

FORSAKEN

Эта трехмерная игра напоминает *Descent*, но оказалась более удачной. Графика на очень высоком уровне, поскольку детали декораций и мотоциклов прорисованы очень тщательно. Хороши световые эффекты, поражает своей плавностью анимация. Можно смотреть на мир глазами героя. Недостатком можно назвать отсутствие режима нескольких игроков, но есть *Battle Mode* – схватка двух играющих. Приятен широкий выбор мотоциклов и пилотов, радует большое количество оружия, которое можно собирать. На экране показывается текущее состояние героя (энергия и патроны), число убитых врагов. Техническое совершенство – основное преимущество игры.

ФОРСЕЙКЕН

Играя в *Forsaken*, вы оказываетесь в будущем. В связи с этим следует заметить, что фирма Acclaim дала не самый оптимистичный прогноз развития планеты. Рискованные эксперименты учёных привели к её взрыву и катастрофе во всей солнечной системе. Теперь в космическом пространстве летают обломки Земли. На них остались только роботы и сокровища путь к которым эти роботы преграждают. Естественно, вокруг погибшей планеты собрались и искатели приключений, желающие получить эти ценности. Все они располагают антигравитационными мотоциклами, на которых и передвигаются между обломками планеты. Им приходится сражаться с роботами и друг с другом, и одним из них будете вы. Судьба охотников за золотом нелегка, и вы это очень быстро поймете. Смерчи и ветры могут не только сбить вас с пути, но и разбить вдребезги, бросив на скалы. Мимо пролетают обломки космических тел и уничтоженных врагов, от которых следует закрываться щитом. Если добавить роботов и конкурентов, то становится очевидным, что легкой прогулки ждать не следует. Помочь может только оружие, которое следует собирать на пути, постепенно повышая свою мощь. Перечислим его виды:

Оружие

Pulsar

Однозарядный бластер, не представляющий особой опасности для противника.



Sussgun

Скорострельный лазер с несколько большими возможностями.



Troxax

Скорострельная пушка, стреляющая легкими снарядами с большой частотой, а тяжелыми значительно медленнее.

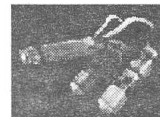


Transpulse

Плазменное оружие, способное пробивать стены и позволяющее вести огонь из укрытия.

Pine

Орудийная башня.



Pyrolite

Огнемёт, очень хорош против назойливых конкурентов.



Beam laser

Очень мощный лазер, наносящий врагу большой ущерб.



Solaris

Самонаводящиеся ракеты, дающие возможность не думать при прицеливании о

смещении врага за время полёта и других баллистических тонкостях.

MFRL

Подобие «катюши» или установки «Град». Выпускает пятьдесят ракет одновременно.

Gravgon

Бомба, уничтожающая гравитацию.

Quantum

Более мощная бомба, очищающая окрестности от врагов и конкурентов, но постарайтесь не оказаться рядом с ней в момент взрыва.

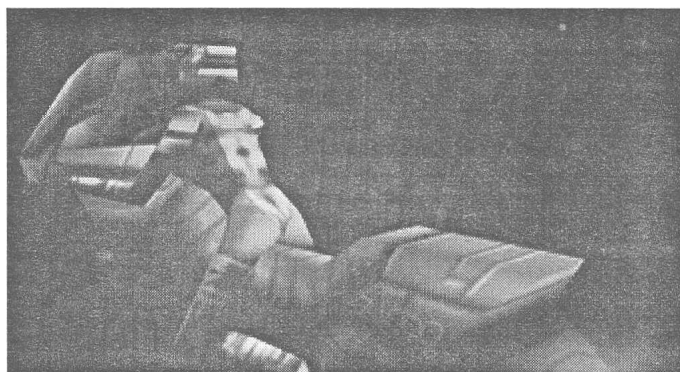
Titan

Сильнейшее оружие, производящее даже большие разрушения, чем Quantum.

Этим оружием может пользоваться любой из героев, которые отличаются лишь качеством мотоцикла и брони. Впрочем, эти особенности очень важны, поэтому следует привести краткие характеристики героев.

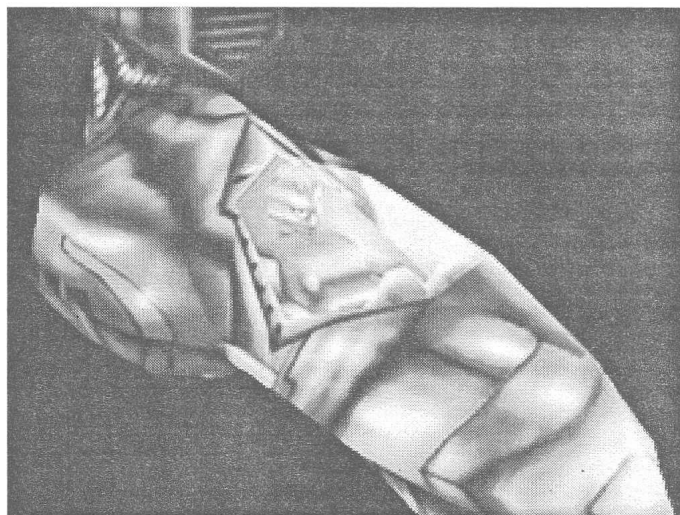


Nubia



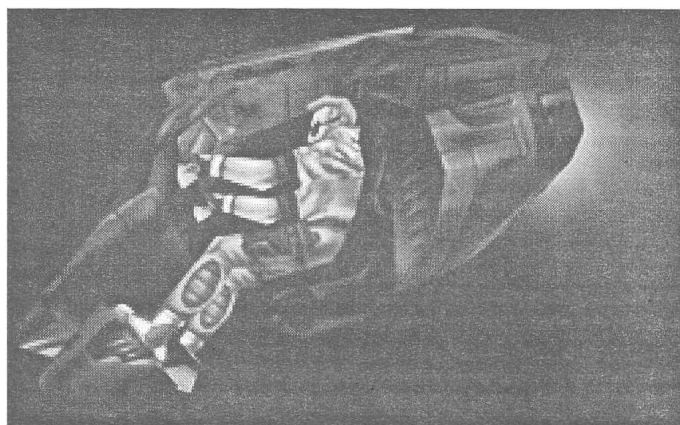
Бронированная грабительница, носится на мощном агрегате, напоминающем легендарный Харлей-Девидсон, но без колес.

Nutta



Персонаж с наиболее скоростной машиной и очень слабой броней.

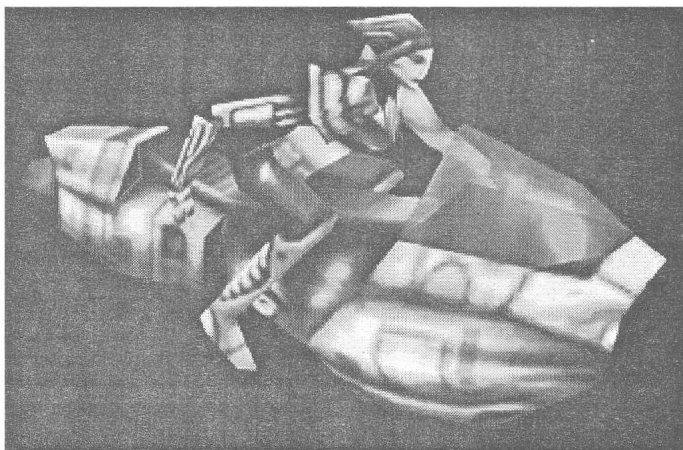
La Jay



Те же достоинства и недостатки, что и у Nutta, но менее резко выраженные.

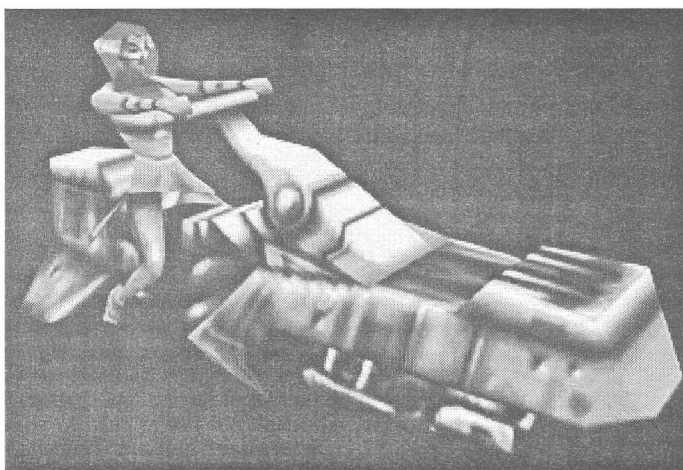
Герои

Lokasenna



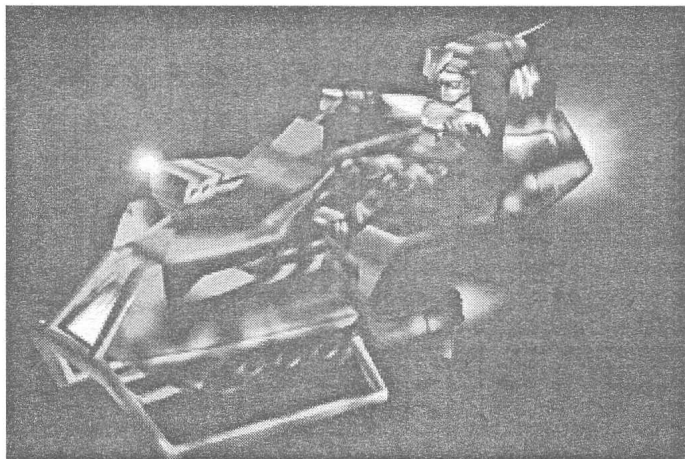
Роковая женщина на мотоцикле со средними характеристиками.

Nim Soo Sun



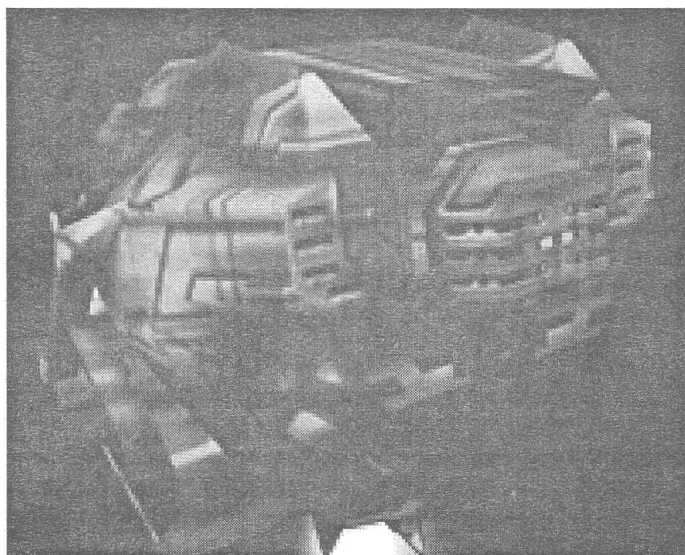
Красноволосая «детка с крылышками», которая очень опасна как противник.

Jo



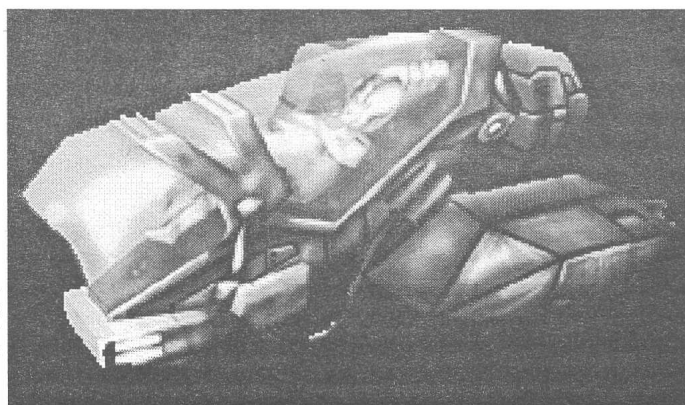
Ни один из кавказских джигитов не чувствует своего коня так, как этот герой свой мотоцикл. Отличается высокой стартовой скоростью, быстрым разгоном.

Septre



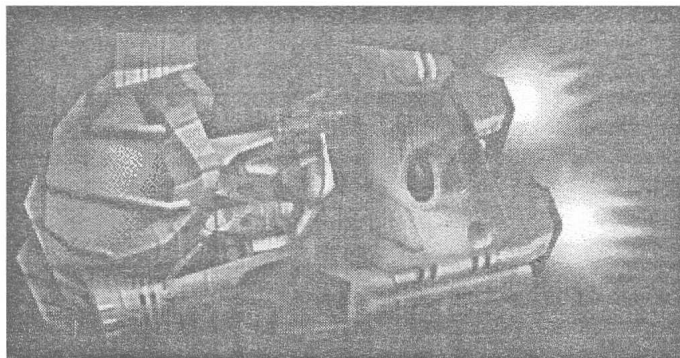
Толстый пожилой человек с мотоциклом не самого высокого качества. Выбирать его можно, если вы достигли высокого уровня мастерства и с другими героями добиваетесь успеха слишком легко.

Foetoid



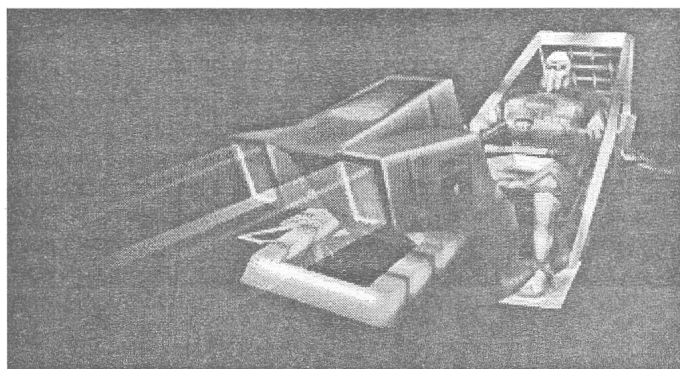
Инопланетянин, основным преимуществом которого является силовое поле, защищающее от атак.

Cerbero



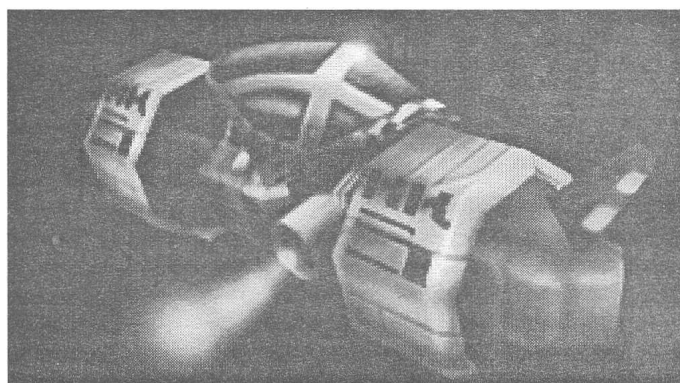
Высококачественная машина, но нельзя не указать на не лучшим образом подготовленного пилота, который не использует всех ее преимуществ.

Mephistofun

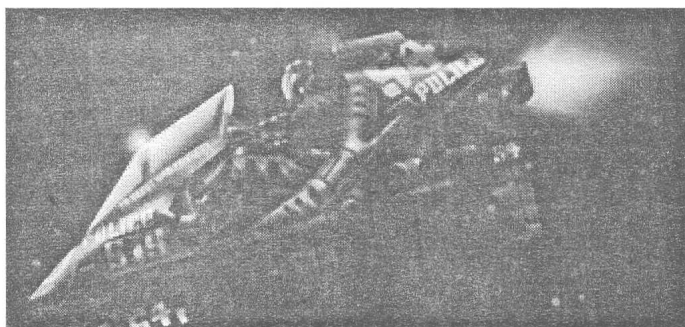


Робот на мотоцикле, очень опасен своим вооружением. Если бы его не подводило техническое оснащение машины, мог бы оказаться сильнейшим.

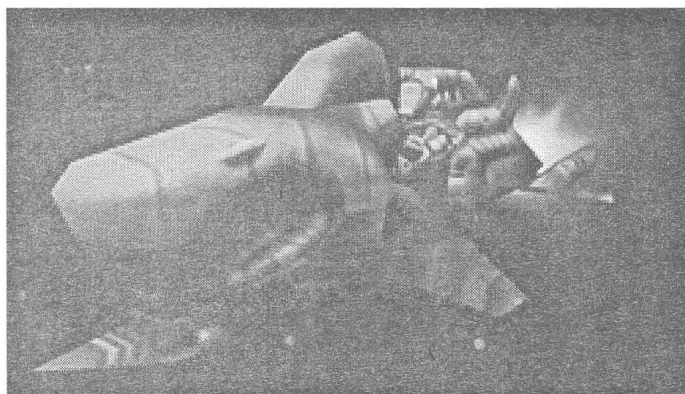
НК-5



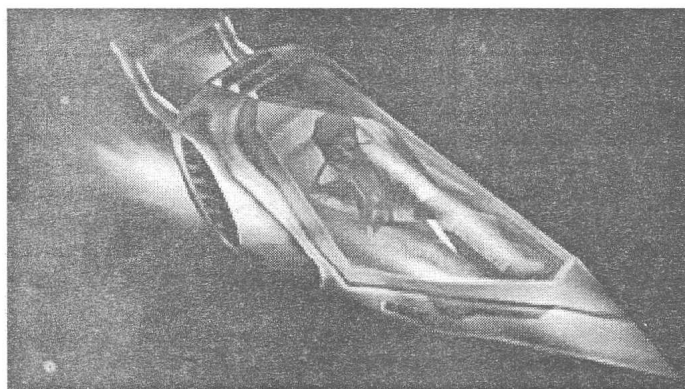
Пилот, который слишком медленно принимает решения. Если учитывать низкую скорость машины, этот недостаток непростителен. Преимущество имеет в силовой борьбе, жестких схватках, не требующих скорости и быстрого маневра. Там требуется грубая сила, которой ему хватает.

Ex-cop


Бывший полицейский, прекрасно контролирующий машину и являющийся общепризнанным специалистом в этом деле.

Cuvel Clark


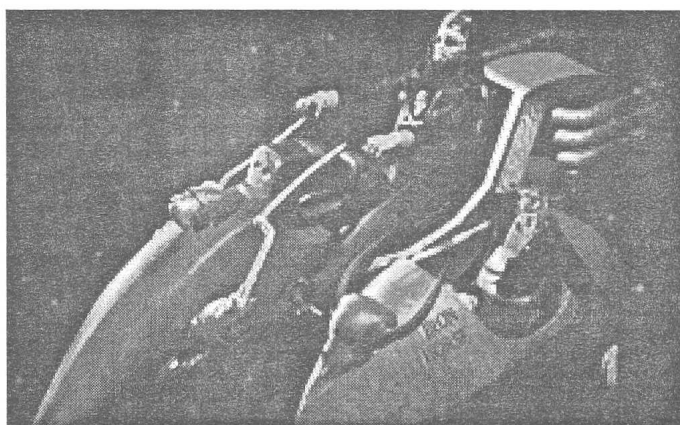
Союз, который силен в первую очередь мотоциклом, а не пилотом. Маневренность и скорость машины порадуют любого игрока, а про пилота можно сказать, что он достаточно подготовлен, чтобы ничего не испортить.

Earl Sleek


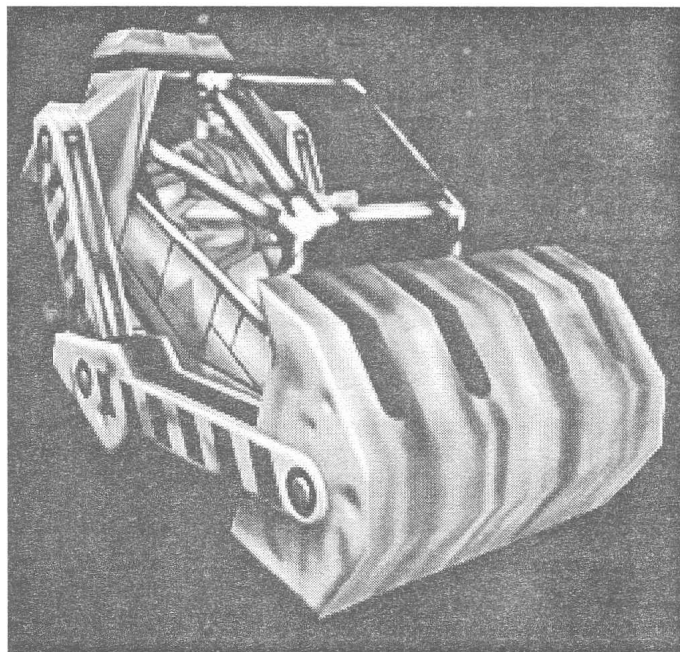
Самый красивый мотоцикл гонок и симпатичный персонаж. Игровые качества соответствуют внешнему виду.

Beard

Герой и машина показывают, чего можно достичь благодаря простому отсутствию недостатков. Хотя мотоцикл слабее,



чем у следующего героя, этот персонаж умело управляет им, используя тот факт, что откровенно слабых мест нет и в помине.

Rex Hardy


Оттягивается на байке типа «Тонка Той JCB», с огнями на крыше. Это сооружение похоже на клетку с торчащим огромным кинжалом – неплохой выбор для охотников за удачей. Может быть этот мотоцикл и покажется чересчур медленным, но уж за что точно можно ручаться – он доставит вас к финишу с минимальными потерями для здоровья.

Если скорость ваше хобби, то советуем оседлать «акулу» Cuvel Clark'a. Потрясающая скорость и суперускорение; молнией проносите по уровням и увертываетесь от вражеского огня. На красной «акуле» нельзя отвлекаться ни на секунду, иначе во что-нибудь врежетесь. Понятно, что у этой игрушки легкая броня, поэтому-то и такая скорость.

В любом случае, какого бы персонажа вы не выбрали, вы получите удовольствие от игры, поскольку фирма Acclaim позаботилась обо всех деталях и создала игру, фактически не имеющую недостатков. Если же учесть преимущества Forsaken, то придется признать, что игра расширяет общепризнанные границы возможного на Playstation.

Полезные советы и общие сведения

Вражеские ракеты

Их нужно сбивать любой ценой. Чем больше собьете, тем меньше ракет поразит ваш энергетический щит.

Истребители

Будьте осторожны с воздушными противниками. Они бывают разных типов. Самые агрессивные кидаются на вас, норовя поразить ракетами с минимальной дистанции, когда увернуться от них практически невозможно.

Золото

По всем уровням разбросаны золотые бруски. Собирайте их и меняйте на дополнительные жизни: десять брусков – одна жизнь.

Призы

Уничтожив вражеский корабль, полетайте вокруг, – в его обломках должен быть какой-нибудь подарок.

Все выше и выше....

В воздушном бою преимущество в высоте имеет большое значение. Наземные цели нужно атаковать сверху так, чтобы они не смогли навести на вас свои орудия.

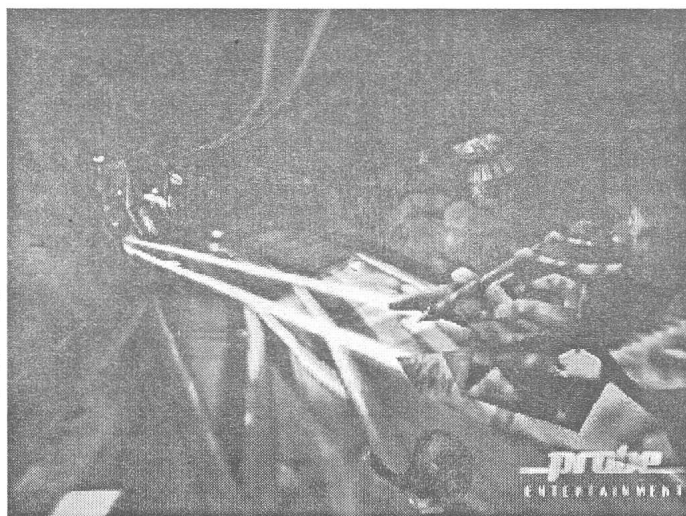
Все по порядку

Последовательно очищайте помещение за помещением от врагов. Иначе рискуете попасть под перекрестный огонь противника.

Неравный бой: если вы ведете бой с несколькими противниками, не распыляйтесь. Сконцентрируйте огонь на одном, стараясь уворачиваться от выстрелов остальных. Уничтожьте его, после чего переключайтесь на следующего.

«Экономика должна быть экономной»

Не подбирайте призы, если они вам не нужны, например, когда у вас полностью заряжен энергетический щит. Лучше слетайте в следующую комнату, подержитесь немного и вернитесь подзарядиться туда, где вы оставили power-up.



Да будет свет! Спрятанные в темных углах подарки могут выдать себя отсветами на стенах. Обращайте внимание на странные световые эффекты в затемненных участках.

Уворачивайтесь

Используйте движение в стороны. Так вы сможете уворачиваться от вражеских выстрелов, не выпуская противника из перекрестия прицела.

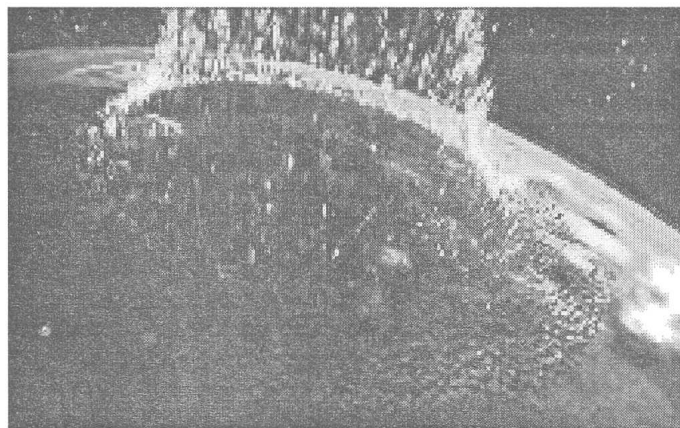
Ориентация

Forsaken полностью трехмерная игра. Потерять ориентацию и представление о том, где верх, а где низ – легче легкого. Чтобы избежать этого, используйте опцию автовыравнивания (Auto-Level).

Спускаясь в колодцы и поднимаясь в вертикальные шахты, будьте готовы вылететь в следующее помещение с уже готовым к бою и наведенным оружием.

Жизнь после смерти

Когда вы умрете, а это случится не раз, то начнете игру с последнего пункта перезапуска (restart point), который вам удалось активировать. Первым делом отправляйтесь на то место, где вы погибли – там разбросаны все подарки, собранные вами за предыдущую жизнь.



Естественный отбор: ведя бой с несколькими противниками, в зависимости от конкретной ситуации, можно сначала уничтожить более слабого, расчистив себе тем самым место для маневра, или же сбить в первую очередь сильнеешего, пока он не успел натворить дел. Но главное – не гоняйтесь за двумя зайцами одновременно.

Без труда не вытащишь...

Если путь преградили тучи противников – будьте уверены, что вы двигаетесь в нужном направлении. Просто так никто драться не станет.

Дымы

Очень тяжело справиться с розовыми бомбардировщиками. Эти твари практически прозрачны, и в них невозможно нормально прицелиться. Однако, если пару раз попасть, то они начинают дымить, и можно отслеживать врага по оставляемому им в воздухе черному следу.

Хорошая мина при плохой игре

Если кто-то был настолько глуп, что «сел вам на хвост», заманите его в узкий тоннель и накидайте за собой мин – преследователю некуда будет деться. Только не стоит возвращаться обратно тем же путем – обидно взорваться на собственных минах.

Дверь на замке

По счастью, враги в Forsaken не умеют (как правило) открывать двери. Так что, если уверены, что возвращаться в дан-

ную комнату вам не придется (а разбираться с ее обитателями пень) – пролетите помещение насквозь и закройте за собой дверь.

Оружие и подарочки

Энергоотсек (weapon energy pod)

Увеличивает мощность вашего вооружения. Собирайте их, пока не разгоните свои пушки до максимума.

Мина (Purge Mine)

Мины, разбрасываемые сзади вашего пиноцикла.

Ракеты с разделяющимися боеголовками (Scatter missiles)

Ракеты для поражения нескольких целей одним залпом.

Титан (Titan)

Взрывное устройство огромной мощности. Уничтожает с одного раза практически любой летательный аппарат (включая ваш!) или наземную цель. Будьте осторожны – применять только с большой дистанции.

Орбит Пульсар (Orbit Pulsar)

Аналог обычного лазера, но более мощный и скорострельный.

Солярис (Solaris)

Самонаводящиеся ракеты, оставляющие за собой красивый трассирующий след.

Золотой энергоотсек (Golden Powerpod)

На некоторое время многократно увеличивает вашу огневую мощь, доводя ее до уровня небольшой армии.

Транспульс (Transpulse)

Оружие, незаменимое в узких коридорах. Его снаряды отражаются от стен!

Тяжелый лазер (Beam Laser)

Оптимальное оружие в игре. Как только увидите – хватайте его любой ценой. Единственный его недостаток – перегреваясь, лазер отключается на некоторое время, пока не остынет.

Нитроускоритель (Nitro)

В несколько раз увеличивает скорость вашего пиноцикла.

Пайн-мина (Pine Mine)

Более мощный вариант обычной мины.

MFRL

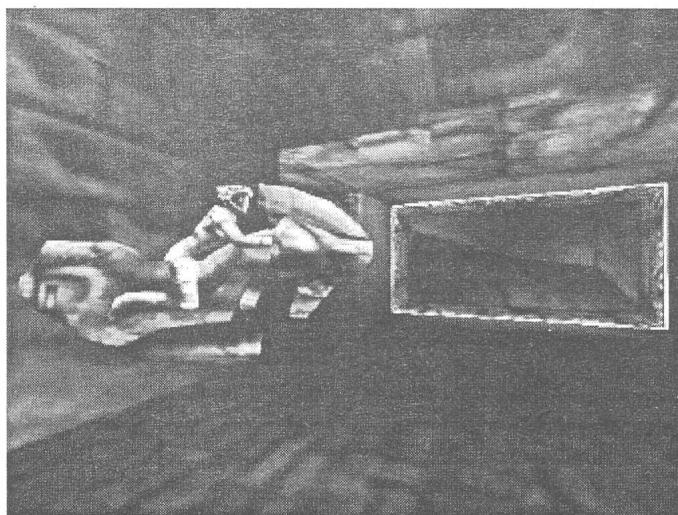
Многоствольная ракетная установка (Multi-Fire Rocket Launcher) – система залпового огня, наподобие «Катюши». Потрясающий эффект в набитых противниками комнатах.

Энергетический щит (shield)

В левой части экрана находится ваш индикатор щита. С каждым удачным выстрелом противника он уменьшается. Когда индикатор дойдет до нуля, вражеские снаряды доберутся до корпуса вашего корабля (правый индикатор). Когда и он закончится – вы покойник! Повсюду разбросано большое количество подзарядок щита, так что старайтесь держать его на максимальном уровне.

Троякс (Trojakh)

Конденсаторное лучевое оружие. Нажав на спусковой крючок, вы начинаете заряжать Троякс. Чем дольше вы держите



курок нажатым, тем мощнее получится выстрел. Индикатор вокруг перекрестия прицела показывает степень зарядки Троякса. Когда он дойдет до максимума – палите!

Золото (Gold)

Повсюду разбросаны слитки желтого металла. Соберите десять брусков и обменяйте их на дополнительную жизнь.

Гравгон (Gravgon)

Исследуйте сами, что это такое. Получите удовольствие.

Неуязвимость (Invulnerable)

На некоторое время вы становитесь неуязвимым для противников. Следите за индикатором времени и жмите вперед!

Дополнительная жизнь (Extra Life)

Что это такое объяснять не надо?

Сасс-ган (Suss-Gun)

Напоминает скорострельный авиационный пулемет.

Боеприпасы к сасс-гану (Suss-Gun Ammo)

Соответственно, боеприпасы для авиационного пулемета.

Противники

Стационарное орудие (Gun turret)

Неподвижная огневая точка, может быть расположена на полу, потолке или стене.

Лазерная пушка (Laser Turret)

См. выше.

Реактивный истребитель (Intake craft)

Легковооруженный летательный аппарат.

Истребитель Бумеранг (Boomerang fighter)

Как и следует из названия – всегда возвращается, поэтому спасения от него нет, если только не уничтожить противника. Бумеранги не столь маневренны, как следующие истребители, так что справиться с ними не так уж и сложно.

Курносый истребитель (Snub-nosed fighter)

Основное пушечное мясо Forsaken'a. Могут стрелять синими или красными шарами, которые не очень опасны, или сасс-ганами, и тогда вам может прийти туго.

Робот-минер (Chicken-licken)

Летает повсюду и загаживает уровень минами. Рекомендуются уничтожать как можно быстрее.

Охотник за сокровищами (Bounty Hunter)

Один из самых сложных противников, так как обладает в точности теми же возможностями (оружием, защитой и маневренностью), что и вы. Его приходится брать «не числом, а умением».

Розовый бомбардировщик (Pink Bomber)

Полупрозрачный аппарат, напоминающий формой Tie-fighter'ов из Звездных Войн. Вооружен транспульсом, поэтому крайне неприятен.

Танк (Tank)

Тяжелая бронемашина, атакует ракетными залпами.

Штурмовая машина (Assault Rig)

Легкий танк. Более маневренный, но зато вооружение послабее.

Бот (Bot)

Странное круглое создание с нелепым прямоугольным отростком. Может сделать залп ракетами по вам или по вашим врагам. Оставлять его в живых или уничтожать — решайте сами.

Робот (Walker)

Этот двуногий механизм слоняется по уровням, подбирая всякий хлам и кидаясь им в разные стороны. Не думайте, что вы в безопасности, если подкрались к нему сзади: он может развернуться в любой момент и засветить вам здоровенным поленом.

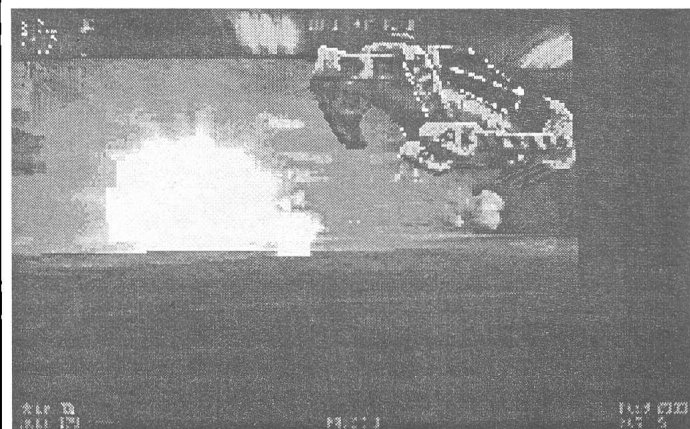
Электролет (Electroship)

Спереди у этого противника установлены здоровенные фары, которые могут залить целую комнату опаснейшим излучением. Увернуться от него невозможно. Единственный способ борьбы — броситься вперед, подлететь под электролет и расстрелять его незащищенное брюхо.

Прохождение

Уровень первый Вулкан

Сложно сказать, кому первому пришла в голову идея понастроить подземных коммуникаций внутри вулкана. Однако, за



эту мысль ухватились создатели многих игр, и Forsaken — не исключение.

Прежде чем сломя голову бросаться вперед, освоитесь с управлением своим кораблем — он называется Пионоцикл (PionCycle). Это очень подвижный и верткий летательный аппарат, так что будьте осторожны — врезаться в лаву проще простого.

Комната 1

Продвиньтесь немного в направлении широкого прохода, но не влетайте в него. Впереди появятся два вражеских летательных аппарата, которые нужно уничтожить. Затем два других противника вывалятся из ниш в потолке — сбейте и их, после чего загляните в ниши. В них найдете золотые бруски. Собрав десять слитков, получите дополнительную жизнь. Получив золото, летите к двери на другом конце комнаты и откройте ее выстрелом.

Уровень	Пароль
2	640Y141K
3	S8160S62
4	ND1NOS53
5	QJ2B045N
6	DN2Q0035
7	ZS380X7Q
8	QX3QON5R
9	C044042S
10	54DS1419
11	58P8101B
19	HDYN003W
13	TJZ20X6D

Коридор 1

Расстреляйте стационарную пушку за углом и не забудьте подобрать энергетический щит. Дальше коридор перегорожен мостиками, по которым разъезжают стреляющие ракетами танки. Уничтожьте вражеские бронемшины.

Вернувшись к месту, где вы только что взорвали стационарное орудие, подберите Солярис. На первом мостике возьмите энергоотсек, а взорвав последний танк — Орбитал. В нише за дальним мостиком спрятан Сасс-Ган. Только вы направитесь к нему, сзади появится еще один танк, так что будьте начеку.

Комната 2

Поперек нее торчат под углом два столба. Справа от входа возьмите энергоотсек и развернитесь навстречу вражеским истребителям — они прятались за столбами. В левом дальнем углу комнаты спрятан Солярис.

Коридор 2

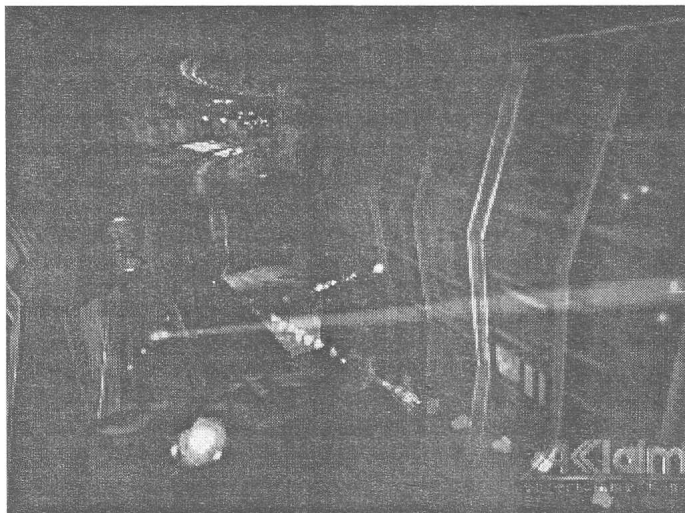
В дальней части комнаты направо уходит каменный коридор. Залетев в него, вы увидите небольшой летательный аппарат. Как несложно догадаться, его нужно уничтожить. Будьте осторожны: сзади вас атакует еще один маленький противник. Придется поспешить, чтобы разобраться сразу с двумя врагами. Пролетев коридор, вы окажетесь в тупике. Но стоит коснуться пола этой маленькой комнатки, как он уйдет вниз, открывая путь вперед. Разумеется, в новом коридоре вас поджидает вражеский истребитель.

Коридор 3

Пролетите немного вперед, и вы пройдете первую точку перезапуска (см. приложение «Жизнь после смерти»). На пути встретится еще один верткий противник, о котором придется позаботиться. Далее задержитесь в месте, где постоянно вспыхивают электрические разряды, и уничтожьте танк, разъезжающий по мостику в следующей комнате. Будьте осторожны: выстрелы танка могут обрушить сверху камни на вас.

Комната 3

Это помещение пересекают три моста, по каждому из которых туда-сюда ездит танк. Хороший момент опробовать свои ракеты-солярисы, вместе с пульсарами. Не попадите под падающие сверху обломки. Как только минуете первый мост, за вами появится еще один танк.



Слева, сверху от второго моста, есть вход в тоннель, ведущий к третьему мосту. Пробежитесь по нему, и получите ракеты Титан. На третьем мосту можно найти щит. Выйдите из помещения через небольшой проход под третьим мостом, который находится прямо над потоком лавы.

Коридор 4

Летите вперед над потоком лавы и постарайтесь сбить летательный аппарат, стреляющий здоровенными розовыми импульсами. Его брат-близнец притаился чуть дальше по тому же коридору. Разобравшись с противниками, подберите оружие в небольшой каменной нише справа и дальше по коридору слева. И снова, откуда ни возьмись, появятся розовые бомбардировщики. Их необходимо перебить, иначе вы не сможете пройти через шахту с лавой – она обрушится на вас, если в живых останется хотя бы один противник. Не забудьте подобрать подзарядки щита, остающиеся после уничтожения врагов.

Выйдите из этого коридора через тесный проход над потоком лавы. Старайтесь избегать контакта с лавой: она наносит ужасные повреждения.

Комната 4

В этой комнате попробуйте, насколько эффективны Титаны против танков. По мере вашего продвижения вперед появятся вражеские истребители, поэтому постарайтесь уничтожить танки, прежде чем лететь через комнату. Когда налетят истребители, с тыла вас атакует маленький ЕД-209 (кто не знает, это такой двуногий робот). Не оставляйте его, а также его приятеля (на другом берегу озера лавы) без внимания. Быстрый залп ваших орудий должен навсегда отбить у них охоту вступать не в свое дело. Но, разбираясь с двуногими, не дайте летающим противникам столкнуть вас в лаву. В этой зоне находится множество полезнейших подзарядок, а наверху, под самым потолком, прячется очередная точка перезапуска.

Влетите из комнаты через красную дверь на другом ее конце. В дальней части левого прохода находится дверь, за которой спрятано немало золота.

Комната 5

Эта красная комната перегорожена барьером, который исчезнет при прикосновении. Следуйте извилистым проходом, и он приведет вас к золотым слиткам. Выход из комнаты охраняется двумя вражескими кораблями. Как только вы выстрелите по одному из них, его напарник облетит вас и атакует с тыла в самый неподходящий момент. Избежать этого нельзя. Просто постарайтесь как можно быстрее уничтожить один из кораблей. Третий корабль поджидает дальше по проходу, четвертый атакует, когда вы влетите в каменный грот. Последний истребитель крайне агрессивен и появится у вас прямо перед носом, поэтому быстро откатитесь назад, чтобы увеличить дистанцию.

Комната 6

По прибытии вас, конечно же, встретит крайне назойливый противник. Не пытайтесь вступать с ним в перестрелку, шныряя вокруг каменных колонн в этой комнате. Так он с легкостью заморочит вам голову и, в конце концов, сядет на хвост. Лучше откатиться немного назад в проход, по которому вы только что прилетели, и расстрелять противника в замкнутом пространстве. Под потолком в этой комнате висят золотые слитки. Не пропустите их (они находятся справа от каменного столба и над выходом из помещения).

Коридор 5

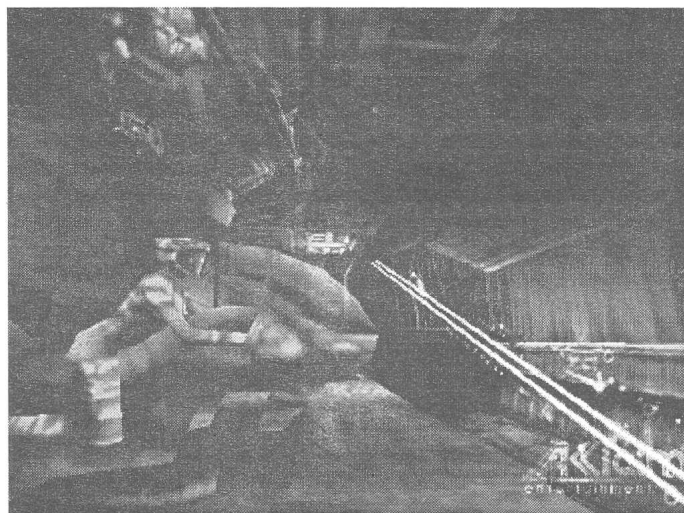
Пробивайтесь по подковообразному проходу, пока не увидите сверху золотые слитки. Но не бросайтесь к ним. Посмотрите налево: оттуда летят трое гадов. В очередной раз отступите назад, в «подкову», и перебейте врагов, держа дистанцию и не позволяя никому из них зайти себе за спину. В крайнем случае, пробегитесь обратно в красную комнату и уже оттуда перебейте их по одному. Не думайте, что на этом веселье кончается. В этой зоне множество вражеских кораблей, и всех их нужно уничтожить, применяя тот же маневр – отступление в «подкову».

Коридор 6

Расчистив себе путь, летите вперед, следуя изгибам коридора.

Комната 7

Как только вы приблизитесь к этой зоне, прозвучат слова: «Nearly there, don't let the wind blow you into danger!» – «Не позволяйте ветру нести вас навстречу опасности!». Ветер дей-



ствительно подхватит Вас и понесет вверх в узкий извилистый коридор. Не пытайтесь противиться стихии – она тащит

вас в нужном направлении. Летите по ветру и уворачивайтесь от встречающихся препятствий – стен и мин. Попробуйте издали увидеть приближающуюся мину и убраться в сторону.

Уровень второй Заброшенная подземка

На этом уровне придется настолько часто нырять вверх и вниз, пролетать по извилистым проходам и шахтам, что очень скоро голова у вас пойдет кругом. Ваша цель – сбить другого охотника за удачей, который тоже скитается по подземке.

Комната 1

Слева возьмите энергоотсек. Как только повернетесь к нему, сзади вас атакует танк. Продемонстрируйте ему свою огневую мощь.

Из этой комнаты два выхода: тот, что расположен прямо перед точкой начала игры, ведет на верхний уровень. Правый же ведет вниз. Отправляйтесь прямо.

Комната 2

Ничего интересного, кроме небольшой стычки с парой истребителей.

Заброшенные пути

Короткий отрезок тоннеля, заблокированный с обоих концов обвалившимися камнями. Уничтожьте вражеский корабль, заманив его в комнату 2, после чего разнесите оставшийся в тоннеле танк. Теперь уж никто не помешает сделать то, ради чего вы пришли сюда, – забрать Солярис и MUG в левой части прохода.

Комната 3

За двумя колоннами в этой комнате притаилась целая свора врагов. Сначала вы увидите танк, разъезжающий у дальней стены. Но стоит двинуться в его сторону, как вас окружит стая истребителей. Отступите в шахту, по которой вы сюда попали, и последовательно перебейте всех противников. На экране увидите надпись: «Shooting all enemies will open doors», что означает «перебейте всех врагов, и двери откроются». Догадываетесь, чего от вас ждут?

Заброшенные пути 2

Соберите подарки на обоих концах платформы и выйдите из помещения через небольшой проход в нижнем правом углу. В нем находится пункт перезапуска, а в дальнем конце тоннеля – танк.

Очередные пути

Сверните налево и увидите еще одну платформу, на которой найдете Солярис, MUG и прочее оружие. На противоположном конце путей увидите дверь с мигающей над ней красной лампой. На данном этапе игры вы не сможете открыть ее.

Комната 4

На другой стороне платформы найдете шахту, ведущую вниз. Спуститесь в нее, и попадете в настоящую сокровищницу. Соберите все добро (включая изумительный Троякс) и вернитесь на платформу. Выстрелите по красному колпаку на задней стене – он станет зеленым, а дверь откроется. Будьте осторожны: в этот момент комната превратится в минное поле.

Платформа

Вам нужно попасть в заветную дверь слева, но прямо перед ней парит мина. Пролететь внутрь можно следующим обра-

зом. Двигаясь вперед, поверните свой байк на 90 градусов вокруг горизонтальной оси, положив его тем самым на бок. В таком положении можно миновать мину и не совершить первой и последней ошибки сапера.

Коридор 1

Короткий коридор приведет вас прямо в «лапы» огромному кораблю, парящему под потолком. Воспользуйтесь Трояксом. Для этого нажмите на курок и не отпускайте его, пока оружие не зарядится (это видно по перекрестью прицела). После этого отпустите спусковой крючок – БУУМ! «...и ждешь, пока остынет!».

Комната 5

Уничтожьте вражеский танк, после чего проследуйте в один из тоннелей. Лучше всего в тот, что прямо перед вами. Правый приведет туда же, но более длинным путем. К тому же придется встречаться с большим количеством врагов и меньшим – подарочков.



Добравшись тем или иным способом до путей, поверните направо и открывайте огонь: вы можете его не видеть, но в полумраке тоннеля прячется еще один танк. Уничтожив его, летите вперед, в проход слева внизу.

Комната 6

Здесь скучать не придется! Много веселых врагов, вкусных подарочков и полезных приспособлений, вроде выключателя на дальней стене комнаты. Уровень третий. Этот уровень предваряется большой открытой зоной, рассчитанную которую, не забудьте прострелить все бочонки со значками радиоактивности, чтобы отыскать секреты.

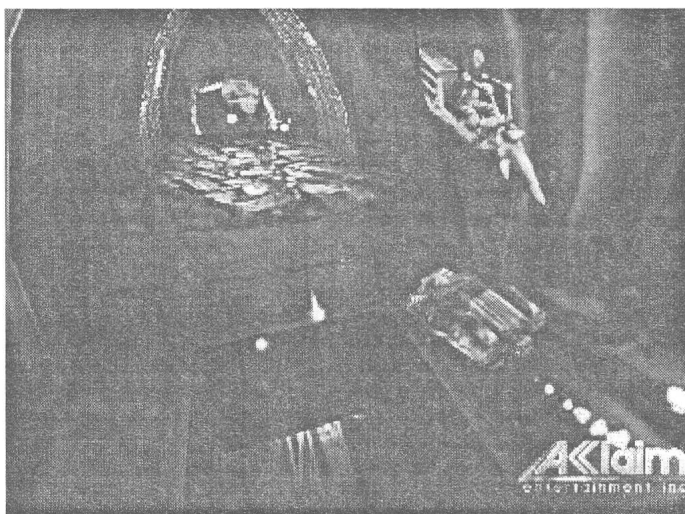
Коридор 1

Он начинается чуть вперед и налево от начала уровня, где должна быть дверь. Идите туда и проберитесь по узкому проходу, сбивая вражеские корабли и открывая двери выстрелами.

Комната 2

Справа работают три здоровенных вентилятора, которые всеми силами постараются затащить вас в один из тоннелей, и там перемолот. Смело повернитесь к ним и расстреляйте эти чертовы мельницы, пока они не подтащили вас слишком близко. Пролетев через один из тоннелей в следующую комнату, развернитесь и уничтожьте оставшиеся сзади вентиляторы. Теперь вы сможете без риска для жизни вернуться в предыдущую комнату. Оказавшись в ней, увидите

выключатель, который нужно включить, прикоснувшись к нему. Почему-то в этот раз просто выстрела недостаточно.



Далее соберите Нитроускорители и используйте их, чтобы попасть в следующее помещение. Там резко наберите высоту, чтобы вырваться из турбулентного потока, после чего наклонитесь вниз и хлопните по одному выключателю. Теперь преодолите воздушный поток, чтобы залететь в окошко, находящееся высоко над выключателем.

Комната 3

В ней найдете немного золота. Конечно же, его охраняют, поэтому хватайте деньги и сматывайтесь. Смыться лучше всего обратно в вентиляторные тоннели, после чего над выходом поверните налево и летите по коридору, пока не доберетесь до развилки. На ней поворачивайте в левый проход.

Генератор 1

Расстреляйте генератор сквозь щель в двери, целясь в выключатель, и он взорвется. Двери откроются, и вы сможете попасть внутрь, чтобы «нажать» на кнопку на дальней стене своим байком. Теперь надо найти еще три выключателя. Вернитесь обратно к Т-образному перекрестку и проследуйте прямо (во время вашего первого визита на этот перекресток это был правый проход). Кстати, здесь находится очередной пункт перезапуска.

Комната 4

Спуститесь вниз по проходу, стараясь держаться под потолком. Из такого положения можно разбить выстрелами основание стационарных орудий, оставаясь невидимым для самих пушек. Комната, в которую вы попадете, радиоактивна. Поэтому немедленно ныряйте в бассейн с водой (она поглощает радиацию, и в ней вы не рискуете облучиться). Плывайте вперед, не забыв подобрать лежащий на дне подарок. Выйдите из местного Чернобыля через дверь, что за средней U-образной стеной и поднимитесь наверх по проходу. Вы увидите дверь вдалеке справа. Открыть ее невозможно, поэтому не тратьте время понапрасну.

Комната 6

Пробейтесь через отряд вражеских танков и авиации, и облетите среднюю стену. На другой стороне увидите телепорт, выключатель, приводящий его в действие, и отмычку. Интригующе, не правда ли? Идите в телепорт, и окажетесь в первой комнате уровня. На дальнем конце увидите нечто, сильно напоминающее дверь. Выстрелите туда — это и есть дверь!

Вертикальная шахта

Летите вверх, оставляя за собой противников. Пробежитесь сквозь обломки, не забывая собирать подарочки. Среди прочих, вам должна попасться и неуязвимость.

Комната 7

Отсюда есть несколько выходов, но вам следует лететь в дверь, что прямо перед входом в комнату.

Комната 8

Спуститесь по короткому проходу, после чего поднимитесь наверх, в следующую зону. Здесь найдете некоторое количество подарочков, включая дополнительную жизнь.

Комната 9

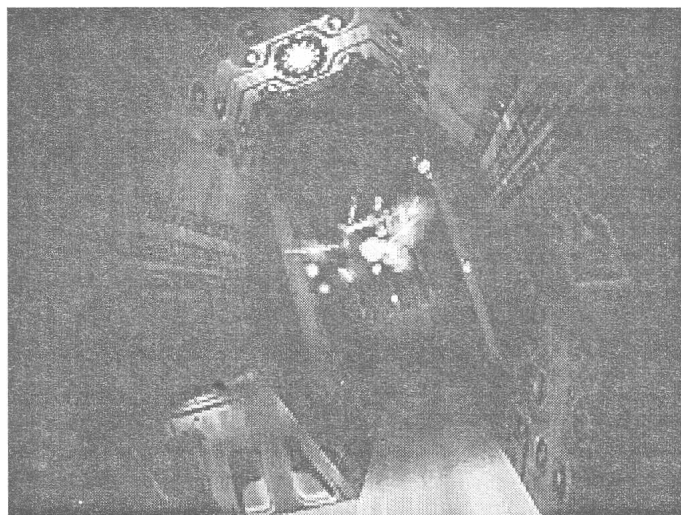
Еще раз войдите в комнату 7 и залетите в самую левую шахту. По пути придется выстрелить по двери, чтобы она открылась. Из нее на вас бросятся враги, так что будьте начеку. Пролетите по проходу в следующую комнату с выключателями.

Комната 10

Слева притаились два танка — летите туда и уничтожьте вражескую бронетехнику. Остальные враги кинутся на помощь своим, так что вам придется поработать, чтобы добраться до выключателя. Все. Теперь остался всего один. В полу около выключателя есть две дыры. Пикируйте в левую и разбейте находящуюся там пушку. После этого можете выглянуть в окошко, чтобы посмотреть на реактор. Вернитесь еще раз в комнату 7 и летите в противоположную дверь.

Коридор 2

Осторожно, мины! Нормальный человек (не гениальный геймер) пройти эту комнату с первого раза не может. Летите вверх, к ленте транспортера и увидите робота-птицу, раскидывающую мины. Уничтожьте этого минера, пока он не загадил все вокруг. Затем можете попытаться расчистить помещение, расстреливая мины с безопасного расстояния.



Теперь пробейтесь обратно, подавляя огневые точки в нишах по левой стороне коридора.

Проведя эти предварительные мероприятия, летите вверх, следуя ленте транспортера, пока не увидите нечто, называемое потоком элементарных частиц. Скрепя сердце, летите прямо в него — он должен расступиться перед вами.

Комната 11

Выключатель! Вот же он! Последний! Стреляйте же!...

Теперь можно вернуться к реактору. Для этого повернитесь на 180 градусов и выстрелите по барьеру перед вами.

Комната 12

Уничтожьте танк и прикрывающие его истребители, расстреляйте бочки в поисках подарочков: они ой как пригодятся в комнате с реактором. В нее можно попасть, пролетев через шахту, уходящую вверх в правом дальнем углу комнаты.

Комната с реактором

Реактор вращается вокруг своей оси. Он состоит из корпуса и двух отростков-манипуляторов торчащих в стороны. Аккуратно отстрелите одну из этих рук. Если она поменяла цвет, значит вы добились своего, и рука больше не функциональна. После этого займитесь второй рукой, а затем и корпусом реактора. Тонкость заключается в том, чтобы следить за своей высотой, иначе можно получить в репу электрическим разрядом.



Когда реактор взорвется, у вас будет совсем немного времени, чтобы убраться восвояси. Нырните в дыру в противоположной стене и ЖМИТЕ ИЗО ВСЕХ СИЛ. Не отвлекайтесь ни на какие подарочки – жмите вверх и вниз по шахтам и проходам, пока не выберетесь наружу.

Уровень четвертый Термальная электростанция

Вашей задачей на этом уровне будет выключить все лавовые генераторы, для того, чтобы выбраться по трубам на поверхность. Придется чуть больше шевелить мозговой извилиной, стараясь держать в голове трехмерную схему уровня. Вы не ограничены во времени и у вас есть шанс встретить и победить конкурирующего искателя приключений.

Комната 1

Здесь вы узнаете, что необходимо сделать, чтобы вырубить локальную компьютерную сеть и получить доступ на нижние уровни.

Разбейте выстрелами ящики в левом углу комнаты, чтобы получить подарочки. За ящиками находится дверь в вычислительный центр, но открыть ее вам пока не удастся. Поэтому повернитесь и откройте выстрелом дверь на противоположном конце комнаты. Не приближаясь к двери, опуститесь до уровня пола и расстреляйте прячущихся за дверью истребителей. Таким образом, вы сумеете уничтожить врагов, не попав под огонь прикрывающего их танка.

Коридор 1

Следуйте по правому проходу, стараясь не попасть под огонь стационарных орудий, расположенных вдоль правой стены, и истребителей, прячущихся за последним поворотом. На полпути обратите внимание на небольшое отверстие в левой стене: за ней находится секретная комната с золотом и подарочками. Сверху из нее выходит шахта, но, как только вы туда сунетесь, на вас налетит целая стая истребителей. Примените следующий трюк: вылетите обратно в коридор, а потом вернитесь в секретную комнату – корабли противника куда-то исчезнут.

Коридор 2

Залетите за последний поворот коридора, пролетите сквозь струи пара, уничтожьте танк и стационарное орудие. Зайдите в следующую комнату, где нужно взять ключ и открыть люк в полу в центре помещения. Для этого зависните над люком и выстрелите в него. Пол провалится вниз.

Коридор 3

Держитесь левой стены, так как справа затаились вражеские ракетные установки. Пролетите в щель в потолке в комнату наверху. Там вы не защищены от выстрелов снизу, но зато добрались до пункта перезапуска.

На другом конце помещения находится выход, но закрывающий его барьер невозможно открыть. Другой выход находится прямо перед вами и выглядит как обыкновенная стена. Выстрелите по ней, и она откроется. За стеной отважного байкера поджидают пара танков с истребителями. Уничтожьте их и подберите золотой энергоотсек и MFRL. Выход находится слева.

Комната 2

Разгонитесь как следует в проходе, распахните выстрелом дверь и врывайтесь внутрь, поливая огнем все вокруг. Эта комната усеяна танками, а укрыться в тесном проходе негде. Поэтому летайте по всему помещению, расстреливайте врагов, укрываясь от их ракет за столбами. Сначала выведите из строя наземные цели, так как их выстрелы опаснее, чем атаки истребителей.

Возьмите ключ, а затем ныряйте в шахту в левом нижнем углу комнаты. Где-то на полпути вас атакуют два вражеских корабля. Разобравшись с ними, летите в конец шахты, где найдете небольшой, но приятный подарок.

Комната 3

В ней находятся несколько танков и один летательный аппарат. Разберитесь с ними, после чего воспользуйтесь телепортером на другом конце помещения.

Комната 4

Телепортер перенесет вас в коридор. Спуститесь по нему к вычислительному центру и разнесите все внутри него – помните, что вам нужно вывести из строя компьютерную систему комплекса, чтобы открыть доступ в заблокированные помещения. Когда будет уничтожена вся электроника, откроется дверь наружу. За ней находится небольшой коридор, в котором найдете дополнительную жизнь и немного золота. Заберите все это и вернитесь к месту, в которое вас отправил телепортер из комнаты 3. Откройте дверь и пробейтесь в комнату 1. Оттуда летите обратно в третью комнату.

Будьте осторожны – после разгрома вычислительного центра в коридорах полно противников, жаждущих вашей крови! По пути к телепортеру в комнате 3, задержитесь в третьем коридоре (это там, где из пола вылетают ракеты), чтобы заглянуть в небольшую комнатку за исчезнувшим барьером. В ней полно подарочков!

Коридор 4

Вместо того, чтобы идти в телепортер, поверните направо. Зеленый пар не причинит вам вреда, так что смело пролетите сквозь него и активируйте еще один пункт перезапуска.

Коридор 5

Танки и узкие проходы. Чем ниже вы спускаетесь, тем большие силы противника противостоят смелому байкеру.

Коридор 6

В месте, где сверху капает вода, сверните налево и идите вдоль трубопровода. Опасайтесь установленных на потолке орудий. Где-то на полпути, в стене – дверь, а за ней пункт, где можно отключить локальную сеть. Кроме того, там же находится пункт перезапуска.

Комната 5

На первый взгляд, она покажется пустой, но на самом деле пол просто кишит танками.

Расчистив пространство, соберите все подарочки – их здесь очень много. После этого пересекайте комнату и нырните в извилистую шахту. В ней придется поработать, чтобы продвинуться вперед. Хорошая тактика – поджидать вражеские корабли за углом или изгибом прохода. Тогда их можно сбивать одного за другим, находясь на относительно безопасном расстоянии.

Комната 6

Слева висят мины, поэтому петите направо и сбейте миноносную птицу-робота и ее приятеля. Теперь расстреляйте мины, чтобы расчистить оперативное пространство. Прежде чем спуститься по проходу, что за тоннелем, подберите золотой энергоотсек.

Когда вы будете лететь вниз по проходу, вражеский телепортер доставит в него танк. Уничтожьте его и продолжайте движение. Справа от выхода из прохода находится пункт перезапуска.

Комната 7

Жаркое место со множеством наземных и воздушных цепей. Отбившись от первой волны атакующих, разбейте выстрелами панели над входом в комнату. Это поможет вести бой с остальными противниками.

Коридор 7

В нем – очередной пункт перезапуска. Пролетите этим тоннелем в комнату, залитую лавой, уничтожьте находящийся в ней генератор.

Комната 8

Войдя в нее, вы окажетесь в ловушке! Землетрясение блокирует проход, по которому вы пришли. Постоянная тряска сильно мешает держать противников в перекрестии прицепа, а вибрирующие стены так и норовят столкнуть вас в раскаленную лаву. Соблюдайте осторожность и постарайтесь найти относительно спокойное местечко.

Расстреляйте все устройства и механизмы, находящиеся под вами, но помните, что на звуки выстрелов немедленно появится охрана – танк под прикрытием авиации. Как только вы уничтожите все силовые агрегаты, вместо электрических импульсов, преграждающих вам путь к спасению, появятся две струи пламени. Аккуратно пролетите между ними и ЖМИТЕ ВО ВСЕ ДЮЗЫ!

Вертикальный тоннель

Взорвите два стационарных орудия на стенах в верхней части тоннеля. Затем выстрелами уничтожьте мины, висющие

ниже по тоннелю, и ныряйте в шахту. Разнесите попадающие на пути орудия, а когда налетят вражеские корабли, откатитесь назад и расстреляйте их с большой дистанции.

Комната 9

Эта комната со столбом посередине заполнена лавой. Вдоль стен комнаты расположены пути, по которым ездят два танка. Расстреляйте их, не вылетая из тоннеля. Начните с верхнего: его ракеты более опасны, но предварительно вам придется расправиться со всеми истребителями внутри комнаты. Кроме того, в помещении вы найдете множество приятных подарочков и несколько отмычек. Также, вы получите сообщение о том, что ваш конкурент тепепортировался в эту комнату. В результате взрыва в потолке появится отверстие. Летите в него, а противник бросится за вами.

Нырните в одну из вертикальных шахт, которые, на самом деле, являются обычными заводскими трубами. Включите нитроускорители, и противнику ничего не останется, кроме как отплываться от выхлопных газов.

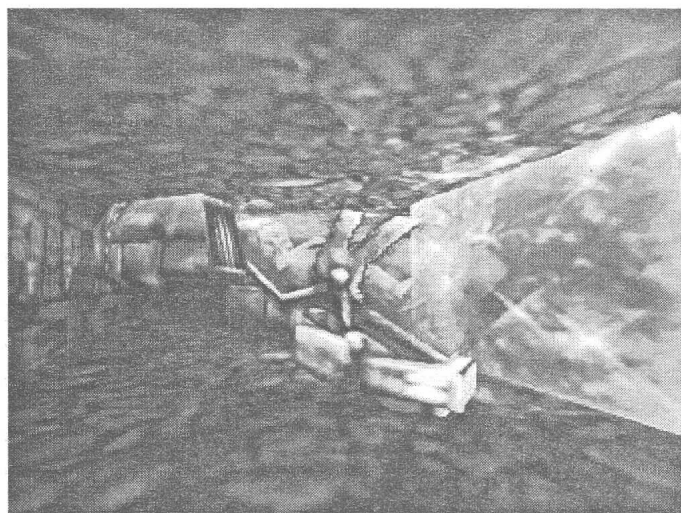
Уровень пятый

Хранилище федерального банка

На первый взгляд, все просто: вам нужно отключить генератор и забраться в Хранилище Банка, а затем смыться оттуда, набив карманы золотом. Единственная проблема в том, что предварительно вам придется узнать секретные коды доступа. А сделать это непросто.

Комната 2

Вылетайте из комнаты, в которой начинается уровень, и в следующем большом помещении найдете щит. Заберите его, если он вам нужен, а затем внимательно осмотрите все вокруг.



Зона слева разделена на части электрическими дугами. Их придется отключить, если вы хотите добраться до подарочков этой зоны. Для этого отправляйтесь направо, а затем вниз по тоннелю, уничтожая на своем пути стационарные орудия. Спустившись вниз, вы попадете в настоящий хаос, но, если вам удастся выбраться из этого ада, получите золотой энергоотсек.

Комната 3

Как покинете тоннель, летите налево, и в следующем помещении наткнетесь на красный купол, висящий под потолком. Выстрелите по нему, чтобы отключить охранные системы в

комнате 2. Если все сделано правильно, купол позеленеет. Теперь вернитесь наверх и соберите все подарочки. Будьте осторожны: на этом уровне масса врагов. Собрав добро, снова спуститесь по тоннелю, но на этот раз поворачивайте направо.

Комната 4

Большую часть комнаты занимает огромная загадочная конструкция. Сбоку от нее есть проход в следующее помещение, но он заблокирован. Для того, чтобы пройти дальше, нужно расстрелять панели управления на правой стене.

Комната 5

Вернитесь в комнату 3 и пересеките коридор, в котором гудит пламя. Лететь в него нельзя — погибнете. Вместо этого отправьтесь вперед по проходу. Выстрелите в дверь за возвышением и летите в нее.

Комната 6

Под потолком висят несколько полезных вещей, но как только вы направитесь к ним, на вас налетит стая вражеских истребителей. Наверху, на одном из балкончиков, можно найти немного золота. Выход находится справа от входа в помещение.

Комнаты 7 и 8

Первая комната на пути не представляет интереса, а вот во второй вам встретится танк. Как только вы вступите с ним в бой, сзади вас атакует истребитель. Подарочки и золотые слитки, как всегда, находятся под потолком. Кроме того, немного золота лежит на балкончике над входом.

Комната 9

Внешне очень похожа на предыдущие две комнаты; за тем исключением, что потолок в ней красного цвета. Подберите все подарочки, а заодно выключите огненный барьер в комнате 5. Здесь также можно найти немного золота и славно подраться. Перед уходом обратите внимание на потолочные плиты. Вам нужно запомнить, какие из них мигают и в каком порядке. Запишите куда-нибудь эту информацию: она понадобится чуть позже.

Летите через дверь, и вы попадете в комнату 6, которая просто заполнена врагами (заметьте, что вы описали круг). Разобравшись с противником, выйдите через правую дверь и отправляйтесь к коридору, который был перегороден огненным барьером.

Комната 10

Летите вперед по коридору, пока не увидите плавательный бассейн. Здесь во второй нише по левой стене находится генератор. Уничтожьте его и вернитесь в комнату 4. Электрические дуги, закрывавшие проход, исчезли, так что теперь можно лететь вперед, в новый коридор.

Комната 11

В конце коридора находится сейф, но прежде, чем вы достанете из него ключ от хранилища, очистите от врагов прилегающую комнату — в ней пункт перезарядки. Теперь отправляйтесь по другому коридору, и он приведет вас в помещение, до отказа наполненное стационарными орудиями и истребителями. Расчистив его, нырните в среднюю шахту.

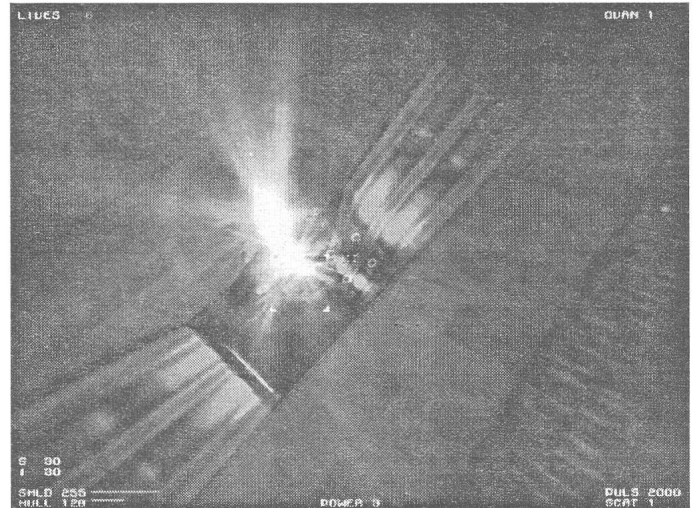
Коридор 1

Пришло время спуститься вниз. Как только доберетесь до пещерного прохода, летите вдоль путей, проложенных по полу. Долетев до развилки, поверните налево. Справа тоже есть небольшой проход, но он перегороден огненным барьером. Здесь, в левом тоннеле, вас встретят танки, а выход

из него охраняется лазерами. Расчистите себе путь, уничтожив их.

Комната 12

На правой стене находится панель с огромными клавишами. Это первая из трех панелей, на которых вам нужно ввести правильные коды доступа. Введите ту последовательность,



в которой вспыхивали потолочные плитки в комнате 9. Чтобы нажать соответствующую кнопку, выстрелите в нее. Правильно введенная последовательность открывает красные двери.

Комната 13

Спуститесь по шахте и сверните в тоннель в центральной комнате. Он приведет вас к месту, где можно узнать зеленый код, если внимательно рассмотреть значки на полу. Далее нет смысла лететь вперед, поэтому углубитесь в левый проход, в конце которого выстрелом можно открыть секретное помещение. В нем полно золота. Теперь возвращайтесь в коридор 1, но будьте осторожны: на пути встретится много вражеских истребителей.

По возвращении в коридор 1

Огненный барьер больше не преграждает вам путь. Можно лететь вперед по узкому тоннелю, который со временем превратится в широкий проход.

Коридор 2

Этот коридор разделяется на два прохода, но выходы из обоих перекрыты лазерами. Чтобы отключить их, нужно ввести соответствующие коды на панели, похожей на ту, что вы видели в комнате 12. Левая панель зеленого цвета, правая — красного. Вам нужна зеленая.

Комната 14

Попасть в нее можно только после того, как вы введете зеленый код.

Спуститесь по шахте в помещение с тремя выходами. Левый ведет в секретную зону, где можно пожить золотом. Правый — к синему коду, а средний — к складу подарочков.

Комната 15

Чтобы попасть в нее, нужно ввести синий код.

Далее все, что от вас требуется, — это найти выход. Как и в предыдущем случае, спуститесь по вертикальному тоннелю в помещение с тремя выходами. Но на этот раз выход, что прямо перед вами, заблокирован огненным барьером. Левый

выход ведет в никуда, а вот правый – к стационарному оружию, уничтожение которого открывает средний проход. Правда, после взрыва этой пушки последует мощнейшая атака истребителей. С большой вероятностью, к моменту начала атаки, ваша энергетическая защита сильно потрепана. Поэтому лучше избежать боя и быстренько лететь к выходу. Теперь следует заняться поисками фиолетовой комнаты, в которой спрятано большое количество золота. Неподалеку находится и пункт перезапуска, но в нем мало смысла, так как конец уровня уже недалеко!

Уровень шестой Корабль-тюрьма

На этом уровне вы опуститесь в глубины океана в подводной лодке, в которой некоторое время назад проводились странные генетические эксперименты. Сейчас все лаборатории заброшены, образцы развиваются бесконтрольно, поэтому, чтобы пройти уровень, придется победить самых кошмарных чудовищ-мутантов.

Комната 1

Выход за мостом заблокирован. Расстреляйте ящики в поисках подарочков, а затем отправляйтесь искать шахту, которая находится справа от начала уровня. Очистите все помещение от противников, чтобы открыть вход в шахту.

Коридор 1

За первой дверью справа проход перегороден несколькими стенами, которые поднимаются при вашем приближении. Но вот незадача! Пройти вперед нельзя, так как за стенами скрываются опаснейшие электрические дуги. Оставьте их на некоторое время и отправляйтесь дальше по коридору до конца и направо.

Капитанская каюта

Здесь под микроскопом лежит первый образец ДНК. Кроме того, в помещении есть немного золота. Покиньте капитанскую каюту через дверь и спуститесь в шахту напротив. Не забудьте предварительно взорвать мину, находящуюся внутри шахты, а также расстреляйте деревянный ящик неподалеку от входа. В нем лежит Нитроускоритель. Справа от коридора есть люк, ведущий на нижнюю палубу. Но он откроется только тогда, когда будут собраны все образцы ДНК на этом уровне. Будьте осторожны: за левым поворотом на стене установлено оружие. Уничтожьте его и идите вперед, к комнате, пересеченной лазерными лучами.

Комната 2

За лазерными лучами на левой стене расположен красный купол. Выстрелите по нему, чтобы отключить лазеры. Это позволит попасть в комнату и собрать еще несколько образцов ДНК, а также энергию для щита.

Комната 3

Вернувшись наверх в правую комнату, выстрелите по левой стене, чтобы отключить лазеры в левой комнате. Летите в нее и выстрелите по еще одному красному куполу под потолком. Если попадете в него, то сможете пройти в комнату, где вы только что развлекались с выключателями на стене. Здесь нужно найти последний необходимый образец ДНК, и путь на нижние палубы подводной лодки открыт. Нижние палубы.

Оказавшись в коридоре, будьте осторожны: слева притаилось стационарное оружие. Уничтожьте его и отправляйтесь в верхнюю комнату, где придется сразиться с танками. Возьмите образец ДНК, вернитесь в коридор и летите

в следующую комнату за очередной порцией генетических образцов. В нижнем правом углу этой зоны находится пандус, по которому нужно подняться. В этот момент вы получите сообщение, предупреждающее, что двигатели подлодки перегрелись. Теперь нужно быстро найти их и отключить. Иначе они взорвутся.

Моторный отсек

Найти его проще простого – летите вперед по коридору. Будьте осторожны! Фиолетовый туман ядовит и наносит катастрофический ущерб. Пролетите между двумя блоками и обернитесь: у вас на хвосте висит танк. Как уничтожите его, осмотритесь. Слева и справа находятся два выключателя, каждый из которых выключает одну из турбин. Нужно выстрелить по обоим выключателям, а также по красному куполу между ними. Купол отключает центральный двигатель. Затем вы увидите отмычку – откроете шкафчик, висящий слева. В нем – образцы ДНК. Прделав все эти операции, вы получите сообщение о том, что теперь можно спуститься палубой ниже.

Пролетите мимо двигателей и нырните в маленький люк. Далее летите прямо по коридору, пока не увидите дыру в полу. Стреляйте в нее, иначе, пролетев вперед, обнаружите стаю истребителей у себя на хвосте.

Вертикальная шахта

Она заполнена огнем, но, чтобы избавиться от него, достаточно выстрелить по красному куполу на стене. Теперь, перестреляв всех противников в коридоре, летите вперед, пока не упретесь в барьер. Здесь поверните налево. Уничтожьте стационарное оружие у правой стены и не забудьте подобрать очередной образец ДНК. Немедленно готовьтесь к бою, так как туча вражеских истребителей снова атакует вас. Обернувшись в проход, по которому только что прилетели, вы увидите нишу со слитками золота, но доступ к ней заблокирован. Поэтому отправляйтесь в левую дверь.

Оружейная

Стреляя, будьте осторожны: один промах может обернуться самыми страшными последствиями. Уничтожьте танк и стационарное оружие в правой комнате. Теперь откройте левую дверь, в оружейную комнату. На вас вылетит вражеский истребитель. В правой комнате находится выключатель, откры-

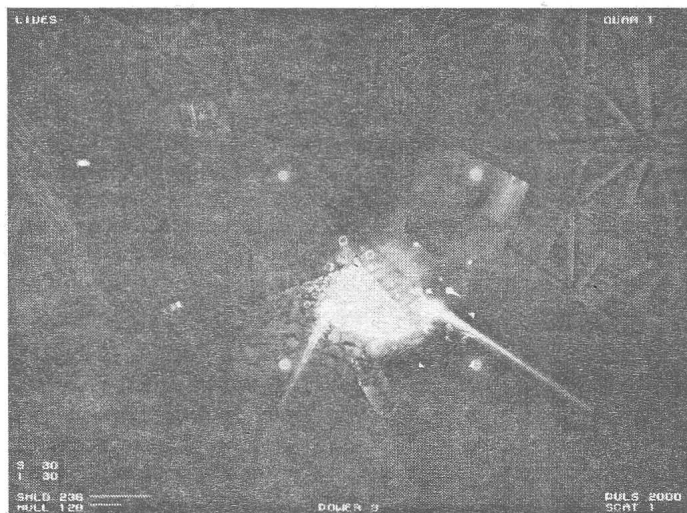


вающий доступ на нижние палубы. Кроме того, там находится дверь, ведущая на тренировочную палубу, но сейчас она заперта. Некоторое время придется провести в этой комнате, методично расстреливая истребителей, появляющихся из

дверного проема. В другой комнате надо расстрелять ящики, чтобы подзарядить свой энергетический щит. Но будьте предельно внимательны: в комнате спрятана мина. Вернитесь в комнату перед оружейной, и вы сможете попасть в помещение, где лежало золото. Эта же дорога приведет и к недоступному ранее образцу ДНК. Собрав все предметы, вам осталось только вернуться в оружейную. Но чтобы проникнуть туда, нужно пролететь мимо мигающего лазера. Нырять в комнату, когда лазер ненадолго выключится. По возвращении в оружейную. Отправляйтесь в правую комнату к выключателю. Справа на полу увидите люк, который ведет в вертикальную шахту, заполненную вражескими кораблями. В шахте находится пункт перезапуска.

Тюремная палуба

Выстрелите по выключателю над железными воротами, и они откроются. Вы окажетесь на развилке в виде шестиугольной подковы (ну, просто Звездные Войны!). В каждом из концов развилки находится по ракетной установке, подлежащей уничтожению. Правда, как только они будут взорваны, возникнут трудности: сзади налетят вражеские истребители. Облетите подкову в поисках подарочков, а заодно расстреляйте крас-



ные купола — они превратятся в зеленые. Покончив со всеми делами, летите в левое ответвление.

Тюремный коридор 1

Этот коридор заканчивается отсеком, разделенным на четыре комнаты. В дальней правой комнате находится образец ДНК. Однако, следует заглянуть и в остальные комнаты: там много полезных вещей. Независимо от того, возьмете вы ДНК или нет, налетят вражеские истребители.

Тюремный коридор 2

Коридор на другом конце подковы похож на предыдущий, только в нем находятся две ниши с оружием. Этот коридор также ведет к разделенному на несколько частей отсеку. Генетический материал находится в ближайшей левой комнате.

Тюремный коридор 3

Вернитесь к подковообразной развилке и отправляйтесь наверх, в дальний конец правого коридора. Он очень похож на коридор 2 с той лишь разницей, что образец ДНК находится в дальней правой комнате.

Тюремный коридор 4

Образцы ДНК спрятаны в левых комнатах, а в правой лежит дополнительная жизнь.

Центральный тюремный коридор

В средней части подковы есть коридор, ведущий вниз. Спуститесь в него и уничтожьте расположенное там стационарное орудие. Затем выстрелите по красному куполу. Повернитесь вокруг своей оси, не прекращая огня. Если выстрелы попадут по четырем настенным панелям с рисунками черепа и костей, то откроются четыре коридора. В двух правых коридорах можно достать танки, не залетая внутрь.

Субкоридоры

Идите в первый коридор налево, и найдете там Троякс. Во втором левом коридоре находится щит, а в правом можно найти генетический материал. Это последний необходимый вам образец ДНК, так что теперь откроется доступ на тренировочные палубы. Отправляйтесь туда, но соблюдайте осторожность: на пути то и дело встречаются танки и мины.

Тренировочные палубы

Летите вперед по коридору, пока не окажетесь в комнате. Здесь предстоит бой, поэтому будьте начеку. Помимо обычных противников, появится еще и охотник за сокровищами. Придется разобраться и с ним, здесь вам особенно пригодится Троякс. Летайте вокруг противника и старайтесь лучше прицелиться: ему должно хватить пары выстрелов максимальной мощности. Соберите все золото. Уровень пройден! Чтобы найти выход, ориентируйтесь на мигающие огни в углу комнаты.

Уровень седьмой Астероидная база

На этом уровне множество запертых комнат, поэтому порой придется поломать голову, чтобы дойти до конца. Уровень состоит из трех колец, расположенных вокруг центральной комнаты. Доступ к каждому из этих колец открывается после поворота спрятанного выключателя. На астероидной базе не стоит торопиться. Продвигайтесь медленно и вдумчиво.

Комната 1

В этой комнате находится первый пункт перезапуска. Ни одна из дверей не откроется от выстрела. Поэтому не тратьте патроны зря, а летите прямо в следующее помещение.

Комната 2

Возьмите Троякс и выстрелите по выключателю. Экономьте оружие: оно еще понадобится в дальнейшем. Теперь вернитесь в первую комнату, но будьте осторожны: на пути могут встретиться мины.

Нижнее кольцо

Вернувшись в комнату 1, вы обнаружите, что две нижние двери открылись. Левая дверь ведет к синему телепортеру, который еще предстоит включить. Телепортер забросит вас на нижнее кольцо, но продвижение вперед невозможно — там синяя стена. На другую сторону от этой стены можно попасть через правую дверь — она тоже ведет на нижнее кольцо. Когда коридор разделится на верхний и нижний, выбирайте путь наверх.

Зал

Если выстрелить в определенную точку на стене Зала, включится телепортер. Перед тем как навсегда покинуть Зал, заберите оружие из верхнего правого угла помещения и золото — из верхнего левого. Теперь летите к телепортеру, постаравшись разминуться с минами, и влетайте в загадочную синюю субстанцию, наполняющую портал.

Комната 3

Единственное, что может быть интересно в этом помещении, — это выключатель, находящийся в небольшой нише справа. Он открывает двери к центральному кольцу в первой комнате.

Центральное кольцо

Летите в дверь, которая расположена прямо над вами. Проход за ней резко уходит вверх. Вылетев из него, вы увидите большой красный шар. Далее — налево. Если облететь кольцо против часовой стрелки (т.е. повернув направо), вы опишете круг и опять окажетесь в комнате 1. Пролетая по кольцу, обратите внимание на проход, ведущий под кольцо.

Комната 4

Здесь вас атакует почти невидимый бомбардировщик. Постарайтесь не попасться в его сети и не увязаться за ним в лабиринт под комнатой. Правда, может так получиться, что другого выхода не будет. Уничтожив врага, внимательно осмотрите пол. Вы увидите четыре отверстия. Три из них расположены в линию, а четвертое — чуть поодаль — пока про него забудьте. В левом отверстии лежит золото, в правом — щит, а в среднем спрятан еще один выключатель. Выстрелите по нему из Троякса, но будьте бдительны: в этот момент откроют огонь ракетные установки. Как и в предыдущем случае, откроются двери в комнату 1. Вернитесь туда и на сей раз отправляйтесь наверх, к верхнему кольцу.

Верхнее кольцо

Летите направо, уничтожьте танк и стационарное орудие, прикрепленное к потолку. Далее двигайтесь прямо. В конце коридора вас ждет предупреждение о приближающемся турбулентном потоке.

Комната 5

Здесь находится еще один пункт перезапуска. Влетев в помещение, выстрелите по дверям в его дальнем конце. За вашим выстрелом немедленно последует атака ужасного противника, который извергает тучи самонаводящихся ракет. Не стоит в этой битве применять Троякс: пока он будет подзаряжаться, в вас попадет слишком много вражеских зарядов. Следует использовать что-то более скорострельное, чтобы сбить как можно больше ракет. Когда враг отправится к протцам, в потолке откроется вертикальная шахта. Летите туда.

Верхний этаж

Рано или поздно вы попадете в коридор, в правом ответвлении которого найдете золото. Летите вверх, и пролетите сквозь красную секцию в потолке, что в середине коридора. Огненный отсек.

Теперь нужно преодолеть три стены огня. Это не так сложно — надо правильно рассчитать высоту полета, и тогда вы сможете пробраться либо под огнем, либо над ним. Барьеры проходите последовательно, поскольку высота пламени меняется при вашем приближении. Вам не удастся пролететь все помещение на одном дыхании. Преодолев огонь, вы окажетесь перед выбором: лететь в отверстие в полу или в коридор налево.

Левый коридор

Уничтожьте розовый бомбардировщик, и попадете в секретную зону.

Фиолетовая комната

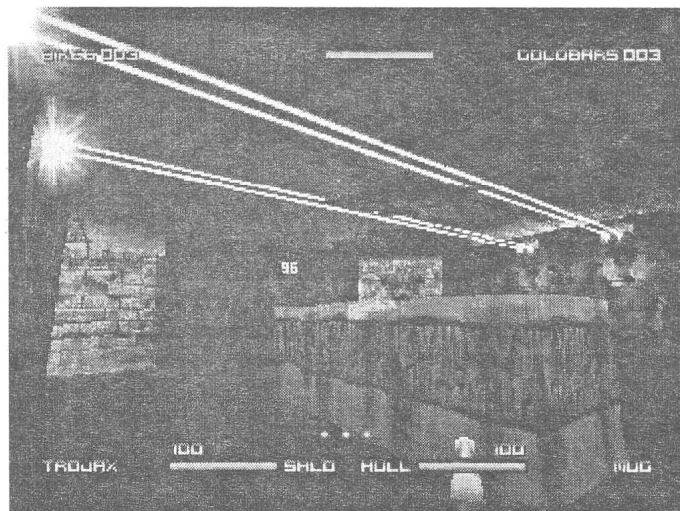
Когда она будет расчищена от врагов, окажется, что комната перегородена «белесой стеной». За ней можно разглядеть танк и... таинственный шипастый объект.

Вертикальная шахта

Вернитесь в огненную комнату и на сей раз отправляйтесь вниз, в шахту. Сверните в первый поворот налево, но будьте готовы немедленно откатиться назад, когда на вас вылетят истребители.

Коридор 1

За этим поворотом — комната, в которой находится еще один большой красный шар, отделенный от вас желтой стеной. На другом конце помещения, в углублении, в потолке лежит золото, но оно охраняется двумя стационар-



ными орудиями. Уничтожьте их, хватайте золото и возвращайтесь в вертикальную шахту.

Комната 6

Влетайте в эту комнату, не прекращая стрелять. Вам не удастся перебить врагов, прячась у входа. У противников будет большое преимущество, если попытаться разобраться с ними, не отлетая от входа.

Как разберетесь с навязчивыми недругами, осмотритесь. В этой комнате находится телепортер и два странных механизма. Левый выглядит нормально, а вот правый — явно сломан или недостроен. По нему нужно выстрелить, чтобы привести его в порядок. Это, в свою очередь, включит телепортер. В этот момент вы получите сообщение, что, дескать, осталось найти только один выключатель. Летите в телепортер, чтобы выйти из комнаты.

Комната с энергоотсеками

Телепортер забросит вас в комнату с синими столбами. Выстрелите по ним, чтобы включить механизмы. По бокам расположены стационарные орудия. Постарайтесь уничтожить их до того, как навалятся истребители. Когда вы включите три из четырех отсеков, появится конкурент, охотник за сокровищами. Придется убедить его, что он оказался на чужой территории.

При активации последнего механизма кольцо начнет двигаться вверх-вниз. В этот момент следует воспользоваться телепортером, который унесет вас с этого астероида.

Уровень восьмой. Биосфера

Биосфера живет за счет солнечного генератора, энергией которого питаются все жизненные системы. Ваша задача — уничтожить генератор и, таким образом, задушить биосферу. Да, а еще в недрах этого уровня вас поджидает чудовищный Экзогенон (Exogenon).

Комната 1

Преследуйте робота-минера и уничтожьте его. Если этого не сделать, весь уровень будет загроможден минами в считанные минуты. Теперь вернитесь в первую комнату и разгромите орудие позади тачки начала уровня. После этого взорвите решетку вентилятора на стене.

Комната 2

Справа возьмите золото, слева – оружие, а затем вернитесь в первую комнату.

Комната 3

Если в первой комнате опуститься до уровня пола, то можно увидеть спрятанный проход.

Комната 4

Попав в нее, уничтожьте минера, а далее можно пойти направо или налево. Полетев в левый проход, вы окажетесь под водой. Летите вперед по подводному тоннелю, пока не всплывете на поверхность плавательного бассейна. Смысл такого путешествия неясен.

Комната 5

Если из комнаты 4 полететь направо, то после небольшого сражения с танками обнаружите несколько подарочков. Через отверстие в правой стене можно попасть в другой бассейн, наполненный водой. В нем плавает Нитроускоритель. Забирайте его.

Комната 6

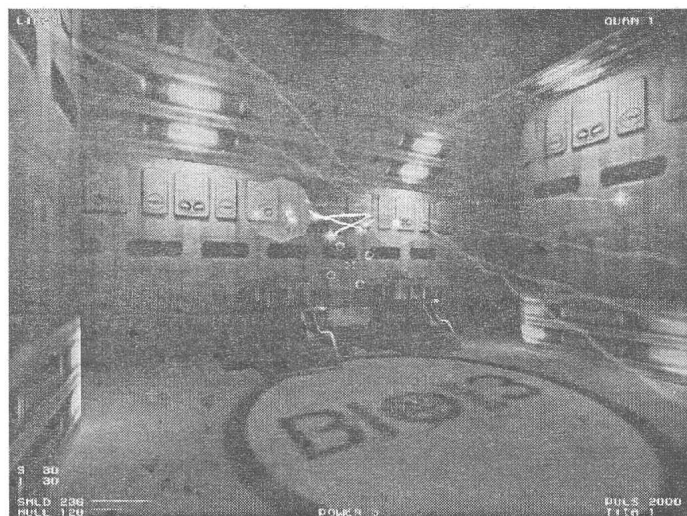
Оказывается, путь направо закрыт лазерами. Поэтому лететь можно только налево, по желтому коридору.

Комната 7

На каждой стене этой сводчатой комнаты находятся электрические панели. Их надо взорвать, чтобы отключить стерилизующее поле. Теперь можно вернуться в комнату 5 и пролететь через дверной вроем, который ранее был закрыт лазерными лучами. Однако будьте осторожны: за дверью притаилось Стационарное орудие.

Комната 8

Уничтожьте еще несколько орудий и ныряйте в шахту в полу, которая ведет в комнату с двумя турбовентиляторами на по-



толке и на полу. Пролетите между ними, и попадете во вторую такую же комнату. В центральной ее части спрятан Титан (см.

«Оружие»). Но не хватайте его сразу: сначала разберитесь с налетевшими истребителями. Далее следуйте в коридор.

Коридор 1

Здесь вас поджидает довольно крутой корабль. Тут понадобится весь ваш арсенал, за исключением вновь приобретенного Титана. В этом тесном коридоре его взрыв погребет вас вместе с противником.

Комната 9

Из этой комнаты идут четыре выхода – три по бокам и один в полу. Из левого выхода бьет пламя. Поэтому сначала отправляйтесь вниз, чтобы активировать пункт перезапуска и взять Пайн-мины (Pine Mines). Две оставшиеся двери соединены друг с другом через вентиляционную шахту. Пролетите по ней к отверстию в потолке. Да не забудьте по пути собрать золото и подарочки.

Комната 10

В каждом конце этой комнаты находится по выходу. Еще два небольших прохода расположены внизу, у самого пола. В ромбический проход попасть не удастся, пока работает система вентиляции. Квадратный выход ведет в помещение с двумя огромными вентиляторами и притаившимся тяжелым истребителем. Собрав золото в этом помещении, возвращайтесь, а затем вылетайте через один из маленьких проходов. Таким образом, активируется пункт перезапуска. Далее летите в большой коридор.

Коридор 2

Пролетая по нему, вы увидите шахту, уходящую вертикально вверх. Отметьте это место и летите дальше. Вы встретите своего очередного конкурента, которому стоит преподать урок боевого искусства. Залетев за угол, окажетесь в комнате с генератором.

Генератор

Если вы надумали сразиться с охотником за сокровищами здесь, то схватка предстоит горячая! Из алькова снаружи генераторной комнаты прицельно выстрелите по диску, расположенному под его руками. Затем стреляйте в центральный светящийся столб. Отключив, таким образом генератор, теперь можно пролететь через ромбический проход в комнате 10 на встречу с вражескими кораблями. Уничтожьте их, и тогда вы получите Кристалл.

Коридор 2

Вернитесь в коридор и летите в вертикальную шахту. Невзирая на огонь лазеров, летите вперед. Вылетев из шахты в комнату, вы столкнетесь с двумя розовыми бомбардировщиками. Проще всего не вступать с ними в бой, а пролететь мимо, в широкое окно в одной из стен.

Комната 11

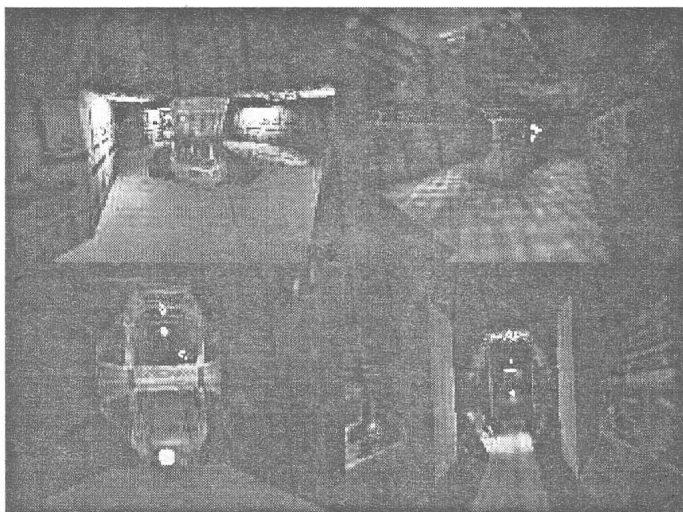
Эта комната приметна благодаря расположенным в ней четырем столбам. Если вам не удалось отключить генератор, то в эту комнату соваться нельзя – умрете. Справа от двери находится электрическая панель. Выстрелите по ней, чтобы отключить покрывающую комнату лазерную сетку. После этого вернитесь в комнату над шахтой и подберите Орбитальный Пульсар (Orbital Pulser). Теперь летите в проход в нижнем углу комнаты в следующее помещение.

Если бы в предыдущей комнате вы не отключили стенку, из-за стены на вас обрушился бы поток вражеских ракет. Теперь летите в желтую комнату.

Логово Экзогена

Телепортер закинет вас прямо в лапы огромного крабоподобного существа. Оно заковано в броню и палит самонаводящи-

мися ракетами. При этом оно ловко уворачивается от ваших выстрелов. Однако уничтожить его вполне возможно. Экзогенон прячется в дырах и обломках на потолке. Он постоянно норовит напасть из засады, поэтому старайтесь не



стать легкой наживой для этого монстра. Лучше забейтесь в нишу где-нибудь сбоку и ждите, пока противник появится. Уничтожив чудовище, нырните в одну из ниш, освещенных зеленым светом. И уровень будет пройден!

Уровень девятый Расчистка подземелий

Не самый интересный уровень, но в вашем распоряжении теперь есть Тяжелый Лазер.

Комната 1

Первая задача – найти выключатель, открывающий секретную дверь. За ней находится Кристалл.

Комната 2

В конце единственного коридора, выходящего из первой комнаты, находится дверь. Через окошко в ней видны вражеские корабли. Откройте дверь выстрелом и влетайте внутрь, поливая все огнем. Постарайтесь как можно быстрее обнаружить танк, разьежающий по полу, и уничтожить его. На дальней стене находится белый щит с красным крестом. Это и есть выключатель, но сейчас им воспользоваться нельзя. Вылетите из комнаты по наклонному проходу в полу.

Комната 3

На полпути этого прохода находится дверь. Летите в нее и расстреляйте вражеские истребители внутри комнаты. Это позволит найти первый секрет (впереди еще семь таких находок), а затем вылетите сквозь отверстие в полу.

Комната 4

Сначала вы подвергнетесь атаке двух танков, которые за эту наглость немедленно уничтожьте. Далее летите вперед по помещению, пока из-под потолка на вас не спикируют истребители. Продолжая эту пляску смерти, взорвите три группы канистр с отходами, находящиеся на полу. В награду получите дополнительную жизнь. Немедленно готовьтесь к новому бою: противники уже на подходе. За победу над ними вы, наконец, получите Тяжелый Лазер. Покиньте помещение сквозь отверстие в потолке. Кстати, этот же путь ведет к пункту перезапуска.

Комната 5

Уровень радиации здесь очень высок, и ваша защита постоянно повреждается. Поэтому поторапливайтесь! Вылетайте из комнаты через одну из спрятанных за стеной дверей (открыта только одна из них) и взорвите за собой решетку. Там второй секрет. Ну и конечно же, последует немедленная атака танка.

Комната 6

Когда находитесь в левом углу комнаты, сзади вас атакует робот. Обернитесь и разберитесь с ним. Кроме настырного робота, в комнате есть еще золото, пункт перезапуска и два выключателя. Лишь один из них представляет интерес: он открывает дверь в радиоактивной комнате. На пути вам встретится несколько ЕД-209.

Комната 7

Позади себя вы обнаружите танк, а на другом конце комнаты выход, закрытый языками пламени. Пламя иногда затухает, и вы, уловив момент, аккуратно проскользните в следующий коридор.

Вертикальная шахта

Загляните в зеленую шахту и перестреляйте в ней всех врагов. Затем летите вниз, но задержитесь у выхода из шахты: с этого места удобно стрелять по противникам в следующей комнате. Далее, миновав пункт перезапуска, отправляйтесь вниз по наклонному проходу в полу. В его конце выстрелом откройте дверь, а затем летите прямо по коридору, постреливая по танкам и истребителям, пока не доберетесь до компьютерного зала.

Компьютерный центр

Как только решите облететь компьютеры в этом помещении, несколько танков атакуют вас ракетами. Где-то в этой комнате находится Транспульс. Правда, он не сравним с могучим Тяжелым Лазером. В компьютерном зале находятся аж два секрета. Первый – на ближайшей стене, в левом верхнем ее квадрате; второй – на обратной стороне компьютерных банок, в нижнем левом углу. Теперь осталось всего четыре секрета.

Комната 8

Две шахты за компьютерными банками ведут за зеленую стену комнаты 6. На дальнем конце комнаты находится выключатель, а над ним шахта, расположенная между комнатами 2 и 3. Этот выключатель деактивирует лазеры в комнате 7. Вернитесь туда.

Комната 9

Попав в эту комнату, выстрелите по панели слева от входа. Так вы получите доступ к секрету и к небольшому количеству золота. Выстрелите по выключателю, чтобы открыть ворота, а затем вернитесь в комнату 8.

По возвращении в комнату 8

Теперь вы сможете добраться до выключателя, открывающего радиационные двери. Это позволит вернуться в комнату 2 через шахту на потолке.

По возвращении в комнату 2

Выстрелите по выключателю на стене, и потолок разверзнется, а оттуда посыплются истребители. Уничтожив их, выстрелите по светящейся панели под крышей, и обнаружите еще один секрет. Рядом находится пункт перезапуска.

Комната 10

Эта комната разделена на два уровня и просто переполнена танками. Три из них атакуют вас с нижнего уровня. Лучше

влететь в комнату, чтобы получить возможность для маневра. К выходу из комнаты можно попасть через оба яруса, но добраться до него лучше сверху: там много золота, а главное – еще один секрет.

Комната 11

Помещение, в которое приведет вас коридор, разделено длинной стеной. С левой стороны стены вас поджидают два танка, а с правой – стационарное орудие. На дальнем конце стены установлен выключатель. Он выпускает злобного Фотейда (Foetoid), которому «по вкусу» придутся Тяжелый Лазер и ракеты. Также поворотом выключателя вы откроете нишу в нижней части комнаты, где находится Кристалл и выход с девятого уровня.

Уровень десятый Затонувший корабль

На дне океана лежит корабль, набитый золотом. Все, что нужно сделать, – это взорвать его и добраться до добычи.

Комната 1

Расчистите комнату и получите золотой энергоотсек. Напротив пересекающего комнату перехода находится люк. Выстрелите по нему и летите внутрь.

Комната 2

Здесь вас поджидают танки, истребители и стационарные орудия. Выход из комнаты находится в полу в дальнем углу.

Комната 5

Как и в предыдущем случае, вылетать придется через пол. Зеленая субстанция, в которую вам придется нырнуть, есть не что иное, как вода. Летать через нее вполне безопасно.

Подводные тоннели

Этот тоннель разветвляется. Если лететь прямо, вы попадете в тупик, где получите сообщение «Something big holds the clue» («Подсказка находится в чем-то большом»). Повернув в правый проход, вы окажетесь в комнате 2.

Комната 4

Вернувшись в комнату 2, вы увидите еще один выход, расположенный под потолком. Летите туда, далее по коридору, и попадете в комнату с танком, розовым бомбардировщиком и огромной пушкой (к счастью, она не работает). Дуло пушки направлено на дыру в полу. Туда-то вам и надо.

Комната 5

Эта комната разделена на отсеки, расположенные на двух уровнях. В этой же комнате находятся действующие танк и стационарное орудие, а позже окажутся и истребители. Выстрелив по среднему, верхнему отсеку справа, вы получите золото. Предпоследний правый отсек ведет к красному выключателю, который открывает первую дверь в нижней левой от входа комнате. Как только дверь откроется, прилетит истребитель. Эта дверь ведет в комнату 2.

По возвращении в комнату 2

Выстрелите по четырем серым плитам, чтобы добраться до двери на другом конце комнаты. Уничтожьте появившийся истребитель и получите золотой энергоотсек. Летите дальше по коридору и нырните в шахту.

Комната 6

Эта комната ведет в большое помещение, залитое красным светом. Оно охраняется четырьмя сторожевыми башнями.

Расстреляйте стационарные орудия, уничтожьте истребители и улетайте через дверь.

Комната 7

Здесь необходимо как можно быстрее уничтожить пушку, стреляющую ракетами. Затем развернитесь и расстреляйте подлетающих истребителей. Покончив с врагами, вылетите из комнаты через противоположную дверь.

Вертикальная шахта

На полпути увидите уходящий вверх проход. Пролетите по нему до поворота. Вы увидите кристалл, спрятавшийся за огромным вентилятором. Добраться туда нельзя из-за встреч-



ного потока воздуха (даже применив нитроускорители). Вернитесь в тоннель за комнатой 2.

Комната 8

Пролетев до конца тоннеля, выстрелите по двойным дверям, чтобы открыть их. Вы попадете в помещение, залитое красным светом. Здесь придется здорово подраться, поэтому стоит использовать только что найденный золотой энергоотсек. За мостиком, перекинутым через провал, находится следующая дверь.

Комната 9

У этой комнаты четыре ответвления. В одном из них расположен красный выключатель. Выстрелив по нему, вскрыете темную квадратную панель на полу в комнате 3.

Комната 10

Эта комната приведет вас к секретному помещению с золотом. Но сначала выстрелите по выключателю – он останавливает вентилятор в вертикальной шахте, позволяя вам взять кристалл.

По возвращении к комнате 7

Перед панелями управления, что на правой стене, в полу находится выход. Нырните в него и летите по тоннелю в зеленую комнату.

Комната 11

У входа вас попытается раздавить огромный гидравлический пресс. Рассчитайте время и пролетите под ним. Перед этим полезно уничтожить стационарное орудие и танк, находящиеся в комнате. Подобрал последнюю составляющую для выхода с уровня, летите в подводные тоннели, которые приведут вас туда, где «что-то Большое содержит подсказку».

Комната с «чем-то Большим»

Здесь придется сразиться со здоровенной подлодкой. Она постоянно разбрасывает мины, поэтому не прекращайте стрелять, уничтожая их. Чтобы потопить вражеский корабль, нужно стрелять по отсеку, приделанному к брюху субмарины. Он будет всплывать красным при каждом удачном попадании. Когда нанесете достаточное поражение, подлодка развалится на две части. Каждую придется добивать отдельно. Кормовая часть при каждом попадании также будет всплывать красным. Уничтожив эту часть, откроете двери, ведущие из комнаты.

Противник получит подкрепление в виде истребителя. Скорее всего, придется применить золотой энергоотсек, чтобы добить остатки подлодки.

Сквозь двери

Пролетев сквозь них, подберите детонатор. Сквозь окно в правой стене видна комната 7. Вам нужно туда добраться. По возвращении в предыдущую комнату. Помещение снова наполнилось врагами. Уничтожьте их, чтобы получить золото. Прямо перед окном выстрелите по панели на потолке, и она отодвинется в сторону, открывая спасительный выход.

Тоннель

В открывшемся проходе вас снова поджидают вражеские истребители и охотник за сокровищами. Внутри тоннеля – сильный ветер, затрудняющий передвижение. Перед тем как влететь в тоннель, стоит запустить в него несколько Транспульсов, чтобы расчистить себе дорогу. Конкурирующего охотника за сокровищами можно прикончить парой мощных выстрелов из Троякса. Подавив сопротивление врага, пролетайте сквозь потолок прочь с этого уровня.

Уровень одиннадцатый. Орбитальная станция.

На этом уровне Вы попадаете на орбитальную станцию Мир-3. Ваше задание – похитить прототип Шаттла. В первую очередь придется активировать солнечные батареи.

Комната 1

Из нее ведут пять выходов. Исследуйте их один за другим, начиная от телепортера. Правда, в него пока попасть нельзя – он отключен.

Горизонтальные выходы

Взорвав бочки за телепортером, вы обнаружите ракеты Солярис. Находясь в первом выходе, мысленно пронумеруйте все двери в комнате, начиная с левой от себя. Каждая из них ведет в проход, заканчивающийся барьером, сквозь который виден телепортер.

Сквозь крышу

Первым делом нужно вылететь из комнаты 1 через дыру в потолке. За ней справа налево идет тоннель. Слетать придется в комнаты на обоих концах, так что начинайте с любой. В этих комнатах надо выстрелить по панелям солнечных батарей, чтобы привести орбитальную станцию в рабочее состояние. Проделав эту работу, вернитесь в комнату 1, где уже появился шестой выход – отверстие в полу.

Комната повышенной секретности

Вы окажетесь в ней, пролетев сквозь дыру в полу. Очередной пункт перезапуска находится ниже уровня пола комнаты. Активировав пункт перезапуска, вернитесь в комнату 1 и выходите через дверь справа от входа. Вы попадете в помещение, где на двух столбах лежат подарочки, в том числе Гравгон. Его охраняют здоровенный танк и два стационарных ору-

дия. Оставьте их в покое и летите сквозь дверь на противоположном конце помещения.

Центрифуга

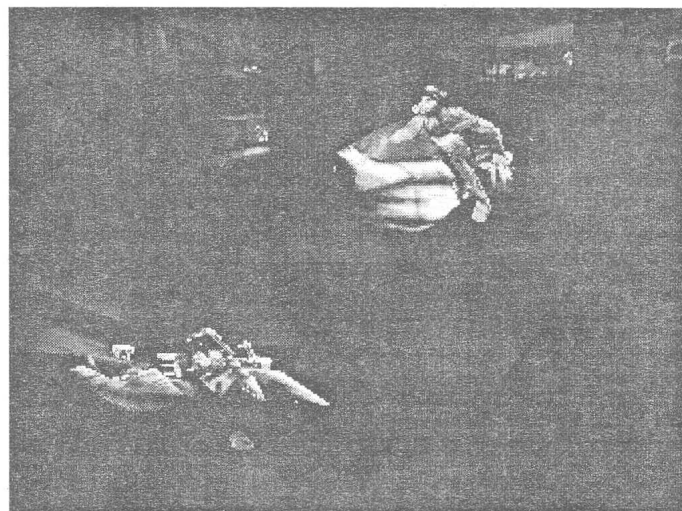
Центрифуга для тренировки космонавтов выглядит, как огромная рука, вращающаяся с большой скоростью. Вам нужно попасть на другую сторону помещения. Поэтому, используя Нитроускоритель, летите по движению руки, прячась в нишах по периметру комнаты. Сделать это придется, так как вам надо добраться до выключателя, активирующего телепортер. Здесь найдете еще один Тяжелый Лазер.

Комната отдыха

Кроме традиционных вражеских истребителей, в комнате увидите четыре выхода. Три из них открыты, и через них можно попасть в подковообразный коридор. В каждом из концов этого коридора лежат полезнейшие подарочки. В последнем выходе притаился охотник за сокровищами, однако пока не стоит провоцировать его на драку. Поскольку главная дверь закрыта, то вам ничего не остается, кроме как вылететь из помещения через дыру в полу.

Кольцо

Под комнатой отдыха команды орбитальной станции находится замкнутое кольцо. Оно до отказа набито вражескими истребителями, но с ними стоит повоевать ради дополнительной жизни и золотого энергоотсека. Не говоря уже о ключе, без которого вы не сможете закончить уровень. Лететь по этому кольцу можно только в одну сторону из-за сильного потока воздуха. По возвращении в комнату отдыха.



Только что найденный вами ключ позволит пройти сквозь барьер в одном из концов подковообразного тоннеля. После чего быстро влетайте в следующее помещение, поскольку в нем находится ракетная установка. А вам нужно пространство, чтобы уворачиваться от ее снарядов. Уничтожив ее, получите отмычку, с помощью которой можно открыть запертые двери.

Запертые двери

Они ведут вас в еще один подковообразный коридор, наполненный подарочками. Берите их и возвращайтесь в комнату повышенной секретности.

По возвращении в секретную комнату

Уничтожив всех противников в этой комнате, вы откроете дверь напротив входа. В правом конце коридора находится выключатель, открывающий доступ к Кристаллу.

Комната 1

Стоит воспользоваться включенными телепортерами.

Комната 2

Уничтожьте робота и заберите золото. Когда вы полетите по коридору с синими полосками, неожиданно сломается телепортер, отрезав путь назад. Не дайте стационарному оружию за поворотом застать себя врасплох.

Далее вас поджидают несколько истребителей и ЕД-209. В конце коридора поверните направо.

Комната 3

В ней находится телепортер, но он тоже не работает, в отличие от вражеских истребителей и танка слева в дверном проеме. Вам нужно именно туда.

Центральный отсек

Пролетев по коридору, вы попадете в помещение, где сверкают молнии. Дайте грозе успокоиться и залетайте внутрь. На дальней стороне помещения на потолке находится выход, а по периметру разбросаны подарки. Их стоит подобрать.

Пролетев по коридору, выстрелите по выключателю, запуская Шаттл. Начиная с этого момента, будьте на чеку: вся станция наполнится вражескими кораблями. Летите назад и, подавив сопротивление противника, не задерживайтесь в центральной комнате – энергетическое излучение наносит серьезные повреждения.

Вернувшись в комнату 3, обнаружите, что телепортер снова заработал. Воспользуйтесь им.

Причальный отсек Шаттла

Сюда вас забросит телепортер из комнаты 3. Не обращайте внимание на множество вражеских истребителей и летите в дыру в полу. Под ней – шахта, ведущая к выключателю. Выстрелите по нему и ныряйте в телепортер. Он доставит вас во второй причальный отсек. Повторите в нем ту же операцию, и вы получите сообщение, что расстыковочный механизм приведен в действие. Выход находится в шахте с последним выключателем. Летите в нее и взорвите танк, преградивший вам путь. Двигайтесь с максимальной скоростью, не тратя времени на вражеские ракеты.

Уровень двенадцатый

Военная исследовательская база

С орбиты вы попадете на Землю в секретный центр по разработке биологического оружия, расположенный в Невадской пустыне. Ваша задача – собрать ужаснейшую биобомбу, а для этого нужно найти пять ее компонентов. Они спрятаны на самой базе, в очистных сооружениях, а также в расположенных неподалеку пусковых шахтах стратегических ракет.

Комната 1

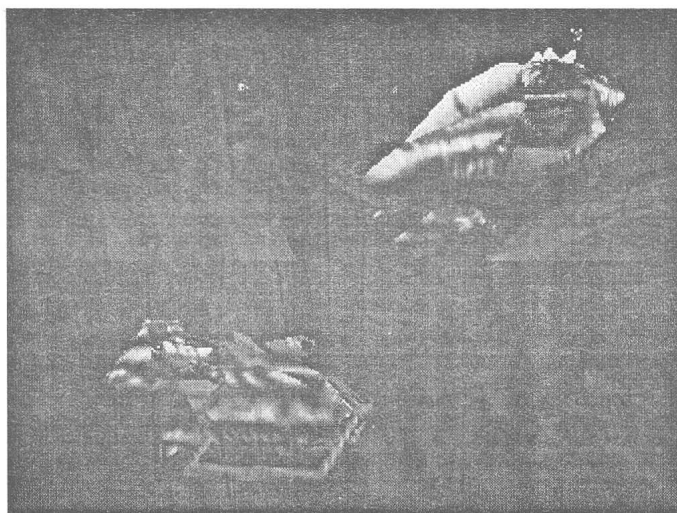
Из нее ведут два прохода. Один заканчивается запертой дверью, поэтому не остается ничего другого, кроме как лететь во второй. В нем найдете Тяжелый Лазер.

Комната 2

Уничтожьте оружие у дальней стены комнаты и танк. Это открывает дверь слева, за которой притаился розовый бомбардировщик.

Комната 3

В правом углу комнаты есть два выхода: один – в полу, другой – в стене. Последний ведет к окошку, из которого можно по-



смотреть на огромную турбину. Вернитесь и нырните в нижний выход.

Коридор 1

Чтобы открыть следующую дверь, нужно уничтожить летающий по коридору истребитель. За дверью окажется та самая комната с турбиной.

Комната с турбиной

Грохните розовый бомбардировщик и робота, притаившихся справа от входа. Из комнаты ведут два выхода. Правый приведет вас к подарочкам, которые стоит собрать, прежде чем покинуть помещение через другой выход.

Комната 4

Чтобы открыть выход из этой комнаты, расстреляйте сложенные у правой стены ящики. Летите вперед по коридору, пока не доберетесь до красного зала. В нем вас атакуют с флангов два розовых бомбардировщика.

Комната 5

Ликвидируйте вражескую бронетехнику и стационарные орудия. В центре комнаты увидите небольшой колодец, на дне которого можно пожить золотом.

В левой стене есть три ниши, прикрытые барьерами. Открыть их пока не удастся. Поверните выключатель на дальней стене.

Комната 6

Вернувшись в Комнату 1, обнаружите, что одна из прежде запертых дверей – открыта. Залетите в нее. Налево идет проход с несколькими запертыми дверями. Открыть их вы не в состоянии, так что вернитесь к двери и летите от нее направо.

Комната 7

По мостику в этой комнате деловито разъезжают два танка. За ними можно подобрать золото. Под противоположной от входа стеной находится выход.

Комната 8

Чтобы открыть выход из нее, ликвидируйте все вражеские боевые единицы.

Комната 9

Здесь находится первая составляющая Бомбы! Как только вы влетите в помещение, включится охранная система – лазерная сетка, покрывающая всю комнату. Отключите ее, вы-

стрелив по экрану радара на левой стене. Пролетев вперед, загляните через окошко в комнату 5 и подберите щит. В комнате еще находятся пункт перезапуска и выключатель, по которому необходимо выстрелить.

Коридор 2

Последний выключатель открывает дверь (слева от входа) в комнату 6. За дверью находится постепенно расширяющийся коридор с подарочками, охраняемыми стационарным орудием.

Комната 10

Коридор выведет наверх, в комнату, где отважного байкера поджидают истребитель и розовый бомбардировщик. Чтобы не попасть под огонь прикрывающего их орудия, уничтожьте врага, не вылетая из прохода. После этого очередь дойдет и до пушки. Налево из комнаты ведет тоннель, в котором найдете несколько подарочков. В том числе крутейшую штуковину, превращающую ваш пионцикл в летающий огнемет. Разумеется, такая ценность хорошо охраняется. Собрав подарочки, вернитесь в комнату 10 и вылетите из нее через оставшийся неисследованным выход.

Вертикальная шахта

Коридор, по которому вы вылетели из комнаты 10, приведет в помещение, где притаился ЕД-209. В этой комнате есть дверь, а за ней — вертикальная шахта, охраняемая двумя ракетными установками. С ними придется здорово повозиться.

Шахта уходит вниз, через некоторое время изгибаясь наверх U-образным сифоном. На самом изгибе находится еще одна ракетная установка. Если хорошенько разогнаться, то можно проскочить ее по внешнему радиусу, не вступая в единоборство.

Странный тоннель

Тоннель, явно естественного происхождения, приведет вас в комнату, разделенную на две части каналом.

Комната 11

По каналу разъезжают несколько танков, обожающих прятаться в затемненном проходе, ведущим в следующую комнату, и стрелять оттуда. В упомянутой комнате вас поджидают два стационарных орудия. Перед тем как атаковать их, заберите золото из ниши справа от входа. В этой комнате найдете вторую часть Бомбы. Выходите через шахту слева. Внизу ее придется открыть выстрелом в дверь.

Комната 12

Вас встретит конкурирующий охотник за сокровищами, которого придется разнести в клочья. Затем вы попадете в огромную пещеру. Воевать в ней — одно удовольствие. Столько места, чтобы уворачиваться от вражеских выстрелов!

Комната 13

На противоположной стороне комнаты увидите выключатель. Выстрелите по нему и вернитесь в комнату 6. Для этого придется пролететь все тот же U-образный проход. За ваше отсутствие он превратился в настоящий ад — столько в нем врагов! Никакой особенной тактики для прохождения этого места не существует — просто летите вперед как можно быстрее. Ранее запертая дверь направо теперь открывается. За ней, к сожалению (для вас), установлено стационарное орудие. Уничтожить его можно либо Трояксом (заранее зарядив его в укрытии), либо Транспульсом (выстрелом за угол).

Коридор 3

Снизу притаились розовый бомбардировщик и танк. Последний не умеет стрелять вверх, что очень удобно — разбомбите его с

высоты. В следующем коридоре за углом спрятано орудие. При помощи Троякса его можно разнести, не подвергая себя опасности. Чтобы вам не было скучно, на потолке коридора установлена лазерная пушка. О ней также придется позаботиться. По ходу коридора обнаружите несколько проходов в U-образный тоннель. Он ведет к пункту перезапуска и золоту. Загляните туда и летите дальше по коридору. В конце придется уничтожить еще одно орудие.

Комната 14

Перед тем как вылететь из коридора, загляните под платформу слева. Там притаился танк.

Следующая комната — это нижняя часть пусковой шахты стратегической ракеты. Сверху откроет огонь орудие — ликвидируйте его, но будьте предельно аккуратны! Одно попадание по ракете — и она взорвется!

Сквозь окошко виднеются золотые слитки, но добраться до них отсюда невозможно. Пройдите через дверь в следующую пусковую шахту, расчистите ее а потом повторите операцию еще раз. В верхней части последней шахты находится комната, в которой нужно выстрелить по выключателю.

Комната 15

Открылась последняя запертая дверь в комнате 6. За ней поджидает целая толпа танков, жаждущих ваших славненьких запчастей! Справа между столбами установлена лазерная пушка, а за углом — стационарное орудие. Разбив врага, получите предпоследнюю часть Бомбы, после чего стоит слетать в коридорчик направо, к золоту, которое вы видели из пусковой шахты.

Комната 16

Вас атакуют ЕД-209 и розовый бомбардировщик. Осторожнее — справа за углом ждет своего часа стационарное орудие. Хорошая позиция для Транспульса. Слетайте в угол, где стоял робот, и подберите золото. Затем покиньте помещение через центральную шахту.

Комната 17

Далее по ходу шахты придется сразиться с большим количеством противников, после чего вы доберетесь до долгожданного пункта перезапуска.

Не бросайтесь сломя голову в следующую комнату — вы погибнете. Слишком велико численное превосходство противников. Придется применить Титан. Забросьте его подальше в комнату, предварительно откатившись на безопасное расстояние. Примите искренние соболезнования, если вы уже израсходовали все Титаны...

Выход из комнаты находится за огромными дверями на противоположной стороне.

Комната 18

С потолка вас поприветствует стационарное орудие. После серии взрывов крыша коридора опустится, открывая пункт перезапуска.

Комната 19

Из этой комнаты ведут три выхода, но два из них заперты. Через третий придется пробиваться с боем — он приведет вас к выключателю. Выстрелите по нему и вернитесь в комнату 19. Обратите внимание, что дверь слева открылась. Ликвидируйте орудие за ней и поверните охраняемый им выключатель. Он откроет третью дверь. За ней находятся подарочки и выключатель, убирающий силовой барьер, перегораживающий комнату 19.

Коридор 4

Уничтожьте лазерную пушку за барьером, преодолите не самое мощное сопротивление врага и получите последнюю

составляющую Бомбы. Теперь остается лишь убраться по-дальше с этого уровня, пролетев вперед по коридору в последнюю комнату.

Комната 20

На вас набросятся враги, но не обращайтесь на них внимания. Быстро взорвите компьютерный банк на противоположной стороне, чтобы открыть выход с двенадцатого уровня, и немедленно смывайтесь!

Уровень тринадцатый Храм Тлолока

Последний уровень игры пройдет на земле храма, где вам предстоит добыть священный кристалл и убить грозного Аватара. Этот уровень гораздо сложнее предыдущих, так что не ждите милостей от судьбы!

Комната 1

По бокам от входа стоят урны, в одной из которых лежит щит. Он просто необходим на этом уровне. Из комнаты выходит разветвляющийся коридор, но обе его ветви приведут в одно и то же помещение. Вы узнаете его по яме с огнем.

Огненная яма

Будьте осторожны с огнем – можно сильно обжечься! Периметр комнаты патрулируют четыре танка. Избавьтесь от них. В пламени лежит Тяжелый Лазер, но доставать его не стоит! – слишком горячо. Из помещения ведут две двери, одна из которых заперта. Выходите через другую.

Комната 2

Дверь, через которую вы пролетите в нее, закроется, и ничего не останется, как перебить всех противников в этом месте (несколько истребителей и танк). Вашу задачу облегчит золотой энергоотсек, лежащий в урне слева.

Комната 3

Над большим голубым квадратом в центре (видимо, имеется в виду вода) находится отверстие в потолке. Летите туда, стараясь не задеть лазерные лучи. Вы должны заполучить золотого идола, который откроет вам доступ в катакомбы. Следите, чтобы поток воздуха не вынес вас обратно на лучи лазеров. Вернувшись в комнату 2, выберите один из двух выходов, благо они ведут в одно и то же место. По пути придется выстрелить по барьеру, чтобы открыть проход дальше.

Провал

Пройдя барьер, попадете в вертикальный провал. Спускаясь по нему, можете заметить окно на стене – не тратьте на него время, оно все равно не открывается. На дне провала стоит напоминающая сфинкса статуя. Выстрелите по ней, чтобы открыть дверь сверху.

Комната 4

В каждом углу этой комнаты стоит по орудию. Два из них можно уничтожить, не вылетая в комнату из прохода. Слетав в правый тоннель, найдите MFRL и откройте секрет, выстрелив по плитам на потолке. За барьером в левой части комнаты 4 можно получить Орбит Пульсар.

Секретная зона

Синий коридор, ведущий в секретную область, перекрыт лазерными лучами. Но, рассчитав свое движение вперед, можно пролететь их, не получив повреждения (лучи периодически отключаются). Посетив секретную зону, вернитесь в комнату 4.

Комната 5

Откройте барьер на противоположном конце комнаты и, пролетев пункт перезапуска, спуститесь вниз за барьером. Вы попадете в комнату, из пола которой вылетают ракеты. От них можно спрятаться за кубом, приделанным к потолку этой комнаты.

Катакомбы

В самом начале подземелий находится еще один пункт перезапуска. Сами катакомбы можно подразделить на три зоны.

Передняя зона

Здесь нет сложных противников – всего несколько истребителей.

Затопленная зона

Здесь опасность представляет спрятавшийся в яме танк, вооруженный тяжелыми ракетами. Спрячьтесь и постарайтесь расстрелять его с большого расстояния. Налево от ямы идет проход, в котором притаился еще один танк. Проход приведет вас к ракетам с разделяющимися боеголовками – полезнейшие устройства! Из последней комнаты есть выход через потолок, но на данный момент он заблокирован.

Задняя зона

Коридоры катакомб сходятся в месте, где лежит самая необходимая вам вещь – неуязвимость. Взяв ее, отбейтесь от истребителей и соберите трофеи (три единицы щита). Выстреле-



лив по барельефам с изображением сфинкса, откроете телепорт у левого барельефа. Чтобы включить его, выстрелите рядом с порталом по составленной из панелей стене. В катакомбах можно найти «стелс» (stealth) – устройство, помогающее незаметно подобраться к противнику. После того как вы закончите расчистку, в передней зоне появятся три единицы оружия, а барьер, закрывающий выход в потолок пещеры, откроется.

Общий обзор катакомб

Порядок прохождения этого участка игры следующий: сбейте первые истребители и летите за неуязвимостью. Взяв ее, уничтожьте врагов вокруг и летите в секретную зону, где, перейдя в режим <стелс>, сможете без особых проблем расправиться с танками.

Пещера

Взлетите к потолку пещеры: с этого места вы недоступны ракетам, вылетающим из стены. Однако танк слева нужно

взорвать. Около стены, из которой вылетают ракеты, найдите золотой энергоотсек. Он обладает чудесной особенностью – появляется снова, после того как вы возьмете его. В месте, где сходятся коридоры, поверните налево и уничтожьте три стационарных орудия на потолке. На следующем перекрестке снова летите налево, поскольку барьер справа не открывается.

Комната 6

Очень сложная комната. Барьер, через который вы в нее попадете, имеет неприятное свойство закрываться автоматически, нанося при этом повреждения.

Истребители, волна за волной, будут накатываться на вас. Но, уворачиваясь от них, будьте осторожны: канал посреди комнаты также наносит поражение. Поэтому не пересекайте его, а облетайте вокруг.

В правой нише находятся подарки, а на другой стороне помещения, в левой части, выход и пункт перезапуска.

Кристаллическая комната

Кристаллической в этой комнате является большая голубая колонна в центре. Чтобы активировать ее, нужно выстрелить по четырем затемненным участкам, расположенным на потолке по периметру помещения. После выстрела из них по кристаллическому столбу начнут бить молнии, поэтому отлетите подальше. Чтобы жизнь не показалась медом, вокруг колонны разъезжает танк, а поблизости тусует робот.

По возвращении в комнату 6

Теперь вы можете пролететь через канал, поскольку пламя в нем улеглось. Через некоторое время сверху покажутся ноги робота и гусеницы танка. Именно из этой позиции их можно уничтожить, не подвергаясь опасности. На одном конце канала спрятан подарок, а другой конец уходит в тоннель. В этом тоннеле вас поджидает танк, а чуть позже настигнут и три истребителя.

Комната 7

Между потолком и полом в этой комнате постоянно бьют электрические разряды. От них можно спрятаться в нише слева. Оттуда видны три выхода из комнаты. Левый закрыт, а тот, что прямо перед вами, ведет в комнату с подарочками.

Комната 8

Эта комната залита радиоактивной жидкостью. Нужно нырнуть в нее, чтобы найти несколько подарочков. Выход находится в потолке, недалеко от входа. Надо ли говорить, что в этой комнате вас поджидают танк и два стационарных орудия?

Комната 9

Шахта из комнаты 8 приведет вас в заполненное водой помещение. Оно охраняется двумя танками, поэтому стоит заманить их обратно в тоннель и уничтожить. Справа от входа лежит неуязвимость – хватайте ее и ныряйте в воду. Плывите прочь через проход на дальней стороне комнаты.

Комната 10

Немедленно вступайте в бой, чтобы перебить всех противников, пока не кончилась ваша неуязвимость. Останавливайтесь только для того, чтобы подобрать дополнительную жизнь.

Теперь летите обратно в комнату с лазерами: там, в нише, где вы прятались, открылось окошко. Нужно лететь именно

туда, но с предельной осторожностью, так как окно охраняется двумя танками.

Комната 11

Коридор разветвляется, петляет, но в конце концов приводит в комнату с лазерами. Чтобы выйти из нее, придется пройти сквозь огненную яму в комнате 2. Но в этот раз вам удастся взять Тяжелый Лазер. Пролетев сквозь огонь, направляйтесь в дверь, которая раньше была закрыта, и вы попадете во внутреннюю часть храма.

Лазерная комната 2

Попав в это помещение, не дайте вовлечь себя в воздушный бой, иначе лазеры разрежут вас на кусочки. Вместо этого вылетите на середину комнаты и далее вверх. В конце прохода уничтожьте истребитель и направляйтесь к тому месту, откуда вырываются огненные струи. Прямо перед ними прыгните вверх и постарайтесь проскочить сквозь огонь.

Комната 12

Здесь находится долгожданный пункт перезапуска. Однако придется вступить в бой с двумя танками и здоровенным истребителем, но в награду вы получите золотой энергоотсек. Он ой как пригодится в следующей комнате. На другом конце двенадцатой комнаты в полу есть шахта. Вам – туда!

Комната 13

Из ниш, расположенных по периметру этой комнаты, вылетают истребители. Нужно выстрелить по каждой из ниш, чтобы открыть коридор, ведущий к алтарю в следующей комнате.

Комната с алтарем

Дверь за вами закрывается, как только войдете внутрь. Поэтому нет другого выхода, кроме как уничтожить четыре танка, розового бомбардировщика и отвратительного робота с огнем, который появится из дыры в потолке.

Главное, что нужно запомнить в этой битве: не останавливайтесь ни на секунду, кружите по комнате, не прекращая огня. Камнем падайте вниз, чтобы подобрать любое оружие, оставленное противником, и немедленно пускайте его в ход. Когда все враги погибнут, спокойно соберите все подарки, разбросанные по комнате.

Комната 14

За барьером, по верхушке широкого столба, разъезжает танк. Его можно расстрелять из-за барьера. Когда он отправится к праотцам, откройте широкую дверь на противоположной стороне от столба. За ней находится пункт перезапуска и самые большие неприятности в этой игре.

Зал Аватара

Сначала вы увидите разное оружие, разбросанное по залу. Подберите его как можно быстрее. Постарайтесь успеть до того, как появится последний противник. Вступив в бой, используйте весь свой арсенал: экономить незачем.

Лучше других подойдет Тяжелый Лазер. Его точность поражения и скорострельность как раз для Аватара. Когда Тяжелый Лазер перегреется, переключитесь на Троякс. Его скорострельность ниже, поэтому цельтесь как следует. Уворачиваться от тучи ракет, которую извергает противник, крайне сложно: места в зале мало. Поэтому успех зависит от вашей маневренности и скорострельности. Этот последний Босс не мутирует, не перерождается и не возвращается к жизни после смерти. Убейте его, и вы победите в этом неравном бою!