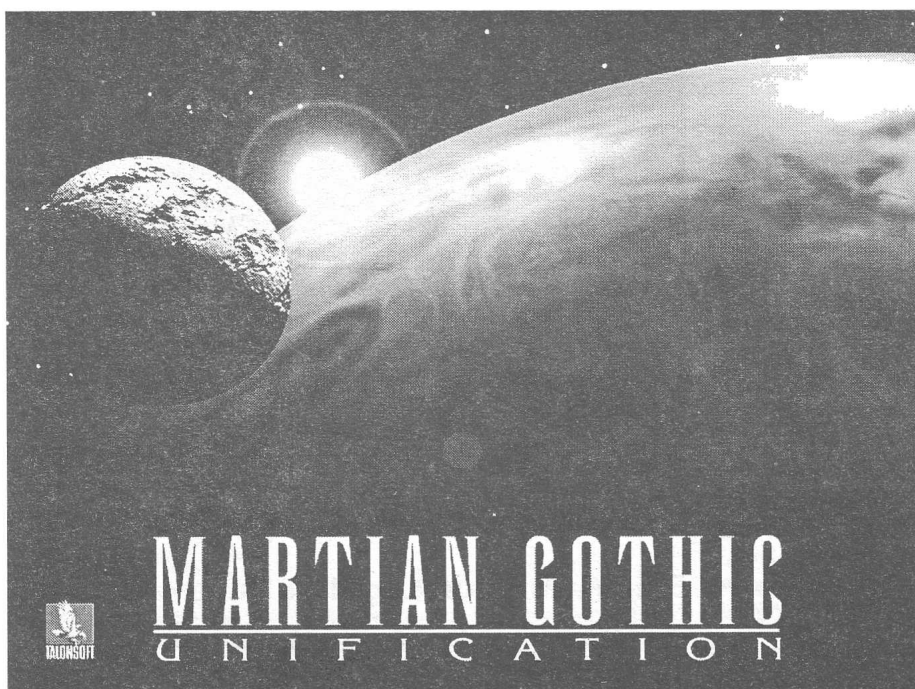




За последние 30 лет было написано множество рассказов и снято несметное число фильмов про различные ужасные паразитирующие вирусы. От пришельцев в *The Thing* и *Alien Trilogy* до *Umbrella's map*, который нашел свое отражение в серии игр *Resident Evil*. Независимо от ваших страхов, продолжают появляться новые игры со старыми сюжетами, жанр еще не до конца исчерпал себя. Игра *Martian Gothic* стала последней новинкой этого направления для приставки PlayStation. Игра попытается напугать вас, но вот получится ли это у нее?

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

17 июня, 2019 года: три члена команды отправлены для расследования странных сообщений с базы Вита на Марсе — там было посажено специально растение, которое помогало найти бактериальную жизнь под слоем замерзшей поверхности планеты. Единственной информацией стал последний сеанс связи с базой: «Держись подальше, и останешься живым». Именно с этими словами наша троица отправилась в путь. На входе в базу они увидели множество трупов, которые время от времени просыпались и собиралась полакомиться отважными исследователями — класс! Миссия сводилась к трем вещам — выяснить, что происходит, очистить область и вернуться живыми назад на Землю.

Так как команда была разбита на части, то во время игры вы будете играть за каждого из персонажей в отдельности. Самое главное — вы должны найти несколько ключей, которые позволят вам пробраться в глубь базы и собрать необходимые вещи и информацию, что позволит успешно выполнить задание. Все члены команды связываются по рациям, которые вы обнаружили в самом начале игры, а также через Вакуумные трубы (закрепленные в некоторых местах на стенах), которые позволяют вам передавать вещи между различными персонажами. Это означает, что одновременно в игре развиваются три зависимые сюжетные линии. Например, если вы перешли на нового персонажа, то должны непременно убедиться в том, что старый игрок остался в надежном месте, где его не достанут злобные монстры.

В основании есть несколько электрифицированных комнат, которые различаются по своему дизайну и периоду создания — частично это может скрасить скуку исследователей, а также внесет некое разнообразие в ход игр. Очень часто вам придется перехо-

дить от одного коридора к другому, который краше предыдущего, а также обратить внимание на некую воинственную архитектуру. Кое-где можно найти компьютеры, которые предоставят необходимую информацию, доступ к управлению дверьми и так далее.

Самое интересное, это сюжет, которые развивается тремя персонажами как бы по отдельности, но в то же время он представляет собой единую целостную систему. Если вы застряли одним игроком в каком-то месте, то можете переключиться на другого и обследовать иную часть межпланетного корабля, а уже потом вернуться к месту, где у вас возникли определенные сложности. Возможно, что это и не самая страшная игра, которая сейчас есть на рынке, но впереди вас ожидают несколько сюрпризов — часть из них может закончиться летально. Загадки просто фантастические, причем, вы можете использовать радиоуправляемые вещи, например, машину или космолет. Пробираясь по коридорам с зомби, вы должны позаботиться о восполнении своего боезапаса. Кроме этого, у *Martian Gothic* есть несколько проблем, которые делают ее непохожей на *Resident Evil*. С первого момента попадания на базу и на протяжении около получаса вы думаете, что же вам сделать, и только по истечении этого времени до вас доходит, что вы должны найти ключ. В отличие от других игр подобного жанра, ключи здесь лежат только в определенных местах и подходят одни к разным дверям. Например, если один из персонажей нашел ключ, то вовсе не факт, что он подойдет к рядом стоящей двери.

Персонаж двигается медленно и неповоротливо, особенно, когда пытается убежать от очередного мертвеца, в результате чего иногда даже заслоняет

камеру, и вы не можете увидеть дверь, в которую вам предстоит выйти, что делает эту процедуру очень сложной и раздражающей. При переходе с экрана на экран, например, при выходе или входе в комнату, член вашей команды замирает на некоторое время. И так, у игры *Martian Gothic* есть определенный потенциал среди игр этого жанра, особенно, если учитывать своеобразную сюжетную линию. К сожалению, и в бочке меда есть ложка дегтя — вам постоянно нужно искать ключ к той или иной двери, что делает путешествие по Марсу практически бесконечным.

Сюжет игры

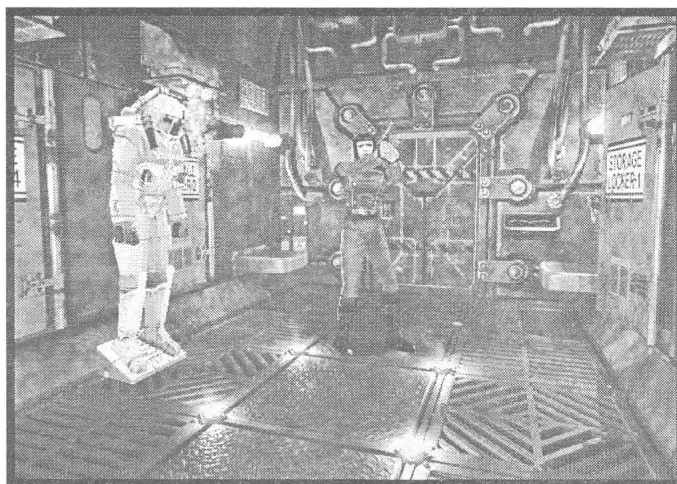
Товарищи добровольцы! Разрешите от лица всего NASA поздравить вас. Пройдя через эту дверь, вы автоматически согласились принять участие в опаснейшей и сверхсекретной операции нашего агентства под кодовым названием Enigma. Вы, возможно, уже слышали о том, что совсем недавно контакт с нашей единственной и потому главной научной базой Vita на Марсе был утерян. В последнем радиосообщении оттуда были очень странные слова, которые колонисты просили передать членам спасательной бригады, то есть вам. «Stay alone, stay alive», что приблизительно можно перевести как «не ходите вместе, и останетесь живы». Ваша главная задача — проникнуть на территорию базы и выяснить, что там произошло. Разумеется, вы вправе отказаться. Но в этом случае прямо из моего кабинета попадете в федеральную тюрьму, где просидите тридцать лет за уклонение от гражданских обязанностей. Есть желающие остаться?.. Я знал, что могу положиться на вас. Что конкретно ждет вас на Марсе, нам, естественно, неизвестно.

Enigma Mission Log. 17 июня — 9:12

Говорит Мартин Кэрн, агент Службы Безопасности Земли. Вот мы и на Марсе. Черт меня дернул пойти в космические пехотинцы! Проклятая жестянка, на которой мы летели, рухнула в двух километрах от базы. На станцию проникли через три разных входа. Как там говорил наш полоумный майор, «stay alone, stay alive». Похоже, сработало — я вот уже тридцать четыре секунды на этой проклятой базе и все еще жив. Связался по рации с остальными — вроде все целы. Хотя, что значит «все»? Нас же всего трое! Выход из шлюза заблокирован главным компьютером. Связался с Кензо, он обещал помочь.

Enigma Mission Log. 17 июня — 9:24

Кензо Юдж, специалист по компьютерам и искусственному интеллекту. Командир приказал найти главный компьютер станции и освободить его Дианой. Замок на внутренней двери шлюза еще тот; ставили его никак не меньше двадцати лет назад. Я такие уже в раннем детстве научился ломать. А ведь в Академии мы такое не проходили! Как бы то ни было, я первый, кто ступил на территорию самой базы. А вот и первый колонист. Труп в состоянии частичного разложения с явными признаками насильственной смерти. Кэрн говорит, чтобы я был осторожен... А то я сам бы не догадался. Черт меня дернул пойти в компьютерщики! Все двери закрыты. Хотя нет, одна все-таки открылась. Лучше бы ее заклинило, там еще один гнилой покойник. Висит на стенке и как-то странно колыхается. Или шевелится. Попробую подойти поближе...



Enigma Mission Log. 17th June — 9:31

Это Диана Мэтлок, ученый-бактериолог NASA. Похоже, мне повезло больше других, — в шкафчике обнаружился неплохой пистолет и целая куча патронов к нему. Кэрн ругается последними словами и говорит, что от пушки в его руках толку было бы намного больше. Нет уж, она и мне самой наверняка пригодится, тем более нам все равно встречаться нельзя. Черт меня дернул пойти в бактериологи!

Enigma Mission Log. 17 июня — 9:33

...Кензо. С ума сойти! Когда подошел поближе, этот труп кинулся на меня и укусил! Вроде несильно, но в Академии нас к таким ситуациям не готовили. Самое интересное, что после атаки этот готический паразит как ни в чем не бывало, вернулся обратно в свой угол. Похоже, если к нему не приближаться, то все будет в порядке. Доложил Кэрну, тот велел не засорять эфир шуточками и разобраться, наконец, с компьютером. Обнаружил главный терминал. Интересно, какой идиот составлял программу защиты? Дал ей послушать голос начальника станции из диктофона — и готово! Хорошо еще, у нас в центре умеют записывать от шумов очищать. Освободил Кэрна. А вот и еще один зомби... ведь секунду назад лежал себе на диванчике. Насилу смылся, и все из-за дурацкой двери. Пока ее откроешь, да еще и в проем попадешь, забьют насмерть. Нашел в пневмопроводе забытую кем-то аптечку. Подлечился — вроде полегало.

Enigma Mission Log. 17 июня — 9:53

Докладывает Кэрн. Приступаю к разведке станции. Похоже, Кензо не врал, обстановка здесь еще та. Все двери кругом закрыты, требуют предъявить какие-то специальные карточки. Часы остановились и показывают теперь 48:64. Видимо, местные сутки куда длиннее земных. Наткнулся на нишу с кодовым замком и ввел наугад 4864. Как ни странно, сработало. Теперь есть зеленая карточка доступа. Не вижу двери... Желтая, оранжевая, даже радужная. Как хорошо, что я не дальтоник. Ага, «green tag required». Красота. Нашел игрушечный пистолет и теперь чувствую себя полным идиотом. Для смеху опробовал его на ожившем покойнике. Толку, само собой, никакого, пришлось быстренько свалить. Обегал половину базы и нашел целую кучу всякого добра. Кензо сказал, что понял, как пользоваться пневмопочтой, и просил передать ему пару мелочей. Вроде получилось.

Enigma Mission Log. 17 июня — 10:07

Это Кензо. Кажется, я все-таки нашел способ борьбы с этими живыми мертвецами. Они все ужасно неповоротливы, так что убежать от них не составляет никакого труда. Напрягает только то, что во время всей этой беготни нужно еще успевать внимательно осматривать помещение и распахивать по карманам все, что плохо лежит. Порадовал своим открытием Кэрна, но тот сказал, что настоящие мужчины так не поступают. А что делать, если в Академии нам показали всего один удар: «пиннок лежащего противника»? Кстати, Кэрн тоже ничего кроме этого не умеет, даром что спецназовец. В одной из комнат увидел, что из дыры в потолке свисает гигантская рука. На вид — абсолютно дохлая. Пожалуй, пойдю поближе...

Штаб-квартира NASA. 18 июня — 12:56

Товарищи добровольцы! Разрешите от лица всего NASA поздравить вас. Пройдя через эту дверь, вы автоматически согласились принять участие в опаснейшей и сверхсекретной операции нашего агентства под кодовым названием Enigma. Наверняка вы слышали, что мы уже отправили один отряд на выполнение этой миссии. Наши ученые подсчитали, что для выполнения задания им понадобится никак не меньше шестидесяти часов. Конечно, эти шестьдесят часов еще не истекли, но я лично сильно сомневаюсь, что они до сих пор живы. Дело в том, что Марс еще не успел вступить в ООН, поэтому спокойно сохраниться в любом месте там нельзя. Матрицы их личностей способны хранить лишь специальные компьютеры, которые еще нужно найти и отвоевать у превосходящих сил противника. Таким образом, шансы на успешное завершение миссии приближаются к полному нулю. Вы добровольно вызвались заменить наших отважных героев. Разумеется, вы вправе отказаться, но...

Космоакадемия. Далекое будущее

Темой нашей сегодняшней лекции будет книга известного писателя-фантаста прошлого Стивена Марли «Martian Gothic». Историю создания этого произведения окутывает ореол таинственности. Ходят слухи, что этот роман был якобы написан на основе реальных событий. И что сам автор во время работы в NASA разработал план засылки на Марс разведотряда из трех человек. Не верьте этому. Некоторое время мистер Марли и вправду служил в агентстве, но очень маловероятно,

чтобы столь безумный план получил положительную резолюцию руководства. Посудите сами — отправлять на верную смерть безоружных людей! Да и где бы они добровольцев на такое дело нашли? К тому же, любому здравомыслящему человеку известно, что зомби не бывает. Словом, абсолютно нереальная ситуация. Хотя написано очень здорово. Атмосфера потрясающая. Все эти ужастики, выпрыгивающие из-за угла, ожившие мертвецы, марсианские катакомбы. И самое интересное, если вам наскучит следить за похождениями одного из героев, то в любой момент можно переключиться на другого. Так что к следующему разу чтобы все прочитали.

Управление

Х — действие (предметы, огонь из выбранного оружия)

О — вызов инвентаря

□ — выбор предмета в инвентории.

Полное прохождение

Кенцо

Возьмите рацию из шлема скафандра.

Используйте рацию, чтобы связаться с остальными членами группы.

Откройте шкафчик и положите туда фотографию и буклет из инвентаря. Они вам не понадобятся.

Войдите в камеру дезинфекции и нажмите кнопку на контрольной панели.

Выходите из камеры и идите налево.

Обыщите труп Феличчи на Бульваре Сен Мишель и возьмите микро-магнитофон и оранжевый ключ. Примените оранжевый ключ, чтобы попасть в комнату директора базы.

Обыщите тело на кровати и возьмите патроны к Пикколо. Используйте микро-магнитофон для доступа к компьютеру.

Прослушайте сообщение в компьютере, а затем откройте шлюз Карна.

Прервите разговор и быстро выходите из комнаты! Обыщите тело в коридоре Бульвара Сансет и возьмите мед. ключ. Идите к вакуумной трубке около двери и возьмите из нее записку.

Карн

Войдите в камеру дезактивации и нажмите кнопку на контрольной панели.

Откройте люк на Парк-лайн. Код — 4864 (из часов). Возьмите зеленый ключ.

Используйте вакуумную трубку рядом, чтобы послать зеленый ключ Кенцо.

Оставьте Карна в безопасном месте, где зомби его не достанут.

Кенцо

Возьмите зеленый ключ из вакуумной трубки.

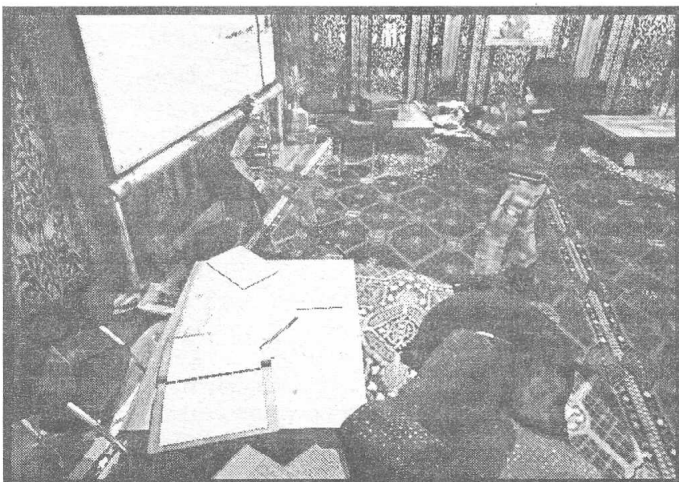
Используйте его на нужной двери.

Войдите в туалет. Возьмите виброщетку.

Обыщите труп на унитазе и возьмите пурпурный ключ и записку (код древесного питомника — 3376). Откройте шкафчики и возьмите зеленый ключ и зеленый ключ №2. Положите записку с кодом питомника в шкафчик.

Положите пурпурный ключ и виброщетку в вакуумную трубку и пошлите их Карну.

Оставьте Кенцо в безопасном месте.



Карн

Возьмите пурпурный ключ и виброщетку из вакуумной трубки. Откройте деревянную дверь с помощью пурпурного ключа. Возьмите книгу «Правители Египта» с колен мертвеца. Она понадобится позже. Изучите компьютер. Идите к двери питомника и введите код (3376). Оказавшись внутри, общитесь тело на скамье. Возьмите зеленый ключ №4, патроны для Пикколо и дистанционный пульт от игрушечной машинки. Труп встанет, как только вы отойдете от него. Возьмите Пикколо и записку с того места, где сидел мертвец. Что ж, вы нашли свое первое оружие. Аккуратно зайдите в маленькую комнату посередине питомника. Не приближайтесь к высунувшейся руке. Пока... Пристрелите зомби около сарая (если он на ногах) и возьмите синий ключ, патроны и микро-магнитофон. Используйте микро-магнитофон (вы узнаете код от шлюза Мэтлок — 2734). Вернитесь к люку на Парк-лайн и положите в него микро-магнитофон. Используйте вакуумную трубку, чтобы получить зеленый ключ от Кенцо. Примените его на нужной двери. Войдите в комнату и возьмите биосенсор и игрушечный пистолет со стола. Возьмите ключ из музыкальной шкатулки. Возьмите зеленый ключ у зомби около экрана и пошлите его Кенцо.

Кенцо

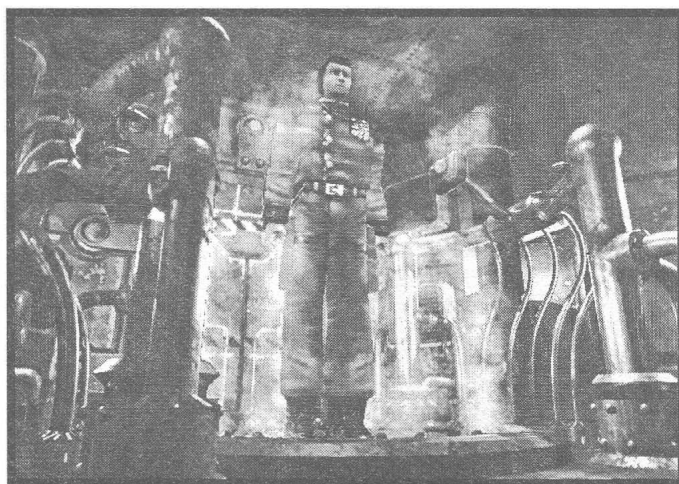
Идите в спортзал. Используйте зеленый ключ, полученный от Карна, чтобы открыть дверь. Возьмите марсианского прыгуна (это что-то вроде мячика и лежит справа от входа). Общитесь висящий труп и возьмите зеленый ключ. Возьмите библию и записки с пола перед трупом. Изучите записку, чтобы получить скоросшиватель (скрепку). Откройте велотренажер справа от входной двери и возьмите ремень. Возвращайтесь в комнату директора базы (оранжевая комната на карте). Войдите в компьютер и используя управление дверьми, освободите Мэтлок (код — 2734). Идите к вакуумной трубке около туалета. Получите синий ключ от Карна. Пошлите синий и мед. ключи Мэтлок.

Мэтлок

Выложите из инвентаря все ненужные вещи (линзу, дозу никотина и т. д.). Войдите в камеру дезинфекции и нажмите кнопку на контрольной панели. Выходите из камеры и идите налево. Откройте люк в коридоре и возьмите ножовку и патроны. Общитесь труп Юрия Андреевича. Возьмите у него зажигалку и коричневый ключ. Примените коричневый ключ, чтобы войти в хим. лабораторию. Возьмите марсианский камень из вакуумной трубки. Используйте трубку, чтобы получить синий и мед. ключи. Возьмите колбу и биосенсор со столика. Положите ножовку в вакуумную трубку и пошлите ее Карну.

Карн

Возьмите ножовку из вакуумной трубки. Идите к сараю в древесном питомнике. Используйте ножовку на замке и откройте дверь. Возьмите перчатки и пульверизатор. Откройте пульверизатор и возьмите картридж. Положите картридж в вакуумную трубку и пошлите Мэтлок.



Мэтлок

Возьмите картридж от пульверизатора из вакуумной трубки. Откройте реактор в хим. лаборатории и положите картридж туда. Используйте компьютер, чтобы сделать соляную кислоту. Возьмите из реактора заполненный картридж. Пошлите его Карну.

Карн

Возьмите из вакуумной трубки картридж с соляной кислотой. Вставьте его в пульверизатор.

Идите в камеру очистки древесного питомника. Откройте инвентарь и примените пульверизатор на мерзкой твари. Возьмите из шкафа респиратор и помпу. Выходите в дверь. **ВНИМАНИЕ!**

Как только вы войдете в следующую комнату (комната мусоросжигателя), у вас останется 5 минут для восстановления подачи кислорода на базу! Чтобы это сделать, выполните следующие манипуляции:

1. Общитесь тело и возьмите промасленную тряпку и анти-токсин.
2. Используйте компьютер и остановите вентилятор.
3. Войдите в вентилятор с левой стороны.
4. Используйте виброщетку на фильтрах.
5. Выходите из вентилятора.
6. Вновь используйте компьютер, чтобы запустить вентилятор.

Все. Подача воздуха восстановлена!

Выходите из комнаты.

Пошлите промасленную тряпку, которую вы взяли, Мэтлок. Пошлите ножовку Кенцо.

Кенцо

Возьмите ножовку из вакуумной трубки. Идите в туалет и примените ножовку на трупе, лежащем на полу. Теперь у вас есть отрезанная рука.

Пошлите эту руку Мэтлок.

Мэтлок

Возьмите отрезанную руку из вакуумной трубки. Поставьте колбу в реактор хим. лаборатории. Используйте компьютер, чтобы получить нитроглицерин. Идите к двери с висящим про-

водом (это энергетический центр). Используйте промасленную тряпку на висящий провод. Используйте колбу с нитроглицерином на тряпке. Используйте зажигалку на тряпке. ТЕПЕРЬ БЕГИТЕ ОТ ДВЕРИ!

Ну вот, путь в энергетический центр свободен. Возьмите скарабея у трупа, лежащего около синей двери. Идите в Цирк Пикадилли (круглая комната с несколькими дверями) и откройте синим ключом нужную дверь. Возьмите желтый, зеленый и синий ключи, а также ключ от шкафа с трупа.

Идите в хим. лабораторию. Пошлите желтый ключ Кенцо.

Кенцо

Возьмите желтый ключ из вакуумной трубки.

Карн

Пошлите респиратор и помпу Кенцо.

Кенцо

Возьмите респиратор и помпу из вакуумной трубки. Используйте желтый ключ, чтобы попасть в комнату НРАВА. Как только вы войдете, у вас будет 10 секунд, чтобы применить респиратор. Сделав это, используйте марсианского прыгуна на дыре в стене. Затем примените помпу. Заходите в центр управления НРАВА. Поговорите с ней на все темы (она скажет, что необходимо починить энергетический центр).

Мэтлок

Откройте шкаф в хим. лаборатории и возьмите приемную панель и ключ от стола. Пошлите ключ Кенцо. Идите в энергетический центр (дверь туда мы и взрывали). Используйте отрезанную руку, чтобы получить доступ к компьютеру. Примените соответствующую опцию в компьютере, чтобы опустить «штангу». Идите к «штанге» (придется обойти вокруг) и используйте приемную панель. Используйте компьютер, чтобы снова поднять «штангу». Энергоцентр приведен в рабочее состояние!

Кенцо

Возьмите ключ от стола из вакуумной трубки.

Используйте ключ, чтобы открыть ящик стола в комнате директора базы Вита (оранжевая комната). Возьмите серебря-

ный колокольчик. Идите в комнату НРАВА и поговорите с ней. Когда она закончит, поговорите вновь, выбрав тему «тамбуры». НРАВ спросит пароль. Выберите в инвентаре записку, которую вы нашли в вакуумной трубке возле туалета и прочитайте ее, если вы не сделали этого раньше. Вновь поговорите с НРАВОМ о тамбурах. Теперь вы можете использовать кресло. Примените колокольчик на музыкальном инструменте, чтобы открыть дверь в сад. В центре сада находится камень-карта базы. Используйте его, чтобы поднять двери тамбуров. Изучите все фрагменты карты, чтобы понять, какая дверь, где находится.

Карн

Идите в комнату с книжными шкафами (где сидел мертвец с книгой). Примените ключ, взятый из музыкальной шкатулки в комнате с экраном, на столе. Возьмите синий ключ. Пошлите его Мэтлок.

Мэтлок

Идите в Цирк Пикадилли. Примените синий ключ на двери, чтобы попасть на Карнаби стрит.

Используйте мед. ключ, чтобы открыть дверь в мед. лабораторию. Возьмите синий ключ из шкафа. Здесь, при помощи компьютера и выделителя, вы можете превращать найденные вами коричневые растения в допинг, а зеленые — в антидот.

Кенцо

Пошлите ему оружие (если у него еще нет). Оно ему пригодится. Идите к шлюзу, от которого начинали игру.

Теперь вы можете обследовать территории, которые были закрыты тамбуром.

Идите на Даунинг стрит. Откройте люк (код 1010) и возьмите отвертку. Обыщите мертвое тело в коридоре и возьмите зеленый ключ №3.

Примените зеленый ключ №3, чтобы открыть соответствующую дверь.

ОСТОРОЖНО обыщите тело около вакуумной трубки и возьмите резонатор.

Не приближайтесь к триморфу!

Возвращайтесь в безопасное место (шлюз, например).

Кенцо

Идите на бульвар Сен Мишель.

Пристрелите парящий труп и возьмите у него электрическую отвертку.

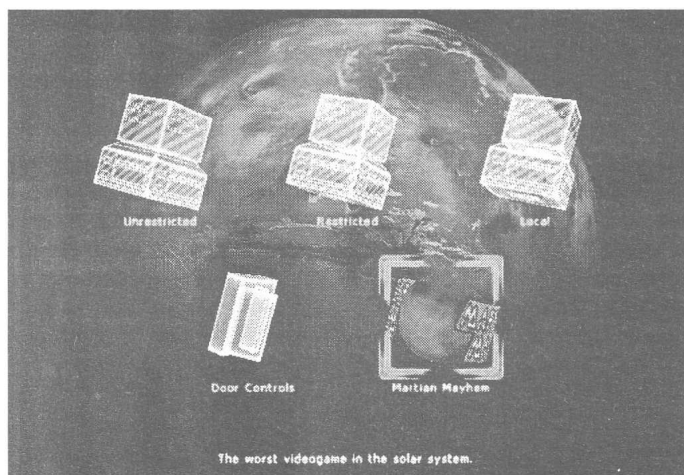
Используйте ближайшую вакуумную трубку, чтобы послать обе отвертки (простую и электрическую).

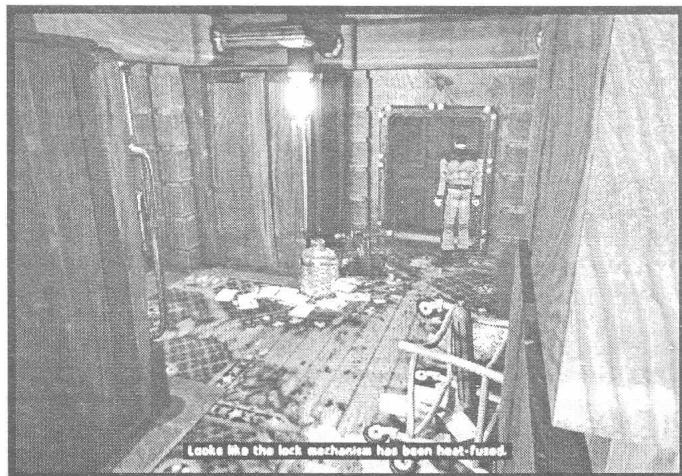
Мэтлок

Возьмите из вакуумной трубки обычную и электрическую отвертки. Идите в коридор с большими раздвижными дверями и откройте первые из них.

ВНИМАНИЕ!

Дальнейшие события потребуют быстрой координации движения и собранности, поэтому настоятельно советую сохраниться. Итак, нам надо проникнуть в док Шаттла.





Проблема в том, что за вторыми раздвижными дверями стоит триморф, который убивает сразу. Как его нейтрализовать? Вот так:

Кенцо должен стоять около камня-карты базы с выведенным нужным фрагментом.

Мэтлок ставим около второй пары дверей, как можно дальше от панели управления

(коробочка слева от двери), т.е. отходим от нее, пока видна надпись «применить». Все готово. Мэтлок открывает вторые двери и сразу же бежит к первой паре дверей (надо успеть до того как триморф догонит вас). Оказавшись у первых дверей, Мэтлок закрывает их. Быстро переключаемся на Кенцо (F2) и с помощью карты опускаем вторые двери. Все. Триморф заперт в ловушке.

Теперь идите к вентиляционному люку около входа в коридор с раздвижными дверями и используйте электрическую отвертку. Вползайте в люк и двигайтесь вперед. Оказавшись в доке, возьмите рацию и карманный сварочный аппарат со стола. Также возьмите серый ключ, синий ключ и зеленый ключ №1 с тел зомби.

Используйте вакуумную трубку и пошлите Карну рацию и сварочный аппарат.

Мэтлок

Идите к зеленой комнате №1, ориентируясь по карте. Используйте зеленый ключ №1 и заходите внутрь. Возьмите марсианский камень и записку Пикмана с тела зомби. Откройте ящик при помощи ключа и возьмите еще один зеленый ключ №1 (похоже, это баг).

Отведите Мэтлок в безопасное место.

Кенцо

Идите к зеленой комнате №2 и примените зеленый ключ №2. Возьмите пемзу с пола около душа. Пошлите пемзу Карну.

Карн

Получите пемзу, рацию и карманный сварочный аппарат. Идите к заклиненной двери около шлюза, из которого вы вышли в начале игры.

Используйте сварочный аппарат и войдите внутрь. Это кафе-терий. Поговорите с Бен Ганом и возьмите у него красный ключ в обмен на рацию и пемзу.

Пошлите красный ключ Мэтлок.

Мэтлок

Возьмите красный ключ из вакуумной трубки. Идите к Цирку Пикадили. Используйте серый ключ, чтобы попасть в геоло-лабораторию. Изучите компьютер. Пошлите вездеход в квадрат С6. Возьмите обработанный камень из шкафа, справа от скульптуры. Когда вездеход вернется, возьмите камень, который он привез. У Мэтлок теперь должно быть 3 камня и 1 обработанный камень. Поместите необработанные камни в резак. Запустите программу Пикмана на компьютере для их обработки. Теперь у вас должно быть 4 обработанных камня. Используйте камни на отверстиях в статуе. Примените резонатор на статуе. Обыщите мертвое тело и возьмите пульт дистанционного управления.

Мэтлок

Возвращайтесь в Цирк Пикадили. Примените красный ключ, чтобы попасть в биологическую лабораторию. Возьмите белый ключ из вакуумной трубки.

Кенцо

Идите в комнату НРАВа, затем к камню-карте базы.

Мэтлок

Идите в комнату Май Лин (на карте — рядом с оранжевой комнатой). Используйте белый ключ, чтобы попасть внутрь. Используйте пульт дистанционного управления (спиритус) на огне в камине. Возьмите черный ключ. Загляните в кувшин и возьмите иголку с ниткой. Примените электрическую отвертку на вентиляционной решетке. ВНИМАНИЕ! Сохранитесь перед следующими действиями.

Прежде чем Мэтлок полезет в люк, убедитесь что:

1. Кенцо стоит около камня-карты (на ней выведен соответствующий фрагмент)

2. У Мэтлок и Кенцо есть рации.

Теперь лезьте в люк и ползите без остановки!!!

Как только вы минуете заслонку, Кенцо закроет ее, отрезав от вас триморфа. Оказавшись в радужной комнате (это комната директора Хэррувей), возьмите радужный ключ с тела.

Изучите коврик, чтобы достать ключ от стола.

Примените ключ и достаньте из стола записку с кодом (3471).

Перед тем как покинуть комнату, прослушайте на компьютере запись журнала № 5. Остальные данные под паролем (его знает Карн).

Выходите из комнаты и идите к двери в комнату Май Лин (белая комната).

Снимите вентиляционную решетку при помощи электрической отвертки.

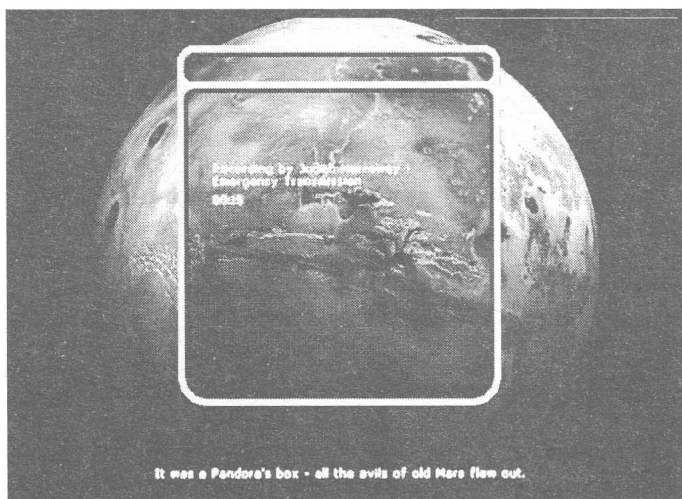
Возьмите из люка игрушечную машинку.

Кенцо

Пошлите скоросшиватель (скрепку) Карну.

Карн

Получите скоросшиватель и с его помощью откройте ящик в комнате с экраном. Возьмите проверялку на металл. Идите к ближайшей вакуумной трубке и пошлите Мэтлок проверялку на металл и книгу «Правители Египта».



Мэтлок

Получите проверялку на металл и книгу «Правители Египта». Идите к зеленой двери №3.

Вызовите инвентарь и примените проверялку на металл (это включит ее).

Примените проверялку на металл с игрушечной машинкой (вставьте его внутрь). Поставьте игрушечную машинку на пол. Войдите в инвентарь и примените пульт управления машинкой. Ведите машинку в дыру, позади триморфа и возьмите из нее спектрометр.

Подгоните машинку к своим ногам и восстановите управление своим героем.

Откройте машинку и возьмите спектрометр.

Идите в мед лабораторию.

ВНИМАНИЕ!

Сохранитесь. Настала пора открыть дверь, около мед. лаборатории (она вас всегда интересовала, правда?).

Перед тем, как начать, проверьте, есть ли у вас необходимые вещи: обычная отвертка, скарабей, книга «Правители Египта».

Теперь действуем так:

Мэтлок применяет обычную отвертку на панели возле двери (за ней триморф). Сразу же бегите в мед. лабораторию и сидите пока там (в этом месте игра может повиснуть, в этом случае используйте другого героя, чтобы открыть дверь).

Подведите еще одного героя ко входу в коридор, который ведет в мед. лабораторию. Заходите в коридор и идите по нему, пока триморф не погонится за вами (ваша задача — выманить его как можно дальше от двери мед. лаборатории). Теперь бегите назад, к входу в коридор и закрывайте за собой дверь. Быстро переключайтесь на Мэтлок (или кто у вас стоит в лаборатории) и бегите в открытую вами дверь, пока триморф не вернулся на свое место. Заходите в шлюз. Примените скарабея на больших дверях шлюза. Встаньте от входной двери справа.

Прочитайте книгу «Правители Египта» (герой скажет: «Хепри»). После этого у вас будет 5 секунд на то, чтобы открыть входную дверь и проскочить мимо вошедшего триморфа, пока он вас не атаковал. Если у вас все получится, триморф отправится на прогулку по Марсу. Теперь вернитесь в шлюз и выберите ракетницу (плазменную пушку) около скафандра. С ее помощью вы сможете убивать триморфов! Пошлите ракетницу Кенцо. Идите на Таймс сквер и используйте синий ключ, чтобы открыть дверь. Откройте следующую дверь, применив черный ключ. Это вход в шахту (но нам пока туда не надо). Общитесь зомби и возьмите лазерный скальпель, допинг и диллингер. Идите в биолaborаторию (на карте — крас-

ная комната). Примените лазерный скальпель на триморфированных животных. Входите в комнату и изучите компьютер. Введите пароль из своих часов (2915) и прослушайте журнал №3. Пошлите радужный ключ Карну.

Карн

Получите радужный ключ. Идите в радужную комнату, около шлюза Кенцо. Примените ключ, чтобы войти. Используйте компьютер и прослушайте журнал №6. Используйте управление дверьми, чтобы открыть вход в Кремль (на карте — радужная комната на Бродвее). Пошлите перчатки Кенцо.

Кенцо

Получите ракетницу и перчатки. Идите в Кремль. Откройте аварийный люк (код 0756). Возьмите патроны для ракетницы. Откройте другой люк (код 3471). Возьмите 3 пары линз. Пошлите каждому герою по 1 паре. Идите в коридор, ведущий в док Шаттла. Откройте двери и пристрелите триморфа из ракетницы. Примените перчатки и возьмите кусок триморфа. Пошлите этот кусок Мэтлок. Идите к зеленой двери №3. Пристрелите триморфа. Выходите через другую дверь. Идите на Лонли стрит. Пристрелите зомби с пистолетом (ну и других тоже) и возьмите ключ от кладовки. Идите на 41 улицу и откройте кладовку при помощи ключа. Возьмите рычаг. Откройте ящик, введя код из часов (3172) и возьмите прионару и батарейку к ней. Вернитесь на Лонли стрит и примените рычаг на отверстии рядом с дверью. Используйте рычаг и проходите в открывающуюся дверь. Пошлите ракетницу Мэтлок.

Мэтлок

Откройте микроскоп в биолaborатории и поместите туда кусок триморфа. Идите в мед лабораторию и возьмите 3 пустых шприца со стола. Используйте один на себе (вы получите образец крови). Пошлите остальные Кенцо и Карну.

Кенцо

Возьмите пустой шприц и примените его на себе. Пошлите образец своей крови Мэтлок.

Карн

Возьмите пустой шприц и примените его на себе. Пошлите образец своей крови Мэтлок.

Мэтлок

Получите образцы крови Кенцо и Карна. Идите в биолaborаторию и поместите все 3 образца в центрифугу. Идите в Кремль и примените спектрометр на картине. Встаньте позади компьютера около большого окна (там безопасно).

Карн

Идите в Кремль и встаньте практически в самых дверях (вам необходимо видеть 2 красные кнопки управления компьютером). Прицельтесь из игрушечного пистолета с присосками в левую кнопку.

Мэтлок

Встаньте напротив правой кнопки.

Карн

Стреляйте из пистолета в левую кнопку. (Мэтлок нажмет правую). Компьютер Кремля теперь работает. Отойдите в безопасное место.

Мэтлок

Выходите из Кремля и идите ко входу в шахту. Пристрелите триморфа из ракетницы. Используйте ремень (вынутый из велотренажера) на лифте. Отойдите в безопасное место. Пошлите ракетницу и патроны Карну.

Карн

Идите в Кремлю и поработайте с компьютером. Возьмите и прочитайте распечатку, которая появится после этого. (это код к лифту в шахту). Идите к входу в шахту. Возьмите взрывчатку и детонатор из ящика. Используйте их друг на друге (вы получите снаряженную взрывчатку). Заходите в лифт и спускайтесь в шахту. Примените линзы (теперь вы можете видеть в темноте). Возьмите ракетницу и патроны из вакуумной трубки. Идите к контейнеру №1, ориентируясь по карте. Возьмите разводной ключ. Идите к Арене (ориентир — контейнер №2).

Используйте разводной ключ на кабеле генератора. Возьмите карманный компьютер из домика. Возьмите артефакт (хорус) из контейнера №2, рядом с домиком. Идите в район Обелиска (ориентир — контейнер №3). Возьмите из контейнера разряженную батарейку.

Ее необходимо зарядить от генератора, чтобы включить карманный компьютер.

Осторожно продвигайтесь вперед, пока не увидите триморфа. Выманите его от колонны, об которую он долбит. Быстро бегите на место, где стоял триморф, и примените артефакт (хорус) на колонне. Триморф меняет цвет — теперь его можно убить. Пристрелите его из ракетницы. Вернитесь к колонне и заберите заряженный хорус. Идите к Алтарю. (ориентир на карте — контейнер №4). Обнаружив Алтарь (круг со спиральными линиями) примените на нем заряженный хорус. Быстро выйдите из круга. (иначе энергетические волны убьют вас)

Примените на алтаре зеленый ключ №4 (он сметит цвет на серый). Подберите ключ с помощью игрушечной машинки. Идите к ближайшей вакуумной трубке и пошлите Архамский ключ (бывший зеленый №4) Кенцо. Идите к Саркофагу и забирайтесь в кран. Используйте панель управления и оставайтесь в кабине.

Кенцо

Получите зеленый ключ №4 (теперь он серый). Идите зеленой комнате №4 и откройте ее. Используйте клавиатуру и введите цветовой код: серый, темно-серый, серый, светло-серый, белый, темно-серый.

Наберите код 5637 на второй клавиатуре. Возьмите и прочитайте записку с кодом (9689)

Это код к шлюзу на Лонли стрит. Идите туда и пристрелите прозрачного зомби, закрывающего проход с помощью псионары. Заходите в шлюз и выходите на поверхность Марса. ВНИМАНИЕ! Сохранитесь! Возьмите все вещи с трупа, а также песочные часы, что лежат рядом. Приблизитесь к могиле, чтобы разбудить Виттакера. Далее действуем в следующем порядке: Как только он закончит говорить, быстро бежим в шлюз. В шлюзе возьмите в руку оружие (лучше всего диллингер). Снова выходите на поверхность. Стреляйте в Виттакера, пока он не упадет на землю. Когда он снова закончит говорить, быстро войдите в инвентарь и смените оружие на псионару. Стреляйте в Виттакера. (2-3х выстрелов будет достаточно). Обыщите тело и возьмите красный песок. Примените песок с песочными часами. Идите в зеленую комнату №4. Используйте песочные часы (цвета вернутся). Подберите появившееся каменное сердце и пошлите его Мэтлок.

Мэтлок

Получите каменное сердце. Идите в кафетерий и возьмите голову Бен Гана. Идите в биологическую лабораторию. Используйте голову Бен Гана на трупе. Примените на трупе иглоу с ниткой. Примените каменное сердце на трупе. Послушайте ожившего мертвеца. Заберите каменное сердце обратно. Идите в мед. лабораторию и возьмите пустой шприц со стола. Идите к лифту в шахту и спускайтесь вниз. Примените линзы, чтобы видеть в темноте. Идите к Саркофагу и примените каменное сердце на нише (это даст возможность добраться до чужого). Забирайтесь на платформу крана. Спускайтесь по веревке в саркофаг (осторожно). Примените лазерный скальпель на груди чужого. Используйте пустой шприц, чтобы добыть образец молока. Возвращайтесь в биологическую лабораторию. Поместите молоко в термолаizer. К этому моменту у вас должны быть следующие компоненты: Образцы крови в центрифуге. Кусок триморфа под микроскопом. Молоко в термолаizerе. Примените компьютер и запустите программу Джона Фарра. Выполните все тесты.

ВНИМАНИЕ! Выйдите из программы, но не из компьютера. Обязательно сохранитесь! Когда вы выйдете из компьютера, игра повиснет и вам придется перегрузиться. Восстановив игру, заберите сыворотку из центрифуги. Примените одну на себе.

Пошлите остальные Карну и Кенцо.

Кенцо

Получите и примените на себе вакцину.

Карн

Проделайте то же самое с вакциной.

Идите в кратер вулкана (на карте шахты это кольцо в нижнем левом углу). Пристрелите триморфа из ракетницы.

Примените снаряженную взрывчатку на трещину. Бегите к лифту! У вас есть 5 минут, чтобы добраться до дока Шаттла. Как только Карн доберется до дока, там его уже будут ждать Кенцо и Мэтлок. Шаттл готов к запуску, отсчет идет. Вдруг НРАВ перехватывает управление и сообщает, что кому-то придется вручную открыть створки люка, чтобы Шаттл мог стартовать. Для этого надо дернуть за рычаг (вам его покажут)

ВЫБИРАЙТЕ, КТО ПОЙДЕТ

Вам нужно кем-то пожертвовать, чтобы остальные спаслись. Трагическая концовка и этой игры.