазин, вы обнаружите на прилавке патроны для пистолета и 2 или 5 (в зависимости от сложности игры) книг на полу.



Загадка.

Суть: *на корешках пяти книг написано четыре цифры. Сложив книги в определенном порядке, вы получите код от электронного дверного замка.*

Уровень сложности Easy

На полу только две книги — I и III тома сочинений Шекспира. Части собрания под номерами II, IV, V расставлены на полке. Поставив две недостающие книги, вы получите код, написанный кровью.

Уровень сложности Normal

У вас пять книг. Книги надо расставлять, ориентируясь по надписи, появляющейся при подстановке очередного тома. Проделайте такой трюк несколько раз, и вы найдете необходимую надпись.

Уровень сложности Hard

Здесь всё намного труднее и для того, чтобы разгадать загадку, вам потребуется знать творчество Шекспира... Так что лучше сразу скажу код: 8352.

После того, как вы узнаете код, подойдите к двери, расположенной за прилавком, и введите полученный код. Входите в открывшиеся двери. После видеоролика заходите в лифт и возьмите на полу радиоприемник. Когда лифт остановится и двери откроются, вы увидите, что реальность изменилась...

3. Альтернативный Торговый центр (Dark Shopping Mall)

Поверните 2 раза направо и идите прямо в дверь напротив. Возьмите здесь 2 напитка, 1 ампулу и сохранитесь. Выходите и поверните налево до конца коридора, войдите в двойные двери.



Идите в крайнюю дверь, расположенную на правой стороне стены. В комнате вы увидите лестницу, которая свисает с потолка. Достать до нее вы пока не сможете. Запомните это место и идите обратно в коридор.

Пробегите мимо монстров и идите в дверь справа от женского туалета. Здесь возьмите патроны для пистолета и 1 аптечку, затем выключите свет, только после этого вы увидите в темноте фонарик, который светит вам в лицо, возьмите его и выходите. Теперь идите в женский туалет и берите отбеливатель. На выход. Идите прямо через металлические ставни. Бегите мимо монстров в магазин одежды (тот, в котором вы раньше — в нормальном мире — взяли пистолет). Возьмите в магазине бронежилет и вешалку. Возвращайтесь к ранее недоступной лестнице и достаньте ее вешалкой. Теперь поднимайтесь по лестнице на 2-й этаж.

Подойдите к телевизору и осмотрите его, после видеовставки идите и сохранитесь. Войдите в комнату, расположенную рядом с телевизором. Возьмите здесь патроны для пистолета, 1 напиток и выходите через противоположную дверь. Зайдите во 2-ю дверь справа. Возьмите грецкий орех и выходите отсюда через противоположную дверь. Поднимайтесь на 3-й этаж и войдите в 1-ю дверь справа. Вы окажетесь в ресторане.

Идите к столу, на котором лежит блюдо из жареной собаки, осмотрите его и заберите ключ от кухни.



Спуститесь по эскалатору на 2-й этаж. Направляйтесь к ранее запертой двери в кафе, откройте ее с помощью полученного ключа. Зайдя вовнутрь, заберите стальную трубу и 2 напитка, выйдите через противоположную дверь. Вы снова попали в главный холл 2-го этажа. Идите в пекарню и заберите стиральный порошок, выходите отсюда через чёрный ход. Выключите вентилятор и следуйте в дверь слева. Как вы видите, проход закрыт. Пройдите к ведру, смешайте порошок и отбеливатель (если вы играете на уровне сложности Easy, то этой загадки просто нет). Хезер смешает химикаты и выйдет из комнаты. После этого включите вентилятор и идите обратно. Идите по освобождённому проходу и войдите во 2-ю дверь справа. Здесь возьмите патроны, говядину и выходите. Бегите прямо и зайдите в первую дверь, которую увидите на своем пути. Расколите здесь орех с помощью тисков на столе, и вы получите лунный камень. Сохранитесь и возвращайтесь к эскалатору, поднимитесь на 3-й этаж. Используйте найденный камень на дверях напротив эскалатора. Спуститесь вниз по лестнице.

Босс № 1: Гигантский червь



Когда червь высунется из логова, встаньте так, чтобы его морда была повернута к вам. Когда он откроет пасть, стреляйте в нее. Если вы подойдёте слишком близко к червю, то будете повалены. А если перестанете по нему стрелять, то он вызовет землетрясение. Так что атакуйте его почти без остановок. Когда он погибнет, Хезер попадёт в обычный Торговый центр.

4. Метро (Subway)

После победы над гигантским червем радостно вприпрыжку выходим через центральные двери торгового центра. Дальше, после просмотра видеоролика, вы оказываетесь в метро. Идите прямо, на первом повороте сверните направо и следуйте к двери, расположенной в конце коридора. Возьмите здесь со стенда карту и сохраните игру.



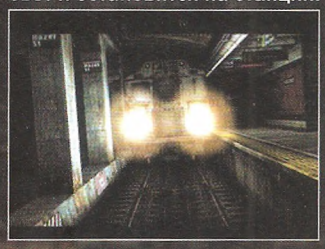
Теперь следуйте к лестнице, которая ведёт на платформу № 1, и спускайтесь вниз. Убейте монстров, возьмите целебный напиток и поднимайтесь назад — вверх по лестнице. Теперь спуститесь по противоположной лестнице. Возьмите кусачки и поднимитесь в центральный зал метро.

Теперь вы должны найти по карте лестницу, которая ведёт на платформу № 2. Подойдя к воротам платформы № 2, используйте кусачки, чтобы открыть замок, и спуститесь по лестнице вниз. Убейте всех монстров, а затем войдите в стоящий на перроне вагон. В вагоне вы найдете винчестер и патроны к нему. Возвращайтесь назад в центральный зал. По дороге вы впервые встретите монстра по имени Insane Cancer. Он очень опасен, поэтому сражаться с ним следует с помощью дробовика.



Далее спускайтесь вниз к платформе № 3 и бегите до ее конца. Спрыгните на рельсы и подбегите к двери. Дверь ока-

жется запертой. Тут же на вас нападут псы, а вдалеке послышатся звуки приближающегося поезда. Вам необходимо быстро убить собак и залезть обратно на платформу. Если вы не успеете, то вас ожидает участь Анны Карениной, если успеете, то поезд вас не собьёт и остановится на станции.



Как только вы войдете в вагон, поезд тронется.



5. Поезд (The Train)

Всё, что необходимо делать в движущемся поезде — это убивать монстров и собирать патроны и аптечки. Всего нужно пересечь 9 вагонов, по дороге не забудьте сохраниться. Когда вы будете в вагоне №9, поезд остановится…



6. Подземный проход (Underground passage)

Выйдя из поезда, зайдите в дверь и спуститесь вниз по лестнице. Итак, спустившись по лестнице, быстро зайдите в следующую дверь. Вы попадаете в тоннель, стены которого испещрены кровеносными сосудами. Эта зона очень опасна для здоровья, и поэтому вам необходимо как можно быстрее добраться до выхода. Выйдя из тоннеля, вы уже будете в безопасности и попадете в комнату. Выходите отсюда и зайдите в 1-ю дверь справа. Идите прямо и затем сверните на повороте влево. Тут вы должны оббежать монстра и зайти в дверь. Достаньте со шкафа кувалду, карту подземного прохода и 1 аптечку. Выйдите из комнаты. Зайдите в дверь справа. Здесь вы должны взять бутылку вина и 2 целебных напитка. Когда всё возьмёте, выходите из помещения. Хезер должна свернуть на повороте и пройти через железную дверь. Игнорируя врагов, вы должны зайти в левую дверь. Идите прямо, а затем сверните 2 раза направо и зайдите в дверь. Здесь много монстров. Убив их, сверните на 2-м повороте направо, зайдите в дверь. Здесь есть точка сохранения и 2 целебных напитка. Подойдите к резервуару с керосином и наполните им бутылку. Выйдя из помещения, идите прямо до первого поворота направо, затем сверните и войдите в дверь в конце этого коридора. Подойдите к баку механизма и залейте в него керосин. Теперь нажмите на кнопку механизма и спуститесь вниз в коллектор.



7. Коллектор (The Sewer)

Поверните вправо и бегите до конца тоннеля, в конце вы увидите дверь, зайдите в нее. Поднимитесь вверх по лестнице и зайдите в другую дверь. Вы окажетесь в комнате с мусорными баками. Возьмите фен и 1 ампулу. Выходите и следуйте по проходу к противоположной двери. Зайдите в эту дверь. Возьмите напиток и сохраните игру. Выйдите отсюда через противоположную дверь. Подойдите к розетке и используйте здесь фен. Хезер кинет фен в воду, и в результате щупальца поджарятся. Теперь перейдите через мостик и выйдите отсюда через следующую дверь.



Поверните вправо и войдите в следующую дверь. Сверните на повороте и идите прямо. Затем у забора поверните вправо и выйдите через дверь. Спуститесь вниз по лестнице и выйдите из коллектора через дверь. Ура! Лабиринт закончился!

8. Зона строительства (Construction site)

Поднявшись вверх по лестнице, вы наконец-то окажетесь на улице. Обойдя здание вокруг, вы обнаружите точку сохранения, расположенную на железной бочке. Сохранитесь, а затем войдите внутрь здания. Возьмите здесь 2 напитка и идите в дверь, ведущую на лестницу. Вы должны подняться на 5-й этаж и войти в дверь, которая ведёт в апартаменты 5-го этажа. Быстро вбегите в следующую дверь. Здесь есть патроны для пистолета и 1 напиток. Подойдите к матрацу и скиньте его вниз. Затем прыгайте в пробоину в полу. Теперь вы находитесь на 3-м этаже. Выходите отсюда через окно. Аккуратно пройдите по балке к следующему открытому окну.

9. Здание офиса (Office Building)

Выйдите из комнаты. Идите до конца прихожей и войдите в дверь. Вы попадаете в комнату с манекенами.

Возьмите здесь патроны для



винчестера. Покиньте комнату, поверните налево. Зайдите в дверь с надписью Store front Possible и следуйте до противоположной к вам двери. Когда вы зайдете через дверь, то слева от вас будет вход в танцевальный зал, где «зажигают» монстры, а прямо перед вами будет дверь, ведущая в офис. Зайдите в офис — здесь вы можете сохраниться, возьмите карту здания (если вы играете на уровне сложности Easy, то возьмите еще и веревку в ящике) и выходите. Войдите в 3-ю дверь слева и возьмите в комнате за этой дверью 2 аптечки. Теперь идите на лестницу и поднимитесь на 5-й этаж. Идите прямо и зайдите в галерею искусств. Войдите во 2-ю дверь справа и возьмите отвёртку (на уровне Easy ничего этого не будет). Вернитесь в галерею искусств и следуйте во вторую дверь справа. В коридоре зайдите в единственную открытую дверь и возьмите в комнате катану. Затем возвращайтесь снова в галерею и выйдите через нее в коридор. Идите прямо, а затем поверните направо и зайдите в 1-ю дверь справа, а затем пройдите в противоположную комнату. Возьмите здесь домкрат и 1 напиток. Спуститесь на 3-й этаж и сохраните игру. В офисе с точкой сохранения есть запертый ящик, откройте его с помощью отвертки. Возьмите верёвку. Идите к лифту, у которого приоткрыта дверца. Используйте здесь домкрат и верёвку. Вы окажетесь на 2-м этаже. Сохраните здесь игру и обыщите весь 2-й этаж. Найдите ванну, подойдите к ней и осмотрите ее.



Неожиданно всё зальётся кровью, и здание начнёт изменяться.



10. Альтернативное здание офиса (Dark Office Building)

Выходите из комнаты и возьмите патроны. Здесь,

кстати, висит монстр, но он неживой, так что выходите из комнаты через ближайшую дверь. Далее сверните налево и войдите в открытую дверь. Вы обнаружите точку сохранения, если хотите, можете сохраниться, а потом выйдите через следующую дверь. Здесь Хезер встретит Винсента.



В ходе разговора Винсент вспомнит «не злым тихим словом» Гарри и Клаудию. Хезер решит, что он псих, и уйдет от него. Возьмите Oxydol, 2 целебных напитка и 1 аптечку. Теперь, ориентируясь по карте, войдите в работающий лифт и спуститесь на 1-й этаж. Идите сначала налево. У выхода вы увидите странного монстра. Развернитесь и идите прямо, зайдите в левую дверь. Здесь возьмите патроны для дробовика и мясо из холодильника. Теперь езжайте на 5-й этаж. Здесь следуйте в секцию под названием KMN. Сначала следуйте налево, а затем направо. Войдите в западную дверь. Возьмите здесь патроны для пистолета и спички. Выходите и отправляйтесь в галерею. Подойдите к большой картине и, стоя у ведра, используйте мясо из холодильника, Oxidol и спички.



С помощью полученной смеси Хезер сожжет картину, а за ней увидит открытое окно. Сначала сохранитесь и только затем выходите через окно. Спуститесь вниз по лестнице и идите в дверь. Сверните вправо и отоприте ранее запертые ворота, но не входите, а идите во 2-ю дверь слева. Пролезьте в отверстие в заборе и заберите боеприпасы и аптечки, затем выходите. Идите теперь по левому проходу, отоприте другие ворота и идите дальше. Зайдите в северную дверь. Убейте монстров, а затем возьмите монетку со стола. Подойдите к торговому автомату и опустите в него монетку. Вместо лимонада упадёт ключ. Заберите его и выходите отсюда. Спуститесь на первый этаж и отоприте ранее закрытую дверь. В этом проходе есть монстры и одна открытая дверь. Когда найдёте эту дверь, то сразу же войдите в неё. Здесь лежит книга со сказкой. Обязательно прочитайте её, поскольку только после столь занимательного чтения монстр, перегораживающий входную дверь на первом этаже, исчезнет.



Выйдите через дверь на улицу. На улице сверните на первом повороте слева и войдите в свой дом. Сохраните здесь игру и идите в свою квартиру. Войдя в квартиру, Хезер обнаруживает, что ее отца убили. Следуя по кровавым следам убийцы, героиня выходит на крышу дома, где встречает Клаудию и…

Босс № 2: Миссионер

Не используйте в бою огнестрельное оружие, так как Миссионер будет отбивать пули. Вооружитесь катаной и ждите, когда враг приблизится к вам. Когда он подойдет к вам достаточно близко, ударьте его и сразу же отбегите. Также можно поставить блок. Когда вы нанесёте ему большое количество повреждений, он начнёт хаотично бегать, но потом опять резко подбежит к вам. Сразу же нанесите удар катаной и отскочите в сторону. Когда он упадёт, бейте его ногами, а когда Миссионер встанет, отбегите.

Если будете придерживаться такой тактики, босс вскоре умрет, а Вы сэкономите приличное количество здоровья.

11. Госпиталь Brookhaven (Brookhaven Hospital)

После видеоролика вы окажетесь в Silent Hill. Сохраните игру и выходите из гостиницы. Можете помыкаться по улицам города в поисках аптечек и боеприпасов. После блужданий отправляйтесь в госпиталь Brookhaven. По дороге зайдите в Heaven's Night. Здесь есть полезные предметы. Собрав все добро, отправляйтесь в госпиталь.

В госпитале вас ожидает встреча не только с новыми ужасными монстрами, но и со старыми знакомыми, например, с медсестрами. Правда, теперь они немного подросли, более того, некоторые из них вооружились огнестрельным оружием. Но это так, лирическое отступление…

Итак, войдя в госпиталь, сразу же направляйтесь в дверь, расположенную напротив входа. В комнате вы найдете карту, точку сохранения и целебный напиток. К счастью, на карте все комнаты госпиталя имеют названия. Так что я буду говорить вам названия комнат, а вы должны будете туда следовать.

Vising Room: Здесь вы можете прочесть поэму и не более того.

Doctor's Lounge: Здесь лежит целебный напиток, а также можно прочитать примечание насчёт стола.

C4: Здесь есть ключ, который вы пока взять не сможете, и ещё одна поэма.

C2: Убейте медсестёр и возьмите ампулу.



Теперь Хезер должна пойти к работающему лифту и подняться на 2-й этаж. Сначала сходите в женскую раздевалку и возьмите там жидкость для снятия лака и духи. Затем зайдите в Day Room и прочтите еще одну дурацкую поэму, после чего вернитесь в коридор. Идите к двойным дверям с кодовым замком.

Загадка

Дверь, которая ведёт в коридор с палатами M, закрыта. На стенде написана загадка. Если хотите, можетё её сами разгадать, а я вам напишу коды для различных уровней сложности:

***Уровень сложности Easy**: 4639*

***Уровень сложности Normal**: 8634*

***Уровень сложности Hard**: 4896*

Эти цифры нужно ввести в кодовый замок, после чего дверь откроется, и вы сможете войти.

Убейте медсестёр и зайдите в комнату экспертизы. Здесь лежит только одно сообщение. Затем пройдите в комнату M5 и возьмите там 2 аптечки, убив при этом 2-х монстров. Теперь идите в комнату M4 и прочитайте очередную поэму.

Загадка.

Подойдите к звенящему будильнику и выключите его. Запомните цифры, которые написаны на нём, а если Вы их не разберёте, то посмотрите на стрелки часов и введите в кодовый замок чемодана цифры, которые показывают время на будильнике. Тогда чемодан откроется, и вы сможете взять фотокамеру.

Теперь спуститесь на 1-й этаж и идите в комнату C4. Подойдите к ключу и используйте на нём жидкость для снятия лака. Ключ от лестничного пролёта теперь ваш. Идите и откройте этим ключом дверь лестничного пролёта. Спускайтесь в подвал (B1). Возьмите автомат MP5 и 2 обоймы к нему, затем идите на склад. Подойдите к окровавленной стене. После того, как Хезер скажет, что там что-то есть, достаньте и используйте фотоаппарат. Таким образом вы получите код к главному залу 3-го этажа. На уровне сложности Hard этот код, скорее всего, будет 6237. Теперь по лестнице поднимитесь на крышу госпиталя. Здесь много монстров, и когда вы с ними расправитесь, заберите ещё одну обойму для MP5 и спускайтесь на 3-й этаж. Идите на склад, возьмите там аптечки. Посетите палаты для сумасшедших и прочтите еще одну поэму. Выходите и идите к двойным дверям.

Загадка.

Двери, которые ведут в зал с палатами S, закрыты. Нужно ввести код, который Вы видели в подвале, и тогда двери отопрутся.

Убейте здесь всех врагов и идите в палату S1. Здесь вы можете взять напиток и почитать журнал. В комнате S7 есть ещё одна поэма. Обязательно зайдите в комнату S12. После разговора с Леонардом вы должны спуститься на 2-й этаж и идти в зал с палатами M. Бегите в конец зала, там вы найдете дверь. Раньше ее здесь не было. Заходим.

12. Альтернативный госпиталь Brookhaven (Dark Brookhaven Hospital)

Реальность снова изменилась. Вы попадете в маленький и очень лёгкий лабиринт. Когда вы окажетесь у лестницы, поднимайтесь наверх, не обращая внимания на странное существо.



Когда будете наверху, войдите в дверь. Вы — на 3-м этаже госпиталя. Идите в палату S3. Сохраните игру и возьмите патроны для пистолета. Теперь идите в Day Room. Выйдите через противоположную дверь, чтобы попасть в главный зал. Направляйтесь к складу. Здесь произойдёт очень страшная сцена, после окончания которой выходите и направляйтесь в рабочий лифт. Спуститесь на 2-й этаж. Идите в мужскую раздевалку и откройте последний шкафчик. С Хезер по телефону поговорит неизвестный человек. После этого разговора идите в женскую раздевалку. Берите пакет и выходите отсюда. Спуститесь на 1-й этаж. Идите в Day Room и почитайте поэму, затем посетите комнату экспертизы. Почитайте здесь записку, возьмите ампулу, сохранитесь и выходите. Заходите в лифт и езжайте на 33-й этаж. Вы попадаете в крематорий… Если вы прочли все поэмы, то сможете услышать дыхание и голос одного из трупов, повторяющий имя Хезер. Парень, любивший Хезер, умер…

Следуйте к печи и разгадайте следующую загадку.

Загадка.

Уровень сложности Easy: *Подойдите к печи и возьмите Cremented Ключ.*

Уровень сложности Normal: *Печь закрыта. Запишите цифры, которые написаны кровью на кроватях. Теперь подберите код, используя именно эти цифры.*

Уровень сложности Hard: *код к замку — 9271.*

Когда ключ будет у Вас, возвращайтесь на 3-й этаж и зайдите в комнату экспертизы 4. Наполните пакет кровью и возвращайтесь на 1-й этаж. Отоприте ключом кухню и, убив врагов, идите в противоположную дверь. В комнате C1 убейте двух медсестер и заберите 2 напитка. Идите в комнату C4 и, прочитав записку, сохранитесь. Теперь Хезер должна вылить кровь на алтарь. Сзади появляется лестница, по которой вам нужно спуститься. Наконец-то Хезер нашла Леонарда…

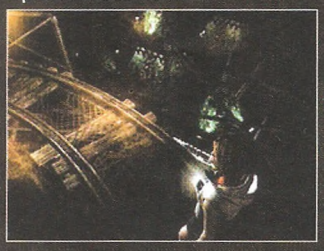
Босс № 3: Леонард

Атакуйте босса только тогда, когда он вынырнет из воды. Убить его очень легко, так что проблем возникнуть не должно. После смерти Леонарда Хезер перемещается в нормальную больницу, при этом получая амулет со знаком Самаэля. Выходите из больницы.

13. Парк аттракционов (Lake Side Amusement Park)

Покинув госпиталь, возвращайтесь в отель Джека, в комнату 106. Здесь вы встретите Винсента. После разговора с ним бегите до конца улицы Nathan Avenue. Вы автоматически окажетесь в парке.

Да, да, да, это тот самый парк, который снился Хезер в начале игры, так что сначала вам все покажется знакомым. Идите в магазин подарков. Тут вы можете сохраниться, взять 2 аптечки и один кусок говядины. Возле точки сохранения, среди коробок, найдите ключ от диспетчерской. Если его нет, то с умным видом отвернитесь, сделайте пару шагов в любом направлении. Тогда вы услышите звук падающих коробок, и ключ обязательно появится. Теперь идите на американские горки. Когда будете наверху, отоприте диспетчерскую и выключите электропитание. Не забудьте взять 1 напиток. Спускайтесь на рельсы. Пробегитесь по ним.



Вскоре включится питание и вагончик поедет на Хезер, но она быстро спрыгнет вниз, избежав верной гибели. После видео с участием Дугласа и Клаудии Хезер должна зайти в дом ужасов (так называется аттракцион).



В первых трех комнатах вам нужно слушать рассказы невесть откуда доносящегося голоса и входить в двери с надписью Exit. В 4-й и 5-й комнатах нужно очень быстро бежать, при этом, если красный туман настигнет вас, вы умрете. Когда выйдете из этого дома, пройдите по дорожке мимо двух домиков. Вбегите в ворота, за поворотом — в другие. Здесь вы должны взять патроны для дробовика на скамейке, на сцене возьмите красную туфельку, а на другой скамейке заберите длинную цепь. Возвращайтесь назад через ворота. Подойдите к запертым воротам и используйте на них цепь. Затем используйте цепь на центральной колонне карусели. Зайдите в диспетчерскую, возьмите патроны для пистолета и включите карусель.



Ворота теперь открыты и вы можете пройти через них. После видеовставки идите прямо в ворота. Зайдите в маленький дом справа и сохранитесь. Возьмите игрушечную голову и почитайте дневник Дугласа. Выходите и идите в большой дом. Здесь Хезер должна исследовать фотографию и дать красную туфельку в руки Золушке, а голову — Белоснежке.



Заходите в еще не исследованную дверь. Помните 1-ю часть игры? Это то самое место, где Гарри и блуждал. Подойдите к ларьку с мороженым. Здесь лежит блокнот, в котором Гарри описал, что здесь происходило 17 лет назад. Возьмите патроны. Идите за ворота, на карусель с лошадьми, по пути захватив со скамейки аптечку.



Босс № 4: Лошади/Отражение Алессы

Когда вы подниметесь по ступенькам, карусель неожиданно заработает. Прочитайте записку на лошади. Ваша цель — убить лошадей. Старайтесь не попадать под их дыхание, так как оно смертельно. Когда все лошади погибнут, карусель остановится.

После этого появится Алесса. Она представляет собой зеркальное отражение Хезер. Арсенал Алессы идентичен вашему. Поэтому, если у вас есть пистолет, а патроны к нему отсутствуют, то и у Алессы их тоже нет. Вам придется довольно долго сражаться с ней, так как она будет неоднократно воскресать и появляться снова и снова.

Когда вы ее победите, откроется выход, и вы сможете

покинуть парк аттракционов и сражу же попасть в церковь.

14. Церковь

Войдя в церковь, вы сразу же просмотрите видеоролик, из которого узнаете много нового и интересного. В том числе и страшную тайну о том, что в Хезер живет Алесса…



После просмотра видео возьмите карту таро Eye of the Night со стола и сохраните игру. Выйдите отсюда в коридор через правую дверь. Справа на стене висит карта — обязательно прихватите её. Теперь отправляйтесь в кабинку для исповеди. После просмотра видео вам будет предложено на выбор: простить Клаудию или нет. Если простите, то вам добавят дополнительно 1000 очков. Как видите, в Silent Hill доброта высоко ценится ☺.

Сделав выбор, покиньте помещение. Идите в другую комнату, которую вы ещё не посещали. Следуйте прямо, не сворачивая, и заходите в дверь. Здесь обитают 2 монстра, так что в этом помещении надолго не задерживайтесь — выходите через другую дверь. Идите в правую открытую дверь. Здесь Хезер должна взять патроны и аудиокассету, затем выйти. Идите в дверь слева. Пробегите до конца прохода и зайдите в дверь в конце коридора. Сохранитесь и возвращайтесь в коридор.



Подойдите к картине, на которой изображен ангел. Потыкайтесь в нее несколько раз, и Хезер найдет потайную дверь, расположенную за картиной.

Войдите в комнату за этой дверью. Идите направо по направлению к двери в самом конце. Вы — в библиотеке. Почитайте книги и возьмите карту таро с надписью Moon. Появится Винсент и начнет нести всякую чушь. Затем он передаст Хезер книгу и уйдёт. Следуем его примеру и покидаем библиотеку. Заходим в лифт.



Вы спустились на уровень ниже. Поверните направо и войдите в незапертую дверь. Бегите прямо и поверните налево, заходите в дверь перед вами. Возьмите в комнате боеприпасы, прочитайте дневник и затем выходите. Вы окажетесь в морге. Здесь Хезер должна взять патроны для дробовика и гадальную карту Hanged Man. Вернитесь в комнату с лифтом и зайдите в следующую открытую дверь. Следуйте в последнюю дверь. Бегите мимо монстров в последнюю левую дверь. Быстро бегите в противоположную дверь. Здесь кто-то плачет. В конце коридора Хезер увидит странное существо из госпиталя. Идите по направлению к нему, приблизительно до середины коридора. Остановитесь и ждите, вскоре плач усилится, а на полу появятся кровавые следы от шагов ребенка. Они укажут вам, где скрыта секретная дверь. Если вы прозевали этот момент, то вам придется обшарить всю левую стену в поисках этой двери. Зайдя в дверь, вы окажетесь в палате, в которой когда-то лежала маленькая больная Алесса. Возьмите здесь карту Fool и 2 ампулы. Выходите и идите в проход, через который вы попали в большую комнату. Далее пройдите в последнюю открытую дверь, в которой вы ещё не были. Вы попали в детскую комнату Алессы. Берите медный ключ, сохраняйтесь и возвращайтесь в ту комнату, где вы брали карту церкви. Там есть запертая дверь — отоприте её с помощью ключа и входите. Идите в 1-ю дверь слева. Вы попадёте в классную комнату, где училась Алесса. Почитайте надписи на одной из парт и выходите через дальнюю дверь. Теперь Хезер должна войти в 1-ю дверь справа. Возьмите здесь аптечку, почитайте письма и вставьте аудиокассету в магнитофон. Послушайте беседу Винсента с кем-то о случае, который произошел 17 лет назад. Выходите и откройте 2-ю дверь справа. Возьмите здесь гадальную карту таро Priestess, прочитайте дневник Клаудии и поздравительную открытку. Возвращайтесь в детскую комнату Алессы.



Загадка

Прочитайте записку и альбом Алессы, а также исследуйте гадальные карты. Вы получите подсказки к решению загадки. Вам нужно правильно поставить гадальные карты в ячейки, расположенные на двери. Решение загадки:

Уровень сложности Easy:

Fool		Moon
	Eye of Night	
Hanged Man		Priestess

Уровень сложности Normal:

Eye of Night		Moon
Priestess		Fool
	Hanged Man	

Уровень сложности Hard:

Priestess	Eye of Night	
	Fool	Moon
Hanged Man		

Когда загадка будет разгадана, дверь откроется. Сохранитесь и идите в открывшуюся дверь. Бегите по проходу и идите в дверь, расположенную в конце. Последует длинная и очень интересная видеосцена. Когда она закончится, используйте кулон, который отец передал Хезер. По окончании еще одной видеосцены прыгайте в бездну.

Босс № 5: Бог

После просмотра видеоролика берите автомат или пистолет и стреляйте по боссу до тех пор, пока он не упадет. Когда босс окажется в лежачем состоянии, подбегайте к правому плечу «Бога» и атакуйте его холодным или огнестрельным оружием. Когда он выпустит огонь в Хезер, она должна увернуться и продолжить атаковать врага. Вскоре он снова встанет. Делайте всё в такой же последовательности, и вскоре он погибнет. (Если вы играете на уровне сложности Hard, вам придется о-о-очень долго сражаться)

Смотрите своё честно заслуженное окончание. Вы справились с этой очень трудной, но интересной игрой, и заслужили ценные призы (секретные костюмы и оружие), которые получите в том случае, если будете ещё раз проходить игру.

Концовки

Всего в игре три окончания

1. Первое окончание стандартное, вы сможете просмотреть его, набрав по итогам игры менее 4000 очков.

2. Второе окончание вы сможете получить только в том случае, если наберете больше 4000 очков.

Вот за что вам будут давать очки:

10 очков — 1 монстр

1000 — если вы простите Клаудию.

100%-ный способ получить второе окончание — это пройти игру на уровне сложности Hard. Но есть и другой вариант: очки суммируются (!). Поэтому вы можете набрать необходимое количество очков за несколько прохождений. Например, вы можете пройти игру в первый раз на 1500 очков, второй — на 1000, и третий раз — на 1500. В общей сумме вы наберете 4000 и получите второе окончание игры.

3. Для того, чтобы просмотреть третью концовку, вам необходимо пройти всю игру с использованием только оружия Sexy Beam. Для этого вам нужно одеть костюм Princess Heart и вооружиться оружием Heather Beam (это оружие автоматически окажется в вашем арсенале либо после того, как вы пройдете игру 3 раза, либо после того, как убьете 333 монстра). После этого ритуала оружие Heather Beam сменится на Sexy Beam. Надо сказать, что третья концовка будет не только неожиданной для вас, но и очень смешной.

Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru



Советы по игре Silent Hill 3 (PC)







1. Секретные вещи

Золотая и серебряная трубы

Находясь в коллекторе, исследуйте помещение, в котором вы должны использовать фен. Когда Хезер найдет стальную трубу, неожиданно появится фея и задаст три вопроса. Если вы ответите на них правильно, то она даст вам Золотую и Серебряную трубы. Это оружие эффективно в ближнем бою. Кроме того, только представьте себе, как стильно это смотрится ☺

Глушитель для пистолета

Находясь в «Зоне строительства», в комнате, где на полу лежит матрац, исследуйте стены помещения. Один участок стены имеет неровную поверхность и Хезер выскажет предположение о том, что неплохо было бы ее сломать. После этого вооружитесь кувалдой и ударьте по стене несколько раз. В образовавшемся разломе вы обнаружите глушитель для пистолета.

2. Секретное оружие

Все нижеперечисленное оружие вы сможете получить только при повторном прохождении игры.

Beam Saber

Для того чтобы получить это оружие, вам необходимо при первом прохождении игры убить большинство врагов с использованием холодного оружия. В таком случае при повторном прохождении игры вы сможете найти Beam Saber в коридоре торгового центра возле комнаты с первой точкой сохранения. Кстати, Beam Saber представляет собой не что иное, как световой меч из фильма «Star Wars». Да прибудет с вами сила! ☺

Flamethrower

Для того чтобы получить огнемет, вам необходимо при первом прохождении игры убить большинство врагов с использованием огнестрельного оружия. Flamethrower вы сможете найти на прилавке в булочной «Helen's Bakery». Огнемет имеет неограниченный запас топлива.

Unlimited Sub-machine Gun

Убейте последнего босса холодным оружием, и тогда в качестве бонуса вы получите автомат с неограниченным запасом боеприпасов. Оружие находится на ящиках слева от туалета (вспомните самое начало игры).

Heather Beam

Это оружие вы получите, если убьете 333 монстра или пройдете игру трижды. В этом случае Хезер сможет пускать из глаз смертоносные лучи. В общем, будете стрелять глазками ☺

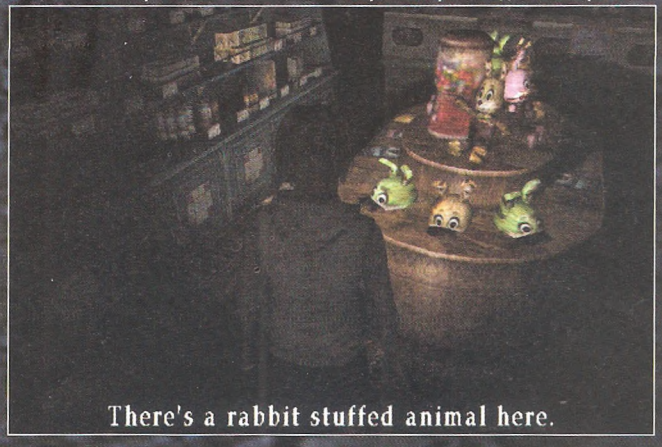
Sexy Beam

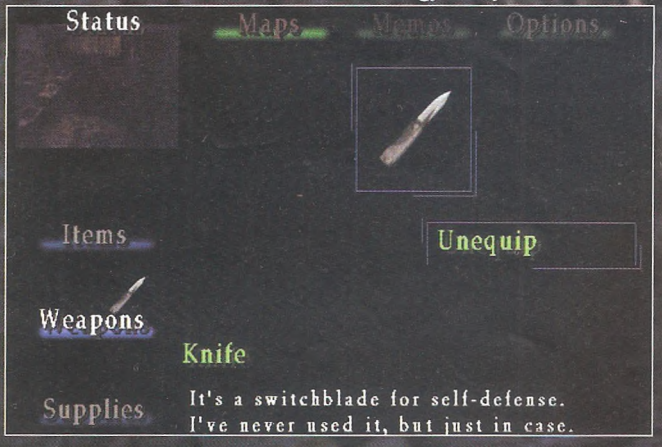
Оружие Heather Beam автоматически трансформируется в Sexy Beam сразу после того, как вы оденете на героиню костюм PrincessHeart. С этим оружием вам любой враг не страшен.

Секретная одежда для Хезер

Когда вы завершите прохождение игры, вам откроется меню читов. Для получения различных видов одежды для главной героини зайдите в меню и наберите любой из нижепредложенных читов:

- PutHere2FeelJoy
- TOUCH_MY_HEART
- GangsterGirl
- cockadooodledoo
- HappyBirthDay
- 01_03_08_11_12
- PrincessHeart
- ShogyouMujou







Devil May Cry 2 (PlayStation 2)

1. Режим сложности Easy

Как известно, изначально в игре Devil May Cry 2 присутствует только один режим — Normal. Если вам тяжело играть в этом режиме и вы хотите получить возможность сражаться на уровне Easy, то вам необходимо пройти первую миссию и получить за нее ранг D (самый плохой показатель). После этого вам сделают предложение продолжить игру на легком уровне сложности. К слову, в режиме Easy полоски здоровья персонажа и DT в два раза длиннее, чем обычно. Ко всему прочему, самые сложные атаки вы теперь сможете выполнять автоматически.

2. Режим сложности Hard

Завершите игру на обычном уровне сложности — и вы получите доступ к уровню Hard. В качестве бонуса в новую игру будут перенесены все предметы, оружие и спецприемы, которые вы заработали в прошлой игре. Но не обольщайтесь, теперь даже самые первые уровни игры населены самыми сильными противниками, атакуя которых Данте будет тратить значительно больше энергии, чем раньше. Теперь, чтобы выстоять в бою, вам придется постоянно использовать DT. Также ожидается значительное повышение цен на все предметы. Инфляция, видимо…

3. Режим Dante/Lucia Must Die:

После прохождения игры в режиме Hard вам откроется режим сложности Dante/Lucia Must Die. На этом уровне монстры становятся практически неуязвимыми, более того, у них появятся свои собственные Devil Trigger-атаки. Некоторые уровни игры теперь нужно будет проходить на время. И если вам удастся выжить, это будет просто чудо!

4. Режим Bloody Palace

Завершите игру за Данте или Люсию, и вы получите доступ к невиданному доселе режиму Bloody Palace. Вам предстоит двигаться наверх по так называемым «этажам»: от самого первого до девять тысяч девятьсот девяносто девятого. На каждом уровне вас будет поджидать заранее определенная толпа монстров.

Как только вы расправитесь со всеми противниками на этаже, вам предложат выбрать одну из трех дверей. Первая приведет вас на один уровень выше, другая — на десять, третья — на сто. Все зависит от везения. Что любопытно, этажи с порядковым номером, кратным десяти (10, 20, 50, 100 и т.д.), населены зловредными боссами.

Пройти Bloody Palace не представляется возможным. Если доберетесь до последнего уровня 9999, вас ожидает встреча с чередой боссов именно в том порядке, в каком они попадались вам в игре. Иногда противники даже объединяются в пары. Только победителем вы все равно не выйдете — после того, как все неприятели будут повержены, все начнется по новой… с самого первого этажа. Безумие длиною в вечность. Какой интерес тогда представляет эта мини-игра? Она позволяет вам за небольшой период времени заработать приличное количество драгоценных red orbs.

5. Секретные персонажи

Trish

Пройдите игру за Данте на уровне сложности Hard, и вы получите возможность сыграть за Trish — героиню первой части игры. Триш обладает всеми характеристиками Данте, инвентарь также содержит предметы и оружие героя. Но самое главное — у нее есть такой мегаартефакт, как легендарный меч Спарда!



Legendary Dark Knight

Чтобы получить возможность играть за персонажа Legendary Dark Knight, вам необходимо успешно завершить игру на уровне сложности Hard. Отличительной особенностью нового героя является наличие в арсенале меча Yamato. Насчет же происхождения персонажа ходят разные слухи: одни утверждают, что это сам Данте, только в будущем, а другие настаивают на том, что это его отец, Спарда.

6. King of Hell

Попытайтесь получить ранг S во всех миссиях на любом уровне сложности, и тогда в конце игры вам покажут групповую фотографию всех монстров во главе с победоносным Данте.







Onimusha 2: Samurai's Destiny (PlayStation 2)

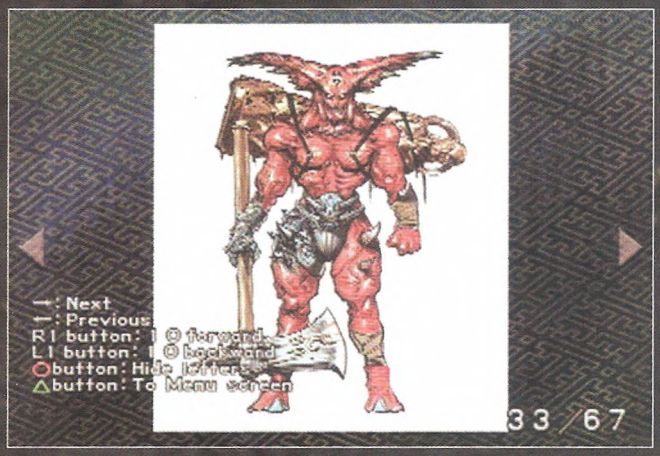
Так же, как и первая игра серии, Onimusha 2: Samurai's Destiny таит в себе кучу любопытных секретов, о которых я вам сейчас и расскажу.

1. Уровни сложности

Easy. Для тех, кому сложно проходить игру в нормальном режиме, предусмотрен легкий уровень сложности. Чтобы получить к нему доступ, перед или во время сражения с боссом Ginghamphatts (на первом уровне игры) вы должны использовать Continue три раза подряд. Тогда вам сделают предложение продолжить игру на легком уровне сложности.

Hard. После того, как игра будет пройдена на Normal, вы получите возможность испытать свои силы в режиме Hard. Количество монстров на уровнях заметно возрастет, да и появляться они станут чаще. Помимо этого, для апгрейда оружия и доспехов требуется гораздо больше красных душ. Но и это еще не все. Количество исходящих из поверженных противников все тех же красных душ значительно сократится.

Ultimate. Пройдите игру на уровне сложности Hard, и вы получите доступ к режиму Ultimate Mode. У вас максимально прокачаны доспехи и оружие, имеется отличный меч Rekka-Ken, кроме того, в походной котомке Дзюбэя можно обнаружить 30 Perfect Medicines, 10 Talismans, лук, неограниченное количество простых и огненных стрел, а также патронов. Ну, и запасы маны, стало быть, тоже неисчерпаемы. Ода Нобунага трепещет от страха.



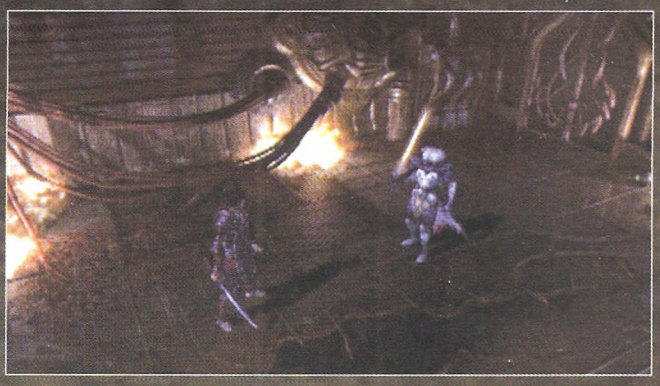
2. Альтернативный костюм для Ою

Для того, чтобы Ою получила альтернативную одежду, вы должны пройти игру несколько раз подряд и увидеть собственными глазами 100% сценарных видеороликов. То бишь сюжетная линия для каждого персонажа должна быть выполнена на 100%: Экей, Магоичи, Котаро и Ою. Для этого существует так называемая «система дружбы». Вы можете презентовать персонажам различные вещички, и, уделяя больше внимания определенному герою, вы заметите, как он станет чаще приходить к вам на помощь во время сложных поединков с противниками. В связи с этим меняется и сюжетная линия игры.



3. Альтернативный костюм Дзюбэя

Одежку для Дзюбея получить еще сложнее, чем костюм для Ою. Прежде всего необходимо найти предмет Fashionable Goods на последнем, 21-м этаже Purple Phantom Realm. Ну, и самое главное после этого — завер-











шить игру и получить заветный S-Rank. А это совсем не легко.

Purple Realm — последний из четырех подобных миров — находится в Gifu Castle. Из этого следует, что и противники там самые мощные. Зато, помимо нужного предмета, вы получите еще и огненный меч Rekka-Ken.

Для того чтобы получить S-Rank, необходимо набрать за игру 54 очка, исходя из нижеследующих параметров:

Время игры:
4:59 или меньше — 10 очков
от 5:00 до 6:59 — 7 очков
от 7:00 до 8:59 — 5 очков
9:00 или больше — 3 очка

Количество собранных душ:
120.000 или больше — 10 очков
от 80.000 до 119.999 — 7 очков
от 40.000 до 79.999 — 5 очков
39.999 или меньше — 3 очка

Количество поверженных противников:
900 или больше — 10 очков
от 600 до 899 — 7 очков
от 300 до 599 — 5 очков
299 или меньше — 3 очка

Количество выполненных Issen-атак:
450 или больше — 10 очков
от 300 до 449 — 7 очков
от 150 до 299 — 5 очков
149 или меньше — 3 очка

Количество пройденных этажей Phantom Realm:
41 — 10 очков
от 30 до 40 — 7 очков
от 20 до 29 — 5 очков
19 или меньше — 3 очка





Процент полученных сценариев за игру:
65% или больше — 10 очков
от 60% до 64 % — 7 очков
от 55% до 59% — 5 очков
54% или меньше — 3 очка

4. Режим Oni Team

Пройдите игру на уровне Normal, и вы получите доступ к режиму Team Oni.

В этой мини-игре насчитывается 20 уровней и основная особенность заключается в том, что вы можете переключаться между пятью персонажами (конечно, если вы до этого дружили с ними в обычной игре). Со временем жизненная энергия героев уменьшается, так, как и в Oni Spirits из оригинальной Onimusha. Вам необходимо уничтожать противников и при этом не забывать разбивать синие вазы, в которых хранятся желтые души, восполняющие здоровье. Меняйте персонажей с надлежащей ответственностью, изучив их сильные и слабые стороны.

5. Critical Mode

Выиграйте мини-игру Oni Team — и откроется режим Critical Mode, в котором вы должны убивать монстров исключительно Issen-атаками. Вот это — уже для настоящих hardcore-фанатов.

6. Man in Black

Забавная мини-игра, доступ к которой можно получить после первого прохождения игры. Вы играете за парня в черном костюме, который к тому же носит солнцезащитные очки, шляпу и оранжевую рубашку с белым галстуком. Правда, резиновая палка героя не способна причинять вред противникам и служит несколько в других целях — расчищать путь. Вам необходимо пробежать небольшой участок игры и собрать 20 бобин с фильмами, которые разбросаны по округе. После этого вы сможете просмотреть сценки из игры, в которых вместо Дзюбэя играет этот самый парень в черном пиджаке. Выглядит все просто на ура!

7. Трейлер Onimusha 3

Завершите игру на уровне Easy или Normal, и вам продемонстрируют видеотрейлер Onimusha 3 заключительной части трилогии.

8. Puzzle Phantom Realm

Соберите во время игры все 18 артов, и вы откроете режим Puzzle Phantom Realm.

Крапивенко Ольга

Название: D&D: The Temple of Elemental Evil
Разработчик: Troika Games
Издатель: ATARI
Жанр: RPG






Руководство по борьбе со зловредными элементами

Общие фразы

Чтобы как следует прочувствовать атмосферу TOEE, нужно, ни много ни мало, а приличное знание английского языка с фэнтезийным акцентом. А все виденные нами переводы оставляют только желать лучшего. И если со знанием английского не сложилось, то не сложилось.

Тем не менее на страничке *http://balkarto.narod.ru/index.html* приведены ссылки на официальные и неофициальные патчи, руководства по их установке и удалению, а также — сразу несколько переводов игры с указанием степени их паршивости. С учетом того, что большинство «любителей» РПГ хлебом не корми, а подавай русский перевод, данная версия в самый последний момент была тоже немного «русифицирована». В соответствии с самым лучшим из переводов.

TOEE особенно под конец игры очень любит подтормаживать, даже на самых мощных компьютерах. Поэтому, если есть желание, можно пожертвовать качеством отображаемой на экране картинки и звуком.

Изменяем свойства ярлыка следующим образом:

«E:\Games\Temple of Elemental Evil\ToEE.exe» -fps -nofog -nosound -noantialiasing

И еще, помнится, некоторые товарищи винили TOEE за сложность в освоении, но это обвинение совершенно необоснованно, поскольку D&D — штука сама по себе весьма сложная и запутанная. А модуль с небольшими изменениями просто был перенесен на PC. Вот и все.

О дружной и здоровой команде

Создатели игры сдержали-таки свое слово, когда говорили о том, что NPC будут вести себя очень независимо и будут находиться в партии до тех пор, пока им это выгодно. Да и услуги наемных помощников стоят весьма недешево: наемные партийцы гребут в свой инвентарь все, что им понравится, до тех пор, пока в нем не кончатся свободные ячейки или пока они из-за перегрузки не потеряют способность двигаться. Звонкую монету жадные неписи тоже очень любят и забирают свою долю (кто четверть, а кто и всю половину) с ЛЮБОЙ денежной суммы, непосильным трудом снятой командой с бездыханных тушек врагов.

Но, к счастью, есть весьма простой способ борьбы с особо загребущими руками. Нужно заполнить инвентарь наемника дешевыми свиткам или снадобьями, и все проблемы решены. Вернее, почти все, поскольку с неслабой утечкой денег бороться нельзя.

Почти обо всех премудростях создания партии было много и хорошо написано в №12, но все же за кадром осталось несколько нюансов, о которых сейчас и пойдет речь.

В качестве второго мага идеально подходит кандидатура такого товарища, как Burne (как вариант — бард Zaxis). И того: 2 бойца + 2 мага + вор + клирик = полноценная классическая партия. На оставшиеся вакантные места (всего же в команде может быть до 8 персонажей) Мировоззрение партии желательно выбирать с расчетом на то,









чтобы сделать обоих воинов Chaotic Good. Дело в том, что в TOEE оба самых крутых меча — Fragarach и Scather — рассчитаны именно на CG-персонажей.

В противном случае лучше самому создать второго мага, а дополнительным бойцом взять рубаку по имени Rufus.

Играя хорошей партией, многие, наверное, захотят включить в ее состав паладина. Хорошенько подумайте, прежде чем делать это, потому что паладин должен вести себя согласно кодексам и нормам высокой морали и требовать того же от других. То есть при таком раскладе партии нельзя пить, курить, ругаться матом, воровать, угрожать, обманывать, мочить по сортирам кого попало и водить дружбу со всякими подозрительного вида личностями. Иными словами, на веселой и беззаботной жизни искателей приключений придется поставить крест. Но, как всегда, последнее слово — за игроками. Только потом не говорить, что мы вас не предупреждали.

Клирик тоже должен быть с хорошим или нейтральным элайнментом. Это потому, что заклинания лечения гораздо полезней Inflict-спеллов, которые очень просто прервать свободной атакой. К тому же, нейтральные клирики могут кастовать как заклинания нанесения повреждений, так и лечебные заклятья.

Потенциальные попутчики

Elmo

Класс: боец 4.

Где: днем ползает пьяным вдрызг по улицам Хоммлет, а по вечерам сидит в таверне.

Что надо: ничего.

Затраты: 200 золотых и ПОЛОВИНА всех найденных впоследствии денежных средств.

Инфо к размышлению: весьма неплохой боец, и кроме всего прочего, не захламляет себе инвентарь всяким тяжелым барахлом.

Fruella

Класс: боец 3

Где: Хоммлет, дом Holten Kindlehopper'a

Что надо: говорим с Хольтеном и отец-молодец скажет, что его доченьке пора бы замуж. Берем персонажа мужского пола и начинаем приставать к бедной девушке. Но не все так просто — Фруелла хочет венчаться в церкви. Со всем соглашаемся и сообщаем об это ее папику. Теперь опять общаемся с его доцей, и Фруелла присоединится к партии.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: хехе, прочувствуйте на собственной шкуре все прелести семейной жизни. После свадьбы выгнать эту леди из партии нельзя, так что придется устроить «несчастный случай»: послать ее в одиночку драться с кучей врагов или там еще чего гадкого замутить.

Furnok

Класс: вор 4.

Где: главный зал таверны в Хоммлет.

Что надо: ничего.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: Фурнок присоединится бесплатно, если раскрыть его жульничество в азартных играх.

Turuko

Класс: монах 3.

Где: главный зал таверны в Хоммлет.

Что надо: 4 и меньше членов партии, и он присоединится вместе с Кобортом.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: если в партии есть паладин, то он «падет».

Kobort

Класс: боец 2.

Где: главный зал таверны в Хоммлет.

Что надо: присоединяется вместе с Туруко.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: если в партии есть паладин, то он «падет».

Spugnoir

Класс: волшебник 2.

Где: главный зал таверны в Хоммлет.

Что надо: ничего.

Затраты: ВСЕ найденные магические свитки.

Инфо к размышлению: этот товарищ может реально усложнить жизнь другим магам в партии.

Burne

Класс: волшебник 8

Где: башня на восточной окраине Хоммлет.

Что надо: хотя бы раз побывать в Храме.

Затраты: ТРЕТЬ всей добычи.

Инфо к размышлению: больше никогда не присоединится к партии, если показать ему Orb of Golden Death.

Zert

Класс: боец 2.

Где: второй этаж таверны в Хоммлет.

Что надо: присоединится, если в разговоре с ним упомянуть о Moathouse.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: если в партии есть паладин, то он «падет».

Cavanaugh

Класс: боец 1.

Где: возле таверны в Хоммлет.

Что надо: если угрозами заставить этого товарища заплатить церковникам (см. «Фанатизм»), то скоро Кавана г будет торчать возле гостиницы в поисках работы. Тут его можно и нанять. Но в партии ему не место — характеристики не те.

Затраты: все понравившееся барахло.

Meleny

Класс: друид 1.

Где: Хоммлет, дом Filliken'a.

Что надо: помочь Мареку жениться на ее сестре Алтее и зачистить Moathouse. После чего можно начинать заигрывать с этой девицей. И, понятное дело, для успешного пикапа нужна Харизма 16+ и накачанные разговорные скиллы.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: эта чикса в качестве свадебного подарочка подгонит Holy Longsword +1.







Raimol

Класс: боец 1.

Где: в здании Хоммлет, Торговая Компания.

Что надо: нужно поговорить с Gremag'ом или Rannos'ом и за 180 золотых можно получить в помощники эту бездарь.

Затраты: 180 золотых (150, если использовать дипломатию).

Инфо к размышлению: слабак! Если в партии есть паладин, то он «падет».

Rufus

Класс: боец 6.

Где: башня на восточной окраине Хоммлет.

Что надо: хотя бы раз побывать в Храме.

Затраты: ЧЕТВЕРТЬ всей добычи.

Lareth the Beautiful

Класс: клирик 4/боец 1.

Где: Моатхаус, конец подземелья.

Что надо: сначала его нужно будет запинать до полусмерти. А потом можно и говорить. Если взять в партию, заработаем дурную репутацию в Нулб. Ларет Прекрасный может присоединиться к партии, чтобы завести ее в ловушку.

Затраты: все понравившееся барахло.

Bertram

Класс: боец 1.

Где: на улице в Нулб.

Что надо: сначала нужно победить товарища по имени Толуб.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: слабак! И к тому же имеет «неправильную ориентацию», короче говоря — пра-а-а-тивный.

Otis

Класс: боец 10.

Где: в своем магазинчике в Нулб.

Что надо: хотя бы раз побывать в Храме.

Затраты: 175 золотом и все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: этот дядя крут. По возвращении из Храма покинет партию. Если снова взять его в команду, то при повторном возвращении в Нулб он покинет партию навсегда.

Serena

Класс: вор 3.

Где: Нулб, за спиной у гадалки Моны.

Что надо: после того, как старейшина Mona получит назад свой хрустальный шар, за символическую сумму можно приобрести свободу для этой леди. После чего можно взять ее в команду.

Затраты: 500 золотых и ПОЛОВИНА всей добычи.

Morgan

Класс: боец 1.

Где: в запертой комнате на первом уровне подземелья Храма.

Что надо: ничего.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: слабак!

Tuelk

Класс: боец 2.

Где: 1-й уровень подземелья Храма, в плену у тюремщика Храма Земли.

Что надо: для начала — освободить из плена, и вакантные места в партии, разумеется.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: вместе с Tuelk'ом присоединится и его друган Pintark.

Pintark

Класс: боец 2.

Где: там же, где и Tuelk.

Что надо: взять Tuelk'а в команду.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: два брата-акробата ☺.

Wonnilon

Класс: боец 3/вор 3.

Где: 1-й уровень подземелья Храма, северо-восточный угол.

Что надо: освободить из плена и вернуть его шмотки, а также показать кольцо, которое нам дал Ниббл в Моатхаус.





Затраты: все понравившееся барахло.

Oohlgrist

Класс: боец 8.

Где: 2-й уровень подземелья Храма.

Что надо: угрожать этому кадру до тех пор, пока он не присоединится.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: можно не опасаться нападения троллей, пока этот товарищ в команде, ведь Оолгрист как-никак их вождь.

Scorpp

Класс: боец 7.

Где: в своем «Райском уголке» на 3-м уровне подземелья Храма.

Что надо: хорошенько вломить ему дроздов, и после того, как Скорпп сдастся, с ним можно будет поговорить о его вступлении в партию.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: этот перец — гигант холмов, он, бесспорно, крут, но взяв его в команду, заработаем себе весьма сомнительную репутацию — все NPC откажутся с нами говорить.

Prince Thrommel

Класс: боец 10.

Где: дрыхнет в секретной комнате на третьем уровне подземелья Храма.

Что надо: разбудить и ненавязчиво предложить свою компанию.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: имеет на вооружении самый крутой bastard sword в игре — Fragarach. Как только партия покинет храм, принц свалит навсегда. Подробности — дальше.

Paida

Класс: боец 1.

Где: 4-й уровень подземелья Храма.

Что надо: перед присоединением к партии на нее нужно колдануть заклинание Dispel Magic.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: слабое звено! Отвести ее в Хоммлет, к товарищу по имени Вальден, и дело с концом.

Zaxis

Класс: бард 5.

Где: случайная встреча на карте.

Что надо: найти его.

Затраты: все понравившееся барахло.

Инфо к размышлению: если долго и упорно бегать из Нулб в Хоммлет, то рано или поздно бард обязательно появится.

Wicked

Класс: вор 2.

Где: тюремная камера на 2-м уровне подземелья Храма.

Что надо: ничего.

Затраты: все понравившееся барахло.

Подводные камни

Есть немало моментов, которые могут озадачить даже игроков со стажем.

Если раньше нужно было идентифицировать только особо мощные мази и снадобья, то сейчас это нужно проделывать абсолютно со всеми лечилками.





Свитки тоже подлежат опознанию при помощи заклинания 0-го уровня «Чтение магии» (Read Magic).

В обязательном порядке необходимо развить одному из персонажей (магу или вору) ораторские способности.

В игре присутствует 5 «разговорных» умений. При использовании в диалоге того или иного умения возле варианта ответа/действия появляется соответствующая пиктограмма:

Свернутый в трубку свиток — дипломатия (Diplomacy) — способность решать все спорные вопросы мирным путем, а также снижать цены и завышать награды.

Улыбающийся рот — (Bluff) — искусство вешать лапшу на уши и эффективно пудрить мозги. Без комментариев.

Бицепс — угрожать (Intimidate) — умение запугивать собеседников.

Ухо — получение информации, слухов (Gather Information)

Глаз — чувства (Sense Motive) — умение понимать поступки людей, чувствовать ложь и все такое.

Хоммлет

Проблема лесоруба

Лесоруб Тарим скажет, что гигантские пауки мешают ему работать — а плотнику нужны только деревья породы Декло. Идем в рощу и валим двух гигантских пауков. Возвращаемся за наградой.

Состязание по выпивке

Для этого квеста нужно заявиться под вечер в таверну в Хоммлет и поговорить с Турпелло, который и предложит поиграть в литрбол ☺. Каждая кружка эля причиняет 1-3 единицы несмертельного дамага. Проигрывает тот, кто первым сползет под стол. Победитель получит немного XP и жуткий бодун с утра. Внимание! Не стоит играть в литрбол, если в партии есть паладин.

Знай, когда остановиться

Хозяин таверны Ольстер просит уличить Фурнока в мошенничестве. Взамен предлагаются XP и бесплатная комната. Играем с Фурноком, и если Spot check успешен — начинаем вопить, что карты меченые или кости «с сюрпризом». Бежим «стучать» хозяину трактира.

Кольцо Black Jay

У товарища по имени Черный Джей (Black Jay), который живет к юго-западу от церкви Св. Кутберта. Чуть ниже и правее от этой же церкви стоит гоблин, который упер кольцо. Гоблина нужно зарезать, а кольцо вернуть Black Jay. Взамен лучше взять Эльфийские ботинки (+5 Тихое передвижение) или стрелы +1. А можно вообще отказаться от награды.

Мертвые овцы Черного Джея

Спустя некоторое время после выполнения предыдущего квеста, Black Jay скажет, что у него наблюдается падеж скота. Идем на пастбище (на запад от дома). Спор сибирской язвы там нет, зато есть какие-то странные растения. Берем одну такую веточку и возвращаемся. Спрашиваем у Джея про растения, но тот ничего определенного сказать не сможет и пошлет к Джаро. Друид, зави-







дев растение, признает в нем болиголов. Становится совершенно очевидно, что кто-то *намеренно разбрасывает эту ядо*витую гадость. Заходим в дом Джея, пропускаем время до вечера (можно накинуть еще часик для уверенности), после чего идем на пастбище и вылавливаем там Корла, сынка Тимстера, с охапкой сена в руках. Применив в диалоге Sense Motive или Intimidate, узнаем, что он не хотел этого делать, его, видите ли, заставили.

Утром говорим Джею, что это был сынуля Тимстера.

Мука для церкви

Старая кухарка в подвале церкви Св. Кутберта скажет, что ей нужна мука, и было бы очень неплохо договориться с мельником. Митч-мельник — старовер и так просто зерна для священников Св. Кутберта не даст, а пошлет. Причем не просто или подальше ☺, а прямиком к Джаро. Друид начнет ломаться, как восьмиклассница, но применив дипломатию и напомнив про «Баланс во всем», получаем его согласие при условии, что мельник будет отстегивать муку и ему. *Идем к мельнику и передаем* ему решение Джаро.

Еще одна душа для Кутберта

Ерлитер, помощник мельника, желает посещать церковь Св. Кутберта, но боится сказать об этом своему шефу Митчу. Обещаем помочь, и при помощи дипломатии убалтываем мельника. Сообщаем результат Ерлитеру.

Фанатизм

Калмерт из церкви Св. Кутберта в разговоре попросит «снять взносы» с одного из прихожан — помощника пивовара по имени Каванаг (Cavanaugh). Пивоварня — на запад от церкви. По дороге выгребаем из колодца весьма приличную сумму в золоте и драгоценных камнях. Денег у Каванага нет. Можно согласиться замолвить за него словечко, а можно угрозами выбить из него обещание заплатить. В таком случае через день-два он будет торчать возле трактира в поисках работы, и его можно (но не нужно) будет нанять. А можно за 10 золотых уломать Калмерта пересмотреть обязанности Каванага или же просто заплатить 2 золотых вместо должника.

Терьян ищет артефакт Св. Кутберта

Главный церковник Терьян (Terjon) посылает нас за очень ценной для него семейной реликвией, которая лежит под радужным камнем почти в самом центре лугов Эмриди (Emridy Meadows). Место это гиблое — нежити тут просто море, а это значит, что клирик без работы не останется. А неподалеку от радужного камня торчит Гигант холмов с медведем и «трогать» ☺ их нужно только по достижении 4-5 уровня. Возвращаем Терьяну его медальон, а он в свою очередь снижает цены на свои услуги.

Терьян хочет больше прихожан

В разговоре на церковные темы Терьян скажет, что было бы неплохо переманить старовера-кожевенника Джека Бартона в религию Св. Кутберта.

Сам кожевенник сильно сомневается в силе Св. Кутберта и согласен перейти в новую веру, только если Св. Кутберт исцелит зятя Бинга.

На верхнем этаже церкви, возле лестницы, есть шкаф, битком набитый свитками. Один из них — свиток исцеления. Применяем его на Бинге, после чего кожевенник с радостью согласится пополнить ряды Терьяновых прихожан.

Дилемма плотника

Марек влюблен в дочь Филликена по имени Алтея, но ее отец хочет, чтобы жених был из староверов. Идем к Джаро, который начнет ныть про «баланс во всем» и согласится принять парня в старую веру, если кто-то из его прихожан начнет поклоняться Кутберту. После того, как кожевенник (см. выше) примкнет к церкви св. Кутберта, возвращаемся к главному друиду и сообщаем, что Терьян разрешает принять Марека в старую веру. Пока Джаро готовится к церемонии, нужно сбегать и сообщить хорошие новости Мареку.

Стрела Купидона

Гвиннет расскажет, что ее муж Перси постоянно ссорится со своим братом Филликеном из-за сарая. А живущая неподалеку вдова Матильда давно положила на Филликена глаз (и согласна в качестве приданого оплатить постройку нового сарая, по поводу чего посылает к плотнику), но тот упорно считает, что недостаточно оплакал









умершую жену. Идем к Джаро, который говорит, что года траура более чем достаточно и что теперь нужно жениться повторно. Рассказываем об этом Филликену, и квест переходит в разряд выполненных.

Вороватый фермер

Выполнив два предыдущих квеста, из разговора с Филликеном узнаем, что по ночам кто-то ворует его запасы. В доме Филликена пропускаем время до вечера, после чего выходим на улицу и сразу налево и немного вверх — на огороде нашего приятеля вовсю орудует какой-то незнакомец. Берем вора в оборот и начинаем допрос. Выяснится, что это бедный фермер Отелло, и он не хотел, но голод — не тетка. Что с ним делать — решать нам. Можно просто опустить, а утром сказать Филликену, что мы поймали вора, и больше подобное не повторится.

Несчастный портной

Портной Jinnerth очень хочет служить в местном ополчении, но вот незадача — ростом он не вышел, поэтому и получил отказ Рентона, капитана ополчения. Дипломатично просим Рентона принять портного, но старый пень начнет упираться и согласится это сделать, если Jinnerth сошьет форму для его ополченцев. Возвращаемся с этой новостью к портному, которому опционально можно дать 5 золотых на покрытие убытков.

Прибытие курьера

Соседи подскажут, что Гремаг и Раннос — очень подозрительные товарищи и что к ним ходят еще более подозрительные посетители. В сарае чуть восточней «Торговой компании» Хоммлета как раз и обнаружится один такой посетитель, и заговорив ему зубы, узнаем, что Гремаг и Раннос — шпионы Храма.

Разоблаченный агент

Если предложить свои услуги магу Берну, он попросит партию как людей не местных, разузнать, кто саботирует строительство замка. Идем в лагерь рабочих, находим типа по имени Джейфи, которому вешаем на уши лапшу. А поговорив с ним о «побочной деятельности», узнаем, что Гремаг и Раннос поручили ему саботировать строительство. Возвращаемся к Берну с докладом и за наградой.

Разоблаченные купцы

Когда узнаем, что представители «Торговой компании» Хоммлета — шпионы и саботажники, сразу же сообщим, что их тайна раскрыта. За молчание будет предложено 50 золотых (попросить и все 100). После получения денег торговцев можно (и нужно) совершенно безнаказанно замочить. В результате получим кучу всего полезного: кольчугу +3, пару коротких мечей +1, кожаные доспехи +1, два кинжала +1, кольцо защиты и бесполезный амулет, который стоит 20 000 — 25 000 золотых и еще пару безделушек.

Моатхаус (Moathouse)

Расписывать эту локацию по пунктам не имеет смысла, поскольку основная задача отряда — зачистка местности от бандитов.

Для развития сюжета необходимо выпустить трех пленников, которые заперты в комнате, охраняемой огром. Гном-пленник в знак признательности подарит нам кольцо, которое означает, что мы — друзья подгорных жителей.

В конце подземелья нас встретит куча солдат, а в тесной комнате рядом — злой священник Ларет Прекрасный. Будучи забитым до полусмерти, он сдастся на милость победителей. Из Ларета можно выжать немного информации и золотую цепь, после чего Прекрасного можно замочить или отпустить. А можно взять с собой, заработав при этом дурную славу в Нулб (описание которого можно найти в дневнике Ларета, лежащем в шкафу в









его комнате). Также учтите, что по прибытии в TOEE Ларет заведет партию в ловушку.

Нулб

Приют у берега

Каждый раз, когда команда дружною толпою будет заползать в вышеупомянутое заведение, одна из местных девушек — Дала, будет пытаться почистить наши карманы. И при успешном Spot check начнется диалог. Хозяин заведения Rentsch сразу же полезет защищать воровку. Придется попытаться пустить в ход дипломатию или просить пощады, в противном случае нужно будет позвенеть оружием. Ренч связан с Ромагом — начальником Храма Земли, так что если охота попасть в Храм, то поговорите об этом с Ренчем, и он отправит нас туда. Стражу возле разрушенной башни сообщаем о том, что мы посланы Ренчем, и соглашаемся на то, чтобы в целях безопасности нам надели повязки на глаза.

Другой завсегдатай этого заведения — Ват — аналогичным образом может помочь партии связаться с главой храма Огня — Аллремом.

Обманщик Ват

Есть такая барышня по имени Перл, и ежели с ней позаигрывать, то выяснится много всего интересного. Во-первых, что она уже встречается с другим парнем и что у нее есть подозрения на то, что ее бойфренд Ват, возможно, крутит интрижку с ее соперницей по имени Алира (у которой, кстати, в кармане лежит карта с указанием расположения Храма). Заводим диалог с вышеупомянутой девицей. Да, романчик имел место быть. И об этом можно рассказать Перл, либо же наоборот — выручить ничего не подозревающего Вата и не рассказывать ни о чем его пассии.

Хрустальный шар Моны

У старой цыганки Моны был гадательный хрустальный шар, который спер хмырь по имени Микки. Этот тип днем торчит у пивовара в Хоммлет, а ночью его можно выловить возле «Приюта у берега». И с шаром готов расстаться ровно за 500 золотых. Но если успешно применить Intimidate, то шар достанется нам на шару. Возвращаем шар Моне — и квест выполнен. Внимание: этот квест важен для другого очень серьезного момента — покупки дома. И еще один нюанс: если выкупить Серену и взять ее в партию, то Мона не захочет с нами говорить, и квест будет провален.

Цыганский путь

После того, как Serena расскажет нам свою грустную историю, можно пойти к Моне и купить Серене свободу за 500 золотых, хотя можно купить и саму Серену, которую можно будет отпустить на все четыре стороны или взять в отряд.

Кстати, если после освобождения попросить Мону погадать, то это определенным образом повлияет на сюжет и исход всей игры.

Больной зуб Престона

Старый пень по имени Престон Ветз будет орать, что у него зверски болит зуб. А денег, ясное дело, на его удаление нет. А Мона как раз должна ему денег. Сообщаем дедуле, что бизнес Моны процветает, как и прежде (если, конечно, мы уже вернули шар гадалке, а если нет — будьте добры, потрудитесь это сделать).

Покупка дома

Кузнец Отис расскажет нам, что Престон Ветз ищет покупателя для своего домишки. Стартовая цена хаты — 800 золотом, но при использовании дипломатии можно сбить цену до 500.

В доме можно отдыхать, а по сундукам распихать все барахло и сувениры, которые вроде и не нужны, а продавать жалко. Дом нужно прикупить обязательно, поскольку в Храме отдыхать небезопасно, а в его окрестностях можно нарваться на такое, что и Survival не спасет.









Взяточничество

Сэмми, подмастерье Отиса, за определенную плату расскажет, где его хозяин прячет свои сокровища (а точнее — небольшую заначку и снаряжение). А прячет он их прямо на рабочем месте — под наковальней. Если взять что-то из тайника, Отис сразу же попытается набить нам морду. И что самое обидное, скорее всего, ему это удастся, Great Cleave этот дядя делает отменно. Но если «разговорить» Отиса на предмет того, откуда у него, простого кузнеца из сельской глуши, такие сокровища, он расскажет, что он тайный агент короля (именно поэтому Отис не особо рвется путешествовать с нами). Если взять Otis'a в команду, он заберет с собой почти все содержимое тайника, а мучиться с его нычкой из-за пары сапфиров не стоит.

Жизнь пирата

Пират Бертрам — пра-а-ативный☺. Если попросить его присоединиться, он скажет, что его хозяин — Толуб, и с ним нужно решать все вопросы. Победив Толуба в рукопашном бою, можно вместо денег потребовать Бертрама.

Глаз тигра

В таверне лодочников пират Толуб по вечерам приглашает всех желающих посостязаться с ним в рукопашном. Берем бойца или монаха и принимаем вызов. Выиграв бой, получаем 100 золотых (или все права на Бертрама) и уважение всех местных пиратов.

Убийство

Скоул попросит убить хозяйку таверны Лордрисс, чтобы самому занять ее место. За это нам дадут драгоценный камень, а еще у негодяя можно выпросить Щит +2. Если нужны деньги, выполняем задание Скоула, а если хочется еще и XP, рассказываем Лордрисс про нехорошие намерения ее партнера.

Рыбная история Груда

Весьма влиятельный дядя по имени Груд (Grud Squinteyes) попросит поймать гигантскую щуку, которую он видел в Imeryds Run. Топаем в указанное старым пиратом место. Пара шагов вправо — и начнется бой с гигантской жабой и еще большим Жабьим Королем, в желудке которого расположен длинный меч +2, перчатки ловкости +2 и эльфийская кольчуга. В левой части пруда нас поджидает местный рыбинспектор с толпой помощников в виде навороченных людей-ящеров. Главное — завалить эту толпу, а гигантская щука выносится за два-три удара, из которых один — критический. Относим улов Груду, и квест выполнен.

Непонятно, кстати, отчего это там пивоварня в одной деревне, а рыбу просят в другой, которая находится в противоположном углу карты. Ну, что тут поделаешь — дикари-с…

Храм Стихий и Зла

Temple of Elemental Evil...

В высшей мере странное название. Ведь по сути своей все стихии в составе Воды, Земли, Огня и Воздуха вроде бы как нейтральны… Ну, да ладно.

Храм делится на 4 клуба по интересам или же, выражаясь по научному, епархии: Воздух, Земля, Вода и Огонь. Да и сам Храм тоже в общем-то — один сплошной клуб закрытого типа — главные ворота надежно заперты, но зато рядом есть «черный ход», к которому «не зарастет народная тропа». Также в Храм можно попасть через разрушенную башню, возле которой торчит всего один слабак-охранник, который, впрочем, успевает предупредить стражу внутри.

Главный этаж

Врагов здесь нет. В разных углах локации находятся запертые сундуки, в которых лежат мантии той или иной храмовой фракции. То есть надеваем на ВСЕХ членов партии одежку того или иного храма и отправляемся на прогулку — монстры-подчиненные этой храмовой фракции нас не тронут. Тем не







Какое-то время зуггтмой остается в своем логове, но демоническая природа не позволяет ей быть там долго. она соберется с силами, и вскоре ее злобные интриги вновь наполняют мир.

менее, некоторые монстряки все равно будут нападать на партию, независимо от того, в какие мантии она будет одета. И еще, при таком раскладе все монстры, находящиеся поблизости, кинутся в драку.

В центре имеется секретная лестница, ведущая к спиральной лестнице, там же есть секретная дверь на первый уровень подземелья Храма. Лестница ведет в Храм Воздуха, но идти по этому пути нежелательно, поскольку вернуться той же дорогой назад нельзя.

Лестницы в западной и восточной частях карты ведут на первый уровень подземелья Храма и не так уж и важно, по какой из них спускаться вниз.

Подземелье Храма, уровень 1

Здесь тусуются адепты самого козырного клуба — Храма Земли, так что потрудитесь одеть соответствующие мантии. В сундуках возле алтаря — свитки, несколько лечилок и кругленькая сумма в местной валюте.

Пленники

В западной части карты на пути партии рано или поздно встанет главный тюремщик храма Земли. Если партия одета подобающим образом, с ним можно даже попытаться поговорить. А потом уже атаковать. После разборки можно освободить пленников. Две наглые девицы потребуют 1000 золотом, как будто им свободы мало. Денег им давать не стоит, потому как эффекта от такого пожертвования не наблюдается.

А вот пленные орки — воины Tuelk и Pintark — могут запросто пополнить команду, если их, конечно, об этом попросить.

Снаряжение Воннилона

Чуть северней того места, где партия встретила тюремщика, расположены еще камеры и немного нежити. В одной из камер сидит гном по имени Воннилон, которого нужно освободить, а потом еще и принести его шмотки.

Шмотки (кинжал, кожаная броня и мешок) лежат в камере по соседству.

Гномий арбалет и свиток

Как только Воннилон получит назад свои вещички, так сразу и начнет ныть, что, дескать, не хватает арбалета и магического свитка. И тут же попросит их вернуть. И арбалет, и свиток лежат в инвентаре Скорппа — гиганта холмов, который мирно живет в своем «Райском уголке» на третьем уровне подземелья Храма. Гиганта придется убить, потому как с пожитками гнома он по-другому не расстанется, и кроме того, смерти этого хотят и другие обитатели Храма. В качестве награды разрешит оставить себе свиток. Если гному показать кольцо, которое нам дал Ниббл в Моатхаус, то он согласится путешествовать с нами.

Спасение купцов

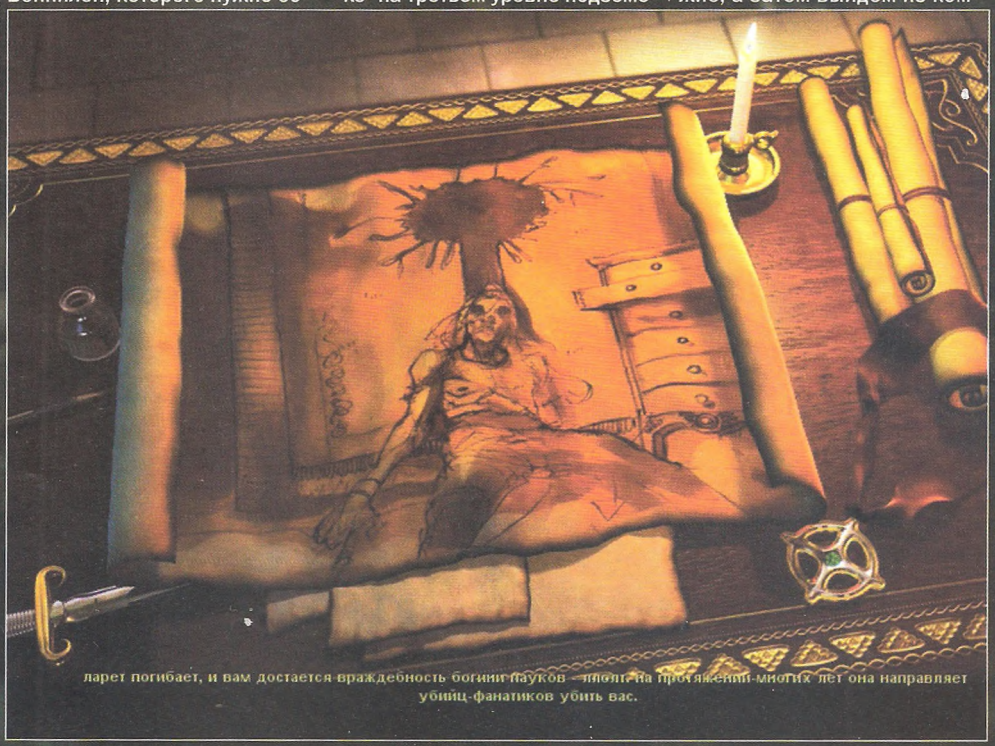
Возле западной лестничной клетки, ведущей наверх, есть комната, в которой томятся в заточении несколько пленных купцов и пират Морган, которого можно нанять. Можно, но не нужно.

И еще, если до этого вы сказали Моне, что «ищите юмор во всем, даже если момент этому не способствует», то вместо купцов вас будут ждать три наемника Тэд, Эд и еще раз Эд. Этих неписей можно взять в команду, но опять же, зачем? У этих дятлов 6 HP на троих☺, а у одного из Эдов всего жизни ровно 1 HP. Типа смешно.

Подземелье Храма, уровень 2

Хрустальное зеркало

В одной из комнат таинственный голос из ниоткуда скажет, что если мы оставим на полу все свои вещи и оружие, а затем выйдем из ком-



ларет погибает, и вам достается враждебность богини пауков — лиоли. На протяжении многих лет она направляет убийц-фанатиков убить вас.





наты, то будет нам большое ЩАСТЯ☺ и преисполнятся наши шмотки силы святой и магической. Но Sense Motive скажет нам совершенно другое. Иными словами, это самый обычный развод, но самые козырные разводящие тут — мы. Так что ничего на пол не бросаем и выходим в другую дверь, поискав вором в коридоре, обнаруживаем секретный проход в комнату с парой оборотней, которым очень захотелось наших вещей. Бить этих редисок желательно серебряным оружием, иначе повреждения будут несмертельными, а забив их до потери пульса, не забудьте нанести им смертельный удар (Coup de Grace), после чего начинаем шмонать окрестности на предмет полезных вещичек.

Графиня Тиллахи и сэр Джуффер

В восточной части карты есть местечко, где обитает якобы очень крутой Пугало — тюремщик высшего Храма, а также его не менее крутой огр-помощник.

Замочив эту «сладкую парочку», открываем северо-восточную камеру и выпускаем пленную эльфийку, которая в диалоге представится нам как Графиня Тиллахи.

От предложенной помощи бывшие пленники откажутся, однако спросят, где тут выход. Можно им рассказать, как выбраться из Храма, хотя можно и наоборот.

Акцию освобождения высокопоставленных особ можно провести в рамках выполнения третьего задания главы храма Воды.

Мелкий тролль

В северной части карты нам встретится Мелкий тролль, который без промедления нападет на нас. Мочить его нужно, как и любого другого тролля — огнем и кислотой, или бить, чем попало, а после того, как он свалится без чувств, нанести ему смертельный удар.

Неясно только, является ли этот тролль частью какого-то квеста или втиснут в игру «просто так». На каждом уровне подземелья есть какой-то особенный монстрик, отличающийся от остальных. На первом уровне — это крыса-химера, на 4-м — горный гигант Келла.

Подземелье Храма, уровень 3

Принц Троммель

Скитаясь по уровню, рано или поздно наткнемся на огромный зал с озерцом магмы и четырьмя колоннами. Рядом торчит эттин. Через закрытую дверь идем по коридору сначала на север, а потом сворачиваем на восток. Как попадем в зеленоватую комнату с деревянным полом, сразу начинаем вором искать секреты. В северной стене — секретная дверь в секретную комнату, где летаргическим сном дрыхнет некто рыцарской наружности. Разбудив (не спешите этого делать, а читайте дальше) сплюху, выясняем, что это не кто иной, как сам принц Троммель, герой битвы при Эрмиди Мидовз. Соглашаемся помочь принцу покинуть Храм, и Троммель присоединится к партии.

Троммель — боец с очень крутыми характеристиками, но самое облшое его достоинство — это его меч Fragarach. Клинок просто великолепен — это полуторный меч (Bastard Sword) +4, наносит дополнительные повреждения, всегда попадает по врагу и автоматически контратакует всех, кто нападает на его владельца. Но только есть одно «НО» — владелец этот должен быть хаотически добрым.

Имея принца в команде, можно смело бежать разбираться силовыми методами со всеми редисками вроде Хендрака. Кстати, если вы все же решили разобраться с этим типом, то перед взятием этого типа в команду желательно сходить в Хоммлет и прихватить с собой в храм Берна и Руфуса (или Отиса), а потом уже будить принца.

Как только партия покинет пределы Храма, принц попрощается (в диалоге обязатель-







но упомяните о НАГРАДЕ) и свалит навсегда.

А через 20-30 игровых дней, во время путешествия по карте, к нам пожалует рыцарь в сопровождении нескольких солдат и торжественно вручит обещанную принцем награду. Каждый член партии получит 2000 платиной, зелье лечения критических ран, кольцо защиты +1 и пару драгоценных безделушек. Но самое ценное, что подарит нам Троммель — двуручный меч Scather. Это Greatsword +4, который наносит 8 дополнительных очков повреждений, всегда попадает по врагу и автоматически контратакует всех, кто нападает на его владельца. Но опять же владелец этот должен быть хаотически добрым. В руках персонажей с мировоззрением, отличным от CG, это будет просто оружие +4.

Понятное дело, манчкины сразу же захотят иметь и Scather, и Fragarach. В непропатченной версии TOEE можно было просто навалять принцу несмертельных повреждений. Потом забрать у него меч, смотаться в Нулб, продать его и тут же купить обратно (готовьте ваши денежки, Fragarach стоит порядка 150 000 золотых), вернуться в Храм, опять взять Троммеля в команду, вывести его из подземелья и ждать награды. Но при установленном патче этого сделать нельзя. Единственное, что можно попробовать сделать — убить принца (лучше доверить это дело каким-нибудь монстрам), забрать меч, выбросить его из инвентаря, затем клириком воскресить Троммеля, после чего вывести его из Храма. Подождать награды, а потом вернуться за выброшенным мечом (хотя можно рискнуть и подобрать его после того, как принц покинет партию). Но 100%-ный результат не гарантирован. Хотите — мучайтесь, хотите — нет, но игра очень болезненно и нервно реагирует на такие вот извращения. И не факт, что у вас все получится так, как нужно.







Но самый лучший вариант — разбудить принца перед самым боем с Зуггтмой. Тем более, что участие Троммеля в этой битве повлияет на концовку игры.

«Райский уголок» Скорппа

На третьем уровне на восток от лестницы, ведущей в Храм Воздуха, есть комната с гигантом холмов и таких же размеров волком. Великана звать Скорпп, и он свалил с нижних уровней храма, не желая служить священникам. Диалог плавно перетечет в драку, и после того, как здоровье гиганта поубавится на 100-125 HP, он сдастся. В итоге Скорппа можно взять в команду, но можно и добить, поскольку в инвентаре у него валяются магический свиток и арбалет Воннилона, а сам Скорпп является источником «беспокойства» главы высшего Храма Хендрака.

Так что прикончить гиганта придется-таки. А жаль…

Сфера Золотой Смерти

Если пройти от «Райского уголка» вниз и налево, то на первый взгляд полукруглая комната покажется тупиком. Но если поискать, то потайная дверь выведет нас в тоннель для бегства. Сюда же можно попасть через секретную дверь в разрушенной башне возле Храма. Тоннель выходит на поверхность возле разрушенной фермы, где нет ничего интересного. Это просто еще один путь в Храм.

В одной из боковых комнат на партию нападет то ли волшебница, то ли жрица по имени Смигмал. Запинав ее до полусмерти, слушаем историю о том, как ее пленил злой волшебник (врет ведь, редиска). Но лучше вместо диалога угостить Смигмал критическим ударом, который оборвет ее грешную жизнь. Дело в том, что игра в этом месте имеет свойство подглючивать. Смигмал станет абсолютно невидимой (заклинания не помогут) и будет нападать каждый раз, как мы будем заходить в комнату. А достать ее при таком раскладе абсолютно нереально.

Прямо напротив расположена комната, где тусуется маг и его фамильяр бес-квазит. Их обоих нужно замочить (у них неслабая сопротивляемость магии, так что маги стоят в сторонке, а воины работают мечами, и не забудьте потом сделать смертельный удар), тем более, что после диалога маг нападет сам.

Шмонаем сундук мага, после чего начинаем усиленно искать тайники в дальнем конце комнаты. В результате находим секретную комнату со вторым сундуком. Там лежит очень много теперь уже почти ненужных свитков, пара волшебных палочек (одна из которых — сверхполезная палочка Цепи молний) и Сфера Золотой Смерти, которая открывает проход в финальную локацию.

Сфера — очень мощный и дорогой артефакт, а еще она критически важна для развития сюжета.

Раз в день Сфера позволяет касовать заклинания «Яд» и «Опознать ложь», а вместе с камнем одной из стихий — мощные заклинания 3-5 уровня, а также призывать элементалей или демонов той или иной стихии. Так, например, Сфера, соединенная с камнем Земли, дает возможность раз в день использовать заклинание «Каменная кожа», призвать элементаля Земли или демона Glabrezu.

Задания первосвященников храмов Стихий

Лидер каждого из храмов потребует от партии выполнения трех квестов. После выполнения первых двух мы станем членам соответствующего храма, а после завершения третьего нас представят первосвященнику Высшего Храма. И перед тем, как совать



свой нос на 4-й уровень, очень даже желательно выполнить все задания одного из храмов.

Задания Ромага, главы Храма Земли:

1. Убить гигантскую змею. Гадюку можно найти в западной части Храма Земли, но скорее всего, мы уже успели покончить со змеей, исследуя уровень раньше.

2. Отнести письмо Ренчу в Нулб. Без комментариев. Если Ренч мертв, необходимо убить двух помощников первосвященника храма Огня, но Ромаг по-прежнему будет требовать доставки письма. Глючок-с…

3. Убить Белсорнига — главу Храма Воды. Это будет весьма непросто, поскольку Белсорнига охраняет здоровенный и весьма сволочной рак Juggernaut. Как справитесь — докладывайте Ромагу, и он потащит нас в Высший Храм.

У Ромага можно спереть ключ от стоящего рядом сундука, где лежит крупная сумма денег, свитки и его дневник.

Задания Аллрема, главы Храма Огня:

1. Нанять Оолгриста, вожака троллей. Главный тролль крут и нагл, и только за простой разговор с нами потребует 1000 золотом. А за присоединение к Храму Огня, ни много ни мало — 10 000 золотых монет. Но если начать угрожать ему, то поговорить можно и бесплатно, а при достаточно высоком показателе Intimidate (10-11+) Оолгрист отдаст нам свой пояс и ожерелье, а при особо удачном раскладе — присоединится к партии. После разговора с троллем возвращаемся с хорошими (или плохими) новостями обратно к Аллерму.

2. Нанять группу огров. Отправляемся в пещеру, расположенную недалеко от Храма, и общаемся с вожаком огров. Можно при помощи дипломатии, а можно и при помощи холодной стали.

3. Урегулировать вопрос с булавой. У одного из помощников Аллрема — Тубала — была булава. И ее выиграл у него в кости другой помощник Аллрема — поц Антонио. Вот с этим товарищем нужно играть в кости на булаву до тех пор, пока не выиграем. Антонио начнет «морозиться», но применив дипломатию, получаем булаву (или продолжаем играть), которую возвращаем Тубалу. Да, на удивление простой и гуманный квест. Аллрем хоть и фанатик, но не столь кровожадный, как все остальные.

Но если этот квест был выполнен ранее, то Аллрем попросит нас достать Сферу Золотой Смерти (см. выше).

Задания Келно, главы Храма Воздуха:

1. Переманить на сторону Воздуха группу пугал (Bugbears, Буки, Жукомедведи, оффикеть от такиффф перфодофф) из ***храма Воды.*** Идем через дверь возле Келно, проходим мимо его охраны, выходим в коридор. Тут есть секретная дверь, ведущая в водный отдел. Нужные нам пугала — первая дверь справа. Идем к их вожаку и за 500 золотых уговариваем его присоединиться к храму Воздуха. А если поговорить о пророчествах и знаках, то эти пугала вообще присоединятся бесплатно. Возвращаемся с докладом к Келно.

2. Осквернить алтарь храма Земли. Келно выдает нам, так сказать, «святую» воду, которую мы должны вылить на алтарь. Если одеть мантии храма Земли, то стража алтаря нападать не станет.

3. Убить первосвященника другого Храма. Кого именно — выбирать нам. Проще всего завалить Аллрема, далее в списке идет Ромаг, и наконец, Белсорниг. Делаем свое грязное дело, а затем рапортуем Келно.

Задания Белсорнига, главы Храма Воды:

1. Нанять Оолгриста для Храма Воды. Вожак троллей уважает Храм Воды больше, чем Храм Огня, поэтому на конструктивный диалог идет гораздо охотней. А после успешного применения дипломатии присоединится к «водному отделу» бесплатно. Поэтому имеет смысл нанять Оолгриста для Храма Воды, тем самым оставив Аллрема с носом.

2. Убить Аллрема, главу Храма Огня. Но так, чтоб это выглядело делом рук храма Воздуха. Замочив Аллрема, оставляем на его бездыханной тушке банку с ядом.

3. Убить Пугало — тюремщика. И попутно бросить тень на храм Земли, оставив на трупах мантии этого храма. Тюремщика находим в восточной части подземелья (см. выше «Графиня Тиллахи и сэр Джуффер») и делаем свою работу☺, а затем сообщаем результат Белсорнигу.

Подземелье Храма, уровень 4

Здесь расположен Высший Храм, главой которого является Хендрак (Hendrak). Именно этот кадр может принять нас в Высший Храм, для чего нужно выполнить всего-навсего один квест. Но обо всем по порядку. Выполняем задания главы любого из храмов Стихий, и он отводит нас к Хендраку. Теперь соглашаемся поработать и на Высший Храм — в результате получаем новенькие стильные черно-красные мантии. Надеваем обновки и идем гулять по уровню.

Причина «беспокойства» Хендрака

…не что иное, как великан Скорпп, о котором уже говорилось выше. Убрав великана, возвращаемся с докладом к Хендраку. Команду принимают в Высший Храм, и игра заканчивается.

Спасение Пейды

В юго-западной части уровня расположена комната, где живут две любовницы Хендрака. Нас интересует та, что слева. После разговора колдуем на нее «Рассеиванием магии» (Dispel Magic). После чего берем ее в команду и отводим к Вальдену в Хоммлет. При игре Lawful Good партией этот квест дадут в начале.

Битва с Хендраком

Весьма сомнительное и экстремальное развлечение. Но руки чешутся, а Хендрак такой страшный и плохой злодей☺. Только учтите, что это будет самая грандиозная битва из всех битв в игре. Противостоять нам будет целая армия в составе толпы пугал, более десятка горгулий, пары эттинов, гиганта холмов, трех волшебников, и, понятное дело, самого Хендрака.

Драться с такой оравой можно двумя способами — честным и не очень.





Способ первый. Берем по возможности в команду Отиса, Берна и будим принца Троммеля (если сгоряча не сделали этого раньше, иначе придется довольствоваться Руфусом), отдыхаем и раздаем бойцам лечебные снадобья. После чего наезжаем на Хендрака. Бой будет долгим и тяжелым. А как Хендрак сообразит, что дело — дрянь, он тут же обратится с призывом о помощи к своему богу Июзу. Самое обидное, что мерзопакостный божок непременно явится к нему на выручку. Теперь самое главное — продержаться еще 3-4 хода. А потом произойдет чудо — появится Св. Кутберт и начнет базарить с Июзом по понятиям. В результате небожители решат предоставить смертным самим разбираться, что и почем. Они воскресят всех мертвых и полностью вылечат раненых (самое интересное, что Июз воскресит своих павших сторонников в виде нежити) и опять все начнется с самого начала.

Вариант второй. Подлый. В своем доме в Нулб приказываем нашим магам сделать парутройку волшебных палочек с заклинанием «Fireball», нанимаем NPC и идем в Храм. Отходим от Хендрака на 8-10 экранов и приказываем магам кидать огненные шары в то место, где стоят противники. Прикол в том, что враги нас не видят, а мы их — видим (при указании зоны поражения попрежнему показывается, скольких врагов зацепит наш огненный шар). Дальнейшие пояснения излишни. Одним словом — жаркое подано, остальное — по вкусу.

Happy End

Как только мы подберем Сферу Золотой Смерти, покажут ролик, и возле трона на главном этаже Храма откроется проход в финальную локацию. Но, согласно народной мудрости, кто спешит — тот людей смешит.

Выполняем все невыполненные квесты, после чего идем в Хоммлет и говорим с Берном. В диалоге упоминаем о Сфере Золотой Смерти. Маг скажет, что это очень опасный артефакт, и мы поступим очень мудро, если уничтожим его, и пошлет к своей помощнице — Пишеле. Для уничтожения Сферы ей потребуется:

- **Святая вода.** Купить у Калмерта из церкви Св. Кутберта или благословить воду при помощи своего клирика.
- **Свиток «Fireball»**, который наш маг может написать в любое время.
- **Свиток «Порыв ветра»** (Gust of Wind). Лежит в сундуке Баньши на третьем уровне подземелья Храма.
- **Качественный молот** (Masterwork Maul). Находится в бочке в юго-восточной части уровня 1 подземелья Храма (или у того торговца, которому мы его продали раньше ☺).

Получив все необходимое, Пишела проведет ритуал уничтожения Сферы. Королева демонов Зуггтмой ослаблена. Теперь у нас есть ровно 4 дня, чтобы убить ее, пока она не вернулась в Бездну хаоса (Abyss).

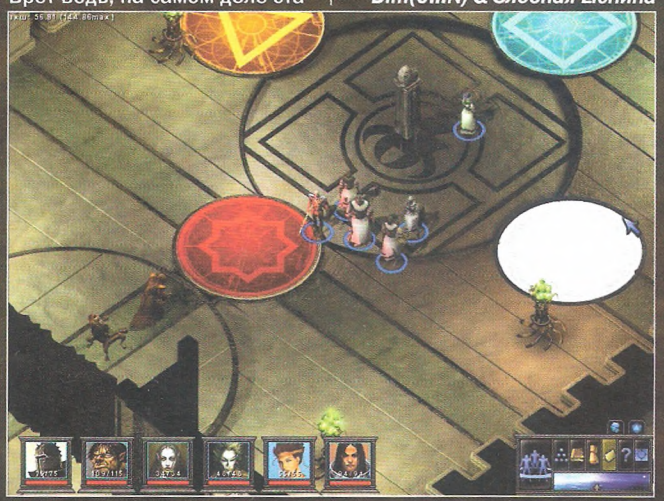
Вот теперь можно собирать команду, будить принца и идти на свидание с Зуггтмой. В большом тронном зале партию встречает подозрительного вида Старуха, которая будет предлагать платиновую колонну, лишь бы ее оставили в покое. В ответ на совершенно справедливое замечание, что нам никак не утащить такую тяжелую колонну, старая предложит наложить на нее особенное заклятие, которое сделает платину легкой, как пух. Врет ведь, на самом деле старая карга призывает Зуггтмой. Если отказаться от колонны или сказать, что кроме нее загребем себе еще и драгоценные камни, в порыве бессильной злобы Старуха исчезнет. А нам в темпе нужно решать, что делать дальше: брать драгоценные камни, спрятанные в троне, или сражаться с Зуггтмой, которая должна вот-вот появиться. В первом случае королева демонов будет изгнана в Бездну на 66 лет, а во втором — как получится, потому что даже в ослабленном состоянии завалить ее очень даже непросто.

Если у персонажа, который будет говорить со Старухой, в инвентаре будет Сфера, все обернется по-другому: Старуха будет пытаться выменять Сферу на платиновый столб. Если отдать ей Сферу, появится Зуггтмой и начнется драка, более того, персонаж, у которого была Сфера, станет рабом королевы демонов, а это значит, что теперь нам придется сражаться еще и против бывшего товарища. Оно вам надо? А если не отдавать Сферу Зуггтмой, все равно появится Перс, который несет Сферу, должен будет сделать спасбросок на Волю, и если он будет неудачным, то у Зуггтмой станет одним союзником больше.

После того, как Королева демонов будет убита или изгнана, покажут заключительный ролик, из которого станет ясно, что после выхода из подземелья Храма нас ждут новые, еще более увлекательные и опасные приключения.

Пастор Шулер, Ir@niuM, Dim(0...N) & Злобная Lichina

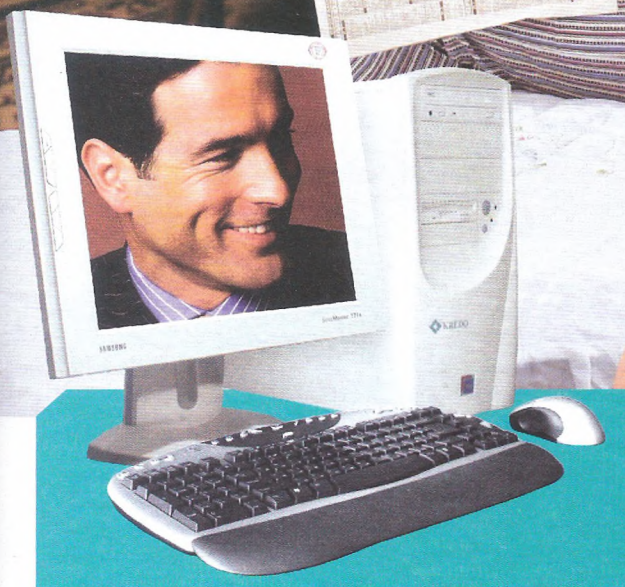




ТЕПЕР ВИ ЗМОЖЕТЕ ОТРИМАТИ

БІЛЬШЕ ЗАДОВОЛЕННЯ ВІД РОБОТИ НА ПК!





СКУЧНО ЗІ СТАРИМ РС? КУПИ НОВИЙ!

ВІН ДОЗВОЛЯЄ ЕФЕКТИВНО ОБРОБЛЯТИ БІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ ПРИКЛАДНИХ ПРОГРАМ ОДНОЧАСНО

Придбайте ПК KREDO на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви зможете дивитися DVD-фільм на ПК, кодуючи в фоновому режимі любительський відеозапис.



Інтел Інсайд Пентіум 4.

Роздрібна мережа Києва:

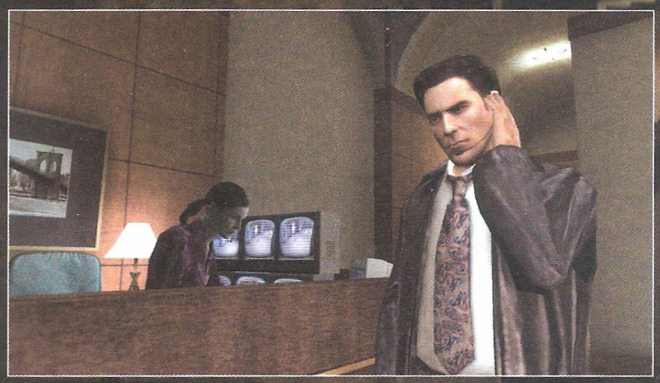
"БІГ", вул. Урицького, 25	**тел: 248-66-03**
"ВМ", вул. Січневого Повстання, 4/6	**тел: 290-09-10**
"Домотехніка", пр-т Перемоги, 45	**тел: 456-20-59**
"Електроленд", вул. Героїв Дніпра, 31	**тел: 412-66-27**
"Електроленд", вул. Глушкова, 36	**тел: 252-39-47**
"Електроленд", пл. Печерська, 1	**тел: 290-23-26**
"Електроленд", пр-т 50-річчя Жовтня, 6-Г	**тел: 422-55-81**
"Електроленд", пр-т Перемоги, 87	**тел: 423-04-55**
"Ельдорадо", вул. Глибочицька, 44	**тел: 231-74-47**
"Ельдорадо", вул. Хрещатик, 19	**тел: 490-29-14**
* Новий **"Ельдорадо"**, просп. Визволителів, 17	**тел. 542-95-31**
"Комп'ютерЛенд", вул. Дмитрівська, 2	**тел: 490-67-92**
"Офісна техніка", "Метроград"	**тел: 247-55-00**
"Офісна техніка", ст. м. "Петрівка", пав. № 12	**тел: 223-71-46**
"Технополіс", вул. Велика Окружна, 4	**тел: 451-88-33**
* Новий **"Технополіс"**, вул Вершигори , 1	**тел. 451-88-35**
Універмаг "Дарниця", Ленінградська площа	**тел: 464-76-38**
Універмаг "Дитячий світ", вул. Малишко, 3	**тел: 464-76-38**
"Фокстрот", вул. Червоноармійська, 45	**тел: 227-63-82**
"Фокстрот", пр-т Перемоги, 27-А	**тел: 238-01-45**
"Фокстрот", пр-т Червоних Козаків, 21	**тел: 461-90-02**
"Фокстрот", Чоколівський бульв., 19	**тел: 243-82-00**

KREDO
КОМП'ЮТЕРИ
Кредо

пров. Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

Intel®, Intel Inside® і Pentium® 4 є товарними знаками чи зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel та її підрозділів у США та інших країнах.

Название: Max Payne 2. The Fall of Max Payne
Разработчик: Remedy
Издатель: Rockstar Games
Жанр: TPS
Системные требования (мин.):
Pentium 3 - 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 2 32 Мб



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Короткий мануал, в котором рассказывается о том, как сделать так, чтобы Макс Пейн и правда ниоткуда не свалился бы

Привет всем поклонникам суровых будней Макса Пейна! У нас есть сюрприз. Мы даем вам путеводитель, разъясняющий, за каким углом кто стоит в этой суперигре. Пропуская всю ерунду, которая не влияет на прохождение, будем говорить только о том, что важно для игры. То есть я не буду рассказывать вам сюжет всех мультиков и комиксов, рассказывать, что говорят по телевизору и всякое такое прочее. А то часто встречаются прохождения, которые больше похожи на дешевый сценарий дешевого сериала: «Он вошел в комнату, где сидит мужчина. На лице у него отобразилось волнение. Он стал подозревать его — мужчина не производил хорошего впечатления. Он, наоборот, был подозрителен. Достав из кармана потертой куртки ...». Короче! Бред? Бред! В нашем случае это будет так: «В комнате сидит враг — вали его в голову с порога».

Всем все понятно? Тогда поехали!

Да, еще одно замечание: в игре нет ветвлений. Если мы говорим «Беги», это значит, что как бы ты ни бежал, ты все равно попадешь, куда надо. Сюжет линеен, скрипты работают — проверено на личном опыте. Так что «поверни направо, потом налево, 20 шагов прямо, и снова направо» — такого не будет. Мы просто говорим, что нужно делать. Бегите — не промахнетесь!

Вот теперь поехали!

Пролог

Макс очнулся. Здоровья — меньше половины. В шкафу (use его) берем два болеутоляющих, жрем немедленно. Бежим в Surgery, подбираем пистолет, убиваем «маски-шоу» (типа в черном). Бежим до лифта — дальше все идет своим чередом аж до следующего уровня.

ЧАСТЬ 1

Глава 1. Двери лифта

Туда-сюда... Ля-ля-ля, приехали к складу. Обходим справа, дверь, внутри — охранник. Он пока мирный, но после того, как он пойдет вперед открыть дверь и мы в нее зайдем, он становится врагом, так что в дверь заходим спиной вперед и постоянно целимся ему в лоб до того момента, пока он не скажет: «Детектив!...». Тут ему можно пулить в башку. Дальше начинается стрельба — один за ящиками, идем-идем-идем, еще два парня только что кого-то грохнули — валим их.

Идем, куда идется, дверь, за ней — лестница. Наверху — враги, поэтому можно стрельнуть в воздух и увидеть, как их тени (их видно сквозь лестницу) пойдут вниз — тут их и валим. Идем-идем, два парня пытают девушку. Валим их, подбираем дробовики, пистолеты и все такое (это и не комментируем). Идем назад, там уже двое, валим, еще дальше — трое за коробками. Ролик с Моной, вызываем лифт, едем вниз, складские помещения. В третьем складе автокар роняет стеллаж — берегитесь. Потом стреляем по канистрам с бензином — враги сами дохнут. И так до выхода.

Глава 2. Криминальный авторитет

Бывший старый знакомый — клуб «Рагнарёк». Теперь это ресторан «Водка». Вверх по лестнице, валим троих, идем в кабинет, в шкафчике — таблетки.

Идем снова по лестнице, там встречаем нового партнера — Майка Ковбоя. Он — полезный тип, поэтому бережем его до последнего и стараемся в него не попасть, иначе он пойдет против нас. Спасти его до последнего можно, проходя в одиночку — если на Майка просто прыгнуть, то он падает и лежит некоторое время, одупляется. За это время можно пройти дальше и там всех убить одному.









Бежим — трое на складе, валим; в дверь — один на куполе (валим выстрелом в башку, он — самый главный враг тут), один — дальше по лестнице, и еще пара — внизу (можно столкнуть бочки и завалить одного типа). Спускаемся, за дверью идем дальше и вниз по лестнице, в комнату-склад, там разживаемся боеприпасами. Вообще таблеток на уровне — море, поэтому идем практически напролом. Тут не страшно. Идем за этажерку, дверь — двухэтажная комната, валим всех на втором этаже, прыгаем вниз — валим всех там. Можно сначала кинуть взрывчатку вниз, а потом прыгать самому. Следующая дверь ведет в конец уровня. Тут можно Майка больше не трогать — тут он нам пригодится, для этого места мы его и берегли. Валим всех на первом этаже, потом валим тех, кто лезет со второго на первый. На втором есть канистра — можно ее бахнуть, когда рядом с ней кто-то будет.

Мы спасли Вовку — он рад. Мы тоже.

Глава 3. Глубина моего мозга

Бежим-бежим, спускаемся, в морге открываем дверку в шкафу. Труп Моны оживает, берем трубку, открываем дверь, бежим от стрелков, валим двоих детективов. Конец уровня. Просто. Кошмар кончился.

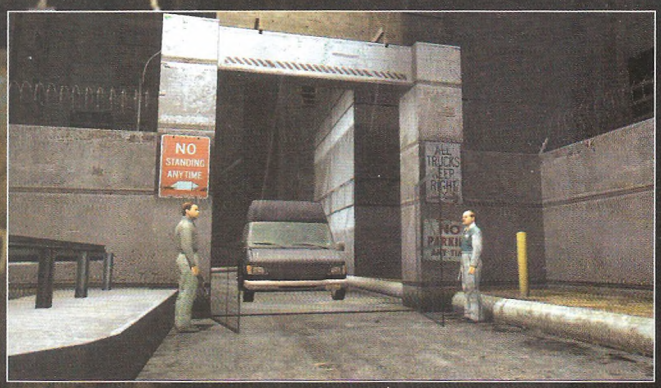
Глава 4. Это бесполезно

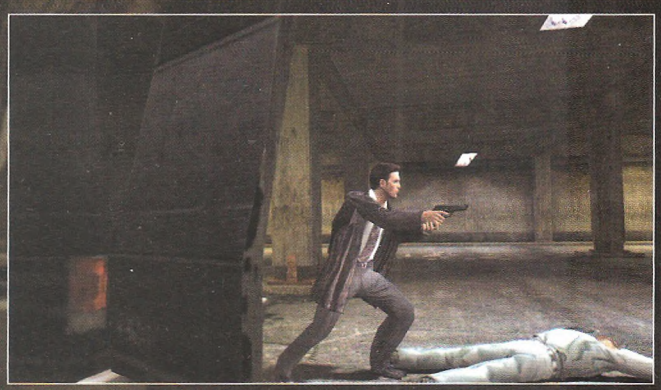
Ля-ля-тополя, бабуля с дробовиком. У нее в комнате есть болеутоляющие. В конце коридора лезем в окно, скачем по бордюрам, во двор въезжает машина — стреляем в стоящую во дворе красную бочку заранее, и она взрывается, когда подъедет машина, прыгаем в окно, оттуда добиваем врагов.

Идем через комнаты, в окно, опять в окно, в коридоре — враги, бабан в халате — у нее в ванной дофига таблеток. Через окно, по лесам идем этажом выше, подбираем снайперку. Выходим через дверь, идем прямо и по лестнице на седьмой этаж. По дороге — куча врагов, всех валим. Спускаемся на лифте — пробегает бомж и выбегают три врага. Валим, бомж: «Ля-ля, ты мой брат!». По лестнице вверх — там на два этажа выше куча патронов. Спускаемся снова на первый этаж, идем к двери Basement, спускаемся, подбираем таблетки в коробке; у уборщика — код, поднимаемся в лифте наверх, открываем закодированную дверь, валим всех. Идем через дверь, лазим по комнатам квартиры, подбираем все, что есть, вылазим в окно. В одном из окон — враг, убиваем; идем по парапету, прыгаем этажом ниже, идем, опять валимся вниз — залазим в окно дома напротив.









Глава 5. Ее след

Прямо, дверь — трое врагов. На седьмом этаже сверху на коробках лежат боеприпасы, таблетки. Толкаем коробки, все валится нам под ноги, собираем. Спускаемся, на третьем этаже толкаем доску, выходит вооруженный бомж. На первом этаже умная девушка с пистолетом (находим по голосу). Теперь осторожно — ваши новые союзники стреляют во врагов прямо сквозь вас. Три врага в противоположном конце коридора — валим.

Через открывшуюся дверь, в подвал, вдоль труб, закрываем газ (за спиной в шкафу — таблетки). Обратно на третий этаж — туда, где все сгорело. Через комнату — в окно. Внизу враги. Валим, идем по парапету до лесов. Когда будем внизу, заготавливаем гранату, и когда подъезжает грузовик, аккуратно кидаем ее внутрь. Капец врагам.

Глава 6. Линия Страха

Пусто. Просто идем вперед к Моне. Телефон — лифт — лифт — телефон, по лестнице через крышу — прямо к Моне в душ. Конец.

Глава 7. Миллион долларов

Слушаем Мону, она говорит, куда нужно идти и сколько





врагов на пути. Говорит она довольно четко: «left door», «go to the right», «to the balcony». Вспоминаем учительницу по английскому языку, плюемся в монитор и понимаем, что инструкции Моны не помогут. Еще раз плюемся. Вспоминаем, что монитор тут ни при чем, протираем салфеточкой и идем прямо и налево. В дверь. Там — враги. Идем до туалета, потом на балкон, сквозь пролом в решетке — на соседний балкон. Еще пара врагов. В дверь, вверх по лестнице, валим пять врагов. Идем в кабинет.

К слову, все двери из номеров наружу — коричневые с бежевыми полосками. Все остальные двери — не такие. Так что выход из помещения и вход в него видны всегда.

В комнату входит два типа. Лучше их не впустить, а подпереть дверь, и тогда того, что прям возле двери, глюком программы отбросит на пол. Выбегаем, валим его напарника, а потом убиваем и его самого. Подбираем M16. Идем, валим еще пару человек, спускаемся по лестнице на звуки музыки.

Валим «музыкантов», идем на балкон (оттуда, кстати, вылезет один из парней) и тут настигаем глюк. Сохраняемся и смотрим на глюк. Для того, чтоб его увидеть, объедаемся таблетками до 100% здоровья и прыгаем с правой части балкона вниз, туда, где далеко внизу — люлька и леса. Бежим против хода игры и смотрим на глюки. Наслаждаемся бредом, который несет Мона. Наслаждаемся, потом восстанавливаем сохраненную игру и идем «правильно»: спрыгиваем с балкона налево, на крышу навеса, валим двоих, входим в дом, валим еще троих мужиков, убивших мужика в костюме.

Идем налево, в дверь, в туалет — аптечка. Идем вниз, выходим, идем направо и в номере валим двоих. Вылазим в окно, в люльку (Мона ушла в аут). К окну, за окном — враг. Выходим — еще троица. Идем дальше — конец уровня близко, тут появляется Босс.

Босс (Кауфман) отличается от остальных по форме одежды. Валим его в первую очередь (у него «ингрaмы»), потом кончаем всех остальных. В лифт. Конец уровня.

ЧАСТЬ 2. Двойной выбор

Пролог.

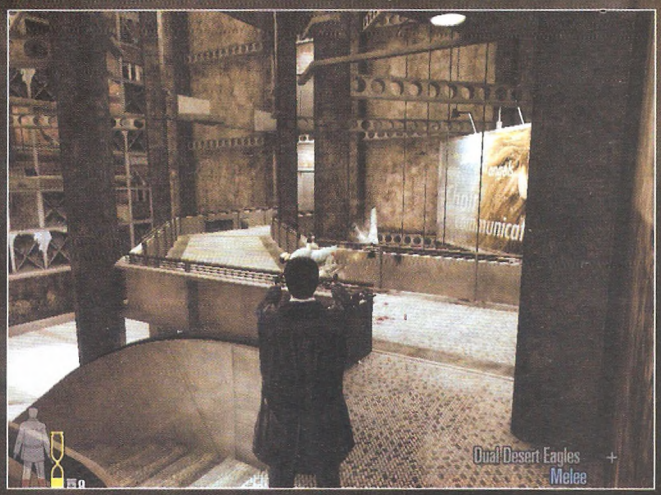
Идем к своему столу — прямо и направо. Наш — монитором к окну. Use его. Идем в комнату допросов. Говорим с парнем. Идем вниз, в дверь «lockup». Спускаемся, за дверь, за дверь, к камере Моны. Выходим в дверь обратно, пока не начнется перестрелка. Берем пистолет — и снова к камере Моны. Проходим мимо, в дверь — там куча мужиков с оружием и открытые грузовики.

В грузовичках есть оружие и таблетки. Используем машины как прикрытие, кидаем гранаты в кучки народу, валим всех. В процессе из-за спины, из той двери, откуда мы пришли, выходит еще пара типов — осторожнее с ними. Потом идем вверх, на улицу. Пришли, ура.

Глава 1. То, что я хочу

Стоим. Один из бандитов поднялся — валим его в голову. Тут, кстати, можно отлично увидеть, как можно валить врагов сквозь коробку — оставшегося можно убить именно так, сквозь край коробки. Назад, по лестнице, в дверь — жмем кнопку, давим двоих внизу. Могут, правда, выжить, поэтому добиваем.

Вперед, пока не придем к мостику. Снизу трындят. Валим всех, выходим в дырку (проходим по мостикам-парапетикам над тиром), нажимаем на рычаг, шприц валит людей, выходим из комнаты и стреляем в канистру — трое врагов дохнет. Еще одна канистра — стреляем, если кто выжил. Выходим через пространство между фанерными стенками на картонную «улицу». Там враги — один кидает гранаты, поэтому валим их быстро. Проходим дальше — Мона отстреливается, мы тоже. Сквозь псевдогараж — в





дверь, и там кучка народу. Валим по канистрам, остальных мочим лично. Выходим на улицу (убив еще одного типа) — и усё. Приехали.

Глава 2. В центре

Во время загрузки уровня смотрим, насколько портрет Макса похож на Де Ниро, и фигеем. Уровень загрузился. Общее правило для уровня: все время идем прямо и наверх. Если видим канистры (красные) или ящики с патронами (красные и зеленые), или канистры (зеленые) — стреляем в них заранее. Но только если ящики, канистры и все такое не лежат на мостиках. В таком случае лучше подождать, пока к ним кто-то подбежит, и убивать его. Мостики имеют обыкновение обрушиваться, и приходится потом их обходить или перепрыгивать пропасти. Это не спортивно.

Еще: нам все время нужно бежать через одинарные или двойные серые или же через прозрачные двери. Через остальные двери на этом уровне хода нет. Слушайте все время звуки — враги на этом уровне болтливые, особенно группы врагов. Если издалека слышны голоса, значит, вас ждет не меньше четырех человек, причем кто-то из них — с автоматом и гранатами.

ОК, начинаем. В машине лежат таблетки и MP5. Идем прямо и наверх, проходим лифты — и в зал. По эскалатору — наверху враги. Взрываем ящики с патронами (стреляя в них, гранату лучше не тратить) — после того, как они загорятся, нужно быстро прятаться. Прыгаем в шахту лифта.

Выходим направо и на улицу. Убиваем всех (один или два выйдут из дверей справа), в сторожке разживаемся кучей всего — даже на крыше. Идем к двери, откуда лез враг. Шарим по всем углам, подбираем разные вещи. Идем до комнаты с кучей стульев и стреляем в ящик под ними — прячемся. Под ними была винтовка и патроны с таблетками.

Через стеклянную дверь — наверх (теперь все время в такие двери — и наверх)… Идем, идем, идем… Болтают. Обходим через проход, открываем дверь и кидаем гранату. Через пару секунд там пусто :). Кто выжил — добиваем. Идем вперед и вверх (как всегда)… Через мост — и попадаем в комнату с открытым лифтом. В лифте скачем по ящикам на этаж выше (оказывается, Макс может делать дабл-джамп!) и идем налево.

На той стороне моста вылазит «маски-шоу» — стреляем по бочкам, половины нет. По парапету слева обходим образовавшуюся пропасть, лезем в дверь и валим там всех живых. Снова вперед и вверх. Мостик под крышей — за ним дверка, в которую кидаем гранату. Вперед, до комнаты с трупами в пакетах.

Мы прошли уровень, использовав (очень эффективно!) всего лишь две гранаты. Запасы боеприпасов растут!

Глава 3. Взрыв

Горящий уровень нужно проходить так: дорога тут одна, и мы везде успеем, так рассчитаны скрипты, что проход будет всегда. Поэтому можно особо не торопиться. Это главное правило. Кроме того, как, впрочем, и во всей игре, но тут оно видно особенно четко, дорога через уровень имеется только одна. Не промахнешься. Все скрипты рассчитаны так, что если что-то где-то взорвется, то оно взорвется в тот момент, когда мы будем подбегать. Сделано это так: разработчики явно рассчитали время, которое нужно на то, чтобы добежать до взрывоопасного объекта от той точки, с которой мы впервые видим его. Поэтому, когда видишь горящий ящик с патронами, просто отступай назад. И так же входя в любую комнату, сделай шаг, «сфотографируй» то, что там есть, и выходи наружу, после чего жди пару секунд и заходи снова. Скорее всего, если там что-то было, оно взорвется. За это время можно обдумать, как валить тех, кого ты там увидел.



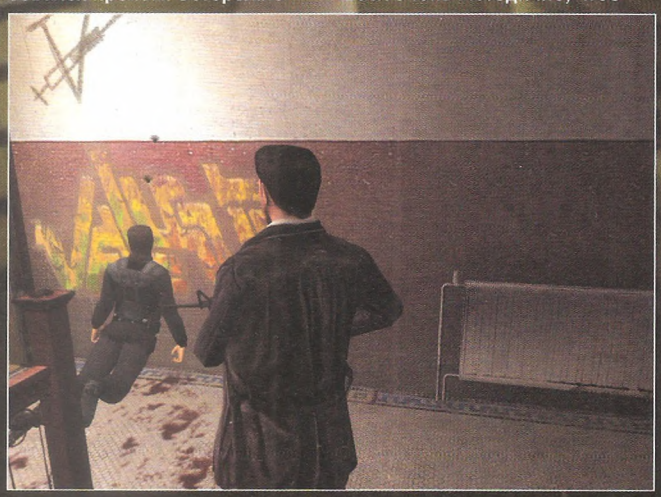
Итак, с начала уровня. Бежим налево и выходим из комнаты, бежим до провала в полу (осторожно!), в правую дверь и сразу назад. Взрыв; входим, идем в следующую комнату. Возле дыры — ящик, стреляем в него, прячемся, взрыв, образовался пролом. Осторожно влазим в него и осторожно по бетонным балкам перепрыгиваем в дверь. Бежим, бежим, до дырки, валимся вниз, бежим, бежим, опять дыра, снова прыгаем и там — несколько врагов. Бежим — дверь — комната, принимаем бой с настоящими бойцами. Валим всех, взрываем бочки, прыгаем вниз, и там снова всех валим. Снова падаем вниз, выходим в дверь, направо и бежим все время туда, куда ведет коридор, аж до самой взорванной двери слева, куда нам нужно проскочить (тут Мона начинает нас звать). Бежим прямо между столбами и… Сценка, конец уровня. Макс на улице привален всякой фигней.

Глава 4. Синапсы

Теперь мы — Мона. Нам нужно спасти Макса.

По левым «стапелям» идем в дверь, поднимаемся, идем по настилам до двери, которая открывается (везде по одному-два бандита), входим. Заходим на подъемник и спускаемся вниз. Идем к двери с табличкой. За дверью — куча народу по нычкам, идем осторожно и медленно, вынося всех очень методично, чтоб





они не атаковали в спину. Идем по доскам и так попадем прямо к лестнице, которая нам нужна. Тут начнется перестрелка. Мочим всех, кого видим, обходим лестницу со всех сторон, чтоб увидеть всех, кто на ней прячется наверху.

Поднимаемся, наверху еще несколько врагов. Валим и их. В конце зала — дверь, которая откроется сразу после того, как мы завалим всех. Оттуда вылазит несколько парней из «маски-шоу» и одновременно трое таких же вылезет откуда-то еще справа. Валим всех и проходим дальше через дверь с табличкой. Бежим до тех пор, пока по нам не откроют огонь. Валим пять врагов, идем сквозь проход направо, и — вперед-вперед. Валимся вниз на ящички. Конец.

Глава 5. За окном

Выходим, поворачиваем направо и бежим-бежим-бежим. Ба-бах! Сеанс связи с Максом — и из двери вылазит чел. Валим его, заходим в дверь — на первом и втором этаже пятеро человек, включая «маски-шоу». Убиваем всех, наверху можно только подобрать оружие тех, кто был сверху, а наш путь внизу. Идем направо, коридоры, коридоры. Ба-бах! Открываем дверь, за которой Макс картинно вылетает в окно.

Макс корчится, а мы выносим всех, кто пытается его убить — они лезут отовсюду, но в основном — из здания во дворе. Чтобы прикрыть Макса, бежим сквозь вывалившуюся дверь и врага (это рядом с тем местом, где лежит Драгунов), и еще одного врага, становимся на лесах и валим всех, кто стреляет. Макс бегает по двору, мы прикрываем.

После того, как Макс застрял в нычке, бежим обратно в коридор. Все время поворачиваем налево, пробегаем все знакомые места, поворот — «маски-шоу» и уборщик. Валим их, лезем в окно и валим типа за стенкой домика во дворе. Потом еще троих. Макс меняет позицию.

Снова бежим все время налево, уничтожая врагов, пока не добежим до железной лестницы за окном. Там один враг в помещении, один — за окном, и один — на лестнице. Пробегаем по лестнице, влазим в дом, прыгаем вниз на ящики.

Глава 6. Гений бездны

Валим снайпера и становимся на его место. Макс бегает внизу, пытается открывать двери, а мы валим всех тех, кто вылазит из домика внизу слева. После того, как Макс сел на нычку, бежим в здание и направо. Там — четыре парня из «маски-шоу» с таблетками и ружьями. В общем, бежим-валим, выбегаем на позицию, откуда видно очередного врага Макса. Валим, снизу чуть справа выбегает еще три человека — тоже валим.

Теперь поднимаемся сквозь еще двух врагов и начинаем путь вниз. По всему зданию черные «маски-шоу», валим и бежим, бежим и валим. Спускаемся во двор внутри здания — по лесам, по лесенкам, прыгаем и бежим. Выбежав на улицу, валим парней внизу и тех, что наверху. Бежим по двору — два коммандос, убиваем, налево — в лифт, поднимаемся… Конец.

ЧАСТЬ 3. Пробуждение от американских грез

Пролог.

Очередной кошмар Макса. Бежим, куда бежится. За Моной, мимо камер, к своему кабинету. Конец уровня.

Единственный прикол — выбегать из-за угла боком, чтобы видеть, что там происходит еще до того, как там появляется Макс, и смотреть, как Мона появляется из воздуха и в воздухе же растворяется.

Глава 1. Слишком упрямый, чтобы умереть

Толкаем дверь, враг падает, бежим в дверь слева, по лестнице — на третий этаж, далее — налево в левую дверь Surgery. Потом бежим, куда бежится, и добегаем до комнаты с перегородками, которые нужно оббежать справа, против часовой стрелки, и засесть в дальнем правом углу. Сидим, выстрел; начинаем бежать против часовой стрелки к выходу. Подбираем пистолет охранника и валим парня в униформе, а потом и маскарадного клоуна. Дальше еще много мест, где окопались клоуны, поэтому бежим осторожно.

Бежим-бежим, а коммандосы валят людей в оранжевом и светло-зеленом. Ждем, пока завалят, и валим их. Сложно. Лучше к ним не соваться, а ждать, пока они сами полезут по одному, и так их выносить. Заходим в комнату, набираем оружия и таблеток. Бежим-бежим, забегая во все комнаты — везде что-то есть поживиться.

Бежим-бежим, аж до телевизора. Дверку с надписью Exit толкаем и даем задний ход. Осторожно по одному валим тех, кто из нее будет вылазить. Не вылазят — еще раз толкаем и отступаем. Совсем не лезут — становимся слева от двери, толкаем — стреляем в тех, кого видно, и отступаем. Место гиблое — аж семеро парней в масках. Когда завалим всех, проходим в гараж, и там еще тусняк. Валим всех, конец уровня.

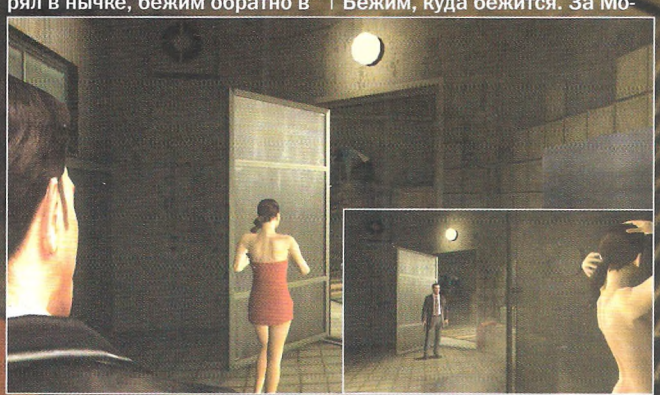
Глава 2. На пути к Краху

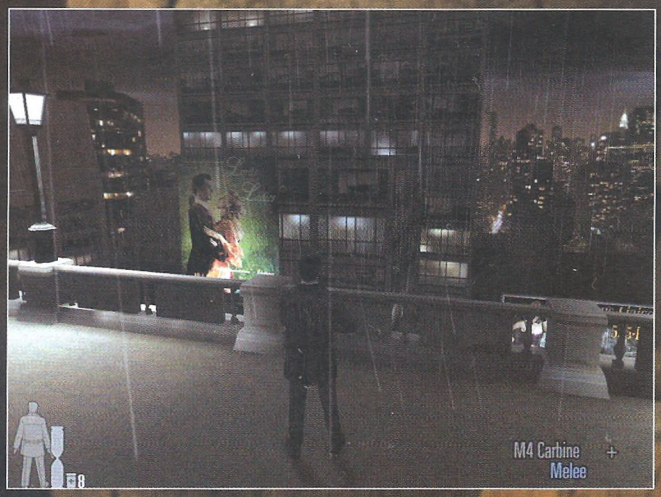
Валим тех, кого видим — их там всего трое-четверо. Бежим-бежим, в углу комнаты за баром собираем оружие, бежим дальше, через кухню — в столовую. Тут — кучка народу. Валим их всех, поднимаемся наверх по лесам. Налево и в дверь — там в углу слева лежат боеприпасы и сам красавец Страйкер. Подбираем. Жить стало легче. По лестницам вверх, вверх до тех пор, пока не увидим слева в стене дверь. Открываем, проходим подсобку, открываем дверь… Не стрелять! Это чучело. Собираем все патроны и пушки, которые тут лежат, и валим обратно — чучело можно взорвать и самому, но оно и так бабахнет. Сзади выбегают два типа, а в проломе на лестницах кучи народу — сверху, снизу, по сторонам. Везде. Валим всех. Идем по лестницам вверх, а потом вниз. Спускаемся в подвал — пара бойцов ломится из двери. Проходим их, в гараж — там еще несколько человек. Дальше идем по лестницам наверх в знакомый кабинет. Валим гадов с микрофоном.

Глава 3. Война

Входим в дом, поднимаемся, валим троих маскарадников, выходим на улицу — слева наверху еще двое в масках. Входим обратно, идем на второй этаж и в дверь. Выходим к пролому в стене возле туалета, валим типа этажом выше (читай дальше!) и маску через дорогу в окне. Стреляем по канистре — падает настил. Идем на третий этаж, проходим мимо бомжа с телеком, идем в дверь и в пролом, проход в соседний дом, идем наверх, там троица валит врага. Можно не вмешиваться, и троица примет нашу сторону (это если мы не убили того типа, после которого написано «читай дальше!» ☺). Но их слишком сложно контролировать, и они могут стрелять по врагам сквозь Макса, поэтому лучше валить их сразу. Тем более, что толку от них мало, да и потом они все равно против нас ополчатся ☺. И еще от них можно получить пользу, если с первого же раза их грохнуть. Читайте дальше — узнаете. В любом случае, там, где они топчутся, за углом — нычка. Подбираем рулезы — и вниз.

Спускаемся вниз, пока не увидим ход в сторону. Убиваем, убиваем, вылазим в пролом и по доскам на железных балках переходим над дорогой в дом напротив. Проходим его насквозь. И замечаем тот самый глюк с пользой для нас: три мафиози будут всю дорогу встречаться нам, говорить с





нами, но стрелять в нас. В общем, их можно убивать немереное количество раз и собирать их оружие раз за разом. Как бы там ни было, пройдя дом насквозь, снова по деревяшкам перелазим из окна в окно, и наконец, трое мафиози снова живы ☺. Тут их уже не надо валить — теперь эти десять раз убитые нами трупы будут нашими союзниками.

Выходим на улицу, пропускаем дедуганов вперед, а сами пытаемся их прикрыть. Прямо, налево и взорвав бочки возле горящей черной машины, можно проникнуть в комнату, где патроны и страйкер (в ящике) и еще что-то на полочке.

Возвращаемся назад, к зеленой двери, проходим, убиваем тех, что приехали на фургоне, и тут — конец уровня.

Глава 4. Мой самый дорогой друг

Защищаем придурка в костюме с бомбой в башке.

Сначала валим тех, кто уже бегает по дому, и выходим во двор. Пусть этот дурик там где-то бегает — это его дело. Мы стоим и ждем. Через забор лезут черти — валим их всех, пока они не перелезли (примерно с четвертого чела полезут еще и двое справа). Лучше использовать весь буллет-тайм, чем потом разбираться с ними во дворе. Кстати, тени тех, кто лезет, видны сквозь забор — удобный глюк! Когда дурилка начнет кричать «Пейн!», это значит, он побежал дальше. Бежим впереди него до тех пор, пока не упремся в дверь, которую не открыть. Он ее откроет сам, входим в комнату. Слева окно — оттуда вылезут черти (двое). Валим их. Дурила побежал дальше. Башка не пролазит — в окна снова лезут два черта. Валим, из двери, куда не пролезла башка — еще два черта. Потом дурилка снова бежит аж до лифта. Напротив лифта забираем четыре таблетки. Остаемся убрать четырех чертей из двери справа от таблеток и двоих из той, из которой мы пришли. Дурилка уезжает на лифте, мы бежим пешком. Еще четверо тоже поднимаются по лестнице. Валим и их.

В квартире дурилки бежим в оранжерею — сквозь двойные двери. Жесть со стены снимет черт, и еще двое внизу. Валим. Прыгаем вниз, на фургоне приедет трое — кидаем им туда подарок. И сразу же направо и назад — туда, куда бежит дурик. На стене напротив снимаем черта, а валим тех, кто в фургоне, толкаем дверь за спиной и ждем, пока дурик залезет вовнутрь. Отстреливаемся изо всех сил. Потом поднимаемся по лестнице в гараже и поднимаем дурилу на подъемнике (кнопка прилагается). Сдерживаем напор тех, кто влетит в гараж на фургоне. Дальше бежим и отбиваемся от тех четырех, что увяжутся за нами. Конец. Ура.

Глава 5. Неудавшаяся игра

Мона — вперед, налево, вниз, в дырку в потолке кабинки. Сквозь тир бежим, куда бежится, до серой гипсокартонной стенки в конце подъема. Она открывается, и мы падаем внутрь помещения и бежим, не останавливаясь, вперед, налево, и в дальний угол с двумя коробками и картонным мужиком. Пережидаем взрывы. Идем в свежий пролом, забегаем за фальшивую стенку и ждем. Балка упала — идем по ней наверх, спрыгиваем на крышу кабинки, спрыгиваем вниз и бежим, куда бежится. Возле огромной бочки ждем. Потом оббегаем ее, хваем таблетки и включаем сигнализацию. Пожар перестал.

Бежим к разрядам на трансформаторных будках, в дверь слева от них, сквозь двери (осторожно! Там падают ящики!). Добегаем сквозь двери до рубильника, обесточиваем те самые трансформаторы и бежим к ним. Теперь тут проходим и идем наверх.

Бежим-бежим, вот он, Макс, и с ним — конец уровня.

Глава 6. Хороших концов не бывает

Бредовый уровень. В смысле — Макс бредит, тяжело раненый. Рассказывать, куда бежать, смысла нет. Бежим за туманом ☺.

Глава 7. Любовь причиняет боль

Убиваем всех во дворе. Еще пара масок — наверху, слева от входа. Вход открывается — еще один тип, и один сразу за дверью. Подозрительно тикает? Встали возле входа. Как только весь потолок рухнет — открывается дверь. Валим охранника, который оттуда вышел. Еще один — за дверью в комнате с роялем. Взрываем канистры (красиво!) — и в дверь справа. В дворике два врага и еще пара-тройка — на крыше, откуда их снимает Мона. Помогаем ей. Открывается дверь, оттуда еще двое лезут. Убираем; в дверь напротив входа, в шкафу — таблетки, а за дверью — враги. Два — внизу, остальные — сверху. Нижних убираем и начинаем валить тех, кто бегает наверху. Появляется Мона, помогаем ей отбиться, забравшись на поваленный шкаф. Она убегает, открывается дверь, оттуда еще двое в масках. Рыпаемся вперед — еще трое, кидают гранату. Отступаем, взрывается граната и две канистры. Чисто.

Вперед — в зале еще одна перестрелка. Обезопасимся, взорвав все канистры. Добиваем тех, что внизу, убиваем тех, что вылазят справа наверху и внизу из дверей. Задних верхних валит Мона. Идем в дверь. Дальше — двое на лестнице, трое — этажом выше. Валим. Дверь-дверь-дверь — еще двое в масках. Выходим — вниз. Во дворе трое. Валим, в углу — куча подарков. Собираем. Со второго этажа идет еще один — валим.

Вперед — там Мона. Бежим через двери параллельно. Валим всех, кого видим. Встречаем Мону у дверей — ура, конец.

Глава 8. Это старое знакомое чувство

Бежим в дверь, в левом углу — враг, валим и сами ныкаемся там. Взрыв, залазим в бронированную камеру и закрываем дверь. Все взрывается, вылазим, выходим в пролом, падаем в пролом возле выхода, внизу враг. Валим его. Далее начинается самое сложное — бежим по подвалу, валим двоих, пробегаем, на лестницу. Ждем. Обвал — перепрыгиваем дырку, бежим в дверь. Бежим, убиваем, убегаем. Взрыв. Железная лестница — поднимаемся, открываем дверь и тут же закрываем. Ба-бах! Заходим, убиваем двоих уровнем ниже и двоих — выше. Сзади еще подтягивается тусовка. Бронированное стекло, а за ним — Влад. Слушаем придурка.

Убиваем двоих телохранителей, включаем лифт, собираем боеприпасы и таблетки. Поднимаемся на лифте — еще двое внизу, один наверху, и там же Влад. Влада пугаем, остальных — валим.

Едем на инвалидном подъемнике и убиваем тех, кто пытается остановить нас. Влада гоняем, чтоб не жал кнопочек. Поднялись, идем в дверь, Влад — наверху. Под куполом видно коричневые фиговинки, вроде как пробки. Стреляем по трем видимым штучкам, обвальчик. Видны еще штуки, держащие здоровый зеленый конус — стреляем по ним и по оставшимся двум, обойдя платформу вокруг. Обваливается конус, и Влад — полудохлый. Добиваем, если он и правда жив.

Конец. Правда, несложно?

Max Pagan

Название: Freedom Fighters
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Electronic Arts
Системные требования:
Минимальные: Pentium III или Athlon 733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео Direct3D
Рекомендуемые: Pentium III или Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ



Мануал по борьбе за свободу, или Прохождение Freedom Fighters

Суть да дело

Хоть настоящих тактических элементов в игре не так уж много, это не означает, что можно везде и всюду ломиться напролом. Перед стартом миссии внимательно изучайте карту, в большинстве случаев есть возможность обойти врагов с тыла или занять более выгодную позицию для атаки.

Также следует помнить, что миссии взаимосвязаны, и выполнение определенных целей в одном месте может существенно упростить другое задание. Уничтожение, к примеру, вертолетной площадки предотвратит появление вертолетов противника в других миссиях, а подрыв склада или моста перекроет каналы снабжения и враги не смогут получать подкрепления.

Но, с другой стороны, без вертолетов и постоянно прибывающих подкреплений играть становится довольно скучновато.

В данной статье описан наиболее простой способ «честно» пройти игру, но, к сожалению, этот способ не является самым интересным, а это в свою очередь означает, что если вы хотите получить от игры максимальное удовольствие, то проходить миссии нужно чуть ли не в обратном порядке. Правда, с небольшими исключениями, которые описаны отдельно.

Прибить героя могут в любой момент, так что не ленитесь возвращаться к канализации и сохраняться.

А еще следует учесть, что коробки с боеприпасами добавляют патронов тому оружию, которое в тот момент у вас в руках. Поэтому если, к примеру, не хватает патронов для снайперки, придется сбегать к тому месту, где она была выброшена.

И еще один полезный совет: для отключения всех вступительных роликов вставьте в файл freedom.ini (cheatай дальше) строку DefaultScene=FF-Intro.gms. **Для удобства прохождение поделено на эпизоды, которые немного не совпадают с эпизодами игры.**

Оружие победы

Пистолет

Как на вид — «Макаров», что ли? Обойма на 17 патронов. Бьет слабовато, немного косит. Стрелять нужно только в голову.

Револьвер

Одна из составляющих «американской мечты». Шестизарядный кольт раза в два мощнее обычного пистолета. Из недостатков — малая вместительность барабана.

АК-47

А вот с этим стволом придется бегать почти всю игру, аж до появления ручного пулемета. Хорошая убойность при довольно высоком разбросе. Калаш — единственное оружие в игре, боеприпасы к которому встречаются в достаточном количестве.

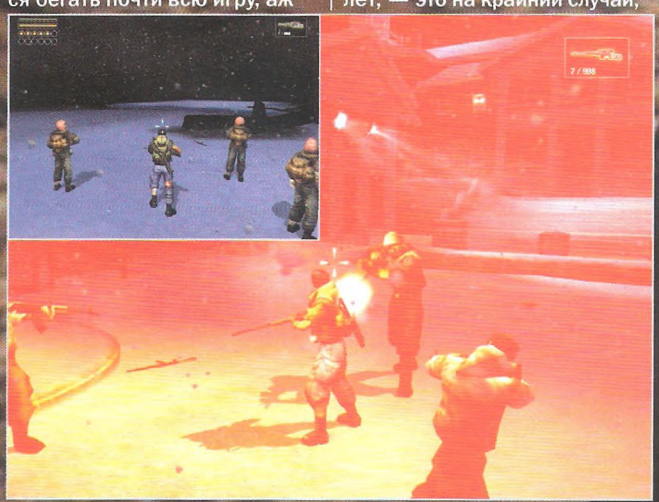
Пистолет-пулемет (ПП)

Этой пушкой вооружены спецназовцы и другие наворочанные товарищи. Магазин на 40 патронов, стреляет быстро и сильно, отдача слабая. На ближних и средних дистанциях гораздо эффективнее АК-47. Единственный недостаток — патроны встречаются не так часто, как хотелось бы.

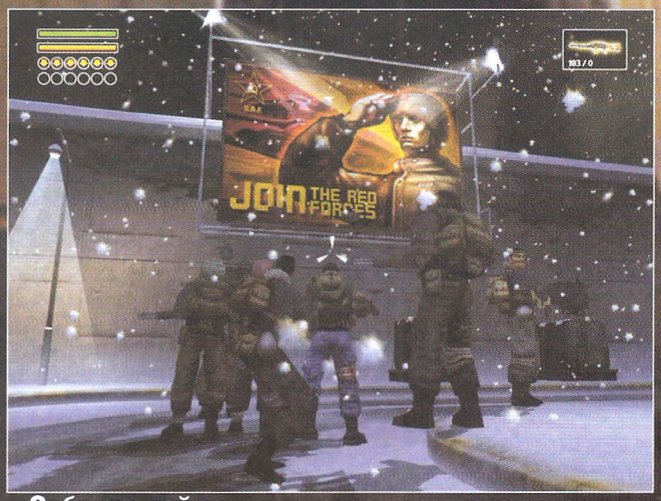
Помповое ружье

Грозное оружие ближнего боя, выстрел в упор и в голову ликвидирует почти любого противника. Но, к сожалению, подпускать врагов вплотную — не самая хорошая идея. Так что помпа, как впрочем и пистолет, — это на крайний случай,









когда вообще не осталось патронов к нормальным стволам.

Снайперская винтовка Драгунова (СВД)

Снайперка в ФФ довольно слабовата в сравнении с другими играми. Врагов капитализма нужно отстреливать, как белок в тайге — в глаз, чтобы шкуру не испортить. Шутка, конечно, но стрелять нужно точно в голову, иначе придется тратить еще один патрон.

Рокетланчер

Эксклюзивное оружие для борьбы с танками и вертолетами. Как правило, достаточно всего одной ракеты, чтобы вывести из строя вражескую единицу техники. Но, к сожалению, вертолеты имеют неприятное свойство появляться снова и снова, а новые ракетницы — нет.

Ручной пулемет

Самый крутой ствол в игре. Коробка с обоймой на 300 патронов, высокая убойная сила и скорострельность.

Патроны к этому чуду техники попадаются не так уж и часто, так что корчить из себя Джона Рэмбо не стоит — одному 3 патрона, другому 2, а вон тому паразиту придется выделить аж целых 5 порций отборного свинца.

Гранаты

«Лимонки» — штука довольно полезная, особенно в тех случаях, когда противникам некуда убегать. Гранаты имеют задержку перед взрывом, и за это время шустрые красноармейцы могут запросто разбежаться.

Коктейли Молотова

Как по мне, круче, чем гранаты: летят немного дальше, взрываются при ударе. Molotov'ы — весьма эффективное средство борьбы с пулеметчиками — две или три бутылки, брошенные из-за угла — и можно бежать подбирать столь нужный в хозяйстве каждого борца за свободу пулемет.

В арсенале Кристофера Стоуна также есть гаечный ключ и нож, но разве это аргумент против русских в борьбе за свободу?

Собссна гайд

Эпизод 1

Состоит из двух миссий — *почта* и *полицейский участок*, которые взаимосвязаны.

Идем к полицейскому участку, бородатый тип говорит, что снайпера их просто достали. Подбираем лежащий рядом заряд С4 и идем в район почты, где взрываем заправку, после чего возвращаемся к участку. Через подземку идем к гаражу, куда забираемся вприсядку, чтобы не попасли пулеметчики. Особо не напрягаемся — мочим всех (во двор можно не выходить — там много красноармейцев, а толку от стрельбы по ним — ноль). Освобождаем Изабеллу и вешаем флаг. Все.

Теперь *почта*. Изабелла ведет нас на временную базу и дает двух помощников. Выбираемся из здания и начинаем бороться за свободу. Слева от выхода из базы повстанцев, в самом углу, находится раненый гражданский. Если его вылечить аптечкой, харизма увеличится на 15. Еще один раненый — в тупике напротив горящей заправки.

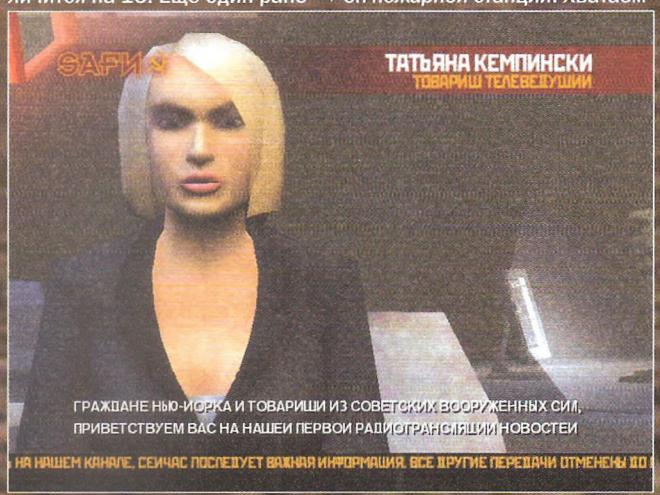
В здании почты на втором этаже — брат Криса, а на крыше слева, возле флага — несколько довольно крутых русских. Так что стоит перед заходом на крышу кинуть вслепую пару «Молотовых» или пустить вперед себя напарников.

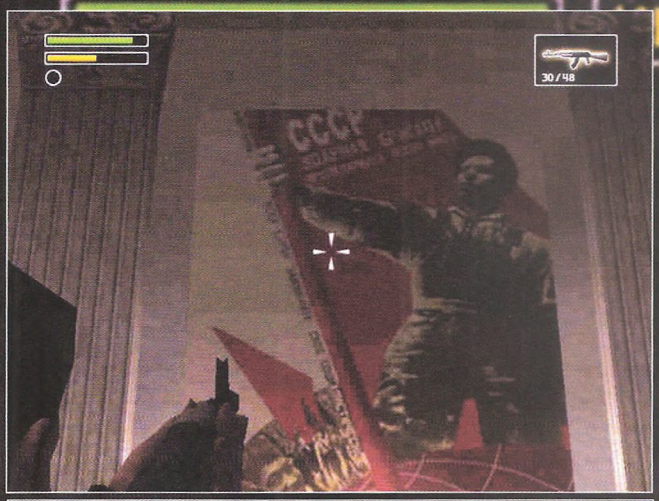
Эпизод 2

Выбираем *гостиницу* — сначала нужно вынести оборону разрушенной столовой, но не стоит забывать о снайперах в здании справа от столовой. Справа от точки старта есть переулок, из которого можно попасть в здание — там есть несколько русских, аптечки и один боец.

Затарились в кафе С4? Хорошо! Залезаем в люк, из которого появились в начале миссии, и переходим в *гавань*. Здесь главное — взорвать вертолетную площадку. Площадка взорвана? ОК, вертолетов больше не будет. Теперь через люк возле площадки переходим в район *пожарной станции*. Хватаем











бинокль (в убежище партизан, возле гранат) — и в бой. Захватываем пулеметную точку. Одного напарника можно оставить охранять позицию. Теперь по улице прямо и налево — дорогу перебегают солдаты — мочи козлов — это снайперы бегут занимать позиции. Подбираем СВД и по разрушенным стенам — в задние слева. Снимаем из снайперки всех особо вредных врагов, спускаемся, добиваем оставшихся.

А вот и мост. Тут налево к люку — сохраняться. В противоположную сторону — в сарайчике под плакатом с Танькой Кемпински — спуск к мосту и засада. Идем минировать мост. Русских тут до… в общем, много. А если бы не подорвали вертолетную площадку, то здесь и «вертушка» бы висела. Взрываем мост, в открытом вагоне собираем аптечки и по крыше еще одного сарайчика перебираемся на другую сторону, и через забор идем сохраняться к очередному люку.

Пожарная станция охраняется так же надежно, как и военная тайна☺ — пулеметные гнезда, снайперы и целый полк солдат. Тут нужно действовать аккуратно и не спеша. Внутри самой станции во время перестрелки желательно не подорвать ни одну из машин — из этого, понятное дело, ничего хорошего не выйдет. Еще одна стычка на крыше — и вот она, победа.

Мост взорван и «бобики» с подкреплением исчезли.

Самое время вернуться в *гостиницу*. Разбираемся с линией обороны противника, как и в прошлый раз. Теперь пора идти дальше. За поворотом возле отеля русских «туристов» — толпы и оравы, прям Тамбов, а не Манхэттен. А вот за кафе-столовой есть отличная дорога в обход, ведущая прямо к пленным. Пленных нужно освободить и провести к ближайшему люку, а заодно и сохраниться. Чуть дальше от места, где содержались пленные, есть вход в здание. Валим снайпера и начинаем кемперить. Все, теперь в гостиницу — вывешивать флаг, после чего — прямиком в *гавань*.

Начинаем зачистку территории. Оккупируем пулеметную вышку и косим врагов толпами. Идем в дом. Там лечим пенсионера и убираем снайпера. Можно кинуть вниз пару гранат. Из СВД убираем пулеметчиков и других «козырных» товарищей. Возвращаемся сохраниться и набрать бойцов, если это еще не было сделано раньше.

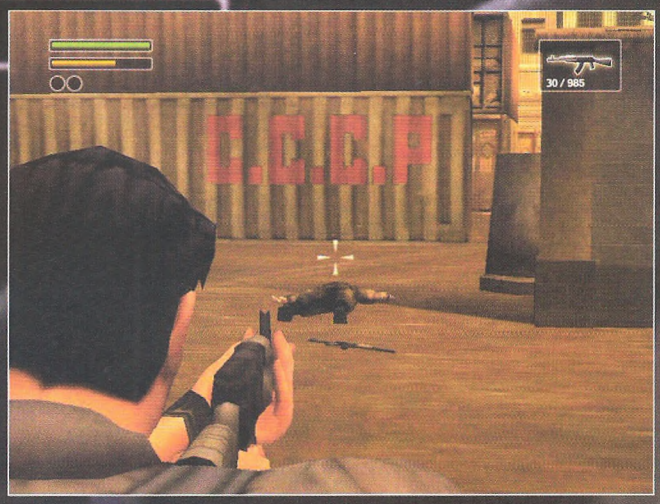
Возле люка на складе по трубе вентиляции можно залезть наверх и без труда перестрелять копошащихся внизу врагов. Заходим на склад. Много-много экшена — и мы победили.

Эпизод 3

Можно начать с *кинотеатра*. На этом задании нам понадобятся в основном бойцы с АК-47, так что не спешите нанимать команду.









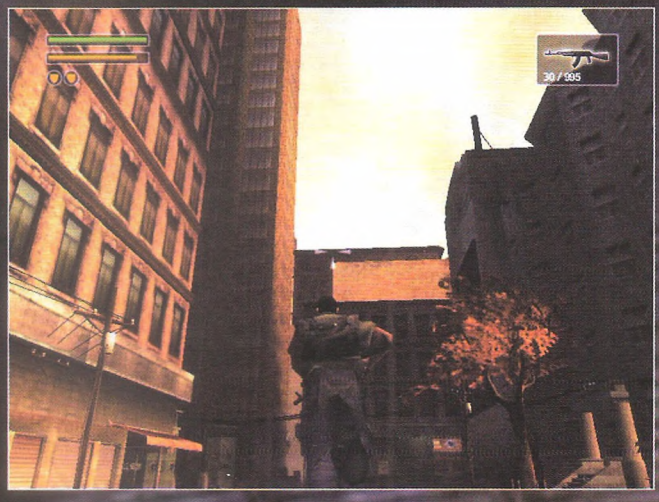
Расстреливаем патруль — и сразу налево, тихо-мирно, без лишней стрельбы пробегаем за забором в проулок, где нас уже ждет люк и новые бойцы. Справа — вход в здание и засада спецназа. Внимание! На выходе, на крыше дома напротив — снайпер. Заходим в этот дом, нанимаем бойцов, берем СВД и с крыши начинаем палить по бочкам и снайперам внизу. Перебив всех, взрываем вертолетную площадку и идем в подземный гараж. Сохраняемся и выходим из гаража на улицу. Слева — снайпер, справа — толпы врагов. А за поворотом — баррикады и пулеметные точки, прям укрепрайон какой-то. Так что СВД будет очень кстати. Ликвидируем пулеметчиков и бегом к насыпи и трактору, а там — направо и прямо в пролом в стене. Коридор приводит нас к очередному убежищу повстанцев и куче аптечек. Возле выхода из этого здания кучка борцов за свободу сдерживает атаки русских. Хорошо, но нам нужно прямо и наверх — к пулеметному гнезду, поливать агрессоров раскаленным свинцом. Замочив всех, сохраняемся — и вперед, в кино — в вечернем сеансе «17 мгновений весны» крутят. Аншлаг! ☺

Теперь можно заявиться и на *склад*. Эта миссия довольно сложная, и посоветовать какой-то простой и единственно правильный план действий очень и очень непросто.

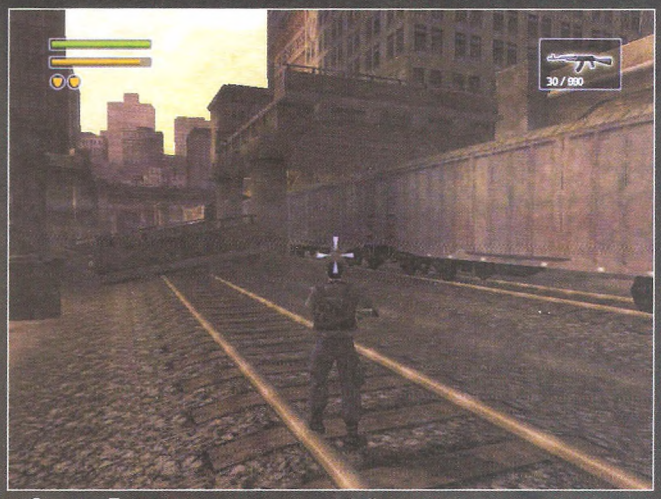
Теперь настал черед *электростанции* взлететь на воздух. В самом начале уровня можно сделать «финт ушами» — залезть на грузовик, а оттуда — на здание, и таким образом обойти линию обороны противника. Бойцов ставим в оборону и начинаем выманивать красных в этот самый закоулок. Потом выходим на улицу и разбираемся с теми, кто не попался на все наши уловки. Освобождаем пленных и сохраняемся. Через разрушенный тоннель и толпы красноармейцев перебираемся и пробиваемся через окутанный колючей проволокой хайвей. В разрушенном доме возле забора — снайперы, а бойцы рядом с радостью нам сообщат, что гораздо проще взорвать высоковольтную линию электропередач. Сначала можно покидать гранаты через забор, а потом уже бежать в атаку. Взорвав ЛЭП, лезем в канализацию сохраняться, а дальше по улице и за угол, перелезаем через забор в районе дырки в нем☺. Сейчас нам нужно направо, по разбомбленному шоссе. И вот тут-то в воронках от бомб и за разбитыми машинами нас ждет орава красноармейцев. В самой последней воронке сидит боец с рокетланчером, а чуть поодаль — снайпер, который не даст этим рокетланчером воспользоваться. И над этим участком шоссе будет кружить вертолет (если вам было в облом грохнуть посадочную площадку в районе *кинотеатра*). Таким образом, под шквальным огнем нужно порешить толпу врагов,











прибить ракетометчика, пока он не сделал то же с нами, добежать до воронки, схватить рокетланчер и, непрерывно стрейфясь (чтобы ни снайпер, ни «вертушка» не заставили нас загружаться), сбить вертолет, ликвидировать снайпера, пройти дальше по дороге, отбить очередную атаку врагов, которые лезут через забор (в это время довольно удобно их бить в упор), самим перелезть через забор, но уже в другом направлении. Отправляем всех бойцов на штурм вражеских позиций, в это время постреливаем в самых наглых, а заодно находим местечко побезопасней, ведь новый вертолет уже вот-вот должен появиться. Теперь можно перевести дух, сохраниться, а там уж и приступать к зачистке непосредственно электростанции.

Эпизод 4

Перед стартом миссии из оружия выбираем СВД и револьвер (или пистолет, кому как будет угодно). Сразу за первым поворотом — патруль. Угощаем их «Молотовыми» и подбираем АК-47. Заходим в маяк и производим зачистку. Наверху — снайперы. Берем СВД и начинаем кемперить, но патрона 2-3 все же оставляем про запас. Самые умные совки тут же побегут по нашу душу, так что АК должен быть под рукой. На высоченных вышках, как и следовало ожидать, — снайперы. Снимаем и этих гадов и начинаем зачистку местности.

Потом забираемся на вышку и в лучших традициях «Хитмана» из СВД ликвидируем генерала Татарина. Разумеется, тут начинается переполох — появляются вертолет и новые отряды врагов при поддержке бронированных верзил с ручными пулеметами. Этих лучше на расстоянии снимать из СВД. Ручной пулемет — штука хорошая, но все же эту пушку лучше оставить «на десерт». Сейчас лучше побегать с АК-47 или ПП, и только расчистив путь к выходу, вернуться за пулеметом.

Эпизод 5

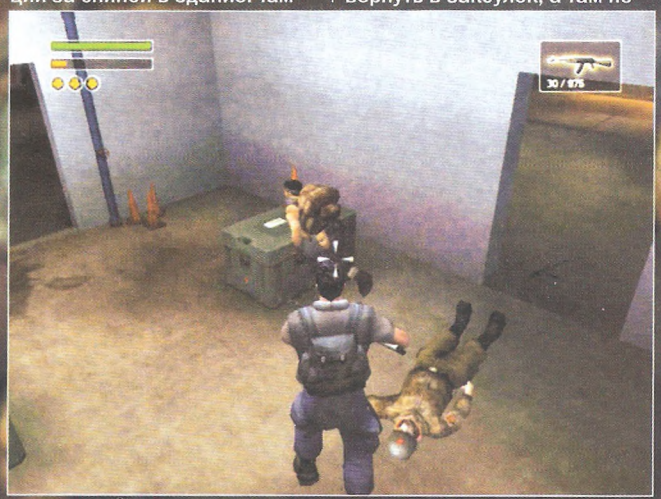
Русские накрыли базу в *канализации* благодаря козням полковника Ка-Ге-Бе товарища Бульбы. Отступать некуда, а это значит только одно — сохраняться нельзя и миссию нужно пройти, что называется, на одном дыхании. Карты нет, так что «спешите не спеша» и без лишнего героизма. В тоннелях вместо пулемета лучше использовать Калаш или ПП — эффект почти тот же и экономия патронов налицо. В конце миссии мистера Стоуна ждут новые друзья и новая база.

Эпизод 6

Черт, эти русские, кроме красных флагов и кирзовых сапог, притащили с собой и сибирские морозы ☺. Такие вьюги и сугробы могут быть под Москвой или в Брянске, но только не на Манхэттене. В первую очередь стоит посетить школу. Прохождение этой миссии не требует особых усилий. Как только появляемся, сразу взбираемся по вентиляции за спиной в здание. Там бойцы для наема и аптечки. Сначала освобождаем пленных, потом взрываем вертолетную площадку. После чего идем в «храм знаний» и выбиваем оттуда весь русский спецназ, который в книжках пытается найти знакомые буквы. Возле школьных туалетов — пара раненых гражданских. Подступы к флагу охраняются спецназом и какими-то нинзя.

На штурм *ТВ-станции* в качестве основного оружия выбираем рокетланчер. Вербуем бойцов и поднимаемся на станцию метро. Посылаем отряд в атаку и ждем, пока они всех перестреляют. Берем СВД, подбираем к ней патроны и устраиваем самый настоящий тир — русские основательно укрепились возле телецентра, понастроили укреплений. А еще тут был бы вертолет, который бы портил нам жизнь везде. Спускаемся вниз и по забитой машинами автостраде подбираемся к укреплениям врага. Если пройти еще чуть дальше, то можно завернуть в закоулок, а там по











трубе можно подняться на крышу здания, где кто-то заботливой рукой положил СВД. Достреливаем врагов, спускаемся, слева есть проход к люку. Сохраняемся и топаем назад за ракетницей. Теперь аккуратно идем к телецентру. Справа появляется рота красноармейцев и танк, который будет стрелять ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО по Крису Стоуну, то есть по нам. Так что быстренько взрываем танк, в то время как остальные разбираются с пехотой. Теперь, надеюсь, стало ясно, зачем нужно было брать РПГ в начале. Да, ракетланчер поблизости есть — на «вагоне» справа, но прорваться туда под градом пуль просто нереально (а если еще и вертолет в небе — шанс выжить отсутствует как таковой). Заходим в студию, ба, как все знакомо — именно это нам показывали по «телеку». Теперь по лестницам и узким коридорам — наверх, к флагу. Солдат много, и почти на каждом этаже — по пулеметчику. Стратегия проста — пускаем весь отряд в атаку, а сами добиваем особо резвых врагов.

Эпизод 7

Итак, попытка *штурма* правительственного острова провалилась. Почти. Первостепенная задача — взорвать ту самую злополучную вышку, откуда Крис под нашим чутким руководством стрелял по генералу Татарину.

Прыгая по льдинам, собираем разбросанное снаряжение и оружие. Аптечками лечим подстреленных бойцов и оставляем их до поры до времени вне зоны досягаемости вражеских пулеметчиков. Используя как укрытия обломки вертолетов, пробираемся к вышке. Внимание: янки не переносят купание в ледяной воде, так что не стоит увлекаться художественным плаванием, это чревато летальным исходом. Чуть левее, на льдине лежат два рокетланчера, хотя для подрыва вышки достаточно всего одного выстрела. Бааабах — все, задача выполнена. Возвращаемся за напарниками и на подступах к еле заметной невооруженным взглядом лестнице (нечего глазки пялить, когда бинокль есть) вступаем в бой с подоспевшими противниками. За время нашего отсутствия русские успели построить забор в самом неподходящем месте. Да еще возле флага регулярно высаживается десант. Короче, идем в обход.

Аккуратно и тихо проходим между контейнерами, наша цель — пулеметная точка на парапете. Делаем прорыв и косим всех. В углу — раненый гражданский. Сначала через забор перелезают гранаты и «Коктейли Молотова», а потом — Крис Стоун с отрядом©. Возле флага регулярно высаживается десант во главе с пулеметчиком. Набираем полный магазин патронов и только потом занимаемся флагом. Но вертолет будет мешать это сделать. Очень мешать.









Для дальнейшей борьбы нужно C4, причем в немалых количествах. А где ж его взять? Правильно — придется почистить военный склад.

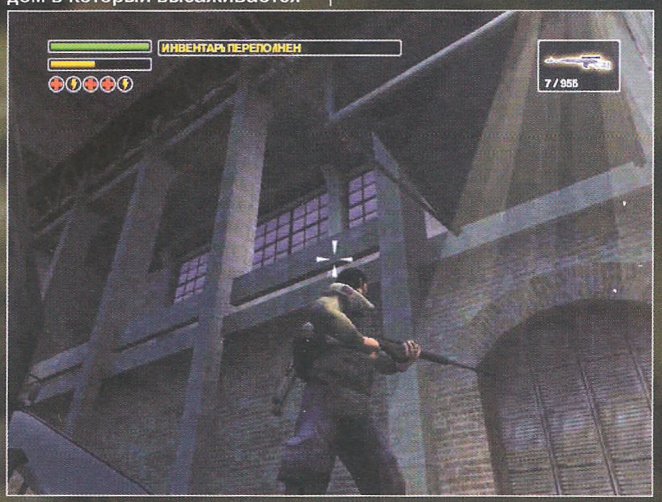
Сразу на выходе из тупичка посылаем бойцов вправо в атаку — там патруль. Возвращаемся к люку, чуть дальше и направо, взбираемся на парапет и выносим пулеметчика. Сохраняемся у люка и идем подальше по улице. Спешить не нужно, а то придется драться с кучей врагов. В первом складе — солдаты и аптечки, а чуть дальше и левее, во втором — пулеметчик и нинзя. Возле шлагбаума — рота солдат. Наискосок и вправо — проход к складу, где C4 лежит. И враги. Действовать нужно быстро — на горизонте появляется вертолет и сразу же, как назойливая муха, начинает кружить над отрядом, паля из всех стволов. Берем C4 и бегом за угол, сохраняться. Идем вдоль борта корабля, по пути отстреливая врагов. Поворачиваем направо, там засада, теперь по лестнице наверх — мочить снайпера. Выглядывает из окна — неприятная там картина — очередная толпа злых врагов. Посылаем бойцов в атаку на них, а из СВД снимаем, кого получится. В ангаре справа — раненый гражданский (харизма +15), пулеметчик, спецназ и проход к флагу.

Теперь на повестке дня — *артиллерия* русских. Идем влево, возле первой гаубицы — простые солдаты, которым нельзя дать возможность подобраться к пулемету, а возле второй — слева громила в черном и с ручным пулеметом, а справа — спецназовец-нинзя. Тоже в черном. Короче, обуваем тут всех в белые тапочки, хоть некоторым это и не идет ☺, взрываем обе пушки и топаем в направлении горящего здания. По пути сохраняемся. Поворачиваем направо. За желтым трактором — укрепленная позиция, где торчит несколько солдат и снайпер. Отряд — в атаку, и пока они отвлекают противников, нужно завалить из СВД снайперов слева, возле выхода из деревянного одноэтажного дома (там раненый гражданский), и справа — на крыше, за сеткой. Остальные патроны всаживаем в дурные головы особо наглых противников. Возвращаемся для сохранения, после чего заходим в дом, на крыше которого стоял снайпер. Врагов на первом этаже навалом, поэтому сначала из-за угла бросаем гранаты, а потом уже вступаем в схватку. В сортире сидит очередной раненый, которого нужно накормить аптечкой. На крыше — враги и вертолетная площадка. Площадку взрываем и идем сохраняться. Возвращаемся в это же место, и через другой выход попадаем в проулок, где по лестнице попадаем на второй этаж ангара. Слева в каморке на противоположной стороне — снайпер. Внизу — коробка с патронами (для пулимЙОта☺ — он нам скоро пригодится). Выходим тем же путем, что и пришли, на перекрестке сворачиваем влево и через укрепления русских прорываемся к дому с флагом, почти перед входом в который высаживается десант. Посылаем отряд в атаку — сверху для теплой встречи спускаются солдаты и пулеметчик. Разбираемся с ними и бегом наверх — там очередной раненый и флаг.

Теперь пора посетить *доки* и навести там порядок. Сразу отправляем отряд вперед, в атаку. В то же время смещаемся чуть левее — справа будет пулеметчик, которого было бы неплохо обойти с фланга. Сворачиваем направо. Оставляем команду и по вентиляции забираемся наверх в пролом в стене. Приседаем и забрасываем гранатами солдат внизу. В правой части склада — патроны и двое раненых (харизма +15). Выходим из склада, справа — пулеметная точка. А чуть даль-







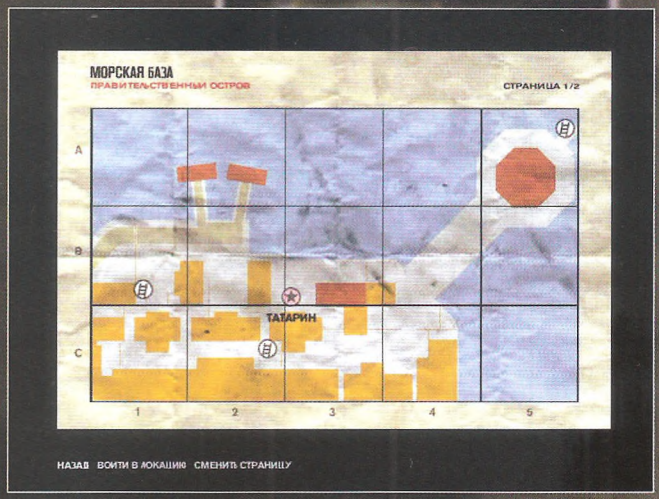




ше — еще враги при поддержке пулеметчика. Теперь делаем решающий рывок к вертолетной площадке. Закладываем взрывчатку и готовимся отбивать атаку с крыш. Идем через ворота и устраиваем с противником игру в прятки между контейнерами. В результате выходим к ангару, возле которого две укрепленные точки и враги. Справа — закрытые ворота, а еще правее — незаметная дверь, ведущая к флагу. Все!

Финита, блин, ля комедия. Васьки, go home! Вся команда дружною толпою появляется из люка. Последний бой, он трудный самый. Слева в складе — аптечки.

Сдаем вправо, прыгаем в траншею, команду — в атаку, а нам по траншее — направо, к разрушенному дому, там наверху — солдат и станковый пулемет. С его помощью подавляем сопротивление и аккуратно начинаем пробираться ко входу в бункеры. Снимаем снайперов с вышек и заходим в форт. В комнатах слева и справа — много бронированной солдатни. Теперь забираем влево, врагов тут хоть отбавляй, чем, собссна, и придется заняться. С боем прорываемся через комплекс коридоров и шестиугольных комнат, выходим на улицу и направляемся к вышке с прожектором. Снимаем охранника и идем дальше. А вот и камера, где чахлики из Ка-Ге-Бе держат Изабеллу. Освобождаем эту леди и идем дальше по лестнице. Куда идти — направо или налево — особой роли не играет, главное, что мы



уже на финишной прямой. Дальше начинаются фортификации и толпы русских. Пробиваемся так же, как это делали раньше, и вывешиваем флаг. А потом еще и еще. Все, игра пройдена. Почти.

Потому что при прохождении на высоких уровнях сложности станет доступным бонус-уровень под названием *Остров Свободы (Liberty Island)*. Судя по всему, его планировали сделать одной из миссий в кампании, но почему-то передумали, скорее всего, из-за недостатка времени. Уровень этот ничем особенно не блещет, разве что недоработками. Но если кто сумел пройти игру, то и «остров свободы» будет пройден без особого напряга.

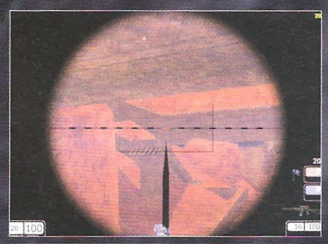
Вот, собственно, и все, что хотелось рассказать. Приятной игры, и пусть удача будет на вашей стороне.

Пастор Шулер



Название игры: Chaser. Вспомнить все
Жанр: FPS
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Разработчик: Cauldron
Мультиплеер: 63 человека, LAN и интернет
Требования: низкие ☺









Прохождение Chaser, или на Марс без проблем!

Здрасте всем! Ну, что у нас на повестке дня? Chaser. Игра довольно простая, если просечь тему и знать разные приколы. Чтобы их узнать, во-первых, нужно внимательно (!) читать все задания… Повторяю: внимательно читать все задания. И во-вторых, нужно играть с 32-битным цветом (особенно на уровне под водой) — многие объекты видны только в таком режиме. В 16-битном цвете они сливаются с фоном. Ну, и третье. Игра — линейная, как и многие (почти все) другие шутеры. Не промахнитесь. А чтоб уж совсем не заблудиться, читайте этот мануал.

Общее правило для игры: если ты видишь врага, то это не обязательно значит, что он тоже видит тебя. Посему, если хочешь пройти тихо — не трогай его, пройди тихо. До тех пор, пока не увидишь голову врага, он тебя не видит.

Модель повреждения в игре стандартная: выстрел в голову человека его убивает, попадания в другие части тела — ранят на сколько-то процентов. При окончании хит-пойнтов объекта он просто дохнет. И поэтому, попав в руку достаточное количество раз, можно убить любого противника. Так что если здоровья осталось мало, лучше не лезть на рожон, а стрелять в те участки тела, что видны. Выглядывает из-за угла нога — стреляем в ногу прицельными одиночными выстрелами, видна рука — то же самое. Не пытайтесь попасть в голову, если ваша цель — просто пройти игру.

Остальные, более конкретные советы, будем давать по тексту.

Миссия 1: Majestic Station

Везде по уровню встречаются враги. Их много, поэтому схватки не комментируем.

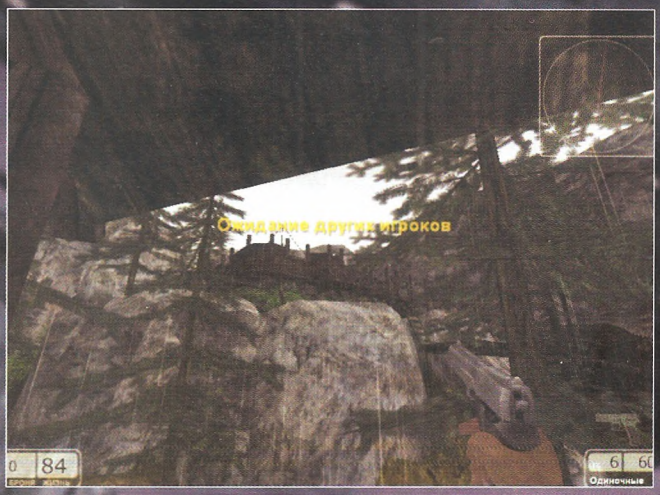
Бежим, спускаемся по лестнице в самый низ и видим дверь с желтым светом на электронном замке. Подходим, юзаем, открываем, проходим до следующей двери с желтым. Проходим, ждем, пока двое пройдут и бабахнет взрыв. Идем туда, куда ушли эти два типа, и забираем у них оружие. Дальше начинается экшн.

Бежим до тех пор, пока не прибегаем на что-то вроде трехуровневого склада. Стреляем всех, кого видим, а потом поднимаемся на лифте на второй этаж. Юзаем комп, происходит движняк, и по ящикам, которые свалились, запрыгиваем на третий этаж. Бежим-бежим, аж до двухуровневой комнаты, залазим в подъемник и едем вниз. Выбегает еще одна тусовка — валим ее и идем туда, откуда она пришла. Вперед, до зала с силовым полем и желтым кругом на полу. Становимся в круг, юзаем комп, проходим в дверь, которая справа. Бежим вперед












по коридорам, открывая все, что открывается, до тех пор, пока не упремся в глухую дверь. Слева от нее — лестница, спрятанная в стене. Поднимаемся на самый верх и бежим до спасательной шлюпки. Конец.

Миссия 2: Montack City

Что было надето на Чейзере, когда мы улетели со станции? Правильно. А что надето теперь? То-то же! Эти вещи явно лежали в шлюпке. Ну, этот грех — на душе разработчиков. Ладно, бежим.

Забираем берданку и патроны и движемся вниз. Тупо идем, куда идется, и валим всех рейдеров до тех пор, пока не увидим горящий дом. Поворачиваем левее и проходим дом насквозь. Идем по тоннелям — врагов кучи. Валим, ясен пень, всех подряд, заходя во все комнаты, обходя все коридоры — патроны и оружие спрятаны много где, но найти их просто. Выходим на открытую площадь, идем в правый ход и в конце концов упираемся в забор, который перепрыгиваем по коробкам, и идем вперед к концу уровня.

Миссия 3: Watergate

Стелс-миссия. Довольно прикольная и вся в скриптах.

Обходим здание справа (против часовой стрелки) до тех пор, пока не услышим охранников за углом. Ждем, пока напарник не даст знак, и входим в подъезд, который охраняли эти типы. Дальше — путь один. Когда увидите маляров, нужно спрятаться в левом углу и подождать, пока откроется дверь, кто-то что-то скажет и уйдет. Идем в дверь слева от маляров, проходим комнату и выходим на лестницу. Проходим в дверь с камерой наверху и идем вперед через комнату, выходим в дверь на лестницу. Поднимаемся на один этаж и идем вперед, поворачиваем направо и идем во вторую дверь слева; через комнату идем в коридор с малярами. Как только они уходят из поля зрения, идем за ними (если включить режим noclip, то можно увидеть, как они растворяются в воздухе ☺). Идем вверх, не попадая в поле зрения камер, и идем в темный коридор, где поворачиваем направо и идем в правую дверь. Проходим две комнаты и натыкаемся на спящего охранника. Медленно проходим мимо и идем в правую дверь. Выходим в коридор и идем налево. Идем прямо, заходим в комнату, где идем в ванную (справа). Подходим к окну. Смотрим ролик и премся.

Идем обратно в коридор, проходит охранник, и мы идем туда, откуда он пришел, и снова идем к окну. Снова втыкаем в ролик. Возвращаемся в первую комнату, где мы слушали разговор, и вылазим в дальнее окно прямо на леса. Спускаемся вниз и идем к машине.

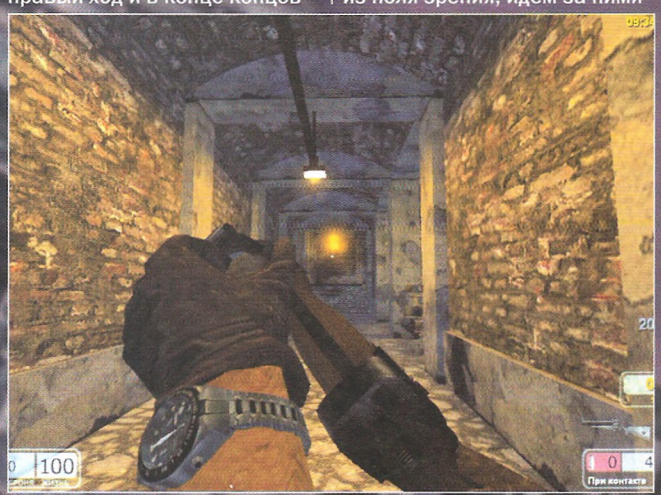
Миссия 4: Waterworks

Обходим станцию справа — ломиться в лоб смысла нет. В здании справа есть дверь, заходим. По лестнице поднимаемся на последний этаж. Идем по коридору, пока идется. Заходим в комнату, через дырку в стене лезем на пандус. Идем до железной балки, переходим ее — и в вентиляцию.

Валим всех и идем в левую дверь. Доходим до конца коридора, сверху валятся бочки — убиваем тех, кто их скинул, поднимаемся по лестнице. Теперь спускаемся по пожарным лестницам, убивая всех, кто их охраняет. Когда дойдем до длиннючей лестницы, лезем по ней на самый верх и идем, куда получается. Доходим до пара, спускаемся по лестнице вниз, убиваем всех и закрываем кран. Залазим обратно и проходим место, где был пар. Идем, куда идется, пока не дойдем до зала с вентиляционной шахтой. Лезем в нее и ползем по ней. Вылазим, бежим вперед до следующей шахты, пролазим ее до конца, вылазим. Конец.

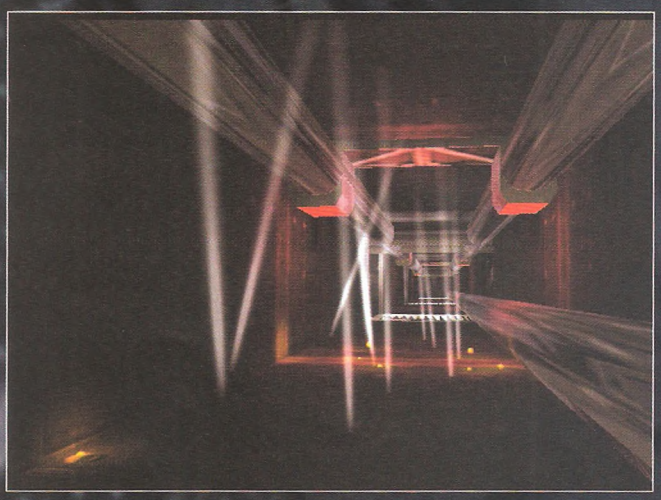
Миссия 5: Little Tokyo

Идем вперед до тех пор, пока справа не увидим дырку.









Сваливаемся вниз и идем, куда идется. Вылазим из тоннеля, поворачиваем направо, идем прямо и опять направо. Поднимаемся по лестнице, которая появится слева. Вылазим на улицу и перелазим через забор по коробкам.

Пошла жара. Везде лезут типы в черном, которых видно по глазам и слышно по звукам, которые они издают. Двигаемся медленно и валим всех.

Идем прямо до поворота налево, повернули, уперлись в забор, справа в нем — дырка. Пролазим, валимся в колодец и идем все время по верху — снизу завалят быстро. Идем, перелазим через трубу, снова идем, идем, идем. Дальше два забора, вроде бы непроходимых. Залазим на верхнюю трубу и по ней перелазим. Идем-идем, доходим до платформы, дверь.

Выходим на улицу — со всех сторон стрельба, осторожно. На крышах сидят довольно меткие парни. Идем в сторону бара и — в проулок. Бежим-бежим (за всеми углами — нинзя и еще какие-то кошмары), зеленые ворота. Сзади открывается дверь, ломимся туда, поднимаемся на последний этаж, смотрим в окно — машина таранит ворота. Спускаемся вниз, подходим к машине. Конец.

Миссия 6: Nippon Hotel

Находим открытую вентиляцию и лезем в нее. Ползем. Сваливаемся на лестницу. Валим типа, идем наверх. Идем в правую дверь и бежим, бежим до выхода на лестницу. Идем на самый верх, а там — в дальний конец. Спрыгиваем вниз через окошко. Идем к дереву, смотрим кино, идем к камням — там люк. Лезем вниз, ползем, ползем, пока снова не свалимся на лестницу. Выходим в Exit.

Бежим-бежим до вертолетной площадки. Валим там толпу народу. Бежим-бежим, опять перестрелка, и так — до самого отеля.

По коридору, что за подсобкой, бежим налево до двери справа, которая ведет в подсобку. Проходим ее и валим двоих типов. Поднимаемся по лестнице — и в дверь. Идем прямо, мимо водяного каскада, заходим в подсобку слева. Проходим комнату.

Проходим мимо стабилизатора 1, через вентиляцию идем к стабилизатору 2, по ящикам залазим на пандус, перелазим. Поднимаемся по лестнице, возле стабилизатора 3 лезем в вентиляцию, пролазим в комнату управления. Юзаем комп, идем обратно. Идем до стабилизатора 6, залазим в лифт.

Миссия 7: Portland

Сначала валим всех врагов, потом защищаем грузовик. Чтобы пройти уровень, нужно тупо стоять и крутить башкой, следить за тем, чтобы никто не пролез сверху, пока смотришь вниз, и снизу, пока стреляешь в тех, кто сверху. Когда сверху завалишь всех, можно выйти на улицу (во время охраны грузовика) и там валить тех, кто лезет слева и справа. Довольно сложно, но при достаточной сноровке вполне возможно.

Миссия 8: Lighthouse

Идем к маяку (снайперкой можно поснимать всех, кого видно). Идем до первой лестницы слева и вниз. Вперед — до самой двери в здание. Внутри идем вперед и направо. Через комнату, скачем по ящикам на крышу, валимся вниз. Бежим вперед к дальнему дому и влазим в него через дырку в стене. Залазим в проход и идем направо. Бежим-бежим, поднимаемся на второй этаж. Выходим на балкон и обходим дом. Спускаемся по лестнице, и еще раз по лестнице вниз. Идем в правую дверь, вперед и в левую дверь. Поднимаемся по лестнице, потом залазим на «вышку», через дырку в полу лезем вниз, а там бежим прямо и налево. Сваливаемся через дырку в трубе. От ящиков идем прямо и налево. Заходим в дверь и отбиваем решетку с вентиляции. Залазим в шахту и ползем до маяка. Поднимаемся по лестнице вверх и идем в самую дальнюю дверь. Бежим-бежим, по лестнице, поднимаемся до конца, входим в комнату. Юзаем рычаги, спускаемся в самый низ, залазим в лифт.

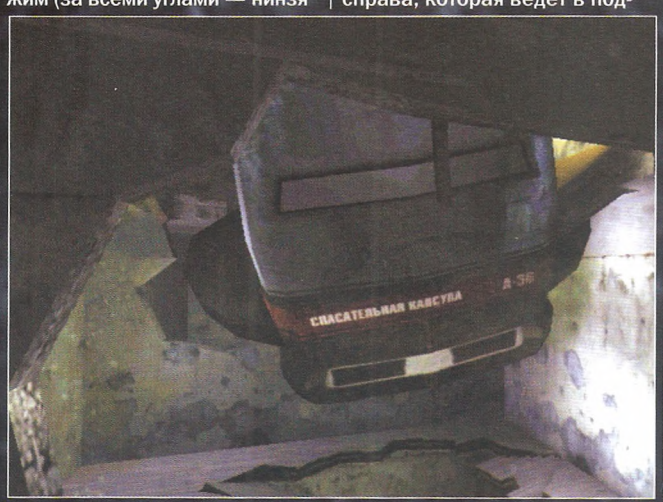
Вылазим. Берем снайперку и, выглядывая сначала в правое окно, а потом, по мере продвижения грузовика, переходя налево, убиваем всех солдат, бегающих внизу.

Миссия 9: Underwater

Плывем под водой, отстреливая «медуз». Главное — это что желтые маячки нужно проплывать насквозь, тогда активируется следующий маячок, обычно находящийся в поле зрения. На корабле, активировав очередной маячок, плывем туда, куда плыли, и обязательно наткнемся на еще один маячок. Главное — не уплывать далеко от активированного маячка. Можно заблудиться. Именно на этом уровне крайне важно играть в 32-битном цвете.

Миссия 10: Harbor

Подходим к забору и валим всех, кого видно — дальше бу-







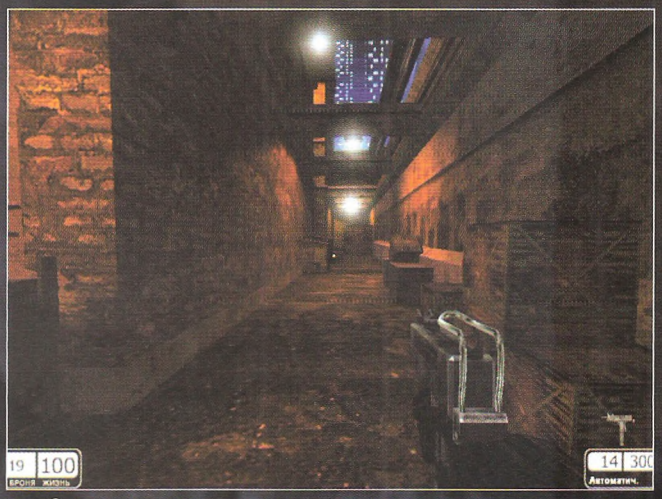
дет легче играть. Заходим в здание, валим всех, вылазим в окно. Бежим к забору и лезем в здание слева. Поднимаемся на второй этаж, вылазим на балкон, вылазим на крышу, спрыгиваем на крышу здания рядом. Залазим в вентиляцию и ползем. Вылазим, бежим, спускаемся вниз по лестнице, идем по коридору в зал, и там по лестнице — вверх. Идем вперед и в правую дверь.

Бежим прямо и налево, в сторожку. Юзаем пульт. Ля-ляля. Залазим на подъемник, спускаемся. Бежим к воротам, открываем, бежим-бежим. В окошко в двери будет видна деревяшка, подпирающая дверь — расстреливаем ее. Обходим вокруг, чтоб попасть в эту открывшуюся дверь, проходим в нее и идем налево, в дверь. Поднимаемся по лестнице, идем по залу, спускаемся вниз через дырку. Через другой ход еще раз спускаемся. Юзаем краники A, B, C, D — именно в таком порядке, заходим в зал с генератором. Юзаем пульт управления. Это мы повысили мощность на воротах. Возвращаемся к ним, заходим в сторожку, юзаем пульт. Конец.

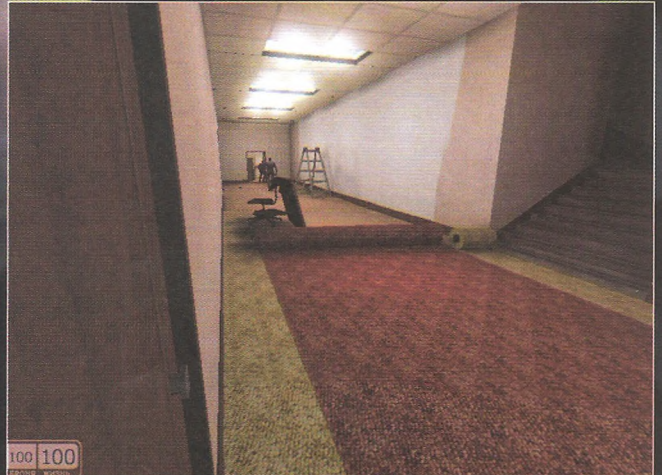
Миссия 11: Anadyr

Бежим вперед и валим всех в этом зале. Обходим бассейн, выходим на улицу, бежим налево, прыгаем в прорубь и ныряем. Плывем к дырке в стене. Плывем-плывем. Вылазим из воды. Идем через дырку в коридор, бежим-бежим до бочек, выходим в левую дверь, бежим-бежим, дверь, идем направо к искрам. Юзаем пульт, выходим в дверь — там толпа народу. Бежим в дальний правый угол к лестнице, поднимаемся, в дверь, еще раз в дверь. Вперед — за перегородку, направо — и выходим в дверь на улицу.

Бежим к зданию ангара «B». Поднимаемся по лестнице, юзаем пульт, загорается зеленый свет, спускаемся вниз, бежим мимо ворот и дальше. За ограждением — налево и бежим к дому со звездами на воротах. Заходим внутрь, подходим к грузовику. Появляется задание — найти «запчасть». Идем за запчастью на склад — выходим из гаража, бежим к ангару, проходим мимо лестницы и дальше, до следующей лестницы. Поднимаемся, заходим внутрь. Прямо и направо — к лестнице, по которой идем вниз. Входим в ангар, идем прямо, мимо контейнеров, налево и прямо, пока не пробежим катушку, где снова налево. Входим в дверь, вперед и вдоль стены — налево. На одной из этажерок лежит «деталь» — вроде как аккумулятор. Идем обратно аж до самого грузовика. Деталь как бы устанавливается. Грузовик выехал.



Выходим, бежим к стелле — звезда на постаменте, обходим и идем прямо, до дверей в здание. Внутри идем прямо, идем-идем, поднимаемся наверх. Идем в коридор с красными фонарями, потом поворачиваем







Знаменитости, вроде тебя, нужно много мужества, чтобы вот так запросто показываться на людях.



направо и бежим до самой последней двери. В дверь, направо, обходим зал, идем вниз. Идем на красный свет до лестницы, поднимаемся на последний этаж, идем до стены, поворачиваемся налево, к дальней двери. Бежим-бежим, двери-двери, командный пункт. Юзаем пульт управления.

Выходим наружу, идем налево и валимся на решетку. Бежим на звуки выстрелов. Убиваем типа, который сидит за простенком, и выходим на улицу. Тут грузовик — и конец уровня.

Да, к слову, по всему уровню — кучи народу. Их всех нужно убить. Забыл сказать ☺.

Миссия 12: Novyy Yeropol

Идем прямо по дороге. Чуть пройдя (перед поворотом), сворачиваем с дороги налево, в кусты ☺. Бежим вперед, возле трех камней поворачиваем направо и идем вверх по тропе. Идем-идем (везде снайперы!) до моста. Убиваем бойцов с автоматами. Бежим прямо до перекрестка — идем прямо, между скалами. После снеговика бежим чуть левее, бежим-бежим-бежим, отстреливая бойцов. Перелазим через камни. Бежим вперед до базы. Подходим к забору — есть проломленное место. Перелазим через него по балке и валимся вниз.

Идем вперед и возле контейнеров — в дверь справа. Проходим насквозь и входим в командный пункт. Юзаем кнопку, убив бойцов. Ворота открылись. Выходим из комнаты и идем налево. Бежим через коридор, потом к воротам, обходим контейнер и заходим в дверь. Спрыгиваем в дырку в гараж. Валим всех. Выходим из гаража по лесенке — и в дверь. Поднимаемся по лестнице и заходим через ворота. Валим всех, идем налево и прямо. По лестнице в конце поднимаемся на самый верх, находим монитор, юзаем его. Спускаемся по лестнице, выходим, поворачиваем за угол — и к воротам. Валим всех, поднимаемся наверх, бежим к дырке в стене, дальше — по лестнице идем вниз. Идем к воротам, проходим их и идем к главным воротам. Юзаем пульт управления и бежим в противоположную сторону к другим воротам. Заходим в сторожку и юзаем пульт управления. Конец. Ураура. Все счастливы.

Миссия 13: Gulag

Идем к главному входу. На вышках куча охранников со снайперками. Поэтому или снимаем их быстро и издалека, или бежим, словно лань. Входим в тюрягу — бежим до стенки, поворачиваем направо и бежим в сторону ворот. Ворота откроются и нужно грохнуть всех, кто оттуда вылезет — их будет много. Идем до ржавого темного зала, поднимаемся наверх, убиваем врагов, проходим в соседний зал, спускаемся вниз.

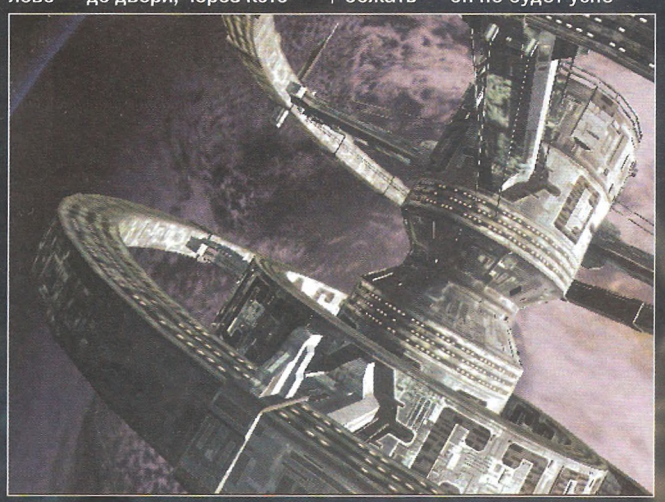
Идем через открытую дверь к компам, юзаем, комп говорит, что наш помощник сидит в камере A24. Выходим через дверь возле аптечки и идем налево — до двери, через которую попадаем в другой блок…

В принципе, там везде написаны названия блоков и где какие камеры. Так что зная алфавит, можно легко найти нужную нам камеру ☺. Но все же.

Идем по стрелке (увидите) аж до лестницы, возле которой идем налево и бежим вперед до самой стены, потом — снова налево и по лестнице на второй этаж. Юзаем дверь A24. Внутри — лажа, другой хмырь. Выходим, спускаемся вниз и идем в открывшуюся дверь. Идем вперед и входим в дверь слева. Деремся и спускаемся по лестнице вниз. Теперь бежим по коридорам прямо и в самом конце — налево, убивая всех в ответвлениях. Открываем камеру XB2 и выпускаем русского.

Чтобы вывести его из тюряги, нужно бежать туда, куда надо. Если бежать не туда, куда надо, то помощник не сдвинется с места. Поэтому, вышедши из камеры, бежим направо — русский бежит за нами. К слову, не стоит слишком быстро бежать — он не будет успе-





вать (это совет на будущее, потому что частично он нас будет вести сам). Русский бежит по кратчайшему пути прямо к вам и может упереться в угол и стоять там, как тупой бот, которым он и является.

Итак, бежим к правой двери и выходим. Поднимаемся по лестнице, в дверь, убиваем всех — и прямо, потом налево и прямо. Дверь, попадаем в машинное отделение, бежим прямо и выходим в какую-то шахту с рельсами и вагонетками. Бежим, потом справа появятся ступеньки — вниз, идем в тоннель, где поворачиваем налево и идем по пещере. Бежим до лифта, вызываем лифт и спускаемся вниз. Вверх он все равно не ездит ☺.



Миссия 14: Spaceport

Самый интересный уровень, где можно заблудиться ☺.

Идем к плите с дыркой, пролазим в нее, идем вправо, залазим на кучу хлама и лезем в вентиляцию. Прямо, до здорового вентилятора, направо, прямо — до последней комнаты. Выламываем вентиляционную решетку, влазим, лезем. Возле решетки — направо и прямо, потом снова направо и вперед, до комнаты. Идем в тоннель прямо и бежим до конца, сваливаемся вниз и идем к воротам возле трубы. Лезем в трубу и по ней — до конца, где спрыгиваем. По лестнице лезем на выступ и по этому пандусу идем до входа в трубу. Снова лезем по трубе до дырки и вылазим здесь на трубы, идущие параллельно. Делаем пару шагов в обратном направлении и залазим на ту трубу, из которой вылезли. Лезем по лестнице на самый верх.

Наверху нас ждут «друзья» ☺. Валим всех и бежим-бежим-бежим. По плитам залазим в тоннель. Спускаемся вниз, идем направо к вентилятору и сквозь него (там решетка поломана), пролазим на другую сторону. Идем вперед, спускаемся вниз по лестнице и по дну бежим в обратную сторону. В полу — дыра — лезем в нее и валимся по обломкам в самый низ. Убиваем всех, кого видно, и идем через ворота. Ищем лестницу (полуразрушенную), запрыгиваем, по куче всякой ерунды лезем вверх, убиваем двух врагов и с разбега прыгаем на камень, а потом — на выступ. Бежим к вентиляционной шахте, где прыгаем вниз; налево, а потом — вперед.

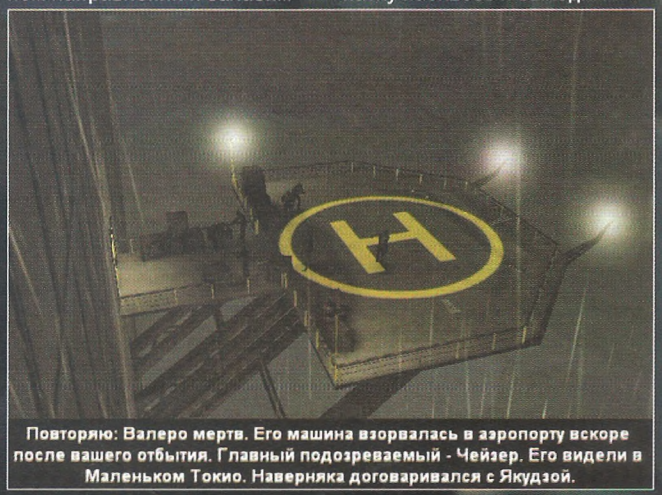
Бежим дальше, поворачиваем и бежим прямо, пока потолок не рухнет. Проходим комнатку насквозь и выходим в зальчик с трубами на полу. Идем вверх по лестнице, потом за угол и снова по лестнице вверх, до входа в тоннель. Бежим, до решетки, сбрасываем ее, валимся на нее. Юзаем кнопку на пульте управления. Поехала вагонетка. Идем в тоннель (нужно вернуться), к которому она подъехала, и залазим в вагонетку. Как только остановится, спрыгиваем на ящики. Идем к платформе, садимся на другую вагонетку, юзаем пульт управления, едем-едем-едем. Как только приехали — бежим.

Тут — поединок с боссом. Под потолком — автоматические пушки. И отбив первую волну дуриков, сносим пушки и убиваем босса. Отступаем, хаваем аптечки и подзаряжаемся, и снова в бой. Продвигаемся вперед (иначе дурики будут идти вечно) и валим всех. Сзади показываются пушки — снова сносим. Ну, типа, конец! Дальше все просто.

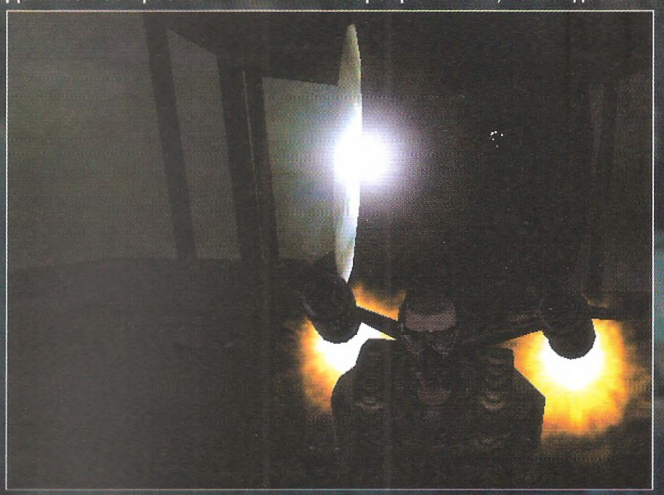
Миссия 15: Mars Spaceport

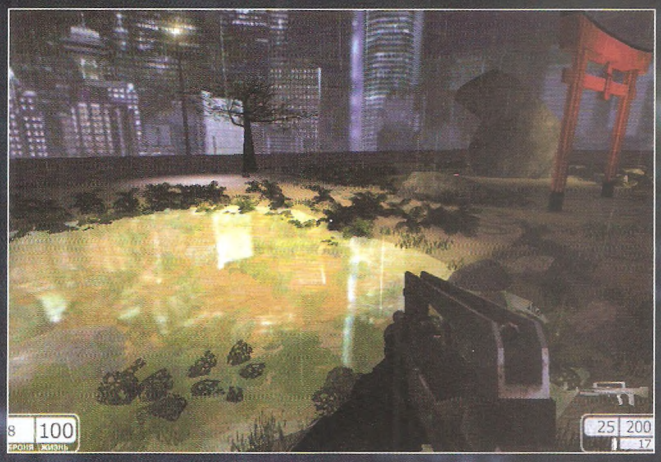
Бежим к Exit, поворачиваем налево. Через прозрачную дверь — и направо, в дверь. Еще одна дверь, на лестницу, к рекламе на стене, идем по лестнице вниз, идем в дверь налево, по коридору бежим до надписи Mangemen и идем в дверь направо. По лестнице бежим до четвертого этажа, идем в дверь прямо, коридор, заходим в контору. Выходим — снова в коридор и в курилку; проходим, идем вперед до лестницы, спускаемся вниз. Через прозрачные двери — вперед и в офисное помещение. Идем направо и к дальней двери, падаем вниз на врага, забираем оружие.

Бежим вперед, на развилке — налево и до двери. Через тоннель, бежим-бежим, до большого зала. Валим всех и идем к краю платформы возле транспортера. Запрыгиваем на контейнер и едем до выступа, перепрыгиваем, валим двоих



Повторяю: Валеро мертв. Его машина взорвалась в аэропорту вскоре после вашего отбытия. Главный подозреваемый - Чейзер. Его видели в Маленьком Токио. Наверняка договаривался с Якудзой.





врагов, юзаем пульт управления. Сзади мостик — идем по нему, вперед, до правого поворота. Валим всех, юзаем панель управления, бочка ползет к завалу. Валим бочку, лезем в пролом, потом — через ворота и к лестнице. Поднимаемся, а потом — налево в коридор и бежим-бежим до котельной. Выходим в ангар, бежим по нему до бочек и направо, в дверь и на лестницу. Бегите-бегите, дверь-дверь, и в тоннель, по которому бежим до выхода налево. По коридору бежим до лестницы, поднимаемся по ней, бежим к бочкам справа от входа, и за ними через дыру — вниз. Потом бежим по коридору до двери, которая откроется, и по лестнице — наверх. В ангаре лезем на дорожки под кранами и по ним — аж до решетки, с которой прыгаем на бочки. По лестнице лезем вниз и в правую дверь. Пришли. Тюряга.

Миссия 16: Jailhouse

Идем за Джеем. Я не врубился, почему именно так, потому что даже если идти не точно за ним, все равно пройти можно. Ну ладно, идем за ним. Когда он говорит «юзнуть панель управления в шахте» — юзаем, едем вниз. Потом по тоннелю идем до вентилятора (явно стырено из третьих «Чужих»), валимся вниз — и по тоннелю. Вылазим — а вот и Джей! Идем вместе, подбираем оружие врага, которого он убьет. Идем, идем, Джей остановился — принимаем бой, и снова идем. Идем до комнаты управления. Джей тупит, потом выходим — и вверх по лестнице, потом направо и прямо. В первый проход, вперед и по лестнице вниз, потом направо и потом еще раз вниз по лестнице. По большой лестнице — вверх, вперед и потом по такой же лестнице — вниз и снова вперед. В пункте управления открываем блоки A, B и C. Возвращаемся к лестнице; идем наверх и идем в левую дверь. Прямо и в комнату управления. Проходим в открывшуюся дверь и вперед, к следующей двери. Идем вперед до двух жлобов с пушками, а грохнув их, прямо и направо. Далее — вниз по лестнице и прямо к дырке в полу. Валимся вниз и бежим прямо. Поворачиваем на выстрелы, а после взрыва — направо. К двери, по лестнице вверх, потом по решетке (когда лестница кончится), наверху идем направо, спускаемся по лестнице и налево. Спускаемся в самый низ, отстреливая пулеметы на стенках и кучи врагов. За лестницей — дверь, проходим в нее и идем налево. Там идем по лестнице и направо, до дырки в полу, в которую слазим.

Бежим прямо, потом налево и еще раз налево. Потом вверх и вперед по платформе, пока бежится, а там — налево и вниз по лестнице. Бежим-бежим, на развилке — направо; налево. Валим два пулемета и вперед, пока не обвалится платформа. Идем назад и по рельсе лезем уровнем выше. Идем налево и в проход, на подъемник — и конец уровня.

Миссия 17: Military Depot

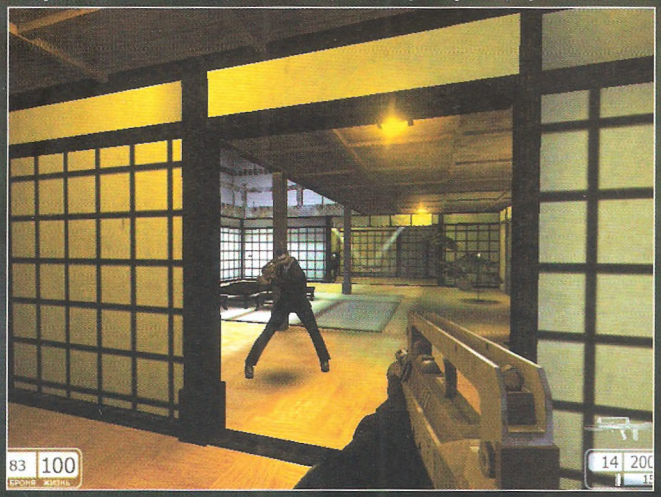
Бежим к воротам, а когда все выйдут, входим внутрь. Проходим в базу и идем вперед через ворота. По ступенькам поднимаемся к первой слева двери, входим. Подходим к дверям командного центра, юзаем. И далее бежим по коридору, отыскивая дверь, которая открывается; входим в нее, направо, наверх по лестнице. Идем во вторую комнату слева, подбираем синюю карточку доступа. Идем обратно к коридору и идем налево. В конце коридора идем в левую дверь, прямо, проходим насквозь, идем налево, заходим в командный центр и юзаем комп.

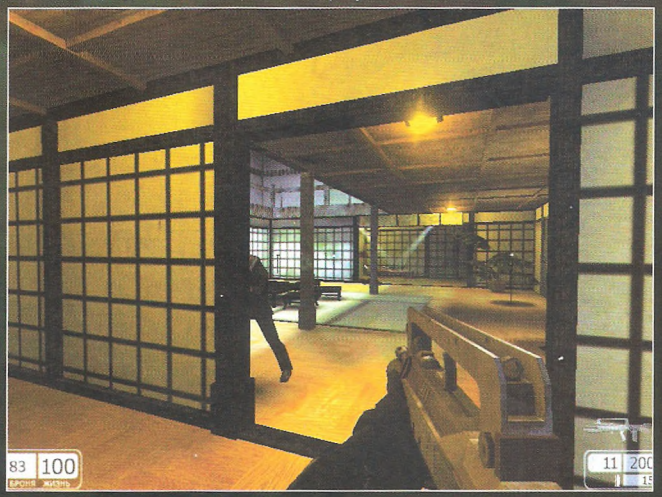
Экзоскелетон. Чтобы выжить, стоим возле дверей базы и тупо стреляем во всех, кто появляется. Осторожно — бывают прорывы справа, от других ворот базы. Да, патроны не кончаются! Валим всех и большими порциями.

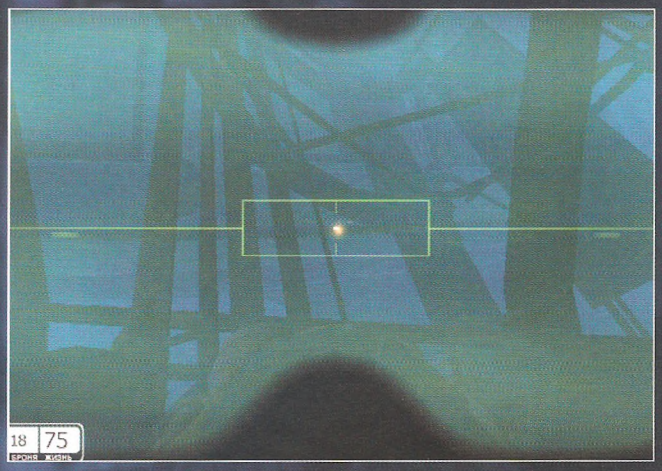
Миссия 18: Ravi Vallis

Бежим мимо ворот к дальнему краю, перелазим и валимся вниз. Бежим по мосту, слазим налево и бежим, там — другой мост. Тут уже становится видимым здание — нам туда. Подходим к стене, по лестнице — на пандус, налево и вперед. За поворотом — враги. Бежим до моста, перелазим через бордюр и идем к рельсам. На платформе идем налево и к дверям с зеленым светом (открыт). По лестнице лезем вниз, выходим в дверь. Бежим до двери, внутри — лестница, по ней — вверх. Идем на врагов с базуками и валим их. С другой стороны крыши есть два входа, на одном оторвана решетка — лезем туда, и бежим-бежим до дырки в листе металла. Осторожно сваливаемся по трубам — осторожно! Каждый раз падаем только на один-два уровня.

Как спрыгнули, валимся еще ниже. По тоннелю бежим до развилки, а там — направо. Двери-двери, тупик. Валимся в дырку в полу на трубу, убиваем всех, прыгаем еще ниже. В открытую дверь (зеленый свет, помните?), и бежим к панели. Юзаем, спускаемся вниз — и в кабину поезда. Едем-едем, приехали. Вылазим — заходим







в подсобку, по лестнице — вверх, проходим две двери, юзаем кнопку на панели, обратно в поезд. Едем-едем, приехали. Бежим к пульту экрана, юзаем пульт, залазим в поезд. Едем-едем, приехали. Опять вылазим, по лестнице, юзаем пульт, снова в поезд. Едем-едем, приехали. Бегом из поезда. Прибежали, конец.

Миссия 19: Кратер Ломоносова — Lomonosov Crater

Бежим по коридору до шахты лифта. Залазим, едем, приехали. Бежим вперед до ящиков. За углом в потолке — пулемет. Валить его нужно так: высунулся, увидел, где он, спрятался, прицелился, вышел, шмальнул в него очередью до того момента, пока он не открыл стрельбу, спрятался. Опять высунулся… И так, пока не снесешь. Идем до середины коридора — до лучей. Лезем в дырку в полу, ползем до труб, идущих вниз, слазим по лесенке. В темноте включаем тепловизор. Через приоткрытый лаз ползем к решетке. Стреляем в бочку с той стороны, решетка взрывается. Вылазим, бежим к лифту. Валим пулемет, целящийся в лифт, залазим в лифт. Переходим комнату по горе гравия, обходим ящики, выходим. Подходим к ящику и по нему перескакиваем, в коридор и к воротам.

Лезем вниз к решетке, отстреливаем, ползем по тоннелю до решетки в полу и через нее вылазим. Валим пулеметы (две шутки), идем через ворота и вперед под лучами (нажать «присесть»). Дальше движемся к воротам, отстреливая по ходу пулеметы. Бежим-бежим до лучей, которые перелазим по коробкам, заходим в тоннель. После тоннеля — направо и в ворота, а потом — вверх по лестнице и в ворота. Тут осторожно — лучше сохраняться после каждого шага. По ящикам перелазим через лучи, потом по пандусу с разгона — еще раз через лучи. Теперь валим робота и, присев, пролазим под еще одними лучами — лучше не торопиться, а все сделать медленно, но точно. Справа — панель, юзаем ее. Скачем обратно к выходу и обходим это дело с другой стороны. Через ворота выходим и вперед, к блоку С3. Внутри блока идем в коридор с голубыми лампами. Вылезли.

Теперь идем направо и в дверь. Вперед и в правый проход. Возле обрушившегося потолка ждем взрыва двери (все будет слышно) и тут идем налево. Прыгаем в шахту, на пандус справа и на лестницу. Лезем вверх и в дырку. Ползем вперед и направо, после чего прыгаем в яму с лампой.

Идем налево, в дверь, вверх по лестнице, потом вниз по лестнице, до решетки и в правую дверь, и вниз по лестнице, до самого низа. Через ворота и налево, к обвалу. Перелазим через него и вперед, через зальчик в правую дверь. Обходим зал против часовой стрелки и по лестнице слазим вниз. Пролазим в дырку в заборе и бежим к лестнице, наверх, в дверь и вперед, в шахту. По лестнице лезем вверх и идем к шахте лифта. Спускаемся вниз и прыгаем на лифт, тут же лезем в тоннель — лифт падает. По балке идем к лестнице, вниз, в дверь лифта и к открытому лифту. Прыгаем по бочкам, залазим на крышу лифта, потом на лестницу — нужно прыгнуть. Лезем вниз, перелазим в соседнюю шахту, по лестнице — вниз, и опять в шахту, вниз по лестнице и выходим в дверь.

Бежим вперед, лезем в дырку справа, вперед и залазим в шахту слева. Ползем, пока не появится ход в коридор слева, спрыгиваем, вперед, мимо дырки и в открытую дверь. Направо, вперед до трубы, по трубе лезем наверх. Там — толпа народу. Бежим к воротам, юзаем панель управления, забегаем внутрь и бежим-бежим. Налево, в правый проход, по коридору до первой комнаты, по лестнице — вниз и в другую комнату. Наверх и вперед, до опускающейся решетки. Когда враги кинут гранату — к лифту и закрываем дверь. Взрыв, вылазим, к решетке — лезем под нее.

Идем налево, прямо, вниз по скале. Пролазим под воротами и вниз, по насыпи. Лезем в дырку, поднимаемся наверх, лезем под воротами. Идем на звук и в пещеру. Нас атакуют два бойца, идем в дверь справа и по лестницам лезем вверх. Залазим в окно (ближнее к лестнице), ползем-ползем под воротами, а потом по лестнице на этаж ниже. Идем по пандусу слева, выходим в коридор, бежим прямо и направо, потом вниз и в ворота. По пещере — прямо, пока сзади не обваливается потолок.

Возле двух ящиков валимся в дырку. Дальше — лабиринт, бежим, куда бежится, и там… конец.

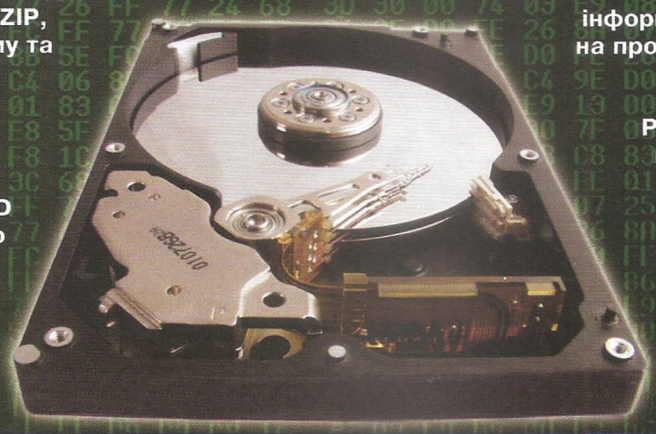
Pagan Max

ЦЕНТР ВІДНОВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ

Відновлення інформації на HDD та інших типах носіїв (MO, ZIP, FDD та ін.) на апаратному та програмному рівнях

Ремонт HDD будь-якого ступеню складності

Тестування поверхні HDD з видачею висновків про результати діагностики



Гарантоване знищення інформації на магнітних носіях на програмному та апаратному рівнях

Розробка спеціалізованих приладів та програмного забезпечення для відновлення інформації

ЕПОС

Київ, Межигірська,13
Тел/факс (044)463-74-66
recovery@eposmail.kiev.ua
www.epos.kiev.ua

Краткая энциклопедия читов

Age of Mythology: The Titans

Чтобы активировать возможность вводить коды, во время игры [Enter]:

TROJAN HORSE FOR SALE — 1000 единиц древесины

JUNK FOOD NIGHT — 1000 единиц еды

ATM OF EREBUS — 1000 единиц золота

L33T SUPA H4X0R — строить здания быстрее

ISIS HEAR MY PLEA — дает вам всех героев из оригинальной компании AoM

I WANT TEH MONKEYS!!!!! — дает вам много обезьянок

PANDORAS — BOX — дает вам случайным образом какую-нибудь из божественных возможностей

MOUNT OLYMPUS — дает всевозможную доброжелательность

WRATH OF THE GODS — дает вам божественную возможность шторма, землетрясения и метеора

UNCERTAINTY AND DOUBT — прячет карту

IN DARKEST NIGHT — делает ночь

RED TIDE — делает воду красной

SET ASCENDANT — открывает всех животных на карте

LAY OF THE LAND — открывает всю карту

CHANNEL SURFING — перейти в следующую миссию компании

THRILL OF VICTORY — выиграть игры

BARKBARKBARKBARKBARK — дает вам песика

ATLANTIS REBORN — дает героев из дополнительных компаний

LETS GO! NOW! — ускоряет игру

RESET BUTTON — разрушает все здания на карте

Apocalyptica

Во время игры нажмите ~, чтобы открыть консоль, потом наберите «exodus 15:3», чтобы открыть чит-mode.

god 0 / 1 — режим Бога

nextlevel — пропустить уровень

fly 0 / 1 — режим полета

changecharacter — изменить текущего игрового персонажа

botcombat — бои ботов

listplayers — перечислить всех активных игроков на уровне

addbot — добавить нового скриптованного бота

removebot — убрать указанного бота из игры

makebotdead — убить выбранного бота

playmovie — показать выбранный видеофайл

botorders — посмотреть указания

setres — установить данное разрешение

list — много других команд☺

Armed & Dangerous

Start game as usual, go to the Cheat Menu in the Options menu and enter the following codes:

DAJIGSUP — перечень всех возможых читов

AMATINEE — просмотр любой заставки

MISSIONS — доступ к любому уровню

PRAYTOME — режим Бога

SHIELDME — неуязвимость

SHOESIZE — большие ботинки

EATGRENZ — большие руки

VERYHIIQ — большие головы

AMBULNCE — полное здоровье

SHOOTMOR — полный боезапас

Ancos Energizer

Коды уровней:

1: LXKYD12RKBL
2: LAH0KCVHST6
3: LSNAUB60OM1
4: LC29NQVKIH8
5: LI9DEBLSNA0
6: LBXZ0W1FXVS
7: LPEWX9AZ8I6
8: LCGO8YCP8EL
9: LEGL5R9ZPFA
10: LYPXW7EDRCU
11: LZ8NT4QO8ID
12: LQAX1SK2C0U
13: LLHZ72UK8HK
14: LS5T36D20IZ
15: L9LLPJ7IYOG
16: LN7UL3Y1R26
17: LU2OEUXJ7PD
18: LSMJRFD4TXA
19: LMI9QOZ7YLC
20: LZ3B61609YX
21: LY7NMK03NTA
22: L109FKPOSZS
23: LFBNC0Y7ZTU
24: L0S3VOGL7UM
25: L2C0JK7A61H
26: LHF70CYW3F5
27: LRUAE8QL8S6
28: LOOPT8S9DPK
29: LEBBCD26RKT

Alien Shooter

Просто вводите во время игры:

cheate — завершить уровень

cheath — получить 1000 здоровья

cheatw — получить все оружие

cheata — добавить 1000 патронов к каждому оружию.

В магазине:

cheatm — добавить 50 000 денег

Archangel

Бессмертие:

Войдите в директорию игры и откройте файл «standart.feel» любым текстовым редактором. Найдите в нем строчку «Invulnerable 0» и поменяйте ноль на единицу.

Bubble Bobble: The New Adventures

Начните игру, как обычно, а потом активируйте следующие коды:

sunrise — 010
mirrors — 020
unusual world — 030
smart lad — 040
toadstool — 050
web — 060
magic valley — 070
dungeon — 080
mysterious — 090
battle — 100
fear — 110
amazing palace — 120
fire — 130
scorpion — 140

Blitzkrieg

Для того, чтоб ваши боевые единицы были неуязвимы:

Зайдите в игру с командной строкой -cheats

В самой игре вызовите консоль ~

Наберите: @Password(«Panzerklein») для активации кодов.

После наберите: @God(0, 1)

BloodRayne

Все коды необходимо вводить в специальном чит-меню.

Режим бога: TRIASSASSINDONTDIE

Восполнить здоровье: LAMEYANKEEDONTFEED

Жажда крови: ANGRYXXXINSANEHOOKER

Доступ ко всем уровням: ONTHELEVEL

Удерживая Круг, нажмите X в главном меню, чтобы вызвать экран, на котором можно выбрать уровень.

Секретный уровень в Луизиане: BRIMSTONEINTHEBAYOU

Заморозить врагов: DONTFARTONOSCAR

Особо кровавый режим: INSANEGIBSMODEGOOD

Секретные сообщения от разработчиков: TERMINALREALITYRULES; ALBATROSS; IAMNAKED; IAMANGRY; NAKEDHOOKER; SATANRULES; TERMINALREALITYISCOOL; TERMINALREALITYISLAME; UVULA; XXX

Cold Zero: The Last Stand

Во время игры набрать cold zero и вводить коды:

god-бессмертие
money-10000 баксов
tne end-выиграть миссию

Хиты:

- вычищайте всех на уровне, это очень полезно в плане опыта;
- когда не хватает патронов, разряжайте подобранное оружие;
- утверждение о том, что русское оружие не продаётся, неверно, его можно покупать и продавать после 5-го уровня . Для этого заходишь в бар к Эдди и говоришь с барменом, он говорит, что в порту находится продавец этого самого оружия, перелазишь через сетку в месте про-

рыва, где-то посредине забора, и идёшь к этому продавцу;
- у меня версия игры от Фаргуса, и я заметил здесь кое-какой баг, если ты находишься далеко от трупа и не можешь дойти до него напрямую, зажимаешь ctrl и нажимаешь левую кнопку мыши, труп оказывается у тебя на плечах. Это полезно на 4-ой миссии, когда ты снимаешь снайпера на холме, до него можно добраться лишь таким способом;
- на последние миссии я советовал бы брать калаш, м-16-модернизированную и какую-нибудь снайперку, это очень полезно;
- выносить чуваков можно очень легким способом: становишься за угол и выпускаешь пару патронов из громкого оружия, враги начинают бежать к тебе, ждёшь и валишь их по одному.

Colin McRae Rally 3

Откройте файл data/drivers/times.txt.

В этом файле можно изменить значение масштаба времени, а также процент добавляемого времени, в зависимости от уровня сложности.

Изменив это, можно с лёгкостью пройти чемпионат и выиграть бонусные машины. Все нижеприведенные читы работают для бонус-кода 0976. Чтобы получить его, удалите свою сохраненную игру и перезапустите. Повторяйте процедуру до тех пор, пока не получите желаемый результат 0976. Вам не потребуется больше восьми попыток, так как всего существуют лишь восемь бонус-кодов.

Получить доступ ко всем машинам: MKCLLB

Получить доступ ко всем трассам: ODIATU

Запчасти: FHPCNU

Ко всем уровням: WSNXZU

Радиомашинки: WWBDBU

Jet: GOBUUR

Chrome

Для активации чит-кодов нажмите клавишу [~] для вывода консоли на экран, введите чит-код и нажмите клавишу [Enter].

Коды:

Cheat.GodMode() — режим Бога

Cheat.TuneWeapons() — усовершенствование оружия в инвентаре

Cheat.TuneImplants() — усовершенствование имплантантов

Cheat.NextMission() — ежу понятно

Cheat.AddAmmo() — пополнить имеющийся боекомплект

Cheat.GiveCloakingDevice() — прибор невидимости

Cheat.GiveHealtex() — аптечка

Cheat.GiveOCS() — восстановитель нервной системы (как аптечка, только синий)

Cheat.GiveKnife() — нож

Cheat.GiveTC234Sup() — пистолет с глушителем

Cheat.GiveTC234() — пистолет

Cheat.GiveC9S() — УЗИ короткий

Cheat.GiveC9A5() — УЗИ длинный

Cheat.GiveMatsonCAFS() — автомат

Cheat.GiveTAINitron() — большой автомат

Cheat.GiveBjornHD() — большой пистолет

Cheat.GiveNoNFrager() — дробовик

Cheat.GiveMAXatron() — большой дробовик

Cheat.GiveMatsonACC() — снайперская винтовка

Cheat.GiveOCICrom() — большая снайперская винтовка

Cheat.GiveLeRogue() — энергетическое ружье

Cheat.GiveOCIX4() — большое энергетическое ружье

Cheat.GiveGrenade() — граната

Cheat.GiveClusterGrenade() — осколочная граната

Cheat.GiveAmmo8mmLong() — коробка патронов 8 мм (длинные)

Cheat.GiveAmmo9mmShort() — коробка патронов 9 мм

Cheat.GiveAmmo12mmShort() — коробка патронов 12 мм

Cheat.GiveAmmo14mmLong() — коробка патронов 14 мм (длинные)

Cheat.GiveAmmoShotgun() — коробка патронов для дробовика

Cheat.GiveAmmoEnergy() — коробка с энергетическими зарядами

Cheat.GiveAmmoRockets() — коробка с ракетами

Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3

Запусти игру со значением «launcher.exe -cheats».

Во время игры нажми тильду и набери следущие коды:

GodModeCora — машина не ломается (исчезает после загрузки карты и гаража)

GiveMoney «*» — деньги (*= кол. денег)

NoClipCora — проходить сквозь карту (удобно, когда надо что-то найти или кончился бензин)

BuyAllAccs — Все аксессуары для машины (выйди и зайди снова в меню деталей машины, чтобы они появились)

CheatRepairAllCarPart — чинит машину

CheatUseStamina — при выходе из машины можно отойти на любое расстояние и при этом не устанешь

Contract J.A.C.K.

Нажмите клавишу T, чтобы попасть в режим разговора. После набирайте в этом окне следующее:

god — режим Бога

ammo — дать полный боезапас

guns — дать полный арсенал

health — дать полное здоровье

armor — дать полную броню

poltergeist — невидимость (On/Off)

pos — показать позицию (On/Off)

baddaboom — БигБадаБум

maphole — закончить миссию

Cave In

Наберите следующее во время игры

warpml — больше жизней

warpmt — больше времени

warp[#] — перейти к уровню #

warprs — суицид

warppl — переиграть

Cruise Ship Tycoon

Начните игру в обычном режиме. В процессе наберите следующее:

IAmACheater — запустить Cheat Mode

CatDebug — запустить все Debug- и Cheat-режимы

MovieCapture — запустить запись игры в видеофайл

Вы также можете использовать хот-кей комбо:

CTRL + SHIFT + * — получить больше денег

CTRL + SHIFT + K — временно изменить погоду

CTRL + SHIFT + F8 — нестандартный вид камеры

CTRL + SHIFT + F9 — показать каркасные модели

CTRL + SHIFT + F10 — показать каркасные модели

CTRL + 5 — у вас кончается горючее

CTRL + 6 — столкнуться с айсбергом

CTRL + 7 — столкнуться со скалами

CTRL + 9 — вызвать морского зверя

TAB — изменить вид в Mmsux Mode

Celtic Kings: Rage of War

Во время игры нажмите enter и введите следующие коды:

AddFD — показывает белым обьекты, не принадлежащие текущей области, и черным объекты этой области

ae — показывает дерево со всеми свойствами текущего уровня

DebugSelected — отладка текущего юнита

DumpObj — показывает дерево со свойствами выбранного юнита, не работает, если никто не выбран

FlatTerrain — сделать плоскую поверхность

GetItem — дает вам предмет с номером 'x', если вы этот номер 'x' знаете

gmp — получить координаты курсора

Pause — включить/выключить паузу

Load — загрузка

ScreenShot — сохраняет большой .bmp скриншот

SettlementCount — дает установки по умолчанию

Spawn — Spawn (100,10) дает 10 юнитов врагу и 100 вам

ToggleFog — включить/выключить «туман войны»

ToggleVis — включить/выключить дома/декорации

Desert Thunder

Во время игры нажмите тильду и введите любой из нижеследующих кодов:

God — режим Бога

Invisible — невидимость

Fly — режим полета

Giveammo — боеприпасы
Giveweapon # — получить оружие (где # — название оружия)

Dungeon Scroll

Начните игру с параметром DEBUG (IE: «game.exe - DEBUG»). Во время игры нажмите следующие хоткеи:
Key «5» — кастануть заклинание ущерба на вашего оппонента
Key «=» — получить нового оппонента

Dragon Jumper

Коды уровней:
05 — SA3BE2
10 — ME6BU3
15 — GE8BY4
20 — TU2CE6
25 — NY4CU7
30 — HY7CY8

Delta Force: Black Hawk Down

Зайди в игру, нажми « ~ » для консоли
В командной строке набери:
fc1ef2ed — восстановить запас боекомплекта.
3cfe170c — бесконечный боекомплект.
91d428aa — супермегаздоровье ☺
43b24753 — человек-невидимка

Etherlords 2: The Second Age (Демиурги 2)

Вызвать/убрать консоль — '~'. В консоли напечатайте EtherRevelation, нажмите [Enter] и вводите коды.

Стратегический режим
open_fog — убрать «туман войны»
hide_fog — вернуть «туман войны»
lose — проиграть миссию
win — выиграть миссию
save — быстрое сохранение
load — быстрая загрузка игры
player — информация об игроках
give all — получить по 15 единиц всех ресурсов, кроме эфира
view resources — информация о ресурсах

Боевой режим
lose — проиграть битву
win — выиграть битву
view_hand — заглянуть в руку противника
hide_hand — убрать информацию о руке противника
swap — поменяться местами с противником
view army — информация о своей армии
view hand — информация о своей руке
view players — информация о сражающихся
view spells — вывести список всех заклинаний и существ в виде 4-значных кодов
add spell — добавить заклинание
add creature — добавить существо
change health — задать здоровье героя (кроме числа 100)
change mana — задать количество маны героя (кроме числа 100)

Enclave

Открой файл «environment.cfg» и добавь «CON_ENABLE=1» (без галочек)
После в самой игре нажми «~» для вызова консоли. Следующие команды возможны:
cmd giveall — дает все
cmd noclip — проходить сквозь стены
cg_menu «cheatmenu» — появится меню, закрой консоль. И в меню можешь выбрать «god mode» — бессмертие и «complete mission» — закончить мисию.
Также можно посмотреть полный список команд в файле «Config.mpp»

Empires: Dawn of the Modern World

Во время игры нажмите [Enter] и в появившемся окне набирайте все нижеприведенные коды.
Для активации нажмите еще раз [Enter]
noob — открыть всю карту, быстрое строительство плюс все ресурсы
homeland security — открыть карту
weak like ukraine — быстрый проигрыш
shock and awe — быстрая победа
kung fu — быстрое строительство
republicans — добавить себе 1000 золота
call boggy — добавить 1000 еды
get stoned — добавить 1000 камней
beaver — добавить 1000 дерева
daddy's credit card — по 100,000 всех ресурсов
qa salary — убрать все золото
no soup for you — уничтожить всю еду
cold shower — уничтожить все деревья
busted — убрать все камни
communism — убрать все ресурсы
blue folder — убрать все ресурсы с карты

Freedom Fighters

Чтобы получить возможность использовать читы, вам необходимо изменить файл «freedom.ini» в папке игры (обязательно сделайте копию, прежде чем продолжать). Откройте файл с помощью Notepad и добавьте следующую строку:
EnableConsole 1

Затем во время игры нажмите [~] и вводите коды:
god 1 — режим Бога
giveall — все оружие
infammo — бесконечные патроны
IOICHARISMA — харизма
IOIBLIND — невидимость
IOIFASTMO — быстрое движение
IOISLOWMO — медленное движение
IOISHOTGUN — дать шотган
IOIROCKET — дать рокетланчер
IOISNIPER — дать снайперскую винтовку
IOIRIFLE — дать винтовку

Grand Theft Auto: Vice City

Вводи эти коды или прямо во время игры, или, если ситуация слишком накалилась, в меню, после нажатия Escape. Только учти — некоторые коды невозможно выключить и частенько они запарывают сохраненные игры.

Код — Результат
PRECIOUSPROTECTION — 100% брони
ASPIRINE — 100% здоровья
THUGSTOOLS — набор оружия киллера-садиста
PROFESSIONALTOOLS — профессиональные орудия убийства
NUTTERTOOLS — все оружие для настоящего психа
YOUWONTTAKEMEALIVE — добавить 2 звездочки WANTED
LEAVEMEALONE — снять все звездочки WANTED
ONSPEED — Томми ходит быстрее
BOOOOOORING — Томми ходит медленнее
FANNYMAGNET — женщины любят тебя
TRAVELINSTYLE — облегченные машины
BIGBANG — взорвать ближайшие машины
WHEELSAREALLINEED — оставить от машин лишь колеса
ICANTTAKEITANYMORE — закончить жизнь самоубийством
APLEASANTDAY — ясная погода
ALOVELYDAY — романтическая погода
ABITDRIEG — облачная погода
CATSANDDOGS — дождливая погода
CANTSEEATHING — тума-а-ан
PANZER — с небес падает халявный танк!
THELASTRIDE — …гробовозка
ROCKANDROLLCAR — …лимузин
RUBBISHCAR — …мусоровоз
GETTHEREFAST — …Sabre Turbo (ooo!)
GETTHEREQUICKLY — …старая гоночная машина
GETTHEREVERYFASTINDEED — …машина поновее
GETTHEREAMAZINGLYFAST — …раллийная машина
BETTERTHANWALKING — …гольф-машинка
LIFEISPASSINGMEBY — ускорить течение игрового времени
FIGHTFIGHTFIGHT — народ начинает драться друг с другом
NOBODYLIKESME — люди падают, если их толкать
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS — выдать толпе оружие (опасно!)
COMEFLYWITHME — кругом начинают кружиться мухи
GREENLIGHT — все светофоры становятся зелеными
MIAMITRAFFIC — ускорить городской трафик
CERTAINDEATH — засунуть в зубы сигарету
STILLLIKEDRESSINGUP — циклично меняет скин игрока

LOOKLIKELANCE — скин Ланса
MYSONISALAWYER — скин адвоката
ILOOKLIKEHILARY — скин Хилари
ROCKANDROLLMAN — скин Рок'н'рольщика
ONEARMEDBANDIT — скин «однорукого бандита»
IDONTHAVETHEMONEYSONNY — скин мафиози
FOXYLITTLETHING — скин дочери мафиози
WELOVEOURDICK — скин «шотландца»

Gladiator: Sword of Vengeance

Чтобы получить возможность использовать читы, вам необходимо изменить файл «settings.ini» в папке игры (обязательно сделайте копию, прежде чем продолжать), где параметр 1=разрешить читы, а 0=отменить.

Для режима Бога просто наберите следующее:
«instagib = 1»

Great Qin Warriors

Начните игру со следующими параметрами — (QW.EXE - console) затем вызовите тильдой консоль.

Вводите коды.
Режим Бога — t_super_on / off
Закончить миссию — t_win
Режим снайпера — smooth-zoom_on / off
Изменить имя игрока — name new name
Показать Frame Rate — u fps_on / off
Начать запись — u rec [filename] (record game)
Проиграть записанное — u replay [filename]
Выйти из игры — exit

Gothic 2

Жмём «B» — открывается окно характеристик героя, и там набираем MARVIN, после этого закрываем окно «B». Активируется консоль, открываем ее с помощью F2.

Команды консоли:
F2 — консоль
F8 — полет
K — пройти сквозь стену
O — очень интересная вещь, с помощью неё можно, например, перейти в любой персонаж, снять с него броню, возвратиться обратно и одеть её на себя. Чтобы получилось, надо посмотреть, например, на Лорда Хагена и нажать O.

Команды:
Cheat god — режим Бога
Cheat full — жизни и мана
Goto pos — телепорт
Insert gold — деньги
И самое главное — edit abilities — в этом редакторе можно очень интересно поменять характеристики героя.
Например: 1=1000 получаем 1000 здоровья
MP — очки опыта
Attribute (Атрибуты)
1-жизни
2,3-маны
4-сила
5-ловкость
Hitchance (Защита)
1-от оружия
2-от стрел
3-защита от огня
4-от магии
Hithange (талант)
1-одноручное оружие
2-двуручное оружие
3-лук
4-арбалет
Level — уровень

Hulk

Во время игры вводите следующие чит-коды
Найдите «Игровой терминал» («Game Terminal») для ввода:
SANFRAN — активировать видео «Hulk Transformed»
PITBULL — активировать видео «Hulk vs. Hulk Dogs»
FIFTEEN — активировать видео «Desert Battle»
NANOMED — активировать видео «Hulk Movie F/X»
JANITOR — активировать серого Hulk'а
Следующие чит-коды вводятся в меню «Options/Code».
Для активации предварительно нужно их включить в меню «Options/Special Features/Cheats».
GMMSKIN — неуязвимость
FLSHWND — регенератор
ANGMNGT — полный Rage Meter
GRNCHTR — бесконечные продолжения
HLTHDSE — двойная сила повреждения
BRNGITN — двойная сила повреждения для врагов
MMMYHLP — половинная сила повреждения для врагов
FSTOFRY — Wicked-удары
BRCESTN — все загадки решены
NMBTHIH — сброс таблицы лучших результатов (High Score)
TRUBLVR — сделать доступными все уровни

Параметры запуска:
В папке с игрой создайте текстовый файл «args.txt»
В этот файл добавьте желаемые параметры запуска игры
-supersoak — активировать все
-fesoak — активировать спец. возможности
-soak — начать сразу на первом уровне
Для этой игры на нашем сайте www.cheatsmaximal.net есть прохождение
Для этой игры на нашем сайте www.cheatsmaximal.net есть трейнер(ы)

Hot Rod: American Street Drag

Запустите игру, как обычно, потом создайте новых игроков, используя нижеследующие имена игроков:
MOISDNE — получить 200.000 денег и доступ к закрытым машинам
Reptomicus — получить Reptomicar
SheBeast — получить She Mobile
Invader — получить Invader Car
Brain — получить Brain Car

James Bond Junior

Level passwords:
Level 2 — 033481
Level 3 — 258600
Level 4 — 320370

Kreed

` — переход в консоль
далее
set sv_cheats 1
далее
fly — fly mode
g_noclip 1 — clip though wall (if fly mode is on)
game_godmode %d — god mode on, %d — current health value
game_godmode 0 — god mode off
addwpn ? — weapons list
addwpn %d — add weapon number from weapons list or full reload weapon
suicide — self suicide
save %s — save game with name %s
load %s — load game with name %s
map %s — load map %s (see map list in dir Areas)
exit — fast exit to Windows (самая полезная команда)
P.S.: sv_cheats 1 можно поставить в user.ini

Knights and Merchants: The Peasants Rebellion (Вторая корона).

Заходите в здание склада и нажимаете на предметы:
ряд 1 предмет 3
ряд 2 предмет 2
ряд 3 предмет 2
ряд 4 предмет 5
ряд 4 предмет 3
ряд 5 предмет 5
После этого нажимаете:
ряд 6 предмет 3 (на рыбу) и будет бессмертие.

Lords of EverQuest

Во время игры нажмите ` тильду и введите любой из нижеследующих кодов:
AllIsRevealed — показать все миссии в компании
BlingBling — добавить 10K земель
Coinage — добавить 1K земель
IAmNotTheOne — проиграть
IAmTheOne — выиграть
KingMe — лорд подымается на наивысший уровень
LayOnHands — подлечить всех юнитов
LetThemEatCake — войска получают дополнительный уровень
LevelLord — лорд получает дополнительный уровень
ManaBoost — мана юнитов подымается до максимума
ManaKing — мана юнитов никогда не заканчивается
MaxKnight — рыцари подымаются на наивысший уровень
Omniscience — убрать «туман войны»
PowerBurst — войска подымаются на наивысший уровень
SirKnight — рыцари получают дополнительный уровень
StaminaBoost — стамина юнитов становится максимальной
StaminaKing — стамина юнитов никогда не заканчивается
SuperShopper — получить все апгрейды

Help — помощь
Pause — пауза

Midnight Club 2

В игре войдите в меню опций [OPTIONS], затем в [CHEAT CODES] и введите код, соблюдая регистр:

griswold — открыть все города
theparrot — открыть все режимы
upupdowndown — открыть все
rimbuk — открыть все
octane — Nitrous
yerbamate — много Nitrous
starpower — оружие, нет повреждений
leatherandlace — оружие, ракеты, ракетница, нет повреждений
howhardcanitbe0-9 — уровень сложности
howfastcanitbe0-9 — уровень скорости

Чтобы стартовать в первом ряду, проделайте следующее:

стартуйте, нажмите [Esc], затем выберите Abandon Race, чтобы прервать гонку.

Затем входите в заезд снова.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Во время игры нажмите ~ («тильда», как в Quake консоль), введите «DebugMode 1» (размер букв имеет вес)

После этого должно появиться Success

Если не получилось Success, то введите поправку в файл nwn.ini следующим образом:

в пункте [Game Options] добавьте Debug Mode=1

Теперь можно вводить коды.

Примечание:

1. Размер букв имеет значение

2. После ввода большинства команд, мышка меняет вид, и вы должны нажать на тот персонаж, которому хотите изменить параметры.

m_god — God Mode
dm_heal X — добавить X пунктов жизни
dm_givegold X — добавить X денег
GetLevel X — добавить X кол-во уровней
SetCON X — изменить телосложение в X пунктов
SetWIS X — изменить мудрость в X пунктов
SetINT X — изменить интеллект в X пунктов
SetSTR X — изменить силу в X пунктов
SetCHA X — изменить харизму (обаяние) в X пунктов
SetDEX X — изменить ловкость в X пунктов
GiveXP X — добавить X кол-во опыта
SetAge X — изменить возраст персонажа на X лет
SetAppearance X — изменить модель персонажа 1 <= X <= 290
ModSpellResistance X — изменить spell resist на X пунктов

Если вы пытались ломать персонажа во время его создания или редактировали его через какой-либо хекс-редактор, то игра вам не давала использовать его в начале игры.

Это можно исправить так:

В файле nwnplayer.ini найдите Single Player Enforce Legal Characters=1 и замените 1 на 0

Need for Speed Underground

Начните игру, как обычно.

Зайдите в основное меню, в подраздел Statistics, теперь вернитесь назад, нажмите [Delete] и, наконец, вводите следующие коды:

gimmesomecircuits — открыть все трассы
gimmesomesprints — открыть секретные трассы
gimmesomedrag — открыть дополнительные трассы
driftdriftbaby — открыть дополнительные трассы
gimmeppablo — открыть машину Mitsubishi Motors Eclipse
havyamystikal — открыть машину Toyota Celica
gotcharobzombie — открыть машину старикана Rob Zombie — Nissan 350Z
needmylostprophets — открыть машину Nismo Nissan Sentra
slidingwithstyle — чудесатая физика в игре.

Сделать доступными следующие машины (модель указана в коде):

119focus
893neon
899eclipse
371impreza
222lancer
922sentra
667tiburon
334mygolf
77peugeot
777rx7
350350z
111skyline
221miata
2000s2000
889civic
228supra
240240sx
342integra
239celica
973rsx777
givemenismo

Operation Trondheim: Iron Cross

Запустите игру.

Нажмите консоль «~» и наберите /spdevmap и название уровня,в который вы собираетесь войти.

Названия уровней в порядке следования:

70
70a
70c
70p
70m
70p_1
70j
70j_1
70j_2

Игра перезагрузится в читовом режиме, и все пароли будут работать!

Нажимаете»~» и вводите коды:

/god — режим Бога
/give all — всё оружие и боеприпасы
/mapname — отобразить название загруженной карты

Pirates of the Caribbean

Для того чтобы использовать коды, необходимо скопировать 2 файла:

/PROGRAM/seadogs.c в /GAMEDIR/PROGRAM и
/PROGRAM/CONTROLS/init_pc.c в /GAMEDIR/PROGRAM/CONTROLS.

Теперь во время игры используйте клавиши:

[Y] — режим Бога
[U] — режим стрельбы
[I] — 100,000 золота
[O] — 50 опыта
[P] — репутация нейтральна

PacBoy

Коды уровней:

Level 05 — PACBOY
Level 10 — PACGIRL
Level 15 — BONUS
Level 20 — AWEM
Level 25 — HAPPY
Level 30 — LOVE
Level 35 — SURPRISE
Level 40 — MAGIC
Level 45 — BYE

Restaurant Empire

Введите одну из нижеследующих комбинаций во время игры.

Кампания:

Нажмите [SHIFT]+[ALT]+[C] — получить $100,000
Нажмите [SHIFT]+[ALT]+[F] — повысить рейтинг блюда во время соревнования поваров на 10%
Нажмите [F11], затем [SHIFT]+[ALT]+[V] — выиграть сценарий
Нажмите [CTRL]+[ALT]+[E] — произвести все апдейты

Своя Игра:

Нажмите [SHIFT]+[ALT]+[C] — получить $100,000

Rise of Nations

cheat pause [1|0] — пауза
cheat ai [on|off|debug] — управляет режимами AI
cheat safe — создает вокруг столиц укрепления
cheat diff [0-5] — устанавливает режимы сложности
cheat achieve — показывает достижения
cheat ranges (1|0] — показать дальнобойность войск
cheat finish — заканчивает строительство выбранных зданий или следующего объекта в очереди
cheat nuke — ядерный взрыв на текущей позиции курсора
cheat reveal [1|0) — открыть карту
cheat explore (explore[normal|explored|all]) — изменить режим исследования мира

R-Type

Неограниченное количество жизней.

Наберите SUMITA как имя в экране «high score».

Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy

Для активации режима кодов нажать: SHIFT+~
и ввести: devmapall
Коды:
god — режим Бога
noclip — нет стен
notarget — враги вас не атакуют

give all — получить все
give health — все здоровье
give armor — вся броня
give ammo — все патроны
g_SaberRealisticCombat 3 — руби на кусочки
Получить врагов:
npc spawn X (X=alora, assassin_droid, boba_fett, chewie, cultist, cultist_destroyer, cultist_drain, cultist_grip, cultist_lightning, cultist_saber, cultist_saber_powers, cultist-commando, elder, hazardtrooper, howler, human_merc, jawa, jedimaster, nogri, ragnos, rancor, rax, reborn_new, reborn_dual, reborn_staff, reborn_twin, saber_droid, saboteur, sand_creature, seeker, snowtrooper, tavion_new, tusken, tuskensniper, wampa.)
Разные Мечи:
saber reborn — дает Меч, как у повстанцев
saber luke — дает Меч, как у Люка
saber_X — сменить вид РУКОЯТКИ меча (X= от 1 до 9)
saber saber_X saber_X — выбрать ДВА меча (X= от 1 до 9)
saber dual_X — выбрать ДВОЙНОЙ меч (как у Дарт Мул'а) X= от 1 до 5
saberColor 1 — поменять цвет меча (X=red, orange, yellow, green, blue, purple)
saberColor 2 — поменять цвет меча в правой руке (X=red, orange, yellow, green, blue, purple)
В режиме «dual» (двойной меч как у Дарт Мул'а) можно сделать меч РАЗНОЦВЕТНЫМ:
saberColor 1 X — цвет ЛЕВОГО луча (X=red, orange, yellow, green, blue, purple)
saberColor 1 X — цвет ПРАВОГО луча (X=red, orange, yellow, green, blue, purple)
saberdlade X Z — выключает правый меч или левый луч(dual) X=1 Z=1,
Во время игры нажмите клав. «M» и выберите пункт «ХОДЫ». Там вы найдете описание всех приемов.

Skateboard Park Tycoon 2004: Back in the USA

Во время игры введите следующие коды:
iamacheater = дает возможность смотреть назад
Ctrl and M = каждый раз, как вы нажимаете — дает по $10k
Alt and C = дает кучу бонусов

SimCity 4: Rush Hour

Fightthepower — больше не требуется электроэнергии
hellomynameis — изменить имя
howdryiam — больше не требуется воды
sizeof — Magnify от 1 до 100
stopwatch — остановить часы
weaknesspays — + 1,000 богатства
whererufrom — изменить имя города
you don't deserve it — все награды

Secret Service: Security Breach

Во время игры нажмите ` тильду и введите любой из нижеследующих кодов:
GOD 1 — режим Бога
UAMMO 1 — бесконечный боезапас
GHOST 1 — невидимость
FLY 1 — режим полета
NOCLIP 1 — хождение сквозь стены

SpellForce: The Order of Dawn

Вызовите консоль, нажав одновременно клавиши CTRL и] .
В окне консоли наберите Application: GiveMeGoods(99999) и нажмите Enter.

Stronghold: Crusader

Активация режима читов.
Нажмите Shift+Alt+A в Главном Меню. Теперь можете вводить читы, выполняя миссию.
Alt+C — делает доступными все миссии компании
Alt+K — доступны все здания без всяких ресурсов
Alt+X — делает 100 популярность и добавляет 1000 денег
Бесконечные боеприпасы для катапульты: кликните на иконке «Запуск коровы», укажите цель на карте, затем сразу нажмите «Стоп». Корова не будет запущена, но катапульта или требушет выстрелит вместо коровы камнем, даже если у вас нет камней.

Sims: The Superstar

В процессе игры нажмите комбинацию клавиш CTRL+SHIFT+C и введите один из читов:
rosebud — 1000 симов
hist_add — добавить историю конкретной семье
visitor_control — управлять посетителями с помощью клавиатуры
auto_level — автоматически включаются инструменты архитектора
sim_log begin — начать ввод симов
prepare_lot — установить объекты
crash — разрушить игру
water_tool — создать ров или реку
edit_char — запустить процесс изменения персонажа
draw_floorable off/on — выключить/включить сетку
map_edit off/on — выключить/включить редактор карты
preview_anims off/on — выключить/включить анимацию
genable_objects off/on — выключить/включить невидимые объекты
tile_info — информация о разработчиках
quit — выйти из игры
rotation (0-3) — изменить положение камеры
save — сохранить дом
history — сохранить историю семьи
sim_speed (-1000-1000) — регулировать скорость игры
interests — показывать интересы симов
draw_routes on / off — показывать/не показывать путь следования симов
soundevent — поставить музыку для события

Taxi Racer New York 2

Начните игру, как обычно. В процессе игры нажмите тильду и вводите следующие коды:

ADDCASH — немножко денег
NEXTMISSION — закончить миссию
FAILMISSION — провалить миссию
GOD — режим Бога
GIMMEALLMISSIONS — сделать доступными все миссии
FREECAM — режим полета
JUMP — по левому шифту появляется возможность прыгать
SPEED — по левому шифту появляется возможность ускорения
TELEPORT — нажав клавишу R, вы телепортируетесь в случайно выбранную точку на карте
CAMERAEDITOR — показать все камеры
CARCAMEDIT — передвинуть камеру
SETLIGHT — установки освещения
EXIT — выйти из игры

Tiger Woods PGA Tour 2004

Введите следующие пароли. Тигр скажет «Oh Yeah», если пароль введен правильно.
THEKITCHENSINK = все курсы и гольферы
ALLTHETRACKS = все курсы
CANYOUPICKONE = все гольферы
Поименно:
4REDSHIRTS = Sunday Tiger
ACEINTHEHOLE = Ace andrews
DISCOKING = Dominic «The Don» Donatello
SHORTGAME = Solita Lopez
DWILBY = Hamish «Mulligan» MeGregor
EMERALDCHAMP = Takeharu «Tsunami» Moto
BEVERLYHILLS = Val Summers
THENEWLEFTY = «Yosh» Tanigawa
CEDDYBEAR = Cedric The Entertainer
DTBROWN = Downtown brown
EDDIE = Edwin «Pops» Masterson
ERUPTION = Moa «Big Mo» Ta'a Vatu
ICYONE = Erica Ice

Turok: Evolution

Введите следующие коды в чит-меню.
MADMAN — вся амуниция
SELLOUT — выбрать уровень
SLLEWGH — невидимость
HEID — режим головастика
EMERPUS — неуязвимость
FMNFB — открыть все
ZOO — режим зоопарка

TRON 2.0

В игре нажмите «T» и затем вводите нижеприведённые коды.
Код:
Mpgod — режим Бога (бесконечные здоровье и энергия) вкл/выкл
mphealth — полное здоровье

mpkfa — даёт полное здоровье, энергию и всё оружие
mptears — все боевые подпрограммы становятся Alpha-build
mpbuild — показывает номер версии TRON 2.0
mpmaphole — пропустить уровень

Tony Hawk's Pro Skater 4

Коды надо вводить в главном меню. Зайди в Options -> Cheats и вводи коды. В случае успешной активации кодов ты услышишь соответствующий звук.
I'mYellow — всегда Special (можешь выполнять special-трюки в любое время)
BeLikeEric — не падать при скольжении по граням (Perfect Rail Balance)
FreeWheelie — безупречный manual (Perfect Manual Balance)
Moon$hot — уменьшенная гравитация (гравитация Луны)
FBIAgent — агент ФБР
(O)(O) — открыть все уровни
Watch_Me_Xplode — открывает все видео, читы, спрятанных скейтеров и другое…
Список вещей, которые закрыты и которые можно открыть либо честным путем, либо введя последний код:

Скейтеры
Eddie (Iron Maiden)
$9,000
Jango Fett (Star Wars)
$9,000
Mike Vallely
$9,000
Daisy
$15,000

Уровни
Chicago
$15,000
Carnival
$15,000

Чит-коды
Cool Specials
$1,000
Gorilla Mode
$1,000
Kid Mode
$1,000
Big Head Mode
$1,000
Hoverboard
$1,000
Slomo
$1,000
Disco Mode
$1,000
Invisible
$1,000
Super Blood
$1,000
Flame
$1,000
Sim Mode
$1,000
Видео
Pro Skater Movie
Complete Pro Challenge
Pro Bails 1
Complete CAS Pro Challenge
Pro Bails 2
$800
Homies Skatin' 1
$800
Homies Skatin' 2
$800
Kona Old School
$800
Outtakes
$800

Дополнительная экипировка
Officer Dick's Head
$400
Ollie Head
$400
Kenny Head
$400
Metal Head
$300
Clown Head
$300
Eraser Hair
$250
Clown Hair
$250
Paper Bag
$300
King Glasses
$100
Officer Dick
$250
Ollie Coat
$250
Kilt
$150
Smile Boxers
$150
Heart Boxers
$150
Ollie Pants
$250
Clown Pants
$250
Clown Boots
$150

Tiger Hunt

Код:
Shift+z — пройти миссию
Shift+y — God mode (Не работает при наезде на мину и попадании бомбы)
Shift+x — даёт все (снаряды, топливо, авиаудары)

UFO: Aftermath

Сначала исправим файл config.cfg, добавив строку
KEY «cheats» BOOL TRUE
Запускаем игру, нажимаем SHIFT+~, в появившемся окне вводим godmode.

Urban Freestyle Soccer

Введите следующие коды во время игры:
A11T3AM5 — открыть все команды
Z26BEXW8 — микрофутбол
WIMP A.I — слабые оппоненты
SPEEDY01 — турбо
MAXSKILL — максимальные Skills
GM2OPEN8 — открыть все режимы игры
5Y104D9A — открыть все команды

Victoria: An Empire Under the Sun (Виктория).

Во время игры нажмите F12 и вводите следующие коды:
TRANSPORTS — получить транспорт
PRESTIGE — поднять престиж
MONEY — много денег
DIFRULES — играть, как Бог
NOWAR — без войны
NOREVOLTS — победить всех
NOLIMIT — без ограничения войск
NOFOG — отключить «туман»
FULLCONTROL — полный контроль

Vietcong

Как обычно, начните игру. Во время игры нажмите [~] (тильда), чтобы открыть консоль, затем наберите следующие коды, активируя их, нажимайте [Enter]:

GIFTFROMPTERODON — включить коды
CHTHEAL — восстановить здоровье
CHTHEALTEAM — восстановить здоровье
CHTWEAP (#) — получить оружие (# — это номер от 1 до 30 [вводить без скобок].
Смотрите список ниже:
CHTAMMO — наполнить амуницию
CHTGRENADES — получить гранаты
CHTALLQF — доступ к быстрым битвам
CHT3PV (0/1) — вид от 3-го лица
SHOWFPS (0/1) — показать информацию FPS
SHOWPROF (0/1) — показать статистику
CHTCANNIBALS — одеть маску ВК
CHTKOSTEJ — враги не могут вас поранить

Список оружия:
1 — M16
2 — AK-47
4 — снайперская винтовка M1
6 — PPs 41
7 — пистолет Кольт .45
8 — Тараков
9 — Макаров
10 — Револьвер .38
11 — дробовик Ремингтон
12 — винчестерская винтовка
14 — снайперская винтовка Драгунова
15 — снайперская винтовка Симонова
17 — тяжелый Пулемет M60
18 — пулемет Дегтярева
19 — US-M3
21 — автомат Томпсона
22 — кольт .45
23 — PPs 43
25 — карабин M1
26 — наган Мосин
27 — гранатомет M79
28 — дробовик Bakiael
29 — нож США
30 — нож ВК

X2: Wolverine's Revenge

Доступ ко всем видеороликам и всем файлам Cerebro:
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за [Punch][Senses][Punch][Senses]
[Punch][Punch][Crouch][Senses]

Читерские опции:
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за [Punch][Punch][Senses][Senses]
[Senses][Senses][Punch][Punch][Senses][Crouch][Senses][Crouch]
P.S. Пояснение Crouch — садиться
Senses — режим повышенных чувств
Punch — удар рукой

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Вся правда о Counter-Strike

В продаже!

Спецвыпуск

Super Totus

Мы провели опрос среди самой представительной части геймерского сообщества: «Что вы думаете о читах?». Точнее, мы говорили с теми, кто говорил с нами. Вот результаты этого опроса.



Не представился. Род занятий, возраст и место жительства — неизвестны. Похож на интересного душевного человека:

— Тут бутылки я собираю! Если хотите собирать бутылки тут, я вам ща съезжу по [...], потому что бутылочки тут собираю я! Уже три года! И возле метро — тоже моя точка! Пошли [...] отсюда! Приблуды...

Далее разговор был неконструктивным.

Сам подошел. Представился Павлом:

— Здравствуй! Как тебя зовут? «Шпиль!»? Можно задать тебе пару вопросов? А какие вопросы ты хочешь задать мне? Нет, я хочу пригласить тебя к себе в гости. Нет, пива не будет! Но будет очень весело! Ты хочешь, чтобы тебе было хорошо? Ну и что, что тебе уже хорошо? Хочешь, тебе будет еще лучше?

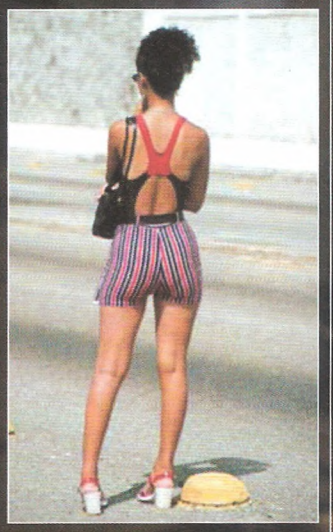
А что ты думаешь о бессмертии? Нет, какие читы? Я предлагаю тебе найти истинное бессмертие! Нет, какой режим Бога! Мы в церкви «Единого



Бога всех конфессий» собираемся и хорошо проводим время: песни поем, молимся Господу единому всех конфессий...

— Извини, брат.

Тут он отвернулся и ушел.



Чем занимается — не сказала. Выглядит хорошо. Зовут Элеонора:

— Привет! Чем-чем? Читами? Нет, таким еще не занималась. Но, думаю, такое тоже можем организовать. Заплатишь за раз, почасово или что? По сети? Многопользовательский? Ну, за групповые мероприятия у меня тройной тариф. Какая линия? Какой сервер? Мальчик, что тебе надо? Иди домой!

Отошла к другим хорошо выглядящим девицам.



Работница ресторана быстрого обслуживания, Виктория. 19 лет:

— Вільна каса! Слухаю вас! Простите, что? Чи... Чи... Чиво? Читов? Чипсов? Чипсов нет, есть фри. Большую, маленькую, среднюю? Спасибо. (громко в сторону). Большую фри, спасибо!.. Что? Не фри? А что? Ничего? Кофе не желаете? У нас есть на выбор разное меню... Нет? Может быть, мороженое-рожок? Прошу прощения, вы вообще что-то заказывать будете? Ясно...

Вільна каса! (отойдите, пожалуйста, а то я позову менеджера!)

С нестираемой улыбкой смотрит прямо мимо нашего корреспондента.

После опроса мы поняли, что проблема читов и прохождений гораздо более серьезна, чем мы представляли — оказалось, что большая часть населения страны вообще нифига не знает про прохождения и чит-коды. Единственное спасение — это наш специальный выпуск, который вы прямо сейчас просматриваете. Думаем, мы сможем просветить широкие массы о том, что такое «читы» и как ими пользоваться. Если у вас есть знакомые, которые не знают, что такое «читы» — убедительная просьба заставить их прочитать этот журнал. Это пойдет им на пользу.

«Шпиль! Специальный выпуск» № 2/2003

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор — О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор — М. Писаревський

Редактори — О. Ліщук, О.Соболев

Літературний редактор — А.Гриневич

Дизайн та комп'ютерне верстання — В.Проненко

Відділ реклами — О. Сепітий

Служба розповсюдження — В. Наконечний, А. Ковтун

Зав. виробництвом — Ю. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 12.12.2003.

Наклад 15 000 прим.

Видрукувано на ІІ ДП «Такі справи»
Зак. №312-154-2111

Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
ум. друк. арк. 10.5 ум. др. арк.

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2003
Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С	2-я обл.
Hewlett Packard	3-я обл.
Samsung	4-я обл.
K-Trade	49
DiaWest	63
Епос	71

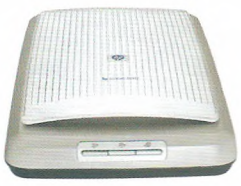


Як дістати цифрове зображення з максимальним розділенням? Скористатись сканером HP ScanJet!

Роздільна здатність сканера HP ScanJet — 2400 x 2400 т/д, а це значить, що він може зісканувати зображення з фотографічною точністю. Потім це зображення можна зберегти на диску, надіслати електронною поштою або навіть автоматично розмістити його на Вашій персональній Веб-сторінці. Якщо у Вас сканер HP ScanJet — робіть що забажаєте!



HP SCANJET 3670
роздільна здатність 1200x1200 т/д
48-бітний колір
модуль для слайдів та негативів у комплекті
попередній перегляд оригіналу за 10 сек.
інтерфейс USB



HP SCANJET 3690
роздільна здатність 1200x1200 т/д
48-бітний колір
модуль для слайдів та негативів у комплекті
попередній перегляд оригіналу за 10 сек.
потужне програмне забезпечення для обробки зображень і їх поширення через інтернет — ArcSoft® Photo Impression 4[3]



HP SCANJET 3970
роздільна здатність 2400x2400 т/д
48-бітний колір
модуль для слайдів та негативів у комплекті
попередній перегляд оригіналу за 10 сек.
4 типові функції виконуються натисненням кнопок на панелі

hp invent

ейч пі інвент

ЩОБ ОТРИМАТИ ДОДАТКОВУ ІНФОРМАЦІЮ АБО КУПИТИ ТЕХНІКУ HP, ЗВЕРНІТЬСЯ ДО НАШИХ ПАРТНЕРІВ

OPCI (044) 2303474; Квазар-Мікро (044) 2399988, (0572) 142922, (0322) 971321, (0482) 344007, (0612) 137475, (0542) 210873, (0362) 221408; МУК (044) 4905171; КЕН (0562) 372472; Компас (044) 5319730; Діавест (044) 4556655; Еверест (044) 4647777; Еверест Консалтинг (044) 4909306; К-Трейд (044) 2529222; МТІ (044) 4580034; НІС (044) 2343838; Пронет (044) 2951617; АМІ (062) 3342222; ВМ (044) 2900910; Інком (044) 2473900; Інтервєст (062) 3810272; Каре (044) 4906344, МКС (044) 4161181, (0572) 149520, (0622) 929303, (0642) 501402, (0629) 337589; Навігатор (044) 2419494; Нафком (044) 2419530; Н-Біс (048) 7777070; Рома (0612) 130757; Спецвузавтоматіка (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Техніка (062) 3858250; Техніка для бізнесу (0322) 740300; Прексім-Д (048) 7772277, ТіД (0482) 346723; Фокстрот (044) 4619583; Юнітрейд (044) 4619461

Авторизовані сервісні центри HP: OPCI (044) 2303484; Ес енд Ті Софт-Тронік (044) 2386388, 2386390
Авторизований постачальник сервісних запчастин: ВД Маіс (044) 2271389, 2274249
Сервісні центри компанії OPCI: (044) 2303484, веб-сайт: www.erc.com.ua
Телефонна лінія технічної підтримки HP: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua

[1]ейч пі сканджет; [2]ю-ес-бі

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

#1 монітор року 2003

SyncMaster* 152X

Новий синонім швидкості



Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.

Алгрі	(0482) 379715, 373789	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037, 4619536		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG

* СінкМастер
** **Самсунг Діджітолл.** Приєднуйтесь.