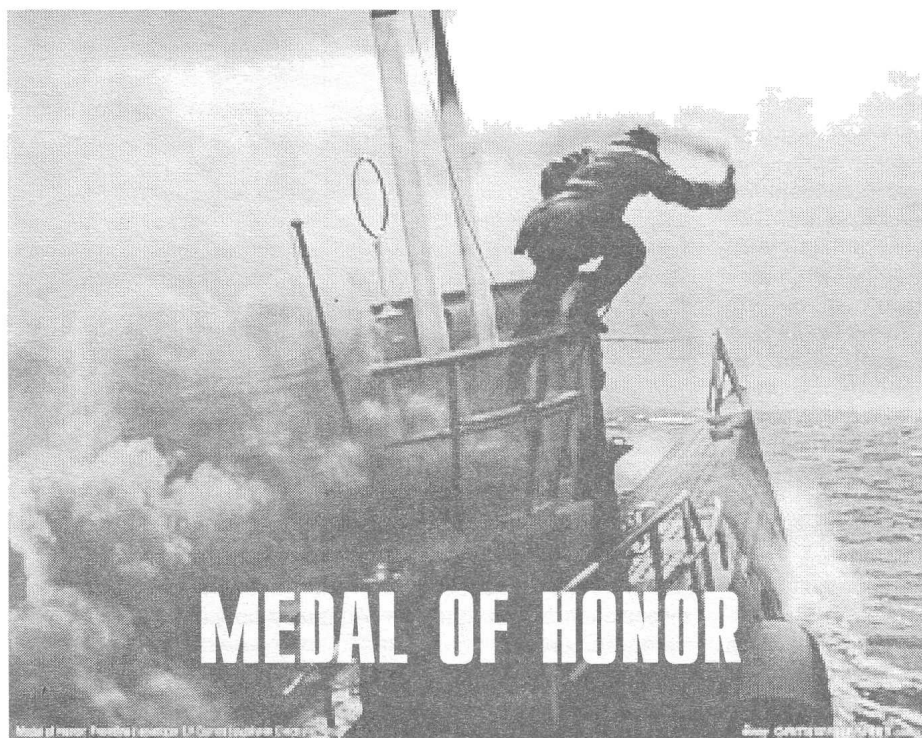




Главное меню

New game – начать новую игру. С ходу ринуться в бой, не заглядывая во все прочие пункты меню.

War Records – Военные записи. Это вовсе не рекорды игроков, за этой хитрой вывеской скрыта такая важная вещь, как возможность загрузить ранее сохраненные игры. Вам предлагается следующий выбор:

Mission Log – протокол миссий. Просто перечень ранее пройденных миссий. Вы можете выбрать любую и начать проходить ее заново.

Personal Records – а за этим пунктом кроются все операции с сохранением и загрузкой ранее сохраненной игры, соответственно вам предлагается на выбор:

Load – загрузить игру.

Save – сохранить игру.

New – начать игру заново.

МЕДАЛЬ ПОЧЕТА

Briefing – брифинг или, попросту говоря, возможность еще раз посмотреть киноролик, предшествующий выбранной миссии (в начале игры, соответственно, – первой миссии).

Multiplayer – игра вдвоем. Играть вдвоем в эту замечательную игру можно только в режиме, когда экран делится на половинки (так называемый – split screen или, говоря по-русски, разделенный экран). Не очень удобно, конечно, но подобные игры обладающие возможностью игры по локальной сети или через Интернет, увы, доступны лишь обладателям PC.

Game Type – тип игры. Заглянув сюда, вы попадаете в весьма обширное подменю:

Game Type – опять тип игры. Вам нужно определить после чего игра заканчивается.

first to 3 wins – первые три победы одного из игроков (или используя «писшинный» думерско-квакерский слэнг – первые три «фрага» или убийства).

first 10 wins – первые десять побед одного из игроков.

first 21 wins – первые двадцать одна победа одного из игроков.

2 minute match – поединок продолжается две минуты.

5 minute match – поединок продолжается пять минут.

10 minute match – поединок продолжается десять минут.

21 minute match – поединок продолжается двадцать одну минуту.

Unlimited Time – поединок продолжается неограниченное время или, иначе говоря, пока вам не надоест.

Weapon – выбор оружия (см. ниже).

Uniform – военная форма. Если при игре в одиночку мы не видим своего героя, то при игре вдвоем он должен иметь яркий запоминающийся образ. Заняться вплотную выбором этого самого образа вам и предстоит в этом пункте меню. Выбор внешности неким образом не сказывается на боевых качествах вашего героя. И это невзирая на то, что среди тех, кого вы можете выбрать, есть одна женщина и есть куча «плохих парней», включая даже гестаповца. Итак, вы можете выбрать одного из следующих персонажей:

- Jimmy – американский командос
- Robbie – американский офицер
- Manon – французская подпольщица
- Ulf – рядовой СС
- Helmut – офицер Вермахта
- Heinrich – офицер гестапо
- Gunter – рядовой вермахта.

Gallery – Галерея. Этот пункт меню становится доступен лишь в самом конце игры, вернее лишь тогда, когда вы прошли ее до конца. Вы можете еще раз с тем же удовольствием посмотреть все красочные киноролики, которые предшествуют каждой из миссий.

Options – настроечное меню игры.

Password – если у вас нет карты памяти (Что ж вы так? Карта памяти – весьма полезная вещь), вам придется запоминать и записывать пароли уровней и миссий. А если вы их записали или запомнили, то при помощи этого пункта меню вы сможете их ввести и, таким образом, перейти к выполнению соответствующей миссии.

Secret Codes – заглянув сюда, вы сможете ввести секретные коды.

Controller – настройка джойстика. Подробнее об этом см. раздел Управление.

Audio – настройка громкости звука и музыки.

Credits – если вам интересно, кто именно создал такую замечательную игру – вам сюда.

Оружие

Дробовик – идеальное оружие ближнего боя, стреляет крупной дробью. Одного выстрела в голову или туловище оказывается более чем достаточно для того, чтобы гарантировано

убить любого врага. Враг отлетает назад, падает и больше уже никогда не встает. Но для стрельбы на дальние дистанции это оружие не годится – дробь разлетается широким веером и теряет свою убийственную силу.

Американский автомат – автоматическое оружие тоже идеально годится для ближнего боя. Если враг стоит вплотную, то можно даже и не мучаться с прицеливанием – наверняка попадете. Просто жмите на клавишу «огонь» и двигайтесь влево вправо при помощи клавиш «strife». На дальних дистанциях, у автомата резко падает точность стрельбы, попасть в кого-нибудь становится проблематично (это при том, что враги, вооруженные автоматами, попадают точно в цель, – т. е. в вас). Еще один глобальный недостаток автомата заключается в том, что он, обладая высокой скорострельностью, слишком быстро расходует боеприпасы.

Винтовка – а вот из этого оружия уже нужно именно целиться. Это, по сути дела, идеальное оружие для средних огневых дистанций. В ближнем бою, если и не совсем бесполезна, то во всяком случае не слишком эффективна – столкнувшись нос к носу с целой толпой врагов, вы скорее всего погибнете.

Снайперская винтовка – это оружие просто идеально подходит для предельно дальних дистанций. Если враг вас не видит, вы можете никуда не торопясь, со вкусом выбрать, куда именно вам выстрелить. Если вы стреляете в одного единственного врага, то можете немного над ним поиздеваться, дать волю своим садистским наклонностям. Можете Прицеливаться в разные части тела, сделать несколько выстрелов, растягивая удовольствие. И лишь потом докончить дело добивающим выстрелом в голову. Если врагов несколько, то лучше бить сразу и наверняка, лучше всего в голову (если враг в каске, то в нижнюю часть головы). В противном случае раненый будет отстреливаться, а те, кого вы не задели, дружной толпой ломанутся к вам, ведя на ходу ураганный огонь (при этом, надо заметить, меткий огонь). Снайперская винтовка имеет один немаловажный недостаток – необходимость после каждого выстрела передергивать затвор, чтобы выбросить стрелянную гильзу и дослат в ствол новый патрон. Фрицевская граната – отличительной чертой этой немецкой гранаты является длинная ручка, благодаря которой ее очень легко кидать на длинные дистанции. С гранатами нужно быть крайне осторожным – немецкие солдаты имеют крайне неприятную привычку поднимать их с земли и кидать обратно тому, кто их угостил подобным подарочком. Правда, иногда, они кидают гранаты прямо себе под ноги, что происходит, увы, не так уж и часто. Для того чтобы кинуть гранату на максимально возможную дистанцию, поднимите угол зрения максимально вверх. Гранаты можно очень эффективно использовать в тот момент, когда вы убегаете – просто бросаете гранату, пробегаете мимо нее, а вот враги мимо нее уже не пробегут – она как раз взорвется у них под ногами.

Лимонка – американская модификация все той же гранаты. Про нее можно сказать все тоже самое, что и про немецкую гранату с длинной ручкой

Пулемет – оружие идеально подходящее для стрельбы как на дальних, так и на ближних огневых дистанциях. В ближнем бою он имеет все достоинства автомата – высокую скорострельность и кучность, на дальних дистанциях он обладает меткостью присущей разве что винтовке (обычной, а не снайперской), что в сочетании с высокой скорострельностью делает его грозным оружием. При этом у пулемета намного больший магазин.

Пистолет – слабое, не слишком эффективное оружие ближнего боя. Более или менее сгодится для того, чтобы разобраться с одним-двумя врагами, подбежавшими к вам вплотную. На средних и дальних огневых дистанциях вообще бесполезен.

Бесшумный пистолет – пистолет с глушителем. В некоторых миссиях – просто незаменимое оружие. Когда вы находитесь

в тылу врага, будучи переодетым в немецкую форму, и вам надо кого-нибудь убить, чтобы, например, завладеть вражескими документами, без этой весьма полезной штуковины просто никак. Лучше всего использовать ее для метких одиночных выстрелов в затылок. Враг умирает даже не успев осознать, что он уже убит, а вам достается содержимое его карманов. Разумеется, в том случае, если немцы выяснили, что под личиной добропорядочного немецкого офицера скрывается коварный агент союзников, и вознамерились превратить вас в решето, то про этот пистолет можно забыть и использовать в жарком бою что-нибудь более серьезное.

Шмайсер – знаменитый MP-40. Штатное оружие немецкой пехоты. К этому автомату относится все то же самое, что и к его американскому аналогу.

Базука – самое мощный вид оружия в игре. К нему можно отнести все, что относится ко всем гранатометам, ракетометам и прочим видам оружия, стреляющим взрывающимися боеприпасами в подобного рода играх – старайтесь стрелять в большие скопления врагов издали, и, разумеется, не стреляйте в стены, если вы стоите к ним вплотную. Прямое попадание из базуки делает врага гарантированным покойником, а взрывная волна наносит солидные повреждения тем, кто находится рядом.

Управление

L1 crawl – опустится вниз, чтобы ползти по пластуни, либо наоборот, встать во весь рост.

L1 Strife Left- двигаться боком влево.

R2 Aim Look – режим прицеливания, когда вы целитесь, вы стоите (или лежите) неподвижно.

R1 Strife Right – двигаться боком вправо.

△ Jump – прыжок.

□ Reload/Action – сменить обойму в выбранном оружии/действие – открытие дверей, использование предметов (в том числе и пулеметов).

○ Change Weapon – сменить оружие.

× Fire – огонь (самая важная кнопка в этой игре).

Invert Y-Axis изменить режим управления «вверх-вниз» на обратный.

Easy Aim легкое прицеливание.

Zoom Aim масштабирование цели (приближение цели при прицеливании).

Fast Aim быстрое прицеливание.

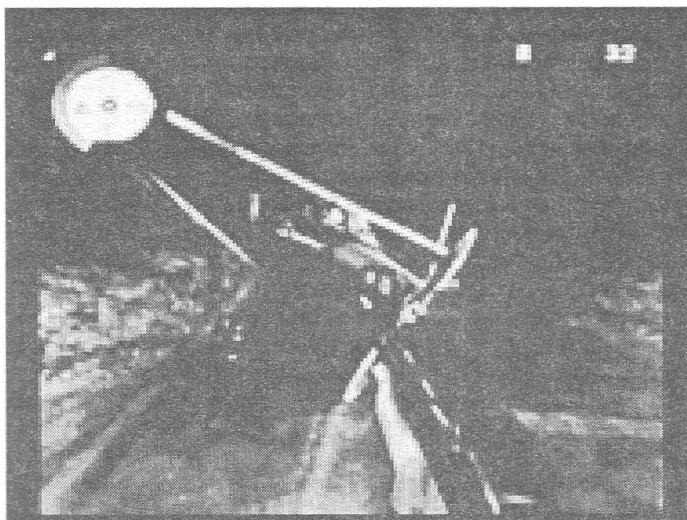
Статистика в конце каждого уровня

Total enemy neutralized – общее число убитых врагов в течение уровня. Overall Rating – достигнутый в ходе выполнения уровня рейтинг.

Objectives Completed – число выполненных заданий (немного странный параметр-пока вы не выполните все задания, с уровня вас не выпустят).

Number of Shots Fired – общее число истраченных патронов в течение уровня. Number of hits – общее число попаданий в течение уровня.

Accuracy – точность попадания или меткость, определяется соотношением истраченных боеприпасов и попаданий (если вы увлеклись стрельбой из пулеметных установок, боезапас которых бесконечен, а стрелять из пулемета при включенной поддержке вибрации – ни с чем не сравнимое удовольствие, то этот параметр будет составлять весьма низкую величину).



Preferred Weapon – наиболее часто употребляемое вами, то есть, можно сказать, ваше любимое оружие.

Number of Hits Taken – число попаданий противника в вас.

Number of Objects Destroyed – число уничтоженных врагов.

Number of Enemy Kills – число убитых врагов (на некоторых уровнях это число будет приближаться к сотне, если бы все командос союзников были бы столь же эффективны, то Вторая Мировая завершилась бы, не успев толком и начаться). Shot Location – как мы уже говорили, компьютер отслеживает, в какую именно часть тела противника вы попали. Более того, противник более чем адекватно реагирует на попадания в ту или иную часть тела – при попадании в ногу начинает прыгать на неповрежденной ноге и т. п.

Head – выстрел в голову и в игре, и в реальной жизни, как правило, оказывается фатальным. С пораженной вашим метким выстрелом головы противника слетает каска, он падает навзничь и больше не встает.

Torso – торс или туловище. Сюда приходится большая часть попаданий. Как правило, выстрелы в туловище не смертельны. Противник при попадании в туловище падает, но это еще не значит, что он мертв – подстреленный враг может стрелять с положения лежа, а может и встать и продолжить вести огонь.

Groin – попадание в часть тела, которая ниже пояса, в пах проще говоря. Попадание в эту часть тела болезненно, но увя не смертельно – враг поднимется на четвереньки и будет мстить за простреленный пах.

Left Leg – левая нога. Враг, которому вы попали в ногу, ведет себя очень забавно – он начинает прыгать на здоровой ноге. Right Leg – правая нога.

Left Arm – левая рука. При попадании в руку, противник хватается здоровой рукой за простреленную конечность. Стрелять в этот момент он, естественно не может, так что можете беспрепятственно его добить

Right Arm – правая рука

Gunnery Evolution – этот параметр показывает вашу эволюцию, как стрелка.

Прохождение

Миссия 1. Уровень 1

Это ваша первая миссия в игре. Союзники только что высадились на побережье Франции. В тылу отступающего врага действуют мужественные французские подпольщики, кото-

рым командование союзников отправило донесение с четкими инструкциями, но самолет со связным сбит.

Ваша задача найти разбившийся самолет, подобрать донесение и донести его до французского подполья. В этой миссии из оружия вам доступны лишь винтовка и гранаты. В самом начале уровня вы можете заглянуть в заброшенный французский дом и взять там аптечку и боеприпасы.

Recover logbook – добраться до вахтенного журнала достаточно легко – в развалинах рядом с которыми находится пулемет, нужно найти лаз, в который можно спуститься пригнувшись.

Find Plane – найти самолет тоже несложно – вам просто нужно двигаться вперед, пока не наткнетесь на самолет.

Enter the town – теперь вам нужно войти в город. Для этого вам надо перебраться через мост, где вас ждет небольшая засада.

Миссия 1. Уровень 2

Нацисты, обозленные действиями французских подпольщиков, планируют устроить карательную акцию в деревне Дебюсси. Вам в одиночку нужно сорвать очередное злодеяние и нацистов и вдобавок ко всему еще спасти подпольщика по имени Макуис.

Destroy radio Transmitter – уничтожить радиопередатчик. Ваше первое задание в этой миссии выполнить достаточно просто – искомый передатчик находится в самом начале уровня. Вам достаточно услышать шум радиопомех и свернуть в первое открытое помещение – там на столе стоит искомый передатчик, который легко уничтожить несколькими выстрелами из винтовки или одной гранатой.

Neutralize Gestapo Threat – сорвать гестаповский террор. Как это сделать? Да очень просто – уничтожить всех гестаповских офицеров, которые должны руководить карательной операцией. Вам необходимо уничтожить восемь офицеров (их легко узнать по голубым мундирам и автоматам «Шмайсер», которые, кстати, станут вашим весьма ценным трофеем).

Locate Maquis hideout – найти убежище Макиуса. Оно находится в доме, который легко найти, если свернуть в боковой проход от дома с танком.

Миссия 1. Уровень 3

Вам необходимо найти принадлежащий погибшему агенту кейс с документами и доставить его в распоряжение повстанцев, которые переправят его союзникам. Действие этого уровня разворачивается в подземельях и канализации. Помимо солдат и гестаповцев, к которым вы уже привыкли, вас ждут новые и весьма неприятные враги – немецкие овчарки, буквально заполонившие подземелье. Они быстры и проворны и убить их с первого выстрела не так-то и просто, их укусы снимают незначительное количество здоровья, но, тем не менее, невероятно раздражают.

Acquire G3 attache case – подобрать кейс погибшего агента. Самое простое задание – мертвый агент и его кейс лежат почти в самом начале уровня.

Locate Maquis weapon cash – найти склад оружия, оставленный Макиусом. Exit Sewer – выйти через канализацию.

Миссия 2. Уровень 1

Вас забрасывают в глубокий вражеский тыл, где вашей задачей будет уничтожение огромного железнодорожного орудия «Грета». Разумеется, чтобы выжить во вражеском тылу, вам потребуется притвориться немецким офицером, а для этого,

MEDAL OF HONOR

первым делом, вам придется раздобыть форму и документы капитана Вермахта.

Вот несколько полезных советов, которые помогут вам выжить в глубоком тылу противника:

Когда у вас спрашивают документы, не отвечайте выстрелом в упор или гранатой под ноги, документы находятся среди прочего оружия, и используются нажатием клавиши «Выстрел».

Не бродите бесцельно вокруг складов с оружием, это может вызвать пристальное и совершенно не нужное вам внимание вражеских часовых. Стремитесь повысить свой уровень допуска к секретам (методично убивая тех, кто имеет такой допуск и коллекционируя их документы).

В течении миссии вам придется повышать подобным образом ваш уровень несколько раз. Уверенно используйте бесшумный пистолет для тихого и незаметного устранения офицеров. Одной из ваших целей на этом уровне будет изменение направления следования небольшого поезда поддержки. Необходимо сделать так, чтобы они уехали в совершенно неправильном направлении («Верблюды идут на... Штирлиц живет этажом ниже»). Сделать это можно, переключив большой рычаг при помощи клавиши Action.

Завладеть необходимыми документами и формой можно, пристрелив из бесшумного пистолета (кроме этого оружия у вас ничего нет) офицера, который находится в самом начале уровня. Пропуск, который оказался у вас в кармане, действует безотказно.

Switch Track – переключить кнопку, которая выбирает направление поезда. Она находится на балкончике прямо над поездом.

Obtain ausweis blau «id blue» – завладеть голубым пропуском. Обладатель пропуска дожидается вас в комнате, в которую можно попасть через длинную вентиляционную трубу. Пропуск показывать бессмысленно, – ведь чтобы попасть в комнату, вам придется выстрелом высадить вентиляционную решетку, офицера нужно как можно быстрее убить, пока он не поднял панику.

Obtain ausweis rot «id red» – завладеть красным пропуском. Красный пропуск можно забрать у еще одного офицера, которого можно найти на балкончике с кнопкой. Покажите ему пропуск и, когда он успокоится, зайдите к нему со спины и убейте выстрелом в затылок.

Миссия 2. Уровень 2

Саботаж «Греты» продолжается, так что заданий у вас просто хоть отбавляй. Вам надо:

Steal freight manifest – украсть декларацию на груз;

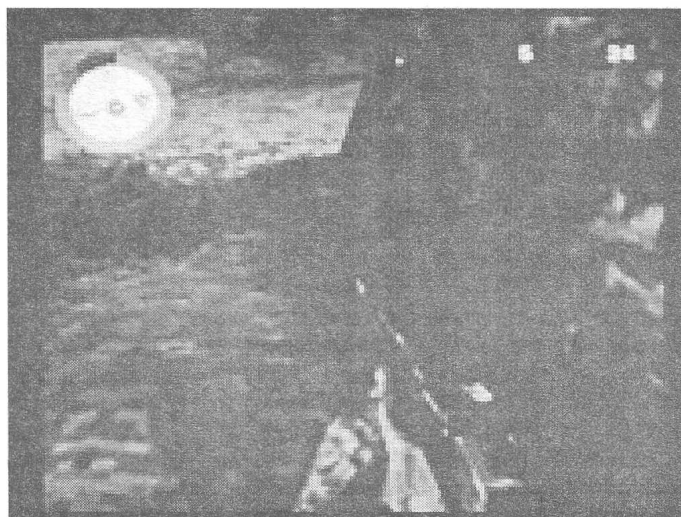
Obtain ausweis rot «id red» -получить код доступа «красный»;

Find gift package – найти «подарок»;

Disable reserve engine – вывести из строя запасной двигатель;

Follow rails to rail tunnel – следуйте за поездом по рельсам.

Проще всего дело обстоит с декларацией на груз. Она просто висит на стенке слева от входа. Поэтому вам нужно пройти мимо охранника, мило ему улыбнувшись и показав паспорт, и снять эту бумажку со стены. В одну из больших железных дверей вас пока не пустят. Чуть дальше по извилистому коридору будет стоять офицер. Как мы уже упоминали, любой человек, старший вас по званию, подлежит мгновенному уничтожению с целью собственного продвижения по служебной лестнице. Вот у этого офицера вы и получите код доступа «красный». Далее можно пойти двумя путями: или сразу вернуться назад, или пройти вперед и расчистить себе дорогу на будущее. Второй вариант более долгий, зато он и более эффективный. Как только вы выйдете на улицу, сразу поворачивайте налево и идите вдоль стены, лениво помахивая



паспортом перед носом у проходящих охранников, до тех пор, пока не упретесь в темную дверь. Откройте дверь и возьмите причитающийся вам «подарок» – снайперскую винтовку. Вот это действительно ценный подарок, и скоро вы сами сможете в этом убедиться. Забейтесь в самый дальний и темный угол, возьмите в руки снайперскую винтовку и сквозь оптический прицел найдите себе первую жертву. Теперь дело за малым – вам нужно просто прицелиться в голову и нажать на курок. Просто здорово. Был патруль и нет патруля. Таким образом расчистите себе всю дорогу по рельсам вплоть до самого туннеля. Главное – ни коем случае не заходите в сам туннель, вас здесь еще незаконченное дело. Вернитесь почти в самое начало уровня. Вам нужна та самая дверь, у которой дежурит охранник. Покажите ему свою ксиву и спокойно проходите внутрь. Теперь вам надо активировать детонатор, расположенный с противоположной стороны локомотива. Как только он рванет, на вас посыплется охрана. Тупо и цинично перестреляйте всех, кто прибежит выяснять с вами отношения, но будьте поосторожней. Вас тоже могут запросто пристрелить. Осталось последнее дело – свалить отсюда как можно дальше. Ну так и вперед! Маршрут вам известен, а врагов на нем вы вроде бы как давно перестреляли, так что проблем у вас возникнуть не должно.

Миссия 2. Уровень 3

На этом уровне вам предстоит добираться до цели всей миссии – железнодорожной пушки «Грета». Путь будет долг и тернист, – он пролегает через каньон, по которому проложены железнодорожные рельсы. В начале миссии у вас почти нет оружия и боеприпасов, – придется добывать трофеи.

Find stick grenades – найти гранаты;

Destroy fuel containers -уничтожить топливные контейнеры;

Find exit from railroad canyon – найти выход из железнодорожного каньона.

Почти сразу вы увидите мост, перекинутый через каньон и охранника, бодро шагающего по нему взад вперед. Эх, все-таки хорошая вещь – снайперская винтовка. Затем поверните в ближайший поворот направо. Дело в том, что если вы пойдете прямо, то вас запросто расстреляют из пулемета, установленного в доте. Поэтому сворачиваем направо и спускаемся вниз. А далее, по пластуновски, с пистолетом наизготовку, по-тихонечку ползем вперед. Очевидно мы пробрались в дот через запасной выход, который в данном случае сработал, как запасной вход. Все что вам осталось, это перестрелять обитателей дота. Но не спешите подниматься во весь рост, – снаружи вашей деятельностью заинтересовались один или два охранника. Так что их вам то же придется при-

стрелять. Тут ведь как: или ты их, или они тебя. В доте вы найдете немного патронов и гранаты. Гранатой вы запросто можете вынести бронированную дверь, а можете не тратить ее и спокойно вылезти через туннель. Теперь вам нужно идти прямо, а потом повернуть налево.

В левом проходе обнаружится довольно большой склад топлива и охранник, мирно покуривающий на бочке с бензином. Не спешите в него стрелять, дайте бедняге хоть две, три затяжки перед смертью сделать. Вот, теперь с чистой совестью можно вспомнить правила техники безопасности – «Не курите на складе с горючим» и устроить небольшой фейерверк. Просто зашвырните со всего размаха гранату в бочки с топливом и любуйтесь результатом.

Ну вот, два задания из трех выполнили – гранаты нашли, топливо рванули. Теперь можно и наружу прорываться. По пути вам будут попадаться солдаты противника, так что стрелять придется много. Метод борьбы с дотами у нас уже разработан и проверен экспериментальным путем, так что и с ними проблем возникнуть не должно. После того, как вы дойдете до составов, стоящих то тут, то там, сворачивайте все время налево. Учтите, что врагов здесь немало, и они явно вами недовольны. Вам нужно дойти до лестницы вниз. Только не спускайтесь по ней сразу, от этого и умереть можно. Лучше скиньте вначале вниз несколько гранат. Уверю вас, что засада из шести человек, поджидающая вас внизу, будет весьма довольна, я бы даже сказал – счастлива.

Миссия 2. Уровень 4

А вот, наконец, и финальная разборка со зловредной железнодорожной пушкой с ласковым именем «Грета». На этом уровне перед вами стоит всего одна задача, сформулированная с предельной лаконичностью:

Destroy railgun Greta – уничтожьте железнодорожную пушку «Грета». Все просто и ясно одним словом. Вам предстоит двигаться вперед по длинному узкому ущелью и методично отстреливать все, что встретится на пути. Можно, конечно, ломануться вперед, раскидывая гранаты направо и налево и беспрерывно паля из «шмайсера». Но это далеко не лучшая тактика – «фрицев» в каньоне более чем достаточно, и к карательной службе они относятся с истинно немецкой дотошностью и педантичностью. Так, что лучше двигайтесь вперед неторопливо, шаг за шагом – как говорится «тише едешь – раньше будешь». В вашем арсенале есть бесшумный пистолет (про него можно смело забыть), гранаты (можно изредка вспоминать) и два вида оружия, которыми вам придется пользоваться наиболее часто – снайперская винтовка и шмайсер. На дальних дистанциях лучше использовать снайперскую винтовку, она еще раз докажет свою исключительную эффективность. Но вот когда фрицы подбегут вплотную, быстро меняйте винтовку на шмайсер и «мочите» их, гадов, прямо в упор. Свернув в единственное боковое ответвление и сняв из винтовки двух солдат, охраняющих наглухо закрытые проводные ворота, вы можете разжиться двумя аптечками. Вот и большая ужасная пушка. Вам нужно установить четыре взрывных устройства по две с каждой стороны. Сделать это вам будет мешать неизвестно откуда взявшаяся толпа свежих «фрицев», но если вы успеете отбиться от них до того, как «Грета» взорвется, – считайте, уровень пройден – после взрыва пушки он заканчивается автоматически, не надо даже искать выхода.

Миссия 3. Уровень 1

Немецкие подводные лодки, в 1940 году топившие больше английских судов, чем англичане спускали со стапелей сво-

их верфей, а в 1942 году потопившие огромное количество американских танкеров, являлись одной из основных ударных сил, на которые Гитлер возлагал огромные надежды. Еще бы – львиная доля грузоперевозок

между странами союзников осуществлялась по морю. Кто хозяин морей, тот контролирует грузопоток между Америкой, европейскими странами и Советским Союзом. Союзники в большой степени зависели от этого грузопотока и именно в это чувствительное место и был направлен удар подводного флота фашистской Германии. Немецкие подводные лодки хозяйничали фактически на всей акватории Атлантического океана. Жизнь и смерть экипажей торговых судов была в руках капитанов подводных крейсеров Вермахта. Гитлер планировал значительно усилить этот контроль при помощи боевых подводных лодок новой конструкции под кодовым названием U 49. Эти подводные хищники были способны находиться в боевом походе значительно более длительное время, долго не показываясь на поверхности, выслеживая свою добычу. Они обладали куда более мощным вооружением и куда большей скоростью хода. Ваша задача в этой миссии – проникнуть на такую субмарину, вывести ее из строя, заставить ее появиться на поверхности океана и сообщить о ее местоположении на боевой корабль союзников. Но начинается миссия на немецком боевом корабле.

Gain access to promenade – получить доступ к Променаду

Gain access to bridge – получить доступ на Мостик

Find wrench – найти разводной ключ

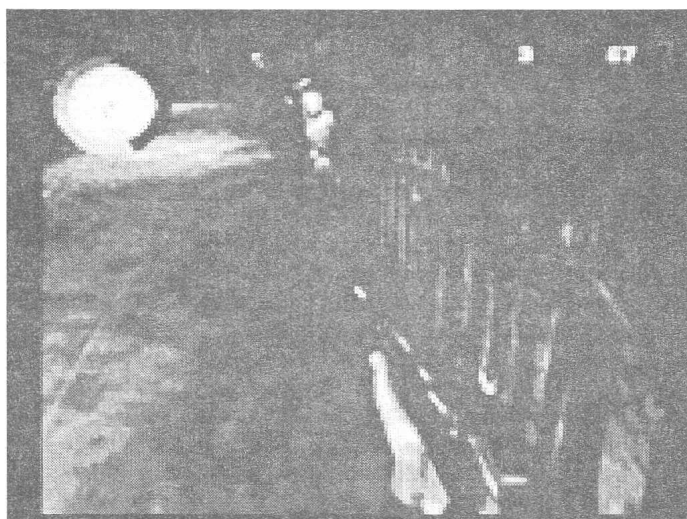
Gain access to engineering – получить доступ в моторный отсек

Jam engine – заклинить двигатель

Exit ship through cargo hold – уйти с корабля через грузовой отсек

Этот уровень весьма непрост. Дело в том, что на корабле все офицеры знают друг друга в лицо, и наш любимый фокус с чужим паспортом поможет только при встрече с низшими чинами.

Для начала вам нужно достать пропуск для того, чтобы выйти в главный коридор. Пропуск вы найдете в соседней секции у стоящего там офицера. Постарайтесь пристрелить его точным выстрелом в голову, тогда вы избежите никому не нужной тревоги и пустой траты боеприпасов, которых и так не густо. Теперь вы можете покинуть грузовой отсек через железную дверь, ведущую в центральный коридор. Небрежно помахайте своей ксивой перед носом у охраняющего дверь фрица и спокойно проходите дальше. Передвигайтесь неторопливо, так как здесь каждый второй пытается посмотреть ваши документы, и если вы пройдете мимо, проигнорировав его просьбу, то очень может быть, что следующее, что вы услышите, это очередь из «шмайсера», выпущенная вам в спину. Теперь вам надо раздобыть пропуск на Мостик. Пропуск на Мостик поджидает вас в первом тупике, слева по коридору. Покажите офицеру, стоящему в этом тупике, свою ксиву, и пока он будет тщательно присматриваться к вашей физиономии, вспоминая, где же он вас уже видел, достаньте пистолет и высадите ему пулю в голову. Говорят это очень освежает память. Со спокойным выражением лица выходим из тупика в коридор и не торопясь идем в сторону Мостика, по пути всем и каждому показывая свой новый документ. Теперь вам нужно найти разводной ключ. Ключик лежит в правом оружейном коридоре в самом последнем тупике. Дело за малым, – нужен еще пропуск в моторный отсек. Ну что же, раз нужен – достанем. Поднимитесь на Мостик и забейтесь в какой-нибудь угол так, чтобы вас не заметил дежурный офицер. Теперь тщательно прицельтесь и снесите ему голову, а затем и охраннику, стоящему неподалеку. Быстро подбегите к сирене на стене и выключите ее нафиг, а то понабегут всякие усердные охранники и устроят тут перепалку из «шмайсеров». На том месте, где стоял дежурный офицер, будет лежать тот самый пропуск, за которым вы пришли. Ну вот,



можно и назад идти. Главное, после того как спрыгните в низ, остановитесь и покажите свой паспорт фрицу, стоящему у вас за спиной, или он на вас обидится и устроит пальбу. Ну вот, теперь вы можете проникнуть в инженерный отсек. Ни в коем случае не заходите в туалет. Там на толчке сидит офицер под защитой сразу двух парней со «шмайсерами» (во как некоторые за свою задницу опасаются). Ему абсолютно все равно на все ваши документы и прочее и по его мнению ими можно только подтереться. После чего он прикажет мальчишкам со «шмайсерами» выпроводить вас наружу и разместить на покой в деревянном ящике типа «Гробик». В самом моторном отсеке вам придется передвигаться на четвереньках или биться головой о трубы. Тут вы должны найти большую нишу в стене. Именно то самое устройство, расположенное в этой нише, вам и нужно сломать. Ломать, как говорится, не строить, тем более, что мы специально по такому случаю разжились разводным ключом. Ну вот, двигатель раздолбан, можно и на выход идти. Точнее даже нужно бежать, иначе вы рискуете выйти с этого корабля вперед ногами под печальную музыку. Выход расположен почти в самом начале уровня, эта та самая, здоровенная железная дверь, которая раньше ни в какую не хотела отпираться. Теперь эта дверь откроется, вот только не спешите радоваться надписи «exit ship located» (выход с корабля найден). Сразу за дверью вас будут поджидать фрицы со «шмайсерами» наперевес, которые явно получили приказ никого не выпускать с корабля. Так что придется пробиваться с боем, что поделать, на войне, как на войне.

Миссия 3. Уровень 2

Locate smuggler weapons – найти контрабандное оружие
Secure deployment timetable – украсть из будки охраны таблицу отправки машин
Blow up truck demo charges – взорвать заряд в одном из грузовиков
Find hatchway to production facility – найти путь на фабрику
Труднее всего найти контрабандное оружие. Оно лежит в ящике прямо перед вами. Кто-то добренький протащил контрабандой на корабль снайперскую винтовку. Ну что же, скажем ему спасибо. Теперь просто спрыгивайте вниз и отстреливайте всех, кого увидите из «шмайсера». Если вражина стоит достаточно далеко от вас и никак пока не реагирует на внешние раздражители, то не поленитесь воспользоваться снайперской винтовкой. Внизу вы найдете будку, в которой спиной к вам стоит фриц. Фрица пристрелить, будку осмотреть. Именно здесь на стенке висит необходимая вам табли-

ца. Теперь найдите одиноко стоящий грузовик и активируйте динамит, предусмотрительно установленный прямо по двигателем. Интересно, кто это тут так по ночам развлекается, машины минирует? Ну вот вроде почти все и сделали, осталось совсем чуток – пробраться на фабрику. А это-то как раз и не так-то просто сделать. Вам придется карабкаться по лестницам и прыгать с крыши на крышу, до тех пор, пока не окажитесь на верхней площадке перед площадью с железнодорожной платформой. Теперь вам нужно перебраться на другую сторону по железной трубе, висящей в воздухе. А далее все повторяется. Беготня, стрельба, грузовик с динамитом под капотом, лазание по крышам. Весело тут у них, нечего сказать. Да, и еще один момент. Иногда лестница почти полностью сливается со стеной и ее практически не видно, так что будьте повнимательней. Вам нужно скакать с крыши на крышу до тех пор, пока вы не найдете люк вниз. Это и есть проход на фабрику. Очень рекомендую широко использовать на этом уровне снайперскую винтовку, но помните, что винтовка – это не «шмайсер», и из нее не стреляют очередями.

Миссия 3. Уровень 3

Find engine specs – найдите описание двигателя
Find hull blueprints – найдите описание корпуса
Destroy sea door control – уничтожьте управление морскими воротами
Locate and board u 4901 – найдите и погрузитесь на U 4901
В самом начале уровня вы окажитесь в небольшой вентиляционной трубе. Отстрелите решетку и вываливайтесь наружу. Вдали будет проходить одинокий охранник. Его можно даже не убивать, но разве можно отказать себе в удовольствии засадить пулю из снайперской винтовки прямо в затылок идущему по своим делам врагу. Из комнаты с ящиками идите налево (справа только засада и пустая трата патронов). Время от времени на вас будут выскакивать озверевшие фрицы, так что не стесняйтесь пускать в ход «шмайсер». А если вражина засела где-то вдали и ни в какую не хочет подойти к вам сама, то придется поработать снайперской винтовкой. Описание двигателя лежит в ящике в самом первом помещении с деревянными ящиками, а описание корпуса в соседнем (там, где половинка подлодки в сухом доке). Если вам нужны дополнительные патроны, не поленитесь осмотреть все тупички. Иногда патроны еще бегают и даже отстреливаются, но это не страшно. Пульт управления находится в красном коридоре. Этот же коридор приведет вас в док с подводной лодкой. Здесь вам придется проходить ярус за ярусом, методично отстреливая одинокие цели. Вот таким неторопливым способом вы и должны добраться до подлодки. Главное – это вовремя переключаться со снайперской винтовки на «Шмайсер» и своевременно перезаряжать обоймы.

Миссия 3. Уровень 4

Radio Coordinates to HMS Belfast – связаться с кораблем Ее Величества «Белфаст»
Lock fins to dive settings – запереть крышки торпедных аппаратов
Destroy fin Controls – уничтожить рулевое управление.
Blow ballast to Surface Boat – сбросить балласт лодки.
Find exit hatch – выбраться с подводной лодки на свежий воздух.
Уровень небольшой, но уютный, созданный специально для тех, кто страдает клаустрофобией. Одним словом – подводная лодка. Вашей задачей становится полное уничтожение экипажа подводной лодки, который в меру своих скромных возможностей попытается по-

мешать вам выполнить вышеперечисленные задания. В узких и тесных отсеках подводной лодки, где вы буквально на каждом шагу натываетесь на кого-нибудь из членов экипажа, самым лучшим видом оружия, однозначно, является старый добрый «шмайсер». Невзирая на то, что вы почти не снимаете пальца со спускового крючка и едва успеваете менять магазины, в статистике в конце уровня у вас почти наверняка будет очень высокая точность (accuracy) – плотность врагов такова, что промазать может разве что слепоглухонемой паралитик.

Все задания (при условии того, что вы уничтожили тех, кто мешает их выполнять) выполняются крайне легко – рация, с помощью которой вы сможете связаться со своими, находится в самом начале уровня, все остальные объекты очень плотно сконцентрированы в дальней части подводной лодки. Найти выход тоже не составит большого труда.

Миссия 4. Уровень 1

Союзники намереваются высадить еще один десант около стратегически важного порта Шербур, но не могут этого сделать, пока этот участок побережья прикрывает мощный укрепленный район. Диверсантам непросто проникнуть в прочные, оштетинившиеся пушечными стволами, набитые боеприпасами, форты – их окружают густые леса, тропинки в которых надежно перекрыты немецкими патрулями. Значение порта Шербур легко оценить по достоинству – все же подкрепления лучше высаживать не просто на голый берег, а в нормально оборудованный порт. В одиночку разобраться с целым укрепленным районом? Но для настоящего командос нет ничего невозможного.

Destroy Stuka dive bomber – уничтожить пикирующий бомбардировщик Stuka.

Locate crowbar – найти ломик.

Open hatch to enter fort – открыть ворота, открывающие путь в форт.

Как говорил поэт – «земную жизнь пройдя до половины, я оказался в сумрачном лесу». Вот и вам достался воистину сказочный лес, в котором колючей проволоки не меньше чем кустов, а фрицев не меньше чем деревьев. Кстати, о деревьях – на них расположены снайперские и стрелковые ячейки. Из оружия в вашем распоряжении винтовка, американский автомат, дробовик и гранаты. Оптимальным выбором являются автомат (для ближнего боя) и винтовка (чтобы валить засевших на деревьях снайперов).

Поблуждав по лесу, спуститесь в подземный ход, сразу забирайтесь в машину с пулеметной установкой в кузове и стре-

ляйте из пулемета, пока не кончатся фрицы, затем идите через еще один подземный ход, методично уничтожая все на своем пути. В конце концов, вы доберетесь до больших проволочных ворот. Справа от них находится проход в кустах, от него ответвляется еще один прекрасно оборудованный подземный ход, который и приведет вас к аэродрому на котором сиротливо стоит одинокий Ju-87 Stuka. Снимите пулеметчика с вышки, и разобравшись с бегущей поблизости пехотой сами забирайтесь на эту вышку и из пулемета уничтожайте «Стуку».

Далее сворачивайте в боковой проход. Перекрестный огонь из нескольких огневых точек показывает вам, что вы на верном пути. Пролететь в ближайший из ДЗОТ(ов) не составит никакого труда.

После блуждания по подземным лабиринтам к уже имеющимся (и выполненным к этому времени) заданиям добавится еще одно:

Find subentrance level 1 – найти подземный ход на уровень 1.

Миссия 4. Уровень 2

Полковник Мюллер, управляющий фортом, – настоящая свинья, воспринимающая форт, как свое королевство. Командованию союзников важно знать о его планах. Вам предстоит отправиться в самые глубины форта. В узких бетонных коридорах форта немцы используют новую тактику – они ненадолго выглядывают из-за угла, делают пару метких выстрелов из винтовки или короткую, но не менее меткую очередь из автомата и снова прячутся. Любимым тактическим приемом противника является также швыряние фанат за угол (форт все равно железобетонный, что ему будет в самом-то деле). Так что будьте предельно бдительны и осторожны, тщательно планируйте каждое свое действие. Против тактики стрельбы из-за угла отлично помогает дробовик, из которого не требуется тщательно целиться.

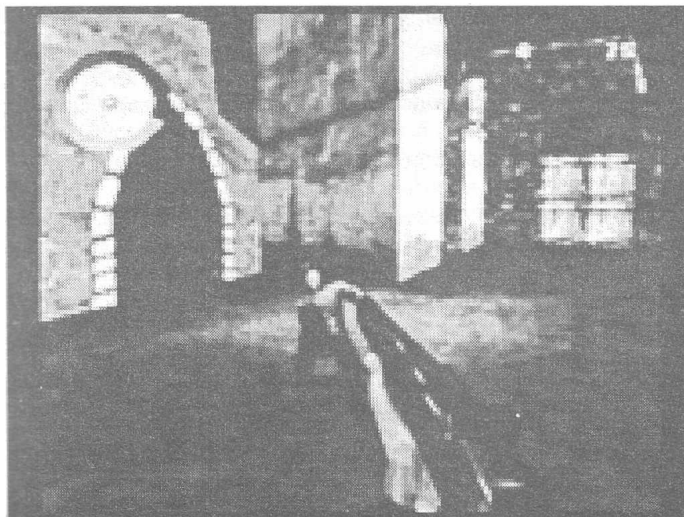
Send false SOS – послать фальшивый сигнал SOS.

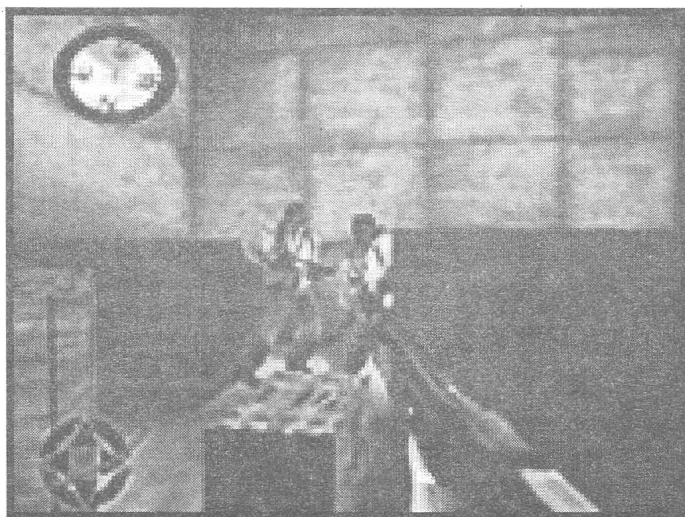
Find orders from col. Muller – найти приказы полковника Мюллера.

Acquire key to lower level – найти ключ, открывающий путь на нижний уровень.

Find gas mask – найти газовую маску.

Хотя уровень и занимает более чем обширную площадь, заблудится на нем почти нереально – все объекты миссии следуют один за другим. Радиопередатчик, с которого вам предстоит послать фальшивый сигнал SOS, находится фактически в самом начале уровня. Приказы полковника Мюллера можно найти в одной из нижних комнат. Очень неплохо на этом уровне зарекомендовало себя помповое ружье, которое до этого было практически бесполезным. Ничего более эффективного, чем помповуха, для отстрела фрицев, постреливающих из-за угла, нам найти не удалось. Действуйте примерно так: когда фриз спрячется за углом, залягте и возьмите в прицел то место, откуда он должен высунуться; как только этот паразит попытается высунуться, с целью всадить в вас пулю из винтовки, жмите на курок. Как правило, из помпового ружья, в такой ситуации они убиваются с одного выстрела. Еще неплохо показал себя автомат, но при таких суетливых и непоседливых противниках, как на этом уровне, расход патронов будет просто чудовищный. Не торопясь спускайтесь вниз. Если у вас есть подозрение, что за каким-либо углом поджидает засада, не пожалейте и швырните туда гранату. Если граната прилетела назад, то ваши подозрения, судя по всему, были вполне обоснованы. Уровень далеко не самый простой и удобовоим ко всему еще и достаточно длинный, так что повозиться с ним придется. После того, как вы найдете бумаги Миллера, вам потребуются отыскать газовую маску. Идите в красный коридор, находящийся рядом с ком-





натой, в которой вы нашли документы. Внимательно осмотрите нычку позади кучи угля, -аптечки вам пригодятся. Теперь сверните из красного коридора в небольшой боковой коридорчик и начните спускаться вниз. На лестнице я бы посоветовал кинуть вниз гранату-дру-гую, а то, мало ли что. На нижних уровнях вам попадется запертая синяя дверь. Хорошо запомните это место. Именно сюда вам потом предстоит вернуться. Далее по коридору расположены, судя по всему, казармы, так как фрицев хоть пруд пруди, да еще и всякие столы и койки попадаются. Газовая маска лежит в одной из таких комнат. После того, как вы найдете маску, вам останется только найти код от нижних уровней. Код вы найдете у солдата в самом дальнем туалете. Вот тут-то и начинается самое интересное. Казалось бы все уже позади, осталось только добежать до синей двери и все. Не спешите с выводами. Дело в том, что как только вы получите код, все коридоры заполнят толпы автоматчиков, которые приложат максимум усилий к тому, что бы вы никуда из этих коридоров не ушли. Так что прорываться вам придется с боем, и весьма вероятно, что вас пристрелят. Действуйте предельно осторожно и не лезьте напролом, вы же простой английский солдат, а не Александр Матросов. Можете попробовать вообще не ввязываться в перестрелку, а просто добежать до синей двери и спокойно перейти на следующий уровень. Кому как больше нравится.

Миссия 4. Уровень 3

Наши самые худшие опасения подтвердились. Этот форт действительно используется, как фабрика по производству смертоносных газов. Ни в коем случае нельзя допустить применение этого оружия против войск союзников. Ваша задача: использовать оружие фрицев против них самих, то есть, выпустить все запасы смертоносного газа. Activate gas valve 1 – активировать газовый вентиль 1. Activate gas valve 2 – активировать газовый вентиль 2. Exit from fort – свалить подальше из форта, превращенного в газовую камеру. Уровень проходит под девизом – «Убей их всех». Вокруг вас будут толпы врагов, которые попытаются вас пристрелить. Кстати, обратите внимание, что все фрицы в противогазах. Очевидно они все же подозревают, чем здесь скоро пахнет. Идите в левый коридор, а далее, пользуясь правилом левой руки, продвигайтесь вглубь бетонного лабиринта. Так как это последний этап в четвертой миссии, то патроны можете не экономить. Будьте предельно внимательны, – враги здесь злые, хитрые, меткие, и их немало. Вы должны найти две комнаты с красными трубами и вентилями на этих трубах (эти комнаты расположены совсем рядом друг от друга).

Именно эти вентили вам и предстоит повернуть. После того, как вы повернете вентили, вам придется искать выход из этой гигантской газовой камеры. На самом деле найти выход очень просто. У вас должно остаться всего одно направление, по которому вы еще не ходили. Именно этот путь и ведет к спасению. По пути вам пару раз придется перепрыгнуть через трубы. И не забывайте, если вы идете на выход, это не значит, что враги оставят вас в покое. Наоборот, они звереют еще больше и загромождают проходы буквально своей грудью. При прохождении этой миссии мы всерьез пожалели, что во время Второй Мировой войны еще не было пулеметов класса «Вулкан». Эх, вот эта игрушка здесь бы очень пригодилась. Главное, это пробиться на выход, а остальное не так важно. Удачной охоты.

Миссия 5. Уровень 1

После успешного выполнения прошлой миссии вас отправляют саботировать (а попросту рвануть) огромную гидроэлектростанцию. Но проблема в том, что эта гидроэлектростанция представляет собой огромный, хорошо охраняемый комплекс, а вам нужно пробраться в самое сердце этого укрепленного района.

Stop water flow in central pipe – прекратить подачу воды в главной трубе. Destroy all power relays –уничтожить все электрореле.

Shut down main power grid – отключить основной источник энергии.

Enter hydro plant – проникнуть на гидроэлектростанцию.

Хочу сразу предупредить – детские игры закончились, начались серьезные боевые действия. Первым делом вам необходимо слить воду из трубы. Делается это элементарно, – прямо перед вами на стене огромный вентиль. Поверните этот вентиль, и все будет в полном порядке, правда два фрица захотят вам помешать. Но это вас не остановит, ведь так? Теперь сверните в боковой туннель и поверните еще один вентиль справа от вас. Этот вентиль открывает заслонку, перекрывающую путь в трубу. В трубе на вас нападут еще несколько «Гансов», но и они серьезной опасности не представляют. Идите в проход на противоположной стенке трубы, а далее вдоль стенки до еще одного бокового прохода, ведущего вниз. По пути вам будут попадаться множество мишеней, так что экономьте патроны. Да, кстати, после взрыва некоторых контейнеров (а их на уровне валяется в избытке), останутся коробки с оружием и патронами. Бегите вдоль по коридору до первого поворота направо. Тут, в небольшой комнате, вы и найдете первые два реле (всего их шесть), подлежащие полному уничтожению. Вернитесь назад и идите по коридору до лестницы вверх. Наверху вас будет поджидать один фриц, а в дальнем углу есть вентиляционная решетка, которую вам необходимо отстрелить. Залезайте в вентиляционную шахту и не торопясь ползите вперед. Учтите, что здесь, в отличие от предыдущих миссий, фрицы преодолели свою природную лень и тоже начали лазать по трубам. Так что не удивляйтесь, если вдруг на вас из-за поворота выползет фриц и начнет палить из «шмайсера». Вам нужно доползти до небольшого помещения с большими красными трубами и парочкой охранников. Здесь находится третье реле и проход дальше. Вскоре вы должны выползти на открытое пространство. Вот теперь снова можно идти с гордо поднятой головой, вытянувшись во весь рост, да еще и с пулеметом на изготовку. Идите по правому коридору и внимательно осматривайте тупики. Сразу после пандуса, справа, вы обнаружите еще одно помещение с четвертым реле. Теперь идите вперед и никуда не сворачивайте (тем более, что проход там один и свернуть вам просто физически не удастся). Вскоре вы должны дойти до зала, набитого оборудованием (там еще

есть гаврик в белом халате). Здесь вы найдете последние два реле и тот самый рубильник, который вам необходимо дернуть. Ну вот, теперь только пройти немного по коридору вперед, и вы уже на выходе. Только не думайте, что все так легко и просто. Врагов на этом этапе полно, причем они очень часто прячутся в засаде или нападают со спины, так что скучать не придется.

Миссия 5. Уровень 2

Отключение гидроэлектростанций – дело непростое, так что придется повозиться. Для начала необходимо отключить все генераторы, а потом уничтожить охлаждающие цистерны.

Disable all generators – отключить все генераторы.

Shut down flow to heating tank – вывести из строя охлаждающие цистерны.

Destroy all research files – уничтожить все бумаги с научными разработками.

Locate d20 output record – найти запись d20.

Locate elevator – найти лифт.

Ничего сложного в этом уровне нету. Все задания выполняются легко и непринужденно, я бы даже сказал «на ура». Главная опасность, – это толпы врагов, пытающиеся убить вас при каждом удобном случае. Да, если вы увидите ученого с поднятыми руками, это вовсе не значит, что в него не надо стрелять. Надо, причем чем быстрее, тем лучше. Просто если он поднял руки вверх, это означает только одно – вы застали его врасплох, и он не успел достать пистолет. Не думайте о врагах (ну нету среди них невиновных, нету), лучше позаботьтесь о собственном шкуре, она вам еще пригодится. Генераторы отключаются почти в самом начале уровня, в небольшой комнатке с тремя пультами управления. Пара вентилей, попавшихся вам на пути, выключат охлаждающие цистерны. Главное, не стормозите с архивом научных разработок. Дело в том, что архив расположен в шести разных комнатах, а комнаты достаточно небольшие, скорее даже крошечные. Просто можно запросто застрять в дверном проеме и подорваться на собственном динамите, а это, согласитесь, весьма неприятно. Запись d20 лежит в соседней комнате с первым архивом. Всего архивов шесть штук и найти их не представляется сложным. После того, как последний архив взлетит на воздух, идите на лифт и уезжайте с этого уровня. Здесь вам больше делать нечего. Теперь несколько общих советов на этот уровень. Лучшее оружие на этом уровне – пулемет. Старайтесь избегать сражений в коридорах, битком набитых различными контейнерами. Эти контейнеры имеют тенденцию взрываться, что весьма плачевно отражается на вашем здоровье. Всегда лучше чуток отойти назад, на чистое место, дабы избежать неприятных сюрпризов. В одном месте вам попадется баррикада с пулеметом. Не надо шараться от пулемета! Вы вполне успеете пристрелить того яйцеголового, который попытается за него сесть. Просто всадите небольшую очередь из пулемета в этого подползающего паразита, и все будет в порядке.

Миссия 5. Уровень 3

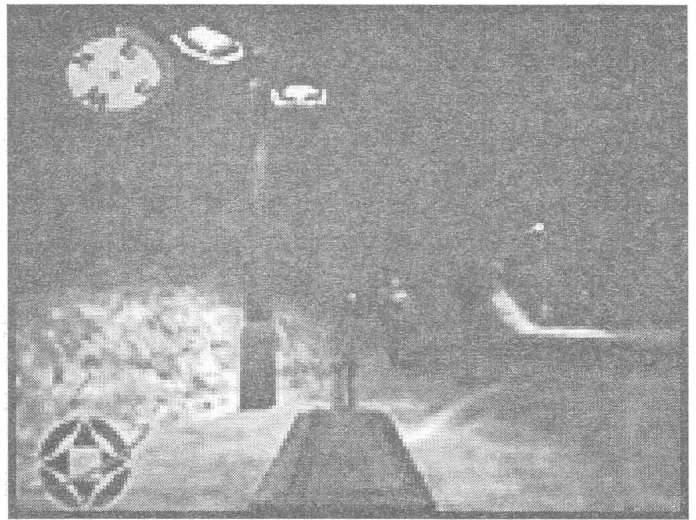
Судя по всему под прикрытием гидроэлектростанции немцы строили нечто совершенно иное. Как нам удалось выяснить, это, судя по всему, ядерный реактор. Вам необходимо не допустить включения этого реактора. Для этого вам придется саботировать резервуары с тяжелой водой.

Open emergency release valve – открыть экстренный слив.

Divert heavy water vats – слить всю тяжелую Воду.

Acquire delivery schedule – добыть график.

Locate garage – найти гараж.



Disable truck – вывести из строя машину.

Еще одна не сложная миссия, если не считать за сложности ожесточенные перестрелки. Для начала просто бегите вперед, время от времени поворачивая вентили на огромных резервуарах. Вам конечно попытаются помешать, но разве это так уж и страшно? Самое неприятное на этом уровне, это обилие разбросанных контейнеров, потому, что противники начали усиленно за них прятаться. Очень тяжело вести бой против трех-четырех фрицев одновременно, когда каждый из них спрятался за свой ящик и время от времени выглядывает из-за него с целью пальнуть в вас. Когда увидите балкончик, не забудьте на него подняться, там еще один вентиль, который вам надо повернуть. Вскоре вы попадете в комнату с рельсами на полу, кучей контейнеров по сторонам, и еще большей кучей фрицев за контейнерами. Очевидно это засада. Здесь нужно быть предельно осторожным, так как пристрелить вас могут запросто. Теперь идите в комнату налево (она сразу за небольшим темным коридором) и снимите со стенки необходимый вам график. Теперь вам нужно найти гараж. Искать вы его будете долго и тщательно, потому что спрятан он как следует, а именно – расположен прямо внизу коридора с рельсами. Так что не найти гараж сможет только слепой. В гараже, справа от входа, есть несколько контейнеров, за которыми прячутся фрицы. Это то, что называется, последний заслон. Перестреляйте их всех, активируйте динамит, установленный на машине и спокойно, с чувством выполненного долга, идите на выход! Ведь правда же ничего сложного?

Миссия 5. Уровень 4

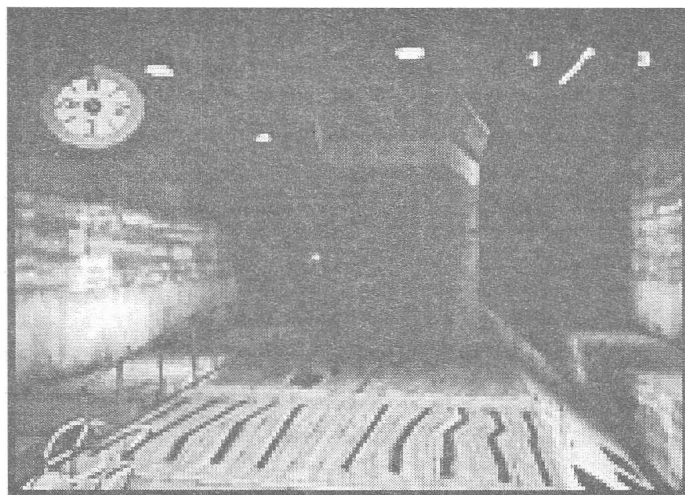
Это ваше последнее задание на сегодня. Вам нужно уничтожить два грузовика с топливом Для новой электростанции и не допустить ее запуска.

Disable both truck – вывести из строя оба грузовика.

Disable power station – вывести из строя электростанцию.

Sabotage ferry – саботировать перевозку грузов.

Сразу пристрелите двух фрицев прямо перед собой. Теперь повернитесь направо и рваните первый из двух грузовиков. Далее вам просто придется идти по каньону и расстреливать всех, кто попадает на пути. Если у вас недостаток патронов, то можете прочесать и боковые ответвления, но наших 700 патронов к пулемету более чем хватило. Второй грузовик будет стоять на обочине каньона примерно в его середине. Учтите, что на этом этапе появились злобные фрицы с базуккой, которые убивают вас с первого попадания. Поэтому, когда вы видите, что какой-то фриц стоит на месте и с



чем-то ковыряется, тут же всаживайте в него очередь из пулемета, не жалея патронов, иначе, все может кончиться очень печально. После небольшого каменного туннеля мы бы посоветовали вам пройти по левому ответвлению и уничтожить пулеметное гнездо, обойдя его с тылу. Просто если сразу его не уничтожить, то когда вы пойдете вдоль каньона, вас могут запросто пристрелить. В скором времени вы должны увидеть запертые ворота. А чуток не доходя до этих ворот в левой стене будет туннель. Именно в него вам и надо. Там вы найдете пулеметное гнездо и двух фрицев радостно кинувшихся к пулемету. Думаю, что вы успеете раньше. Здесь же расположена энергостанция. Рваните эту маленькую подстанцию и возвращайтесь к воротам. Ворота теперь спокойно откроются. Вам надо перестрелять нескольких охранников, которые с дикими воплями под вой сирены бегут по двору и палат во все стороны. Взорвите бочки и идите по проходу справа от них. Вот и все.

Миссия 6. Уровень 1

Под конец войны у Фашисткой Германии появилось новое оружие – «Панцершрек». Это был первый прототип базуки в мире. Эта ручная пусковая установка была способна с одного выстрела уничтожить почти любой танк.

Судя по всему у фашистов остался секретный завод по производству нового оружия. Ваша задача: найти этот завод и по возможности остановить его работу.

Destroy generator fuel – уничтожить топливный генератор.

Locate main entrance – найти главный вход.

Этот уровень достаточно длинный и сложный. Мало того, что враги носятся табунами, так еще и каждый третий фриц вооружен базукой, причем стреляет он из нее из-за спин своих товарищей. Вам нужно постепенно пробиваться вперед, уничтожая всех и все. После того как вы окажетесь около пулеметного гнезда, советую быть поосторожнее. За одним углом вас поджидает фриц с базукой, а за вторым автоматчик. Поэтому пока вы будете разбираться с одним, второй может запросто вас прикончить. Теперь поднимайтесь вверх по дороге. Время от времени на вас будут нападать небольшие, но хорошо вооруженные отряды врагов. Да, и не экономьте патроны – жизнь важнее. Учтите, что из базуки в вас можно стрелять почти с любого расстояния, так что не удивляйтесь, если вдруг из темноты вылетит ракета и взорвется у самых ваших ног. Держитесь правой стенки, так вы не заблудитесь. Вам нужно будет активировать четыре заряда, по одному на каждый топливный генератор. Советуем взрывать их по очереди, а не все сразу. Просто так вы избежите ненужного риска рвануть на собственном динамите. Выход (а точнее глав-

ный вход) расположен совсем рядом от комнаты с генераторами, и охраняет его всего два фрица.

Миссия 6. Уровень 2

Вы оказались у входа в секретную шахту, в которой немцы спрятали награбленные мировые шедевры и готовятся их уничтожить. Вам необходимо предотвратить этот акт вандализма.

Eliminate 8 SS demo squad member – уничтожить 8 SS из отряда уничтожения. Recover Dahood manuscript – найти манускрипт Дахуда.

Acquire elevator key – Найти ключ от лифта.

Find elevator – найти лифт.

Миссия весьма неприятная и опасная. Вам нужно прочесать буквально каждый закуток и пристрелить восемь SS-овцев, которые дежурят у бомб. Просто если их не перебить, то бомбы будут взорваны и мировые сокровища окажутся навсегда похоронены в недрах скалы. Основная опасность на этом этапе, это базучники, которые дежурят за спинами своих товарищей и пускают вас ракеты. Так же опасайтесь гранат. Если увидите человека с базукой, убейте его первым. Если в вас летит граната, отбегите от нее на безопасное расстояние. Манускрипт сиротливо лежит на полу во втором зале за вагонеткой с углем, а ключ от лифта – в одной из комнат справа по коридору. Да, и опасайтесь выстрелов в спину. Просто иногда противники появляются прямо у вас за спиной и начинают по вам палить, или кидать в вас гранаты. В самом конце туннеля будет лифт, который вам нужно будет найти. Большие скопления врагов очень эффективно расстреливать из базуки. А так же помните, что заряд базуки летит гораздо дальше, чем вы можете видеть. Поэтому если вам кажется, что впереди вас поджидает засада, то просто выпустите туда ракету-другую: обычно помогает. Гранатами можно выкуривать паразитов, засевших за углом и наотрез отказывающихся оттуда выходить.

Миссия 6. Уровень 3

Несмотря на то, что вам удалось уничтожить основную часть отряда уничтожения SS, некоторые бомбы все еще продолжают функционировать. Ваша задача найти их всех и сделать так, что бы они никогда не рванули.

Locate and disable all bombs – найти и обезвредить все бомбы. Бомбы в количестве двенадцати штук равномерно раскиданы по всему уровню. Как правило они установлены около опор, так что у вас есть прекрасный ориентир. По пути вам будут попадаться небольшие группы автоматчиков или охранников с винтовками, но по-прежнему основной опасностью остаются базучники. После того, как вы перебьете в какой-либо из пещер все, что двигалось, а все, что не двигалось, подвинете и тоже прибьете, настоятельно рекомендую вам тщательно осмотреть это помещение. Просто некоторые бомбы установлены так, что их почти не видно, поэтому и приходится буквально рыть носом землю. Самая последняя бомба будет в самом конце этапа. И если вы думаете, что все уже осмотрели и абсолютно уверены, что там, откуда вы пришли, не осталось ни одной рабочей бомбы, то вы можете очень сильно пострадать. Лучше не поленитесь и проверьте все старые; помещения еще раз.

Миссия 7. Уровень 1

Создание разнообразных разновидностей всяческого оружия возмездия было любимым развлечением Гитлера во второй

половине Второй мировой войны. Чего только не выдумывали немецкие инженеры и конструкторы, надеясь вселить в сердце любимого Фюрера надежду на скорый победоносный конец войны. Были тут и сверхсовершенные подводные лодки, и мощные бронированные танки, и пушки, способные поражать цели на многие десятки километров, и базуки, и реактивные самолеты и даже ядерные бомбы. Одним из таких видов вооружений, на которые немецкое командование возлагало большие надежды, являлись боевые ракеты дальнего действия и чудовищной разрушительной силы. Это были крылатая ракета Фау-1 и баллистическая ракета Фау-2. Эти ракеты, стартуя с территории Германии, способны были преодолевать расстояние до берегов Великобритании и обрушивать многотонный тротилловый заряд на головы ничего не подозревающих жителей Лондона. Ясное дело, что мириться с таким положением дел англичане не хотели. А что же является лучшей противоракетной системой, как не вооруженный до зубов командос, способный поголовно вырезать весь гарнизон пусковых установок ракет дальнего действия. Вашей задачей в этой миссии будет препятствование запуску немецких ракет дальнего действия Фау-1 и Фау-2.

Find V1 target list – найти список целей для V1.

Destroy V1 target control system – уничтожить систему наведения V1.

Open blast doors – открыть запертую дверь.

Locate emergency hatch – найти запасной выход.

Это одна из самых сложных миссий в игре. Хотя здесь и нет фрицев с базуками, жить вам легче не станет. Чуть впереди вас стоит и мирно покуливает один фриц, а в будке справа – второй. Это ваши первые жертвы. Чуть дальше по туннелю вам попадутся еще два фрица. Тоже ничего страшного. Затем коридор будет перегорожен барьером, а справа от барьера будет вертикальный спуск вниз. Не спешите сходу спускаться, там вас ждут четыре солдата с автоматами наперевес. Лучше киньте в люк пару гранат. Теперь маленькая тонкость. Дело в том, что по другую сторону барьера расположен второй люк, только с того места, на котором вы стоите, его не видно. Прицельтесь (второй люк, относительно барьера, расположен точно так же как и первый, разве что находится с противоположной стороны). Если чуток прицелиться, то можно запросто закинуть пару гранат и во второй люк. Если вам повезет, то ваши гранаты накроют всех, кто был внизу. Нам по крайней мере один раз, это удалось. Теперь спрыгивайте вниз и будьте готовы к тому, что в вас начнут стрелять из автоматов. Поднимитесь по второй лестнице и сразу же пристрелите двух солдат, стоящих чуть дальше по коридору. В боковой комнате подберите патроны, гранаты и аптечку. Теперь можно спускаться вниз. Внизу вас будут постоянно пытаться прикончить, нападая на вас хорошо организованными отрядами. Особенно опасно место, в котором есть ответвление влево. Там в дальнем конце коридора навалены ящики из-за которых по вам ведут постоянную стрельбу. Не пожалейте зарядов к базуке и всадите в эту кучу ящиков и фрицев парочку ракет. С запертыми дверями будьте предельно осторожны, как правило, за ними вас уже ждут и далеко не с распростертыми объятьями. По-моему в третьей запертой комнате (у нее должно быть сразу две двери) вы найдете список Целей для V1. Пройдите чуток вперед, до поворота, и перестреляйте всех, кто попытается на вас напасть. Теперь поверните вентиль на стене, он откроет запертую дверь. Теперь вы должны спуститься вниз и установить детонатор на пульт управления..Ну вот, вроде как почти все сделано. Воз-

вращайтесь назад (до ближайшей комнаты с вагонеткой) и помните, что в коридорах носятся просто толпы фрицев. Судя по всему они на вас сильно обиделись. В комнате с вагонеткой открылась большая железная дверь. Именно эта дверь и ведет к выходу. Если враги все еще остались, рекомендую устроить себе небольшое «Сафари».

Миссия 7. Уровень 2

Вам необходимо саботировать производство ракет «ФАУ2».

Find scientist roster – найти список ученых

Acquire V2 schematics – получить схемы V2

Gain access to guidance laboratory – получить доступ в лабораторию точных настроек.

Sabotage gyro guidance system – саботировать настройку гироскопа.

Find launch area – найти пусковую площадку.

Здесь от вас потребуется все ваше мастерство. Уровень достаточно длинный, а враги поджидают вас на каждом шагу. Буквально за вторым поворотом вас будет поджидать фриц, а за следующим – еще двое. Двух фрицев спрятавшихся в туннеле в боковых нишах лучи всего расстрелять из базуки. Внизу вас поджидает еще несколько фрицев. Почаще пользуйтесь базукой, – она чрезвычайно эффективна против больших скоплений противника. Вам нужно пробираться по бетонному лабиринту до тех пор, пока вы не найдете список ученых (он лежит в небольшой бетонной комнатке на столе). Схемы V2 вы найдете рядом с корпусом полуразобранной ракеты. Затем прорывайтесь в лабораторию и делайте свое черное дело. Теперь вам нужно найти выход на пусковую площадку. Вам довольно долго придется бежать по длинному коридору, постоянно отстреливаясь от нападающего противника. В конце туннеля будет выход наружу, но учтите, он довольно неплохо защищен.

Миссия 7. Уровень 3

Вам приказывается остановить запуск ракеты V2 Sabotage launch V2 – саботировать запуск V2

Это даже не уровень, а один большой тир. С самого начала вам придется расстреливать толпы фрицев. Причем по мере того, как часть фрицев будет падать под вашими пулеметными ми очередями, им на смену будет приходиться свеженькое подкрепление. Вот таким образом, буквально устилая свой путь трупами, вам и придется пробираться к этой пресловутой ракете. После железнодорожного разъезда вам нужно повернуть в проход слева. Да и помните, что враги запросто могут обойти вас с тыла. А некоторые вообще появляются прямо позади вас, очевидно прибегают с предыдущего уровня. Не спешите прыгать с обрыва вниз. Лучше для начала покидайте туда гранаты, сколько не жалко (а «не жалко» вам должно быть все гранаты, так как уровень последний и таскать их на себе просто ни к чему). Теперь спускайтесь вниз, это и есть та самая пусковая площадка, до которой вы так долго шли, а точнее прорывались с боем. Убейте нескольких охранников, если они еще живы, и идите к маленькой будке с бронированным стеклом. Скиньте в этот бункер гранату или просто выстрелите после чего спокойно спрыгивайте вниз. Теперь жмите рубильник на пульте управления. Смотрите ролик. Правда неплохо?