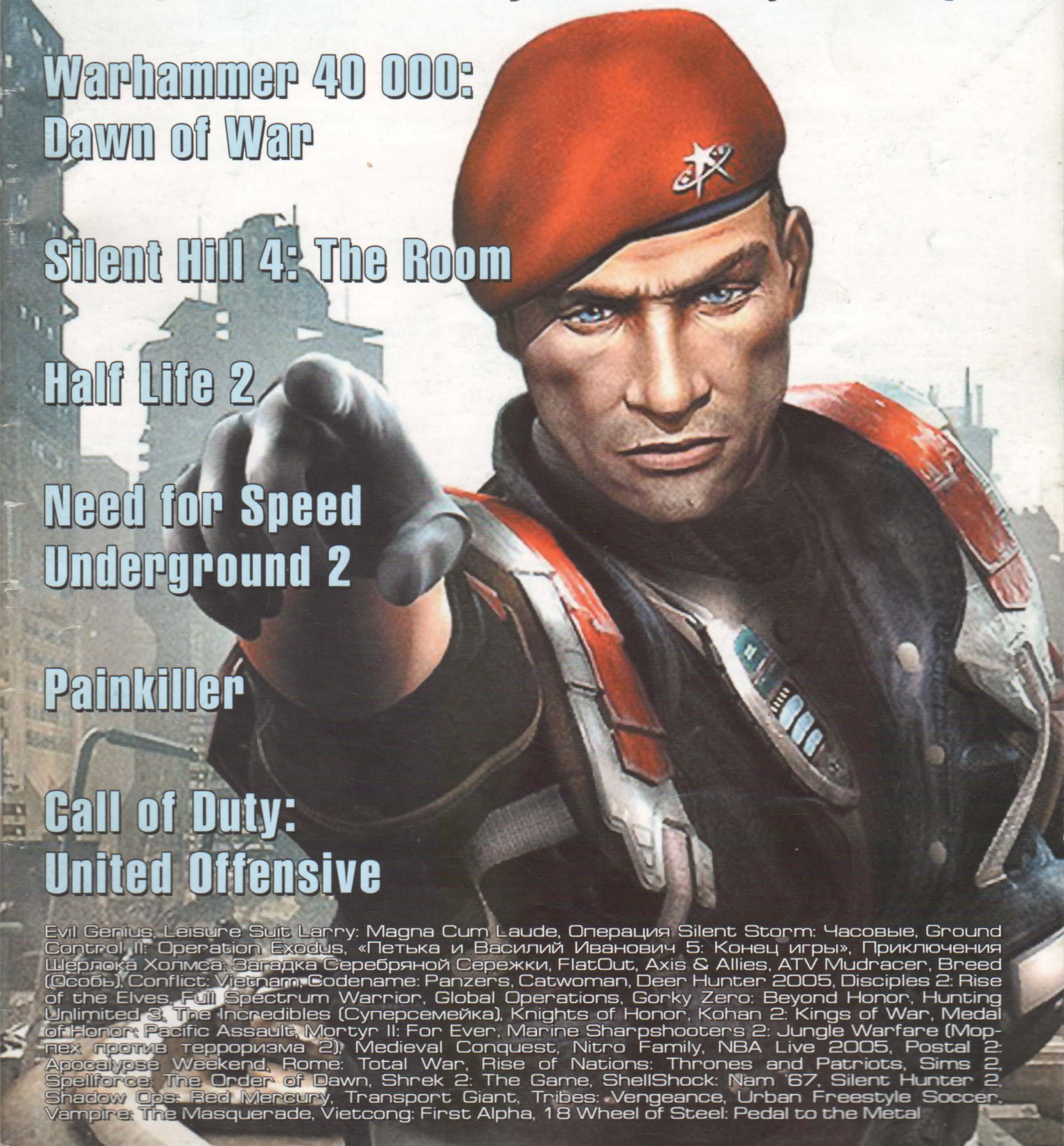
мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №4 (6), декабрь



Warhammer 40 000: Dawn of War

Silent Hill 4: The Room

Half Life 2

Need for Speed Underground 2

Painkiller

Call of Duty: United Offensive

Evil Genius, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Операция Silent Storm: Часовые, Ground Control II: Operation Exodus, «Петька и Василий Иванович 5: Конец игры», Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки, FlatOut, Axis & Allies, ATV Mudracer, Breed (Особь), Conflict: Vietnam, Codename: Panzers, Catwoman, Deer Hunter 2005, Disciples 2: Rise of the Elves, Full Spectrum Warrior, Global Operations, Gorky Zero: Beyond Honor, Hunting Unlimited 3, The Incredibles (Суперсемейка), Knights of Honor, Kohan 2: Kings of War, Medal of Honor: Pacific Assault, Mortyr II: For Ever, Marine Sharpshooters 2: Jungle Warfare (Морпех против терроризма 2), Medieval Conquest, Nitro Family, NBA Live 2005, Postal 2: Apocalypse Weekend, Rome: Total War, Rise of Nations: Thrones and Patriots, Sims 2, Spellforce: The Order of Dawn, Shrek 2: The Game, ShellShock: Nam '67, Silent Hunter 2, Shadow Ops: Red Mercury, Transport Giant, Tribes: Vengeance, Urban Freestyle Soccer, Vampire: The Masquerade, Vietcong: First Alpha, 18 Wheel of Steel: Pedal to the Metal

Фішка
www.fishka.com.ua

Стильним та мобільним



М-Футбол 19020678



М-Футбол - чудовий симулятор футболу. Гравець виступає в ролі голкіпера та має впіймати м'ячі, що летять до його воріт. За кожний м'яч нараховуються бали. Гра закінчується після трьох пропущених м'ячів

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Морський бомбардувальник 19016578



Чи зможеш ти перемогти у сутичці з субмариною? Твоя патрульна місія вздовж узбережжя перервана раптовою атакою з глибин. Після нападу в тебе є шанс відповісти агрессорам

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 8910i; **Siemens:** C55, M50, M55, MT50, S55, SL55

Місія на Марс 19019578



Тобі доручили відповідальну місію: досягти нових планет і дістати ресурси для людства. В ролі астронавта твоє завдання якомога краще і без пошкодження посади свій космічний корабель

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage

Дракон Еон 19017378



У ролі молодого дракона ти відправишся в подорож по 15 рівням із загадковими і дуже небезпечними супротивниками

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Samsung:** C100, C110, E700, P400, S300M; **Siemens:** C60, M55, MC60, S55, SL55; **Sony Ericsson:** P800

Вторгнення 19020078



Чужинці знову атакують! "Вторгнення" - друга гра з серії Атака Чужинців. Зупини вторгнення та врятуй нашу планету. Стережись астероїдів, зіткнення з ними зруйнує твій корабель - абсолютно новий патрульний винищувач

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage

Дракон та Дракула 19020778



Нова місія для маленького Дракона. Злісний граф Дракула повстав з попелу після першої частини гри

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage; **Siemens:** C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65, SX1; **Samsung:** D410, E700, E710, E800, E820, P400, P510, X100, X450, X600; **Sony Ericsson:** K500i, K700i; Motorola: V300, V600

Жаб'яче болото 19018678



Улюблена гра з чудовою графікою та гумором! У грі треба стріляти по жабам, які скачуть у воді і голосно квакають. Якщо поцілиш жаб'ячуть. боса - отримаєш бонус!

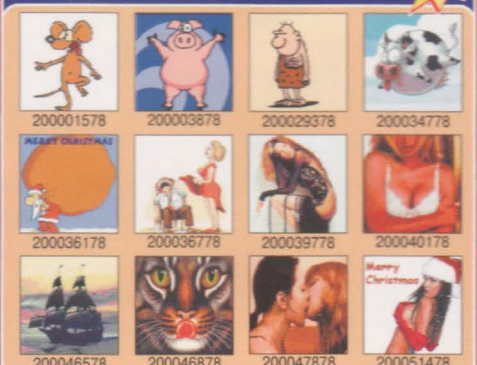
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Siemens:** M50, MT50

СУПЕРЗВУКИ NEW

Тигр попереджає	40000178
Пограємо в більярд?	40000278
В офісі доярки	40000678
Качки на болоті	40000978
Дитячий кошмар	40001378
Черга з автомату Калашнікова	40001878
Вітання з глибин душі	40002178
Дитинство Шумахера	40002678
Про шкоду паління	40002978
Прийшли гості!	40003278
На кораблі Прибульці	40003478
Божевільне кошеня	40003978
В очікуванні на принца	40004278
Плем'я Ігуан на нараді	40004678
Поїзд їде, воно лізе	40005178
Ми бандіто-гангстеріто	40005278
Спів солов'я	40005378
Ведмеді без Маші	40006278
Вороняче каркання	40006378
Гаврилівські дівчата	40006478

Nokia 3650, 3660, 6230, 6260, 7610, 7650; **Samsung** C100, C110, D410, E300, E700, E710, E800, P510, X100, X120, X400, X450, X600; **Sony Ericsson** K700i; **LG** F2100; **Panasonic** X500, G70; **Siemens** M65, CX65, SX1, S65

WAP-АНІМАЦІЯ NEW



200001578 200003878 200029378 200034778
200036178 200036778 200039778 200040178
200046578 200046878 200047878 200051478

Nokia 7650, 7610, 7250, 7250i, 7210, 7200, 6800, 6650, 6610, 6260, 6230, 6220, 6100, 5140, 5100, 3300, 3100; **Samsung** X120, E300, E700, P510, E800, X450, D410, X100, X600, T500; **Siemens** A60, S55, S55, M55, MC60, C60, C62, CF62, SX1, S65, CX65; **Sony Ericsson** T610, P800, P900, K700i; **LG** F2100, G5310; **Motorola** C380, C650, E398, V180, V300, V600; **Alcatel** OT535; **Panasonic** X70, G60, A200, X400, X500, G70

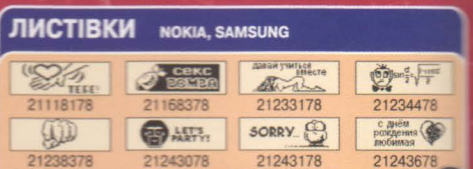
КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ NOKIA NEW



270001678 270004978 270007078 270010078 270010278
270010578 270010878 270011278 270012178 270012778
270013278 270013778 270016878 270017378 270018078

Nokia 3510i, 3530, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 8910i

ЛИСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG

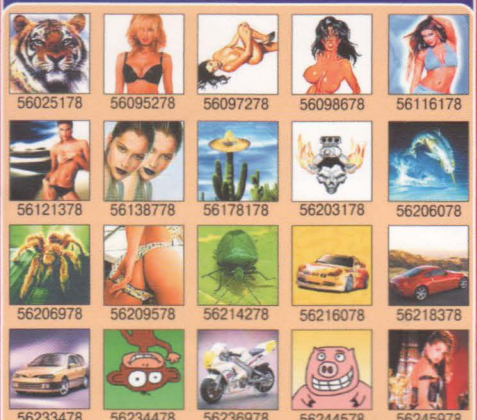


21118178 21168378 21233178 21234478
21238378 21243078 21243178 21243678
21246278 21251078 21255178 21256078

МЕЛОДІЇ

Hit'em up — 2 PAC	9041278
In da club — 50 Cent	9030578
Left outside alone + Anastacia	9000278
I`m with you — Avril Lavigne	9028578
Let it be — Beatles	9028678
Hit my heart — Benassi Bros & Dhany	9023378
Curtain falls — Blue	9063078
Toxic — Britney Spears	9016778
American psycho — D12 feat Breal	9029178
Temple of India — DJ Aligator	9065778
Tipsy — J-Kwon	9036778
Memphis bell — Prodigy	9048578
Акуэна — АКУЭНА!	9048678
Отпусти — Валерия	9027378
Песня про яйца — Дискотека Авария	9013878
Холодно — Океан Ельзи	9014578
Все будет хорошо — Верка Сердючка	9016078
Шось зимно — Скрябін	9025678
Арешт — ТНМК	9061178
Проститься — Уматурман	9061078
Валенки	9015178
Эй, ухнем!	9062078
Гімн студентів	9062178

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ



56025178 56095278 56097278 56098678 56116178
56121378 56138778 56178178 56203178 56206078
56206978 56209578 56214278 56216078 56218378
56233478 56234478 56236978 56244578 56245978

ЛОГОТИПИ

NOKIA, PANASONIC, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON, LG



6070678 6242478 6252378 6310278
6393378 6421078 6431478 6433278
6434278 6434578 6438578 6442878

SIEMENS 101x46



46271278 46326878 46338978 46354678
46369978 46375678 46376778 46392078
46392778 46393278 46393578 46396178

- Для отримання **звичайної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **Xyyyyyyy**, де **X=2** для телефонів **Nokia, Samsung**; **X=3** для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic**; **X=4** для телефонів **Siemens**, а **yyyyyyy** – код мелодії і відправ SMS-повідомлення на номер **10639** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для замовлення **поліфонічної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **5yyyyyyy**, де **yyyyyyy** – код мелодії і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для отримання **логотипу** або **листівки** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки (**обов'язково**) для телефонів **Nokia** перед номером логотипу впиши **2**; для телефонів **Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** впиши **3**) на номер **10639** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримує
- Для замовлення **кольорового зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для замовлення **java-гри** відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**
- Для замовлення **wap-анімації** відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **105669** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**
- Для замовлення **кольорового логотипу** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **106506** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**
- Для замовлення **супервзуку** відправ SMS-повідомлення з кодом супервзуку на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10639** – 3 грн. з ПДВ, **10659** – 5 грн. з ПДВ, **106506** – 5 грн. з ПДВ, **105669** – 6 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **038** – 0,55 USD з ПДВ, **138** – 0,95 USD з ПДВ.
Отримання – безкоштовно

Point Com
©Copyright 2004 by Point Com Ltd

Контент-провайдер - ТОВ "Поінт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігр та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)



ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Суперфайний конект Надшвидкий Інтернет

модеми серії OMNI ADSL

OMNI ADSL USB



OMNI ADSL LAN



Дистриб'ютори:
ИС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 **МТІ** т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, **Мережа комп'ютерних салонів SPARK** т.(0622) 90-58-46, **Техніка** т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя: Фотокомп** т.(0612) 12-49-04; **Київ: Брейн комп'ютерс** т.(044) 239-25-87, **ВалТек** т.(044) 229-40-33, **Версія** т.(044) 554-27-47, **Гранд-Сервіс** т.(044) 456-47-77, **Еверест** т.(044) 464-77-77, **Енглер-Україна** т.(044) 568-58-68, **Енран-Телеком** т.(044) 244-93-68, **Інкософт-Телекомунікація** т.(044) 235-28-33, **Ітел Лтд** т.(044) 237-72-09, **Комтехсервіс** т.(044) 236-88-00, **K-Trade** т.(044) 252-92-22, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т.(044) 236-20-92, **Навігатор** т.(044) 241-94-94, **Промрегіон** т.(044) 249-71-29, **Мережа магазинів "Фокстрот"** т.8-800-500-15-30, **Мережа магазинів "Юнітрейд"** т.8-800-507-70-70; **Миколаїв: АДМ** т.(0512) 47-22-81; **Одеса: Н-БІС** т.(048) 777-70-70, **Неолоджик** т.(048) 728-37-28; **Суми: Демекс комп'ютер** т.(0542) 60-11-11; **Харків: Спецвузавтоматика** т.(0572) 19-15-05, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький: 2СТ** т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою: OMNI.ZyXEL.RU

INTRO

Часто у вас бывает так, что при прохождении игры у вас возникает какой-то вопрос? У меня во время прохождения новых, неизвестных для меня игр, чаще других возникают вопросы типа: «Какого #$#@%!!!???» или, например, «Куда ты прешь, зараза?» Если ваши вопросы совпадают с моими… в таких случаях вам никто не сможет помочь… Но если у вас появляются не настолько эмоциональные вопросы, которые можно сформулировать более чем тремя словами, два из которых можно произносить в приличном обществе, то мы вам можем помочь.

Прохождения и советы – это вещь правильная и нужная. Некоторые говорят: «Не интересно, когда тебе подсказывают!» Так говорят те, кто никогда не прыгал полтора часа подряд, пытаясь достать ключ, которым нужно открыть выход, пробуя прыгнуть и так, и эдак («Хм, может еще вот эту коробочку подставить? А если с разбегу?»), после чего выяснялось, что ключ не нужен, а выход на этом уровне – там где и вход…

Так что иногда советы нужны очень и очень. Хотя бы для того, чтобы сохранить свое психологическое здоровье (тем, у кого оно еще осталось). А читы – отдельная лебединая песня, заслуживающая себе памятника! Без читов бывает ой как плохо! Особенно, когда вражина так достанет, что хочется победить его чисто принципиально, и не просто так, а с циничным перевесом в силах.

P.S. В процессе работы над спецвыпуском было съедено три упаковки валерьянки и выпито две баночки «Новопассита». Хомячки и орки не пострадали.

Содержание

Советы

- Операция Silent Storm: Часовые 3
- Warhammer 40 000: Dawn of War 6
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 12
- Evil Genius 26

Прохождения

- Silent Hill 4: The Room 14
- Ground Control II: Operation Exodus 38
- Петька и Василий Иванович 5: Конец игры 48
- Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки 54

Cheats

- Краткая энциклопедия читов 60





Название: Операция Silent Storm: Часовые
Разработчик: Nival Interactive
Издатель: 1С
Жанр: тактическая TBS с элементами RPG

S4 или Silent Storm: Sentinels Secrets



Интро

Пройти Silent Storm: Часовые – это конечно хорошо, но пройти еще пару раз – еще круче и интересней. Но даже пройдя игру несколько раз подряд, можно запросто упустить много весьма интересных моментов. И специально для тех, кто все же умудрился что-то как-то где-то не найти, мы подготовили этот скромный перечень секретов.

Тень

Все привыкли считать, что в Швейцарии нет случайных стычек. Маленькое уточнение: почти нет. Одна «случайка» все же имеется. И не простая, а уникальная. Но подловить момент появления на карте столь желанного значка очень даже непросто. Можно зайти в Швейцарию и ждать у моря погоды, а можно разбить лагерь и между пятой и шестой минутами отдыха выйти на кар-







ту. Как ни странно, после таких колдовских действий «случайка» появляется в 5 случаях из 10, то есть с вероятностью 50 %, что очень даже неплохо.

Итак, после захода в локацию, представляющую собой маленькую, но хорошо охраняемую тюрьму с вышками и снайперами, нас ожидает приятный сюрприз. После проведения зачистки территории освобождаем единственного пленного – молчаливого парня по прозвищу Тень. Вы только посмотрите, какая у этого парня специальность: единственный ниндзя на всю игру – это уже серьезно. Скрытность, метание холодного оружия, медицина – далеко не полный перечень способностей Тени.

Этот парень – самый настоящий чит – стоит Тени дать в руки нож пострашнее (Кукри встречается почти в самом начале игры) да сюрикены, и он сможет незаметно и безнаказанно вырезать солдат противника в любом количестве. Тень както странно набирает опыт, и в то время, как вся команда уже 14–15 уровня, он никак не может получить 12, но, глядя на бойцовские качества молчаливого ниндзя, так не скажешь. Тень просто незаменим при прохождении миссии «Офис», «Архивы Пенемюнде» и ряда других заданий, требующих скрытности и осторожности.

Money, money, money

В начале игры особенно сильно ощущается нехватка денежных средств. Но это дело вполне поправимое. Как только в команде будет не менее трех человек – главный герой, Тень и еще кто-то по выбору (у меня это, как правило, снайпер или медик), – можно начинать капанию по сверхбыстрому обогащению. Для начала разгружаем инвентари у всей команды, едем в Германию и начинаем гонять взадвперед по карте в ожидании еще одной уникальной «случайки» – ограбления банка. Появляется она, как правило, в юговосточной части карты. После отстрела кучки солдат «Тора» и враждебно настроенных гражданских можно существенно поправить материальное положение, присвоив золото в слитках, ценные бумаги, драгоценности, деньги и предметы старины на общую сумму свыше 50 тысяч зеленых долларов. Но это еще далеко не всё. В миссии «Архивы Пенемюнде» советую обратить внимание на деревянные щиты в конце коридоров. Их можно сломать при помощи нескольких длинных очередей или пары гранат. И в открывшихся потайных нишах можно найти много чего интересного, включая кусок пресловутой Янтарной комнаты. Кстати, с убегающим инженером, тем, что с шифрованной запиской, связан еще один прикол. Если повернуться к инженеру спиной и так, задом наперед, продолжить движение, враги не обратят на вас абсолютно никакого внимания, но стоит только самую малость повернуться, как тут же последует сценка, и торовцы пойдут в атаку.

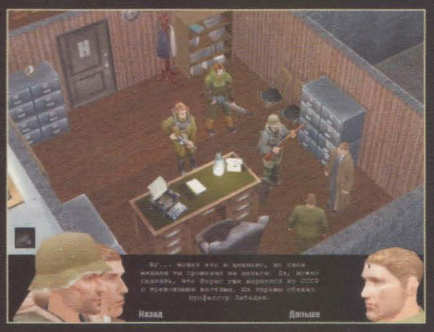
Секретный завод «Молота Тора»

Да, разработчики потрудились сделать одну бонусную миссию. А чтобы попасть на этот сверхсекретный объект, нужно действовать согласно следующему рецепту:

1. Снять шифрованную записку с тела инженера в миссии «Архивы Пенемюнде».
2. Поговорить со сбежавшим зэком (то есть убивать его не надо) в миссии «Граница», причем лучше начинать прохождение с финской территории.









3. В миссии «Офис», где нельзя светиться с оружием в руках, найти в доме шифровальную книгу. Книгу нужно брать главным героем, но если по каким-то причинам ее подобрал другой персонаж, то книгу нужно выбросить из инвентаря, а потом подобрать главным (покажут скриптовый ролик).

Да, и еще – если очень надоели полицейские и прочие несознательные граждане – в начале миссии нужно перейти в походовый режим, подойти к телефону-автомату (таксофону-пулемету) и сказать в трубку пару ласковых слов. Полицаев как ветром сдует ☺.

После этого на карте Польши загорится новая миссия (именно миссия, а не «случайка»). На экскурсию необходимо взять десяток-полтора тяжелых гранат, гранатомет и хотя бы один панцеркляйн, оснащенный какой-нибудь дальнобойной и бронебойной пушкой.

Самый главный прикол миссии, конечно, после боя с механическими солдатами, – это возможность заполучить одного такого робота в команду. Но чтобы активировать робота, нужно иметь нехило прокачанные инженерные навыки. Так что если главный герой не инженер, то скорее всего включить робота не получится.

В общем, привет тебе, великий Fallout 2.

Путевка в Египет

В жарких пустынях скрыта еще одна уникальная «случайка», жаркая, как пески Египта. Куча солдат «Молота Тора» при поддержке пяти панцеркляйнов, которые, судя по всему, генерятся произвольным образом, а некоторые из них оснащены лучевым оружием. Правда, заполучить эти ПК очень и очень непросто. Так что повозиться придется долго и нудно. Но зато потом...

Данная «случайка» появляется в левой стороне карты, ближе к морю, и только если за один раз пройти обе стандартные «случайки».

Show must go on

Да, S3 можно смело охарактеризовать как «хорошо, но мало». И далеко не все знают, что в игре есть огромное число дополнительных миссий.

Модификации, представляющие собой отдельную миссию, которые не заменяют сюжетные миссии в игре, недоступны напрямую из игрового интерфейса и требуют специальной команды для их подключения. Прежде всего должен быть разрешён доступ к консоли (по умолчанию вход в консоль отключен). Для этого в начало файла <S3>\cfg\autoexec.cfg необходимо добавить строку:

wirbelwind

После запуска игры следует открыть консоль клавишей <`> (ака «тильда»). Если клавиша не задействована, добавьте в файл <S3>\cfg\input.cfg, в секцию **Base** строку:

bind console "`"

Для загрузки карты необходимо открыть окно консоли и набрать там следующую команду:

template ####

Вместо #### необходимо подставить номер карты – первое число в идентификаторе ID, который можно посмотреть в редакторе миссий. В результате будет загружена карта (темплейт) с соответствующим номером. Например, для карты с номером темплейта 1000006, следует ввести команду template 1000006. Для выхода в главное меню воспользуйтесь игровым интерфейсом или используйте консольную команду mainmenu. Полный список консольных команд игры и их параметры можно получить, введя команду help.

В миссиях, запущенных с помощью команды template ####, выбирать сторону, заходить на базу, набирать в группу других участников и менять снаряжение нельзя. Чтобы все перечисленные возможности стали доступны игроку, необходимо создать сюжетную последовательность миссий, которая образует самостоятельный сценарий.

В частности, если кто-то не смог активировать механического солдата на польском заводе «Молота Тора», то попробовать его в действии можно, загрузив теплейт 4811. В принципе, должно сработать ☺. Хотя, честно говоря, мы ждали намного большего.

Алексей Лещук и его Злобная Lichina







Название: Warhammer 40 000: Dawn of War
Разработчик: Relic
Издатель: THQ
Жанр: RTS
Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.dawnofwargame.com

Open mind is like a fortress with its gates unbounded and unguarded

Space Marines

Выход Warhammer 40 000: Dawn of War наделал немало шороху в среде любителей стратегий в реальном времени. Хотя у нас игра еще не стала массовой, как тот же StarCraft, но тем не менее в компьютерных клубах или домашних сетях можно встретить немало людей, играющих именно в Dawn of War. А официальные серверы в интернете всегда заполнены игроками «под завязку». Разработчик игры, компания Relic Entertainment, своевременно исправляет найденные игроками ошибки и регулярно выпускает разнообразные бонусы к игре, а также, судя по всему, готовится выпустить дополнение к игре.

Относительно положения дел на просторах бывшего USSR, еще в средине ноября компания «Руссобит-М» выпустила на рынок нелокализованную версию Warhammer 40000: Dawn of War. В комплект поставки входит и ключ для игры на официальных серверах через интернет. Это все очень даже немало способствовало популяризации игры, однако до сих пор не известно, придет ли такое «ЩАСТЯ» в наши края.

Отличительная особенность Dawn of War – невероятно интенсивный игровой процесс, местами больше напоминающий аркаду, а не стратегию, отсутствие нудного микроконтроля в рамках одного отряда бойцов, отличный баланс (или его отсутствие – это, как всегда, очень деликатный и спорный вопрос) и четыре оригинальные расы, каждая со своим уникальным набором особенностей, и многое, многое другое.

Все это произвело немалое впечатление на прогрессивную игровую общественность. Многие отцы-киберспортсмены на всякий случай параллельно с WarCraft III стали серьезно поигрывать еще и в Dawn of War, так, на всякий случай.

И вот, чтобы каждый новичок, попавший на официальный сервер Warhammer 40 000, мог сразу на равных пытаться противостоять более опытным игрокам, мы публикуем этот небольшой материал, посвященный аспектам сетевой игры в Dawn of War.

Прежде чем приступать к игре

Прежде всего нужно научиться побеждать якобы невероятно тупого, но очень быстрого компьютерного противника на двух-трех последних уровнях сложности. Для этого нужно как следует освоиться с управлением, изучить, запомнить, в случае необходимости перенастроить и постоянно использовать горячие клавиши, запомнить древо технологий каждой расы и базовые характеристики отрядов.

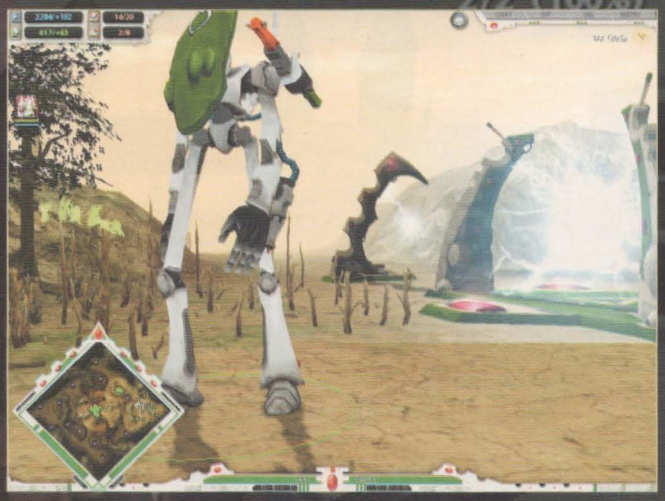
Как и в большинстве других мультиплеерных стратегиях, очень ярко проявляется принцип непрерывности – добываемые ресурсы не должны просто скапливаться, в каждый момент времени что-то обязательно должно происходить – постройка войск, проведение усовершенствований или строительство. Иначе вы всегда будете отставать от противника в развитии, и со временем это обернется поражением.

Также очень желательно найти и скачать риплеи игр с участием «отцов», они очень показательны, и из них можно почерпнуть массу интересной информации к размышлениям.

Пехота – первооснова армии

Большинство игр on-line, особенно на небольших картах, ведутся исключительно при помощи пехоты – оппоненты просто не успевают развиться до техники.





Первостепенная задача любой расы в начале игры – построить хотя бы один сквад пехоты, а лучше – два.

Базовая тактика в самом начале проста: берем два отряда пехоты, одному ставим приоритет на ближний бой и выдвигаем немного вперед, второму даем плазмаганы (или не даем, если это отличная от Space/Chaos Marines раса) и приоритет на огонь с расстояния. Первый отряд заставляет вступить врага в рукопашную, связывает этим врага, а в это время второй сквад преспокойно мочит их с расстояния. Такая, весьма напряженная, штука, как «friendly fire» в Dawn of War, к счастью, отсутствует, так что все будет хорошо… или почти хорошо, потому что противник, как правило, использует ту же тактику.

Очень неплохо зарекомендовала себя комбинация Assault + Space Marines (и их аналогов у Орков и сил Хаоса) – первые, перепрыгнув, оказываются в самой гуще врагов, а вторые в это время поливают неприятеля плазмой.

Еще один аспект использования пехоты, оснащенной ракетными ранцами – рейд по тылам противника, а на поздних стадиях игры – еще и при поддержке соответствующей «прыгающей» техники. Но такое нападение должно всегда быть неприятным сюрпризом для оппонента, иначе он успеет вернуть свои войска на базу или начнет создание новых отрядов.

И не забывайте следить за моралью, особенно при игре за Орков. Мораль – это эффективность сквада в бою, его воля к победе и желание сражаться. С увеличением получаемых отрядом повреждений мораль падает, особенно быстро этот процесс происходит, если по скваду вовсю жарят из огнеметов или тяжелых орудий. Как только мораль приближается к нулевой отметке, бойцы впадают в панику. Они почти не стреляют и хаотично мечутся по полю битвы, однако ими по-прежнему можно управлять этим сквадом. Отряды, провалившие мораль, нужно отводить с поля боя – лучше доукомплектовать существующий отряд, чем строить новый.

Ресурсы и бонусы на карте

Краеугольный камень всего игрового процесса – захват и удержание территории (если только в самом начале партии не произошел «обмен любезностями»), а точнее, контрольных точек; они бывают нескольких типов:

- синие контрольные точки (strategic points) увеличивают прирост requisition, и в местах их расположения можно строить сторожевые посты (listening post) с последующим их апгрейдом до орудийных башен;
- коричневые именуются critical locations, и на них фортификации не строятся. Если захватить и удерживать определенное время более 75 % таких контрольных точек, то победа из серии «Захватить и удержать» (take and hold) гарантирована;
- фиолетовые на мини-карте указывают расположение мест, где можно построить более мощные и продвинутые плазмогенераторы;
- желтые точки – это места, где расположены реликты (relic) – священные места особой силы и чрезвычайной важности. Реликты захватывать и оборонять нужно обязательно – без них недоступны уникальные юниты и здания, которые в большинстве случаев служат ключом к победе.

Проводить захват лучше всего одновременно двумя сквадами, к примеру, пока скауты захватывают контрольную точку, а пехота или техника их в это время прикрывает. В таком случае при появлении противника









не придется прерывать процесс завоевания нового куска территории. В первую очередь, если только никто не собирается сразу же делать раш, нужно захватить все strategic points возле базы. Впоследствии они станут основой основ ее обороны. С реликтами ситуация несколько иная – гораздо круче сильно осложнить жизнь оппоненту, захватив ближайший от него реликт. Понятное дело, это справедливо только в том случае, если он на карте не один. Проводить захват лучше только тогда, когда «быстрой игры» не вышло, и, судя по всему, противник с головой ушел в исследования или копит силы.

А вот критические локации захватывать необходимо большими количествами (а точнее, максимально возможными) войск или не трогать их вообще – иначе враги будут со своими армиями тут как тут, и запросто может оказаться так, что их будет намного больше.

Двойной cooldown

О том, что такое кулдаун, распространяться особо не стоит, маэстро Zerkella четко и ясно рассказал об этом в прошлом специальном выпуске журнала «Шпиль!», посвященном киберспорту и WarCraft III.

Однако Dawn of War кардинально отличается от большинства других стратегий тем, что здесь задержка присутствует не только после применения способности или оружия (как в том же WarCraft III), но и, что очень важно, до применения способности. В таком случае обороняющаяся сторона получает гораздо больше преимуществ, чем атакующая – солдаты, удерживающие позиции, уже имеют наготове мощные орудия, которые тут же пустят в ход, а нападающие еще только должны приготовиться к стрельбе. Точно так же дело обстоит и с телепортацией и десантированием при помощи Orbital Relay. Чтобы свести к минимуму ситуации, когда наши бойцы просто стоят, а злые враги поливают их шквальным огнем, рассчитывайте точки высадки «с запасом». Исключение составляет разве что переброска техники, когда дредноут разбрасывает толпу вражеской пехоты, тем самым давая возможность нашим бойцам безнаказанно в них пострелять.

Космодесант Империи

Самая простая в освоении раса с сильной пехотой и богатым выбором мощной боевой техники.

Немаловажным преимуществом как Космодесанта Империи, так и сил Хаоса является то, что у этих двух рас отсутствуют постройки, увеличивающие численность армии (прирост численности техники и войск проходит в виде апгрейда, который делается в крепости). Таким образом, противники ни в коей мере не могут повлиять на максимально возможный в данный момент игры размер армии. А это очень важно на поздних этапах игры, когда «на всякий случай» уже построено по две-три базы.

Вся мощь и сила воинов Императора – отличная боевая техника; именно поэтому многие, играя за Space Marines, пытаются сыграть по принципу «от обороны» до тех пор, пока из «Machine Cult» не появится первый дредноут, который при поддержке пехоты может все. И все остальное, кстати, тоже.

Орки

Главный козырь Da Boys в первые минуты игры – это то, что Орки, в отличие от всех остальных, начинают с нормального боевого отряда – slugga boys. И первое, что делает хоть мало-мальски смышленый игрок – сразу бежит в атаку, попутно строя ферму (Waaaagh-banner). И в первые две-три минуты отбить целую толпу Орков кучкой фанатиков или скаутов просто нереально. Это









под силу разве что Эльдарам, да и то при быстром и правильном управлении. Таким образом лучше всего играть с «зелеными» на маленьких картах, если только вы не играете Эльдарами.

Играя за Орков, можно запросто зарулить противника без применения техники – подразделение из восьми ракетчиков имеет на вооружении шесть рокетланчеров. К тому же у «зелененьких» отдельно апгрейдится каждый из трех дистанционных видов вооружения – ракеты, пули и огнеметы. Последние, кстати, имеют весьма спорную эффективность. В силу своей технологической дикости, Орки лишены такой прелести, как плазменное оружие. По части техники Da Boys тоже уступают всем остальным расам, но зато их техника строится до неприличия быстро, что опять же доказывает, что Орки в Warhammer – всем Оркам Орки.

Big Mek – второй герой Орков. Будучи назначен командиром над отрядом многочисленных бойцов, при наличии телепорта и ауры просто неотразим по части диверсионных операций – он запросто может протащить всю толпу за линию фронта, взорвать пару плазмогенераторов, перебить рабочих и дать деру с базы врага.

Крысодинозавр – супероружие Орков. Очень эффективен в любых ситуациях, особенно при борьбе с крупными юнитами любой расы, а также эффектно отбрасывает врагов далеко подальше, а в это время наши стрелки не остаются без работы.

Эльдары

Вообще при умелом развитии Эльдары легко в раше делают космодесант и (немного сложнее) десантников хаоса – отбиться на маленьких картах 1x1 или 2x2 шансов очень мало.

Раш в исполнении Эльдаров выглядит так: сначала сразу же строится портал для юнитов Aspect Portal и параллельно заказывается две группы Guardian Squad. Как только они появляются, отправляем их на захват точек. Как только достроится портал – строим Listening Shrine (и потом еще один, но до пушек их пока не апгрейдим) и заказываем Farseer. Параллельно с этим делаем апгрейды для строительства Seer Council, а затем и Dark Reaper Squad. Теперь создаем Seer Council. В результате «на руках» должны быть два Guardian Squad, Farseer, и Seer Council (по возможности доукомплектовать эти подразделения новыми бойцами), а чуть позже и один Dark Reaper Squad. Если все это сделать быстро, то можно смело валить на базу космодесанта – у них к этому времени обычно не более двух сквадов скаутов, пара сквадов маринов и, может быть, командир. Пехоту долбим магией, Seer Council несется в атаку, а риперами и Guardian'ами поддерживаем бойцов других сквадов. При подобной тактике враг выносится на раз-два. Но это только в том случае, если все сделано без задержек – иначе преимущество будет безвозвратно потеряно… Главное – никаких лишних трат на всякие ненужные апгрейды, пушки и т.д. Каждая копейка, потраченная впустую – лишний гвоздь в наш гроб. В идеале схема развития должна быть доведена до автоматизма, то есть: не тратить время на раздумья, меланхолично почесывая репу, а тут же строить то, что нужно в данный момент.

Из всей техники Эльдаров лучше всего зарекомендовали себя огненные призмы. Двет три таких игрушки – и противнику не поздоровиться.

Если вдруг посчастливится вызвать Аватара – не обязательно сразу бросать его в бой. Этот огромный ходячий бонус одним своим присутствием на карте будет нервировать противника.

Также не следует забывать о такой замечательной спо-









собности рабочих Эльдаров, как wraithtomb, дающей возможность на время вырубить здания противника (там приостанавливается все – от строительства войск до создания адд-онов к самому зданию). И если существует возможность отключить завод противника, в котором вот-вот достроится танк или еще что похуже – смело используйте ее не раздумывая.

Кроме того, в качестве точки сбора юнитов можно (и нужно) указать звездные врата, тогда войска будут автоматически загружаться в них, после чего их можно будет телепортировать к любым другим вратам. Однако есть один нюанс – будучи во вратах, сквады не пополняются новыми бойцами, так что отправляйте их к дальним вратам, чтобы по пути успело появиться два-три новых солдата.

Очень разумно строить врата в некотором отдалении от контрольных точек, с противоположной направлениям стороны, откуда вероятнее всего придет враг.

Космодесант Хаоса

Слуги Хаоса сильны пехотой и проигрывают Людям и Эльдарам по части боевой техники. Фактически все схемы развития по части пехоты схожи с теми, что используют при игре за космодесант Империи, только с учетом на слабость техники, если игра затягивается.

На начальном этапе игры лучше построить два отряда культистов, два-три рабочих-еретика (заказываем отряды по принципу культист-еретик-культист) и Лорда Ужаса, как только будет построен храм Хаоса (герой лучше справляется с противником при раше, чем сквад пехоты).

Культисты захватывают две стратегические точки, после чего там сразу же строятся сторожевые посты. В это же время создаем первый сквад десантников, численность солдат в отряде доводим до максимума.

Теперь пора в следующий таер: строим генератор, оружейную, еще один генератор, идем в следующий таер (это на базе), а в это время можно и нужно где-то повоевать ☺.

В отличие от других игр, в Warhammer таеры нумеруются с ноля, а не с единицы, как обычно, ибо апгерейды главного здания нумеруются I и II.

Строим жертвенник (Sacrificial Circle) и там заказываем один сквад Possessed десантников. Теперь призываем второго героя – чародея. Лорда Ужаса присоединяем к Possessed-отряду, а чародея – к отряду десанта Хаоса. Создаем еще по одному отряду и идем воевать, а в это время на базе строится дот техники. Если все сделано верно и быстро, у нас будет преимущество или как минимум паритет с противником. Да, если что – культисты подойдут на роль живого щита для защиты от стрелков Орков или Эльдаров.

На поздних этапах наверняка придется вызывать демона (Bloodthirster). Поскольку он теряет хитпойнты вне сражения, то противник скорее начнет тянуть время за хвост и в длинный ящик. Так что призывайте демона только если действительно в данный момент можно повернуть ход сражения в нашу пользу или недалеко расположены вражеские объекты (а еще лучше – база), которые демон может разрушить, если наш оппонент бежит с поля боя.

The End?

Описание всевозможных трюков и приемов можно продолжать еще довольно долго, но зачем? Как уже было сказано в самом начале – просмотр риплеев дает возможность освоить новые приемы. Кроме того, на официальных форумах Dawn of War тоже есть немало разного и полезного.

Знание – сила, вера в свои силы – залог успеха, и вообще, heresy grows from idleness.

Злобная Lichина







НОВОГОДНИЕ КАРТИНКИ



ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МОДЕЛИ

Кольорові картинки: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens M55, MC60, S55, SL55; Pantech: G500/600/700/800/900, GB100, GB300, GF200, GI100; Panasonic GD87/X70/G70; Alcatel 535; Motorola T720i/722i; Sony Ericsson T610/630, Z600. листівки nokia/samsung: nokia уси моделі, крім 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110i, 8810, 8910i, 9110, 9210; samsung r200s/210s, n500/600/620, t100. **Скринсейвери siemens:** Siemens s45/55, sl45i/55, me45, me45, mt50, m55, c60. **Листівки EMS:** Alcatel OT310/311/331/ 332/511/512/525/535/715/735; Ericsson T29S/65/66/68, R520M/MC; Motorola V60i/66i, C300/331/350/450, T720/720i/722/722i; Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Panasonic GD67; LG g5310; Philips 330/350/355/ 530/535. **Поліфонічні мелодії:** Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510/3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650; Siemens CL50, C55/60, A55/60, M55, S55, SL55, MC60; Motorola T720i/722i; Sony Ericsson T310/610/630, Z600; Alcatel OT535; Panasonic GD67/87, X70, G70. **Мелодії siemens:** Siemens C45/55/60, S45/45i/55, SL45i/55, ME45, CL50, M50/55, MT50, A50/52/55/60, MC60. **Мелодії nokia/samsung:** все модели Nokia, кроме 5110; Samsung C100, N500/600/620, P400, R200s/210s, T100.**Мелодії EMS:** Alcatel OT310/311/331/332/ 511/512/ 525/535/ 715/735; Pantech: G500/600/ 700/800/900, GB100, GB300, GF200, GI100; Panasonic GD67; Motorola V60i/66i, C300/331/450, T720(i)/722(i); Sony Ericsson T68i/100/300/600/610/630; Philips 330/350/355/530/535; Ericsson T65/66/68, R520m/mc.

МЕЛОДІЇ

НАЗВИ МЕЛОДІЙ	NOKIA/SAMSUNG	SIEMENS	EMS	ПОЛІФОНІЯ
ALCAZAR Physical	95270	95273	95277	95267
BENNY BENASSI Satisfaction	95121	95122	95123	95120
LEACK EYED PEAS Lets Get It Started	95173	95176	95180	95170
A VAPINA VANDI Come Along Now	95172	95174	95179	95169
I AVANCH AFFAIR Comme Ci, Comme Ca	95250	95251	95252	95241
faodfather. Мелодия из к/ф "Крестный отец"	95073	95076	95084	95093
Jingle Bells + В Лесу Родилась Елочка	95282	95283	-	95265
JOE COCKER You Can Leave Your Hat On	95276	95278	95279	95281
KYLIE MINOGUE Chocolate	95200	95204	95202	95198
LINKIN PARK Numb	95199	95203	95201	95197
LOS DEL RIO Macarena	95109	95110	95111	95106
MANIC STREET PREACHERS The Love Of Richard Nixon	95240	95244	95239	95221
Mission Impossible. Мелодия из к/ф	95097	95078	95083	95094
NANCY SINATRA Bang Bang. Из к/ф Kill Bill-2	95190	95191	95195	95188
NARCOTIC THRUST I Like It	95186	95192	95193	95185
NICK CAVE Fifteen Feet Of The Pure White Snow	95215	95218	95219	95213
PINK FLOYD Another Brick In The Wall	95061	95062	95063	95060
PLACEBO Special K	95207	95208	95209	95205
PRODIGY No Good	95114	95113	95115	95112
QUEEN We Are The Champions	95125	95126	95127	95124
RAMMSTEIN Amerika	95160	95161	95162	95163
SHAKIRA Fool	95229	95232	95236	95224
SHIRLEY BASSEY Главная тема к к/ф Goldfinger (James Bond)	95069	95077	95087	95107
SHIVAREE Good Night Moon. Из к/ф Kill Bill - 2	95189	95177	95194	95187
TARKAN Kuzu Kuzu	95171	95175	95178	95168
TEN SHARP You	95228	95233	95237	95225
THE DOORS Hello I Love You	95243	95246	95248	95222
THE RASMUS Guilty	95230	95231	95235	95223
TITO AND THE TARANTULA After Dark Night. Из к/ф "От заката до рассвета"	95227	95234	95238	95226
Twisted Nerve. Из к/ф Kill Bill-2	95216	95217	95220	95214
АНГИНА Кому Какое Дело. (Комп. В. Дробыш)	95141	95142	95143	95140
БИЛАН ДИМА На Берегу Неба. (Комп. М. Мшенский, Р. Бокарев)	95182	95183	95184	95181
Бри-Бумер. (Комп. А. Шелыгин, С. Шнуров)	-	-	-	95196
Бумер. Мелодия из к/ф. (Комп. С. Шнуров)	95098	95099	95100	95101
ГУСОВ ВЯЧЕСЛАВ Девушка По Городу (припев)	95128	95129	95130	95131
ДЫРКА Девочка С Центра. (Комп. В. Ждамиров)	95132	95133	95134	95135
ВИА ГРА Биология. (Комп. К. Меладзе)	95156	95157	95158	95159
Главная тема к к/ф "Бригада". (Комп. А. Шелыгин)	95070	95096	95089	95095
ГЛЮК':)ZA и ВЕРКА СЕРДЮЧКА Жениха Хотела. (Комп. М. Фадеев)	95116	95117	95118	95119
ГЛЮК':)ZA Снег Идет. (Комп. М. Фадеев)	95269	95272	95275	95266
ДИСКОТЕКА АВАРИЯ Новогодняя (припев). (Комп. А. Рыжов)	95071	95081	95082	95092
Короли Ночной Вероны. Из мюзикла "Ромео и Джульетта". (Комп. Ж. Прегсурвик)	95210	95211	95212	95206
КРУГ МИХАИЛ Владимирский Централ	95104	95105	95108	95103
КУЗЬМИН ВЛАДИМИР Сибирские Морозы. (Комп. В. Кузьмин)	95072	95079	95088	95090
ЛЕНИНГРАД Геленджик. (Комп. С. Шнуров)	95144	95145	95146	95147
МАСЮКОВ РУСЛАН Арриведерчи, Малышка. (Комп. М. Фадеев)	95065	95066	95067	95064
МС ВСПЫШКИН & DJ ALIGATOR Davaj! Davaj!	95149	95152	95155	95154
МС ВСПЫШКИН & НИКИФОРОВНА Новогодняя. (Меня Прет)	95148	95151	95153	95150
Наша Служба И Опасна И Трудна. (Комп. М. Минков) Музыка из т/ф "Следствие ведут знатоки".	95074	95075	95086	95102
ПИРЦХАЛАВА ИРАКЛИЙ Время. (Комп. М. Фадеев)	95257	95260	95253	95255
ПРОПАГАНДА Мари Полюбила Хуана. (Комп. В. Богатырев)	95258	95259	95254	95256
ТУТСИ Самый Самый. (Комп. Г. Волев)	95242	95245	95247	95249
УМАТУРМАН Ночной Дозор. Главная тема к к/ф "Ночной Дозор". (Комп. В. Кристовский)	95136	95138	95139	95137
УМАТУРМАН Проститься. (Комп. В. Кристовский)	95164	95166	95165	95167
Утро. Тема из к/ф "Служебный роман". (Комп. А. Петров)	95262	95261	95263	95264
ФАБРИКА & МИГЕЛЬ Он. (Комп. И. Матвиенко, Ю. Бужилова)	95271	95274	95280	95268
Шерлок Холмс И Доктор Ватсон (вступление). Мелодия из к/ф. (Комп. А. Дашкевич)	95068	95080	95085	95091

СКРИНСЕЙВЕРИ SIEMENS



ЛОГОТИПЫ SIEMENS



ЛИСТІВКИ NOKIA/SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ NOKIA



ЛИСТІВКИ EMS (32x32)



ЛОГОТИПЫ EMS (72x14)



КОЛЬОРОВІ КАРТИНКИ



Послуги надаються абонентам UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, ACE&BASE, КИЇВСТАР, Djuice

УВАГА! Для отримання поліфонічної мелодії чи кольорової картинки ваш телефон повинен підтримувати технологію WAP і мати можливість відтворення поліфонічних дзвінків та перегляду кольорових картинок. На Вашому телефоні повинні бути активовані та настроєні послуги WAP.

ІНСТРУКЦІЯ: Надійшліть SMS з кодом картинки чи мелодії на номер **10882**

При замовленні поліфонічної мелодії та кольорової картинки WAP-з`єднання оплачується окремо, згідно Вашого тарифного плану. Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер **10882** – 5,4 грн. в т. ч. ПДВ

Повний каталог картинок та мелодій можна знайти на сайті **www.revcom.com.ua**

Телефон служби підтримки: (044) 496 0904

ЗАТ "Український мобільний зв'язок" ліцензія ДКЗ АА № 223305 від 12.11.2002; ЗАТ "Київстар Дж. Ес. Ем." ліцензія ДКЗ № 009503 від 12.04.2001 © ТОВ "СПН Диджитал"

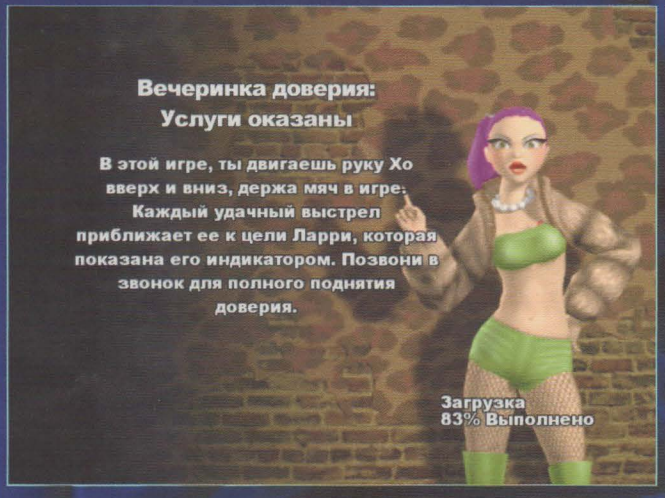
Все права сохранены. ©EMI Music Publishing Ltd. ©BMG Russia 2004. ©ПМИ ©НП НААП ©МегаЛайнер ©SBA Music Publishing Ltd. ©Sony Music Entertainment (RUS). ©& ® ООО "Продюсерский центр Игоря Матвиенко" 2004. ©Музыкальное издательство "Русский шансон" 2004.

Название: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Разработчик: High Voltage Software
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: action/arcade
Системные требования: Pentium 4 1,6 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.leisuresuitlarry.com*



Warning!

Если вы действительно собрались читать этот небольшой текст, а затем играть в Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, правильно используя полученные знания, и при этом вы или окружающие вас люди могут неадекватно воспринимать происходящее на экране монитора, то знайте – автор (то есть я, единственный и неповторимый), да и все остальные сотрудники журнала «Шпиль!» за это никакой ответственности не несут. Вы как всегда действуете на свой страх и риск (вкус и цвет, стыд и срам). И не надо потом «ля-ля», что, дескать, не предупреждали. Все, с лирическим вступлением покончено, пора и за дело приниматься.



Хитровывернутое видео

Первое относительно здоровое желание, возникающее после нескольких часов игры в эту нездоровую игру – посмотреть все ролики и не мучаться.

Хоть на самом деле разработчики неслабо спрятали ролики от посторонних глаз, но, тем не менее, немного подумав можно добиться многого.

Итак, идем в папку, куда установлена игра. Наша цель подкаталог *\Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude\Data\Cinema\FMV. Создаем его резервную копию, после чего начинаем проводить эксперименты с оригиналом директории и ее содержимым.

Обратите внимание на такие три файла:

Logo.sfd – ролик с лого «Danger High Voltage Software»;

Sierra.sfd – ролик с лого Sierra;

VUG.sfd – ролик с лого Vivendi Universal Games.

Теперь если переименовать эти файлы, а затем взять любые три sfd-файла из этого каталога и переименовать их в вышеупомянутые файлы, то ролики, которые они содержат, будут показаны в самом начале вместо логотипов, а не в том месте, где они должны воспроизводиться по сюжету ☺. Ход мыслей, кажется, совершенно ясен и понятен.

Счастливые обладатели DVD-приводов, являющиеся пользователями программ типа PowerDVD версий 5 или 6, WinDVD и им подобных, или пользователи этих программ, не являющиеся обладателями DVD, могут поступить еще и следующим образом – поменять расширение у всех sfd-файлов на *.mpg, после чего попытаться воспроизвести их с помощью упомянутых программ. Стабильность и стопроцентный результат не гарантирован, но в большинстве случаев прежде чем некрасиво «подвиснуть» PowerDVD покажет немало роликов.

Фото на память

Ларри везде таскает с собой фотокамеру, при первой попавшейся возможности фоткая девиц в пикантных позах. Изначально камера имеет объектив с пятикратным приближением, и чтобы не вызывать лишнего шума, приходится снимать с расстояния – в результате фотографии получаются так себе.

Идем к площадке, где расположилась Ума со съемочной группой SWINGLES. Нас интересует фонарь с левой стороны. «Нечаянно» опрокидываем его и тут же подбираем усовершенствованную оптику для камеры – теперь можно делать







снимки с десятикратным приближением, а затем продавать всем желающим. Фотографировать, а затем продавать снимки можно неограниченное количество раз. Лучшее место для этого – греческий квартал. Фоткаем девочек-болельщиц из команды поддержки и тут же продаем полученные снимки парню, шатающемуся поблизости. Да, и еще – фотографировать девчонок нужно не целиком, а только их верхнюю треть, причем желательно в тот момент, когда они поднимают руки высоко над головой. А вообще нужно щелкать затвором фотоаппарата в тех случаях, когда индикатор вверху экрана (режим съемки) показывает как минимум два желтых кружка.

Деньги – это всегда нужная в хозяйстве штука. На них в автоматах или у продавцов можно купить всякие хитрые... «штучки», очень сильно упрощающие мини-игры или устраняющие их некоторые негативные эффекты вроде алкогольного опьянения. Таким образом, имея возможность получить почти неограниченное количество денег можно существенно упростить прохождение игры.

Но даже если и после покупки соответствующей хитрой... «штучки» победить в мини-игре все равно не удается, то можно воспользоваться еще одной индейской хитростью. Итак, проигрываем несколько раз подряд, после чего появится окошко с вопросом «Может, в следующий раз сделать попроще?» (Should we make it easier on you?). Смело жмем «да» и в следующий раз мини-игра будет полегче. Кроме того, с помощью секретных жетонов можно выиграть в любой мини-игре, заплатив за победу энное их количество.

Без комплексов и предрассудков

Местами можно нарваться на хитро припрятанные разработчиками приколы. Так, идем к дому, где обитает Барбара Джо, и за телефонной будкой находим маленькую дырку в стене. Заходим в опции управления и меняем X и Y оси. Теперь нажимаем «действие» и видим... хе-хе... видим нечто ☺ интересное.

По мере накопления секретных жетонов появится и непреодолимое желание открыть некоторые из бонусов. Это можно сделать у парня по имени Найджел, которого можно узнать по оригинальной зеленой прическе. Так вот, у него можно купить много чего интересного. В том числе и бонус, раздевающий всех и вся. Однако надпись «CENSORED» по-прежнему будет периодически мозолить глаза.

Но не беда, и от нее можно избавиться; как говорится, ловкость рук и никакого мошенничества.

Итак, идем в папку, куда установлена игра, находим \Data\JamFiles\PC\AppInit.JAM. Теперь делаем резервную копию этого самого файла AppInit.JAM, а затем открываем оригинал в каком-нибудь текстовом редакторе или оболочке вроде FAR.

Ищем следующий кусок:

DataRegistry[147]

{ // Nudity Setting -- set this value to 1 to remove censor bars (for European version) DataLink { Name «NudityMode» Type Boolean **Data 0** }

Те, кто хоть что-то смыслит в великом и могучем английском языке, уже обо всем догадались, а для тех, у кого с иностранным туго, поясняю: нужно вместо Data 0 поставить Data 1. В результате все станет, что называется, «Uncut&Uncensored». Наслаждайтесь! Да, и еще: AppInit.JAM очень болезненно переносит редактирование, так что если игра вдруг начнет ругаться, попробуйте восстановить файл из резервной копии, а затем попробовать внести изменения с помощью другого редактора.

На этом всё, и не забывайте о том, что я говорил в самом начале данного материала.

Злобная Lichina



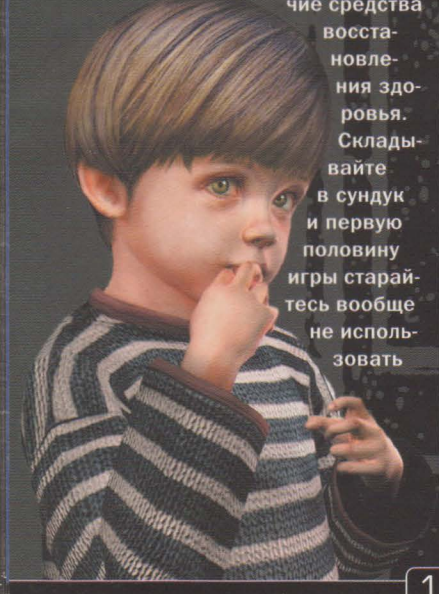


SILENT HILL 4
THE ROOM

КОМНАТА СТРАХА

Перед началом путешествия по миру Silent Hill 4 мне хотелось бы дать вам несколько полезных советов:

- Экономьте аптечки и прочие средства восстановления здоровья. Складывайте в сундук и первую половину игры старайтесь вообще не использовать их на уровнях. Всю первую половину игры (включая уровень с больницей) универсальной аптечкой вам будет служить сама комната 302. Возвратившись в нее через любой портал, вы тем самым сможете полностью восстановить здоровье.
- Самые опасные призраки в игре – это души жертв убитых Уолтером Салливаном. Поэтому при встрече с ними не примените тем, чтобы пригвоздить призрака к земле мечом повиновения.
- Каждый раз, оказавшись в квартире, посмотрите в дверной глазок, осмотрите стенной пролом и зал на предмет выявления записок.
- Всего в игре есть четыре окончания:



1. 21 Sacraments

Это самая плохая концовка. Так игра закончится в том случае, если к моменту финальной битвы ваша квартира не будет очищена от призраков, а девушка Эйлин получит множество повреждений во время игры.

2. Eileens death

Так же плохое окончание игры. Оно возможно, если перед финальной битвой вы очистите свою квартиру от всех призраков, но в течение всего прохождения игры не сможете уберечь Эйлин от ран.

3. Mother

Хорошее окончание игры. Его вы сможете получить, оберегая девушку от повреждений, но не очистив квартиру от всех призраков.

4. Escape

Лучшее окончание в игре. Для того, чтобы оно получилось, на девушке не должно быть не единой раны, а квартира должна быть полностью очищена от духов.

- Эйлин умеет сражаться, поэтому всегда давайте ей оружие. К тому же, так она сможет постоять за себя и, соответственно, получить меньше ранений в течение игры.
- Как вы знаете, степень тяжести ранений Эйлин сильно влияет на концовку игры. Но есть способ «вылечить» Эйлин перед финальной битвой. Это необходимо сделать только перед тем, как в конце вы войдете в комнату 105 за пуповиной. Итак, способ заключается в сле-

дующем: подойдите к девушке и поставьте прямо перед ней святую свечу. Постепенно раны Эйлин станут исчезать. Когда вы увидите, что она обрела нормальный вид, быстро заходите в комнату 105. Учтите, зайти в комнату вы должны до того, как свеча догорит.

- Чтобы очистить квартиру от призраков, используйте святые свечи. Их необходимо ставить перед предметом, которым овладел дух. Когда свеча догорит, призрак исчезнет.

Ну а теперь, добро пожаловать в Silent Hill 4!

***

Два года назад Генри Таунсхенд переехал в комнату 302 Южного Эшфилд Хайтса, в жилом здании в небольшом городке Эшфилд. Генри был счастлив и наслаждался началом своей новой жизни. Но пять дней назад случилось нечто странное. Ему стали сниться кошмары каждую ночь. И еще одно: он не мог покинуть комнату 302.

Пролог

Никогда еще пробуждение не было таким страшным… Осматриваемся вокруг… Все стены квартиры покрыты ржавчиной. Ни одна из дверей (за исключением той, что ведет в спальню) не открывается. Создается впечатление, что их вообще не существует, а то, что мы видим – только очертания, нарисованные на стенах.

Осмотрев всю квартиру, вы обнаружите, что герой ничего не узнает. Фотография на стене ему не знакома, проигрыватель заменен чужим телевизором, ботинки в углу не его размера…

Прочтите книгу на столе. После этого подойдите к стене и взгляните на барельеф незнакомого вам лица. Неожиданно из стены появится призрак… От увиденного герой потеряет сознание.

Комната 302

Это был всего лишь сон, кошмарный сон. Главный герой – Генри Таунсхенд, – проснувшись, встает с кровати. Неожиданно звонит телефон. Подняв трубку, Генри слышит, как кто-то просит о помощи. Звонок обрывается. Подняв телефон с тумбочки, герой обнаруживает, что провод был перерезан… Да, утро не задалось.

Подойдите к окну, взгляните вправо и обратите внимание на девушку, стоящую возле подземного перехода. Затем посмотрите влево, если хотите, можете запомнить номер телефона бара (555-3750), написанный на рекламном щите. Позвонив по этому номеру, вы убедитесь, что у разработчиков Konami хорошее чувство юмора.

Теперь выходите из спальни и следуйте к входной двери. На двери вы увидите десяток массивных цепей и замков. Единственная надпись на двери гласит: «Не выходи. Уолтер». Как это мило. Судя по всему, кто-то решил вас просто сгноить здесь заживо. Ведь Генри заперт уже пять дней.

Взгляните в дверной глазок и обратите внимание на 15 отпечатков рук на стене напротив. Это все не случайно. Затем подберите под дверью записку и следуйте в зал. Возле телевизора стоит сундук. Именно в нем вы можете хранить все найденные в игре предметы, а также просматривать письма и комбинировать вещи.

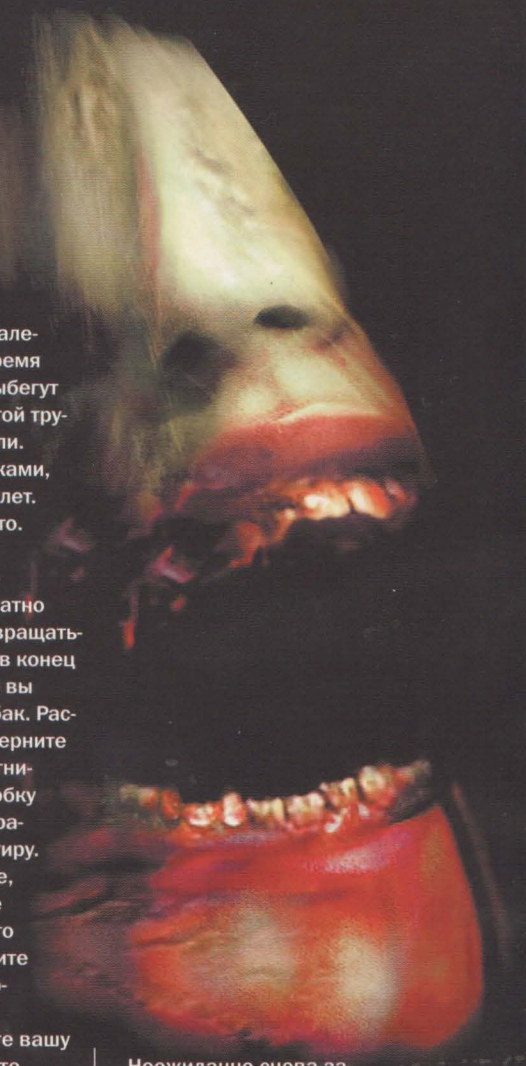
Следуйте к книжному шкафу, подберите возле стены кусочек бумаги. Теперь идите на кухню, откройте холодильник и возьмите бутылку и банку какао. Сохранитесь рядом с красной книгой у окна. В этот момент вы должны услышать шум, доносящийся из ванны. Что ж, идите туда. В ванне вы обнаружите огромную дыру. Перед тем, как залезть внутрь, прихватите торчащий сбоку кусок трубы.

Метро

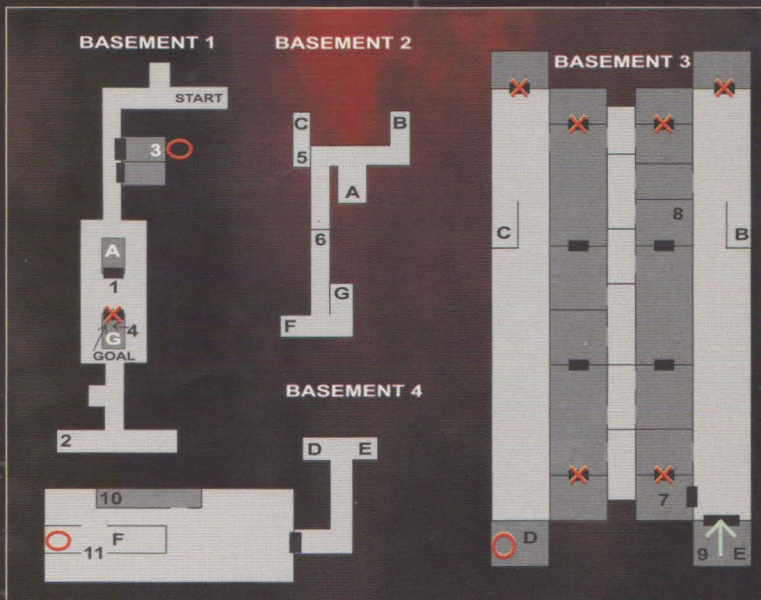
Спустившись вниз на эскалаторе, следуйте в конец коридора. Неожиданно вы встретите девушку по имени Синтия (именно ее вы видели в окно). Красивая латиноамериканка в недоумении оглядывается вокруг и говорит Генри, что все происходящее – это всего лишь кошмарный сон. «Если ты выведешь меня отсюда, я отблагодарю тебя особым способом» – добавляет она в конце разговора.

Не успеете вы пройти и десяти метров, как неожиданно девушке станет плохо и она попросит вас немного подождать ее возле туалета. Через некоторое время из мужского туалета выбегут две собаки. Убейте их той трубой, которую прихватили. Расправившись с собаками, можете заглянуть в туалет. В мужском туалете пусто. В женском – тоже, но в стене имеется огромная дыра, ведущая обратно в комнату. Однако возвращаться еще рано. Следуйте в конец коридора. На развилке вы встретите еще трех собак. Расправившись с ними, сверните за угол вправо. На лестнице вы обнаружите коробку патронов. Теперь возвращайтесь к себе в квартиру.

Очнувшись в спальне, идите в зал, подойдите к комоду. Отодвинув его в сторону, вы обнаружите в углу пистолет и отверстие в стене. Заглянув в отверстие, вы увидите вашу соседку Эйлин. Обратите внимание, в углу на ее диване сидит игрушечный розовый кролик из Silent Hill 3.



Неожиданно снова зазвонит отключенный телефон. Подняв трубку, вы услышите крики о помощи Синтии. Что ж,



1 – Закрытый турникет
2 – Патроны
3 – Монета (для входа в метро)
4 – Карта «Искушение»
5 – Патроны
6 – Патроны
7 – Переключатель для открытия дверей вагона
8 – Запертая коробка
9 – Патроны
10 – Клюшка для гольфа
11 – Напиток

быстрее направляйтесь в ванну и лезьте в дыру.

Вы оказываетесь снова в женском туалете. Рядом с вами на унитазе сидит Синтия. На самом деле это всего лишь манекен, который представляет собой ее точную копию. Возьмите из окровавленных рук куклы монетки для входа в метро. Теперь следуйте к лестнице и используйте монетки у входа на Линч Стрит Лайн.

Спустившись вниз по лестнице, вы неожиданно встретитесь с двумя назойливыми призраками. Учтите, призраки бессмертны. Более того, вы даже на время не сможете утихомирить их дубиной или точными выстрелами из пистолета. Они будут настойчиво преследовать вас повсюду, проникая даже сквозь стены. Старайтесь не задевать их и бегите быстрее!

Итак, бегите налево и спускайтесь вниз по лестнице. На перроне вы увидите Синтию, запертую в поезде. Быстро бегите налево, заскакивайте в последний вагон. Откройте двери, нажав на кнопку, и бегите назад. Войдите в открытую дверь вагона и, уже вместе с Синтией, проследуйте на другую сторону перрона через параллельно стоящий поезд.

Оказавшись на другой стороне, бегите влево в комнату с порталом в стене. Здесь Синтия оставит вас.

Спускайтесь вниз по лестнице в подвал. Бегите прямо через металлический мост к следующей лестнице. Поднимитесь наверх, отоприте дверь и снова спускайтесь назад. Сверните налево возле деревянных досок, лежащих на полу, и бегите по коридору прямо, затем снова налево. Спуститесь вниз по лестнице и войдите в дверь.

Бегите по перрону к поезду. Зайдя внутрь, убейте всех собак, подберите клюшку для гольфа и выходите обратно. Следуя дальше по перрону, подберите лечебный напиток у эскалатора. Здесь советую вам обязательно сохраниться, т.к. пройти эскалатор с первого раза удастся не каждому.

Не спешите радостно скакать вверх по эскалатору. Он слишком опасен, т.к. периодически из стен будут высовываться и нападать на вас странные существа. Они не могут сдвинуться с места, но зато у них длинные руки. И если уж ударят, то мало не покажется. Здесь возможны два варианта действий:

1. Вы можете рассчитать промежуток времени, когда они перестают размахивать руками и исчезают в стене, а затем пробежать мимо.



2. Вооружившись трубой, неустанно размахивайте ею. Пара точных ударов на время утихомирят их.

Добравшись до верха, возьмите на двери карту «Соблазн» и войдите внутрь. На полу в луже крови лежит Синтия. У нее на груди вырезано «16/21». Генри не удастся ее спасти, девушка умрет у него на руках.

Комната 302

Со словами «Синтия...», Генри просыпается в своей спальне. За окном слышно, как воют сирены полицейских машин. Выглянув в окно Генри видит, как труп девушки увозит скорая помощь. По радио комментируют события и ссылаются на серию загадочных убийств, совершенных несколькими годами ранее.

Следуйте в зал, загляните в дверной глазок. Вы увидите, что на стене появился еще один отпечаток руки. Под дверью возьмите еще одну записку и снова залазьте в дыру в ванной.

Лес

Итак, вы оказались в лесу. Обратите внимание на камни со странными надписями.



1 – Патроны
2 – Записка Джаспера
3 – Клюшка
4 – Аптечка
5 – Запертая дверь (открывается ключом)
6 – Лопата
7 – Ключ (откапывается лопатой)
8 – Записки
9 – Карта «Источник»

Пройдите через ворота и зайдите на склад. Отбившись от стаи назойливых пчел, подберите возле бочек патроны и выходите на улицу. Подойдите к открытому автомобилю и прочтите лежащие в нем записки. После этого выходите через следующую дверь. Здесь вы встретите молодого и нескладного паренька по имени Джаспер Гейн. Он занимается исследованием древних индейских культов. Выслушав его рассказ, идите в следующую дверь. Будьте осторожны, т.к. за ней скрываются несколько псов и стая ос. После расправы с монстрами заходите во двор Дома Желаний.

Входная дверь заперта, и попасть внутрь вы сейчас не сможете. Поэтому необходимо исследовать три оставшиеся ответвления от центрального двора. Проходить рекомендуется в следующей последовательности: юго-западная дверь, юго-восточная дверь и северо-восточная дверь. Во всех локациях вас будут поджидать псы и осы. Пару раз предстоит столкнуться нос к носу с призраком, но поскольку он лишь один, то увернуться от него будет очень просто.

На юго-западном кладбище перед вами развернется небольшая сцена, в следствии которой Джаспер сходит с ума. Неподалеку от него стоит маленький мальчик, невинно наблюдая за происходящим.

В северо-западной части вы можете найти аптечку, а юго-восточной – еще одну клюшку для гольфа.

Обследовав все три локации, возвращайтесь во двор к Дому Желаний. Подойдите к Джасперу и угостите его какао. Взамен он даст вам совок.

Следуйте в юго-восточную часть и найдите там дерево,





корни которого напоминают руки. Доставайте свой совок и копайте под ним, пока не найдете ключ от дома. Заполучив заветный ключик, не спешите радостно бежать назад. Надпись на ключе гласит: «Кто возьмет ключ, тот вечно будет скитаться в бесконечности». Не верите? Можете убедиться сами: выйдя за ворота, вы снова окажетесь в помещении, и так до бесконечности; в какую бы сторону вы не шли, все равно возвратитесь на то же самое место. Поэтому, пройдя через забор, быстро бегите к стене с дырой. Забирайтесь внутрь и, оказавшись в своей квартире, следуйте к сундуку. Оставьте в нем ключ и возвращайтесь назад в лес. Теперь бегите в главный двор и воспользуйтесь дырой возле дома, чтобы вернуть себе ключ.

Что ж, открывайте входную дверь и заходите в дом. В комнате рядом с упавшим шкафом подберите записку, а в углу, рядом с канделябрами, возьмите листы бумаги. Позади вас за дверью, ведущей в соседнюю комнату, раздастся странный звук. Подойдите к двери, снимите с нее карту «Источник» и заходите внутрь. О, ужас! Кто-то поджог Джаспера. Парень умирает, а у него на груди вырезана надпись «17/21».

Комната 302

Генри снова просыпается в своей квартире. По радио передают, что вчера в лесу был найден еще один труп. Полиция считает, что в городе орудует убийца-имитатор, который копирует почерк убийств маньяка по имени Уолтер Салливан. Так же из сообщения становится известным, что сам Салливан умер несколько лет назад, отбывая срок в тюрьме. Неправда ли, странно?

Прослушав сообщение, взгляните в дверной глазок: на стене появился еще один отпечаток руки. Затем посмотрите в стенную щель и, оставив ненужные вещи в сундуке, возвращайтесь к дыре в ванной.

Ваш следующий пункт назначения – тюрьма.

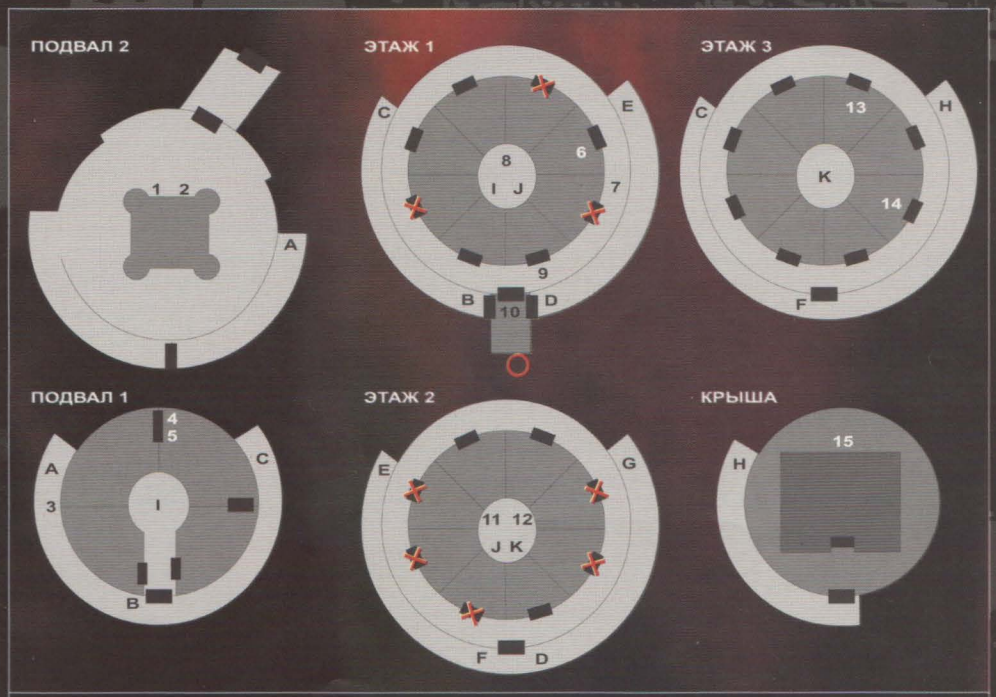
Водная тюрьма

В отличие от предыдущих частей игры тюрьма в Silent Hill 4 представляет собой трехэтажное цилиндрическое здание. При этом перемещаться с этажа на этаж можно только по наружной винтовой лестнице. Внутри некоторые этажи связаны лестницами, а некоторые – нет. На каждом этаже расположено восемь камер, выстроенных в форме секторов. В центре тюрьмы находится помещение охраны, из которого через специальные окна можно следить за всеми камерами тюрьмы. Отсюда же с помощью специального механизма можно вращать вокруг своей оси все этажи тюрьмы. Также хотелось бы отметить, что это – детская тюрьма Ордена. Именно здесь в детстве находился маленький Уолтер Салливан.

Итак, переходим к прохождению. Для начала обойдите все открытые камеры на этаже. Прочитав все оставленные в камерах послания и подобрав коробку патронов, выходите наружу. Прочтите записку, прикрепленную к стене, и выходите в единственную открытую дверь. Идите вверх по коридору в комнату с насосом. Рядом с табличкой возьмите ключ и возвращайтесь назад в комнату, с которой вы начали прохождение. Отоприте ранее запертую дверь.

Теперь вы оказались снаружи тюрьмы. Ваша первая цель – исследовать этажи тюрьмы в поисках записок и прочего бумажного хлама. Обойдите все открытые камеры и соберите записки. Сразу хочу предупредить: ни в коем случае не прыгайте в отверстия, расположенные в полу некоторых камер!

Разобравшись с первой задачей, следуйте на крышу. Здесь откройте сток с водой и возвращайтесь в коридор



1 – Ключ от выхода
2 – Табличка в комнате с водным колесом
3 – Карта «Внимание»
4 – Запертая дверь (код 0302)
5 – Святой медальон
6 – Патроны
7 – Записки
8 – Доклад
9 – Запертая дверь
10 – Запертая дверь (нужен ключ)
11 – Доклад
12 – Рычаг, поворачивающий этажи
13 – Патроны
14 – Дневник
15 – Переключатель колеса

этажом ниже. Войдите в первую камеру слева и прыгайте вниз в отверстие в полу. Трижды спрыгнув на этаж ниже вы окажетесь в душевой. Убейте монстров и выходите в дверь, ведущую наружу.

По лестнице поднимитесь вверх в комнату охраны. Здесь вам необходимо, используя рычаг, совместить три этажа таким образом, чтобы камеры с отверстием и окровавленными кроватями оказались одна над другой. Поочередно заглядывая в окна, найдите камеру с отверстием, запомните ее месторасположение на карте относительно лестницы. Теперь поднимитесь на второй этаж, найдите аналогичную камеру и совместите с предыдущей. Поднявшись на третий этаж, проделайте то же самое. Если вы сделали все правильно, то последует ролик, в котором дверь камеры Эндрю Де Салво откроется, и он выйдет наружу.

Спуститесь вниз к Эндрю, он сообщит вам о том, что тот маленький мальчик и есть Уолтер Салливан. После разговора выходите в противоположную дверь. Оказавшись снова снаружи тюрьмы, поднимитесь по винтовой лестнице на третий этаж, найдите камеру с окровавленной кроватью и отверстием в полу. Спрыгнув вниз, вы окажетесь на кухне. Возьмите со стены карту «Внимание» и откройте дверь с кодовым замком. Код: 0302. Эндрю мертв… Генри снова просыпается в своей квартире.

Комната 302

Следуйте к входной двери, там поднимите с пола записку. Затем оставьте все ненужные вещи в сундуке, сохранитесь и снова отправляйтесь в путешествие через дыру.

Здание

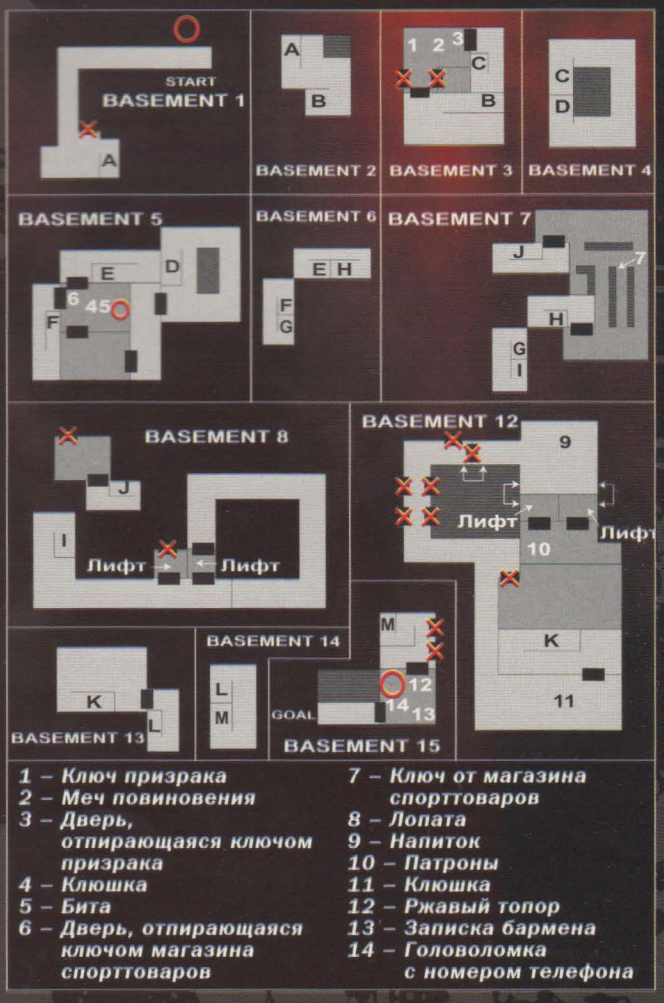
Вооружившись битой, следуйте прямо по аллее. Сразу хочу предупредить, что здесь на вас постоянно будут нападать обезьяны и псы, изрядно прибавившие в силе. Поэтому, если чувствуете, что не можете расправиться с ними, лучше оббегите их.

За лестницей вы встретите своего соседа из комнаты 207, Ричарда Брэйнтри. После разговора с ним быстро вбегайте в дверь.

Пройдя по коридору вы попадете в кухню, в центре которой мечем к полу пригвожден призрак. Возьмите из руки призрака ключ и внимательно осмотрите меч. Да, это тот самый меч повиновения – единственное оружие, с которым вы можете противостоять призракам. Правда, мечом призрака убить нельзя, можно только пришпилить к полу. Огорчает и тот факт, что в игре вы сможете найти только пять мечей. Так что вынимайте меч из призрака, быстро отпирайте дверь ключом и быстро выскакивайте на лестничную клетку. Бегом спускайтесь на этаж ниже и заходите в дверь. Если будете медленно плестись, попадете в смертельные объятья призраков. Преодолев коридор и комнату с патронами, вы окажетесь в магазине спорттоваров. Подобрав алюминиевую бейсбольную биту и клюшку для гольфа, выходите в зоомагазин. Расправившись с несколькими псами, возьмите с полки ключ и возвращайтесь назад в магазин спорттоваров. Откройте запертую дверь и бегите вниз по лестнице до самого конца.

Оказавшись на уступе, вы увидите два лифта. Заходите в дальний и поезжайте на верхний этаж. Бегите вдоль длинного коридора, подобрав лопату и второй меч повиновения, быстро возвращайтесь назад в лифт. По пути вам встретится много призраков, однако не используйте меч ни на одном из них. Это пустая трата оружия, ведь впереди вас ожидают куда более сильные противники.

Теперь спускайтесь на лифте на нижний этаж. Напротив входа в лифт расположена лестница, спуститесь по ней вниз в душевую. Поднимите с пола целебный напиток, и, прорубаясь через заросли грибов, следуйте к лестнице.



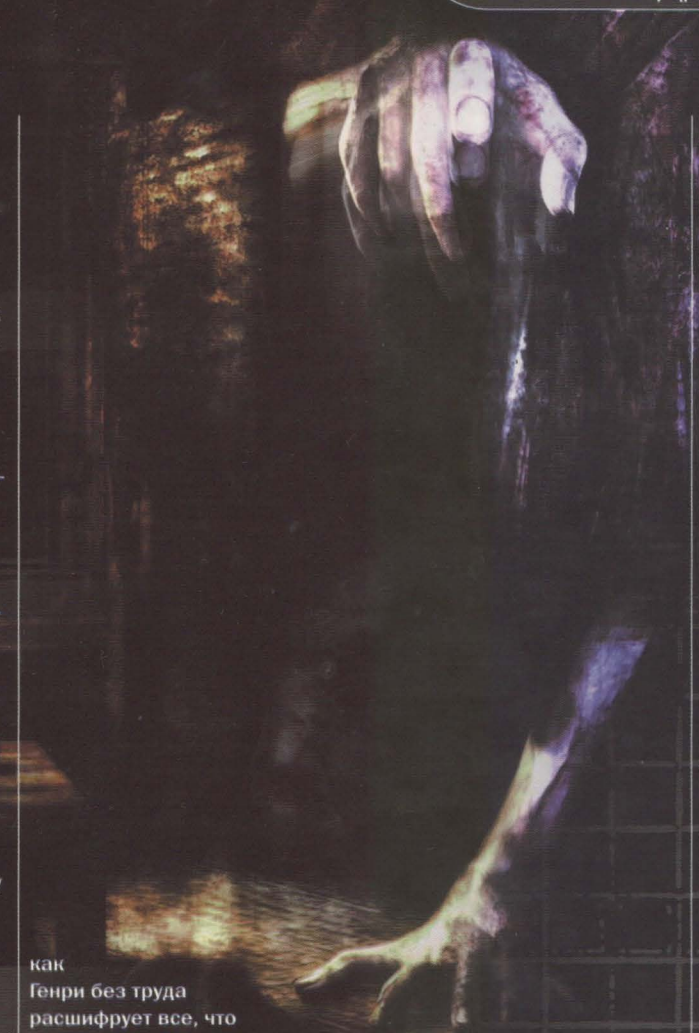
1 – Ключ призрака
2 – Меч повиновения
3 – Дверь, отпирающаяся ключом призрака
4 – Клюшка
5 – Бита
6 – Дверь, отпирающаяся ключом магазина спорттоваров
7 – Ключ от магазина спорттоваров
8 – Лопата
9 – Напиток
10 – Патроны
11 – Клюшка
12 – Ржавый топор
13 – Записка бармена
14 – Головоломка с номером телефона

Поднявшись наверх, вы окажетесь на аллее, заполненной обезьянами. Причем некоторые из них вооружены огнестрельным оружием. Убив всех, идите в противоположный конец к двери.

Спускайтесь по лестнице вниз, затем – еще раз вниз. Выходите в единственную незапертую дверь. Это бар. На одном из стульев возьмите топор. На стойке бара лежит записка. В ней написано, что код двери – последние четыре цифры телефона. Даже если вы и так помните этот номер (3750), все равно зайдите в свою квартиру.

Оказавшись в квартире, подойдите к входной двери, подберите записку и посмотрите в дверной глазок. Записка залита кровью, поэтому пока что вы не сможете ее прочесть. Загляните в отверстие в стене. Ваша соседка Эйлин как раз смотрит фильм ужасов, а за окном… в виде воздушного шара пролетает чья-то отрубленная голова.

Возвращайтесь в бар, наберите код и выходите на лестницу. Быстро бегите наверх к комнате 207. На протяжении всего пути вас будут преследовать два призрака, поэтому ни за что не останавливайтесь и не сбавляйте скорость. Около двери возьмите карту «Хаос» и заходите в квартиру. Вы станете свидетелем жестокого убийства: Ричард умирает на электрическом стуле. На его лбу вырезано «19/21», а рядом стоит все тот же маленький мальчик. Перед смертью Ричард успевает



сказать о том, что этот ребенок – двенадцатая жертва.

Комната 302

Очнувшись в квартире, сначала выгляньте в окно. В одном из окон противоположного здания стоит человек с длинными светлыми волосами и указывает на окна квартиры вашей соседки. Эйлин грозит опасность!

Оставьте в сундуке все ненужные вещи. С собой возьмите только оружие и оба меча повиновения. Совсем скоро они вам понадобятся.

Не забыв заглянуть в дверной глазок и щель в стене, выходите в отверстие в ванной.

Квартиры (дом Генри)

Вы оказались в коридоре своего дома. Сначала направляйтесь к своей квартире. Вы увидите, как мальчик стучится в вашу дверь, но как только вы подойдете, он сразу же исчезнет. Это своеобразный намек. Вам необходимо собрать все красные записки в доме и подсунуть их под дверь. Дело в том, что в этом измерении вы их прочесть не сможете, но стоит вам снова оказаться в своей квартире, как Генри без труда расшифрует все, что в них написано.

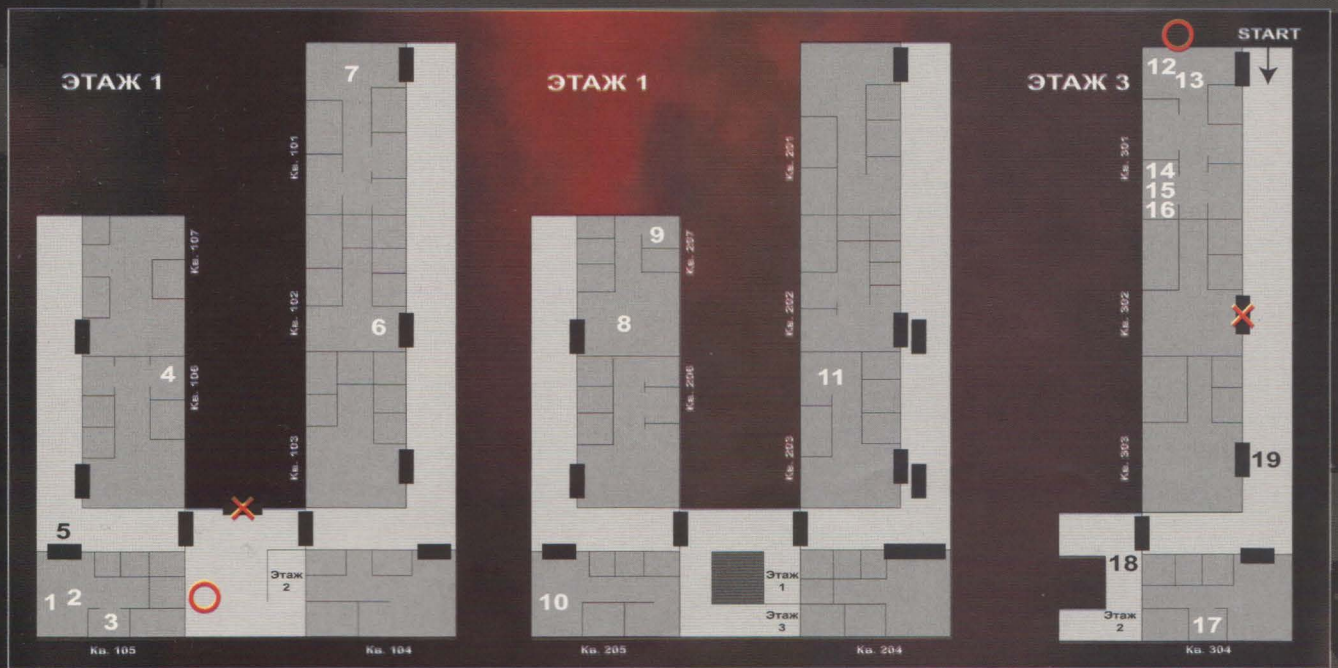
Итак, сначала зайдите в комнату 301. Возьмите здесь дневник и красную записку. Также возле двух фотографий возьмите ключ суперинтенданта и ключ от почтового ящика № 106.

Выходите в коридор. Возле лестницы вы встретите мужчину в плаще и с длинными светлыми волосами. Он предложит вам куклу. Советую вам отказаться от этого подарка, поскольку если вы ее возьмете и оставите дома в сундуке, то вскоре в вашей квартире появятся демоны в виде плачущих детей. Стоит ли говорить, что они всеми силами постараются как можно быстрее отправить вас на тот свет.

Спускайтесь на первый этаж и идите в комнату 105. Здесь вы найдете две красные записки, и ключи от всех квартир. Прочтите дневник суперинтенданта и выходите в коридор.

Зайдите в квартиру 102 и возьмите еще одну записку. Теперь отправляйтесь к своей квартире и подсуньте все найденные красные записки под дверь. Если по дороге вам будут докучать призраки, просто пригвоздите их мечом к полу.

По идее, по сюжету вам больше здесь делать нечего, и можно отправляться назад в свою квартиру. Однако зачем спешить? Ведь у вас есть связка ключей от всех квартир. А что может быть интерес-



1 – Красная записка
2 – Ключи от квартир
3 – Дневник интенданта
4 – Аптечка
5 – Дверь, отпираемая ключом интенданта
6 – Красная записка
7 – Патроны
8 – Револьвер
9 – Клюшка
10 – Кассета
11 – Красная записка
12 – Дневник Майка
13 – Красная записка
14 – Ключ от ящика в квартире 106
15 – Ключ интенданта
16 – Статья Джозефа
17 – Патроны
18 – Старая кукла
19 – Дверь, отпираемая ключом с брелком куклы







нее, чем пошарахаться по чужим квартирам в поисках полезных предметов? Поэтому отправляемся в путешествие за хабаром.

В комнате 106 живет медсестра Рэйчел, которую домогается какой-то извращенец из этого же дома. В квартире вы найдете только аптечку.

В комнате 101 живет коллекционер оружия. Несмотря на обилие ружей, винтовок и пистолетов ничего, кроме патронов, вы взять с собой не сможете. В шкафу вы сможете прочесть кое-что интересное. Оказывается, наш покойный Ричард был, мягко говоря, очень нервным человеком. Он постоянно кричал на мальчика, который сновал туда сюда по коридору. А однажды содрал кожу с парня, который преследовал Рэйчел.

В комнате 202 живет художник, рисующий портреты своих соседей. Странно, но среди его картин есть и портрет Джеймса Сандерленда.

В комнате 207 жил Ричард. Здесь вы можете взять револьвер и клюшку для гольфа.

В комнате 203 возьмите последнюю красную записку и дихлофос. В комнате 205 подберите кассету. Вы сможете затем ее прослушать в своей квартире.

Теперь отправляйтесь на третий этаж. В комнате 304 возьмите патроны и следуйте к своей квартире. Подсуньте под дверь последнюю записку. Теперь можете возвращаться через отверстие на первом этаже назад в свою квартиру.

Вернувшись в квартиру, прочтите все найденные записки. В одной из них будет написано, что ключ от квартиры 303 лежит у вас под кроватью. Подобрав в спальне ключ, оправляйтесь в квартиру 303.

Зайдя в комнату, вы обнаружите, что опоздали: Эйлин лежит на полу в луже крови, а на спине у нее ножом вырезаны цифры «20/21». Рядом с девушкой стоит все тот же маленький мальчик. Возникает вопрос, какого черта он все время оказывается на месте преступления?

Комната 302

Генри снова просыпается у себя дома. Выглянув в окно, он видит, что от дома отъезжает машина скорой помощи. Значит Эйлин жива, и ее еще можно спасти.

Зайдя в ванную, вы увидите, что портала больше нет. Нужно найти другой путь, чтобы попасть в параллельный мир.

Выходите в зал. Подберите рядом с входной дверью записку и карточку суккуба. Теперь взгляните на стену, где стоит комод. Видите, появилось черное пятно. Это не к добру…

Зайдите в чулан. На стене тоже появилось пятно, но только в виде лица демона. Приложите к нему карточку суккуба, и вместо лица появится надпись. Прочтите ее. Вокруг надписи – четыре прямоугольных углубления.

Возьмите из сундука четыре карты, собранные вами на предыдущих уровнях. Расставьте их в чулане в правильном порядке, и перед вами появится новый портал. Забирайтесь внутрь, ваш следующий пункт назначения – больница.

Больница

После просмотра сцены каннибализма с участием Уолтера, Генри опрометью выскакивает в коридор. Думаю, вы уже поняли, что заходить назад в палату лучше не стоит. Поэтому давайте обследуем другие помещения больницы.

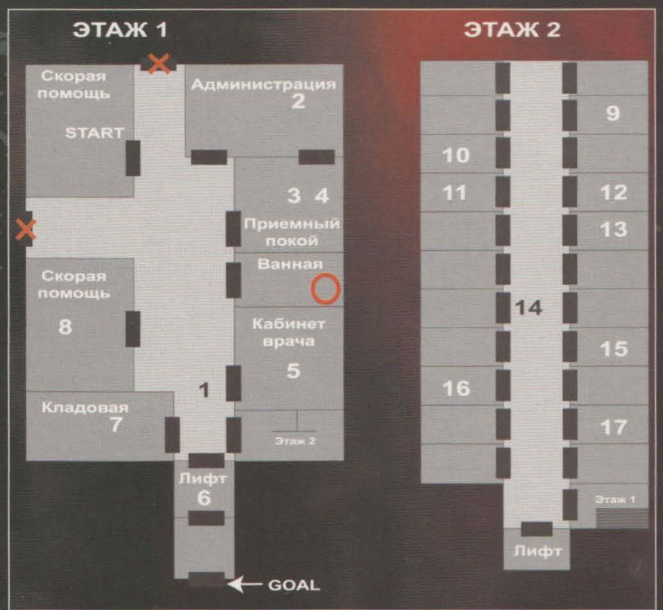
Итак, вы в коридоре. Впереди справа – комната с целебным напитком. Далее за ней следует склад, где вы можете разжиться ампулой. Рядом с дверью в коридоре лежит сумочка. Обязательно подберите ее.

Слева располагаются: кабинет, приемная, душевая и комната отдыха. В кабинете – нож для резки картона. В комнате отдыха – аптечка. В приемной – записка от медсестры и светящаяся доска. Подойдите к ней, посмотрите душещипательную сценку: Генри отдирает от доски портрет Эйлин.

Сохранившись в душевой, выходите назад в коридор. Лифт не работает, поэтому поднимитесь на второй этаж пешком через дверь слева.

В коридоре вас поджидают довольно резвые инвалидные коляски. Они гоняют взад и вперед, норовя при этом нагло вас задавить. Сломать их нельзя, можно лишь на время оглушить. Но проще всего избегать их, бегая по комнатам. Всего в коридоре двадцать две комнаты – по одиннадцать





1 – Сумочка Эйлин
2 – Нож для резки картона
3 – Доска с рентгеновскими снимками
4 – Записка медсестры
5 – Аптечка
6 – Запертая дверь (отпирается ключом)
7 – Ампула
8 – Напиток
9 – Патроны
10 – Клюшка
11 – Напиток
12 – Святой медальон
13 – Священная свеча
14 – Патроны
15 – Ключ от палат
16 – Патроны для револьвера
17 – Дверь, отпираемая ключом от палат

с каждой стороны. Поскольку в каждой игре расположение комнат меняется, я не могу вам точно сказать, какие предметы лежат в той или иной комнате.

Проверяйте все палаты подряд. По сюжету важны лишь две: одна с ключом, другая запертая. Ищите их, но будьте осторожны – в некоторых палатах есть злобные медсестры. Еще в одной комнате может обвалиться потолок с кольями (но вас он, по идее, не раздавит). Комнату с ключом вы узнаете по статуе со змеей внутри. Возьмите ключ и отоприте им упавшую сверху клетку.

Теперь ваша задача – найти комнату с запертой дверью. Отоприте ее и входите. Внутри вы найдете Эйлин. Торжественно вручите ей сумочку (теперь девушка сможет отбиваться от навязчивых монстров) и выходите в коридор. Проверьте все оставшиеся комнаты. Из полезных вещей вы можете найти: патроны, клюшку, целебный напиток, святой медальон, священную свечу, патроны для револьвера.

Спускайтесь вниз по лестнице на первый этаж. Убейте в коридоре медсестер и заходите в душевую. Оставив девушку, забирайтесь в дыру.

Комната 302

Отныне квартира – весьма небезопасное место. В нее постепенно начинают проникать призраки. Они могут лично предстать перед вами, но зачастую предпочитают вселяться в окружающие предметы.

О появлении призраков вы узнаете по шуму и мигающему красному экрану. Любое столкновение с потусторонними гостями чревато для вас потерей жизней.

Есть два способа избавиться от призраков. Первый – надеть святой медальон. Он полностью защитит вас от демонов, поглощая всю их энергию в себя. Но учтите, что действие медальона ограничено по времени. В том случае, если действие медальона закончилось, вы можете воспользоваться вторым способом. Его суть состоит в использовании святых свечей. Это несколько сложнее. Сначала вам необходимо найти предмет, через который призраки проходят в квартиру, а затем поставить возле него свечу. Когда свеча догорит, призрак уберется восвояси. Пример: на кухне из крана неожиданно начинает литься кровь, а ботинки Генри сами по себе расхаживают по квартире, останавливаясь иногда возле газовой плиты. Чтобы изгнать призрака, возьмите свечу и поставьте ее на полу под краном. Вот и все.

Частота вторжений демонов зависит от уровня сложности игры. Но в любом случае советую отныне появляться в квартире только в случае крайней необходимости.

Итак, вернемся к прохождению. Очнувшись в спальне, следуйте к входной двери, возьмите под ней ключ, записку и несколько листов дневника. Оставшуюся часть дневника достаньте под шкафом в зале. Сохранитесь и возвращайтесь назад к Эйлин.

Вместе с девушкой пройдите в шахте лифта по механизмам к двери на заднюю лестницу. За дверью туман и длинный спуск вниз. По пути можете сходить сохраниться, потому что спустившись вниз вы окажетесь уже на следующем уровне.

Метро (второе посещение)

Вы снова оказались в метро. Подберите с пола свечу и выходите к эскалатору. Убейте обезьян, после чего идите в женский туалет. Через дыру вернитесь в свою квартиру. Под дверью возьмите письмо и маленький ключик. Не забыв прихватить в сундуке монетки для метро и меч повиновения, возвращайтесь назад в подземку.

Возле турникета вы столкнетесь с одним из самых опасных призраков в игре – девушкой с черными длинными волосами. Не подпускайте ее близко к себе, расстреливайте издали из револьвера. Когда призрак упадет на пол, быстро подойдите и воткните в него меч повиновения.

Спускайтесь вниз по лестнице на станцию. Зайдите в комнату слева, убейте двух псов и возьмите целебный напиток и хлыст для Эйлин.

Спускайтесь ниже. В поезде, по пути на другую сторону, найдите красную коробку и откройте ее маленьким ключиком. Внутри вы найдете запачканную монетку. Выходите на другую сторону, не забыв перед выходом обернуться и подобрать в другом составе святую свечу.

Заходите в дальнюю дверь с красным освещением и порталом в стене. Возвращайтесь в свою квартиру и вымойте монетку под краном.

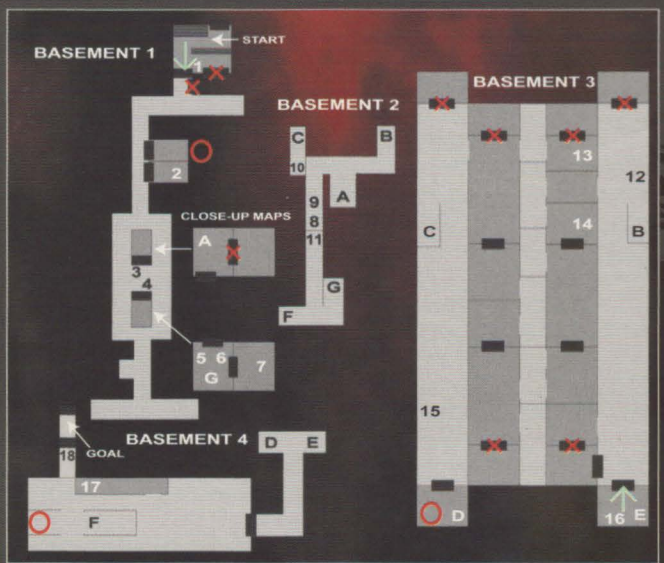
Оказавшись снова на перроне, бегите через поезд назад к началу станции. Найдите автомат с желтым символом. Бросьте в него монетку и возьмите ключ от той комнаты, где была убита Синтия.

Следуйте в дальнюю дверь, подберите свечу и спускайтесь вниз по лестнице (при этом Эйлин останется вас ждать в комнате). Бегите прямо по коридору через деревянный мостик, а затем сверните направо. Выйдя наружу, следуйте к эскалатору.

Преодолев барьер из настенных монстров и оказавшись наверху, зайдите сначала в комнату слева. Убейте пса и возьмите целебный напиток. Затем поднимитесь по лестнице вверх. Возьмите билет Синтии, отоприте ключом дверь и возьмите внутри рукоятку от электровоза.

Теперь вам необходимо подобрать внизу Эйлин. У вас есть билет, он работает для всех дверей. Поэтому выходите через турникет и заходите на станцию напротив. Внизу сверните налево и за дверью найдите Эйлин. Поднимитесь с ней назад и снова спускайтесь вниз по эскалатору. Следите за тем, чтобы





1 – Священная свеча
2 – Напиток
3 – Закрытый турникет (нужна монета)
4 – Закрытый турникет (нужен билет)
5 – Проездной билет Синтии
6 – Дверь, отпираемая ключом от места преступления
7 – Рукоятка
8 – Напиток
9 – Хлыст
10 – Аптечка
11 – Напиток
12 – Ключ
13 – Священная свеча
14 – Коробка с грязной монетой
15 – Патроны
16 – Священная свеча
17 – Переключатель (нужна рукоятка)
18 – Меч повиновения

настенные монстры не задели девушку.

Внизу сворачивайте налево, бегите к входу в поезд и в поезде, не сбавляя скорости, спешите на место водителя. Вставьте рукоятку на место управления, и поезд сдвинется вперед.

Выходите через ближайшую дверь слева, поднимите рядом меч повиновения и выходите снова на спиралевидную лестницу. Сохранитесь и следуйте вниз.

Лес (второе посещение)

Если до этого момента таинственный Уолтер Салливан фигурировал только в некоторых эпизодах роликов, то отныне (и до конца игры) он будет повсюду преследовать вас. Место нападения в локациях, как правило, определяется случайным образом, но есть на уровнях места, где он гарантированно не появится. В частности, на этом уровне вы сможете спокойно вздохнуть только во дворе Дома Желаний. Во всех же остальных частях леса Уолтер с завидной настойчивостью будет стараться убить вас. В одной руке он держит пистолет, в другой – палку или бензопилу. В данном случае у вас два варианта действий: первый – быстро пробегать мимо к выходу в следующую локацию, второй – сражаться с Уолтером. Второй способ крайне бесполезен, т.к. Салливан бессмертен, и все что вы сможете сделать, это просто вырубить его на несколько секунд. Толку от этого фактически никакого, зато здоровья и боеприпасов в данном сражении вы потратите много. Посему я предлагаю вам следующий метод прохождения леса.

Итак, бегите к огню, расположенному в углу кладбища, хватайте факел и поджигайте его. Внимание: если вы спрячете факел в инвентарь, выроните его или же начнете им сражаться, то он погаснет. В этом случае вам придется снова искать огонь, чтобы зажечь его.

Выходите через двойную дверь. Быстро подбегайте к колодцу, освещайте его факелом и доставайте голову куклы. Далее бегите к дальней калитке, подберите возле нее целебный напиток и выходите.

Вы находитесь в центре локации. Дом сгорел, но на пепелище стоит святая свеча. Возьмите ее, затем подберите рядом лежащую записку. В записке сказано: «Ты не будешь прощен, пока не найдешь в лесу пять моих частей, а именно – голову, руки и ноги».

Здесь же в старом инвалидном кресле находится деревянный торс куклы. Прикрутите к нему найденную вами голову и отправляйтесь на поиски оставшихся частей.

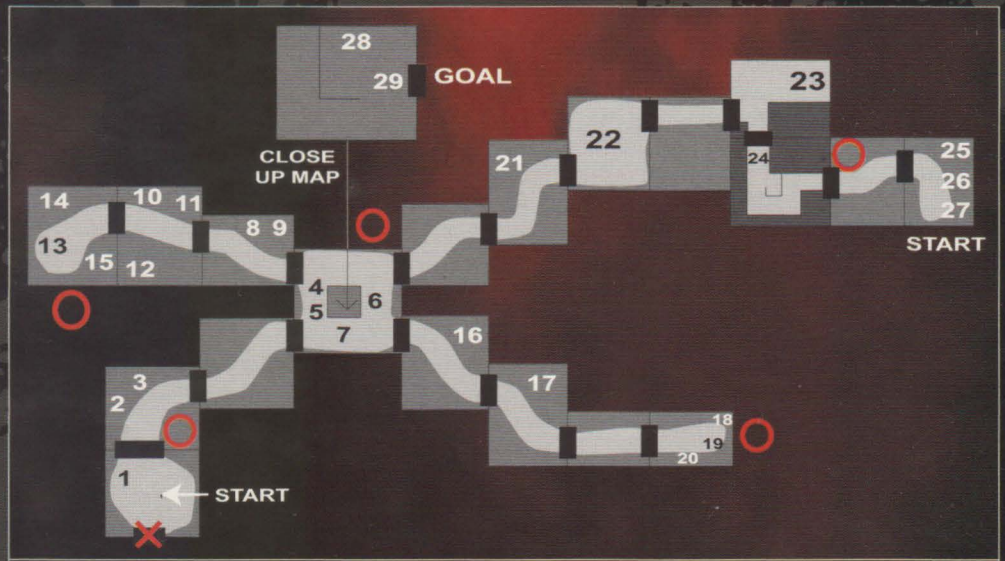
Правая нога находится в северо-западной части уровня, левая нога – в юго-восточной. Обе руки – в северо-восточной.

Выйдя за калитку в северо-западной части, сразу подберите целебный напиток. За следующей калиткой возьмите новое оружие – «кирку отчаяния», а также патроны для револьвера. Осветив колодец, достаньте правую ногу и следуйте к берегу озера.

После разговора с ребенком возьмите круглый медальон рядом со статуей и быстро возвращайтесь назад к сгоревшему дому.

Теперь отправляйтесь в юго-восточную часть. Быстро бегите мимо монстров в следующую калитку. Здесь подберите серебряные пули и следуйте к колодцу. Он расположен в самом конце локации.

За северо-восточной дверью вас сразу же встретят монстры. Колодец – за следующей калиткой. Достав одну руку, не забудьте прихватить



1 – Факел и святое пламя
2 – Напиток
3 – Голова куклы
4 – Записка от Джаспера
5 – Священная свеча
6 – Кукла и записка
7 – Цепь
8 – Напиток
9 – Правая нога куклы
10 – Патроны
11 – Напиток
12 – Кирка разочарования
13 – Медальон
14 – Патроны для револьвера
15 – Священный огонь
16 – Напиток
17 – Серебряные пули
18 – Напиток
19 – Священный огонь
20 – Левая нога куклы
21 – Левая рука куклы
22 – Святой медальон
23 – Напиток
24 – Священный огонь
25 – Напиток
26 – Священная свеча
27 – Правая рука куклы
28 – Запертая дверь
29 – Записка







рядом с бревнами священный амулет.

Вторая рука находится в предпоследней локации в тупике. Достав ее, возвращайтесь назад к кукле.

Привинтив все детали на место, кукла сделает несколько движений и упадет с инвалидной коляски. Вместе с тем откроется скрытый проход. Перед тем, как в него спуститься, возьмите возле стены (рядом с коробкой игрушек) цепь и отдайте ее Эйлин.

Спустившись вниз, прочтите книгу у алтаря, вставьте в дверь найденный вами ранее амулет. Выходите на следующий уровень через длинную лестницу.

Водная тюрьма (второе посещение)

Выйдя из лифта, вы оказываетесь в большом баке на крыше тюрьмы. Сохранитесь, вооружитесь пистолетом и выходите через дверь. Здесь вас уже поджидает Салливан. На этот раз он вооружен пистолетом, поэтому не медля ни секунды стреляйте в него до тех пор, пока он не упадет или не исчезнет. Теперь быстро бегите на выход.

На лестнице Салливан попытается перехватить вас снова. Снова стреляйте в него или просто быстро бегите мимо. Заходите в коридор третьего этажа. Здесь – есть трое монстров, убейте их и только после этого начинайте обследовать камеры. Вы можете найти священную свечу, целебный напиток и патроны.



Теперь Эйлин остается на месте, а вы прыгаете в дыру, в камеру с окровавленной кроватью – окажетесь на кухне. В комнате пыток возьмите рубашку. В столовой подберите медальон и напиток. В душевой возьмите патроны, а в комнате охраны на третьем этаже – дубинку – самое мощное оружие для Эйлин.

Следуйте на первый этаж в комнату с порталом. Вернитесь в свою квартиру. Зайдите в ванную и окуните в кровь рубашку. Таким образом на рубашке проявится текст. Прочтите его и возвращайтесь назад в тюрьму.

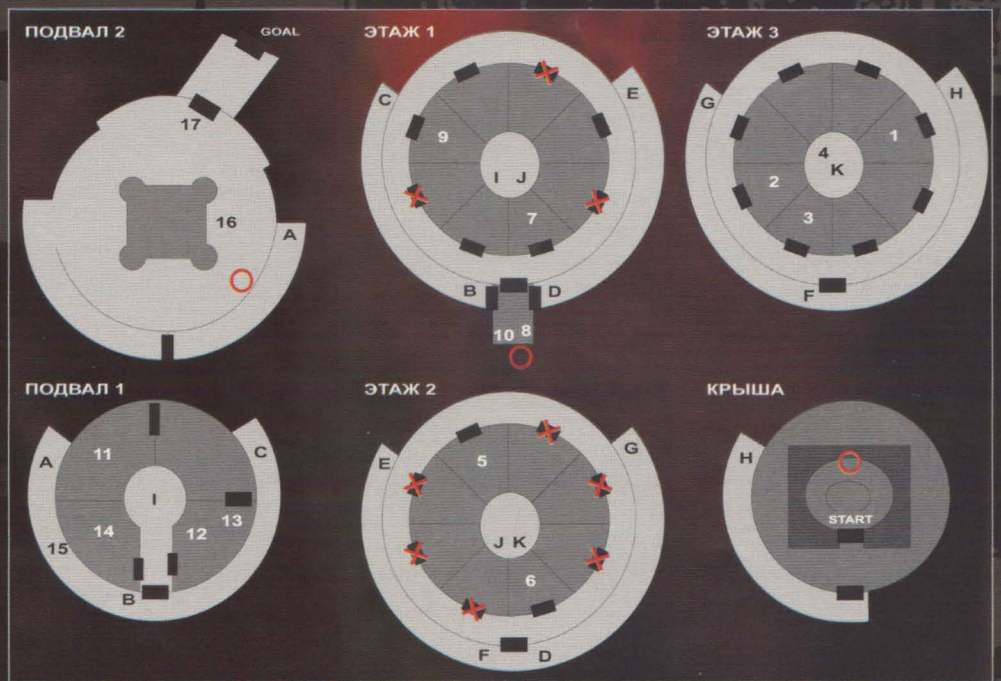
Если вас не раздражают бои с двуглавыми монстрами и вы хотите заполучить дополнительные патроны, святую свечу и меч повиновения, можете прогуляться в поисках этого добра по камерам первого и второго этажа. В противном случае из комнаты с порталом и тремя дверьми (на первом этаже) выходите в длинный коридор с лестницей, ведущей к насосу. Здесь вы встретите призрак Эндрю Де Салво. Стреляйте в него до тех пор, пока призрак не упадет на землю. Затем быстро подбегайте и втыкайте в него меч повиновения. Из рук Эндрю возьмите ключ от генератора.

Выходите наружу, бегите на третий этаж за Эйлин. Взяв девушку, возвращайтесь назад к месту сражения. Выходите через дверь к насосу. Если хотите, сохранитесь и следуйте через следующую дверь. Здесь вам предстоит сражение с шестью двуглавыми монстрами. Разобравшись с ними, следуйте на выход из уровня.

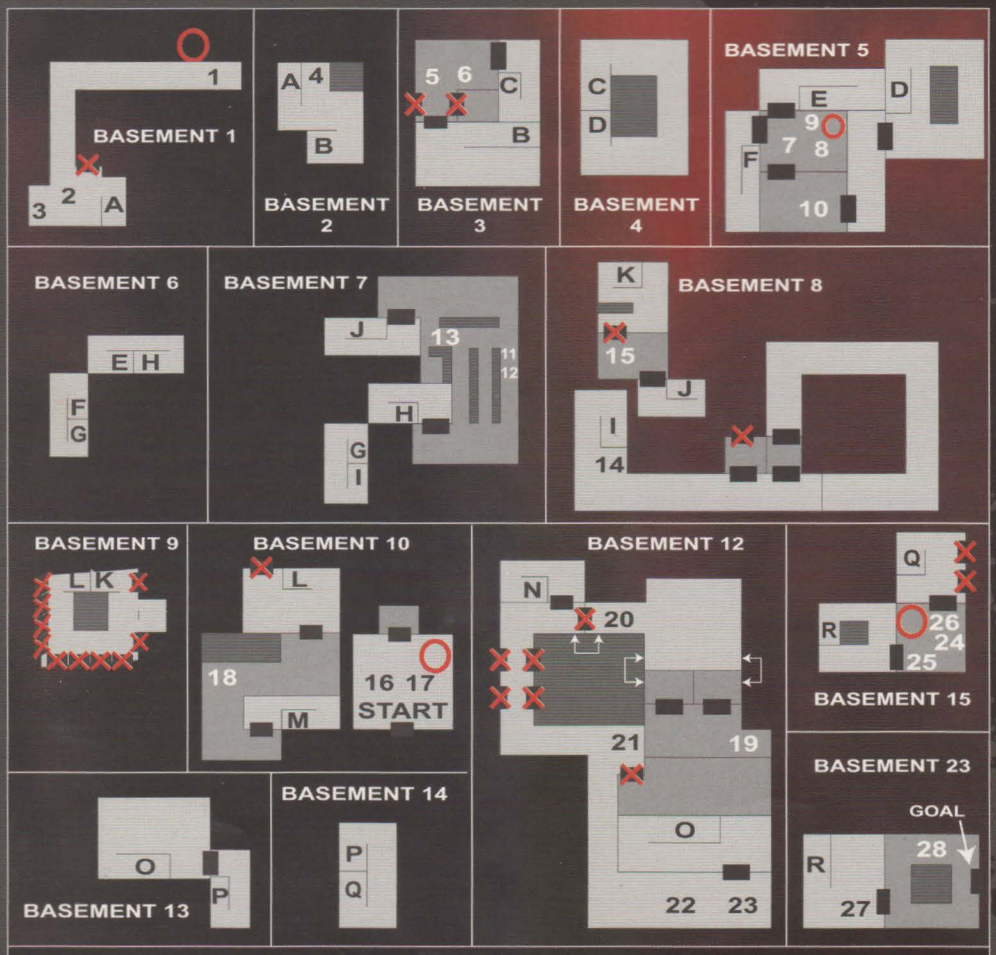
Здание (второе посещение)

В самом начале вам предстоит встреча с призраком Ричарда Брэйнтри. Разрядите в него обойму и, как только он упадет, пригвоздите призрака к земле мечом.

Прочтите записку на земле. Согласно тексту, приведенно-



1 – Факел и святое пламя
2 – Напиток
3 – Голова куклы
4 – Записка от Джаспера
5 – Священная свеча
6 – Кукла и записка
7 – Цепь
8 – Напиток
9 – Правая нога куклы
10 – Патроны
11 – Напиток
12 – Кирка разочарования
13 – Медальон
14 – Патроны для револьвера
15 – Священный огонь
16 – Напиток
17 – Серебряные пули
18 – Напиток
19 – Священный огонь
20 – Левая нога куклы
21 – Левая рука куклы
22 – Святой медальон
23 – Напиток
24 – Священный огонь
25 – Напиток
26 – Священная свеча
27 – Правая рука куклы
28 – Запертая дверь
29 – Записка



1 – Клюшка
2 – Револьверные патроны
3 – Священная свеча
4 – Напиток
5 – Торт
5 – Чучело кашки
7 – Свечи для торта
8 – Клюшка
9 – Сетка для мячей
10 – Священная свеча
11 – Напиток
12 – Патроны
13 – Клетка для кошки
14 – Напиток
15 – Комната с часами
16 – Напиток
17 – Записка
18 – Напиток
19 – Священная свеча
20 – Бильярдный шар
21 – Аптечка
22 – Волейбольный мяч
23 – Святой медальон
24 – Записка бармена
25 – Дверь с кодовым замком
26 – Бильярдный стол
27 – Аптечка
28 – Комната с настенными монстрами

му в ней, вам необходимо выполнить следующее задание: зажечь свечи на торте, положить баскетбольный мяч в корзину, запереть чучело кота в клетку и поставить шар на бильярдный стол.

Итак, чтобы выполнить задание как можно быстрее, оставьте Эйлин с призраком, дабы она не путалась у вас под ногами. После этого зайдите в лифт и нажмите кнопку верхнего этажа. За углом – две собаки. Убейте их, подберите целебный напиток и поднимитесь в магазин спорттоваров. Возьмите клюшку для гольфа и свечи для торта.

Выходите через дверь рядом. В углу комнаты со шкурами возьмите свечу и выходите через коридор в следующую комнату. Возьмите рядом с дверью чучело кошки, быстро зажгите свечи на торте, выходите в коридор и в дверь напротив.

Поднимитесь вверх по лестнице, убивая по пути псов. Подберите целебный напиток, патроны и свечу. Сохранитесь и возвращайтесь назад в магазин спорттоваров.

Спуститесь по лестнице и войдите в зоомагазин. Сверните налево и бегите к клетке, расположенной на стойке. Посадите кота в клетку и бегите дальше налево, затем сверните еще раз налево и выходите в дверь. Вы оказались в комнате, где все перевернуто вверх ногами. На одной из стен висят часы. Они заперли дверь, и чтобы пройти дальше, необходимо запустить их механизм. Так что, минуя магазин спорттоваров, возвращайтесь к лифту. Спускайтесь в самый низ, подберите во дворе патроны и свечу. Зайдя в лифт, спускайтесь вниз по лестнице напротив выхода. В углу поднимите бильярдный шар и поднимитесь по лестнице. Возле витрины возьмите аптечку и идите дальше. Среди коробок возьмите мяч и святой медальон.

Заходите в дверь. Избегая монстров, спуститесь вниз по лестнице и выходите через дверь. Подберите свечу и заходите в бар. Положите бильярдный шар на стол.

Записка на барной стойке гласит, что код двери – новый номер телефона бара. Чтобы его узнать, возвращайтесь в свою квартиру через портал. Позвоните по телефону 555-3750, и там вам сообщат, что новый телефон бара – 555-4890.

Вернувшись назад в бар, откройте кодовый замок на двери, но внутрь пока не входите. Вам необходимо забрать Эйлин. Вернитесь в магазин спорттоваров, положите баскетбольный мяч в корзину, затем следуйте в лифт. Подберите девушку, возвращайтесь снова в магазин, а оттуда следуйте в зоомагазин и выходите в комнату с часами. Теперь ранее запертая дверь открыта. Выходите на лестницу, спускайтесь по двум лестничным пролетам и заходите в последнюю дверь. Убейте всех монстров и бегите через всю аллею к последней двери. Затем бегите в бар и оттуда выходите через дверь с кодовым замком.

Вы оказались в зале с огромными картинами, из которых на вас нападают длиннорукие монстры. Ваша задача состоит в том, чтобы найти и убить главного монстра, от которого зависят все остальные. Поочередно стреляйте в каждую картину. Если после выстрела остановился только один монстр, не тратьте на него больше свои патроны и переключайтесь на другого. Ищите того, который после выстрела заставляет остановиться всех остальных монстров. Когда все чудовища сникнут, выходите в дверь.

Вы снова оказались на спиральной лестнице. Спускайтесь вниз и заходите в дверь со знакомой надписью 302.



Комната 302: Прошлое

Вы с Эйлин попали в прошлое, на 2 года назад. Именно в это время здесь умирал журналист Джозеф Шрайбер. Осмотритесь вокруг. Возьмите со стола записки. Затем зайдите в спальню и соберите все красные записки.

Вернувшись в зал вы встретите самого Джозефа. После разговора с ним возьмите в конце коридора «кирку надежды». Зайдя в ванную вы увидите, что портал снова открыт. Возвращайтесь через него в современную квартиру.

Квартиры (дом Генри, второе посещение)

Оказавшись в комнате, следуйте в коридор и пробейте дыру киркой в том месте, где вы ее нашли. Перед вами секретный проход. Зайдя внутрь, вы увидите распятое тело Уолтера Салливана. Обыщите труп и возьмите у него из кармана «ключи освобождения». Теперь следуйте ко входной двери и отоприте все замки найденными ключами.

Оказавшись в коридоре, вы увидите, что дом изменился… в худшую сторону. Ваша цель – взять в комнате 105 пуповину Уолтера. Сделать это будет крайне нелегко, т.к. весь дом кишит монстрами, кроме этого вас преследует и сам Уолтер.

Вместе с Эйлин заходите в комнату 301, возьмите в клетке святой медальон и спускайтесь вниз. Подобрав целебный напиток, выходите в коридор. Как можно быстрее бегите в комнату 202. Подберите меч и выходите через отверстие в стене. Из комнаты 203 выходите в коридор. Пройдя через двойные двери, следуйте в другое крыло. В комнате 205 подберите напиток. В комнате 206, избегая Уолтера, возьмите в спальне справа за углом свечу, и выходите через пролом в комнату 207. Подобрав патроны, выходите наружу и спускайтесь вниз по лестнице на первый этаж.

Комната 105 заперта. Чтобы ее открыть, вам предстоит сыграть «в прятки» с призраком Уолтера. Найдете его 6 раз, и дверь в комнату откроется.

Зайдите в главный зал, оставьте здесь Эйлин и следуйте в другое крыло.

Прямо перед вами первый призрак. Подойдите и поговорите с ним. Он выругается и исчезнет. В конце коридора вы можете найти второго призрака.

Теперь начинаем обход комнат. В комнате 101 призрак находится в клетке. В комнате 102 возьмите напиток и поговорите с духом. В комнате 103 призрак находится в центре. В комнате 104, увернувшись от настенных монстров, вы обнаружите очередного духа висящим в клетке.

Теперь, после того как вы нашли всех шестерых призраков, возвращайтесь назад и войдите в комнату 105. Оказавшись в комнате, возьмите на полке коробку. Это и есть та самая пуповина. После небольшого ролика Генри остается один без Эйлин. Возвращайтесь прежним путем в комнату 302.

Зайдя в комнату, сохранитесь и оставьте все лишнее в ящике. При себе вы должны иметь револьвер (для дальнего боя), топор (для ближнего боя) и пару аптечек. Все остальные слоты должны быть свободны.

Теперь выходите сквозь стенной пролом в потайной проход. Тело Уолтера исчезло, но под распятьем осталось черное пятно. «Заходите» в него и вы окажетесь в центре зала. Прыгайте вниз сквозь черную дыру.

Финальная битва

В центре зала находится ужасающего вида мать Уолтера Салливана. Слева и справа



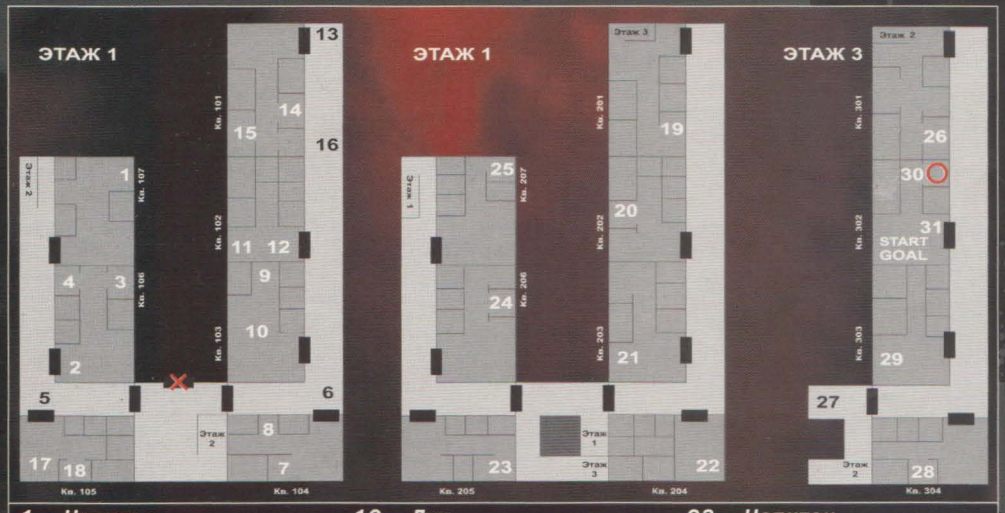
от нее расположены тела с воткнутыми в них копьями. Напротив матери расположена платформа, ведущая прямо в бассейн с кровью. По платформе медленно шагает загипнотизированная Эйлин; если она упадет в бассейн, то умрет. Естественно, Уолтер Салливан сделает все возможное, чтобы отправить на тот свет и ее, и вас.

Итак, как только управление переходит к вам, сразу же бегите к «матери» и киньте в нее пуповину (иначе вы не сможете выдернуть копья из тел). Затем бегите вправо и выдергивайте из четырех тел копья. Подбегайте к монстру и втыкайте их всех в нее. После этого выдергивайте еще четыре копья из тел слева и снова вонзайте в «мать». Только после того как все восемь копий окажутся воткнутыми в монстра, Уолтер Салливан станет уязвим, и вы сможете с ним расправиться. Расстреляв в маньяка все боеприпасы, хватайте топор и продолжайте сражение. Бейте непрерывно и не забывайте уворачиваться от ударов противника. Учтите, каждый удар Уолтера «отодвинет» Генри назад, и ему придется снова сокращать расстояние.

Если вы все сделали правильно, то рано или поздно убийца умрет, и наступит финал.

Поздравляю вас с успешным прохождением игры!

Ольга Крапивенко, helga666@mail.ru



1 – Напиток
2 – Священная свеча
3 – аптечка
4 – Ампула
5 – Входная дверь с цепями
6 – Дух
7 – Аптечка
8 – Напиток
9 – Напиток
10 – Дух
11 – Напиток
12 – Дух
13 – Дух
14 – Дух
15 – Патроны
16 – Патроны
17 – Коробка с пуповиной
18 – Напиток
19 – Напиток
20 – Меч повиновения
21 – Дихлофос
22 – Напиток
23 – Напиток
24 – Священная свеча
25 – Патроны
26 – Святой медальон
27 – Патроны
28 – Напиток
29 – Патроны для револьвера
30 – Кирка надежды
31 – Дверь, отпираемая ключами освобождения

Название: Evil Genius
Разработчик: Elixir Studios
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: indirect control strategy
Системные требования:
Pentium III 600 Мгц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.howevilareyou.com*



Небольшое напутствие

Evil Genius – стратегия с непрямым управлением, прямой потомок незабвенного Dungeon Keeper. Поэтому очень важно учитывать абсолютно все, чтобы бестолковые подопечные имели возможность выполнять возложенные на них задачи максимально эффективно.

В игре есть три уровня сложности. На легком уровне сложности все (кроме строительства комнат) стоит на 20 % меньше, туристов мало, а приезжие агенты слабы и невнимательны. На тяжелом уровне сложности все в точности до наоборот.

Перед началом новой игры откройте папку, куда установлена игра. В текстовом редакторе откройте файл Evil Genius\DynamicResources\Config\concept.cfg. Теперь ищем строчку **StartupState=0** и меняем «0» на «1». Благодаря этому маневру при запуске игры мы будем попадать сразу в главное меню минуя заставки.

Но это еще не всё – в том же файле ищем запись **NumberOfAutoSaves=3** (строка 100) и смело увеличиваем количество файлов автосохранения до десятка. Потом очень пригодится.

И наконец, самое важное, о чем забывают абсолютно все: в игре есть пауза. По умолчанию это кнопка <p>. Заявляем паузой всем привычный пробел <пробел>, и теперь все будет шито-крыто. Теперь у нас есть возможность мгновенно остановить игру, чтобы оперативно разослать приспешников для ликвидации назойливых визитеров, навесить нужные таги и сделать много других важных и полезных вещей.

Злодейские рожи

Хотя сам Злой Гений не может ни атаковать агентов, ни заниматься другими делами, он, тем не менее, может косвенно влиять на нескорые процессы, происходящие у него на базе. Во-первых, наш Аватар может ускорить строительство или установку оборудования, просто указав на соответствующем значке с молотком. Во-вторых, он может в назидание другим умертвить какого-нибудь нерадивого миньона, тем самым повысив параметры других своих подопечных, находящихся неподалеку.

И в-третьих, у каждого из гениев есть своя уникальная способность, облегчающая одну из сторон хозяйственной деятельности.

В начале придется сделать нелегкий выбор между одним из трех Злых Гениев, каждый из которых обладает уникальными способностями.

Maximillian – этот коротышка обладает средней по величине сферой воздействия, за убийство подопечного окружающие восстанавливают +5 очков характеристик. Уникальная способность Максимилиана – удешевление исследований –



после открытия всех исследовательских комбинаций становится абсолютно бесполезной. К этому гению прилагается хенчман Jubei – отличный воин, на ранних этапах игры способный без особого труда выносить солдат и агентов.

Alexis – стервозная леди бальзаковского возраста, обладающая самой большой сферой воздействия. Миньоны этой мадам получают наибольший бонус – аж +10 очков характеристик за каждого убитого ею работника. Кроме того, миньоны теряют лояльность на 20 % медленнее, однако вместе с этим они и восстанавливают внимание и лояльность на 25 % медленнее, чем у других двух злодеев. В добавок ко всему Алексис достался не самый лучший прихвостень – гарлемский гангстер Eli Barracuda. Во время игры за сию даму возникает очень большая проблема – в связи с медленным восстановлением лояльности очень трудно удержать слуг и других социальных миньонов от дезертирства.

Shen Yu – злой и загадочный китаец, мистик и маньяк «в одном флаконе». У китаёзы самая маленькая сфера воздействия, средний бонус +7 очков характеристик. Но это все мелочи жизни по сравнению с другими его преимуществами – агенты находятся на острове на 10 % меньше. И не стоит забывать про Лорда Кейна.

Красная жара

Мертвые тушки вражеских агентов нужно убирать в морозильник, для того чтобы они не валялись где попало и не понижали параметры миньонов. У пакетов с трупами есть область действия (если кликнуть на таком пакете, подсвечивается кружок), попав в которую, миньоны начинают терять статы. Также важно, чтобы вражеские разведчики на эти пакеты не натыкались, когда шастают по базе, иначе у них будет повышаться такой параметр как **злобность (heat)** по отношению к Злому Гению, что чревато их более активными действиями, а также последующей засылкой более продвинутых агентов и отрядов солдат.



wFeel the heat! RED HEAT!!!

Некоторые подозрительные объекты вроде атомного реактора, «книжных» полок или криогенной камеры также повышают heat, поэтому, как уже неоднократно говорилось, все подозрительные предметы нужно держать подальше от входа.

Суперагенты и все, все, все

Эти гады способны доставить много горя, если не управлять с ними как надо. Они бессмертны, они могут бежать откуда угодно, они единственные, кто может убить хенчмена (после трёх убийств можно смело попрощаться с хенчменом навсегда), и они обладают очень гадкими спецспособностями. Да, и у них ещё очень и очень отвратительный характер.

Суперагентов невозможно убить, от них можно только избавиться, но для этого надо найти специальный, подходящий только для данного агента способ. Эти способы появляются по мере набора notoriety в следующем порядке:

Марианна Мамба (Marianna Mamba) из S.M.A.S.H. – наиболее терпимая особа из всех возможных. Появляется при наборе 130 notoriety. Может применять любовные чары на миньонах, сводя лояльность их к нулю и тем самым провоцируя дезертирство. Чтобы избавиться от Марьивановны ☺, для начала нужно перебраться на второй остров, собственноручно поймать ее, а затем устроить небольшую пластическую операцию на операционном столе (Examination Table) – наши ученые «пришьют» красавице Марианне лишних 100 кило «чистого» веса, тем самым нанеся ей тяжелую моральную травму.

Джет Чан (Jet Chan) из A.N.V.I.L. – каратист с очень злобным и вздорным характером. Появляется при наборе 170 notoriety. Убивает обычных миньонов с первого удара, на хенчменов тратит от одного до трёх. Атакует хенчменов, рабочих и охрану едва только их завидев. Способен уклоняться от ударов со всех направлений. Если не может открыть запертую дверь, может разозлиться и разнести её вдребезги. На втором острове может закладывать бомбы, подчистую сносящие целые комнаты.

Возможность устранить Чана появится, как только мы приступим к выполнению задания 7 (с дипломатами).

Отправляем ученых на разведку в Среднюю Азию и ждем, пока появится задание: похитить старика-учителя Реактивного Чана. Теперь нужно устроить сэнсэю допрос с пристрастием (лучше всего при помощи лазерной установки). Осталось только самая малость – отловить Чана и устроить ему допрос в виде поединка с нашим бойцом в додзе, предварительно накачав его снотворным. Потерпев поражение, Джет Чан позорно сбежит медитировать и размышлять о великом и вечном.



Plotting в самом разгаре



Ликвидация Марианны. Процес, как говориться, пошел



Марианна на вынос

Катерина Фростнова (Katerina Frostonova) – неуловимая суперубийца от **H.A.M.M.E.R.** Появляется при наборе 240 очков дурной славы. Может становиться невидимой и наносить удар украдкой. Как правило, атакует только Злого Гения и его наемников.

Как только появится соответствующее задание на устранение Катюхи, сразу же развиваем бурную plotting-деятельность в Сибири, пока не появится миссия: украсть ее плюшевого мишку (та же кукла для тренировки охраны, только серого цвета). Устраиваем допрос с участием мишки, и гражданка Фростнова получает сильнейшую моральную травму, не совместимую с ее пребыванием в рядах H.A.M.M.E.R.

Дирк Мастерс (Dirk Masters) из P.A.T.R.I.O.T. – маньяк в стиле Джона Рэмбо с двумя пулеметами M60. Появляется при наборе 290 notoriety. Может развивать невероятно высокую скорострельность. У этого парня очень скверный характер; Дирк с остервенением бросается на всё самое ценное и весьма быстро его разрушает. Так что отлавливать этого красавца нужно сразу же после его появления на острове. Искать «слабое звено» Мастерса нужно в США, на Среднем Западе. После наезда на тренажерный зал Дирка выясниться, что никакой он не супер, он просто «сидит» на стероидах. Исследуем полученные вещественные доказательства в биотанке (biotanks) – емкостях с биологически активными веществами.

Джон Стил (John Steele) из S.A.B.R.E. – элегантный джентльмен, наследник традиций Джеймса Бонда и Джона Стида. Появляется при наборе 340 notoriety. Имеет очень мерзкую специальную способность под названием Base Mayhem. На практике это означает, что в один прекрасный момент вы обнаруживаете у себя на базе несколько пожаров, тревогу и сброс всех дверей на первый уровень доступа. Поскольку Стил может применять эту способность когда ему заблагорассудится и из любой местности, его необходимо нейтрализовать сразу же после того, как он объявится на острове.

Джона Стила можно приковать к ракете с Doomsday Weapon и так отправить в открытый космос. Для этого просто нужно держать его в клетке для пленных, в то время как вы запускаете ракету.

Даже относительно мирная Марианна может разозлиться из-за сущих пустяков. Допустим, из-за какого-нибудь несчастного confusion trap. А если суперагента разозлить, он начинает крушить всё и всех подряд. И тогда реально придется очень туго.

... и все методы борьбы с ними

Но даже несмотря на всю крутизну суперагентов, их можно победить, сначала ненадолго, а потом и раз и навсегда.

Способ первый: «Мозги и пудра». Годится на начальных стадиях, особенно для Марианны Мамбы.

Вот тут нам и пригодится отель, а лучше – два и несколько хибар. Марианна любит посещать мимоходом эти заведения, и если привесить ей таг психологического ослабления (psychological weakening), то набежавшие валеты быстро собьют ей внимание в ноль. После этого можно либо оставить её на произвол судьбы, пока она не слиняет обратно (по мере надобности слуги будут сбивать восстановившееся обратно внимание), либо без шума и пыли отконвоировать на допрос. На более поздних стадиях это не так эффективно, потому что даже Чан уже успеет набедокурить до того, как его обработают.

Способ второй: «Изматывающие допросы». Каждый агент, даже если он трижды супер, имеет ограниченный срок пребывания на острове. Однако даже если мы захватим агента, допросим его (а это процесс небыстрый) и дадим отлежаться, у него ещё хватит времени основательно накуролесить. Еще можно сразу же после допроса, пока не придет в сознание, навесить на него таг захвата, и его внесут обратно в камеру; после процедуру допроса можно повторить. Злой Гений лично присутствует при допросе суперагента и получает от этого массу удовольствия. Если дать команду на допрос нескольких суперов, то сначала начнётся допрос первого, а остальные будут терпеливо ждать у стула своей очереди. Фактически, таким образом можно удерживать всех пятерых возмутителей спокойствия неопределённо долгое время или же пока не выйдет срок пребывания, чтобы они не задерживались по пути обратно и не чинили всяких гадостей. Недостатком этого метода является то, что Злой Гений непременно должен наблюдать допрос супера и в это время не может заниматься ничем другим, например, глумиться над пленниками с целью прибавки к notoriety.

Способ третий: «Безопасный захват». Идея основана на использовании спецспособности Лорда Кейна «Smooth Operator», а точнее, её побочного действия. Если применить её на цели, жертва

прекращает делать что бы то ни было и ждёт, пока прибежит Лорд Кейн и расскажет, как всё вокруг на самом деле чудесно и шоколадно. Таким образом, если повесить на жертву таг захвата, дождаться, пока рядом будут подходящие захватчики и применить Smooth Operator, то пока Кейн не добежит до цели, жертва даже не будет отвечать на удары. Но на самом деле это недостаточно эффективно. Полностью свой шик и блеск этот метод обретает при появлении Джубея с его способностью к телепортации. Теперь агента можно обездвижить Кейном сразу после прибытия и тут же телепортировать к нему Джубея, который его быстро успокоит. С Джоном Стилом лучше только так и делать, причём не медля ни минуты, если не хотите беспорядков и пожаров на базе.

Прихвостни от «А» и до «Ь»

Ни один настоящий злодей из фильмов про Джеймса Бонда не обходится без верных помощников – «правых рук, ног, ушей, глаз и всего прочего» – эдаких здоровенных верзил с маниакальными наклонностями, вооруженных экзотическими штуковинами.

Вот и у Злого Гения есть свои помощники – хенчмены (от англ. henchman – сторонник, последователь, «правая рука»).

В начале игры хенчмен только один, однако по мере приобретения дурной славы ака notoriety к нему пожелают присоединиться другие борцы с силами правосудия.

У каждого из гениев свой уникальных помощник, но по ходу игры придется собрать их всех троих. При наборе 225 и 360 notoriety появляется возможность заполучить любого из двух оставшихся «стартовых» хенчменов. Но в начале нужно однозначно брать китайского злодея, к которому прилагается **Лорд Кейн (Lord Kane)** – просто панацея от всех бед, особенно стихийных бедствий в виде суперагентов.

Первая способность Кейна – физический ужас – заставляет группу противников трястись от страха и в панике бегать по острову. Чрезвычайно эффективно в борьбе с группами солдат, пока они трясутся от страха, или пока охрана без особых проблем не перестреляет их всех.

Вторая его способность – Smooth Operator – заставляет любого забыть обо всем подозрительном, тем самым сводя на нет весь накопленный им heat. Но самый шик и блеск в том, что пока Кейн не подбежит к своей жертве, она стоит столбом и не реагирует ни на что. Это дает возможность другим миньонам безнаказанно забить его, как мамонта, а потом делать с бездыханным агентом все что заблагорассудится.

Джубей (Jubei) – молчаливый самурай и специалист по суши. Способен потрошить врагов мечом и мгновенно телепортироваться в любую точку на острове. Так сказать, отряд быстрого реагирования.

Эль Баракуда (Eli Barracuda) – свирепый афроамериканский гангстер, может метко стрелять из пистолета (суперхедшот хорошо действует на агентов) и везде таскает с собой стильный магнитофон.

При 75 notoriety предлагаются на выбор первые три злодея, но выбор уже предрешен.

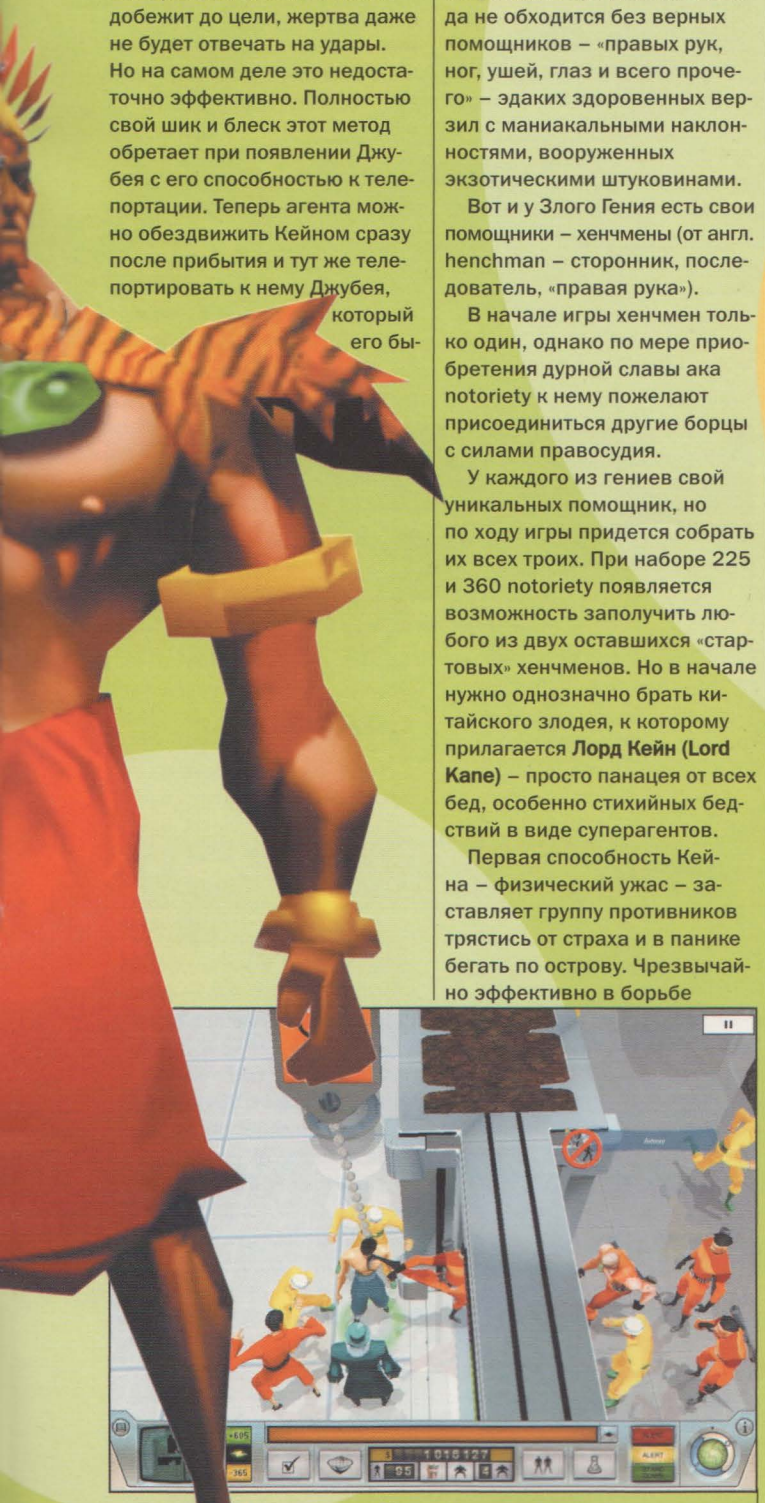
Бабулька (The Matron) – на первый взгляд безобидная старушенция.., которая лихо дубасит всех гирей с шипами. Способности Боевой бабки делают ее абсолютно незаменимой. Материнская любовь, например, быстро восстанавливает спецспособности другого хенчмена, а сеанс электрошока больно бьет сразу нескольких противников.

С этой особой связан еще один маленький баг – в свойствах бабули указано, что она скрывает heat других миньонов и уменьшает время выполнения подлых деяний за пределами острова. Однако на самом деле они увеличиваются на 10 %.

Фактически связка из этих трех хенчменов является единственной силой, способной защитить базу от суперагентов.

Доктор Невроз (Dr. Neurocide) – боец из этой истерички так себе, да и способности у нее не очень – галлюциногенный порошок ненадолго снижает heat от предметов на небольшой площади, а нервно-паралитический газ на время отключает нескольких противников. Однако враги не стоят на месте, и это очень сильно усложняет задачу.

Красный Иван (Red Ivan) – о да, настоящий сибирский медведь – косая сажень в плечах, берет набекрень. И водка, водка, водка (Ivan, vodka… Ugh… They steal my vodka). Ваня имеет на вооружении здоровенный гранатомет, который носит в сложенном виде в нагрудном кармане формы, отжимается стоя на голове (а может и на ушах ☺) и вообще самый прикольный персонаж в игре… но только по виду – со способностям у него не сложилось – броски гранат под звуки калинки-малинки и минное поле почти не эффективны. Своим гранатометом Иван может запросто разнести отель или добрую треть базы, а также перебить кучу других миньонов, что не есть хорошо.



Только Лорд Кейн может справиться со свирепым Чаном



Джет Чан в двух раундах от поражения

Вторая «порция» хенчменов доступна при достижении отметки в 175 notoriety. По прежнему доступны предыдущие товарищи плюс три новых.

Моко (Moko) – ну прям вылитый Тарзан. Только южноамериканский и из племени индейцев. Сильный, быстрый, живучий, но опять-таки обделенный способностями – рёв на короткое время оглушает врагов и привлекает внимание миньонов к врагам с установленными тагами. Вторая его способность – обезьяний удар – очень сильно глушит, но… как врагов, так и своих. Моко не может заниматься разведкой, и если его отправить за пределы острова, он генерирует heat в огромных количествах.

Монтезума (Motezuma) – жрец Вуду – это звучит гордо. И умения у Монти соответствующие. Кроме того, он атакует противников на расстоянии, да и в ближнем бою неплох. Колдун с Ямайки может заставить агентов нападать друг на друга или же забыть обо всем и слинять с острова восвояси.

Мясник (The Butcher) – еще один абориген. Но на этот раз – из племени маори. Может очень быстро нападать на врагов и заставляет миньонов сражаться до последнего.

Как только планка в 300 notoriety будет взята, появится последний из хенчменов.

Месмеро (The Great Mesmero) – да, этот парень действительно велик. Хоть и ростом не вышел. А качать его способности придется долго и нудно. Первая из них – телепатическое управление разумом – позволяет на время получить полный контроль над агентом. Иногда бывает очень полезно. Второе его умение – уменьшение лояльности, здоровья или выносливости группы противников, в зависимости от того, какой таг на них навешен. Для прокачки этой способности потребуется аж 1100 XP, что очень даже немало.



Допрос в книжном шкафу. Весело всем, кроме Мамбы

Таким образом к концу появится целая бригада из шести злодеев; к «обязательным» Кейну, Джубею и Баракуде лучше всего добавить Бабульку, Монтезуму, Месмеро и кого-нибудь одного на свой вкус. В качестве ходячего танка сойдет Моко или Мясник.

Отдельно нужно сказать о процедуре прокачки хенчменов. Как всегда ловим суперагента при помощи связки Лорд Кейн + Джубей и сажем в камеру. Подводим к ней хенчмена, которого нужно прокачать, на Лорда Кейна Бабулькой применяем «материнскую любовь» и отводим его куда подальше. На двери в оружейной переключаем уровень безопасности со второго на третий (чтобы через двери могли проходить только Злой Гений и сотоварищи), выпускаем агента, тут же вешаем на него таг захвата и применяем все тот же Smooth Operator Лорда Кейна. Рядом стоящий хенчмен тут же начинает дубасить агента, причем делает это без посторонней помощи. Через пару минут суперагент снова окажется в камере, а вот молотивший его получит огромную прибавку к опыту.

«Калорийность» агентов такова:

Фростнова – 125 XP;

Мамба – 200;



Атака клонов скоро начнется

Джет Чан – 240;

Мастерс или Стил – 300.

Вывод вполне прост и очевиден – зачем возиться с простыми «визитерами», если можно без шума и пыли быстро раскачать своих хенчменов.

Миньоны бывают разные

Прежде чем очертя голову ломиться по пути к мировому господству, необходимо усвоить еще немного нудной, но полезной информации о миньонах и их способностях.

Весь обслуживающий персонал тренируется из рабочих и делиться на три большие специализированные категории:

Военные:

– Охранник – здоровый небритый детина. Неплохо дерется, метко стреляет из винтовки, в одиночку способен завалить хорошо подготовленного агента сил правосудия, однако суперагенты валят охрану на раз-два.

– Наемник – ну это прямо-таки буль-терьер в человеческом обличии. Может быть вооружен тяжелым ручным пулеметом. Имеет очень низкий показатель лояльности, поэтому лучше держать наемников при деле – пусть себе где-нибудь воруют баксы и не отвлекают от более важных вещей. Однако если миньон все же дезертирует – смело вешайте на него таг захвата, и через некоторое время он окажется в камере. Проведя там немного времени, он снова приобретет желание работать на благо Злого Гения.

– Снайпер – без комментариев, далеко и метко стреляет, на карте мира производит heat в огромных количествах.

– Каратист – полная противоположность предыдущему бойцу. Непревзойденный мастер ближнего боя, так же сильно поднимает heat, однако он лучше всех защищает других миньонов от гибели при выполнении миссий.

Научные сотрудники:

– Техник – очкастый умник, мастер на все руки: чинит поврежденное огнем или врагами оборудование и на 10 % сокращает длительность миссий и связанный с их выполнением heat. 7–8 таких парней будет более чем достаточно.

– Ученый – профессор в белом халате с седыми волосами; на 20 % сокращает дли-



Натюрморт – Рабочий, Никита и Миксер



Зомби

тельность миссий и связанный их выполнением heat.

– Биохимик – ну это уже экстрим. На целых 40 % сокращает длительность миссий и связанный их выполнением heat, и к тому же очень силен в разведке.

– Квантовый физик – ну вылитый Энштейн! Корифей plotting-операций. Правда, и шумиха от его деятельности тоже немалая.

Также следует учесть, что время миссии и heat не получится сократить больше чем на 50 %.

Социальные миньоны:

– Лакей (valet); основное занятие этих парней «вешать лапшу на уши» – эти кадры занимаются психологическим ослаблением противника (понижают внимательность), на которого навешен соответствующий таг. Не может воровать и заниматься разведкой. Крайне полезный тип – тушит пожары и сопровождает обессиленных миньонов в комнаты, где они могут восстановить свои статы.

– Болтун (spindoctor), политтехнолог, акула PR, профессионально запудривает мозги – понижают умственные способности противника, на которого навешен соответствующий таг, тем самым заставляя его забыть обо всем подозрительном, увиденном на острове. Также будучи послан во внешний мир способен скрывать heat, генерируемый одним рабочим или уменьшать на 20 % heat от миссии.

– Дипломат – еще один профессиональный врун. Своими слащавыми речами уменьшает лояльность противника, на которого повешен соответствующий таг, тем самым заставляя его некоторое время бесцельно бродить по острову, как это делают обычные туристы.

Дипломат способен скрывать heat, генерируемый 2,5 рабочими или уменьшать heat на 30 % от миссии. Следует учесть, что во время тренировок дипломатов они теряют очки здоровья, так что будет совсем не лишним поставить рядом Саркофаг с мумией (uber-loot), который можно свиснуть на Среднем Востоке.

– Плейбой – самое лучшее прикрытие для всех опасных миссий – он способен скрывать 40 % генерируемого heat, может воровать на уровне рабочего и проводит психологическое ослабление сразу по трем параметрам – внимательность, умственные способности и лояльность. Вот только параметры он понижает не так сильно, как того хотелось бы.

Если принять параметры рабочего при выполнении им тех или иных операций за единицу измерения, то способности всех остальных миньонов можно представить в виде приведенной ниже таблицы.

Понятно, что все значения, особенно показатели heat, для социальных и научных миньонов носят приблизительный характер, поскольку в числовом виде они в игре не встречаются (были получены методом «научного тыка»).

Миньон	Кража	Plotting	Heat
Охранник	2	1	2
Наемник	3	2	3
Снайпер	3,5	2	4
Каратист	3,5	2	5
Техник	1	4	1,5
Ученый	1,5	6	2
Биохимик	2	9	3
Квантовый физик	2	10	2,5
Лакей	–	–	1
Болтун	–	–	1,5
Дипломат	–	–	2
Плейбой	1	–	2

Карта мира и все, что о ней нужно знать

Грубо говоря, каждый континент и некоторые прилегающие к нему территории контролируются спецслужбой самой крутой державы. Каждый из регионов имеет свой уровень доходности и степень защиты от посягательств криминальных элементов вроде Злого Гения.

Все махинации наших подручных приводят к повышению озлобленности (heat) со стороны представителей спецслужб. Со временем благородный гнев идет на убыль, и через некоторое время сюда можно засылать непрошенных гостей воровать или собирать информацию.

Свершение подлых деяний существенно повышает уровень heat в регионе, поэтому перед тем, как творить очередную подлянку, необходимо предварительно вывести все свои силы и подождать, пока ситуация нормализуется. Также если агентам удастся собрать достаточно информации о криминальной деятельности Гения и ускользнуть с острова, то это тоже повысит heat в том регионе, чьим агентам удалось добыть компрометирующие материалы и улизнуть живыми с острова.

Индикатор heat, к сожалению, не имеет числовой шкалы, так что все придется определять на глаз. Агенты и воры появляются на острове, если уровень heat не превышает половины от максимально возможного. Потом уже ожидайте в гости отряды солдат и саботажников. Последние «товарищи» будут целенаправленно искать возможность заложить бомбы в самых неподходящих местах.

Существует ошибочное мнение, что лучше всего целенаправленно грабить одну богатую страну большим отрядом охранников или наемников. Но с учетом всего вышеизложенного лучше всего потихонь-

ку одновременно обворовывать все самые прибыльные регионы небольшими группами по три-пять человек, и при этом не вызывая особого недовольства. Если уж работать по-крупному, то только под прикрытием дипломатов или других миньонов, понижающих уровень heat в регионе.

Перед началом миссии обратите внимание на степень риска, прибавьте к этому значению единицу и узнаете, сколько раз на миньонов будут нападать силы правосудия. То есть при выполнении миссии с третьей степенью риска будет четыре атаки. Присутствие в регионе наемников, каратистов или хенчменов вроде Джубея немного увеличивает шансы на выживание в ходе миссии, однако военных нужно прикрывать дипломатами или политтехнологами (spindoctor).

Застройка базы

На первом острове есть два места, куда постоянно бегают все: док и вертолетная площадка. Для ускорения строительства целесообразно сделать еще один вход на базу возле вертолетной площадки. Однако в виду отсутствия эффективных ловушек существует и повышенный риск того, что агенты проникнут на базу. Кроме того имеет смысл построить пару ложных входов с тупиками в конце, закрытыми на две-три двери. Когда появится задание дать агентам украсть муляж машины для исследований, необходимо действовать по тому же принципу: подальше от основного входа строим маленькую лабораторию, ставим туда муляж-подделку и закрываем на замок. Для этих же целей подойдет и хибара (Topside Shack). После этого ждем, пока ее не украдут. Нормальную же лабораторию необходимо строить в глубине базы и ни при каких обстоятельствах не допускать туда посторонних.

Каждый из входов на базу должен начинаться с длинного и непрямого коридора с камерами наблюдения напротив входа. Это позволит слугам задержать непрошенных гостей, на которых повешен таг психологического ослабления. Дальше нужно размещать комнаты, вызывающие меньше всего подозрений – бараки, столовку, архивы, другие комнаты с небольшими значениями heat. Все помещения вначале следует строить небольшие, но «с запасом», чтобы в случае необходимости увеличить их площадь. Во время планировки базы необходимо принять во внимание, что две самые большие комнаты на базе – это бараки и генераторная, однако и тут главное не ошибиться в размерах – пустое место – это выброшенные на ветер деньги. Все прилегающие ко входам комнаты в обязательном порядке оснастите дверьми. Впоследствии эти двери можно будет установить где-то в глубине базы. А на их месте поставить более мощные и надежные.

Оружейную лучше всего строить подальше от входа и желательно рядом с морозильником (чтоб таскать мешки с тушками агентов было недалеко). Еще одну оружейную, но уже совсем маленькую, можно разместить ближе к выходу и там поставить пульт системы наблюдения и стойки с пистолетами и ружьями. Можно построить сразу две системы наблюдения, чтобы они дублировали друг друга. Так будет надежнее, только главное – не забывайте для лучшего реагирования миньонов строить громкоговорители для систем того или иного цвета.

1. Обустраиваем логово

Для начала в уме или на бумаге набрасываем приблизительный план базы, а затем прорубаем в скальных породах сеть коридоров. В глубине базы строим морозильник и операционный зал (control room), причем обязательно с выключателем (time clock).

Теперь строим 30–40 шкафчиков и постепенно увеличиваем популяцию рабочих.

Итак, как ни странно, время до захвата горничной является самым ответственным этапом игры. Дело в том, что ДО ее захвата можно безнаказанно вытворять на карте мира все что угодно. Любой регион можно грабить или проводить разведку (plotting). Совершенно безнаказанно! Таким образом, план действий прост: как минимум 20 рабочих и хенчмена отправляем грабить Средний Восток или любой другой регион, имеющий наивысший рейтинг прибыльности, остальных засаживаем за работу в комнате управления. По одному-два человека в plotting-режиме посылаем в Индию, во все регионы с 9-м уровнем безопасности, Австралию, Кубу, центр и западное побережье США и, естественно, в Сибирь.

Даже если на карте новые миссии не появятся, это еще не означает, что миньоны их не открыли. Они обязательно появятся по мере накопления notoriety.

Накопив тысяч 500 денег, можно строить отель, докупить генераторов и, главное, в разных частях острова построить несколько хибар. Причем строить их нужно попарно, располагая входы напротив друг друга на небольшом расстоянии. Все хибары строятся как коридоры (так дешевле) и оснащаются дверями с третьим уровнем доступа.

Это на первых порах сдержит любопытство агентов. Теперь можно снова сделать перерыв, пока миньоны наворуют еще денег тысяч 700 зеленых. Самое время сохраниться, поймать и допросить горничную, после чего заняться отстройкой базы – появиться много новых комнат и возможность захватить охранника и техника.

Теперь пора приступать к следующему этапу на нелегком пути к мировому господству.

Внимание! Застраивайте комнаты так, чтобы не образо-



Лазер – самый быстрый и эффективный способ допроса

Незванные гости... или незванные кости

вывалось недоступных мест. Иначе агенты смогут делать подкопы и проникать в эти самые недоступные места.

2. Глава преступного мира

У преступного мира может быть только один предводитель, и, разумеется, этот предводитель – наш аватар.

Всего нужно найти и подчинить своей воле шестерых лидеров самых значимых мафиозных структур мира. Да-да, именно шестерых, хотя в начале говориться только о пятерых.

Индия – 5 лакеев.

Северный Китай – 5 охранников.



Он хотел досрочно покинуть нашу организацию



Сходка всех злодеев

Западное побережье США – 5 техников.

Четвертый криминальный авторитет – тот, что родом из России – сам припрется на остров под видом туриста (розовая точка на карте). Его нужно отловить и запереть в камере, а затем как следует вскружить ему голову… в большом кухонном миксере. После этого русский станет как шелковый и сразу же сядет за стол переговоров.

Последний главарь объявиться на Среднем востоке, как только мы перешагнем рубеж в 70 notoriety. И если это значение еще не достигнуто, нужно аккуратно выполнять другие миссии, причем желательно украсть что-нибудь ценное, которое потом пригодится в исследованиях (см. соответствующий раздел).

Внимание! Особо увлекаться похищением всяких дорогих безделушек вроде этрусской вазы или скафандра не стоит – при переезде на второй остров некоторые из них из-за банального глюка могут запросто «потеряться». Навсегда.

Для «воздействия» на последнего босса понадобится 5 охранников. По завершении миссии на остров прибудут несколько групп его миньонов, которых нужно перебить. После этого появится их начальник собственной персоной, после чего злодейское заседание будет открыто.

3. Занимательная химия

Для того чтобы начать проводить научные изыскания, необходимо соответствующее оборудование. Первым делом нужно украсть в Японии машину для исследований и кое-что из оборудования. (Как по мне, то лучше всего сначала стырить гигантский лазер на западном побережье США.) Потом можно самостоятельно исследовать и остальные агрегаты – центрифугу, анализатор ударного напряжения (Impact Stress Analyzer) и биотанк.

Исследования происходят следующим образом: научные миньоны шастают по базе и, найдя подходящий объект для изучения, записывают его параметры, после чего он появляется в списке доступных исследований. После того как необходимые машины для проведения экспериментов выбраны, миньоны идут и берут образцы, причем делают они это дважды – в начале и в конце исследования.

По идее, при наличии кругленькой суммы денег можно не особо морочить себе голову – заплатил деньги и сразу станет ясно, что и как исследовать. Однако в некоторых случаях ученые и техники могут просто-напросто не добраться до того или иного объекта, что в дальнейшем может очень сильно осложнить жизнь.

Перед началом научных изысканий желательно похитить ученого и натренировать нескольких таких умников.



В исследованиях принимают участие многие экзотические предметы роскоши, захваченные в ходе миссий.

Для исследований нам понадобятся:

- Костюм-хамелеон из Средней Азии;
- Ртутное зеркало из Австралии;
- Генератор звука из Центральной России;
- Ледяной человек из Антарктиды.

Эти предметы нужно спионерить в первую очередь и в обязательном порядке.

Судя по всему, исследования появляются в определенном порядке.

Итак, вот формулы, по которым на первом острове можно получить кучу всего полезного:

Любой агрегат + камера слежения = гигантский лазер (Л);

Любой агрегат + дверь = анализатор ударного напряжения (АУН);

Любой агрегат +генератор = центрифуга (Ц);

Конденсатор + Л = тройной лазерный сенсор (для ловушек);

Доска (Chalkboard) + Л = Станция управления (сразу же замените на них все панели управления, в отличие от них станция обслуживается одним миньоном, а не двумя);

Доска + Ц = Ловушка «Труба Сатаны»;

Доска + АУН = Ядерный реактор;

Ядерный реактор + Л + АУН + Ц = Электрошоковая ловушка;

Ловушка «Труба Сатаны»+ Л + АУН + Ц =Ловушка «Месть Прометея»;

Костюм-хамелеон + Л = замаскированная стойка для винтовок;

Костюм-хамелеон +Б = замаскированная клетка для пленных;

Дверь + АУН = Тяжелая Дверь;

Дверь +Б = замаскированная дверь (для входа на базу);

Вешалка для тушек (Freezer Rack) + Л + Б +Ц + АУН = Зомби (Freaks, щелкаем на Freezer Rack, выбираем «переместить пакеты с тушками агентов», после чего в качестве пункта назначения выбираем Биотанк. Зомби – довольно крепкие ре-



Процесс исследования скрытой турели – сплошная мука



Хе-хе, секс-бомба стала просто бомбой

бята, но у них масса недостатков. Их нельзя построить много, они не восстанавливают очки характеристик и нападают на всех без разбору);

Стойка для пистолетов + Ц = Турель;

Турель + Л + АУН = Замаскированная турель (эти пушки – основа основ обороны острова, но исследовать их непросто – турели имеют очень высокий heat, пугают туристов и являются приоритетными мишенями для любого агента. Поэтому необходимо прекратить все операции во внешнем мире, построить одну турель прямо перед входом на базу и терпеливо ждать, пока технари ее не найдут и не исследуют. После этого турель нужно уничтожить);

Клетка для пленных + Ц = Газовая камера (та же клетка, только ликвидация пленных происходит без участия миньонов, однако если в процессе работы газовой камеры начнется сохранение – игра повиснет, и файл с сохраненной игрой будет запорчен);

Стрельбище + Л = Датчик движения;

Стрельбище +АУН = Equipment Rack (улучшенная версия шкафчика);

Ледяной человек + Ц = Рентген;

Ледяной человек + Б = Салатница;

Рентген +Ц + АУН = Газовая ловушка (выносливость);

Салатница + Б + Л = Пчелиная ловушка;

Ртутное зеркало + АУН = дверь с силовым барьером;

Ртутное зеркало + Л = Мультимедиа ТВ (для архивов);

Мультимедиа ТВ + Л + АУН + Ц = Биотанк (Б, еще один инструмент для исследований);

Мультимедиа ТВ + Б + Ц = Круглое кресло;

Круглое кресло Л + АУН + Ц = Ловушка «Страшная Мельница»;

Фармацевтический киоск + Б = Галлюциногенная ловушка (понижает лояльность);

Фармацевтический киоск + Б + Л = Операционный стол;

Галлюциногенная ловушка + АУН + Б = Ловушка с веселящим газом (понижает внимание);

Генератор + Ц =Замаскированный генератор;

Замаскированный генератор + Л + Ц = Конденсатор с высокой плотностью (конденсаторы работают по принципу источников бесперебойного питания – если потребление энергии превысит все допустимые рамки, то свет на базе вырубиться, а но при использовании конденсаторов это произойдет не сразу, что позволит выключить пару комнат и заказать еще парочку реакторов);

Книжный стол + АУН = Книжные полки (инструмент для пыток);

Книжный стол + Б = Машина для быстрого обучения (Brainiac machine);

Рулетка + Л = Пинбол-автомат;

Пинбол-автомат + АУН = Ловушка «Карающая бездна»;

Генератор звука + Ц = Усовершенствованный громкоговоритель;

Генератор звука + АУН = Широкоэкранный ТВ;

Камера слежения + Л = Камера слежения с линзами (увеличенная дальность);

Камера с линзами + Ц + Б = Замаскированная внешняя камера слежения;

Стол Службы безопасности + Л = Игровой автомат;

Теннисный стол + АУН = Многофункциональный гимнастический тренажер (очень здорово помогает восстановиться лакеям и охранникам);

Телестудия + Л = Большой экран (для центра управления – при его наличии миньоны не так быстро теряют внимательность);

Телестудия + АУН = Газовая ловушка (ослабляет умственные способности);

Телестудия + Б = Ловушка «Не нажимай!» (понятное дело что агенты нажимают, за что тут же жестоко расплачиваются).

4. Генеральная махинация

В голове у нашего Злого Гения уже начали вырисовываться расплывчатые контуры будущего мегазлодеяния, однако для его осуществления необходимы новейшие технологии. Так что настало время выжать все секреты из залетных агентов.

На остров небольшими группами и ненадолго будут прибывать агенты и солдаты, у которых над головами помимо эмблемы страны/спецслужбы будет еще один значок. Натравливаем на них слуг, и как только они запудрят кому-то мозги, быстренько тащим этого беднягу в камеру, а потом и на допрос.

Таким вот способом удастся собрать шесть из девяти компонентов технологии «Оружия Судного дня». Остальные три недостающих компонента придется добывать за пределами острова. Экспедиции следует выслать в такие места:

Куба – четыре политтехнолога;

Северная Африка – четыре ученых;

Австралия – четыре наемника.

Заполучив все девять частей «головоломки», можно смело двигаться дальше по пути к мировому господству.

А вот с набором 200 notoriety пока спешить не стоит.

5. Грабеж и награбленное

Чтобы зарисоваться перед всем остальным преступным миром и вызвать должное уважение к своему Злому Гению, нашему Аватару необходимо украсть четыре из шести «чудес света» – предметов невиданной роскоши, являющихся национальным богатством стран, где они находятся.

На самом деле лучше стащить все шесть предметов, потому что при переезде на второй остров заполучить оставшиеся два будет уже невозможно.

Итак, вот список рулёзов и их местоположение:

Уменьшенная Эйфелева башня – Европа;

Экскалибур короля Артура – Европа;

Доспех самурая – Северный Китай;

Ковчег – Центральная Россия (8 охранников);

Чек на миллион баксов – Восточное побережье США;

Саркофаг с мумией – Средний Восток.

Все миссии имеют очень высокий heat, так что следует постараться уменьшить его всеми возможными способами.

Как только любые четыре предмета окажутся у нас во владении, появится новое задание – в течении пяти минут удерживать поступления в наш бюджет на уровне не меньше чем $10 000 в минуту. Да это как два пальца об асфальт! Рассылаем военных под прикрытием соответствующих социальных миньонов и ждем.

Как только задание будет выполнено, на экране мирового господства появится кнопка, запускающая процесс переезда на второй остров.

Переезд выглядит следующим образом: миньоны шустренько пакуют все награбленные в миссиях ценности и бегут в док. За ними следуют все остальные. А как только наш аватар покинет остров, все, что не забрали, будет утеряно безвозвратно. Таким образом, Злой Гений покидает остров последним. А пока миньоны стоят в очереди на погрузку, в спешном и обязательном порядке разрушаем все самые дорогостоящие комнаты. Это только в глоссарии написано, что при удалении объектов деньги не возвращаются, а на самом деле возвращается около 90 % их первоначальной стоимости. И не забудьте снести отель – не стоит выбрасывать деньги на ветер.

Как только Злой Гений войдет в док, покажут ролик, и мы окажемся на втором острове.

Дополнительные задания

Проклятая коллекция. Древний тотем американских индейцев разобран на запчасти и разбросан по разным странам.

Отдельно взятая часть тотема приносит несчастье – понижает тот или иной стат миньонов. А вот если собрать все части вместе, то будет вам ЩАСТЯ – тотем восстанавливает все характеристики миньонов.

Последовательность появления частей такова:

125 notoriety, Полинезия, шесть рабочих;

135 notoriety, Центральная Россия, пять охранников;

145 notoriety, Средний Восток, пять техников;

155 notoriety, Западное побережье США, пять слуг.

Хранить секции тотема лучше всего в комнатах, куда миньоны заглядывают очень редко, например – электростанция.

Обмануть всех. Как только отметка в 160 notoriety будет пройдена, появится еще одно дополнительное задание – спереть агрегат для клонирования и найти ему достойное применение.

Воруем агрегат, после чего выбриваем Злого Гения, кликаем по камере для клонирования, и наш Аватар, пыхтя как паровоз, забирается внутрь. Во второй отсек забирается один из рабочих, и через некоторое время в нашем распоряжении окажется отличный клон.

Как только клон будет создан, терпеливо дожидаемся засланных ликвидаторов. Через некоторое время на остров прибудет наемный убийца – дама во всем черном. Вот ей-то и нужно прям под нос подсунуть клона, на которого она тут же нападет. Когда двойник Злого Гения будет уничтожен, задание перейдет в разряд выполненных.

Постройка базы. Часть вторая

По прибытии на второй остров нужно действовать не мешкая. А то понаедет потом всяких… Хлопот не оберешься.

Этот остров намного больше предыдущего, так что придется делать два входа. Но ни в коем случае не ставьте их прямо напротив посадочной площадки или дока, обязательно немного в стороне. Длинные и извилистые коридоры с несколькими дверями немного задержат непрошеных гостей даже без всяких ловушек.

По началу с финансами получится небольшой напряг – в сокровищницу при любом раскладе больше одного миллиона не влезет.

Но стоит только построить нормальную сокровищницу, как тут же появятся и все остальные денежки. Так что все будет хорошо.

После постройки части коридоров необходимо заняться созданием электростанции.

Одновременно переносим всё награбленное в коридоры или еще куда подальше от вездесущих туристов и агентов. В остальном же действуют те же правила постройки базы, что и на первом острове. Разве что побольше скрытых турелей снаружи и атомных реакторов внутри.

Исследования. Часть вторая

После приезда на второй остров в лаборатории можно построить три новых инструмента для проведения исследований:

– **Суперкомпьютер** с предустановленным ИИ (AI Super-Computer);

– **Оранжерея** (Greenhouse);

– **Environment Chamber** – камера для исследования состояния среды (EC).

Реально строить все три агрегата не имеет смысла – хватит и двух – Суперкомпьютера



Клон удачно атакован



Тотем в сборе

и Оранжереи или Environment Chamber. Дело в том, что каждое значимое изобретение можно получить различными способами. А вот всякие мелочи вроде криогенной камеры можно оставить без внимания – запросто можно обойтись и без них. Но если финансы позволяют, можно построить и недостающий третий агрегат. Кроме того, можно проводить исследования, которые по тем или иным причинам остались без внимания на первом острове.

Итак, вот список комбинаций, позволяющий заполучить кучу новых и полезных технологий:

Терминал биржевого контроля (Stock Watchdog):

Амулет ацтеков + ЕС + АУН + Л;

Амулет ацтеков + Оранжерея + АУН + Л;

Амулет ацтеков + Суперкомпьютер.

Данная штуковина ускоряет приток денег – теперь для того, чтобы стырить энную сумму денег, миньонам необходимо всего 48 секунд, а не 60, как раньше.

Schematic Station:

Древняя Пушка + Оранжерея + Б + Л;

Древняя Пушка + Суперкомпьютер + Б + Л;

Древняя Пушка + ЕС.

Ловушка в виде хищного растения (Venus Man Trap):

Рабочее место биохимика + Суперкомпьютер + Ц;

Рабочее место биохимика + Оранжерея;

Рабочее место биохимика + ЕС + Б.

Communications Array:

Дешифратор (Codebreaker) + ЕС + Ц + АУН;

Дешифратор + Оранжерея + Ц + АУН;

Дешифратор + Суперкомпьютер.

Gold Enhancer (увеличивает приток денег):

Бриллианты короны + Оранжерея + Б + Ц;

Бриллианты короны + Суперкомпьютер + Б + Ц;

Бриллианты короны + ЕС.

Радиопередатчик:

Огромный алмаз + Суперкомпьютер + Л + АУН;

Огромный алмаз + ЕС + Л + АУН;

Огромный алмаз + Оранжерея.

Стойка с огнеметами (для наемников, использовать не рекомендуется):

Реактивный ранец (Jet Pack) + ЕС + Ц + Б;

Реактивный ранец + Суперкомпьютер + Ц + Б;

Реактивный ранец + Оранжерея.

Стойка с огнеметами + Л + Оранжерея = Взрывающаяся пальма (ловушка);

Ядерный реактор + ЕС + Ц = Ловушка с магнитом;

Ртутное зеркало + АУН + ЕС = Ловушка с фрезами;

Генератор звука + АУН + Суперкомпьютер = Аппарат для промывки мозгов (Brainwasher);

Venus Man Trap + Оранжерея + Б = Ловушка с пираньями;

Ледяной человек + Ц + Оранжерея = Криогенная камера (социальные и научные миньоны быстрее восстанавливаются в ней во время сна);

Ледяной человек + Б + ЕС = Кухонный автомат;

Костюм-хамелеон + Л + Суперкомпьютер = Ловушка «Чертова девица».

Также есть еще парочка ловушек, но судя по всему, разработчики сознательно исключили их из игры.

6. На пути к Судному дню

Как только база будет более-менее отстроена, отсылаем миньонов в Сибирь и занимаемся разведкой до тех пор, пока на карте не появится столь желанный «Сборник знаний» (Codex of Knowledge).

На задание берете побольше наемников, heat будет все равно максимальным, но шансы, что миссия будет успешно выполнена, резко увеличатся. А при достаточном количестве скрытых турелей солдаты не представляют большой угрозы.

Одновременно с незаконной экспроприацией «Сборника знаний» желательно подыскать и ученого, способного без полулитры разобраться в этом достижении русской научно-технической мысли.

Ученых можно найти в таких регионах: Западное побережье США, Южная Африка, Юго-Восточная Азия, Сибирь, а также в Антарктиде.

Последний регион особенно хорош хотя бы тем, что силы правосудия туда наведываются нечасто, да и Марьивановна скорее всего уже побеждена и с позором покинула ряды S.M.A.S.H..

Как только наемный ученый прибудет на базу, он тут же примется за исследование «Сборника знаний». А в это время посланные спецслужбами отряды карателей уже наматывают круги, выискивая способ пробраться на базу и уничтожить ученого. Как только исследование «Сборника знаний» завершиться, ученого необходимо ликвидировать.

Исследовав «Сборник» при помощи одного из трех новых агрегатов, получаем рецепт по созданию оружия Судного дня.

7. Глобальный хаос

Так уж получилось, что на нашем острове одновременно оказалось пять дипломатов со всех супердержав. И Злому Гению ничего не остается как поймать их и допросить. Задача осложняется тем, что к каждому дипломату прилагается опасный «довесок» в виде элитного отряда солдат, от которых придется избавиться.

Дипломатов необходимо послать в такие регионы: Восточное побережье США, Южная Америка, Индия, Юго-Восточная Азия, Восточный Блок.

Но, как всегда, сначала придется послать ученых для того, чтобы они открыли миссии на карте.

После внедрения «своих людей» куда надо пора приступать к реализации второй части нашего дьявольского плана – сбору компонентов, необходимых для постройки ракеты. Шахта строиться в центральном кратере, после чего там необходимо возвести помост.

Теперь необходимо добыть компоненты для создания самой ракеты-носителя.

Всего пять компонентов, и каждый из них необходим в количестве не менее пяти ящиков.

Искать контейнеры нужно на Среднем Западе, в Южной Америке, Южной Африке, Средней Азии и в странах Восточного блока.

На каждую миссию необходимо немалое количество на-





роду – пять охранников, четыре наемника и два квантовых физика. Эта толпа даже под прикрытием будет генерировать огромный heat. Так что солдаты припрутся по-любому. Этого можно избежать, если сначала утянуть, скажем, три контейнера, а немного погодя – еще два. Но в то же время миньоны (даже если и неполным составом) будут таскать контейнеры до тех пор, пока миссия не будет отменена вручную.

В результате notoriety очень сильно увеличится, и в этот не совсем прекрасный момент придется одновременно воевать сразу против трех суперагентов – Катьки, Дирка Мастерса и Стила.

Заполучив нужное количество контейнеров, кликаем на рельсе в ангаре и начинаем строить ракету-носитель.

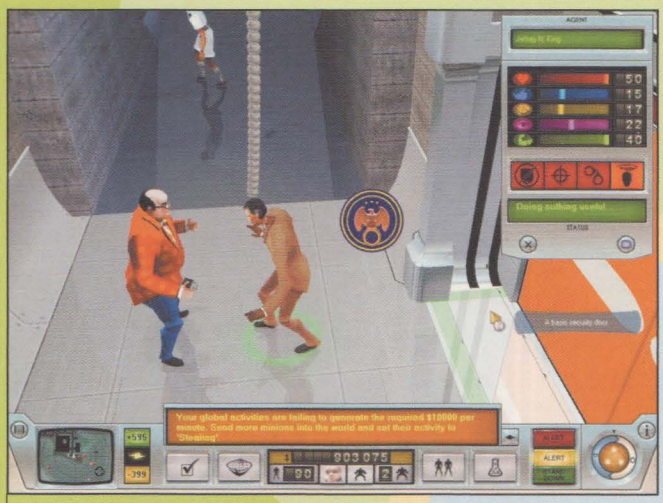
Постройте одну лачугу (Topside Shack) как комнату управления возле причала, дверями ко входу в док. Потом пригодится.

8. Уже скоро...

Теперь необходимо выжать дополнительную информацию о сверхсекретном оружии и заполучить планы ракетного двигателя.

Есть три варианта получения информации, но, на мой взгляд, самый лучший – мучить русского космонавта, оказавшегося не в то время и не в том месте. Да и семь хенчменов с четырьмя русским следователями уж как-нибудь справятся.

Последовательно дважды пропустив астронавта через лазер, суперкомпьютер и биотанк (эти девайсы работают быстрее всех) в конечном итоге заставляем русского говорить.



Ша!!! Уже никто никуда не идет!

В это время имеет смысл послать миньонов украсть еще несколько предметов и рассовать их по коридорам – вскоре вовсю будут таскать пакеты с тушками, и понижение статов наших подручных крайне нежелательно.

Как только ракетный двигатель будет собран, а спутник – построен, пора переходить к следующему этапу.

9. Злобный ультиматум

Пора заявить миру о себе! Возле входа на базу строим пять радиовышек, кнопку запуска ракеты на верхнем ярусе кратера-ракетной шахты и телестудию в обители Злого Гения. Одновременно увеличиваем численность рабочих и техников. Самое трудное на этом этапе – испытание ракетного двигателя. Злой Гений нажимает на кнопку запуска ракеты, двигатель начинает работать, миньоны внизу мрут как мухи. И так аж целую минуту. Если народу внизу окажется слишком мало или не окажется вовсе, то придется начинать все с начала. В это время лучше глазеть не на вспышки огня и молнии в шахте, а следить, чтобы никто из суперагентов не смылся из камеры. После успешного завершения теста отведите Злого Гения в его обитель и кликните на телестудии. Он, почесав репу, промычит послание к лидерам всех стран мира. В то время как он это делает, отменяйте тренировки всех, кроме военных, миньонов.



10 Evil End

Мировое сообщество не испугалось, громко посмеялось в лицо Злому Гению и послало войска, чтобы предотвратить запуск ракеты, который произойдет через 12 минут.

Сейчас нам нужны только военные, все остальные миньоны отдыхают. Отключаем лишние комнаты, отели и прочее, теперь уже ненужное, добро. Новые рабочие должны прибывать с интервалом в 1 секунду.

Если территория вокруг базы хорошо заставлена хибарами и турелями, то можно со стопроцентной уверенностью сказать только одно – враг на базу не попадет!

Как только обратный отсчет завершится, на экране появится панель с большой красной кнопкой запуска. Нажимайте не мешкая!

Ура! 3, 2, 1, ПУСК! Ракета пошла! А игра – пройдена. Как говориться, все гениальное – злобно, или нет – все злобное – гениально, бр-р, что-то я тут точно напутал, но это уже не имеет значения: игра пройдена!

Дополнительное задание – хаос на бирже

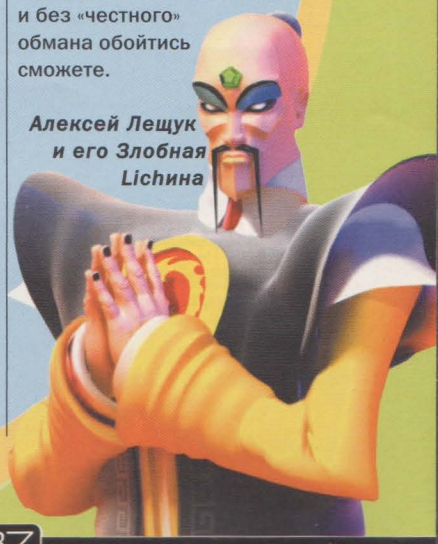
Еще одна подделка – в заранее построенную хибару заталкиваем фальшивый биржевой терминал и даем возможность приезжим бухгалтерам узреть это чудо. Весь «лишний» heat этих очкастых гастролеров в черном сбиваем Лордом Кейном.

На самом деле лучше отказаться от выполнения этой миссии в пользу более важных дел.

Если ничего не помогает,

тогда придется злобно обманывать игру. Обманывать, но обманывать честно.

Заходим в папку, куда установлена игра, и ищем в ней подкаталог **DynamicResources**, а в нем – подкаталог **BalancingSpreadsheets**. Для начала создаем резервную копию этого каталога, а уже потом приступаем к редактированию в MS Excel или обычном текстовом редакторе содержимого этой папки – файлов с расширением *.csv. Названия говорят сами за себя – Henchman_Stats.csv, Minion_Stats.csv, Super_Agent_Stats.csv и так далее. В этих файлах в обычном текстовом виде представлены параметры абсолютно всех объектов в игре. Добавляем хенчменам и миньонам жизни и лояльности, ослабляем агентов и суперов, а там, гляди, и без «честного» обмана обойтись сможете.



Алексей Лещук и его Злобная Lichina



Название: Ground Control II: Operation Exodus
Разработчик: Massive Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: тактическая RTS
Системные требования: P-4 2Ггц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video с поддержкой пиксель-шейдеров

Кроме великолепной графики и звука, позаимствованных Ground Control II у представителей жанра FPS, из тех же шутеров были взяты и главные элементы геймплея, не совсем характерные для стратегий. Захват и удержание контрольных точек (victory location, VL) и посадочных площадок (landing zone, LZ) есть не что иное, как всем известный режим Capture The Flag, которому сто лет в обед.

NORTHERN STAR ALLIANCE (NSA)

Войска Альянса Северной Звезды одинаково хороши как при защите, так и в нападении. Тяжелая пехота NSA (Siege Soldier – M4340HC1 «OGRE») представляет собой ходячие мини-танки, отлично сдерживающие любую технику противника и в любом количестве. Правда, «огры» и стоят недешево – почти как настоящие танки, – но у них перед техникой есть одно неоспоримое преимущество: их не может атаковать авиация противника. Во вторичном режиме тяжелая пехота получает огромный бонус в скорости стрельбы, но за это приходится платить снижением точности и скорости передвижения.

Танк NSA Main Battle Terradyne – SEK-450 «LIBERATOR» – серьезный аргумент в любой наземной битве, особенно если таких аргументов 4–5. В альтернативном режиме «LIBERATOR» ударными темпами косит пехоту при помощи крупнокалиберного пулемета, хотя против пехоты вайронов лучше пользоваться основной пушкой.

NSA Sniper – NSA/RICI-5 «RAPTOR» – верная и невидимая смерть для любого вражеского пехотинца. Если насажать «Рапторов» в башню или здание и прикрыть техникой, враг не пройдет. Против техники снайперы совершенно неэффективны, но если стрелять в наименее защищенные места, результат будет более-менее приемлемый.

#1 Rat catcher

Задача проста: дана небольшая группа пехоты, с помощью которой необходимо захватить неопознанный космический корабль. Начинаем движение в сторону места крушения НЛО, при виде противника прячем пехоту в зданиях, попутно захватывая VL. По мере приближения к цели с базы пришлют еще подкрепления – пехоту и несколько разведывательных терradинов. Не стоит забывать, что пехота очень быстро уничтожает технику противника из подствольных гранатометов, то есть во вторичном режиме.

#2 Calling the shots

Сгребаем пехоту в охапку и отправляем уничтожать пушки. Сажаем для начала в бункеры по одному пехотинцу, а всех остальных рассаживаем по APC и аккуратно посылаем на захват LZ на востоке. Подъезжаем как можно ближе, выгружаем пехоту, которая из подствольников выносит пушку. Производим захват LZ. Вызываем подкрепления и блоки-





руем северный мост (дальше пока лучше не соваться).

Собираем ударную группу из 8–12 пехотинцев и 4 терradина и, не отвлекаясь на захват бункеров на побережье, идем захватывать посадочную площадку на западе. Нападать лучше всего либо до прилета вражеского транспорта, либо сразу после его отбытия.

Блокируем войсками мост на западе и выбиваем имперцев с бункеров на берегу, если, конечно, этого еще не сделала лейтенант LaCroix.

Теперь самое время доставить несколько терradинов, пачку пехоты и явиться на вражескую базу на севере с недружественным визитом. В качестве поддержки с воздуха желательно использовать шатл. Прорвав оборону землян, захватите нейтральную противотанковую пушку в центре их базы, иначе потом с ней придется еще повозиться.

#3 Smells like victory

Сгребаем все свое воинство кроме инженера и ломимся по трупам кучки врагов захватывать LZ. Вырубаем турель ПВО на западе и захватываем орудие на востоке. Выбиваем из бункеров вражескую пехоту и по два-три человека на бункер сажаем свою. Сразу же посылаем нескольких солдат на захват почти не охраняемой радарной станции на северо-востоке. Доставляем с базы парочку разведывательных терradинов, с помощью которых с безопасного расстояния нейтрализуем огнеметные башни, охраняющие западный мост. Берем всех «огров» (Siege Soldier – M4340HC1 «OGRE»), восемь пехотинцев и в компании инженера отправляемся через мост на запад – захватывать вторую LZ. Бункеры и пушки захватывать не имеет смысла. Доставляем еще подкрепления и небольшой группой пехоты при поддержке двух разведывательных терradинов начинаем движение на северо-запад с целью захвата третьей посадочной площадки. На пути нас ждет сопротивление у моста и возле реактора, который необходимо взорвать, одна одиноко стоящая огнеметная пушка и бункер с пехотой. Сама площадка почти не охраняется. Все, привозим подкрепления в ассортименте и бросаем все силы на штурм теперь уже слабо защищенной вражеской базы на севере.

#4 Falling down

Для начала придется заняться обороной LZ – еще один инженер и четыре LIBERATOR'а в купе с имеющимися войсками без особого труда остановят атаки противника. Также общее количество снайперов нужно увеличить вдвое – шесть «рапторов» ощутимо подпортят вражескую технику задолго до того, как она вступит в бой. И к тому же хорошо накачанные снайперы очень даже пригодятся в конце миссии.



Имеющейся в начале пехоты должно с лихвой хватить на захват всех трех холмов с пушками. Начинать лучше с самого ближнего к нам – его будут атаковать чаще всего. А еще необходимо регулярно ремонтировать орудия.

Шатлу необходимо модернизировать бензобак (fuel) и орудие (weapons) – и он хорошо поможет в борьбе с толпами шагающих танков землян.

После захвата всех трех VL с пушками придется сидеть в глухой обороне, пока не наберем около 15 000 AP. Теперь пора и в наступление – доставляем с базы 12 тяжелых пехотинцев и отправляем их в обход на штурм LZ – сначала на север, а затем на восток, предварительно захватив VL у моста (пока еще через него проходить нельзя – это будет означать провал миссии). «Огры» без проблем сметут пару стационарных противопехотных орудий, несколько шагающих танков и горстку пехоты, охраняющих LZ. Снимаем технику с нашей стартовой посадочной площадки и отправляем ее на зачистку территории непосредственно возле установки генератора силового щита. Но не спешите при помощи инженера ремонтировать сам генератор! Это еще не конец, это только начало.

Привозим с базы еще три снайпера в дополнение к уже имеющимся, и отправляем их всех в район моста – пусть «рапторы» расстреляют колонну противника, готовую преградить нам путь. Сюда же стаскиваем все свои силы, в первую очередь – танки и тяжелую пехоту. Теперь можно и отремонтировать генератор. Появляются вайроны и LZ за мостом. Площадку захватываем и в это же время сажаем снайперов в здание прямо перед ней. К сожалению, почти все они погибнут, но прихватят с собою на тот свет и большинство атакующих вайронов. Теперь переводим LIBERATOR'ов в альтернативный режим стрельбы и вместе с тяжелой пехотой отправляем на захват четырех слабо охраняемых VL.

Все – **Mission Accomplished**.

#5 All that is dear

Оп-па, а шатл-то – недоступен. Так что придется воевать только тем, что есть. Действовать нужно быстро – доктора McNeal вот-вот возьмут за жабры, – но осторожно: шатл-то недоступен. Для начала нужно при помощи снайпера ликвидировать всю пехоту вайронов на нашем пути, а затем уже сломя голову нестись к ней на выручку. Пока снайпер издалека расстреливает пушки и шагающие танки землян у моста, через который переходить пока не стоит, собираем отбившихся от основных сил NSA двух инженеров и пехоту. Как только с сопротивлением у моста будет покончено, аккуратно рассаживаем пехоту по пушкам. Сюда же подтягиваем VIP-транспорт с доктором. И в окружении всей имеющейся техники и инженеров посылаем его прямиком к месту назначения на северо-востоке карты. Доедет туда только сам VIP-транспорт да пара танков, но это уже не важно. Как только вся вышеупомянутая процессия свернет от моста направо, сработает триггер, и в районе LZ в огромных количествах появятся вайроны. Подобно тараканам они шустро разбредутся по карте, уничтожая всех и вся на своем пути, и остановить их невозможно. Как практически, так и теоретически.

#6 Silent wolf

Миссия – легче не придумаешь. Главное – точно следовать предписаниям, передаваемым по рации. С безопасного расстояния расстреливаем патруль, а затем взрываем электростанцию.

После этого садимся в захваченный инженерный терадин и проникаем на базу.





Поглядывая на карту, вламываемся в здание командного центра, прихлопнув по пути горстку пехоты. После этого делаем ноги в указанном на мини-карте направлении. Всё.

#7 Raw deal

Сажаем пехоту в APC и выдвигаемся к LZ, где нас уже поджидает гарнизон торговцев. Первые две атаки отбить очень просто, но как только торговцы выгрузят мобильные артиллерийские установки, вайроны слетятся на них как мухи на… варенье. Если начать играться со свежеприобретенными пушками, то сдержать почти непрерывно наступающих врагов будет практически невозможно. Но! Все атакующие юниты вайронов не могут стрелять по воздушным целям, а у нас как раз пополнение в ассортименте в виде легкого гелидина. Заказываем 6–7 этих славных летунов и все – редкий вайрон добежит до наших позиций. Мобильную артиллерию отводим куда-нибудь назад и запускаем в работу мега-план по захвату всех трех LZ. Основой поток техники противника идет с LZ на северо-западе, а пехоты – с площадки на северо-востоке. Начать лучше всего с северо-западной LZ, отправив туда авиацию и инженера с двумя снайперами и двумя тяжелыми пехотинцами на борту. Как только площадка будет захвачена, с основной базы высылаем два APC битком набитые пехотой для захвата LZ на северо-востоке. Теперь захватить оставшуюся посадочную площадку не составит большого труда, однако следует учесть, что вайроны в большинстве случаев попытаются отбить LZ на северо-западе.



#8 Snow drift

Быстренько грузим пехоту в APC и всем составом двигаем к указанной VL. Мобильную артиллерию устанавливаем на возвышенности и приказываем атаковать проход. Там же чуть поодаль ставим и снайперов. APC отгоняем от греха подальше. А вот и противник. Главное – это все время маневрировать, чтобы не попасть под огонь имперских зенитных установок. После уничтожения колонны противника на всех парах несемся к LZ на встречу с лейтенантом LaCroix. Заказываем инженера, еще по четыре тяжелых и легких пехотинца и APC. Пехоту рассаживаем по APC и аккуратно прём захватывать LZ. Доставляем еще нескольких тяжелых пехотинцев и отправляем пехоту (за исключением снайперов) в атаку на конвой. После захвата VL при помощи транспортных гелидинов отправляем контейнеры с заключенными к стартовой LZ.

#9 Errand boy

Действовать нужно как всегда – быстро и осторожно. Пока лейтенант медленно, но уверенно сдает позиции, необходимо захватить LZ. И без того тяжелая ситуация осложняется еще и тем, что мобильные зенитные установки землян не дадут так просто подобраться к LZ. Под огнем противника нужно перебраться через мост и уйти в глухую оборону, предварительно включив защитные купола на ракетных террадинах. Отдаем приказ мобильной артиллерийской установке атаковать LZ, а в это время делаем вылазки разведывательным терradином с целью узнать обстановку. Нужно поймать момент, когда вражеский шатл с подкреплениями прибудет на LZ. Большая их часть пойдет в атаку на позиции лейтенанта, а остальные попрутся к нам в гости. Как только атака будет обита, захватываем LZ. Очень важно успеть все сделать до прилета вражеского шатла. Теперь в срочном порядке заказываем пять легких гелидинов и вместе с одним инженерным грузовиком с четырьмя солдатами на борту отправляемся на выручку лейтенанту. Ремонтируем технику союзников и приступаем к планомерному захвату пушек и радарной станции. Как только удастся захватить две пушки возле моста, сразу подгоняем туда APC с 5–6 тяжелыми пехотинцами и ракетный терradин для создания защитного купола. Пехота на пару с орудиями будет отлично держать оборону, а после отражения очередной атаки солдат необходимо послать вывести из строя вражескую систему противовоздушной обороны. Теперь, когда прессинг немного ослаб, отряд, охраняющий LZ необходимо сместить по дороге немного севернее и пополнить его тремя снайперами. Авиация нам уже ни к чему – противовоздушная оборона противника очень сильна. Так что гелидинами придется пожертвовать для увеличения притока AP. Уходим в глухую оборону до тех пор, пока не наберем их достаточное количество. Делаем шатлу апгрейды оружия, топлива и грузоподъемности. Теперь заказываем на базе тяжелых пехотинцев в количестве одной пачки (16 шт.) и при поддержке легких терradинов и инженера отправляем их захватывать LZ на севере (именно на севере, а не крепость на северо-западе). Чиним противотанковую пушку и организовываем оборону, как и в предыдущих случаях. Также на защиту новой LZ можно перебросить часть войск, охраняющих первую посадочную площадку. Теперь дело за малым – уничтожить небольшую группировку имперских войск



возле VL на северо-востоке и провести транспорт к поселению вайронов.

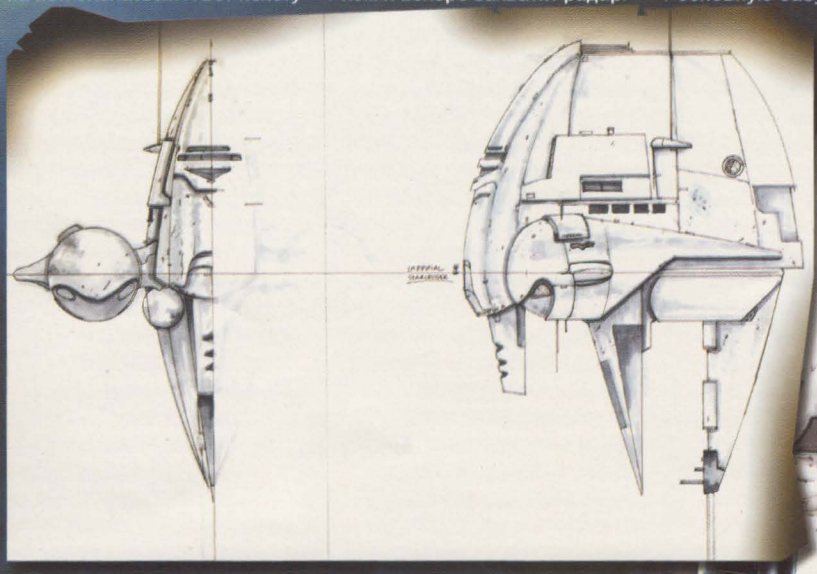
Если есть желание захватить хорошо укрепленную LZ на северо-западе и услышать похвалу из уст генерала – просто закажите три десятка тяжелых пехотинцев и пошлите их в атаку. Этого должно быть достаточно, чтобы захватить площадку.

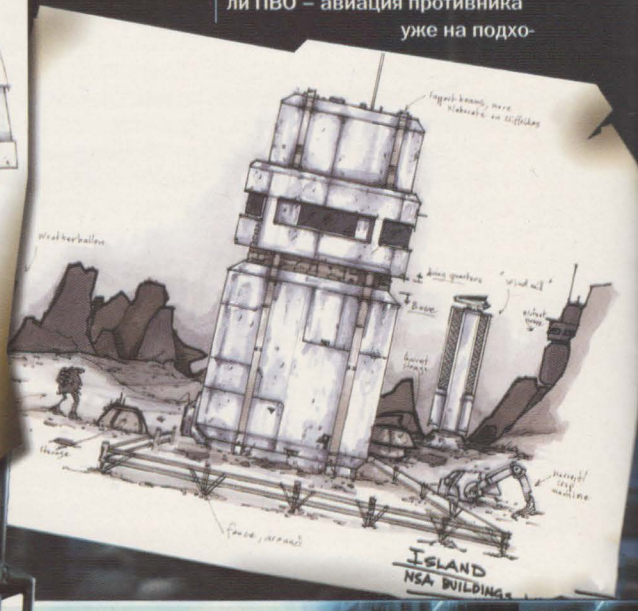
#10 Stealing beauty

Одна из самых трудных миссий в игре. Особенно если пытаться пройти ее неправильно.

Необходимо очень быстро добраться до LZ и как следует на ней окопаться. А вот пехоту в APC отправляем на юг карты, и как только там появятся три вражеские LZ, они должны захватить одну из них и сразу же доставить сюда подкрепления в виде пары ракетных террадинов и танков. О пушках у входа в комплекс MSD-12 лучше всего забыть – инженеров на их ремонт не напасешься. От использования мобильной артиллерии тоже придется отказаться – своим огнем они будут задевать подлетающие шатлы, а те, в свою очередь, откроют по ним ответный огонь. Ну все, вот и началось – войска землян идут одним непрерывным потоком и вскоре захватят радар. Умник Rho тут же предлагает отбить его, но это проще сказать, чем осуществить.

Как только генерал вышлет в качестве подмоги четыре «крепости на колесах» (NSA Fortress Terradyne – DTU-7499 «RAVAGER»), их нужно направить не в сторону MSD-12, а к еще не захваченным LZ. Если земляне не отбили свою площадку, и нам удалось там закрепиться, то, в принципе, отбить одну за другой оставшиеся LZ будет не так уж и сложно. Достаточно захватить и удерживать хотя бы одну LZ, чтобы ослабить прессинг на основную базу. И в таком случае продержаться нужное время – 20 минут.

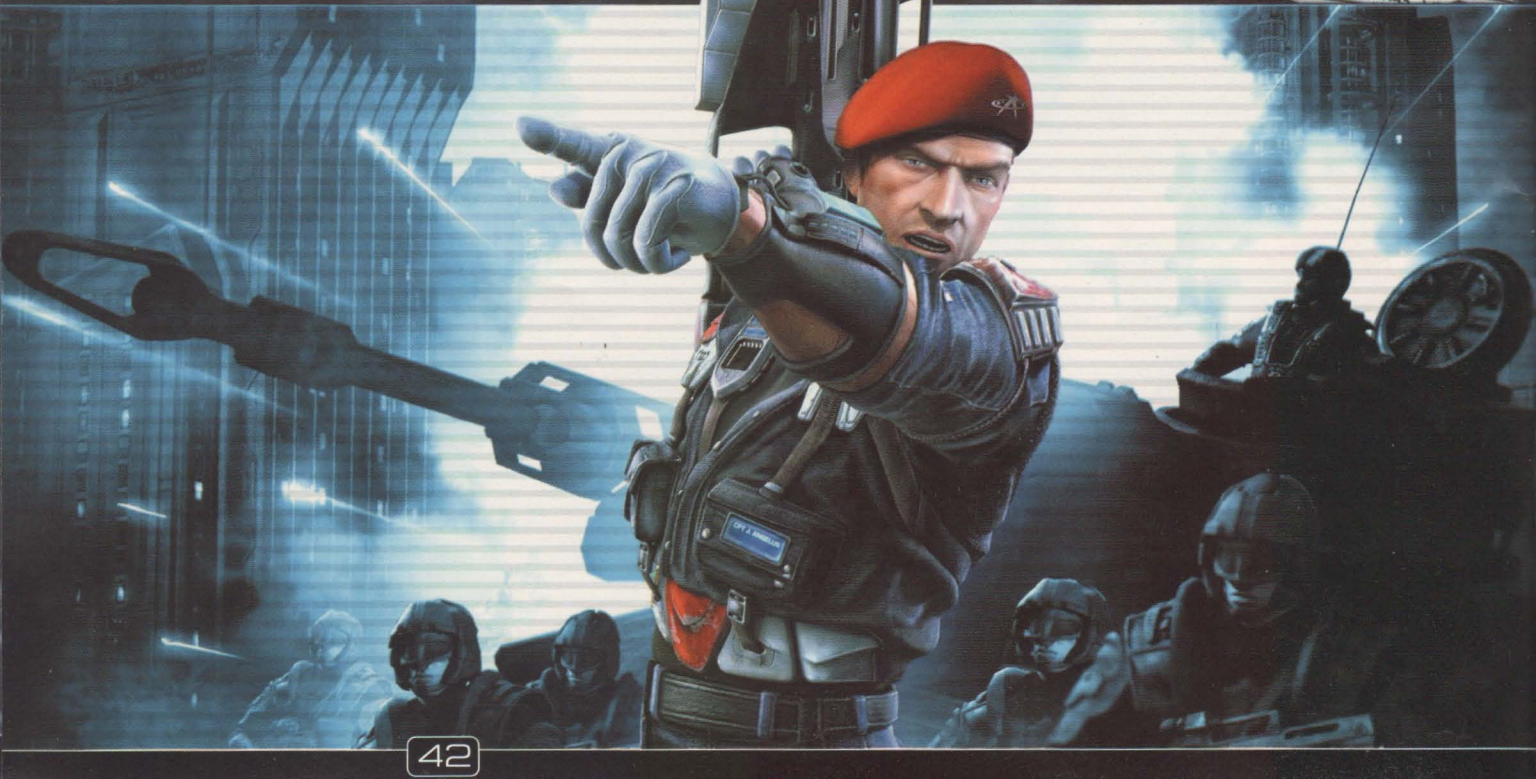




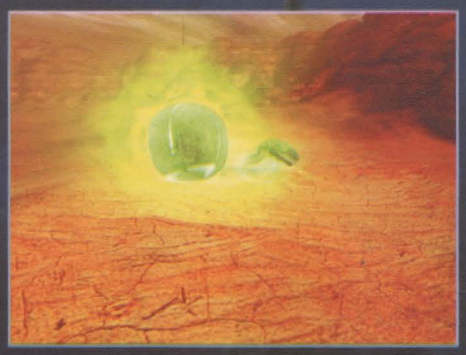
#11 She sells sanctuary

Итак, капитан Анджелас все-таки решил отправиться в логово врага, чтобы спасти доктора McNeal. Видать, дался ему тот самый обещанный ею «ужин при свечах» ☺.

На первый взгляд кажется, что имеющихся войск маловато будет, но это не так. Пехоту и APC делим на две равные ударные группы и переходим в наступление. При помощи APC выводим из строя пушки, в то время как пехота разбирается со всеми остальными. Теперь одна группировка переходит мост и не размениваясь на бои с противником быстро захватывает LZ на западе. А в это время остальные войска чинят и захватывают турели ПВО – авиация противника уже на подхо-









де. Привозим подкрепления в виде инженера и 5–6 гелидинов, которых отправляем на зачистку местности возле второй LZ. Туда же отправляем уцелевшие APC и чего-нибудь еще из наземной техники. После захвата второй (и последней) LZ можно в спокойной обстановке перебить горстку легионеров, охраняющих тюрьму, и освободить доктора McNeal.

#12 Push

Первостепенная задача – помочь вайронам, уничтожив артиллерию противника. Доставляем на вторую LZ 5–6 легких гелидинов и без каких-либо особых проблем ликвидируем зенитную артиллерию врага. После этого десантируем небольшую группу легкой пехоты, можно даже при поддержке инженера, с целью захвата и последующего удержания соответствующей VL. На этом использование авиации в наступательных целях заканчивается, потому как весь центр и север карты довольно густо заселен стационарными установками ПВО.

Теперь основной задачей является защита нашей LZ и всестороннее содействие вайронам в этом порой нелегком деле. Но, как говорил классик, лучшая защита – это нападение.

Для начала имеет смысл захватить VL к северу от нашей стартовой осадочной площадки. Устанавливаем защитный купол, подтягиваем технику и пехоту (преимущественно тяжелую) и готовимся отбивать одну атаку за другой. В перерывах между атаками имеет смысл захватить или нейтрализовать турель ПВО. Захватили. Теперь организовываем вокруг нее очаг обороны. Для этого можно доставить новые подкрепления с базы и перебросить часть войск из других районов. После такой бурной деятельности с нашей стороны на поле боя должен объявиться Ghall собственной персоной.

Сейчас имеет смысл сидеть в обороне. Сидеть нужно до тех пор, пока не наберется средств на пару-тройку апгрейдов для шатла и 12–15 тыщ лишних AP.

На LZ вайронов доставляем инженера, ракетный терradин, три транспортных гелидина и один терradин-крепость.

В инженера загружаем пехоту, а затем аккуратно перемещаем всю вышеперечисленную технику по воздуху на транспортах. Тихо, скромно, по краю карты перебрасываем эту штурмовую группу на северо-восток и высаживаем неподалеку от вражеской LZ. Захватываем противотанковые орудия. Накрываем войска защитным куполом и ждем гостей – теоретически недалеко бегает Ghall. А в это время транспорты летят еще за одной крепостью на колесах и двумя мобильными артиллерийскими установками. Зенитки атакуют LZ и прилегающую к ней территорию, через некоторое время прекращаем огонь и захватываем LZ. Сразу же доставляем несколько пехотинцев и радар. Быстренько захватываем пушки у моста. Тут же ставим еще один защитный купол и проводим переброску сюда техники и двух инженеров. Потихоньку переходим через мост и продвигаемся чуть вперед с таким расчетом, чтобы мобильная артиллерия смогла накрыть своим огнем оставшуюся LZ. А сейчас настало время расставить все точки над «Ё»: пригоняем толпу пехоты и танков и одним махом сметаем все силы Империи и захватываем последнюю оставшуюся посадочную площадку. Ур-ра-а-а-а!!!



ВАЙРОНЫ (VIRONS)

Главной особенностью всех воинов этой древней расы является возможность слияния (meld) двух одинаковых юнитов в один, причем полученный новый юнит будет иметь совершенно другие характеристики. Процесс слияния обратим, и «сложные» войска в любой момент можно «разобрать» на составляющие.

Для вайронов также справедливо старое утверждение, что лучшая защита – это нападение. Действительно – инженеры чинят войска строго индивидуально и только по команде, защитные купола очень часто не отклоняют огонь артиллерии противника. Авиация выполнят чисто вспомогательные функции. Однако истребители вайронов (Fighter Helidyne), несмотря на то что они не могут атаковать наземные цели, являются лучшими в игре – ракеты воздух-воздух бьют очень сильно, а возможность автоматического ремонта в альтернативном режиме позволяет не отвлекать инженеров от ремонта других юнитов.

#1 Inverted momentum

Первая, а значит ознакомительная миссия за вайронов. Сложностей возникнуть не должно. Первым делом осматриваем ксенофакт, а затем расставляем радары в трех VL. Сначала ставим радар в ближней к нам точке (недалеко от моста), затем проделываем

то же на востоке и, наконец, последний штрих в виде небольшой потасовки с имперцами в центре карты.

#2 Asphyxiation

Главная задача этой миссии – собрать 10 бочек с газом зетаном.

На первый взгляд ситуация почти безнадежная – противники идут почти непрерывным потоком, сметая все на своем пути. Но AI почти всегда посылает подкрепления в зону боевых действий. Таким образом все силы бросаем на защиту скважины прямо напротив вражеской LZ и центра карты. В это время нужно быстренько собрать газ в восточной части карты, причем начинать нужно с дальних скважин и заканчивать ближними. Как только загрузим «танкер» полностью (чтоб два раза не бегать: время – деньги… то есть газ), выгружаемся на LZ и забираем две или четыре бочки, которые мы так ревностно охраняли с самого начала. Вот и всё, а вы боялись…

#3 Aiming for the teeth

В самом начале миссии атаки имперских войск будут следовать одна за другой. Поэтому важно очень быстро наладить оборону LZ на севере и на юге, а также уничтожить (с последующим захватом, ремонтом и охраной) турель ПВО на востоке. Теперь можно приступать к планомерному уничтожению с безопасного расстояния стационарных пушек, которых тут предостаточно. Понятно, что мортиры должны хорошо охраняться достаточным



количеством пехоты и ракетчиков, и нашу наглую деятельность терраны не оставят без внимания.

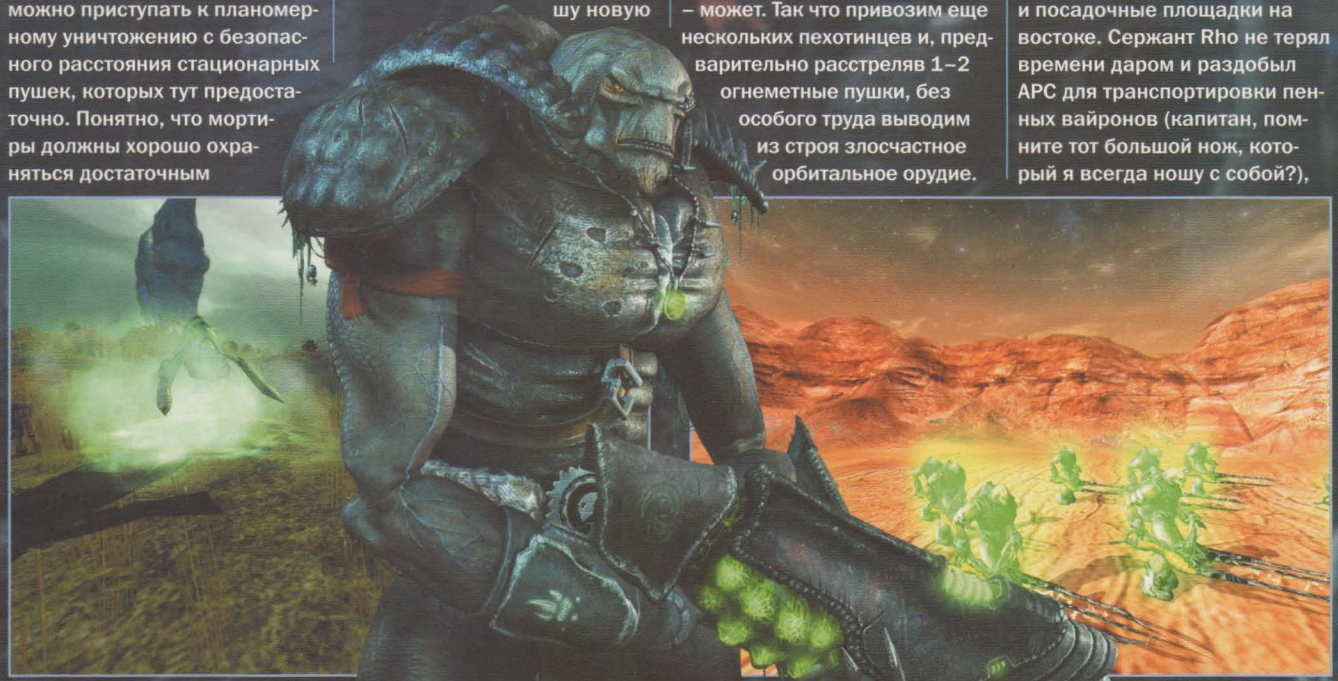
Формируем ударную группу, состоящую из 6–8 пехотинцев и стольких же ракетчиков, и отправляем ее через лес на захват LZ на северо-востоке. Попутно изничтожив пару установок ПВО, захватываем LZ, которая охраняется небольшим количеством техники и двумя стационарными орудиями – огнеметом и противопехотной пушкой. Сразу же доставляем новых солдат вместо павших и сенсор – противник сразу же начнет со всех сторон активно терроризировать наши войска. Но это уже мелкие неудобства – стратегическая инициатива на нашей стороне. Теперь самое время опробовать нашу новую игрушку – **Viron Assault Pods**, действие которой мы могли прочувствовать на собственной шкуре в миссиях NSA. С их помощью и при поддержке части войск основной группировки захватываем последнюю LZ на юго-востоке. Но сначала уничтожаем две турели ПВО, после чего захватываем непосредственно посадочную площадку. При помощи тех же **Assault Pods** уничтожаем командный центр на юге и систему наведения на юго-западе.

Последний штрих – уничтожить ту самую злосчастную пушку, подстрелившую корабль вайронов в самом начале кампании. Имперцы достигли гораздо больших успехов в создании защитных куполов, чем NSA, – мортиры вайронов не могут пробить их. А вот пехота – может. Так что привозим еще нескольких пехотинцев и, предварительно расстреляв 1–2 огнеметные пушки, без особого труда выводим из строя злосчастное орбитальное орудие.

#4 It came from the swamps

Начать ведение боевых действий лучше всего с захвата LZ на северо-западе. Придется туго – на возвышенности стоит большая пушка AND-1, а шатл постоянно доставляет новых врагов. Так что придется либо угробить толпу пехоты, либо попытаться уничтожить врагов 2–3 мортирами под прикрытием ракетного центуроида – артиллерия врага тоже не лыком шита. После захвата LZ ремонтируем и захватываем пушку, накрываем ее защитным куполом и превращаем оставшиеся в живых мортиры в инженеров (внимание, хинт – если мы не пользуемся артиллерией, то и противник ее тоже почти не использует) и привозим подкрепления в виде оравы пехоты и ракетчиков и один сенсор. Сверху для увеличения огневой мощи войск вешаем одного крикуна (Screamer Helidyne) во вторичном режиме.

Только быстро-быстро – сейчас большая часть войск противника, ранее рассредоточенная по всей карте, ринулась на нас в атаку. Отбив пару-тройку вражеских атак при помощи **Assault Pods** и нескольких пехотинцев и ракетчиков, отбиваем слабо защищенную LZ на севере. Таким же образом захватываем и посадочные площадки на востоке. Сержант Rho не терял времени даром и раздобыл APC для транспортировки пенных вайронов (капитан, помните тот большой нож, который я всегда ношу с собой?),



но оказывается, что пленников держат в другом месте. Отправляем APC к командному комплексу на севере, где сержант ликвидирует Цезаруса и освободит узников. Теперь осталось только провести APC к указанной посадочной площадке – и все дело в шляпе.

#5 Long distance call

На вышках, разбросанных по всей карте, засели имперские солдафоны. Разобраться с ними проще простого даже без поддержки сержанта. Сначала наведываемся в никем не охраняемый контрольный центр, а после приступаем к захвату LZ. Сержанта желательно держать подальше от поля боя, где он, находясь в относительной безопасности, сможет преспокойно отстреливать врагов. Как только захватим LZ, сразу же сажаем Rho на вышку и подвозим подкрепления – у нас вот-вот будут гости в большом количестве. Оставшиеся две площадки уже почти не охраняются, и захватить их будет проще простого, главное – не терять времени даром. Доставляем сержанта к центральной точке системы сканирования. Делаем круг вокруг «тарелки» и отстреливаем оставшуюся пехоту. Объезжаем инженером все четыре VL, чтобы восстановить подачу энергии. Всё, **Mission Accomplished**.

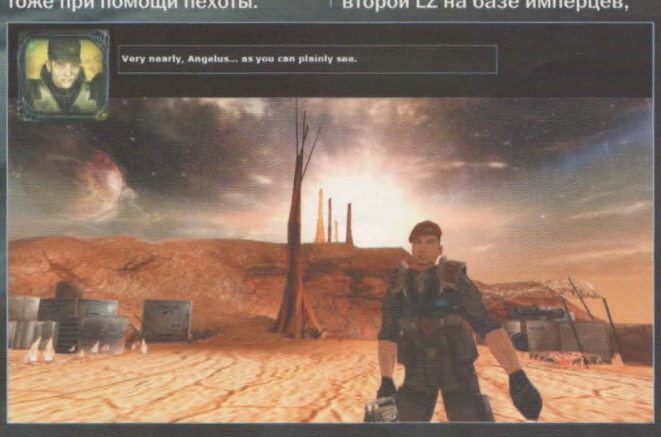
#6 Cities in dust

На улице – песчаная буря, так что авиация и поддержка с корабля отдыхает.

«Разливаем» пехоту и захватываем LZ (она прямо перед нами). Сразу же вызываем подкрепления по вкусу – мощная атака противника вот-вот начнется. Отразив посягательства на нашу LZ, быстренько (шатл имперцев непрерывно доставляет все новые и новые войска, которые концентрируются у обоих VL или рассеваются по карте) приступаем к формированию ударной группировки по захвату оставшейся посадочной площадки, охраняемой четырьмя стационарными орудиями AND-1. В состав ударной группировки должны входить 2–3 мортиры, инженер с сенсором на борту, два, а лучше три, Hellfire Centruroid'а и один-два ракетных центуроидов для защиты от вражеской артиллерии, а также пехота обоих видов в достаточном количестве. Уничтожаем пушки и без особого труда захватываем LZ. Чиним все пушки и сажаем туда своих солдат. Отбиваем атаку противника. Теперь отправляем Hellfire Centruroid'ов при поддержке инженера на захват VL на северо-востоке. Там наблюдается скопление техники противника, но при использовании тщательно отработанной годами тактики «нагадил – пора смываться» всю ее можно уничтожить без особого труда. Возле места крушения шатла кучкуется вражеская пехота, так что захватывать эту VL необходимо тоже при помощи пехоты.

#7 Carved in sand

Время работает против нас – чем медленнее будем соображать и действовать, тем больше врагов доставят шатлы имперцев. В обязательном порядке выносим центр управления стационарными орудиями. Для этого создаем два транспортных гедилина и сажаем в каждый по 6–8 пехотинцев и ракетчиков, после чего с боем выносим два интересующих нас строения и захватываем VL. Теперь лечим пехоту и постепенно наращиваем военное присутствие возле базы противника, но за пределами досягаемости его артиллерии. Небольшую группку пехоты и ракетчиков перебрасываем на запад, прячем в горах, недалеко от буквы W на мини-карте. Отправляем сержанта Rho в туннель, где его якобы благополучно заваливает. Теперь настало время для решающего штурма вражеской базы. Рецепт прост и знаком – пачка ракетчиков, три Hellfire Centruroid'а при поддержке инженеров сметают все на своем пути. В это же время на стартовую LZ доставляем достаточное количество техники и пехоты в ассортименте и перебрасываем их к двум ближайшим ксенофактам – напротив LZ и на озере в восточной части карты. Как только дело запахнет захватом второй LZ на базе имперцев, подводим транспортный гелидин к месту, где завалило сержанта. С захватом вышеупомянутой посадочной площадки ситуация кардинально меняется – сержант выползает из-под обломков и его нужно провести к стартовой LZ, а также защитить ксенофакты (как минимум 2). Прямо под буквой W на мини-карте появляется новая вражеская посадочная площадка. И ранее припрятанной в горах пехотой можно если не захватить ее, то как минимум отвлечь противника, тем самым давая транспорту с сержантом благополучно добраться до места назначения.



#8 Dead but dreaming

Миссия отчасти похожа на предыдущую – необходимо предотвратить разрушение ксенофактов и захватить «Астрид». Вначале нужно успеть везде: отбить атаки на свою LZ, защитить ксенофакты и оказывать всяческое содействие вайронам-союзникам. Проще всего сконцентрироваться на обороне ксенофакта напротив вражеской посадочной площадки на северо-востоке (сюда сразу же необходимо при помощи инженеров доставить всю имеющуюся в начале миссии пехоту) и следующего за ним, но уже неподалеку от нашей LZ.

Как только вражеские атаки примут регулярный характер, пора начинать операцию по захвату LZ на северо-востоке. Формируем ударную группу состоящую из восьми пехотинцев и восьми ракетчиков, 1–2 мортир (можно временно подключить инженеров охраняющих ксенофакт) и по одному Screamer и Surveillance Helidyne.

Аккуратно подводим все это воинство к базе противника и включив радар начинаем с безопасного расстояния атаковать пушки. В это время пехота отбивает контратаки врага. Как только с орудиями

будет покончено, при помощи **Assault Pods** высаживаем десант на возвышенности за LZ. Там уничтожаем артиллерию противника и две установки ПВО. Теперь быстренько все это захватываем и чиним, но **не трогаем при этом саму посадочную площадку**! Почему так? В этой миссии постоянно требуется присутствие большого количества войск в разных местах, и скорее всего коэффициент начисления AP уже давным-давно 0 %, и они начисляются только за убитых врагов. А вражеский шатл будет доставлять на эту площадку подкрепления, которые тут же и загнутся под шквалом ракет/снарядов, принеся нам несколько десятков AP, но самое вкусное в этой ситуации еще и то, что за уничтожение шатла начисляют около 1000 AP. К тому же, стоит нам захватить LZ, как имперцы начнут атаковать «Астрид», а это нам ну никак не на руку. Накопив достаточно сил (3–4 Hellfire Centruroid'а несколько Penetrator Centruroid'ов и ораву пехоты), после уничтожения очередного шатла очертя голову ломимся на захват последней LZ и заодно всего CSS «Астрид». Иногда очень приятно задавить врага числом, тем более что тут такое не часто получается. После захвата площадки проводим зачистку местности – уничтожаем турели ПВО и другие орудия. Всё – **Mission Accomplished**.

#9 Head on the door

Очень хитрая и подковыристая миссия. И чтобы потом не кусать локти, прочтите не менее хитрый и подковыристый способ ее прохождения.



В самом начале соединяем всю пехоту и инженеров, в результате чего коэффициент начисления AP устанавливается на 75 %. Захватываем обе VL и со спокойной душой идем пить чай, выносить мусор, мыть посуду. Как только насобираем порядка 23000 AP – пора действовать. Одного Infector Clanguard'а отправляем в северо-восточный угол карты – в тихое ущелье за второй VL. При помощи **Assault Pods** высаживаем десант, который тоже преобразуем в Infector Clanguard'ов. Повторяем эту процедуру еще 5–6 раз. Теперь разъединяем всю пехоту и инженеров. Ракетчиков и Hellfire Centruroid'ов оставляем охранять буровые установки. В это же время отправляем 8–10 пехотинцев охранять вход в уже знакомое ущелье. Набиваем пехотой все доты, бункер и наблюдательные вышки. Эскорт генерала нападает. Не медля ни секунды оправляем буровые установки под прикрытием тяжелой техники, ракетчиков и инженеров к VL на северо-востоке, а оттуда – к появившейся чуть далее LZ, которая изначально нейтральна (теперь ясно, зачем нужно было тащить туда солдат? Правильно, чтобы быстро захватить площадку). Вызываем подкрепления – сенсор, несколько ракетчиков и боевых гелидинов (Fighter Helidyne «GEEH'MU'GEE») – авиация врага везде и в огромных количествах. Как только буровые установки достигнут LZ, основной задачей миссии станет столь насущный вопрос выживания в течении двух минут. В качестве отвлекающего маневра посылаем авиацию на подмогу остаткам лихо громящей врага пехоты на вышках и в бункерах. Остальные войска образуют «железный занавес» у входа в ущелье. При таком раскладе подоспевшим основным силам противника ничего не остается, как печально смотреть вслед удаляющимся транспортам с буровыми установками.

#10 Reptile house

Ну прям не миссия, а прогулка какая-то!

В первую очередь необходимо вывести из строя охранную систему имперцев. Для этого идем сначала на север, а затем – по мосту на восток. Сержант Rho снайперским выстрелом подрывает бочки вместе с охранниками. Выводим из строя систему. Возвращаемся на исходную позицию. Теперь строго на восток. Возле первого патруля сворачиваем на север и по второму мосту переходим реку. Технику и пехоту врага сержант без лишних хлопот расстреливает с безопасного расстояния. Ближе к месту встречи вайронов, которые примут на себя все пули, пускаем вперед и при помощи Rho отстреливаем вражеских солдат. А вот и VL – место встречи.

Сержанта обнаруживает какой-то не в меру резвый имперец, но Rho успел услышать достаточно. Пора уносить ноги. Загоняем сержанта и вайронов в ближайший бункер, и одновременно с этим при помощи **Assault Pods** высаживаем десант и захватываем LZ противника и привозим подкрепление – ракетчиков, Penetrator Centruroid'ов и пару Surveillance Helidyne, – преобразуем его в транспорт, который и увезет сержанта с поля боя.

#11 Unlocking the sky

Не все так страшно, как кажется на первый взгляд. Для начала уходим в глухую оборону с неблагородной целью накопить побольше AP. Теперь апгрейдим орудие и топливный отсек (fuel) шатла – его неслабая огневая поддержка с воздуха нам ох как пригодится. Для борьбы с авиацией противника вызываем боевых гелидинов (Fighter Heli-



dyne). После отражения очередной особо мощной атаки при помощи **Assault Pods** высаживаем десант на северной LZ (именно здесь генерал высаживает авиацию). Тут же бомбовым ударом вырубаем пушку. Если повезет, посадочная площадка окажется под нашим контролем.

Сразу же тащим сюда шатл с инженером, шестью пехотинцами и четырьмя ракетчиками, которых и засаживаем в правую и левую вышку у моста соответственно. Двух оставшихся солдат сажаем в отремонтированные пушки возле LZ. Отбиваем запоздалую атаку противника и выводим ракетчиков на небольшую экскурсию на север, чтобы обезвредить турель ПВО, починить которую, к сожалению, невозможно. Теперь мортирами под прикрытием пехоты и Hellfire Centruroid'ов выносим и захватываем две пушки и VL возле этого же моста. Всю тяжелую технику можно перебросить на защиту западного моста возле второй LZ, поручив охрану стартовой площадки небольшой горстке пехоты.

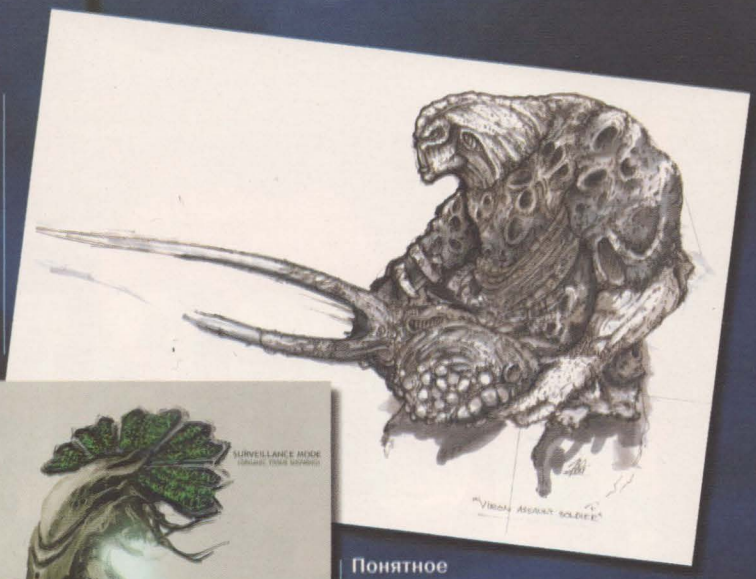
Спасение майора Гранта и захват энергетических щитов подождут, сейчас главное – захватить вторую LZ, причем так, чтобы генерал не начал применять свою зенитную артиллерию. Для начала подгоняем к базе генерала и Surveillance Helidyne и смотрим что к чему. Затем бомбардировками и спорами вырубаем две пушки у входа в форт. Шатлом выводим из строя орудия у северного склона. Самое время поймать генерала на контратаке. Ударная группировка должна состоять как минимум из восьми пехотинцев и ракетчиков двух-трех Hellfire и Penetrator Centruroid'ов и одного Thumper Centruroid'а. После предварительной бомбардировки и броска **Assault Pods** на LZ, чтоб генералу не было скучно, дружной толпой идем на штурм. Warhurst попытается слинять, что мы же не зря сюда тащили кучу тяжелой техники! Все, победа у нас в кармане – теперь уже можно не спеша освободить майора и выполнить остальные задачи миссии.

#12 Nothing more to burn

Это не миссия, а сущий ад длиной в 30 минут. Для начала разделяем ракетные центуроиды и пехоту и бегом направляемся к VL на севере, где образуется своеобразный перекресток, с двух сторон которого будут атаковать имперцы. При помощи **Assault Pods** высаживаем десант в западной части карты и захватываем пушки и нейтральные VL. Также помещаем пехоту в пустующие орудия вокруг шатлов. Сейчас нужно как можно дальше отодвинуть линию обороны, чтоб имперцы не чувствовали себя хозяевами положения. Пока не поздно, обратим свой взор на северо-восток, где мост охраняется двумя противотанковыми пушками. Бомбардировками выводим их из строя, – как говориться, лучше раньше, чем никогда. После наглой речи Императорши в срочном порядке нужно будет ликвидировать четыре грузовика со взрывчаткой, которые могут взорвать шатл с первого раза. Теперь самое время пополнять ряды ракетчиков, причем необходимо аккуратно рассредоточить их по всему пространству возле шатлов – оттонять авиацию противника. А еще пару-тройку пехотинцев нужно отправить в юго-западный угол карты, где вскоре появится вторая вражеская LZ. Впрочем, захватить ее можно и при помощи **Assault Pods**. Но на этом злоключения не заканчиваются – центурион Дракус прикатил орбитальную пушку, ранее виденную нами на Криге-7Б, и теперь собирается подбить «Астрид». Орудие это можно очень быстро прихлопнуть при помощи бомбардировки и спор или на худой конец добить при помощи Assault Pods, причем еще до того, как пушка сделает хоть один выстрел.

Теперь осталось самое сложное – протащить Alice McNeal к шатлу майора Гранта. Время на исходе, а имперские войска подступают нескончаемым потоком.







Понятное дело, что успеть в несколько мест одновременно просто нереально, и управление стадами пехоты и ракетчиков можно доверить AI, то есть майору Гранту при помощи меню Team в левом верхнем углу экрана. Грант будет исправно держать позицию (особенно возле шатлов), что позволит не отвлекаться на пехоту, которую рано или поздно завалят, и сконцентрироваться на управлении и ремонте пушек и техники. К тому же это резко сократит численность наших войск и увеличит приток AP.

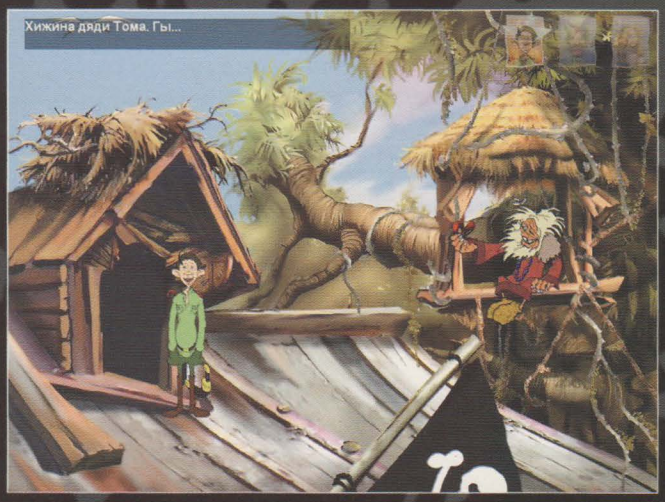
Так вот, вернемся к нашим докторам... VIP-транспорт с доктором пригоняем на стартовую LZ, затем шатлом доставляем эскорт в виде двух инженеров (у них одинаковая с транспортом скорость) и три-четыре Fighter Helidyne. При помощи команды Follow, то есть «Следовать за...», выстраиваем эдакий паровозик по схеме «инженер-транспорт-инженер», а гелидинам приказываем следовать непосредственно за транспортом. Теперь отправляем всю эту процессию по северной части карты в расположение майора Гранта. Но только пусть едут по тому мосту, возле которого мы предварительно обезвредили противотанковые пушки. Правда, до места назначения доедет только транспорт, но это уже неважно, потому что **Ground Control II: Operation Exodus** уже пройден. Смотрим финальный ролик и ждем продолжения.

Лещук Алексей и его Злобная Lichина

Название: «Петька и Василий Иванович 5: Конец игры»
Разработчик: Saturn Plus
Издатель: «Бука»
Жанр: квест
Системные требования: Pentium 2 233 МГц, 32Мб ОЗУ, 2 Мб видео

Дорога в светлое будущее





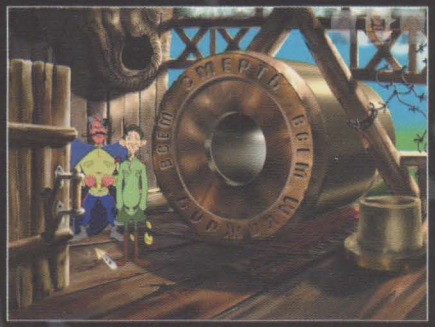
От автора

Если то или иное действие, описанное в прохождении, не будет выполняться, просто попробуйте выполнить его другим персонажем. Для удобства в перемещении рекомендую пользоваться картой, встроенной в инвентарь, так вы избавите себя от длительных походов, и впечатления об игре будут куда лучше. Ну, вот, собственно, и все напутствующие слова. А теперь, как говориться, в добрый путь!

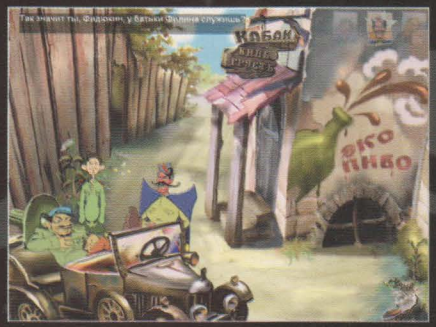
Побег из Гадюкино

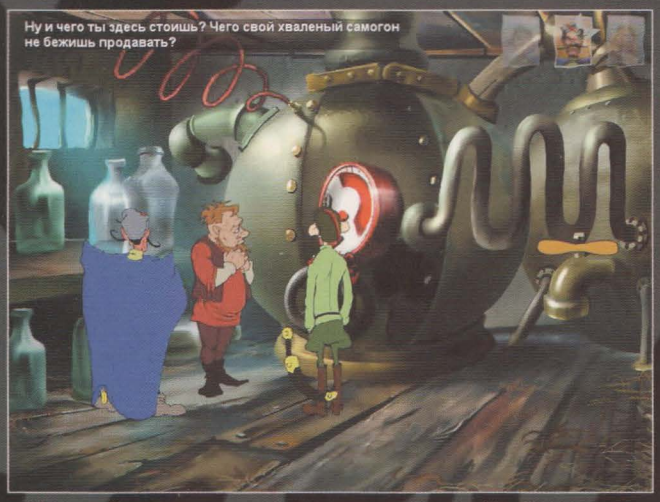
Вступительный ролик уже позади, а все приключения только начинаются… Для начала надо бы осмотреться и, конечно же, Василия Ивановича вызволить из заточения. Что это у нас тут? Из старой шинели вытащите золотой портсигар и одну сигаретку. Дальше все как в пособии для «юного вандала» – берем пику возле шинели и используем ее на бюст Карла Маркса. Теперь, когда Василий Иванович на свободе, и вся команда, так сказать, в сборе, можно вылезать из этого погреба.

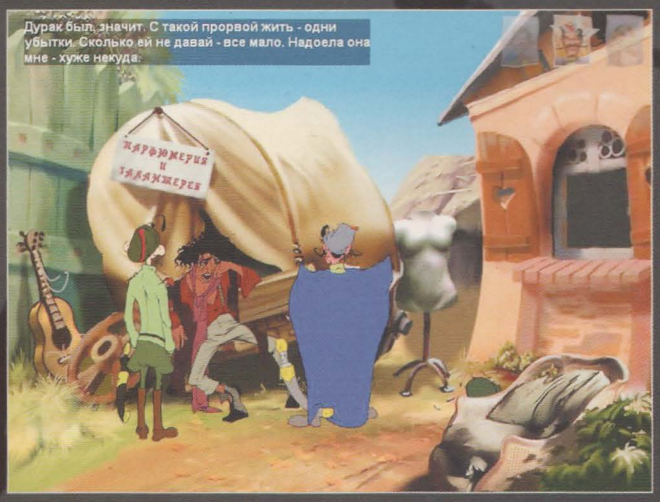
Оп-па, а на этой локации тоже есть, чем отоварится на любой случай жизни. Тут вам и кочерга, и керосиновая лампа, и кораблик игрушечный, да и без якоря нам тоже никак не обойтись. Кочергу сразу пускаем в расход: как только кукушка вылезет из часов, огрейте ее малость кочергой и спокойно заберите гранату. В комнате справа найдете антибуржуазный снаряд (при всем желании забрать его невозможно ☺). Снайперским броском отправьте керосиновую лампу в дупло и, прогнав оттуда назойливую летучую мышь, полезайте Петькой в дупло. После знакомства с Дормидошей преподнесите ему игрушечный кораблик, получив взамен фотографию. Возвращайтесь к Василию Ивановичу: используем гранату на гильзу антибуржуазного снаряда. После взрыва в снаряде образуется некое отверстие, куда нам, собственно, и надо.







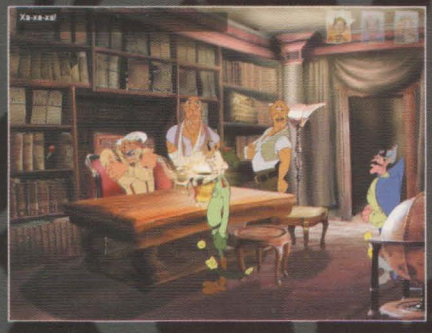




На новой локации познакомимся с новым персонажем. Такой себе шкафчик 2х2 с прекрасным именем Маруся. Из разговора узнаем, что сей новый персонаж уж больно норовит отправить нас на тот свет лишь потому, что потерял фотографию своей матери. Возразить такой политике сложно, потому как обрез у неё в руках – довольно-таки внушительный аргумент. В общем, отдаем Марусе фотографию, ту самую, что получили от Дормидоши. Из настенного инвентаря карателя позаимствуйте разводной ключ. Теперь с чистой душой и не пустыми карманами можно идти направо.

Знакомство с Кожиным заставит нас отправится вверх по дороге в поисках хоть какого-нибудь харча. Поговорите с дезертиром Фидюкиным в машине и взамен на сигарету получите баян. Дважды поговорите с человеком, который выглядывает из окна подвала, договоритесь помочь ему за кусок сала. Якобы авансом Фига (человек из подвала) даст вам парочку леденцов на палочке, о которых просто бредит наш старый знакомый Дормидоша, сейчас охраняющий вход на закрытую локацию. Проблема-то у Фиги в том, что в его кабаке бесчинствует некий Струк – у него, видите ли, украли его папаху. Струк, как и Маруся, один из подопечных некоего авторитета Филина.

Возвращайтесь к антибуржуазному снаряду и снова полезайте Петькой в дупло. Тут возле гнезда обнаружите папаху, но забрать ее птица не даст, поэтому возьмете ее как-нибудь в другой раз. Положите один из леденцов в домик Дормидоши и, возвратившись на локацию с кабаком, отдайте владельцу домика на крыше второй леденец. В разговоре с ним скажите, что его дома ждет еще один такой леденец. В результате Дормидоша покидает свой боевой пост и освобождает проход в ранее закрытую локацию. Вот туда-то нам и нужно.







Снимите женское платье с веревки для сушки белья и попробуйте зайти в домик из великанского валенка. Там живет больная бабушка, которая нуждается в медикаментах. К сожалению, помочь ей мы пока никак не можем. На локации справа встретите местного самогонщика. Какой-то неопознанный снаряд повредил его замок от амбара, а там – самогонный аппарат вот-вот взлетит на воздух, если не открутить вентиль (ну и золота за это дело владелец амбара пообещал немало). Ладно, разберемся, а пока прикарманьте цепь – ее найдете возле собачьей будки. Опять же продвигаемся вглубь карты, то бишь направо.

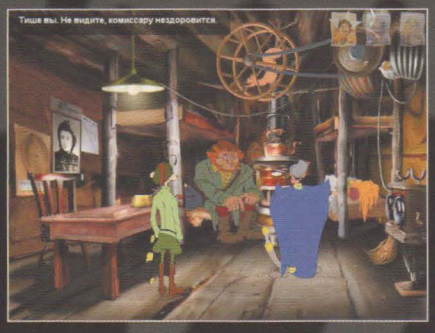
В этот раз нам предстоит знакомство с цыганом Яшей, который, как пить дать, влюбился в местную… Вот блин, рифма какая на ум приходит ☺. В общем, в Настьку Грызлову он влюбился (ее, кстати, можно лицезреть в окне дома напротив), а она то и дело о подарках твердит. Ладно, так уж и быть, отдадим ему найденное платье, получив взамен кусок мыла.

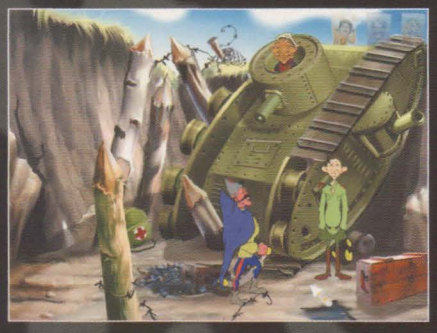
После того как снимите бантик с гитары, возвращайтесь к домику Дормидоши и отдайте ему этот бант. Он в свою очередь подарит вам брошку.

Кстати, о птичках! Птички-то в гнезде нет – смело забирайте папаху и направляйтесь прямиком к кабаку. Обещанное сало Фига нам фиг даст, придется обменять сало на золотой портсигар. Теперь подымите кость с пола и идите к смотровой вышке на перекрестке. Полезайте в бочку и после взрыва привяжите якорь к веревке. После ролика о светлом будущем подберите трубку для табака и продвигайтесь к дезертиру Фидюкину. Отдайте ему трубку и заберите аптечку. Теперь идем направо и отдаем больной бабушке сначала аптечку, а потом и мыло. Оказывается-то, старушка – это и есть мать, которую всю жизнь ищет Маруся-каратель. Во-о-о добрых дел натворили, аж слезы на глаза наворачиваются!

Возвращайтесь к смотровой башне и Чапаевым толкните мостик. Как и следовало ожидать, мост слишком большой, и Василию Ивановичу никак с ним не справиться. Идем к карателю Марусе и просим помочь нам с мостом. Потом отнесите брошку цыгану Яше и взамен получите воздушный шар. Вернувшись на перекресток, увидите, как Маруся решит нашу проблему с мостиком, тем самым проложив путь на новую локацию.

Идем туда. В инвентаре объединяем воздушный шар и цепь – используйте все это дело на колодец. Из колодца







вытаскиваем Зозулю (пиротехника), и он соглашается помочь нам с замком на амбаре самогонщика. Пройдите чуток вправо и поговорите с пастухом Гриней. Он вам расскажет, что коза, которую он выпасает, потеряла колокольчик, и хозяин его за это сильно накажет. Ладно, первым делом самогонка, ну а благотворительность опосля.

На локации с самогонщиком уже работает Зозуля, и через несколько мгновений вход в амбар будет открыт. Используйте косточку на собачью будку, и когда зубастый хозяин покинет свое жилье, вытащите оттуда пустую бутыль. Теперь с тарой можно и в амбар. Отдав самогонщику разводной ключ, обещанного золота вы все равно не увидите, а вот наполнить бутыль самогоном из краника – пожалуйста. Теперь стоит возвратиться к матросам, позвонить в колокол и отдать им самогонку, после чего можно будет обменять баян на колокольчик. Колокольчик, коню понятно, отдаем пастуху Грине, а полученную от него шляпу относим возлюбленной цыгана – Насте Грызловой. С ее старой шляпы, которую она выкинула через окно, изымите гвоздику и направляйтесь к стартовой локации. Положите гвоздику под портретом Розы Люксембург и вот он – выход из Гадюкино.

Встреча с батькой Филином

Из огня да в полымя. Помнится, не так давно главных героев из своего обреза хотела расстрелять Маруся-каратель, ну а теперь они попали под прицел танкиста Валявки. Выход один: надо доказать последнему, что мы действительно «красные». Для этого из аптечки возьмите градусник и неизвестную микстуру; уголек из потухшего костра нам тоже пригодится. После чего подберите гильзу и оторвите кусок бересты от кола. Объединив в инвентаре бересту и уголек, получим документ, подтверждающий личности главных героев. Последний штрих – объедините записку с градусником, чтобы поставить печать. Теперь и Валявке не страшно показать эту своеобразную маляву. Все прошло гладко и без кровопролития, вот только когда танкист хотел переправить нас с помощью танковой траки в Шишкин овраг, Чапаев застрял. Вытаскиваем гаечный ключ из танка и откручиваем болт, которым, собственно, и разбиваем траки.

Поднявшись по гусенице наверх, попробуйте перейти через мост – Чапаев опять попал в западню. Что ж, будем выручать. Идите вниз по дороге на пасеку и поговорите с пасечником Федосеичем. Беда у него, понимаете ли: поставил один умник крутящееся пугало с косами, чтобы враги из болота не напали, а пугало возьми да всех пчел с пасеки распугай. Осмотрите то самое крутящееся пугало, после чего Федосеич разрешит вам забрать гирю. Теперь пополните свой инвентарь вилами, корзиной и пустым ульем. Взобравшись на лестницу возле дерева, подвесьте корзину на провода и поместите туда гирю. Пугало, так сказать, теперь никого не потревожит, из остатков вытащите косу, защитную сетку от пчел и «крутульку». Возвращайтесь к Чапаеву, и примените косу на веревку, к которой он привязан.

С помощью защитной сетки выманите пчел из дупла и заберите оттуда мед. Используйте улей на пчел, тем самым поможете постовому; за это следует потребовать у него арбалет. Поднимите с земли кусок веревки и соедините его с арбалетом, используя получившийся гарпун на доску, чтобы перебраться через овраг.

На новой локации вытащите одно полено и закройте дымоход гильзой, чтобы попасть к Фурманову. Последний расскажет много интересного. Оказывается, Анка-то в плену у Филина! Мало того, один из бойцов Фурманова тоже продался Филину и забрал с собой телефонную трубку, теперь, понятное дело, со штабом никак не связаться. Скажите Фурманову, что флаг, который висит над землянкой, висит там без дела, после чего снимите со стены пластинку и, покидая землянку, не забудьте позаимствовать тот самый флаг. Идите на пасеку и отдайте улей с пчелами Федосеичу, за это он согласиться провести нас через болото к мельнице.

Оп-па, а вот и сундук, в котором, по словам Глотова, покоится двухпудовый золотой унитаз. Вот только ключика у нас пока нет. Василий Иванович пусть прикрепит полено к ручке мельницы. С помощью крыльев мельницы взберитесь наверх. Попробуйте войти, но тут – ловушка. Взберитесь туда повторно и подоприте тыкву вилами – тем самым









обезвредите ловушку. Теперь можете смело входить внутрь. Пообщайтесь с чернокнижником и узнайте, что он души не чает в разных там книгах, а предпочтение отдает астрономии. Еще один ролик о светлом будущем можно увидеть, изучив телескоп, но и в этот раз нас начинают уверять, что это всего на всего – иллюзия. Отдайте чернокнижнику неизвестную микстуру и получите снотворное.

Продвигайтесь на локацию вправо от землянки. Тут вы найдете Якшарова, который спионерил трубку у Фурманова. Медведь загнал его на дерево, и, если мы его оттуда снимем, он обещает отдать нам трубку. Смочите мед снотворным и киньте в пасть медведю, после чего заберите самовар и самогонку. Используйте флаг на Якшарова и верните его с небес на землю. Коню понятно, что трубки у него никакой нет – она у Гаврюши Трояна (правая рука батьки Филина), а тот сейчас находится в усадьбе прямо перед нами. Туда и направимся.

В инвентаре объедините самовар и самогонку и отдайте этот чудный напиток Гаврюше. Забираем телефонную трубку и ставим пластинку в патефон – выкатившееся колесо нам тоже, как ни странно, пригодится. Теперь идите к землянке и снимете с нее точно такое же колесо. Дальше следуйте к мельнице и прикрепите по колесу на оси, которые находятся на подкове. Теперь крутим оба колеса и получаем вымученный ключ. Им открываем сундук, расположенный рядом. М-да, а унитаза-то золотого там нет – воздушный змей и всё. Ладно, змей – не унитаз, но тоже вещь полезная. Используйте его на ручку мельницы и заходите в хоромы чернокнижника. Пока последний пытается снять воздушного змея – заберите из-под подушки ключ, а за одним снимите грибы и зверобой. Найденным ключом откройте замок на стуле Чернокнижника и заберите свой золотой унитаз.

Возвращайтесь в усадьбу и поднимитесь на второй этаж. После того, как два брата-акробата спустят вас с лестницы, повторите попытку, но в этот раз отдайте им «вертюльку». Пока братья спорят, заберите из библиотеки книгу по астрономии и дерните за найденный рычаг. После диалога в потайной комнате Анки и Филина нас опять спустят с лестницы. Не отчаивайтесь. Подымайтесь еще раз. Переговорите с Филином и отдайте ему золотой унитаз за Анку. Как и следовало ожидать, Филин обманул нас – придется бежать через камин. После того как Аннушка потеряет сознание, герои сами отнесут ее в землянку к уже больному Фурманову.

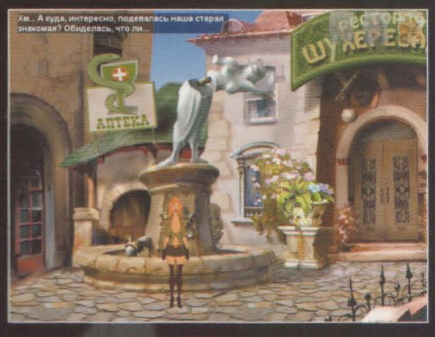
Заварите зверобой в чайнике. Очнувшийся Фурманов скажет, что номер, по которому мы можем связаться с центром для дальнейших инструкций, написан на бумажке, что на стене. Когда исчезнет свет, нужно накормить белочку; свет появится снова, и вы наконец-то увидите нужный номер. Теперь используйте трубку на телефонный аппарат и свяжитесь с центром. Прослушав брифинг, идите и поговорите с пасечником. В контексте узнаем от пилота, что для того, чтобы добраться до следующей локации, нам нужен самолет. Он-то готов нам помочь, но у него нет керосина. Ну это и вовсе не проблема. Идите к Чернокнижнику, отдайте ему книгу по астрономии, взамен заберите примус из дальней тумбочки. Возвращаемся на пасеку, отдаем примус пилоту и уже в полном составе, то бишь с Анкой, покидаем это место.

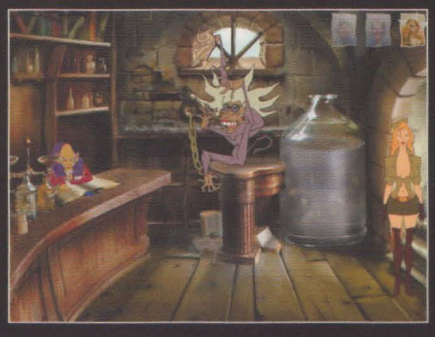
Женская логика

Руководители красного проекта выявляют явное недоверие к объективности Анны и решают проверить ее. Теперь эта хрупкая женщина переходит в полное наше распоряжение. Для начала возьмите алебарду и с ее помощью отодвиньте правый засов на вагоне. Теперь стоит проявить настоящую женственность и разбить какую-нибудь посуду. Подымите античную капитель и легким движением швырните ее в вазу. Выйдете на станцию «Перегаровка» и, побеседовав с цыганкой, войдите в ближайшую дверь.

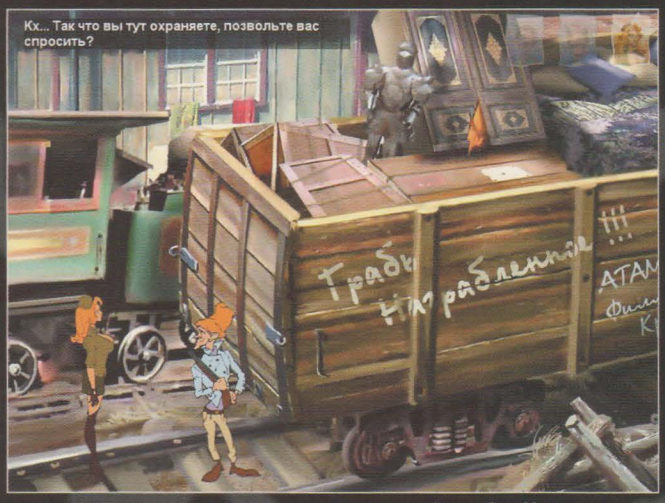
Беседа с фоторепортером в зале ожидания явно попахивает переизбытком информации. Главное, что из нее нужно вынести, так это то, что Афоне нужны очки. Заходить к начальнику станции сейчас нет смысла – у него зуб сильно болит, и он и двух слов связать не может. Выйдете в дверь, ведущую на площадь, и снимите вентиль с фонтана. Вход в ресторан загораживает лошадь. Возвращайтесь на локацию с цыганкой и следуйте налево.











О-о-о! Вот и Петька с Василием Ивановичем, вот только им надо помочь спустится на землю. Ладно, для начала примените вентиль на пожарный кран, а потом, вернувшись к фонтану – примените вентиль на фонтан. Вот и лошадь не помеха – идем в ресторан. Подымаем бутылку с коньяком и между атаманом Филиппом Картом и князем Бичом Кинжалидзе, дерущимися из-за певички Клары Лофт, проходим в комнату за ними, где сидит их предмет обожания. От Клары узнаем, что у нее тайный роман с пожарником Шпорой, который теперь не может вылезти из шкафа, так как в ресторане находятся двое дерущихся за его возлюбленную. Если мы поможем ему, он обещает снять Петьку и Чапаева с самолета. Получив от певицы брошь, идите в аптеку на площади. Брошь отдайте аптекарю и получите лекарство от зубной боли. Вот теперь и к начальнику станции можно.

Примените лекарство на начальника. М-да, а вот предупредить, что глотать-то нельзя, не успели. Ладно, с кем не бывает. В инвентаре объедините коньяк и зубное лекарство и отнесите это дело дерущемся в ресторане. Под крышкой рояля возьмите шарманку, а с шеи у Филиппа снимите ключик от шкафа в вагоне. Пройдите к певице и пожарнику. Последний скажет, что будет ждать вас на заставе. Берите курс на аптеку и отдайте шарманку примату – после чего заберите очки и отнесите их фоторепортеру Афоне. С полученным магнием следуйте к вагону, на котором приземлились после того, как вас скинули с самолета. Используйте на стоящего там охранника магний и отодвиньте левый засов. Потом вскарабкайтесь на вагон и используйте ключ, найденный у атамана на шкаф, после чего заберите шубу.

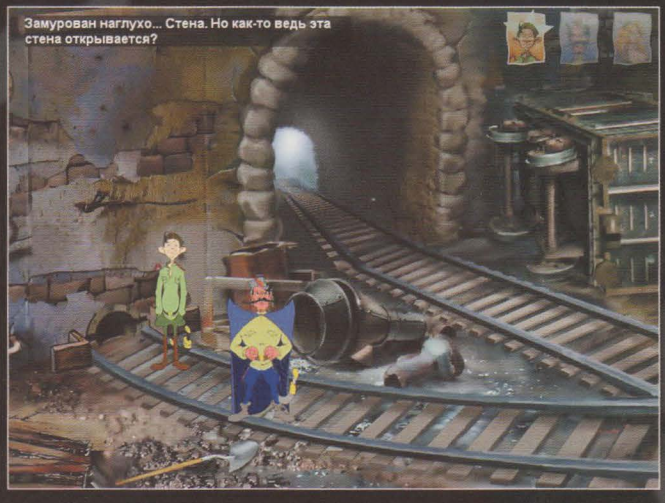
Идите на локацию с Петькой и Василием Ивановичем. В разговоре со Шпорой узнаем, что нам нужна еще одна лестница. Что ж, возвращаемся в аптеку и отдаем шубу аптекарю; взамен получаем нашатырь. Применяем его на начальника станции и забираем со стены вещьмешок, который сразу и отнесем цыганке. Исследуйте дрезину и получите подкову, колоду карт и бубен. В очередной раз идите в аптеку и отдайте примату карты – получите лестницу. Отнесите лестницу Шпоре и наслаждайтесь поездкой на дрезине...

Рельсы VS шпалы

Вот и цистерна, и пилот Фуфайкер – в общем, все как доктор прописал. Снимите Петькой крюк с поезда и полезайте наверх к Фуфайкеру. Когда снимете сего предателя, не забудьте забрать парашют и молот. Молот сразу киньте внутрь цистерны, чтобы пилот заклепки поотбивал и мы смогли проехать сквозь эту самую цистерну. После непродолжительного ролика управление опять переходит в ваши руки.

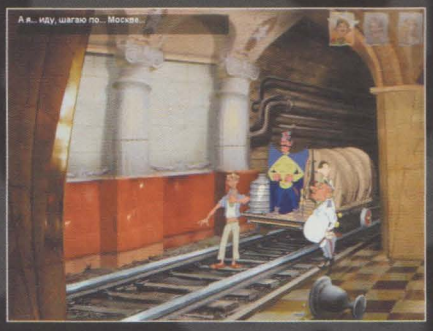
Подымите лопату с земли и снимите подстаканник с паровозной трубы. Чапаевым используйте подкову на засовы внизу, а потом крюк на цепь с кольцом. Поезжайте в тоннель. Отдайте подстаканник пьяному на рельсах, а после, когда он уменьшится в размерах, используйте на него лопату. Изучите дом и после знакомства с Варварой используйте Василием Ивановичем бубен на то самое здание. Когда дите успокоится, поговорите с Варварой сначала о дороге, а потом о серпе – она отдаст вам косу. Ее, собственно, и используйте на кукурузу. Потом примените парашют на бронепоезд и не успеете глазом моргнуть, как Петька уже будет внутри. Выкрутите целую лампочку слева и разбитую справа. Теперь целую лампочку вкрутите в правый цоколь и возьмите печать из тайника. Печать используйте на красную звезду. Когда выберетесь наружу, возьмите снаряд – тем самым опять объединив всю команду. Используйте манометры...











Вот вам и светлое будущее, ребята

Хм? Никогда бы не сказал, что поход в удобства может обернутся вот таким вот странным образом. Теперь управлять надо только Петькой, который, по всей видимости, попал в «светлое будущее».

Возьмите счеты из кассы и поднимитесь на второй этаж. Спуститесь через сооружение «серп и молот» с надписью «ура». Идите в тир (он за информационным столбом) и после разговора с человеком в противогазе заберите гирю. Возвращайтесь на площадь и идите в дверь слева. Берите зажигалку и идите прямо, а потом – за угол. Отдайте старому приятелю Глотову счеты с гирей – получите сигареты и колбасу. Возвращайтесь на предыдущую локацию и спускайтесь в подвал с хулиганом и привязанным Павликом Морозовым. Отдайте хулигану сигареты и заберите глобус. В инвентаре разберите глобус (переместите его на ножницы внизу) и получите пуговицу. Теперь полезайте в камин. Гы! Опять Клара Лофт, теперь ей нужна наша помощь в разводе. Что ж, возьмите нашатырь на тумбочке и не забудьте прихватить омолаживающий крем со стола. Вернитесь на второй этаж и пройдите в комнату пионеров (это там, где звездочка с огоньком). Возьмите рупор и пройдите через барабан в новую комнату. Отдайте Сашке колбасу и снимите цилиндр с манекена буржуя. Вставьте пуговицу в стоящую рядом большую голову – откроется потайной ход – туда вам и надо.

Вытащите свою фотокарточку из ведра для мусора. После этого вернитесь на локацию, где потянули зажигалку, и поговорите с бабушкой. Толку мало, не слышит она ничего. Не беда, рупор-то мы ведь не зря брали. Примените рупор на бабушку, спуститесь за ключом, который она вам кинула прямиком в подвал. Ключ, оказывается, попал в руки хулигана; его можно выменять на зажигалку. Вернитесь на предыдущую локацию и используйте ключ на запертые двери. Примените нашатырь на мужа Клары Лофт, он расскажет вам, что давно уже подписал документы о разводе, вот только выкинул их в какой-то мусорный бак.

Следуйте на площадь и вытащите документы из мусорного бака. После этого подымитесь на второй этаж и пройдите в комнату милиции. Отдайте свои фотографии слуге правопорядка, а потом пройдите в ЗАГС. Предъявите Фурманову документы на подпись, теперь можно отнести их Кларе. Снимите с герба над камином кинжал. Идите в дверь за камином и отдайте цилиндр Глотову-младшему. Он расскажет, что у его отца есть одна слабость – самовары. После спуститесь по камину вниз и отдайте кинжал хулигану. Теперь уже свободный Павлик Морозов расскажет нам, что Тимур сидит в тире. Туда и направляйтесь. Узнаете, что в комнате у фотографа есть потайной ход, а ключ от него – в песочных часах. Спуститесь в буфет, где счеты одолжили, и отдайте буфетчице омолаживающий крем – получите самовар. Самовар, соответственно, отнесите Глотову, взамен он даст вам красный ситец. Теперь – к фотографу. Используйте часы. Отдайте фотографу ситец и еще раз используйте часы – вот и ключик. Примените ключик на декорацию…

Валгалла

Валгалла, она же Вальхалла – это (если память мне не изменяет со склерозом) некое место в скандинавской мифологии, куда попадали герои и где они и далее продолжали свои героические похождения.

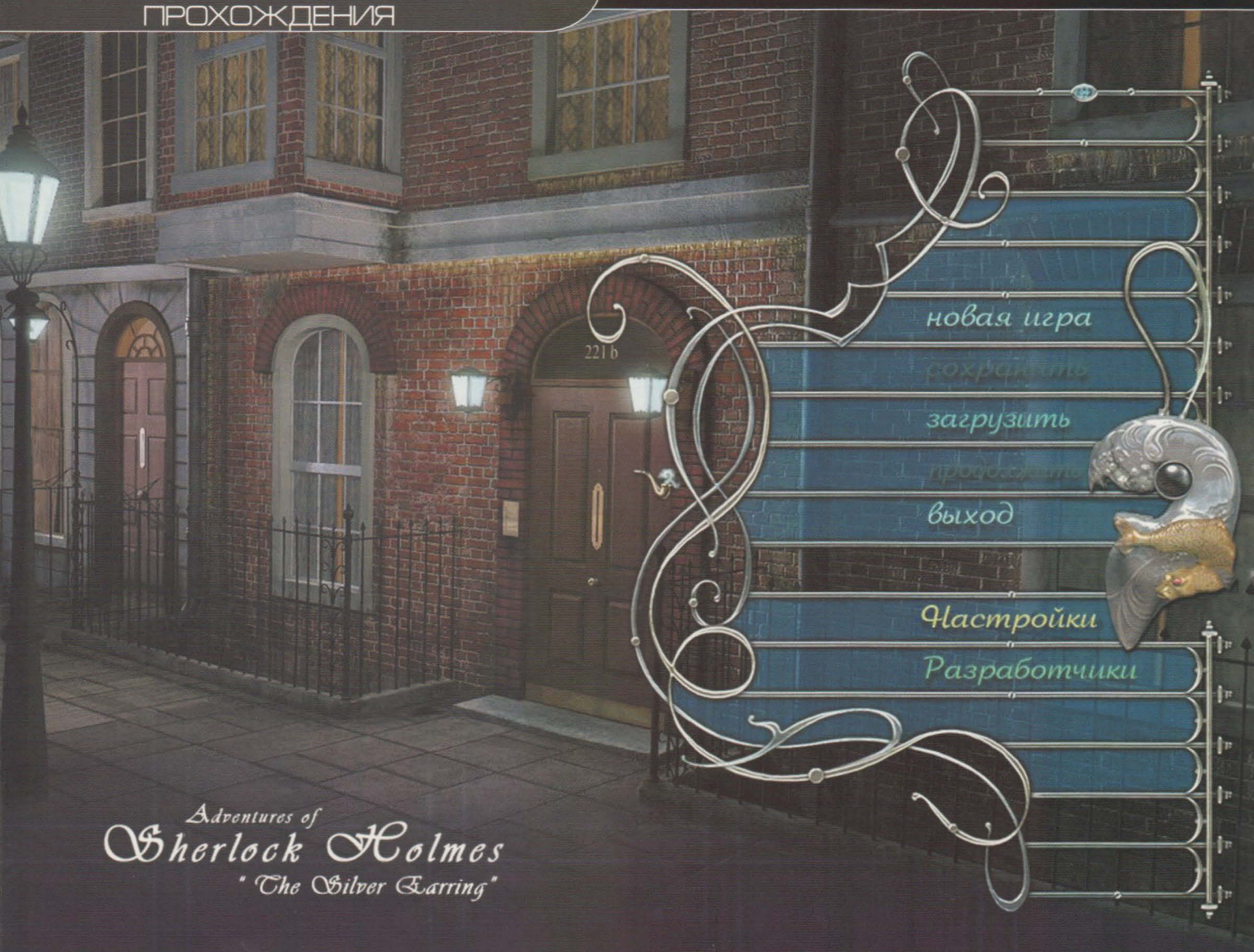
После продолжительного брифинга возьмите разбитое зеркало и вытащите книгу из-под доски, которую оставили двойники главных героев. Затем идите налево и примените зеркало на флаг. Нажмите появившуюся кнопку и смело входите в музей. В инвентаре разберите книгу и получите трафарет, который наложите на табличку под бронепоездом. Нажмите кнопку. После еще разок нажмите и из представленных вариантов пароля выберите Валгаллия…

На этом я, собственно, с вами и прощаюсь, а вы не откажите себе в удовольствии просмотреть финальный ролик. Не знаю, интуиция у меня хоть и не женская, но все же тоже имеется. Несмотря на присутствие в названии «Конец игры», с ПиВИЧ мы, наверное, еще встретимся не один раз. Игрушка уже настолько избитая, что все будем дружно надеяться, что интуиция у меня далеко не женская ☺.

Виталий «Bl!nd» Полищук
blind_sniper@mail.ru







«Приключения Шерлока Холмса: Загадка Серебряной Сережки» – классический представитель жанра point&click.

Предметы из вашего инвентаря, которые больше не будут использоваться в игре, исчезают, не захламляя инвентарь. При наведении на предмет из вашего инвентаря, над некоторыми из них появляются комментарии, кликая на которые вы можете вызвать действия, ассоциированные с данным предметом.

У Шерлока Холмса всегда при себе три предмета, которыми он обследует места преступления: лупа, рулетка и колба. Если великий сыщик бормочет, что ему чего-то не достает, значит необходимо воспользоваться одним из этих предметов.

Для возврата в главное меню нужно нажать <Esc>. Нажав на книгу, которая находится слева в инвентаре, вы открываете меню с показаниями, анализами вещественных доказательств, картами и документами.

Уровень 1

Шеррингфорд Холл

Вступление

Зал

После выстрела и смерти сера Бромсби вы начинаете играть Холмсом.

1. Поговорите с Доктором, получите информацию о смерти сера Бромсби.
2. Поговорите со Свини, бизнесменом, стоящим возле тела Бромсби, чтобы собрать больше показаний.
3. Пойдите влево, поговорите с майором Локхартом, он стоит за колонной.
4. Пройдите мимо главного входа в Холл.
5. Недалеко от двери, на стуле, находится кусочек материи. Возьмите его.
6. Поговорите с Бриммсом, подметающем пол.
7. Поговорите с полковником Паттерсоном, он стоит за баром.
8. Перейдите в другое помещение через дверь справа от главного входа.

Коридор на кухню

В коридоре так же есть несколько элементов, связаных с убийством и стрельбой.

1. Холмс замечает, что пахнет порохом.
2. Щелкните правой кнопкой мыши по инвентарю, возьмите оттуда рулетку и замерьте пороховое пятно на двери (на ее левом косяке), ведущей в зал.
3. Возьмите лупу и осмотрите статую и колонну.
4. Потом, подойдя к зеркалу, опять возьмите лупу и подберите черные волосы.
5. Когда вы заходите в коридор из зала, Холмс отметит, что ручка на дверях погнута.

Кухня

1. Откройте мусорный бак на кухне.
2. Возьмите лупу и посмотрите на пол. Под столом возле стула возьмите пуговку от военной униформы.
3. Поговорите с Паннистером, поваром, он находится за столом.
4. Выходя из кухни назад в коридор, пройдите через левую дверь.

Коридор в комнаты

1. Возьмите лупу из инвентаря, посмотрите под стол, возьмите коробочку для порошка.
2. Пройдите в конец коридора, налево от двери, возьмите сумочку Лавинии, раскройте ее, исполь-

зуя всплывающую подсказку при наведении на сумочку в инвентаре.
3. В конце коридора зайдите в дамскую комнату (левая дверь).

Дамские комнаты

1. Войдя в комнату, подойдите к круглому столику, кликните на него, заберите визитку (ее можно будет прочитать в книге, в разделе «Документы»).
2. Подойдите ближе к зеркалу. С помощью тестовой пробирки соберите порошок на столе.
3. Возьмите фотографию женщины с зеркала.
4. Выйдите с комнаты, пройдите в другую сторону, зайдите в правую дверь. В комнате на полу осталось немного грязи.

Курительная комната

1. Возьмите лупу из инвентаря и осмотрите пепельницу.
2. Зайдите в ванную, с помощью лупы из инвентаря вы обнаружите на столе рыжие волосы. Подберите несколько.
3. Возьмите рулетку и измерьте следы ног на полу.
4. Вернитесь в коридор, перейдите на другую сторону и выйдите через центральную дверь.

Лестница

1. Поговорите с Мери.
2. Откройте сервант под лестницей, отметьте находящиеся там голубые скатерти.
3. Выйдите из комнаты через вторую дверь.



Банкетная Комната

1. Возьмите на столе список гостей.
2. Поговорите с бухгалтером Гримблом.
3. Поговорите с Лавинией Бромсби.

Зал

1. Поговорите с Херрингтоном.
2. Поговорите с полковником Паттерсоном.
3. Поговорите с барменом Хантером.
4. Вернитесь назад в банкетную комнату.

Банкетная комната

Поговорите с Лавинией о пистолете (для этого нужно взять его из вашего инвентаря и указать им на Лавинию).

После того как вы закончили все дела внутри Шерингфорд-холла, вы автоматически переключитесь на игру в роли Ватсона вне холла. Уточню, что переключиться на Ватсона можно в любое время, кликнув на «exit» на карте Шерringфорд-холла в вашем инвентаре.

За пределами Шерригфорд-холла. Ватсон

Опросите всех присутствующих после того, как поговорите с Лембом. Когда вы закончите, появится Шерлок Холмс. Играя Холмсом вы должны:

1. Найти окурок.
2. Измерять следы, оставленные на траве возле двери, которую охраняет Лемб.

Видео. Прибытие Лестрейда.

На карте «кликаем» Бейкер-стрит и переносимся туда.

Бейкер-стрит

Играя в роли Ватсона:

Прочитать три книги из шкафа, которые могут помочь в решении дела.

Играя в роли Холмса:

Нужно сделать анализы улик, найденных в Шерринг-форд-холле.

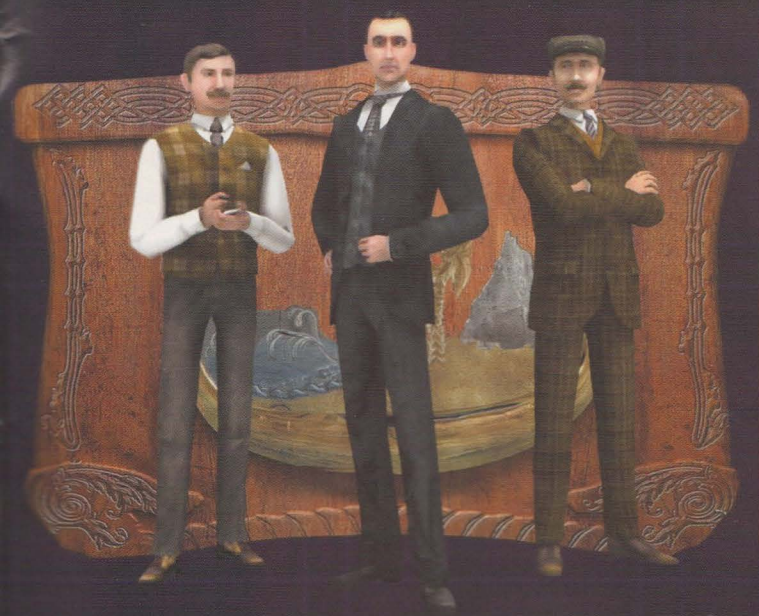
Пойдите к рабочему столу Холмса.

1. Возьмите кусочек белой материи, она находится в инвентаре. Вы должны положить ее в подогретую мыльную воду. Воду можно подогреть, поставив ее на горелку. Возьмите мыло и добавьте его в воду. Кликните на горелку, и она зажжется.
2. Возьмите на столе бутылочку растворителя, налейте его в воду, а после этого опустите туда белую материю.
3. После этого поместите материал под микроскоп. Ура! С этим мы тоже разобрались!!!
4. В инвентаре наведите лупу на коробочку. В результате вы получите три белых порошка, их следует положить под микроскоп.
5. Положите порошок на огонь.
6. После этого подогрейте воду, насыпьте туда смесь. На этом операции с белым порошком окончены.
7. Возьмите черный порошок, поместите его в огонь.
8. Возьмите рыжие волосы, поместите их под микроскоп.
9. Далее возьмите черные волосы; их также следует поместить под микроскоп.
10. По окончании всех анализов, можно направляться в спальню Холмса. Там станут доступны контрольные вопросы первого уровня.

Вопросы. Уровень 1

На вопросы, которые будут поставлены, вы должны отвечать «да» или «нет» и подтверждать ответы доказательствами и свидетельствами, которые вы получили во время расследования.

Для удобства в игре введена такая цветовая гамма обозначения документации: красный – рапорты, зеленый –





документы, синий – свидетельства.

Для того, чтобы использовать документы, вы должны сначала нажать на нужный документ, а потом кликнуть на рамку, в которую он, по вашему мнению, должен быть помещен. Шерлок сообщит вам, верны ли ответы.

Вопрос 1: «**да**», диалог Паттерсон.

Вопрос 2: «**нет**», диалог Мери.

Вопрос 3: «**нет**», документы «Изучение табака», рапорт «В саду, напротив двери…».

Вопрос 4: «**нет**», диалог Саттервайт.

Вопрос 5: «**нет**», диалоги Ламберта и Паннистера.

Вопрос 6: «**да**», документ «Баллистическая наука», рапорт «Коридор в кухню: порох остался в левой части дверного косяка на высоте 1 м 65 см».

Вопрос 7: «**да**», диалог Ламберт, документ «Список гостей».

Теперь вы добрались на второй уровень!



Уровень 2

Бейкер-стрит

Играя в роли Ватсона, прочитайте внимательно все семь текстов в разделе документов в «книге». Прибывает Шерлок Холмс, он предлагает вернуться в Шеррингфорд-холл. Когда вы будете готовы это сделать, кликните на нужное место на карте.

Шеррингфорд-холл

Шеррингфорд-холл, снаружи

Для того чтобы попасть в Холл, вам нужно поговорить с миссис Ламберт.

Зал

- Ламберт сообщает вам о том, что сейчас она позовёт мисс Лавинию.
- Поговорите с Гримблом.
- Выйдите из зала и пройдите на кухню, позволив Ватсону, Лестрейду и Гримблу обсудить текущие вопросы.

Кухня

1. Поговорите с Паннистером.
2. Выйдите из кухни, пройдите в другой коридор, выйдите через правую дверь.

Курительная комната

1. Возьмите лежащие на столе перчатки.
2. Зайдите в дамскую комнату.

Дамская комната

1. Возьмите со столика сумочку мисс Лавинии.
2. Откройте сумочку у себя в инвентаре.
3. Вернитесь в зал.

Зал

Поговорите с Лавинией. После этого вы окажитесь в офисе Бромсби.

Офис Бромсби

1. Присмотритесь к столу, прочитайте заметку из книги о средневековом Французском искусстве, а также письмо Горация Фоулета к серу Бромсби.
2. Посмотрите на две фотографии на столе. Используйте лупу.
3. Откройте сгоревший выдвижной шкаф и достаньте оттуда три документа.
4. После того как вы их изучите, посмотрите на фотографию «Пропасть Калидаса» на стене.
5. Прибывает Лестрейд вместе с Ватсоном, он вам рассказывает об адвокате сэра Бромсби, после этого вы решаете отправиться во Флетхем – город, где он живёт. Чтобы туда попасть, нужно кликнуть по Флетхему на карте.

Станция Флетхем

Дом Фоулета

Вне дома

Поговорите с Мюрреем и Флетчером, для того чтобы получить ключи от дома Фоулета.

Чтобы войти во внутрь и дать задание Ватсону, необходимо разрешение Флетчера.

Главная комната

1. Возьмите спички со статуи дракона.
2. Зажгите лампу этими спичками.
3. Рулеткой из инвентаря измерьте следы на полу.



4. Посмотрите на картины на стене.
5. Поднимите деревянную игрушку за центральным столом.
6. Возьмите книгу на полке и прочитайте статью о поэзии.
7. Открываем левую дверь и попадаем на кухню.

Кухня

1. С помощью лупы осмотрите пепельницу.
2. Посмотрите на стол: стекло, бутылки.
3. Вернитесь в главную комнату.

Главная комната

Откройте дверь в темный коридор.

Коридор

1. Спичками зажгите лампу.
2. Проверьте швабру.
3. Попытайтесь открыть двери (открыта только одна из двух).

Спальня

1. Посмотрите на фото Фоулета на левой стенке.
2. Возьмите часть жира с умывальника.
3. Заметьте, что что-то пропало с кровати.
4. Посмотрите в окно.
5. Присмотритесь к шахматной доске. Там матовая ситуация!
6. Доска должна быть заполнена в таком порядке:

8	5	3	1	7	6	6	9	2	8
10	3	1	4	7	3	8	7	3	9
10	6	8	3	2	8	1	7	5	5
3	7	7	10	5	1	6	3	6	7
3	8	2	9	3	6	10	3	8	3
3	7	9	5	5	4	2	8	10	2
4	1	10	6	9	9	3	7	2	4
8	8	9	3	10	3	5	1	3	5
4	3	3	8	1	10	9	4	8	5
2	7	3	6	6	5	5	6	8	7

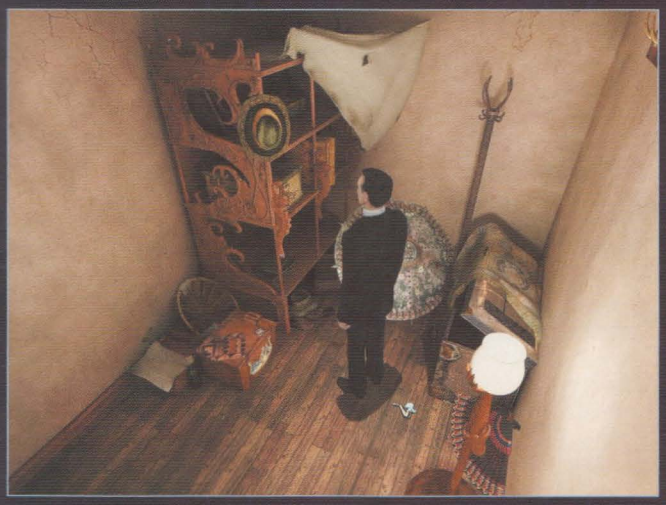
После того, как доска будет правильно заполнена, вы получите жетон. Теперь можно вернуться в главную комнату.

Главная комната

1. Присмотритесь к странному автомату для покера, бросьте в него жетончик.
2. Сыграйте в покер. Правильный ответ: туз пик, четверка бубен, четверка треф.
3. После того, как вы получите стих о Ное, вернитесь в спальню.

Спальня

1. Теперь у вас есть доступ к сейфу, на котором стоит модель корабля.
2. Поочередно кликните на краба, оленя, медведя и на всех других. Последним кликните орла.
3. В сейфе возьмите восемь документов (код – в инвентаре)



4. Выйдите в коридор. Когда Ватсон позовет, присоединитесь к нему снаружи.

Вне дома Фоулета

1. Нужно встретится с Ватсоном, взять у него ключ от подвала.
2. Зайдите за дом, рулеткой измерьте ею следы на бочке.
3. Вернитесь в коридор.

Коридор

Используйте ключ, данный Ватсоном, чтобы открыть запертую дверь.

Подвал

1. Рулеткой измерьте стопы трупа.
2. Поднимите с пола визитку.
3. Вернитесь для разговора с Флетчером, он ждет вас возле сада Мюррея.
4. Поговорите с ним, после чего возвращайтесь на Бейкер-стрит.

Бейкер-стрит

Вы можете пойти в спальную Шерлока Холмса, теперь вам доступны вопросы второго уровня.

Вопросы. Уровень 2:

Вопрос 1: «**да**», диалог Мюррея.

Вопрос 2: «**да**», документ «Орудие убийства».

Вопрос 3: «**нет**», диалог Гримбла.

Вопрос 4: «**да**», документ «Письмо от Бромсби Фоулету 11/12/1896».

Вопрос 5: «**да**», рапорт «Спальная Фоулета: постель не застлана, подушка исчезла».

Вопрос 6: «**да**», рапорт «Сад: отпечатки со следами земли; 10 размер, на бочке под окном».

Уровень 3

Бейкер-стрит

Играя в роли Шерлока Холмса:

Время сделать кое-какие анализы того, что вы нашли во втором уровне. Подойдите к рабочему столу Шерлока Холмса и:

1. Наведите лупу на игрушку.



2. Жир из умывальника Фоулета положите под микроскоп.
3. Используйте увеличительное стекло, чтобы рассмотреть перчатки, которые вы нашли в Шерингфорд-холле.
4. Когда вы закончите со всеми анализами, Ватсон расскажет вам, что произошло вчера на станции Флетхем.

Станция Флетхем

Перрон

1. Возьмите перо со скамейки.
2. Поговорите со смотрителем станции, и он разрешит вам пройти в вагон.

Вагон

1. Вы должны заглянуть под каждую скамейку.



2. Найдите перо.
3. Под скамейкой найдите шляпу.
4. Возьмите сигаретный окурок на другой стороне вагона, возле мусорника.
5. Вернитесь на Бейкер-стрит.

Бейкер-стрит

Вам нужно ехать в Шеррингфорд-холл.

Шеррингфорд-холл

Зал

1. Поговорите со Сью.
2. Поговорите с Ламбертом, он приглашает вас в офис Бромсби, вы должны пройти по лестнице.

Лестница

Поговорите с Мери, поднимитесь наверх.

Офис Бромсби

1. Попытайтесь открыть сейф, возьмите два документа и ключ (правильная комбинация: 312211).
2. Поговорите с Лестрейдом.
3. Теперь для вас стала доступна новая локация – цементная фабрика. Жмите туда!

Цементная Фабрика

Главные врата

Поговорите с Гоблетом, он должен дать вам связку ключей. Идите во внутренний дворик.

Внутренний дворик

1. Используйте связку ключей, чтобы открыть двери первого дома справа.
2. Внутри двора возвышается Ферфакс Театр.

Ступени

Просто поднимитесь по ступенькам.

Выставочная комната

1. Осмотрите картины на стене справа от Холмса.
2. Перед Холмсом, на полу под столом с моделью есть маленький ключик (ключ от офиса Фоулета). Поднимите его.
3. Пойдите к большой черной двери, используйте связку ключей, чтобы открыть ее.

Офис Гримбла

1. Возьмите грязную бумагу под статуей тигра.
2. За картиной напротив входной двери в стене находится сейф. Используйте ключ из сейфа Бромсби, чтобы открыть его. Заберите документы.
3. Коснитесь носа статуи Ганеша, возьмите статуэтку. Вернитесь в выставочную комнату.

Выставочная комната

1. Положите статуэтку в пустой проем на модели большого моста.
2. Ключ упадет; поднимите его и возвращайтесь в офис Гримбла.

Офис Гримбла

1. В офисе полученным ключом нужно открыть выдвижной ящик.
2. Возьмите два документа. Ключ от театра Ферфакс брать нельзя.
3. Ватсон позовет вас после того, как вы закончите. Выходите наружу и отправитесь на Бейкер-стрит.

Бейкер-стрит

1. Поговорите с Херрингтоном.
2. Переговорите с Виггинсом.
3. Отправляйтесь на цементную фабрику.

Цементная фабрика
Задний дворик

Ночь, дождь, сыро…

1. Воспользуйтесь лестницей.
2. Пройдите во внутренний дворик.

Внутренний дворик

1. Нужно пойти в офис к Гримблу, взять там ключ от Ферфакса (он лежит в выдвижном шкафу в его офисе). Марти не должен вас заметить. Для того, чтобы можно было это сделать, вы должны идти за Марти, прячась за центральным вагоном до тех пор, пока Марти не пройдет. После этого отправляйтесь сразу к двери офиса Гримбла.
2. Используйте тот ключик, что вы нашли на полу, когда были здесь последний раз. Идите прямо в комнату Гримбла.

Офис Гримбла

Коснитесь носа статуи Ганеша, возьмите статуэтку. Вернитесь в выставочную комнату.

Выставочная комната

Вставьте статуэтку в отверстие на модели моста. Упадет ключ; его нужно поднять и отправится в офис Гримбла.

Офис Гримбла

Используйте ключ для того, чтобы открыть выдвижной ящик в офисе. Теперь возьмите ключ от Театра Ферфакс.

Внутренний дворик

Идите прямо к вагону. Подождите, пока придет Марти. Следуйте за ним, но не очень близко, зайдите в двери Ферфакса (используйте ключ Ферфакса, чтобы ее открыть). Зайдите вовнутрь вместе с Ватсоном. Успехов…

Театр Ферфакс
Холл

1. Зажгите лампу спичками.
2. Выйдите в коридор, рулеткой измерьте отпечатки на полу.
3. Пройдите далее, для того чтобы найти большую деревянную дверь. Ее можно открыть с помощью ножа из инвентаря.

Зал театра

1. Зажгите лампу спичками.
2. Со стены возле двери снимите ключи.
3. Перейдите на другую сторону комнаты.
4. Используйте ключ для того, чтобы открыть дверь.

Малая комната

Проходите прямо к двери напротив.

Комната с известью

1. Пойдите направо, отрежьте брезент ножом из инвентаря. Это небезопасно, вы должны покинуть эту комнату.
2. Вернитесь в зал театра Ферфакс.

Зал театра

1. Слева от входной двери лежит тряпка. Поднимите ее.
2. Соединив в инвентаре нож и тряпку вы получите маску. Теперь можно возвращаться в комнату с известью.

Комната с известью

«Кликните» на руку трупа, вернитесь в зал театра Ферфакс.

Зал театра

1. Справа от двери маленькой комнаты театра Ферфакс возьмите багор.
2. Вернитесь в комнату с известью.

Комната с известью

1. Используя багор, достаньте труп, Ватсон вам в этом поможет.
2. Вы возвращаетесь на Бейкер-стрит!

Бейкер-стрит

Теперь можно заняться обработкой результатов, ведь нам доступен третий комплект вопросов игры!

Квиз, уровень 3.

Вопрос 1: «**да**», диалог Гоблет.

Вопрос 2: «**да**», документ – фотография «Пропасть Калидаса», документ «О капитане Лоури».

Вопрос 3: «**нет**» диалог с Мери, документ Audience text.

Вопрос 4: «**да**», документ «Контора Ллойда, Ллойда и Мастерсона».

Вопрос 5: «**да**» рапорт «Вместе с трупом был найден паспорт на имя Йохансен, удостоверяющий, что он отправлялся с порта Кале, Франция в Портмут, Англия.

Уровень 4

Бейкер-стрит
Играя в роли Ватсона:

1. Прочтите внимательно три документа в разделе документов в книге.
2. Прибывает Холмс и приглашает вас следовать за ним. Нажмите на домик Хантера на карте.

Домик Хантера
Улица

Просто «кликните» на дверь.

Сад

Поговорите с полисменом Эплби. Он даст вам разрешение войти в комнату Хантера.

Комната

1. Посмотрите на сервант.
2. Возьмите рулетку из вашего инвентаря, измерьте размер отпечатков на подоконнике.
3. Выйдите из комнаты.

Сад

1. Пойдите в дальний конец сада, туда, где находятся две витрины с цветами.
2. Найдите «странный маленький цветочек», он находится на окне, слева от экрана.
3. Под этим цветком находятся немного денег и квитанция.
4. Ватсон вас покидает, и вы можете отправляться на Бейкер-стрит.

Бейкер-стрит

1. Вам нужно опознать тело, найденное вчера на заводе. Все что нужно сделать – проверить бутылку (паспорт вы проверяли еще в конце предыдущего, 3 уровня).
2. Возьмите бутылку в инвентаре.
3. На полках возьмите словарь с заметкой об Аббатстве, прочтите его.
4. Зайдите в спальную Холмса. Теперь вы надежно замаскированы.
5. Можете отправляться в открывшуюся локацию – Ричмондское Аббатство.

Ричмондское аббатство
Аббатство

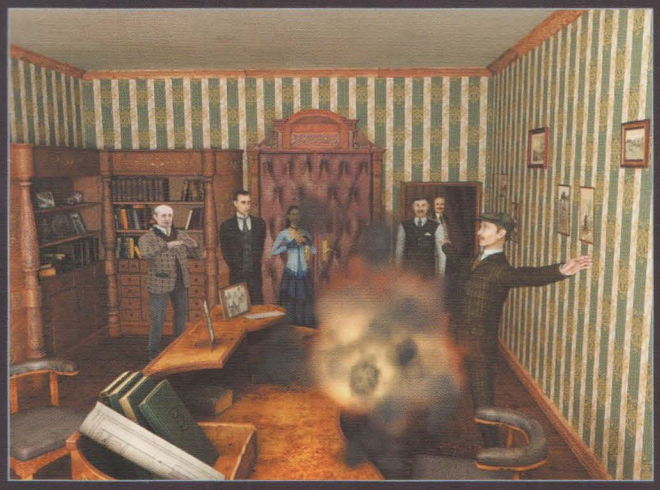
1. Подойдите к двери, поговорите с монахом.
2. Отправляйтесь к опушке леса.

Лес

Лес у нас непростой, с лабиринтами.

1. Идите прямо, пройдете болото.
2. После болота сверните на первую дорогу слева.
3. Поверните налево.
4. На втором перекрестке сверните направо.
5. Опять направо!
6. Два раза влево.
7. Направо (на маленькую дорожку).
8. Идете прямо и… находите руины!
9. Что-то горит. Вы должны найти воду для того, чтобы потушить пожар. Быстрее! Время у вас ограничено!
10. Вернитесь той же дорогой, какой и пришли.
11. Направо!
12. По дороге можно прихватить ведро.







13. Сначала нужно свернуть направо.
14. Потом опять направо.
15. Прямо.
16. Сверните налево, на маленькую дорожку.
17. … и опять налево.
18. Наберите воду в ведро и возвращайтесь к руинам по первому маршруту!

Руины

1. Подожгите лампу, используя спички из инвентаря.
2. Рулеткой измерьте размер следов, оставленных на полу.
3. Исследуйте чернила на полу, используя лупу.
4. Пройдите в глубь пещеры.
5. Внимательнее исследуйте стены.
6. Ножом извлеките из стены камень.
7. Возьмите документ.
8. Смело покидайте руины для того, чтобы присоединится к Ватсону и Лестрейду в Шеррингфорд-холле. (Если вернетесь на Бейкер-стрит, то ничего не сможете там сделать до тех пор, пока не вернетесь в Холл.)

Шеррингфорд-холл

Шеррингфорд-холл, снаружи

Ватсон говорит с Гримблом.

Зал

Ватсон говорит с Лестрейдом, прибывает Холмс, и после диалога вы получаете возможность играть в его роли.

Пойдите в дамскую комнату.

Дамская комната

1. Поговорите с Лавинией.
2. Херрингтон должен выйти. Возьмите фотографию молодой девушки из инвентаря и покажите ей.
3. Назад на Бейкер-стрит!

Бейкер-стрит

Можно пройти в спальню Холмса, для того чтобы ответить на вопросы четвёртого уровня.

Вопрос 1: «**да**», документ «Вунг Джей».

Вопрос 2: «**да**», диалог Эплби.

Вопрос 3: «**да**», диалог с братом.

Вопрос 4: «**да**», документ «Угроза W.C».

Вопрос 5: «**да**», документ «Пропасть Калидаса».

Уровень 5

Театр Астон, снаружи

Зайдите внутрь (можно прочитать постер слева от ширмы, если хотите).

Зрительный зал

1. Вам нужно поговорить со всеми присутствующими персонажами и только после этого попытаться открыть дверь, ведущую налево.
2. Открыв ее вы попадаете в ложу….

Ложа

Попытайтесь поговорить с Дорис. Откройте дверь слева.

Коридор

1. Попытайтесь открыть дверь напротив.
2. Поговорите с Ричардсом.
3. После разговора покажите ему сережку из своего инвентаря.
4. Начните новый диалог.
5. Когда Ричардс уйдет, вернитесь назад, чтобы открыть вторую дверь в коридоре.

Гримерная

Играя в роли Ватсона:

1. Посмотрите на сервант.
2. Возьмите со стола список инвентаря.
3. Вернитесь в ложу.

Ложа

1. Откройте последнюю из неоткрытых дверей.

Крыльцо

1. Поговорите с Пулом.
2. Вернитесь в зрительный зал.

Зрительный зал

1. Поговорите с младшим Астоном, он вам даст все ключи.
2. Вернитесь на крыльцо.

Крыльцо

1. Пойдите на другой конец крыльца.
2. Откройте дверь наверху ключом, полученным от Астона.

Грязная комната

1. Найдите шкатулку.
2. Осмотрите ее с помощью лупы.
3. Установите сережку в свободное место.
4. Вернитесь в зрительный зал.

Зрительный зал

1. Поговорите с молодой леди Смол.
2. Покажите ей сережку, и она даст вам две другие.
3. Вернитесь в грязную комнату.

Грязная комната

1. Вложите сережки во все углубления, шкатулка откроется.
2. Возьмите фотографию и документ.
3. Можете отправляться на Бейкер-стрит.

Бейкер-стрит

После диалога вы можете провести необходимые анализы, ведь теперь вам доступен пятый квиз.

Финал:

Вопрос 1: «**да**» диалог Астон.

Вопрос 2: «**да**», диалог Салливан.

Вопрос 3: «**да**», рапорт от 14 октября 1897 года из Шерингфорд-холла «Находка пуговицы от формы артиллериста в доме Бромсби, пропажа офицерского мундира».

Вопрос 4: «**да**», документ «Французская визитная карточка», а так же документ «Торговец антиквариатом».

Если вы получили правильные ответы, вы без сомнения величайший сыщик, столь же гениальный, как и сам Шерлок Холмс.

Икебот Эрастов



Краткая энциклопедия читов

Half-Life 2

Для того, чтобы иметь возможность вводить читы, сначала меняем ярлык программы. Правой кнопкой мыши втыкаем в него курсор :), выбираем «Свойства» и в строке, которая кончается «...\Half-Life 2\ hl2.exe» дописываем в конце (за кавычками) «-console».

В итоге получаем что-то вроде «D:\games\Half-Life 2\ hl2.exe» -console

Теперь нажимаем «применить», и в игре после ее запуска можно будет открыть консоль: нажимаем [~], и она открывается.

Имеются и другие параметры, которые можно приписывать к ярлыку. Все они пишутся через пробел и дефис. Вот они:

-r_anamorphic 0
-netgraph 3
-mat_preloadshaders
-preload
-console
-dx9
-fullscreen
-width 1024 -height 768
-heapsize 80000
-dxlevel 90
-shaderdll shader_nvfx_ps20.dll
-mouselook
-dx8
-condebug
-sw
-startwindowed
-window
-windowed

А вот, собственно, коды:

- *god* – режим бога (только для сервера)
- give [предмет] – дает соответствующий предмет или оружие
- buddha – снижает запас здоровья
- hurtme # – снижает здоровье на # единиц
- impulse 101– дает все оружие
- impulse 82 – появляется джип
- notarget – NPC не видят игрока
- noclip – режим призрака (только для сервера)
- maps – показывает список карт
- map [карта] – загружает карту
- developer # – устанавливает режим отладки в режим включенный (1)/отключенный (0)/со строкой состояния (2)
- +mlook – включает mouslook (включен по умолчанию)
- hud_quickhelp 1 – показывает курсор
- viewmodel_fov # – изменяет размер оружия (54 по умолчанию)
- exec – запускает файл со скриптом
- cl_drawhud 1 – включает HUD
- cl_enablehud 1 – отключает HUD
- cl_showfps 1 – показывает число FPS
- npc_create – создает NPC (если NPC может существовать в данном случае)
- npc_create_aimed – создает NPC, который целится в противоположную от игрока сторону
- picker – включает режим picker
- setpos – перемещает игрока в заданное место
- sv_gravity # – устанавливает гравитацию
- sv_stopspeed # – устанавливает скорость остановки на земле
- sv_friction # – устанавливает трение
- sv_bounce # – устанавливает взаимодействие между предметами (уровень отскока)
- sv_maxvelocity # – устанавливает максимальное ускорение для объектов
- sv_waterdist # – устанавливает верхний уровень зрения при приближении к воде
- air_density # – изменяет плотность воздуха
- dsp_explosion_effect_duration # – устанавливает длительность «заторможенности» игрока
- mat_numtextureunits # – количество элементов текстуры, используемой программой. Если установить в 0, то программа будет решать сама.

Названия карт:

d1_canals_01, d1_canals_02, d1_canals_end, d1_tempanals_02, d1_town_01, d1_town_02, d1_town_03, d1_town_04, d1_town_05, d1_trainstation_01, d1_trainstation_02, d1_trainstation_03, d1_trainstation_05, d1_under_01, d1_under_02, d1_under_03, d1_under_04, d2_coast_01, d2_coast_02, d2_coast_03, d2_coast_04, d2_coast_04_dx60, d2_coast_05, d2_coast_06, d2_coast_07, d2_coast_08, d2_prison_01, d2_prison_02, d2_prison_03, d2_prison_04, d2_prison_05, d3_c17_03, d3_c17_04, d3_c17_05, d3_c17_06a, d3_c17_06b, d3_c17_07

Названия оружия:

weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rollerwand, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat

Названия предметов:

item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_healthkit, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade, item_healthvial

FlatOut

Создайте нового игрока с нужным именем, чтобы получить нужный эффект:

- giveall – открывает все
- givecash – добавляет денег
- ragdoll – кнопка «повышение передачи» выводит игрока из машины

Painkiller Expansion Pack: Battle Out of Hell

- Pkammo – дает полный боезапас
- pkweapons – дает всё оружие
- pkhealth – восстанавливает броню и доводит здоровье до 100
- pkpower – дает жизнь и боеприпасы
- pkgod – переключение режима бога
- pkalwaysgib – врагов разрывает на части
- pkweakenemies – у всех монстров здоровья становится 1 HP
- pkcards – неограниченное использование Golden Cards
- pkgold – дает 99999 золота
- pkhaste – ускорение в 8 раз
- pkdemon – превращение в демона
- pkweaponmodifier – разрешить модификаторы оружия
- pkalllevels – открывает все уровни
- pkallcards – дает все черные карты Тарo
- pkkeepbodies – трупы не исчезают
- pkperfect – закончить уровень с максимальным счетом
- bullettime # – ставим вместо # 1 или 0 и переключаем буллет-тайм

Need for Speed Underground 2

Вводим коды и нажимаем [Enter]:

- opendoors – тачка от The Doors
- yodogg – тачка от Snoop Dogg
- wannacapone – тачка от Capone
- shinestreetbright – тачка от ShinestStreet
- wintmyd3 – тачка от D3
- davidchoeart – тачка от David Choe
- tunejapantuning – тачка от Japantuning

- gimmechingy – тачка от Chingy Navigator
- needmybestbuy – Best Buy vinyl в режиме Career
- goforoldspice – OldSpice vinyl в режиме Career
- gottahavebk – BurgerKing vinyl в режиме Career
- gotmycingular – Cingular vinyl в режиме Career
- gottaedge – Edge vinyl в режиме Career
- needperformance1 – открывает performance parts level 1
- needperformance2 – открывает performance parts level 2
- gimmevisual1 – открывает visuals level 1
- gimmevisual2 – открывает visuals level 2
- ordermebaby – $1,000 в режиме Career, RX-8 и Skyline в режиме quick race
- regmybank – $200 в режиме Career
- regmebaby – $20,000 в режиме Career

ATV Mudracer

Жмем тильду [`] и вводим коды:

- PASS – выиграть заезд
- FAIL – проиграть заезд

Axis & Allies

Меняем ярлычок на стандартный с дописанным параметром « +console». Нажимаем во время игры [Enter] и пишем коды:

- veday – победа
- isurrender – проигрыш
- enigma – снимает туман войны
- fieldpromotion – 100 опыта
- swissbank – 100 денег
- rosieriveter – мгновенное строительство
- neverdie – бесконечное число жизней

Breed (Особь)

В папке игры открываем каталог run, там открываем scripts, и редактором открываем файл difficulty.txt.

Находим показатели Damage0 и Damage1. Под ними находятся числа – это ваше поражение и ущерб, наносимый врагом. Меняем числа под Damage0 на 0.0 и враги вас не убьют никогда. Аналогичная ерунда с Damage1 – меняем числа с 1 на 100, например, и ущерб, наносимый врагом, будет делиться на 100.

Conflict: Vietnam

В меню нажимаем левый [shift] и вводим AGENTORANGE. Теперь откроется меню читов.

Codename: Panzers

- SheepInTheTrees – режим бога
- FreeWestMemphis3 – аналогично
- SpotTheBraincell – 1000 экспы
- MoneySong – 1000 престижа
- TheSpanishInquisition – мгновенное убийство
- Inferno – аналогично
- SelfDefenceAgainstFresh-Fruit – неуязвимость
- DirtyHungarianPhrasebook – выиграть миссию

Call of Duty: United Offensive

Дописываем в ярлыке игры следующее:

+set developer 1 +set sv_cheats 1

В игре нажимаем тильду [~] и вводим коды:

- god – режим бога
- give – дает указанный предмет
- give health – полное здоровье
- notarget – враги в нас не стреляют
- noclip – режим призрака
- give all – дает все предметы
- give ammo – дает боеприпасы
- debug 1 – включает режим отладки
- developer 1 – включает режим разработки
- ufo – полет
- jumptonode – перемещает игрока в указанный узел на карте
- kill – самоубийство
- map – загружает указанную карту
- cvarlist – дает список переменных в игре
- cvar_restart – сбрасывает все переменные
- cmdlist – дает список всех команд
- shaderlist – дает список всех шейдеров на карте
- imagelist – дает список всех картинок на карте
- snd_list – дает список всех звуков, которые используются в данный момент
- bindlist – дает список всех назначенных клавиш
- gfxinfo – дает инфу о графике в игре
- savegame – сохраняет игру
- loadgame – загружает игру
- reset – сбрасывает переменные
- cinematic – проигрывает ролик из игры
- testmodel – указанная модель возникает перед вами
- ai_corpsecount – указывается время в секундах, сколько трупы не пропадают с экрана
- cg_brass 0 – отключает гильзы
- cg_marks 0 – отключает следы от пуль
- cg_drawFPS 1 – включает FPS
- cg_drawTimer 1 – включает таймер
- cg_drawStatus 0 – выключает HUD
- cg_hudAlpha – установка прозрачности HUD
- cg_draw2D 0 – выключает HUD и прицел
- cg_drawCrosshair 0 – выключает прицел
- cg_crosshairAlpha – устанавливает прозрачность прицела
- cg_shellshock – устанавливает время шока от ранения в секундах
- cg_showMiss 1 – показывает, насколько сильно вы промахнулись по NPC
- cg_shadows 0 – выключает тени
- cg_noRender 0/1 – игра продолжится, но отображаться не будет
- cg_subtitles 0/1 – включает и выключает субтитры
- fx_draw 0/1 – включает и выключает визуальные эффекты вроде дыма, вспышек и т.д.
- fx_enable 0/1 – вырубает все эффекты
- g_gravity – изменяет гравитацию в игре (по умолчанию 800)
- g_ai 0/1 – включает и выключает AI в игре
- g_debugDamage 1 – показывает, сколько здоровья было у NPC и насколько сильно вы его ранили
- g_gameSkill – сложность игры
- g_knockback – устанавливает отдачу оружия (обычно 1000)
- r_fog 0/1 – включение тумана
- r_drawEntities 0/1 – включает объекты и NPC
- r_drawWorld 0/1 – выключает все объекты и фон

Catwoman

Введите в качестве кода для Vault число 1940 – откроются все галереи и измененные комиксы.

Deer Hunter 2005

В однопользовательской игре открываем консоль (тильда), после чего пишем /cheat и через пробел код:

- aliens – показывает на GPS всех зверей
- daredevil – добыча становится пассивной
- theflash – очень быстрое передвижение
- shine – солнце светит ярче
- rainman – идет дождь
- matrix – камера на пуле
- predator – полноэкранный режим термовидения

Disciples 2: Rise of the Elves

После нажатия [Enter] в консоли пишем коды:

- MONEYFORNOTHING – дает много денег и ресурсов
- BORNTORUN – дополнительные ходы
- HELP! – дополнительное здоровье
- WEARETHECHAMPIONS – победа в миссии
- LOSER – проигрыш
- STAIRWAYTOHEAVEN – лидер по очкам выигрывает игру
- HERECOMESTHESUN – открывает карту
- PAINTITBLACK – закрывает карту
- LIFEISACARNIVAL – мертвые оживают
- ALLALONGTHEWATCHTOWER – посмотреть гарнизоны врагов
- ANOTHERBRICKINTHEWALL – несколько апгрейдов за ход
- GIVEPEACEACHANCE – перемирие
- BADTOTHEBONE – война со всеми
- COMETOGETHER – альянс со всеми
- JUMP – опыт на шару
- INVISIBLETOUCH – невидимость
- LETSDOTHETIMEWARPAGAIN – переход к следующему дню

Evil Genius

Жмем во время игры [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+D (работает не всегда). Потом открываем консоль (тильда) и вводим коды. Во всех кодах регистр букв важен – вводите команды именно так, как они написаны!

- Help – помощь
- ShowCommands – список команд

- DF_BuildInstantObjects – мгновенная постройка
- DF_FullyTrainedHenchmen – полностью тренированный подручный
- GiveAll – дает все
- Money – дает указанное количество денег
- Add – указанный персонаж появляется в указанном месте
- RemoveMoney – уменьшает число денег
- SetMaxPopulation – устанавливает число миньонов
- SuperAgentSetDefeatable – устанавливает для текущего суперагента статус Defeatable
- UnlockGlossary – открывает справочник

Коды персонажей:

100 – работник
101 – снайпер
102 – слуга
103 – техник
104 – охранник
105 – биохимик
106 – ученый
107 – политолог (Spin Doctor)
108 – наемник
109 – дипломат
110 – плейбой
111 – мастер боевых искусств
112 – квантовый физик

Если коды не работают, попробуйте во время игры ввести «humanzee», и если появится надпись «Mission successful», значит все сработало и коды разрешены. После этого перегружаем игру и можно использовать такие коды:

- [Ctrl]+S – снимает мину или авиаудар
- [Ctrl]+C – дает $100,000
- [Ctrl]+A – добавляет по одному к каждому миньону и подручному
- [Ctrl]+O – дает все предметы
- [Ctrl]+M – переключает глобальный хаос
- [Ctrl]+N – то же самое
- [Ctrl]+T – все ловушки

Full Spectrum Warrior

Создаем новый профиль и вводим коды в меню кодов:

- NICKWEST – режим игры с большой головой
- MERCENARIES – бесконечное количество патронов
- SWEDISHARMY – реалистичные повреждения

Global Operations

Во время одиночной игры нажмите F4 в экране покупки и получите немного дополнительных денег.

Gorky Zero: Beyond Honor

Во время игры выбираем компьютер и одновременно нажимаем кнопку «ноль» и G, после чего вводим коды:

- 5332 – режим бога
- 9123 – быстрое сканирование
- 2354 – вы наносите больше повреждений
- 8216 – больше здоровья
- 2352 – дает всё оружие
- 4616 – стрельба без промаха
- 6235 – аптечки в два раза действеннее
- 2695 – бесконечное число боеприпасов
- 4982 – вы неслышимы
- 8892 – невидимость
- 4003 – полное здоровье
- 0038 – вы всегда передвигаетесь бесшумно

Ground Control 2: Operation Exodus

Во время игры два раза нажимаем тильду. В консоли вводим:

- GODMASSIVE – бессмертие
- GOMASSIVE – открыть все сценарии в кампании
- FPS – показать FPS

Hunting Unlimited 3

В каталоге /My Documents/Hunting Unlimited 3 находим файл config.cfg и в нем меняем строку

uset g_console «0»

на

uset g_console «1»

Теперь можно открывать консоль (тильда).

- g_set_fov – устанавливает угол зрения от 0 до 360°
- g_set_time – установить время

The Incredibles (Суперсемейка)

Добавьте в файле \Game\ in.ini строку

AllowMasterCheats = 1

Теперь запускайте игру.

Во время игру в меню Secret codes menu вводим коды:

- Unlock – открывает все миссии
- GazerBeam – стреляет лучом
- SmartBomb – убить всех вокруг
- SassMode – сделать игру быстрее
- UUDDLRLRBAS – восстановить здоровье на четверть
- Showtime – получить на время Incredipower
- DanielTheFlash – дает Incredipower для Superspeed – во время беша нажмите правую кнопку мыши
- McTravis – дает Incredipower
- Kronos – дает Windtrails и Superpunch
- AthletesFoot – открывает Fire trail
- BWTheMovie – буллет-тайм
- Einsteinium – большая голова
- DeEvolve – маленькая голова
- bHUD – переключает HUD

Knights of Honor

Во время игры нажмите [Enter] и вводите коды.

- bskinti – добавляет всего
- bsdestroyer – включает усиленное повреждение
- bsnofog – туман войны
- bsrai – отключает деньги в игре
- bsnoai – отключает AI для всех королевств
- bsai – включает все AI
- bsswitch – для определенной нации меняет сторону
- showspies – на Knightbar показываются шпионы врага

Kohan 2: Kings of War

После [Enter] вводим коды:

- victoryismine – выиграть миссию
- wasted – проиграть миссию
- lasik – туман войны
- gimme – дает 100 золота

Medal of Honor: Pacific Assault

Добавляем в ярлыке к адресу файла

+set ui_console 1

В игре открываем консоль и вводим коды:

- spawn weapons/JPN_44.hag – пулемет
- spawn weapons/landmine_allied.hag – мина
- spawn weapons/US45.hag – US 45
- spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag – 96 LMG
- spawn weapons/type100_smg.hag – SMG
- spawn weapons/US_Colt-45.hag – Colt .45
- spawn items/binoculars.hag – бинокль

Mortyr II: For Ever

В консоли (тильда) вводим коды:

- gimme # – дает предмет
- invisible 1 – включает невидимость
- invisible 0 – отключает невидимость

Marine Sharpshooters 2: Jungle Warfare (Морпех против терроризма 2)

- MPGOD – включает режим бога
- MPGUNS – дает все пушки и обмундирование
- MPAMMO – боеприпасы

Medieval Conquest

Используйте горячие клавиши:

- [Shift] + [Ctrl] + [N] – дает юниты
- [Shift] + [Ctrl] + [W] – пропускает уровень
- [Shift] + [Ctrl] + [M] – дает монстров
- [Shift] + [Ctrl] + [+] – увеличивает яркость
- [Shift] + [Ctrl] + [-] – уменьшает яркость
- [Ctrl]+ [V] – перейти к последнему уровню
- [Ctrl] + [Alt] – пропустить уровень

Nitro Family

В игре нажимаем тильду и вводим коды:

- NITRO GOD – режим бога
- NITRO GIVEALL – всё оружие и боеприпасы
- NITRO GIVEMONEY – дает 999999 денег
- NITRO KILLALL – мгновенно убивает всех врагов
- NITRO FLY – полет
- NITRO GHOST – режим призрака
- NITRO REFRESH – восстановить здоровье
- NITRO CHANGELEVEL – пропустить уровень
- NITRO SPEED # – установить скорость от 1 до 10

NBA Live 2005

- 1KENZ023XZ – кроссовки Zoom LeBron II
- YISS55CZ0E – 50,000 очков в Dynasty
- PRYI234N0B – все Hardwood Classics
- FHM389HU80 – всю обувь
- 1NVDR89ER2 – все обмундирование

Postal 2: Apocalypse Weekend

Открываем консоль и вводим:

- SISSY – активация чит режима
- GunRack – всё оружие
- BlastaCap – все боеприпасы по 999
- AlaMode – минимальное здоровье
- PayLoad – минимум боеприпасов
- IAmSoLame – минимальное здоровье
- IFeelFree – режим призрака
- LikeABirdy – полет
- HeadShots – срабатывает хедшот
- PiggyTreats – дает 20 пончиков
- JewsForJesus – дает $5000
- BoyAndHisDog – дает 20 косточек
- SwimWithFishes – дает все предметы для радара
- FireInYourHole – камера на пуле
- IAmTheOne – дает 20 таблеток
- LotsAPussy – дает 20 кошек
- BlockMyAss – дает армор
- SmackDatAss – дает одежду бомжа
- IAmTheLaw – дает одежду полицейского
- NowWeDance – M-16 стреляет ножницами
- RockinCats – включает стрельбу котами
- DokkinCats – выключает стрельбу котами
- BloppinCats – коты отскакивают от стен
- SplodinCats – не отскакивают...

Rome: Total War

Нажимаем тильду, вводим коды:

- gamestop or bestbuy – юниты в режиме кампании дешевле на 10 %
- oliphaunt – слоны на 40 % больше в режиме кампании
- jericho – стены падают при осаде в режиме battle map
- date – изменить дату
- toggle_fow – туман войны
- add_money 20000 – добавляет 20,000
- add_population – добавляет население в город
- move_character – передвигает персонажа в определенную точку
- force_diplomacy – оппонент принимает ваше предложение
- invulnerable_general – генерал неуязвим в битве
- kill_character – убить указанного перса
- season – изменить время года
- capture_settlement – захватить указанный город

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Нажмите [Enter] и вводите коды:

- cheat reveal – открыть карту
- cheat nuke – сбросить атомную бомбу
- cheat bird – сбросить дикую птицу
- cheat finish – закончить все строящиеся здания
- cheat die – выделить всех выделенных
- cheat age – показать или изменить эпоху
- cheat safe – вокруг столицы пушки
- cheat achieve – показать достижения
- cheat ally [нация] – альянс с нацией
- cheat peace [нация] – мир с нацией
- cheat war [нация] – война с нацией
- cheat defeat [нация] – нация проигрывает
- cheat victory [нация] – нация выигрывает
- cheat age [эпоха] [нация] – поменять эпоху у нации

Sims 2

Нажмите одновременно [Ctrl]+[Shift]+C.

- Kaching – добавляет 1,000 симолеонов
- Motherlode – дает 50,000 симолеонов
- moveObjects on/off – переключает передвижение объектов
- aging -on – старение симов
- slowMotion [скорость] – установить скорость игры от 0 до 8
- deleteAllCharacters – убрать всех симов
- help – показать все команды в игре
- help [чит] – показывает информацию о чите
- exit – закрывает окно читов

Silent Strom: Sentinels

В файле autoexec.cfg, что в папке cfg, добавьте в конце

wirbelwind

После этого стартуем игру и в консоли (тильда) пишем коды:

- godmode 1 – режим бога для отряда
- game_noai 1 – отключить AI
- i_am_an_alien 1 – прозрачность
- getitem # – дать предмет #
- setxplevel # – сделать всех в отряде уровня #
- cheat_showall 1 – показать всех врагов

Spellforce: The Order of Dawn

Во время игры нажмите [Ctrl]+[+] (для версии 1.02) или + (для версии 1.0). В консоли пишем коды:

- Application:SetGodMode(1) – неуязвимость
- Application:SetNoManaUsage(1) – бесконечная мана
- Application:FastHeroCast(1) Create – быстрые герои
- Application:SetBuildingFastBuildMode(1) – быстрая постройка
- Application:SetFigureTechTreeMode(1) – все юниты
- Application:GiveMeGoods(99999) – все материалы
- Application:SetBuildingTechTreeMode(1) – все здания
- Atmosphere:TimeLock(1) – остановить время
- Atmosphere:TimeLock (1) – остановить время
- Atmosphere:SetHour (x) – установить время (x= 0-24)
- Atmosphere:SetAngle (x) – установить цикл Солнца (x=0-351)
- DebugInfo:LoadConfig (x) – загрузить конфигурацию, x – номер
- DebugInfo:SaveConfig (x) – сохранить конфигурацию, x – номер
- GameView:Mode_ShowDebugOn () – включить отладчик
- GameView:Mode_ShowDebugOff () – выключить отладчик
- Camera:ScriptReset () – удалить скрипты камеры
- Camera:ScriptStart () – начать скрипты камеры
- Render:Textures (0) – рендер, 0 – с текстурой, 1 – без текстур
- Render:EnableFog (2) – включить туман 2 – без моделей
- Render:EnableFog (1) 1 – с моделями

Shrek 2: The Game

Во время игры нажмите [Enter] и введите

Yahoo

или

i am the best

Наслаждайтесь эффектом!

ShellShock: Nam '67

В главном меню вводим:

- NOESCAPE – режим бога
- KENSENTME – открыть миссию или галерею
- NOREALGUNS – бесконечное число патронов
- FREEDELIVERY – дает оружие
- INAPURPLEHAZE – наркотическое отравление

Silent Hunter 2

В игре нажмите [Ctrl] + [Shift] + [~], – и миссия выиграна.

Shadow Ops: Red Mercury

В меню вводим коды:

- peterpan – полет
- madminute – бесконечные патроны
- firstlaw – режим бога
- corpsman – реинкарнация
- intelsitrep – открывает все ролики
- greenlight – открывает все уровни

Transport Giant

В игре нажмите клавиши, чтобы получить результат:

- [CTRL]+[SHIFT]+[G] – дает деньги
- [CTRL]+[SHIFT]+[Y] – плюс один год
- [CTRL]+[ALT]+[W] – выиграть миссию

Tribes: Vengeance

В ярлыке дописываем -console

Во время игры нажимаем [Tab] и вводим коды:

- God – режим бога
- Allweapons – все оружие, здоровье и боеприпасы
- Allammo – все боеприпасы
- fov # – угол зрения #
- stat none – отключить отображение показателей
- stat all – показать все показатели
- stat fps – показать FPS
- stat net – показать статус сети

Urban Freestyle Soccer

В меню читов вводим коды:

- A11T3AM5 – открыть все команды
- Z26BEXW8 – микро-футбол
- WIMP A.I -слабый противник

- SPEEDY01 – постоянные режим Turbo
- MAXSKILL – максимальный уровень игры
- GM2OPEN8 – открыть все режимы игры
- 5Y104D9A – открыть команду по стритболу
- E06J3CT5 – появляется новый предмет

Vampire: The Masquerade

Добавляем в ярлыке игры: -console

Во время игры открываем консоль (тильда) и вводим коды:

- freecasting – без потери крови при дисциплине
- giftxp # – дает # опыта
- give item_a_xxxx – дает соответствующую броню
- give item_w_xxxx – дает соответствующее оружие
- god or godmode – режим бога

Коды предметов:

- item_i_written
- item_g_keyring
- item_g_eldervitaepack
- item_g_bluebloodpack
- item_g_bloodpack
- item_p_gargoyle_talisman
- item_p_occult_heal_rate
- item_p_occult_passive_durations
- item_p_occult_thaum_damage
- item_p_occult_dodge
- item_p_occult_blood_buff
- item_p_occult_experience
- item_p_occult_strength
- item_p_occult_dexterity
- item_p_occult_obfuscate
- item_p_occult_presence
- item_p_occult_lockpicking
- item_p_occult_frenzy
- item_p_occult_hacking
- item_p_occult_regen
- item_p_research_lg_firearms
- item_p_research_lg_stealth
- item_p_research_hg_dodge
- item_p_research_mg_melee
- item_p_research_hg_melee
- item_p_research_lg_dodge
- item_p_runwonted_rules
- item_p_research_mg_brawl
- item_p_research_hg_firearms
- item_p_research_mg_finance
- item_p_research_mg_security
- item_p_research_hg_computers
- item_p_research_lg_computers
- item_g_astrolite
- item_g_wallet
- item_m_money_envelope
- item_m_money_clip
- item_m_wallet
- item_w_unarmed
- item_g_lockpick
- item_a_body_armor
- item_a_hvy_leather
- item_a_lt_leather
- item_a_hvy_cloth
- item_a_lt_cloth
- item_d_holy_light
- item_w_tzimisce3_claw
- item_w_baton
- item_w_osnndotnet
- item_w_tire_iron
- item_w_severed_arm
- item_w_torch
- item_w_sledgehammer
- item_w_occultblade
- item_w_knife
- item_w_katana
- item_w_fireaxe
- item_w_fists
- item_w_claws_protean5
- item_w_claws_protean4
- item_w_claws
- item_w_bush_hook
- item_w_baseball_bat
- item_w_flamethrower
- item_w_thirtyeight
- item_w_uzi
- item_w_supershotgun
- item_w_steyr_aug
- item_w_remington_m_700
- item_w_mac_10
- item_w_ithaca_m_37
- item_w_deserteagle
- item_w_glock_17c
- item_w_crossbow_flaming
- item_w_crossbow
- item_w_colt_anaconda
- item_g_lilly_diary
- item_g_drugs_pill_bottle

Vietcong: First Alpha

Во время игры нажимаем тильду, вводим giftfromptero-don, после чего можно вводить коды:

- chtheal – здоровье
- chthealteam – здоровье для команды
- chtweap <1-32> – выбор оружия
- chtammo – восстановить боеприпасы
- chtgrenades – дает гранаты
- chtkostej – без ущерба от врага
- chtallqf – доступ ко всем картам скирмиша
- chtcannibals – VC и NVA носят маски индейцев
- cht3pv <0 or 1> – включить вид от третьего лица
- showfps <0 or 1> – включить отображение FPS
- showprof <0 or 1> – включить отображение показателей

Коды оружия:

- 1 – M16
- 2 – Ak47
- 3 – Scorpion
- 4 – M1 Garand Sniper Rifle
- 5 – DP2 Machine Gun
- 6 – PPs 41 (Drum Clip)
- 7 – Colt .45 Pistol
- 8 – Tarakov
- 9 – Marakov
- 10 – .38 Revolver
- 11 – Remmington Shotgun
- 12 – Winchester Rifle
- 13 – Tokarev SVT40
- 14 – SVD Dragunov
- 15 – SKS Simonuv
- 16 – SVT40 Sniper
- 17 – M60 Heavy Machine Gun
- 18 – Degterav Machine Gun
- 19 – US-M3
- 20 – (none)
- 21 – Thompson
- 22 – Silenced Colt .45
- 23 – PPs 43
- 24 – M14
- 25 – M1 Carbine
- 26 – Mosin Nagant
- 27 – M79 Grenade Launcher
- 28 – Bakiael Shotgun
- 29 – US Knife
- 30 – VC Knife
- 31 – M14 Sniper
- 32 – Sten

Warhammer 40.000: Dawn of War

Нажмите во время игры [Shift]+[Enter] и вводите коды:

- Whosyourdaddy – режим бога
- Greedisgood – 10000 Power и Requisition
- AlbertEinstein – все апгрейды для всех юнитов, зданий и транспорта
- Allyourbasebelongstous – победа

18 Wheel of Steel: Pedal to the Metal

В файле по адресу \My Documents\18 WoS Pedal to the Metal\config.cfg меняем строку с uset g_console число 0 на 1. После этого в игре открываем консоль (тильда) и вводим коды:

- cheat all – все водители, дилеры и $600,000
- cheat money – дает $100,000
- cheat drivers – все свободные водители
- cheat dealers – все дилеры
- cheat star – престиж поднимается на 10
- cheat stars – максимальный престиж

«Шпиль!
Специальный выпуск»

Видається російською мовою,
№ 4 (6), грудень 2004

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Ліщук

Літературний редактор —
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітий

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 20.12.2004.
Наклад 15 000 прим.
Віддруковано з готових фотоформ РЦ «А1» в ТОВ «Літера-Графік»
03038, м. Київ-38, вул. М.Грінченка, 4
Відповідальність за якість поліграфічного виробництва несе ТОВ «Літера-Графік»
Зам. № 1216Д
Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.

Ціна за домовленістю.

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

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2004

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.

MOBILEMANIA .ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, CX65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG G5400, G7020, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Abba	Happy New Year 2500219	O-Zone	Despre Tine 2500719	«Бумер»	Мобильник 2500200	Мурка	2500036
Benny Benassi	Satisfaction 2500162		De Ce Plang Chitarele 2500850		Никого не жалко 2500350	Несчастный Случай	
BomFunk MC	Freestyler 2500017	Queen	We Are The Champions 2500982		Привет Морриконе 2500351		Генералы Песчаных Карьеров 2500352
Britney Spears	Toxic 2500400	Rammstein	Amerika 2500909	Зацепин&Кадышева	Широка река 2500851	Мистер Кредо	Медляк 2500333
Despina Vandi	Come along now 2500588	Royal Gigolos	California Dreaming 2500710	Звери	Южная Ночь 2501048	Океан Ельзи	Відпусти 2501037
Europe	The final countdown 2500025	Reflex	Люблю 2500991	Гимн Лиги Чемпионов	2500983		Друг 2501038
George Michael	Last Christmas 2500990	The Prodigy	Girl 2500814	Гімн України	2500236		Холодно 2501039
Jingle Bells	2500220	Tarkan	Dudu 2500538	Дискотека Авария	Новогодняя 2501047	Разом нас багато...!	2501036
KAZANTIP 2004	2500847	Triplex	Служебный роман 2500405	Дима Билан	На берегу неба 2500955	Серёга	Черный Бумер 2500537
Mission Impossible	2500023	"7-40"	Еврейский танец 2500240	Д.Маликов	Вишнёвая смола 2501042	Сердючка	Тук, тук, тук 2500912
New Year	2500218	"БРИГАДА"	Триплекс 2500237	"Джентельмены удачи"	2500403	Сиртаки	2500013
PPK	Resurrection 2500852		Из сериала 2500037	Ирина Билык	Если Ты Хочешь 2500932	Уматурман	Прасковья 2500830
Panjabi Mc	Jogi 2500156	"БРИБУМЕР"	2500600	Ирина Дубцова	О Нём 2500640		Ночной Дозор 2500815
		Валерия и С.Пьеха	Ты грустишь 2500992	Корнелюк	Город которого нет 2500328		Проститься 2500934
		В лесу родилась елочка	2501043	Корни	Вика 2500641		Ума Турман 2501025
		"В гостях у сказки"	2500829	Криминальное Чтиво	Misirlou 2500027	Чай вдвоем	А ты всё ждешь 2501014
		"В мире животных"	Alonette 2500349	Маленькой елочке холодно....	2501044	Гимн UEFA (Ole-Ole!)	2500032
		Глюкоза	Ой Ой 2500831	М.Круг	Владимирский централ 2500042	«Shrek-2»	2500911

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ


2604252 2601614 2604277 2604307 2604276 2604422 2604274 2600054 2604396


2602448 2604269 2604435 2604264 2604263 2604432 2604251 2604428 2601596 2601131 2600974 2601128


2604395 2603708 2604310 2602829 2604308 2604388 2604225 2603758 2604386 2604314 2601062 2604312 2600918


2604350 2604318 2601006 2603032 2604317 2601133 2604319 2601121 2602796 2604340 2603733 2604244 2603703

Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон анімаційну чи кольорову заставку?

Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активізувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС - дзвонити 111, абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам Ace&Base - дзвонити *466.

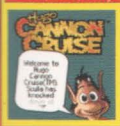
Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djuice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335. Для абонентів Київстар, Djuice ціна-3 у.о.у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. УВАГА! Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java irp на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар, Djuice потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна-1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 104867121XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна-8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення.
Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги.
У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

JAVA ІГРИ

Alcatel: 735i; Motorola: v300, v400, v500, v525, v600; Nokia: 3510i,3595,8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 6235, 6020, 7260, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 3620, 3660, 3600, 3650, 7650, 3230, 6670, 6630, 6260, 7610, 6620, 6600; Siemens: m65, cx65, S65, SI65; Sony Ericsson: K700, Z1010, K500i, S700.



Hugo Cannon Cruise 36800154

Приготуйся відправитися у захоплюючий круїз на каное разом з Hugo!

Nokia 3510i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650; Samsung E700; SIEMENS S55; Sony Ericsson T610.



Strip4u-X-mas 36800152

Спробуй перемогти у цій грі на логіку та новорічна красуня для тебе роздягнеться!

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, 8910i, 3650, 7650; Sharp: GX-10.



Crazy Christmas 36800146

Санта загубив усі подарунки, потрібно йому допомогти їх зібрати!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, 8910i, 3650, 7650; SIEMENS S55.



CHRISTMAS CHIX 36800144

Дівчата у новорічній білизні? Ооо, цікаво!

Анімаційні заставки підтримують: Samsung: C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, E400, X400, X450, E800, E820, D410, S300m; LG: G7030, G7100, G5400, G7120; Siemens: CF62, M65, C65, CX65, S65, SX1; SonyEricsson: K500, T610, T630, Z200, Z600.

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ


2690019 2690194 2690010 2690021 2690025 2690171 2690046 2690106 2690012 2690153 2690100 2690177 2690006 2690193


2690013 2690176 2690192 2690035 2690191 2690122 2690096 2690024 2690020 2690064 2690026 2690063 2690102 2690045 2690190 2690112 2690014 2690179

Підтримуються NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Jingle Bells	2100013	Tarkan	Kuzu Kuzu 2101566	Океан Ельзи	Друг 2101886	«Секс В Большом Городе»	2101753
Abba	Happy New Year 2100091	Benny Benassi	Satisfaction 2100998		Холодно 2101887	"БРИБУМЕР"	2101680
Aventura	Obsession 2101773	Винницкая	Измученное сердце 2101792		Відпусти 2101885	"БУМЕР"	Мобильник 2100995
KAZANTIP	2004 2101681	Валерия и С.Пьеха	Ты грустишь 2101860	Чай вдвоем	А ты всё ждешь 2101878		Никого не жалко 2100996
New Year	2100139	Д.Маликов	Вишнёвая смола 2101813	Ирина Билык	Если Ты Хочешь 2101772		Привет Морриконе 2101088
Royal Gigolos	No Milk Today 2101812	Дима Билан	На берегу неба 2101791	Ирина Дубцова	О нём 2101446	Криминальное чтиво	Misirlou 2100146
Benassi Bros	Hit My Heart 2101392	Зацепин и Кадышева	Широка река 2101684	В.Сердючка	Тук, тук, тук 2101754	Миссия Невыполнима	2100773
O-Zone	Despre Tine 2101543	В гостях у сказки	2101661	Серёга	Черный Бумер 2101285	Джентльмены удачи	2100359
Reflex	Люблю 2101814	Уматурман	Ночной Дозор 2101648	Корни	Вика 2101447	И.Корнелюк	Город которого нет 2100891
			Прасковья 2101658	Skooter	Shake That 2101750	"БРИГАДА"	2100753
			Проститься 2101689	Rammstein	Amerika 2101691	Мурка	2100018
			Ума Турман (intro) 2101879	Europe	The final countdown 2100046	М.Круг	Владимирский Централ 2100752
		Разом нас багато...!	2101884	«Мой ласковый и нежный зверь»	2101692	Гімн України	2100000
		Частушки бабок ёжек	2101662	«Шрек-2»	2101751	Гимн Лиги Чемпионов	2101829

Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365 ,T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, ; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ої серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ


2322970 2322403 2301119 2317026 2317039 2312022 2318154 2306029 2320190 2320228


2320284 2322052 2313001 2305075 2317030 2317040 2318028 2318164 2320286 2305002 2306012 2306017

Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?

КИЇВСТАР GSM З ДУМКОЮ ПРО ВАС djuice

Ліцензія Держкомзв'язку №009503 видана ЗАТ "Київстар ДЖ.ЕС.ЕМ" 12.04.03

Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер КиївСтар 7343. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Увага! Якщо ви робите замовлення на телефони Siemens , у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Дніпро Телеком
Київ, 04070,
Ігорівська, 1/8
дог. з УААСП № МС-1/02
від 12.08.2002р.

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ
(044) 201-14-16
цілодобово

UMC

Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867121XXXXXXX, де XXXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867122XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Ліцензія Держкомзв'язку АА №223395 видана СП "Український Мобільний зв'язок" 12.11.02

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Рідкокристалічний монітор Samsung SyncMaster 720B/T –

майбутнє на твоєму столі



Нова серія рідкокристалічних моніторів Samsung SyncMaster 720B/T вирізняється цілою низкою революційних вдосконалень, які надають новому монітору надзвичайні властивості та випереджають час.

MagicContrast – Унікальна контрастність та чіткість зображення (1000:1)

MagicBright2 – 5 режимів яскравості забезпечать індивідуальний режим для кожної задачі

MagicTune – Управління функціями монітора за допомогою миші та спеціального програмного забезпечення без використання кнопок панелі

MagicSpeed – Висока швидкість реакції TFT панелі є ідеальною для відео, анімації та комп'ютерних ігор

MagicColor – Насичені природні кольори. Настройка кольорів за допомогою спеціального програмного забезпечення робить цей монітор ідеальним для мультимедіа, інтернету та перегляду DVD

MagicStand – Комфортна ергономіка. Гнучка підставка зі змінним кутом, можливість обертання дисплею навколо осі

Серія моніторів Samsung SyncMaster 720B/T створена спеціально для справжніх лідерів, які дивляться у майбутнє!

#1 монітор року 2004

Алгрі	(0482) 379706, 379707	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037 (опт), 2352224		

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