



Страна PlayStation

# TRICKS GOLD

#29

ПОЛНЫЕ  
ПРОХОЖДЕНИЯ

FINAL  
FANTASY VI

PLANET  
of the APES

DINO  
CRISIS

AMERZONE

C-12

XENOGears

TOM & JERRY  
HOUSE TRAP

ODDWORLD  
ABE  
EXODDUS

## SPEC OPS

AIRBORNE COMMANDO





# СТРАНА PLAYSTATION #29

---

100% SONY PLAYSTATION

## TRICKS GOLD

Обзоры, коды, пароли,  
секреты, полезные советы,  
стратегия прохождения игр.

*TRICKS Ltd*  
*Москва*



**Страна PlayStation #29/TRICKS Gold. Коды, пароли, секреты, обзоры, полезные советы по прохождению игр. - М.: «ТРИКС Лтд», 2004. - 224 стр.**

© 2004 ЗАО «ТРИКС Лтд» «Страна PlayStation/TRICKS Gold»

ЛР №065456 от 13.10.97

Все права на издание принадлежат ЗАО «ТРИКС Лтд.» Несанкционированное копирование издания или его частей, а также незаконное использование торговой марки «TRICKS®» влечет за собой правовую ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Издание посвящено играм для популярной 32-х битной телевизионной приставки - PlayStation, разработанной фирмой Sony. Приведены коды, пароли, описания, игровые приемы, полезные советы, стратегии прохождения игр. Этот журнал, по сути дела, энциклопедия игр для PlayStation, поскольку включает в себя информацию по подавляющему их количеству: от самых популярных, до самых новых на текущий момент.

Издание рассчитано на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает модель видеоприставки, до тех, кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником PlayStation.

TRICKS® является зарегистрированной торговой маркой ЗАО «ТРИКС Лтд».

Sony PlayStation зарегистрированная торговая марка Sony Computer Entertainment Inc.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует.  
(Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

ЛР №065456 от 13.10.97 г. Подписано в печать 06.02.2004

Формат 70х100/16. Печать офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. 4087.

ЗАО «TRICKS Ltd», 121019, Москва, а/я 16.

Отпечатано с диапозитивов в типографии

ООО «ИПО Типография Профиздат», 109044, Москва, Крутицкий вал,



## ОТ РЕДАКЦИИ

### Уважаемый любитель видеоигр!

Издательство "TRICKS LTD" и редакция журнала "СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD" приглашает Вас стать постоянным и активным нашим читателем. На страницах этих изданий Вы найдете всю необходимую информацию по самым новым играм: прохождения, коды, стратегические советы и подсказки.

### ЖУРНАЛЫ СТРАНА DREAMCAST/TRICKS GOLD.

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD ЛУЧШИЕ ИГРЫ для DREAMCAST

(в 2-х томах) том 1

(BDC-1)

80 руб.

Полные прохождения игр : ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE; BLUE STINGER; DINO CRISIS; DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN; ECCO THE DOLPHIN; HALF LIFE; HEADHUNTER; HIDDEN & DANGEROUS; ILLBLEED; (THE) LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER; RESIDENT EVIL CODE: VERONICA; SEVENTH CROSS EVOLUTION; SHENMUE; SPIDER-MAN; SWORD OF THE BERSERK; TOMB RAIDER 5: CHRONICLES

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD ЛУЧШИЕ ИГРЫ для DREAMCAST

(в 2-х томах) том 2

(BDC-2)

80 руб.

Полные прохождения игр : CARRIER; DEAD OR ALIVE; EVIL DEAD; OMIKRON: THE NOMAD SOUL; OUTTRIGGER; PHANTASY STAR; PRINCE OF PERSIA; QUAKE 3: ARENA; RED DOG; SHENMUE 2; SILENT SCOPE; SILVER; SKIES OF ARCADIA; SONIC ADVENTURE; SONIC ADVENTURE 2; STUPID INVADERS; TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Страна DREAMCAST/TRICKS GOLD Большая книга кодов и хинтов

(Издание 2)

(BHDC)

80 руб

Крупноформатное издание, содержащее наиболее полную коллекцию кодов, паролей, секретов, подсказок практически для всех игр выпущенных у нас в стране для приставки DREAMCAST.

*Примечания. При заказе обязательно сделайте пометку "DC", иначе может возникнуть путаница.*

### ЖУРНАЛЫ СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD.

Обращаем Ваше внимание на то, что указанные цены НЕ ВКЛЮЧАЮТ наши расходы на упаковку и пересылку, которые оплачиваются заказчиком при получении на почте, исходя из РЕАЛЬНЫХ затрат в соответствии с действующими на дату отправки почтовыми тарифами.

СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD 27, 28, 29, 30

60 руб.

СТРАНА PLAYSTATION/СЕКРЕТЫ

60 руб.

(Код SecPSX)

- постоянно обновляемые выпуски содержат коды, пароли и секреты лучших игр.

СТРАНА PLAYSTATION/1160 игр

80 руб.

(Код 1160)

- Крупноформатное издание, энциклопедия игр для Playstation, содержит описания, стратегии, рейтинги, секреты, подсказки и советы практически по всем известным в нашей стране играм.

СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА КОДОВ (издание 7)

80 руб.

(Код BBC)

- Крупноформатное издание, уникальное собрание кодов и паролей по 1000 игр для PLAYSTATION 1

СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА КВЕСТОВ (издание 4)

80 руб.

(Код BBQ)

- Крупноформатное издание, содержащее полные прохождения



## ОТ РЕДАКЦИИ

популярнейших игр данного жанра: Alone In The Dark: The New Nightmare; Castlevania Chronicles; Castlevania: Symphony Of The Night; Countdown Vampires; Dracula Resurrection; Dracula 2: The Last Sanctuary; Egypt; Egypt 2; Juggernaut; Galerians; Silent Hill; Evil Dead; Legacy of Kain: Soul Reaver; Louvre: The Final Curse; Martian Gothic; Necronomicon; Vampire Hunter D; Aztec; Echonight; Parasite Eve 2; Fear Effect; Fear Effect 2.

**СТРАНА PLAYSTATION/СКРЫТОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ - 80 руб.**  
(Код BBHP)

Крупноформатное издание, содержащее полные прохождения по популярнейших игр данного жанра: Alien Resurrection; Metal Gear Solid; Metal Gear Solid: VR mission; Syphon Filter; Syphon Filter 2; Syphon Filter 3; Covert Ops (Chase The Express); Delta Force: Urban Warfare; Hidden & Dangerous; Medal Of Honor; Medal Of Honor: Underground; Mission Impossible.

**СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА МНОГОСЕРИЙНЫХ ХИТОВ - 80 руб.**  
(Код BVMH)

Крупноформатное издание, содержащее полные прохождения игр популярнейших сериалов: Final Fantasy - 7,8,9; Resident Evil - 1,2,3 (Nemesis),4 (Gun Survivor); Tomb Raider - 1,2,3,4 (Last Revelation),5 (Chronicles).

**СТРАНА PLAYSTATION/БОЛЬШАЯ КНИГА СТРАТЕГИЙ - 80 руб.**  
(Код BBS)

Крупноформатное издание, содержащее полные прохождения популярнейших игр данного жанра.

**СТРАНА PLAYSTATION/МИССИЯ ВЫПОЛНИМА! - 80 руб.**  
(Код MISP)

Крупноформатное издание, содержащее полные прохождения популярнейших игр: 007: THE WORLD IS NOT ENOUGH; 007: TOMORROW NEVER DIES; ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE; DANGER GIRL; DANGER GIRL 2: PAX CORPUS; DIE HARD TRILOGY 2; DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES; EVIL DEAD: HAIL TO THE KING; FIFTH ELEMENT; IN COLD BLOOD; LARGO WINCH; MAN IN BLACK 2: CRASHDOWN; METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS; MISSION IMPOSSIBLE; QUAKE 2; RAINBOW SIX; RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR; RAINBOW SIX: LONE WOLF; SPEC OPS: RANGER ELITE; SPEC OPS: COVERT ASSAULT; TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

**СТРАНА PLAYSTATION/МАСТЕР-КЛАСС - 80 руб.**  
(Код MASTER)

Крупноформатное издание, содержащее неординарные полные прохождения наиболее сложных моментов популярнейших игр: PARASITE EVE 2; METAL GEAR SOLID; RESIDENT EVIL 1,2, 3; SILENT HILL; SYPHON FILTER 3; ALONE IN THE DARK 4; DINO CRISIS 1, 2 и др.

## ЖУРНАЛЫ СТРАНА PLAYSTATION PS2/TRICKS GOLD.

**СТРАНА PLAYSTATION 2/TRICKS GOLD PS 2 выпуск 3 95 руб.**  
(Код PS2-3)

Полные прохождения игр : BATMAN: VENGEANCE, DYNASTY WARRIORS 3, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, GRANDIA 2, GRAND THEFT AUTO: VICE CITY, HEADHUNTER, HERDY GERDY, HITMAN 2:



## ОТ РЕДАКЦИИ

SILENT ASSASSIN, ICO, JAK&DAXTER, MAXIMO, ONIMUSHA:  
WARLORDS, SKY ODYSSEY, SPIDER-MAN: THE MOVIE, TIME  
CRISIS 2, TIME SPLITTERS

**СТРАНА PLAYSTATION 2/TRICKS GOLD PS 2** выпуски 4, 5, 6, 7 95 руб.

**СТРАНА PLAYSTATION 2/TRICKS GOLD СЕКРЕТЫ PS2 (выпуск 1)** 45 руб.

(Код СекPS2) постоянно обновляемые выпуски содержат коды, советы и  
секреты для лучших игр на SONY PLAYSTATION 2

**СТРАНА PLAYSTATION 2/БОЛЬШАЯ КНИГА КОДОВ PS 2 (издание 2)** 80 руб.

(Код ВВСПS2) - Крупноформатное издание, уникальное собрание кодов и  
паролей по 500 играм для PLAYSTATION 2

**Предварительная оплата почтовым переводом по адресу:**  
**105523, Москва, а/я 31. Карчевской Майе Николаевне.**

В корешке почтового перевода укажите свой полный адрес и ФИО, а  
на обороте в разделе "для письменного сообщения" состав заказа с  
подсчетом суммы (см. пример).

### ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ КОРЕШКА ПОЧТОВОГО ПЕРЕВОДА.

Талон
к почтовому переводу
на <u>365</u> руб. <u>00</u> коп.
От кого <u>Иванова</u>
<u>Василия</u>
<u>Петровича</u>
Адрес: <u>184029, п. Сосновка,</u>
(почтовый индекс и подробный адрес)
<u>Мурманской обл.,</u>
<u>ул. Парковая, д. 5, кв. 23</u>

Для письменного сообщения:
<u>BDC-1, BDC-2 - 160 руб.</u>
<u>СекPS2, MISP, BBQ.</u>
<u>- 205 руб.</u>
<u>Сумма заказа: 365 руб.</u>
<u> </u>
<u> </u>

**"ПИТЕК" - ВИДЕОИГРЫ**  
**Приставки, аксессуары, игры**  
**DENDY, SEGA, SONY, GAME BOY**

тел. (095) 245-4731

E-mail: mail@pitek.ru

Интернет-магазин: www.pitek.ru





## AIR COMBAT

### \* Все самолеты.

Нажмите **Left, Right, Left, Right, Down, Up, Down, Up, ●, ●, ▲, ▲, ▲**. Вы получите доступ ко всем самолетам.

### \* Просмотреть финальное видео.

На экране паролей введите: **FLYT035**.

## ALIEN TRILOGY

### \* Получить Shotgun.

На экране паузы введите: **▲, ●, ●, ■**.

## APE ESCAPE

### \* Получить 99 жизней.

Чтобы получить 99 жизней, поставьте игру на паузу и нажмите **R2, Up, L2, Down, Left, Up, Left, Right, L2** и **R2**.

### \* Непобедимость.

Поставьте игру на паузу, чтобы ввести код, позволяющий не получать ущерб от противника: **Up, Up, Up, Up, Up, Up, ▲, ▲, ●, ✕, ✕, ✕, ■, Down, Up, Right, Left**.

## BLOODY ROAR 2

### \* Переигровка.

После поединка с противником нажмите **L1 + L2 + R1 + R2**, чтобы переиграть матч.

## COLIN MCRAE RALLY

### \* Отключить определение столкновений.

Введите код: **GHOSTRIDER**

## DEAD OR ALIVE

### \* Управление на экране победы.

Нажмите **Up, Down, Left** или **Right** во время победной позы, чтобы изменить угол обзора камеры. Для изменения масштаба изображения нажмите **R1** (увеличить) или **L1** (уменьшить).

## DESTRUCTION DERBY RAW

### \* Выбор количества противников.

Введите на экране Name Entry (ввод имени) следующий код: **NPLAYERS**. Вы получите возможность выбирать число ваших противников.

### \* Открыть трассу Ruined Monistary.

Введите на экране Name Entry (ввод имени) следующий код: **REFLECT!**

### \* Поучить Hummer.

Введите пароль: **HUMALL**.

## DOOM

### \* Коды.

Поставьте игру на паузу и нажмите соответствующие кнопки:

Получить режим Бога: **Down, L2, ■, R1, Right, L1, Left, ●**.

Получить карту с объектами: **▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●**.

## ENRGEIZ

### \* Другие изображения для Vincent.

Так как Vincent открыт, вы имеете возможность просмотреть его другие изображения. На экране выбора персо-

нажей подсветите курсором персонажа перед или после Vincent. Затем нажмите **Up** и, в зависимости от положения Vincent'a на экране выбора персонажа, нажмите диагональ **Up/Left**, если вы справа, или **Up/Right**, если вы слева. Vincent будет указан как Turk.

**\* Мини-игра Evil Panel.**

Победите компьютер 10 раз подряд в мини-игре Battle Panel. Когда вы сделаете это, нажмите и удерживайте **L1 + L2 + R1 + R2** и выберите Battle Panel в главном меню.

**\* Поддразнить ваших противников.**

Чтобы дразнить противников, нажмите и удерживайте одно из четырех направлений на D- pad и нажмите Select. Ваш персонаж выполнит "дразнилку". Обратите внимание, что некоторые персонажи имеют в своем арсенале больше "дразнилок", чем другие.

## **FINAL FANTASY ORIGINS**

**\* Мини-игра для Final Fantasy I.**

Во время нахождения на борту судна, нажмите и удерживайте **X** и нажмите **●** 55 раз. Это позволит открыть маленькую игру-головоломку. Завершите ее менее чем за 2 минуты, чтобы получить 10,000 gil, за 4 минуты, чтобы получить 5,000 gil или за 6 минут, чтобы получить 2,000 gil.

## **FINAL FANTASY V**

**\* Секреты.**

❖ Как можно чаще запоминайте игру, не жалеете на это времени, это окупится, и вам не придется многократно начинать все сначала, тем более, что игра не очень простая, и ошибки будете совершать наверняка.

❖ Спокойно атакуйте врагов из лука.

Количество стрел неограничено, так что покупать их нет надобности.

❖ Всегда имейте при себе как можно больше лечебных предметов, в частности, настоек (potion), тоников (tonics) и палаток (tents). Таким образом будете в полной безопасности, даже если потеряете все магические очки (MP).

❖ Используйте магию, когда есть такая возможность; берегите свои предметы. Израсходованные магические очки можно восстановить, если как следует выпитесь или используете палатки (tents) или коттеджи (cottages), а вот предметы придется покупать, для чего нужны деньги, которые лучше потратить на мощное вооружение и другое снаряжение.

❖ Опытные очки, которые вы зарабатываете, делятся на всех членов вашего отряда, а потому чрезвычайно сложно добиться высокого уровня. В критической ситуации иногда целесообразно перебить других членов отряда, устроив между ними бой, и тогда, когда убьете врага единственным оставшимся персонажем, заработаете больше опытных очков. Особенно это важно, если вы хотите развить одного персонажа до очень высокого уровня.

❖ Если в первый раз играете в Final Fantasy, выберите режим пониженной скорости, а во время сражений используйте режим WAIT mode, тогда у вас будет больше возможностей понять, что, когда и как нужно делать в бою.

❖ Самых сильных персонажей ставьте вперед, а тех, кто послабее, в заднем ряду. Тогда лекари (healers) не получают серьезных повреждений и смогут своевременно вас подлечить.

❖ Старайтесь думать как можно быс-



трее. Враги могут атаковать буквально в любой момент, даже тогда, когда вы еще полностью не закончили свой ход.

❖ Поездки на чокобо далеко не всегда самый лучший способ перемещения в мире Final Fantasy. Во-первых, вы при этом теряете много обжитых очков EXP, денег, а иногда и предметов, а потому используйте чокобо лишь в самых необходимых случаях.

## **F1 2000**

### **\* Таинственные дороги.**

Введите следующий код на экране паузы. Нажмите и удерживайте ▲ и нажмите **Down, Down, ●, ●, Up, Left.**

## **FORSAKEN**

### **\* Открыть все оружие.**

Введите код во время игрового действия: **✕, ●, ✕, ●, ✕, ●, R1, R2, L2, L1.** Вы откроете все оружие и сможете им воспользоваться.

### **\* Пароли уровней.**

Введите указанные ниже пароли на экране паролей.

Уровень 04 — **5J9DNN1D**

Уровень 05 — **5N9XNN1F**

Уровень 06 — **FSBDP43G**

Уровень 07 — **80BJN8B0**

Уровень 08 — **G4C4N4CK**

Уровень 09 — **X8MLP4H2**

Уровень 10 — **VDX2NXGM**

Уровень 11 — **XK4QNDH4**

Уровень 12 — **4PFDN095**

Уровень 13 — **STFNN8G6**

## **FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE**

### **\* Каждый персонаж в режиме Multiplayer.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите:

**Left, Right, Left, Left, Up, Left, Left.**

### **\* Выбор уровня.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите: **Up, Down, Left, Right, Right, Down, Left.**

### **\* Проскочить уровень.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите: **Right, Left, Up, Up, Up, Right, Left, Left.**

### **\* Включить Mad Garibs.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите: **Right, Left, Right, Left, Up, Up, Left, Right**

### **\* Временная неуязвимость.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите: **Left, Left, Up, Left, Right, Right, Right.**

### **\* Неограниченные жизни.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте кнопку ■, а затем введите: **Down, Down, Up, Down, Right, Down, Up, Up.**

### **\* Открыть все дополнения и призовые уровни.**

Поставьте игру на паузу, затем введите: **Right, Up, Up, Down, Right, Down, Right**

## **JARRETT AND LABONTE STOCK CAR RACING**

### **\* Взрывающаяся обочина.**

Введите следующий код в меню паролей: **KERBKCRAWL.** Теперь при каждом ударе о бордюрный камень, будет происходить взрыв.

## **LEGEND OF MANA**

### **\* Мини-игра Land Bopper.**

Расположите карту мира так, чтобы

полностью просматривались девять Земель. Нажмите и удерживайте **L1** и дождитесь начала игры.

## \* Мягкий сброс (установка в исходное положение).

Этот трюк работает и для других игр, таких как Final Fantasy, Chrono Cross, Legend Of Mana и т.д. Этот трюк также позволит вам быстро начать игру заново. Нажмите и удерживайте кнопки **L1, L2, R1, R2, Select** и **Start**. Игра начнется снова через несколько секунд и появится обычный логотип "Published by S Electronic Arts L.C.C".

## THE MISSION

### \* Хитрости.

Введите следующие пароли.

Пароль	Эффект
<b>dfire</b>	Потушить пламя.
<b>fired</b>	Огонь, который может разрушить все.
<b>maxh</b>	Непобедимость.
<b>minh</b>	Низкий уровень здоровья.

## MOBILE ONE RALLY CHAMPIONSHIP

### \* Автомобиль A8 в режимах time trial и single race.

Введите данный код в качестве имени четвертого игрока: **TURBO CHALLENGE**

### \* Открыть чемпионат A8.

Введите данный код в качестве имени четвертого игрока: **WORLD CLASS**

### \* Автомобиль Citroen WRC.

Введите данный код в качестве имени четвертого игрока: **MAX POWER**

### \* Энергия в аркадном режиме.

Введите данный код в качестве имени четвертого игрока: **ARCADE UNLIMITED**

### \* Скрытые автомобили.

Введите данные коды в качестве имени четвертого игрока:

Скрытый автомобиль — **FURRY DICE**

Скрытый автомобиль — **GROUP B**

Скрытый автомобиль — **LAMBAAGHINI**

Скрытый автомобиль — **MF HOTBACK**

Скрытый автомобиль — **MOOSERATI**

Скрытый автомобиль — **PRECIOUS THINGS**

Скрытый автомобиль — **SPUD CAR**

Скрытый автомобиль — **TREE HUGGER**

## MLB 2004

### \* Большой бейсбол.

Поставьте игру на паузу и нажмите **L2, L2, R1, Left, Left, Right, R1, R2.**

### \* Большая бита

Поставьте игру на паузу и нажмите **Right, R1, Left, L1, R2, R2, Left, Right.**

### \* Большая нога.

Поставьте игру на паузу и нажмите **Right, Left, Right, Left, L2, R1, L1, R2.**

### \* Большие перчатки.

Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, L1, L2, L2, Left, Right, R2, R1.**

### \* Большие головы.

Поставьте игру на паузу и нажмите **Left, Left, Right, Right, L1, L2, R2, R1.**

## MORTAL KOMBAT 4

### \* Скрытые наряды персонажей.

На экране выбора персонажей подсветите курсором любого героя и нажмите соответствующую комбинацию кнопок:

Джэ: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите **L1, X** и



## СЕКРЕТНАЯ ЗОНА

R1 дважды.

Johnny Cage: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите L1, \* и ● трижды.

Kai: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите ■, R1 и ● трижды.

Liu Kang: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите ▲, R1 и ● трижды.

Raiden: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите \*, R1 и ▲ дважды.

Reptile: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите \*, R1 и ● дважды.

Scorpion: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите ■, ▲ и R1 дважды.

Sonya: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите \*, ■ и L1 дважды.

Sub-Zero: Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите L1, R1 и ■ дважды.

Tanya Нажмите и удерживайте **Start**, затем одновременно нажмите ▲, ● и ■ дважды.

### \* Просмотреть биографии.

Войдите в режим "Kombat Theatre", подсветите курсором желаемого героя и нажмите **Block**.

## MUPPET RACE MANIA

### \* Коллекция хитростей.

Введите эти коды на "Enter Code", связанный с меню опций:

"Стена огня" — \*, \*, ■, \*, \*, \*, ▲, ▲.

Оружие — ■, \*, ●, ■, \*, ■, ●, ■.

Бесконечные жизни — ●, \*, \*, ▲, ■, ▲, ■, ●.

Доступ на все уровни — ■, ▲, ●, ▲, \*, ▲, ■, \*.

Призовой корабль — \*, \*, \*, ■, ▲, ●, \*, ▲.

Доступ на призовой уровень — ■, ■, ■, ▲, ●, ▲, ■, ■.

Эффект воды — ●, \*, ■, ▲, ▲, ●, ▲, ●.

Нет призовых переустановок — ■, ▲, \*, ▲, ●, ■, ▲, \*.

*Обратите внимание! Если вы хотите последний код, который вы ввели, нажмите ■, ■, \*, ●(x4), ▲.*

## NAMCO MUSEUM VOL. 4

### \* Скрытая игра.

Войдите в Museum и отправляйтесь в комнату Return of Ishtar. Затем нажмите: Right, Left, Up, Down, ●.

## NEED FOR SPEED 2

### \* Управлять машиной Ford Indigo.

Введите пароль: LILZIP

## NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE

### \* Режим Big Headed Goalie.

На экране Tonight's Matchup введите следующий код: Pass, Pass, Turbo, Shoot, Pass. Ваш вратарь будет иметь огромную голову.

## ONE

### \* Пароли.

Пароли уровней для уровня сложности Hard.

Введите следующие пароли на стартовом экране в режиме трудности Hard.

2: Rooftops	ZVCZOYRA
3: Mountains	GQWNQUJB
4: Monorail	NKQCSQBC
5: Laboratory	UEKRTMTC
6: Undersea Facility	BZDGVILD

**Пароли уровней для уровня сложности Easy.**

Введите следующие пароли на стартовом экране в режиме трудности Easy.

- 2: Rooftops **HUTOBWRA**
- 3: Mountains **OONDDSJJB**
- 4: Monorail **VIHSEOBC**
- 5: Laboratory **CDBHGKTC**
- 6: Undersea Facility **JXUVHGLD**

**PROJECT OVERKILL**

**\* Тестовый режим.**

Нажмите **Left, Right, Right, Left**.  
Нажмите и удерживайте **×** и нажмите **▲**.  
Нажмите и удерживайте **▲** и нажмите **×**.

**RAILROAD TYCOON II**

**\* Коды.**

\$1,000,000 — Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, L2, ▲, ■, ●, ▲, R1, R2**

Летающий поезд — На экране главного меню нажмите **Up, Up, Up, Down, ■, ▲**.

Открыть все поезда — В режиме Campaign mode нажмите и удерживайте **L2 + R1 + ▲ + ×**.

**RAMPAGE WORLD TOUR**

**\* Особенности граждане.**

Чтобы найти специальных сограждан, которых можно съесть, вы должны несколько раз нажать: **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**. Вы получите сообщение "Secret Code". На следующем уровне будет гражданин в здании, который напоминает художника.

**RESCUE COPTER**

**\* Открыть все миссии в режиме Mission.**

В главном меню нажмите **Up, Down, ■, ▲, Select**.

**\* Просмотреть концовку.**

В главном меню нажмите **Left,**

**Right, ■, ▲, Select.**

**SHADOW MADNESS**

**\* Хитрости.**

Выбор уровня. — На первом уровне нажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + ▲**.

Неограниченные жизни. — На первом уровне нажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + ×**

Открыть все оружие. — На первом уровне нажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + ●**.

**SHUTOKOU BATTLE R**

**\* Секретные запчасти.**

На титульном экране на контроллере 2 нажмите: **UP, DOWN, DOWN, UP, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT**.

**SKULLMONKEYS**

**\* Непобедимость.**

Нажмите **Start**, чтобы перейти в режим паузы, и нажмите **DOWN, ●, ■, ■, UP, ×**. Ваш герой станет полупрозрачным и никогда не получит ударов при вражеских атаках.

**X-MEN: MUTANT ACADEMY**

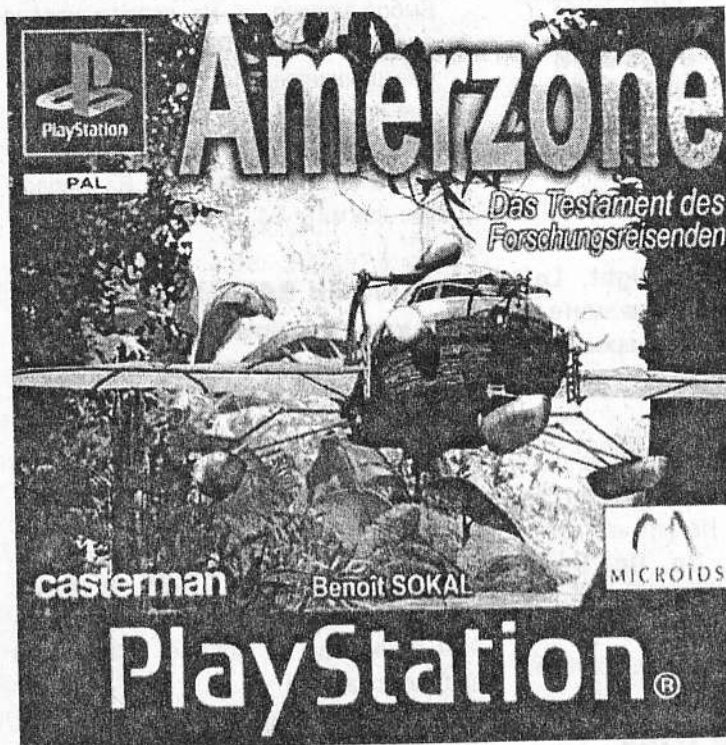
**\* Коды уровней.**

Коды вводятся в главном меню:

- 02 — **■, ▲, ×, ●, ▲, ●, ×**
- 03 — **■, ×, ●, ▲, ▲, ■, ×, ●**
- 04 — **■, ▲, ×, ●, ●, ▲, ×, ●**
- 05 — **×, ●, ■, ×, ▲, ■, ×, ●**
- 12 — **×, ×, ●, ×, ●, ×, ■, ●**
- 13 — **●, ▲, ×, ●, ▲, ■, ×, ●**
- 14 — **■, ▲, ×, ●, ▲, ×, ●, ■**
- 15 — **■, ▲, ×, ●, ■, ▲, ×, ●**



## AMERZONE



Игра очень хорошая, управление очень простое, освоить его чрезвычайно легко, ну а если есть мышь, то совсем никаких проблем.

#### \* Управление.

Кнопки на D-pad перемещают персонажа в любом направлении, а если использовать аналоговую кнопку, то можно также менять скорость движения: как ускоряться, так и замедляться.

Кнопка **X** — используется для выполнения различных действий. Если на экране появляется рука, то вы можете взять какой-нибудь предмет или книгу, а если в руке что-то вроде "палки", то значит можете открыть дверь, при необхо-

димости даже сильным толчком. Ну а если курсор превращается в какие-то кружочки, то значит дверь можно открыть лишь механическим путем.

Нажав кнопку **●**, попадаете на экран inventory. Здесь можно в правой части экрана кликнуть по каким-нибудь объектам, чтобы взять их или, например, прочитать, если это книга или записка. Для того, чтобы перевернуть страницу, нужно кликнуть по правому нижнему углу. Для

того, чтобы закрыть книгу, кликните по нижнему левому углу. Можно также вернуться на первую страницу, для чего необходимо кликнуть в центре страницы. Ну а если хотите покинуть экран inventory, кликните по левой стороне иконки.

Нажав кнопку **Start**, попадаете на экран игровых опций. Выбрав опцию Load, загружаете запомненный файл; выбрав опцию Save, запоминаете игру или переписываете ранее запомненный файл, ну а выбрав опцию New game, начнете новую игру, если почувствуете, что все складывается не в вашу пользу.

Как мы уже говорили, при использо-

вании мыши управление значительно эффективнее. Нажимая левую кнопку, выполняете соответствующие действия так же, как и при нажатии кнопки ✕. Нажав правую кнопку, получаете возможность войти в инвентори, как и при нажатии конопки ●, а когда одновременно нажимаете левую и правую кнопки, попадаете в меню паузы.

## **ПРОХОЖДЕНИЕ**

### **Диск 1.**

#### **— Глава 1.**

В самом начале игры встречаете на дороге почтальона. Он останавливается и начинает разговор о пожилом ученом, живущем в маяке. Просит вас отправиться туда. Теперь вы управляете своим персонажем. Пройдите прямо вперед по направлению к маяку. Если хотите, можете свернуть налево, заглянуть в телескоп и увидеть каких-то птиц.

Оказавшись перед воротами, возьмите письмо, прочтите его. Как и говорил почтальон, это письмо из музея. В принципе, вы понятия не имеете о том, что происходит, но думаем, что вскоре станет понятно. Откройте ворота, пройдите в здание маяка и в вестибюле обнаружите старый велосипед, а рядом с ним молоток. Возьмите его, подойдите к люку в углу, откройте его, спуститесь по лестнице, активируйте выключатель и включите свет. Снова поднимитесь наверх, затем по лестнице на первый этаж и увидите старого профессора, сидящего у стола. Подойдите к нему, заговорите, и он расскажет вам об удивительной планете Amerzone, где еще сохранилась жизнь, но, к сожалению, он настолько стар, что у него нет сил отправиться туда самому. Именно поэтому он обратил-

ся к вам за помощью. Причем вы должны доставить туда белое яйцо.

Внимательно обследуйте комнату, возьмите бумаги из стола. Кстати, любые бумаги или книги, которые где-либо обнаружите, обязательно прочтите, в них очень важная информация.

Взгляните на фотографию юной индианки на столике справа. Это возлюбленная профессора. В самом начале письма, которое получите от почтальона, обнаружите телефонный номер. Подойдите к телефонному аппарату, висящему на стене слева от спиральной лестницы; наберите номер музея **0346528179**, ответит какой-то парень по-французски. Закончив разговор, поднимайтесь на следующий этаж, снова внимательно обследуйте (examine) помещение, загляните в книгу, лежащую на столе. Она вам будет нужна до самого конца игры, возьмите ее, прочтите, затем подойдите к слайдоскопу, включите его (выключатель сзади), просмотрите пару слайдов, снова увидите очаровательную возлюбленную профессора. Развернитесь, подойдите к стальной лестнице справа от стола, поднимайтесь наверх, заберите бумаги, которые обнаружите в конце баллюстрады; прочтите их, спуститесь вниз и внимательно обследуйте все помещения маяка, поднимаясь наверх. На предпоследнем этаже обнаружите еще один телескоп, загляните в него, а затем поднимайтесь на верхний этаж. Снова тщательно все обследуйте.

Спускайтесь вниз, подойдите к уже известному вам люку возле велосипеда, прочтите книгу, отыщите в ней день рождения профессора, спуститесь по лестнице, пройдите по проходу до самого



конца, а затем снова спускайтесь вниз, пока не появится возможность повернуть направо. Теперь вы окажетесь в маленькой комнате с компьютером. Активируйте выключатель на стене, затем еще один выключатель справа от стола и наконец включите компьютер. Возьмите дискетку, вставьте ее в компьютер, понадобится ввести пароль. Обратите внимание, что пароль цифровой, и характер цифр напоминает какую-то дату. Введите день рождения профессора 28-06-04 и "нажмите" маленькую звездочку. Выберите опцию Authentication, а затем опцию Load и увидите на мониторе, что большая дверь открыта, а за ней находится лифт.

Подойдите к лифту, спускайтесь вниз, но, к сожалению, лифт остановится на полпути. Огорчаться не следует, вам все равно удастся спуститься вниз. Выйдите из лифта и окажетесь в комнате с замечательным изобретением профессора. Это Hydroflot, специальная машина, которую профессор построил для путешествия в Amerzone. Она может делать практически все: летать, плавать, парить, перемещаться с помощью специального крюка-захвата (grapnel), а также плавать под водой, как подводная лодка!

Спуститесь по лестнице, пройдите в офис в левой части комнаты, тщательно все обследуйте, у стола обнаружите чертежи лифта. Изучите их, затем пройдите по направлению к Hydroflot, обойдите его с правой стороны и обнаружите еще один проход. Продвигайтесь по нему до конца тоннеля, сверните направо и обнаружите еще один лифт. Нажмите красную кнопку, дайте увеличение этой кнопки (zoom in), нажмите стрелочку Up и поднимайтесь вверх. Как только лифт

остановится, повторите эту же процедуру для того, чтобы подняться еще выше в комнату-обсерваторию.

Естественно, что здесь обнаружите телескоп и кучу сигаретных окурков вокруг него. Осмотрите помещение вокруг телескопа, загляните в объектив и увидите стаю улетающих птиц. В верхней части объектива увидите красные цифры — число 140. Возможно, птицы улетают в направлении азимута 140 градусов?

Возвращайтесь обратно в лифт, поднимитесь на следующий этаж, а затем поднимайтесь еще выше, пока снова не окажетесь на самом верху маяка. Войдите в комнату с большим штурвалом. Вы помните, что птицы улетали в направлении азимута 140 градусов, а в большой книге, которую вы почли в комнате профессора, написано, что необходимо к этому азимуту добавить еще 5 градусов, так что нужный азимут 145 градусов.

Правая рукоятка устанавливает цифру шифра, а правая рукоятка поворачивает цилиндр. Дерните левую рукоятку один раз, чтобы появилась цифра 1; затем дерните правую рукоятку, чтобы повернуть цилиндр; снова дерните левую рукоятку четыре раза, чтобы установить цифру 4. Дернув правую рукоятку, снова повернете цилиндр, и наконец пять раз дерните левую рукоятку, чтобы установить цифру 5. Если сделаете все правильно, то на дисплее появится цифра 145, ну а если где-нибудь соььетесь, то повторите эту процеруру.

Отпустите ручки и начинайте вращать большой штурвал. Установив азимут, покиньте комнату, возвращайтесь к своему лифту, спускайтесь вниз, нажав кнопку **DOWN** два раза. Выйдите из лифта,

пройдите по деревянным перекладинам в тоннель, пока не доберетесь до другого лифта. Поднимайтесь наверх, выйдите из лифта, осмотрите этаж и обнаружите нечто вроде шпильки с изогнутой рукояткой. Возьмите ее, снова войдите в лифт, посмотрите вниз и у основания лифта обнаружите небольшое круглое отверстие в стене. Вставьте в него эту изогнутую шпильку, спускайтесь вниз на лифте. На этот раз он остановится на полпути, и вы окажетесь словно в западне. Хорошо, что захватили с собой молоток. Врежьте им по стене несколько раз, и дело сделано. Вылезайте через пролом и попадете в комнату, где находится большое белое яйцо. Но как доставить его в ваш Hydrpflot? В комнате обнаружите систему управления, и если нажмете на ручку, то яйцо переместится в ту комнату, где и находится Hydrpflot. Профессор все предусмотрел.

Вернитесь к лифту, поднимайтесь наверх, выдерните шпильку из отверстия, спускайтесь вниз на лифте, пока не окажетесь в комнате, где и стоит эта замечательная машина. Спускайтесь по лестнице, сверните направо, пройдите между перилами и лестницей, поверните направо и увидите своеобразную платформу с железной оградой. Зайдите на платформу, дерните за рукоятку, и яйцо в целости и сохранности будет загружено в Hydroflot. Теперь войдите в аппарат по трапу, взгляните на контрольную панель, вставьте дискету в компьютер, выберите опцию Load и режим Airplane. Компьютер сообщит, что вы еще не готовы к отлету, необходимо кое-что еще сделать.

Действительно, нужно же ввести координаты полета! Выберите азимут 145 гра-

дусов, затем "нажмите" маленькую звездочку, чтобы подтвердить правильность выбранного курса, и если сделаете все точно, то тут же и взлетите. Если остановитесь на полпути, то значит где-то ошиблись, а если аппарат даже и не взлетит, то наверняка сделали ошибку, и все придется повторить с самого начала. В принципе, погибнуть в этой игре вы не можете, тем не менее, для того, чтобы сэкономить время и не повторять одно и то же много раз, запоминайте игру как можно чаще.

### — Глава 2.

Когда почти долетите до первого острова, кончится топливо. Теперь вам нужно что-то придумать, и если хотите продолжить игру, а не "скакать" перед островом, то выберите режим Sailing, и корабль полетит словно под парусами, а когда остановится, выберите режим подводной лодки, и гидрофлот отправится дальше уже на электрической тяге.

По пути к острову вы нечаянно повредите какой-то корабль, находящийся под водой. Ваша подводная лодка всплывет и пришвартуется у причала. Вылезайте, подойдите к рыбаку, поговорите с ним. Настоение у него просто пакостное, поскольку в результате того, что вы врезались в судно под водой, кит оказался в западне и если его не освободить, то рыболову просто делать нечего. Разговаривать он с вами не хочет до тех пор, пока вы не разберетесь с этой проблемой, так что нужно освободить кита Вилли.

Спускайтесь с причала, войдите в бар в форме старой лодки и здесь обнаружите водолазный шлем, а в мишени для метания дротиков нож. Возьмите его, пройдите мимо ветряной мельницы в ангар, возьмите канистру и что-то вроде гаеч-

ного ключа. Накачайте топливо в канистру, возвращайтесь к ветряной мельнице. Позади нее дерните за рукоятку, обратите внимание на увеличительное стекло на веревке. В результате крылья мельницы начнут вращаться, пройдите в конец причала, присоедините водолазный шлем к шлангу, развернитесь. Обратите внимание на еще одну трубу в конце причала, присоедините к ней найденный вами вентиль (spanner), повернитесь лицом к левой стороне мельницы и увидите колесо, напоминающее шастерню. Крутаните его, в результате воздух начнет поступать в водолазный скафандр, и вы готовы к подводным приключениям.

Подойдите к водолазному шлему, наденьте его и прыгайте в воду. Отыщите попавшего в западню кита, он застрял под огромной сетью. Доставайте нож, отрежьте веревку, которая удерживает сеть возле небольшого столба. Кит теперь свободен, так что смело возвращайтесь на берег, посетите рыбака возле причала, снова поговорите. Теперь у него настроение заметно улучшилось, и поскольку вы освободили кита Вилли, получите от него ключ, а заодно узнаете, что на этом острове уже в 1932 году побывали люди, прилетели на довольно странной машине, но обратно улететь не смогли, поскольку видимо она сломалась, а значит, судя по всему, находятся здесь. Однако, он их не видел.

Возвращайтесь к пляжу, пройдите мимо всех домов, пока не доберетесь до дальнего конца. Здесь увидите лестницу в склоне утеса, поднимитесь по ней к старой хижине, обратите внимание на фотографию на стене, обследуйте (examine) эту хижину, найдете ящик, откройте

его ключом, который получили от рыбака. Здесь найдете дискету, которая поможет вам в дальнейших приключениях.

Поскольку вы еще не видели ту удивительную машину, которую упоминал рыбак, то в голову приходят всякие мысли. Вероятнее всего, она находится под водой. Возвращайтесь к своему Hydroflot, заправьтесь топливом (если встанете перед компьютером и развернетесь, то обнаружите топливный бак слева от яйца). Снова, после заправки развернитесь, выберите опцию Grapple, дерните рукоятку справа от компьютера и увидите, как вылетит захватный крюк на тросе.

Возвращайтесь к причалу, возле которого находится мельница; убедитесь, что в водолазный костюм поступает воздух, наденьте его вновь и спускайтесь под воду. Продвигайтесь вперед, пока не увидите потерпевший аварию самолет. Повернитесь направо и в отдалении обнаружите торчащий из дна большой столб и веревку от вашего захватного крюка. Подойдите поближе и обнаружите старую модель Hydroflot, выпуска 1932 года, лежащую на дне океана.

Подойдите к этому кораблю, прикрепите крюк-захват к двери, возвращайтесь обратно к причалу, выбирайтесь на берег, подойдите к своему Hydroflot, забирайтесь внутрь, дерните рукоятку захватного крюка, и если сделаете все правильно, трос натянется и вырвет дверь поврежденного Hydroflot.

Пройдите к причалу возле ветряной мельницы еще раз, наденьте водолазный шлем, спускайтесь под воду, доберитесь до потерпевшего аварию корабля, пробирайтесь внутрь, поскольку теперь дверь вырвана и забраться туда можно



легко. Осмотрите компьютер и обнаружите координаты 227 градусов, после чего возвращайтесь на свой Hydroflot. Вставьте найденную дискету в компьютер, выберите опцию Load, режим Helicopter, введите новый курс 227 градусов, нажмите маленькую "звездочку", чтобы получить подтверждение; дерните рычаг справа от захватного устройства, и если все сделаете правильно, вы снова стартуете. А когда в очередной раз закончится топливо, перейдите в режим Sailing и доберетесь до нужного вам места. Это Puebla.

### **— Глава 3.**

Выйдите из своей удивительной машины, сверните в первый проход направо и окажетесь в церковном дворе. Встретите старого монаха, он один из близких помощников известного вам профессора, побеседуйте с ним. Он расскажет вам, где найти топливо для вашего Hydroflot (для этого придется заглянуть в здание), а заодно даст ключ, чтобы войти в этот дом. Осмотрите могилу, оказывается здесь покойся Yekaumani, та юная индианка, возлюбленная профессора. Возвращайтесь обратно по проходу, подойдите к ограде, откройте калитку полученным ключом и пройдите, судя по всему, в покинутую деревню. Дойдите до конца улицы и увидите стог сена, в который воткнуты вилы. Как только там окажетесь, кто-то так вам врежет, что потеряете сознание и очнетесь в тюрьме...

Возьмите чашку, осмотрите стены вашей тюрьмы, поймайте жука, накрыв его чашкой; осмотрите дверь и увидите под ней просвет. Взгляните через него и увидите по ту сторону двери бутылку с текилой. Судя по всему, охранник изряд-

но выпил и оставил себе на опохмелку. Засуньте жука в бутылку, дождитесь, когда охранник подойдет, чтобы хлебнуть глоток-другой, и тут же рухнет на землю. Ну а вы возьмите у него ключ и откройте свою камеру.

Пройдите направо, подойдите к припаркованному джипу, возьмите веревку и канистру, затем подойдите к колодцу в центре деревенской площади, привяжите веревку и спускайтесь по ней в колодец. На дне пройдите по проходу до конца мимо статуи у ворот, осмотритесь, возьмите меч, поднимитесь по лестнице и попадете в церковь через исповедальню. Пройдите чуть дальше, снова увидите старого монаха, и он так же, как и старый профессор в маяке, рухнет наземь мертвым после того, как расскажет свою историю. Видимо он выполнил свою миссию.

Продвигайтесь снова вперед, сверните направо, подойдите к священной Библии, перелистайте страницы, пока не обнаружите ключ; развернитесь, взгляните на алтарь и обнаружите небольшой шкафчик. Откройте его своим ключом, возьмите оттуда письмо и очередную дискету. Письмо, как обычно, прочтите.

Возвращайтесь обратно к исповедальне, спуститесь по лестнице, войдите в проход под церковью, подойдите к статуе, достаньте свой меч и стукните им два раза по левой руке статуи. Затем развернитесь, кликните по воротам, и они откроются.

Войдите в тоннель, а когда доберетесь до его конца, понимитесь вверх по лестнице и окажетесь в здании возле кладбища. Выйдите из здания, пройдите через кладбище, возвращайтесь к своему Hydroflot, войдите в него, заправьте топ-

ливом, вставьте дискету в компьютер, выберите режим Glyder и стартуйте. Постарайтесь не врезаться в крокодилов. А когда прибудете к причалу, покиньте ваш замечательный корабль, выйдя с левой стороны, и поднимайтесь вверх по лестнице.

### **Диск 2.**

#### **— Глава 4.**

В коттедже слева ничего интересного, так что можете туда не заглядывать. Пройдите вперед прямо в джунгли и, как только войдете, обратите внимание на огромный серый "булжник" справа от дороги. Это какая-то чудовищная рептилия или что-то в этом роде. Продвигайтесь вперед до конца дороги, пока не увидите еще один коттедж. Здесь обнаружите камеру и канистру с топливом. В принципе, совершенно непонятно, зачем нужна карта, но на всякий случай возьмите ее и возвращайтесь к Hydroflot, правьтесь и стартуйте. В результате этого путешествия окажетесь в реке, где плавает целая куча каких-то чудовищных зверей, напоминающих огромных свиней. Hydroflot автоматически остановится. В принципе, непонятно что делать; попробуйте нажать клаксон. Звучит он довольно глупо, но видимо эти свиньи еще глупее. Тут же уберутся восвояси, то ли испугались, то ли не хотят с вами связываться. Плывите в режиме Sailing по реке, пока не увидите стадо буйволов. Hydroflot автоматически остановится. Попробуйте снова нажать клаксон, но, к сожалению, он уже сломан. Профессор видимо не предусмотрел, что придется частично им пользоваться.

Продолжайте плыть по направлению к буйволам в надежде, что может быть они сами уберутся восвояси. К сожалению,

это не так. Один из этих гигантских быков бросится в атаку и так протаранит ваш Hydroflot, что двигатель тут же и остановится. Что делать? Остается только воспользоваться режимом Grapple и оставшуюся часть пути продвигаться вперед, используя крюк. Прицельтесь в верхнюю часть камня, дерните за рукоятку, крюк зацепится за камень, и Hydroflot двинется вперед. Далее увидите еще два камня. Прицельтесь во второй, зацепитесь, действуйте точно так же и дальше, пока не увидите в воде какой-то плоский темный силуэт. Прицельтесь в него, и когда крюк попадет в этот силуэт, окажется, что это огромный буйвол. Он потащит вас прямо к причалу и уйдет даже немного дальше, а когда, наконец, остановится, выйдите из своего корабля, проследуйте по веревке до буйвола, взгляните на него и в соответствии с курсором, выполните соответствующие действия, кликнув по buffalo.

В панику впадать не следует, погибнуть в этой ситуации вы не можете. Пройдите в джунгли налево, нужно отыскать лук и стрелы. Оружие, конечно, не очень мощное, но в подобной ситуации пригодится все, что угодно. Чтобы долго не рыскать, подойдите к булжнику, на котором сидит розовая бабочка, и обнаружьте это оружие. Теперь возвращайтесь к своему буйволу. Проследовав по веревке, которая все еще находится в воде, приближайтесь к этому огромному быку очень осторожно, а когда встанете перед ним, выстрелите в него из лука. Конечно, из такого смехотворного оружия сбить гигантского быка нельзя, но сумеете оглушить его на несколько минут. Снимаете крюк с его рогов, возвра-

щайтесь к своему Hydroflot, поверните чуть влево, снова используйте крюк, прицелившись в большой камень прямо перед собой. Затем прицельтесь в самый дальний камень, после чего зацепитесь крюком за утес с правой стороны, продвиньтесь в очередной раз вперед и прицельтесь в большие камни возле монстров, напоминающих динозавров. Они на самом деле не опасны, правда сумеют отцепить крюк, зацепившийся за скалы. Выбирайтесь из своего корабля и отправляйтесь на поиски неизвестно чего!

Войдите в проход, поднимитесь на четыре ступеньки, сверните налево и увидите целую стаю жужжащих пчел. Отыщите небольшой деревянный кол, возьмите его и кликните им по большому деревянному пню. Дерево загорится, и дым выгонит пчел из их ульев. Они двинутся по направлению к реке, где и атакуют динозавров, которые уберутся восвояси.

Возвращайтесь к своему Hydroflot и снова воспользуйтесь крюком. Старайтесь целиться в камни прямо перед собой, подтягивайтесь на канате. Иногда, правда, придется цепляться крюком за скалы справа. Продвигайтесь таким образом до тех пор, пока не окажетесь возле черной скалы, слева от Hydroflot. Вдалеке увидите еще один причал, а рядом с ним гору. Теперь вам предстоит очень точно запустить крюк, прицелившись в центр причала и зацепиться за деревья над ним. В случае успеха сможете подтянуть свой корабль в деревню.

### **— Глава 5.**

Возьмите яйцо и выбирайтесь из Hydroflot. Поверните направо, впереди увидите что-то вроде шлюза, на котором сидит змея. Не трогайте ее, сверните

налево, спуститесь по причалу, пока не окажетесь в деревне, где живут аборигены. Осмотрите все вокруг, загляните в каждый домик, старайтесь запомнить что где находится. В коттедже с птицей над входом обнаружите столик, на нем чертеж. Изучите его, взгляните вниз, откройте полку стола и возьмите там дискету номер 4.

В задней части этого коттеджа увидите дверь, ведущую прямо в джунгли. Пройдите через нее, сделав один шаг вперед; затем сделайте три шага вправо и взгляните на землю. Слева увидите пурпурное растение, возьмите его обязательно. Продвигайтесь вниз по дороге, войдите в пещеру, сделайте еще два шага и на земле увидите красного жука. Обязательно поймайте его, затем подойдите к лестнице и поднимайтесь наверх.

Сверните направо, спускайтесь по деревянному мосту, пока не увидите большое поворотное колесо. Понятно, что нужно сделать — повернуть его. А затем возвращайтесь обратно в деревню и войдите в коттедж с соломенной крышей. Осмотритесь и обнаружите очаровательную индианку, сидящую на земле. Подойдите к ней, отдайте ей свое яйцо, и она произнесет слово Овое. Оказывается, у индейцев это слово как раз и обозначает яйцо. Девушка очень простодушна. Оказывается, ей нужны самые разные вещи, в частности, яйцо. Вы его уже отдали, выслушайте внимательно что она попросит, а затем загляните в большую книгу, чтобы понять, что эта девица имеет в виду. Если выслушаете ее внимательно и тщательно просмотрите книги, то поймете, что ей нужно розовое растение (оно, к счастью, у вас уже есть), а еще кокосо-



вый орех и красный жук, которого вы совсем недавно поймали. Проблема в том, где найти кокосовый орех. Один очень важный ингредиент отсутствует: Пройдите через заднюю дверь в джунглях, отыщите несколько кокосовых пальм, сверните чуть правее, осмотрите (examine) пальмы и увидите на одной из них кокосовый орех. Тряхните ее как следует, орех упадет на землю, обязательно возьмите его, сам он ходить не умеет.

Возвращайтесь в деревню, размельчите растение, использовав машину в коттедже слева от лежащего на земле скелета, возьмите горшок с растением, пройдите к коттеджу, у которого над входом наклонный навес из соломы. Здесь обнаружите машинку, с помощью которой из кокосового ореха можно выдавить молочко. Бросьте кокосовый орех в приемное устройство в левой части машины, дождитесь, когда из ореха будет выдавлено молоко, возьмите чашечку с кокосовым молочком. Теперь у вас есть все, что и было нужно юной индианке. Подойдите к ней, отдайте ей растение в горшочке, кокосовое молочко и красного жука. Она начнет какую-то странную ритуальную церемонию с яйцом и вдруг неожиданно исчезнет. Слава Богу, яйцо останется все-таки у вас.

Возвращайтесь к Hydroflot, спрячьте яйцо в безопасное место, пройдите к шлюзу, на котором видели противную змею; попытайтесь схватить ее, но она тут же исчезнет, поскольку индианка играет на какой-то дудочке. Кликните по рукоятке шлюза, и он откроется.

Пройдите в свой Hydroflot, вставьте 4-ю дискету в компьютер, выберите режим Boat и используйте самую правую

рукоятку и поплывете по направлению к скале, на которой установлено подъемное устройство. Корабль снова остановится. Развернитесь и слева позади увидите черную рукоятку, дерните за нее и подниметесь наверх. Снова остановитесь, снова дерните черную рукоятку и так будете путешествовать до тех пор, пока не окажетесь в болоте...

### **— Глава 6.**

Осмотритесь, пройдите мимо своего корабля вперед, пока не увидите коттедж, построенный на высоких деревянных сваях. Подойдите к нему, поднимитесь по лестнице, внимательно осмотрите болото, пока не обнаружите потерянное вами яйцо. Пройдите по бревну справа от коттеджа в болото, возьмите свое яйцо, возвращайтесь обратно к коттеджу, поднимитесь по лестнице, зайдите в домик.

У стены найдете небольшой мешочек. Возьмите его, он вам пригодится. Выйдите из домика, остротритесь и увидите несколько столбов, торчащих из болота, а на них маленькие трубы типа крошечных кларнетов. Подойдите к столбу, используйте самую нижнюю трубу и услышите довольно смешной звук, а вдалеке слева обнаружите смешное животное. Это водный жираф.

Кликните по правой стороне столба, продвигайтесь вперед, пока не увидите лягушку, сидящую на листе лилии. Отсюда вам нужно продвигаться дальше, пока не увидите стаю жужжащих moskitov. Обойдите ее, отыщите дерево, на котором сидит оранжевая бабочка. На самом деле это совсем непросто, но ни в коем случае не сдавайтесь, и, в конце концов, все найдете.

Когда, наконец, вам удастся обнару-

жить это чертово дерево, кликните по левой стороне его и увидите что-то вроде строительных лесов. Здесь также обнаружите еще один стоб с маленькими трубами. Используйте ваш мешочек на нижней трубе, и тут же появятся сразу три водных жирафа. Вскрабкайтесь на одного из них, и он доставит вас к строительным лесам на стволе дерева. Поднимитесь вверх по лестнице, карабкайтесь дальше, пока не увидите узенький веревочный мост. Пройдите по нему до конца, но, конечно, постарайтесь не рухнуть вниз.

### **— Глава 7.**

Теперь вы прибыли на вулканический остров. Прямо перед вами замок, поднимитесь по лестнице, войдите в дверь и побеседуйте с диктатором. Когда-то он был вторым помощником замечательного профессора. Это было давно, в 1932 году. Кстати, диктатор, как только закончит рассказывать свою историю, сразу же и помрет. Впрочем это вас не должно удивлять, а наоборот порадовать, поскольку он как раз собирался пристрелить вас из пистолета. Как только диктатор окачурится, заберите его медали. Ему-то они уже не понадобятся, а вот вам наверняка.

Сверните налево, крутаните колесо. На первый взгляд, казалось бы, ничего не случилось, но услышите где-то внизу низкий звук, значит все сделали правильно. Выйдите из помещения, спуститесь вниз по ступенькам и увидите, что секретный проход в лестничном пролете открыт. Пройдите в него, спуститесь по ступенькам, подойдите к плавильной печи, кликните по крукоятке печи, заложите медали в тигель, и они превратятся в ключ! Возьмите этот ключик, развернитесь, отыщите небольшую нишу, вставьте ключ в замоч-

ную скважину, поверните его несколько раз. Каждый раз, когда будете поворачивать ключ, "сектора" также будут слегка поворачиваться. Необходимо вращать ключ до тех пор, пока все "сектора" не вернутся в свою первоначальную позицию. Затем пройдите к лестнице, ведущей к птице. Вскрабкайтесь по ней и перелетите к кратеру вулкана, где вам предстоит довольно опасная миссия.

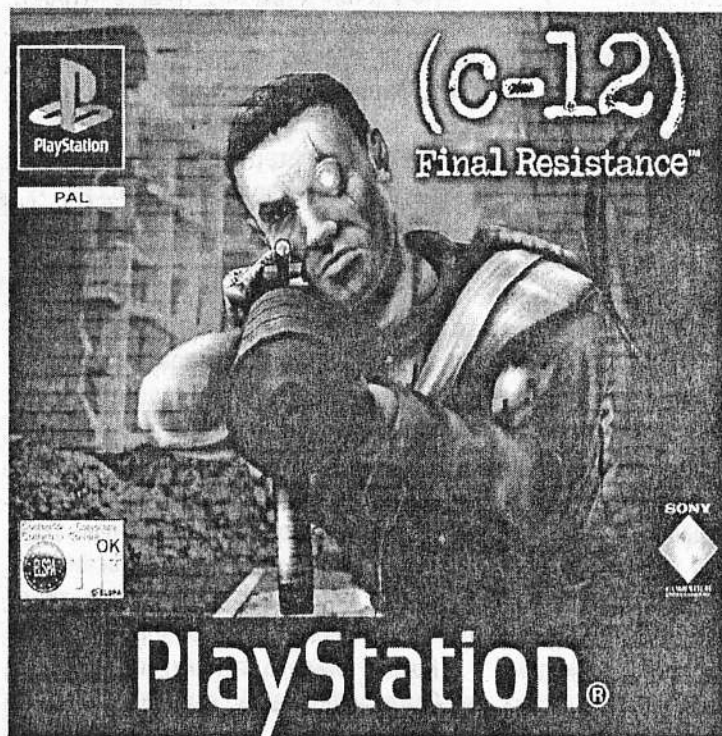
Внимательно осмотрите жерло вулкана, пока не обнаружите пещеру. Сделать это несложно. Вход в нее оранжевого цвета. Войдя в пещеру, увидите трон и на нем роскошный фиолетовый камень, судя по всему, аметист. Вложите яйцо в верхнюю часть трона и увидите что произойдет...

Заберите яйцо, выйдите из пещеры, отыщите мертвую птицу возле вулкана. Сделать это довольно сложно, поскольку птичка совсем крошечная, но если внимательно осмотрите территорию возле пылающей лавы, то тут ее и обнаружите.

Когда найдете птичку, пройдите и отыщите небольшой "выступ" в вулкане над огнедышащей лавой. А в конце этого "выступа" увидите две небольших статуэтки. Подойдите к ним, уложите на них яйцо, а затем сверху положите мертвую птичку, и тут начнутся чудеса. Птицы выскочат из яйца, а значит вы спасли от неминуемой гибели Amerzone и стали настоящим героем.

Игра закончена. Примите наши поздравления!

# ..... C-12: FINAL RESISTANCE ..... .....



Не очень отдаленное будущее. Вы — лейтенант Рили Воган (Riely Vaughan) и добровольно согласились на то, чтобы в Ваше тело были встроены специальные импланты, в результате чего Вы получили сверхчеловеческую силу и можете, таким образом, сразиться с самыми страшными врагами, а значит спасти мир.

Графически игра выполнена довольно прилично, а характер игрового действия напоминает классическую игру Metal Gear Solid. Конечно, Вы с ней знакомы. Надо сказать, что чрезвычайно неприятно, если видеосцена графически оформлена великолепно, а сама игра с точки зрения графики выполнена несколько хуже. Такая

ситуация типична. Однако в этой игре подобного недостатка удалось избежать. Музыка прекрасно соответствует характеру игры, создает соответствующее настроение и когда, например, танк инопланетян вламывается в бункер, то техномузыка, сопровождающая это происшествие, великолепно соответствует моменту.

Как Вы уже догадались, характер игрового действия необычайно напряженный, увлекательный и динамичный. Вы

действуете в мире после страшной ядерной катастрофы. Вообще говоря, непонятно, зачем спасать такой мир, но тем не менее задача такова и гнусных инопланетных пришельцев необходимо ликвидировать. Лабиринты выглядят очень логично, а головоломки не очень трудно разгадать, но при этом у Вас всегда будет чувство, что Вы не знаете как правильно действовать, хотя, в конце-концов, выберете правильное решение. Конечно, лейтенант Воган принял на себя очень ответственную миссию — Спасителя Мира. Хотя безусловно он не ожидал, что превращение его в биокибернетического бойца



будет столь болезненным и сложным, но теперь, когда все позади, он полон решительности спасти мир, а Вы от этого получите огромное наслаждение.

Графика игры может быть оценена в 8/10, музыка 9/10, игровое действие в 9/10 и средний рейтинг 9/10.

**\* Управление.**

Кнопка **X** позволяет вести огонь из главного оружия.

Кнопка **■** — огонь из вторичного (Sub) оружия.

Кнопка **▲** — использование щита.

Кнопка **●** — действие/ползание.

Кнопка **L1** — смена оружия.

Кнопка **R1** — маневрирование в сторону/автоприцеливание.

Кнопка **L2** — Установка положения камеры.

Кнопка **R2** — Перспектива от первого лица/снайперский режим (Sniper Mode) / Осмотр территории (Lock).

Левая кнопка аналогового джойстика (Left Stick) — перемещение персонажа.

Правая кнопка — установка положения камеры.

Кнопка **SELECT** — Inventory (просмотр Вашего "имущества").

Кнопка **Start** — Пауза/Options.

**\* Оружие.**

Оружие в нижеследующем порядке расположено в Вашем меню. Если в описании оружия указана опция Sniper Mode, это значит, что Вы можете переключиться в перспективу от первого лица, прицелиться врагу точно в голову и одним выстрелом завалить инопланетянина. Естественно, что при этом используется как первичное, так и вторичное оружие.

**— Energy Blade.**

Это очень редкое оружие — энергетический меч, который Вы можете получить, если уничтожите элитного инопланетного охранника Elite Aline Gaurd.

Атаки в ближнем бою (Melee Attack).

**Атаки в ближнем бою (Melee Attack).**

Чтобы выполнить одиночный удар таким мечом, нажмите кнопку **X** или же нажмите ее несколько раз, чтобы выполнить целую серию атак.

Очень быстрое мощное и удобное оружие, им прекрасно рубить вражескую "паутину". Оружие ближнего боя. Повреждения относительно небольшие. Переключайтесь на это оружие только в том случае, когда не хотите использовать боеприпасы. Снайперский режим отсутствует.

**Вторичное оружие (Blade Beam — меч-луч).**

Удерживая кнопку **■**, Вы заряжаете свой энергетический луч, а когда отпускаете кнопку **■**, то атакуете врага мощной энергетической молнией.

**— AG-35 Machine Gun.**

Это автомат с подствольным гранатометом. При стрельбе пулями (Bullet Fire) нажмите и удерживайте кнопку **X**, чтобы вести огонь по врагу. Очень скорострельное оружие, расходующее огромное количество боеприпасов. Хорошо использовать на средней или дальней дистанциях. Повреждения, правда, невелики, но зато есть снайперский режим.

**Sub оружие: Grenade (гранатомет).**

Нажмите кнопку **■**, чтобы выпустить гранату из подствольного гранатомета. Используется на средней или дальней дистанции, наносит повреждения среднего уровня.

**— Alien Plasma.**

Это стандартное оружие инопланетных воинов. Чтобы выстрелить из него специальными плазменными энергетическими

скими молниями (Plasma Energy Bolts), нажмите или удерживайте кнопку ✖. Оружие очень скорострельное и точное. Эффективно на средней и дальней дистанциях. Повреждения средние. Присутствует снайперский режим.

**Sub оружие. "Широкая" плазменная молния (Wide Plasma Bolt).**

Удерживая кнопку ■, Вы заряжаете оружие плазменной энергией, и как только опустите кнопку, то тут же выстрелите многочисленными плазменными молниями, которые поразят врагов по широкой дуге.

**— Ion Cannon.**

Довольно редкое вражеское оружие, которое может достаться Вам лишь по счастливой случайности.

**Electrical Beam.**

Удерживайте кнопку ✖ и выстрелите во врага мощной электрической молнией. Оружие скорострельное и очень точное. Прекрасно действует на средней дистанции, повреждения средние, снайперский режим отсутствует.

**Sub оружие. Очередь из электрических молний (Charget Electrical Discharge).**

Удерживая кнопку ■, Вы заряжаете ионную пушку, а когда отпускаете ее, то происходит мощный электрический разряд.

**— XK-50 Laser Cannon.**

Эта лазерная пушка разрабатывалась давным-давно, еще до инопланетного нашествия. В результате получилось чрезвычайно мощное оружие.

**Быстрые лазерные молнии (Rapid Laser Bolts).**

Нажмите и удерживайте кнопку ✖, чтобы выпустить во врага серию лазерных лучей. Очень скорострельное оружие, но расходует, к сожалению, боль-

шое количество боеприпасов. Очень эффективно с дальней дистанции. Вы можете с помощью него взрывать корабли и танки и при этом не получать никаких повреждений. Способно производить мощные разрушения. Имеется также снайперский режим, что очень важно.

**Sub оружие. "Заряженные" лазерные молнии (Charget Laser Bolt).**

Удерживайте кнопку ■, если хотите подзарядить лазерную пушку, а когда опустите кнопку, то выстрелите по врагу мощным лазерным лучом.

**— RV-40 Rocket Launcher.**

Этот ракетомет выпускает во врага специальные самонаводящиеся ракеты, которые идут на цель, и увернуться от них практически невозможно.

Одиночный выстрел ракетой (Single Straight-Line Rocket). Нажмите кнопку ✖, чтобы выпустить ракету во врага. Это очень точное оружие дальнего боя, за просто взрывает корабли и танки, производя страшные разрушения. Ни в коем случае не используйте с ближней дистанции, иначе сами получите повреждения. Присутствует снайперский режим.

**Sub оружие.**

Выпускает сразу несколько самонаводящихся ракет (Multiple Homing Rockets). Нажмите кнопку ■ и сразу 5 ракет будут сами наводиться на 5 различных целей. При этом, правда, требуется большое количество боеприпасов, но зато и разрушения просто замечательные. Естественно, что использовать нужно только с дальней дистанции.

**\* Предметы.**

**— Здоровье (Health).**

Позволяет восстановить половину Вашего здоровья.

**— Пули (Bullets).**

Это то, чем Вы стреляете из своего автомата.

**— "Вражеская" плазма (Alien Plasma).**

Боеприпасы для Вашего плазменного пистолета (plasma gun).

**— Вражеское здоровье (Alien Health).**

Если Вы сумеете соединить два таких "здоровья", то Ваше здоровье будет полностью восстановлено.

**— Вражеские споры (Alien Spores).**

Вражеские споры бывают трех видов, и их можно между собой комбинировать. Соединив желтые (Yellow) и синие (Blue) споры, Вы получаете очень мощную кислоту High potent acid.

При соединении синих (Blue) и красных (Red) спор получается вещество, которое при взаимодействии с кислородом воздуха создает источник света.

Соединив красные (Red) и желтые (Yellow) споры, Вы производите довольно громкий, но практически безвредный взрыв.

**— Вражеский щит (Alien Shield Pack).**

Это, собственно, и есть Ваш щит. Чем больше Вы найдете щитов, тем больше их будет в Вашем распоряжении. Они расходуются только в бою. Сами по себе не пропадают.

**\* Враги.**

Названия врагов и их описание можно узнать удерживая кнопку **R2**, тогда Вы увидите всю необходимую информацию на экране.

**— ALIEN ASSASSIN.**

Это специальное подразделение, так

называемое, Shock Trooper. Вооружены очень мощным плазменным оружием Qual-Fire Plasma Staff.

**— ALIEN COMMANDO.**

Также являются Shock Trooper. Вооружены таким же оружием.

**— ALIEN SCIENTIST.**

Это вражеские ученые, которые способны "колонизировать" и направлять в нужное место мощные потоки энергии.

**— BRUTE.**

Малоизвестные вражеские солдаты, которые, по существу, являются киборгами, созданными в результате специальных экспериментов.

**— CYBORG DRONE.**

Специальный строительный робот (Construction Unit), имеющий мощный сварочный аппарат в руке.

**— COBORG SOLDIER.**

Кибернетическая пехота, вооруженная автоматами.

**— CYBORG SOLDIER.**

Тяжелая кибернетическая пехота, вооруженная ракетами (Rocket Launcher).

**— ATTACK DROID.**

Атакующее подразделение, в плечо у них вмонтирован 12-миллиметровый пулемет.

**— ATTACK DROID.**

Атакующее подразделение, вооруженное мощной энергетической пушкой. Чаще всего они атакуют группами.

**— CYBORG SNIPER.**

Еще один представитель вражеской пехоты, вооружены мощными снайперскими винтовками.

**— ALIEN RTOOPER.**

Пехота, вооруженная плазменными пушечками.



**— SPIDER.**

Малоизвестный представитель инопланетян, созданный в результате кибернетических экспериментов. Судя по всему, очень боится яркого света.

**— TERMIE.**

В общем, это термиты, правда инопланетные.

**\* Подсказки.**

❖ Любые враги, за исключением Brute, могут быть легко уничтожены выстрелами из автомата и даже одиночными выстрелами, если Вы попадете точно в голову, нажав кнопку **R2**.

❖ Каждый раз, входя в какое-нибудь помещение, используйте кнопку **R2**, чтобы осмотреть его и выяснить, есть ли здесь враги.

❖ Если Вы используете Dualshock Controller, то можете компенсировать недостаточно эффективный показ камеры, используя кнопку **R3**.

❖ Обратите внимание на функционирование Вашего инфракрасного глаза (BIPS), который позволяет Вам автоматически прицеливаться в ближайшего врага.

❖ Почаще запоминайте игру, чтобы Вам не пришлось начинать все сначала.

❖ Обязательно используйте щит только тогда, когда это Вам совершенно необходимо. Здесь не очень много генераторов Alien Shield generators, поэтому щиты в большом дефиците.

❖ Если Вам нужно столкнуть или отодвинуть какой-нибудь ящик или нажать кнопку, переключитесь на первичное оружие (Blade), тогда не будете без необходимости тратить боеприпасы и отлично справитесь с заданием.

❖ В опасных и темных местах продвигайтесь ползком (нажимая кнопку

●), тогда у врагов будет меньше шансов поразить Вас.

❖ Когда находите какое-нибудь новое оружие, используйте его (чтобы прибить нескольких врагов) до тех пор, пока не освоите вторичное оружие.

❖ Соберите как можно больше вражеских спор. Они тут же появляются снова, после того, как Вы их возьмете. Они могут оказать Вам большую помощь по ходу игры.

❖ Если хотите узнать, что Вас поджидает впереди, то выполните как бы тестовый "заход". Запомнив игру, пройдите вперед и даже если погибнете, то сможете начать все с предыдущего пункта отгрузки, но на этот раз будете действовать уже правильно и тогда, избежав ошибок, сможете быстрее и без особых проблем пройти даже самые сложные участки. Однако понятно, что это требует терпения, но себя оправдывает.

❖ Не старайтесь как можно быстрее закончить игру. Действуйте осмотрительно, последовательно. Игра, на самом деле, не чересчур сложная, но Вам придется очень нелегко, если останетесь без щитов и боеприпасов, так что не изображайте из себя Арнольда Швацнегера, тем более, что количество боеприпасов очень ограничено.

❖ Когда встречаете мины, бегите как можно быстрее, но если у Вас есть щиты, то мины не так уж и опасны.

❖ Если взбираетесь по леснице, не забудьте активировать щиты, тогда враги не смогут Вас уничтожить, хотя в этот момент Вы находитесь в довольно уязвимой позиции.

❖ Если Вы заблудились и не знаете что делать, загляните на свою карту Мар или прочтите соответствующие разъяс-

нения в Comms.

❖ Когда проходите через мины, Вы можете сделать это довольно безопасно, если удерживаете кнопку **R2**. Это займет много времени, но зато сэкономит Вам драгоценное здоровье.

## ПРОХОЖДЕНИЕ.

### — Миссия 1.

*Цели миссии:*

*Обнаружить вражескую заставу и отыскать потерявшийся патрель.*

*Восстановить энергоснабжение железнодорожной станции.*

*Помочь раненому солдату.*

*Отыскать взрывчатку и детонатор.*

*Уничтожить блок, перекрывающий доступ к вражеской заставе.*

*Освободить гражданских лиц.*

*Освободить Ресеп 1.*

*Уничтожить всех врагов на заставе.*

После того, как десантный корабль высадит Вас, следуйте по дороге, пока не подойдете к большой двери, которую проломают двое врагов. Уничтожьте их, используя Ваш меч, войдите в здание, из которого они выскочили. Здесь обнаружите автомат Machine Gun, возьмите его, выйдите в дверь и двигайтесь дальше по дороге, пока не увидите видеосцену, из которой узнаете, что коммуникационная башня была уничтожена, и дорога направо перекрыта. Сверните налево, уничтожьте встреченных врагов, следуйте дальше по дороге, прикончите еще одного врага, которого встретите, возьмите патроны, которые он обронит. Войдите в центральную станцию (Central Station) направо, ликвидируйте врага прямо перед собой и еще двоих вверх

на карнизах. Выслушайте внимательно послание, используйте пункт отгрузки в другой стороне комнаты, сверните налево и затем выйдите наружу к поезду монорельсовой дороги. Не забудьте взять щит. Пройдите назад в центральную часть железнодорожной станции, сверните налево, подтолкните ящик так, чтобы он оказался прямо под лестницей, взберитесь по лестнице наверх, пройдите до конца перехода, и он тут же обрушится. Спрыгните вниз, сверните направо, расстреляйте чужого, возьмите патроны, нажмите обе кнопки на генераторе, чтобы восстановить энергоснабжение станции. Возвращайтесь обратно по переходу, но перед этим расстреляйте распределительную коробку (junction box), которая электрофицирует этот переход. Возвращайтесь обратно к монорельсовой дороге и войдите в вагон. Во время путешествия используйте свой щит, чтобы Вас не ошпарило паром.

Когда прибудете на место, поговорите с раненым солдатом. Необходимо найти аптечку Medibox, чтобы помочь ему. Выйдите в дверь, переберитесь через упавшие локеры, расстреляйте чужих, встретившихся по пути, пройдите вниз по коридору, сверните налево в конце, прикончите еще одного чужого и возьмите ключ-карту. Пройдите в комнату по другую сторону стола, возьмите аптечку Medibox, отнесите ее обратно к солдату, и он Вам в знак благодарности даст ключ-карту (keycard).

Возвращайтесь в комнату, где Вы получили первую ключ-карту и откройте дверь карточкой, полученной от солдата. Пройдите в нее, возьмите здоровье и патроны, а теперь используйте другую

ключ-карту, чтобы нейтрализовать вражеское силовое поле. Расстреляйте вражеского робота-наблюдателя (Alien Surveillance Droid (ASD) и еще парочку чужих, а затем воспользуйтесь пунктом отгрузки. Взберитесь вверх по лестнице в конце коридора, расстреляйте врагов, засевших внизу, затем спуститесь по лестнице и снова запомните игру.

Развернитесь и увидите скованные цепью ворота. Вам предстоит выполнить очередную цель: освободить гражданских лиц. Немедленно расстреляйте всех чужих, а затем внимательно выслушайте послание, которое получите. Порубайте своим мечом вражеский "коралл", прикрывающий доступ к лестнице, взберитесь наверх к оружейной башне. Расстреляйте врагов, а затем возьмите ключ-карту. Используя оружейную башню, перебейте всех врагов, которые появятся внизу, а затем спрыгните и возьмите еще одну ключ-карту. Используйте свой меч, чтобы пробиться через вражеские "кораллы", прикрывающие доступ к двери, а затем отойдите от нее ключом-картой. Вырубите силовое поле, используя вражескую ключ-карту, и освобожденные гражданские лица в знак благодарности дадут Вам взрывчатку.

Выйдите из помещения, запомните игру, спуститесь вниз по дороге, уничтожая по пути всех встречных врагов, сверните налево и пройдите на парковку. Уничтожьте чужих и увидите Recon 1 за силовым полем. Пройдите туда, на стене увидите букву "А" и тут же через дверь на Вас набросятся несколько врагов. Ликвидируйте их как можно быстрее, выйдите через выход, спуститесь вниз по ступенькам и в самом низу прикончите чужого.

Возьмите ключ-карту, затем нажмите на кнопку и поднимайтесь вверх по склону. Если Вас засекут вражеские роботы-наблюдатели, то силовое поле снова будет включено, так что старайтесь не попадаться им на глаза. Когда увидите какие-нибудь скалы, на которые сможете взобраться, поднимитесь на них и окажетесь на самом вершине, а это выигрышная позиция. Воспользуйтесь вражеской ключ-картой, вставьте ее в устройство доступа и тогда сможете освободить Recon 1, а они в награду дадут Вам детонатор.

Выйдите из парковки, вернитесь к пункту отгрузки, используйте взрывчатку, чтобы уничтожить блок. Теперь Вам предстоит встреча с боссом. Это мощный вражеский танк, вооруженный ракетами. Лучше всего немедленно достать щит и со всей мочи бежать к оружейной башне и из этого орудия уничтожить врага.

#### **— Миссия 2.**

##### *Цели миссии:*

*Проводить солдат в целостности и сохранности к оружейному складу.*

*Войти в бункер и отыскать imrant генерала Хаммонда (Hammond).*

*Привести в порядок спутниковую тарелку, чтобы можно было послать сигнал самоуничтожения.*

*Встретиться с Гришамом (Grisham) и Картером (Carter) в главной контрольной зоне.*

*Разобраться с силовыми кабелями и восстановить энергоснабжение бункера.*

Следуйте за солдатами и уничтожайте всех врагов, которых только встретите. Затем солдаты остановятся и будут



ждать когда Вы очистите путь, уничтожив всех врагов, затем двинутся дальше. Когда доберетесь до конца прохода, солдаты покинут Вас, а Вы зайдете в оружейный склад, найдете там здоровье и ракетомет (Rocket Launcher). Затем выйдете из склада и пройдите к двери, которая открывается ключом-картой. Выйдите из нее направо и постарайтесь перебраться через разрушенный мост. Когда окажетесь на другой стороне, оружейная башня начнет обстреливать Вас. Немедленно спрыгните вниз, перебейте всех врагов, затем взберитесь вверх по блокам, чтобы добраться до другой оружейной башни и из нее расстреляйте вражескую оружейную башню. Тут же появится довольно грозный танк, но из оружейной башни Вы ликвидируете его без проблем. Спрыгните вниз, пройдите ко входу в бункер, введите цветовой код, который увидите на ключ-карте, войдите в бункер, запомните игру, пройдите вниз по тоннелю, уничтожая всех врагов, которых только встретите. Когда подойдете к лазерным системам безопасности, пробегите мимо них так, чтобы ни в коем случае не дотронуться до лучей, иначе дверь захлопнется, а пол станет электрифицированным. Благополучно миновав это сложное место, войдите в следующую комнату, ликвидируйте врагов, а затем увидите как вражеский танк проломится сквозь стену. Немедленно перебежите в небольшую комнату с окном и используйте управление оружейной башней, чтобы уничтожить могучего врага.

Будьте осторожны, внимательно следите за врагами, когда стреляете из пушки. Позиция Ваша уязвима, и враги могут доставить Вам массу неприятно-

стей. Как только танк будет уничтожен, выйдите из маленькой комнаты, перебейте еще нескольких врагов, просмотрите видеосцену, из которой узнаете, что враги замышляют что-то недоброе, как это и положено. Выйдите через единственную открытую дверь, сохраните игру в маленькой комнате слева и обязательно запишите координаты на стене. Это **297**.

Затем войдите в лифт. Это, на самом деле, следующая дверь вдоль по коридору, и если Вы попытаетесь использовать спутниковую тарелку, то она не сработает, поскольку Вы еще не ввели нужные координаты. Поэтому спуститесь вниз по лестнице, перебейте нескольких врагов, и когда подойдете к управляющему терминалу, то увидите, что он тоже не в порядке. Введите уже известные Вам цифры вначале слева, затем справа и, наконец, в середине. После этого возвращайтесь наверх и активируйте спутниковую тарелку.

Вернитесь обратно в ангар, сверните налево, войдите в очередной лифт и окажетесь в медицинском центре. Пройдите по коридору направо, сверните в конце его вправо и войдете в медицинскую лабораторию. Тут же сверните налево, войдите в просмотровую комнату, возьмите патроны и ключ от кладовки (Storeroom Key). Возвращайтесь обратно к месту старта, откройте ключом дверь, возьмите щит и вражеское здоровье Alien Health 2, затем выйдите в другой коридор и идите прямо, пока не окажетесь в комнате с несколькими кроватями. Возьмите ключ от кладовки в Storeroom Key в углу, откройте им дверь, возьмите здоровье, а затем возвращайтесь обратно в комнату

с пересечением дорог. Здесь сверните налево, а когда окажетесь в комнате с двумя ящиками и двумя роботами из службы безопасности, немедленно сдвиньте ящики прямо к двери лифта, чтобы перекрыть путь роботам. Войдите в криогенную лабораторию Cryolab, поговорите с солдатами, затем вырубите два специальных бокса, которые не освещены, возьмите Cryotube, отнесите его в медицинскую лабораторию и вставьте в действующий бокс, затем нажмите кнопку. Возвращайтесь в криогенную лабораторию, снова поговорите с солдатами, и они дадут Вам ключ-карту.

Возвращайтесь к пересечению дорог, откройте полученной ключ-картой дверь и войдите внутрь. Возьмите здоровье, сохраните игру в пункте отгрузки, расстреляйте всех врагов, воспользуйтесь лестницей и бегите дальше мимо лазера службы безопасности в следующую комнату. Свернув налево, Вы обнаружите комнату, в которой находятся силовые кабели, с ними нужно как можно быстрее разобраться. В противном случае, ничего не получится. Сделав дело, быстро выбегите из комнаты с кабелями, запомните игру в появившемся пункте отгрузки, затем выйдите через дверь в конце коридора.

Расстреляйте врагов, а затем уничтожьте силовые реле электрического поля. Выйдите в следующую комнату, перебейте врагов, просмотрите видеосцену, в которой Гришам сообщит Вам, что нужно использовать Implant, вставив его в консоль, находящуюся за стеклом. Теперь у Вас ровно 2 минуты, чтобы вернуться обратно в комнату с лестницей и выбраться через дверь ангара.

— Миссия 3.

*Цели миссии:*

*Пробраться через город и встретиться с Картером.*

*Заправить грузовик и помочь участникам сопротивления, попавшим в трудную ситуацию.*

*Использовать мобильные конструкционные блоки и отремонтировать сломанный мост.*

*Уничтожить вражеского летуна, чтобы он не смог повредить Ваш грузовик.*

*Обезвредить вражеские орудиные башни, прикрывающие огнем зону моста.*

*Выбрать наилучший метод, как разделаться с вражеской обороной.*

*Пробраться через город и встретиться с Картером.*

*Найти, а затем ввести код, чтобы перезапустить главный компьютер.*

*Встретиться с Картером в цокольном помещении здания и получить ценные указания.*

*Ворваться во вражескую крепость и обнаружить иноплазменный источник энергии.*

*Встретиться с солдатом сопротивления во втором башенном блоке.*

*Уничтожить атакующего вражеского летуна.*

*Отключить электроснабжение в здании, чтобы пробраться мимо электрических кабелей, а затем, воспользовавшись краном, перебраться через стену.*

*Разделаться с врагами, вынести источник вражеской энергии, поставить его на конвейер и вывести из здания.*

*Уничтожить главную дверь, чтобы безопасно выбраться из двора.*

*Встретиться с Картером.*

*Перебить всех атакующих врагов и обеспечить безопасность источника энергии.*

Сверните налево, пройдите вниз по улице. Остерегайтесь врагов, вооруженных ракетами, и когда доберетесь в здание, перед которым установлены две камеры, войдите внутрь и увидите солдат, которым необходима Ваша помощь. Возьмите немедленно Battery Pack, пройдите через проломленную дверь и увидите грузовик. Ликвидируйте всех роботов, затем затолкайте грузовик на платформу и используйте аккумулятор Battery Pack. Затем вернитесь к солдатам, они поблагодарят Вас, но тут же напомнят, что грузовик необходимо заправить.

Снова выйдите наружу, и тут Вас атакует вражеский летун. Сбейте его из своего ракетомета, затем подбегите к разрушенному мосту, уворачиваясь от огня орудийных башен. Спрыгните вниз, сбежите в нижнюю часть экрана, поднимитесь по лестнице справа, пробежите через дверь, прикончите врага, управляющего орудийной башней. Затем быстро перебежите к другому дверному проходу и прикончите врага, который засел за другой пушкой. Спрыгните вниз в зону под мостом, затолкайте ящик в самый низ, чтобы он оказался возле другого ящика, затем вернитесь обратно в нижнюю часть экрана, взберитесь по лестнице слева, избежите навстречу воротам, возьмите канистру с топливом Fuel Can (если Вы хотите открыть ворота по каким-то причинам, то ключ найдете под склоном, на который Вы заталкивали

грузовик, при этом нужно нажать кнопку, чтобы поднять его).

Возвращайтесь обратно, задвиньте ящик в канаву, затем затолкайте его вверх к другим ящикам, чтобы образовалось нечто вроде моста. Вернитесь к грузовику, заправьте его топливом, поговорите с солдатами, а затем следуйте по дорожке, по которой поедет грузовик.

Избежите вверх по лестнице и постарайтесь, чтобы Вас не засекли камеры системы безопасности. Запомните игру в пункте отгрузки, затем снова спуститесь вниз, проберитесь через отверстие в стене, подвиньте ящик в стене и проберитесь в вентиляционную шахту. Двигайтесь влево, спрыгните в следующую комнату, как только представится возможность. Возьмите желтые и синие вражеские споры, снова заберитесь в шахту и возвращайтесь обратно тем же путем, что и пришли, пока не окажетесь возле поворота направо. Воспользуйтесь им, и когда окажетесь возле проволочной сетки, скомбинируйте желтую и синюю споры, чтобы кислота разъела эту сетку.

Спрыгните в образовавшееся отверстие, возьмите ключ от лифта (Lift Key), затем затолкайте ящик поближе к трубе и заберитесь в нее. Ползите по этой трубе, а затем спрыгните в следующую комнату, перебейте врагов, откройте дверь и окажетесь снова у главного входа. Пройдите к лифту между двумя лестницами, откройте дверь ключом, сверните налево. Выйдя из лифта, войдите в комнату в конце коридора, возьмите коды Mall Override Codes, возвращайтесь обратно в коридор, пройдите через следующую дверь и встретите техника Mall Technician, который даст вам ключ-карту



от всех замков Master Keycard. Вернитесь обратно наверх в лифте, пройдите через комнату с приподнятой круглой секцией, проползите обратно через вентиляционную трубу в предыдущую комнату и с помощью ключа-карты вырубите силовое поле. Введите цветовой код с этой карты в консоль и быстро покиньте комнату. В противном случае, Вы начнете резко терять собственную энергию, поскольку здесь ужасно холодно. Возвращайтесь обратно к главному входу и выйдете через него.

Расстреляйте врагов, отыщите кран, а затем своим мечом уничтожьте вражеские "кораллы", прикрывающие вход. Войдите в здание, затем спуститесь вниз по лестнице и встретите, наконец, Картера, который даст Вам специальный ключ Staircase Key. Возвращайтесь обратно на первый этаж, откройте ключом дверь, поднимитесь вверх по лестнице, запустите кран и установите его на одной линии с дверью справа. Затем перейдите во вторую комнату, возьмите "вражеское" здоровье Alien Health, задвиньте ящик на кран так, чтобы Вы могли забраться на платформу, а оттуда на лестницу. Отыщите вражеское "Здоровье 2" внутри комнаты, а затем прыгните через отверстие. Передвиньте кран так, чтобы он оказался перед левой дверью, заберитесь наверх на платформочку, оттуда взберитесь по лестнице, прикончите врага в комнате, а затем взберитесь вверх по ступенькам.

Возьмите ракеты и тут же разделайтесь с очередным вражеским летуном, и как только справитесь с этим, по обломкам рухнувшей крыши взберитесь на самый верх. Пройдите через обрушившуюся

башню и доберетесь до следующего здания. Спрыгните вниз в отверстие, спуститесь по лестнице, поговорите с солдатом, выйдите через дверь, сверните за угол, запомните игру в пункте отгрузки. Затем возвращайтесь туда, где находился солдат, спуститесь по лестнице, затолкайте ящик в воду и взберитесь на него, прыгните с ящика, активируйте выключатель, чтобы вырубить электричество, снова возвращайтесь к солдатам и пройдите через то место, где находятся электрические провода. После этого солдат активирует кран.

Приземлившись в комнате, немедленно расстреляйте врага и выйдите наружу. Обратите внимание на пушку, встроенную в стену. Ликвидируйте ее немедленно и спуститесь к воротам. Если Вас засечет камера системы безопасности, то тут же набросятся атакующие роботы. Тем не менее, доберитесь до ворот, прикончите чужого, который пройдет через ворота, возьмите его ключ Gate Key, откройте им ворота, пройдите и увидите пару ящиков и четыре очень мощных "паровых" цилиндра. Сдвиньте левый ящик так, чтобы он оказался перед первым цилиндром. Затем сдвиньте правый ящик прямо на второй паровой цилиндр и задвиньте его так, чтобы он оказался напротив "выхлопного" ящика. Затем подтащите правый ящик к третьему цилиндру и задвиньте его к выхлопному отверстию. Затем подтащите второй ящик прямо к последнему цилиндру и задвиньте его на выхлопное отверстие. Теперь Вы сможете продвигаться дальше. Как только враг откроет ворота, прикончите его и пройдите через них. Сверните за угол и обязательно

уничтожьте встроенную в стену пушечку, затем пройдите в открытую зону и получите послание. Вас предупредят о том, что впереди находятся мины. Перейдите в перспективу от первого лица, чтобы лучше видеть мины, и осторожно двигайтесь вперед. Останавливайтесь как можно чаще, чтобы убедиться, что мин поблизости нет. Подойдите к ящикам, взберитесь на них, пройдите на другую сторону. Уничтожьте всех врагов, пробежите мимо вражеского корабля и дальше вверх по лестнице. Проскочите в дверь направо, нажмите кнопку, а затем прыгните из окна и выскочите через открытую дверь.

Запомните игру в пункте отгрузки, поднимитесь вверх по ступеням, заберите в лифт, нажмите кнопку и пройдите через воздушный тамбур (airlock). Включите лазеры, сдвиньте один из блоков так, чтобы направить лазер на структуру, внутри которой находится оранжевый блок. Стекло разлетится вдребезги, и Вы сможете вытащить наружу этот блок и установить его на ленте-транспортере в задней части комнаты.

Пройдите через теперь открытую дверь, возьмите лазерную пушечку Laser Cannon, а также детонатор Detonation Pack и еще кое-какие полезные предметы. Запомните игру, возвращайтесь обратно в комнату с лазерами, снова пройдите через "воздушный тамбур", заберите в лифт. Выйдя из него, проследуйте по коридору направо, а затем используйте детонатор, чтобы вскрыть с его помощью главную дверь. Пройдя через нее, перебежите через улицу, запомните игру в пункте отгрузки, сверните налево и следуйте по дороге, уничтожая по пути

всех встретившихся врагов. Спускаясь вниз по дороге, собирайте щиты, которые Вы наверняка обнаружите, если будете внимательны. Затем сверните налево и просмотрите симпатичную видеосцену. После ее завершения немедленно сбейте вражеского летуна, поскольку это самая большая угроза Вашей собственной безопасности, но что значительно важнее; он может повредить похищенный Вами вражеский источник энергии. Расправившись с этим летуном, прикончите всех остальных врагов.

#### — Миссия 4.

##### *Цели миссии:*

*Использовать подземную железную дорогу, чтобы добраться до вражеского транспортного терминала.*

*Выяснить что случилось с пропавшим подразделением повстанцев и возобновить снабжение электричеством железной дороги.*

*Ворваться в здание вражеского конверсионного центра и отыскать доктора Картера. Освободить доктора Картера и благополучно удрать из вражеской научной лаборатории.*

Спускайтесь в тоннель, расстреляйте роботов, отыщите ключ Service Door Key, пройдите через служебную дверь и встретите солдата. Не задерживайтесь, выйдите через следующую дверь, соберите полезные предметы, спуститесь вниз по лестнице, прыгните на железнодорожные рельсы и пройдите направо. Взберитесь на платформу слева. Как только к ней подойдете, уничтожьте паука, прыгните вниз в заднюю часть комнаты. Соберите вражеские споры, затем выберите из помещения, поднимитесь

по лестнице, отыщите гранаты, а затем и синий регулятор (Blue Regulator), он находится под лестницей. Вернитесь обратно, сверните направо на железнодорожные рельсы и сделайте правый поворот. Расстреляйте паука, поднимитесь по ступенькам, соберите споры, предметы, а также черный регулятор (Black Regulator). Теперь возвращайтесь обратно вниз по рельсам и сверните налево в конце.

Когда доберетесь до перекрестка C junction, сверните налево, взберитесь на платформу, отыщите зеленый регулятор Green Regulator, войдите в комнату справа, перебейте пауков и не забудьте захватить батарею (Battery Pack). Выйдите из комнаты по другую сторону рельсов, ликвидируйте паука, возьмите красный регулятор (Red Regulator) с моста справа, а затем взберитесь по лестнице, где найдете вражеские споры. После этого можно снова вернуться к рельсам и двигаться вперед.

Когда доберетесь до перекрестка Junction A, сверните направо, возьмите ключ-карту Power Room Keycard, воспользуйтесь пунктом отгрузки, а также используйте ранее найденный аккумулятор Battery Pack и ключ-карту, чтобы открыть дверь. Как только войдете, взгляните налево и обнаружите ключ-карту Points Room Keycard. Взберитесь по лестнице, вставьте найденные Вами регуляторы в соответствующие по цвету "порты", нажмите кнопки на панели в следующем порядке: 2-я, 3-я, 4-я, 1-я и восстановите энергоснабжение подземки. Учтите, что при этом к рельсам будет подведено электричество, поэтому идти по ним нельзя, придется воспользоваться грузовой вагонеткой, чтобы отпра-

виться в комнату Points Room.

Как только подъедете к ней, воспользуйтесь ключ-картой, чтобы открыть дверь и установить "стрелки" в нужное положение, для чего придется слегка поработать головой. Затем возвращайтесь обратно на вагонетке прямо к месту старта. По пути можно заглянуть в комнату возле старта, которая ранее была недоступна. Она находится напротив той комнаты, где Вы нашли синий регулятор. Не пожалейте времени и найдете там вражеский плазменный пистолет (Alien Plasma Gun). Когда, наконец, доберетесь до конца, покиньте вагонетку, солдат откроет Вам дверь, и Вы сможете пересечь в другую вагонетку и отправиться вперед.

Расстреляйте охранников, избежите вверх по лестнице, переберитесь через мост, спуститесь с другой стороны, пройдите во вход слева, поднимитесь по лестнице и проскочите в дверь прямо перед собой. Немедленно расстреляйте врагов, возьмите Red Security Bolt и вставьте его в соответствующее место в консоли. Затем нажмите кнопку на панели справа от консоли, при этом обратите внимание, что специальные отметки на панели соответствуют аналогичным отметкам на ящиках. Теперь придется разобраться с довольно сложной головоломкой. Отправляйтесь в конвейеру, нажмите кнопку и в результате следующий ящик не будет заполняться, останется пустым, и Вы тогда сможете спрятаться в нем, но убедитесь только, что отметки на ящике обязательно должны соответствовать отметкам на той панели, на которой Вы нажимали кнопку. Как только пустой ящик отправится вниз, возвращайтесь в главное складское помеще-



ние, подойдите к концевому, имеющему те же самые отметки, и прыгните в пустой ящик.

Проехав некоторое расстояние, выберите из ящика, запомните игру, затем как можно быстрее подбегите к "борту" вражеского корабля и нажмите кнопку. Тут же возле Вас опустится лифт. Нажмите кнопку еще раз, подбегите к лифту прежде, чем он успеет подняться вверх, тогда попадете прямо внутрь корабля.

Бегите вокруг контейнеров к дверному проходу на другую сторону, войдите в него, сверните налево, взберитесь по лестнице, ухватитесь за край ближайшего ящика и прыгните на штабель ящиков прежде, чем ящик проскочит в отверстие. Теперь Вам предстоит ухватиться за край следующего ящика, который "выедет" из отверстия возле Вас, и прокатиться на нем до следующего штабеля и соскочить прежде, чем он "нырнет" в отверстие. Затем пройдите к следующему проходу-коридору, ухватитесь за край ящика, когда он появится, и езжайте на нем на другую сторону комнаты. Спрыгните влево, прямо на штабель ящиков, пройдите до конца этого ряда и ухватитесь за край следующего ящика. Теперь Вам нужно перебраться на следующий ряд и уцепиться за край ящика, движущегося вправо. Отпустите его, как только окажется на платформе, и пройдите через дверь.

Спрыгните вниз на пол, возьмите синие вражеские споры из ящика возле себя, а в соседнем ящике обнаружите желтые вражеские споры. Кроме того, в контейнере в конце помещения находятся и красные вражеские споры.

Теперь в Вашем распоряжении все три

вида спор. Можете смело подойти к ограде, использовать желтые и синие споры, чтобы приготовить мощную кислоту, с помощью которой запросто растворите железную решетку и сможете пройти в образовавшееся отверстие. Однако будьте осторожны, кругом здесь много мин. Используйте перспективу от первого лица, чтобы обнаружить безопасную дорожку. Переберитесь через ограду в конце минного поля, расстреляйте врага и прыгните со стены. Пройдите направо и, как только появятся из двери двое врагов, немедленно расстреляйте их и возьмите Cyan Security Bolt. Этот болт позволит Вам войти в дверь, из которой только что вышли враги. Однако значительно более легкий маршрут совсем другой. Заберитесь в ящик и езжайте в нем прямо через отверстие в стене. Расстреляйте всех чужих, который встретятся по пути, возьмите ключ-карту (Alien Keycard), а затем с помощью ее вырубите силовое поле. Взберитесь вверх по лестнице, постарайтесь чтобы Вас не шандарахнуло током и прыгните с другой стороны. Нажмите кнопку, чтобы отключить конвейер, а заодно и силовое поле.

Возвращайтесь обратно, воспользуйтесь ящиком, чтобы забраться на верхний карниз. Пройдите к любой стороне огороженной территории, расстреляйте врагов через просветы в изгороди. Затем прыгните вниз, возьмите вражескую ключ-карту Alien Keycard, выберите наверх, вернитесь в предыдущую комнату и с помощью найденной ключ-карты отключите силовое поле. Пробежите через него, сохраните игру в пункте отгрузки, перебейте врагов, воспользуйтесь проходом вправо и окажетесь в

комнате с тремя лазерами. Дождитесь пока каждый лазер прекратит испускать лучи, а затем бегите мимо них, нажмите кнопку в конце и проскочите в дверь.

Расстреляйте врага, пройдите в следующую комнату, в которой увидите еще несколько машин, мимо которых нужно промчаться. В конце этой комнаты нажмите кнопку, чтобы остановить вражеский конвейер. Теперь Вам нужно заняться стрелами-манипуляторами и использовать их возможности. Вернитесь к средней стреле, которая больше всего напоминает механическую руку, взберитесь на самый верх этой "руки", пройдите через отверстие в стене, проползите немного вперед, сверните направо, расстреляйте врагов, прыгните в комнату и подойдите к управляющей консоли (Power Regulation Consol). Толкните довольно изношенный силовой регулятор прямо в дверной проход, нажмите правую стрелку-кнопочку, чтобы рука-манипулятор продвинулась как можно дальше, а после этого нажмите среднюю кнопку. В результате Вы переместите этот регулятор до самого конца налево, а сами вернетесь в вентиляционную трубу и ударите из конверсионного центра тем же путем, которым пришли.

Силовое поле перед дверью теперь отсутствует, так что смело идите вперед, перебегите в следующую комнату, нажмите все кнопки, чтобы опустошить огромные емкости, и пройдите, как Христос по-суху, через среднюю. Сверните в тоннель направо, прыгните в комнату внизу, перестреляйте врагов, возьмите зеленый Green Security Bolt, вставьте его в зеленый слот, затем взберитесь вверх по лестнице и выйдите через отверстие.

Спрыгните на пол, воспользуйтесь пунктом отгрузки, затем лифтами, чтобы доставить ящик поближе к лестнице, тогда Вы сможете воспользоваться ими. Итак, взберитесь вверх по самой дальней лестнице от лифта туда, где находятся еще две лесницы, пройдите через проход, расстреляйте врагов, прыгните вниз, возьмите красный Red Security Bolt, поднимитесь обратно вверх по лестнице и возвращайтесь в последнюю комнату.

Теперь предстоит забраться по лестнице в другой стороне комнаты и пройти, соответственно, через другое отверстие. Безжалостно уничтожьте всех врагов, прыгните вниз, отыщите желтый Yellow Security Bolt, возвращайтесь в главную комнату и воспользуйтесь ящиком, чтобы взобраться вверх по лестнице в то место, где Вы впервые вошли в эту комнату.

Вернувшись в комнату, Вы увидите несколько слотов, куда нужно вставить Security Bolt соответствующего цвета. Дверь справа теперь открыта, так что можете выйти, прикончить нескольких врагов слева и справа, найти красный Red Security Bolt, отыскать "подвижный" ящик, взобраться на него и достичь вентиляционного отверстия. Пройдите по вентиляционной шахте, пока не сможете прыгнуть вниз, перебейте врагов, отыщите синий Blue Security Bolt и вражескую ключ-карту Alien Keycard. С помощью этой карты Вы можете отключить силовое поле и вернуться к ящику. Тащите его в другой конец улицы, где увидите лестницу. Подвиньте ящик к ней, взберитесь на ящик и оттуда на лестницу. Когда поднимитесь на самый верх, обнаружите кое-какие очень полезные предметы. В этой комнате находится также пункт от-

грузки, запомните игру, используйте здесь же Blue Security Bolt и не забудьте захватить его с собой, когда покинете комнату. Перейдите в следующую зону и используйте красный и синий "засовы" (Bolts) на двери, чтобы открыть ее, пройдите дальше через следующую дверь прямо перед собой, увернитесь от очень опасного манипулятора, спрятавшись за каким-нибудь укрытием, сделайте несколько выстрелов, затем увернитесь от другого манипулятора (это будет немного полегче) и постарайтесь уничтожить хотя бы один из них. Перейдите в перспективу от первого лица и выстрелите в бочку, в которой какое-то взрывчатое вещество. В результате уничтожите чужого, находящегося за стеклом. Подойдите к труп, возьмите его ключ-карту, отключите силовое поле внизу и бегите мимо центральной башни и дальше в дверь. В очередной видеосцене увидите Картера, который попал в ловушку. Используйте пункт отгрузки прямо перед собой, затем перебежите на другую сторону, перестреляйте врагов, возьмите вражескую ключ-карту, а заодно и ионную пушечку. С помощью ключ-карты откройте дверь, а затем расстреляйте вражеского ученого. Просмотрите видеосцену и приготовьтесь к схватке с очередным боссом.

Самое главное, постараться забежать к боевому роботу сзади, поскольку тогда он не сможет обстреливать Вас из своих многочисленных пушек и другого оружия, которое располагается на передней части этого монстра. Остерегайтесь также и манипуляторов с обеих сторон, иначе можете горько пожалеть. Атакуйте из всего самого мощного оружия, которое только есть. Ликвидировав манипуляторы, пере-

ключите все внимание на робота, и для того, чтобы уничтожить его, самое главное, поразить его "узловые" части.

— Миссия 5.

**Цели миссии:**

*Защитить базу до тех пор, пока не будет задействован вражеский источник энергии, который Вы доставили на свою базу.*

*Отремонтировать сломанные сенсоры.*

*Отразить атаку вражеского летуна и уничтожить паутинообразные кораллы, перекрывающие доступ к оружейным башням.*

*Вернуться и помочь Картеру, поскольку лаборатория была атакована врагом.*

*Добыть аналитическое устройство из лаборатории и доставить находки главному ученому.*

*Перекрыть четыре вентиляционных трубы, чтобы не допустить утечки кислорода.*

*Изменить частоту напряжения с 10 КГц до 20 КГц, чтобы добытое Вами вражеское энергетическое устройство могло обеспечить функционирование оборонительных силовых полей.*

Покиньте комнату, спуститесь по коридору, перейдите в следующее помещение, спуститесь по лестнице, зайдите в комнату слева, возьмите боеприпасы и двигайтесь вниз по коридору, а когда окажетесь в следующей комнате слева, возьмите камеру Sensor Camera. Загляните в маленькую комнату, возьмите сенсорную тарелку (Sensor Dish) и сенсор-



ную антенну (Sensor Antenna), отнесите их вниз по коридору, а затем взберитесь по лестнице. Войдите в дверь, перебейте врагов, избегайте вверх по лестнице справа, запомните игру, уцепитесь за ящик, когда он будет "проезжать" мимо Вас, и мчитесь на другую сторону. Спрыгните с ящика на переход, отремонтируйте сенсор, воспользуйтесь нижней дверью, расстреляйте еще нескольких врагов, взберитесь по склону, разрубите кораллы-паутину, перекрывающую доступ к оружейной башне, пройдите за угол, возьмите кое-какие полезные предметы, а затем спуститесь обратно по склону и снова воспользуйтесь ящиком, чтобы доехать до сенсора на стене. Отремонтируйте его, пройдите по коридору налево, избегайте вверх по лестнице, расстреляйте вражеского летуна (он очень опасен), затем нырните в отверстие в стене, перебейте нескольких врагов, взберитесь по лестнице, пробегите через коридор и используйте сенсорную антенну, чтобы отремонтировать спутниковую тарелку.

Вернитесь в то место, где Вы уничтожили вражескую паутину и освободили оружейную башню, уничтожьте еще одного вражеского летуна, затем возвращайтесь к самому началу уровня, просмотрите видеосцену и пройдите в лабораторию, чтобы побеседовать с Картером.

Сверните за угол направо, войдите в дверь, поверните налево, воспользуйтесь пунктом отгрузки, а затем пройдите к лифту, который находится чуть дальше. Спуститесь в коридор, сверните направо и окажетесь в нижней части комнаты, где находится сломанный мост. Возьмите красные вражеские споры и отправляйтесь дальше вниз по коридору. При-

кончите паука, отыщите синие вражеские споры, затем вытащите ящик через дверной проход и запишите его в лифт. Поговорите с солдатом справа, спуститесь вниз по коридору, обегите зону, чтобы закрыть все пневматические двери. Не забудьте отыскать диск с данными (Storage Disc), который находится в комнате с двумя отверстия в полу. Затем перейдите в комнату, в которой находится солдат и очень опасный Brute. К счастью, солдат откроет Вам дверь, поэтому немедленно прикончите Brute, а затем воспользуйтесь ключ-картой Internal Lab Keycard, чтобы попасть в маленькую комнату. Вставьте найденный Вами диск Storage Disc в аналитический компьютер, а затем возвращайтесь к Картеру. По пути обнаружите утечку очень опасного токсичного охладителя, поэтому нужно обязательно закрыть отверстия вентиляционных труб ящиками прежде, чем воздух станет ядовитым, и в нем снизится уровень кислорода. Нужно перекрыть все четыре вентиляционных отверстия, и сделать это довольно просто, поскольку возле каждого из них находится ящик, который можно сдвинуть, и таким образом перекрыть отверстие. Как только справитесь с этой простенькой задачей, отправляйтесь обратно к Картеру, просмотрите видеосцену, вернитесь в зону, где Вы ремонтировали сенсоры, и пройдите через дверь в зону "Q". Отыщите красный и синий регуляторы, а затем извлеките уже вставленные регуляторы. Теперь Вам остается вставить красный, черный и зеленый регуляторы. Именно в этом порядке, слева направо в соответствующие слоты. Затем просмотрите видеосцену и выйдите из комнаты.

**— Миссия 6.**

*Цели миссии:*

*Забрать оружие и коммуникационное снаряжение.*

*Обнаружить три Security Bolts, необходимых для того, чтобы активировать силовое поле моста.*

*Уничтожить Henchman.*

*Дать перегрузку атмосферным процессорам, чтобы началась цепная реакция.*

*Перекрыть газовый поток в обоих атмосферных процессорах.*

*Пробраться в контрольную комнату, чтобы "перезагрузить" атмосферные процессоры.*

*Обнаружить безопасный путь и благополучно выбраться из конверсионного центра.*

На самом деле, дела складываются не очень хорошо. Врагам удалось подстрелить полковника, а Вас они также изрядно изуродовали. В общем, Вы выглядите далеко не красавцем. Первым делом хватайте автомат Machine Gun и меч (Energy Blade), перебейте всех врагов, выйдите из комнаты, бегите вниз по коридору, а в следующей комнате уничтожьте еще нескольких врагов, возьмите желтый Yellow Security Bolt, запомните игру, вставьте желтый "болт" в желтую консоль. Дверь откроется, пройдите в нее, бегите вниз по тоннелю, далее через дверь, перебейте встреченных врагов, но остерегайтесь мощных энергетических лучей. Извлеките красный Red Security Bolt из консоли в конце коридора, поднимитесь вверх по склону налево, извлеките зеленый Green Security Bolt из этой консоли, поднимитесь вверх по другому склону, выйдите через дверь, перебейте врагов, извлеките еще один

ярко-красный Magenta Security Bolt из соответствующей консоли слева и возвращайтесь обратно.

Пройдите в коридор налево и снова окажетесь в комнате с тремя слотами для Bolts. Используйте красный Red Bolt, чтобы открыть дверь слева, пройдите в нее, дальше по пути с помощью Magenta Bolt откройте дверь, за ней найдете очень полезные предметы. Аналогично Вы можете поступить и в первом тоннеле, используя зеленый Green Bolt. Итак, пройдите до конца, где встретите несколько очень опасных врагов (Alien assassins), которые действуют молниеносно и скрытно, обладают очень мощными щитами. Чтобы прикончить их, понадобится самое мощное оружие. Один из них обронит ключ-карту Alien Keycard, которая поможет Вам отключить силовое поле вокруг Blue Security Bolt. Отключив поле, возьмите этот "болт", взбегите вверх налево, а затем мчитесь в следующий коридор, ведущий налево. Возьмите красный Red Bolt из входа в тоннель, запомните игру, вставьте соответствующим образом окрашенные Bolts в соответствующие слоты, перейдите через мост, и самое время расправиться, наконец, с таким надоедливым и, кстати, очень опасным Henchman.

Перебейте всех врагов, возьмите ключ-карту Alien Keycard. С помощью ее отключите силовое поле над кнопкой, а затем безопасно нажмите кнопку. Взгляните наверх над Henchman и увидите энергетический "узел", выстрелите в него и разнесете этого Henchman по имени Dan буквально в куски.

Поднимитесь по склону туда, где находился Ваш противник, выйдите через

дверь, перебейте врагов, пройдите в дверь прямо перед собой, убейте еще одного врага и парочку очень мощных Brutes, возьмите красный Red Security Bolt, сдвиньте подвижный ящик прямо к двери. Используйте этот Bolt, когда двери откроются, задвиньте ящик прямо в дверной проем, извлеките "болт" и когда дверь закроется, ящик как бы застрянет в двери, а Вы сможете проскочить через образовавшийся проход.

Запомните игру, откройте дверь в конце, используя соответствующий "болт", и выйдите в следующее помещение.

Первым делом расстреляйте паука, затем взберитесь на перекладину, пройдите по карнизу и выйдите через отверстие. Остерегайтесь опасных врагов, будьте очень осторожны, идите вдоль карниза до следующей перекладины и по ней пройдите к отвестию, через которое спрыгните вниз и отыщите желтый Yellow Security Bolt. Вскрабкайтесь обратно наверх и выйдите тем же путем, что и пришли.

В следующей комнате заберитесь наверх на перекладину и пройдите по ней к проходу. Спрыгните вниз, возьмите еще один желтый Yellow Security Bolt, а затем возвращайтесь обратно в то самое место, где прикончили Dan. Затем пройдите чуть дальше, отыщите по ходу красный Red Bolt, сверните направо возле лифта, откройте с помощью Red Bolt дверь, перестреляйте вражеских ученых и не забудьте взять боеприпасы. Выйдите из комнаты, пройдите по коридору до следующей двери, откройте ее, используя Yellow Bolt и, когда окажетесь в комнате, используйте левый ряд кнопок, чтобы выбрать соответствующие процессоры, а правый ряд кнопок, чтобы увеличивать

или уменьшать "мощность". Уменьшите мощность во всех процессорах, кроме оранжевого и синего. Установите половинную мощность, поскольку они явно "перегружены". Пройдите через вновь открывшуюся дверь, спрыгните вниз, прикончите нескольких Brutes, сдвиньте подвижный ящик прямо к платформе, на котором находится консоль Security Bolt, взберитесь на нее, достаньте Magenta Security Bolt, сдвиньте ящик к платформе, поближе к двери, взберитесь на него, расстреляйте нескольких вражеских ученых, а затем достаньте еще один Magenta Security Bolt из консоли и выйдите через дверь. Соберите все необходимые предметы и используйте два Bolts, чтобы открыть дверь.

Запомните игру и отправляйтесь на встречу с самым главным боссом, лидером всех инопланетных пришельцев. Первым делом прибейте парочку вражеских командос, а затем сразитесь с главным боссом. Он владеет разнообразными атаками, поэтому нужно все время двигаться и непрерывно подбирать здоровье, если это необходимо. Кстати, если у Вас осталось какое-нибудь вражеское здоровье (Alien Health), используйте его, самое подходящее время. Когда щит босса заметно "ослабнет", то этот плохой парень немедленно отправится в центр комнаты, чтобы подзарядить его. Откройте бешеный огонь, уничтожьте щитовые "узлы", чтобы он не смог своевременно перезарядить свой щит. После этого прикончить его не составит труда, и когда справитесь с этой последней схваткой, садитесь спокойно на диванчик и передохните. Вы достойны всяческих похвал!!!



# DINO CRISIS



Очень похоже на серию Resident Evil, но люди сражаются с динозаврами, а не с зомби, как в RE.

Вы играете женщину-шпиона, проникающую в военный комплекс на изолированном острове. Она пытается отыскать гениального ученого, которого считали погибшим. Его исследования в области чистой энергии могли решить важнейшие экологические проблемы, но что-то неожиданное нарушило его планы. Неужели это динозавры, им то чего нужно?

Придется сразиться с быстрыми и мощными рапторами, птерозаврами и гигантскими тиранозаврами!

Существует несколько версий игры (японская, американская, европейская), и хотя они отличаются незначительно, не удивляйтесь, если описание в каких-то деталях не совпадет с имеющимся у Вас

вариантом. Теперь за дело...

## \* Основные приемы.

**UP** — движение вперед;

**DOWN** — движение назад;

**RIGHT** — поворот направо;

**LEFT** — поворот налево;

**X** — бег (одновременно удерживая направление на D-pad);

**■** — Action/Shoot (одновременно удерживая **R1**);

**●** — Action/Shoot (одновременно удерживая **R1**);

**▲** — открыть меню персонажей (Character Menu);

**R1** — прицеливание;

**R2** — поворот на 180 градусов;

**Start** — пауза;

**Select** — игровые опции (Game Option).

## \* Персонажи.

Мы не будем останавливаться на детальном описании персонажей. Игра начинается с того, что Вы получаете сообщение от своего связника Тома по электронной почте. На острове Ибис (Ibis Island) произошли серьезные неприятности. Ваша задача отправиться на этот остров, чтобы спасти и вывести доктора Кирка (Dr.Kirk).

Вы играете за Регину, секретного агента (Secret Task Force Agent), в Вашей команде Гейл (Team Leader Gail).

## \* Меню предметов (Item menu).

В этом меню есть индикатор предметов, в котором три раздела: Mix, Item, Map. Когда Вы выделяете Item, появляются

ся три опции. Первая опция — "Use" (Использование); вторая — "Describe the item" (описать предмет); третья — "Sort The item" (качество предметов).

В меню Mix входят аналогичные опции, кроме первой.

**\* Список предметов.**

Когда Вы обследуете тот или иной комплекс, то обязательно найдете различные предметы. Это оружие, боеприпасы, ключи, следы-подсказки, аптечки, стрелы со снотворным и трубки для стрельбы ими. Каждое оружие по ходу игры можно усовершенствовать, а умение хорошо комбинировать различные варианты позволит сохранить жизнь в самых трудных ситуациях и победить в игре.

Поскольку количество боеприпасов в игре сильно ограничено, нужно постараться попадать точно в цель. В игре много неопределенности, поэтому несколько подробнее остановимся на особом важных предметах.

**\* "Пластырь" (pouches).**

✓ Синие и зеленые пластыри останавливают кровь, но очень быстро отваливаются, и кровотечение может возобновиться. А в этой игре придется изрядно пролить кровушки. Найдете в аптечке первой помощи.

✓ Желтые пластыри содержат полезные лекарства от ран, но излечивают только слабые ранения. Если же рана серьезная, они полностью не излечат, хотя конечно они лучше синих и зеленых.

✓ Красные пластыри просто супер, излечивают раз и навсегда!

**\* Трубки (Cilinders).**

Содержание различных трубок можно смешивать на экране Mix и получать подчас удивительные результаты.

Например, если смешать зеленую трубку с желтым пластырем, то получится красный пластырь. Снотворное в стрелах (darts) станет более сильным и будет заваливать динозавров намного быстрее. Если хотите сделать все чисто, то смешайте два красных пластыря вместе, чтобы получить красную аптечку первой помощи. Красные стрелы просто убьют динозавра! Такие стрелы можно получить, смешав полную трубку с красной аптечкой первой помощи, но можно и обнаружить в игре, если повезет.

Как же добыть все это добро? Чаще всего найдете их за сдвигающимися объектами вроде полок, коробок, мертвых тел, но они могут лежать и на открытом месте.

Поскольку игра меняется от раза к разу, т.е. начав игру заново, Вы не сможете уже повторить пройденный вариант, то реально подробного прохождения и быть не может. Просто нужно внимательно осматривать все помещения, заглядывать во все уголки, понимать назначение всех следов, ключей, подсказок и трупов. Успех в каждой миссии зависит еще и от Вашего понимания процесса создания предметов и умения использовать оружие.

**\* Ключи (Keys).**

В этой игре Вы часто будете находить ключи, карты и диски DDK: на столах, компьютерах, трупах и в секретных сейфах. Чтобы войти в очень важную комнату, нужно два диска, но и этого подчас недостаточно, поскольку часто приходится вначале решить сложные головоломки, чтобы получить нужный пароль.

Вот пример нахождения пароля из головоломки. Он получается как бы вычитанием ключа из кода.

Код (Code): **OXPYEZN.**  
Ключ (Key): **XYZ.**  
Пароль (Password): **OPEN.**

Аналогично и в следующем примере, только нужно заменить буквы X, Y, Z соответствующей "секретной формулой" A = 1, B = 2, C = 3.

Код: **QAPBECN.**  
Ключ: **123.**  
Пароль: **OPEN.**

Вы также нуждаетесь в идентификационных картах (ID Card), чтобы получить доступ к компьютерам. Не забывайте их совершенствовать по мере продвижения по игре.

Головоломки Jigsaw и Power Control довольно просты, решите без проблем, но будут попадаться и заметно более трудные. Не впадайте в панику, пробьемся как-нибудь.

#### **\* Запомнить игру.**

Единственный способ запомнить игру — отправиться в специальную комнату Save Room (SR). Они отмечены на карте, на каждом этаже всегда есть одна или две. Поэтому если нужно перевести дух или выбраться из сложной ситуации, немедленно бегите в них.

В игре есть любопытная новинка — такие специальные автоматы, выдающие Вам в экстренной ситуации боеприпасы и лекарства (Emergency Slots). Они бывают разного цвета (зеленые, красные и желтые), но только в красных и желтых можно получить боеприпасы. Для этого еще необходимо найти специальные "штепсели" (plug), которые найдете в коробках, за полками или на полу.

#### **\* Оружие.**

В игре три вида боевого оружия: Handgun (пистолет), Shotgun (ружье) и

Grenade Launcher (гранатомет).

Пистолет стреляет двумя видами патронов, одни — 9 мм, другие помощнее — 40-го калибра.

Ружье также имеет два вида боеприпасов, обычные мощные патроны (Shell) и более слабые (SG). Из Ружья можно запускать стрелы со снотворным.

Гранатомет стреляет фугасными и разрывными гранатами, против живых врагов последние намного эффективнее.

*Примечание. Если разыгрываете концовку за Гейла, то каждый патрон будет на счету, цельтесь точнее.*

#### **\* Враги.**

Опасности всегда неожиданны, динозавры (как и в жизни) могут выскочить с любой стороны. Они бьют, кусают, режут и свистят! Будьте очень осторожны, так как мы не сможем своевременно предупредить Вас о грозящей опасности!

Динозавры хватают Вас, могут швырнуть как мячик, но особенно любят закусить человечинкой, если здоровьишко плоховато, утеряно оружие или это уже труп. Однако, Вы всегда можете нажать нужные кнопки и спасти своего героя.

Совсем нет нужды убивать всех, кого увидите, иногда разумнее просто удрать. Некоторых динозавров встретите в игре лишь один раз, поэтому стрелы со снотворным подчас являются самым лучшим оружием.

Здорово устроить этим монстрам ловушку. Таким образом можно их убить или уклониться от схватки. В разных местах игры расположены лазерные заградки. Их можно использовать в качестве ловушек или оружия против динозавров. Обязательно убедитесь что они открыты, когда хотите заманить туда врага.



Устройство для выделения газа позволяет установить барьер между Вами и свирепым зверем. Он не всегда эффективен, но иногда может выручить.

Уже на старте понадобится 11 выстрелов из пистолета, чтобы убить Раптора, поэтому постарайтесь приобрести ружье, прежде чем начнется настоящее веселье.

#### **\* Рапторы (Raptors).**

Самые популярные динозавры в игре это велоцерепторы (velociraptors), они настырные и такие опасные. Только когда увидите кровь, можете быть уверены, что враг мертв. Они преследуют Вас повсюду, и когда совсем станет невозможно, бегите в SR, в нормальных комнатах от них не спастись.

Во второй половине игры рапторы постепенно мутируют в суперрапторов (Super Raptor). У этих своеобразная раскраска, характерная для чудищ доисторических времен, ох как трудно их прикончить! К счастью, они появляются тогда, когда Вы уже поднабрались опыта.

#### **\* T-Rex.**

Кошмарное чудище. Первое, что приходит в голову — немедленно удрать. Тиранозавр Рекс предстанет Вами как один из боссов, поэтому сражение неизбежно. Стреляйте из ружья или гранатомета, пистолет и стрелы совершенно бесполезны. Он такими стрелами вместо зубочисток в зубах ковыряет, когда закусит Вами. И если есть возможность, драпайте со всех ног.

#### **\* Птеранодон (Pteranodon).**

Огромный летающий монстр, настоящая смерть с небес! Не тратьте на них боеприпасов, рвите когти без размышлений и желательно зигзагами! Справи-

тесь без проблем, если освоите эту технику. Ну, а если решите все-таки прикончить смертоносную бестию, лучше всего подойдут патроны SG.

#### **\* Птерозавр (Pterosaur).**

Таких смертельных Дино, похоже, в играх еще не бывало. Они не поджидают в засадах и не преследуют Вас, а просто атакуют без колебаний. У Вас всего несколько мгновений, чтобы разрядить в нападающего свое оружие — желательно гранатомет или, на худой конец, ружье.

Этих страшилищ встретите в Arsenal Storage, не забудьте об этом, когда решите играть за Гейл.

#### **\* Прокомпсогнатурсы (Procompsognathurs).**

Мелкие пожиратели трупов, особой опасности не представляют, расправитесь без проблем. Чаще всего крутятся вокруг трупов, выползают из вентиляционных труб, запросто прибьете даже из пистолета. Выговорить название могут только дети, увлекающиеся динозаврами, остальному человечеству это недоступно.

#### **\* Выбор (Choices).**

От этого зависит концовка. Если боеприпасов мало, можете выбрать в качестве персонажа Рика, здесь много головоломок. Судьба Гейла заметно полегче, идите просто по красным точкам на своей карте и расстреливайте все, что движется, ползает и пр. Используйте боеприпасы и стрелы, не бойтесь и победите.

#### **\* Прохождение.**

##### **Легкий режим (Easy mode).**

Вы в первой зоне (Area 1), пройдите на запад, чтобы встретиться с Гейл. После небольшой сценки войдите в комнату 1 (Room 1) с зеленой дверью. Возьмите ключ на верхней левой полке и не за-

будьте про аптечку на другой полке (вначале нужно сдвинуть полку). Выйдите из комнаты, пройдите к южной двери комнаты 1 и просмотрите видео. Активируйте генератор, и Гейл даст Вам ключ. Проследуйте за ним в зону 2 и пройдите в западную дверь к зоне 3. Идите дальше, пока не увидите Гейла и человеческий труп. Поговорите с Гейлом и войдите в комнату 2 (прямо за ним).

Пройдите к концу этой комнаты и найдите две панели, одна перед Вами (1-я панель) и другая — 2-я панель, справа. Здесь Вас ждет первая головоломка, она очень проста. Нажмите кнопку Action перед 1-ой панелью. Правильная комбинация (слева-направо) — красный, синий, зеленый, белый. Или просто нажмите правую кнопку, среднюю, затем снова правую. Теперь нажмите Action кнопку перед второй панелью — это включит генератор. Когда попытаетесь выйти из комнаты, услышите крик и выстрел. Идите к выходу из этой комнаты. Выйдя наружу, увидите, что Гейл исчез. Идите вперед и просмотрите видео. Затем большая ящерица (или маленький динозавр) набросится на Вас. Можете прибить его или удрать во 2-ю зону. Вернитесь в зону 1.

С Вами свяжется Рик и предложит встретиться в контрольной комнате (на Вашей карте мигающий красный огонек), войдите в комнату 3 (дверь на севере). Пройдите на север, просмотрите видео, сверните на запад и увидите лазерную ограду. Рядом находится красный выключатель, отключающий лазеры, но это сделать можно только тогда, когда красный цвет сменится на зеленый. Войдите в воздуховод, пройдите вперед, спусти-

тесь вниз в дыру и окажетесь в комнате 4 (комната за Вами позволяет запомнить игру — SR). Пройдите на юг, затем немного на запад, увидите дверь — войдите через нее в контрольную комнату.

Просмотрите видео, запомните игру в SR и пройдите к северной двери. Рядом с дверью увидите красный выключатель, нажмите его, возьмите DDK-N (вращающийся предмет на левой полке). Войдите в комнату слева и увидите мертвого мужчину, возьмите возле него медаль Leo. Откройте сейф (комбинация "0375"), возьмите внутри ключ, войдите в комнату 5 и просмотрите видео.

Убейте динозавра, отключите лазерную ограду, войдите в комнату 6, возьмите DDK-N с ящичка. Пройдите в комнату 7, поднимитесь на 2-й этаж, войдите в комнату 8, убейте динозавра, пройдите в комнату 9. Не прозевайте динозавра в углу, откройте сейф на стене в задней части комнаты (комбинация "7687").

Возьмите модернизатор оружия, выйдите из комнаты 9. Теперь у Вас два диска DDK-N, один — это code disc, другой — key disk. Пройдите к двери в 10-ю комнату, нажмите кнопку Action на выключателе.

Код: **HBCEFAGDI.**

Ключ: **BCFGI.**

Пароль: **HEAD.**

Войдите в комнату 10, просмотрите видео. Теперь у Вас есть медаль Sol Medal. После видео возьмите DDK-N, обойдите вокруг стола, и тут Вас атакует тиранозавр, он уже замечательно вакусил и намерен продолжить трапезу. Немедленно откройте огонь, и после двух точных попаданий из гранатомета ему

здорово похудшает. Теперь воспользуйтесь медальями Sol и Leo на красном ящике (на стене) возле разбитого окна, Sol — на левом, Leo — на правом. На этот раз комбинация **"705037"**. Возьмите L-Disk, вернитесь на 1-й этаж, пройдите в зону 4 (дверь на севере). Возле правой двери найдете еще один труп, выйдите из помещения, пойдите к южной двери (под лестницей), с Вами свяжется Рик. Кстати, совершенно непонятно, почему эти любители падали с невыговариваемым названием не схавали еще трупы?

Откройте дверь. Код:

**A B N D E F G H**  
**A B W C D F G H**  
**A B D F G H O M**  
**A B D E F G H R**

Ключ:

**A B D F G H**

Пароль:

**NEWCOMER**

(Нужно исключить из кода все буквы A-B-D-F-G-H).

Войдите в комнату 11, возьмите карту в центре комнаты, пройдите в комнату 12, отключите лазерную ограду, пройдите дальше, и Вас атакуют два динозавра. Если возникнут трудности, то можно поступить следующим образом. Перед тем, как увидите этих двух дино, войдите в комнату 14, прикончите одного динозавра, выйдите наружу и прикончите второго. Тогда не придется сражаться сразу с двумя. Войдите в комнату 13, возьмите ключ в конце комнаты (возле белой доски), и Дино атакуют Вас. Нажмите **✕**, чтобы вырваться. Тут появится Гейл и прикончит зверя.

Просмотрите видео, войдите в комнату 14, откройте северную дверь, верни-

тесь в контрольную комнату и еще одну видеосценку просмотрите. Гейл посоветует Вам восстановить здоровье. Идите к зоне 1, войдите в зону 5, спуститесь вниз по лестнице в B1. Увидите панель на западной стене этой комнаты, на ней вспыхивает зеленый свет. Нажмите кнопку Action перед ней, возьмите штепсель, вставьте его в панель на южной стене. Нажмите правую кнопку, среднюю, левую, снова правую, снова среднюю, затем правую, а затем включите генератор.

Рик предложит встретиться в контрольной комнате. Здесь в комнате 3 Вас атакует динозавр, которого нужно прикончить. Когда придете в контрольную комнату, Гейл заметит, что видел непонятное явление в подвале (B1), затем Регина получит от кого-то звонок, вероятно, от Тома, и Рик предложит спасти его. Но Гейл хочет все-таки обследовать провал, может там доктор Кирк. Гейл и Рик будут спорить, выбор будет за Вами. Хотите последовать на Гейлом, выберите первую опцию, ну а если решите поддерживать Рика, то вторую.

#### **А). Следуем за Гейлом.**

Выйдите из комнаты, спуститесь в подвал B1 и окажетесь в комнате 15. Идите на север, сверните на восток, просмотрите видеосцену, прикончите дитеныша динозавра (если хотите), войдите в SR и возьмите карту ID на столе в конце этого помещения. Войдите в комнату 16. Встретите Гейла, он преследовал кого-то, но Регина не успела проскочить через закрывающуюся дверь. Теперь она должна пройти другим маршрутом, через лифт на 1-м этаже.

Войдите в комнату 17. Когда подой-



## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

дете к сломанному лифту, неожиданно выскочит динозавр и атакует Вас. Уничтожьте его и пройдите на восток, отключите лазерную ограду, откройте дверь в генераторную комнату. Вернитесь на 1-й этаж, пройдите в 5-ю комнату, отключите еще одну лазерную ограду, войдите в комнату 18. Возьмите DDK-E и Fingerprint Machine (устройство для снятия отпечатков пальцев). Перейдите в зону IV, снимите отпечатки пальцев у трупа, вернитесь в комнату 14, введите карту ID card в компьютер, кодовый номер "47812".

Пройдите в зону II. Рик свяжется с Вами и сообщит, что Том мертв. Перейдите в зону IV, где Вас поджидают два дино, всыпьте им хорошенько. Пройдите в зону VII, просмотрите видео, достаньте оружие и войдите в комнату 19. Возьмите DDK-L, осмотрите труп и возьмите еще один диск DDK-L. Пройдите в другую часть комнаты, возьмите карту со стены, войдите в зону VIII, ускользните от Птеродактеля и войдите в комнату 20. Спуститесь по лестнице, возьмите предмет на полу, подойдите к шести панелям на стене.

**A D**  
**B E**  
**C F**

1. Активируйте панель C и выберите красную кнопку.

2. Активируйте панель D и выберите красную кнопку.

3. Активируйте панель B и выберите зеленую кнопку.

4. Активируйте панель E и выберите зеленую кнопку.

5. Активируйте панель A и выберите синюю кнопку.

6. Активируйте панель F и выберите синюю кнопку.

Просмотрите видео, выйдите из комнаты и мгновенно нажмите кнопку **✕**, иначе игра закончится. Если успеете, то увидите замечательную сцену, затем перейдите в зону VII. Нажмите зеленый, чтобы активировать лифт, последует еще несколько сцен, после чего окажетесь в комнате 21. Поднимитесь по лестнице, используйте на кране предмет, найденный в комнате 20, и сдвиньте контейнер в сторону, чтобы освободить себе дорогу в другую часть комнаты.

1. Выберите **UP, DOWN, LEFT, HOOK.**

2. Выберите **LEFT, RELEASE.**

3. Выберите **UP, HOOK.**

4. Выберите **EXIT.**

Спуститесь по лестнице, выйдите из комнаты 17.

### ***В. Следует за Риком.***

Вернитесь к зоне II, перейдите в зону VI, убейте здесь двух динозавров, войдите в зону VII и просмотрите видео. Затем возьмите свой пистолет, войдите в комнату 19 и встретите Рика с Томом. Он умирает и передает Вам диск DDK-L, второй диск возьмите на столе. Войдите во вторую часть комнаты, возьмите карту со стены. Войдите в зону VIII, бегите в комнату 20, спуститесь по лестнице, возьмите предмет на полу и подойдите к шести панелям на стене.

**A D**  
**B E**  
**C F**

1. Активируйте панель C и выберите красную кнопку.

2. Активируйте панель D и выберите красную кнопку.

3. Активируйте панель B и выберите

## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

зеленую кнопку.

4. Активируйте панель Е и выберите зеленую кнопку.

5. Активируйте панель А и выберите синюю кнопку.

6. Активируйте панель F и выберите синюю кнопку.

Просмотрите видео, выйдите из комнаты, быстро нажмите кнопку ✖, иначе игра закончится, и разберитесь с Птеродактелем. Пройдите в зону VII, нажмите зеленый выключатель, вернитесь в комнату 19 и просмотрите несколько сцен. Теперь Вы в комнате 21, поднимитесь по лестнице, используйте найденный в комнате 20 предмет на механическом кране. И снова нужно сдвинуть ящики, чтобы расчистить путь на другую сторону.

1. Выберите **UP, DOWN, LEFT, HOOK.**

2. Выберите **LEFT, RELEASE.**

3. Выберите **UP, HOOK.**

4. Выберите **EXIT.**

Спуститесь по лестнице, пройдите к комнате 17, обнаружите динозавра в комнате, достаньте пистолет, прикончите его (если хотите), можете пройти в комнату 15. Просмотрите видео, войдите в SR. Итак, Том умер. Вернитесь в к.15, отключите лазерную ограду, войдите в к.18, возьмите диск DDK-E и машинку для снятия отпечатков пальцев. Пройдите в зону IV, снимите отпечатки пальцев у трупа, вернитесь в к.14, воспользуйтесь картой ID на компьютере — комбинация **"47812"**.

Пройдите в к.11, воспользуйтесь левым лифтом, просмотрите видео, прибейте динозавра, и... окажетесь в комнате 16, откройте северную дверь.

Код:

**LFACBDOEGH.**

**RFACTDOERY.**

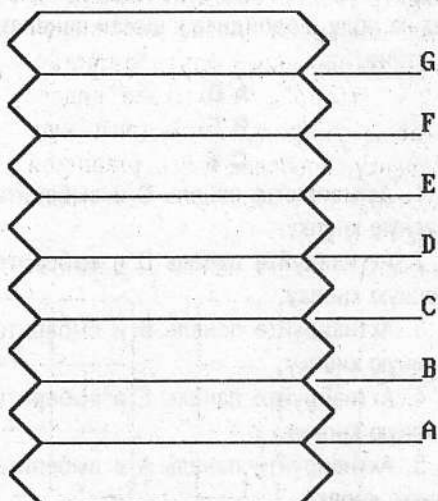
Ключ: **345678.**

Пароль: **LABORATORY.**

Цифры обозначают номера букв по алфавиту, которые нужно выбросить из кода (C = 3, D = 4, E = 5 и т.д.).

Войдите в к.22, отключите лазерную ограду, прикончите двух динозавров, войдите в к.23 и убейте динозавра в конце этой комнаты. Войдите в к.24, разделайтесь с двумя дино, отключите ограду, пройдите в к.25 и возьмите диск DDK-E на столе. Выйдите из комнаты, отключите ограду и войдите в SR-2. Возьмите отвертку из инструментального ящика, активируйте компьютер возле желтых файлов. Кодовый номер **"5037"**.

Войдите в к.26, нажмите панель перед газовой камерой (средняя кнопка, левая, правая), войдите в камеру, просмотрите видео и получите карту с кодовым номером **"3695"**. Осмотрите труп, возьмите ключ, выйдите и сразитесь с динозавром. Молниеносно нажмите кнопку ✖, немедленно улизните с поля



боя и заключите дино в газовой камере. У Вас простой выбор, убить его или просто удрать.

Вернитесь в к.23, используйте карту "3695" на компьютере с левой стороны, разберитесь с головоломкой.

1. Нажмите В дважды.
2. Нажмите С один раз.
3. Нажмите Е один раз.

Воспользуйтесь картой ("3695") на ящичке с зеленым светом, получите R-Disk, вернитесь в комнату SR2. На северной стене увидите компьютер с выключателями справа и слева. Используйте L-Disk на левом выключателе. Гейл войдет в комнату и поможет разобраться с компьютером. Откройте дверь.

Код :        **THE**  
               **THIRDEFNFE**  
               **BALL    O N**  
               **HI RORRSGSY**

Ключ :        **1 2 3 4 5    7    9**

Пароль :                **E   N   E**  
                               **R   G   Y**

## (ENERGY)

Войдите в к.27, обследуйте панель на центральном столе (возле коричневой книги) – комбинация такова: "gamma", "beta" и "alpha". Посмотрите видео, выйдите из комнаты, просмотрите еще видеосценку, воспользуйтесь отверткой и разберитесь в секретной схеме-головоломке (A B C).

Панель А – ничего на ней не делайте.

Панель В – поверните направо один раз.

Панель С – поверните направо один раз.

Вы должны установить панели в следующем порядке, т.е. С, А и В.

Еще одна видеосценка и еще один выбор.

Если хотите последовать за Гейлом, выберите первую опцию, если хотите последовать за Риком, то выберите вторую.

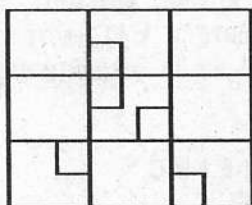
## А. Следует за Гейлом.

Выйдите из помещения, войдите в к.24, прибейте здесь динозавров (если есть желание), пройдите в к.23. Разберитесь с еще двумя динозаврами и перейдите в к.22. Разделайтесь с двумя динозаврами, вернитесь в к.16, здесь один динозавр. Затем пройдите в комнату 21.

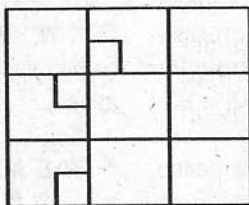
## В. Следует за Риком.

Войдите в к.27, осмотрите компьютер в конце этой комнаты, разберитесь с головоломкой, немного поработайте мозгами. Перепишите ее на бумагу, если сложно запомнить. Реально у Вас всего две возможности, постарайтесь угадать, хотя код меняется от случая к случаю. Спуститесь по лестнице.

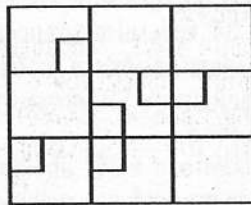
Встретите не только Гейла, но и доктора Кирка, получите карту ID, вернитесь в контрольную комнату, поднимитесь на лифте в к.28. Осмотрите коробку возле западной двери, найдете еще одну карту и пройдите в зону IX. Войдите в комнату



А



В



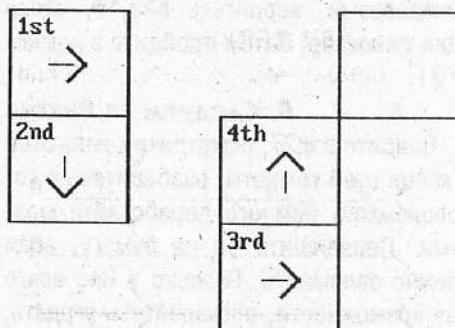
С



29, используйте карту (из к.28) на аварийном ящике (emergency box). Просмотрите видеосценку, войдите в комнату. С Вами связывается Рик, а T-Rex попытается растоптать Вас. Перебегите на другую сторону, встаньте в юго-восточном углу и пальните в гигантского монстра. Через несколько секунд ускользните от него (автоматически), затем просмотрите видео.

Пройдите в зону IV, войдите в зону X. Неожиданно выскочит динозавр, убейте его. Войдите в к.30, здесь головоломка из пяти подвижных ящиков.

Передвиньте ящики, выйдите из комнаты, просмотрите FMV, подбегите к



юго-западной двери и получите звонок от Рика. Проследуйте за ним к северо-восточной двери и окажетесь в к.31. Пройдите на север и увидите симпатичную сценку. Убейте динозавров, войдите в к.32, прикончите дитеныша динозавра, возьмите карту возле трупa. Войдите в комнату 33, просмотрите видео, пройдите в к.34, возьмите штепсель со стеклянной панели, выйдите, побеседуйте с Риком, войдите в SR, возьмите B3-II и B3-I возле Рика.

Войдите в к.35, пройдите на север, где Вас атакуют два мощных дино! Быст-

ренько нажмите кнопку \*, убейте монстров, войдите в к.36, прикончите мерзкого динозавра. Возьмите ключ и B3-III, вернитесь в к.35, поднимитесь по лестнице, затем по еще одной, используйте B3-I на компьютере и разберитесь с очередной головоломкой, иначе не добратесь до очередного трупa.

1. Выберите **RIGHT, HOOK.**
2. Выберите **LEFT, RELEASE.**
3. Выберите **UP, HOOK.**
4. Выберите **RELEASE.**
5. Выберите **RIGHT, UP, HOOK.**
6. Выберите **UP, DOWN, RELEASE.**
7. Выберите **RIGHT, UP, DOWN, HOOK.**

И, наконец, выберите **Exit.**

Спуститесь по лестницам, подойдите к мертвяку, возьмите диск DDK-W, войдите в к.37, прикончите пару динозавров, войдите в к.38, возьмите карту. Войдите в к.39, здесь два динозавра, их нужно прикончить. Поднимитесь по лестнице, справьтесь с монстром, войдите в SR, пройдите в другую часть комнаты, возьмите B2-I возле трупa и диск DDK-S. Осмотрите компьютер (он не на стене) и выключите сигнал тревоги. Выйдите из помещения, зайдите в воздуховод, пройдите до конца и прикончите динозавра. Когда Вы попытаетесь получить карту Level C Card, неожиданно выскочит динозавр, которого безусловно нужно уничтожить. Теперь возьмите карту Level C Card, войдите в к.40, возьмите диск DDK-W. Перейдите в к.41, встретите Гейла, вернитесь в к.38, откройте южную дверь.

Код :

**W B A D T H E I R C  
D D D H W**

## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

**C B C G A**

**F G H I Y**

Ключ : **2 3 4 6 7 8 9**

Пароль : **WATERWAY**

(2=B, 3=C, 4=D, и т.д. по алфавиту.

Все буквы, соответствующие номерам в ключе, необходимо выбросить из кода).

Войдите в комнату SR2, пройдите в центр комнаты, войдет Рик, просмотрите очередную видеосценку. Возьмите B2-II, пройдите в к.42, пройдите к лифту и встретите очередного T-Rex! Просмотрите видео, нажмите кнопку Action перед панелью, чтобы взять штапсель. Войдите в к.34, вставьте штапсель в панель перед собой: правильная комбинация **A-C-D**. Затем снова нажмите кнопку Action на другой панели. Выйдите из помещения, войдите в лифт, возьмите диск DDK-D,

возьмите карту Card (Port). Выйдите из лифта, пройдите в SR-2, просмотрите видео, возьмите DDK-S. Войдите в комнату SR в подвале B2. Откройте восточную дверь.

Код :

**SAT URDAY**

**BABY**

**N I L L G H I T**

**Z F EVE R**

Ключ :

**2 5 6 7 9**

Пароль :

**S T A**

**B**

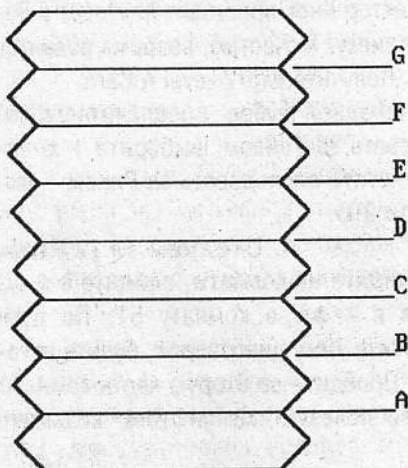
**I L**

**I**

**Z E R**

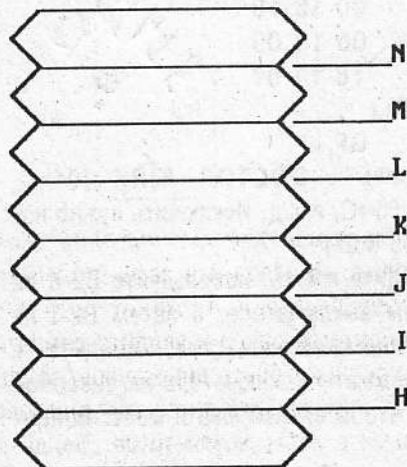
**(STABILIZER)**

Прежде чем уходить, перейдите в



**I**

1. Нажмите В дважды.
2. Нажмите С один раз.
3. Нажмите D один раз.
4. Нажмите С дважды.
5. Нажмите D дважды.
6. Нажмите К дважды.



**II**

1. Нажмите Н дважды.
2. Нажмите I дважды.
3. Нажмите L один раз.
4. Нажмите К один раз.
5. Нажмите J дважды.

## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

другую часть комнаты, увидите компьютер с выключателями с обеих сторон. Используйте B2-I на левом, а B2-II — на правом. Активируйте компьютер (цифровая комбинация "0392"). Вот и еще одна головоломка, очень похожая на предыдущую (см. рисунок на предыдущей стр.).

Теперь в коробке I все белые должны быть внизу, а в коробке II внизу все красные. Теперь переставьте белые из первой коробки на пустые места во вторую, и головоломка решена.

Выйдите из SR и окажетесь в к.43. Пройдите в северную дверь, отключите лазерную ограду, войдите в к.44 и убейте динозавра. Возьмите диск DDK-D, подойдите к сейфу, комбинация "1281", возьмите модификатор пистолета, перейдите в к.43 и откройте южную дверь.

Код : 04 15 03

20 15 18

06 11 09

18 11 07

Ключ :

GF

Пароль : DOCTOR KIRK (04=D, 15=O, 03=C, и т.д. Исключить нужно номера 06 и 07)

Войдите в к.45, используйте B2-II на зеленом выключателе, а затем B2-I на следующем выключателе. Войдите в к.46, нажмите выключатель на северной стене, чтобы активировать мост. Войдите

те в к.47, спуститесь по лестнице, возьмите карту Level B Card на компьютере у восточной стены. Поднимитесь по лестнице, войдите в к.48, возьмите карту, рассмотрите восточную стену и займитесь головоломкой.

Панель А: повернуть налево один раз.

Панель В: повернуть налево один раз.

Панель С: ничего не делайте.

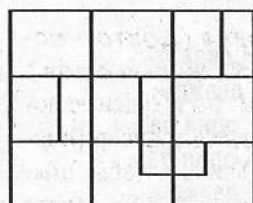
Вы должны установить панели в следующем порядке: В, С и А.

Вернитесь в к.47, осмотрите "северный" компьютер, просмотрите видео, вернитесь в к.48, осмотрите труп, получите информацию ("1281"). Используйте машинку для отпечатков пальцев на распределительной коробке возле трупа. Пройдите на восток, просмотрите видео и окажетесь в к.49. Перейдите в к.50, идите дальше, просмотрите видео и увидите, как доктор Кирк приставит пистолет к Вашему виску. К счастью, вовремя появится Гейл. Получите карту Level A Card.

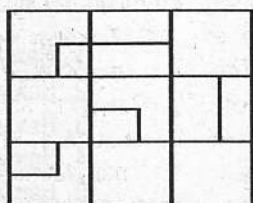
Очередной выбор, предпочитаете последовать за Гейлом, выберите 1-ю опцию, хотите последовать за Риком — выберите 2-ю.

**А. Следуем за Гейлом.**

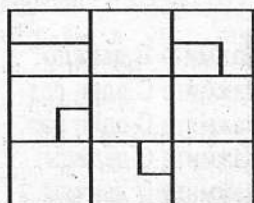
Выйдите из комнаты, войдите в к.47, затем в лифт, в комнату 51. По пути встретите уйму динозавров, будьте наготове. Пройдите во вторую часть комнаты 51, воспользуйтесь лифтом, возьмите



А



В



С



Stabilizer и Initializer (предметы белого и синего цвета).

***В. Следует за Риком.***

Получите диск, пройдите в к.43, разберитесь с кучей динозавров, войдите в дверь Security Level A. Вставьте диск в компьютер (комбинация "367204"), возьмите два предмета (I и II). Вернитесь в к.40, вставьте диск в компьютер на восточной стене (комбинация "0367"). Возьмите I-B, вставьте диск в компьютер на южной стене (комбинация "0204"). Возьмите I-A и II-A, вернитесь в к.44, войдите в дверь Level A. Используйте диск на стеклянной полке в юго-западном углу этой комнаты, возьмите II-B. Используйте предмет I на компьютере, который на севере от Вас, разгадайте простенькую головоломку и получите Stabilizer и Initializer.

Вернитесь в SR в подвале B2, вставьте карту ID в компьютер возле трупа (комбинация "78814"), вернитесь в к.47, активируйте компьютер перед южной дверью. Вернитесь в к.46, перейдите мост, нажмите кнопку Action перед зеленым выключателем, воспользуйтесь белым предметом и пройдите к двери в восточной стене. Дальше пройдите на юг до лифта, спуститесь в B3, пройдите по дорожке, поднимитесь по лестнице, затем спуститесь уже по другой. Идите дальше по дороге, пока не увидите зеленый выключатель. Нажмите его, используйте синий предмет, пройдите на запад, подойдите к компьютеру, активируйте его и вернитесь в подвал B2. Снова перейдите мост, активируйте компьютер, просмотрите видео, войдите в к.52, встретите Гейла и увидите еще одну видеосценку.

Перед Вами очередной выбор, выбо-

рите 1-ю опцию, последуете за Гейлом, найдете Доктора Кирка. Решите последовать за Риком, тогда Гейл так и не найдет доктора.

***А. Следует за Гейлом (Бедняга Гейл погибнет, а доктор будет освобожден).***

Вернитесь в к.44 или к.51, в зависимости от предыдущего выбора (следовали за Гейлом — к.44, следовали за Риком — к.51). В любом случае, пройдите в красную зону карты, здесь полным-полно динозавров, будьте очень внимательны и осторожны. Просмотрите видео, войдите в к.53, идите по дорожке, войдите в к.54, просмотрите еще видео, войдите в северную дверь к.55. Возьмите пулю, отойдите подальше от лодки, в последний раз сразитесь с T-Rex. Обстреливайте его без перерыва, а после победы насладитесь FMV.

***В. Следуйте за Риком (Гейл останется жив, что с доктором — неизвестно).***

Войдите в к.55, спуститесь по лестнице, вернитесь в к.54, воспользуйтесь контейнером (который дал Рик) на бочке в юго-восточном углу комнате.

Вернитесь в к.55, спуститесь по лестнице, возьмите пулю, выйдите из комнаты и в последний раз сразитесь с T-Rex. Каждый раз, когда на мониторе будет появляться слово "Fire", немедленно стреляйте в монстра, и после 5-6 выстрелов ему каюк!

***С. Третья концовка (Доктор освобожден, Гейл жив-здоров).***

Следуйте за Риком, но в красную зону не ходите, используйте трейсер (tracer), полученный от Гейла, чтобы отыскать доктора Кирка — он в к.57. Идите

за ним, в комнате 37 два динозавра, еще пара — в к.35, один — в к.36. Войдите в к.56, нажмите зеленый выключатель, чтобы активировать лифт, войдите в к.75. Пройдите в центр этой комнаты и увидите, что доктор Кирк пытается улизнуть на вертолете. Вы попытаетесь подобраться с тыла, но Рик взорвет его.

Просмотрите видео, возьмите пулю, выйдите из комнаты, просмотрите еще одну видеосцену и в последний раз сразитесь с T-Rex. После 3-5 выстрелов он "отбросит копыта", а Вы насладитесь FMV. На наш взгляд, это самая лучшая концовка.

*Примечание. Это прохождение годится и для режима Normal. Практически оно не отличается от режима Easy ни по сюжету, ни по основ-*

*ным событиям. В режиме Normal враги будут заметно покруче, да и из оружия у Вас на старте лишь пистолет.*

## \* Концовки.

Если Вы закончили игру в первый раз, то получите "mad skills" и два разных костюма (Army и Battle).

Когда закончите игру второй раз с другой концовкой, получите третий костюм — Ancient.

Закончив игру в третий раз, получите супероружие. "Operation: Wipe Out" только если избрали третью концовку с вертолетом. Безусловно, играет роль затраченное время, количество продолжений, количество отгрузок игры, и поэтому гарантировать получение этого приза нельзя, но пытаться необходимо.

## \* Чтобы не заблудиться.

Этот раздел очень поможет Вам, если не найдете нужный ключ, карту или просто заблудитесь.

НАЗВАНИЕ	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
Gate Key (ключ к двери)	Room 1
DDK-H (диск)	Save Game Room F1
LEO Medal(медаль)	Save Game Room F1 (возле трупа)
Key to Area IV (ключ к зоне IV) (внутри сейфа, код: 0375)	Save Game Room F1
DDK-H (диск)	Room 6
SOL Medal (медаль)	Room 10
DDK-N (диск)	Room 10
L-Disk (диск)	Room 10 (исп.SOL и LEO, 705037)
DDK-N (диск)	Area IV
Key to Generator Room B1 (ключ)	Room 13
Plug for generator at B1 (штепсель)	Generator Room B1
ID Card (карта)	Save Game Room B1
DDK-E (диск)	Room 18
Fingerprint Machine (отпеч. пальцев)	Room 18
DDK-L (диск)	Room 19
DDK-L (диск)	Room 19
Предмет для запуска подъемного крана	Room 20
DDK-E (диск)	Room 25
Screwdriver (отвертка)	Save Game Room2 B1
3695-Card (код-карта)	Room 26

## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

Key (ключ)	Room 26 (если не убьете здесь мужчину)
R-Disk (диск)	Room 23
Ключ для связи	Room 28
Card Key (ключ-карта)	Room 32
Plug	Room 34
B3-I	Save Game Room B3
B3-II	Save Game Room B3
B3-III	Room 36
Key to Room 37	Room 36
B2-I	Save Game Room B2
DDK-S	Save Game Room B2
DDK-W	Room 40
DDK-W	Room 35
B2-II	Save Game Room 2 B3
Card (Port)	Big elevator B3 (большой лифт)
DDK-D	Big elevator B2
DDK-S	Room 53
DDK-D	Room 44
Level-B Card	Room 47
Stabilizer (Gail's way — маршрут)	Room 51
Initializer (Gail's way)	Room 51
Stabilizer main part (Rick's way)	Room 43
Stabilizer component I (Rick's way)	Room 40
Stabilizer component II (Rick's way)	Room 40
Initializer main part (Rick's way)	Room 43
Initializer component I (Rick's way)	Room 40
Initializer component II (Rick's way)	Room 44

### \* Тайна дисков.

С некоторым запозданием объясним что обозначают буквы 'H', 'D', 'L', 'S' и т.д. в названиях дисков (DDK-H, DDK-D, DDK-L, DDK-S). Это, на самом деле, небольшая подсказка для разгадывания паролей. Например, если используете диск DDK-H, то ответ начинается с буквы H, если DDK-S, то на букву S.

Повторим список паролей:

DDK-H = <b>HEAD</b>	DDK-N = <b>NEWCOMER</b>	DDK-L = <b>LABORATORY</b>
DDK-E = <b>ENERGY</b>	DDK-W = <b>WATERWAY</b>	DDK-S = <b>STABILIZER</b>
DDK-D = <b>DOCTORKIRK</b>		

### \* Условные обозначения:

**S** — комната, где можно запомнить игру SP;

**to XX** — лестница на XX-этаж;

/ или \ — дверь

Цвета на карте:

Green Area — зеленая зона, необходимо обследовать.

Grey Area — серая зона, нельзя обследовать.

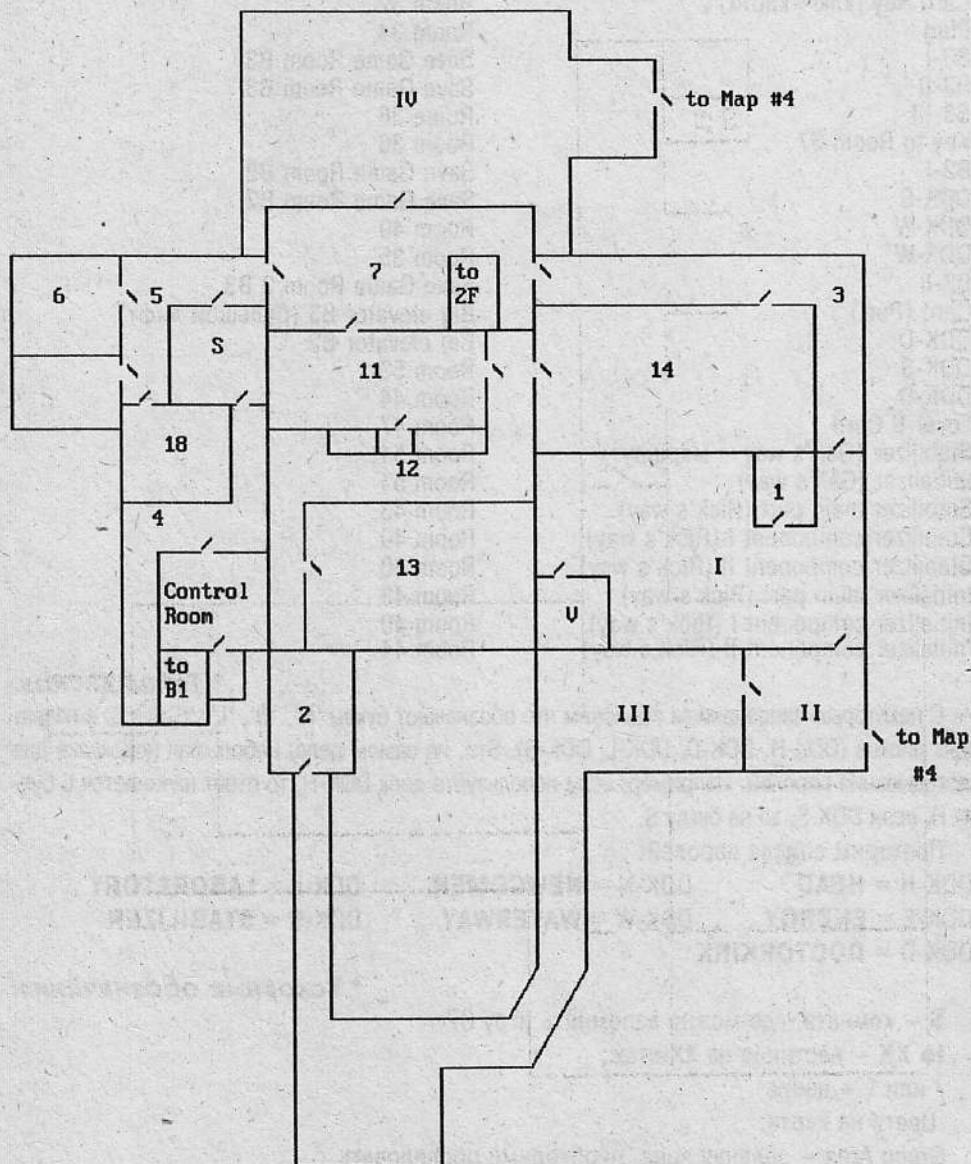
Blue Area — синяя зона — там, где Вы находитесь.

Red Area — "целевая" зона.



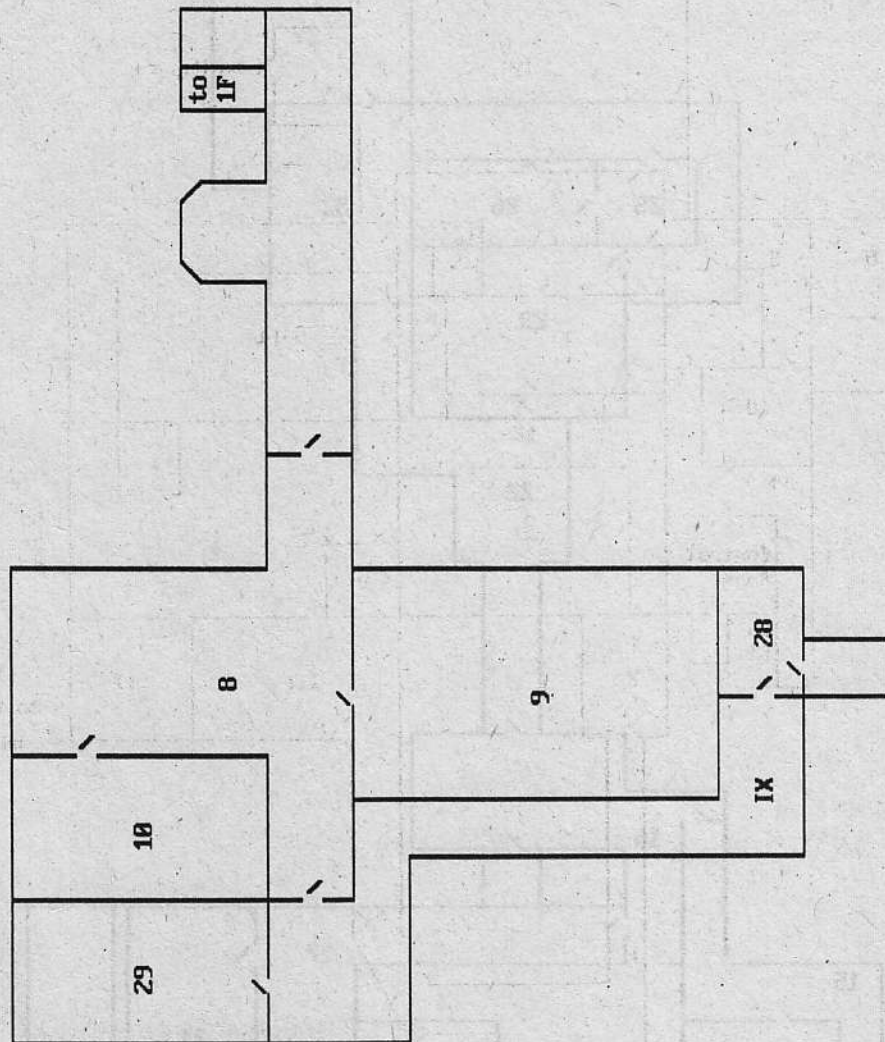
## БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

MAP # 1 : FIRST FLOOR



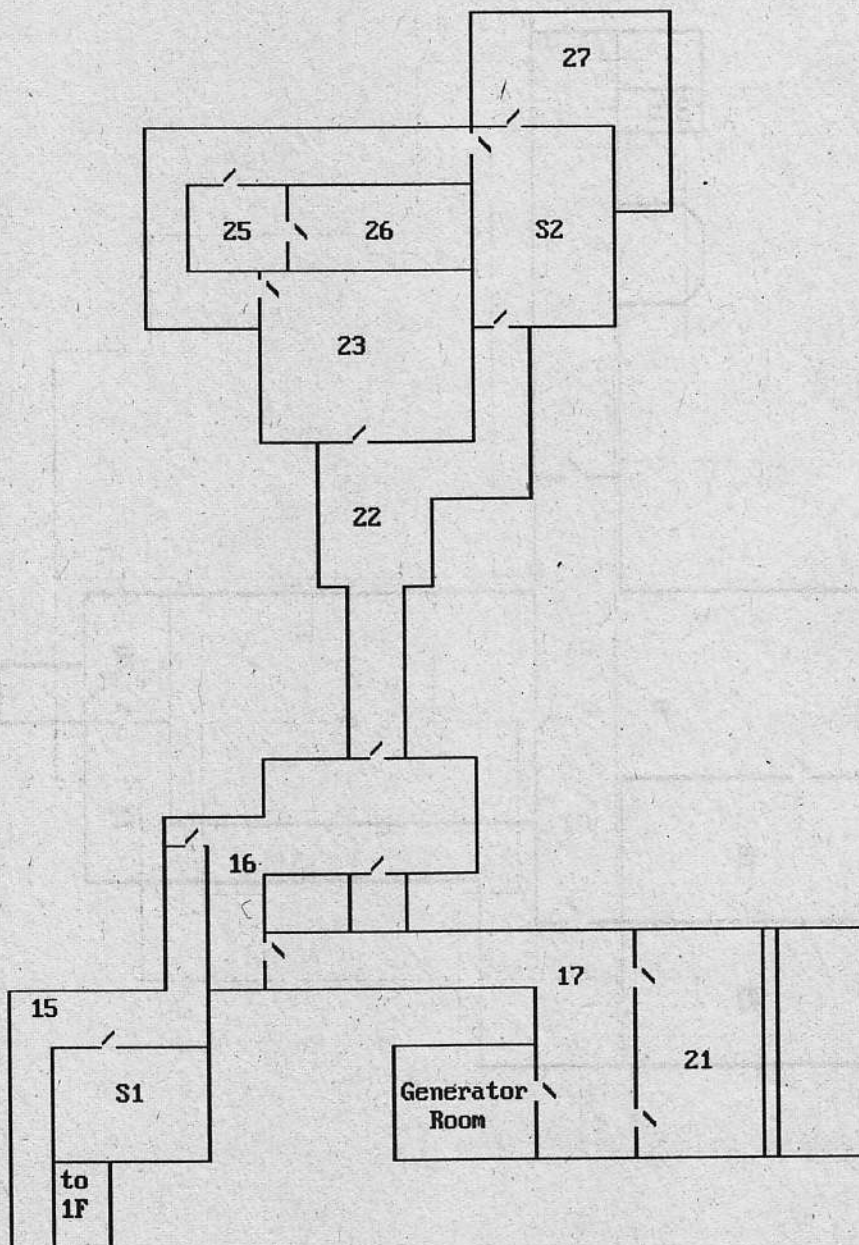
# БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

MAP #2 : SECOND FLOOR



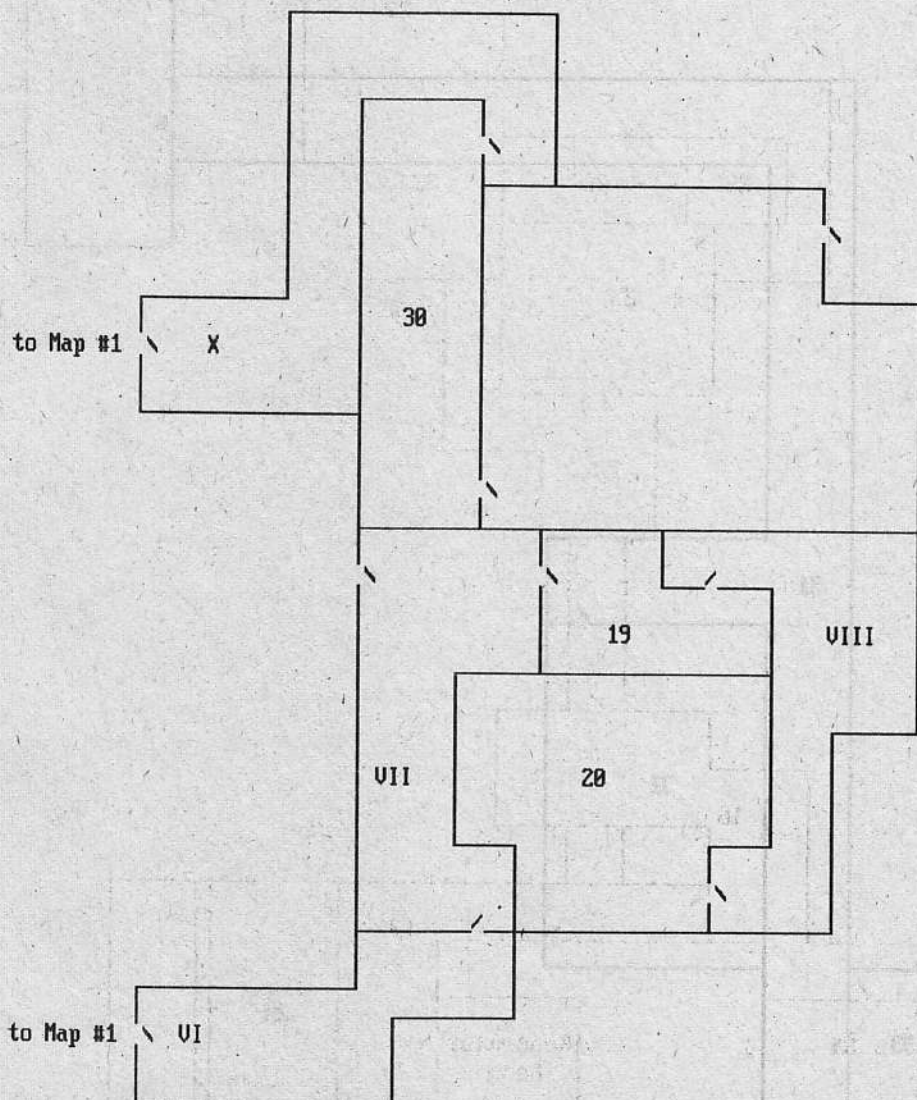
БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

MAP #3 : BASEMENT 1



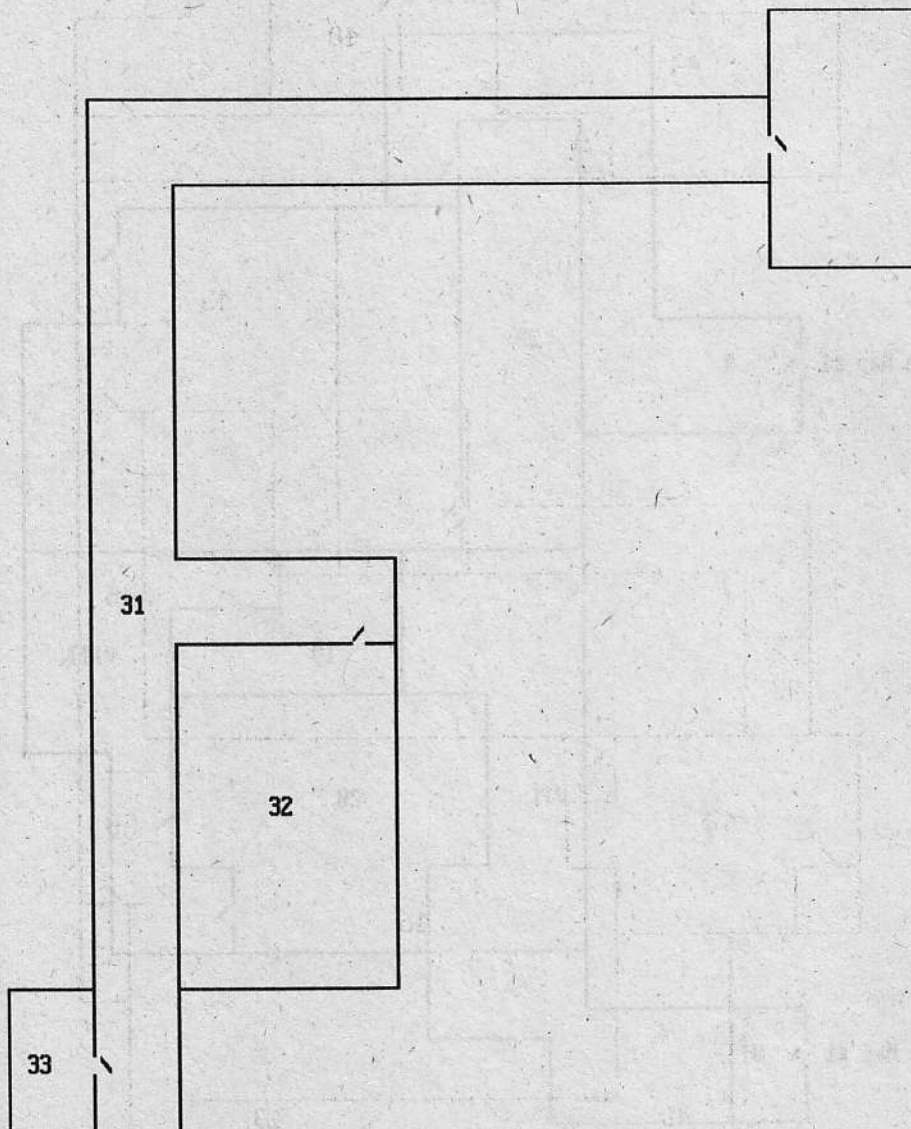


MAP # 4

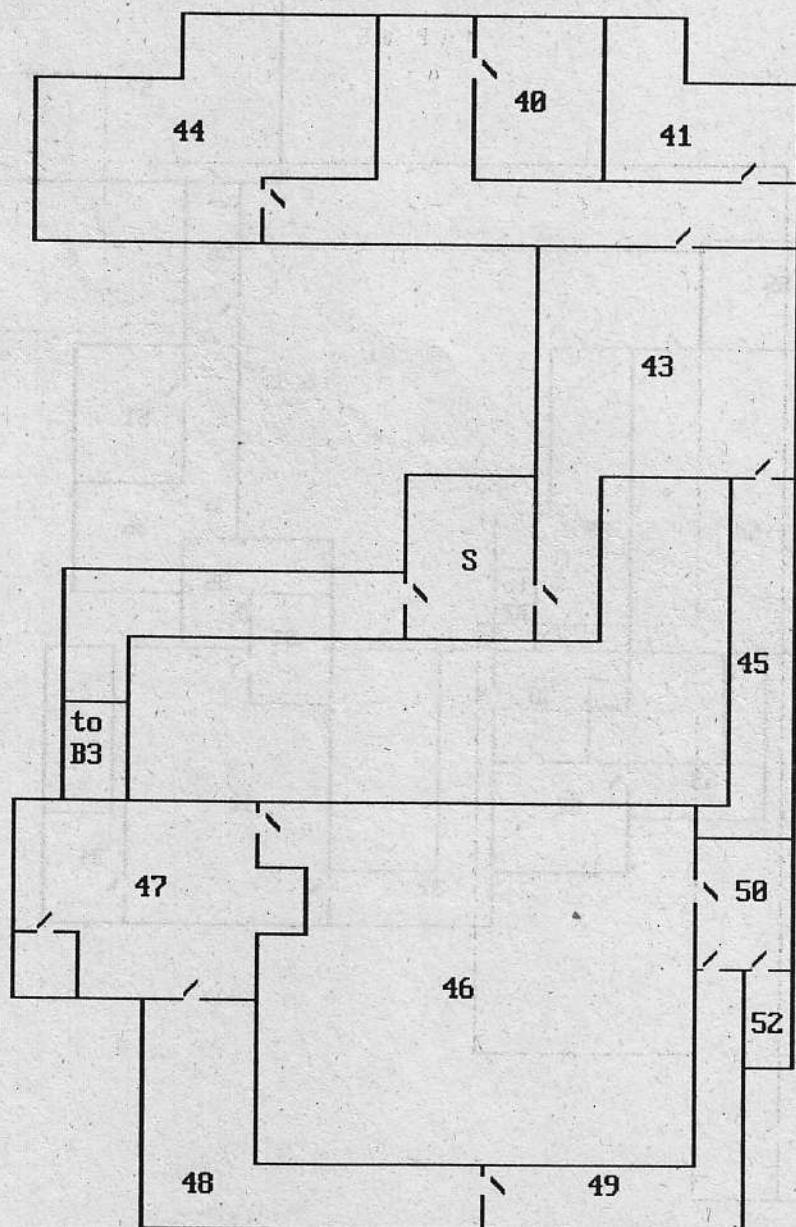


# БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

МАР # 5



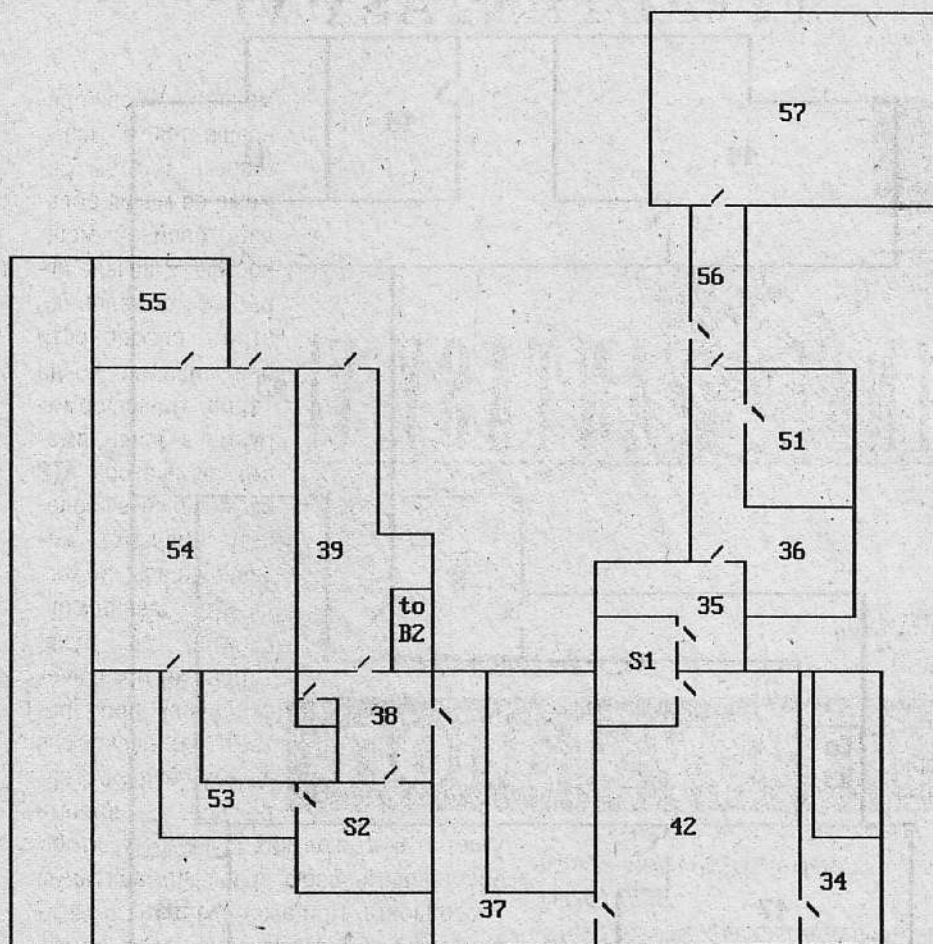
MAP #6 : BASEMENT 2





# БОЛЬШАЯ ИГРА - DINO CRISIS

MAP #7 : BASEMENT 3



# FINAL FANTASY VI



PAL



DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 12 ans

SQUARESOFT

SONY

PlayStation®

## \* Персонажи и сюжет.

### — Терра Бренфора (Terra Branford).

Таинственная молодая женщина, которая управляет империей. Она родилась с магическими способностями. Это один из двух персонажей, которые в начале игры могут пользоваться магическими способностями. Она маг не очень могучий, но, тем не менее, полезна. По ходу игры ее магическое искусство совершенствуется, она постепенно узнает новые заклинания и к концу игры осваивает чрезвычайно мощное заклинание Ultima spell.

Терра обладает способностью к трансформации. В результате ее внешний вид

меняется, и она превращается в Эспер (Esper). В этом режиме ее магия обладает двойной мощностью. В начале игры, к сожалению, этой способности она лишена. Когда Терра трансформируется в Эспер, вместо индикатора АТР bar появляется зеленый индикатор жизненной силы, и когда его уровень опускается до нуля, Терра автоматически вновь приобретает человеческую форму. Теперь Терра должна принять

участие в нескольких сражениях, чтобы восстановить свою трансформационную способность. При этом скорость, с которой расходуется жизненная сила (индикатор stamina bar) зависит от того, сколько времени прошло с последней трансформации, а потому очень важно не слишком часто использовать эту способность. В противном случае, она в сражениях с боссом сможет сохранить форму Эспер буквально в течение одного раунда, а иногда и этого не сможет.

### — Локи Кол (Locke Cole).

Охотник за сокровищами, путешествующий по всему миру. Проще говоря,

## БОЛЬШАЯ ИГРА - FINAL FANTASY VI

вор (Thief), очень ловкий и, пожалуй, самый быстрый из всех персонажей, хотя в сражении толку от него мало. Его искусство охотника за сокровищами играет важную роль в игре и со временем совершенствуется.

Как выдающийся охотник за сокровищами, Локи прекрасно владеет искусством воровства (Steal Skill). При использовании команды Stael в бою, Локи может украсть нужный предмет у врага, но в начале игры это ему удастся крайне редко даже против слабых врагов, но когда приобретете Sneak Ring Relict, шансы успешно украсть какой-нибудь предмет или оружие заметно возрастут. Кстати, по ходу игры можете обнаружить еще один предмет Thief Glove Relict, и тогда вместо команды Steal будете использовать команду Capture, т.е. не воровать, а захватывать в бою соответствующие предметы. При этом Локи будет атаковать врага. Иногда он будет использовать в бою воровской нож (Thief Knife) и атаковать врагов, нанося им различные повреждения.

Воровство облегчает вашу жизнь, позволяет пополнить инвентори. Кстати, редкие предметы и оружие все равно также можно украсть, а затем продать или сохранить на будущее.

— **Эдгар Рони Фигаро (Edgar Roni Figaro).**

Эдгар — юный король замка Figaro Castle, союзник Империи и великодушный механик. Вместе со своим братом по имени Сабин (Sabin) он является наследником замка. Эдгар очень честный и добросовестный правитель, его любят подданные, и благодаря своим способностям механика, он по ходу игры обнару-

живает различные инструменты и использует их в бою. А кроме того, замок Figaro Castle обладает уникальной способностью: может перемещаться под землей. Как король, Эдгар получает 50% скидку во всех магазинах замка.

В начале игры у Эдгара довольно ограниченный арсенал инструментов и оружия, тем не менее, он с успехом ими пользуется. Некоторые инструменты, которые Эдгар обнаружит на начальных стадиях игры, постепенно устаревают, выходят из строя, но вы всегда сможете обнаружить новые инструменты и оружие, а самые лучшие предметы можно приобрести в замке Figaro Castle, так что заглядывайте в магазинчики почаще, когда будете там.

### Список "инструментов".

**Auto Crossbow:** Автоматический арбалет, посылающий во врагов сразу множество стрел. Очень полезен в бою.

**Noise Blaster:** Оглушает многочисленных врагов громким пронизительным звуком, и они временно теряют сознание или впадают в панику.

**Bio Blaster:** Окутывает врагов облаком ядовитого газа, последствия очевидны.

**Debilitator:** Это не оружие, но чрезвычайно полезно в бою, поскольку создает слабости у врага к определенному элементу, а значит его победить уже легче.

**Flash:** Ослепляет и наносит повреждения целой группе врагов, благодаря ослепительно яркой вспышке света.

**Drill:** Слово сверло, пронизывает оборону врагов, нанося им серьезные раны.

**Chain Saw:** Цепная пила может использоваться двумя способами. Чаще всего проводится мощная круговая атака, наносящая серьезные повреждения



одному врагу, но иногда можно провести также и мощную атаку, уничтожив врага буквально одним ударом.

**Air Anchor:** Это довольно редкое оружие, найдете его только в башне фанатиков (Tower of Fanatics), и когда вам удастся поразить врага, то он тут же и взорвется.

— **Сабин Рене Фигаро (Sabin Rene Figaro).**

Родной брат-близнец короля Эдгара, который предпочел свободу и отказался от трона. Является законным наследником замка Figaro Castle, но в отличие от своего брата не захотел стать королем, поскольку во чтобы то ни стало решил отомстить за смерть своих родителей. Путешествуя, он встретил знаменитого мастера боевых искусств по имени Дункан, который обучил его секретной технике Blitz techniques.

В начале игры Сабин, пожалуй, самый мощный боец. Благодаря блестящему владению техникой Blitz techniques, он может выполнять различные специальные атаки и в бою в основном полагается на свои кулаки, а не на оружие. Блиц техника Сабина совершенствуется по ходу игры по мере того, как он приобретает обычные очки. В начале игры он может выполнить лишь 3 атаки: Pummel, Aura Bolt и Suplex. Для того, чтобы использовать эту секретную технику, необходимо выбрать команду Blitz по ходу боя, ввести соответствующую команду, используя кнопки на D-pad и на контроллере, а затем сделать подтверждение, нажав кнопку **X**. Если все выполните правильно, то Сабин выполнит выбранный вами прием. Если ошибетесь при введении команды, то упустите возмож-

ность для атаки.

**Список приемов.**

Если вы достаточно опытный игрок и знакомы с файтингами, то легко овладеете техникой Блиц. В отличие от традиционных файтингов, неважно в какую сторону смотрит Сабин при выполнении приема. Команды всегда отдаются одним и тем же способом, независимо от положения Сабина на экране.

**Pummel (LEFT, RIGHT, LEFT):** Сабин наносит врагу несколько мощных ударов.

**Aura Bolt (DOWN, DOWN-LEFT, LEFT):** Сфокусировав свою мощь, Сабин атакует врага "Священного Света" (Holy light). Эта атака наиболее эффективна против мертвяков.

**Suplex (▲, ■, DOWN, UP):** Сабин напрягает свои могучие мускулы, подхватывает врага, поднимает в воздух и швыряет на землю.

**Fire Dance (LEFT, DOWN-LEFT, DOWN, DOWN-RIGHT, RIGHT):** Сабин создает несколько огненных клонов, которые буквально в пепел превращают группу врагов, особенно если они боятся огненной магии (Fire Magic).

**Mantra (R1, L1, R1, L1, ▲, ■):** Сабин таким образом излечивает раны своих товарищей.

**Air Blade (UP, UP-RIGHT, RIGHT, DOWN-RIGHT, DOWN, DOWN-LEFT, LEFT):** Быстрыми движениями Сабин создает что-то вроде вихря, который захватывает группу врагов, особенно если они слабы против ветровой магии (Wind Magic).

**Spiraler (R1, L1, ▲, ■, RIGHT, LEFT):** Сабин героически жертвует своей жизнью, но зато вылечивает весь отряд от полученных повреждений.

Bum Rush (**LEFT, UP-LEFT, UP, UP-RIGHT, RIGHT, DOWN-RIGHT, DOWN, DOWN-LEFT, LEFT**): Эту технику узнал у Дункана в Море развалин (World of Ruin), и хотя выполнить этот маневр чрезвычайно сложно, повреждения, вызываемые этой атакой, настолько сильны, что ваши усилия будут не напрасны.

— **Шедоу (Shadow).**

Этот персонаж не производит приятного впечатления. На первый взгляд настроен он явно недружественно, зато прекрасно владеет боевым искусством нинзя, а его замечательный партнер, служебный пес Interceptor, может буквально спасти в самой критической ситуации. В отличие от других персонажей, вам не часто придется управлять Шедоу. Он появляется и исчезает по собственному желанию и никогда не присоединится вновь к вашему отряду, пока не израсходует все заработанные деньги или не захочет кому-нибудь отомстить.

Как настоящий мастер нинзя, Шедоу великолепно владеет метательным оружием. Заодно он может швырять во врагов магические свитки (Magical Scrolls). Естественно, что самое популярное метательное оружие, это звездочки Shuriken, стоят они дешево, купить их можно практически в любом магазине. Кроме того, Шедоу может в качестве метательного оружия использовать то, что находится у вас в инвентори, а тогда оно будет потеряно для вас. Поэтому лучше всего все-таки использовать звездочки Shuriken, поскольку их всегда легко восстановить. Ну а на худой конец, магические свитки, хотя они чуть дороже метательных звездочек, но зато значительно мощнее.

По ходу игры вы не можете вызвать пса Интерсептора для участия в бою. Он так же, как и его хозяин, появляется по собственному желанию, но как только Шедоу блокирует вражескую атаку, есть хорошие шансы, что Интерсептор ввяжется в бой и контратакует врага. Эти атаки очень мощные, буквально решающие судьбу сражения.

— **Селеш Шер (Seles Chere).**

Селеш является результатом бионических технологий, первый персонаж в вашем отряде, способный использовать магию без помощи Эспер. В начале игры она владеет лишь несколькими заклинаниями, но с течением времени ее магические возможности будут совершенствоваться, хотя при использовании Эспер магическая сила Селеш будет постепенно снижаться.

Экипировав определенные мечи, Селеш способна использовать технику Runic Skill. Когда выберете эту опцию, она сможет "поглощать" заклинания по ходу боя, причем те, которые используют как враги, так и ваши товарищи. В результате эффект заклинания будет нейтрализован, а Селеш приобретет определенное количество очков МР, которые сможет использовать для своих магических атак. Это неплохой способ зарабатывать магические очки, особенно в начальной фазе игры. Очень эффективна в схватках с врагами, использующих в атаке лишь магию.

— **Сиан Гарамонде (Syon Garamonde).**

В замке Doma Castle равного ему по владению мечом нет, и естественно, что это боец, с которым нужно считаться. Он явно не слабее Сабина, однако его атаки

требуют некоторого времени на подготовку и тем самым задерживают иногда действия всего отряда. Но, несмотря на это, Сиан один из самых мощных и полезных персонажей, которых только встретите по ходу игры.

Когда Сиан экипирует соответствующее оружие, то очень эффективно использует технику владения мечом **Sword Tech ability** в бою. Вначале у него лишь 3 или 8 специальных приемов **Dispatch**, **Retort** и **Slash**, ну а по ходу игры он будет зарабатывать опытные очки и освоит остальные приемы.

Когда выбираете команду **Sword Tech**, в нижней части экрана появляется индикатор, который медленно заполняется до определенной цифры, указывающей на тот или иной прием **Sword Tech**. Когда нажмете кнопку **X**, Сиан выполнит этот прием. Если же индикатор заполнится доверху, то тут же опустится до нуля и заново начнет заполняться. Тогда вы пропустите возможность провести определенную атаку, нужно будет ждать, пока он снова не заполнится до определенного уровня (цифры) того приема, который хотите выполнить.

**Dispatch (1):** Быстрая мощная атака, которая очень эффективна в начальной стадии игры, пока атакующая мощь Сиана еще не очень высока.

**Retort (2):** Сиан дожидается вражеской атаки, а затем мощно контратакует врага.

**Slash (3):** В результате этой атаки Сиан наносит могучий удар мечом, способный разрубить врага пополам. К сожалению, она не очень часто удается.

**Quadra Slam (4):** Этот прием состоит из 4-х быстрых атак. Сиан буквально

летает по полю боя, атакуя сверху своих врагов.

**Empowerer (5):** Когда у Сиана уровень **HP** и **MP** опускается очень низко, то этот прием может стать для него спасительным. Атака **Empowerer** как бы похищает у врага **HP** и **MP** и восстанавливает эти же показатели и Сиана.

**Stunner (6):** Эта атака не только наносит повреждения всем врагам, оказавшимся поблизости, но и те, кто уцелеет, оказываются в состоянии паралича.

**Quadra Slice (7):** Атака очень напоминает **Quadra Slice**, но в два раза более мощная.

**Cleave (8):** Фантастически быстрая атака. Сиан летает над полем боя, и если врежет кому мечом, то сразу разрубит на куски.

— **Gau (Gau).**

Этот герой — дитя природы. Он вырос среди диких зверей, почти как Маугли. Однако его никто не похищал, просто родной папаша выгнал малыша из дома, и ему пришлось научиться жить в диком **Veldt** среди страшных зверей, изучить их привычки, научиться охотиться вместе с ними. В результате он овладел искусством **Rage Skill** и способен имитировать поведение любых животных, которых того встретите в **Veldt**. Атаки его достаточно мощны, но конечно, контролировать его поведение, когда он находится в режиме **Rage** совершенно невозможно. Однако в этом режиме Гау использует самые разнообразные атаки, имитирующие всех встреченных им ранее в **Veldt** врагов. Как только выбираете опцию **Rage skill**, Гау переходит в режим **berserk mode**, где совершенно случайно использует атаки против любого врага, которо-



го сам себе выберет в соперники, и в этом движении изменить его атаки нельзя до тех пор, пока он не окажется в "нокауте", после чего будет оживлен.

Гау запросто осваивает способности практически любого персонажа в игре. Однако, вначале он должен встретить врага в Veldt, использовать команду Leap command. Причем, если вы выберете эту команду по ходу боя, то Гау запрыгнет во вражеский "рюкзак", и битва автоматически закончится, так что будьте внимательны. Конечно, через некоторое время Гау вернется в ваш отряд после завершения боя. Каждый раз, когда он будет отправляться в Veldt, обязательно освоит там какие-то новые атаки, поскольку наверняка встретит самых разнообразных монстров, а вернувшись, сможет их использовать в бою.

Поскольку Гау может "имитировать" практически любого монстра в игре, этим нужно воспользоваться. Для этого необходимо почаще возвращаться в Veldt. Обучить Гау новой атаке достаточно просто, хотя на это придется потратить изрядное время. Погуляйте по Veldt, сразитесь с какими-нибудь соперниками, используйте команду Leap. Гау прыгнет на врагов, освоит способности, которые вы хотели, и битва закончится. Однако Гау уже в вашем отряде не будет. Продолжайте сражаться в Veldt и через некоторое время Гау появится, приобретя новую способность "Rage" skill. Причем Гау может осваивать способности не только врагов, с которыми он исчезает, но также и врагов, с которыми вы сражаетесь в тот момент, когда он вновь появится. Чтобы использовать способности Гау в бою, выберите опцию Rage skill, а

затем одного из монстров, и как только Гау перейдет в режим Rage mode, вы полностью теряете управление над ним, и он будет использовать выбранную вами атаку до конца сражения.

— **Серзер Габбани (Setzer Gabbiani).**

Серзер — очень важный персонаж. У него есть летательный корабль Airship, благодаря которому вы запросто сможете облетать весь мир, посещать самые разнообразные места, открывать новые территории, возвращаться в те, в которых уже побывали. Но он совершенно безумный игрок, и это не увлечение, а образ жизни. При этом он и оружие выбирает "игровым" способом. И хотя он очень мощный союзник, иметь в своем отряде игрока достаточно проблематично.

Способность Серзера Slot skill практически ничем не отличается от игрового автомата, за исключением того, что денег здесь на заработаешь (GP). Комбинация, выпавшая на этом "игровом автомате" просто определяет атаку, которую Серзер выполнит в этом раунде. При некотором опыте вы можете добиться отличных результатов. Однако, как правило, для начинающих игроков лучше этой способностью не пользоваться. Есть риск проиграть сражение.

Как только обнаружите Coin Toss Relic, сможете превратить команду Slot в команду GP Rain, и тогда Серзер на самом деле швырнет ваши "деньги" во врагов, нанесет им изрядные повреждения, но вы при этом станете просто нищим.

На игровом автомате Серзера есть несколько "выигрышных" комбинаций.

**Logomorph** (случайный набор): Маленькие очень любопытные монстрики

неожиданно появляются и восстанавливают небольшое количество HP всех членов вашего отряда.

**Flash** (3 Diamonds): Сетзер атакует врагов яркой радужной вспышкой света.

**Chocobos** (3 Chocobos): Врага атакует целое стадо чокобо.

**Magicite** (3 Bars): На помощь вызывается Эспер и оказывает вам поддержку в бою.

**H-Bomb** (3 чашки с золотом): С воздушного корабля Сетзера сбрасывается бомба на вражеский отряд.

**Mega Flare** (3 Dragns): Легендарный дракон поджаривает врагов.

**7-Flush** (3 7's): Мгновенно уничтожает всех врагов на экране.

**Joker Doom** (2 7's and 1 BAR): Мгновенно уничтожает всех врагов и ваших персонажей, находящихся в этот момент на экране. Вряд ли она вам понравится.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ.**

Игра довольно продолжительная, и полное описание заняло бы целую книжку, тем более, что можно действовать совершенно разными способами и выбирать разнообразные маршруты. Мы предложим вам один вариант, причем достаточно краткий. Не будем упоминать все пункты отгрузки. По ходу игры сами поймете, что запоминать игру нужно как можно чаще при каждой возможности, тем более, что в любой момент могут произойти самые неожиданные события, и тогда придется повторить все сначала. Так что обязательно запомните игру, не забывайте об этом, и все будет в порядке.

#### **\* World of Blance.**

##### **1. Narshe.**

Игра начинается на вершине горы. Просмотрите видеосцену, а затем, когда

получите управление над персонажем, пройдите по дороге, впрочем она всего одна. Сразитесь с солдатами и псами, которые атакуют вас по пути. Место очень подходящее для того, чтобы освоить систему управления и боевых действий. Когда пройдете до конца на север, поднимитесь в верхнюю часть города, отправляйтесь в шахты. Первым делом запомните игру в пункте отгрузки, впереди схватка с первым боссом. Продвигайтесь дальше вперед, пока Терра не увидит пару солдат. Просмотрите видеосцену, а затем один из императорских солдат (Imperial Soldiers) откроет ворота, блокирующие доступ к Эспер, приготовьтесь к первой схватке...

#### **Whelk.**

Первый босс как всегда опасен, но в этой случае не только в связи с отсутствием у вас опыта. Он состоит как бы из двух частей: голова и панцирь. Причем панцирь очень прочный. Он не только непробиваем, но еще и отражает атаки прямо в вас. А вот головка у босса несколько слабая, так что именно сюда можно атаковать. Причем учтите, что как только Вэлк погибнет, остальные монстры вместе с ним. Действовать нужно решительно и осторожно. Используйте лишь одного персонажа, который будет атаковать врага в голову. Вэлк буквально в любое мгновение, без всякого предупреждения спрячет голову в панцирь, тогда любая атака направленная в голову, поразит панцирь, и вам достанется на орехи, а вот если вы используете лишь одного персонажа, то это не страшно. Он, конечно, может получить повреждение, но вы запросто сможете поправить его здоровье, используя лечебную спо-

способность (MagiTek's Heal Forse). Ну а если решите атаковать всем отрядом, то в случае, если попадете в панцирь, последует три мощных контратаки Mega Volt, которые могут уничтожить несколько ваших товарищей. И последнее, не вводите никаких новых команд до тех пор, пока не будет отражена последняя атака вашего персонажа.

Расправившись с боссом, можно не торопиться запомнить игру, поскольку следующий участок довольно спокойный. В видеосцене увидите Эспер по имени Tritoch, а также персонажей Vicks и Wedge. Они быстро отправятся по своим делам, Терра останется одна, и ее как бы захватит Эспер, но это совсем не страшно.

Терра просыпается в доме returner's house. Хозяин покажет вам корону Slave Crown, обязательно загляните в нижний левый угол дома, отыщите эликсир, а затем возвращайтесь обратно, спуститесь в шахты, не обращайте внимания на солдат по пути, запомните игру, поскольку предстоит довольно сложный участок. Пройдите на север, по пути собирайте предметы и не удивляйтесь, когда вас окружают императорские охранники (Imperial Guards), земля под вами обрушится, и свалитесь без сознания куда-то вниз.

Появляется Локи со своими Муглями. теперь ему предстоит расправиться в солдатами. Задача несложная, будьте внимательны, используйте способность Локи и безусловно одержите победу. Затем подхватите Терру, вынесите ее из шахты, по пути обнаружите секрет. Отправляйтесь в тренировочный центр, если хотите бесплатно получить полезную информацию относительно стратегии, лечения, ну и прочих важных игровых

действий, ну а затем покиньте Narshe. Попрощайтесь со всеми, поскольку вернетесь сюда очень не скоро, и продвигайтесь на юг к замку Figaro Castle.

## **2. Overworld and Figaro Castle.**

Добравшись до замка, встретите короля Эдгара. Он вскоре присоединится к вам, назовите его по имени, а затем он сообщит, что у него важные дела, так что можете выспаться в свое удовольствие. Если хотите, можете выйти из замка и погулять, перебить нескольких противников в пустыне, повысить свой уровень. Достаточно использовать огненное заклинание fire spell, и Терра победит здесь любого соперника, а кроме того всегда можно вернуться в замок, отдохнуть, если получите серьезные ранения.

Когда почувствуете себя в отличной форме, поговорите с мистером Matron западном крыле, а затем возвращайтесь в тронный зал, снова побеседуйте с королем Эдгаром. Кстати, в замке можно прикупить новые инструменты, снаряжение и оружие. Не упускайте этого случая, затем побеседуйте с Kefka. Он возможно задаст вам несколько вопросов, а затем отправится восвояси. Загляните во все сундуки, сделайте необходимые покупки, запомните игру, пройдите в правую башню, выпитесь как следует. К сожалению, посреди ночи империя атакует замок.

Отряду удастся с помощью чокобо ускользнуть, и вас атакуют охранники MagiTek Guards. Соперники не опасные, используйте магические атаки Терра. С охранниками справитесь быстро, а затем отправляйтесь через пещеру на юго-восток к южному Фигаро (South Figaro).

## **3. Figaro Area Cave.**

В пещере обнаружите восстанови-



тельный источник recovery Spring. Если заглянули в зал для начинающих (Beginner's Hall в Narshe), то уже знаете, что это за источники. Встаньте посреди этого источника, и весь ваш отряд сразу вылечится от всех ран и болезней. А кроме того, восстановится уровень магических очков MP, причем каждым восстановительным источником можно пользоваться сколько угодно раз. Если появятся враги, Эдгар должен использовать свой Noise Blaster и таким образом не только справится с врагами, но и запасется достаточным количеством лечебных предметов. Враги будут ошарашены этим страшным звуком, а Локи украдет у них все их лечебные предметы. Если же враг придет в себя, то можете прикончить его запросто, а если хотите, можете снова оглушить его, используя Noise Blaster. В случае, если захотите повеселиться, то расстреляйте из автоматического арбалета Auto Crossbow короля Эдгара и словно мух перещелкаете многочисленных врагов, которые довольно часто будут появляться в пещере.

В сундуках очень важные предметы, но если не будете горячиться и не станете открывать сундуки (потерпите немного, мы укажем, в какой момент это лучше сделать), то найдете в них значительно лучшие предметы, например, Thunder Rod или X-Potion. В общем, терпение приносит свои результаты.

Уровень этот достаточно простой. Как только войдете в пещеру, сверните на север к восстановительному источнику. Поправьте здоровье, повысьте свой уровень. Пройдите к двери направо. Выйдя через нее, пройдите в дверь в верхнем левом углу. Возьмите в сундуке Tincture,

выйдите из комнаты, пройдите в правую часть помещения. В сундуке найдете еще одну Tincture, затем развернитесь, пройдите до конца налево, если хотите заполучить Phoenix Down. В противном случае оставьте этот сундук на потом. Выйдите в дверь в средней нижней части пещеры, пройдите через еще одну дверь и покинете пещеру...

#### **4. South Figaro.**

В южном Фигаро обязательно загляните во все ящики, кувшины, коробки. Здесь очень много ценных и достаточно редких предметов. В этом городе впервые узнаете про Duncan, Vargas и Sabin, а когда выйдете из него, продвигайтесь на северо-восток к дому Сабин, где сможете бесплатно отдохнуть, а если хотите, погуляйте вокруг, перебейте врагов, повысьте свой уровень. Когда покинете гостеприимный дом Сабин, побеседуйте со стариком возле дома и узнаете, что Сабин в настоящий момент находится в горах Mt.Kolts. Вернитесь обратно в South Figaro, купите противоядие Antidotes и "глазные капли" Eyedrops. Они вам вам безусловно пригодятся в горных сражениях, а затем отправляйтесь на северо-восток в горы.

#### **5. Mount Kolts.**

В горах частенько будете встречать Brawlers. Это серьезные соперники. Они носят Bandalas, которые Локи должен у них украсть. Постарайтесь украсть сразу несколько штук, поскольку они заметно прочнее шляп Plumed Hats, которые вы могли приобрести в South Figaro и, конечно, лишние Bandalas можно продать и получить дополнительные денежки (GP).

Первым делом продвигайтесь на север, проберитесь через отверстие, под-

нимитесь по лестнице, пройдите на юго-восток через следующее отверстие, а оттуда продвигайтесь на восток через очередную дыру, затем на юг, дальше через очередной проход и доберетесь до хранителя (Guardian). Затем возвращайтесь обратно, продвигайтесь на север, а когда подойдете к мосту, попытайтесь отыскать проход в стене, пробирайтесь через это отверстие, отыщите сундук, в нем Atlas Armlet. Пробирайтесь на юг через отверстие, вернитесь обратно к мосту. На этот раз поднимитесь на мост, выберите через очередное отверстие, дальше на северо-восток, сверните за угол, там еще одно отверстие. На этот раз вам нужно пробраться через первое отверстие, которое увидите, затем свернуть на юг и выбраться через следующее отверстие. В результате наградой вам будет Tent. Затем возвращайтесь обратно, сверните налево, пробирайтесь через очередное отверстие, пробегите направо, дальше по мостам, через отверстие, запомните игру, выбирайтесь наружу и готовьтесь к встрече с боссом.

#### **Босс Vargas и Ipoohs.**

Ипухи отлично защищает Варгаса, а потому с ним и нужно разобраться в первую очередь. Используйте Bio Blaster Эдгара и огненную магию Fire magic Терры. Когда расправитесь с телохранителями, все время будьте готовы выполнить лечебные заклинания Cure Blitz, поскольку атаки босса очень сильны. Продолжите атаковать Bio Blaster и через несколько ходов Сабин примет участие в этом сражении. Выберите команду Blitz и тут же отдайте команду Pummel command (LEFT, RIGHT, LEFT и X). Если возникнут какие-нибудь сложности с введением

этой команды, перейдите в главное меню, выберите опцию Config и установите скорость игры на 6-й уровень, тогда у вас будет побольше времени.

Теперь, поскольку Сабин становится членом вашего отряда, после победы быстренько просмотрите его снаряжение, предметы, снабдите всем необходимым из своих запасов, изучите его способности (skills) на главном меню, разучите команды Blitz command. На этом этапе он владеет лишь тремя атаками: Pummel, Aura Bolt и Suplex. Так что самое время начать тренировки.

Когда с босом будет покончено, выберите из гор через проход, который больше не охраняет Варгас. запомните игру в пункте отгурзки, пройдите на север, справа обнаружите проход, а за ним...

#### **6. Returner's Hideout.**

Как только войдете в убежище, проследуйте за охранником, пока не подойдете к комнате Vanop. Побеседовав с ним, поднимитесь наверх к комнате с сокровищами (в северо-западном углу), просмотрите ее внимательно, обязательно пройдите через секретный проход в правой стене, а дальше продвигайтесь по невидимой дорожке, пока не найдете White Cape. Ну а дальше можете делать все, что хотите; загляните в гостиницу, если хотите отдохнуть, но можно зайти в магазин и сделать необходимые покупки.

Когда выйдете из убежища, снова встретите Бэнон. На первый вопрос ответьте "Нет", затем снова войдите в убежище, и мужчина в кладовке вручит вам перчатку Genji Glove. Если ответите нет 3 раза подряд, то просмотрите сцену, по окончании которой все равно получите от охранника Genji Glove. Однако, если

подойдете к Бэнон и ответите на первый вопрос "Да", то получите от него Gaubtlet. Здесь Локи, к сожалению, покинет ваш отряд. Судя по всему, отправится в South Figaro, чтобы выяснить, что же там произошло после нападения империи. Вместо него в отряд пойдет Бэнон, так что всей компанией отправляйтесь к реке.

### **7. Lete River.**

Уровень довольно простой, так что ограничимся некоторыми советами. Выберите правильную дорогу и встаетесь с боссом Ultros. Река течет по извилистым тоннелям, и каждый раз, когда плот останавливается, нужно выбрать одно из направлений. Если выбор неверный, то придется вернуться обратно и по пути сразиться с врагами. Однако, это не страшно, тем более, что есть два пункта отгрузки.

В начале этого уровня вы запросто можете повысить уровень своих персонажей. У первого пункта отгрузки войдите в меню sub-menu, выберите опцию Cmd., Set, затем опцию Short и нажмите кнопку **✕**. Теперь вы можете вместо команды fight command разместить лечебное заклинание health spell, и Бэнон будет использовать это лечебное заклинание при каждой возможности. Продвигайтесь по реке, на первом перекрестке продвигайтесь вверх (**UP**), затем нажмите кнопку **✕** и кнопку **UP** на D-pad, и плот начнет плавать по кругу в этой зоне, персонажи будут сражаться и лечиться автоматически, так что можете оставить игру в этой позиции буквально на ночь, а когда проснетесь и позавтракаете, обнаружите, что уровень вашего персонажа значительно вырос.

Если Бэнон будет убит во время путе-

шествия по реке, и вам придется начать снова от убежища Returner's Hideout или от последнего пункта отгрузки (если, конечно, игру запомнили). Чтобы этого не случилось, старайтесь почаще использовать лечебные возможности Бэнона (Health skill), таким образом сможете излечить от ран весь свой отряд, не расходуя при этом магические очки MP. Тогда Терра может в любой момент выполнить лечебные заклинания и спасти Бэнона, когда его уровень HP снизится до опасных отметок. Noise Blaster в исполнении Эдгара очень полезен, особенно когда враги атакуют Бэнона и весь ваш отряд. Обязательно поставьте Бэнона в задний ряд, здесь ему будет безопаснее, хотя мощность его атак заметно снизится.

### **Босс Ultros.**

Очень неприятный соперник. Атаки чрезвычайно мощные, и вам не всегда удастся защитить Бэнона от атак щупальцами (Tentacle attack). Если Бэнон погибнет, то придется начать все сначала. Почти наверняка он погибнет 2-3 раза, прежде чем одержите победу над боссом. Сабин должен использовать атаку Pummel (**LEFT, RIGHT, LEFT** и **✕**), а Терра огненную магию (Fire magic). И та и другая атака нанесут Ultros более 300 очков повреждений, а если заполучили рукавицу Genji Glove, то обязательно отдайте ее Эдгару. Атакующая двумя мечами, королева замка Фигаро, сможет нанести свыше 300 HP повреждений боссу в каждом раунде, а Бэнон тем временем будет следить за вашим здоровьем, используя искусство врачевания (Health skill), а Терра всегда должна быть готова выполнить лечебные заклинания Cure magic, чтобы спасти Бэнона в критической ситуации.



После победы над боссом вам предстоит выбрать персонажа (или персонажей), которыми вы будете управлять на следующих уровнях. Необходимо выполнить три квеста, причем неважно в каком порядке. Так что выберите своего любимого персонажа, и полный вперед. Если выберите Эдгара, Терру и Бэннона, то перейдите к разделу 8, если выберете Локи, то к разделу 9; если же выберете Сабин, то к разделу 11.

#### **8. Edgar, Terra и Bannon's Quest (Narshe).**

У Терры неважная репутация в Narshe, так что через главные ворота пройти не удастся, зато Локи сможет использовать секретную дверь, ведущую в тренировочный центр (Training Center) и таким образом попасть в шахты Narshe Mines. Но прежде, чем отправиться туда, воспользуйтесь восстановительным источником в тренировочном центре, восстановите уровень HP и MP всего отряда.

Пробравшись в шахты, в первой же комнате увидите белую звезду, напоминающую пункт отгрузки. Обратите внимание, как эта звезда перемещается по комнате. Это единственный безопасный маршрут, а потому проследуйте точно за ней и таким образом в целости и сохранности переберетесь на противоположную сторону. Ну а если хотите рискнуть, то идите напрямую, сразитесь с врагами и почти наверняка придется начать все с самого начала.

Если выберите неправильное направление, то весь ваш отряд окажется окруженным световым кольцом. В этой ситуации можно избежать сражения, своевременно нажав кнопку **X** на золотистой застежке этого светового круга. В случае удачи круг будет разорван, и отряд смо-

жет отправиться дальше, не возвращаясь к месту старта и избежав сражения.

Квест будет завершен после того, как побеседуете с Arvis. Затем выберите Локи, перейдете к 9-му разделу; выбрав Сабин — к 11-му, а если хотите просто закончить эту главу, то к 19-му разделу.

#### **9. Locke's Quest (South Figaro).**

Локи действует один в South Figaro. Уровень довольно длинный, но на самом деле довольно простой и очень выгодный. Первым делом снабдите Локи оружием, необходимыми предметами, отыщите пункт отгрузки в подвальном помещении дома, в котором начинается Квест; пройдите к магазину предметов Item Shop, отыщите купца (merchant), сразитесь с ним. По ходу боя используйте команду "Steal", чтобы украсть у торговца всю его одежду, иногда при этом можете получить даже нож Guardian Knife, но на самом деле, самое главное — одежда.

Теперь Локи выглядит, как настоящий торговец. Пройдите к дому старика и сможете запросто войти, поскольку выглядите как надо. Спуститесь в подвальное помещение и после того, как купите все, что хотите, сразитесь с солдатом, украдите его одежды, а затем возьмите со стола его сидр. Возвращайтесь в дом старика, отдайте ему сидр, спуститесь обратно вниз по лестнице, побеседуйте с внуком, сообщите пароль Courage, и он откроет для вас проход, по которому сможете дораться до дома Owzer. Пройдите через кровати, затем пройдите за книжную полку, спуститесь вниз по ступенькам, а когда получите предложение сменить одежду (change clothes), то неважно, какой наряд вы выберете. Спускайтесь вниз, дальше по секретным

ступенькам в стене и обнаружите беговые "ботинки" (Running Shoes). Затем поднимитесь обратно по лестнице, пройдите в первую дверь справа, просмотрите видеосцену, войдите в комнату, освободите Celes, украдите ключ от часов (Clock Key) у спящего солдата, снабдите Селеш всем необходимым, выйдите из помещения, дальше в дверь справа. Запомните игру в пункте отгрузки, пройдите через последнюю дверь справа и перейдите в следующую секцию. Тут же продвигайтесь направо через проход и, выйдя с другой стороны, возьмите броню Iron Armor, продвигайтесь через северный проход, поднимайтесь наверх, сверните направо, далее через следующий проход, спуститесь вниз, сверните направо, загляните в пару сундуков, возьмите щит Heavy Shield и Regal Cutlass, поднимитесь наверх, сверните налево, продвигайтесь на юг по проходу и где-то на полпути сверните налево. Пройдя чуть дальше, спуститесь вниз по "секретным" ступенькам, возьмите X-Potion, Ribbon и Ether, для чего нужно будет пройти до конца на юг; затем поднимайтесь наверх, возвращайтесь обратно по лестнице, поднимитесь по проходу, сверните направо, опуститесь вниз, в конце сверните налево, возьмите серьги (earrings) и продвигайтесь до конца направо через секретный проход.

#### **10. Locke's Quest, продолжение (Figaro Area Cave).**

Если удержались и не заглянули в сундуки, когда в первый раз оказались здесь, то теперь самое время сделать это. В сундах обнаружите значительно более полезные предметы. Удача приходит к тем, кто умеет ждать. Пройдите к

восстановительному устройству, поправьте здоровье, покиньте шахту и приготовьтесь к схватке с боссом.

#### **Boss Fight.**

#### **Tunnel Armor.**

Если последуете совету Селеш, то легко одержите победу. В каждом раунде она должна использовать Runic Blade, которые будут поглощать мощные атаки босса, ну а Локи потихоньку будет воровать у него оборонительные предметы. Когда понадобится подлечиться, отряд Локи использует Tonics или настойки (Potions), но ни в коем случае не прекращайте использовать атаку Селеш Runic Blade. После того, как с боссом будет покончено, Локи и Селеш покинут шахту и отправятся по своим делам, а вам нужно сделать следующий выбор.

Если не выполнили квесты Терры, Эдгара и Бэнона, то перейдите к 8-му разделу. Если не выполнили квест за Сабин, то к 11-му, а если хотите полностью завершить эту главу, то к 19-му разделу.

#### **11. Sabin's Quest (Дом в Veldt).**

Вы стартуете у реки. Пройдите на восток и далее в дом. Оказывается, это дом отца Гау. Поговорите с Shadow, он присоединится к вам, выйдите из дома, побеседуйте с торговцем, купите 99 звездочек Shuriken и Shadow. Он очень ловко пользуется ими в бою. Затем снова войдите в дом, побеседуйте с отцом Гау, отдохните в его постели, если устали; выйдите из дома и отправляйтесь на юг, пока возле моста не обнаружите лагерь (Imperial Camp), запомните игру.

#### **12. Sabin's Quest (Imperial Base vs. Doma Castle).**

Когда окажетесь на императорской базе, прислушайтесь к разговорам сол-

дат, загляните в палатки. Слева ничего не обнаружите, а в палатке справа сундук. Когда подойдете к нему, то у вас две возможности. Если выберете опцию Kick It, то сможете избежать схватки со сторожевым псом и не принимать участия в сражении, но это вам решать. Выйдите из палатки, спуститесь по дорожке, посмотрите видеосцену с участием Кефта. Судя по всему, настроение у него отвратительное. Просмотрите еще одну видеосцену и, когда получите управление Суан, атакуйте Commander. Используйте атаку Sword Tech "Report", прикончите его одним ударом, затем действие переключится на императорскую базу, где находятся Шедоу и Сабин. Атакуйте Кефта при каждой возможности, соперник это не очень опасный, хотя и коварный. Сразитесь с солдатом. К сожалению, Кефта успел "отравить" замок Doma Castle.

Действие снова переключается, и вы управляете Сианом. Видите, как умирает король. Спуститесь в подвальное помещение, возьмите Remedy из кувшина возле мертвого солдата, подойдите к верхней правой двери на следующем этаже (именно здесь умер король), посмотрите небольшую видеосцену, возвращайтесь к императорской базе, помогите Сиану отразить атаку императорских солдат, а затем покиньте базу тем же путем, что и пришли.

### **13. Sabin's Quest (The Phantom Forest).**

Продвигайтесь направо, не пропустите секретные проходы, возможно придется походить по кругу. Если выберете неправильную дорогу, снова окажетесь возле входа. Не огорчайтесь. Поблизости находится восстановительный источник, так

что всегда можете поправить свое здоровье. Здесь же можно повысить уровень, хотя, уничтожая вурдалаков (ghosts), опытных очков много не заработаете.

От входа в таинственный лес Phantom Forest проследуйте по дорожке направо до конца, пройдите вверх на следующем перекрестке, подойдите к восстановительному источнику, поправьте здоровье в случае необходимости, сверните направо, спуститесь на следующий экран, снова сверните направо, затем поднимитесь направо, затем поднимитесь наверх на очередной экран, сверните направо. По первой дорожке поднимайтесь наверх и доберетесь до железнодорожной станции Phantom Train station.

### **14. Sabin's Quest (The Phantom Train).**

Запрыгнув на поезд, посмотрите видеосцену. Необходимо выбраться отсюда, но к сожалению, это не удастся. Вы в западне. Придется пробираться через вагоны поезда. Пройдите к служебному вагону, запомните игру, побеседуйте с вурдалаком, присоедините его к вашему отряду. Учтите, что вурдалаки владеют мощной атакой Posses, которая мгновенно уничтожает врага. К сожалению, при этом и вурдалак сам погибнет, что очень обидно, если он на вашей стороне, а потому атаку эту целесообразно применить лишь в безвыходной ситуации, иначе потеряете друга. Кроме того, вурдалаки получают повреждения от лечебных предметов, ведь они мертвяки. Так что, к сожалению, вурдалака вылечить по ходу боя совершенно невозможно. А вот когда битва закончится, лечебные предметы очень даже полезны.

Пройдите налево, войдите в четвер-



тый вагон, призрак запрет вас здесь, придется проучить его как следует и тогда сможете выбраться из вагона, но ситуация от этого не улучшится. Вскрабавайтесь по лестнице на стене вагона, выполните мощный прыжок на шестой вагон и, чтобы проклятые духи вас больше не доставали, войдите в шестой вагон, активируйте желтый выключатель на стене, в результате вагоны отсоединятся от поезда. Нажмите снова желтый выключатель и попадете в шестой вагон.

Если остановитесь у центрального стола в вагоне-ресторане, то сможете перекусить здесь бесплатно и таким образом восстановить HP и MP своего отряда. Затем пройдите по противоположной стороне вагона, отыщите серьги (Earrings), пройдите чуть дальше налево, сразитесь с Ziegfried, если хотите. Он на самом деле не очень силен, но если победит, украдет предметы из сундука.

Продвигайтесь дальше налево, запомните игру и перейдите в последний моторный вагон. Взгляните в верхний левый угол этой комнаты, там указаны инструкции, как остановить поезд. Первым делом вырубите первый и третий выключатели на стене, а затем активируйте выключатель возле паравозной трубы и приготовьтесь к схватке с боссом.

#### **Босс Fight.**

##### **Phantom Train.**

"Дух поезда" не очень силен, но обладает несколькими чрезвычайно мощными атаками. В частности, Acid Rain наносит свыше 150 очков повреждений каждому из ваших товарищей, а помимо этого, вы начинаете непрерывно терять очки HP. Сабин должен немедленно использовать атаки Aura Bolt или Pummel

Blitz, Шедоу швыряет свои звездочки Shuriken, а Сиан использует атаку Sword Tech первого уровня. Подобной тактики Фантом долго не выдержит, ну а если хотите справиться с ним в момент, используйте Phoenix Down, ведь он мертвяк, и с ним будет мгновенно покончено.

Просмотрите довольно грустную видеосцену, поговорите с огорченным Сианом, а затем покиньте лес Phantom Forest, продвигайтесь на юг, сверните на восток, далее на север через горы и доберетесь до водопадов Barren Falls.

#### **15. Sabin's Quest (Barren Falls).**

Когда доберетесь до водопадов, Шедоу покинет ваш отряд. Хотя иногда в определенной ситуации он может оставить вас после сражения. Так или иначе, обратно вернуть его в настоящий момент нельзя, так что и не пытайтесь. Просто спрыгните с водопада вниз.

#### **Босс Rizopas.**

Когда спрыгните с водопада, сразитесь с десятком, а то и дюжиной пираний и после того, как с этими кровожадными рыбами будет покончено, предстоит встреча с еще более мощным монстром. У него невысокий уровень HP, но чрезвычайно мощная атака El Nino, способная нанести до 300 очков повреждений, как Сабин, так и Сиан. Используйте Blitz атаки, а также Sword Tech первого уровня, как только предоставится возможность. Поддерживайте на максимальном уровне HP, при необходимости используйте настойки или тоник, и все будет в порядке.

Когда прибудете в Veldt, впервые встретите Гау. Правда, он тут же исчезнет, видимо еще пока побаивается людей, а когда доберетесь до Mobliz, то несколько раз увидите убегающего Гау. Су-

дя по всему, он очень голоден и беспрерывно отыскивает какую-нибудь пищу. К сожалению, вам и предложить-то ему нечего. Попробуйте атаковать, и он тут же снова ударит.

### **16. Sabin's Quest (Mobliz).**

Когда впервые войдете в город, прежде чем что-нибудь сделать, побеседуйте с местными жителями. Постарайтесь переговорить с каждым и узнаете по крайней мере две вещи. Во-первых, что местный "Маугли" по имени Гау, живущий в Veldt, обожает кушать Dried Meat. Один из местных жителей вспомнит, что он однажды бросил эту пищу в стаю животных, и тут же появился Гау. А кроме того, узнаете про тоннель Serpent Trench, по которому сможете добраться до города Nikeah. К сожалению, необходимо иметь специальное устройство, позволяющее дышать под водой, а его совсем недавно украли из Mobliz.

Побеседовав со всеми, займитесь текущими делами. Прикупите оружие и броню для своих товарищей в местных магазинчиках и тут же экипируйте их новым снаряжением. Затем купите одну или пару порций сушеного мяса (Dried Meat), чтобы приманить Гау. Учтите, что эта пища восстанавливает 150 HP у каждого персонажа, так что и сами при необходимости можете ее слопать. Теперь вам нужно добыть Tintinabar в этом городе. Для начала побеседуйте с раненым солдатом, затем отправляйтесь в почтовое отделение, отправьте предмет, пройдите к магазину в верхней части города, выберите опцию Buy, затем выйдите из нее, возвращайтесь к дому солдата, прочтите полученное письмо шесть раз и в обмен на это письмо получите от

него Tintinabar Relic, который восстанавливает HP персонажа во время ходьбы. В гостиницу заходить не стоит, они очень дороги. И вместо того, чтобы тратить 100 GP на отдых, отправляйтесь в магазин Relic Shop в дальней части города и обнаружите постель, на которой сможете выспаться бесплатно. Затем возвращайтесь в Veldt, запомните игру и после очередной схватки встретите Гау, но не атакуйте. Теперь когда у вас есть сушеное мясо, покормите его, выбрав опцию Dried Meat в предметном инвентори и отдайте эту пищу (use) Гау. Голодный мальчишка моментально проглотит еду и присоединится к вашему отряду, видимо в знак благодарности.

Гау обладает удивительным искусством, он мгновенно осваивает атаки любых монстров в Veldt, но это, к сожалению, единственная зона в мире, где Гау может осваивать эти атаки. Но уж когда он ими овладеет, то пользоваться сможет в любое время, где угодно.

Обучить Гау новой атаке достаточно просто, но при этом, конечно, придется потратить время. Погуляйте по Veldt, а когда начнется бой, выделите опцию Leap, чтобы Гау прыгнул на врага, атаку которого вы хотите освоить, и когда битва закончится, Гау в вашем отряде уже не будет. Продолжайте сражаться в Veldt, и в какой-то момент Гау вновь появится, но уже овладев новым искусством "Rage" Skill.

Гау осваивает любые приемы врагов, с которыми он исчезает. Однако он может также осваивать приемы врагов, во время сражения с которыми он как раз и появляется. Чтобы использовать один из приемов Гау, выберите опцию Rage skill

в бою, а затем одного из монстров, принимающего участие в схватке. Когда Гау перейдет в режим Rage, вы потеряете управление над ним, и он будет продолжать использовать избранную атаку до тех пор, пока не завершится сражение.

### **17. Sabin`s Quest (Mount Crescent and Serpent Trench).**

Продвигайтесь на юг, пока не доберетесь до Mount Crescent. Пройдите в это место и от входа поднимайтесь наверх, продвигайтесь до конца налево, загляните в отверстие, возьмите эликсир, поднимайтесь наверх, сверните направо. Не идите на северо-запад, если не хотите потерять 500 GP. Проследуйте по дороге, пока Гау не обнаружит какой-то сверкающий предмет. Судя по всему, вы уже догадались что это такое. Конечно, он отдаст его вам, и теперь вы за просто можете воспользоваться "тоннелем" Serpent Trench. Он находится на юг от этого места. Отправляйтесь вниз, прыгните с откоса и окажетесь в этом тоннеле. Он больше напоминает огромную траншею. Здесь практически повсеместно разнообразные монстры. Приготовьтесь к сражению, остерегайтесь Anquiforms, их мощная атака Aqua Rake моментально убивает получившего ранение персонажа, так что своевременно следите за здоровьем, и если кто-нибудь получит ранение, немедленно подлечите его. По ходу путешествия каждый раз, когда оказываетесь у развилки или перекрестка, выбирайте правую дорожку. В нескольких пещерах справа найдете полезные предметы. Кстати, именно в пещерах сможете подлечить своих персонажей в промежутках между битвами, а когда пройдете через эту траншею, ока-

жетесь в городе Nikeah.

### **18. Sabin`s Quest (Nikeah).**

В этом городе ничего интересного, кроме магазинов. Так что обязательно приобретите броню (armor), ну и вообще все, что понравится. Не забудьте прикупить новое снаряжение. Если хотите, остановитесь у местной пивнушки, посмотрите довольно смешную сцену с участием Сиана и танцовщицы. Потом совершите все покупки, побеседуйте с капитаном корабля, пришвартованного в порту Nikeah, и он доставит вас к замку South Figaro. На этом квест Сабин по существу и закончится. После короткого разговора вам предстоит выбрать следующий сценарий, ну а если закончили два предыдущих сценария, то окажетесь в городе Narshe.

Если не выполнили тест за Терра, Эдгара и Банона, перейдите к 8-му разделу. Если не выполнили квест за Локи, то к 9-му разделу. Ну а если выполнили все квесты, то переходите к 19-му разделу.

### **19. Narshe (Kefka`s Assault).**

Итак, вы в целости и сохранности добрались до Narshe. Успокаиваться рано, поскольку впереди очень серьезный бой. Запомните игру в пункте отгурзки на вершине горы. Теперь вам предстоит выбрать вариант своего отряда: сделать его как бы сбалансированным или очень мощным. Если хотите выбрать сбалансированный вариант, то в главный отряд включите трех персонажей и еще по двое в два сторожевых отряда (guard Groups). Ну а если хотите более мощный вариант, то в центральный отряд включите четырех персонажей, а из трех остальных образуйте два сторожевых отряда. Естественно, в одном из них будут два бойца, а в другом один.

Неважно какой вариант выберете, раз-



## БОЛЬШАЯ ИГРА - FINAL FANTASY VI

местите сторожевые отряды на дорогах таким образом, чтобы враг без боя не мог пробраться к главному отряду и атаковать его с тыла или с флангов. Ну а основным отрядом атакуйте армию Кефта, причем совсем не обязательно ее уничтожать. Постарайтесь своим главным отрядом прорваться к врагу, не ввязываясь в ненужные схватки, уничтожайте лишь вражеских бойцов, вставших на вашем пути, и не забывайте, что в промежутках между схватками можно подлечиться.

### **Босс Kefka.**

Физически Кефта не очень силен, но его магические атаки чрезвычайно опасны. Очень хорошо, если Селеш будет в вашем отряде, поскольку ее атака Runic blade способна внедриться в магию Кефта, и тогда он станет менее опасным. Сами же используйте мощные магические атаки Sword Techs, Blitz attack и Tools, если хотите нанести серьезные повреждения Кефту. Отлично, если Сиам имеет 15-й уровень, тогда его атаки Sword Tech четвертого уровня Quadra Slam способны нанести Кефту до 1000 очков повреждений.

Победив в этом бою, перегруппируйтесь в городе Narshe, уберите ненужное снаряжение, которое вам будет мешать в пути; оставьте в своем отряде трех персонажей, лучше всего Локи, Эдгара и Сабин, хотя можно одного из них заменить Шедоу. В городских магазинчиках обнаружите кучу различных предметов, но покупайте, конечно, только то, что вам по карману. Гостиница очень дорога, и вместо того, чтобы платить деньги ее владельцу, лучше выпитесь как следует в задней комнате оружейного магазина. Это будет бесплатно.

В тренировочном центре используйте восстановительный бассейн, чтобы поправить здоровье; отыщите здесь кое-какие предметы, достанутся они вам бесплатно, пройдите к юго-западному дому, также найдете несколько полезных предметов, в том числе и воровской нож (Thief Knife). Сундук вы пока открыть не можете, так что не огорчайтесь, выйдите из города Narshe, возвращайтесь в замок Figaro Castle. Он находится в том же месте, что и раньше.

### **20. Overworld and Figaro Castle.**

Когда доберетесь до замка, в принципе, нужно сразу отправиться к старику, но лучше не торопиться, особенно, если в вашем отряде Сабин и Эдгар. Обследуйте каждую комнату замка, при этом вы получаете 50% скидку в магазинах, если Эдгар в вашем отряде, так что грех будет этим не воспользоваться; запаситесь предметами, снаряжением. В общем, купите все, что необходимо, можно также и про запас, а затем спускайтесь в машинный зал (engine room) по левой лестнице возле входа, побеседуйте со стариком, замок неожиданно опустится под землю и "всплывет" с другой стороны!

### **21. Kohlingen.**

В этом городе вам предстоит выяснить, не видел ли кто-нибудь летающего монстра. Кое-какие признаки его посещения обязательно обнаружите. В частности, если пройдете южную часть города Jiddor. Но прежде, чем отправиться туда, побеседуйте с людьми, некоторые из них упомянут дом, находящийся на севере. Пройдя туда, обнаружите какого-то мечтателя, а в кувшине замечательный предмет — кольцо героя Hero Ring.

Вернувшись в город, узнаете подроб-

ности из жизни Локи. В частности, в одном из домов живет старая возлюбленная Доки по имени Rachel. Заглянув вниз, получите кое-какую полезную информацию, а в доме в северо-восточной части города обнаружите сундук. Чтобы добраться до него, необходимо пройти через заднюю дверь и заглянуть за рыцарские латы. В сундуке найдете зеленый берет Green Beret.

### **22. Jiddor.**

В городе Jiddor отличные магазины. Можно сделать прекрасные покупки. В аукционном холле (Auction House) возможно и происходит сто-то интересное, но в данный момент вам туда не нужно. Побеседовав с жителями, узнаете что оперный театр Opera House находится на юге, хотя с этим можно повременить. Побеседуйте с городскими жителями и узнаете, что летающий монстр улетел на север по направлению к городу Zozo. Судя по всему, город чрезвычайно опасный, врагов там целая куча. Запаситесь броней и лечебными предметами. Если хотите, можете арендовать чокобо, поскольку путешествие очень длинное, и нужно беречь энергию.

### **23. Zozo.**

Как и предполагалось, в городе Zozo ждут сплошные неприятности. Улицы темные, кругом шайки отвратительных бандитов, которые будут непрерывно атаковать вас, поэтому прежде, чем войти в город, обязательно запомните игру.

В этом городе вы запросто можете наворовать кучу полезных предметов у своих врагов. В частности, встретив Hades Gigas, используйте атаку Эдгара Noise Blaster, чтобы оглушить врагов, а у Локи появится возможность украсть Atlas

Armlet. Кстати, при этом Hades Gigas истратит много магических очков, выполнив заклинание Magnitude 8 на самого себя, и таким образом ослабнет, а значит справиться с ним будет значительно легче. Конечно, своровать у врагов предметы очень приятно, но учтите, что они могут сделать то же самое и с вами.

Пройдите на запад и, как только войдете в город, подойдите к гостинице. Войдите в нее, пройдите в комнату с часами, прикоснитесь к часам, висящим на стене. Вам будет предложено остановить время. Это дело довольно сложное. На всякий случай подскажем вам: нужное время 6 часов 10 минут 50 секунд. Возьмите цепную пилу (Chainsaw), выйдите из гостиницы, пройдите на юг в большое здание, зайдите в это здание и поднимайтесь по лестнице. Когда подниметесь на самый верх, спуститесь вниз на один пролет, подойдите к окну, выпрыгните из него к следующему зданию, поднимайтесь по лестнице и перескочите на это здание. Поднимайтесь до конца наверх и встретите довольно опасного врага.

### **Босс Dadaluma.**

На вершине башни Дадалума могучий воин уже поджидает. У него очень мощные физические атаки, не говоря уже о "вспомогательных" магических заклинаниях. Сабин должен использовать Blitz skill, Эдгар Chain Saw, Сиан Sword Tech, а Селеш Magic, если эти персонажи в вашем отряде. Когда уровень HP у Дадалума снизится, он начнет лечиться, используя настойки, а на помощь к нему поспешат два Iron Fists. Если вы прикончите их, то на их место прибудет подкрепление. Так что сфокусируйте свои атаки против босса, а с Iron Fists не свя-

зываются. Используйте шумовую атаку Эдгара Noice Blaster, чтобы временно вырубить их. Как только с боссом будет покончено, Iron Fists автоматически будут побеждены. Теперь вам предстоит получить первый кристалл Magicite crystal. Это как бы "обломки" Esper. Каждый из ваших персонажей может экипировать один такой кристалл в меню Skill. В результате он получит могущество Esper, узнает целый ряд новых заклинаний, после чего кристалл ему больше не нужен, так что можете передать его другому персонажу, он также освоит новые заклинания, а затем всем остальным. В результате у вас будет достаточно заклинаний и магических очков, чтобы победить практически в любом сражении. Кстати, персонаж, который экипировал такой кристалл, может вызывать Esper на подмогу в бою, а этот помощник обладает еще более мощными атаками.

Итак, когда все ваши персонажи освоят с помощью кристалла заклинания Esper, можете отправляться дальше, хотя эта процедура потребует некоторых усилий и времени.

Поднявшись на вершину здания, встретите Терра. Подойдите, и тут же появится Рамух. Вот именно в этот момент вы и получите первый кристалл Magicite, ну а что с ним сделать, вы уже знаете. Вернитесь обратно на один экран и встретите своих товарищей, поджидающих вас. Локи, Сереш и еще два других персонажа (по собственному усмотрению) должны быть включены в ваш отряд и принять участие в предстоящем сражении с империей. Если хотите заменить кого-нибудь, вернитесь в город Narshe, но учтите, что Локи и Селеш дол-

жны обязательно быть в вашем отряде. Сформировав команду, возвращайтесь пешком в город Jiddor и войдите в него.

#### **24. The Opera House.**

Как только доберетесь до города, отдохните, пополните запас предметов, затем выйдите из города, сразитесь со всеми встреченными врагами, чтобы освоить новые заклинания, они вам наверняка пригодятся. Когда будете готовы, подойдите к дому в северном районе города Jiddor. Возьмите и прочтите письмо, оставленное Impressario; пройдите на юг от города и подойдите к оперному театру.

Войдя в театр, зайдите в гардеробную, где встретите Impressario, он тут же появится и сообщит секретный план, о котором вы, конечно, ничего не знаете. Но глупые осьминоги обронят свое письмо. Пройдите в гардеробную, побеседуйте с Селеш запомните ее реплики: "Oh my hero...", "I'm the darkness...", "Must I...". Выйдите на сцену и произнесите эти реплики. Судя по всему, Ultros готовится сбросить огромный вес прямо на голову Селеш, но ему на это понадобится несколько минут, так что торопитесь. Локи должен обойти помещение, спуститесь в гардеробную, но вначале прочтите письмо Ultras. Бегом возвращайтесь к Impresario, расскажите ему про планы Ultras, перебежите на другую сторону балкона, побеседуйте здесь с мужчиной, и он сообщит, что нужно активировать выключатель в правой части стены. Немедленно сделайте это и бегом возвращайтесь на левую сторону балкона, пройдите через дверь к перекладине. Но чтобы перебраться на другую сторону, придется разобраться с крысами. Конечно, можно увернуться от этих мерзких



животных, если перебежать по нужной перекладине в нужный момент. Ну а если нарветесь на крысу, то начнется бой. Первым делом уничтожьте Вермина, а затем уже займитесь канализационными крысами Sewer Rats. Если вначале прикончите этих крыс, то Вермин может вызвать подкрепление. Помните, что у вас всего только 5 минут, так что если чувствуете, что время кончается, то можете покинуть поле боя или же использовать дымовые бомбы (Smoke Bombs), чтобы своевременно избавиться от врагов.

#### **Босс Ultros.**

Королевский осьминог стал значительно мощнее с момента последней встречи. Теперь его магические атаки чрезвычайно опасны. Хорошо, если у вас в достаточном количестве Green Cherries и Remedies. Неплохо запастись предметами, которые предотвращают состояние Imp и Confused. Таким образом разрушите основную стратегию босса.

В атаке босс будет использовать заклинания, оказывающие отрицательный эффект на показатели вашего отряда (Imp и Confused), и в состоянии Imp ваши персонажи могут продолжать атаковать, но результат от этого никудышный, а в состоянии confused начнете атаковать друг друга, хуже этого и придумать невозможно. Так что немедленно атакуйте персонажа, оказавшегося в состоянии confused, иначе он натворит таких бед... Обязательно используйте свои новые магические возможности, вызывайте Espeg на подмогу и тогда удастся одержать победу с меньшими потерями. Локи попытается спасти Селеш в этом бою, но своевременно появится Седзер на своем самолете и заберет Селеш. Как только

он уйдет, Селеш поможет и остальным забраться в летательный аппарат. Когда Сетзер вернется, то решит все-таки помочь вам, но при одном условии. Он хочет жениться на Селеш. Вопрос придется решать с помощью игры, поскольку Сеизер отчаянный игрок. В результате бросите монетку, но у этого жулика монетка с обеих сторон одинаковая. Так или иначе, вы на летательном аппарате и теперь играете за Сетзера и управляете его "самолетом". Автоматически долетите до следующего пункта назначения. На борту этого летательного аппарата есть и другие персонажи. Один из них подлечит ваших товарищей, другой продаст полезные предметы, а третий поможет вам забрать предметы у товарищей, которые не входят в ваш отряд, и перераспределить их снаряжение.

#### **25. Albrook.**

Здесь отличный магазинчик. Потратьте немного времени, запаситесь всем необходимым, чтобы быть готовым к предстоящим сражениям, а затем вам нужно добраться до отдаленных городов Tzen и Maranda.

#### **26. Tzen.**

К сожалению, кристалл Magicite в настоящий момент добыть нельзя, так что остается только заглянуть в город, приобрести несколько новых предметов, магазинов здесь целая уйма. Кстати, в лесу восточнее города найдете секретную конюшню чокобо (Chocobo Stable). Здесь вы можете взять в аренду одного из этих замечательных животных, если планируете вначале отправиться в Maranda, а затем уже в Vector.

#### **27. Maranda.**

Наверное вы не забыли раненого сол-

дата в городе Mobliz. Его возлюбленная живет в городе Maranda, так что обязательно загляните к ней. Здесь также есть секретная конюшня чокобо за пределами города, загляните в южную часть леса восточнее города Maranda и обнаружите конюшню. Здесь же, если захотите, сможете арендовать чокобо.

### **28. Vector.**

Когда прибудете в город Vector, без условно потребуется серьезный отдых. В гостинице можно отдохнуть якобы бесплатно, но на самом деле это не так, поскольку посреди ночи вор украдет 1000 GP у ваших товарищей. Видимо он работает на пару с хозяином гостиницы. К счастью, этой неприятности можно избежать. Отыщите самый маленький домик в городе, и когда вас спросят как вы относитесь к империи, то ответьте, что отвратительно (*not loyal*), и тут же придется сразиться с парой охранников. Как только победите их, хозяин дома с удовольствием предложит отдохнуть здесь и таким образом восстановите HP и MP всего отряда бесплатно.

У входа в императорский дворец (Imperial Palace) увидите вооруженных до зубов охранников. Если солдаты заметят вас, то придется сражаться. Но даже если вам удастся проскользнуть незамеченным мимо них, то встретите хранителя — огромную и, судя во всему, непобедимую машину, защищающую вход во дворец. Связываться с ней не стоит. Место возле императорского дворца очень подходящее для того, чтобы повысить уровень своих товарищей и заработать GP. The Returner Sympathizer прячется за ящиками возле входа на завод Magi Tek Factory. Потолкуйте с ним, а затем выполните его

указания, вскарабкайтесь на ящик и незаметно проскользните мимо охранника.

### **29. Magitek Factory.**

Здесь много чего интересного, и мы постараемся подсказать вам, где что найти. Спуститесь по лестнице, пройдите к тому месту, где небольшой крюк перемещается назад и вперед; подпрыгните и уцепитесь за него, доберитесь до сундука, а затем спрыгните обратно, пройдите вправо, заберитесь во вторую небольшую трубу справа от лестницы, загляните в сундук, выберите обратно из трубы и ныряйте в первую трубу. Здесь еще один сундук с сокровищами, хватайте его, пройдите по конвейерной ленте и доберетесь до еще двух сундуков. Затем по конвейерной ленте спускайтесь на нижний уровень, где обнаружите 5 сундуков: один слева, второй справа, третий сразу же за дверью слева от той, через которую вошли; четвертый внизу и, наконец, пятый в небольшой комнате на восток от помещения с золотым шлемом. На правой стене увидите просвет, через который сможете пробраться между двумя стенами, забраться в трубу, по которой доберетесь до еще двух сундуков. Постарайтесь отыскать их все. А затем приготовьтесь сразиться с двумя боссами. Запрыгните на конвейерную ленту справа от того места, где спрыгнули с предыдущей конвейерной ленты, и увидите как Кефка "сбросит" пару Espers на конвейерную ленту. Когда восстановится управление, проследуйте за ними, запомните игру в верхнем левом углу комнаты, выйдите отсюда, поговорите с Эспер слева и готовьтесь к сражению с двумя боссами!

### **Боссы Ifrit и Shiva.**

Используйте ледовую магию Ice

magic против Ифрита и огненную магию Fire magic против Шивы. Большая часть физических атак не нанесет им серьезных повреждений, если, конечно, не экипируете своих товарищей Flame Sabre и Blizzard, которые могли обнаружить на заводе. Старайтесь не использовать Flame Sabre против Ифрита, а Blizzard против Шивы, иначе просто будете их лечить. По ходу боя два Эспер "почувствуют" присутствие Рамуха и тут же превратятся в кристаллы Magicite. Расправившись с боссами, выйдите через дверь, которую охранял Шива.

### **30. Magitek Research Facility.**

Когда войдете в центр (Facility), спуститесь вниз и пройдете до конца налево. Прежде, чем войти в дверь, перейдите в дальний левый конец холла, затем спуститесь вниз к конвейеру, осмотритесь вокруг и обнаружите меч Break Blade, ну а затем пройдите в верхнюю часть комнаты, перейдите в следующее помещение, приготовьтесь к схватке с первым из трех боссов.

#### **Босс 024.**

Ваш соперник владеет мощными магическими атаками, и "слабости" его меняются совершенно случайным образом. На старте битвы используйте любые атаки, которые только хотите, а по истечении нескольких раундов босс выполнит Wall Change, и его сильные и слабые стороны поменяются. Вот теперь нужно использовать специальную атаку Сиана Dispatch, Pummel Blitz в выполнении Сабин и Chain Saw короля Эдгара. Можете также использовать сканирующее заклинание Scan magic, чтобы выяснить чего больше всего боится босс, т.е. его новую "слабость", и использовать соот-

ветствующий тип магии. Если сумеете удержать HP на высоком уровне, то довольно быстро победите.

Поднимайтесь наверх, пройдите к дальней северной стене, нажмите выключатель, и к вашим услугам будут шесть Эспер: Unicorn, Maduin, Shoat, Phantom, Carbunkl и Bismark. Неожиданно появится Кефка, но Селеш пожертвует собой, ликвидировав Кефку и его телохранителей. Побеседуйте с Сидом, проследуйте за ним вниз, запомните игру в пункте отгрузки, прокатитесь по перилам. Время от времени вас будут атаковать Mag Roaders. Расправьтесь с ними побыстрее, поддерживайте высокий уровень HP, поскольку у вас не будет возможности подлечиться в промежутках между схватками с боссом. Когда спуститесь до конца, приготовьтесь сразиться со следующим соперником.

#### **Босс Number 128.**

В этой битве особую опасность представляют многочисленные Mag Roaders. Если у кого-нибудь в отряде уровень HP низок, немедленно используйте лечебную магию Cure magic или настойки, чтобы восстановить здоровье. Номер 128 как бы состоит из трех частей. Центральное тело (главная цель), но ее труднее всего и уничтожить. Можно, конечно, ликвидировать ручки этого босса, но они тут же восстановятся. Тем не менее, сделать это целесообразно, поскольку в результате атаки босса на ваш отряд в этом раунде будут послабее. Используйте специальные атаки, старайтесь поразить любые части тела босса. Очень эффективна атака Сабин fire dance. Мощная магия, например заклинание Bolt, работает просто превосходно. А если в отря-



де Сиан, используйте Retort Sword Tech и нанесете боссу критические повреждения. Просмотрите видеосцену с участием Сетзера, и когда захотите покинуть город на его летательном аппарате, Кефка попытается помешать вам, вызвав два огромных крана. Время сразиться с ними.

#### **Босс Cranes.**

Краны, которые послал Кефка, очень могучие соперники. Во всяком случае, не следует атаковать заклинанием Bolt левый кран, а заклинанием Fire spell правый кран. От этого они станут только еще сильнее. Когда краны достигнут третьего уровня мощности, то выполнят страшное заклинание на весь отряд. А кроме того, они могут использовать другие заклинания, усливая тем самым друг друга.

Один или два ваших персонажа должны использовать заклинание Cure или Cure 2 на весь отряд, т.е. исполнять функции лекаря. К счастью, Сетзер в вашем отряде. Он отличный помощник, используйте его команду Slot, чтобы атаковать врага. Пожалуй, самая частая комбинация "три бриллианта" (Three Diamonds). В результате на краны обрушится атака Flash Attack и нанесет приблизительно 400 HP повреждений каждому. Можно использовать огненное заклинание Fire против левого крана, а заклинание Bolt против правого. Bolt второго уровня и огненное заклинание способны нанести до 1000 HP повреждений.

#### **31. Esper World.**

Этот уровень достаточно прост. После того, как завершится видеосцена, в которой Гестахл убивает Мадонну, вы управляете самолетом Сетзера, товарищи сидят сзади. Если хотите, можете поменять состав своего отряда. Для этого

достаточно просто поговорить с одним из персонажей в летательном аппарате и не забудьте позаботиться о достойном снаряжении для Сетзера и Терра.

Теперь, когда в вашем распоряжении летательный аппарат, первым делом нанесите визит в город Tzen. В северо-восточном районе города увидите вора, прячущегося в лесу. Побеседуйте с ним и сможете приобрести у него кристалл Magicite, который называется Sraphim. Воришка похитил его в исследовательском центре Magitek после вашей атаки. Цена вполне приличная (3000 GP), но он того стоит. Если хотите, то можете и не приобретать этот кристалл. Ближе к концу игры сможете купить его всего за 30 GP, но ждать этого момента придется очень долго.

Если хотите, вернитесь в город Mobliz, помогите во второй раз раненому солдату, отправив письмо его возлюбленной в город Maranda. В городе Jidoor проходит аукцион. Можете здесь остановиться, выяснить, что продается; можете выторговать парочку Espers, если заплатите приличную цену. В принципе, заглядывайте сюда при каждой возможности.

В замке Figaro продаются новый инструмент Drill. Стоит он отнюдь не дешево, но купите его обязательно. Желательно, чтобы король Эдгар был в вашем отряде в этот момент, тогда сможете приобрести "сверло" за полцены. Ну а после этого летите в город Nershe.

#### **32. Narshe.**

Когда прибудете в город, охранник ответит вас к Беннон. Побеседуйте с ним и отправляйтесь на императорскую базу Imperial Base. Однако, не торопитесь, погуляйте вокруг. Город в ожидании военных действий, а потому в мага-

зине появились новые и достаточно мощные предметы и оружие. Так что обязательно загляните в каждый магазин и захватите с собой побольше денег. Помните сундук, который не могли открыть ранее? Вернитесь в этот дом и обнаружите здесь Одинокого Волка (Lone Wolf), парня, который сидел в тюрьме в замке Figaro. Он пытается как раз вскрыть этот запертый сундук, и раньше, чем вы успеете перхватить его, он скроется с сокровищами. Однако, не расстраивайтесь, не все еще потеряно.

Преследуйте воришку через город Narshe, а затем, когда окажетесь внутри шахты, сверните в первый переулок направо; проследуйте по дорожке, пока не догоните Одинокого Волка. Теперь у вас есть две возможности: забрать у него сокровища, это Золотая Шпилька (Gold Hairpin), или же спасти Мога. Конечно, Золотая Шпилька чрезвычайно редкий предмет, но если спасете Мога, он присоединится к вашему отряду. Все-таки лучше спасти человека. Во-первых, это очень гуманно, а, во-вторых, вы еще одну Золотую Шпильку найдете чуть позже по ходу игры. Кстати, если сразу возьмете шпильку, то Мог сможет присоединиться к вам значительно позже, а он очень полезный персонаж. Так что много потеряете, если его не будет в вашем отряде.

### **33. Cave to the Sealed Gate.**

Как только войдете на императорскую базу, учтите, что если Терра не будет в вашем отряде, охранники вышвырнут вас вон, так что обязательно включите ее в вашу команду. Чтобы сделать это наверняка, захватите ее из летательного аппарата. В здании обнаружите сокровищницу, в ней запертый сундук. Вернитесь

сюда попозже, чтобы открыть его (пока этого сделать нельзя), перейдите в противоположный конец базы, покиньте ее, продвигайтесь на восток и попадете в пещеру, ведущую к "запечатанным" воротам Sealed Gate.

В комнате за помещением с движущимися мостами активируйте выключатель на мосту, откройте секретный проход, пройдите по нему, возьмите рукавицу Genji Glove. Возвращайтесь обратно, сверните на правую дорожку, поднимитесь наверх, активируйте выключатель слева, дверь откроется. Войдите в нее, отыщите сундук, запомните игру, а если активируете выключатель справа, то придется сразиться с нинзя.

Активируйте выключатель на следующем мосту, спуститесь по появившемуся лестничному пролету, осмотрите землю ниже этой лестницы, здесь должны быть четыре спрятанных сундука. Именно о них упоминал нинзя после того, как вы его отмолили. Пробирайтесь через отверстие после того, как обнаружите сундук и разнообразные предметы, наступите на два выключателя, спускайтесь вниз, сверните налево, наступите на еще один выключатель. Дверь откроется, пройдите в помещение, соберите сокровища, выйдите из комнаты, возвращайтесь обратно к дальнему правому мосту, поднимитесь по нему наверх, активируйте выключатель, перейдите через мост, активируйте следующий выключатель, поднимайтесь наверх, сверните налево, перейдите через мосты, отыщите сундук, который на самом деле выключатель, так что нажмите кнопку "A", стоя возле него. Вернитесь обратно направо. В верхней части лестницы обнаружите сундук, спу-

спуститесь по этой лестнице вниз, выйдите из комнаты, поднимитесь по ступенькам к следующей комнате и окажетесь возле запечатанных ворот.

Просмотрите видеосцену, а затем возвращайтесь на императорскую базу, подойдите к своему летательному аппарату и отправляйтесь в Vector. По пути вас атакуют Espers и нанесут повреждения самолету. В результате произойдет крушение практически на окраине города Maranda. Ваша следующая остановка должна быть город Vector, но от места катастрофы туда пешком слишком далеко. Порыскайте в лесу на северо-западе от точки вашего неудачного приземления, обнаружите конюшню и сможете арендовать чокобо. Тогда доберетесь до города Vector значительно быстрее, да и драться по пути придется значительно реже.

#### **34. Imperial Palace.**

Обязательно поговорите со всеми солдатами. Беседуйте с каждым, кого увидите. Вначале с двумя солдатами, как только выйдете из тронного зала, затем спуститесь вниз, потолкуйте с еще одним солдатом, сверните направо, пройдите через дверь, ведущей к длинному лестничному пролету. На первую дверь не обращайте внимания, продвигайтесь дальше, поднимитесь по первому лестничному пролету, выйдите в дверь, побеседуйте с народом, затем пройдите в дверь внизу слева. Поговорив с еще одним солдатом, покиньте эту зону, поднимитесь по ступенькам вверх. Поговорив с очередным солдатом, поднимайтесь в верхнюю часть Vector и здесь потолкуйте с парочкой "бронированных" солдат Magi Tek Armored soldiers. Выйдите в дверь, поколотите солдата, возвращайтесь об-

ратно, спуститесь вниз, сверните налево и прежде, чем спуститься по лестнице слева, поднимитесь наверх, побеседуйте с солдатом, если он никуда не ушел. Пройдите в дверь, потолкуйте с еще одним, а затем спуститесь на первый этаж по двум лестничным пролетам. Здесь целая куча солдат. Потолкуйте со всеми и не пропустите еще одного, лежащего в постели. Выйдите через верхнюю левую дверь, поколотите солдата, покиньте эту территорию, спуститесь вниз по последнему лестничному пролету, не обращайтесь внимания на дверь внизу, за ней ничего интересного, разве только кое-какие предметы в сундуках. Сюда можно вернуться в любой момент, когда захотите. Покиньте дворец, спуститесь по левой лестнице, побеседуйте с охранником возле дворца, а затем с бронированным солдатом справа и с точно таким же слева. С ним придется еще и подраться, а когда наклепаете ему по полной программе, начнется банкет. По ходу банкета Гестахл будет задавать вам различные вопросы. В зависимости от того, насколько правильно ответите, получите тот или иной результат. В какой-то момент придется с ними сразиться, а когда схватка закончится, вернитесь в банкетный зал, чтобы продолжить "дискуссию".

#### **35. Thamasa and the Burning House.**

Как только корабль приземлится, последуйте по светло-зеленой дорожке, выйдите на "полуостров", где обнаружите Thamasa. Побеседовав со Страго, снабдите весь отряд самым необходимым и загляните в гостиницу, отдохните. Однако, посреди ночи вас неожиданно разбудят. Девочка по имени Relm оказалась



внутри горящего здания, и ее нужно немедленно спасти, и тогда Страго присоединится к вашему отряду в знак благодарности. Горящий дом довольно сложно устроен, но вы разберетесь. Обратите внимание на небольшие пляшущие струи пламени на этажах в здании. Если приблизитесь к ним, то придется сразиться с Balloons. В этом случае немедленно экипируйте ледовое оружие, если есть такое. Например, Ice Rod, Страго владеет им замечательно. Кстати, можно использовать и Shiva (Ice Esper). Во всяком случае, будьте готовы частенько использовать огненную магию, она очень эффективна против пламени. По пути экипируйте Страго всем необходимым, в частности, предметами и Espers. Ведь он новичок, и арсенал его невелик.

Когда войдете в дом, поднимитесь вверх по лестничному пролету, пройдите в дверь, дальше через дверь справа, поскольку левая дверь на самом деле ловушка. За дверью справа обнаружите Fire Rod. Немедленно хватайте этот предмет, но экипировать его совершенно ни к чему, сохраните на будущее. Выйдите из комнаты, пройдите через левую дверь, за правой дверью обнаружите Ice Rod. Это то, что как раз необходимо. Экипируйте его немедленно, если не сделали этого раньше. Выйдите из комнаты, пройдите через дверь слева, поднимитесь наверх, пройдите через еще одну дверь и приготовьтесь к схватке.

#### **Босс Flame Eater.**

Когда пройдете в заднюю часть дома, то встретите опасного соперника, очень крутой босс, обладающий, как вы уже догадались, могучими огненными атаками (Fire attacks). Поддерживайте высокий

уровень HP у всех членов отряда, атакуйте босса ледовой магией (Ice magic), вызовите на помощь Shiva, если это возможно. Она может нанести Flame Eater серьезные повреждения. Боевое искусство Страга называется Lore. Это такая способность обучаться магическим атакам у врагов во время боя. Сначала он владеет лишь водной атакой Aqua Rake, которая, как вы понимаете, очень хороша против этого босса. Атакуйте ее в тот момент, когда босс вызовет подкрепление (Balloon), будьте внимательны. В какой-то момент Flame Eater использует заклинание Reflect на себя, и тогда любые ваши магические атаки отразятся и поразят членов вашего отряда. Против этого есть отличный прием. Самому можно использовать заклинание Reflect на всех своих товарищах, а затем их атаковать ледовыми заклинаниями Ice spells. Они отразятся и попадут точно в босса.

В критический момент схватки Шедоу спасет вас, а затем снова отправится по своим делам. Спасенная Relm останется, а благодарный дедушка Страго отправится вместе с вами. Продвигайтесь на запад...

#### **36. Espers Gathering Place.**

Первым делом поднимайтесь наверх, сверните налево, спуститесь вниз, подойдите к сундуку, возьмите в нем Heal Rod. Двери слева и справа на самом деле тупики. Так что пройдите в правую дверь, поднимитесь наверх, дальше через следующую дверь, снова наверх, направо, затем вниз, осмотрите статую и приготовьтесь к бою.

#### **Босс Ultros.**

И снова вам предстоит схватка с королевским осьминогом. На самом деле она легче, чем сражение в оперном теат-

ре. Используйте атаки Fire 2 и Fire, если это все, что есть в нашем арсенале. Таким образом довольно быстро нанесете непоправимый ущерб здоровью осьминога, а ближе к концу боя появится Релм. Используйте ее искусство Sketch skill, она нарисует какрикутуру босса, тот жутко разгневается, и в случае успеха (хотя это может произойти и не сразу), битва автоматически закончится. Ультрас в отчаянии. Он впервые понял, что является осьминогом, и, конечно, ему станет не по себе. Обратите внимание на три отверстия в полу за статуями. Отверстие, ближайшее к лестнице, ведет к Esper, а два других к довольно ценным предметам. Так что их необходимо собрать и, когда будете готовы, окажетесь в своем летательном аппарате, и вам предстоит решить что делать: лететь ли на плавающий континент Floating Continent или же отправиться в банкетный зал и собрать кое-какие полезные предметы. Кроме того, можно заглянуть в замок Doma Castle и South Figaro, и если ранее что-нибудь упустили, то отыскать это сейчас. Посетите аукционный зал в городе Jidoor, попытайтесь выторговать Zone Seek и Golem Espers, если этого не сделали раньше, и хватает денег.

### **37. Floating Continent.**

Сформируйте отряд, отправляйтесь к своему летательному аппарату, выберите опцию Find the Floating Continent и полетите к плавающему континенту. По пути вас атакуют военно-воздушные силы империи Imperial Air Force, и придется сражаться с буквально бесконечным потоком Sky Armors и Spit Fires до тех пор, пока не появится сам Ультрас. Сражения эти не очень сложные, но не забывайте

лечиться в промежутке между ними, тогда заметно ускорите свою победу. В какой-то момент ваши товарищи почувствуют что-то неладное. Осмотрите заднюю часть корабля и обнаружите Ультраса, а значит снова предстоит бой.

### **Босс Ultros and Chupon.**

Ультрас не стал сильнее, но на этот раз ему помогает довольно мощный дружок Chupon. После того, как проведете несколько мощных атак по осьминогу, Чупон бросится на помощь. Немедленно сконцентрируйте свои атаки на новом сопернике или используйте приемы, поражающие одновременно обоих врагов. Учтите, что у Чупона очень мощные магические атаки, так что будьте готовы подлечить любого, получившего повреждения. Сами же выполните пару мощных заклинаний второго уровня, чтобы сразить Чупона. Битва автоматически закончится, когда Чупон "вышибет" ваш отряд с летательного аппарата.

### **Босс Air Force.**

Во время падения вас атакует Air Force, самый мощный летательный аппарат империи. У него три основных части: корпус, лазерная пушка (Laser Gun) и ракетомет Missile Launcher. Вы можете атаковать любую деталь этого летательного аппарата, уничтожить лазерную пушку, ракетомет, но это приведет лишь к тому, что босс выпустит против вас, так называемого, speck, который поглощает любые магические заклинания, неважно, на кого они направлены. Так что дальнейшие попытки уничтожить корпус босса магическими атаками будут бесполезны. Спеки не очень опасные враги. Уничтожить их можно запросто поодиночке. А вот сразу нескольких куда сложнее. Во

всяком случае, действовать нужно быстро, поскольку в этом бою подлечиться можно лишь используя настойки Potions и Tonics (когда спеки в воздухе). Заклинение второго уровня очень эффективно против этого соперника, поскольку нанесет повреждения как корпусу, так и лазерной пушке и ракетомету. Когда все "детали" босса будут ликвидированы, уничтожьте уцелевших спеков, используя лишь физические атаки, ну а затем добейте босса мощными заклинаниями Bolt и Fire. Насчет магических очков можете не беспокоиться, расходуйте их по полной программе. У вас будет шанс отдохнуть и набраться сил, как только доберетесь до плавающего континента.

Приземлившись возле пункта отгрузки, запомните игру и увидите Шедоу. Возьмите его с собой, пройдите направо и увидите на первый взгляд очень прочную стену. Но это не так. Надавите на нее как следует, она раскроется, пройдите дальше, отыщите синий орб. Осмотрите его (examine) и наградой вам будет могучий меч Murasame. Пройдите до конца направо, продвигайтесь вдоль стены, пока не обнаружите дорожку, ведущую к еще одному синему орбу. Вот тут-то и начнется схватка с легендарным противником.

#### **Босс Gigantos.**

В сундуке обнаружите монстра, не совсем обычного. Возможно это самый могучий соперник из тех, что встречались до сих пор. Он быстр, мощные атаки способны уничтожить весь отряд буквально за несколько раундов. Что же делать? На самом деле, если Сиан в вашем отряде, то можно построить оптимальную стратегию. Первым делом выполните заклинание Vanish на всех членов своего отряда

и, конечно, на Сиана. Пока будет действовать заклинание, Гигантос не сможет нанести им повреждений. Сиан же в атаке должен использовать Sword Tech четвертого уровня, который называется Quadra Slam. Желательно выполнить четыре атаки подряд, но при этом действие заклинания Vanish не прекратится, а значит Сиан в течение всей схватки будет неуязвим, даже если Гигантос использует самые мощные свои атаки, и таким образом по существу в одиночку прикончит монстра. А если Сиана нет в вашем отряде, то используйте аналогичные стратегии, выбрав вместо Сиана какого-нибудь персонажа помощнее, но при этом придется несколько раз на этого персонажа выполнить заклинание Vanish.

Когда Гигантос будет побежден, получите Hardened, затем вернитесь обратно налево, пока не увидите небольшой знак на верхней стене. Нажмите в этом месте, откроется секретный проход, поднимитесь вверх, встаньте на центр квадратной плиты, а затем, когда восстановится управление, спускайтесь вниз, "нажмите" на еще одной небольшой отметке на стене, сверните направо, спускайтесь вниз, снова направо, продвигайтесь по дороге, войдите в транспортер, спускайтесь вниз, насколько это возможно, затем сверните направо, продвигайтесь по дорожке до развилки.

Сверните направо, наступите на выключатель, пройдите вправо, возьмите берет из синего орба, а затем продвигайтесь к секретной дороге, которую открыли, наступив на выключатель. Спускайтесь вниз на транспортере, запомните игру в пункте отгрузки, поднимайтесь наверх, войдите в транспортер. Теперь у



вас есть возможность вернуться на свой корабль, но это не лучший выбор. Так что сверните налево, поднимайтесь наверх, пока не встретите очередного босса.

#### **Босс Atma Weapon.**

Босс Atma Weapon чрезвычайно могучий маг. Он может уничтожить своими заклинаниями весь отряд, причем вы не можете использовать заклинание reflect, чтобы отразить магические заклинания прямо во врага, так что придется по крайней мере двух персонажей держать в качестве лекарей, чтобы они с помощью заклинания Cure 2 своевременно лечили получивших повреждения. Ну а другие члены отряда, естественно, должны атаковать. Учтите, что Atma Weapon использует разнообразные магические атаки и может нанести повреждения от 200 до 500 HP. Причем в каждом раунде оба лекаря должны обязательно выполнить заклинание Cure 2 на весь отряд, вне зависимости от состояния здоровья. Конечно, при этом у вас резко снизится уровень магических очков MP. Хорошо, если они владеют заклинанием Osmose spell, которое выкачивает магические очки из босса, и они поступают тому, кто исполняет это заклинание, а кроме того, магические атаки босса заметно ослабевают. Но когда у врага 5000 MP, придется как следует потрудиться, чтобы лишить его возможности использовать магические атаки. Самые мощные бойцы должны использовать свои специальные атаки в каждом раунде и тогда, если повезет, удивительно быстро разделаетесь с боссом.

Просмотрите видеосцену, а затем будете управлять Селеш. Расстояние между статуями и летательным аппаратом небольшое, но и времени у вас в обрез.

Быстренько экипируйте Селеш всем необходимым, бегите по дорожке к своему летательному аппарату Airship. По пути встретите многочисленных врагов, используйте физические атаки, желательно специальное искусство Сабин или Сиан. Почти в самом конце пути избежите по лестнице и встаньте на краю откоса. Теперь вам нужно решить: выполнить ли отчаянный прыжок к кораблю или ждать, когда появится Шедоу. Учтите, что если вы не дождетесь Шедоу, то уже больше никогда его не встретите по ходу игры. Так что лучше все-таки подождать, причем до последнего момента, и прыгать к кораблю лишь тогда, когда у вас останется менее 5 секунд, а Шедоу не появится. Правда, можно перезагрузить игру, снова сразиться с боссом Atma Weapon и повторить попытку. Так что выберите опцию "wait", т.е. ожидание, дважды; дождитесь, когда Шедоу появится, причем в запасе у вас должно быть больше, чем 5 секунд, и прыгайте прямо к кораблю. На этом завершаются ваши приключения в Мире World of Balance.

#### **\* World of Ruin.**

##### **1. Castaways at the Solitary Island.**

Теперь вы управляете Селеш, необходимо спасти Сида. Единственный способ излечить его, это накормить рыбой определенного типа, а ее нужно поймать в море. Эта самая быстрая рыба называется уимту. Если не удастся поймать ее, и накормите Сида другой рыбой, то состояние его только ухудшится.

Чтобы поймать рыбу, Селеш должна отправиться на пляж, зайти в воду поглубже и, когда супер быстрая рыба будет проплывать мимо, нажать кнопку \* и

таким образом поймать ее. Убедитесь, заглянув в инвентори в опцию Rare Items, что словили нужную рыбу, а если не удастся поймать рыбу уимту, то возвращайтесь обратно, поговорите с Сидом в сарае, но при этом состояние Сида ухудшится. Если же нанесете несколько таких визитов, то, в конце концов, он умрет. Так что по возможности постарайтесь поймать нужную рыбу с первого раза. Если вам удастся спасти Сида, что в принципе достаточно сложно, он расскажет вам про плот и подскажет, как обнаружить ваших друзей. Если Сид все-таки умрет, то Селеш, в конце концов, обнаружит сцену, в которой Сид рассказывает где находится плот и как им пользоваться.

### **2. Albrook.**

Посетить этот город необходимо для того, чтобы прикупить кое-какое снаряжение, а затем немедленно отправляйтесь в город Tzen. Первым делом постарайтесь переговорить со всеми встречными. Необходимо узнать важную информацию о состоянии этого мира. Кефка находится в большой башне севернее Albrook. Пока с ним связываться не стоит. Постарайтесь разузнать про легендарных монстров, а также про таинственного Crusader и про его восьмерых драконов-телохранителей. Кстати, здесь встретите художника, который продал портрет императора Owser в Jidoor. И, наконец, пожалуй самое важное, вам сообщат, что кто-то, напоминающий Селеш, недавно здесь был и разыскивал своих друзей. Женщина посоветует вам отправиться в город Tzen. Это и нужно сделать.

### **3. Tzen.**

Как только войдете в город, поднимитесь по лестнице. Кефка атакует город,

используя Light of Judgement, городские жители буквально в бешенстве. Пройдите в дальнюю часть города и увидите Сабин, пытающуюся ворваться в город. Оказывается, в нем, как в западне, оказался какой-то ребенок. Его нужно отыскать и, конечно, спасти. На все у вас шесть минут.

Прежде, чем приступить к спасательной операции, следует подготовиться. Запомните игру в пункте отгрузки за пределами города. Обязательно экипируйте Ribbon или Jewel Ring, поскольку здесь встретите врагов, способных превратить вас в камень. В этом случае игра тут же и закончится, так что один из этих предметов необходимо экипировать обязательно.

Когда будете готовы, войдите в дом, быстренько загляните в сундуки с сокровищами. Учтите, что два из них открывать не следует. Один из этих сундуков находится в верхнем левом углу второй комнаты, а второй в нижнем правом углу комнаты, где и обнаружите ребенка. Старайтесь уворачиваться от схваток с врагами, ну а если не получится, немедленно используйте самые мощные магические заклинания. Отыщите ребенка, поднявшись вверх, свернув налево, спустившись вниз, снова налево, затем вверх, хватайте его и как можно быстрее выбирайтесь из города. В случае успеха Сабин присоединится к вашему отряду. Прикупите необходимое снаряжение, в том числе и Sraphim Esper (если не сделали этого раньше), ну а затем отправляйтесь на восток к городу Mobliz. Убедитесь, что Сабин экипирован по полной программе, запомните игру. В противном случае, вероятно придется проделать все заново.

### **4. Mobliz.**

Терра, судя по всему, в этом городе.

Проследуйте за ребенком, войдите в дом, спуститесь по лестнице и обнаружите Терру. Просмотрите видеосцену, покиньте дом и увидите, как Phunbaba атакует этот городок. Терра попытается отразить его атаку, но у нее ничего не получится, и тогда в бой вступят Сабин и Селеш.

#### **Босс Phunbaba.**

Терра, как вы уже знаете, самостоятельно победить босса не сможет, и неудачи неизбежны, так что не считайте, что вы сделали что-то неправильно. Если нет возможности использовать Сабин и Селеш, то тогда вас ожидает трудный бой. Если хотите, и это очень полезно, потратьте немного времени, сражаясь с врагами возле города, чтобы повысить уровень Сабин и Селеш; обучите их заклинаниям Cure 2 и Life. Необходимо в этом бою поддерживать уровень HP выше 1000. Сабин должна использовать технику Blitz, и по ходу боя Селеш обязательно должна применять свое искусство Runic, чтобы поглощать самые мощные магические атаки врага. Ну а Сабин будет использовать заклинание Cure 2, чтобы подлечить в случае необходимости. В принципе, когда Фанбаба попытается использовать мощные физические атаки, Селеш должна исполнять роль лекаря. Конечно, желательно, чтобы Сабин и Селеш могли оба использовать заклинание Cure 2, тогда бой закончится довольно быстро и без потерь. Учтите, что серьезные проблемы возникнут наверняка, если Селеш не использует искусство Runic в нужный момент.

Автоматически после боя получите Fenrir Esper, Селеш и Сабин безусловно нуждаются в отдыхе, так что отправляйтесь в магазин Relic Shop в дальней час-

ти города. Выспитесь как следует, а затем покиньте город. Если не хотите воспользоваться "траншеей" Serpent Trench, то отправляйтесь в конюшню в лесу южнее города Moblis, за сотню арендуйте чокобо и с комфортом отправляйтесь в город Nikeah, ну а противном случае предстоит долгое и опасное путешествие пешком. Город Nikeah находится в конце Serpent Trench. Путешествие очень длинное, но вам решать.

#### **5. Nikeah.**

Первым делом погуляйте по городу, прикупите все необходимое. В магазинах масса разнообразных предметов, но цены кусаются. Однако, очень полезно купить мощные бронежилеты Diamond Vests (хотя и стоит он 48000) на всех четверых, а если к этому добавить алмазные шлемы Diamond Helms и алмазные щиты Diamond Shields, то вам понадобятся кошмарные деньги. Так что, вероятнее всего, лучше не торопиться. Дождитесь, когда доберетесь до South Figaro и купите там Diamond Armor вместо Diamond Vests. Алмазная броня мощнее алмазного нагрудника.

Пройдите в пивнушку, поговорите с ворами. Они сообщают, что их лидер Gerad находится совсем недалеко. Войдите в оружейный магазин armor shop, здесь его и встретите. Как ни странно, он очень похож на короля Эдгара. Он задаст вам несколько вопросов, а затем отправится дальше к своему кораблю. Проследуйте за ним, взойдите на корабль и плывите в South Figaro.

#### **6. South Figaro.**

В этом городе особо делать нечего. Загляните в кафе, побеседуйте со всеми, затем пройдите в гостиницу, отыщи-



те комнату Джерада, побеседуйте с ним, и воры покинут город. Сделайте все необходимые покупки, пройдите на запад к пещере Cave of Figaro, вспомните про учителя Сабин по имени Дункан, поговорите с его женой. Узнаете, что Мастер жив и здоров и отправился на медитацию севернее города Narshe. Возможно вам эта информация понадобится чуть позже. После того, как закончите разговоры и покупки, выйдите из города, пройдите на запад к пещере Cave of Figaro и обязательно запомните игру.

### **7. Figaro Area Cave.**

Как только войдете в пещеру, сразу же обнаружите Siegfried. Он попросит вас подождать, но слушать его не следует. Продвигайтесь дальше, пока не увидите воров, прыгающих по панцирям черепах. Сделайте то же самое и попадете в другую часть пещеры. На самом деле вы уже опоздали. Делать здесь нечего. Из сундуков все украли чертовы воры, так что отправляйтесь в замок.

### **8. Figaro Castle.**

Войдите в замок, спуститесь по левой лестнице, никто вас не остановит, поднимитесь наверх, спуститесь по следующей лестнице и продвигайтесь дальше вниз, выйдите в дверь, снова вниз. Загляните в сундуки, возьмите Crystal Helm, Crystal Rod, поднимитесь наверх, пройдите чуть дальше, спуститесь вниз. В двух сундуках возьмите Ether (эфир) и настойку X-Potion, поднимитесь наверх, пройдите в дверь, взберитесь по лестнице, продолжайте подниматься наверх. Сверните налево, выйдите в дверь, загляните в сундук, возьмите корону Regal Crown, возвращайтесь в комнату с четырьмя сундуками, пройдите через сред-

нюю дверь, поднимайтесь наверх, дальше через дверь и обнаружите Эдгара.

### **Босс Tentacle.**

Соперник очень трудный. У него четыре могучих щупальца, а у вас в отряде всего три человека, так что неприятности налицо. Мало того, щупальца могут сцапать любого и удерживать, выкачивая HP. Эдгар, к сожалению, не владеет Эспер и по существу не знает никаких заклинаний. Хотя, если вы ранее включали его в свой отряд, то он, конечно, кое-какие заклинания освоил. В этом бою Сабин и Селеш должны внимательно следить за Эдгаром, своевременно подлечивать его. Кстати, он совсем неплохо экипирован, так что в атаке может нанести врагу изрядные повреждения. В начале боя Сабин должен использовать Fire Dance. Эта атака излечивает одну щупальцу, но это не страшно, поскольку одновременно наносит повреждения всем остальным щупальцам, что значительно важнее. Затем Эдгар должен использовать мощную атаку Drill против одной из щупалец, пораженной атакой Fire Dance, а затем в бой вступает Селеш. При необходимости просканируйте (Scan) каждую из щупалец, чтобы выявить ее слабости, ну а затем проведите атаку соответствующим магическим заклинанием. Таким образом вы сможете ликвидировать три щупальца из четырех. Ну а затем займитесь последней. Если же щупальце удастся схватить кого-нибудь из членов отряда, немедленно атакуйте ее и таким образом спасете своего товарища.

Когда одержите победу, загляните в сокровищницу после того, как воры уберутся восвояси. Они успели открыть каждый сундук, но забыли про статую в цен-

тре комнаты. Осмотрите ее (Check)^ и наградой вам будет Soul Sabre. Прежде, чем покинуть замок, остановитесь в магазинчике предметов Item Shop (№2), купите Эдгару замечательный предмет Debilitator и учтите, что поскольку королю здесь делается скидка, то он должен поговорить с владельцем магазина. Ну а затем побеседуйте со стариком, покиньте замок и отправляйтесь к Kohlingen.

### **9. Kohlingen.**

Вы наверное не забыли, что здесь проживала возлюбленная Локи. Загляните к ней, побеседуйте с мужчиной, который заботится о ней. Он сообщит, что Локи отправился на поиски удивительного сокровища ultimate treasure. Зайдите в пивнушку (Pub), там встретите Сетзера и, когда будете готовы, пройдите на запад.

### **10. Darill's Tomb.**

Просмотрите видеосцену, войдите в гробницу, далее через дверь, сверните налево, спуститесь вниз, загляните в сундук, возьмите Crystal Mail, а затем возвращайтесь обратно на север, снова пройдите через дверь, нажмите выключатель в пруду с плавающей черепахой и возвращайтесь в комнату, где лестница ведет наверх. Посредите нее найдете сундук, в нем Czarina Gown. Спуститесь вниз, пройдите направо через малозаметную трещину в стене, возьмите яйцо (expertience egg) и возвращайтесь тем же путем, что и пришли.

Оказаавшись снова в главной комнате, пройдите на юго-восток, далее через дверь, снова поднимайтесь наверх, активируйте выключатель, выйдите из комнаты, пройдите через дверь на юге, возьмите в сундуке шлем Genji Helmet, далее на север, потом налево, потом на юг. За-

бравшись на черепахе, переберитесь через водоем, а затем окажетесь в комнате с двумя сундуками и пунктом отгрузки. Сундуки эти специальные. В одном из них прячется Man Eater, в другом босс.

### **Босс Presenter.**

Почти в самом конце этой зоны в сундуке обнаружите место по имени Презентер. Соперник не опасный, и чтобы прикончить его буквально за несколько секунд, немедленно выполните заклинание Break, и на этом все будет закончено. За победу получите коготь дракона Dragon Claw.

Выйдите в дверь и познакомьтесь с очередным соперником.

### **Босс Dullahan.**

На этот раз вам придется сразиться с соперником, который в режиме nonstop, т.е. без перерыва, атакует мощными магическими заклинаниями. Однако, искусство Селеш (Runic) позволит вам "поглотить" любые вражеские заклинания, но это вовсе не значит, что босс становится абсолютно беспомощным, если Селеш в вашем отряде. Вам придется своевременно подлечивать товарищей. Причем от настоек толку никакого, обязательно используйте заклинание Cure 2, но ни в коем случае не следует выполнять это заклинание в тот момент, когда Селеш намеревается "захватить" вражеское заклинание своим мечом Runic blade, иначе "поток" МР от босса немедленно прекратится. Если такое случится, то другой персонаж должен немедленно выполнить заклинание Cure 2. Drill в исполнении Эдгара, а также лучшие Blitz атаки в исполнении Сабин помогут одержать быструю победу, да и помощь Сетзера не повредит. Нужно, кстати, использовать свое

новое приобретение Debilitator, которое совсем недавно нашли в замке Figaro Castle, и таким образом выяснить, какие у босса "элементные" слабости, и тут же выполнить соответствующие заклинания.

После победы к вашим услугам будет новый летательный аппарат.

*Примечание. С этого момента вы действуете по собственному усмотрению. Можете тут же полететь к башне Kefka's Tower и довольно быстро закончить игру, но во всяком случае для начинающих игроков при первом знакомстве с Final Fantasy VI, все-таки полезно посетить кое-какие другие места, собрать замечательные предметы.*

Итак, летим в Maranda.

### **11. Duncan's Gouse.**

Помните свой разговор с женой Дункана о South Figaro? Она тогда упомянула, что он жив и здоров, занимается медитациями, тренируется в каком-то секретном месте севернее Narshe. В принципе, она сказала все правильно. Вот только это место на самом деле находится на северо-востоке. Отыщите крест, образованный пятью деревьями ниже горного хребта. Вот здесь его и обнаружите. Дункан готов завершить тренировки с Сабин и за то, что вы доставили его сюда, сможете и сами освоить великолепную blitz attack Bum Rush.

### **12. Maranda.**

После того, как посетите Лолу, обнаружите, что ее возлюбленный послал ей кучу цветов и писем. Однако дело странное, поскольку город Mobliz уничтожен, и ее возлюбленный вряд ли мог это сделать. Прочтите (check) письма и скоро

поймете, кто был на самом деле автором этих посланий. Возьмите с собой письмо, выйдите из дома, отыщите голубя, сидящего на земле, а затем внимательно следите за ним. Важно знать куда он полетит (смотри карту).

### **13. Zozo.**

Проследив за голубем, увидите, как он пролетит мимо пивнушки (Pub). Это явный знак, нужно зайти туда. На верхнем этаже, вы наверное помните, находится заржавевшая дверь. Открыть ее без бутылочки Rush Rid вряд ли удастся. Так что пройдите за пивнушку, поговорите с купцом (Merchant). Он продаст вам бутылочку Rush Rid за 1000 GP. Тоговаться бессмысленно, выбора у вас нет. А затем поднимитесь вверх по лестнице, подойдите к заржавевшей двери и сможете ее отрыть.

### **14. Mount Zozo.**

Как только войдете, обойдите помещение, отыщите три сундука и в них найдете щит Ice Shield, красную шапку Red Cap и щит Thunder Shield. Выйдите через дверь налево, загляните в сундук, возьмите Золотую Шпильку, затем возвращайтесь обратно, пройдите через правую часть этой территории, отыщите сундук, в нем щит Aegis Shield. Сверните налево, вниз, направо, встретите Сиана, просмотрите видеосцену, а затем отправляйтесь дальше, если, конечно не хотите сразиться с могучим драконом Storm Dragon. Но это зависит лишь от вашего желания.

### **Босс Storm Dragon.**

В земле возле пункта отгрузки обнаружите выключатель, и если наступите на него, то окроется сундук наверху, а в нем как раз и сидит этот самый дракон.



Штормовой дракон входит в число тех восьми легендарных драконов, о которых вы уже слышали. Совсем не обязательно сражаться с ним сейчас, можете вернуться сюда чуть позже, когда все ваши товарищи будут здоровы, повысят свой уровень, освоят новые заклинания, но в любом случае обязательно запомните игру и используйте Tent прежде, чем начать бой.

Пожалуй, единственный способ победить дракона, это включить в свой отряд по крайней мере троих лекарей, а четвертый должен атаковать дракона, используя заклинание Bolt 2, и во время каждого раунда ваши лекари должны выполнять заклинание Cure 2 так, чтобы подлечить весь отряд. Таким образом сможете поддерживать на достаточно высоком уровне HP, и тогда Штормовой Дракон не сможет никого убить. Ну а когда уровень MP ваших товарищей начнет снижаться приблизительно до 100 очков, необходимо в каждом раунде использовать заклинание Osmose spell и выкачивать магические очки из босса. Обязательно, по крайней мере, два персонажа должны все время заниматься лечением. Иногда полезно, чтобы один из атакующих сделал как бы передышку и выполнил функции лекаря, если понадобится. Поскольку у дракона ограниченное количество MP, в конце концов, он исчерпает свои магические возможности, и тут его можно атаковать простыми физическими атаками.

После того, как Сиан присоединится к отряду, вернитесь к утесу, где встретились с ним, и обратите внимание на сверкающее синее пятнышко с самого края склона. Осмотрите его (Inspect) и

обнаружите ключ от сундука Сиана. Откройте его и найдете там две книги: "Machinery Manual" и "Book of Secrets". В принципе, эти книги никакого влияния на игровое действие не оказывают, но это чрезвычайно редкие предметы, так что отыскать их совсем невредно.

Чтобы связать концы с концами, возвращайтесь вместе с Сианом к Лоле, побеседуйте с ней, а затем Сиан просматривает (inspect) письмо, лежащее на столе, и оформит его окончательную доставку.

### **15. The Veldt.**

Гау вернулся к своему первоначальному образу жизни, бежит по Veldt с различными чудищами. Если хотите, чтобы он присоединился к вашему отряду, просто погуляйте по Veldt как обычно, а затем, когда Гау использует свою способность Leap, то через некоторое время к вам и присоединится. Кстати, вы должны иметь в своем отряде лишь трех персонажей, в противном случае для Гау просто не будет места. Ну а затем вместе с ним отправляйтесь к пещере в Veldt.

### **16. Cave in the Veldt.**

Как только войдете в пещеру, продвигайтесь через второй проход, поскольку южный выход ведет в тупик. Побеседуйте с ворами, загляните в сундук, возьмите кольцо Rage Ring, пройдите наверх, сверните налево, дале по секретному проходу налево, прикончите Allo Ver, получите Tiger Fangs, возвращайтесь обратно по коридору и где-то на полпути сверните на юг, пройдите в дверь, далее через следующую дверь и дальше до конца на юг до очередной двери.

Спустившись вниз, загляните в сундук, возьмите Striker, а затем возвращайтесь на север к тому месту, где начи-

нались приключения в этой комнате. На этот раз сверните направо, пройдите через секретный проход, далее на северо-восток, запомните игру, воспользуйтесь тентом в следующей комнате и приготовьтесь как следует отделать босса.

#### **Босс Sr.Behemoth.**

Хотя сэр Бегемот очень крут, на самом деле вы встречали соперников и посильнее. Включите в свой отряд двух лекарей, чтобы они внимательно следили за вашим здоровьем, ну а бойцы должны использовать свои самые мощные атаки. Селеш как обычно должна поглощать магические атаки противника, используя Runic ability. К сожалению, у босса очень мощные физические атаки. Ни в коем случае не используйте ледовую магию Ice magics, поскольку сэр Бегемот поглощает эти магические атаки и от этого становится лишь здоровее и здоровее. Как только справитесь с Бегемотом, тут же его призрак немедленно атакует сзади, но если используете оживляющие заклинания revivify, то с мертвяком будет немедленно покончено.

Ваши действия на плавающем континенте Floating Continent на самом деле оказывают серьезное влияние именно на этот участок игры. Если вы тогда дождались Шедоу, и он тогда вместе с вами перескочил на плавающий континент, то обнаружите его здесь в пещере, лежащим на полу. А если Шедоу не удалось этого сделать, то тогда вы с ним и не встретитесь. В этом случае в пещере обнаружите уже известную вам девицу по имени Релм. Ну а если ее там не будет, то вы, в конце концов, ее встретите, правда при более грустных обстоятельствах. В любом случае пора отправляться дальше.

#### **17. Thamasa.**

Если обнаружите в пещере Шедоу, то сразу поймете, он получил серьезные раны и не может отправиться в путешествие вместе с отрядом, так что придется его оставить. Ему совершенно необходимо подлечиться, а вы тем временем обследуете Thamasa. Один из местных жителей упомянет, что какой-то дьявол поселился в замке Doma castle и когда он спит, к нему вполне можно подобраться. Эту информацию необходимо проверить.

#### **18. Doma Castle.**

Первым делом необходимо включить Сиан в ваш отряд. Когда войдете в замок, пройдите в комнату справа, загляните в сундуки, откройте дверь в южной части этой комнаты, последуйте по дорожке до следующей двери и обнаружите еще пару сундуков. Затем вернитесь в коридор, ведущий к тронному залу (throne room); пройдите на юг через тронный зал, а затем через дверь справа. Загляните в горшок, возьмите там предмет, если обнаружите; сверните налево, пройдите во вторую дверь, откройте сундук, а затем пройдите в дверь, которую ранее пропустили. Самое время прыгнуть в постельку и как следует выспаться.

Во сне происходят какие-то странные вещи. Один из персонажей лежит на земле, нужно отыскать других, а затем и Сиана. Пройдите через дверь налево, встретите первого своего товарища, покиньте эту зону, пройдите через верхнюю дверь, а затем через дверь справа, обнаружите еще одного. Затем покиньте эту зону, пройдите через дверь налево, но на этот раз встретите босса.

#### **Босс Dream Stoooges.**

После того, как нашли своих товари-

щей, сразитесь с Dream Stooges. Эти монстры действуют слажено, как единая команда, помогая друг другу по ходу боя; обладают мощной атакой, которая запросто превращает в камень любого члена вашего отряда. В этой ситуации нужно немедленно выполнить заклинание Remedy, чтобы "снять" обвинение. В начале боя атакуйте "верхнего" соперника по имени Curly, используя ледовую магию Ice magic. Его нужно уничтожить в первую очередь, иначе он будет оживать своих товарищей. Когда с Курли будет покончено, переключитесь на Larry или Moe. Огненное заклинание прекрасно работает против Лари, а вот ледовые (Ice) и ветровые (Wind) атаки совершенно бессмысленны. Мое поглощает заклинания Bolt и не имеет никаких элементарных слабостей. Однако, если используете заклинание Berserk, то тем самым лишите его магических возможностей и, следовательно, легко одержите победу.

Первая головоломка простая. Активируйте настенный выключатель дважды, чтобы передвинуть второй ящик к сундуку. Вторая головоломка немного посложнее. Чтобы остановить движущийся сундук, пройдите в конец вагона, возьмите "Lump of Metal" и поставьте эту штуку в движущийся сундук. Lump of Metal — штука тяжелая, и в результате сундук не сможет заблокировать вам дорогу.

Чтобы решить следующую головоломку, щелкните настенным выключателем над шестью сундуками. Запомните, какие сундуки закрыты, затем пройдите в конец следующего вагона, подойдите к трем сундукам, которые были закрыты с помощью выключателя на другом ряду сундуков, и активируйте настенный выключатель.

Очередная головоломка требует быстрых действий, поскольку есть лимит времени. Активируйте выключатели в следующем порядке: правый, левый, правый, средний, правый левый. В результате внизу откроется дорожка, не пропустите пару сундуков, в них полезные предметы, активируйте выключатель справа и покиньте вагон. В результате окажетесь в шахтах Narshe mines.

Итак, вы в шахтах с Magitek Armor. Что делать дальше? Если пройдете вперед, то начнете ходить по кругу, так что вернитесь чуть назад и увидите, как Сиан переходит через мост. Мост обрушится под весом Magitek Armor, и вы попадете в замок Doma Castle.

#### **Босс Wrexsoul.**

В тронном зале встретите босса. Он захватил Сиана и в начале схватки заколдует одного из ваших персонажей, а его пара помощников Soul Savers будет атаковать ваш отряд сзади. Не обращайтесь на них внимания, поскольку даже если их уничтожите, они тут же оживут. Чтобы появился босс, необходимо самому прибить заколдованного персонажа. Таким образом вы должны убить своих собственных персонажей, если их заколдует босс, а затем оживать их до тех пор, пока Wrexsoul вновь не появится. Вот тут-то используйте самую мощную ледовую магию (Ice magic) и любые другие сильные атаки, чтобы нанести повреждения боссу. Однако он снова заколдует очередного персонажа и, чтобы одержать быструю победу, немедленно используйте заклинание X-Zone spell. Возможно, с первого раза ничего и не получится, но при повторной атаке наверняка ликвидируете обоих Soul Savers и та-



ким образом одержите победу. Успешно завершив приключения в замке Doma Castle получите две награды. Во-первых, Сиан станет настоящим мастером меча, а следовательно вы теперь можете использовать любую из его восьми атак Sword Tech, а во-вторых, приобретете Alexander Esper в тронном зале замка.

### **19. Jiddor.**

Как только войдете в город, немедленно отправляйтесь на аукцион (Auction House). Если ранее не приобрели здесь пару Эспер, то самое время сделать это сейчас. Вам нужно купить Golem и Zone Seek. Кстати, на аукционе будет продаваться много различных предметов. Какие-то можете купить, какие нет. В общем, приобретите все необходимое, затем пройдите в дом в северной части города. Что-то произошло в художественной галлее Owzers art gallery, и как только войдете в помещение этой галереи, поднимитесь по лестнице, но будете остановлены. Тут же появится дневник (diary). Прочтите его и узнаете что здесь случилось. Чтобы попасть в галерею, необходимо включить свет, воспользовавшись выключателем в нижней части лестницы.

В дальней части галереи увидите картину с изображением женщины. Осмотрите эту картину (Inspect) и тут же придется сразиться с парочкой Dahlings. Победив их, обнаружите проход, ведущий в подвальное помещение галереи. Подойдите к картине, на которой изображен король Gestahl; осмотрите (Search) ее дважды и обнаружите письмо, а в нем полезные подсказки насчет секретной пещеры Phoenix Cave. Запомните их, они пригодятся вам чуть позже.

Осмотрите (examine) картину, на ко-

торой изображен стул, а когда вас атакует Soul Dancer и дикие коты Wild Cats, расправьтесь с ними побыстрому. Войдя в левую дверь, обнаружите сундук. Возьмите из него нужный предмет, пройдите через дверь направо и на маленькой дорожке за этой дверью обнаружите хорошо спрятанный сундук, а в нем кольцо Relic Ring. Выйдите через дверь слева, затем еще через две двери и вернетесь к картине, на которой изображен стул. Продвигайтесь дальше, пока не попадете в комнату с плавающими сундуками, и вам предстоит сразиться с любым из сундуков, который "приземлится" на вас. После победы соберите содержащийся в нем предмет. Осмотрите (examine) картину, прикончите атакующего Still Life, в результате откроется дверь, запомните игру в пункте отгрузки, пройдите направо, затем вверх, далее через дверь, поговорите с Oszer, чтобы выяснить что случилось, а затем он попросит вас расправиться в очередным врагом.

### **Босс Chadarnook.**

У этого босса две формы: демона и Богини. Старайтесь уничтожить демоническую форму в первую очередь, поскольку у нее и уровень HP ниже, да и контратаки послабее, ну а когда на арене появляется Богиня, и ее атаки оказывают влияние на состояние ваших товарищей. По существу, она их заколдовывает, и если случится такое с одним из персонажей, немедленно сами атакуйте его, в противном случае возможны неприятности. Когда атакуете Богиню, учтите, она частенько кантратакует, причем эти атаки оказывают как бы отравляющее действие. Эффект от этого отравления накапливается, так что в последующих атаках

персонаж получает значительно более мощные повреждения, буквально в сотню HP. Когда появляется демоническая форма, моментально используйте огненную магию или другие мощные атаки и затем немедленно подлечите своих товарищей, пока не появится Богиня.

### **20. Return to Mobliz.**

В этом городе снова встретите Терру, возможно вы уже соскучились. Когда войдете в город, внимательно обследуйте его, загляните в дом, где пес укажет вам на лестницу или сделает подобную подсказку. Загляните на книжную полку, спуститесь по лестнице, где встретите Терру. Побеседуйте с ней. Она сообщит, что Phunbaba вернулся снова, так что немедленно покиньте дом и приготовьтесь к схватке с боссом.

#### **Босс Punbaba.**

В самом начале боя сразу же обнаружите, что противник не так крут, как ранее. Используйте в атаке Bio и Poison магию или другие мощные атаки, и когда уровень HP босса снизится, то он совершенно неожиданно прикончит сразу двух ваших товарищей. При этом сражение тут же и остановится. И тут Терра вступит в бой в форме Esper, выполнит магические атаки Bio и Poison. Причем сможет нанести до 5000 HP повреждений каждой атакой Bio, и конечно, победа будет за вами. После этого Терра присоединится к отряду.

### **21. Doom Gaze.**

Дум Гейз — настоящий дьявол и иногда будет атаковать ваш летательный аппарат, когда будете перелетать с одного места на другое. Другим способом его не обнаружить. Так что придется полетать несколько минут, дожидаться, когда он появится.

#### **Босс Doom Gaze.**

На старте каждой из схваток Дум Гейз выполнит атаку Doom spell пятого уровня, и очень важно, чтобы уровень ваших товарищей не делился на 5. В противном случае они тут же будут убиты. Необходимо, чтобы хотя бы один из членов вашего отряда остался жив, тогда он сможет оживить всех, погибших от этого заклинания. После первой атаки один или два ваших персонажа должны немедленно контратаковать, используя заклинание Fire 3, а также Pearl magic. Ну а другие заняться лечением. Неплохо, чтобы в вашем отряде в этом бою была Терра, она может наносить двойные повреждения, используя заклинания Fire 3 и Pearl в форме Esper. Когда как следует отделаете босса, он попытается удрать с поля боя. Как правило, это ему удастся. Так что придется снова полетать, дожидаться, когда босс появится. В конце концов, после нескольких попыток, он будет побежден, тем более, что Дум Гейз подлечиться между схватками не может, а потому после каждого боя он будет получать все больше и больше повреждений. Когда, в конце концов, одержите над ним победу, получите в награду мощного Bahamut, так что все ваши многочисленные полеты в поисках босса принесли вам изрядные преимущества.

### **22. Tower of Fanatics.**

Включив Релм в свой отряд, может запросто завербовать и Страго. Она автоматически вызовет его, и он тут же присоединится к вашему отряду, а больше здесь и делать нечего.

### **23. Phoenix Cave.**

*Примечание: Первую группу назовем G1, а вторую, соответственно, G2. Итак, груп-*

*на G1 входит в пещеру, наступите на выключатель, а затем группа G2 должна пройти по открывшемуся секретному проходу. Когда подниметесь наверх, держитесь левее, отыщите сундук, откройте его и свалитесь на нижний уровень. Пройдите на юг, поднимитесь по лестнице, наступите на выключатель, и теперь вы сможете открыть сундук, после чего пройдите на восток мимо лестницы вниз к выключателю и займитесь группой G1.*

Войдите в проход, который открылся благодаря тому, что G2 наступили на выключатель. Сами наступите на выключатель, затем, снова управляя группой G2, продвигайтесь на север, путь открыт. Шипы исчезли, сверните направо, пройдите до следующего выключателя, активируйте его и снова переключайтесь на группу G1. Сундук пуст. Однако, продвигайтесь вниз и обнаружите секретную комнату с сундуком за стеной, в котором находится телепортационный камень warp stone. Вернитесь обратно к пустому сундуку, пройдите на юг, сверните налево, наступите на выключатель, не обращая внимания на сундук, поскольку группа G2 уже сделала все, что нужно. Развернитесь, продвигайтесь в противоположную сторону, пройдите мимо сундука и, когда окажетесь в тупике, переключайтесь на группу G2. Пройдите налево мимо острых шипов, спуститесь по лестнице, сверните направо на мост, прыгайте по небольшим камням, нажмите выключатель и снова займитесь группой G1. Пройдите к следующему выключателю, переключитесь на группу G2,

поднимитесь чуть вверх, нажмите выключатель, снова переключитесь на G1. В общем, ситуация довольно занудная. Поднимайтесь наверх, перейдите на ту сторону, прыгните вниз, прыгайте с камня на камень, а в конце поднимитесь наверх, пройдите по лестнице, активируйте выключатель наверху, затем спуститесь вниз насколько возможно и переключитесь на группу G2.

Пройдите налево, наступите на выключатель, переключитесь на группу G1 и спускайтесь до тех пор, пока не обнаружите Красного Дракона. Вернитесь сюда, чтобы сразиться с ним попозже, а пока переключитесь на группу G2, спускайтесь вниз, сверните налево и следуйте дальше по дороге, пока не подойдете к тому месту, где лава уже остыла. Пройдите по ней, возьмите в центре сундук, затем перейдите на левую сторону, поднимайтесь наверх и продвигайтесь по дорожке до конца. Затем переключитесь снова на группу G1.

Пройдите чуть дальше, наступите на верхний выключатель, переключитесь на группу G2 и прыгайте по появившимся камням. Спускайтесь вниз, наступите на один из выключателей, а затем повторите этот же маневр с группой G1. Теперь осталось только выбрать самую сильную из 2 групп и сразиться с красным драконом.

#### **Босс Red Dragon.**

Почти в конце этой зоны есть звуковая дорожка, ведущая к дракону, который охраняет сундук. Это еще один из легендарных драконов. Сражаться с ним совсем не обязательно, во всяком случае, в настоящий момент. Но на самом деле он слабак, и победить его несложно. По ходу схватки все члены отряда должны ис-



пользовать заклинания Ice 2 и Ice 3 на дракона и таким образом довольно быстро лишит его энергии. Если Страго в вашей компании, то он должен немедленно применить атаку Aqua Rake Lore, и тогда дракон получит ужасные повреждения. Кроме того, Терра может выполнить трансформацию (если она, конечно, с вами), и в форме Esper она будет способна нанести до 6000 HP заклинанием Ice 2! А вот Селеш вряд ли целесообразно использовать технику Runic, слишком много расходуется магической энергии. А кроме того, она будет поглощать и ваши атакующие заклинания.

После того, как встретите Локи, в срочном порядке вернитесь в Kohlingen, где проживает его старая возлюбленная. Просмотрев короткую видеосцену, получите еще одного Эспер (Phoenix Esper) и несколько других полезных предметов, которые Локи обнаружит в пещере Phoenix Cave. Помните пустые сундуки, которые обнаруживали по ходу приключений? Их уже успел обшарить Локи. Не зря ведь он истинный охотник за сокровищами.

#### **24. Return to Solitary Island.**

Вне зависимости от того, спасли вы Сиду или нет, пора возвращаться и обследовать остров. Когда доберетесь до дома, пройдите к пляжу и у самого берега обнаружите Palidor Esper.

#### **25. Opera House.**

Поговорите с импрессарио на балконе и узнаете, что вам необходимо выйти на сцену. Пройдите в комнату с выключателем, который вы активировали во время предыдущего визита, но вместо того, чтобы задействовать дальний выключатель справа, активируйте второй выключатель справа и в результате ока-

жетесь на сцене. Можно, кстати, активировать два других выключателя, но пока что делать этого не следует, поскольку нужно заняться боссом.

#### **Босс Dirt Dragon.**

Итак, вы обнаружили еще одного легендарного дракона. Этот куда сильнее. В начале сражения выполните заклинание Float на весь свой отряд и тогда будете защищены от различных типов земной магии (earth magic), которые частенько использует этот дракон. Однако, схватка от этого не станет легче, но зато у вас появятся хорошие шансы. Старайтесь поддерживать высокий уровень HP у всех членов отряда, поскольку этот дракон может запросто прикончить любого персонажа ударом своих мощных когтей. Если хотите, выполните заклинание Haste. Это облегчит ситуацию. Учтите, что дракон чрезвычайно быстр, так что эффект Haste будет вам на руку.

#### **26. The Colosseum.**

Возможно вы помните мужчину, которому то ли привиделся во сне, то ли это была его мечта. Во всяком случае, он рассказывал вам, что в один прекрасный день станет владельцем коллизея, арены, где проходили в древности легендарные сражения. Так вот, его мечта сбылась в Мире Руин (World of Ruin). Его завешание Testament обнаружите в северо-западной части этого Мира, севернее города Kohlingen.

#### **27. Narshe.**

В городе совершенно пустынно, все попрятались по домам. Ситуация очень непонятная. Пройдите к оружейному магазину weapon shop. Локи отмычкой открывает замок, он ведь такой ловкий ворюшка. Поговорите с владельцем магази-

на в спальне. Он даст вам меч Ragnarok Sword или Esper, в зависимости от того, что вы выберете. Лучше, конечно, Ragnarok Esper, поскольку меч Ragnarok Sword особой мощностью не отличается.

Пройдите к дому на северной стороне города, здесь обнаружите мужчину, лежащего в постели, и получите от него заколдованный щит (Cursed Shield). Этот щит довольно странный. Если вы экипируете его, то мало того, что никаких дополнительных оборонительных возможностей не получите, но еще сам щит может оказать отрицательное воздействие на некоторые ваши показатели. Однако, все не так просто. Если один из ваших персонажей экипирует этот щит в 250-ти сражениях, то тогда колдовское заклятие разрушится и в ваших руках окажется замечательный щит Paladin Shield. Ну а отрицательные воздействия на ваши показатели заколдованного щита можно нейтрализовать, экипировав Ribbon на персонаже, который владеет этими щитами.

Пройдите к пещере Moogle, поговорите с Могом, и он присоединится к вашему отряду, ну а если у вас уже есть четыре человека, то он отправится обратно к вашему летательному аппарату. Осмотрите стену позади того места, где он стоял, и найдете Moogle Charm, с помощью которого можете перемещаться в самых разнообразных местах и абсолютно безопасно, поскольку встречи со случайными противниками вам не грозят. Как только Мог присоединится к вам, возвращайтесь обратно в ту зону, где совсем недавно была Терра.

#### **Босс Ice Dragon.**

По пути в Tritoch Esper встретите дракона в том самом месте, где сражались с

армией Кефка. Это еще один из легендарных драконов. Для того, чтобы победить его, используйте ледовое снаряжение, в частности, щит Ice Shield. Он защитит вас от ледовой магии врага и сделает почти неуязвимым. Огненное оружие прекрасно работает в этом бою, а если Терра в вашем отряде, то атака Phoenix Fire 3 способна лишить этого дракона практически всей энергии, а если еще она трансформируется в форму Esper и использует атаку Fire 3, то тут ему и конец. В общем, используйте огненную магию и огненное оружие, проблем не возникнет.

#### **Босс Tritoch.**

На утесе Tritoch Esper бросится в атаку на ваш отряд. Битва, в известной мере, напоминает схватку с ледовым драконом. Используйте огненную магию и безусловно одержите победу, после которой Tritoch Esper присоединится к вашему отряду. После победы откроется отверстие в утесе, через которое можете попасть в пещеру Umaro. Она очень маленькая, заблудиться практически невозможно. Обратите внимание на отверстие в полу. Через некоторые можно провалиться вниз, а вот других следует избегать. Сами разберетесь, а когда окажетесь в дальней части пещеры, осмотрите (examine) Terrato Esper, и Умаро бросится в атаку.

#### **Босс Umaro.**

В этом бою следует полагаться исключительно на огненную магию. Как можно быстрее выполните заклинание, например Fire 3, и Умаро будет побежден довольно быстро. Однако, учтите, если он успеет слопать зеленую вишню (Green Cherry), то его возможности неве-

роятно возрастут, и тогда придется очень нелегко.

### **28. Triangle Island.**

На первый взгляд может показаться странным, но ваша цель — добиться того, чтобы Zone Eaters слопали ваших товарищей одного за другим. А если потом прикончите этого людоеда, то съеденные товарищи окажутся в полной безопасности. А вот если им удастся скушать весь ваш отряд, то так и останетесь в брюхе этого монстра, как семеро козлят, хотя непонятно, как вы все сможете уместиться.

Чтобы выбраться из этого помещения, пройдите по направлению к свету, а чтобы обнаружить Gogo, спускайтесь вниз и затем поверните налево. Не огорчайтесь, если окажетесь в нокауте, поскольку в результате получите ценный предмет. Пройдите через мост, по пути возьмите Magical Brush, а когда минуете пункт отгрузки (желательно, конечно, запомнить игру). Ситуация опасная, если не сумеете увернуться от стены, то тут же сразу и погибнете. Остановитесь за первым сундуком, разбейте его, тогда ситуация будет безопасной, то же самое сделайте со вторым сундуком, а с третьим будет сложнее. Спуститесь чуть вниз, отойдите от этого сундука, а когда представится возможность, быстренько подбегите к нему, откройте его и тут же бегите вниз. Таким образом сможете увернуться от стены, а дальше окажетесь в комнате с открытыми сундуками. Нажмите кнопку "A", чтобы запрыгнуть в сундук, когда подойдете к нему. Затем выберите подходящий момент, прыгайте к выключателю и сможете добраться до сундука в дальней части комнаты. Пройдите через дверь, и Gogo присоединится к вашему

отряду. Используйте телепортационный камень (warp stone), чтобы выбраться отсюда или выйдете как обычно.

Годжо очень интересный персонаж. Он обладает способностью повторять атаки других персонажей по ходу боя, и когда во время сражения выберете его способность Mimic ability, Годжо выполнит ту же самую атаку, которую проводил последний из атакующих. Например, если Сабин атаквала Fire Dance Skill перед тем, как Годжо использовал свою способность Mimic, то затем Годжо выполнит эту же атаку. Способности Годжо просто великолепны, поскольку при этом не расходуют магических очков. Ему не нужно заряжаться, чтобы выполнить атаки Sword Techs, или думать о том, какие нажимать кнопки при выполнении атак blitzes. Кроме того, Годжо обладает некоторой дополнительной способностью, он может включать в свой арсенал любые типы боевых команд battle command. Для этого необходимо войти в экран status screen, выбрать свободное пространство в списке боевых команд battle command, и тогда появится меню со всеми командами, которые вы в настоящий момент способны выполнять. После этого сможете включить в список команд Годжо все, что захотите. Тогда Годжо будет обладать мастерством Сабин (Blitz), техникой Sword Tech (Сиан), а также rage skill (Gay), причем одновременно или в любой комбинации, в которой только пожелаете.

### **29. Tower of Fanatics.**

По совершенно непонятным причинам все действующие лица в башне фанатиков ограничены в использовании своих физических возможностей. Очень полезно снабдить своих персонажей такими пред-



метами, как Золотая Шпилька (Gold Hairpin) или Esonimizer, поскольку таким образом снизите "стоимость" выполняемых заклинаний. Кольца Wall Rings также хороши, поскольку позволяют вам отразить магические атаки, используемые врагами в этой башне. К сожалению, возникает проблема со своевременным лечением своих персонажей. Ну и эту проблему можно решить, если использовать способность Osmose ability и таким образом "выкачивать" магические очки у врагов.

Желательно поставить Мого в первом ряду, экипировать его Moogle Charm, и таким образом есть шансы избежать серьезных неприятностей. Ну а если любите преодолевать созданные самим собой трудности, то будьте осторожны. Два монстра L.20 Magic и L.90 Magic очень опасны, поскольку обладают Reflect magic, т.е. способны отражать ваши магические атаки, и для того, чтобы успешно сражаться с ними, необходимо самому выполнить заклинание Reflect на весь свой отряд, и тогда их атаки будут отражаться и поражать их самих. Кроме того, можно использовать такую магию, как Ultra, поскольку ее нельзя отразить.

На стене есть секретный выключатель справа от сундука в первой комнате. Выйдите наружу и увидите новую дверь на нижнем этаже. За ней сундук, а в нем Air Anchor. Король Эдгар великолепно его использует.

#### **Босс Wgite Dragon.**

На третьем этаже встретите еще одного дракона из легендарной восьмерки. Справиться с ним легко, достаточно выполнить заклинание Reflect на весь свой отряд, а затем атакуйте его любыми заклинаниями по собственному усмотре-

нию, за исключением, пожалуй, заклинания Pearl, поскольку оно для первого дракона настоящее лекарство.

#### **Босс Mage Master.**

Когда попытаетесь выбраться с верхнего этажа башни (после того, как найдете Gem Box Relic), Mage Master немедленно атакует. Каждый раз, когда вы попытаетесь использовать какое-нибудь заклинание, он тут же сменит свои элементные слабости, а следовательно чрезвычайно трудно нанести ему осмысленные повреждения. Конечно, если вы используете такие могущественные заклинания, как Ultima и Meteor, блокировать их нельзя, и они пробьют любую оборону. Желательно в самом начале выполнить заклинание Berserk, в противном случае босс изменит свою оборону, и вы ничего сделать не сможете. В этом случае немедленно выполните заклинание Dispel и, когда противник снова сменит свою оборону, повторите свое заклинание Berserk. Как обычно, в подобной ситуации целесообразно использовать заклинание Scan, выяснить слабость босса в настоящий момент. Очень полезно в начале боя выполнить заклинание Life 3 на одного из членов вашего отряда. Учтите, что если этого заклинания нет в вашем отряде, то вряд ли вам удастся победить Mage Master. После того, как соперник будет заметно ослаблен, выполните решающее заклинание Ultima. Правда, при этом уничтожите не только соперника, но и весь свой отряд. Однако, если ранее выполнили заклинание Life 3 на одного или нескольких членов отряда, то они оживут и смогут успешно довести дело до конца.

Теперь, когда в вашем распоряжении великолепный арсенал заклинаний, ору-

жия и Эспер, смело отправляйтесь к башне Kefka's Tower, теперь вы достаточно опытны, чтобы успешно расправиться с Кефка в его логове и таким образом завершить игру. Желаем удачи!

**\* Секреты.**

**— Bonus Menus.**

Когда вы завершите игру Final Fantasy VI, дождитесь, когда закончатся титры, и вас ожидает сюрприз. Игра автоматически создаст файл System File на вашей карте памяти, который вы сможете просмотреть в меню Bonus Menu, доступ к которой открывается, когда вновь загрузите игру. Это новое меню позволяет вам просмотреть видеосцены из игры и многое другое. Для этого системного файла необходим один пустой блок в карте памяти.

**— The Legendary Vanish/X-Zone.**

Заклинания типа Doom и X-Zone на первый взгляд могут оказаться не очень эффективными, поскольку в бою от них толку мало. Однако, если вы скомбинируете эти заклинания с заклинанием Vanish spell, то тогда эффективность их необычайно возрастет. Так что в бою можно атаковать врага заклинанием Vanish, при этом он станет невидимым и неуязвимым к физическим атакам, но зато магические атаки любого типа будут работать превосходно, так что смело выполните сразу после этого заклинание Doom или X-Zone и почти наверняка нанесете врагу очень приличные повреждения. Причем эта комбинация срабатывает практически против любых врагов, в том числе и боссов, что особенно приятно. Кроме того, трюк Vanish trick позволяет легче превращать врагов в предметы, когда используете в бою Vanish Ragnarok Esper.

❖ В городе Narshe обследуйте Мир

Руин World of Ruin. Обнаружите мужчину, прячущегося в своем доме, от которого получите заколдованный щит Cursed Shield. Необходимо иметь в своем отряде Локи, чтобы он открыл дверь своей отмычкой. Тот, кто владеет этим щитом, подвергается опасности повреждения различных способностей в бою. Кроме того, щит не создает дополнительной защиты, но, как мы уже упоминали, если один из персонажей использует этот щит в 250 (или точнее в 255) сражениях, то колдовство будет разрушено, и в этом случае вы вместо заколдованного щита получаете великолепный щит Paladin Shield, пожалуй, самый лучший в игре. Для того, чтобы снять опасное воздействие на показатели персонажа, владеющего заколдованным щитом, используйте этот щит вместе с лентой Ribbon, которая позволяет вам снять отрицательный эффект на различные показатели. Кроме того, чтобы облегчить задачу, отправляйтесь в какое-нибудь место типа Solitary Island и проведите там огромное количество совсем несложных сражений. Тогда быстро добьетесь результатов.

❖ Как ни удивительно, в игре Final Fantasy VI есть так называемый Limit Breaks, и когда уровень HP какого-нибудь персонажа становится чрезвычайно низким, он может выполнить необычайно мощную атаку, хотя вы отдаете обычную команду fight command. Правда, подобное случается чрезвычайно редко, но вполне возможно, по крайней мере, один раз в течение всех ваших приключений.

❖ Иногда по ходу боя враг может заколдовать кого-нибудь из ваших товарищей, и тогда над головой этого персонажа появляется таймер. Когда отсчет вре-

мени достигнет нуля, он окаменеет. И поскольку, как правило, времени чрезвычайно мало, то можно не успеть. Однако, есть довольно хитроумный прием, позволяющий выиграть драгоценное время. Быстренько выберите атаки каждого из своих персонажей, но магическое меню последнего персонажа (Magic menu) оставьте "открытым" и ждите. Пока меню "открыто", таймер не ведет отсчет времени, а персонажи, атаки которых уже выбраны, способны сражаться с врагом. На самом деле, вряд ли этот трюк выручит вас всегда, но безусловно поможет в ситуации, когда враг почти побежден.

❖ На первый взгляд кольцо Relic Ring может показаться бесполезным. Однако, если вы экипируете это кольцо, то сможете использовать заклинание Doom Spell в качестве лечебного заклинания. Для этого нужно выполнить заклинание Doom на персонаже с кольцом Relic Ring и с удивлением обнаружите, какой огромный эффект получится.

❖ Очень полезно комбинировать различные предметы. В частности, если вы экипируете одновременно Genji Glove и Offering, то ваш персонаж сможет выполнить восемь атак в каждом раунде. В частности, Offering очень хорош в комбинации с Thief Glove Relic, что позволяет Локи атаковать и обворовывать противника четыре раза. Ну а если такого мощного мага, как Терра, экипируете комбинациями Gem Box и Economizer Relic, то она сможет выполнить два заклинания в каждом раунде, израсходовав лишь по одному очку MP.

❖ Если кто-нибудь из ваших персонажей освоил заклинание Quick spell, то выполнив заклинание Ultima, а затем заклинание Quick, тут же получите два допол-

нительных раунда. Вы сможете выполнить заклинание Ultima еще четыре раза, израсходовав лишь шесть магических очков.

❖ Многочисленные враги в игре используют замораживающие атаки freezing attack и таким образом парализуют ваших персонажей. Но пока этого не произошло, можно использовать слабенькое огненное заклинание fire spell на свой отряд и таким образом предотвратить паралич. Кроме того, вы можете предотвратить и другие изменения статуса, атаковав своих собственных персонажей определенными заклинаниями. В частности, если вы атакуете спящего (Sleeping) персонажа физической атакой, то он проснется, а если кто-нибудь в панике (confused), то врежьте ему как следует, он тут же и очухается. В случае, если выполните заклинание Imp на персонаже, который превратился в черта, то он снова станет нормальным.

❖ Мертвяков можно уничтожить мгновенно, используя определенную лечебную магию или предмет. В частности, такие заклинания, как Life и Life 2, а если хотите использовать предметы, то лучше всего Phoenix Down, Revivify и X-Potions. Так что в некотором смысле для мертвяков: жизнь как раз и есть смерть.

❖ В Мире Руин (World of Ruin) обнаружите лес севернее Veldt, который напоминает по форме голову динозавра. В этом лесу встретите очень крутых врагов, типа Tyranosaurus и Brachosaurus. Тиранозавров победить очень сложно, а Брахозавры еще страшнее. Используйте известный вам трюк Vanish / X-Zone, чтобы справиться с этими чудовищными монстрами. При этом не только получите 10 магических очков, но также в случае уда-



чи обнаружите Ecomomizer. Как понятно из названия, сможете с помощью этого чрезвычайно редкого предмета здорово экономить. В частности, любое заклинание обойдется вам всего в одно магическое очко. Кстати, в этих же схватках можете украсть у врагов ленточки (Ribbons). Если у вас хватит смелости совершить подобную отчаянную попытку и обязательно запоминайте игру прежде, чем отправитесь в лес динозавров.

❖ В любой ситуации, когда вам предстоит разделить на две или несколько групп, вы можете использовать очень полезный трюк с пунктами отгрузки. Вначале используйте тент на пункте отгрузки, чтобы подлечить конкретный отряд, а затем, переключившись на другие группы повторите эту процедуру и сможете использовать тент сколько угодно раз, пока один из отрядов стоит на пункте отгрузки.

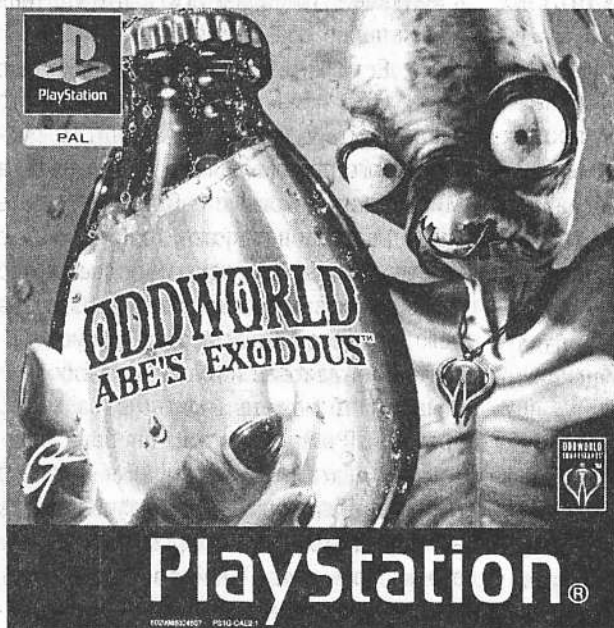
❖ В игре есть возможность быстро и легко поднять уровень персонажей уже в самом начале игры. У первого пункта отгрузки войдите в субменю, выберите опцию Cmd., Set, затем опцию Short и нажмите кнопку **X**. Тогда сможете разместить лечебное заклинание Бенона health spell на место боевой команды (fight command), а это значит, что в каждом раунде он, выполняя заклинания, будет излечивать получивших повреждения персонажей. А когда вернетесь к реке, плывите вверх до первого перекрестка, а за-

тем нажмите кнопку **X** и кнопку **UP** на D-pad. Враг начнет кружить по этой зоне, а ваши персонажи сражаться и подлечиваться автоматически. Если оставите в этой позиции приставку на ночь, то на следующее утро обнаружите, что уровень ваших персонажей значительно возрос.

❖ Если хотите заработать побольше денег (GP) и магических очков (MP), то отправляйтесь на поиски Cactrot. В пустыне, юго-западнее города Maranda в Мире Руин (World of Ruin) победить Cactrot совсем непросто. Он потрясаясь уворачивается от атак, и большинство магических заклинаний не оказывает на него никакого эффекта. Но если используете специальное искусство ваших персонажей, то можете заметно снизить его уровень HP. В частности, для этого пригодится атака Drill (Эдруп), Pummel Blitz (Сабин), Disptach Sword Tech (Сиан), а если экипируете персонажа таким предметом, как снайперский прицел Sniper Sight, то наверняка поразите этого этого мелкого, беспрерывно крутящегося босса, а за победу получите 10 магических очков и сразу 10000 GP.

❖ Если хотите узнать побольше о прошлом таинственного нинзя Shadow, включите его в свой отряд, когда остановитесь в гостинице. Каждый раз, когда будете повторять эту процедуру, то получите шанс увидеть несколько видеосцен из прошлого этого бойца.

# ODDWORLD: ABE'S EXODUS



Бедные несчастные невезучие мудоконцы! Вначале из них делали сосиски, а они покорно шли в мясорубки, пока не появился их Мессия, красавчик Абе и не спас их от кошмарной перспективы. Ну тех, из кого еще не сделали фарш. А теперь над ними нависла новая, не менее страшная, генетическая угроза, они покорно ждут и возможно не надеются. Чего уж с них взять, ведь они просто полные мудоконцы. Их судьба кажется какой-то щемяще знакомой. К счастью (для них) Абе не дремлет!

Основные герои игры заметно расширили свой словарь, хотя и не достигли уровня Элочки-людоедки, но прогресс налицо.

## \* Словарь Абе.

- L1 + ▲ – Хелло (Hello).
- L1 + ● – Работать (Work).
- L1 + ✕ – Ждать (Wait).
- L1 + ■ – Следуй за мной (Follow Me).
- L2 + ▲ – Ай-йя-йя (all Ya).
- L2 + ● – Выражение симпатии (Sympathi).
- L2 + ✕ – Гнев/шлепок (Anger/Slap).
- L2 + ■ – Прекратите это делать (Stop it).
- L1 + L2 – Пение (Chant).

## \* Словарь Слига.

- L1 + ▲ – Привет (Hi).
- L1 + ● – Замри-замерзни (Freeze).
- L1 + ✕ – Фас, взять его (Get'im).

- L1 + ■ – Сюда Бой (Here Boy).
- L2 + ▲ – Bs.
- L2 + ● – Выгляни, осмотрись (Look out).
- L2 + ✕ – S'mo Bs.
- L2 + ■ – Смех (Laugh).

## \* Словарь Глюкконца.

- L1 + ▲ – Эгей (Hey).
- L1 + ● – Делай так (Doit).
- L1 + ✕ – Стой здесь (Stay Here).
- L1 + ■ – Иди сюда (Come`ere).
- L2 + ▲ – Все дружно (All O`Ya).
- L2 + ● – Помогите (Help).
- L2 + ✕ – Убей его! (Kill'im).
- L2 + ■ – Смех (Laugh).

**\* Словарь Парамитов.**

- L1 + ▲** – Как дела? (Howdo).
- L1 + ●** – Сделай это (Doit).
- L1 + ✕** – Стой (Stay).
- L1 + ■** – Давай (C'mon).
- L2 + ▲** – Все дружно! (All O'Ya).
- L2 + ✕** – Атакуй (Attack).

**\* Словарь Скрэба.**

- L1 + ▲** – Whirl Power.
- L1 + ■** – Вой! (Howl).

**Necrum Surial Ground.**

**\* Тоннель 1.**

Со старта идите направо и спуститесь в первый провал в земле. Следуйте по дорожке и смотрите на указатели. Когда окажетесь на следующем статус-экране, сверните налево и прикажите мудоконцу следовать за Вами. Сверните вправо, спойте, чтобы открыть телепортер, и таким образом спасите первую жертву. Тогда откроется барьер справа, пройдите через него и воспользуйтесь колесом. Барьер сдвинется и ближайший мудоконец намокнет. Он очень обидится, так что подойдите поближе и извинитесь (проявивив симпатию). Балбес, конечно, все простит, и Вы сможете зставить его следовать за собой.

Уведите его вправо, и он на свободе. На платформе (наверху) увидите Слига. Спойте песенку, чтобы "захватить" его и немедленно уничтожьте. Идите дальше направо к колесу, открывающему барьер. Когда барьер откроется, вылетит струя веселящего газа и все мудоконцы немножечко сойдут с ума. Но если Вы отшлепаете их, то они враз успокоятся, настоящие Мудоконцы.

Идите направо с двумя мудоконцами "на буксире". Когда доберетесь до двух колес, поставьте их у каждого и велите

работать. Они одновременно повернут оба колеса и уберут барьер. Отведите их на один экран вправо, и эти тоже свободны. Переберитесь через камни к лифту и поднимитесь наверх.

Крадучись пробирайтесь направо, так как чуть выше дремлет Слиг. Когда доберетесь до выключателя, сможете открыть дверь. Опять появится веселящий газ, отведите двух мудоконцев влево, нашлапайте их, чтобы утихомирились, а затем проведите осторожно мимо спящего Слига.

Теперь подойдете уже к трем колесам и снова используйте двух мудоконцев, а третье колесо проверните сами. Откроются две двери, отведите и выпустите еще двух мудоконцев влево, на свободу.

Пройдите в дверь, потяните на себя обруч внизу и выпустите на свободу еще парочку. Двигайтесь по стрелке (указателю) вниз, затем влево, захватив по дороге еще двоих недоумков. Когда подойдете к "временным" минам, прикажите им подождать, разрядите мины (посмотрите видеосюжет). Когда все сделаете, проводите "сладкую парочку" на два экрана влево и выпустите на свободу. Вернитесь на предыдущий экран и пройдите туда, где сверху падали разные обломки.

Поднимитесь наверх к вентиляционной трубе и по ней спуститесь к нижней трубе. Пройдите влево, зачаруйте песней Слига наверху. Уничтожив его, идите дальше наверх, но не залезайте в трубу (пока), а пройдите влево и прыгните с края платформы. Окажетесь там, где сидел последний Слиг.

Идите влево и с помощью телепортера перенеситесь на задний план. Спасите первых двух мудоконцев и пройдите в следующий телепортер. Переправьте



## БОЛЬШАЯ ИГРА - ABE'S EXODUS

следующего приятеля на один экран вправо, где увидите "птичий портал". Теперь вернитесь на предыдущий экран и воспользуйтесь вентиляционной трубой. Выйдите через выход, который уже видели чуть раньше. И снова прыгните в трубу, из которой только что вылезли, она приведет Вас на новые "пастбища".

Крадучись переберитесь на следующий экран мимо спящего Слига и подойдите к шести колесам, которые необходимо повернуть одновременно. Пройдите налево (все время крадучись), перейдите на следующий экран и увидите сразу пять мудоконцев. Необходимо их всех заставить пойти с Вами, несколько раз скажите "следуйте за мной". Когда они подойдут к краю платформы, еще раз скомандуйте, прыгните вниз, и они последуют за Вами. Снова крадучись проскользните мимо Слига и установите помощников в ряд около колес. Прикажите им работать и сами покажите пример. Только так сможете попасть в тоннель 2.

### \* Тоннель 2.

Прыгните через расселину справа и пройдите на следующий экран. Лучше всего кататься кувырком. Когда окажетесь в тоннеле с летающими Слигами, приготовьтесь драпать со всех ног. Лучше всего перекатиться на следующий экран, остановиться, встать и дальше бегом. Прыгните в дыру на следующем экране и бегите до сужения дорожки и вниз в следующий тоннель. Быстро опуститесь на корточки, катитесь вперед и прыгните вниз в конце, проскочите дальше и уцепитесь за карниз. Быстренько заберитесь наверх, чтобы уклониться от вражеского огня. Вместо того, чтобы войти в дверь, сделайте прыжок с

разбега назад. Вы свалитесь мимо карниза и приземлитесь в еще одной вентиляционной трубе, которая выведет Вас наверх. Быстренько увернитесь от вражеского огня, идите налево и войдите в дверь. Перейдя в следующий экран, Вы попадетесь на глаза двум Слигам, так что быстро драпайте назад через дверь. Они могут последовать за Вами прямо в следующий экран, где можно зачаровать их, а не просто убегать и погибнуть от луча лазера. Уничтожив обоих Слигов, пройдите дальше через серию дверей.

Когда увидите трех мудоконцев, прыгните с откоса, заберитесь снова наверх и прыгните снова вниз, повторяя все время "следуйте за мной". Когда все трое окажутся на одной платформе, используйте "птичий портал", чтобы освободить их. Теперь войдите в вентиляционную трубу, чтобы вернуться туда, откуда стартовали. Войдите в дверь и зачаруйте летающего Слига. Поднимитесь наверх со Слигом и убейте спящего Слига своими бомбами. Не обращайте внимания на верхнего, идите налево через "сверла" и убейте Слига на следующем экране. Уничтожьте сверлильную машину.

Затем идите налево, воспользуйтесь вентиляционной трубой и попадете туда, где встретили Слига. Если Вы пойдете налево и вверх, то обнаружите несколько находящихся в грогги мудоконцев. Если пойдете налево, то увидите ряд колес и информационный пункт. Здесь Вы узнаете, что необходимо будет вернуться сюда попозже.

Вернитесь в комнату с мудоконцами и пройдите наверх к двум вентиляционным трубам. Одна из них ведет в бойлерную, а другая возвращает к началу уровня.

Влетите во вторую и пройдите туда, где был летающий Слиг.

Дальше сверните вправо и идите до "птичьего портала" на заднем плане. Активируйте его, и Мудоконцы на предыдущем экране будут спасены. Вернитесь к первой трубе, через которую и попадете в начало уровня, а через другую трубу сможете пройти в бойлерную.

**\* The Boiler Area.**

Когда окажетесь в бойлерной, то увидите наверху одну из очень опасных и настырных собак. Пройдите вправо и спуститесь на лифте вниз, на самое дно. Вы минуете рычаг, включающий электрический луч. Снова сверните направо и увидите наверху щель. Теперь нужно постараться заманить одновременно нескольких собак в ловушку и уничтожить их. Бегите влево и дерните за рычаг, когда собаки будут преследовать Вас. Лучи приготовят из них жаркое! Поверните колесо справа, откройте дверь и уходите. Дело сделано!

**\* Тоннель 3.**

В самом начале увидите мешок камней, запрыгните на него, камни рассыпятся, а Вы встанете на корточки и возьмете с собой несколько штук. Пройдите направо и точными бросками камней взорвите мины. Для этого нужно удерживать кнопку ● и нажать соответствующее направление на D-pad. Встаньте на любой конец стрелочки, бросьте камень вверх и по диагонали, чтобы взорвать две верхние мины. Когда все три мины уничтожены, дерните за оба рычага, откройте дверь и идите направо — нужно взорвать мины и на противоположной стороне. Теперь встаньте на самый край и выполните нормальный прыжок, повис-

ните на правой стороне карниза. Отпустите руки и прыгните вниз. Снова увидите трубу и дверь. Через трубу вернетесь назад вверх, а через дверь попадете в новую зону.

Ныряйте в трубу и попадете на верхнюю платформу. Здесь увидите не просто Мудоконцев, а еще и слепых — вот так подарочек! А ведь их надо вывести на свободу и не угодить во всевозможные ловушки!

Здесь рычаги активируют различные люки-западни, так что не суйтесь в воду, не зная броду, а изучите как они ведут себя и где расположены. Мудоконцев можно выводить поодиночке, сказав "Хелло". Конечно убедитесь, что крышка люка захлопнулась, прежде чем первый мудослеп последует за Вами. И зрячие-то они жутко бестолковые, а уж про слепых и говорить нечего. Как только скажите "Хелло", тут же дерните за рычаг, захлопните крышку люка. Когда они все проследуют направо, быстро бегите за ними и приготовьтесь дернуть за рычаг, чтобы они провалились на нижний уровень. Теперь идите налево и потяните другой рычаг, когда они будут проходить над последним люком. Но предварительно обязательно взорвите камнем мину в дальнем левом углу.

Когда это место вы все вместе миновали, активируйте люк и прыгните вниз. Проведите своих подопечных мимо птиц на следующий экран. Здесь их нужно расставить возле колес. Отдайте приказ "Следуйте за мной", чтобы осторожно подвинуть их на один шаг (за раз), иначе они свалятся с откоса. Взберитесь наверх и используйте троих мудоконцев (и себя), чтобы одновременно повернуть колеса (их четыре) и спустить вниз лифт.

## БОЛЬШАЯ ИГРА - ABE'S EXODUS

Войдите в лифт, поднимитесь наверх и выпустите там слепых. Затем вернитесь назад вниз и войдите в дверь. Поднимитесь по трубе наверх и пройдите вдоль платформы (наверху), далее через дверь покиньте тоннель.

### \* Слепые мудоконцы.

Спуститесь по ступенькам в самый низ, взорвите мину под мешком с камнями и возьмите несколько камешков. Идите направо и, сохраняя дистанцию, взрывайте одну мину за другой. Идите вправо и увидите еще одну сверлильную машину. Взорвите осторожно мины под сверлами, а когда все их уничтожите, кувырк прокатитесь под первым карнизом и быстро прыгните вверх. Прыгните через расселину, потяните за рычаг, чтобы остановить сверлильную вниз.

Переместитесь на следующий экран и бросьте пару камней из дальнего правого угла, чтобы уничтожить мины на верхнем карнизе. В одну из них бросьте прямо вперед, а в другую чуть вверх и по диагонали. Чтобы взять еще камень из мешка, исполните прыжок с разбега с края карниза (справа). Только постарайтесь не улететь на мины, это не совсем полезно для здоровья!

Когда уничтожите мины, пройдите по самому низу уровня до рычага. Откроется барьер, перекрывающий дорогу. Пройдите дальше и с помощью камней очистите ее от мин. Если возникнут какие-нибудь проблемы, вернитесь на предыдущий экран и оттуда швыряйте камни. Выйдите через дверь вниз. Теперь и слепотырь может последовать за Вами. Когда он проходит над люком, дерните рычаг. Спрыгните в верниляцию и идите через дверь.

### \* Тоннель 4.

Спрыгните вниз на пол и прокатитесь кувырк под сверлильной машиной. Дерните за рычаг, остановите сверла и двигайтесь направо. На следующем экране снова прокатитесь кубарем под очередной сверлильной, затем встаньте и дерните за рычаг. Сверните вправо, перекайтесь по экрану и остановитесь возле рычага. Встаньте, рваните рычаг и быстро присядьте на корточки. Идите направо, дерните рычаг на платформе (наверху) и вернитесь к слепому мудоконцу на старт. Подведите голубчика к "птичьему portalу" и выпустите его на свободу. Дверь будет открыта.

### \* Тоннель 5.

Не обращайтесь пока внимания на мудоконцев, прокатитесь под сверлильной, отойдите на шаг назад от мины и выполните нормальный прыжок. Прокатитесь под следующей сверлильной и идите дальше.

Вам нужно теперь найти камень, чтобы взорвать мины, разбросанные тут и там по уровню. Поднимитесь на верхнюю платформу и с помощью рычагов остановите еще две сверлилки на последнем экране, а затем переберитесь через щель, вскарабкайтесь на верхнюю заминированную платформу и сверните направо.

На уровне внизу заметите слепого и, проходя мимо него вправо, скажите "Хелло". Обязательно смотрите вправо, затем прикажите ему следовать за Вами направо. Когда подойдете к колесу, прикажите ему работать, и он повернет колесо, позволив Вам добраться к камням. Оставьте его там, где он находится пока. Вернитесь назад к предыдущим экранам и уничтожьте все мины.

Возвращайтесь к первому мудоконцу



## БОЛЬШАЯ ИГРА - ABE'S EXODUS

и заставьте его последовать на следующий экран, где сможете освободить. Когда лифт поднимется, доставьте к нему мудоконца, и пусть подождет. Затем спустите его на лифте и выпустите на свободу. Дверь рядом с Вами будет открыта.

Когда выйдете, спуститесь на нижнюю платформу. Спрыгните с края, когда сверлилка поднимет вверх свои жала. Когда выполните следующий прыжок, сверлилка должна быть точно ниже Вас. Окажетесь на другой стороне, проверьте следующий экран, чтобы не вляпаться в неприятности.

Катитесь кубарем по экрану и остановитесь точно ниже верхнего карниза и прыгните вверх, чтобы прилипнуть к верхней платформе. Сделать это нужно с идеальной точностью или тут же и погибнете.

На следующем экране не обращайтесь внимания на очередного слепца и прокатитесь под тремя сверлилками. А на следующем экране перескочите провал и пройдите влево. Когда окажетесь на экране со "статистикой", поднимитесь на верхнюю платформу. Тут увидите невероятное — двух работающих мудоконцев. Прикажите им следовать за Вами на нижний уровень вправо. И пусть они немного подождут. Теперь, когда Вы свободны, пройдите влево, дерните за рычаг рядом с вывеской — череп со скрещенными костями. Слева поднимется лифт.

Спуститесь на этом лифте вниз и подождите возле обруча. Затем появится Слиг и врежет мудоконцу пару раз, а затем уйдет. Когда он выйдет с экрана, опустите вниз лифт. Подойдите к мудоконцу и прикажите следовать за Вами в лифт. велите ему подождать и поднимитесь на лифте наверх, прежде чем снова

появится Слиг. Доставьте мудоконца наверх и оставьте его с теми, кого оставили еще раньше.

Снова спуститесь вниз на лифте и используйте обруч, чтобы опустить сверла на голову Слига, когда он будет проходить под сверлилкой. Идите понизу и на следующем экране взберитесь на верхнюю платформу. Запрыгните наверх туда, откуда падают обломки, и оттуда спрыгните с края вниз, чтобы словно приклеиться к другой стороне (как скалолаз). Затем прыгните в вентиляцию.

Идите направо и с помощью рычага спустите лифт. Вернитесь наверх и используйте лифт, который только что опустили, чтобы добраться до трех рычагов, которые отключают сверлилки. Теперь можно отвести мудоконцев вправо к "птичьему portalу".

Затем Абе поднимется на лифте туда, откуда сыпались обломки — там еще пара трудящихся мудоконцев возле сверлилок. Прыжок с разбегу влево, опуститесь на корточки, прокатитесь кубарем под сверлом и дерните за обруч, чтобы остановить сверлилку. Прыгните назад через нее и идите направо на следующий экран.

Вскарабкайтесь наверх и спустите вниз недотепистых охломонов, пусть они стоят смирно и ждут когда Вы спрыгнете с карниза, иначе их расстреляют, превратив в решето!

Теперь вернитесь к лифту, которым уже пользовались, пройдите мимо "птичьего портала" и далее вверх по узкому тоннелю. Когда подойдете к двум сверлилкам, работающим на "противоходе", прыгните с разбегу (с карниза) и приземлитесь возле дыры в скале. Пройдите вправо, прыгните вверх и окаже-

## БОЛЬШАЯ ИГРА - ABE'S EXODUS

тесь на карнизе, чуть ниже обруча, с помощью которого только и можно остановить сверлилку. Потяните его на себя и пройдите вправо на следующий экран. Спойте песенку, чтобы активировать "птичий портал" за стеной, и спасти еще парочку несчастных. Спуститесь вниз, пройдите к двум сверлилкам. Спрыгните вниз с карниза и двигайтесь вправо, а затем повторите уже известную технику.

Пройдите к мудоконам налево, спустите их на нижний уровень и отпустите на свободу. Все Мудоконы на этом уровне уже спасены, вернитесь к главному лифту и переберитесь через расселину, чтобы обнаружить дверь на следующий уровень.

### \* Тоннель 6.

Идите направо и крадучись проберитесь мимо спящего Слига. Обратите внимание на лазерные лучи — двигайтесь только когда лучи минуют Вас. В то время, когда Вы абсолютно неподвижны, лучи ничего не обнаруживают и не поднимают тревоги — Слиги спят себе спокойно. Если не получится, то придется начать уровень с начала и сделать все правильно.

Когда пройден первый шаг, нужно будет проскочить мимо двух еще спящих Слигов. Двигайтесь направо, а когда доберетесь до конца платформы, спуститесь, внимательно рассчитывая время.

Внизу разрядите мины и пройдите на следующий экран. Здесь есть два очень активных лазера, поэтому совершенно необходимо быть крайне осторожным. Двигайтесь шаг за шагом, аккуратно, до следующего экрана. Разрядите здесь мины и при этом не станьте жертвой лазерного луча. Когда доберетесь до конца, нажмите **UP**, чтобы войти в бара-

бан. И сможете теперь катить этот барабан по полу, взрывая вокруг все мины без всякого вреда для себя. Кувыркайтесь всю дорогу вправо и убейте Слига по ходу дела. Когда доберетесь до конца, барабан покатится в сторону. Остановитесь около трех работающих мудоконов и одного Слига, который будет почему-то наказывать левого мудоконца. Установите барабан напротив наказуемого, а когда Слив двинется влево под барабан, нажмите кнопку **■** и тот свалится ему на голову. Выйдите из барабана, прикажите мудоконам следовать за Вами вправо. Спойте песенку, чтобы активировать "птичий портал" и выпустить трудящихся на свободу.

Снова вернитесь в барабан и катитесь вправо до конца платформы. А когда он перекатится на следующий экран, сбросьте его на голову Слигу, тут-то он копыта и откинет.

В следующей секции будет довольно трудно, так что постарайтесь не горячиться. Перекатите барабан на следующий экран. Не следует активировать лазер. Выберите из барабана, но лазер по-прежнему не трогайте. Подойдите к мине и разрядите ее. Прикажите мудоконам следовать за Вами. Когда уйдете, как раз и сработает лазер. Бегите влево на предыдущий экран, пусть Ваш спутник немного подождет. Слив почему-то за Вами не следует, так что вернитесь к барабану и прокатитесь в нем над миной и через Слига, а может и двух. На следующем экране повторите процесс, только в этот раз здесь будет уже два мудоконца. Приветствуйте их кличем "All a'Ya", прежде чем они последуют за Вами.

Снова вернитесь на предыдущий эк-

## БОЛЬШАЯ ИГРА - ABE'S EXODUS

ран, велите спутникам подождать, вернитесь в барабан и катите его вправо. Уничтожьте мины перед "птичьим порталом". Затем вернитесь обратно и проводите трудящихся в безопасное место.

Вернитесь снова в барабан и катите его до тех пор, пока не доберетесь до длинной прямой платформы, на которой просто ничего нет. Остановите барабан и выйдите наружу. Поднимитесь на верхнюю платформу и кубарем катитесь через узкую щель. Будьте аккуратны когда доберетесь до конца, так как необходимо спуститься вниз, иначе ждет неизбежная смерть. Когда спуститесь вниз, пройдите через дверь, которая вновь появится. Скажите мудоконцу наверху, чтобы следовал за Вами, и пройдите вправо. А дальше увидите еще троих друзей-тружеников и "птичий портал". Освободите всех троих и снова вернитесь к барабану.

Но не влезайте в него, а осторожно проскользните на следующий экран, здесь увидите троих мудоконцев, Слига и мину. Нужно проскочить к мине, пока Слиг колотит свою жертву, и разрядить ее. Затем развернитесь и драпайте влево, привлекая внимание Слига. И побыстрее нырните в барабан. Теперь Вы катитесь в барабане, а Слиг Вас преследует. Задавите Слига барабаном, вернитесь к мудоконцам, отведите их вправо на следующий экран и выпустите на свободу. Войдите в дверь в самом конце.

### \* Тоннель 7.

Как только войдете, сразу увидите дверь с надписью "Boiler Access". Идите направо и проникните на следующий экран. Дерните за рычаг, проберитесь к небольшой платформе наверху, очаруйте своей песней Слипа и уничтожьте его!

Пройдите направо и прыгните в вентиляцию. Прибудете в зону, где дрыхнут три Слига. Но один из них проснется, так что придется удирать со всех ног, сразу же после "приземления". Дерните за рычаг, опустите барьер и драпайте дальше. Проскочите три ступеньки и бегите налево в самом низу. Опуститесь на четвереньки у края, проскользните мимо спящих Слигов и не суйтесь в вентиляцию, так как она приведет снова наверх. Не трогайте рычаг (пока) и продолжайте двигаться направо. Воспользуйтесь телепортером, чтобы перенестись на передний план, пройдите влево и заберитесь в барабан. Катитесь направо и с помощью телепортера вернитесь обратно. Теперь можно дернуть за рычаг и вернуться, чтобы разобраться, наконец-то, со Слигами.

Катитесь дальше и не останавливайтесь. Когда доберетесь до вертикального спуска, то будьте особенно осторожны в самом низу, так как можете изуродовать мудоконца. Двигайтесь очень медленно и раздавите Слига. Выберите из барабана и соберите мудоконцев из обоих экранов. Препроводите их налево и выпустите на свободу. Войдите в дверь бойлерной.

### \* Снова Boiler Room.

Вроде Вы уже здесь были, но совсем с другой стороны. Взберитесь на первую платформу и пройдите на следующий экран. Как только соскочите вниз, появится летающий Слиг, спрячьтесь от него в тени под платформой. Слиг все осмолит, но, понятное дело, не заметит. Когда он улетит, двигайтесь дальше по диагонали и вверх. Поднимайтесь на самый верх, пока не доберетесь до рычага. Пока Вы двигаетесь, Слиг Вас зацапать не сможет. Когда дерните за рычаг, вернитесь назад вправо



и с разбегу прыгните по диагонали. Теперь поверните колесо, чтобы индикатор больше не заполнялся. Отпрыгните назад, опуститесь на четвереньки в затененной зоне, чтобы не привлекать внимания летающего Слига. Если он будет настырно крутиться над Вами, подпрыгните вверх, чтобы првлечь его внимание, и снова за-таитесь в тени. После этого он, наконец, уберется восвояси. Двигайтесь вперед по диагонали, перепрыгните колесо и повторите все сначала.

Когда доберетесь до третьего колеса, включится таймер. Теперь Вы должны удрать из комплекса до того, как время истечет. Скатитесь с первой платформы, бегите направо и смело свалитесь вниз. Не бойтесь, не погибнете.

Когда спрыгните с последней платформы в самые последние секунды, опуститесь на корточки и катитесь колбаской через два следующих экрана, на следующий уровень.

#### *\* Jungle.*

Вы появляетесь на небольшом карнизе. Идите налево и пройдите через платформы. Когда доберетесь до вентиляционной трубы, вскарабкайтесь наверх, спуститесь вниз на другую сторону. Свалитесь в вентиляционную трубу, и выстрелы пройдут выше цели, т.е. останетесь целы.

Идите направо и войдите в следующую трубу. И там продолжайте идти вправо, опуститесь на четвереньки и катитесь через дыру. Дальше свалитесь вниз и приземлитесь на большую структуру. Здесь четыре факела, которые необходимо зажечь. Добраться до них можно по разным вентиляционным трубам. Последний из них найдете, если прокатитесь кубарем по краю узкого

прохода в самом конце справа. Вернитесь к дверям главной струкуры, и верхняя дверь будет открыта.

Пройдя через эту дверь, сверните направо и суньте руку в отверстие рядом с дверью — найдете ключ. Можно использовать "птичий портал" в качестве телепортера, если разбежаться и запрыгнуть в него. Но вначале необходимо пройти *Vaults of Necrum*. За дверью обнаружите еще один "причий портал". Разбегитесь и запрыгните в него — окажетесь на следующем уровне.

#### *\* Vaults of Necrum.*

Идите направо, пока не увидите стенку с выбитыми на ней полезными советами, как обращаться с Фличами (летающими Слигами). В самом начале они особенно доставать Вас не будут, но очень скоро освоятся и начнут представлять опасность. Так что пробирайтесь крадучись, старайтесь их не тревожить и не наступайте на Сларгов (*Slurg*).

Если Вы стоите совершенно неподвижно, то Сларги спокойно пройдут мимо и Вас не заметят.

Когда доберетесь до вентиляционной трубы, дождитесь Сларгов, а потом уж пройдите под висящими наверху Фличами. На цыпочках пройдите, осторожненько, а затем прыгните вперед. Хлопните по замку, дверь наверху откроется, и Вы сможете пройти.

Дерните рычаги на обеих сторонах и откройте дверь. Когда будете карабкаться наверх, постарайтесь не разбудить Фличей. Пока Вы двигаетесь из стороны в сторону (как бы зигзагом), все нормально.

Дальше заметно легче. Запрыгните вверх налево и дерните за рычаг. Затем спрыгните с края карниза и "прилепи-

тес" к платформе справа. Дерните за рычаг два раза и быстро подойдите к двери. Дерните за обручи и за два рычага на следующем экране, чтобы открыть дверь.

Спуститесь с правой стороны платформы и приземлитесь в вентиляционной трубе, иначе пристрелят. Опуститесь и стукните по замку, получите специальное свойство — станете невидимым на короткий период. Запойте, чтобы активировать эту возможность, теперь даже Флича не смогут Вас обнаружить. Когда невидимость закончится, можете вернуться на экран с замком и с помощью пения восстановить способность быть невидимым.

Погуляйте немного по этой зоне и войдите в дверь наверху, затем сверните налево и пройдите в дверь.

После небольшого видеосюжета пройдите влево и воспользуйтесь "птичьим порталом", чтобы перебраться через ущелье. Войдите в трубу, сверните направо, войдите в следующую трубу и попадете в Vaults.

Здесь предстоит выбрать одно из трех возможных направлений. Первое — мимо трубы и нижнего края платформы, оно приведет в замок. Если воспользуетесь другой трубой поблизости, то попадете в другой замок. Можно пройти налево к "птичьему portalу", через который попадете в зону со Слигами.

Идите направо через платформы. Когда встретите Парамита, бегите прямо на него и прыгайте на платформу на следующем экране. Повторите этот маневр и со следующими двумя Парамитами, только помните, что платформа в конце расположена заметно ниже.

На следующем экране зачаруйте Парамита и дерните за обруч. Затем зача-

руйте еще одного и вскарабкайтесь вверх к небольшой паутине на заднем плане справа, чтобы добраться до обруча. Дерните за него и опустите барьер перед собой.

Теперь Абе должен встать на маленькую платформу в конце и захватить Пирамита. Поднимитесь вверх по паутине и дерните за обруч. Барьер рухнет вниз, а Абе провалится через люк.

Пройдите направо, затем перейдите через скалы и спуститесь вниз. На следующем экране перекатитесь влево, зачаруйте Пирамита, взберитесь по паутине и дерните за обруч. А затем сбросьте Парамита с края карниза, чтобы он разбился насмерть. Спуститесь на лифте и скатитесь кувырком в самый низ. Там Вас будут поджидать сразу два Парамита (с обеих сторон). Обернитесь, дерните рычаг, и Абе слетит на нижнюю платформу. Дальше на лифте спуститесь еще ниже.

На следующем экране дерните за рычаг и тут же убегайте на платформу справа, чтобы не попасть в лапы Парамиту. Повторите этот маневр на следующем экране, пока не доберетесь до платформы на втором экране. Идите вправо, прыгните через дверь, снова держитесь правее и пройдите через трубу. Когда появится Парамит с Фличами, то первым делом зачаруйте Парамита, а затем дерните за обруч. Нужно действовать быстро, если не хотите стать обедом для Фличей.

Катитесь на следующий экран и войдите в трубу, пройдите направо, остановитесь — есть повод слегка повеселиться.

Пройдите через две двери и спрыгните вниз в дыру. Войдите в трубу, а когда приземлитесь на выходе, опуститесь на корточки и катитесь направо. Войдите в

нижнюю дверь.

Пройдите влево, вскарабкайтесь на платформу. Когда встретите Парамита, пройдите под платформой и запрыгните вверх на нее, он не будет Вас атаковать. Прыгните влево и перекатитесь через щель. Спуститесь вниз и пройдите налево. Поднимитесь на платформу в середине экрана и выполните прыжок с разбегу (с края). Парамит повернется и побежит в другую сторону, а Вы сможете "атаковать" замок и получить очередной power-up.

На следующем экране, используйте power-up невидимости, пробегите вниз и взберитесь наверх на другой стороне. Продолжайте бежать, затем спрыгните вниз и бегите направо. Хлопните по замку, возьмите power-up и бегите дальше.

"Дух" из этого замка (power-up) откроет дверь, так что сможете перебежать на другой экран. Здесь придется ударить по трем замкам, чтобы открыть дверь. Проскочив в дверь, выполните прыжок с разбегу с карниза и бегите до следующей платформы. Прежде всего, активируйте "птичий портал" и войдите в него. Спрыгните в трубу, попадете в структуру со множеством дверей. Начинайте с верхней левой двери. Пройдите налево, дерните рычаг, двигайтесь и воспользуйтесь несколькими трубами. Зачаруйте Парамита. Теперь слопайте сколько сможете Фличей, прежде чем они закусят Вами.

Пройдите влево, врежьте по замку, вернитесь обратно к трубе, спрыгните вниз и пройдите вперед. Снова стукните по замку и пройдите влево. Когда Парамит подойдет в конец прохода, появятся Фличи, так что Вам нужно будет немедленно нырнуть в трубу и выскочить через дверь.

Когда над дверью заметите пламя,

так сразу и вспомните, что нужно зажечь четыре факела, чтобы завершить уровень. Идите к левой центральной двери, спрыгните вниз влево и пролетите несколько экранов. А когда приземлитесь, взберитесь вверх и стукните по замку. Воспользуйтесь power-up и взберитесь наверх на дугую сторону. Зачаруйте Парамита на следующем экране и сбросьте его вниз. Затем вскарабкайтесь наверх и врежьте по замку. Воспользуйтесь power-up и прыгните в трубу справа в конце. Теперь необходимо разобраться со второй дверью.

Подойдите к верхней правой двери, стукните по замку и бегите по узенькой дорожке. Опуститесь на корточки и катитесь кубарем до трубы, затем нырните в нее. Она приведет Вас наверх. Стукните по замку наверху и бегите направо. Спрыгните вниз и катитесь через щель, попадете к двери на выход.

Спуститесь в вентиляцию и выйдите направо. Пробежитесь на следующий экран и не разбудите Фличей. Увидите рычаг, которым можно опустить барьер, дерните за него и бегите вправо. Запрыгните вверх на карнизы, затем спрыгните вниз и бегите налево. "Включится" барьер. Врежьте по замку и пройдите влево назад к лифту, который как раз спустится.

Поднимитесь к мешку с мясом и пройдите налево. Запрыгните вверх и столкните немного мяса. Оставьте мясо на земле и пройдите вправо, пока Парамиты будут его жрать. Возьмите еще кусок мяса из мешка справа и пройдите снова вверх налево. Увидите чуть выше двух Парамитов. Бросьте вправо кусок мяса и подождите когда они бросятся за ним. Запрыгните вверх налево и идите к выходу.



Вернитесь на передний план и прыгните вниз к двери, которая теперь должна быть открыта. Пройдите в нее и окажетесь на экране, где рычаг справа.

Дерните рычаг, бегите и прыгните вверх направо, продолжайте движение. За Вами помчится свора Парамитов и Фличей, нужно любой ценой добраться до духовного замка (Spirit lock). Стукните по замку и с разбегу прыгните влево. Драпайте в этом направлении со всей мочи, пока не доберетесь до выхода. Быстро проскочите в дверь и окажетесь на следующем экране. Теперь Вы снова в джунглях.

Пройдите вправо и вниз к трубе, которая приведет в замок (на заднем плане). Затем пройдите направо и вверх к двери. Когда пройдете в нее, то обнаружите информацию насчет "духовных замков". Продвиньтесь к очередной трубе, которая доставит Вас вверх и вправо. Спрыгните вниз, потяните за обруч и сможете спрыгнуть вниз сквозь люк. Пройдите влево, врежьте по духовному замку, дверь откроется и Вы сможете выйти.

Пройдя через дверь на задний план, бегите налево мимо атакующего Флича, пока не достигнете вентиляционной трубы. Она выведет на передний план, где обнаружите информацию насчет невидимости. Заодно получите "духовный замок", обладающий даром невидимости. Используйте его расчетливо, чтобы добраться до дверей на выход в дальнем правом конце (мимо этих ужасных Парамитов).

Из двери на следующем экране отправляйтесь направо, пока не увидите вентиляционную трубу, по которой забегаетесь на карниз — запрыгнуть на него нельзя, слишком высоко. Когда вскарабкаетесь на следующий экран, увидите

"духовный замок" и спящего Флича. Пока не обращайтесь внимания и идите влево. Здесь необходимо зачаровать Парамита и заставить его прикончить Флича. Убедитесь что Парамит за барьером и не опасен, прежде чем вернуться за "духовным замком". Возьмите замок и обретете способность к невидимости. Осторожно спуститесь вниз, не прыгайте!

На следующем экране увидите большую колонну и "вент" (вентиляционную трубу) по обеим сторонам. Войдите в первую трубу и окажетесь на вершине колонны. Воспользуйтесь информационным пунктом и прыгните вправо. Прыгните вниз в вент, и будете заброшены вправо. Когда удачно приземлитесь, займите (чтобы стать невидимым) и бегите дальше направо. Дерните за рычаг и бегите мимо Парамита и Фличей. Прыгните вверх направо, а затем вверх налево — откроете "духовный" замок. Спуститесь вниз к двери (на выход) справа от нижнего экрана.

Следующая головоломка потребует расправы с Парамитами. Зачаруйте голубчика внизу, как только войдете на экран. Убедитесь, что умеете пользоваться атакующими кнопками:

**\* Paramite Attack и Power Control.**

Shred power: **L1** + ▲;

Shred attack: ■ или ●.

Когда Парамиты справа и слева будут разорваны в клочья, возьмите своего зачарованного голубчика и проведите через барьер в дальний левый конец. Теперь пусть Абе пройдет до конца вправо и откроет духовный замок (он слева). Не останавливайтесь, так как справа Вас может атаковать Флич. Дверь будет от-

крыта и сможете спокойно выйти.

На следующем экране увидите очередную дверь. Когда пройдете в нее, она за Вами захлопнется. Пройдите влево, и вместо того, чтобы вспрыгнуть на карниз (слева), "нырните" вниз и кубарем катитесь под карниз — обнаружите секретный уровень.

**\* Секретный уровень: *Soul Storm Kennels*.**

Приземлитесь на карнизе, чуть выше Парамита и птичьего портала, через который необходимо пройти. Займитесь пеннием, пока не откроется портал и зачаруйте Парамита. Отведите его в дальний левый угол, а затем бегите через портал.

Окажетесь в *Soul Storm Kennels*, увидите справа рычаг. Дерните за него, чтобы спрыгнуть вниз, захватите с собой парочку Мудоконцев. Увидите еще один рычаг. Потяните за него и запустите внизу четыре сверла. Мудоконцы пусть пока подождут. Теперь необходимо пробраться под сверлами и подняться к следующему рычагу. Когда дерните за этот рычаг, спрыгните вниз и проводите Мудоконцев к portalу. Теперь поднимитесь на экран вверху и спуститесь в вент, прежде чем Флича зацапают Вас.

Окажетесь на карнизе, который словно покатится под Вами. Воспользуйтесь информационным пунктом и пройдите через портал. Окажетесь возле двери с шестью назаженными факелами (над ней). Воспользуйтесь информационным пунктом и пройдите в вент.

Теперь перед Вами снова шесть дверей и шесть головоломок, которые необходимо решить, иначе не сможете пройти дальше.

Первым делом пройдите к двери на

переднем плане. Пройдите мимо закрытой двери и вскарабкайтесь на карниз, прыгните через провал и перекатитесь на следующий экран.

Вам необходимо воспользоваться свободным пространством (после того, как дерните за рычаг в нижней части экрана), чтобы отвлечь Флича от замка, а затем открыть его. Доберитесь до верхней точки, а затем молнией к замку. Спуститесь вниз в вент (поблизости) и выйдете в районе входа.

Спуститесь вниз к вент, но пройдите мимо и направо, спрыгните вниз. Слева увидите вент но пока не обращайтесь на нее внимания, пройдите к венту в правом конце. Спрыгните вниз в эту вент, появитесь на переднем плане, рядом с "духовным" замком, который охраняет парочка противных Фличей. Бегите влево, чтобы отвлечь их внимание. Врежьте по духовному замку и спрыгните вниз в вент — окажетесь снова на заднем плане. Вискарабкайтесь наверх и идите к выходу — он будет открыт.

Теперь к правой двери на переднем плане. Вискарабкайтесь на карниз над дверью и катитесь кубарем направо. Двигайтесь вправо до самого конца. Теперь, как и прежде, атакуйте Фличей, чтобы "освободить" от них замок и двигайтесь влево назад. Они провалятся в провал и не смогут больше преследовать Вас.

Пройдите вправо и откройте духовный замок, получите новую способность — невидимость. Теперь снова взберитесь на карниз и катитесь влево. Внизу увидите еще один духовный замок, на полпути к точке входа. Воспользуйтесь невидимостью, чтобы открыть замок, дальше пройдите вправо к выходу — он

будет открыт.

Теперь перед Вами задний план с Парамитами и тремя вентилями. Средняя труба ведет к трубе на переднем плане рядом с запертой дверью. Спуститесь вниз в эту трубу и сможете пройти на задний план. Подождите пока Парамит проскочит вправо и бегите к трубе налево. Спуститесь вниз и окажетесь на экране левее закрытой двери. Откройте замок и драпайте. Проскочите через центральную трубу снова на задний план. Подождите пока Парамит промчится влево и бегом к трубе вправо. Появитесь на экране правее запертой двери. Пойте, чтобы стать невидимым, и поберегитесь охранников-Парамитов, нужно открыть замок. Спуститесь в вент и выберите на средний карниз на заднем плане. Вернитесь через центральную трубу и пройдите через незапертую дверь.

Теперь попадете в главную комнату снова, и двери опять перед Вами. Идите на задний план и пройдите через нижнюю дверь. Появитесь снова на заднем плане, пройдите влево. И все нужно делать быстро, бегом. Влево, вниз, к трубам. Увидите первый замок, открывающий барьер, выпустите Фличей на "свободу". Пробирайтесь через трубы, пока снова не окажетесь на переднем плане. Спрыгните вниз, бегите направо, удирая от преследующего Парамита. Запрыгните на верхний карниз справа, пройдите вправо и спрыгните вниз. Вернитесь обратно и откройте последний замок. Пройдите снова налево и прыгните к незапертой двери. Снова окажетесь в главной комнате.

Пройдите через дверь наверху справа — снова окажетесь на заднем плане. Идите вправо, уклоняйтесь от контактов с

Фличами и спуститесь в трубу. Окажетесь на переднем плане, на карнизе с рычагом, а внизу — Парамит. Потяните рычаг и опустите барьер. Зачаруйте Парамита и проведите его вправо. Заприте его здесь, чтобы не мешался. Спрыгните влево и пробегитесь влево, но не разбудите Фличей на следующем экране. Опустите барьер и проскочите к замку. Когда откроете замок, Фличи проснутся, так что приготовьтесь драпать со всех ног. Стукните по замку и бегите вправо, вверх на карниз над Парамитом. Потяните рычаг, спойте песенку, станьте невидимым и бегите вниз к выходу (он за Парамитом).

Появитесь на карнизе над Парамитом, прыгните к небольшому карнизу справа, а затем спрыгните вниз, в самый низ. Катитесь кубарем под мост, где поджидают Парамиты. Катитесь всю дорогу влево и дерните за рычаг, удерживающий Фличей. Теперь катитесь вправо, пока не доберетесь снова до Парамита. Зачаруйте его и убейте Фличей. Переберитесь влево до конца за барьер. Кубарем вернитесь обратно к рычагу и используйте его, чтобы пробраться вдоль моста к трубе. Таким образом сможете оказаться возле вент на заднем плане. Потяните за рычаг, вернитесь снова в трубу и обратно на передний план. Вернитесь снова к первому рычагу, дерните его, опустите барьер на заднем плане, сдерживающий Парамитов. Зачаруйте его как положено, (на переднем плане), а затем зачаруйте еще одного на заднем плане. С их помощью ликвидируйте Фличей.

Вернитесь за барьер и возьмите замок. Вернитесь на передний план, станьте невидимым и проскочите мимо Парамита к выходу. Пройдите через дверь наверху,



увидите рычаг слева. Пока не обращайтесь внимания и пройдите вправо. Спрыгните вниз и катитесь влево. Когда доберетесь до края, спуститесь вниз. Увидите замок и трубу слева, а также двух храпящих Фличей. Подползите к замку и хлопните по нему. Фличи сразу же проснутся, так что немедленно прыгайте в трубу.

Вскочите снова на старте, возле рычага. Пройдите вправо, спрыгните с края вниз в трубу — окажетесь на карнизе наверху. Увидите рядом рычаг и еще один внизу — оба они открывают люки. Так что дерните за ближний и спрыгните вниз, затем дерните за второй и спрыгните еще ниже. Приземлитесь возле Парамита, спойте песенку и станьте невидимым. Идите вправо, врежьте по замку, взберитесь вверх налево. Пройдите мимо Фличей к двери на выход в дальнем левом углу.

Наступит очередь последней двери слева. Вы окажетесь рядом с закрытой дверью и трубой. Увидите Парамита над головой. Вам не удастся зачаровать его (из-за дронов). Спуститесь вниз в вент и выйдите наружу через трубу чуть выше. Парамит погонит Вас направо. Бегите со всех ног направо и вернитесь обратно вниз налево к закрытой двери. Снова спуститесь в трубу, и Парамит окажется чуть ниже Вас. Пройдите влево, опустите барьер (сдерживающий Парамита). За ним последуют другие Парамиты, и произойдет схватка. Парамит справа окажется победителем, и Вы должны будете поднять барьер, чтобы помешать им убить Вас (когда возьмете замок). Снова опустите барьер, переманите Парамита на другую сторону и закройте барьер. Теперь выйдите в дверь.

Окажетесь на платформе на заднем

плане, увидите трубу, которая приведет на передний план, к закрытой двери. Спуститесь вниз в трубу на передний план, увидите замок под карнизом и бегущего между экранами Парамита. Встаньте на краю и подождите, когда на Вас помчится Парамит, врежьте по замку и запрыгните на небольшой карниз. Подождите пока сможете безопасно вернуться на центральный карниз. Спуститесь вниз в трубу и через дверь (на выход) попадете на задний план.

Здесь Вам предстоит еще одна гонка с Парамитами, скорость и осмотрительность могут решить Вашу судьбу. Появляется Вы на заднем плане, дорожка идет направо к выходу. Спуститесь вниз с карниза к вент и спрыгните в нее. Появитесь, как чертик из табакерки, на переднем плане, возле маленького карниза (чуть выше Парамита). Спрыгните вниз с карниза, драпайте от Парамита влево и прыгните на следующий экран на небольшой карниз с замком и люком.

Парамит будет поджидать внизу, но когда Вы хлопните по замку, люк откроется. Быстро драпайте вправо, запрыгните на карниз на следующем экране. Поточнее спрыгните вправо и прямо в вент. Она "забросит" Вас вправо в аналогичную ситуацию, но уже с другой стороны. Долбаните по замку и отправляйтесь в очередную трубу слева от Вас. Окажетесь за заднем плане, откуда сможете пробраться направо и через дверь на выход.

Теперь огни загорятся, и Вы сможете проследовать на передний план. Вернитесь обратно через трубу к теперь уже открытой двери. Снова окажетесь на заднем плане. На переднем плане есть телепортер, вот туда Вы и должны про-

браться. Телепортер здесь активируется, как только Вы в него войдете.

Пройдите налево до телепортера (до последнего тупика). Войдите в телепортер и бегите направо. Парамит, конечно же, бросится за Вами на следующий экран, а Вы нажмете ✖ и прокатитесь под металлическим барьером, прямо в телепортер. Окажетесь в телепортере наверху и катитесь оттуда дальше направо. Затем скатитесь вниз и обнаружите справа Парамита. Срочно катитесь влево и в телепортер. Как только выйдете, бегите направо, на следующий экран и спрыгните вниз в вент.

Через эту трубу попадете наверх на карниз. Спрыгните оттуда в телепортер и окажетесь снова на заднем плане. Пройдите влево в телепортер, а как только выйдете оттуда, запрыгните на карниз справа. Фличи тут же набросятся на Вас, так что немедленно спрыгните вниз (справа). Спрыгнув, войдите в телепортер (слева). Глупый Парамит попытается подстеречь справа, а Вы появитесь слева! Бегите мимо барьера и спрыгните вниз. Когда вылетите из трубы, бегите налево, запрыгните на карниз (слева), прежде чем Вас успеют сцапать собаки. Бегите дальше направо, карниз отличное безопасное место.

Прыгните подальше от собак (с разбегу) и бегите со всей мочи направо. Когда вбежите в телепортер, нажмите ✖. Потом, как только выйдете из телепортера, сразу кубарем покатитесь. Скатитесь вниз, вскочите быстро на ноги и бегите со всего духа направо. На следующем экране бегите направо через телепортер и появитесь наверху. Самое время очаровать Слига и отправить его в транспортер. Ког-

да все барьеры будут опущены, набросятся собаки, но Слиг с ними запросто разберется. За что и прибьете его, затем отправитесь направо. Пройдите через телепортер, возьмите оставшиеся замки, а затем "пропойте" себе невидимость. Немедля продвигайтесь к телепортеру.

Окажетесь возле дверей на выход с карнизами по обеим сторонам. Два Флича охраняют замок на карнизе справа, так что нужно увести их от замка, открыть его и выйти через дверь.

На следующем экране увидите статус-панель и трубу, через которую можно выйти. Не обращайтесь на выход, а пройдите влево на следующий экран. Сбейте замок и освободите всех мудоконцев, спуститесь вниз в трубу и обнаружите себя снова в джунглях, в подземелье. Откройте птичий портал и с его помощью окажетесь со своими слабоумными друзьями. Спойте песенку, чтобы подлечить их и проводите влево к колесам, пусть каждый из них их покрутит. Как только все колеса засветятся зеленым цветом, отведите своих корешей направо и выведите на свободу через птичий портал. Затем вернитесь обратно налево и спуститесь в трубу.

**\* Fee Cod Depot.**

Запрыгните направо вверх и воспользуйтесь информационным пунктом, чтобы кое-что узнать о Слигах. На следующем экране обнаружите "Soul Storm Brew drinkpoint", который поможет Вам взрывать все что нужно, используя Ваш "фарт" (fart), стоит только нажать кнопку ✖. Если есть несколько секунд, чтобы успеть удрать подальше, без колебаний взрывайте любые двери и вообще все, что жить мешает.

Когда выйдете наружу, увидите еще один Soul Brew dispenser, используйте его, чтобы расчистить минное поле, перекрывающее путь на следующий экран. Здесь увидите огромное количество Слигов, со всеми Вы справитесь не сможете, так что немедленно отправляйтесь налево (фарт), затем запойте, чтобы зачаровывать и контролировать это. Направьте фарт к Слигам, и когда он приблизится к ним, спойте снова, чтобы взорвать его и уничтожить Слигов. Теперь Вы за просто можете двинуться дальше.

Прямо от двери отправляйтесь к Soul Brew machine и возьмите фарт. Спрыгните в люк и зачаруйте фарт. Зачаруйте его и отправьте убить летающего слига, а еще лучше двух (если сможете). Пройдите вниз мимо двух Слигов, прежде чем они "откроют" огонь. Внизу пройдите направо, прыгая через бомбы, затем вверх направо к карнизам. Взберитесь наверх к выходу, но будьте осторожны, там бомбы. Дерните за рычаг на карнизе и пройдите через дверь в верхнюю левую часть экрана.

Таким образом Вы попадете снова к месту старта, сможете получить еще один фарт, с помощью которого можно ликвидировать бомбы, перекрывающие путь к выходу. Взорвите их с безопасной дистанции и выходите.

**\* Main Lobby.**

Взгляните на карту, пройдите вправо и на следующий экран. Поднимитесь наверх к Soulbrew machine и установите зачарованный фарт, чтобы убить Дрона. Возьмите еще одного "brew", зачаруйте фарт и взорвите бомбы слева. Возьмите еще один Soulbrew, прежде чем отправитесь наверх налево. Двигайтесь дальше и вскарабкайтесь налево, подпрыгните и

взберитесь вверх направо и пройдите вправо. Увидите вывеску, указывающую на "Slig Barsacks" и "Bonewerkz".

**\* Bonewerkz.**

Идите направо ко входу в Боневеркз, установите взрывающийся фарт под Слигом и взорвите его. Запрыгните налево и возьмите немного мяса из мешка. Войдите в дверь Боневеркз (справа).

Вы увидите стайку крошечных, но совершенно смертельных собак (внизу), а заодно и рычаг, до которого можно дотянуться. Бросьте кусок мяса направо, чтобы отвлечь собак, и прыгните вниз, чтобы рвануть за рычаг.

Вернитесь назад и пройдите вправо на следующий экран. Взберитесь на колонну, прежде чем Слив успеет (с заднего плана) пристрелить Вас. Бросьте кусок, чтобы отвлечь собаку и заманить ее вправо. В полу есть кнопка, которая снимает электрический барьер. Затем бегите вниз к выходу и спасайтесь.

Идите направо через колонну, спрячьтесь за ящиками, чтобы Вас не пристрелил Слив на заднем плане. Катитесь дальше на следующий экран и используйте камни, чтобы взорвать бомбы. Катитесь дальше направо как можно быстрее, вкатитесь в лифт, спуститесь вниз и перепрыгните на другой лифт. Снова взберитесь наверх и возьмите еще несколько кусков мяса из мешка. Вернитесь к лифту, спуститесь вниз, воспользуйтесь информационным пунктом и проследуйте влево.

На следующем экране увидите очередного Слига. Бросьте ему кусок мяса и бегите мимо, попробуйте запрыгнуть на карниз на противоположной стороне. На следующем экране увидите аналогичную



ситуацию, но тут уже будут патрулировать сразу три Слига. Когда проскочите мимо, взберитесь вверх налево мимо очередного рычага. Идите дальше вправо мимо мешка с мясом и войдите в лифт. Идите вверх к первому рычагу и дерните его. Вернитесь теперь к рычагу в самом низу, барьер в этот момент будет уже опущен. Отвлеките Слига и дерните рычаг.

Барьер возле лифта опустится, и Вы сможете добраться до еще двух Мудоконцев (справа). Войдите в первый лифт, поднимитесь наверх к рычагам и дерните за верхний. Второй лифт в результате опустится, сможете забраться туда с двумя Мудоконцами. Спуститесь все вместе и увидите портал прямо над Слигами. Освободите слепых Мудоконцев и идите к верхней двери.

Окажетесь слева от лифтовой шахты. Справа увидите провал, куда падают ящики. На другой стороне увидите рычаг, дерните его, и лифт поднимется наверх. Спуститесь на нем вниз и спрыгните налево. Исполните прыжок с разбега, но не попадите под падающие сверху ящики. Прыгните через бомбы, прямо на карниз справа.

Исполните прыжок через спящего Слига к рычагу (от правого лифта). Дерните рычаг и сразу же прыгните в лифт, как только увидите, что Слив смотрит в другую сторону. Спуститесь на лифте вниз, воспользуйтесь информационным пунктом и пройдите в дверь к Annex 1.

#### **\* Annex One.**

На верхнем уровне увидите двух Слигов и двух Мудоконцев. Как только Слиги отпрявятся налево, хватайте Мудоконцев и драпайте направо, подальше от Слигов. Как только исполните этот маневр,

идите по уровню налево, укрываясь в тени, чтобы не попасть под выстрел. Идите на следующий экран и дерните за рычаг. Осторожно вернитесь назад вправо и спуститесь вниз к поджидающим Мудоконцам. Барьер справа теперь будет опущен, так что пройдите направо, а затем бегите налево, но за Вами последует Слив. Бегите дальше всю дорогу налево и перепрыгните расселину в самом конце. Слив свалится вниз, и теперь спокойно можете следовать направо, на следующий экран.

Идите направо, сокрушите ящики и катитесь мимо них в секретную секцию, где Вас поджидают еще четыре Мудоконца. Прыгните и дерните за рычаг. Пропойте песенку, чтобы открыть портал и освободить охломонов. Вернитесь обратно к первым двум Мудоконцам. Прихватите одного из них и доставьте к рычагам, чтобы он помог Вам подергать за них (одновременно с Вами). Откроется люк, и Вы сможете вывести сладкую парочку к птичьему portalу налево. Затем направо, вверх на лифте, и свободны!

#### **\* Annex Two.**

Теперь Вы на заднем плане рядом с телепортером. Войдите в него и появитесь на переднем плане. Проскользните к дверям и войдите внутрь. Пройдите мимо двух сверлилок и возьмите камень из висящего мешка слева. Выйдите назад в дверь, попытайтесь не разбудить спящего Слига, проскользните осторожно. Бегите и катитесь кубарем, чтобы Слив не смог Вас пристрелить на заднем плане, затем прыгните вверх к выходу (направо).

Сцена начинается на заднем плане позади кучи Слигов и бомб, установлен-

ных на переднем плане на рельсах узкоколейки. Нужно пройти влево и выйти через дверь.

**\* Annex Three.**

Аккуратно проберитесь направо, постарайтесь не разбудить Слига, дрыхнувшего на заднем плане. На следующем экране нужно перепрыгнуть через бомбы и не включить детекторы движения. Когда преодолеете этот участок, пройдите направо к вагонетке. Сядьте в нее, прикончите всех Слигов и двигайтесь к выходу.

**\* Annex Four.**

На заднем плане мирно посапывают несколько Слигов. Один уже проснулся, так что отпрвляйтесь направо, затем вверх — налево и прямо к дверям. Дерните за рычаги, чтобы опустить барьеры.

Снова оказываетесь на заднем плане, а там опять Слиги и телепортер. Зачаруйте пением Слига на переднем плане, возьмите с собой в телепортер и перенеситесь на задний план. Прикончите Слигов справа, прежде чем они Вас подстрелят. Вместе со Слигом пройдите вправо и дерните за три рычага. Затем прикончите своего помощника, вернитесь назад через дверь снова на передний план. Пройдите направо в дверь на выход.

**\* Annex Five.**

И снова Вы на заднем плане. Пройдите влево к двери, она отрыта. Летающие Слиги пока не видны, так что есть время перепрыгнуть через бомбы на переднем плане и двинуться дальше направо. На следующем экране (справа) снова нужно будет перепрыгнуть через бомбы. Не бегите сломя голову на следующий экран, иначе взорветесь. Лучше попробуйте подорвать бомбы под Слигами, чтобы сильно не доставали. Выйдите через

дверь в дальнем правом конце.

**\* Annex Six.**

Кубарем влево на следующий экран, потяните за рычаг. Вернитесь опять кубарем назад и взберитесь на следующий экран. Не пытайтесь пройти мимо Слигов влево, чтобы взять камни. Направо увидите целую шайку Слогов за барьером, который управляется кнопкой в полу на Вашей стороне. Нажмите ее и бегите влево. Когда доберетесь до расщелины, прыгните на ту сторону, а Слоги как обычно свалятся вниз, тупые! Вернитесь снова направо и пройдите в дверь, окажетесь рядом с вентиляционной трубой — это и есть выход.

**\* Annex Seven.**

Отключите три электрических барьера внизу. Верхний правый отключить легко. Прыгните с разбегу к верхнему левому рычагу, затем прыгните к правому рычагу и наконец спрыгните вниз и доберитесь до последнего рычага (направо). Пройдите вниз направо и на следующий экран.

Вскарабкайтесь на первый карниз — там Мудоконцы. Перейдите на следующий карниз вправо, а затем поднимитесь наверх влево. Доберитесь к рычагу на верхней левой платформе, дерните за него и опустите барьер справа, чтобы можно пройти.

На следующем экране перепрыгните щель, над которой висит ящик. Он не свалится, пока не дерните за рычаг. Доставьте Мудоконцев в лифт, спуститесь на нижний уровень и покиньте подъемник. Поднимитесь наверх, включите лифт и падающие ящики. Спуститесь снова вниз, отведите Мудоконцев налево. Теперь отведите первого Мудоконца на-

право и посадите в лифт рядом с бомбами. Доставьте туда и остальных Ваших приятелей, спуститесь вниз.

Доставьте Мудоконцев на место и идите обратно на верхний экран. Пройдите через щель вправо к лифту, он чуть-чуть выше. Спрыгните вниз и дерните за рычаг. Увидите — лифт поднимется, и Вы можете спуститься вниз в безопасное место заждавшихся Мудоконцев. Доставьте их наверх к остальным и спойте песенку, чтобы освободить их окончательно.

**\* Secret Area: Annex Seven.**

Если хотите пережить новые волнующие опасности (интересно, как бы к этому отнесся Абе, если у него спросили бы!), спрыгните в люк, там где был портал и попадете вниз на следующий экран. Спрыгните с самого нижнего карниза... поверьте, что будет интересно.

Окажетесь в комнате со сверлилкой, которую нужно отключить. Пройдите влево на следующий экран, спойте песенку, и у Вас появится новая уникальная сила, которая запросто уничтожит Слигов. Взберитесь наверх и прыгните ко второму рычагу в самый конец налево. Не надо дергать первый рычаг, иначе неизбежно погибнете. Дерните за второй рычаг, чтобы спасти очередного Мудоконца и отведите его направо, мимо сверлилки к portalу. Когда он будет освобожден, спрыгните в вент и вернитесь на карниз чуть выше Вас.

**\* Annex Seven (продолжение).**

Поднимитесь на лифте на верхний экран. Вернитесь назад налево, возьмите камень из мешка, свешивающегося с левого карниза и вернитесь направо на следующий экран. Переберитесь через щель вправо и нейтрализуйте бомбы.

Перейдите на следующий экран вправо, и дальше все просто. Взбирайтесь на карнизы, освобождайте Мудоконцев и спуститесь вниз направо к выходу. Пройдите через экран и перепрыгните через щель на следующий, пройдите в дверной проем. Пройдите вправо и вскарабкайтесь на карниз, прыгните вверх на следующий экран. Воспользуйтесь информационным пунктом и спуститесь вниз налево, уклоняясь от ящиков и сверл. Когда окажетесь внизу, взберитесь направо и пройдите в первую дверь к карнизу, под которым дрыхнет несколько Слигов. Перебегите на следующий экран, запрыгните на карниз и пройдите вправо на очередной экран, чтобы не попасть под сверла. Чуть ниже Вас сверлилки прикончат Слогов, и можно будет перебраться направо.

На следующем экране прыгните мимо сверл и потяните за обруч над дверью. Затем начните поворачивать колесо, пока дверь ниже Вас не откроется. Тогда можно спуститься к ней и спокойно выйти.

Когда выйдете из первой двери, прыгните чуть вверх к следующей. Когда выйдете из нее, то увидите мешок с камнями и несколько бомб. Как обычно, взорвите бомбы с помощью камней и пройдите дальше. На следующем экране опасны падающий ящик и бомбы справа на карнизе. Наберите побольше камней и разберитесь с бомбами.

Подползите к мешку с мясом и швырните камень на следующий экран — легко уничтожите первую бомбу. Теперь можно взорвать и другие, затем перебраться на следующий экран. И здесь придется уничтожить различные бомбы, перекрывающие дорогу на карнизах, ве-



дущих вверх налево.

На первом карнизе выполните прыжок с разбега, а не пытайтесь карабкаться вверх. Спрыгните вниз и освободите четырех Мудоконцев. Вернитесь снова наверх и продолжите уничтожение оставшихся бомб. Раскрутите колесо и пройдите через дверь. Прыгните вверх к двери "3-4", выше нее увидите спящего Слога. Прошмыгните влево и вскарабкайтесь на следующий экран, увидите первое колесо N3. Поверните его и вернитесь назад вниз.

Прыгните к первому карнизу, а затем еще раз так сиганите, чтобы уцепиться и повиснуть на краю следующего карниза со Слогами. Они грохнутся вниз, а Вы сможете перебраться на следующий экран. Прыгните влево, чтобы не прибили падающие ящики, и пройдите через верхнюю левую дверь. Окажетесь на заднем плане возле колеса N4. Поверните его и сможете пройти влево к выходу. Теперь Вы снаружи "3-4" и нужно пройти вниз к двери "5".

Прокрадитесь мимо аварийного выхода и покрутите колесо. Когда появятся Слоги, швырните несколько камней и бегите к выходу. Окажетесь подброшенным в воздух, но удачно приземлитесь на карнизе со Слогами. Бегите направо и прыгайте дальше на правый карниз. Пройдите в дверь и окажетесь в Executive Offices.

Дождитесь подходящего момента, прокатитесь под сверлами и спуститесь вниз в вент. Окажетесь рядом с информационным пунктом. Чуть ниже увидите несколько Слигов за барьером, который откроется, когда проскочите лазер, и сможете пробежать направо. И двагай-

тесь так дальше к большому карнизу с трубой в верхней правой части.

Теперь Вы оказываетесь рядом с большим боссом. Бегите и прыгните вверх вправо, там безопаснее. Теперь можно попытаться зачаровать этого босса, а затем использовать его, чтобы активировать транспортер, который реагирует только на его голос. Слоги конечно будут пытаться убить Вас, но их можно прикончить с помощью Слигов! Повторите слова, которыми управляется транспортер.

Пусть Слив откроет барьер, затем прикажите ему убивать атакующих Вас Слогов. Когда прикончите их всех, доставьте своего Слига к лифту и спуститесь на нем вниз. И не медлите, иначе погибнете под сверлами!

**\* Управление боссом Bonewerkz.**

L1 + ▲ = Hey!

L1 + ● = Do it! (Сделай так!)

L1 + ✕ = Stay here (Стой здесь).

L1 + ■ = Comm'ere (Иди сюда).

L2 + ▲ = All o'ya.

L2 + ● = Help! (Помогите!).

L2 + ✕ = Kill'em! (Убей их!).

L2 + ■ = Laugh (Смех).

**\* Продолжение.**

Теперь Вы командуете Слигом, который может помочь управляться с рычагами и защитить от Слогов. Возьмите своего персонального Слига-охранника и доберитесь до нижнего рычага. Поставьте его напротив барьера и рычага, отстрелите Слогов, как обычно. Доставьте его к лифту слева и прикажите спуститься вниз.

Теперь Слив должен дернуть за рычаг и застрелить Слогов. Подойдите к "голововому управлению" и скажите "Hey" и "Do it". Теперь Вы снова управляете Абе,

так что проведите его через дверь туда, где оставили Босса. Прокатитесь под сверлами направо, вскарабкайтесь на следующий экран, перепрыгните сверлилку и дерните за рычаг. Сработает сверлильня справа и прикончит Слогов, а Вы сможете безопасно прыгнуть в вент. Чуть выше увидите запертую дверь и карниз справа. Пройдите вправо, где давно ожидают свободы и Вас безнадёжные Мудоконцы. Скажите "All ya", а затем "Work" — один из них окажется наверху возле рычага и сможет открыть дверь. Откройте портал, освободите своих друзей и выйдите через незапертую дверь.

**\* Back to the Main Lobby.**

Войдите в дверь с надписью "Employees Only" и окажетесь на заднем плане, а на переднем плане патрулирует парочка агрессивных Слигов. Перекатитесь влево на следующий экран, дерните рычаг и опустите барьер. Вернитесь назад и выйдите через дверь. Войдите в "Slig Barracks", укройтесь в тени на переднем плане, подождите пока пройдет Слив и прыгните вниз. Оставайтесь в тени и в удобный момент проскользните к двери.

Воспользуйтесь информационным пунктом и пройдите влево. Увидите замок, который активируется звуком голоса Слигов. Пока не трогайте его и прыгните вниз. Подойдите к лифту, спуститесь вниз, прокатитесь под "танками" вправо и прыгните вниз в вент, окажетесь на заднем плане. Пройдите влево через дверь и далее налево через следующую дверь. Стукните по замку — приобретете способность к невидимости. Дерните за рычаг и опустите барьер. Спуститесь в вент и окажетесь у лифта. Перекатитесь назад под "танками",

пройдите вверх и налево. Спойте и станете невидимым, теперь можно пробежать влево мимо Слигов. Катитесь и прыгайте через весь последний экран, чтобы пройти под барьером, остерегайтесь выстрелов.

Взберитесь наверх до рычага, дерните за него, и появится Слив, которого нужно немедленно зачаровать. Проведите его вправо к замку, "откликающемуся" на голос. Подождите пока он скажет "Hi", а затем выполните любую комбинацию **L2 + ✕**, **L2 + ▲** или **L2 + ■** — замок и откроется. Пройдите вправо через телепортер и двигайтесь со Слигом направо. Очистите следующий экран от врагов, пройдите направо, а затем налево и вниз. Откройте еще один "голосовой" замок. Убейте Слига, продолжайте путь по той же дорожке вместе с Абе. Войдите в Slig Barracks door. Бегите и катитесь влево, иначе Слиги (с заднего плана) могут Вас прикончить. Прыгните вверх налево и пройдите в дверь.

Бегите к рычагу и дерните за него, когда Слига не будет на экране. Спрячьтесь в тени, пока Слив не пройдет обратно, запрыгните на правый карниз. Дальше запрыгните вправо на карниз, где сидит Слив, но только тогда, когда он смотрит в другую сторону. Прыгайте быстро, дерните за рычаг, и опустится лифт. Снова прыгните через карниз, когда Слив будет смотреть в другую сторону. Дерните за рычаг, запрыгните на карниз, а когда Слив повернется налево, бегите и прыжком перескочите на соседний карниз. Спрыгните вниз в вент и увидите полет Абе!

Перескочите на карниз вправо, зачаруйте летающего Слига и пошлите его на

следующий экран, чтобы перебил всех Слигов и дернул за оба рычага. Опустятся барьеры, и Вы сможете добраться до верхней двери.

Преодолейте карниз как можно быстрее, когда Слив на карнизе смотрит в другую сторону, а тот, что на земле, вышел с экрана. Спрячьтесь в первой тени и осторожно пройдите налево. Возьмите гранаты, чтобы уничтожить всех Слигов. Поверните колесо и сможете выйти с экрана. Захватите Мудоконцев, чтобы было кому дернуть рычаги, а затем освободите их. Спуститесь вниз на лифте и захватите двух Мудоконцев. Поднимите их наверх, там они с двумя своими собратьями покрутят колеса, откроют клапаны. Теперь спустите их вниз к свободе. Потом можно и самому пробираться на выход (вверх направо).

**\* Tunnel 1.**

Прыгайте с карниза на карниз влево через мины, спрыгните на нижний карниз и катитесь влево. Здесь тоже мина, будьте осторожны, быстро прыгните в лифт и спускайтесь. Пройдите вправо, спрыгните вниз, дерните за рычаг, и лифт поднимется. Идите вправо, увидите две вращающиеся в воздухе мины и сидящего в углу Мудоконца. Осторожно пройдите вправо, взберитесь наверх и переберитесь налево к рычагу — он открывает люк. Теперь Вы можете освободить Мудоконца, нужно только опустить его на лифте к птичьему portalу.

На экране внизу (слева) заложены пять бомб. Разрядите их, чтобы освободить Мудоконцев. Исполните прыжок с разбегу влево, разрядите бомбы: сначала ту, что слева; затем ту, что внизу. Прыгните вверх и разрядите бомбы по

обеим сторонам от Мудоконца. Подружитесь с ним, отведите к подъемнику и доставьте наверх к причьему portalу, через который только что освободили его корешей.

Вернитесь налево, пройдите в дверь, а затем и через следующую, двигайтесь направо. Но очередном экране увидите спящего Слига и мину, мешающих взобраться. Взорвите мину гранатой, заодно прикончите и Слига. Двигайтесь налево, не обращайте внимания на лифт, разряжайте бомбы. Прыгайте через мину и дерните за рычаг. Теперь переправьте Мудоконцев направо к лифту.

Усадите их в лифт, поднимите наверх. На экране наверху сразу две мины и два Слига. Быстро и осторожно взберитесь наверх, спуститесь на втором лифте вниз. Будете ли прыгать вверх или попробуете взобраться, убедитесь, что Слиги смотрят в другую сторону. Поднимите Мудоконцев вверх, отведите чуть влево — так они будут свободны. Продолжите движение налево на следующий экран, прыгните влево между минами на средний карниз. Откройте клапан и пройдите к выходу.

**\* Tunnel 3.**

Загляните в информационный пункт, пройдите на следующий экран налево и заставьте голых(!) Слигов пуститься за Вами. Бегите вправо и прикончите их всех, когда они будут пробегать через барьер. Затем пройдите влево и зачаруйте Слига наверху. Спустите его вниз и отправьте на правый экран, открыть "голосовой" замок. Затем прикончите его, прыгните вверх, откройте клапан, пройдите вправо и зачаруйте на этот раз летающего Слига. Пусть он прикончит



других летающих Слигов и откроет "голосовой" замок. Затем пусть пролетит между двух экранов и прикончит всех Слигов. Теперь самое время прибить и его — "мавр сделал свое дело". Доберитесь до клапана справа и перейдите на средний экран.

**\* Suite A.**

Увидите Слига, рычаг и двух Мудоконцев наверху. Зачаруйте Слига, убейте его и освободите своих беспомощных друзей. Дерните за рычаг, откройте дверь и уходите.

**\* Suite B.**

Эта как бы обратная сторона того, что мы видели из Suite A. Идите направо к рычагу и дерните за него. Спрыгните вниз, зачаруйте Слига, пусть он откроет "голосовой" замок. Освободите двух Мудоконцев и выведите их через портал. Вскрабкайтесь наверх и заберитесь на левый карниз, когда Слив отправится направо. Проскользните через тени и возьмите гранату. Убейте Слига и Дрона. Зачаруйте и убейте еще двух Слигов. Откройте клапан и идите вниз в Suite C.

**\* Suite C.**

Вернитесь на карниз и дерните за рычаг. Когда сверху на парашюте спустится Слив, зачаруйте и убейте его. Освободите Мудоконцев, поднимитесь на верхний уровень, возьмите гранату и прикончите патрульного Слига, заодно уничтожьте и Дрона на экране справа. Зачаруйте еще одного из Слигов и откройте люк. Уничтожьте всех Слигов и откройте клапан — путь в Suite D открыт.

Когда пройдете все Suites, выйдите через дверь наверху, попадете в новую комнату с тремя Слигами, двумя телепортерами и информационным пунктом.

Отправляйтесь в верхний левый темный угол и распевайте песни, если Дроны позволят. Катитесь кувырком влево на следующий экран, там Мудоконцы. Необходимо сбить все замки, чтобы освободить этих беспомощных. Воспользуйтесь непобедимостью, чтобы активировать барьер и убить Слигов на предыдущем экране. Выведите этих Муму на свободу через птичий портал.

Здесь уже поджидает летающий Слив и рычаг (слева). Дерните рычаг, бегите вправо и вниз через люк. Окажетесь на экране с двумя нанюхавшимися веселящего газа Мудоконцами, настоящие токсикоманы, ржут как ненормальные. Пройдите вниз и налево, запрыгните на карниз — там найдете рычаг. Перекатитесь влево на следующий экран и двигайтесь дальше, пока не доберетесь до портала, трубы и рычага. Здесь могут появиться и летающие Слиги. Дерните за рычаг, спрыгните в вент и окажетесь в клетке! Зачаруйте летающего Слига, и пусть он разделается со своими собратьями. Вернитесь и освободите своих подопечных через портал возле рычага, который только что дергали. Теперь можно сказать — Вы разобрались со всеми ба-ранами и можете войти в главную дверь, она теперь открыта. Окажетесь в генеральских апартаментах. Дерните за рычаг внизу, перепрыгните через щель наверху и двигайтесь вправо. Увидите одного Слига наверху и еще одного спящего справа. Прыгните дальше, дерните за рычаг и спрыгните вниз в вент. Вылетите из трубы и повисните на карнизе, а рядом там Слив! Подождите пока он не повернется в другую сторону, взберитесь наверх и катитесь вправо. Подожди-

те когда он отвернется (пока Вы прячитесь в тени) и двигайтесь вправо.

На следующем экране повторите этот маневр. Спрыгните вниз, дерните за рычаг и прыгните в трубу, прежде чем Слиги достанут Вас. Катитесь вправо, увидите две трубы и вывеску "War Room". Прыгните в ближайшую и появитесь на правом карнизе. Спрыгните вниз, когда Слип покинет экран. Дерните за рычаг и будьте внимательны — бомбы очень критически ограничивают время.

Проскочите мимо охранника влево и дерните за рычаг. Пробежитесь направо и спуститесь вниз в трубу. Дерните за рычаг на этом карнизе, а затем зачаруйте Генерала. Пусть он поуправляет транспортером своим голосом.

Спустите его вниз к газовой "колонке", в начале дорожки налево. На Вашем пути встанет барьер и несколько бомб. Используйте Слигов, чтобы перебраться через бомбы и добраться до рычага, открывающего дверь. Когда управление вернется к Абе, выйдите через главные ворота.

На следующем экране пройдите влево. Отключите барьеры, задерживающие Мудоконцев. Пусть они последуют за Вами направо и спойте чего-нибудь, чтобы открыть портал. Пройдите в открывшуюся дверь направо и вернитесь в главный вестибюль. Спуститесь вниз направо и окажетесь в офисе Феесо. Вскрабкайтесь на карниз справа. Двигайтесь очень быстро, чтобы не встретиться с летающим Слигом. Бегите направо и пройдите в дверь. Выйдите на передний план рядом с рычагом. Дерните за него и опустите барьер на заднем плане. Пройдите через дверь, сможете попасть на задний план и пройти вправо.

Продолжайте двигаться вправо к "Baggage Claim 'area", дерните за рычаг и убейте Слигов. Бегом вернитесь на два экрана назад и возьмите "духовный" замок. Станьте невидимым и спуститесь в "Baggage Claim area". Проскочите через эту зону незаметно, укрываясь в тени, дерните верхний правый рычаг. Спуститесь вниз и пробежитесь на следующий экран, где взберетесь на карниз. Когда Слиги пройдут влево, прыгните к рычагу и дерните за него. Слиги будут заперты, и Вы сможете свободно проследовать дальше.

На следующем экране (с Генералом) прыгните вправо, спойте песенку и зачаруйте его. Пристрелите всех Слигов кроме одного, прежде чем воспользоваться телепортером — так Абе будет легче справиться с ситуацией. Телепортируйте Слига, и он откроет ворота, проскочите к двери налево, в самый конец. Вы сможете добраться до комнаты "Security Fone". Пройдите направо и нырните в вент. Затем переберитесь в левую часть следующего экрана и освободите Мудоконцев.

Вернитесь назад направо через дверь, попадете в главный вестибюль. Отсюда можете попасть в Soul Storm Brewery.

#### **\* Soul Storm Brewery.**

Переберитесь через карниз на следующий экран и спуститесь вниз. Возьмите слева слепого Мудоконца, чтобы он поработал на Вас и открыл клапан. Освободите его через портал, а других освободите немного позже. На следующем экране придется соскочить вниз и незаметно проскочить мимо двух роботов — подвижных детекторов, а то они засекут Вас. Так что крадитесь, ползите, укрывайтесь, но пробирайтесь налево. Увидите еще одного робота и двух Слигов на заднем плане.

Кубарем перекатитесь в центр в укрытие, а когда Слиги отвернутся, бегите влево, но не "потревожьте" лазер.

Бегите и прыгайте влево, когда Слиги и лазер смотрят налево, поднимитесь на лифте на следующий экран, воспользуйтесь информационным пунктом, вскарабкайтесь налево, дерните за рычаг и вызовите лифт направо. Возьмите "brew" (пиво) и зачаруйте фарт, поднимите его наверх и ликвидируйте Дрона. Возьмите еще один "бру" и снова поднимитесь на лифте. Пройдите влево и спрячьтесь под коробками. Зачаруйте летающего Слига и отведите вправо, уничтожьте мины. Дерните за рычаг, чтобы вызвать лифт в дальнем правом углу.

Пройдите до конца направо, проведите ранее оставленных Мудоконцев, спустите направо вниз на лифте. Здесь они помогут Вам открыть три клапана рядом с порталом. Отправьте их через портал на свободу, а сами через открытую дверь пройдите налево.

Садитесь в вагон и попадете в Soul Storm Brewery, воспользуйтесь информационным пунктом. Выйдите в дверь, уйдите направо с экрана и разбудите Слига, дремлющего наверху, захватите его с собой (зачарованного), проведите направо на следующий экран. Запрыгните наверх налево и дерните за рычаг. Войдите вместе в лифт направо, поднимитесь наверх, отстрелите Слига, а затем и своего зачарованного. Переправьте Абе в лифт, пусть возьмет бру из машины.

Спустите Абе вниз и пройдите налево. Откройте барьер, зачаруйте фарт и уничтожьте Дрона. Зачаруйте Генерала на заднем плане. Спустите лифт вниз и пройдите вправо. Снова поднимитесь на

лифте, откройте барьеры и отправьте Абе в вент наверх.

### **Zulags.**

#### **\* Zulag 3.**

Теперь Вы на заднем плане, перед Вами шесть дверей, и с ними необходимо разобраться. Изучите информационный пункт и пройдите в дальнюю левую дверь. Катитесь вправо мимо или даже под несколькими рядами свёрл. Взберитесь наверх и переберитесь на следующий уровень, а по пути назад влево отключите все эти ужасные сверлилки. Вернитесь назад и заберите всех Мудоконцев с дальнего экрана, отведите их налево. Остановитесь возле работающих сверлилок, пусть эти бездельники помогут хотя бы открыть клапаны. Вернитесь обратно под сверлами, запрыгните вверх направо, а затем чуть дальше налево. Дерните за рычаг и отключите сверла. Пропойте, чтобы открыть портал и выпустить на свободу своих помощников. Поднимитесь наверх, откройте дверь и вернитесь снова к дверям Зулаг.

#### **\* Zulag 4.**

Спуститесь в расселину, перекатитесь влево, спрыгните вниз к рычагу, но не трогайте его. Проскочите мимо роботов и дерните дальний правый рычаг. Когда барьер откроется, возьмите двух Мудоконцев слева и заprite их. Прокрадитесь обратно по своим следам и кубарем перекатитесь вправо. Идите к карнизу напротив и дерните за рычаг, спрыгните вниз. Когда Слив свалится вниз, Вы прыгните наверх, зачаруйте его, убейте Дронов, затем кончайте и зачарованного. Теперь можно освободить Мудоконцев с левого и правого экранов.

Пройдите к трубе направо, спусти-



тесь вниз и увидите Мудоконцев. Катитесь направо и увидите нескольких Слов вниз. Спрыгните вниз, перебегите к другому карнизу и заскочите на него. Катитесь вправо и дерните рычаг, чтобы опустить барьер. Выскочат маленькие Слоги. Катитесь влево, спрыгните вниз, а потом заскочите наверх налево, все маленькие Слоги провалятся в щель. Теперь прыгните назад вправо и откройте правый барьер. Пройдите его и свалитесь вниз, прежде чем Слиг пристрелит Вас. Он спрыгнет вниз, а Вы прыгните вверх и зачаруйте его с карниза. Пусть он откроет дверь и укокошит Слов. Теперь, понятно, и его очередь, так что не церемоньтесь, прикончите его, спуститесь вниз, чтобы вывести еще двух умников на свободу. Идите наверх к двери и выйдите наружу.

Прокатитесь направо и вскарабкайтесь наверх направо. Катитесь кубарем мимо замученных пытками Мудоконцев на следующий экран. Пройдите осторожно мимо роботов и запрыгните на карниз с рычагом. Дерните его как следует и спрыгните вниз. Подождите пока Слиг свалится вниз и запрыгните наверх. Опять зачаруйте Слига, и пусть он прикончит роботов. Теперь разделайтесь с ним и пройдите направо, двигайтесь в теньке. Спуститесь вниз, дерните за рычаг. Спойте песенку, чтобы оконфузить Слигов, а пока они будут приходить в себя, быстренько взберитесь на карниз и спрыгните в вент. Пройдите влево и увернитесь от выстрелов Слига с заднего плана. Освободите своих Мудоконцев, оставьте их на месте и спуститесь вниз налево. Внизу на следующем экране прыгните через правую щель и спуститесь

вниз. Скажите "Hi" Мудоконцу на заднем плане. Как ни удивительно, он даст Вам способность лечить своих друзей от "tear tractor", которым их так долго мучали. Прихватите Слига из машины, спуститесь налево вниз, и он почему-то бросится преследовать Вас. Бегите на следующий экран и спрыгните в вент. Пора уже зачаровывать его. Откройте дверь и прикончите этого настырного. Переправьте зажавшихся Мудоконцев на свободу. Пройдите в левую дверь на выход.

**\* Zulag 2.**

Пройдите вправо, запрыгните наверх и войдите в дверь. Снова пройдите направо и спуститесь вниз на лифте. Пройдите направо через бомбы, зачаруйте летающего Слига, и пусть летит влево. У барьеров увидите щель наверху справа, через нее можно пролететь. Спуститесь вниз под лифт и дерните за рычаг. Откройте барьер наверху, используйте летающих Слигов, чтобы ликвидировать всех остальных своих врагов. Теперь перед Вами свободная дорога, можно безопасно вывести Мудоконцев к portalу и на свободу. Пройдите как можно дальше вправо вниз к выходу.

**\* Zulag 1.**

Пройдите как можно дальше вправо, зачаруйте Слига (над люками), пусть Мудоконцы помешают ему дернуть за рычаг. Отправьте Слига направо, пусть прикончит своего собрата. Убейте зачарованного и вернитесь в Абе, отправьтесь направо и поднимитесь к рычагу. Дерните за него, и появится Глюконец (Glukkonn)! Пусть он активирует "голосовые замки" наверху и слева. Последний замок открывает люк, спуститесь вниз и откройте другие люки, чтобы можно бы-

ло добраться до самого низа. Прикажите Слигу дернуть за рычаг и прикончить Глюконца, проведите своих друзей к порталу через открытые теперь люки, пройдите вправо по самому низу и выйдите в дверь.

**\* Top Door.**

Пройдите влево через дверь и увидите парочку Слигов впереди. Укрываясь в тени, осторожно проберитесь мимо них и взберитесь на карниз. Остановите Мудоконца, пытающегося дернуть за рычаг. Пройдите в тень под платформу в середине, а когда Слиги окажутся над люком, потяните за обруч, и они все рухнут вниз и не выживут! На следующем экране встретите кучу Слогов. Заманите их на предыдущий экран и спустите в... люки, туда им и дорога. Захватите своих Мудоконцев к клапанам, они помогут Вам открыть их, хоть какая-то польза. Затем проведите их в дальний левый угол, и через портал к свободе. Пройдите в дверь (она теперь открыта), и Вы снова вернулись к зулаговским дверям. Главная дверь теперь открыта, и Вы можете пройти в нее. Окажетесь в совершенно новой зоне, где предстоит разобраться с пятью зулаговскими дверями. Спуститесь вниз в трубу и окажетесь на заднем плане. На карте увидите все Зулагы, от первого до десятого.

**\* Zulag 8.**

Спрыгните вниз и ползите вправо, чтобы не разбудить спящих Слогов. Выше очередного люка увидите Мудоконца, а рядом рычаг, опускающий барьер (наверху справа), но он обязательно разбудит Слогов справа! Все-таки дерните за него, сразу же бегите влево и запрыгните на карниз слева. Бегите дальше вправо и за-

прыгните на очередной карниз. Пройдите дальше вправо, зачаруйте летающего Слига и убейте с его помощью всех Слогов. Поднимитесь наверх, где увидите стрелочку, и освободите Мудоконцев. Для этого нужно влететь к ним в клетки, вытащить наружу и спустить вниз через люки. Переправьте их к первому экрану налево и выпустите через портал. А сами пройдите в дальний правый выход.

**\* Zulag 9.**

Внизу видите Слига и Мудоконца, а Дрон на заднем плане мешает Вам зачаровывать врага. Пусть Мудоконец откроет люк слева, спрыгните в него и укройтесь в тени. Окажетесь возле информационного пункта, заставьте Мудоконца открыть еще один люк и спрыгните в него на карниз. Проползите мимо Слига к пивной машине (Brew machine), хлебните пивка и воспользуйтесь фартом, чтобы взорвать Слига. Еще хлебните пивка (бру), пройдите к левой трубе и вернитесь на верхний уровень. Убейте там Слига и дерните за рычаг, люк откроется. Теперь Вы вместе с Мудоконцем сможете спрыгнуть на следующий уровень. Пройдите вниз и еще разок приложитесь к пивку. Спрыгните влево, но не в трубу, зачаруйте фарт и взорвите с его помощью Слига наверху. Повторите этот маневр несколько раз, чтобы разделить-ся со всеми Слигами, только не напейтесь как поросенок! Пройдите к офисам, зачаруйте Офицера и доставьте его к телепортеру. Пройдите влево, используйте Soul Brew, зачаруйте фарт и взорвите Дрона. Разберитесь со всеми тремя офисами и пройдите вниз на выход. Проведите своих Мудоконских друзей вниз и через портал, прежде чем воспользоу-

тесь выходом.

**\* Zulag 6.**

Внизу несколько Мудоконцев тупо дергают рычаг, чтобы опустить барьер. Спуститесь к ним и проведите их влево в портал. Пройдите через телепортер на задний план. Пройдите влево и дерните за рычаг. Пройдите барьеры и спуститесь в вент. Скомандуйте Мудаконцам "Stop it", выразите свою симпатию, проведите их вверх к лифту вправо. Увидите Мудоконца справа, он тоже пытается дергать рычаг. Взберитесь наверх, а затем спрыгните вниз к нему. Не теряйте времени — поблизости патрулирует Слиг. Освобожденных проведите направо через портал. Окажетесь справа от выхода, и нужно теперь только повернуть клапан, чтобы оказаться на свободе.

**\* Zulag 7.**

Проведите слепого Мудоконца подальше от свёрл, а когда увидите второго, позаботьтесь и о нем. Возьмите мяса из мешка и спустите Мудоконцев на лифте. Отвлеките мясом Слогов, а сами проскользните к подъемникам. Доставьте своих друзей к порталу и освободите. А сами выйдите через дверь, используя клапан.

**\* Zulag 10.**

Когда увидите барьер, пройдите в дверь, отключите барьер и снова вернитесь через дверь. Запрыгните вверх на лево, дерните за рычаг, и появится Слиг. Зачаруйте его и проведите вправо через барьеры. Уберите всех Слигов справа, спуститесь вниз на подъемнике и воспользуйтесь телепортером. Когда выйдете наружу, воспользуйтесь нижним телепортером. Разделайтесь со Слигами, пройдите влево и прикончите остальных Слигов. Дерните за рычаг в тупике сле-

ва, и лифт спустится вниз. Поднимитесь на нем наверх и проследуйте влево. Окажетесь на заднем плане позади Абе. Дерните за рычаг, опустите барьер и вернитесь к управлению Абе. Все сверлилки крутятся вовсю, так что нужно быть очень осторожным. Поднимитесь на лифте наверх поближе к выходу и воспользуйтесь Мудоконцами, чтобы отвернуть три клапана. Спустите их на лифте вниз и проведите вправо, поближе к выходу. Выпустите их, а когда выйдете сами, то окажетесь перед четырьмя зулавскими дверями.

**\* Zulag 14.**

Несколько Мудоконцев последуют за Вами и откроют двери с помощью напольных выключателей. Будьте осторожны и внимательны, ведь они просто Мудоконцы. Как только переберетесь через барьеры к лифту, сможете присоединиться к ним и вправить мозги хоть ненадолго. Поднимите их наверх на лифте и выпустите на свободу через портал. Для этого поверните клапан, чтобы открыть выход.

**\* Zulag 12.**

Поползите мимо детектора движения — постарайтесь, чтобы роботы не засекли Вас. Перекатитесь влево на следующий экран и с помощью фарта взорвите Слига. Возьмите еще один Soul Brew, прежде чем перейти на следующий экран. Подложите фарт под Слига, взорвите его, поверните клапан и откройте люк внизу. Подойдите к люку и спрыгните вниз на платформу, а ниже под Вами окажется несколько Слогов. Прыгните влево, а затем в вент, окажетесь на платформе с Мудоконцем на заднем плане. Он даст Вам способность излечивать



своих собратьев от "tear tractor".

Вернитесь назад вниз и подберитесь к Слигам. Взберитесь на правый карниз и зачаруйте одного из Слигов внизу. Пусть он откроет голосовой замок и перебьет Слюгов. Затем убейте и его, пройдите вправо, если у Вас уже есть фарт. А вот если нет, то найдите, прикончите Слига под "tear tractor", откройте клапан и освободите своих друзей. Вылечите их своим замечательным пением и выведете влево на дорогу к свободе. Вернитесь наверх назад в самое начало, выйдите через дверь — она теперь открыта.

**\* Zulag 11.**

Пройдите вправо, запрыгните вверх к рычагу, дерните за него, и появится Слиг. Зачаруйте его и отведите направо. Спуститесь вниз в расселину и уничтожьте всех Слигов на своем пути. Вернитесь к управлению Абе и идите по дорожке. Встретите Мудоконца, который даст Вам силу, чтобы излечить несчастных собратьев внизу. Необходимо провести их по самому низу, поднять наверх на подъемнике к portalу справа, открыть выходной клапан и выйти наружу.

**\* Zulag 14.**

Прыгните влево и найдите "голосовой" замок на следующем экране. Воспользуйтесь клапаном наверху, появится Слиг. Прыгните через широкую щель, запрыгните и пусть он откроет "голосовой" замок. Поднимите лифт наверх, зачаруйте еще одного Слига, спустите его вниз и перебейте там всех Слигов. Пусть Абе войдет в лифт и спустится вниз. Пройдите влево, зачаруйте Глюконца и с его помощью откройте все голосовые замки. А затем с помощью Слига спустите своего Глюконца и перебейте всех Слигов. Те-

перь можно ликвидировать Глюконца и вывести Мудоконцев на свободу, направо по самому низу. Пусть напоследок помогут Вам открыть выходные клапаны.

**\* Final Exit.**

Катитесь кубарем к информационному пункту справа наверху, воспользуйтесь им и выйдите через дверь. После видеосюжета окажетесь на экране с клапаном, а на часах будет четыре минуты. Поверните клапан и идите к выходу.

**\* Detention Centre.**

Поверните клапан на заднем плане — всем Слигам будет хана. Выйдите через дверь, но оставайтесь на заднем плане. Удирайте вправо от летающего Слига, прыгните в вент и окажетесь на переднем плане. Пройдите влево, разрядите бомбы, отведите Мудоконца назад направо и спустите вниз лифт. Пусть Ваш подопечный поможет открыть клапаны, затем выйдите через дверь.

Бегите влево еще через одну дверь, следите за летающими Слигами. Нырните в дверь и окажетесь на переднем плане. Поверните клапан, опустите барьер, проведите Мудоконца налево под сверлами.

Переправьте Мудоконца над люком к одному из клапанов, а сами запрыгните наверх к другому и начните одновременно поворачивать. Полоумный Мудоконец вывалится из люка, проявите к нему симпатию и поднимите обоих охламонов наверх на лифте. Наверху поставьте их возле клапанов, а сами встаньте у самого верхнего. Когда одновременно повернете колеса, запустится сверлилка. Возьмите своих помощников направо, поднимите наверх на лифте, пропойте песенку — они свободны, а Вы получаете специальную удивительную способность...

Кубарем перекатитесь к клапану и бомбам, спойте песенку и с помощью своей силы уничтожьте сразу и бомбы и Слигов. Поверните клапан и прыгните к финальному выходу. Когда приземлитесь, спойте еще разок и освободите последних Мудоконцев на заднем плане.

Портал откроется для Вас... и Вы блестяще финишировали. Наши поздравления!

### **Подсказки.**

#### **Что сказать Мудоконцам?**

##### **\* Angry.**

Чтобы он не был таким разгневанным, станьте с ним рядом и извинитесь (нажмите **L2 + ●**), он сразу-же успокоится.

##### **\* Wired.**

Когда он нанюхался веселящего газа, то спаса от него нет. Станьте рядом и хлопните его легко (**L2 + \***), он сразу придет в чувство.

##### **\* Depressed.**

Когда видите расстроенного Мудоконца, извинитесь перед ним (**L2 + ●**), ни в коем случае не следует его стучать, он тут же покончит с собой. Уж очень они впечатлительные.

##### **\* Sick.**

Когда Мудоконец налижется пивка (Soulstorm brew), Вам понадобится лечебное кольцо, чтобы вылечить его от похмелья своей песенкой.

##### **\* Blind.**

Слепые мудоконцы следуют за Вами по голосу, пока не вмажутся во что-нибудь. Предупреждайте их, пусть останавливаются перед опасными препятствиями.

### **Искусство фартинга.**

#### **\* Основа фартинга.**

Когда у Абе оказывается даже совсем немного пива (Soul Storm brew), он может использовать его как взрывчатку.

1. Выпейте немного пива, используя диспенсер.
2. Сделайте фарт, т.е. мину.
3. Убегите подальше, пока идет отсчет времени.

#### **\* Зачарованный фарт.**

Абе может зачаровывать свой взрывчатый фарт и запросто управлять им.

1. Выпив пивка, сделайте фарт.
2. Быстро начинайте пить, чтобы зачаровывать его.
3. Теперь можно переместить фарт куда захотите.

4. Начните распевать снова, и он так бухнет, любо-дорого посмотреть.

***Примечание.** Зачарованный фарт имеет ограниченное по времени существование и может неожиданно начать обратный отчет. Берегитесь!*

Совет. С помощью фартов, как и мин, можете взрывать эти красные электроды, которые прерывают песни.

# PLANET OF THE APES



## \* Подсказки.

❖ Научитесь пользоваться Audiometer. Когда входите в какое-нибудь новое помещение (коридор, комнату), первым делом пригнитесь и взгляните в верхнюю центральную часть экрана. На нем должен появиться "граф". Если на нем огоньки, значит враг поблизости, и в зависимости от расположения этих огоньков вы можете понять, где находится человекообразная обезьяна: слева, справа, впе-

реди или сзади. Чем ярче огонек, тем ближе находится враг.

❖ Чтобы незаметно пробраться мимо опасного противника, старайтесь держаться в стороне от направления его движения.

❖ Если вы пытаетесь атаковать на бегу, то когда прыгнете прямо на своего врага, он успеет первым провести атаку, а потому старайтесь передвигаться короткими быстрыми рывками и ни в коем случае не врывайтесь в комнаты, не разобравшись в ситуации.

❖ Ваш персонаж может выглядывать из-за угла или дверного проема, для чего нужно подойти в этому месту, встать

Настоящая игра следует в основном сюжету классического фильма, созданного Тимом Виртоном в 1967 году по знаменитому роману Пьера Буля "Планета обезьян". Графика просто великолепная. Замечательные монастыри, природа, заброшенная военная база. Главный персонаж игры Улисс должен продемонстрировать не только выдающиеся способности воина, но и проявить смекалку, поскольку придется решать ему по ходу игры довольно сложные задачи, без чего не удастся победить своего главного врага, генерала Урсуса и тем самым способствовать реализации стародавнего пророчества о возрождении человечества.



сбоку, посмотреть в нужном направлении и при этом самому не высовываться. Тогда вы сможете как бы заглянуть в коридор или в комнату, но находящиеся внутри охранники вас не заметят.

❖ Чтобы осмотреться, лучше всего занять позицию где-нибудь наверху (на краю утеса или карниза) и тогда сможете оценить сложившуюся ситуацию, увидеть где располагаются враги и продумать наилучший маршрут.

❖ Если у врага нет огнестрельного оружия, то лучше всего выждать, не двигаясь с места, когда он приблизится на подходящую дистанцию, и тогда сможете первым провести атаку. Сделать это, в принципе, совсем нелегко. Учтите, что если вы двинетесь навстречу противнику, то не сможете провести атаку, пока не остановитесь, а значит, враг имеет прекрасную возможность первым нанести удар. Если стоите на месте, но враг находится за пределами убойной дистанции, то можете все-таки рискнуть: сделать шаг вперед, остановиться и провести атаку.

Если же враг имеет огнестрельное оружие, то попробуйте сделать бросок, чтобы сократить дистанцию и разделаться с ним в ближнем бою, но можно, конечно, начать перестройку.

❖ В ближнем бою особых проблем не должно возникать, если действуете на правильной дистанции и непрерывно нажимаете атакующую кнопку (кнопку действия) до тех пор, пока враг не рухнет наземь. Учтите, что противник может блокировать практически любой ваш удар, так что выберите подходящий момент и атакуйте, когда уверены, что враг не сумеет защититься. Как только нанесете мощный удар, и противник окажется

ся в шоке, то он тут же отступит назад за пределы убойной дистанции. Так что не медлите, немедленно бросайтесь вперед, пока он не очухался, и постарайтесь прикончить его. В противном случае он быстро придет в себя, и схватка как бы начнется сначала. Чтобы сохранять убойную дистанцию до противника, удерживайте кнопку UP практически все время по ходу боя и старайтесь непрерывно атаковать. Берегите аптечки Medikits. Используйте их разумно, ведь как только вы успешно завершите миссию, здоровье автоматически восстановится, а вы одновременно можете иметь при себе лишь 5 аптечек.

❖ Старайтесь не попадать в поле обзора камеры. Как только появится мигающий красный огонек или услышите высокий звуковой сигнал, немедленно отскачите в сторону, прежде чем раздастся сигнал тревоги, и появятся охранники. Учтите, что даже если расстреляете камеру, все равно раздастся сигнал тревоги.

❖ Внимательно слушайте музыку, она достаточно четко отражает ситуацию и в каком-то смысле "предупредит" вас о приближающейся опасности. Таким образом, еще до того, как увидите атакующего соперника, сумеете приготовиться и отразить атаку; а если вас преследуют, то как только возникнет музыкальная пауза, значит враги отстали.

## **ПРОХОЖДЕНИЕ.**

### **— Medical Center (часть 1).**

Вы стартуете в помещении, очень напоминающем тюремную камеру. Подойдите к двери, нажмите кнопку действия, просмотрите видеосцену, в которой вам принесут обед; подойдите, возьмите поднос (нажав кнопку действия). При

этом вы оброните ключ и записку. Обязательно поднимите их. Выберите ключ в вашем inventory (если он не у вас в руке), подойдите к двери, нажмите кнопку действия и откроете ее ключом.

Выйдя из камеры, продвигайтесь вперед, сверните направо, когда представится такая возможность, и перед собой увидите открытую камеру. Войдите в нее, возьмите аптечку и заложите ее в inventory, выйдите из камеры, пройдите вдоль левой стены, дальше через две арки и войдете в комнату с многочисленными клетками. Пройдите через дверь в противоположном конце этой комнаты, продвигайтесь вдоль стены направо, пройдите мимо двери, а на перекрестке остановитесь. Вскоре появится охранник. Он безусловно вас заметит, а потому рукопашной схватки не избежать. Стойте на месте, дождитесь, когда он приблизится на подходящую дистанцию, и сможете первым атаковать и таким образом сразу получите преимущество. Как только с охранником будет покончено, возьмите оброненную им дубинку, сверните направо, у "медицинских" кроватей сверните налево и, пройдя чуть дальше, увидите контрольную панель с красной кнопкой. Уберите дубинку, подойдите к панели, нажмите кнопку действия и услышите сигнал тревоги. Немедленно достаньте свою дубинку, сверните направо от панели, возвращайтесь к перекрестку, пройдите через него на прямую и встретите ученого. Долбаните ему дубинкой пару раз по голове, и он рухнет на землю. Если почувствуете, что необходимо поправить здоровье, выберите аптечку (medikit) в своем инвентори и нажмите кнопку действия. Однако, де-

лать это следует лишь в крайних обстоятельствах. Аптечки нужно беречь.

Сверните направо, пройдите в лабораторию этого ученого, чуть дальше впереди увидите хирургическую тележку, а на ней хирургическую пилу. Возьмите ее обязательно, предварительно отправив дубинку в свой инвентори. Покиньте комнату, пройдите вперед и, когда подойдете к стене, продвигайтесь вперед так, чтобы эта стена была у вас справа. На повороте сверните за угол налево и увидите дверь. Пройдите через нее, просмотрите видеосцену, в которой увидите, как крыса пробирается через решетку в стене. Подойдите к этой решетке, нажмите кнопку действия, держа хирургическую пилу в руке, и таким образом проделайте в ней отверстие. Пригнитесь, проберитесь в это отверстие, просмотрите видеосцену, в которой доктор Зайус и профессор Зира обсуждают судьбу Улисса.

#### **— Medical Center (часть 2).**

Сверните направо, загляните в угол комнаты, возьмите с пола аптечки, а в противоположном углу комнаты по диагонали находится дверь. Достаньте дубинку, пройдите к темной нижней полке слева от двери, пригнитесь за ней и аккуратно выгляните так, чтобы видеть дверь. Через некоторое время через эту дверь в комнату пройдет охранник, и как только он минует вас, прокрадитесь через дверь, пригнувшись как можно ниже; сверните налево и, как только выйдете в коридор, встаньте в полный рост и драпайте со всех ног. В конце этого коридора держитесь правее, выйдете в дверь и напротив увидите окно, а за стеклом человекообразный охранник. Бегите вперед, но как только охранник заметит вас, немедленно

остановитесь, дайте ему приблизиться на убойную дистанцию, врежьте первым дубиной как можно сильнее. Действовать нужно быстро, поскольку охранник, от которого спрятались ранее, вот-вот войдет в эту комнату. У входа в комнату с застекленным окном увидите intercom, подойдите к нему, нажмите кнопку действия, затем выйдите из этой комнаты, сверните направо, чтобы окно было по правую сторону от вас. Пройдите через следующую дверь и окажетесь в комнате с многочисленными электронными устройствами. Здесь почти наверняка вас атакуют охранники, как только войдете в комнату, но если этого не случится, помните, что патруль где-нибудь поблизости и может появиться в любой момент. Если они вас заметят, придется сражаться.

От входа в эту зону сверните налево, затем в следующий поворот направо и держитесь правее. Продвигайтесь вперед, а когда окажетесь на перекрестке, сверните направо и слева обнаружите темную дверь. Остановитесь возле нее, дождитесь, когда из этой двери появится охранник; прикончите его и тут же уберите дубинку. В комнате за этой дверью увидите еще одно застекленное окно, через которое можно разглядеть спящего на посту охранника. Сверните налево, пройдите через раздвижную дверь, снова сверните направо, дальше через еще одну такую же дверь, еще раз поверните направо и подойдите к первой двери справа, пригнитесь, войдите в комнату. На столе справа найдете ключ-карту, подойдите, остановитесь, выпрямитесь, нажмите кнопку действия, возьмите ключ-карту, затем снова пригнитесь и покиньте комнату. Выпрямитесь и быстро

возвращайтесь к двери. Выйдите через нее, сверните направо, затем сверните налево и окажетесь перед рядом камер. Войдите во вторую камеру справа, на полу возьмете аптечку, выйдите из камеры, сверните налево, затем на перекрестке еще раз налево и перед собой увидите дверь. В ней устройство доступа, куда и нужно вставить карту. Дверь откроется, пройдите в нее, держитесь левее, поднимитесь по ступенькам, пройдите через дверь в новый коридор, сверните налево в конце его, возьмите нож возле бочек, выйдите из коридора, спускайтесь обратно вниз по лестнице, сверните налево, пройдите в дверь и посреди пола увидите решетку, а в ней отверстие. Спрыгните через него, развернитесь, пригнитесь и медленно продвигайтесь в правый угол этой зоны, пока не окажетесь в комнате, заполненной водой. Спрыгните в воду, подплывите к лестнице слева, поднимитесь по ней (нажав кнопку **UP**), а наверху спрыгните с лестницы, нажав кнопку **LEFT**, после чего покиньте уровень, выйдя через дверь слева.

#### **— Medical Center (часть 3).**

Развернитесь, выйдите обратно в дверь, сверните налево, подхватите аптечку, лежащую на полу, и возвращайтесь к месту старта. Справа находятся ящики, подойдите к ним, удерживайте кнопку **UP**, чтобы вскарабкаться на штабель, и когда окажетесь на верхнем ящике, повернитесь лицом к двери, через которую только что вошли; подпрыгните, нажмите кнопку **UP**, чтобы вскарабкаться на верхний карниз. Для того, чтобы выполнить этот маневр успешно, займите соответствующую позицию на ящике. Забравшись на карниз, пройдите по нему



налево, затем пригнитесь, чтобы пройти через узкий проход в следующую комнату. Теперь, после того, как преодолеете еще три комнаты, придется спрыгнуть с карниза. Пути дальше нет. В этой комнате на штабеле ящиков ключ-карта, возьмите ее, затем карабкайтесь вверх по ящикам и заберитесь на карниз. Проследуйте по нему обратно через две комнаты и спрыгните в помещение, где услышите громкий шипящий звук. Справа панель, а на ней циферблат и красное колесо. Подойдите к нему, нажмите кнопку действия три раза, пока циферблат не станет полностью красного цвета. После этого немедленно покиньте комнату, выйдя через открытую дверь под карнизом, с которого вы спрыгнули. Циферблат взорвется, охранник вбежит в комнату с клапаном, а вы выскочите из комнаты, пригнитесь, чтобы вас не заметил охранник. Слева в той комнате, из которой выскочил охранник, увидите ворота и устройство доступа. Подойдите к воротам, откройте их с помощью найденной ключ-карты и, когда окажетесь в коридоре, достаньте дубинку или нож, сверните направо, пройдите в следующее помещение, снова сверните направо. Подбегите к открытым дверям прямо перед собой, из них выйдет ученый. Ликвидировать его нужно быстро и бесшумно, иначе проснется спящий охранник. Войдите в дверь, из которой он вышел; проследуйте по дорожке налево, подойдите к раздвижным дверям, просмотрите видеосцену, в которой увидите, как какой-то человекообразный экспериментирует на людях. Как только сцена закончится, прибейте ученого в этой комнате, возьмите у него фармакологическую ключ-карту, а

также отчет на его компьютерном терминале. Возвращайтесь к воротам, через которые вы попали сюда. В конце коридора увидите дверь, ведущую в аптеку. Откройте ее найденной ключ-картой, войдите в аптеку, держитесь левее, взгляните на книжную полку на левой стене, возьмите с нее аптечку, разверните и увидите на полке красную бутылочку с таблетками. Возьмите ее, но в инвентори не закладывайте. Вместо этого нажмите кнопку действия, проглотите таблетки и тут же почувствуете себя очень плохо. Немедленно сверните налево, присмотритесь к участку стены между книжной полкой и обычной полкой. Здесь находится блок сигнализации. Быстренько подойдите к нему, нажмите кнопку действия, прозвучит тревога. Улисс теряет сознание и будет доставлен в морг, откуда его переправят в монастырь, и поскольку миссия закончена, то Улисс полностью восстановит свое здоровье, а мы надеемся, что вы не слишком щедро расходовали найденные аптечки.

#### **— Monastery (часть 1).**

Если действовали разумно, то находитесь в полном здравии и сохранили найденные аптечки. Выйдите из комнаты, прикончите крысу, сверните налево, а на следующем перекрестке направо. Спуститесь по коридору, сверните направо на очередном перекрестке и пройдите в комнату справа. Здесь слева увидите разбитый шкаф. Подойдите к нему с левой стороны, нажмите кнопку действия, продвигаясь вперед, и шкаф сдвинется в сторону, а в нише за ним обнаружите катридж (hologram cartridge), покиньте комнату, сверните налево, пройдите в другую комнату на противоположной стороне

холла, справа от вас. На столе обнаружите нож, возьмите его, покиньте комнату, сверните направо, а на перекрестке сверните налево, войдите в первую дверь справа, прикончите еще одну крысу, а на постели справа возьмите аптечку. Выйдите из комнаты, сверните налево, пройдите в комнату, находящуюся в конце этого коридора, и слева в задней части комнаты, увидите большую деревянную структуру, а на ней два выступа с обеих сторон. Подойдите к каждому из этих выступов (это нечто вроде кнопки). Нажмите кнопку действия и увидите в видеосцене, как структура сдвинется в сторону, и за ней обнаружите голографический проектор (holographic projector). Используйте найденный ранее картридж, прослушайте сообщение, покиньте комнату.

В следующей сцене увидите какого-то мужчину слева от себя, и как только она завершится, спускайтесь вниз по коридору по направлению к этом типу. Сверните направо на следующем перекрестке, зайдите в соседнюю дверь слева, пройдите слева от лестницы и войдите в тоннель, идущий под этой лестницей. Перед вами чуть левее люка находится колонна, подойдите к ней, нажмите кнопку действия и увидите сцену, в которой потолок обрушивается. Зайдите на напольную плиту перед собой, повернитесь лицом к двери, через которую вошли; прыгайте и уцепитесь за край отверстия, подтянитесь и окажетесь в комнате наверху. Возможно с первого раза не удастся, но после небольших тренировок справитесь.

Слева от камина увидите шкаф, а на нем герб. Хватайте его, спрыгните в отверстие, пройдите через люк, спусти-

тесь по ступенькам, подойдите ко второй бочке справа, на которой нет герба; положите (use) на нее герб, просмотрите видеосцену, увидите, как бочка откроется, войдите в нее.

### **— Monastery (часть 2).**

Подойдите к столу, возьмите кувшин, затем, нажав кнопку действия, разбейте его; возьмите лежащую в кувшине рукопись, выйдите из комнаты через открытую дверь. Справа увидите факел, возьмите его, выйдите через секретную дверь налево, продвигайтесь вперед через коридор, затем арку, в комнату с большим бассейном. Напротив увидите огромный черный крест. Войдите в него и в вестибюле осторожно приблизьтесь к лестнице с левой стороны. Спуститесь вниз, развернитесь, прикончите крыс, пройдите в конец коридора, сверните налево, войдите в комнату с водопадом, подойдите к книге, лежащей на пьедестале. Нажмите кнопку действия, чтобы перелистать страницы, и возвращайтесь в комнату с бассейном. Выйдя из "креста", пройдите в дверь направо, держитесь правее в обеденном зале, разделайтесь с крысой, а в дальнем правом углу обеденного зала увидите дверь. Выйдите через нее, сверните налево, возьмите на столе ключ, пройдите в кладовку. В дальнем левом углу заберите аптечку, выйдите из комнаты, сверните налево, пройдите в дверь, быстро сверните налево, а затем также быстро направо и остановитесь перед железными воротами. Откройте их найденным ключом, пройдите вперед через отверстие в основании стены, для чего придется опуститься на корточки и проползти. Дальше продвигайтесь вперед по на-

правлению к лестнице, спуститесь вниз, немедленно достаньте нож, развернитесь, прирежьте охранника, а на противоположной стене увидите деревянную башню и рядом с ней факел. А вот в промежутке между ними висит цепь, ее трудно рассмотреть. Подойдите к ней, возьмите и удерживайте кнопку действия; дождитесь, когда появится статуэтка; подойдите, заберите статуэтку, а затем по своим стопам возвращайтесь в обеденный зал. Справа увидите камин, а слева от камина ниша, подойдите, установите (use) статую в ней, камин раскроется, а вы, пригнувшись как следует, пробирайтесь через образовавшийся проход на следующий уровень.

— **Monastery (часть 3).**

Повернитесь налево, подойдите к большому гробу, запрыгните на него, встаньте в самом центре гроба, повернувшись лицом к ближайшей стене. Прыгайте вверх, уцепитесь за карниз, подтянитесь. Выбравшись на карниз, пройдите чуть вправо, затем повернитесь к ближайшей стене и снова прыгайте вверх. Уцепитесь, подтянитесь на следующий карниз, а затем вскарабкайтесь налево на перекладину, повернитесь лицом к окну в противоположной стороне комнаты, осторожно пройдите по перекладине, перепрыгните через провал и выйдете из комнаты через окно. Спрыгните на крышу, пройдите по ней по часовой стрелке, приблизьтесь к большой колонне приблизительно напротив того места, где вы спрыгнули на крышу. Возле нее возьмите аптечку, а затем соскочите во двор. Немедленно убейте крысу, повернитесь направо, поднимайтесь по лестнице. Возможно встретите еще пару

крыс. Впереди дверь, откройте ее, войдите в помещение, где обнаружите печатный пресс и небольшой орган. В заднем правом углу этой комнаты лестница. Поднимитесь по ней на карниз, ну а затем перейдите в приподнятую зону слева, подойдите к небольшому письменному столу, нажмите кнопку действия, чтобы открыть его, а затем снова нажмите кнопку и удерживайте до тех пор, пока не выдвинется полка. Подойдите к полке, нажмите кнопку действия, возьмите музыкальный диск, спускайтесь вниз, покиньте комнату, пройдите по переходу налево, далее в следующую дверь слева, перейдите через комнату, пройдите в следующую дверь и попадете в холл часовни. Выйдите на центр комнаты, сверните налево, продвигайтесь вглубь часовни, сверните направо и в дальнем правом углу этой часовни увидите открытую дверь. Приготовьте нож, пройдите в дверь, следуйте дальше по дорожке, прикончите охранника, а затем подойдите к небольшому алтарю. В этой комнате справа увидите стол, а нем чаша. Возьмите ее, а заодно и ключ, лежащий под этой чашей. Возвращайтесь обратно по своим следам во двор, подойдите к колодцу, вскарабкайтесь на его цоколь, повернитесь лицом к троссику, нажмите кнопку действия и спускайтесь на дно колодца. Пройдите по дорожке, убейте крысу на ступеньках, держитесь левее на приподнятой платформе, пройдите в комнату с лестницей, вскарабкайтесь на следующий карниз, где обнаружите железные ворота. Откройте их ключом, который только что обнаружили; пройдите в следующее помещение и слева увидите следующую дверь. Подой-



дите к ней, дважды нажмите кнопку действия, чтобы пинком открыть ее, пройдите в нее, сверните направо, затем налево, еще раз налево и увидите нечто вроде приемного устройства для органа, куда сможете вставить "музыкальный диск", который нашли ранее. Просмотрите видеосцену и возвращайтесь к часовой, но вместо того, чтобы свернуть направо, поднимитесь вверх по лестнице к большому алтарю и спрыгните вниз к отверстию в лабораторию.

— *Monastery (часть 4).*

Перед вами находится гроб и две каменных физиономии по обеим сторонам. Приблизьтесь к каменной роже слева, нажмите кнопку действия, повернитесь направо, идите по часовой стрелке вокруг гроба, пока не увидите на полу два ярких камня. Возьмите камень поменьше и осторожно отнесите его к отверстию, которое только что открылось. Спрыгните вниз вместе с камнем, просмотрите видеосцену и узнаете, что ворота открылись. ныряйте в воду, нажмите кнопку действия, чтобы показать, как вы ловко плаваете; затем нажмите кнопку **DOWN**, чтобы занырнуть поглубже, при этом плыть нужно лицом по направлению к стене. Будьте внимательны, не пропустите этот проход слева. Пролыните через это отверстие, корректируйте свое движение под водой кнопками **LEFT** и **RIGHT**. Нужный вам тоннель (их всего три) как бы изгибается вверх. Плывайте по нему, своевременно нажимайте кнопку **UP** и благополучно всплывете в квадратном бассейне, выбирайтесь из него, пройдите в дверь слева, сверните налево в коридор, пройдите половину расстояния до приподнятого перехода, а затем прыгайте. Забравшись на

переход, сверните направо, затем почти сразу же еще раз направо, пройдите в дверь, прикончите крысу, проследуйте по тоннелю до перекрестка, сверните на нем направо и в конце коридора увидите приподнятый переход. Встаньте перед ним, вспрыгните, уцепитесь, вскарабкайтесь на него, пройдите направо, пока не увидите ловушку. Держитесь поближе к правой стене, а затем, как только участок пола начнет выдвигаться из-под стены, пробегите по нему, затем сверните направо и увидите железные перекладины. Подойдите к ним с левой стороны, держитесь как можно ближе к перекладинам, чтобы увидеть факел на другой стороне. Нажмите кнопку действия, чтобы открыть проход; в следующей комнате убейте крысу и перед собой увидите гроб, справа аптечка, возьмите ее, поверните налево, пройдите вперед до второй колонны. Возле нее обнаружите длинную человеческую кость, возьмите ее и покиньте комнату. Продвигайтесь вперед, в конце холла сверните направо, остановитесь перед железными воротами, откройте их, используя факел с левой стороны; пройдите дальше через еще несколько стальных перекладин. Справа от ворот увидите механизм. Вставьте в него найденную человеческую кость и, как только она окажется на месте, нажмите кнопку действия, чтобы открыть ворота. Пройдите в них и сверните направо. На стене слева факел. Подойдите к нему и встаньте рядом. Перед собой увидите аналогичную ловушку. Чтобы успешно перебраться через нее, дерните за факел в тот самый момент, когда ловушка "закроется", затем выждите буквально несколько секунд, а в тот момент, когда сдвигающийся участок по-

ла выдвинется из-под стены, быстренько перебежите через ловушку, а в последней комнате взгляните вперед на центральный участок стены, затем переведите взгляд направо и увидите яркий прямоугольный блок на уровне груди в стене. Подойдите к нему, нажмите кнопку действия, стена сдвинется в сторону, и увидите дверь. Подойдите к этой двери и посмотрите видеосцену, из которой узнаете, в какие неприятности вляпался Улисс.

— *Mines (часть 1).*

Теперь вам предстоит выполнить еще целый ряд миссий. Здоровье в порядке, оставшиеся аптечки при вас (но не более 5). Пройдите вперед к противоположной стене, взгляните направо на землю, возьмите аптечку, развернитесь и спускайтесь вниз по тоннелю налево, проследуйте по длинному коридору, а когда окажетесь в большой комнате, обнаружите здесь парочку охранников и неработающий лифт. Первым делом, войдя в комнату, опуститесь на корточки, спрячьтесь за ящиком слева, внимательно присмотритесь к охранникам, выясните кто из них вооружен дубинкой; дождитесь, пока он останется в одиночестве или отойдет подальше от своего партнера; атакуйте, а когда прикончите, заберите его дубинку и ею же разделайтесь со вторым охранником. Затем прыгните в лифтовую шахту в этой комнате, возьмите электромагнитную карту (Electro Magnet Card), спрятанную здесь, и выберите из лифтовой шахты. Справа перед собой увидите большую вагонетку. Подойдите к ней справа, возьмите аптечку, затем перейдите в противоположный конец комнаты и загляните за два больших ящика. Там найдете сигнальную карточку Signal Box

Card. Возьмите ее, пройдите под арку к следующей лифтовой шахте. Приготовьте к бою дубинку, продвигайтесь по тоннелю к контрольной комнате, выберите дух из очередного человекообразного охранника. На правой стене увидите контрольный ящик, на нем нарисован магнит, написано слово POWER и слот, т.е. прорезь, куда нудно вставлять карточку. Вставьте найденную электромагнитную карту, затем пройдите к другому контрольному ящику, точно в противоположном конце этой комнаты, и вставьте здесь в слот карточку Signal Box card, ну а теперь по своим же следам возвращайтесь к самому началу этой миссии и, как только окажетесь на старте, увидите прямо перед собой терминал. Подойдите к нему, нажмите кнопку действия. Теперь вы сможете управлять электромагнитом, свисающим с потолка, нажимая соответствующие кнопки на D-pad. Передвигайте электромагнит до тех пор, пока он не окажется точно над перевернутой вагонеткой в этой комнате; затем нажмите кнопку действия, и если сделаете все правильно, то услышите характерный звук, когда магнит захватит вагонетку. Нажмите кнопку действия еще раз, чтобы поднять вагонетку вверх; затем нажмите кнопку **UP**, чтобы переместить поднятую вагонетку в противоположный конец комнаты. Спускайтесь в тоннель направо, пока не увидите две контрольных панели. Подойдите ко второй панели (справа), повернитесь к ней лицом с наклонной стороны, нажмите кнопку действия и, когда экран "раскроется", нажмите соответствующие кнопки, перейдите к левой панели, нажмите кнопку действия, а затем нажмите и удерживайте кнопку **UP**.

Вагонетка покатится по рельсам на некоторое расстояние, а когда поднимется на холм, остановите ее. Возвращайтесь к правой панели, нажмите кнопку действия, и когда экран появится, нажмите соответствующие кнопки, снова перейдите к левой панели, нажмите кнопку действия. На этот раз удерживайте кнопку **DOWN** и увидите, как вагонетка начнет разгоняться вниз с холма и врежется в ворота. Скорость должна быть достаточно большая. Если с первого раза не получится, повторите эту процедуру и, в конце концов, разобьете ворота. Пройдите через них, проследуйте по тоннелю, держитесь левее и обнаружите перед собой куб, а на нем ключ. Хватайте его и возвращайтесь обратно к лифту, где ранее прикончили двух охранников. В этой комнате сверните налево, пройдите по тоннелю в очередную комнату, где увидите шкаф. Подойдите к нему, откройте ключом, который только что нашли; возьмите паяльную лампу, развернитесь, отправляйтесь вперед, сверните чуть влево, возьмите аптечку, возвратитесь обратно, с которого взяли ключ; сверните здесь направо и попадете в комнату с лифтом. У основания двери две металлических перекладины образуют латинскую букву V. Подойдите к этим перекладинам, используйте (use) паяльную лампу, встаньте на лифтовую площадку, взгляните направо и обнаружите контрольную панель. Подойдите к ней, нажмите кнопку действия, войдите в лифт и используйте контрольную панель в кабине лифта, чтобы покинуть миссию.

— *Mines (часть 2).*

И снова вы в шахте. Повернитесь направо, пройдите по часовой стрелке вок-

руг лифта, слева за ним обнаружите аптечку. Развернитесь, пройдите через арку слева, проследуйте по тоннелю, сверните направо и остановитесь, увидев облако зеленого газа. Пройти сквозь этот ядовитый газ и не получить повреждений, нельзя, но можно минимизировать свои потери, если дожидаться, когда газ хотя бы чуть-чуть рассеется, а затем быстро проскочить через это облако. Спускайтесь дальше вниз по этому тоннелю, сверните направо, в конце тоннеля справа увидите здоровенное отверстие в стене. Пройдите через него в разрушенную комнату, прикончите крысу, возьмите с пола газовый детектор (gas detector) и теперь, когда вы окажетесь в загазованном месте, детектор начнет издавать быстрые кликающие звуки, а значит своевременно получите предупреждение.

Покиньте эту комнату, сверните налево, затем поверните направо, держитесь левее, когда попадете в большую комнату; прибейте крысу, пройдите в верхний правый угол этого помещения, с пола возьмите аптечку, развернитесь и теперь держитесь правее. Поднимитесь по склону, войдите в холл, снова держитесь правее, пока не окажетесь в тупике. Возьмите с пола винтовку, развернитесь и продвигайтесь вперед, пока не окажетесь возле стены. Взгляните налево в холл, в нем газовое облако. Обратите внимание на бочку, прицельтесь из винтовки, выстрелите в нее в тот момент, когда перекрестие прицела станет красного цвета, бочка взорвется, и газ в холле рассеется. Подбегите к тому месту, где находилась бочка, которую взорвали; держитесь правее и попадете в комнату, где еще одна бочка, а вокруг нее куча булыжников. Вы-



стрелите в эту бочку, пройдите через отверстие, которое образуется в результате взрыва, и прямо перед собой увидите охранника. Прицельтесь, подстрелите эту человекообразную обезьяну. Судя по всему, он бросится навстречу вам. Стреляйте, когда он движется, при этом он явно не сможет защититься. Убив охранника, взгляните налево, прицельтесь в бочку, дождитесь, когда рядом появится охранник, и выстрелите в нее. Тут ему и конец. Перебегите к тому месту, где прикончили охранника, взгляните вперед и увидите еще одного охранника, стоящего к вам спиной. Прикончите его немедленно, а затем прицельтесь в бочку, находящуюся довольно далеко. Подойдите поближе, чтобы не промахнуться; дождитесь, когда появится патрульный, выстрелите в бочку, и если при этом охранник не погибнет, добейте его. Возвращайтесь к тому месту, где подстрелили самого главного охранника; сверните налево, пробегите через газ, держась как можно левее, а когда проскочите мимо оранжевой бочки, бегите к перекрестку, взгляните направо, вдали увидите еще одну бочку. На всякий случай отойдите подальше, расстреляйте бочку, подбегите к тому месту, где она находилась; сверните налево. Подойдите к квадратному дверному проему, в комнату не заходите, взгляните вперед и увидите еще одного охранника возле бочки. Сами сообразите, что нужно делать, а затем бегите вперед, держитесь правее и попадете в еще одну комнату с лифтом. Воспользуйтесь им и покиньте миссию.

— *Mines (часть 3).*

Пройдите в дверь направо, прыгните в разрушенную комнату, прикончите парю крыс, заберитесь на одиночный ящик

возле расселины, повернитесь лицом к ближней стене. Прыгните, ухватитесь за трубу и, перехватывая руками, переберитесь на противоположную сторону через расселину. Нажмите кнопку действия, чтобы прыгнуть с другой стороны; развернитесь, возьмите батарею с полки, снова развернитесь, подойдите к противоположной стене, продвигайтесь по узкому карнизу направо, прыгните в расселину там, где будет не очень глубоко, чтобы не получить повреждений при падении. Покиньте эту комнату и возвращайтесь к месту старта. Дождитесь, когда появится патрульный; прикончите его, пройдите вперед, сверните налево, подойдите к вагонетке, вставьте батарею в квадратное отверстие сбоку, затем развернитесь и, используя контрольную панель, отгоните вагонетку из тоннеля, который она заблокировала, но ни в коем случае нельзя, чтобы вагонетка заблокировала тоннель, через который вы вошли в эту комнату. Проследуйте по теперь свободному тоннелю, спуститесь к водоему со сточными водами, прикончите одну или парочку крыс, сверните направо, как только увидите ломик *crowbar*; возьмите его, просмотрите видеосцену, а затем возвращайтесь в комнату, в которой начиналась эта миссия. Спускайтесь по тоннелю прямо напротив лифта, пока не попадете в комнату с бочками и парой ящиков. Подойдите к ящику, на котором надпись: "Опасно, взрывчатка!" Откройте его ломиком, возьмите из него гранату, покиньте комнату, возвращайтесь обратно вниз по тоннелю, сверните у лифта направо, продвигайтесь вперед, пока не попадете в комнату, где (как вы увидите в видеосцене) несколько охранни-

ков, смеющихся непонятно над чем. Подойдите к отверстию в полу, встаньте на самом краю, швырните гранату, нажав кнопку действия, и увидите, как эти хихикающие обезьяны разлетятся в клочья. Спрыгните в отверстие, пройдите в дверь налево. В этой комнате возьмите передатчик HF transmitter, лежащий на полу в центре комнаты, и сверните налево. Обратите внимание на консоль, на ней аптечка. Заберите ее, затем вскарабкайтесь на ящик под отверстием, через которое вы ранее спрыгнули; подпрыгните вверх, уцепитесь, поднимитесь наверх, подойдите к тому месту, где нашли ломик. Войдите в комнату справа, доставайте и используйте передатчик, поставьте его на пол, затем, держась левой стороны этой комнаты, продвигайтесь вперед, пока не подойдете к стене. Вскарбкайтесь по ней, войдите на платформу слева, проследуйте по ней налево, перескочите на следующую платформу, взгляните наверх и увидите трубу. Подпрыгните, ухватитесь за нее и, нажав кнопку **LEFT**, переберетесь через эту комнату. Когда окажетесь в противоположной стороне, нажмите кнопку действия, чтобы спрыгнуть вниз. Пройдите в дверь, проследуйте по короткому тоннелю к комнате с лифтом. Здесь, кстати, спокойно дрыхнет охранник. Осторожно крадитесь к панели управления лифтом, активируйте ее; пригнувшись, пройдите в лифт, выгляните и активируйте панель.

#### **— Entering the Ruined City.**

На старте этой миссии здоровье снова отличное, сохранились найденные аптечки, винтока и дубинка. Бегите вперед, сверните направо за бетонной плитой, продвигайтесь вперед так, чтобы проско-

чить мимо стола справа, а затем выскочите в дверь, поднимайтесь по ступенькам и на пятой "площадке" войдите в дверь справа. Держитесь правее и увидите спящего на софе охранника. Пригнитесь, подкрадитесь к нему, врежьте как следует дубинкой, можно, конечно, пробежать мимо, но не отказывайте себе в этом удовольствии. Возьмите ключ справа от дивана, на котором спал охранник; развернитесь, подойдите к клетке в противоположном конце комнаты, откройте ее только что найденным ключом, просмотрите видеосцену, в которой встретите Нова (Nova). Сверните влево, подойдите к отверстию в стене, просмотрите видеосцену, в которой охранник прицеливается в вас. Быстренько перескочите через отверстие справа, камера переключится, и увидите Улисса, стоящего на карнизе. Теперь нужно действовать быстро. Перебегите в конец карниза, повернитесь лицом к стене и карабкайтесь наверх. Поднимитесь на карниз, справа увидите отверстие и, как только окажетесь на карнизе, повернитесь лицом к двери, пройдите через отверстие, держитесь левее, войдите в комнату, войдите в противоположный ее конец, сверните налево возле отверстия в полу. Здесь два охранника. Прикончите их своей дубинкой, затем выйдите в дверь налево, в комнату с двумя диванами. Возьмите маленький ключик на столике для коктейлей, покиньте комнату, сверните направо, пройдите налево в коридор и в конце его справа увидите дверь. Правее ее контрольная панель. Вставьте маленький ключик в контрольную панель, откройте дверь, войдите в следующую комнату, подойдите к столу и справа на

полу позади стола обнаружите аптечку. Возьмите ее, поверните направо, справа окно, рядом с ним контрольная панель. Активируйте ее, чтобы закрыть окно; развернитесь, взгляните на картину на стене слева и увидите цифры **854**. Запомните их, выйдите из комнаты, вернитесь обратно к отверстию в полу, спрыгните вниз и в нижней комнате обнаружите две картины. Подойдите к маленькой, нажмите кнопку действия, картина сдвинется в сторону, за ней обнаружите сейф, введите код **854**, сейф откроется. Внутри него найдете файл, прочтите его. Переворачивайте страницы, нажимая кнопку **RIGHT**, и обнаружите еще один код **4293**. Чтобы выйти из комнаты, вскарабкайтесь на ящик возле полки, затем на полку, повернитесь лицом к стене напротив сейфа, прыгните и выбирайтесь через отверстие. Пройдите к пролому в стене и двигайтесь в обратном направлении, чтобы спуститься в комнату с клетками. Подойдите к двери лифта слева от дивана, нажмите кнопку действия на контрольной панели, чтобы открыть ее. Перед вами лифтовая шахта. Встаньте в центре дверного проема, подойдите к краю и прыгайте так, чтобы ухватиться за трос и соскользнуть по нему на нижний этаж. Выйдите из лифтовой шахты, держитесь правее, поднимайтесь по лестнице на вторую площадку, снова держитесь левее и подойдете к панели возле двери. Введите код **4293**, который обнаружили в файле, лежащем в сейфе. Просмотрите видеосцену, в которой Нова спасет вас от отвратительной обезьяны. На этом миссия закончится.

— *Ruined City 2.*

Продвигайтесь вперед, затем сверни-

те направо, спуститесь по лестнице и в задней части этого помещения увидите темную дверь. Пройдите через нее, взгляните налево от входа, активируйте выключатель, развернитесь и снова на столе увидите ключ. Хватайте его, возвращайтесь обратно вверх по лестнице, держитесь левее, когда войдете во двор. Здесь еще пара обезьян, которых необходимо убить. Справа увидите L-образную стенку, наверху лежит винтовка. Чтобы добраться до нее, подойдите к углу этой стенки, повернитесь лицом к винтовке, прыгайте, вскарабкайтесь на карниз, нажмите кнопку действия, чтобы сменить верную дубинку на винтовку; спрыгните вниз, пройдите через проход в каменной стене. Правее стальной двери во дворе прикончите ученого в яме, перед которой стоят ящики. Справа от ящиков обнаружите аптечку. Если нужно, возьмите ее, вскарабкайтесь на верхний ящик, повернитесь к стене, прыгните и взбирайтесь на крышу. Пройдите в дальний правый угол крыши и обнаружите шахту. Встаньте на ее краю, займите подходящую позицию, а затем повернитесь лицом к стене напротив. Спрыгните с карниза очень осторожно, чтобы приземлиться на ящики и не получить повреждений; затем спрыгните с ящиков, развернитесь, пройдите через дверь позади ящиков и увидите двух ученых за столом слева. Дождитесь, когда они бросятся к вам навстречу, и прикончите их. Справа на полке увидите склянку с ядовитым газом. Возьмите ее. Пройдите к столу, загляните под него, там найдете аптечку, после чего покиньте комнату, выйдя через закрытую дверь, а не через ту, в которую вошли. Сверните направо,



пройдите через дверь справа и продвигайтесь вперед через следующую дверь. Тут же повернитесь налево, пригнитесь возле стены, загляните за угол, чтобы своевременно увидеть пару охранников. Достаньте сосуд с ядовитым газом и, выбрав подходящий момент, но до того, как они вас заметят, метните в них сосуд с газом, нажав кнопку действия. Сами держитесь подальше от края стены, иначе канистра не долетит до них. Выбегите из комнаты, иначе они могут вас подстрелить или пострадаете от яда, и когда стрельба прекратится, услышите, как обезьяны рухнут на землю. Ждать придется недолго. Вернитесь в комнату, подойдите к полке слева, возьмите патроны, пройдите через дверь, которую охраняли эти балбесы; просмотрите видеосцену с участием генерала Урсуса, возвращайтесь в лабораторию, просмотрите еще одну видеосцену, в которой один из охранников воспользуется служебным лифтом. Подойдите к лифту в шахте, так же, как вы делали это на крыше; осторожно прыгните вниз, прикончите ученого, а затем сверните налево, спускайтесь по тоннелю, пройдите в дверь в конце его и следуйте по дорожке к комнате с двумя воротами. Подойдите к воротам, на которых написано ZONE 312; откройте их ключом, который обнаружили ранее, и пройдите вперед.

### — Ruined City 3.

На этом уровне нужно действовать как можно быстрее. Первым делом поверните направо, спуститесь вниз по эскалатору, сверните внизу налево, поверните направо возле стены, а затем бегите по соседнему тоннелю слева. В конце тоннеля сверните направо, просмотрите

видеосцену, в которой увидите, как охранники преследуют вас. Продолжайте бежать, прыгните вниз в железнодорожный тоннель, держитесь левее, бегите вдоль стены. Внимательно следите, чтобы не пропустить, освещенное зеленым светом, отверстие в стене слева. Пригнитесь, пройдите через него в комнату, где вода находится под током. На некоторое время вы в безопасности. Когда электричество будет отключено, подбегите к деревянным доскам, держитесь правее, запрыгните на земляной холм справа, учтите, что электричество вот-вот будет подключено. Прыгните на следующий земляной холм слева, выйдите в дверь и у перекрестка сверните направо, проследуйте по тоннелю, пройдите через дверь слева в контрольную комнату. В противоположном конце ее увидите рубильник. Активируйте его и услышите, что вентиляционная система отключена. Выбегите из комнаты, проследуйте по тоннелю, на перекрестке бегите вперед, сверните налево и мчитесь дальше к вентилятору. Пригнитесь, осторожно пробирайтесь мимо этого вентилятора и в дальнем левом углу комнаты увидите коробку с предохранителями (fuse box). Вытащите предохранитель, развернитесь, выйдите через дверь позади вас. Справа от двери увидите столб, на нем блокнот, Хватайте его, прочтите и узнаете очередной код **6572**. Выйдите из комнаты, возвращайтесь к тоннелю, ведущему к электрофицированному пруду. Учтите, что когда вы отключаете вентилятор, одновременно отключается электричество и в пруду.

Взгляните через проход в тоннеле и увидите патруль. Можете их расстрелять из

винтовки прямо из этой комнаты, а затем пригнитесь, взгляните на свой audiometer, чтобы своевременно разглядеть двух других охранников в железнодорожном тоннеле. Когда они будут достаточно далеко, выберите через отверстие в стене, бегите к лестнице на противоположной стороне тоннеля, поднимитесь наверх, введите код 6572, чтобы войти в кладовку. В этой комнате на столе обнаружите предохранитель, возьмите его, повернитесь лицом к полке справа, там лежит аптечка. Возвращайтесь в комнату с коробкой предохранителей, будьте осторожны в железнодорожном тоннеле, чтобы не нарваться на патрули, ну а если придется сражаться, снова расходуйте аптечки, поскольку по завершении этой миссии они у вас все равно не сохранятся. Можно войти в комнату с коробкой предохранителей через дверь слева от вентилятора, она теперь открыта. Вставьте найденный вами предохранитель в коробку с предохранителями, пройдите налево в лифтовую шахту, активируйте контрольную панель, просмотрите видеосцену с участием Нова и Боско (Bosko).

**— Human Village (часть 1).**

На старте этой миссии здоровье в полном порядке, а в инвентори, к сожалению, пустота. Спуститесь по коридору прямо перед собой, проследуйте по нему, пока не увидите, как обезьяна преследует человека. Мчитесь вперед, пока этот монстр не обратит на вас внимание; прикончите его, хватайте дубинку, которую он обронит. На перекрестке сверните направо в том направлении, в котором удрал человек; проследуйте по этому коридору в комнату, где и обнаружите несчастного. Подойдите к нему, он предложит вам аптечку, возьмите ее, нажав

кнопку действия. Возвращайтесь обратно вниз по коридору, пройдите прямо на перекресток, продвигайтесь дальше, пока не увидите подстреленного человека. Застыньте на месте, пригнитесь и, осторожно продвигаясь вперед, выгляните из-за угла и увидите в комнате пару охранников. Дождитесь, когда охранник с пистолетом спустится вниз по левому тоннелю; повернитесь направо, прикончите другого охранника на ступеньках, а затем догоните охранника с пистолетом, вышибите из него дух, заберите оружие. В конце холла, где вы с ним расправитесь, увидите комнату. Перед ней направо идет тоннель. Сверните в него и пройдите в комнату слева. Прикончите обезьяну, издевавшуюся над человеком, и проследуйте за спасенным. Он приведет вас в большой коридор. Прыгните вслед за ним на перекладину, карабкайтесь наверх, войдите в следующую комнату и слева на полу обнаружите кочергу. Возьмите ее, возвращайтесь обратно в коридор по уже известной вам перекладине, прикончите охранника. Кстати, его можно подстрелить прямо с перекладины или, спрыгнув вниз, прикончить его любым удобным способом. Пройдите вперед к следующему перекрестку, сверните направо, прикончите еще одного охранника, пройдите в конец коридора, сверните направо, выйдите в комнату и увидите кучу горящих бревен. Подойдите к этому костру, достаньте кочергу, нажмите и удерживайте кнопку действия. Если все сделаете правильно, то Улисс опустится на колени перед бревнами, а затем встанет. Когда вы отпустите кнопку, кочерга начнет светиться радужными цветами. Быстренько раз-

вернитесь, бегите вниз по коридору к тому месту, где убили последнего охранника, и продвигайтесь по нему до перекрестка, где увидите еще кучу дров. Подойдите к ней, нажмите кнопку действия, и дрова разгорятся от раскаленной кочерги. Затем пройдите мимо этого костра, спуститесь в следующий коридор и окажетесь во дворе, где обезьяна захватила человека. Прикончите этого урода и в награду вам будет автомат, который он обронит. Если хотите, можете немедленно взять его на вооружение. Однако учтите, что автомат очень скорострельный. Патроны расходуются чрезвычайно быстро, и охранники могут уворачиваться, блокировать ваши выстрелы. Сверните в коридор налево от того места, где вошли во двор; подойдите к пруду, сзади и правее увидите в стене нишу почти на уровне земли, в ней найдете аптечку. Возвращайтесь во двор, держитесь левее, пройдите в следующий тоннель (слева), проследуйте по системе тоннелей через несколько комнат, пока не увидите человека, приближающегося к вам с кочергой в руке. Остановитесь, и он тут же отправится по своим делам. Видимо поймет, что от вас угрозы ожидать не следует. В комнате справа, на куче соломы в темном углу найдете еще одну аптечку. Пройдите обратно во двор, держитесь левее, поднимаясь по лестнице. Наверху пригнитесь, пройдите в холл позади лестницы, взгляните направо и увидите охранника. Заранее нужно приготовить оружие, чтобы прикончить его, а затем возвращайтесь обратно к той куче дров, которую вы зажгли раскаленной кочергой. Раскалите кочергу еще раз, как вы делали это в предыдущем случае; бегом

возвращайтесь во двор, зажгите очередную кучу дров справа от колодца, снова раскалите кочергу и быстро бегите вверх по лестнице, затем в холл, где прикончили последнего охранника. Здесь увидите кучу соломы справа от деревянной ограды. Подойдите к ней, нажмите кнопку действия, подожгите солому своей кочергой и увидите видеосцену, в которой ограда загорится от соломы, а Улисс чуть ли ни задохнется от дыма.

— *Human Village (часть 2).*

Примечание. Большая часть охранников здесь будет воскресать после того, как их прикончите, а потому убивать их нужно только в случае крайней необходимости, иначе это бессмысленно.

Развернитесь, спускайтесь по лестнице в пруд с водой, возьмите аптечку, снова развернитесь, проследуйте по дороге, пока не окажетесь во дворе с гигантской печью для обжига глины. Здесь же парочка охранников, но вас интересует лишь тот, кто был справа. Дождитесь, когда он поднимется по ступенькам вдалеке справа; пригнитесь, прыгните с лестницы прямо во двор, держитесь левой стороны, войдите в первый же тоннель слева и проследуйте по нему, пока не увидите небольшой водопад, вытекающий из стены. Подойдите к углу справа, пригнитесь, выгляните, чтобы своевременно заметить патроны. Дождитесь, когда ближайший охранник отойдет достаточно далеко от других, выстрелите, выскочите из-за угла, прибейте его. Если повезет, то остальные ничего и не заметят, ну а в случае неудачи придется прибить всех троих.

Продвигайтесь вперед в комнату с горящим костром, сверните налево, про-



следуйте по тоннелю. Тоннель сворачивает направо и выходит прямо в зеленый дворик, где патрулируют один или два охранника. Когда они окажутся достаточно далеко, выскочите во двор, проследуйте налево, прижимаясь к стенке, и сверните в следующий тоннель налево. Проследуйте до перекрестка, сверните направо, поднимитесь вверх по склону и обнаружите аптечку. Возьмите ее, развернитесь, возвращайтесь обратно, пройдите прямо на перекрестке, подойдите к полянке, на которой стоит коттедж. Войдите в этот домик. Боску, как только вы войдете, поднимет страшный крик, видимо от удивления, но быстро успокоится и попросит отыскать его сына. Поверните направо, на столе возьмите нож и аптечку и возвращайтесь в зеленый дворик. Напротив вас на вершине холма слева от булочника еще одна аптечка. Бегите, возьмите ее, если необходимо, но старайтесь, чтобы вас не засек патруль. Затем возвращайтесь по своему же маршруту к большой печи для обжига. Возможно придется прикончить охранника в комнате с костром, причем каждый раз, когда будете проходить по этой дороге. Мерзавец все время воскресает. Во дворе будьте осторожны, здесь два охранника. Возможно придется прикончить обоих, но если действовать осмысленно, то можно незаметно прокрасться мимо них в комнату налево, где увидите мальчишку по имени Тимон, привязанного к столбу. Подойдите к нему справа, разрежьте веревки своим ножом, Тимон удержит, а вы возвращайтесь по своему же маршруту к коттеджу босса, не забудьте разделаться с "воскресшими" охранниками, и как только вернетесь в коттедж,

увидите еще одну видеосцену, из которой узнаете, что из деревни можно выбраться по мосту, ведущему через каньон. Возвращайтесь обратно во двор с большой печкой для обжига, перейдите на ту сторону, вскарабкайтесь вверх по ступенькам. В счастью, охранников тут не будет. Они перестанут воскресать после того, как вы освободите Тимона. Подойдите к утесу, поднимитесь на платформу справа и прыгайте вверх

— *Human Village (часть 3).*

Проследуйте по тоннелю до перекрестка, сверните направо. Возможно придется сразиться с Гиеной (в комнате, где слава лежит кочерга), но постарайтесь не связываться с ней, если возможно. Однако, на всякий случай держите в руке кочергу и тогда сумеете с ней расправиться без особых проблем.

Проследуйте по тоннелю до полянки. Здесь совсем невредно прикончить гиену. Войдите в дверь напротив, сверните налево и проследуйте по тоннелю в комнату с лестницей. Поднимайтесь по ней к переходу, прикончите здесь охранника. На стене на противоположной стороне перехода увидите какие-то знаки. Запомните, как выглядит синий символ. Сверните направо, пройдите по часовой стрелке и возвращайтесь к лестнице. Когда приблизитесь к ней, не забудьте захватить аптечку, лежащую на земле; спуститесь по лестнице и выйдете из комнаты. Проследуйте по тоннелю, пока не увидите дверь справа, сверните налево и продвигайтесь дальше до перекрестка. На нем снова налево, проследуйте по коридору до бамбуковой клетки, прикончите неподалеку гиену, откройте клетку, повернув колесо справа от две-

ри; войдите в нее, возьмите на земле аптечку, выйдите из клетки, сверните направо, проследуйте по тоннелю, пока не окажетесь в большом дворе. Здесь парочка гиен исполняют роль патрульных, связываться с ними не стоит. Во всяком случае постарайтесь этого не делать, держитесь левее, войдите в комнату, которую уже видели ранее; взгляните направо и обратите внимание на символы на стене. Затем скопируйте красный символ, выйдите из комнаты, держитесь левой стороны и, подойдя к следующей двери слева, взгляните вниз по склону направо и увидите аптечку. Возьмите ее, пройдите через дверь и в конце извилистого коридора увидите комнату с костром. Возьмите аптечку в комнате, затем раскалите кочергу в костре, как это уже делали ранее, возвращайтесь во двор, подойдите к ступенькам на противоположной стороне двора. Наверху увидите кучу труб, подожгите их раскаленной кочергой, снова раскалите кочергу, спустайтесь вниз по коридору, пройдите бамбуковую клетку, сверните за угол, остановитесь, взгляните вниз налево и увидите очередную кучу дров, подожгите их. Кочерга вряд ли успеет остыть.

Продвигайтесь по тоннелю, на перекрестке пройдите прямо и, в конце концов, попадете на полянку. Слева стоит дом. Прикончите парочку гиен, и учтите, они на этот раз значительно сильнее, чем прежде. Возможно придется подлечиться по ходу сражения, так что в случае необходимости войдите в инвентори, выберите аптечку, нажав кнопку действия. Расправившись с этими монстрами, взгляните направо от того места, где вошли на "полянку"; возьмите аптечку на

вершине холма. Возвращайтесь обратно к последнему костру, который сами же и подожгли; раскалите кочергу, возвращайтесь к зданию, войдите в него и на полу справа в центре комнаты увидите кучу дров. Зажгите ее и обнаружите выключатель на стене слева от ворот. Активируйте его, войдите через ворота, сверните налево, осмотрите стену, найдете еще один выключатель неподалеку от ворот. Активируйте и его, подойдите к столу в левой части комнаты от того места, где вошли, и увидите три синих урны. Возьмите центральную урну (на ней нарисован символ), подойдите к карнизу прямо напротив ворот, через которые вошли в эту комнату, и увидите на карнизе две круглых подставки. Установите синюю урну на левую, и она погрузится вниз. Подойдите к другому столу в этой комнате и возьмите красную урну справа. На ней также нарисован символ. Поставьте ее на правую подставку на карнизе, и она также погрузится вниз и встанет на место. Теперь пройдите через открытую дверь, проследуйте по коридору до склепа. Подойдите к могиле, нажмите кнопку действия, чтобы прочесть надпись; сверните налево, взгляните на стену и увидите наверху проход. Подойдите к стене, прыгните, вскарабкайтесь на карниз, пройдите вперед. Камни скатятся вниз, а вы войдите в проход и проследуйте по тоннелю.

### **— The Canyon.**

Примечание. На самом деле, это не совсем самостоятельный уровень. Просто видеосцена, в которой Улисс обсуждает доклад Урсуса с братом Нова. Поскольку ситуация сложная, то Улисс решает побеседовать с профессором Кор-

нелиусом в университете.

— *University (часть 1).*

На этом уровне вы стартуете с полностью восстановившимся здоровьем. Оставшиеся аптечки сохраняются. Первым делом прикончите охранника, пройдите в дверь напротив старта, спуститесь по ступенькам, выйдите в дверь налево и в ванной комнате подойдите к доске объявлений рядом с дверью, через которую вошли. Внимательно осмотрите объявления, запомните номер 163, выйдите из ванной комнаты, покиньте коридор, возвращайтесь в главную комнату, держитесь левой стороны, поднимитесь по ступенькам, затем прикончите охранника, сверните, поднявшись по лестнице налево; затем еще раз налево, подойдите ко второму видеотелефону на стене слева, нажмете кнопку действия, введите код 163, и человекообразная женщина сообщит, что готова встретиться с вами через 5 минут. Сверните от телефона направо, проследуйте по извилистому коридору, не обращая внимания на двери и препятствия; прикончите третьего охранника в этой зоне, и когда окажетесь в тупике, дверь слева откроется, пройдите через нее, просмотрите видеосцену, в которой дружелюбно настроенная обезьяна сообщает код от кладовки **2536**.

Выйдите из комнаты, сверните направо, проследуйте по коридору до лестницы, сверните налево возле нее, войдите в лекционный зал (lecture hall), возьмите студенческие записи на столе справа, выйдите из аудитории, сверните налево, проследуйте по коридору до конца и увидите две двери. Подойдите к контрольной панели слева от левой двери, введите код 2536, войдите в комнату. Слева увидите

аптечку, возьмите ее, повернитесь направо, пройдите в заднюю часть кладовки и на полке увидите желтый шарик серы, на нем написана буква "S". Возьмите его, возвращайтесь в лекционный зал, войдите в дверь слева, поднимитесь на приподнятую платформу и бросьте найденную вами серу в сосуд с кислотой. В видеосцене увидите, как открываете аварийный выход. Выбегайте из лекционного зала, мчитесь вниз по ступенькам, не обращая внимания на охранника, который пытается обстрелять вас из лазерного оружия, держитесь левее и проскочите через аварийный выход (emergency exit).

— *University (часть 2).*

Пройдите вперед под механической рукой, сверните направо, повернитесь к контрольной панели, активируйте ее, нажав кнопку действия, наведите лазер на окошко слева, прицельтесь точно в угол коридора, находящийся достаточно далеко; несколько раз для пробы выстрелите из этого оружия, нажав кнопку действия, пока точно не наведете его на цель и не "ослабите" стекло. Дождитесь, когда охранник подойдет к этому углу и откройте огонь. В конце концов, стекло разлетится, и тогда поразите охранника насмерть. Прыгните через окно в коридор, возьмите оружие, которое обронит охранник; сверните налево, спускайтесь по коридору, выйдите в первую дверь справа, а затем пройдите в первую дверь слева. Пройдите через дверь в заднем левом углу этой комнаты и тут же справа на шкафу увидите аптечку. Возьмите ее, покиньте помещение, развернитесь, взгляните налево от двери, из которой только что вышли, и увидите intercom. Подойдите к нему, нажмите



кнопку действия и после короткой видеосцены покиньте эту комнату, сверните направо, снова войдите в коридор, держитесь правой стороны и увидите ученого. Быстренько прикончите его, иначе он поднимет тревогу; войдите в следующую дверь справа, из которой вышел ученый, и перед собой увидите стеклянную трубу, а слева контрольная панель. Активируйте эту панель и после короткой видеосцены сверните направо, войдите в комнату, просмотрите видеосцену, в которой Улисс встретится с профессором Карнелиусом, а затем выйдите в дверь, которая только что открылась. Сверните направо, затем еще направо, вниз по следующему коридору, остановитесь. Взгляните через окно и в левой стороне холла довольно далеко увидите спящего охранника. Подойдите поближе, затем, пригнувшись, прокрадитесь в эту комнату, подойдите к охраннику сзади, сверните налево за столом, повернитесь к нему лицом, выпрямитесь, возьмите карточку *swipe card*, снова пригнитесь и осторожно выбирайтесь из комнаты. В коридоре сверните налево, подойдите к контрольной панели справа от двери, вставьте в устройство доступа карточку *swipe card* и завершите миссию.

#### **— Meeting Mathias (часть 1).**

Это также не уровень, а просто видеосцена, в которой Улисс узнает, что лидер повстанцев Иона был захвачен, и спасти его нужно любой ценой.

#### **— Entering The Prison.**

Это также видеосцена, в которой вы увидите, как Улисс проникает в тюрьму.

#### **— The Prison.**

На старте этой миссии здоровье в личном состоянии, аптечки сохранились.

Пройдите через дверь, сверните налево в коридор, выйдите в следующую дверь, в комнате сверните направо, а затем выйдите через дверь, находящуюся слева, и в видеосцене увидите охранника, сидящего в какой-то стеклянной кабине. Пройдите в дверь справа, подойдите к контрольной панели (справа), где увидите красную кнопку и длинный индикатор. Нажмите и удерживайте кнопку действия, стоя перед красной кнопкой, и индикатор начнет заряжаться, а когда достигнет красной отметки, шлем электрического стула в соседней комнате разлетится в клочья. Просмотрите видеосцену, в которой охранник придет выяснить в чем дело, и когда он поднимет сломанный шлем, нажмите и удерживайте кнопку действия до тех пор, пока она не достигнет красной отметки. Затем отпустите кнопку, войдите в комнату, пройдите через дверь в задней части ее и по ступенькам доберетесь до контрольной комнаты. На консоли справа обнаружите магнитную карточку. Возьмите ее, возвращайтесь обратно в комнату, где начиналась эта миссия, и в противоположном конце ее обнаружите клавиатуру, а рядом слот, в который и следует вставить найденную карточку. Во время очередной видеосцены узнаете, что Иона помещен в камеру номер 1 (Cell 01). Снова достаньте карточку, ею можно пользоваться несколько раз. Выйдите из комнаты, сверните направо, пройдите до конца коридора, затем налево спуститесь по лестнице, пройдите к третьей камере слева, войдите в нее. На постели справа обнаружите аптечку, возьмите ее, выйдите из камеры, сверните налево, подойдите к первой камере (последняя дверь справа), вставьте кар-

точку справа от двери и, когда дверь откроется, подойдите к Ионе. После короткой видеосцены хватайте Иона, поднимайтесь с ним вверх по лестнице, сверните направо, выйдите в следующую дверь справа и в видеосцене увидите, как Улисс прощается со спасенным Иона. После взрыва войдите в комнату, пройдите через отверстие в дальнем левом углу, для чего придется скорчиться, и на этом уровень завершится.

— *Military Base.*

Спрыгните в отверстие влево, развернитесь, возьмите отвертку (screwdriver), спускайтесь по тоннелю налево, а в конце его повернитесь налево к карнизу, подпрыгните, вскарабкайтесь на карниз, подойдите к решетке на этом карнизе, дважды нажмите кнопку действия, чтобы выбить ее; пригнитесь, проберитесь через отверстие в коридор, сверните направо и в конце коридора поднимитесь по ступенькам слева и наверху подойдите к ящику с предохранителями. Откройте его отверткой, а затем используйте отвертку, чтобы исправить поломку. Красная дверь справа откроется, пройдите в нее, проследуйте по коридору, просмотрите видеосцену, из которой узнаете, что охранники преследуют вас. Пройдите в дверь в конце холла, подойдите к столу справа, откройте правый ящик, возьмите красный пропуск, встаньте слева от двери, через которую вошли; пригнитесь, загляните в холл, проследите за охранником. Когда они отойдут достаточно далеко и повернутся к вам спиной, осторожно выбирайтесь из комнаты, тут же сверните налево и, когда спуститесь вниз по коридору, выпрямитесь и бегите со всей мочи до конца.

Проследуйте по коридору, пройдите во вторую дверь справа, далее через отверстие в стене справа, поднимитесь на кучу обломков, повернитесь к стене напротив отверстия, прыгните, карабкайтесь наверх, сверните направо, пригнитесь, перебегите в следующую комнату, спрыгните в отверстие, подойдите к левой стороне к шкафу, нажмите и удерживайте кнопку действия, пятась назад, чтобы оттащить его в сторону. Обнаружьте отверстие. Пригнитесь, проберитесь через него в коридор, сверните направо, подойдите к устройству доступа справа от двери, вставьте в него найденный пропуск, пройдите в комнату, когда дверь откроется. Справа на стене выключатель, а слева от выключателя два кабеля. Подойдите к ним, соедините кабели, активируйте выключатель, просмотрите видеосцену, увидите, как открывается отверстие в полу, спрыгните через него на ящики в нижней комнате. Здесь найдете еще один выключатель рядом с панелью с двумя желтыми стрелочками. Используйте выключатель, просмотрите видеосцену, поднимайтесь по ящикам слева, повернитесь к ближайшей стене, подпрыгните, заберитесь на следующий этаж, а дальше по лестнице прямо перед собой. Сойдите с лестницы на карниз налево, проследуйте по дорожке, пока не увидите на серой панели красную кнопку. Нажмите ее, чтобы включить вентилятор; пройдите дальше по карнизу, спрыгните с выступа прямо в воздушный поток, созданный вентилятором. В результате пролетите некоторое расстояние, что сможете наблюдать в следующей видеосцене. Нажмите кнопку **UP**, чтобы перебраться через решетку, и ког-

да окажетесь над землей, приземлитесь, нажав кнопку действия. Поверните направо, пройдите по часовой стрелке вокруг холма, выйдите через первую же дверь и в этом холле сверните направо, возьмите аптечку, лежащую на каких-то обломках; развернитесь и выйдите через дверь налево. Конец миссии.

— *Meeting Mathias (часть 2).*

Это очередная видеосцена, из которой вы узнаете, что Иона все-таки погиб. Новость буквально потрясла его друзей и сторонников повстанцев. Они в трауре, у них опускаются руки, но Улисс решает не прекращать борьбы.

— *Underground Factory.*

Эту миссию вы начинаете в отличном здоровье, сохранив свои аптечки. Прикончите охранника в холле, возьмите его дубинку, а в конце коридора пройдите в дверь, а затем через дверь в следующую комнату. Далее в коридоре сверните в первый поворот направо, просмотрите видеосцену, в которой увидите совершенно бессмысленное разрушающее устройство. К сожалению, на современных заводах это совершенно необходимо. Встаньте на плиту перед этим устройством и, когда эта машина поднимется вверх, перебегите к лестнице в дальнем левом углу, поднимитесь по ней, выйдите на платформу налево, спрячьтесь за вагонеткой справа, внимательно следите за охранниками в этой зоне. Необходимо убить обоих. Выждите, когда они окажутся на приличном расстоянии друг от друга, и полный вперед. Затем подбегите к металлической структуре в этой комнате, обойдите вокруг нее, возьмите аптечку на полу, развернитесь, бегите вперед, прыгните в отверстие. Справа сразу же

обнаружите аптечку, подбегите к стене, подпрыгните, заберитесь на серый карниз, проследуйте вдоль стены направо, пока не обнаружите отверстие. Проползите через него в коридор, держитесь правее, на перекрестке перебейте нескольких крыс, но в принципе можете увернуться от них, если будете держаться поближе к краю коридора, а когда войдете в комнату, сразу же возьмите ломик (crowbar), развернитесь, возвращайтесь обратно через коридор, затем в кладовку, где увидите охранника, сидящего на ящике. Осторожно прокрадитесь в дальний правый угол комнаты, повернитесь лицом к охраннику, выстрелите в него из лазерного пистолета. Правее того места, куда он рухнет, найдете аптечку; подойдите к коробке, стоящей перед ящиком, на котором он сидел (она темно-серого цвета), откройте ее с помощью найденного лома, возьмите взрывчатку из нее, возвращайтесь обратно к платформе над этим разрушающим бессмысленным устройством и вместо того, чтобы спуститься по лестнице, пройдите на правую сторону платформы. Дождитесь, когда ударный механизм поднимется вверх, прыгните вниз, удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы попасть на переход перед этой машиной; выбегите из комнаты, сверните налево, дальше через пару дверей, снова сверните налево, вскарабкайтесь по лестнице возле стены (слева), наверху сверните направо, прыгните на другую сторону платформы, где обнаружите еще одну лестницу. Пройдите в комнату слева, поднимитесь по лестнице возле стены справа, сверните влево, когда поднимитесь на платформу; пройдите за угол по часовой стрелке к первой трубе, повернитесь к



ней лицом, нажмите кнопку действия, чтобы заложить в нее взрывчатку, и в следующей видеосцене увидите, как машина взорвется. Теперь возвращайтесь к краю платформы рядом с лестницей, пригнитесь, осмотритесь и увидите пару охранников, которые появятся здесь, чтобы осмотреть территорию. Дождитесь, когда они выйдут через ту дверь, в которую вошли, а затем спускайтесь по лестнице вниз в комнату с разрушительной машиной. Она, естественно, не работает. Пройдите к решетке в правой части комнаты, дважды нажмите кнопку действия, чтобы выбить ее. Пригнитесь, проберитесь через образовавшееся отверстие и просмотрите видеосцену.

**— Archives (часть 1).**

На самом деле это продолжение миссии в подземной фабрике. На старте у вас сохраняются аптечки и оружие, которое у вас было в последней миссии, но уровень здоровья не восстанавливается. Не обращайте внимание на дверь вверх слева, вместо этого продвигайтесь вниз по коридору, затем сверните направо, поднимитесь по лестнице в кладовку, где увидите зеркало и раковину справа, а также банку с ядом на полке прямо перед собой. Возьмите яд, затем развернитесь в противоположную сторону и возвращайтесь к комнате, мимо которой прошли. Пригнитесь, выгляните из-за двери так, чтобы своевременно засечь патрульного. Дождитесь, когда он отправится налево; войдите в комнату, выстрелите ему в спину и обязательно возьмите плазменную винтовку *plasma rifle*, которую он обронит. В дальнем левом углу комнаты прямо перед вами находится камера наблюдения, но чтобы

увидеть, где она находится, пройдите по направлению к центру помещения, пригнитесь, взгляните на потолок, дождитесь, когда камера развернется в противоположную сторону; пробегите под ней, подбегите как можно быстрее к большому шкафу справа от двери напротив камеры, повернитесь к нему, запрыгните на этот шкаф, затем повернитесь к стене слева, прыгните и взбирайтесь на перила прямо над вами. Спрыгните с перил на верхний переход, повернитесь вправо, пройдите в дверь слева в конце коридора и увидите робота, который исполняет функции уборщицы. Дождитесь, когда он войдет в комнату напротив, проследуйте за ним, приблизьтесь к роботам, отравите его найденным ядом, войдите в дверь справа от контрольной панели и слева, практически перед собой, увидите лестницу. Левее нее решетка. Подойдите к решетке, нажмите дважды кнопку действия, чтобы выбить ее. Пригнитесь, проберитесь через отверстие и вылезайте с другой стороны. Затем, пригнувшись, подойдите к двери слева, не вставайте в полный рост, выйдите из комнаты и прежде, чем войти в коридор, пригнувшись, остановитесь в дверном проеме. Взгляните наверх, чуть левее на потолок и увидите камеру наблюдения. Дождитесь, когда она развернется в другую сторону, и осторожно прокрадитесь в коридор из дверного проема, перебегите в заднюю часть помещения в ту комнату, где видели контрольную панель. Используйте эту панель, чтобы управлять роботом; направьте его через коридор в комнату безопасности (*security room*), где засели три охранника. Как только робот прибли-

зится к обезьянам, удерживайте кнопку действия, и он обрызгает их ядом. На самом деле вы не отравили его банкой с ядом, а просто как бы отдали ему для дальнейшего использования, и поэтому, когда все трое охранников рухнут на землю, отпустите кнопку действия, "выйдите" из контрольной панели, пройдите к тому месту, где валяются уничтоженные охранники; сверните налево, спускайтесь по коридору, просмотрите видеосцену и увидите, как охранник проходит через холл и вводит световой код: светло-синий, оранжевый, красный, темно-синий, светло-синий. Подойдите к контрольной панели, введите этот код, войдите в комнату, прикончите охранника, продвигайтесь вперед, сверните направо возле компьютера, проследуйте по дорожке к доске объявлений, прочтите, что на ней написано. Если память плохая, запишите пароль **25789**. Возвращайтесь обратно, увидите какой-то химический контейнер, стоящий возле компьютера. Нажмите кнопку действия, возьмите магнитный пропуск (magnetic pass), вставьте его в слот слева от компьютера, затем используйте клавиатуру, введите код **25789**, заберите обратно магнитную карту и возвращайтесь к лестнице возле выбитой вами ранее решетки. Поднимитесь по лестнице, спрыгните с нее налево, на этом карнизе обнаружите еще одну решетку, нажмите дважды кнопку, чтобы выбить ее; пригнитесь, пробирайтесь в холл, войдите в дверь налево, взгляните на пол, справа от того места, где появились; хватайте аптечку, покиньте этот коридор, продвигайтесь налево, подойдите к контрольной панели справа от двери, вставьте в нее магнит-

ную карту и завершите миссию.

— *Archives (часть 2).*

Дождитесь, когда камера, которую видели в очередной видеосцене, развернется в другую сторону, пробегите прямо под ней и, когда камера повернется вправо, сбегите вниз по ступенькам, сверните направо, прикончите ученого в комнате, пройдите через дверь рядом со столом, держитесь с левой стороны. В следующей комнате обнаружите большой стол. На нем библиотечная карточка (library card), возьмите ее, выйдите в дверь напротив стола, пригнитесь, осмотритесь и увидите камеру наблюдения на противоположной стороне комнаты. Когда она повернется налево, забегите в комнату, держитесь с правой стороны этого помещения и выскочите в дверь прямо перед собой. Подбегите к мужчине во дворе, просмотрите видеосцену, затем выйдите через синюю дверь слева, в коридоре сверните направо, проследуйте по дорожке налево и увидите окно над головой, а за ним какая-то обезьяна избивает человека. Избежите вверх по ступенькам слева от окна, прикончите обезьяну в этой комнате, просмотрите видеосцену, в которой женщина предложит вам свою помощь; развернитесь, взгляните направо и увидите стол, на нем аптечку. Хватайте ее, выскочите в дверь напротив стола, сверните налево, войдите в библиотеку. Сверху свалится комок из бумаги, возьмите его, нажмите кнопку action, чтобы прочесть написанное на этой бумажке; перейдите в дальний левый угол комнаты, нажмите красную кнопку на компьютерном терминале, развернитесь и впереди справа увидите multimedia dispenser и картридж, вставленный в него. Подойди-

те, заберите картридж, сверните налево, спуститесь по ступенькам направо, подойдите к панели доступа на двери в дальнем левом углу комнаты, над ней горит зеленая лампочка. Используйте библиотечную карточку (library card), чтобы открыть ее; войдите в комнату, подойдите к проектору слева, вставьте в него картридж Professor Skouk и просмотрите слайды. Выйдите из этой комнаты, поднимитесь по ступенькам, сверните направо, покиньте библиотеку, выйдя через дверь слева. В следующей комнате держитесь левее, пройдите мимо стола, выйдите через дверь справа, поверните направо, сверните на угол возле лестницы, пригнитесь. Наверху над лестницей камера наблюдения. Когда она развернется в противоположную сторону, подбегите к двери напротив, забегите в комнату, в противоположном конце увидите растение. Подбегите к нему, нажмите кнопку action, чтобы получить пропуск в лифт (elevator pass), сверните налево, вставьте пропуск в слот справа от лифта, и уровень завершен.

### **— Archives (часть 3).**

Пожалуй, теперь вам предстоит одна из самых сложных миссий в игре. Подойдите к двери справа, пригнитесь, пройдите в следующую комнату, затем поднимитесь по лестнице на первую лестничную площадку, подойдите к левому углу, пригнитесь, взгляните наверх и увидите камеру наблюдения. Постарайтесь не попасть в поле ее обзора, быстренько поднимайтесь по лестнице, заскочите в дверь позади камеры, возьмите с полки справа три гранаты, а затем аптечку на полу слева от полки. Покиньте комнату тем же путем, что и пришли; спускайтесь обратно вниз по лес-

тнице, постарайтесь, чтобы камеры вас не заметили, а как только спуститесь, пройдите к двери в противоположном конце комнаты, выскочите из помещения, повернитесь налево и увидите две двери. Пригнувшись, подойдите к двери справа, загляните внутрь и увидите там охранников. Когда они выйдут в дверь, пригнитесь, пройдите через дверь в противоположной стороне коридора. Теперь ваша задача: бросить точно три гранаты в комнату, где собрались охранники, причем постараться убить всех черверых. Для этого необходимо, пригнувшись, выйти из комнаты, в которой вы прячетесь, в коридор напротив; встать, метнуть гранату, затем снова пригнуться, задом отбежать в комнату, в которой прятались, и дожидаться взрыва. Не пытайтесь метнуть гранату, даже если какой-нибудь из охранников смотрит в вашем направлении. Дождитесь момента, когда охранники соберутся в левой стороне комнаты, и никто из них не будет стоять возле двери. После каждого взрыва гранаты прислушивайтесь к глухим ударам, тогда сможете сочитать, сколько обезьян было уничтожено. Когда в первый раз бросите гранату, сработает сигнальная сирена, и охранники попытаются отыскать вас, так что спрячьтесь в комнате напротив контрольного помещения, дождитесь, когда они вернутся на свои места, а затем выполните следующий бросок.

Если кончатся гранаты, то тогда ничего не остается, как ворваться в комнату и перебить уцелевших охранников прежде, чем они подадут сигнал тревоги.

Вот основные правила, хотя, конечно, возможны различные ситуации. Иногда придется, возможно, подстрелить уцелевших охранников, заняв выгодную по-



зицию. В общем, желаем вам удачи. Когда комната будет очищена от этих мерзких приматов, пройдите к контрольной станции (возле двери на нижнем этаже). Меняя угол показа камеры, обнаружите серетный камень, продолжайте менять угол показа камеры, пока Улисс не скажет "O'key". Выйдите на следующий экран, подойдите к главному компьютеру на приподнятой платформе, активируйте его, нажав кнопку atction, и теперь вы управляете мощным пулеметом. Прицельтесь в панели с отпечатками рук на двух дверях в комнате с пулеметом, нажмите кнопку action, расстреляйте эти панели, двери откроются, покиньте этот экран, пройдите и активируйте справа красный выключатель на консоли, чтобы отключить систему безопасности; поднимитесь вверх по лестнице.

Поднимитесь вверх по лестнице, сверните налево возле камеры наблюдения, проследуйте по коридору, войдите в комнату с пулеметом, выйдите в дверь налево, повернитесь налево и увидите проволоку. Если тронете ее, сразу зазвучит тревога. Когда приблизитесь к ней, на экране появится карта в верхнем правом углу экрана, на которой обозначен безопасный маршрут. Проследуйте по дорожке из квадратов на полу, наступая только на те квадраты, которые ярко обозначены на карте. Будьте осторожны, ни в коем случае нельзя сдвинуться ни на один квадрат в сторону, иначе зазвучит тревога. Как только переберетесь на противоположную сторону, спуститесь по лестнице справа. В нижней комнате развернитесь, пройдите вперед, остановитесь посреди комнаты, взгляните направо, используйте термостат, установи-

те его на ноль (0) градусов по Цельсию, нажмите кнопку action, и в следующей видеосцене получите подтверждение, что система обороны отключена. Развернитесь, войдите в стеклянную будку впереди чуть правее, подойдите к монитору Reboot monitor, возьмите перед ним сканер, покиньте будку, затем выйдите из комнаты с термостатом через дверь слева от него (используйте красный выключатель справа от двери, чтобы открыть ее). Поднимитесь по лестнице, сверните направо, когда войдете в комнату с пулеметом, проследуйте по коридору к двум дверям безопасности (security doors). Подойдите к контрольной панели двери справа, используйте сканер, чтобы открыть дверь; затем возвращайтесь в комнату с термостатом, установите термостат на ноль (0) градусов по Цельсию и со всей мочи бегите обратно в комнату, где вы открыли дверь с помощью сканера. Пройдите через эту дверь, слева увидите пьедестал, а на нем какая-то серебряная деталь. Хватайте ее, переключитесь на любимое оружие, развернитесь, пройдите в комнату, подойдите к двери с противоположной стороны, и тут в помещение ворвется элитный охранник. Прикончите его, активируйте красный выключатель справа от двери, чтобы открыть ее; войдите в следующую комнату, напротив стены слева увидите поручни и лестницу. Спуститесь по лестнице, затем по следующей и окажетесь на нижнем этаже. Подойдите к красному выключателю возле главной двери на нижнем этаже, активируйте его, выйдите в дверь, миссия завершена.

— *Meeting Mathias (часть 3).*

Очередная видеосцена, а вовсе не

миссия. Три таинственных детали "объединяются" и оказывается, что вам как раз самое время отправиться в запретное место (forbidden place).

— *The Statue of Liberty.*

В этой миссии в инвентори у вас пусто, но здоровье в полном порядке. Отправляйтесь вперед, прыгните в отверстие прямо перед собой, спускайтесь по дорожке направо, затем поверните направо, пройдите в дверь, сверните налево, прыгните с карниза, войдите в воду, нырните и погружайтесь на дно. Вам необходимо проплыть по второй дорожке справа от того места, где вошли в воду. Проследуйте по тоннелю и окажетесь возле двери слева. Пройдите в эту дверь и в следующей комнате отправляйтесь в помещение, напоминающее вестибюль слева. Осмотритесь и увидите четыре консоли, управляющие насосом. Они стоят в ряд. Подойдите к каждой из них, нажмите кнопку action, раздастся взрыв, последствия которого увидите в видеосцене. Возвращайтесь к платформе, туда, где вошли в воду. Напротив увидите лестницу, поднимитесь по ней, сверните влево и увидите робота, который запускает светящиеся орбы. Они могут нанести кое-какие повреждения, но от них в принципе не сложно увернуться. Эти орбы, как бумеранг, возвращаются к пускающему их роботу, как только потеряют вас из вида.

Пройдите в противоположную часть комнаты напротив того места, где вошли; выйдите через красную дверь, продвигайтесь до конца тоннеля, сверните налево, пройдите через security, прыгните и отыщите контрольный центр (Control Center). Когда орб "уплывет" в сторону, бегите по часовой стрелке верх

по склону (слева от входа в комнату), ваша задача добраться до высокой платформы в противоположном конце помещения, там три консоли. Подойдите к самой большой из консолей, нажмите кнопку action, стоя перед контрольной панелью. Слева откроется красная дверь, и через нее "вплывет" очередной орб. Прыгните, выждите некоторое время около двери, и когда орб "выплывет" из помещения, внимательно присмотритесь, чтобы понять, где находятся оба орба. При необходимости используйте аудиометр, пробежите через дверь, через которую вели наблюдение, и в конце холла сверните направо, забежите за стойку, выскочите через дверь слева и в следующей комнате с правой стороны от стола обнаружите чемоданчик. Откройте его, возьмите из него карточку security card, пройдите через дверь позади стола, посмотрите направо и обнаружите в ящике специальную спайперскую винтовку. Развернитесь, взгляните в дальний правый угол комнаты, там найдете аптечку. Вернитесь в комнату со стойкой, встаньте за ней, глядя прямо в дверь, и когда всплывет в помещение орб, прицельтесь в него из снайперской винтовки и расстреляйте. Выйдите из контрольного центра, продвигайтесь по часовой стрелке до следующей комнаты, увернитесь или расстреляйте орб, выйдите через дверь как раз напротив двери, ведущей в комнату со стойкой. Продвигайтесь вперед, прыгните в коридор, перед собой увидите склон. Вам предстоит взбежать по этому склону и прыгнуть в дальний конец комнаты к красной двери. Постарайтесь выполнить этот прыжок, а затем пройдите в

дверь, держитесь правее, перескочите через расселину, увернитесь или расстреляйте орб, войдите в дверь справа, пройдите до конца коридора, сверните направо, найдите контрольную панель справа от двери, используйте карточку security card, чтобы завершить миссию.

**— Pentagon (часть 1).**

В начале этой миссии проследуйте по коридору направо, не обращайтесь внимания на дверь и лестницу, пока не увидите слева в тупике два компьютерных экрана. Пройдите в ближайшую дверь, спуститесь по лестнице, держитесь поближе к правой стене; поскольку слева нет перил, нужно быть осторожным. Войдите в первую же дверь. Повернитесь налево, пройдите в комнату, где находится еще одна панель (audio control panel), слева от нее карточка аккредитации. Возьмите ее, достаньте снайперскую винтовку, войдите в дверь слева от этой панели, далее через пару раздвижных дверей, расстреляйте еще один орб, сверните налево, пройдите до конца коридора, поверните направо, войдите в первую дверь слева, затем подойдите к середине левой стены, на полу найдете аптечку. Если хотите, можете подняться по ступенькам в этой комнате и найдете там винтовку, хотя это совсем не обязательно, но из снайперской винтовки расстреливать орбы значительно легче. Выйдите из помещения, сверните налево, проследуйте по коридору до второй двери слева, войдите в комнату, поднимитесь по лестнице, подойдите к столу наверху, откройте правую полку, возьмите там магнитофон Micro recorder и возвращайтесь к панели audio control. Держа магнитофон в руке, повернитесь к

панели, нажмите кнопку action, чтобы прослушать запись; затем нажмите кнопку повторно, чтобы начать запись. Через некоторое время отключите магнитофон, нажав кнопку action. Возвращайтесь на верхний этаж, старайтесь всю дорогу держаться левой стороны, не обращайтесь внимания на двери и препятствия. Внимательно следите, если появится орб, расстреляйте его и, в конце концов, увидите в тупике лестницу. Поднимитесь по ступенькам, войдите в комнату, подойдите к клавиатуре напротив, чуть левее, нажмите кнопку action, затем подойдите к микрофону справа и используйте магнитофон Micro recorder. Просмотрев последующую видеосцену, узнаете довольно много интересного о судьбе человечества. Возвращайтесь к длинной лестнице возле двух компьютерных экранов и спускайтесь на нижний этаж. Слева возле двери контрольная панель. Используйте аккредитационную карту, чтобы завершить миссию.

**— Pentagon (часть 3).**

Проследуйте по длинному коридору в открытую комнату, пройдите в дверь справа, спуститесь по лестнице, затем по следующему лестничному пролету справа, выйдете в дверь и окажетесь в круглой комнате. Держитесь левой стороны, пройдите в дверь слева и в конце коридора зайдете в дверь справа, возьмите записку, прочтите ее, запомните дату рождения (Data of Birth), выйдете в дверь напротив стола, перейдите в противоположный конец комнаты, откройте холодильник, нажав красную кнопку слева от двери; возьмите шприц, заложите его в инвентори, запомните год рождения **2278**, сверните налево, загляните в



медицинский "ящик", возьмите аптечку, вернитесь в круглую комнату, подойдите к DNA сканнеру, используйте (use) шприц, просмотрите видеосцену, затем подойдите к факелу позади вас справа, возьмите его, нажав кнопку action. Секретная панель откроется, введите код **2278**, и ядовитый газ рассеется. Подойдите к президентскому столу, возьмите картридж hologram cartridge, просмотрите видеосцену, войдите в только что открывшуюся дверь в стене. Держитесь чуть левее, поднимитесь по склону; как только войдете в эту комнату, сверните направо у компьютера, перейдите в застекленную комнату, просмотрите видеосцену, затем обратите внимание на красную кнопку, подойдите к ней, нажмите, увидите еще одну видеосцену и узнаете, что запущен механизм самоуничтожения. Продвигайтесь по левой стороне, воспользуйтесь лифтом, пройдите в дверь, поднимитесь по ступенькам, а затем по следующей лестнице слева выйдете в дверь наверху. Бегите прямо через открытую дверь, прыгните с карниза и когда увидите на полу орб. Подойдите к нему, нажмите кнопку action, и в вашем распоряжении будет magnetic connector. Подойдите к сверкающим пурпурным воротам в этой комнате, используйте найденный connector, пройдите через дверь, дальше через мост к массивной двери, загляните в инвентори, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы заглянуть во "вторичный" инвентори (secondary inventory), выберите опцию cube, нажмите кнопку action, и этот cube окажется у вас в руке. Подойдите к черному квадрату на стене, нажмите кнопку action, чтобы вставить cube в этот квад-

рат. Просмотрите длинную и интересную видеосцену.

— *The Encounter.*

Улисс под землей встретит многочисленных людей, от которых и узнает как так случилось, что приматы захватили над ними власть.

— *Black to the Monastery.*

Это не миссия, а видеосцена, в которой Улисс узнает, что Нову захватили враги, заодно знакомится с грустной историей президента и решает расправиться раз и навсегда с мерзопакостным генералом Урсусом.

— *Entering the Ape Palace.*

Пройдите за стол прямо перед вами, возьмите лазерную снайперскую винтовку. Это самое лучшее оружие в игре, и использовать его нужно очень разумно. В отличие от обычной снайперской винтовки, перекрестие прицела начинает светиться, наводите его на цель, не забудьте захватить аптечку, развернитесь, поднимитесь по лестнице слева, затем пройдите в дверь в левой стене, пригнитесь, проскользните мимо охранника вверх по лестнице, сверните направо, подойдите к двери с зарешеченной пушкой, откройте ее, используя контрольную панель справа; прикончите в садовом дворике пару приматов. У одного из них лазерная винтовка. Теперь дверь в зарешеченном окошке открыта, пройдите через нее далее в первую дверь справа через небольшую комнату, когда окажетесь в кухне на приподнятой платформе слева. Обнаружьте аптечку (под стойкой справа, когда подниметесь на платформу), а заодно и нож на стойке за горшками. Возьмите и то и другое, возвращайтесь в сад, пройдите к самому высокому

дереву в центре сада, возле него обнаружите аптечку, а затем перейдите к дальней стене сада к трем флагам. Оттуда сверните направо и увидите рукоятку на полу. Хватайте ее, быстренько развернитесь, сверните влево, проследуйте вдоль стены, пока не увидите лианы. Пробирайтесь через них, обнаружите секретный проход, просмотрите видеосцену, запомните происходящее, подбегите к воротам по секретному проходу, вставьте рукоятку в панель справа, пройдите через ворота, откройте дверь позади них, активировав панель слева; пригнитесь, загляните в холл. Слева увидите дверь security door, а справа парочку охранников, которых ранее видели в видеосцене. Войдите в холл, прикончите обоих этих мерзавцев, один из которых обронит карту доступа (access card), хватайте ее. Если промедлите, то охранники успеют пройти в дверь правее той, из которой вы вышли. Преследуйте их по коридору, обязательно прикончите. Учтите, что к ним может присоединиться еще один, так называемый, ученый. Разделайтесь с ним без сожаления и после того, как с врагами будет покончено, используйте карту доступа, чтобы открыть дверь security door. Войдите в холл Grand Hall через большую дверь, напротив двери security door, сверните

направо, перебегите в дверь, слева и дальше в длинный коридор. Прикончите здесь ученого и охранника, подбегите ко второй двери справа, войдите в библиотеку, подойдите к полке. Слева от центра увидите красную книгу, она чуть выступает. Нажмите кнопку action, стоя перед этой книгой, полка сдвинется, и сможете попасть в секретную комнату. Возьмите красный "сканирующий" ключ на полке перед собой, повернитесь направо, возьмите на полу аптечку, вернитесь в комнату security room, подойдите к первой консоли слева, используйте "сканирующий" ключ, просмотрите видеосцену и узнаете, что лазеры отключены. Бегите обратно к длинному коридору мимо библиотеки, дальше в изгибающийся коридор, войдите в комнату с высоким деревом, справа на лестнице увидите охранника. Убить его довольно сложно, тем не менее, сделать этой совершенно необходимо, не жалейте боеприпасов. Дело движется к концу, а ликвидировать его необходимо любой ценой. Спуститесь по лестнице к массивной двери, используйте контрольную панель справа от нее и войдете в комнату, где заседает совет Council Chamber. На этом игра, собственно, и заканчивается. Вы одержали победу! Человечество спасено!

# SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO



PlayStation



## SPEC OPS AIRBORNE COMMANDO



### \* Предметы / Оружие.

— **Компьютер Laptop.** Используется, когда нужно просмотреть карту текущей стадии, заодно вспомнить цели и получить другую полезную информацию.

— **Binoculars (Бинокль).** Позволяет внимательно осмотреть ближайшую территорию значительно эффективнее, чем обычный осмотр с использование кнопки ■.

— **Medkit (Аптечка).** Восстанавливает

один сектор на индикаторе здоровья.

— **Pistol (Пистолет).** Основное оружие. В магазине 8 патронов.

— **Automatic Rifle (Автоматическая винтовка).** Оружие среднего радиуса действия, 30 патронов в магазине.

— **Sniper Rifle (Снайперская винтовка).** Дальнобойное оружие, 10 патронов в магазине. Достаточно нажать атакующую кнопку (кнопку ✕) и сможете увидеть цель через прицел, а затем нажмите ее второй раз, чтобы сделать выстрел. Это оружие способно уничтожить

### \* Управление.

Кнопка ■ — осмотреться.

Кнопка ● — прыжок.

Кнопка ▲ — открыть двери, поднять бочки.

Кнопка ✕ — Атака.

Бег — удерживайте кнопку L1.

Ползание — удерживайте кнопку L2.

R1 — навести оружие на ближайшую цель (это не всегда может оказаться враг).

R2 — Просмотр имеющегося оружия.

Кнопка Select — вход в инвентори.

Кнопка Start — пауза в игре.



противника, пробив стену или какое-нибудь другое препятствие. Так что совсем не вредно попытаться подстрелить врага, даже в том случае, если считаете это дело безнадежным, и частенько приятно удивитесь, когда перекрестие прицела станет красного цвета, а это значит, что врагу конец.

— **Rocket Launcher (Ракетомет).** Дальнобойное мощное оружие. В магазине четыре гранаты. Используйте кнопку **✖**, чтобы как следует прицелиться и разглядеть цель, а затем, нажав повторно, пошлите во врага ракету. С помощью этого оружия можно буквально одним точным выстрелом уничтожить танк, хотя это не основное, поскольку в игре всего два танка, причем один из них не движется.

— **Knife (нож).** Оружие ближнего боя. Им можно нанести значительно более серьезные повреждения, чем голыми руками. С помощью ножа можно выкопать мины, когда продвигаетесь ползком по минному полю и не хотите, чтобы они взорвались прямо у вас под носом. Кроме того, ножом можно отключать ловушки tripwires. Что также важно, они очень опасны.

— **Grenades (гранаты).** Удерживайте кнопку **✖**, чтобы прицелиться, а затем отпустите кнопку, в результате выдернете чеку, а когда снова нажмете атаковую кнопку, то метнете гранату во врага.

— **Detpacks (Взрыв-пакет).** Взрывается со страшной силой, куда мощнее обычной гранаты, так что нужно соблюдать осторожность и заранее отбежать на приличное расстояние, иначе пострадаете. Кстати, таймер можно установить на 5, 10 или 20 секунд в зависимости от

обстоятельств.

**\* Враги / Опасности.**

**— Охранники.**

Главные соперники нашего героя. Неплохо вооружены, и не колеблясь используют свое оружие, как только увидят вас. Кроме того, поднимут крик, если услышат, как вы проходите где-нибудь поблизости, но пока не разглядят, атаковать не будут. Чаще всего сможете ликвидировать охранников, осторожно подкравшись к ним сзади и проведя смертельную атаку. Однако, если хотите, можете неожиданно выскочить перед ними и мгновенно атаковать и уничтожить прежде, чем они сообразят в чем дело.

**— Танки.**

Мощные бронемшины, которые в игре появляются лишь дважды. Первый раз на третьей стадии, а затем и на четвертой. Обычные пули не могут пробить броню танка, но одного выстрела из ракетомета будет более, чем достаточно. Кстати, на экране радара танки обозначены розовым пятнышком.

**— Бочки.**

Если на бочках увидите красные полосы, значит их можно взорвать, а другие бочки совсем не опасны. В принципе, не стоит слишком приближаться к взрывающимся бочкам, поскольку враг может даже случайно попасть в них, произойдет взрыв, и вы безусловно погибнете.

**— Мины.**

Убивают на месте, если наступите на них. При этом вам никогда не удастся обнаружить самостоятельно одиночные мины. Как правило, враг закладывает сразу несколько штук. Практически, увидеть их нельзя, а потому опасные участки преодолевайте ползком. Используйте

нож, чтобы втыкать его в землю буквально через каждые несколько сантиметров и, когда обнаружите мину, то выкопайте ее и останетесь живым.

— **Ловушки (Tripwires).**

Способны убить мгновенно, если заденете за них. К счастью, есть несколько способов пробраться мимо этих ловушек и уцелеть. В принципе, можно просто обойти вокруг проволоки, если своевременно увидите ее и достаточно пространства, чтобы обойти ловушку. Можно, кстати, выполнить прыжок с разбега и перескочить через ловушку, но это, естественно, опаснее. И наконец, вы можете подползти к ней, держа в руке нож; затем выкопать ямки в обоих концах этой "растяжки" и обнаружите, где находится взрывчатка. Как только выкопаете взрывчатку, тут же активируется таймер, и вам нужно будет успеть повторить пароль, появившийся на экране монитора, чтобы предотвратить взрыв. В принципе, разряжать растяжки — процедура очень длительная, куда проще и эффективнее использовать два первых приема.

— **Утес (Cliffs).**

Если не проявлять осторожность и бегать сломя голову, то запросто можно свалиться вниз с утеса. Если высота не очень большая, то насмерть не разобьетесь, хотя возможно кое-какие повреждения получите. А вот если утес высокий, то наверняка потеряете, по крайней мере, один сегмент индикатора здоровья. Иногда, правда, во время длительного падения можно попытаться, нажав соответствующие кнопки на D-pad, как бы придвинуться к стене и таким образом притормозить падение и сохранить здоровье.

**\* Подсказки.**

❖ Снайперская винтовка, пожалуй, самое лучшее оружие в игре, и если она у вас есть, нет необходимости использовать бинокль, поскольку через снайперский прицел и так все видно. Кроме того, это оружие полезно использовать при выполнении миссий скрытного проникновения, поскольку, во-первых, выстрела не слышно, а во-вторых, можно прикончить врага даже с дальней дистанции. При этом пуля может пробить даже стенку и прикончить врага, находящегося, например, внутри здания. Причем, наводить прицел на цель можно, используя показания радара. Если перекрестие прицела покраснеет, значит врагу пустили кровь, и с ним покончено. Иногда, в частности, по ходу 8-й стадии вам придется действовать "голыми руками", чтобы разрядить ядерную бомбу. Для этого нужно просто "атаковать" ее, не держа в руках оружие, и на экране появится пароль. Кстати, "голыми руками" можете перемещать различные объекты типа бочек, ядерных бомб, а также, например, на стадиях четвертой и шестой отмолодить врагов, а затем оттащить в сторону бесчувственные тела.

❖ По ходу различных стадий вам нужно будет действовать скрытно, чтобы враг вас не заметил в течение всей стадии, а иногда лишь по ходу определенного фрагмента. На самом деле это не совсем точно. Реально, если кто-нибудь из врагов увидит вас или услышит, то его абсолютно необходимо уничтожить. В противном случае он подаст сигнал, и тогда уже будет поздно. Ну а если все-таки удастся действовать незаметно, то совершенно неважно, сколько врагов ос-

танется в живых на той или иной стадии. Цель не в этом.

❖ Когда используете автоматическую винтовку, можете уничтожать врагов со значительно большей лёгкостью, если нажмёте и будете удерживать кнопку **R1**, а затем откроете огонь в нужный момент.

❖ Когда войдёте в инвентори, то найдёте четыре иконки. "Глазки" соответствуют информации, которую необходимо добыть. Черепа, врагов, которых нужно убить. Кресты — заложников, которых необходимо спасти. И наконец, бомбы указывают, что нужно уничтожить. Индикатор каждой иконки имеет два уровня; зеленый и красный. Причем на каждой стадии они как бы равны. Красная часть индикатора требуется вам для того, чтобы выполнить задание на той или иной стадии. А значит, если красный цвет сохранился в индикаторе, то можете не беспокоиться за свою судьбу, всё в порядке.

❖ Когда доберетесь до темно-синего пятнышка на экране своего радара, нужно будет выбрать опцию **check in** на рации в своем инвентори. В результате будет создан контрольный пункт, который совершенно необходим, поскольку в этом случае, если погибнете, то начнете игру не с начала, а именно с этого места.

❖ Светло-синее пятнышко на экране радара — вертолетная площадка. Именно здесь приземлится вертолет, на котором вы эвакуируетесь с большинства стадий. При этом, собственно, только и нужно выбрать опцию **"extract"** на вашей рации в тот момент, когда будете готовы к эвакуации, а затем добраться до этого эвакуационного пункта, т.е. светло-синего

пятна на экране радара.

## **ПРОХОЖДЕНИЕ.**

*Примечание. Настоящее прохождение написано для уровня трудности по умолчанию, т.е. уровня трудности **Normal**, а потому мы рекомендуем вам обязательно пройти тренировочные стадии или, если вы игрок достаточно опытный, по крайней мере, внимательно прочесть прохождение, прежде чем приступать к игре. Во всяком случае, это даст вам возможность разобраться в системе управления, продумать кое-какие тактические варианты, понять, какую реальную опасность представляют враги и другие препятствия по ходу игры.*

### **— Стадия 00: Spec-Ops Training.**

Как мы уже упоминали, эта стадия позволяет вам ознакомиться с управлением, различным оружием, как и когда его использовать, а также с многочисленными опасностями и препятствиями, Стадия на самом деле совсем не обязательная, но мы рекомендуем пройти ее.

Продвигайтесь со старта на юго-запад, спрыгните вниз с карниза и доберетесь до первой "станции". Используйте рацию, заглянув в свой инвентори и выбрав опцию **"radio"**. Таким образом вы как бы создаёте пункт отгрузки и запоминаете игру. Делать это нужно, когда доберетесь до любого синего пятна на экране своего радара. Именно здесь вы вновь начнете игру, если придется героически погибнуть. Далее пройдите на юго-восток, спрыгните со следующего



карниза, пройдите к следующей станции, попробуйте побегать, поползать, двигайтесь в северо-восточном направлении к своей следующей станции.

Возьмите здесь нож, нажмите кнопку **R2**, чтобы переключиться на это оружие, и проследуйте вдоль линии на восток в следующую комнату. Разбейте пару ящиков, возьмите пистолет и боеприпасы, а затем тут же переключитесь с ножа на пистолет и продвигайтесь к станции, находящейся на север от вас. Сделайте 8 одиночных выстрелов, чтобы "закончить" эту станцию, далее отправляйтесь на юго-восток, разбейте пару ящиков с помощью ножа. Добудете автоматическую винтовку и патроны, преклЮчитеь на эту винтовку, сделайте 8 выстрелов и таким образом завершите и эту станцию. Однако на всякий случай убедитесь, что ваши пули не попадут в бочки со взрывчаткой, иначе при взрыве можете погибнуть.

Проследуйте теперь на юг, сверните на восток, чтобы попасть в следующую комнату; возьмите аптечку, а то и две, откройте ножом ящик справа, там найдете ещё пароны для своего ружья, экипируйте ружье и пройдите к станции наверху. Прицельтесь в четыре вражеских "манекена" расстреляйте каждый из них, чтобы завершить и эту станцию, а дальше продвигайтесь на юг, поверните на восток, войдите в следующую комнату, далее к очередной станции, продвигайтесь на север вдоль желтой линии к ещё одной станции, незаметно проскользните мимо первой сигнализации, затем ползите на восток по линии и, когда минуете следующую сигнализацию, идите на север мимо последней сигнализации и доберетесь до очередной станции, где

свернете на восток и попадете в соседнюю комнату.

Переключитесь на нож, откройте пару ящиков, возьмите оттуда гранаты, пройдите на север, поднимитесь к станции наверху, приготовьте свои гранаты, подойдите к двум ямам, швырните по гранате в каждую из них, чтобы завершить очередную станцию. Соберите из ящиков ещё несколько гранат, а затем отправляйтесь на север к следующей станции. Переключитесь на гранату, когда подойдете к охраннику на вышке; швырните ее и таким образом, ликвидировав охранника, завершите следующую станцию.

Идите на северо-восток и попадете в очередную комнату, разбейте три ящика, возьмите там бинокль, снайперскую винтовку и патроны. Перейдите в станцию наверху, выберите бинокль на экране инвентори, затем взгляните на север и нажмите атакующую кнопку. Продолжайте смотреть на север, пока не обнаружите врага; затем возвращайтесь на станцию вниз, приготовьте к бою снайперскую винтовку и вновь посмотрите на север. Нажмите атакующую кнопку, чтобы разглядеть цель через снайперский прицел. Прицеливайтесь в северном направлении до тех пор, пока перекрестие прицела не станет красного цвета, а затем сделайте точный выстрел во врага и завершите очередную станцию.

Отправляйтесь на северо-восток к следующему помещению, подойдите к станции. Это и есть второй контрольный пункт на этой стадии, так что загляните в инвентори, используйте рацию, чтобы "отметиться", и идите на восток в очередную комнату.

Подойдите к станции, достаньте нож

и приготовьтесь проползти через минное поле, находящееся наверху. Ползите прямо над станцией, буквально через каждые несколько сантиметров втыкайте перед собой нож, чтобы обнаружить мину и, когда найдете ее, осторожно сверните влево, продолжайте действовать ножом, чтобы обнаружить еще одну мину, после чего переползите от нее налево. Снова используйте нож, чтобы обнаружить третью мину. Теперь осторожно отползите назад вправо и вниз, т.е. продвигайтесь обратно по своему же маршруту. Учтите, если отклонитесь в сторону, то практически наверняка напоретесь на мину. Не думайте, что их здесь всего три штуки. Ну а дальше обойдите минное поле, оставаясь на бетонной поверхности; пройдите к станции, находящейся ближе всего к северной стороне минного поля; затем перейдите к станции, находящейся наверху; снова достаньте нож и подползите к любому из концов "растяжки" над вами. Дальше вы уже знаете, что нужно нажать кнопки сверху вниз по мере их появления. Когда нажмете необходимое количество раз верхнюю кнопку, появится следующая и т.д. Если собьетесь, то нужно будет начать все сначала, а если закончится лимит времени, то растяжка взорвется, и вы погибнете. Помните, что нужно будет провести раскопки своим ножом по обеим сторонам растяжки, чтобы выяснить, где заложена взрывчатка. Как только эта растяжка будет обезврежена, пройдите к станции, находящейся за этой ловушкой, а дальше, свернув на север, отправляйтесь в очередную комнату.

Воспользуйтесь рацией на станции, чтобы отметить в очередном контроль-

ном пункте; затем хватайте бочку северо-западнее от вас, убрав все оружие, т.е. оставшись с "голыми руками" и нажав кнопку ▲. Тащите ее вниз мимо станции, затем направо, чтобы она оказалась ниже юго-восточного угла минного поля, затем отпустите бочку. С этой станцией бедет покончено, и отправляйтесь к станции наверху, сверните на восток и попадете в соседнее помещение.

Переключитесь на нож, разбейте три ящика, возьмите ракетомёт и боеприпасы, затем пройдите к станции на северо-западе от вашей позиции, повернитесь лицом на восток, а когда обнаружите охранника, выпустите в него ракету. Как только с этой целью будет покончено, проследуйте вдоль линии на восток в соседнюю комнату. Возьмите взрывпакеты из трех ящиков внизу, далее на северо-запад к следующей станции, переключитесь на взрывпакет *detpack* (выбрав его в инвентори), встаньте в красном квадрате справа, нажмите атакующую кнопку один раз, выберите соответствующее время задержки (*detonation time*) и тут же быстро бегите к ближайшей стенке, чтобы не пострадать от взрыва. Когда все уляжется, идите на север в очередную комнату, подойдите к станции, воспользуйтесь рацией, выберите эвакуационную опцию (*extract option*), далее идите на восток к синей букве X, и это будет конец тренировочной стадии.

### **— Стадия 01: *Drug Lord* *Recon.***

#### ***Введение.***

Довольно известный наркобарон *drug lord* теперь решил заняться контрабандой оружия, снабжая им террористов. Первым делом необходимо получить до-

казательства. Однако это совсем нелегко, поскольку охранники наркобарона буквально окружили лагерь, где находится склад контрабандного оружия.

**Цели:**

1. Проникнуть в лагерь, находящийся в джунглях, и выяснить, готово ли оружие, ну а затем собрать документы и образцы в качестве доказательств.

**Условия:**

Нельзя, чтобы вас обнаружил враг, а если кто-нибудь заметит, немедленно уничтожьте его, чтобы он никому не смог ничего сообщить.

Убрите нож, гранаты и винтовку из своего инвентори. Зато обязательно захватите снайперскую винтовку и максимальное количество боеприпасов, прежде чем приступить к этой миссии. Переключитесь на снайперскую винтовку, продвигайтесь на восток, пристрелите охранника, как только он появится на вашем радаре; перейдите мост чуть далее, прикончите еще одного охранника восточнее вас, продвигайтесь по дороге, разберитесь с очередным охранником справа, как только он появится на экране радара.

Заберите его снаряжение и документ intel letter, затем используйте свою рацию, чтобы отметить в контрольном пункте чуть выше; проследуйте по дороге на запад, пристрелите по пути еще одного охранника, а затем отметьтесь в контрольном пункте чуть севернее. Вернитесь на свою дорожку, перейдите через мост на востоке, подстрелите патрульного охранника, заберите его intel letter, тут же пристрелите на утесе севернее вас очередного охранника и отметьтесь в ближайшем контрольном пункте.

Продвигайтесь на юго-запад; как

только увидите охранника справа, подстрелите его, сверните на юг, подойдите к краю утеса, прикончите охранника на юге, продите вдоль края утеса, пока не обнаружите охранника на юго-западе. Тут его и прибейте.

Теперь, когда все охранники на этой стадии уничтожены, необходимо обследовать большие здания в этой зоне и обнаружить четыре конверта intel envelopes. Если вам все удалось, то получите сообщение, что вы собрали достаточное количество необходимых доказательств. Теперь осторожно продвигайтесь на юго-запад, спускайтесь по крутым утесам, вызовите вертолет и продвигайтесь к концу стадии, откуда он вас и заберет.

**— Стадия 02: Arms Demolition.**

**Введение.**

Итак, торговля контрабандным оружием должна быть остановлена. По политическим причинам нельзя провести атаку с воздуха, так что нужно быть очень осторожным. У наркобарона возникли определенные подозрения, он устроил свою охрану и усилил меры безопасности вокруг лагеря.

**Цели:**

1. Взорвать склады взрывчатки.
2. Уничтожить оборудование и снаряжение (Supplies)

**Условия:**

Действовать нужно скрытно. Если кто-нибудь вас заметит, его необходимо уничтожить.

Выбросьте нож, гранаты и винтовку из своего инвентори, возьмите снайперскую винтовку и как можно больше боеприпасов, а затем отправляйтесь на "дело".



Вам придется использовать взрывпакет detrack на этой стадии, но не надо брать его с собой, поскольку найдете его в той самой комнате, где надо осуществить взрыв. Лишний груз таскать с собой совершенно ни к чему, да и место занимать не следует.

Итак, переключитесь на снайперскую винтовку, подстрелите охранника на востоке, затем прыгайте вниз по карнизам, заберите его снаряжение, продвигайтесь дальше на восток, прикончите ещё одного охранника, когда он появится на вашем радаре. Перейдите через мост, расстреляйте охранника на противоположной стороне, подойдите к труп и тут сверните на север. Подстрелите ещё одного охранника на северо-западе прежде, чем вернуться на нижнюю дорогу. Проследуйте на северо-запад, пристрелите парочку охранников, отметьтесь в ближайшем контрольном пункте, продвигайтесь дальше по дороге, замочите ещё пару охранников: одного с одной стороны, другого с другой. Отметьтесь в ближайшем контрольном пункте, перейдите через мост, подстрелите охранника впереди, а дальше продвигайтесь на юг, на забудьте ликвидировать еще одного охранника внизу.

Подойдите к труп и с этого места подстрелите охранника на юге, затем продвигайтесь на запад вдоль края карниза, подстрелите охранника на юго-западе, далее продвигайтесь на север, разберитесь с охранником западнее штабеля дров, а далее чуть-чуть на север к верхней зоне.

Осторожно повернитесь на восток, прицельтесь, подстрелите пару охранников и двигайтесь в этом направлении ми-

мо здания, пока не доберетесь до небольшой расселины. Здесь развернитесь на юго-восток, прицельтесь, подстрелите последнего охранника и возвращайтесь к нескольким зданиям на юго-западе. Войдите в самое большое здание, где обнаружите многочисленные ящики (это одно из зданий на юго-западе), отыщите взрывпакет, заложите взрывчатку внутри этого здания, установите замедление взрыва, быстро выбегите из здания. В результате получите послание, что вам удалось уничтожить склад оружия. Теперь остается только вызвать вертолет. Место эвакуации находится западнее вас в конце стадии.

### **— Стадия 03: Hostage Rescue.**

#### **Введение:**

Ваши действия против наркобарона сократили денежные поступления местным партизанам, и они решили поправить свое финансовое положение, похитив трех туристов. Один из них гражданин Соединенных Штатов.

#### **Цели:**

1. Освободить американского заложника и проводить его к месту эвакуации.
2. Освободить остальных заложников и доставить их к месту эвакуации.
3. Перебить партизан.

#### **Условия:**

Действовать нужно скрытно, и как обычно, если кто-нибудь вас заметит, немедленно уничтожьте его, прежде чем поднимется тревога.

Как обычно в скрытных миссиях, избавьтесь от ножа, гранат и винтовки, захватите ракетомет, снайперскую винтовку и как можно больше патронов для нее, сколько сможете унести. Затем

приступайте к выполнению миссии. Первым делом переключитесь на снайперскую винтовку, расстреляйте нескольких охранников севернее вас, проследуйте по дороге, пока не доберетесь до прожекторов. Здесь сверните на северо-восток, чтобы не попасть под луч ближайшего прожектора. Подстрелите охранника восточнее, а затем ещё одного охранника в правой сторожевой вышке на другом берегу. В результате два прожектора перестанут двигаться. Тут же расстреляйте эти прожекторы, чтобы вообще о них не думать, а затем разберитесь точно так же с левой сторожевой вышкой.

Перейдите мост, займите позицию ниже розового пятна на экране вашего радара, но конечно, сохраняйте нужную дистанцию. Это пятнышко, на самом деле, танк, так что обязательно переключитесь на ракетомет, выпустите ракету в танк и таким образом уничтожьте его. Тут же снова переключитесь на снайперскую винтовку, пройдите по дороге на северо-восток, расстреляйте нескольких охранников в лагере, как только засечете их на экране своего радара. Когда будете уверены, что со всеми охранниками в этой зоне покончено, сможете обыскать три здания с белыми пятнами внутри них (на экране вашего радара). Эти пятна — заложники. Они проследуют за вами, как только их освободите. Однако иногда они могут запутаться среди различных ящиков, так что нужно будет показать им дорогу. Когда все три заложника проследуют за вами к месту начала этой миссии, можете вызвать вертолет, а затем пройти к месту его посадки в конце этой стадии.

### **— Стадия 04: Conter Insurgency.**

#### **Введение:**

Повстанцы отыскивали неизвестный источник оружия и финансирования. После того, как операция с заложниками потерпела фиаско, высокопоставленный офицер повстанцев решил явиться в лагерь, чтобы наладить здесь работу, так что необходимо обнаружить новых поставщиков.

#### **Цели:**

1. Захватить и вывезти высшего офицера повстанцев для допроса.
2. Уничтожить снаряжение и запасы.
3. Перебить повстанцев.

#### **Условия:**

Атакуйте офицера, действуйте "голыми руками", захватите его, а затем оттащите к месту эвакуации.

Избавьтесь от ножа, гранат и винтовки. Выбросьте их из своего инвентаря, захватите ракетомет, снайперскую винтовку и как можно больше боеприпасов, а затем приступайте к выполнению этой стадии.

Переключитесь на свою снайперскую винтовку, проследуйте по дороге к прожектору, по пути уничтожая охранников; идите на северо-восток, подойдите к ближайшему прожектору, уничтожьте две сторожевых башни на противоположном берегу точно так же, как это проделывали на предыдущей стадии; перейдите через мост, проследуйте по дорожке, затем переключитесь на ракетомет, когда подойдете к развилке дороги; уничтожьте танк на северо-востоке, а затем переключитесь на снайперскую винтовку.

Пройдите в базу, расстреляйте как можно больше охранников и ни в коем случае не подстрелите офицера в север-

ном здании за оградой. Это на самом деле повстанческий офицер, которого нужно захватить живым. Когда перебьете остальных охранников в ближайшей окрестности, уберите оружие, откройте дверь, подбегите к офицеру и молотите его кулаками, пока не он не грохнется на землю. Возможно он выстрелит в вас несколько раз, но если здоровье будет на максимуме, то ничего страшного. Как только собьете офицера с ног, нажмите кнопку action, чтобы схватить его, и тащите в юго-западном направлении. Вытащив из базы, нажмите кнопку action, чтобы бросить его на землю, и тут же вызовите эвакуационный вертолет. Затем снова подхватите офицера и тащите его к месту приземления вертолета в конце стади.

**— Стадия 05: Prisoner Rescue.**

**Введение:**

Наблюдатели из ООН были захвачены после того, как их вертолет был сбит, когда пролетал над территорией, контролируемой наркобароном. Теперь нужно освободить заключенных прежде, чем полумный наркобарон решит их уничтожить.

**Цель:**

1. Освободить наблюдателей из ООН.
2. Вас никто не должен заметить прежде, чем найдете заключенных, в противном случае их тут же убьют.

Избавьтесь от ножа, гранат и винтовки, выбросьте их из своего инвентаря. Захватите снайперскую винтовку и боеприпасов, сколько сможете унести. Переключитесь на снайперскую винтовку и продвигайтесь в северо-западном направлении прямо по дороге, а когда подойдете к машине, вскарабкайтесь на

нее, затем через стену, пристрелите охранника по другую сторону стены и двигайтесь дальше на северо-запад, пока не увидите какие-то "деревяшки" на стене. Вискарабкайтесь по ним в верхнюю зону, расстреляйте пару охранников, а затем отметьтесь в ближайшем контрольном пункте, пройдите на юго-восток мимо парочки зданий. Войдите во второе здание, расстреляйте охранника, мочите охранника в соседнем здании и обнаружите первого заложника, затем покиньте здание, выйдя через северный угол.

Снайперским выстрелом замочите охранника на карнизе севернее от вас, пройдите на юго-восток, расстреляйте еще пару охранников, переключитесь на подобранный вами автомат, мочите охранника возле следующего заложника, а затем прикажите ему последовать за вами, когда выйдете из здания. Теперь отправляйтесь за последним заложником в здании, находящемся южнее вас; атакуйте охранника, освободите последнего заложника, пройдите на север. По пути ликвидируйте нескольких охранников, а затем отыщите просвет в ограде юго-восточнее вас. Прыгните через эту расселину вместе со спасенными заложниками, карабкайтесь по деревянной лестнице на противоположную сторону, вызовите вертолет и проводите освобожденных к месту посадки вертолета в конец стади.

**— Стадия 06: Warlord Takedown.**

**Введение:**

Судя по всему, военачальник каким-то образом замешан в захвате наблюдателей из ООН и явно причастен к снабжению террористов оружием. Самое время нанести ему визит и выяснить, ка-



кую же он играет роль.

**Цель:**

**1. Захватить начальника warlord.**

Начальник и его люди на самом деле безжалостные убийцы, но бойцы смелые и отчаянные. Никогда не отступают.

Как обычно, избавьтесь от ружья, гранат, винтовки, добавьте в свой инвентори снайперскую винтовку и как можно больше боеприпасов, переключитесь на снайперскую винтовку, продвигайтесь на северо-запад, затем вскарабкайтесь на автомобиль, как это делали в предыдущей стадии. Сверху расстреляйте охранников впереди, а затем безжалостно мочите еще одного охранника из автоматического оружия, когда будете карабкаться вверх по перекладинам. Расстреляйте охранника севернее вас, затем пройдите на юго-восток. Держа наготове автомат, войдите во второе здание, прикончите охранника, затем отправляйтесь на северо-запад и расправьтесь с охранником в соседнем здании.

Воспользуйтесь ближайшим контрольным пунктом, выйдите из здания через северный угол, затем поднимитесь вверх по куче обломков севернее вас и сможете попасть на верхний уровень. Прикончите охранника, продвигайтесь по верхнему уровню, затем пристрелите еще одного, пройдите в юго-восточный край верхнего уровня. Здесь увидите на экране радара сразу трех охранников, расправьтесь с ними и тут же прицельтесь на восток. Будьте внимательны, когда увидите крышу, осмотрите ее, чуть приподнимите снайперскую винтовку. Увидев пару охранников, расстреляйте их, спрыгните на землю, воспользуйтесь контрольным пунктом, находящимся чуть

севернее. Продвигайтесь на северо-восток, пока не пройдете через ворота; убейте охранника слева, переключитесь на автомат, дальше по куче обломков поднимитесь на верхний уровень севернее вашей позиции и немедленно атакуйте охранника, прежде чем он сообразит в чем дело.

Продвигайтесь на юго-восток, уничтожьте ещё пару охранников, когда окажетесь на подходящей дистанции; перейдите по металлическому мосту, сверните на восток, поднимитесь по еще одному холму из обломков севернее вас и таким образом сможете попасть на верхний этаж.

Пройдите по следующему металлическому мосту, держите наготове автомат, чтобы как можно быстрее ликвидировать пару охранников поблизости. Продвигайтесь на северо-запад, пройдите несколько комнат, атакуйте еще одного охранника, взберитесь на очередной холм и сможете попасть на верхний этаж.

В нише расстреляйте пару охранников, затем воспользуйтесь ближайшим контрольным пунктом, пройдите на северо-запад, обратите внимание на охранника в зеленом берете по другую сторону стены. Это как раз и есть тот самый мерзкий начальник, которого вам нужно захватить. Ни в коем случае не стреляйте в него, вместо этого прикончите парочку охранников, затем быстро отделайтесь от оружия, чтобы как следует поколотить этого офицера, а когда он окажется без сознания, хватайте его и тащите на юго-запад к следующему контрольному пункту. Отметьтесь здесь, а затем тащите пленного вдоль испорченной антенны на юго-запад и, когда ока-

жетесь на другой стороне, бросьте его на землю на несколько секунд, вызовите вертолет, а затем доставьте его к месту посадки в конце стадии.

— **Стадия 07: SAM Site Recon.**

Продажный генерал нарушил условие, поставленное Организацией Объединенных Наций и разместил целую цепь мобильных ракетных установок (SAM launchers) в зоне, где запрещены какие-либо полеты. Как показала разведка со спутника, по непонятной причине ракетных установок оказалось слишком много. Все уничтожить воздушной атакой практически невозможно. Поскольку есть подозрение, что часть из них макеты, необходимо провести разведку и выяснить, где находятся настоящие ракетные установки, которые будут уничтожены авиацией.

**Цели:**

1. Обследовать каждую ракетную установку и выяснить, какие из них фальшивые.

2. После того, как разведка закончена, вызвать авиацию, которая уничтожит настоящие ракетные установки.

**Условия:**

Остерегайтесь ловушек-растяжек и мин вокруг ракетных установок, действуйте скрытно, поскольку, если вас обнаружат, то настоящие ракетные установки могут быть переведены на другое место, и тогда авиационная атака будет бесполезной.

Уберите из инвентори винтовку и гранаты, захватите снайперское ружье, как можно больше боеприпасов и отправляйтесь на разведку. Стадия очень длинная, но на самом деле несложная, если знаете, что и как делать. Первым делом

посмотрите на свою карту, а не на экран радара, когда не можете обнаружить месторасположение ракетных установок. Белые пятна, это те ракетные установки, которые пока ещё вами не идентифицированы; зеленые пятна — фальшивые установки, которые вы уже обнаружили, а красные пятна — настоящие ракетные установки, которые также были вами обследованы.

Когда будете ползать по минным полям, как можно чаще втыкайте нож в землю, чтобы не напороться на мины. Кроме того, старайтесь ползти точно в одном направлении, тогда в случае необходимости можете запросто развернуться и проползти обратно по своим же следам, таким образом добравшись до безопасного места.

Итак, переключитесь на снайперскую винтовку, летите на северо-запад, пристрелите пару охранников, затем сверните на север, подойдите к сторожевой башне, но пока не сворачивайте на восток. Пройдите три растяжки, повернитесь лицом на север и ползите по направлению к первой ракетной установке. Не забывайте прощупывать ножом землю, здесь полным-полно мин. Как только получите сообщение о том, что ракетная установка идентифицирована, можете встать и отправляться на юг прямо по дороге, которую вы только что очистили от мин.

Сверните налево, пройдите мимо сторожевой вышки, расстреляйте пару охранников, которых вы видите на экране своего радара. Далее подойдите к труп охранника, который лежит чуть дальше на север; прижимайтесь к деревьям, чтобы пройти мимо лавушек-

растяжек; старайтесь держаться как можно ближе к деревьям и тогда благополучно пройдете вторую растяжку. Ползите направо, тыкая в землю ножом, пока не окажетесь ниже очередной ракетной установки. В этом месте сверните на север, ползите дальше и не забывайте про мины, а когда идентифицируете ракетную установку, возвращайтесь ползком обратно по своим же следам. Когда доберетесь до безопасного места, сверните на запад и пробирайтесь к следующей ракетной установке. Пройдите над ловушками-растяжками, затем ползите налево, не забывайте про мины, а когда идентифицируете установку, возвращайтесь обратно в безопасное место и на этот раз продвигайтесь на юг мимо деревьев, а затем сверните на запад. Пристрелите охранника, двигайтесь дальше на запад к следующей ракетной установке, прижимайтесь буквально к корням дерева, чтобы не напороться на растяжки, ну а дальше продвигайтесь налево и почти наверняка не встретите ни одной мины. Если считаете такой способ слишком рискованным, то можете ползти налево, работая ножом на всякий случай, чтобы не подорваться на mine. Так или иначе, после того, как идентифицируете очередную ракетную установку, возвращайтесь обратно по своим же следам, используйте ближайший контрольный пункт, поднимитесь на холм, расстреляйте из снайперской винтовки троих охранников, отправляйтесь на север, осторожно проберитесь через четыре ловушки-растяжки, плюхнитесь на землю, ползите на север. Как обычно, не забывайте про нож и про мины, а когда идентифицируете эту ракет-

ную установку, возвращайтесь по своим следам в безопасное место, сверните на восток, пристрелите охранника, минуйте несколько ловушек-растяжек, находящихся чуть выше. Пройдите на север, не забывайте про мины, идентифицируйте ракетные установки и возвращайтесь на юг в безопасное место.

Пройдите на восток, расстреляйте очередного охранника, пробирайтесь через ловушки-растяжки, находящиеся северо-восточнее от вас. Далее ползите на север, не забывайте про мины, а когда идентифицируете ракетную установку, возвращайтесь в безопасное место на юг по своим следам.

Теперь продвигайтесь на восток, пока не обнаружите растяжки. Пробирайтесь через них, затем ползком продвигайтесь на север, используйте нож, как минный щуп, чтобы своевременно обнаружить мины, а когда идентифицируете установку, ползком возвращайтесь на юг в безопасное место, пристрелите охранника восточнее вашей позиции и продвигайтесь на восток мимо трупа, спуститесь вниз, минуйте пару растяжек, ползите направо, идентифицируйте ракетную установку, возвращайтесь обратно в безопасное место, затем активируйте ближайший контрольный пункт и расстреляйте трех охранников наверху.

Дальше двигайтесь на северо-восток мимо сторожевых башен, по пути расстреляйте еще одного охранника, прижимитесь как можно правее к деревьям, чтобы не вляпаться в растяжки; ползите на север мимо самой правой растяжки, не забывайте тыкать землю ножом. Затем, когда идентифицируете ракетную установку, возвращайтесь обратно по



своим же следам в безопасное место. Далее отправляйтесь на запад мимо деревьев, потом направо. Ракетная установка находится чуть выше, пробирайтесь мимо растяжек, ползите на север. Почти наверняка обнаружите мины неподалеку от деревьев. Далее ползите на север, а когда идентифицируете ракетную установку, возвращайтесь обратно на юг в безопасное место. Теперь нужно добраться до следующей ракетной установки, находящейся на северо-западе от вашей позиции.

Прижимайтесь к деревьям справа, чтобы пробраться мимо растяжек; пройдите на север, прощупывайте землю ножом. Возможно мин и не обнаружите, но рисковать совершенно ни к чему. Далее после того, как идентифицируете установку, возвращайтесь обратно на юг, обязательно держитесь поближе к деревьям, чтобы не попасть на в растяжку.

Продвигайтесь на восток, расстреляйте пару охранников, маневрируйте между растяжками, ползите на север. Не забывайте прощупывать землю ножом, а когда идентифицируете ракетные установки, вернитесь по своим следам на юг в безопасное место.

Снайперскими выстрелами прикончите пару охранников; продвигаясь на запад, воспользуйтесь ближайшим контрольным пунктом, прикончите еще одного охранника в сторожевой вышке на западе, а затем ещё одного чуть дальше. Сверните на север чуть выше места, где находился второй охранник; пробирайтесь между растяжками, ползите на север, прощупывайте землю в поисках мин, а когда идентифицируете очередную ракетную установку, возвращайтесь

на юг в безопасное место.

Отправляйтесь на юг, а когда приблизитесь к деревьям справа, обойдите вокруг них и продвигайтесь на север к очередной ракетной установке. Маневрируйте между ловушками-растяжками, ползите на север, а когда выясните, настоящая ли это ракетная установка или нет, возвращайтесь на юг в безопасное место по своим же следам, оттуда на восток, пристрелите пару охранников, пройдите направо ниже растяжек (сразу же после того, как минуете сторожевую вышку), чтобы подобраться к очередной ракетной установке с юга. Затем ползите на север, прощупывайте почву ножом, сверните на юг, как только идентифицируете ракетную установку; прижимайтесь к деревьям внизу и отправляйтесь на восток, подальше от ракетной установки.

Снайперским выстрелом прикончите охранника впереди, сверните на юг, пройдите ниже растяжек, затем, прижимаясь к деревьям, двигайтесь на юг по направлению к маленькому деревцу. Здесь плюхнитесь на землю, ножом прощупывайте землю справа, пока не обнаружите мину, а затем ползите на северо-восток, но не забывайте про мины.

Вернитесь обратно на юго-запад в безопасное место, затем вызовите по радио самолеты, а сами тем временем осторожно возвращайтесь обратно в то место, где начиналась стадия. Вызовите вертолет-эвакуатор и пройдите к месту его приземления в конец стадии.

### **— Стадия 08: Rogue Nuke.**

#### **Введение:**

Хитроумный генерал решил продать похищенную ядерную боеголовку на черном рынке. Видимо с деньгами все-таки

сложности. В настоящий момент она опасности не представляет и хранится в удаленном террористическом центре в горах. Вы можете испортить боеголовку или захватить ее до того, как генерал успеет продать ее террористам. Необходимо узнать секретный код доступа, чтобы вскрыть боеголовку и перепрограммировать код, тогда она станет совершенно бесполезной для террористов. Однако, следует помнить, что код доступа можно ввести лишь один раз и делать это нужно чрезвычайно внимательно, поскольку если ошибетесь, то устройство доступа будет заблокировано, и повторно уже ввести код будет нельзя.

#### **Цели:**

1. Обнаружить секретный код, необходимый для перепрограммирования секретной установки.

2. Отыскать ядерную боеголовку и перепрограммировать.

3. Уничтожить врагов, швырнув гранаты в вентиляционную шахту ракетной вышки.

4. Доставить боеголовку к месту эвакуации, куда за ней прилетит вертолет.

#### **Условия:**

Если удастся перепрограммировать боеголовку, тогда можете считать работу выполненной. Можете пешком покинуть базу тем же путем, что и пришли. Однако если попытаетесь утащить боеголовку, то вряд ли у вас это получится. Если сумеете обезвредить ракетные установки, швырнув гранаты в вентиляционные трубы, то только в этом случае сможете доставить боеголовку к месту эвакуации.

Избавьтесь от гранат и винтовки, добавьте в инвентори снайперскую винтовку и как можно больше боеприпасов,

переключитесь на снайперскую винтовку. Тут же пристрелите охранника в вышке чуть выше вашей позиции, затем продвигайтесь на север вдоль очень острого проволочного заражения (на самом деле, вреда от него никакого). Далее ползите на восток мимо просвета этой проволочной ограды, прощупывайте почву, чтобы своевременно обнаружить мины; отметьтесь в контрольном пункте, старайтесь не вляпаться в растяжки, когда будете двигаться на север. Переключитесь на снайперскую винтовку и ликвидируйте охранника наверху. Бегите дальше мимо трупа охранника, войдите в пещеру, снайпеским выстрелом мочите еще одного врага, как только его увидите. Тут же сверните на северо-восточную дорогу, пристрелите еще одного охранника, будьте внимательны, увидеть его нелегко. Пройдите по направлению к его трупу и прикончите очередного охранника внизу. Будьте внимательны, возьмите пакет intel package чуть ниже и таким образом добудете код доступа, который позволит перепрограммировать ядерную боеголовку. Затем покиньте пещеру тем же путем, что и пришли.

Отметьтесь в контрольном пункте, ну а затем отправляйтесь на восток, быстро прикончите охранника в автомате, двигайтесь дальше на восток, разберитесь еще с одним охранником, снова двигайтесь в этом направлении, пока не остановитесь возле дерева. Осмотритесь, пристрелите охранника в юго-восточной зоне от вашей позиции, спуститесь с холма, пройдите на юго-запад, разберитесь еще с одним охранником, дальше сторожевой вышки, когда будете

продвигаться на восток по направлению к дороге, и тут же еще одного охранника на сторожевой вышке юго-восточнее вашей позиции.

Проследуйте по дороге на север, перебейте нескольких охранников, у развилки вновь продвигайтесь на север и, в конце концов, доберетесь до здания, возле которого стоит пара грузовиков. Переключитесь на автомат, атакуйте троих врагов, а уничтожив их, заберитесь в нижний из грузовиков, где и обнаружите ядерную боеголовку. Уберите оружие и, действуя голыми руками, нажмите атакующую кнопку, чтобы активировать первый экран пароля. Введите пароль практически точно так же, как это вы делаете с ловушками-растяжками, а затем введите второй пароль, который в два раза длиннее. Когда коды пароля будут введены, ядерная боеголовка будет перепрограммирована, а значит удалось спасти мир от ужасной катастрофы. Дальше выбор за вами. Можете, конечно, вернуться просто по своим следам обратно к месту старта, тем более, что охранников уже перебили, а мины разрядили. Однако, если хотите рискнуть, можете возвращаться каким-нибудь другим маршрутом, хотя, конечно, уже известный вам путь намного безопаснее. Так или иначе, когда доберетесь до места старта на этой страдии, она завершится, и даже нет необходимости вызывать вертолет. Есть и другая возможность, а именно, швырнуть гранаты за вентиляционные проходы ракетных вышек и уничтожить их, а затем уже безопасно оттащить боеголовку к месту старта, но тут уже вертолет нужно вызывать обязательно.

### **— Стадия 09: Terrorist Training Camp.**

#### **Введение:**

Оружие и ядерная боеголовка предназначались для террористов, тренировочный лагерь которых расположен в пустыне. Теперь, когда вы разобрались с ядерной боеголовкой и поставщиками оружия, пора заняться и террористами. Необходимо уничтожить этот тренировочный лагерь вместе с его "добросовестными" учениками.

#### **Цель:**

1. Перебить террористов в тренировочном лагере.

#### **Условия:**

Конечно, опрометчиво кидаться на них, стреляя от пуза веером, но и особенно скрываться не стоит. Все время стреляйте по террористам. Как правило, они не сообразят, в чем дело, поскольку наверняка полумают, что идут тренировочные стрельбы.

Избавьтесь от ножа, гранат и винтовки, захватите снайперскую винтовку и как можно больше боеприпасов. Стадия довольно легкая, поскольку у вас одна задача — перебить вражеских террористов, а затем покинуть поле боя на вертолете.

Переключитесь на снайперскую винтовку, пристрелите охранника на севере, а затем ещё одного на сторожевой вышке справа. Тут же прикончите охранника в следующей сторожевой вышке чуть севернее вашей позиции. Переключитесь на автомат, который чуть ранее взяли у одного из убитых охранников; спрыгните в траншею ниже моста, находящегося чуть впереди; прикончите парочку охранников, переключитесь на



снайперскую винтовку, когда выберетесь из траншеи, и отправляйтесь на северо-восток. Пройдите по дороге до развилки. Здесь сверните на северо-запад, пристрелите охранника возле грузовика, сверните на юго-запад. Когда пройдете в ворота, пристрелите охранника за палаткой, переключитесь на автомат и убейте охранника в палатке. Далее пройдите по дороге на запад, разберитесь ещё с охранниками возле палатки, находящимися чуть ниже. Заберитесь на холм севернее вашей позиции, продвигайтесь по дорожке, снайперскими выстрелами замочите пару охранников, переключитесь на автомат, расстреляйте охранников в палатке наверху, отметьтесь у ближайшего контрольного пункта, проследуйте по дороге на северо-запад в пещеру. Из автомата расстреляйте трех охранников, посмотрите, не спрятались ли кто-нибудь за грузовиками; сверните на северо-восточную дорожку, как только разделаетесь с очередным охранником. На развилке продвигайтесь на северо-запад, расстреляйте по пути пару охранников, далее сверните на юго-восток, продвигайтесь по дорожке, пока не выберетесь наружу. Расстреляйте охранника в вашей восточной позиции, а затем из автомата прикончите ещё парочку в ближайшей палатке. Отправляйтесь на северо-восток, расстреляйте из снайперской винтовки охранника в сторожевой вышке, ну а затем ещё одного чуть дальше. Как только спрыгнете с утеса справа, отправляйтесь на юг. По пути из снайперской винтовки расстреляйте троих охранников, и к этому моменту почти наверняка на экране появится сообщение о том, что цель выполнена (если, конечно,

уничтожили всех охранников северо-восточнее вашей позиции. Так или иначе, когда перебьете нужное количество террористов, бегите на юго-запад к месту старта, вызовите вертолет и отправляйтесь с уровня.

### **— Стадия 10: Cut Off The Head.**

#### **Введение:**

Денежные потоки террористов ведут к одному человеку. Это настоящий фанатик, полоумный лидер террористов, прячется в каком-то бункере в пустыне. Самое время отыскать его и покончить с этой задачей.

#### **Цели:**

1. Уничтожить лидера террористов, прячущегося в пустыне в подземном бункере.
2. Уничтожить снаряжение и прочие припасы, хранящиеся в этом комплексе.

#### **Условия:**

Информации по поводу подземного бункера-комплекса практически никакой, так что нужно быть готовым к любым неожиданностям.

Уберите из инвентори нож, гранаты и ружье, захватите снайперскую винтовку и сколько сможете унести патронов для нее. На этой стадии безусловно будет много ловушек-растяжек. Как правило, обнаружить из нетрудно, а вот мин здесь нет вообще. К сожалению, и карты этой стадии нет. Есть только крошечный фрагмент, на котором обозначены контрольные пункты и пункт эвакуации. Ваша вторичная цель значительно проще, чем может показаться на первый взгляд. Нужно выстрелить в бочку со взрывчаткой или в ящик с оружием в любой момент, как только их обнаружите. При

этом, конечно, надо самому находиться на приличном расстоянии, иначе наживете неприятности. Таким образом выполните вторую цель задолго до того, как выполните первую и главную.

Переключитесь на снайперскую винтовку, продвигайтесь на северо-восток, поднимитесь на холм, а уж потом пройдите в пещеру северо-западнее вашей позиции. Пристрелив пару охранников, хватайте их снаряжение, не напоритесь на растяжки, расстреляйте бочку слева, чтобы сдетонировала еще одна возле нее, в результате откроется ящик с боеприпасами, в нем найдете патроны. Экипируйте автоматическую винтовку, бегите по юго-западной дорожке в следующую комнату, расстреляйте охранника, который наверняка услышит вас, как только приблизитесь, и бегите на северо-запад в следующую комнату, прикончите парочку патрульных, не вляпайтесь в растяжки, далее сверните на северо-западную дорогу, пройдите в следующую комнату, по пути из снайперской винтовки завалите охранника, выстрелив в бочку возле него. Возьмите аптечку из ящика, если это необходимо; дальше двигайтесь по дороге, из снайперской винтовки (как только войдете в следующую комнату), убейте еще одного охранника, постарайтесь не подорваться на растяжках, когда будете расстреливать бочки и ящик в северном конце комнаты.

Переключитесь на автоматическую винтовку, сверните на северо-западную дорогу и продвигайтесь до первого контрольного пункта. Расстреляйте охранника в северо-восточной вашей позиции, далее сверните на юго-западную дорогу, расстреляйте бочку, возьмите автомати-

ческую винтовку из ящика и отметьтесь в ближайшем контрольном пункте. Сверните на северо-восточную дорогу, пройдите мимо охранника, которого только что подстрелили; затем, соблюдая осторожность, расстреляйте несколько бочек со взрывчаткой по пути, переключитесь на снайперскую винтовку, прикончите троих охранников. Когда доберетесь до следующей комнаты, расстреляйте ящики и бочки и таким образом успешно завершите вторую цель. Никакого сообщения о том, что вы выполнили вторую цель на экране не появится. Но если не останется красного сектора в вашем индикаторе разрушений (destruction gauge), значит все в порядке.

Пройдите на юго-восток через комнату и дальше по дороге, старайтесь не вляпаться в растяжки, снайперскими выстрелами прикончите пару охранников в соседнем помещении, не подорвитесь на очередных растяжках, сверните на северо-восточную дорогу, пройдите в соседнюю комнату, отметьтесь в контрольном пункте, а уж затем перейдите через мост на другую сторону. По пути (с середины моста) расстреляйте из снайперской винтовки пару охранников, пройдите в соседнюю комнату, прикончите еще двоих, не вляпайтесь в растяжки, когда будете пробираться по юго-восточной дорожке к контрольному пункту. Далее из снайперской винтовки прикончьте еще одного охранника, а уж затем отметьтесь в контрольном пункте, сверните на юго-восточную дорожку, выйдите наружу, расстреляйте находящегося поблизости охранника, продвигайтесь по северо-восточной дороге к следующему входу в пещеру. Сверните на северо-запад, а когда

доберетесь до большой, заполненной водой, комнаты, расстреляйте из снайперской винтовки пару охранников, плывите к платформе, находящейся на северо-востоке от вашей позиции, дальше поднимайтесь вверх по серии мостов и карнизов, из снайперской винтовки по пути вверх прикончите парочку охранников, переключитесь на автоматическую винтовку, расстреляйте пару охранников. Когда доберетесь до контрольного пункта, отметьтесь в нем, а затем уже отправляйтесь на северо-запад. Из снайперской винтовки прикончите охранника на земле, а затем метким выстрелом подстрелите лидера террористов на верхнем уровне. Ну а дальше возвращайтесь к месту начала этой стадии, вызовите вертолет и таким образом завершите как стадию, так и игру.

*Примечание. Вы, конечно, помните, что снайперская винтовка настолько мощная, что вы можете поразить врага, даже находящегося за сте-*

*ной. При этом перекрестие прицела вместо зеленого станет красного цвета, если враг будет убит. Если знаете, что враг находится внутри здания, достаньте снайперскую винтовку, приблизительно наведите её на предполагаемое месторасположение врага, ориентируясь по радару (если такое возможно), и начинайте перемещать перекрестие прицела в ту или иную сторону, пока, в конце концов, точно не наведете его на врага. Вот в этот момент как раз перекрестие прицела вместо зеленого станет красного цвета, а это значит, что враг на месте, и если выстрелите, то уничтожите его, а значит задача, когда вам нужно будет расправиться с врагами, прячущимися в здании, заметно упростится, а действия станут куда быстрее и эффективнее.*



# TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP



PAL

## TOM and JERRY

HET

ULTIEME KAT  
EN MUIS SPEL

Maak kans  
op de video van  
**Tom & Jerry**  
Kijk snel achter in  
de handreiking!



Джерри написал книгу, которая называется: "Моя жизнь с Томом" (My Life With Tom). В ней он и описал все приключения, которые случились с ними. Сюжет этой книги явился основным содержанием игры.

### — Меню.

На всех меню в этой игре Вы можете использовать кнопки **UP** и **DOWN**, чтобы выбрать соответствующую опцию. Когда Вы решили выбрать ту или иную опцию, выделите ее и, чтобы подтвердить свое решение, нажмите кнопку **X**. Если Вы нажмете кнопку **▲**, то вернетесь обрат-

но на предыдущее меню. При этом все внесенные изменения не сохранятся.

### — Главное меню Main Menu.

Если Вы не хотите просмотреть Demo, то можете снова вернуться на главное меню, нажав кнопку **Start**. На экране главного меню Вы увидите следующие опции:

#### One Player.

В этой опции Вы начинаете играть в режиме одного игрока, исполняя роль Джерри, который всеми силами пыта-

ется победить хитроумного Тома.

#### Two Player Game.

В этой опции Вы можете сыграть со своим приятелем в режиме двух игроков, но для этого необходимо иметь два контроллера.

#### Continue.

Эта опция позволяет Вам загрузить ранее запомненную игру с карты памяти.

#### Options.

Здесь Вы можете изменить игровые установки по собственному усмотрению.

#### Credits.

Выбрав эту опцию можно просмотреть состав команды дизайнеров, худож-

ников и программистов, которые и создали эту игру.

— *The One Player Game.*

В этом режиме Вы управляете Джерри, который сражается со своим вечно голодным врагом Томом, и стремитесь понизить уровень его здоровья до нуля. Чтобы победить в этой игре, Вы должны расправиться с томом на 15-ти различных уровнях в доме, в котором Вы проживаете. По ходу игры Вы должны обследовать самые разнообразные комнаты, отыскать оружие, которое сможете затем использовать против Тома. Кстати, по ходу игры встретите разнообразных персонажей: беспомощных уток, очаровательную кошечку Тодлес (Toodles) и бьюдого по имени Спайк (Spike).

— *The Screen.*

Первым делом Вы, безусловно, обратите внимание, что игра происходит на разделенном экране даже в режиме одного игрока. На верхней половине экрана Вы видите что происходит с Джерри, а на нижней половине экрана видите что вытворяет Том. На самом деле, это очень удобно, потому что Вы всегда можете взглянуть на нижний экран и своевременно узнать какие гадости готовит Ваш злейший враг: куда он отправляется, чтобы устроить очередную каверзу и когда собирается атаковать Вас.

— *Health.*

В левой части Вашей половины экрана, увидите портрет Джерри, а под ним зеленый индикатор. Это индикатор Вашего здоровья. Когда начинаете игру, то у Вас 100% здоровья, а когда Том успешно атакует Вас или попадаетесь в ловушки, которые находятся в разных частях дома, индикатор здоровья снижает-

ся, и если он достигнет нуля, то Вам придется заново начать уровень. Чтобы всегда знать состояние здоровья, посматривайте на портрет Джерри, выражение "лица" Джерри меняется от состояния здоровья. На самом старте мордочка Джерри выглядит очень здоровенькой и умильной, но по мере того, как он теряет здоровье, это сразу заметно, поскольку Вы видите его с подбитым глазом, синяками, в общем, словно получившим хорошую взбучку.

— *Inventory.*

На правой стороне экрана Вы заметите три кнопки: ▲, ■ и ●. Они соответствуют аналогичным кнопкам на Вашем контроллере. Если Джерри проходит через какой-нибудь объект, то Вы сразу заметите, что объект появляется в Вашем inventory над одной из этих кнопок. Нажмите соответствующую кнопку на контроллере и увидите оранжевую вспышку вокруг этого предмета. Теперь предмет активирован в Вашем inventory, и достаточно нажать кнопку ✕, чтобы использовать его.

У Тома также есть индикатор здоровья Health bar и экран inventory (Inventory display), так что Вы всегда сможете узнать все, что захотите, достаточно только бросить взгляд на его половину экрана.

— *In-Game Menu.*

Если Вы нажмете кнопку Start по ходу игры, то действие прекратится. Это режим паузы. На меню паузы есть пять опций: Quit Game (Yes/No), Stereo (Yes/No), SFX (Volume), Music (Volume) и Vibration (Yes/No). Кнопки **UP** и **DOWN** позволяют Вам выбрать любую из этих опций. Если Вы выберете No в опции Quit Game, то

снимете игру с паузы и снова вернетесь к активным действиям. Если выберете Yes в опции Quit Game, то снова вернетесь на главное меню.

**\* Управление.**

Кнопки **▲**, **■** и **●** — это кнопки Вашего Inventory (Inventory Buttons). Вы уже знаете как пользоваться этими кнопками, чтобы "захватить" предмет и активировать его в своем inventory. Когда Вы нажимаете соответствующую кнопку, то предмет оказывается в руке, и Вы можете его использовать. При этом учтите, что Вы одновременно можете иметь только три предмета.

Кнопка **✖** — Если предмет находится у Вас в руке, нажмите эту кнопку, чтобы использовать его.

Кнопки на D-pad.

Эти кнопки позволяют Вам перемещать Джерри по комнатам дома. Если нажимаете кнопку **UP** (верхнюю кнопку на D-pad), то Джерри как бы удаляется от Вас, а если нажимаете кнопку **DOWN** (нижнюю), то он движется по направлению к Вам. Кнопки **LEFT** и **RIGHT** позволяют перемещать Джерри, соответственно, влево и вправо.

Кнопка **R1**. Если Вы удерживаете эту кнопку во время ходьбы, то Джерри начнет красться на цыпочках. Это очень полезный прием, поскольку только так можно безопасно пройти через ловушки или специальные "оброненные" (dropped object) предметы, не получив никаких повреждений.

Кнопка **L1**. Обронить предмет (Drop Object). Этот прием позволяет вам сбросить любой предмет, который Вы держите в настоящий момент в руке.

Нажав кнопку **Start**, Вы делаете пау-

зу в игре и на экране появляется меню In-Game Menu.

Кнопка **L3** — левая кнопка аналогового джойстика. Эта кнопка работает точно так же, как кнопки на D-pad, так что особых объяснений не требуется. Однако для того, чтобы Джерри встал на цыпочки, Вы должны лишь легонько нажать на эту кнопку, поскольку, если нажмете сильно, то Джерри просто побежит, как обычно.

**\* Использование предметов.**

В игре есть различные предметы, которые имеют специфическое использование.

**— Предметы (Hand to Hand objects).**

Эти предметы, среди которых сковородка, зонтик и т.п., используются для рукопашных схваток, когда Вы находитесь рядом с Томом, т.е. для ближнего боя. Каждым таким приемом можно долбануть Тому три раза прежде, чем он разлетится на куски, тогда Вам придется выбрать какое-нибудь другое оружие. Нажав кнопку **✖** два или три раза очень быстро можно даже выполнить комбинационную атаку, которая нанесет Тому заметно большие повреждения, чем три отдельных атаки. Предметы рукопашного боя бывают трех размеров: маленькие (Small), наносящие небольшие повреждения; средние (Medium), наносящие более серьезные повреждения, и тяжелые (Heavy), которые наносят очень серьезные повреждения.

**— Метательные предметы (Thrown objects).**

Если Вы не хотите подвергать себя опасности и слишком приближаться к Тому, то можете метнуть в него кое-какие предметы. Когда Джерри смотрит в направлении Тома, то предмет полетит



точно во врага. Так же, как и предметы рукопашного боя, метательные предметы бывают трех размеров: маленькие, средние и тяжелые.

**— Сбрасываемые предметы  
(Dropped Objects).**

В отличие от предметов рукопашного боя и метательных предметов, сбрасываемые предметы носят стационарный характер, и персонаж получит повреждения, если наступит на них. Когда Вы "сбрасываете" такой предмет, то Том должен или увернуться от него или жестоко поплатиться. Чтобы взять такой предмет, Вы должны пройти через него на цыпочках, иначе сами получите повреждения. Учтите, что Вы не можете сбросить такие предметы в дверях или возле дверных проемов, а также в специальных опасных зонах в комнатах (Room hazard).

**\* Воровство (Stealing).**

Когда один игрок атакует другого предметом рукопашного боя, то тот моментально роняет все специальные предметы, которые имеет при себе, и тогда атакующий может украсть эти предметы, если будет действовать без промедления.

**\* Опасности (Hazards).**

В разных частях дома существуют опасные зоны, которые можно использовать, чтобы подловить Тома, нанести ему серьезные повреждения, а самому остаться невредимым. Вы должны обнаружить эти зоны методом проб и ошибок, чтобы понять какие объекты или мебель являются в этом доме опасными. Если Вы решите, что обнаружили такую "опасность", то можете как бы зарядить ее, нажав кнопку **✖**, стоя прямо перед ней. Если Вы не ошиблись, то опасность на-

чнет вспыхивать непродолжительное время, а значит она активирована. Теперь нужно быть очень осторожным, поскольку когда вспышки прекратятся, "опасность" находится в боевой готовности, и Вы сами в нее можете попасться. Если Вы не уверены, что "опасность" активирована, то просто подойдите к ней на цыпочках. Вы уже знаете, что пройдя через любую опасность или ловушку на цыпочках, Вы не получите никаких повреждений, но зато вокруг опасностей появится линия, которая как бы окружает эту зону. Обязательно запомните ее и в будущем не вляпаетесь в серьезные неприятности.

После того, как Вы закончили уровень, предстоит сделать выбор. Если нажмете кнопку **✖**, то просто перейдете на следующий уровень. Если же хотите запомнить игру в любой точке, нажмите кнопку **●**. На экране появится опция Save Game, и если у Вас есть свободный блок на карте памяти, сможете там сохранить игру. Однако, если все блоки заняты ранее заполненными файлами, то Вы получите возможность переписать этот файл. Нажав кнопку **✖**, Вы запомните игру и снова вернетесь к боевым действиям. Если Вы не хотите запоминать игру, просто нажмите кнопку **▲** и вернетесь обратно, не сделав никаких изменений на Вашей карте памяти. На этой стадии Вы также можете закончить (Quit) текущую игру, выбрав опцию Quit Game и автоматически вернетесь на главное меню.

**\* The Two Player Game.**

Этот режим позволяет Вам играть вместе со своим приятелем. При этом первый игрок играет за Джерри, а второй за Тома.

— *Starting energy (Начальная энергия).*

В верхней части экрана находится два индикатора energy bars. Один с мордочной Джерри над ним, а второй с мордочной Тома. Первый игрок может установить то количество здоровья, с которым игроки начинают игру. Для этого нужно нажать кнопку **LEFT** на D-pad, чтобы уменьшить начальное здоровье или нажать кнопку **RIGHT** на D-pad, чтобы увеличить. При этом второй игрок может также установить свой уровень начального здоровья тем же самым образом. Такой подход позволяет как бы сбалансировать силы двух игроков, имеющих различный уровень опыта и мастерства. Например, если первый игрок очень хорош, а второй только впервые начинает игру, то реальные шансы на победу у него могут появиться только в случае, если он снизит начальный уровень энергии первого игрока на старте игры.

— *Number of Specials.*

Существует возможность установить скорость, с которой специальные объекты появляются по ходу игры. Вы можете установить в этой опции уровень High, и тогда специальные объекты будут возникать очень часто, игра станет более грубой, жестокой и, возможно, даже более продолжительной. Если Вы установите Number of Special, выбрав уровень Low, то специальные объекты будут появляться значительно реже, и промежутки между их появлениями будут значительно больше.

— *Экран The Continue Screen.*

Эта опция позволяет загрузить игру, которую Вы ранее запомнили. Если нажмете кнопку **X**, то игра загрузится, и Вы вернетесь на главное меню. Если ре-

шите не загружать ранее запомненную игру, тогда нажмите кнопку **▲** и вернетесь на главное меню, не загрузив никакого файла.

\* *Options.*

На этом экране Вы можете изменить различные установки.

*Audio.*

На этом экране Вы можете изменить громкость звуковых эффектов SFX и Music. Выделив опцию Stereo/Mono, используя кнопки **LEFT** и **RIGHT**, Вы можете установить режим Stereo и Mono. Чтобы установить подходящую громкость звуковых эффектов, Вы можете, нажав кнопки **LEFT** или **RIGHT**, уменьшить звук или увеличить его, соответственно. Точно таким же образом устанавливается громкость музыки (Music). При этом учтите, что нужно сбалансировать громкость музыки и звуковых эффектов.

*Center Screen.*

В этой опции Вы можете установить по своему усмотрению игровой экран на Вашем телевизоре. Нажимая кнопки **LEFT**, **RIGHT**, **UP** и **DOWN**, Вы можете сдвигать его в нужном направлении и установить так, чтобы было удобно играть.

*Controller.*

На этом экране Вы можете включить (On) и выключить (Off) режим вибрации, если Вы в игре используете аналоговый контроллер. Кнопки **LEFT** или **RIGHT** позволяют Вам включить и выключить режим вибрации.

## XENOGears



Огромная эпопея в жанре экшен-стратегии настолько сложна по характеру игрового действия, что без некоторой предварительной информации будет сложно разобраться.

### \* Персонажи.

Все персонажи имеют свой личный человекообразный Мек, здесь они называются Gear, правда Chu Chu (Чу Чу) оказался обделенным. Каждый персонаж может играть сам за себя, как человек, а также забраться в свой Мек и использовать его великолепные возможности.

#### - Wong Feifong (или просто Fei).

Его Мек называется Weltall. Сам же Фей в атаке полагается только на свои кулаки. Он главный герой игры.

#### - Elehayum Van Houten (или просто Elie).

Ее Мек называется Vierge. Эли глав-

ная героиня игры.

#### - Shitan Uzuki, Мек — Heimdall.

Атакует чаще всего руками, но во второй половине игры вооружится острой катаной.

#### - Bartholomei Fatima (или просто Bart), Мек — Brigander.

В качестве оружия использует хлыст, владеет им мастерски.

#### - Billy Lee Black, Мек — Renmazuo.

У него есть пистолет, но, правда, пуль маловато.

#### - Rico Banderas, Мек — Stier.

Атакует только руками, но очень крут.

#### - Maria Balthasar, Мек — Siebzehn.

Единственное оружие — ручки, очень слабые. Но зато ее Мек, пожалуй, мощнее всех.

#### - Chu Chu.

Единственный персонаж, у которого нет Мека. Но он очень опасен, поскольку может вырасти до гигантских размеров. Атакует только руками.

#### - Emerda. Мек — Crescens.

Эта девица атакует буквально любой частью своего тела, волосы превращаются в нож, а нога — в кузнечную наковальню! И это еще не все!

### \* Меки — Gear.

Все персонажи, имеющие Меки, могут забраться внутрь и управлять ими в бою. Понятно, что Меки обладают большей боевой мощью (HP), чем обычный



персонаж, атакуют много опаснее, да и броня у них будь здоров. Чтобы сражаться в Меках, необходимо знать несколько важных особенностей.

Как и всякий механизм, Мек нуждается в энергии, а значит в топливе. Каждый раз, когда Вы атакуете или используете заклинания, расходуется определенное количество топлива. И чем выше атакующий уровень, тем больше расходуется топлива.

Во время сражения можно использовать команду "Booster", тогда Ваш Мек становится в два раза быстрее, но при этом сгорает столько топлива! Так что лучше всего использовать этот режим во время непродолжительных, но ожесточенных схваток с боссами.

#### **\* Мек — Ability.**

В игре два вида заклинаний. Нормальные заклинания можно использовать в человеческой форме, а также из Мека (при этом расходуются только EP). Но есть и такие заклинания, которые можно использовать только в форме Мека, при этом расходуются уже только топливо. Эти заклинания и называются "способностями" (ability) Меков, они реализуются в форме специальных атак, выполняемых в определенных ситуациях, а также в форме заклинаний, которые подлечивают Мека и увеличивают его HP.

#### **\* Уровень атаки.**

Вы начинаете сражение на уровне атаки 0, но после ее выполнения (если уже имеете способность), переходите на уровень 1. Теперь Вы уже можете выполнить комбинацию и снова оказаться на нулевом уровне. А можно выполнить одиночную атаку и, если Вы имеете способность, то перейдете на атакующий уровень 2. В принципе, нельзя подняться

выше третьего уровня, но если есть способности и Вам удастся его достичь, то окажетесь на атакующем уровне "infinity" на целых три раунда. При этом можете залить топлива раз в десять больше (300 единиц) и даже единичные атаки (а Вы можете в этой ситуации выполнять комбинации) будут автоматически превращаться в мощные суперкомбо!

❖ Есть определенные устройства (Gear Parts), которые резко улучшают показатели Ваших Меков или придают им специальные способности. Самые нужные из них, позволяющие подлечить Вашего Мека, называются "Frame HP..." и стоят столько топлива, что закачаешься. Вместо многоточия в игре будет указан процент излечения в HP, т.е. сколько их восстановится.

❖ Купив кое-что в магазине, можно усовершенствовать Меки различными путями. Если выберете опцию Tune Up, сможете заполнить под завязку уровень топлива и HP в Вашем Меке; купить новый двигатель, сокращающий потребление топлива; новый корпус, улучшающий баланс HP; новую броню, резко улучшающую защитные свойства. А если в главном меню, выберете buy (купить) или Sell (продать), то это будет обозначать выбор Ваших намерений.

#### **\* Skills (Мастерство).**

Это очень тонкое дело, которое заметно отличает игру от других. Когда Вы сражаетесь в обычном режиме, то используете кнопки ■, ▲ и ●, а также их комбинации, в зависимости от количества атакующих очков AP (у Вас). Атака ■ требует 1 очко, ▲ — 2 очка, ● — 3 очка. Чем больше AP, тем более мощные атаки можно исполнить, но (обратите внимание!) и больше шансов промахнуться.

Игра начинается с 3-мя AP, максимально можно получить 7 AP. Предположим, у Вас 6 очков. Это значит, что Вам по силам выполнить шесть ■ — атак, три ▲ — атаки, две — ● атаки. А можно и комбинацию типа ■, ▲, ●.

Вот тут и возникает понятие мастерства — Skill. Если Вы разучите некое мастерство, то ему будет соответствовать определенная конфигурация кнопок. Понятно, что не любая конфигурация кнопок означает мастерство. Обычно первое мастерство в игре — ■, ●, так что как только у Вас появится 4 AP, старайтесь постоянно проводить эту комбинацию и быстро "приобретете" мастерство. Чтобы понять насколько Вы овладели мастерством, войдите в экран статуса персонажей, увидите, по крайней мере, одну зеленую полосочку с цифрами. Когда эти цифры (проценты) достигнут 100, значит Вы мастер и можете использовать новое свое "свойство" как специальную атаку.

Если Вы не использовали AP в атаке, то оставшиеся накапливаются в "AP Bar", где можно накопить целых 28 пунктов. Так что если во время боя выберите команду "Special move", то врагам не поздоровится, особенно если используете сразу все накопленные очки за счет разумной комбинации атак.

Однако, некоторые мастерства можно получить лишь достигнув достаточно высоких уровней. Но главное запомните твердо — чем больше Skill разучите, тем разнообразнее будут не только Ваши атаки, но и действия Мека!

## ПРОХОЖДЕНИЕ.

### Диск 1.

#### \* Lahan Villag.

После продолжительного вступления

Вы начинаете в игру, управляя Фей в деревне Лохан. Поднимитесь вверх по лестнице и поговорите с другом Фей — Dimoshi, он стоит в большой группе людей. Побеседуете с ним, а когда попытаетесь покинуть дом, появится маленький парнишка по имени Dan. После этой сцены можете уйти из дома.

Теперь найдите дом, у дверей которого стоит женщина. Поговорите с ней и войдите в дом. Поднимитесь вверх по лестнице, поговорите с Agugu, выйдите из дома и отправляйтесь на север из деревни к горной тропе.

В горах увидите пункт отгрузки возле развилки дорог. Пойдете по правой — найдете сокровища, пойдете по левой — углубитесь в горы. Двигайтесь по левой дорожке и скоро подойдете к парнишке, стоящему возле горного карниза. Здесь Вам предстоит выполнить первый прыжок, так что приготовьтесь. Подскачите к карнизу (удерживая ✕), а затем нажмете ■ и окажетесь наверху. Скоро придете в дом Шитана (Shitan).

#### \* Shitan House.

Можете конечно поболтать с семьей Шитана в доме, но куда важнее заглянуть в сарай — он сам Вас там ожидает. Побеседуйте с ним и осмотрите машину в сарае. Далее увидите несколько не особо важных сцен, и наступит ночь (nighttime), пора спать.

Покиньте хижину Шитана и отправляйтесь в горы, а когда увидите летящие Меки — сразу же бегом обратно в деревню Лохан.

Вначале просмотрите короткую сценку, и Фей вспрыгнет в своего боевого коня, состоится первое сражение Меков. Оно очень простое, хотя может показать-

ся и трудным. При атаках лучше пользоваться кнопкой **▲**, поскольку **●** иногда дает промахи.

Затем увидите еще одну сценку, потом наступит утро, и Вы увидите Фей, Шитмана и других, которым удалось пережить ночь. Затем окажетесь на карте мира и отправляйтесь в ближайший лес.

**\* Forest.**

Первым делом в лесу нужно подняться выше "уровня моря", т.е. подняться с земли на горные карнизы. Запрыгните вначале на большой камень, а с него на ближайший карниз. Но если увидите маленькое существо возле корней дерева, подойдите к нему, и оно сразу же начнет запрыгивать на карниз. Можете последовать за ним.

В конце первой сцены увидите еще одно существо перед большим камнем. Убейте его, уберите с дороги камень, иначе потеряете НР, если врежетесь в него. Пройдите вперед (где был камень) и увидите сценку, из которой узнаете про Эли. Отлупите очередного слабака, увидите еще одну сценку, и наконец Эли присоединится к Вашей компашке.

Войдите в новый район леса и прыгайте от души, ничего особенно сложного. Дойдете до конца этой секции, увидите очередную сценку с участием Фей и Эли, а затем и еще одну. Эли атакует динозавр, огромный, страшный, так что Вам придется сразиться с ним.

**\* Босс: Rankar.**

В первой фазе схватки Вы не сможете поразить его, но когда прилетит Шитан и сбросит Вам Weltall (Мек Фей, Вы помните), вторая фаза боя пойдет уже повеселее. Ранкар не очень ловок и не успевает уклониться и увернуться от Ваших атак, смело давите на **●**, и никуда

он не денется.

Затем увидите несколько сцен, Эли временно покинет Вас, но зато присоединится Шитан. Идите на запад к выходу из леса. На опушке взгляните на небо — там летает огромный корабль.

Затем идите к Dajir, этот город прямо по курсу.

**\* Dajir.**

Когда впервые попадете в Даджир, найдите дорогу, ведущую на вершину песчаного холма, чтобы окинуть взором город с высоты. Откроется великолепный вид.

Затем подойдите к большому зданию в форме шатра на окраине города, увидите несколько человек, трудящихся над большим зеленым Мekom. Поговорите с людьми и отыщите большой синий багги возле дома. Осмотрите его, войдите в дом и поговорите с парнем за столом. Здесь Шитан покинет Вас. Если зайдете в бар, то впервые встретите Big Joe.

**\* The Desert.**

Покинув Даджир, идите на северо-запад в пустыню. Если выполнили все в городе правильно, то увидите двух Мекoв, скачущих по пустыне. Иначе увидите эту сцену несколько позже. Так или иначе, увидев парочку Мекoв, перейдите в другую часть пустыни. Здесь увидите огромный корабль, летающий над головой, а затем еще несколько Мекoв. Пробежите несколько "экранов" и сразитесь со слабым Мekom. Вы сразу заметите, что Ваши атаки стали более мощными и теперь достигли атакующего уровня 1 — можете выполнить комбинацию **■**, **■**.

После победы впервые встретите Graaf, одного из главных злодеев в игре.

**\* Босс: Mimii.**

Непростая предстоит схватка. Про-



стые атаки босса не берут, только комбинации. В Вашем распоряжении уже две комбинации ■, ▲ и ■, ■. Когда его прикончите, то вместе с Шитаном окажетесь пленниками на sandcrawler — пуш-тинном вездеходе.

**\* Sandcrawler.**

Теперь Вы управляете Фей, можете со-хранить игру или побеседовать с Шитаном в течение нескольких следующих сцен. Сандкраулер будет атакован, и Вы сможете удрать.

В первой секции пройдите, если ос-мелитесь, по борту тонущего сандкрау-лера в кучах вздымающегося песка и найдете два сокровища. В последующих секциях, в основном, будете бегать с эк-рана на экран и колотить врагов направо и налево. Затем избежите на стрелу кра-на и спрыгните вниз к своему Weltall, прежде чем он тоже утонет в песке. За-тем будет короткая схватка с Brigander, Мекон Барта, и в итоге Барт вместе с Фей окажутся "засосанными" в пещеру.

**\* Cave.**

Это первое подземелье Мекон. Преж-де всего, сдвиньте с дороги большой ка-мень в северо-западном углу. Пройдите дальше по подземелью до большой ком-наты с пунктом отгрузки. Рядом с ним увидите небольшую дверь и когда подъ-едете к ней, вылезайте из Мека и прой-дите через нее в следующую комнату, где встретите старичка. Здесь, впервые в игре Вы сможете приобрести кое-какое оборудование для своего Мека.

После беседы со стариком, необхо-димо отыскать два сенсорных выключа-теля (Sensor Switches) в подземелье. Най-дите другой выход из главной комнаты и увидите по длинной-длинной дорожке,

пока не доберетесь до первого сенсора. А второй сенсор найдете, если вернетесь на один экран обратно (перед главной комнатой), там находится робот. Здесь нужно прыгать между двумя карнизами — тогда доберетесь до нужного сенсора.

Отключив оба сенсора, вернитесь к старику, и он откроет Вам огромные во-рота — окажетесь в последней секции пещеры. Здесь на маленьком трамвайчи-ке доберетесь до большого выключае-ля, нажмите его и запустите подъемник поблизости. Спуститесь на нем вниз и найдете очередной пункт отгрузки. Ря-дом увидите большой подъемник, спу-ститесь на нем вниз и увидите огромный Мек, летающий по большой пещере. Как только подойдете поближе, этот Мек не-медленно Вас атакует.

**\* Босс: Calamity.**

Этот босс не очень опасен, хотя одна из его атак имеет мощность 400 очков, но остальные атаки безопасны. Настыр-но атакуйте комбинациями, если уже вы-шли на первый атакующий уровень, и он долго не продержится.

Победив босса, найдите выход из пе-щеры — большой мерцающий источник света. Выйдите наружу и скоро обнару-жите Yugdrasil, корабль Барта. Чтобы вы-браться из этой зоны, где все персонажи такие крошечные, как муравьи, отыщите охранника, стоящего возле двери в од-ном из углов. Здесь есть еще одна дверь со стоящим рядом охранником, это ма-газин запчастей для Yugdrasil'a. Запом-ните это место, сюда часто придется за-ходить по ходу игры. Так или иначе, ког-да попадете на корабль, войдите в дверь, перед которой стоит пират с красной повязкой на голове. Поговорите

с Meison, и он кое-что Вам продаст.

Поднимитесь на подъемнике и пройдите на корабельный мостик, поговорите с Siglude, светловолосым пиратом с повязкой на глазу. Затем доставьте Yugdrasil на базу Барта.

**\* Bart's Base.**

Проследуйте за Мейсоном в комнату и после небольшого видеосюжета поговорите с маленькой девочкой у входа в комнату. Ее папа почему-то бросится в бега. Когда, в конце концов, переговорите и с ним, они покинут комнату. Вы сможете также получить кое-какие запчасти у женщины за стойкой.

Если пройдете в правую дверь, то увидите Барта и Шитана. Поговорите с ними и увидите двух пацанов, спускающихся вниз на центральном подъемнике. Войдите в комнату Барта через дверь с вывеской, а когда соберетесь выйти, как раз и появится Барт. Спуститесь на центральном подъемнике вниз и пройдите на палубу Югдчазила, просмотрите сценку с Бартом.

Идите вдоль узкой платформы вокруг Югдчазила и на втором подъемнике спуститесь в секцию, где стоят Меки. Побеседуйте с парнем в коричневой одежде, что стоит рядом с Велтоллом. Войдут Шитан и Зиглюд, а Барт появится на палубе Югдрази́ла. Поднимитесь (на подъемнике) в центральную часть базы Барта, войдите в комнату с нарами и поговорите с парнем у входа. Он задаст Вам вопрос, а Вы выберите второй ответ из меню, а затем еще раз ответите ему так же. Теперь Ваш персонаж может и продохнуть, хотя пока он будет спать, банда нехороших ребят атакуют базу.

Когда проснетесь, спуститесь на подъемнике к Югдразилу и, после не-

больших переговоров, сразитесь с несколькими боссами.

➤ **Босс: Sword Knight.**

Очень слабенький, атакуйте смело, и ему конец.

➤ **Босс: Shield Knight.**

Даже еще слабее первого.

➤ **Босс: Wand Knights.**

Совсем слабак.

➤ **Босс: Kapp Knight.**

Опять легкая прогулка.

➤ **Босс: Shyupararle.**

Вот тут уж не зевайте, предстоит долгое и довольно трудное сражение. Босс владеет несколькими мощными атаками, но если будете агрессивны и используете свои комбинации, то и с ним разделаетесь.

После победы к Вам присоединяются Барт и Шитан, а заодно и Фей. Спуститесь на Югдрази́ла с Сиглюдом на мостике, получите управление кораблем и направьте его к большому синеющему городу Ave.

**\* Ave.**

Просмотрите достаточно продолжительную сцену, из которой узнаете про двух главных злодеев в игре: Ramsas и Myan. Когда это вступление закончится, Вы окажетесь в городе Ave.

Первым делом, отправляйтесь в отель и побеседуйте с монахиней. Затем поднимитесь за ней в комнату и еще разок переговорите.

Немного погодя, поговорите с женщиной в зеленом в дальнем конце рыночной площади – выберите первый ответ в меню. Когда увидите бегущего мальчика, проследуйте за ним в узкий проход и увидите еще парочку пацанов, стоящих рядом. Поговорите с мальчиком – задайте первый вопрос из меню. Затем поговорите с одиноко стоящим мальчишкой и снова задайте первый вопрос.

На рыночной площади возле входа в город найдите женщину в сине-белой одежде. Поговорите с ней – выберите второй вариант в меню.

Теперь разыщите мужчину и женщину, стоящих вблизи одежного ряда, возле красного входа в канализацию. Побеседуйте с ними и отыщите другой вход в канализацию. Снова вернитесь в отель и пообщайтесь с монахиней наверху.

Покиньте город (через “задний выход”) и пройдите в празднично обставленную зону. По ходу дела Шитан задаст Вам вопрос (выберите верхний ответ), а Барт безмолвно будет стоять рядом. Теперь пора в следующую секцию – в большой дворец.

Увидите охранника за стойкой, поговорите с ним, выбор ответов и вопросов не играет роли. Снова вернитесь в отель и поговорите с монахиней. Выйдите в город на базарную площадь, найдите известную Вам парочку возле “одежного” ряда и поговорите с мужчиной. Когда он задаст вопрос, выберите средний ответ. Вернитесь в отель, поговорите с монахиней, и Барт с Шитаном отколются от Вас. Но перед их уходом, поговорите с любым из них (второй вариант в меню) и тихо-мирно задряхните. А утром Шитан вернется в Ваши ряды, а Барт останется непонятно где.

Снова поднимитесь во дворец и, если в первый раз сумели поговорить с охранником, то он пропустит Вас без звука. И со старым охранником поговорите – он тогда пропустит Фей в шатер. Побеседуйте там с Даном, парнем из деревни Лахан, и сцена переключится на Барта.

**\* The Sewer, Palace и The Tournament.**

Вы управляете Бартом и должны от-

правиться на рыночную площадь, в одежный ряд, и открыть своим ключом вход в канализацию. Как только он войдет, действие переключается на первое сражение турнира (Tournament).

☛ **Сражение 1: Gonzales.**

Он не очень силен, но владеет атакой в 400 очков, так что, возможно, придется подлечиться разок-другой.

Теперь действие снова переключается на Барта, плывущего по канализации. Дальше действие все время будет переключаться с приключений в подземелье на сражения в турнире. Для удобства опишем вначале все схватки, а затем прохождение по подземелью.

☛ **Сражение 2: Big Joe.**

Большой Джо просто слабак, но Вашим главным соперником станут его болельщики, которые будут лечить его и швыряться в Вас банками. Так что накопите 28 AP, а потом атакуйте его максимальной комбинацией из специальных приемов. Таких ударов он не переживет.

☛ **Сражение 3: Skadd.**

Накопите 28 AP – ему этого хватит с лихвой.

☛ **Сражение 4: Dan.**

Опасайтесь его супермощной лучевой атаки, можете получить повреждений на 80-90 очков. Постарайтесь прикончить его до того, как он сумеет провести атаку.

☛ **Сражение 5: Wiseman.**

Это вообще нельзя считать за битву, поскольку Вы его поразить не можете, без толку и пытаться, а он сбежит после нескольких раундов.

Теперь вернемся к приключениям Барта в подземелье. Иногда Барт не в силах справиться с мощным потоком, и нужно будет немного переждать, пока вода не



упадет. Но не забывайте **ВСЕГДА** удерживать кнопку **✕**, чтобы двигаться быстрее, здесь это совершенно необходимо.

Нужно найти большую красную дверь, немного подождать, и она сама откроется. Перейдите на следующий экран, взберитесь по едва заметной лестнице, выберитесь из воды и побеседуете с женщиной. Взберитесь по следующей лестнице возле пункта отгрузки и снова окажетесь во дворце.

Охранники ходят там повсюду, и Вы не можете проскочить мимо них или побуживать. Можно только прикончить охранников возле дверей. И если Вы все-таки попытаетесь пройти в дверь, то обязательно посмотрите вначале в приоткрывшуюся щель — не мчатся ли на Вас охранники.

Наверху дворца есть комната с монитором, в котором можно увидеть различные участки дворца. Чтобы попасть в нужную Вам комнату, спуститесь на один этаж вниз из комнаты с монитором в небольшой холл. Войдите в дверь и пройдите в еще один проход, где и найдете Магу в одной из комнат (а это и была Ваша главная цель во дворце). Но как только выйдете из комнаты, Вас сразу же атакует Рамзас, так что приготовьтесь.

**\* Босс: Ramsas.**

Пожалуй, это первая по настоящему трудная схватка. У Барта и Рамзаса будут помощники, соответственно, Мари и Миан, которые будут подлечивать своих "паханов". Так как Рамзас все время лечится, то его слабыми атаками не взять. Накопите 28 AP и мощной комбинацией специальных приемов сможете его прикончить. Но будьте осторожны и не атакуйте, если заметили что Рамзас занял

оборонительную позицию. Он сумеет провести такую мощную контратаку, что никакой Мару Вам не поможет. Так что лечитесь, блокируйтесь и копите очки, а вот когда он соберется атаковать, покажите ему "небо в алмазах"!

И сразу же Вам предстоит еще одна схватка с Рамзасом, только в этот раз помощником будет Фей. Это сражение посложнее, так Миан может подлечить сразу аж на 100 очков, да и исходно босс имеет больше HP. И тем не менее 28 AP от Барта и Фей могут прикончить злодея.

Победив в схватках, быстренько запрыгните на подъемник, затем сбежите вниз по коридору и окажетесь в новой зоне. Встретите здесь снова подружку Эли и после нескольких сцен окажетесь на Югдразиле.

**\* Yugdrasil.**

Пройдите вниз в отверстие и побеседуйте с котом перед дверями. Спуститесь вниз на подъемнике и найдите комнату, где находится Мару. По умолчанию кота зовут Шу Шу (можете дать ему другое имя) и немного погодя он присоединился к Вашей команде. Теперь поднимитесь на мостик и поговорите с Сиглудом.

Направьте Югдразил севернее Ave к одинокому дереву (при необходимости можете "кликнуть" на него и погрузиться под землю!), окажетесь на миникарте города Nisan и войдите в него без колебаний.

**\* Nisan.**

Загляните в дырочку в двери в одном из домов и увидите кучу людей, непонятно зачем здесь собравшихся. Если войдете в один из магазинчиков, то посмотрите небольшую видеовставку. Спуститесь по ступенькам на нижний уровень города и поговорите с парнем, перекрывшим дорогу к выходу. Затем вый-

дите и зайдите в церковь.

Переговорив с монахинями, увидите Мару, стоящего в дверях. Поговорите с ним и проследуйте за ней наверх по ступенькам. В общем, будете вроде его гида во время тура по церкви — обязательно поговорите при каждой остановке в новых местах.

Когда закончите "тур", покиньте церковь и вернитесь назад через город. На окраине Мейсон пригласит войти в здание. Здесь Вам предложат четыре вопроса — выберите каждый из них, а когда предложат два вопроса — выберите второй.

Теперь нужно найти в городе Барта, а он стоит себе на высоком мосту, откуда виден почти весь город. Подойдите к дому, в который Вы подглядывали в начале уровня (в дырочку), дальше последует длинная видеовставка.

Затем наступит ночь, Вы окажетесь в доме с Бартом и его друзьями. Поговорите с ним и выберите первый вариант в меню.

После очередной видеовставки действие переключится снова на Шитана (на Югдразил). Поднимитесь наверх, побеседуйте с Мейсоном за стойкой, поднимитесь на подъемнике на верхний уровень, затем по лестнице — на палубу. Теперь сцена переключится на Фей (в Велталле), здесь будут и несколько других Меков возле утесов.

**\* Cliffs.**

Запрыгните на утесы, чтобы попасть ко входу в пещеру. Если не очень понимаете куда идти, то просто следуйте за красными Меками. Внутри пещеры запрыгните на еще несколько утесов, но если будете неосторожны, то свалитесь вниз и окажетесь снова у начала пещеры. Когда доберетесь до вершины, найдете

там робота и пункт отгрузки. Робот предложит Вам для выбора четыре различных возможности: купить детали для Мека, купить принадлежности для людей, сразиться с ним или просто ничего не делать. Не стоит с ним драться, он точно Вас прикончит. Да и купить у него что-нибудь новенькое вряд ли получится. И что более важно, не сможете пополнить запасы топлива. В общем, понятно как поступить. Когда выйдете из пещеры возле робота, произойдет серия сражений.

**\* Босс: Wand Knights.**

С ним разберетесь запросто.

**\* Боссы: Kapp Knight, Shield Knight, Sword Knight.**

Это довольно слабые боссы, разве что Shield Knight отлично блокируется, и его можно пробить только комбинацией.

**\* Босс: Vierge (Elie).**

Схватка может оказаться трудной, особенно если Вы начинаете ее с дефицитом топлива и HP. Тем не менее, учтите, что атаки кнопкой ● хоть и мощны, но достаточно рискованы, поскольку возможны промахи, особенно во второй половине боя.

После победы и последующих сцен Вы окажетесь снова в пещере с роботом, у которого сможете кое-что купить, если конечно не прикончите его раньше. Прыгайте вверх по утесам, пока не доберетесь до сияющего света — это выход.

Затем действие переключится на Барта, в подвалы дворца в Ave. Возьмитесь по лестнице во двор и просмотрите длинную видеовставку.

После этого Вы вновь в Югдразиле с Бартом и Шитаном. Выйдите из комнаты, и действие переключится на Фей.

**\* Desert Battle.**

Как только Фей спрыгнет вниз с утеса

в пустынную зону, разыграйте нечто вроде миниигры Xenogears. Ваша цель пробиться как можно дальше на запад, уклоняясь от вражеского огня (отнимает 1 HP), полевых мин (отнимают 15 HP) и вражеских Меков, с которыми иначе придется сражаться.

Как только проберетесь на дикий запад, просмотрите видео и снова окажетесь в пустыне, где также нужно добраться в самый западный угол. На этот раз заметно труднее, потому что придется маневрировать между двумя "песчаными" кораблями. А затем сразитесь с очередным боссом.

## \* Босс: Cannon.

Кроме главной Пушки с ним будут еще две маленьких боковых пушечки. Но они Вам не страшны, если будете действовать точно. Атакуйте главную пушку (кнопка ●), если атакующий уровень ноль, то Вы не промахнетесь, а если уровень единица, то лучше исполнить комбинацию. А если Вы сумели к этому моменту прикупить усовершенствования к своему Меку, то прикончите босса прежде чем он исполнит свою самую мощную атаку "cannonball", которая поражает сразу на 400 очков. Однако не растрачивайте все свои ресурсы, нужно быть в хорошей форме перед битвой с очередным боссом.

## \* Босс: Dorla.

В этой схватке Вам поможет не только Фей, но и два других Мека. В начале боя только Фей и сможет поразить босса. После нескольких ударов его броня разлетится, и два помощника-Мека смогут эффективно наносить удары. Будет трудная схватка, и если Вы не включите "Booster", то мало шансов на успех. Особенно если Вам крепко досталось в

предыдущих баталиях.

## \* Kisrev.

Дальше следует череда событий, видео и схваток, в которых Вы не сможете победить. Наконец, Фей проснется в городе Кисрева, и Rico, очень боевитый корабль Кисрева, вызовет его на бой. Но вначале придется сразиться с четырьмя его подручными.

### ☛ Схватка 1: Leonardo.

Не слишком силен; атакуйте его, используя разученные "skill", при случае можете подлечиться.

### ☛ Схватка 2: Hainriba.

Чуть посильнее Леонардо.

### ☛ Схватка 3: Balgas.

На каждую Вашу атаку он отвечает такой же мощной контратакой. Вы проводите одноударную комбинацию, он отвечает одноударной, Вы проводите трехударную — он отвечает трехударной. Его обычные атаки очень слабые и Вас просто не волнуют. Ведите бой слабыми атаками, накапливайте AP Bar и когда заполните его доверху, до 28 AP, грохните его со всей мощью, а его контратака будет безусловно слабее. А ответить он с такой силой не сможет. Тем более, что к этому моменту он будет трупом!

### ☛ Сражение 4: Susanne.

С девушками всегда сложно, у нее есть две такие мощные атаки, одна из которых может отнять у Вас все EP, а вторая сразу половину HP. Обычные ее атаки могут Вас не особо волновать, пока уровень HP выше 2-х.

### ☛ Схватка 5: Rico.

Наконец-то, добрались до босса, и почти невозможно найти путь к победе, нам это не удалось. Где-то после трех взаимных атак, он исполнит супермощный



прием, который прикончит Вас, пробив любой блок!

После того, как сольете бой Рико, окажетесь в постели в подвале дома Кисрев. Первым делом, необходимо покинуть дом, взобраться по наружной лестнице (возле входной двери) на крышу. А оттуда по другой лестнице взберитесь на платформу, где уже сидит какой-то парень. Поговорите с ним, и он укажет Вам путь к поезду.

Теперь идите к бару с неоновой вывеской, поговорите с Намаг, верблюдным парнем. Идите на север от бара и попытайтесь покинуть эту зону, но охранник не пропустит Вас. Вернитесь к бару и посмотрите видео. Затем войдите в здание (из которого Вы вышли), но на этот раз с заднего хода. Поговорите с Намаг снова и встретитесь с Шитаном. Выберите средний вариант в меню.

На этот раз Вы сможете пройти мимо охранника и выйти на боевую арену (Battling Area). Снова поговорите с Хамаром, а затем с Rua (женщина рядом с Хамаром) — выберите второй вариант.

Затем Шитан задаст Вам четыре вопроса — выберите четвертый, а когда задаст два — выберите второй. Начинается Ваша первая битва.

**\* Управление в битве.**

Кнопка **D-pad** — перемещают Вас в нужном направлении; **L1** — блок; **R1** — выстрел; **■** — прыжок; **▲** — слабая атака; **●** — сильная атака; **✕** — бросок (удерживайте во время бега).

Замечание: если слишком часто пользоваться кнопками **R1** и **✕**, то может случиться перегрев, и некоторое время эти кнопки работать не будут. К счастью, первая битва очень проста, но

если Вы потеряете 2/3 своей жизни, Мек Фея начнет перегреваться (или еще что случится), и Вы автоматически потерпите поражение.

Вы проснетесь в постели и отправитесь на боевую арену. Поговорите с парнем за стойкой, и он предложит Вам два варианта — выберите второй и сможете войти. Когда убьете врага, снова выберите этот вариант, и после того, как убьете следующего врага, наступит ночь.

Этой ночью вернитесь в свою комнату и немного отдохните. Затем идите на боевую арену и проведите еще две схватки. Снова ночь, так что вернитесь в свою комнату и еще немного отдохните.

Утром к Вам присоединится могучий Rico, отправляйтесь в канализацию города Кисров, вход обнаружите, как ни странно, на одной из крыш.

**\* Sewers.**

Здесь на первом этаже нужно обнаружить сундук с картой местности. Так или иначе, спуститесь вниз по большой лестнице, чтобы попасть в подвал. Это огромная зона, так что без карты будет очень трудно, обязательно найдите ее, а потом нажмите **Select**.

Затем найдите маленького зеленого дракончика, поговорите с ним и узнаете как достать ключ. Видите маленьких роботов, шастающих по канализации? Так вот, они нас не интересуют, нужно найти неподвижного робота, обыскать его и взять ключ.

В комнате за закрытой дверью запрыгните на трубы и доберетесь до соколовища. Вернитесь снова к зеленому дракончику и побеседуйте с ним, пройдите дальше на север к канализационной трубе. Предстоит схватка с боссом.

**\* Босс: Red Ram.**

Это одна из самых трудных схваток в игре и в ней нет определенной стратегии. Можно использовать простые атаки, а можно накопить побольше AP и врезать от души. В любом случае победа отнимет силы у Вас и Ваших помощников-лекарей.

Вернувшись в Кисрев, идите на боевую арену и проведите еще три боя. Не все будут такими уж простыми. Затем покиньте арену, просмотрите видео и сразитесь с Wiseman, тем парнем, которого не смогли прибить на турнире в Ave.

**\* Босс: Wiseman.**

Не такой уж он мощный, но зато классно уклоняется. Так что накопите до максимума AP, а затем врежьте специальными приемами. Теперь его можно сразить таким образом. После победы вернитесь на боевую арену, где предстоит финальная схватка со Стайером, Меком Рико, очень тяжелое сражение.

Когда победите Рико, сможете обследовать остальную часть города. Сначала пройдите в нижний правый угол, поднимитесь по лестницам на крышу одного из зданий. Оттуда через трубу прыгните внутрь и поговорите с женщиной.

Пройдите внутрь Кисрева и побеседуйте с охранниками, иначе не пропустят. На подъемнике вверх, затем налево (направо — охранники) и доберетесь до комнаты Jirkmunt'a.

После нескольких сцен Рико присоединится к Фей, и Вы сможете как следует осмотреть зеркало, там найдете полезные вещи. Однако, когда покинете комнату, Рико, к сожалению, опять сбежит. Надеемся, не по своей воле.

Дальше встретите Хамара и женщину. Снова вернитесь в уже обследованный

сектор города (D). Посмотрите видео и пройдите через ранее закрытую дверь в небольшую комнату, там пункт отгрузки. Если осмотрите нечто напоминающее стул, то получите выбор из двух вариантов. Выберите нижний — отправитесь спать, и наступит ночь.

**\* At Night.**

Нужно взобраться на ту платформу, откуда раньше Вам показывали проходящий поезд. Если поговорите с девушкой, то она "вызовет" поезд, а Вы спрыгнете прямо на него, когда будет проходить мимо. Лучше всего залезть на кучу ящиков и прыгать оттуда.

Попадите на поезд, и, как можно быстрее, в головную часть. Затем Вы с парнями спрыгнете вниз и окажетесь в подземелье. Когда подойдете к одной из дверей в первой комнате, выйдет несколько охранников, а Вы просмотрите несколько симпатичных видео. Теперь запрыгните на ящики, а затем на карнизы, чтобы добраться до двери в верхней части комнаты.

Так Вы окажетесь в вентиляционной системе. Выйдите в комнату с многочисленными ящиками и закрытой дверью, прыгните на другую стопку ящиков и двигайтесь дальше.

В конце-концов, подойдете к комнате и, как только войдете, увидите сценку с охранниками. Разыщите на открытой полке Master Key, а Шитан даст Вам "Frame HP 30" для Вашего Мека.

В другой комнате, если внимательно осмотрите полку, в награду получите мини-Мека, в наказание — схватку с охранниками. Общайте всю эту зону, найдите комнату с пунктом отгрузки, только теперь у Вас есть ключ от главной двери. Но

чтобы открыть дверь, необходимо найти и активировать выключатель справа от нее.

Подойдите к комнате, где находится много Меков в специальных контейнерах и со специальной вспыхивающей кнопкой. Если дважды нажмете эту кнопку на самом левом контейнере, то оттуда выйдет Weltall — сможете в него забраться.

Усевшись в своего Мека, обязательно переговорите с одним из роботов — ведь на самом деле это магазин по продаже Меков! Поднимитесь наверх на подъемнике и приготовьтесь к схваткам сразу с несколькими боссами.

**\* Босс — Rankar-R.**

Очень легко разделаетесь с ним, посмотрите видео и многочисленные схватки Меков.

**\* Босс — Shield Knight-R.**

Слабенький босс, но соберите побольше энергии для предстоящих боев.

**\* Босс — Sword Knight R.**

Не очень силен, но сумеет попортить Вам нервы, так что проверьте уровень топлива.

**\* Босс — Kapp Knight R.**

Такой же, как и предыдущий.

**\* Босс — Wand Knights.**

Эта схватка легче-легкого, особенно с учетом такого помощника, как Рико.

После сцены с Эли, Вы попадете в опцию, где сможете сохранить игру, а затем снова сражение с боссом.

**\* Босс — Dominia.**

Очень трудная схватка, тем более, что Домения время от времени вызывает на помощь мощную пушку. У Вас будет не слишком много времени, чтобы уничтожить ее, иначе пушка осуществит свою суператаку. Лучше всего просто сосредоточиться на боссе, а там что получится...

После всех последующих сцен, Эли присоединится к Вашему отряду, и все вместе пройдите к выходу с тремя охранниками. Поговорите с ними и выберите второй вариант в меню — иначе могут и не выпустить.

Покиньте город и идите на север сквозь лес. Пройдите в форме человека в пещеру с внутренней стороны горы.

**\* Goriate.**

Поговорите с Хамаром в Меке, он может помочь заменить персонаж (если захотите). Сразитесь в следующей комнате с тремя нормальными слабыми боссами, пройдите по длинному коридору и поднимитесь на платформу с конвейерной лентой. Спрыгните с платформы, нажмите выключатель, чтобы поменять направление движения конвейера.

В этой секции найдете два выключателя. Один там, где конвейер меняет направление, второй на противоположной стене — вызывает врагов. Когда смените направление транспортера, то приедете в комнату с пунктом отгрузки и нажмете выключатель справа от него. Пройдите в большой проход с помощью транспортера. Снова сразитесь здесь с боссом.

**\* Босс — Номер 6.**

Чтобы уверенно победить босса, не пользуйтесь кнопкой ▲, потому что эти атаки он легко блокирует (если только это не окончание комбинации).

Победив босса, забирайтесь в самолет. Дальше следует большая видеовставка, и в ходе ее сразитесь с боссом, которого не сможете победить. А в конце Барт собьет этот самолет.

**\* Ocean Wreckage.**

Вы управляете Эли, а она, бедняжка, уцепилась за какой-то обломок, и ее носит по морю. Отыщите люк в земле, и оттуда



## БОЛЬШАЯ ИГРА - XENOGears

выскочит Фей. Затем Вы окажетесь вместе со всей своей компанией на Югдразиле.

Поговорите с Бартом на мостике и переключитесь на управление им. Спуститесь на нижний этаж и поговорите с Шитаном в магазине Меков и не забудьте что-нибудь купить. Здесь же увидите Мек Рико и просмотрите видео.

Вместе с Фей и Эли будете освобождены огромным плавающим городом Damuz.

### \* Damuz.

В этой секции (второе название этапа B1) Вы можете сыграть с мальчишкой в картишки. Если увидите плывущий сундук с сокровищами, подпрыгните вверх и врежьте по нему головой — он свалится вниз. Здесь еще один сундук на стационарной платформе, но допрыгнуть до него можно только с другой платформы.

На этаже 4 поговорите с собакой капитана, проследуйте за ней на 3-й этаж и еще раз побеседуйте. Затем снова вернитесь на 4-й этаж, просмотрите видео и идите на 1-й этаж, там заберитесь в свой Мек.

Затем произойдет короткая легкая схватка Меков под водой и чуть позже Эли будет похищена, а Барт и Шитан присоединятся к Вам — все вместе окажетесь в Дамузе. Войдите в подъемник, просмотрите несколько довольно продолжительных видео. После этого снова окажетесь на мостике Югдразила.

Пройдите на 3-й этаж Дамуза (он теперь словно пришвартован к Югдразилу), спуститесь в машинное отделение и увидите сцену с Эли. Поговорите с ней в комнате доктора и приготовьте свой Мек для схватки с Domina.

### \* Босс: Domina.

Очень слабенький, врежьте пару раз, и он свалит. После этого Ваш персонаж

нырнет под воду и сразится с Рамзасом и Миан.

### \* Босс: Ramsas и Myan.

Очень трудный бой, Миан, как всегда, будет сидеть в уголке и лечить Рамзаса, да ее и не подранить. Так что выбора нет, как можно чаще атакуйте Рамзаса кнопкой ● (если не можете провести комбинации), он будет все время контратаковать, но так как от Ваших атак не уклоняется, шансы на победу неплохие. Полезно использовать Booster. В какой-то момент он выполнит "электрическую" контратаку, и Вы немедленно загрузитесь топливом. А вот когда он атакует Вас, смело проводите смертельную атаку.

После этой схватки Фей покинет Вас, поскольку получил ранение, но Эли и Барт останутся. Идите в Даму, в зону маленького дока (в этой зоне нет пола). Поговорите с Мару, и Шитан присоединится к Вам.

Затем вернитесь на Югдразил, поговорите с Сигмоде и получите управление кораблем. Можете направить его прямо в океан. Плывите севернее Дамуза к острову. Желтое светящееся пятно — это большой церковный город.

### \* Church.

Когда войдете внутрь, накоротке поговорите с Билли и следуйте за ним. Когда найдете Фей, то Эли останется с ним, чтобы подлечить раненого.

Поднимитесь на верхний этаж и поговорите со всеми, а когда спуститесь вниз, Эли снова присоединится к Вам. Вместе вернитесь к Фей и просмотрите видео.

### \* Kid's Town.

Здесь пилот Югдразила доставит Вас в городок восточнее Дамуза. Войдите в дом и побеседуйте с Вилли. Затем найдите комнату с синей книжной полкой,

## БОЛЬШАЯ ИГРА - XENOGears

осмотрите ее, и откроется проход, через который Билли выйдет. Затем войдите в комнату, где находится сестра Билли Primera и поговорите с ребенком в постели. Он даст Вам один предмет (хорошо, если Rico будет с Вами). Покиньте город и автоматически окажетесь в Югдразиле.

Спуститесь вниз на подъемнике, пройдите в комнату Мейсона, поговорите с Сиглуде и Джесс. Намного отдохните, вернитесь в комнату, где были Сиглуде и Джесс, поговорите с другими персонажами и с Билли — он в углу возле стола. Затем, когда Билли присоединится к Вам, оставьте Югдразил (пройдя по лестнице) и окажетесь в подземелье.

### *\* Sea Base.*

Попрыгайте по ящикам, и они разлетятся вдребезги. Выключите свет — откроется дверь. Взберитесь на крышу, а затем найдите Мек. Отыщите мерцающую "штучку" на стене — она открывает двери. В конце концов попадете в длинный коридор с кучей дверей по обеим сторонам. За многими из них обнаружите сокровища, но в одной из комнат увидите струю крови, вытекающую из душевой. В конце коридора закрытая дверь — вышибите ее, затем взберитесь на крышу и вблизи пункта отгрузки увидите открывшуюся небольшую трубу. Спрыгните вниз и сразитесь с боссом.

### *\* Босс: Bloody.*

Очень крутая инкарнация Redram'a из канализации Кисрева. Если у Ваших персонажей HP на полную катушку, то Блади точно своими атаками отсосет их полностью, а потом и прикончит. Как это ни парадоксально, лучше держать HP на уровне чуть меньше 100, в противном случае гибель неизбежна. А после победы над Блади, отыщите дверь возле лестницы и

получите Мек Билли, затем сразитесь с морским монстром.

### *\* Босс: Huge Werus.*

Этого парня можно пробить только атаками Билли, нажимая кнопку ▲. Полезно воспользоваться ускорителем Booster. Когда босс будет убит, Вы снова окажетесь на Югдразиле. Затем пройдите в маленькую комнату к Мару, где просмотрите видео.

### *\* Bash at the Church.*

Направьте Югдразил к церкви Билли, но когда войдете, здесь все будут убиты. Спуститесь по лестнице, а затем на подъемнике вниз в одну из комнат, где просмотрите сценку с участием всех Ваших союзников. Вернитесь обратно на Дамур и поговорите с капитаном. Направьте Югдразил севернее Дамура к небольшой механической площадке на острове.

### *\* Mechanical Dungeon.*

Для начала уничтожьте побольше охранников, а затем в проходе (с двумя охранниками) увидите в одной из боковых комнат дверь с надписями. Когда прочтете их, вернитесь в первую комнату и осмотрите ее. Откройте другую дверь в проход.

Теперь Вы сможете пройти к комнатам с коричневой и серой дверями. Вначале войдите в коричневую, затем в серую и осмотрите панели. Потом снова вернитесь в комнату за коричневой дверью и побеседуйте с девочкой. Просмотрите несколько видеовставок, а затем сразитесь с двумя женщинами-ниндзя.

### *\* Босс: Selafighter и Tronu.*

Очень трудная схватка. В начале девицы будут активно атаковать Вашу команду, и многим достанется как следует. Вначале прикончите Selafighter (с розовыми волосами) и останетесь один на

один с Топи. Не стоит накапливать АР, поскольку они не устоят и перед одиночными атаками.

Разделавшись с этими красотками, выбирайтесь из подземелья и подготовьтесь к встрече с очередным боссом.

**\* Босс: Id.**

Чрезвычайно трудная схватка, придется почаще лечиться и, по-существу, иногда целые раунды заниматься одними лекарствами. Но атакуйте при первой же возможности и не тушуйтесь, даже если кто и погибнет. Немедленно воскресите погибшего и молитесь, чтобы хватило сил подлечивать раненых.

**\* Back in the Югдразил.**

Если удастся победить в этой битве, Вы снова вернетесь на Югдразил и тут же увидите, что Фей исчез из комнаты доктора. Спуститесь вниз в трюм, где хранятся Меки и найдете Weltall. Он пригодится в ближайшем сражении.

**\* Босс: Algangsels.**

В первой части схватки победить его просто невозможно, так что не тратьте зря топливо. Единственно, Билли сможет подранить его из пистолета Джесс. В этом бою лучше всего использовать Билли, Эли и Рико, потому что их Меки можно подлечивать. Когда изрядно измотаете Альгансела, выберите удачный момент для финальной атаки.

После этого сможете прикупить кое-какие запчасти для Меков в магазине. Теперь можно отправиться к башне Tower of Babel, на восток последнего подземелья, в котором побывали.

**\* Tower of Babel.**

Если совершите неудачный прыжок, то свалитесь в воду и вынуждены будете плыть снова к началу уровня. Когда до-

беретесь до веревки, нажмите влево-вправо на джойстике, чтобы раскататься, пока не наберете нужную амплитуду. Затем запрыгните на карниз на другой стороне. Здесь увидите платформу, которая наклоняется как только на нее запрыгнете. Нужно стараться удержаться вблизи оси вращения, иначе свалитесь вниз. Перемахните снова на платформу (с помощью веревки), а оттуда перескочите на следующую ближайшую платформу. Здесь увидите еще одну веревку, запрыгните на нее и уцепитесь, а Ваши товарищи тут же автоматически взберутся по веревке за Вами.

Когда выберетесь из Мека и пройдете в небольшую комнату, найдете большую диаграмму на стене, затем найдите небольшую серую металлическую вещь как раз над контрольной панелью — она позволит поднять "tram" из воды.

Войдите в вагончик, а когда доберетесь до верха, выйдите из Мека и взберитесь по лестнице (сзади). Когда окажетесь внутри небольшого помещения, отыщите маленькую панель вверху справа и запустите вагончик. Приготовьтесь к схватке с боссом.

**\* Босс: Ramsas.**

Просто колотите его несколько раундов подряд, и ему конец.

В следующей части подземелья увидите небольшую яму с дверцей. Но нужно будет выбраться из Мека, чтобы пройти в нее. Здесь осмотрите все четыре компьютерные панели (они на втором ряду панелей). Сделайте так, чтобы на дальней левой панели загорелась надпись "Done!", тогда откроется большая дверь вблизи ямы.

Пройдите дальше через несколько



холлов, пока не доберетесь до комнаты с круглой платформой. Пройдите вдоль синего карниза и доберетесь до дверного прохода. Пройдите в него и окажетесь в огромной комнате с интересным роботом.

Здесь найдете зеленую "площадку", прыгните на нее с верхней платформы. Сразитесь с легким слабым врагом и поднимитесь на зеленой площадке вверх. Воспользуйтесь пунктом отгрузки и сразитесь с гигантским боссом — Меком.

\* **Босс: Siebzehn.**

Не очень опасная схватка, атакуйте, атакуйте и атакуйте. Ждать победы придется недолго.

\* **Flying City Shebat.**

После нескольких видеосюжетов проследуйте за Марией (через дверь), поговорите с ней и осмотрите ее Мек. Вы сможете добраться до городской секции, пройдите ее и подойдите к комнате с деревянной лошадию. Когда осмотрите ее — появится Мария.

После этого (на карте городской секции) подойдите к статуе богини и "кликните" по ней, чтобы отправить подъемник в следующую секцию. Пройдите за Марией через двойную дверь и поговорите с Вайзманом. Пройдите дальше через несколько дверей и побеседуйте с Zefar. Поговорите с Марией снова, вернитесь к Зефару и при разговоре выберите первый вариант.

Оставьте в тылу одного из своих персонажей, чтобы Мария к Вам присоединилась. Покиньте эту секцию и по карте Шебат отправьтесь в зону, где сможете спуститься на подъемнике к Меку Марии. Она остановит подъемник и откроет небольшой люк, чтобы Вы смогли присоединиться к ней.

\* **Shafts.**

Пройдите влево со старта, чтобы получить карту. Когда доберетесь до кристалла, получите выключатель, изменяющий направление вращения лезвий-лопастей. Запрыгните на них и переберитесь на другую сторону. Когда спуститесь вниз на подъемнике, то сможете воспользоваться полученной картой (нажмите **Select**).

Карта устроена следующим образом. Цветом обозначены уровни: серым — изменности, синим — срединные равнины, а зеленым — высочайшие горы. Кружками обозначены ступенчатые колодцы, а маленькими кружками — подъемники. Ваша задача добраться до подъемника в верхнем левом углу карты. Когда добьетесь этой цели, двигайтесь влево через ямы. Добравшись до вращающихся платформ, встаньте на край, но так осторожно, чтобы Вас не сбили какие-нибудь предметы.

Спуститесь вниз на другом подъемнике, затем спуститесь по ступенькам и проходам. Подойдя к развилке дорог, можете пройти прямо и запомнить игру, а если выберете другую дорожку, то свалитесь в люк и окажетесь у входа в Шебат. Пройдите через дверь к Ziebzehn, Меку Марии. Просмотрите долгую видеовставку, переговорите с Зефаром и выберите себе четырех персонажей для предстоящих схваток.

Когда Зефар предложит Вам выбрать четырех персонажей, придется сразиться с четырьмя типами врагов. Ниже приведем список возможных врагов, чтобы легче было решить в каких сражениях кому, с кем и как лучше бороться.

☛ **Сражение 1. 4 Solaris Soldiers, 2 Machines.**

Трудная битва, хотя солдаты могут

быть убиты одним ударом, они очень быстры! Желательно иметь в своих рядах Барта и Билла, которые умеют выполнять "машинные заклинания" (dear spell) в самом начале схватки и уничтожить всех солдат сразу.

☛ **Сражение 2. White Knight.**

Пожалуй, самое легкое сражение. Белые рыцари очень быстры, но двух попаданий им более чем достаточно.

☛ **Сражение 3. White Knights и Citadel.**

Рыцарей убить несложно, и сделать это нужно в первую очередь, а затем заняться Цитаделью. Обязательно нужен некто, кто может излечить Вас, и еще кто-нибудь, кто очень быстр. Рико для этой цели совершенно не годится.

☛ **Сражение 4. White Knights и Avalanche.**

Во многом напоминает последнюю битву, очень нужен сильный и быстрый боец, например, Фей. А после этих сражений розовый кот Шу Шу сразится с Меком.

**\* Босс: Ahatsen.**

После нескольких атак кнопкой ●, победа будет за Вами. И тогда Мария заберется в свой Мек и снова сразится с ним. Но, так или иначе, схватка не слишком сложная. Когда дело сделано, спуститесь в нижнюю часть этой зоны (где находится Мек Марии) — теперь Югдразил словно припаркован к нему. И может летать! Так что летим в Нисан!

**\* Nisan.**

Когда впервые войдете, поколотите охранника, затем как можно быстрее пробегите через город и убейте всех охранников (а их 5!). Затем просмотрите видео и сможете выбрать себе партнеров, чтобы присоединить к Фей и Барту.

Жаль только, что нельзя пригласить Шитана. Когда выбор сделан, покиньте город (с любой стороны) и идите вокруг Нисана, пока не вернетесь обратно. Поговорите с Мару и войдите в подземелье.

Когда окажетесь в зоне пещер, выберите второй вариант, чтобы открыть дверь. Но если случайно сделали выбор первого варианта, то придется порыскать в углу возле стены, чтобы найти проход. Сразитесь с охранниками внутри и просмотрите видео. Поднимитесь вверх на подъемнике, пройдите до красной комнаты и запомните игру. Найдите компьютер и просмотрите сценку. Поднимитесь наверх на подъемнике, пройдите по дорожкам и сохраните игру. Обыщите вещи в комнате, а затем пройдите в дверь, которая расположена рядом с той, которая ведет к пункту отгрузки. Окажетесь в огромной комнате (есть аналогичная комната и поменьше), проследуйте по "взлетной полосе" на задний план к Меку. После этого обследуйте Мек и просмотрите видеосюжет.

Спуститесь на 1-й этаж, в компьютерную комнату и просмотрите сцену. Затем обследуйте компьютер и активируйте его. После всех этих сцен сюда прискачут охранники. Поднимитесь на подъемнике на второй этаж и идите налево к холлу с несколькими дверями.

Пройдите в 5-ю дверь и прибейте несколько стражей, просмотрите видео. Если войдете в главную комнату, Барт заберется в новый Мек. Здесь Вас ожидает очень простой бой.

Когда все кончится благополучно, Вы снова сможете управлять своими персонажами. Направляйтесь западнее Нисана к маленькой пещере.

**\* Gate Cave.**

Расколотите два колдовских Мека, а затем через ворота попадете в комнату, где и сразитесь с Боссом.

**\* Босс: Sharkan.**

Если он "прикует" себя к воротам, то будет излечиваться на 1000 очков почти каждый раунд. А после нескольких повреждений, сможет восстанавливать 1000 HP после каждой Вашей атаки. Тут без Booster никаких не обойтись. Туго Вам придется, но если Мария проможет...

Убив Ширкана, просмотрите видео и с новыми силами летите на Югдразиле снова к Башне Бейбел.

**\* Новый визит в Babel Tower.**

Как только Вы покинули Башню, оставшиеся персонажи сформировали отряд — в него обязательно должен войти Билли. Так или иначе, когда игровое действие вновь переключается на Ваше первоначальное посещение Бейбел, идите в компьютерную комнату, а оттуда — в подземелье. Через несколько сцен Фей и Эли сразятся с боссом.

**\* Босс: Bludgache (Dominia) и Marinbache (Kelbana).**

Хотя эта схватка достаточно сложная, необходимо помнить, что впереди еще более трудный бой, так что необходимо экономить силы и топливо. Особенно неприятно, что Эли все время будет лечить Marinbache, но если у Вас есть Flare Rod, то сможете справиться и с ней.

Когда сможете победить в битве, действие переключится на Билли и остальных ребят. И теперь Вас поджидают Selffighter и Tronu в своих Меках.

**\* Босс: Groundgaon (Selffighter) и Sky King (Tronu).**

Просто атакуйте, и они откинут конь-

ки с необычайной легкостью.

Затем сцена переключается снова на Фей и Эли, которые будут опять сражаться с Dominia и Kelbana.

**\* Босс: Bleedgache и Marinbache.**

Труднее схватки и не придумать, особенно если Вы потратили много сил на предыдущую, а боссы будут в полном здравии. И снова очень хорошо иметь с собой Flare Rod, чтобы разделаться с Marinbache. Ну, очень трудная битва!

Теперь сцена переключается на Билли и компанию, предстоит сразиться с Sela-fighter и Tronu, они снова в своих Меках.

**\* Босс: Groundgaon и Sky King.**

Легче легкого! Вот если бы все схватки так! Когда все закончится, отправляйтесь в Дамуз, поговорите с капитаном на 4-м этаже. Спуститесь в Югдразил и потолкуйте с Сиглюде. Затем Югдразил запырнет под воду в морской тоннель.

**\* Undersea Tonnell.**

Прежде чем нырять, можно зайти в Мек-магазин на Югдразиле и приобрести что-нибудь полезное. Когда будете готовы, запыривайте в тоннель. Тут, на самом деле, целый лабиринт тоннелей и разобраться в них ох как непросто. Если пройдете направо, а потом налево, то попадете в зону сильного течения, которое отбросит Вас назад. Непрерывно прыгайте вперед и, возможно, преодолеете течение. В конце увидите два сундука с сокровищами, и когда Вы откроете один из них, то экран затрясется. Это и есть сигнал, что течение (отбрасывающее назад) прекратилось.

Так что вернитесь в то место, где было быстрое течение, и спуститесь в заросший тоннель. Вы будете словно засосаны в него и окажетесь в комнате, где



сразитесь с боссом.

**\* Босс: Cresceng.**

Очень простая схватка, особенно если Вы приобрели новые детали для своего Мека на Югдразиле, хотя она и очень ловко уворачивается.

После этого Вы окажетесь в Шебат, плавающем городе, и поговорите с Зефаром. Наступает последняя возможность в игре посетить города на мировой карте, так что если есть желание посетить какой-нибудь город, используйте этот шанс. Когда все решите, поговорите с Зафаром и отправляйтесь в Управление Solaris Empire HQ.

**\* Solaris Base.**

Прямо со старта Вы должны пройти в большую трубу, но когда войдете в нее, Фей ненадолго покинет Вас.

Когда окажетесь в городской секции и пройдете в дальний левый участок, то с помощью небольшой площадки доберетесь до комнаты, где встретите Эли. В другой комнате этой секции (когда сможете добраться на туда), Вы встретите Самсона, которого Фей по ошибке примет за своего погибшего друга Dimoshi. Он даст пропуск, чтобы пройти мимо одного из охранников этой секции.

В следующей секции увидите маленькие площадки — pod, патрулирующие территорию, и если Вы попадетесь им на глаза, то они тут же вернут Вас в начало зоны.

Скоро доберетесь до еще одной части города и должны будете получить билет у женщины, стоящей в одном из зданий, у подножья лестницы. С ним Вы за просто пройдете мимо охранника в темной броне, иначе он перекроет путь в следующую зону.

Затем увидите долгую сцену, Фей и

Эли будут бегать по канализации, уклоняясь и скрываясь от патрульных "подов". Будете карабкаться по по лестницам, укрываться от препятствий и исполнять прыжки на пределе возможностей. И все это время патрульные будут преследовать Вас. Поэтому вместо последнего прыжка постарайтесь очень осторожно пройти через неприятную узкую трубу.

В конце-концов придется сразиться с этими приставучими "подами", тут подойдут как обычные, так и магические атаки, хотя несколько первых раундов им любые атаки будут "по барабану"!

Когда выберетесь из канализации, идите прямо во дворец. После нескольких продолжительных сцен, в одной из комнат переговорите с Medina — Вы уже с ней разговаривали, когда вошли в эту зону. Пройдите в другую комнату, поищите за столом — начнется еще одна сцена. После этого Фей окажется в большом городе.

Вернитесь назад через проход к первоначальной секции, Шитан присоединится к Вам по дороге, а Вы немного передохнете. Пройдите в центральную и обыщите небольшую синюю зону, иначе не попасть в Trash Area.

**\* Solaris Trash Area.**

Когда окажетесь в небольшой комнате-пещере, поищите зеленую штучку на стене — Эли присоединится к Вашей компании. Затем, с помощью той же зеленой штучки попадете в захлавленную зону (Trash Area).

Подойдя к пропеллеру, протолкните к его лопастям какие-нибудь обломки и сломайте их. А когда свалитесь в яму, держитесь ближе к огромной стене, чтобы приземлиться на небольшой карниз —

там найдете секретную дверь.

Пройдя это место, окажетесь в комнате с конвейерными лентами. Пройдите через них в другую комнату с контрольной панелью. Обследуйте ее, и появятся блоки. Здесь придется покомбинировать с различными вариантами перемещения блоков, чтобы добраться до сокровищ. Когда введете соответствующую комбинацию-код, сможете пройти через мерцающие участки на конвейерной ленте. Идите дальше по этой комнате, но осторожно — слишком многие потеряли жизнь на этих транспортерах.

Когда покинете захлавленную зону, войдете в помещение, очень напоминающее официальное учреждение, хотя Вы все еще в подземелье. Здесь в конце-концов доберетесь до тюрьмы. Один из парней в камере попросит освободить его, но не делайте этого, благотворительность наказуема. Он очень зол и силен, тут же набросится на Вас. В комнате для посетителей отыщите контрольную панель и откройте дверь. Пройдите по коридору до следующей двери — окажетесь снова перед официальным учреждением, но на этот раз уже можете запросто пройти через дверь в верхней части лестничного пролета.

Пройдите к перекрестку, если свернете влево или вправо, окажетесь снова в тюремной зоне, так что шагайте напрямиком. Через некоторое время подойдете к двери, которую открывает только аудиопароль. Нужно нажать разные кнопки на джойстике, чтобы подобрать нужную комбинацию звуков, а потом кнопку ● — вход. В данном случае правильный аудиокод: **UP, DOWN, UP, LEFT, RIGHT.**

Двигайтесь дальше по извивающимся коридорам и подойдете к комнате с голограммой, а затем окажетесь перед закрытой дверью. Когда начнете осматривать дверь, Шитан откроет ее для Вас. Свет неожиданно погаснет, и Вы, спотыкаясь как слепой, пройдете через холл в первую же дверь. Просмотрите длинную видеовставку. В конце концов, Вы освободите Эли и объединитесь с остальной компанией.

Теперь можно запомнить игру и поменять своих партнеров. Дальше необходимо пройти через множество лабиринтоподобных проходов с кучей всевозможных дверей, среди которых запросто можно заблудиться. А многие ведь и открыть-то нельзя. Поймете, что идете верным путем, когда задний план обратится в серый металлический тоннель.

Идите по нему дальше и окажетесь в еще одной лабиринтоподобной секции. Снова идите дальше, пока не обнаружите аналогичный серый металлический тоннель. Через него сможете попасть в третью (небольшую) лабиринтообразную секцию. На этот раз правильный путь приведет Вас к зеленым стенам.

Когда этот путь, наконец, закончится, доберетесь до пункта отгрузки и замените измученных партнеров. Просмотрите видео и приготовьтесь к схватке с Graaf.

**\* Босс Graaf.**

Не очень трудная задача, особенно если сможете убить рыцаря атакой "side-kick". И поддерживайте высокий уровень HP своих друзей, поскольку Граф, время от времени, исполняет атаки мощностью свыше 200 HP. После вполне достойного сопротивления, победа будет за Вами — иначе бы так далеко забраться не удалось.

Теперь садитесь в кресло и просмотрите

рите чуть-ли не получасовой видео-фильм — Вы завершили 1-й диск игры!

**\* Диск 2.**

Вы просыпаетесь в бунгало одного парня по имени Тога. После небольшой беседы пройдите по лестнице и еще кое с кем побеседуйте. Затем Фей заберется в свой усовершенствованный Мек — Weltall, теперь назовем его Weltall-2. На очереди встреча с вездесущим Рамзесом.

**\* Босс: Ramsas.**

Схватка простая, первые три раунда у Вас неограниченный атакующий уровень — воспользуйтесь этим преимуществом.

Просмотрите несколько сцен и увидите, как Югдразил сочленился с красным кораблем в центре Кисрева — гигантский Мек, которому только и под силу победить гигантского врага.

**\* Босс: Hariken.**

С такой мощью Вам кто-угодно по плечу, у Вас ведь 100000 HP(!), так что давите на ●, и врагу хана.

Снова просмотрите продолжительные видео и подготовьтесь к схватке с очередным боссом.

**\* Босс: Sofal.**

Не старайтесь прикончить всех "шестерок" этого босса, иначе он тут же отсошет все HP и прикончит Вас. Так что для начала, расправьтесь с тремя его подручными, а затем вышибите дух из большого.

Просмотрите обалденную видеовставку, и снова окажетесь в подземелье.

**\* Anima Dungeon 1.**

Хотя Вы уже можете забраться в свои Меки, не торопитесь. Только в человеческой форме Вы сможете попасть в большое здание в конце мостика, да и сокровища иначе не найти за стенами.

Здесь нужно найти места с красными

искрами, вылетающими из стен. Затем пройдите в комнату, соседнюю с той, что с двумя ящиками. В одном из них очень нужный предмет, отнесите его к красным искоркам и свет включится. Теперь легче отыскать компьютер в этой комнате, который открывает все двери "А".

Когда пройдете дальше, то окажетесь в комнате с панелью (в углу), в которую необходимо ввести пароль. Правильный пароль "0, 3, 2, 0". Введите его, отыщите компьютер в комнате и с его помощью откройте все двери "В".

Когда войдете в большую круглую комнату (здесь можно запомнить игру), то сможете открыть две двери "В" слева и справа. Одна из них ведет назад к началу подземелья, другая ведет в контрольную комнату. Здесь, если Вы осмотрите среднюю панель, то сможете активировать подъемник (в центре большой круглой комнаты).

Спуститесь на подъемнике вниз и доберетесь до четырех панелей, помеченных буквами А, В, С, D. Подойдите к каждой панели (по очереди), выберите правильный номер, затем отыщите небольшую черную коробочку рядом с панелью "А" и выберите третью команду. Правильный пароль таков: А = 2, В = 4, С = 8, D = 5.

Теперь опуститесь на подъемнике на уровень ниже. Войдите в дверь (внизу) и увидите сцену, в ходе которой Билли получит новый Мек. А когда выйдете оттуда, то Вас встретят Dominia, Tronu, Selafighter и Kelbana, 4 Элемента.

**\* Босс: Elements.**

Так как Келбана будет излечивать всех раненых, включая самого себя, лучше всего прикончить ее первой. Накопите 28 AP и убейте ее одним ударом. Следую-



щим следует прибить Селафайтер, потому что она отсасывает все HP Ваших персонажей (если уже не успела сделать это раньше). Ее также лучше прикончить атакой в 28 AP. Теперь на очереди Трону, которую не сможете убить атакой в 28 AP (где же их взять!), так что придется использовать нормальные атаки. Разумно оставить Доминиа напоследок, иначе (если останется жив кто-то из ее подручных), она автоматически вылечит себя. Но когда она остается одна, становится почему-то мощнее, быстрее, а также владеет несколькими новыми мощными атаками, которые могут ослабить Ваших друзей на 250 очков. Но победить ее необходимо, иначе игра здесь и закончится.

Но это еще не все! Когда побьете эту четверку, выйдите наружу, заберитесь в свои Меки и начните сражение. Но в этот раз их Меки сформируют один громадный Мек.

**\* Босс: G Elements.**

В такой сложной битве очень полезен будет Бустер. Поскольку топлива много, экономить не стоит. И не пытайтесь атаковать кнопками ▲ или ●, поскольку они будут блокироваться, и никаких повреждений не нанесут. А вот комбинации срабotaют очень эффективно и эффективно.

После победы последуют долгие-долгие видеовставки, а затем Вы окажетесь в пещере.

**\* Anima Dungeon 2.**

Уже в самом начале пещеры полезно запомнить игру и поменять персонажей, купить роботу новые детали или пополнить запасы топлива. Возможно, предстоит выполнить два сверхдальних прыжка (которые не каждый сможет исполнить) и достать парочку сокровищ в яме.

Возле пункта отгрузки увидите большой камень. Спихните его со своего пути (в направлении ямы) и обнаружите крошечный проход. Придется покинуть Мек и пройти одному.

Это комната головоломок. Если Вы обыщите одну из колонн, Фей обязательно выскажется. На самом деле, нужно обследовать обязательно ВСЕ колонны, в противном случае в головоломках не разобраться.

На четырех стенах этой комнаты увидите различные каракули — это и есть ключи к головоломкам. Одна из этих надписей. South 4 steps, West 10 steps (на Юг — 4 шага, на запад — 10 шагов). Как только прочтете надпись, пройдите четыре шага на юг и десять шагов на запад и врежьте по стене. Реально наткнетесь на стену даже чуть раньше, чем пройдете 10 шагов на запад. От удара упадет вниз каменный блок, толкните его в одну из трех дыр в земле. Помните, что головоломку не сможете решить, если не обследуете все колонны.

Следующая головоломка намного проще. Нужно постоянно обыскивать заднюю часть западной колонны, пока не свалится еще один каменный блок. Но не нужно толкать блок в одно из отверстий, пока еще рано. Вам понадобится этот каменный блок в качестве приступочки, чтобы запрыгнуть наверх средней колонны. На верху этой колонны прыгните прямо вверх, в воздух. Это вызовет падение последнего каменного блока. Теперь запихните эти два блока в оставшиеся отверстия.

Выйдя наружу, сможете теперь исполнить невероятный прыжок, поскольку появится промежуточный карниз, на котором можно сделать "посадку", как в тройном прыжке.

Удастся прыжок — окажетесь в следующей зоне. Здесь будет большое озеро прямо посередине комнаты (как его перейти, неясно), а также небольшой карниз, который Ваши Меки не в силах преодолеть. Так что выбирайтесь из Мека, переберитесь через карниз в следующую небольшую комнату.

Вскоре обнаружите комнату с тремя ямами, и если свалитесь в третью (у дальней стороны комнаты) и приземлитесь к восточной стене, то провалитесь в скрытый проход.

В соседней комнате с потолка будут падать колья, так что стойте в центре комнаты, и все будет о'кей. Как только платформа упадет на землю, прыгните на ее внешний карниз, и она доставит Вас в верхнюю часть комнаты, где найдете дверь, в которую нужно войти.

В этой комнате увидите яму в самом центре комнаты и два выключателя перед ней — они поднимают или опускают уровень воды. Когда войдете в комнату, яма будет заполнена до объема 10. Один выключатель поднимает уровень воды на 3 пункта, а другой опускает на 7 пунктов. Ваша задача, манипулируя обоими выключателями, достичь уровня 5. При полной яме опустите уровень воды до 3 пунктов (сразу на 7), затем добавьте 3 (получится 6) и еще 3 (получится 9), затем опустите на 7 (получится 2) и добавьте 3 — задача решена, уровень воды в яме станет 5. В результате произойдет дренирование озера и откроется вход в подземелье.

Здесь найдете комнату с пунктом отгрузки и еще одну дверь, через которую смогут пройти Меки. Если войдете в эту дверь, быстро преодолите коридор и увидите сцену, в которой Рико получает

новый Мек. Когда Ваши ребята соберутся покинуть это место, их атакует Хамар.

**\* Босс: Hamar.**

Дело плевое, нужно только помнить, что когда он покраснеет, нужно драпать со всех ног. Хамар взорвется как бомба — тут Вам и конец.

После нескольких сцен снова окажетесь на Югдразиле.

**\* Yugdrasie.**

Следуйте за Эли вниз по лестнице и поговорите с ней в первой комнате. Затем последует еще несколько сцен, и Вы, в конце-концов, окажетесь на механической площадке, где и сразитесь с еще одним боссом.

**\* Босс: Deus.**

Босс какой-то чумовой. Атакует всех подряд и может запросто подранить себя. Вот этого момента и нужно дожидаться, потому что от Ваших атак толку мало — его лечебный ресурс аж 16000 очков! Так что заправляйтесь топливом и лечите раны, если надо. В общем, будьте наготове. А вот когда он поранит себя, то может даже свалиться или упасть на камень — вот тут и врежьте ему от души. Если с первого раза не получится — наберитесь терпения и топлива. Последуют довольно длинные и интересные сцены, и в итоге Вы окажетесь в еще одном "механическом" месте.

**\* Mechanical Place.**

Это не совсем настоящее подземелье, но у входа можно запомнить игру и, если нужно, поменять персонажей. Если подойдете к маленькой боковой двери, то найдете робота, торгующего запчастями и топливом, подкрепитесь — это не повредит.

Но пройти нужно через большую дверь, где Вам предстоит сразиться с

Рамзесом в последний раз.

**\* Босс: Ramsas.**

Уже в самом начале схватки Рамзес снизит HP всех Ваших товарищей до 1. Быстренько поправьте здоровье и немедленно прикончите босса, прежде чем он повторит свой трюк. Очень пригодится Бустер и оригинальная система Фей (System Id). Если же прикончить его не удастся, и он снова опустит Вас до 1, значит у Вас плохие лекари, да "Frame HP 30" явно не хватает. Не тратьте зря топливо, атакуйте и победите. Ведь Вас ожидает куда более трудный бой.

**\* Босс: Opimolpus.**

Очень опасный босс, и хотя у нее 25000 HP, она просто обалденно крутая. Вам придется нелегко, тем более, что и в предыдущем бою досталось как следует. Каждый раз, когда Вы атакуете, ее оборонительная и магическая мощь возрастает, даже Вы промахиваетесь. И у нее такие мощные магические атаки, которые еще усиливаются Вашими действиями. Вот и возьми ее! С другой стороны, после атаки ее магия и сила опускаются до нормального уровня. Так что, если Вы сможете достичь 4-го и 5-го уровня атак System Id, то победа возможна. Особенно, если Ваши друзья врежут ей парочкой комбинационных атак. А для этого нужно иметь, по крайней мере, 2000 единиц топлива в резерве.

Используйте для начала атаки 1-й System Id, затем подзаправьтесь насколько возможно топливом (на 300 или 600). Затем снова используйте System Id, хватит и еще на несколько комбинаций. В таком духе и работайте. Важно помнить следующее. Если ей удастся убить любого из вас, то она словно сойдет с ума и начнет крошить всех по-черному — никто

не уцелеет.

Пожалуй, самое главное, что может спасти Вас в этой битве (помимо разумной тактики), это броня 80/25 Armour Вашего Мека — лучшая из всех возможных защит против магии.

Если все-таки сумеете победить эту бестию, то последует несколько сцен, сможете запомнить игру, а затем снова пойдут многочисленные видеовставки. Когда, наконец, кино закончится, снова будет шанс запомнить игру, а заодно заменить персонажей — значит, предстоит битва с очередным боссом.

**\* Босс: Id.**

Куда проще, чем предыдущая схватка. Просто атакуйте, используя атаки кнопкой ●, и он вряд ли увернется. Подлечитесь разок-другой, вот и вся премудрость. После победы просмотрите продолжительные и иногда удивительные видеовставки. И, наконец, Фей получит новый Мек, долгожданный Xenogear, на котором Вы и сразитесь с Боссом.

**\* Босс: Graaf.**

У Вас достаточно топлива и смело используйте Бустер. Грааф почему-то очень удачно блокирует атаки кнопками ▲ и ●, так что лучше используйте атаки ■. И нет необходимости добиваться второго атакующего уровня, Граафу вполне достаточно и 1-го уровня. Колотите его, и он долго не продержится.

И снова просмотрите огромные и иногда просто потрясающие видеовставки. Затем Вы окажетесь в городе (это просто разрушенный город Шебат). Здесь Вы обнаружите Зефару, поговорите с ней. А если уйдете отсюда, то окажетесь снова на карте мира. Но как здесь все изменилось! Вы запросто мо-



жете залететь куда угодно на Югдразиле и если подлетите к магазину запчастей для Меков, то увидите здесь очень много новенького.

**\* *Optional Stuff.***

Конец пещеры — есть такое место на острове в западной середине карты. Но прежде чем попадете туда, предстоит еще кое-что сделать.

**\* *Kirsev`s Battling Arena.***

Кроме разрушенного Шебата Вы можете посетить только Кирсев, да и то не весь, а лишь Battling Arena. Здесь возможны два режима.

✓ Mode 1. Спокойненько попрактикуйтесь здесь или сразитесь с кем-нибудь, если сможете выбрать для этого подходящий Мек. Можно выбрать опции Player One Vs. Computer, Player One Vs. Player Two (или Computer). Есть возможность установить режим трудности и счет матча.

✓ Mode 2. Больше напоминает турнир^ и здесь можно выиграть BP (Battles Points) и продать их за редкие предметы и тому подобное (как в Final Fantasy 7).

Также в центре карты Кирсева сможете купить кое-что у голубого кристала.

**\* *Tora`s Hut.***

На длинном континенте на восточной стороне карты мира Вы обнаружите хижину Tora в центре леса (придется выбраться из своего Мека). Внутри сможете поговорить с Тора и получите от него кое-какие предметы.

**\* *Underground City.***

В районе центра карты найдете большой пустынный континент, хотя он совсем и не безжизненный. На северо-западном полуострове установлен маяк. И если войдете в него, то на подъемнике спуститесь прямо в подземный город!

Пока Вы будете шататься по улицам, Фей скажет кое-что. Это значит, что Вы должны выбраться из своего Мека и войти в ближайшее здание. В одном из зданий сможете найти компьютер и увидеть обалденную сцену, а в другом здании сможете купить новые запчасти для Мека. В одной части города увидите отверстие, в которое можно прыгнуть прямо на середину улицы, но надо будет, конечно, вылезти из Мека (Фей подскажет, когда приблизитесь к этому месту).

Если успешно пройдете этот участок, то окажетесь в большой зоне и сможете просмотреть видео. Хорошо, если в Вашем отряде находится Emerda, потому что она участвует в этом видеосюжете. После этого сюжета Эмерда из ребенка превратится во взрослую женщину.

**\* *Sandman`s Desert.***

Восточный конец подземелья — небольшой пустынный остров с какими-то развалинами. Здесь приземлиться можно только на траву. Когда окажетесь здесь, сразу же встретите нескольких сандменов, и они посоветуют Вам отвалить отсюда. Ответьте им, но не деритесь с ними. Тогда Вы сможете походить здесь свободно.

Идите "от камеры", пока не упретесь в стену. Затем идите направо, вдоль стены, но не выходите в дверь направо, иначе сцена повторится сначала. Вместо этого идите теперь в направлении камеры, пока не выйдете с экрана. Теперь снова окажетесь в пустыне.

Здесь идите прямо на север и вернетесь туда, где уже были. Если пойдете в другом направлении, экран заново повторится. Постарайтесь сами разобраться, что и как здесь нужно сделать.

**\* *Other Optional Stuff.***

Здесь Вы в свободном поиске, и по-

сколько Эли все время покидает Вас, то может стоить выбрать себе на этой стадии другого напарника. В общем, разберетесь сами, да и ничего трудного здесь не предвидится.

### **\* The Final Dungeon.**

Когда впервые окажетесь здесь, прыгните вниз в лабиринт, нажмите Select и разберитесь по карте. Более светлые голубые участки означают высокие зоны, а темносиние — низкие зоны.

Ваша цель добраться до верхнего правого угла карты, там увидите дверь в следующую зону. Вы должны обнаружить место, где взберетесь по склону и запрыгните на карниз, чтобы взобраться на верхние отметки. Как только пройдете через эту дверь, сразу же спрыгните в яму. Падая в яму, постарайтесь уклониться от световых лучей. Но это не так уж трудно.

Теперь Вы окажетесь в новой секции, где нужно снова нажать Select и взглянуть на карту местности. Здесь также светлосиние участки более высокие, чем темносиние. Увидите и восемь дверей, расположенных по периметру. Они ведут в систему тоннелей, которые нанесены на специальную карту.

Главная задача — добраться до красного "стручка" в центре карты, придется потрудиться и подумать. Когда выберетесь из тоннеля, то окажетесь в месте, где сражались с Ramsas и Myan (в их Мекках) довольно давно. На выходе побеседуйте с роботом, у которого сможете купить новые запчасти, и покиньте, наконец, это подземелье.

Снова пройдите через большую дверь (как и раньше), только на этот раз Вы подойдете к большой зеленой яме в земле, куда должны будут прыгнуть Ваши персона-

жи. Это путь к самому последнему Боссу.

### **\* Final Confrontation.**

Здесь соберутся все Ваши персонажи, и против Вас будет огромная органическая штука в центре комнаты. А также четыре больших светящихся вращающихся шара. И каждый шар — босс! Не нужно уничтожать всех четырех этих боссов, прежде чем приниматься за главное чудовище в центре. Но одного минибосса ликвидируйте обязательно, тогда главный босс лишится одной из своих мощных атак. Распределите обязанности так: слабейшие Ваши партнеры пусть сражаются со слабейшими врагами. А всех сильнейших отправьте сражаться с главным боссом.

#### **☛ Босс 1: Metatron (выглядит как робот).**

Он, безусловно, круче всех из четверки, атакует словно очередями и может попортить уют Вашей компании. Может лучше отложить его на закуску?

#### **☛ Босс 2: Halroot (выглядит как вихрь).**

Владеет мощными атаками, но почему-то редко ими пользуется, да неловок изрядно, но от атаки Марии (кнопка ●) увернуться сможет. А в общем, слабак.

#### **☛ Босс 3: ThunderRufon (выглядит как вращающаяся гроздь красных алмазов).**

Простодушный парень, немедленно контратакует на любую Вашу атаку. Но промахивается!

#### **\* Босс 4: Marloot (выглядит как золотой Феникс).**

Может доставить кучу неприятностей, особенно если сражаться с ним третьим или четвертым. Главное здесь побыстрее израсходовать все свое топливо, а затем несколько раз заправиться и атаковать.

Комбинации, конечно, уже не пройдут, а поскольку он ловко блокирует атаки кнопкой ●, то колотите по ▲. Ваш атакующий уровень станет быстро расти, и кто-нибудь из союзников достигнет уровня infinity. И атаковать будете мощно, да и доправляться быстро.

Так или иначе, когда все четверо готовы, молитесь, чтобы три сильнейших Ваших персонажа были в блестящей форме. К сожалению, такое практически невозможно, поскольку им пришлось пройти через многие битвы. Хорошо, если хоть один из сильнейших в форме. Идите в центр на финальный бой.

◀ **Босс: Deus.**

Очень сильный "зверь", владеет жутко мощными атаками. Как только его руки отлетят в стороны (после смерти четырех его подручных), то будут немедленно контратаковать, если Вы атакуете Босса.

Настойчиво бейте в цель, и чудище будет поражено, как бы они ни мешали.

Теперь передохните и просмотрите несколько сцен, а Фей на своем Меке сразится один на один в самом финальном поединке.

**Финальный Босс: Eronogor.**

Не очень трудный бой. Постарайтесь обязательно использовать Бустер и поскорее прикончить ее. Пожалуй, понадобится не более, чем один сеанс лечения. Ее самая мощная атака наносит поражения в 7000 очков, так что уверенно держите свой уровень НР выше этого порога. Важно выбрать правильную тактику, а перед схваткой хорошо подготовиться и подзаправиться.

А вот когда она рухнет на землю, садитесь в удобное кресло и просмотрите совершенно обалденное видео. Вы это заслужили!



# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

## СЕКРЕТНАЯ ЗОНА

AIR COMBAT	6	MOBILE ONE RALLY	
ALIEN TRILOGY	6	CHAMPIONSHIP	9
APE ESCAPE	6	MLB 2004	9
BLOODY ROAR 2	6	MORTAL KOMBAT 4	9
COLIN MCRAE RALLY	6	MUPPET RACE MANIA	10
DEAD OR ALIVE	6	NAMCO MUSEUM VOL. 4	10
DESTRUCTION DERBY RAW	6	NEED FOR SPEED 2	10
DOOM	6	NHL OPEN ICE 2 ON 2	
EHRGEIZ	6	CHALLENGE	10
FINAL FANTASY ORIGINS	7	ONE	10
FINAL FANTASY V	7	PROJECT OVERKILL	11
F1 2000	8	RAILROAD TYCOON II	11
FORSAKEN	8	RAMPAGE WORLD TOUR	11
FROGGER 2: SWAMPY'S		RESCUE COPTER	11
REVENGE	8	SHADOW MADNESS	11
JARRETT AND LABONTE STOCK		SHUTOKOU BATTLE R	11
CAR RACING	8	SKULLMONKEYS	11
LEGEND OF MANA	8	X-MEN: MUTANT ACADEMY	11
THE MISSION	9		

\*\*\*\*\*

## БОЛЬШАЯ ИГРА

AMERZONE	12
C-12: FINAL RESISTANCE	22
DINO CRISIS	41
FINAL FANTASY VI	63
ODDWORLD: ABE EXODDUS	111
PLANET OF THE APES	142
SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO	172
TOM & JERRY IN HOUSE TRAP	191
XENOGears	196

\*\*\*\*\*



# Московская компания **GAME SYSTEMS** предлагает НОВЫЕ МОДЕЛИ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

Домашние Видеосистемы **DOLPHIN, DREAM MASTER, DRIVER, FAVOURITE** - созданы на основе платформы **SEGA-16Bit** и предназначены исключительно для игры.

Игровые приставки полностью совместимы с предыдущими модификациями 16-битных игровых приставок **SEGA**, что позволяет использовать многолетнюю библиотеку (более 1000 наименований) универсальных 16-битных картриджей.



❖ Специально созданный мощный 16-битный центральный процессор



❖ Два современных турбо-джойстика



❖ Ультрасовременный дизайн

Оптовая Продажа:

Тел. (095) 107-95-42

Тел./Факс (095) 916-61-29

Сайт: [www.gamesystems.ru](http://www.gamesystems.ru)

E-mail: [giromail@mtu-net.ru](mailto:giromail@mtu-net.ru)

Розничная продажа:

г. Москва, Савеловский компьютерный центр

Телефон: (095) 784-67-04

г. Москва, Буденовский Компьютерный Центр

Телефон: (095) 722-99-62

г. Саратов, магазин "Дом Dendy" ул. Пугачевская, дом 159 Телефон: (8452) 29-06-08

г. Саратов, магазин "Яркада" ул. Сакко и Ванцетти, дом 23 Телефон: (8452) 72-17-01



❖ Двойной контроль качества