

DELTA FORCE: URBAN WARFARE



Кто-то этот жанр обожает, жить без него не может и все такое, кому-то он как кость в горле, а кто-то и не знает ничего о существовании FPS. Но все три категории лиц в условиях игрового голодания Sony PSX ломанулись толпой в магазины затем, чтобы приобрести новую гаму. А заодно и вышедшую в то же время Planet of The Apes. Все три категории ожидали если не удовольствия, то хотя бы новых впечатлений от этих двух игрушек, и вот что они получили. Пока что от Delta Force.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДЕЛЬТА»: ГОРОДСКИЕ БОИ

Графика

Глупо было бы ожидать от консольной версии того же качества графики, что дает PC, но, признаюсь, того, что увидел я в ней, совершенно не ожидал узреть. Дело в том, что гораздо раньше ваш покорный слуга приобрел игру RS, и в данный момент наслаждался прекрасно отрегулированным графическим интерфейсом Одинокого Волка, где компания Rebellion заточила буквально все моменты, сделав игру просто сказкой. А взяв в руки Отряд Дельта, я просто остолбенел.

Начались мои злоключения с титров. Они загружаются сразу же после пролистывания первой заставки, причем «полностью на русском языке», что заметно облегчает понимание сюжета: его вообще невозможно понять. Видео-вставка, которая обещана мне в числе многих на обложке компактa, постепенно приближает мой взор к какому-то складу, возле которого стоит человек. Смотрю на него — вроде все нормально. Но вот камера подходит еще ближе, еще, и — о, ужас!!! Передо мной предстает темно-серое лицо вытянутой формы, причем такое ощущение, что у него совершенно нет рта, а глаза после длительных напряженных ситуаций запали прямо в черепную коробку. Чудовище премемерзкое, мне даже показалось, что, вопреки всем канонам и сюжетной линии серии, на сей раз игроку придется отправляться в очередного

эвил-резидента для того, чтобы мочить в сортире не злобных террористов, а глумных зомби, шастающих по этим самым сортирам в поисках человеченки (они там всегда шастают, заметьте, что ни одна игра на эту тему не обходится без показа комнаты отдыха). Рожа страшная, лицо перекошено, губы при разговоре шевелятся как у мертвеца: полный джентльменский набор маньяка-упыря.

Дальше — больше. Еще через пару кадров перед вами вместе с главным героем предстают еще несколько бойцов, как бы помещаясь на втором фоне сюжета и вида: этой мерзости выдержать уж точно никому не под силу. С учетом того, что игра переведена «просто прекрасно» и вследствие непонимания мною «чистого русского языка», нажимаю кнопку загрузки, чтобы пролистать все кадры. Советую то же самое и вам: сюжетной линии не потеряете, а на солдат-уродов успеете посмотреть и в игре. Тем более что описание миссий дается непосредственно перед каждым заданием.

И еще о графике. Абсолютная статичность. Абсолютная. Это вам ничего не говорит? В игре, кроме вас и врагов, ничего не движется! То есть имеются, к примеру, камеры, которые водят окуляром туда-сюда, на экранах мониторов скачет какая-то дребедень, но и только. Выстрелив по тому же монитору хоть целую обойму из M249, вы ничего, кроме нескольких дырок в нем, не увидите. А вот изображение останется. Вообще система реалистичности игры поставлена очень плохо. Чтобы разбить стекло, вам нужно сделать как минимум несколько выстрелов, но если вы навели прицел точно в голову врагу по ту сторону окна, оно разлетится с первого уда-

ра, и враг умрет. Любая дверь в игре может спокойно открываться в обе стороны, причем, постояв несколько мгновений открытой, она также спокойно закроется сама без посторонней помощи.

Очень дурная графика в роликах, хуже, чем в игре (последняя, кстати, в этом плане просто супер). Все текстуры угловатые, скособоленные и вообще просто наляпанные: смотреть нельзя без слез умиления. Морды врагов еще хлеще, радует только, что это не ваше лицо, а парня, которого нужно замочить. Когда знаешь, что жить уроду осталось не больше пары секунд, на душе такое чувство, что совершаешь благородный поступок.

Звук

Что в игре порадовало — так это звуковое сопровождение. Сделано практически без задоринки, а недобор баллов в рейтинге в начале описания получило только за «русскую версию». То есть мне просто непонятен разговорный американский язык, а то, как говорят в игре, то есть шепелявят и шамкают губами, не всем по нутру.

Прекрасно сделано музыкальное сопровождение: жесткое техно вперемешку с индастриэлом заставят задуматься над бренностью мира кого угодно. Также весьма и весьма хорошо сделаны звуки в игре — все полностью соответствует тому, что происходит и дает вам ощущение полного контроля персонажем. Если бы не управление.

Управление

Основная особенность его в том, что, как вы уже заметили по шапке игры, оно приспособлено для работы с аналоговым джойстиком. Нет, вы, конечно, можете пользоваться в игре и простым, используя цифровую D-pad, но в данном случае придется менять в установках режим прицеливания, и это ни в коем случае, подчеркиваю, ни в коем случае не спасет вас от неминуемой смерти в игре. Автоматическое прицеливание работает в ограниченном обзоре, и это не даст вам никаких шансов перед врагами.

Кнопка Start — пауза в игре

Правый трекбол — прицеливание

Левый трекбол — движение вперед-назад, влево-вправо

Кнопка $\leftarrow/\rightarrow$ — смена оружия

Кнопка $\uparrow$ — прибор инфракрасного видения

Кнопка $\downarrow$ — прибор ночного видения

Кнопка L1 — точное прицеливание

Кнопка R1 — стрельба

Кнопка Δ — использование предметов

Кнопка O — просмотр увеличенной карты

Кнопка X — применение предметов

Кнопка Select — инвентарь

Оружие

М4 Карабин

Калибр: 5.56 NATO (.223 rem)



Длина: 838mm

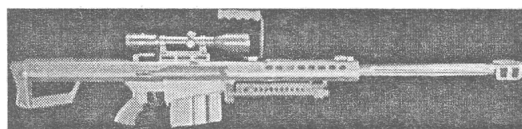
Длина ствола: 368mm

Вес: 3.405kg

Начальная скорость: 907m/s

Карабин М4 — попытка создать облегченный автомат на основе М16А2, призванный заменить в войсках различные типы пистолетов-пулеметов (М3А1, ХК МП5), некоторое количество пистолетов М9, а также и саму винтовку М16 там, где необходимо компактное оружие (мотострелки в бронетранспортерах, десантные войска и пр.). М4 представляет из себя укороченный вариант М16А2 со складным телескопическим прикладом, имеющим 4 положения (сделать полностью складной приклад, как, например, у АКС-74, на винтовках типа AR15/М16 проблематично из-за того, что часть приклада занимает демпфер отката затворной рамы). М4 сохраняет практически все боевые характеристики М16А2 на дальностях стрельбы до 400–500 м, при меньших размерах и весе. М4 позволяет устанавливать подствольный 40мм гранатомет М203 прямо на ствол (без замены цевья). Вариант карабина М4А отличается только тем, что встроенная ручка для переноски с установленным на ней прицелом заменяется на направляющие для крепления различных прицельных приспособлений (включая и съемную ручку для переноски), аналогично винтовке М16А3.

Снайперская винтовка Barrett «Light 50» Model 82A1 (USA)



калибр: .50 BMG (12.7 x 99mm)

механизм: полуавтоматический, с коротким ходом ствола

Общая Длина: 144.78 см

Ствол Длина: 73.67 см

Магазин: 10 патронов, коробчатый

Прицел: 10X Telescopic

Вес: 12.9 кг

Максимальная эфф. дальность: 1830 м

Пистолет-пулемет Heckler und Koch MP-5 (Германия)



патрон — 9x19mm par

вес с патронами / без патронов — 2,55

Длина (приклад сложен/разложен) — 490/660

темп стрельбы — 800

емкость магазина — 15, 30

эффективная дальность — 15, 30 100

Один из наиболее популярных пистолетов-пулеметов послевоенного времени. Начал поступать на вооружение Бундесвера и правоохранительных органов Германии в 1961 году, вскоре обретя всемирную популярность. В настоящее время состоит на вооружении многих стран, включая США.

Основные варианты: MP5A1 — без приклада; MP5A2 — с постоянным прикладом из пластика; MP5A3 — с раздвижным металлическим прикладом; MP5SD1, SD2 и SD3 — модели с интегрированным глушителем и прикладами аналогично моделям А1–А3; MP5N — вариант для ВМС США с двухсторонним предохранителем-переводчиком режимов огня и допол-

нительным режимом стрельбы с отсечкой по 3 патрона; MP5/10 — вариант под патрон 10мм ауто (внешне отличается прямым магазином из прозрачного пластика), выпущен ограниченной серией для ФБР США; MP5/40 — под патрон .40 смит-вессон (10мм), магазин внешне аналогичен магазину от MP5/10. В настоящее время выпуск моделей 5/10 и 5/40 прекращен в связи с выпуском нового ПП UMP калибра .40.

В отличие от большинства конкурентов, имеет механику с полусвободным затвором и замедлением затвора парой роликов (как у штурмовой винтовки HK G3). Режимы огня — одиночный и автоматический, опционально — очередями по 3 выстрела. Огонь ведется с закрытого затвора, что обеспечивает хорошую кучность стрельбы. Прицел диоптрический, возможна установка оптических и коллиматорных прицелов, ЛЦУ, тактических фонарей (см. картинку). У ПП раннего выпуска цевье было металлическое, рифленое, с перфорацией, у новых выпусков цевье пластиковое, гладкое. Первоначально магазины были рожковые прямые, позже стали применять рожковые изогнутые магазины (обеспечивают более надежную подачу боеприпасов).

Пистолет Heckler und Koch Mk.23 mod 0 (Germany/USA)



Калибр: .45 ACP

Длина: 245 мм

Высота: 150 мм

Ширина: 38,8 мм

Вес: 1100 г

Магазин: 12 патронов

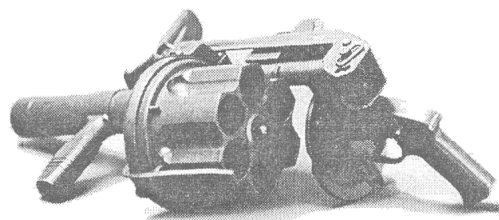
Mk.23 разработан немецкой фирмой Хеклер-Кох для Командования Сил Специальных Операций США (US SOCOM). В конкурсе, в котором кроме ХК участвовала фирма Кольт, пистолет ХК вышел победителем и был принят на вооружение сил спецопераций.

Mk.23 представляет собой несколько увеличенный и утяжеленный вариант пистолета USP этой же фирмы. Mk.23 построен по схеме с коротким ходом ствола. Запирание по Браунинговской схеме — одним выступом в казенной части ствола за окно для экстракции гиль затвора, снижение ствола происходит за счет взаимодействия фигурного выреза в приливе ствола с неподвижным штифтом в рамке пистолета. УСМ — Двойного Действия, имеет рычаг безопасного спуска курка и предохранитель (двусторонний). Стол удлиненный, выступает из затвора вперед и имеет резьбу для установки глушителя. На полимерной рамке снизу, под стволом, выполнены специальные направляющие для установки фонаря или лазерного целеуказателя.

Из-за большого веса и значительных размеров некоторые спецподразделения США предпочитают вместо Mk.23 использовать пистолет USP Tactical того же калибра, имеющий меньшие размеры и вес и также приспособленный для использования с глушителем и ЛЦУ или фонарем.

Гранатомет MGL

Multiple Grenade Launcher — многозарядный гранатомет револьверного типа отличается малым весом, высокой скоростью стрельбы, автоматизированным процессом заряжания. Гранатомет состоит из нарезного ствола, рамки с ударно-спусковым механизмом, револьверного барабана, газового меха-



низма с приводом вращения барабана, прицельного приспособления. Работа системы автоматики основана на воздействии пороховых газов на специальный поршень, связанный с механизмом вращения барабана.

Для снаряжения барабана необходимо отжать защелку и вытянуть вперед ось барабана. После этого отсоединить стальную крышку барабана (в передней его части). Выстрелы вставить донной частью в патронники, при необходимости проворачивая барабан пальцем за пустой патронник. Установить крышку на место.

При нажатии на спусковой крючок шептало ударно-спускового механизма освобождает курок (если он взведен) либо взводит и спускает его. Курок бьет по ударнику, происходит выстрел. Давление пороховых газов воздействует на газовый цилиндр, связанный с зубчаткой проворота барабана. Зубчатка проворачивает барабан на один шаг, при этом ее выступы вновь посылают газовый цилиндр в крайнее переднее положение. Следующий выстрел подается на линию ствола.

Прицел коллиматорного типа, что позволяет вести огонь с обоими открытыми глазами. Прицельная марка по типу удаленной точки, одинарная, люминесцентная на основе радионуклидов. Коллиматор установлен в рамке квадранта, с помощью которой выставляется прицельная дальность.

Для гранатомета созданы различные типы боеприпасов: осколочные, кумулятивные, дымовые и повышенного взрывного эффекта. Оружие выпускается по лицензии в Хорватии.

Характеристики

Калибр — 40 мм

Принцип работы — самозарядный, револьверного типа

Длина оружия — 778 мм

Длина ствола — 310 мм

Нарезы — 6 (правосторонние), прогрессивного переменного шага до 1200 мм

Масса оружия — 5,3 кг (неснаряженная)

Питание — 6-зарядный барабан

Эффективная дальность стрельбы — 400 м

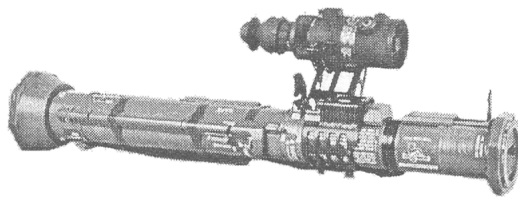
Минимальная безопасная дальность — 30м

Начальная скорость — 76 м/с

Практическая скорострельность — 18 в/мин

Состоит — в ВС ЮАР и Хорватии

Гранатомет AT-4 / M136



Шведский гранатомет AT-4 предназначен для борьбы с бронированными целями противника, разрушения укрытий и укрепленных точек обороны противника. Принят на вооружение армии США под названием M136. Состоит из пусковой трубы и пистолетной рукоятки со спусковым механизмом. В

походном положении пусковая труба закрывается резиновыми крышками. Прицел механический, рамочного типа, имеется планка для крепления стандартных НАТОвских оптических и ночных прицелов. Для стрельбы применяются калиберные гранаты бронебойного и кумулятивного действия. Для учебных стрельб применяется граната с алюминиевой болванкой вместо боевого заряда.

Калибр 84 мм

Длина 1020 мм

Длина гранаты 460 мм

Масса 6,7 кг

Масса гранаты 1,8 кг

Начальная скорость полета гранаты 290 м/с

Прицельная дальность стрельбы 300 м

Пистолет P14

УСМ: одинарного действия (выпускается вариант с УСМ двойного действия под обозначением LDA)

Калибр: .45ACP, .40SW

Вес: около 1100 г

Длина: 216 мм

Длина ствола: 127 мм

Емкость: варианты под .45ACP: 14, 12 или 10 патронов; вариант под .40SW: 16 или 10 патронов.



Пистолеты канадской фирмы Para Ordnance особенно популярны среди спортсменов-стрелков, стреляющих по правилам UPSC или IDPA. Технически пистолеты Para Ordnance являются клонами вечного Браунинговского дизайна, впервые воплощенного в Кольте M1911, и отличаются от 1911х главным образом более широкой рукояткой, вмещающей двухрядный магазин, содержащий 14 патронов калибра .45ACP (вместо обычных 7 в Кольте 1911). Кроме того, внутри P14 (и его варианты) имеет автоматический предохранитель, блокирующий ударник до момента полного выжимания спускового крючка. Кроме того, все пистолеты Para Ordnance выходят из производства с такими «матчевыми» опциями, как «спортивный» спусковой механизм, специальный курок, регулируемый прицел — модификации, обычно встречаемые в доработанных до «спортивных» параметров 1911х.

Помимо базового варианта, имеющего ударно-спусковой механизм (УСМ) только одинарного действия, фирмой выпускается вариант с УСМ двойного действия, обозначаемый приставкой LDA в обозначении модели. Следует упомянуть, что пистолет P14-45 LDA был признан авторитетным американским журналом «Guns and Ammo» пистолетом года.

Пистолет-пулемет UZI



Калибр 9x19 мм

Вес 3,7 кг

Длина 470 / 650 мм (приклад сложен/разложен)

Длина ствола 400 мм

Темп стрельбы 600 выстрелов/мин

Емкость магазина 25, 32 патронов

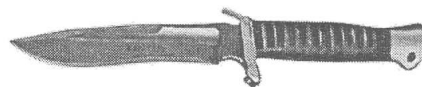
Эффективная дальность 200 метров

ПП Узи был создан в Израиле лейтенантом армии Узиэлем Галом в 1949 году. Основную идею Гал позаимствовал от чешских ПП модели 23 и 25 конструкции Холека, однако внес в конструкцию и немало изменений. Производился вимой IMI (Израиль), в настоящее время выпуск Узи в Израиле прекращен, выпускаются только Мини- и Микро-варианты. Узи состоит или состоит на вооружении в более чем 90 странах мира, включая Израиль, Германию, Бельгию. Варианты Мини- и Микро- весьма популярны среди сил спецопераций и охранных служб мира.

УЗИ (как и его более поздние уменьшенные варианты Мини- и Микро-Узи) построен по схеме со свободным затвором. Огонь ведется с открытого затвора, при этом накол капсюля происходит до прихода затвора в крайнее переднее положение, что позволяет уменьшить массу затвора. В крайнем переднем положении затвор «набегает» на казенную часть ствола, что позволяет несколько сократить длину оружия. Предохранитель-переключатель режимов огня расположен на левой стороне ствольной коробки и имеет три положения — безопасное, одиночные, автоматический огонь. Кроме того, на задней стороне рукоятки расположена клавиша автоматического предохранителя, позволяющая вести огонь только при охвате рукоятки рукой. Ствольная коробка — штампованная из стали, к ней сзади крепится складной приклад. У Узи он выполнен складывающимся вниз, у Мини- и Микро-Узи — вбок. Ранние варианты полноразмерных Узи могли также оснащаться несъемными деревянными прикладами. Рукоятка заряжания расположена сверху на ствольной коробке и неподвижна при стрельбе. Согласно некоторым источникам, фирма ИМИ создала вариант Микро-Узи с рукояткой заряжания, перенесенной на левую сторону затворной коробки. На верхней и нижней (под стволом) сторонах затворной коробки расположены направляющие для крепления прицельных приспособлений, тактических фонарей или лазерных целеуказателей. Все варианты ПП Узи могут оснащаться глушителями.

Узи является простым, надежным и достаточно эффективным образцом оружия, одним из самых популярных ПП в мире, выпущенным в огромных количествах (миллионы экземпляров).

Боевой нож



Используется в игре крайне редко и исключительно для бесшумной внезапной атаки. Ручка резиновая, лезвие темное.

Электрошоковое устройство

Является электрошоковым оружием 1 (высшего) класса мощности. Напряжение в импульсе 75 КВ, сила тока 8 мА. Длина изделия 33 см, вес 750 г, прочный стекловолоконный корпус, аккумулятор и зарядное устройство встроенные. Это мощное электрошоковое устройство, действующее при плотном контакте электродов с противником. Воздействие на противника в течение секунды приводит к неспособности нападающего, потере им ориентации в пространстве и равновесия. При воздействии на особо чувствительные зоны достигается кратковременная потеря сознания.

Дробовик Franchi SPAS-12 (Италия)

Тип: переключаемый помповый или газоотводный полуавтомат

Калибр: 12 (патронник 70 мм)

Длина: 1041 мм

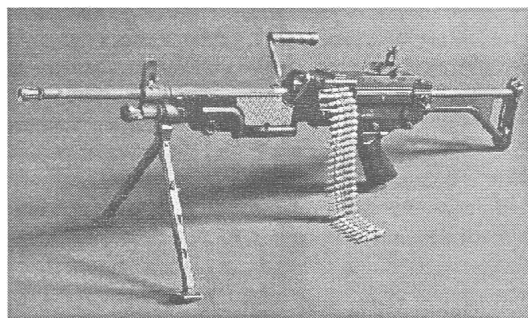
Длина ствола: 546 мм

Вес 4.4 кг

Магазин: трубчатый под стволом, емкость 8 патронов

Гладкоствольное ружье SPAS-12 было разработано итальянской фирмой Луиджи Франчи в конце 1970х годов как универсальное боевое оружие для полиции и военных. Согласно различным источникам, аббревиатура SPAS расшифровывается либо как Sporting Purpose Automatic Shotgun (спортивный автоматический дробовик), либо как Special Purpose Automatic Shotgun (автоматический дробовик специального назначения). К настоящему времени SPAS-12 получил большое распространение как полицейское оружие, оружие для спецподразделений, а также как гражданское оружие для спорта и самозащиты. SPAS-12 отличается высокая надежность и гибкость в применении, но, с другой стороны, это оружие имеет довольно большой вес и сложное устройство, и, как следствие, высокую цену. SPAS-12 имеет газовый двигатель автоматики. Газовый поршень кольцевой, расположен вокруг подствольного трубчатого магазина. Запирание затвора — качающейся боевой личинкой в его верхней части, за хвостовик ствола. Ствольная коробка — из алюминиевого сплава. Газоотводный механизм может быть легко отключен, и ружье превращается в помповое с ручной перезарядкой при помощи скользящего цевья. Переключение осуществляется путем нажатия и удержания специальной кнопки в нижней части цевья. При этом смещение цевья вперед до упора переводит ружье в самозарядный режим, а смещение слегка назад — в ручной режим (помповый). Подствольный магазин снаряжается по одному патрону через окно в дне ствольной коробки, выброс стреляных гильз — через боковое окно вправо. Предохранитель расположен в передней части спусковой скобы и на ранних моделях имел вид рычажка, а на современных — вид поперечной кнопки. Как правило, SPAS-12 комплектуется металлическим, складным вверх-вперед прикладом и пластиковой пистолетной рукояткой, однако возможна установка и нескладных пластиковых прикладов. Ствол с цилиндрической сверловкой и сменными чоками. Прицельные приспособления состоят из мушки в дульной части ствола и открытого целика. Возможна установка различных коллиматорных прицелов, лазерных целеуказателей, боевых фонарей.

Пулемет FN Minimi (Бельгия) / M249 (США)



калибр 5,56 мм NATO

вес 6,5 кг на сошке, плюс треногий станок 6 кг

Длина 1050 мм

Длина ствола 465 мм

Питание магазинами от M16 на 30 или 100 патронов (Beta-C двойной барабанный), лента на 100 или 200 патронов
Темп стрельбы 1000 выстр/мин

Состоит на вооружении многих стран, в том числе в США (под обозначением M249 SAW), Канаде (обозначается C9), Австралии (обозначается F-89) и других.

Разработка начата в 1974 году, серийное производство (в Бельгии) — в 1981.

Minimi — легкий (ручной) пулемет, построен на основе газоотводной автоматики, запирание — поворотом затвора. Питание — металлическая звеньевая лента или коробчатые ма-

газины (приемник магазинов — на левой стороне оружия под приемником для ленты, магазин вставляется под углом примерно 45 градусов вниз от горизонтали). Пулемет легко переносится одним солдатом. Ствол быстросменный, может устанавливаться более короткий (335 мм) ствол и складной приклад для действий на малых дистанциях.

M249 Squad Automatic Weapon System (автоматическое оружие взвода)

В настоящее время в Армии США в каждом пехотном взводе 2 винтовки M16 заменяют на 2 M249 для увеличения огневой мощи взводов. M249 заполнил нишу, образовавшуюся после снятия с вооружения в США в 1950х ручного пулемета M1918A2 Browning Automatic Rifle (BAR), так как ни M14, ни в последующем M16 оказались неспособны обеспечивать плотный автоматический огонь. M249 был принят на вооружение Армии США в 1982г.

Меню и загрузка

Выбрав язык игры, вы отправитесь к просмотру роликов, после чего через некоторое время наконец-то сможете попасть на главную заставку, где найдете аж четыре пункта:

- заново — начало новой игры
- загрузить — открытие же сохраненного файла
- опции
- авторы — просмотр имен авторов

Об опциях немного подробнее, потому как они пригодятся вам и в самой игре. Войдя в них, вы снова увидите меню из четырех пунктов: кнопки, установки, видео и звук. С третьим и четвертым пунктом возиться нечего, если вам не нужно чего-то необычного — там все просто. А вот первый и второй предоставят вам довольно обширное поле деятельности. Сначала о кнопках.

Зайдя в это меню, вы увидите:

- Управление — тип управления первый или второй. Чем они друг от друга отличаются, непонятно.
- Цель — автонаведение (стоит по умолчанию), назначение или вручную (чем первое отличается от второго, непонятно).
- Инвертирование — смена варианта нацеливания.
- Автонацеливание на самом деле совсем не то, что вы подумали, — это всего лишь автоматическое выравнивание ствола оружия после смещения с цели и места.
- Вибрация — понятно, что такое.
- Скорость движения можно устанавливать от единицы до девяти.

- Поворот — то же самое, только для прицеливания.
- Мертвые зоны — вообще беспредел какой-то, фиг знает что. Оказавшись в меню установок, вы увидите перед собой целую кучу пунктов: советую сюда не соваться, так как все настройки, что можно здесь изменить, касаются звуков, сопровождающих сюжет, и кадров.

Меню игры

В игре представлены также довольно большие возможности для изменения игрового процесса, а также для того, чтобы сделать вашу жизнь здесь как можно более жестокой. Слева в нижнем углу фигура человечка зеленого цвета — это ваше здоровье. Его у вас мало, а также после точного попадания в голову человечек станет красного цвета. В правом нижнем углу — текущее оружие, которым вы пользуетесь. Ну и в верхнем правом углу — карта. Также в левом углу вверху появляются подсказки и всякого рода сообщения.

Нажав кнопку паузы, вы увидите менюшку, в которой есть несколько интересных пунктов:

— В игру — просто снятие паузы, которое можно произвести кнопками Start или Δ .

— Описание задания — просмотр информации, необходимой для завершения задачи в данном уровне.

— Опции — см. выше.

— Сброс задания отправит вас проходить уровень сначала.

— Выход — выход из игры в главное меню.

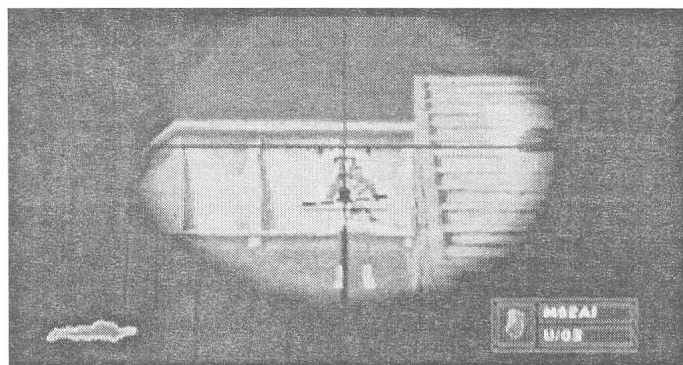
В меню кнопки Select также несложно запутаться. Вызвав его, вы увидите два пункта: вещи и взрывчатка. Зайдя в любой из них, вы сможете:

Кнопки $\leftarrow \rightarrow$ — переключение предметов

Кнопка X — использование

Кнопка Select — выход

Кнопка Δ — информация о предмете



Повернув направо по коридору, увидите еще парочку дверей. За той, что справа, — враг, у которого вы найдете карту В (от двери в начале уровня в комнатке с камерой — там в кладовой лежит аптечка). Но чтобы сделать это, перед тем как открыть дверь, установите карабин — вам придется долго отбиваться от всякой нечисти. Причем лучше будет, если сначала вы выглянете за дверь, что напротив вас, и поубиваете там нескольких врагов. С карабином наперевес идите вниз (если камера сработала, вам придется отбиваться от целой толпы гадов, вылетающих из-за двери внизу). Войдя в нее, выгляните из-за угла: слева за ящиком морячок, такой же сидит за ящиком впереди. Идите к двери и, открыв ее, начинайте ложить врагов справа: один ходит вдоль забора, второй и третий стоят возле машины, в которой играет музыка. Уложив всех, идите в дверь слева от выхода. За ящиками впереди сидит враг, убейте его прежде, чем входить в помещение. Посмотрите направо над ящиками — там есть окно, в котором стоит боевик. Сняв его, установите на щиток (он слева) сначала С4, а потом детонатор. Отойдя подальше, но так, чтобы на детонаторе была зеленая рамка, нажмите кнопку X, а потом, когда появится сообщение, — О.

Далее выбираемся из помещения. Это можно сделать при помощи прибора ночного видения (кнопка $\downarrow$) или наощупь по карте. Оказавшись в помещении, осторожно смотрите через окна — внизу должны быть три охранника-террориста. Уложив их, спуститесь вниз — перед вами лестница, поднявшись по которой, вы окажетесь в помещении Стентона. Чтобы взять его, нужно использовать слезоточивый газ (установите его перед этим в инвентаре). Открыв дверь, быстро швыряйте шашку и выходите, пока Стентон не начал стрелять по вам.

Миссия 2: Стрельба на поражение

Цель: очистить путь на корабль

Оружие:

— снайперская винтовка M82A1

Задание, на первый взгляд, очень простое. Но это совершенно не так. Вам предстоит, орудуя снайперской винтовкой и стоя на одном месте, уничтожить всех боевиков на палубе корабля. Но дело в том, что боевики, видя, как вы снимаете кого-либо из них, начнут палить и по вам. Поэтому нужно внимательно следить за тем, чтобы в округе никого не было, либо ждать после выстрела над трупом, не появится ли кто провести мертвечинку.

Начните с левого крыла: вверху по палубе ходит боевик. Снимите его в тот момент, когда он пройдет вправо в угол и там остановится, — тогда тот, что внизу немного правее, не увидит его смерти, и его можно будет снять, когда боевик пойдет вверх. Еще один боевик в этом блоке прохаживается внизу за бортиками, но он вряд ли начнет по вам стрелять. Далее следите по палубе вправо: там вверху стоит боевик, а его напарник немного ниже. Бейте их, когда они либо окажутся рядом,

Полное прохождение

Миссия 1: Торговец оружием

Цель: захватить торговца оружием

Оружие:

— карабин M4

— пистолет H&K M23 с глушителем

— Узи (приобретается)

— Нож

Промежуточные цели:

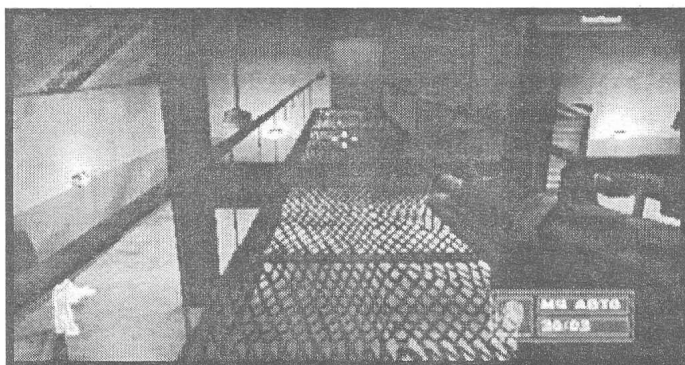
1. Нейтрализовать охрану и найти ключ-карту

2. Взорвать энергоблок

3. Использовать слезоточивый газ для захвата Стентона

Как только начнется игра, нажмите кнопку $\rightarrow$, чтобы сменить оружие на пистолет с глушителем. Подвинувшись к перилам, вы увидите сообщение о том, что скоро мимо пройдет парень (если вы уже не уложили его, когда он направился вправо). Чтобы попасть точно в голову и уложить врага одним выстрелом, нажмите кнопку L1, точное прицеливание. Если навести крестик на голову врага, он станет красным — можно стрелять. Зайдя затем в дверочку за спиной, выйдете обратно, осторожно высунувшись — снизу бродит еще один морячок. Пристрелив его, идите вниз по лестнице, убивая других врагов (при помощи пистолета, чтобы не поднимать шума). У одного из них должна быть карточка. Если этого нет, зайдите в комнатку внизу слева и, быстро прикончив солдата и разбив камеру, соберите все призы здесь. Солдат находится чуть правее входа и, как только вы войдете, сядет, а камера — в правом верхнем углу. Ее нужно разбить, пока она пикает, иначе сбегутся враги.

Поднявшись снова на лестницу, идите в дальнюю дверку. Нажав здесь кнопку Δ , вы откроете дверь. За ней — коридор с двумя дверьми и поворотом направо. Первая дверь не откроется, а за второй найдете парня с Узи слева от входа.



либо второго прикончите над трупом первого. Но сделайте так, чтобы еще один боевик, справа на носу судна, не заметил этого (то есть лучше бить врагов сверху, когда они находятся за сооружениями).

Миссия 3: На корабль

Цель: очистить подходы к кораблю

Оружие:

- MP5 пистолет-пулемет
- Пистолет с глушителем M14
- Нож

Установив пистолет с глушителем (или пистолет-пулемет, кому как больше нравится), снимите охранника, который повернулся к вам спиной. Сделав пару шагов вперед, вы увидите еще одного (по карте), приближающегося к месту высадки. Сняв и его (самое время включить прибор ночного видения), идите между контейнеров налево и пройдите вверх по карте. Выглянув из-за угла, вы увидите грузовик — слева от него ходит бандюган. Уложив и его, идите налево между ящиками — здесь есть проход во вторую часть зоны.

Выйдя из-за угла, пройдите направо и станьте у контейнера — скоро сюда подойдет еще один враг. Еще один боевик — у дальней стены возле сваи. Прицельным огнем заставьте его задуматься о бесцельно прожитых днях. Идите вправо — между сваями бродит еще один враг, после уничтожения которого вы сможете взять в контейнере справа аптечку. После этого идите в проход там, где завалили второго врага в этой подзоне.

Выглянув из-за последнего ящика на этом участке, палите по целой куче боевиков, которые будут насаждать на вас справа (всего около пяти). Выглянув направо из-за контейнера, осторожно снимите боевика вдалеке между домом и контейнерами. Идите к нему — здесь располагается вход на палубу судна.

Миссия 4: В поисках Черного Ящика

Цель: найти кейс с уликами

Оружие:

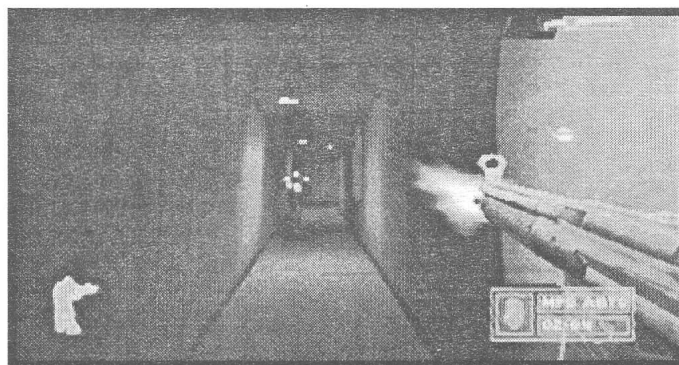
- MP5 пистолет-пулемет
- Пистолет с глушителем M14
- Нож
- Узи

Промежуточные цели:

1. Уничтожить боевиков на судне и найти кейс
2. Убраться до появления подкрепления

Довольно простое задание, если учесть, что вы находитесь на корабле, где много отсеков. Соответственно, здесь довольно удачно можно применять «громкое» оружие.

Для начала сразу же идите влево. Перед вами дверь, но через нее лучше не входить — отойдите к двери правее: она ведет в



тот же коридор, но таким образом вы зайдете в спину боевику, приготовившемуся в вас стрелять. Подойдя к его труп, посмотрите вниз на лестницу — здесь можно прикончить еще одного гада. Идите вниз и откройте дверь, за ней еще одна. Выйдя на развилку, прикончите солдата в левом пути (вправо вам не даст пойти открытая дверь) и идите вперед, ничего не опасаясь. Есть еще один солдат на правом пути, но его можно обойти, если вы применяли пистолет с глушителем. Откройте дверь перед вами — прямо напротив стоит солдат, который, впрочем, не соизволит по вам слишком уж стрелять, но зато начнет приседать — стреляйте по ногам, так вернее.

Слева в каюте сидит парень с автоматом, справа нет никого. Далее в двух каютах снова никого нет, а за дверью в конце коридора — еще одна развилка. Выбрав путь, идите до двери и пройдите в переходный отсек. За следующей дверью — каюта, где вы найдете чемоданчик. Но перед этим нужно прикончить двух боевиков прямо напротив двери. Пройдя в эту каюту, возьмите улики в кейсе и соберите другие призы, после чего возвращайтесь назад. Учтите, что все враги снова оказались на своих местах, и вам придется несколько постараться, чтобы вырваться на свободу. Не появились враги только в самом начале входа в каюты.

Выбравшись наружу, установите прибор ночного видения и идите вперед. Вам навстречу выскочат три стрелка, бейте их и бегите вперед — вы закончите задание на носу корабля.

Миссия 5: На кошачьих лапках

Цель: найти депозитную ячейку в банке и осмотреть документы

Оружие:

- электрошоковое устройство

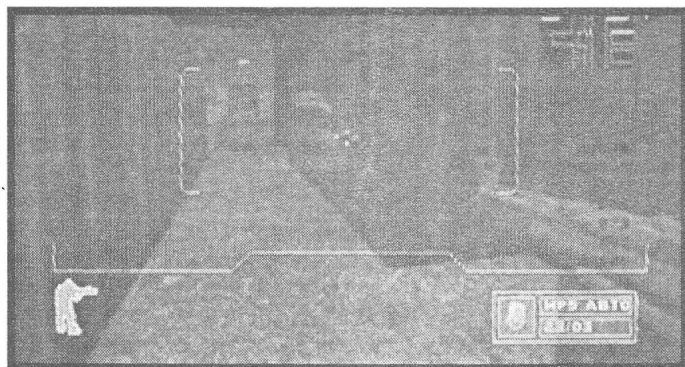
Промежуточные цели:

1. Найти и обезвредить основные камеры безопасности.
2. Добраться до основного компьютера и отключить систему безопасности, взять данные.
3. Выбраться из банка.

Этот уровень несколько необычен. Вам придется поучиться работать бесшумно и без стрельбы. Из оружия только электрошок — заявка не слабая, нужно постараться.

Но пугаться не нужно: охранники банка, с которыми вам придется здесь иметь дело, довольно тупы: повернувшись к вам спиной, они уже вряд ли смогут обернуться. Не успеют, да и вряд ли захотят это делать. Для начала осмотритесь вокруг, не двигаясь с места. Вы находитесь в нише, а наверху по дорожке идет охранник. Всего их в этой части здания два, и ходят они с определенной периодичностью. Когда охранник окажется справа за колонной, быстро идите туда, поднимайтесь вверх и бейте его током. Быстро отойдя вправо за угол, ждите появления второго. Как только он начнет осматривать неподвижное тело напарника, подойдите и ударьте его.

Пройдите влево по коридору и станьте за углом: скоро здесь появится еще один охранник и пойдет вперед по коридору.



Догоните его и ударьте в спину устройством. В дверь сзади не заходите — там ничего, кроме книг, нет. Идите вперед по коридору и, свернув влево, двигайтесь дальше. Пройдя мимо второй комнаты, станьте напротив двери, за которой ходит охранник, и, когда он пойдет вправо, быстро откройте ее и разделайтесь с врагом. Теперь выходите и взломайте пароль на декодере, что висит на стене справа от входа в комнату. Возвращайтесь назад тем же путем, но на первом повороте вправо — здесь на двери висит декодер. Набрав на нем код, войдите в комнату и идите вдоль ящиков слева (чтобы вас не засекла камера слева в углу). Став напротив декодера, активируйте его и выходите из комнаты. Теперь идите в самое начало уровня тем же путем. Товарищ, которого вы уложили в самом начале уровня, поднялся и теперь стоит внизу справа от лестницы. Убрав его, пройдите влево в угол и завершите миссию.

Миссия 6: А теперь уходим

Цель: дожидаться появления подмоги

Оружие:

- электрошоковое устройство
- пистолет-пулемет MP5
- дробовик SPAS C12

Как вы сами, наверное, понимаете, стоять на месте и действительно просто так вот дожидаться появления «наших ребят» мы не собираемся. Потому как это довольно опасно. И неинтересно. Поэтому, как только начнется игра, сразу же мочите трех боевиков в комнате ядом с вами и потом идите вправо. Войдя в дверь, двигайтесь по коридору до двери налево. Став напротив нее, мочите всех, кто из нее появляется, а потом собирайте призы и выходите наружу. Открыв дверь, прицельным огнем снимите боевиков слева. Зайдя в дверь слева, вы сможете найти аптечку, а также нарваться на целую ораву боевиков, которые забегают в помещение после вас. Выйдя из двери, идите дальше по коридору и, повернув за угол, снимите еще одного перца — миссия на этом завершится.

Миссия 7: В Россию с любовью

Цель: перестрелять охрану и подняться по главной лестнице

Оружие:

- пистолет P14 без глушителя
- пистолет-пулемет MP5 (приобретается)
- дробовик SPAS C12 (приобретается)

Для начала немного общей информации. Особенность этого задания в том, что вам придется провести его на корточках. Да, все то время, что вы будете находиться в здании, ваш герой будет передвигаться только пригнувшись, что существенно снизит его скорость. А это, знаете ли, уже немного напрягает. Причем из оружия у вас сначала один P14, которым человека завалить почти невозможно, а он еще и без глушителя. Но делать нечего — придется действовать как можно хитрее и быстрее.

Стоя (простите, сидя) за колонной, дождитесь появления охранника справа и быстренько пристрелите его точным выстрелом в голову. Сразу после этого на звук прибегают еще двое парней, боевик и доктор в белом халате. Чтобы снять их без проблем, придется высунуться из-за колонны. Когда с ними будет покончено, а у вас в руках окажется более мощная штука, высуньтесь из-за колонны в другую сторону и снимите еще двух голубчиков у пульта и за колонной слева. Теперь идите по правой стене и откройте дверь на лестницу. Осторожно выглянув из-за угла, прикончите парня на лестнице вверху, а затем еще одного выше на пролет справа

(смотрите по карте и при помощи точного наведения). Поднявшись выше, откройте дверь и поверните налево — в проходе увидите боевика и бегающего рядом профессора Петрова или кого-то очень похожего на такового. Пока что вам с ним договориться нельзя — нужно сначала поубивать охранников. Сняв первого, двигайтесь за поворот и откройте большую дверь. Справа стоит еще один охранник, он пойдет вправо по коридору — стреляйте ему в голову. Сняв еще одного, прибежавшего на выстрелы, двигайтесь по коридору вперед и войдите во вторую дверь — это путь на лестницу. Как только дверь откроется, стреляйте по охраннику напротив. Еще один стоит под лестницей справа, сняв его, убейте и того, что на лестнице на втором пролете, и потом еще одного в одежде врача, что прибежит на выстрелы. Поднявшись по лестнице, откройте дверь в тот момент, когда возле нее с противоположной стороны не будет врагов (смотрите на карту), и потом, оказавшись внутри, начинайте отстреливать парней, что ломаются на вас справа (также еще один бродит слева). Идите влево по коридору и откройте большую дверь. Пройдя до двери на лестницу, откройте дверку рядом с ней — в уборной лежат патроны для дробовика. Выйдя на лестничную площадку, мочите гадов вверху на лестнице (их трое) и поднимайтесь вверх.

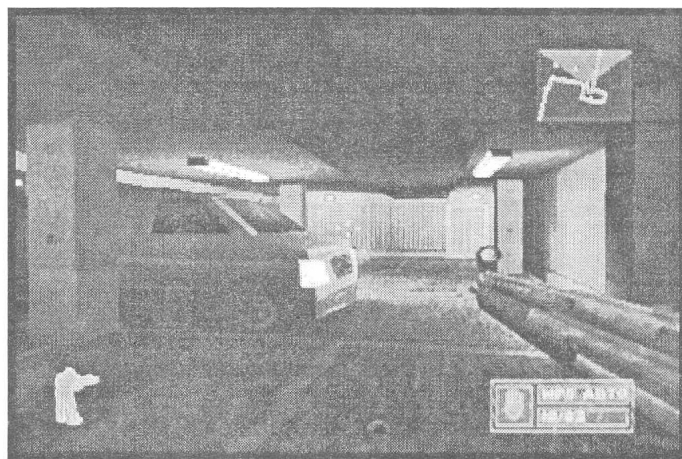
Миссия 8: Ох уж эти Петровы...

Цель: найти доктора Петрова и добраться на лифте до гаража

Оружие:

- пистолет P14 без глушителя
- пистолет-пулемет MP5
- дробовик SPAS C12

Попав на пятый этаж, ждите появления врага слева — прибежит охранник и начнет по вам палить. Быстренько так делаем его при помощи MP5 и идем туда, откуда он приперся. Открыв



большую дверь (мимо побежал еще один Петров), осторожно выгляните из-за угла вправо — вдалеке стоит боевик. Отстреливаем ему голову и идем на лестницу. На площадке справа вверху стоит одинокий охранник — убиваем его и входим на следующий этаж, где сразу же открываем огонь по парню в белом слева. Идем на право по пустому коридору и, выйдя из-за угла к следующей лестнице, снимаем еще одного гада. Если пройти за поворот налево и открыть дверь с зеленым замком, найдете аптечку.

Идите на лестницу — там всего лишь один охранник, но зато он стоит в самом верху над лестницей на площадке. Идите по левому пути, отстреливая врагов (их здесь довольно много). За большой дверью пройдите в комнату с зеленым замком — там и сидит ваш доктор Петров. Выводите его и идите в ка-

морку напротив двери в углу слева — там открыт лифт. Постреляв еще парочку врагов, вы завершите миссию.

Миссия 9: Делаем отсюда ноги

Цель: добраться с Петровым до автомобиля

Оружие:

- пистолет P14 без глушителя
- пистолет-пулемет MP5
- дробовик SPAS C12

Выгляните направо — здесь чкаются двое молодчиков с автоматами. Стреляем их и смотрим за угол слева — вдалеке еще двое, один справа у колонны, второй слева (появится после убийства первого). Отойдя в правый угол за машину, вы увидите еще троих. Перестреляв их, идите к машине, что стоит в правом углу. Это черный мерседес, на котором вы и завершите задание.

Миссия 10: Лаборатория

Цель: спасти всех заложников

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5

Промежуточные цели:

1. Нейтрализовать охранников и спасти первого заложника
2. Найти катализаторы
3. Найти образцы
4. Найти и спасти второго заложника

Снова садимся на корточки. Не двигайтесь с места, чтобы вас не слышали: скоро мимо стойки пройдет охранник точным выстрелом сшибаем его и идем в единственную открытую здесь дверь — она за стойкой. Пройдя по коридору, откройте дверь — здесь два охранника и заложник. Как только вы спасете его, из второй двери начнут набегать охранники, будьте внимательны. На стене в комнате найдете аптечку. И не забудьте отвести его в начало уровня (там появился еще один охранник), к большой двери — только там вы выполните первое задание уровня. После этого идите назад и пройдите из комнаты, в которой вы нашли первого заложника, налево. Зайдя в лабораторию (дверь откроется сама, поднявшись вверх), подойдите к ящику справа и задействуйте его — второе задание на этом будет выполнено.

Выйдя в противоположную дверь, уложите двух охранников справа и пройдите дверь рядом с указателями лабораторий. Двигайтесь вперед по коридору (в нем никого нет) и, открыв дверь, уложите трех охранников подряд, которые выбегут из-за угла. Идите вперед и зайдите в дверь налево в нише — здесь располагается вторая лаборатория. Пройдя в нее, бейте врагов, которые выходят из-за двери справа. Пройдя затем в нее, найдите второй катализатор — это третья цель. Выходите назад и идите налево. Открыв дверь, сразу же палите по молодчику справа в нише. Пройдя вперед, идите в дверь справа — здесь помимо еще нескольких врагов находится третья точка получения катализаторов. Как только вы возьмете его, враг начнет обыскивать зону — обождите, пока парни в коридоре уйдут за дверь, и идите за ними, отстреливая сзади.

Перед вами окажутся две запертые двери, для которых нужны карты А и В. Чтобы взять карту А, идите вперед через открытую дверь и убейте двух парней — у одного из них она и будет. Вернувшись, отпирите вторую дверь и идите вперед по коридору. Достигнув еще одной лаборатории, прикончите группу боевиков и получите карту В. Вернитесь назад и отпирите вторую дверь, за которой найдете второго заложника.

Миссия 11: Газовая атака

Цель: найти и обезвредить бомбы с газом

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5

На первый взгляд, задание весьма простое. Но не тут-то было: очень уж здесь много врагов, которые хотят вашей смерти. Вам нужно найти несколько комнат, где установлены газовые мины, и нейтрализовать их при помощи декодера.

Идите вперед по коридору — справа несколько проходов, которые ведут в одну и ту же комнату. Постреляйте там всех врагов, выглядывая из-за углов, и потом сойдите вниз. С двух сторон стоят пульта управления — примените на них декодер и идите в дверь. За углом сидит охранник, бейте его и затем станьте за угол так, чтобы видеть дверь, возле которой стоят еще двое. Уложив их, принимайтесь крошить солдат, вбегающих в комнату. Войдя в следующую, уложите солдата слева и потом еще одного справа, и раскодируйте еще два пульта. Один из них находится слева в углу, а второй — в нише между бочками.

Миссия 12: Африканские химики

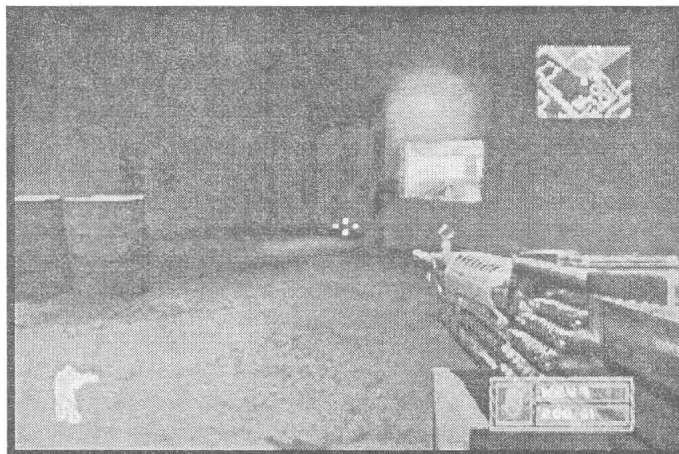
Цель: обследовать химический завод в Африке

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5
- пулемет M249
- пистолет P14 без глушителя
- нож

Промежуточные цели:

1. Предотвратить вход персонала в радиационную комнату
 2. Предотвратить уничтожение пульта управления
- Пулемет наперевес, идем в атаку. С такой бандурой ничего не страшно — знай вовремя жми на гашетку. Но дело в том, что сейчас нам придется выполнить кое-какое задание, причем делать это нужно будет как можно более быстро и слаженно. Начав игру, быстро идите вперед и пройдите через ворота, потом еще через одни. Пока что никаких врагов здесь нет. Станьте в темный угол слева от красного окна — отсюда вам придется стрелять во врагов. Первая партия довольно мала: один выскочит из двери напротив, потом еще один из двери под лестницей слева, и потом двое из ворот, через которые вы пришли. Следите по карте за появлением новой партии боевиков, когда она направится к радиационной комнате. Лучше всего их спровоцировать: идите в дверь справа в стене и, когда появится новая группа боевиков, вернитесь и перебейте их. Либо вам придется отпугивать их от комнаты с пультом (как раз за дверью справа). Уничтожив всех врагов на карте, вы завершите миссию.



Миссия 13: Лед и Пламя

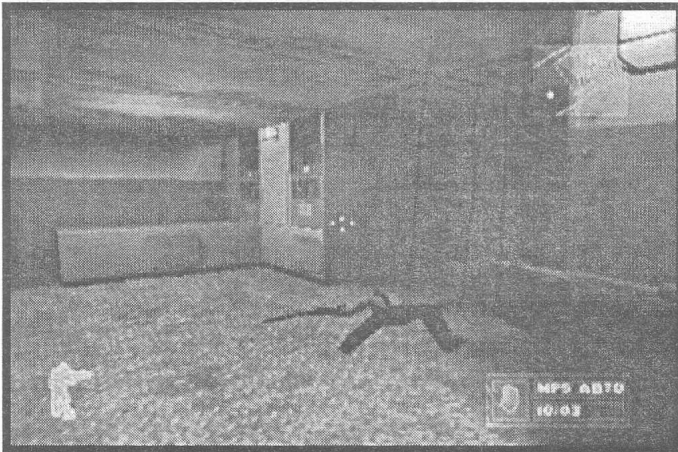
Цель: предотвратить контрабанду материалов ядерного оружия
Оружие:

- пистолет-пулемет MP5 с глушителем
- нож
- дробовик SPAS C12 (приобретается)

Промежуточные цели:

1. Сфотографировать карту навигации на капитанском мостике
2. Найти бумаги в каюте капитана
3. Забрать ядерные материалы
4. Установить заряды в машинном отделении
5. Убраться с корабля

Миссия не так проста, как кажется с самого начала. В ней на самом деле очень много заданий, и все они чрезвычайно разнообразны — от фотосъемки до подрыва корабля. Мы попадаем на то же судно, которое однажды помогло нам пересечь Атлантику. Теперь мы пойдем немного другим маршрутом, и сможем посетить те места, о существовании которых раньше и не догадывались.



Начав игру, не двигайтесь, установите прибор ночного видения и, сместившись немного влево, точным выстрелом снимите парня, стоящего ниже лестницы к вам спиной. Пройдя немного вперед, разберитесь с охранником между контейнерами. Обойдя их слева, убейте еще одного — он идет на вас справа из дальнего угла. Идите в дверку, ведущую в каюты (здесь пока никого нет).

Полав в первое помещение, не идите вниз по лестнице, а пройдите в дверку напротив нее, которая раньше была закрыта. Открыв затем еще одну, поднимитесь по лестнице — перед вами вход на капитанский мостик. Сам он стоит справа (а точнее, идет на вас), прикончите его и пройдите внутрь. Завернув вправо, вы увидите карту. Задействовав фотоаппарат, сделайте фотографию и идите назад. Теперь спускаемся по лестнице и идем к каюте капитана (здесь все точно так же, как и в прошлый раз).

На сей раз кабинет закрыт, но открыта дверь справа от него — идите в нее и двигайтесь вниз по лестнице. Еще одна дверь — и перед вами вход в каюту капитана. Выглянув из-за угла, снимите парня, стоящего рядом со столом, а потом и негра, склонившегося над трупом. Забрав все предметы, идите назад и, спустившись по лестнице слева от входа, откройте при помощи приобретенной только что карточки дверь. Сразу же после этого стреляйте в охранника, стоящего напротив (немного левее). В ящике слева возьмите ядерные материалы и затем прикончите еще одного боевика, который выйдет из-за ящиков. Открыв дверь в другом конце помещения (а луч-

ше будет, если вы дождетесь, пока враги выйдут сами), пристрелите еще двух молодцов и идите внутрь. Здесь нужно установить четыре мины. Открыв инвентарь, найдите их (называются «чемоданы») и разместите в любом месте на полу помещения. Как только это сделано, двигайтесь назад по тому же пути, отстреливая врагов, — вам нужно вернуться на палубу и пройти на нос, где вы и завершите миссию.

Миссия 14: Король нефтяной вышки

Цель: очистить нефтяную вышку и забрать документы

Оружие:

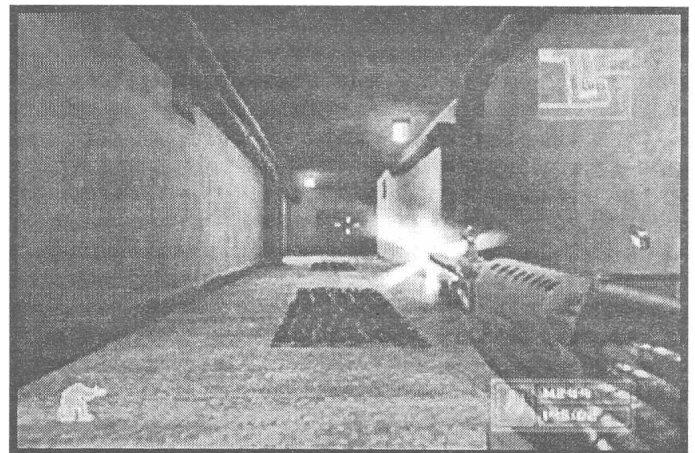
- карабин M4
- пистолет P14 с глушителем
- нож
- пулемет M209 (приобретается)
- пистолет-пулемет MP5

Промежуточные цели:

1. Спасти ученого, доктора Энтони
2. Уничтожить данные в лаборатории 1
3. Уничтожить данные в лаборатории 2
4. Активировать декодер на терминале в операционном центре и предохранить его от сбоя
5. Пробраться на вертолетную площадку

Начав игру, установите пистолет и прибор ночного видения — справа вдалеке стоит охранник, который скоро пойдет на вас. Снимите его как можно быстрее и потом еще одного, который прискачет ему на помощь (пока что можно спрятаться за бочками справа). Собрав оружие, оставшееся после них, идите влево по проходу. За углом стоит солдат, снимите его аккуратненьким выстрелом и затем идите вперед через дверь. Пройдя по коридору, откройте еще одну и гасите издалека при помощи пулемета парнишку справа вдалеке. Точно так же и еще одного жлоба, спрятавшегося за стеклом (точный выстрел в голову поможет вам получить истинное наслаждение). Зайдя в комнатку, где он стоял, освободите пленника и возьмите карту. Выходите затем и кладите на пол парочку врагов, после чего идите вправо по проходу. Внизу на лестнице прикончите двух молодчиков, после чего откройте дверь при помощи только что добытой карточки и идите внутрь, расстреливая врагов. Зайдите в дверь слева и пристрелите парочку врагов, после чего, освободив заложника, идите в дверь в противоположной стене, убейте врага слева в углу и затем используйте декодер на компьютере справа. Дождавшись, когда декодер завершит работу, идите обратно и двигайтесь в дверь напротив (если сходить влево в дверь слева от вас, можно взять аптечку в пустой комнате).

Сняв врага, как только дверь открылась, доберитесь до следующей дверки. Открыв ее, палите по врагам из пулемета, а когда все будет кончено, зайдите в дверь слева. Активи-



руйте декодер на компьютере справа. Затем идите назад и проходите в дверь за поворотом: прямо напротив стоит парень с MP5, а справа — заложник. Пройдя после сражения в дверь слева, стреляйте по рабочим и идите прямо — перед вами еще один терминал, но на сей раз его придется охранять. Установив декодер, отстреливайтесь от врагов. Когда декодер завершит работу, если у вас есть карта А, идите в дверь справа — так быстрее, иначе просто вернитесь на палубу тем же путем.

Миссия 15: Мегавольт

Цель: разобраться с врагами на электростанции и предотвратить адский замысел создания супер-оружия

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5
- карабин M4 (приобретается)
- гранатомет MGL

Промежуточные цели:

1. Пробраться внутрь электростанции
2. Включить лазерный луч
3. Защитить ученых

Смотрим перед собой — слева из-за угла выйдет охранник. Стреляем ему по больному месту, после чего ждем появления еще двух. Собрав оружие и боеприпасы, идем в комнату и сразу же, повернув направо, мочим еще одного охранника. Идем в дверь справа — там на столе найдете аптечку. На столе в большой комнате найдете первую часть задания — ядерные материалы. Берем их и идем в дверь в дальнем углу. Если пойти в дверь справа от входа, в помещении, куда вы попадете, пройдя коридор, можно взять гранатомет. Правда, для этого придется уложить троих молодчиков, один из которых чкается внизу, а двое других — вверх слева на лестнице.

Взяв карточку у убитого, идем в дверь с замком и, попав в следующий блок электростанции, разбираемся с двумя охранниками вверх на лестнице (с двух сторон). Потом идите на левую лестницу (освободите двух ученых) и идите в проход, скоро вы выйдете на лестнице третьего блока. Сверху стреляем по двум охранникам внизу (как можно быстрее, и не попадите в заложника). Спустившись вниз, освободите еще одного заложника и затем используйте декодер на терминале рядом. Теперь защищаем профессора, а когда боевики в этой комнате закончатся, быстро идем назад и мочим их в предыдущей комнате, пока те не убили врачей. После этого миссия будет закончена.

Миссия 16: Злодейский Малик

Цель: Предотвратить побег генерала Малика

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5
- пистолет P14 (с глушителем)
- нож
- гранатомет MGL

Используем пистолет с глушителем и прибор ночного видения. Выглянув из-за угла направо, снимите охранника и еще одного слева вдалеке возле вышки. Ну и еще одного на вышке для полного счастья. Идем вдоль правой стены, прячась за колоннами, — слева между домов ходит целая

шайка врагов, только знай отстреливай их. На трупах найдите карту А и гранатомет. Пройдите в правый угол и уничтожьте над дверью слева, куда вам нужно войти, камеру, потом идите в нее. Используя карту и войдя внутрь, вы завершите миссию.

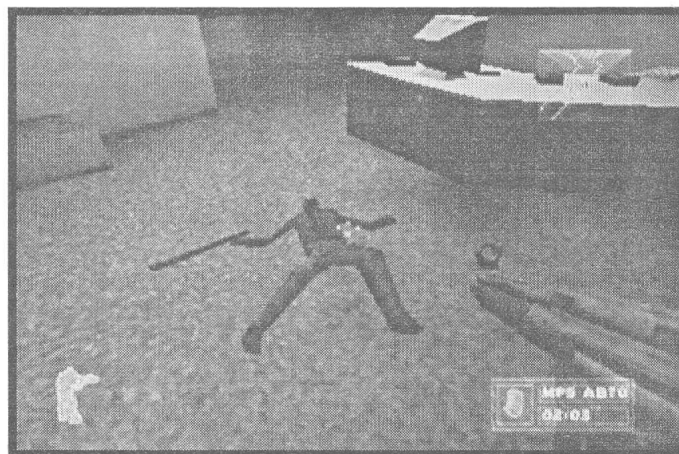
Миссия 17: Не такие уж и элитные...

Цель: разбить элитное подразделение специальных войск, помогающее террористам, и остановить самолет

Оружие:

- пистолет-пулемет MP5
- пистолет с глушителем P14
- карабин M4 (приобретается)
- пулемет M249 (приобретается)

Задание довольно сложное, но только если вы не научились крошить врагов направо и налево. Уж очень много здесь этих элитных воинов, которых нужно укокошить. Но нам не при-



выкать — берем пистолет, и вперед. А пистолет для того, чтобы не сбежались на выстрелы.

Выглянув из-за угла, точным выстрелом в голову снимаем первого жлоба, после чего, установив пистолет-пулемет, идем влево по проходу, отстреливая врагов. Никуда не сворачиваем, пока не видим в конце дверь: идем в то, что справа от нее, и, пройдя в следующую комнату (смотрите по карте), расправляемся там с тремя боевиками. Зайдя в маленькую каморку, пристрелите последнего врага и подойдите к двери, ведущей на взлетную полосу.

Миссия 18: Крылья, ноги и хвосты

Цель: Устранить Малика

Оружие:

- гранатомет

Все, что вам нужно сделать в этом, последнем на сей раз, задании, — сбить самолет, на котором улетает Малик. Дело это не сложное, главное — сделать это побыстрее, пока самолет не стал меньше и по нему можно было попасть. Берете так «муху» на плечо и палите в хвост летуну. Вот и я говорю: «крылья, ноги... гранатомет всему голова!».

Автор описания Денис НЯНЕНКО