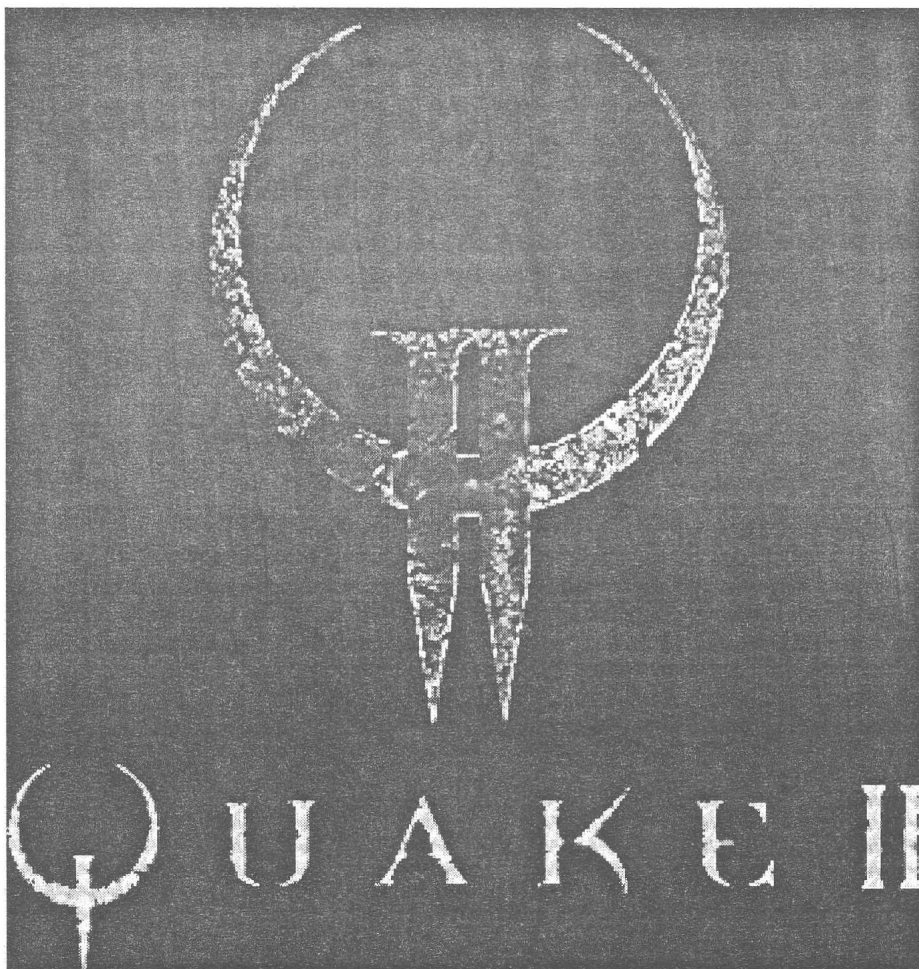




Длинная тень отчаянно тянется к офицерским ботинкам. Неутомимое тexasское солнце стоит еще очень высоко, оттеняя строй ваших солдат. Вам приходится в тысячный раз смотреть против солнца на бесконечные ряды этой колонны. Эта цель тянется действительно бесконечно долго по раскаленному щебню, одним концом исчезая в темноте огромных дверей транспортного звездолета. Скоро и вы зайдете в этот корабль, уляжетесь в свою барокамеру, для того чтобы оторваться сквозь межпланетные пространства и световые годы от дующего в лицо песка и развалин бывшего Даллас-Метро.

КВЕЙК 2

«Что за черт! почему так долго?» — рычите вы, ударяя бластером по перевязанной ладони. «Мне не терпится показать какому-нибудь строджу где раки зимуют»

Немного покачиваясь от августовской жары, вы плюете, трете глаза и вспоминаете тот день, когда эти твари совершили свое первое нападение. Подобно множеству метеоритов они обстреливали землю посадочными капсулами из которых выпрыгивали эти био-механические создания... эти поганые киберпсы... они уничтожали все живое, что попадалось им на глаза, пока приземлялись более крупные корабли. Мы сначала полагали, что они польстились на наши полезные ископаемые или воду, но раздобытые их бортовые записи после расшифровки указали истинную цель этого визита. Это были мясистые органы землян для производства этих киберпсов и, конечно же, для их пропитания.

А цепь все двигалась и двигалась в эту прохладу корабля. Объединенные подразделения все пополняют и пополняют колонну, разделяясь на роты и взводы.

— Не могу больше это терпеть, что за ленивые войска!?

— Остуди движок, морячок, — бормочет Токай над вашим плечом, — Нам всем достанутся головы строджев на сувениры, лично Вам я это обещаю.

— Ого! В общей сложности 3585 солдат и офицеров. — слышится неожиданный голос руководителя посадки, — Ну Вы что здесь останетесь?

Вас провожают внутрь, подводят к барокамере, помеченной номером 9А. Эти камеры сделаны невидимыми для систем защиты строджев. Один их техников нажимает на ручку две-

ри. «Спите крепко, офицер. Вам предстоит увидеть солнечный свет менее чем через шесть с половиной часов. Не нашего солнца, да, имейте в виду...» Дверь закрывается.

Тепло исходит от монитора перед вашими глазами, но вы не потеете, так как привыкли не раз делать то же самое на учебных симуляторах. Всего несколько коротких часов, чтобы проверить все ли на месте, перезарядить оружие, а потом... момент славы. В этот раз — уже это всерьез.

Еще есть время подумать, кое-что вспомнить... Вы вспоминаете свой первый день обучения. Ваш командир взвода рассуждал на тему, как этим паразитам удалось напасть на Землю и поработить все близлежащие планеты. Используя свою самую современную технику, мы изучали, как они так быстро путешествовали сквозь световые годы. Оказалось, строгги использовали черные дыры, подобно вратам в своих путешествиях между звезд, точно зная — что и куда ведет. Нам до сих пор неизвестно создали ли они их сами или обнаружили это случайно. Тем не менее это оказалось для них все равно, что двери в бесплатный ресторан. Приблизительно два часа мы будем проникать сквозь эти дыры и наносить удары в их собственном логове.

Вы закрываете глаза и с удовольствием себе это представляете. В конце концов вы заснете под гипнотический сигнал, распространяемый на корабле.

«Пш»... «Ш-ш-ш»... «Сообщение людям Коалиции. Это говорит контр-адмирал Крокетт с капитанского мостика Фобоса. Мы выходим на внешние орбиты Строггоса. Поскольку атмосфера на этой планете очень тяжелая, мы надеемся

быстро ее уничтожить. А сейчас самое время включить ваши панели слежения».

«Бумер», – слышится голос в наушниках каждого солдата: «по моим данным, уровень радиации составляет 30 единиц, подтвердите».

«Роджер, подтверждаю. О'кей, мальчики и девочки, вы все видите часы с обратным отсчетом сверху в шлеме – это для тех, кто вздумает прятаться во время операции».

Ваша камера отстреливается от транспортного корабля и летит вниз. Атмосфера Строггоса быстро нагревает оболочку капсулы. Камера вдруг делает резкий бросок право, но продолжает падение. Должно быть соседняя капсула задела вашу. Исчезают две камеры, остальные резко обгоняют Вас. Расступаются облака и снизу появляется инопланетный город, Вы принимаете к экрану. Но где остальные капсулы? Они только что были там!

Внезапно радио доносит сигналы бедствия: «SOS, SOS, потеря мощности... деформация защитного поля... некоторые... потеря...ш-ш-ш... нас снаружи. Мы падаем...» Тишина. Проклятье! Если строджи раскусили нашу защиту..., всем нам крышка.

Та ОГРОМНАЯ вспышка – должно быть, Big Gun. Вы делаете резкий разворот налево, включаете ускоритель, внезапный толчок откидывает вас далеко на юг.

«Что за... ?» Прежде, чем что-то понять, вы перескакиваете через край кратера и ударяетесь о здание, на большом расстоянии от конечной цели. Вы ползаете по остаткам капсулы, и с ужасом обнаруживаете, что от всего значительного боекомплекта у вас остался только бластер. Проклятье!

Вы выпрыгиваете через единственно уцелевший люк с бластером в руке и с ярким желанием отомстить.

Главное меню (Main Menu)

Старт

Нажмите кнопку Start, чтобы начать игру в режиме одного (Single) или нескольких (Multi) игроков. Появится Mode menu, где вы сможете выбрать желанный режим. Если выбираете одиночный, то переходите на старт новой игры и выбор уровня мастерства (Skill level), однако можно загрузить игру и с карты памяти.

Если вы не играли в Quake II в режиме нескольких игроков (мульти), то можно сказать, что вы вообще не играли в эту игру! Просто зря потратили свое время. Можно играть против даже трех друзей (или врагов) в режимах Deathmatch, Team Deathmatch или Versus. Выберите игрока, команду, арену – и в бой! Как играть в режиме «мульти».

1. На главном меню выберите опцию Start.
2. На экране Mode screen выберите опцию Multi Player.
3. На экране выбора «Multi Player Game select screen» выберите тип игры, который собрались разыграть.
4. Выберите количество игроков, арену, лимит времени, лимит фрагов и т.п.
5. На экране Game Start выберите «цвета» или команду, и установите индивидуальные опции игроков.
6. Как только все игроки нажмут кнопку X, сообщив о своей готовности, игра начнется.

Multiplayer Game Type

Существует три типа-режима игры с разными правилами, подсчетом очков и тактикой побеждать. В игре могут участвовать от 2-х до 4-х игроков, на любых аренах, а варианты подсчета очков и возможности практически безграничны.

1. Deathmatch

Здесь каждый сражается сам за себя, без команды – свободная охота! Главное, убивать врагов почаще и побольше!

Здесь только одно правило: убей или будешь убит!

Вы получаете одно очко (Frag Point) за каждого убитого вами врага. Кто набрал больше очков, тот и победил – никаких сложностей. Экран с набранными очками появляется по завершении поединка с указанием какой игрок сколько их набрал.

2. Team Deathmatch

Командный режим 2 на 2, 2 на 1 –го или 3 на 1–го, выбирайте вариант по вкусу и вперед!

Правила таковы:

- убить всех участников команды противника;
- вы теряете фраг-очко, если погибает участник вашей команды;

– очки суммируются для всей команды; если вы установили «frag»-лимит в Multiplayer options, то это распространяется на очки всех членов команды.

– победителем становится команда, набравшая больше «комбинированных» фраг-очков.

Вы зарабатываете очко за уничтожение вражеской команды, очки всех членов команды складываются и определяется победитель. Экран с результатами появляется по завершении режима, победителем объявляется команда, набравшая больше всех комбинированных и индивидуальных результатов.

3. Versus

Потрясающие баталии, подлинная вершина игры!

Правила:

- на этом уровне нет power-ups Здоровья и Оружия;
- когда игрок погибает, то уже до конца раунда;
- последний оставшийся в живых игрок получает одно Фраг-очко за победу в раунде; первый, победивший в установленном количестве раундов, объявляется победителем;
- все игроки стартуют живыми в следующем раунде.

Multiplayer Game Setup

На этом экране можете установить соответствующие опции для избранного варианта мультиигры.

Количество игроков

– С помощью LEFT или RIGHT, можно выбрать количество игроков. Каждый игрок должен иметь свой контроллер, присоединенный к игровой приставке. Если решите играть в три или четыре игрока, то обязательно понадобится Multi Tap.

– С помощью кнопок LEFT или RIGHT (Arena Selection), можно выбирать себе арену по вкусу.

– С помощью кнопок LEFT или RIGHT можно изменить Frag limit. Когда этот предел будет достигнут, игра автоматически закончится, и на экране появятся окончательные результаты.

Multi Player Pause Menu

Нажмите Start по ходу игры в Multi Player Game, и увидите это меню. Здесь можно поменять установки управления иг-

роками и установить уровень трудности. Запомните: только игрок, нажавший паузу, может снова запустить игру.

Меню Options.

Здесь можно изменить установки управления (по умолчанию). Нажмите кнопку UP или DOWN, чтобы выделить опцию, которую хотите изменить. Затем нажмите X, чтобы выбрать опцию, а потом кнопками направлений «захватите» ее.

Player Options

Эти опции позволяют изменить уровень трудности игры, а также выбрать конфигурацию контроллера.

Crosshair

Эта опция позволяет включать и выключать перекрестие прицела.

Autocenter

Когда эта опция включена, ваш взгляд автоматически направлен в центр панорамы при движении назад и вперед. Эта опция не работает с Dual Shock контроллером.

Controls

Выберите эту опцию, нажмите кнопку X, чтобы увидеть опции контроллера т.е. можете выбрать стандартный контроллер, Dual Shock или мышь.



– Dual Shock контроллер имеет автокалибровку и вибрационный механизм. На экране меню Controller configuration вы можете выбрать вибрацию, нажав UP/DOWN, а затем включить или отключить ее кнопками LEFT/RIGHT.

Mouse

Главное правило: вначале включите контроллеры в соответствующие порты, а затем уж подключите мышь. Именно в таком порядке.

Single Player

Controller Port 1 = Controller.
Controller Port 2 – Mouse.

Multi Player (2 игрока)

Адаптер Multi Tap в Controller Port 1.

1–A = Player 1 Controller.

1–B = Player 2 Controller.

1–C = Mouse.

1–D = Mouse.

Multi Player (4 игрока)

Адаптер Multi Taps в Controller Port 1 и Port 2.

Адаптер Multi Taps в Controller Port 1.

1–A, 1–B, 1–C, 1–D = Player 1–4 Controllers.

Адаптер Multi Tap в Controller Port 2.

2–A, 2–B, 2–C, 2–D = Player 1–4 Mouse.

Важно помнить, что если вы подключили мышь, необходимо также активировать ее на экране Controller configuration screen в меню Player Options. Здесь также можно изменить скорость мыши. При использовании Multi Tap, по крайней мере, один контроллер должен быть подсоединен к портам 1–A или 2–A.

Reset to default

Выберите эту опцию и нажмите X, если захотите восстановить прежние установки по умолчанию

Sound Options

Выберите эту опцию, если хотите изменить установки по умолчанию для звуковых эффектов и музыки.

Music

Эта опция позволяет игроку установить желаемую громкость музыки.

Sound FX

Эта опция позволяет игроку установить нужную громкость звуковых эффектов.

Stereo

Эта опция позволяет включать и отключать стереоэффект.

Reset to defaults

Чтобы вернуться к уровням звука и музыки по умолчанию, выделите эту опцию и нажмите кнопку X.

Video Options

Horisontal Split

Эта опция позволяет игрокам в режиме двух игроков выбирать вертикально или горизонтально разделенный экран (off – вертикальный).

Screen position

Нажмите X, чтобы выбрать эту опцию, затем используйте кнопки направлений, чтобы подрегулировать положение игрового экрана, затем зафиксируйте кнопкой A.

Reset to default

Чтобы вернуться к первоначальным видеонастройкам (по умолчанию), выделите эту опцию и нажмите кнопку X

Saving and Loading Options

Все опции автоматически сохраняются, когда вы запоминаете игру, и снова загружаются вместе с игрой.

Pause Options

Нажмите Start по ходу игры, чтобы войти в экран этих опций, затем нажмите UP или DOWN, чтобы выделить нужную опцию, и активируйте ее кнопкой X.

Mission

С помощью этой опции можно вспомнить (если вы забыли) цель текущей миссии.

Options

Используйте эти опции, чтобы поменять игровые установки.

Quit Game

Пользуйтесь этой опцией, когда хотите закончить игру и вернуться в главное меню.

Restart Level

С помощью этой опции сможете перезапустить карту текущей миссии, но не забудьте, что при этом потеряете все предметы и оружие, которые нашли на карте.

Основы игрового действия

Цель игры

Игра разделена на серию миссий и целей. По ходу компьютер подскажет вам очередную цель. Важно регулярно просматривать эту информацию.

Загрузка запомненных игр

Выберите опцию Load в меню Start Game menu, чтобы перезапустить запомненную игру. Когда карта памяти вставлена, компьютер определит это, и появится экран карты памяти.

Уровень мастерства

Очень важно выбрать подходящий уровень мастерства, прежде чем кидаться в атаку на Страггов. Знайте – переоценка своих сил может привести, к более чем печальным последствиям – из вас быстро и качественно сделают котлету. А недооценка сделает игру скучной.

Easy

С этого уровня начинают новички. Еще его можно предложить вашей бабушке, если она вдруг захочет острых ощущений.

Medium

Неплохой старт для большинства игроков, но если считаете себя профессионалом, то вам здесь делать нечего. Постарайтесь проявить себя в более трудном режиме.

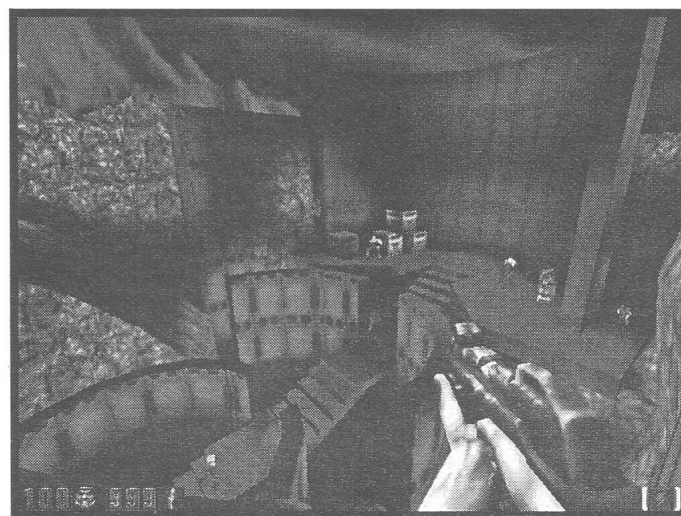
Hard

Хм... Ну, сомнения вам не занимать, но сможете ли вы подтвердить? Зато игра здесь такая, что дух захватывает.

Player Status

Здоровье (Health)

Вы начинаете игру здоровеньким на 100%, а когда вас как следует обработают, вы, как писал Кэрролл – «почувствуете легкое недомогание». Когда ваше самочувствие докатится до



0%, можете откинуться на спинку стула (кресла, дивана – у кого как) и хорошенько подумайте – не сменить ли вам все на уровень полегче?

Боеприпасы (Ammunition)

На экране показывается количество оставшихся боеприпасов для соответствующего оружия.

*** Броня (Armor)**

Броня защищает, если в ней есть энергия. Следите за экраном – когда ее защитная сила иссякнет, могут начаться неприятности.

Оружие (Weapons)

В нижней правой части экрана высвечивается имеющееся у вас оружие. Используйте кнопки Δ и O, чтобы просмотреть доступное оружие.

По ходу игры в верхней части экрана будут появляться послания. Текущее состояние миссии появится в центре экрана, и наступит пауза в игре. Подумайте, пока есть время, а затем нажмите кнопку X, чтобы продолжить игру.

Движение и действия

Бег (Running)

Если разбежитесь, то сможете прыгнуть дальше, когда движетесь по прямой. Ну, а если бежите вверх по склону, то прыг-

нете выше. Прыжки с разбега и на бегу очень важный элемент игрового мастерства, овладев которым вы сможете избежать многих опасностей.

Плавание (Swimming)

Плывя под водой, развернитесь в нужном направлении и нажмите кнопку Вперед. К сожалению, как и в реальной жизни, вы теряете под водой воздух, поэтому придется использовать прыжковую кнопку, чтобы выскочить на поверхность. Если вы сильно промокли и решили выбраться из воды, плывите к берегу, а там сможете выпрыгнуть на сушу или выйти пешком (в случае, если достаточно мелко). Из воды всегда есть выход, правда, иногда, чтобы найти его, приходится нырнуть поглубже. Вот так-то!

Взять предметы

Чтобы взять предметы, оружие или power-ups, просто пройдите по ним. Если не сможете взять какой-нибудь предмет таким образом, значит у вас уже набрано максимальное количество этого добра. И так не понятно, как вы все это таскаете, так что не стоит перегружать себя, любимого.

Кнопки и напольные плиты

Существуют три способа активизации разных видов выключателей: наступить на них, дотронуться или выстрелить.

Секреты

Строгги держат боеприпасы и другую военную амуницию в разных частях города, внимательно осматривайте территорию. Иногда незначительные изменения окружающей среды могут скрывать вход в секретную зону.

Если вас убили

1. Выберите опцию «Restart Level» и сможете вернуться к началу уровня. Разумеется, все предметы, оружие и боеприпасы, найденные вами перед смертью, пропадут.
2. Выберите опции «Reaullpy» и «Restart», что позволяет заново начать уровень с максимумом здоровья, половиной максимального количества боеприпасов для оружия, которое имели, и добавочную броню. Но помните, что эту опцию можно использовать только трижды, и каждая попытка фиксируется на карте памяти при запоминании игры. Используйте эту опцию разумно.
3. Не торопитесь выходить из игры (Quit game), но если уж решите выйти, то используйте эту опцию и вернитесь в главное меню.

Основы игрового действия

Slime

Повсюду на планете строггов находятся накопители токсичных отходов от их очистных заводов. Эта слизь буквально сожрет вас, если вы без защитного костюма (enviro-suit).

Lava

На Строггосе очень много вулканов, не стоит ходить поблизости от них без крайней необходимости, здесь защитный костюм вам не поможет.

Water

В воду на планете Строггос можно входить без опасений, но выныривать все-таки необходимо. Вы не рыба, жабр у вас нет, а дышать необходимо.

Traps

Об оборонительной системе планеты Строггос мало что известно, учитывая их воинственную природу, здесь много смертельных природных опасностей и ловушек.

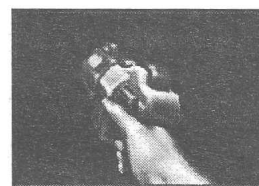
Explosions

По всему городу разбросаны взрывающиеся контейнеры, держитесь подальше от них во время жарких схваток, иначе дело кончится очень плохо.

Оружие

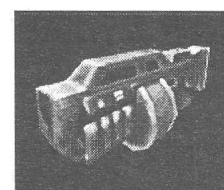
Бластер (Blaster)

Стандартное боевое перезаряжаемое энергетическое оружие из всех фантастических книг, что-то вроде мощного пистолета. Перезарядка ему не требуется. Полезно для уничтожения охранников, подрыва бочек, активирования выключателей, вскрытия секретных дверей. Держите при себе все время.



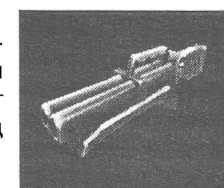
Дробовик (Shotgun)

Стреляет патронами, наносит серьезные повреждения в ближнем бою, но на дальней дистанции практически бесполезно. Сгодится и для не очень умелых стрелков, эффективно против охранников-строггов и летунов (Flayers).



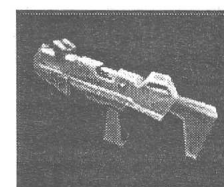
Супер-дробовик (Super Shotgun)

Мощное оружие, хотя медленно перезаряжается, но несколько выстрелов вы всегда успеете сделать, прежде чем враг приблизится вплотную. Большой расход боеприпасов, но оно того стоит!



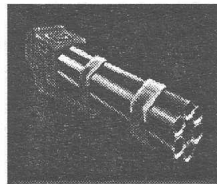
Автомат (Machine Gun)

Очень легко пользоваться, но сильная вибрация заметно снижает точность огня. Стреляйте короткими очередями и держите автомат покрепче.



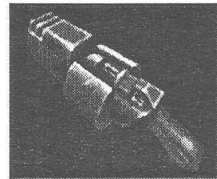
Скорострельный автомат (Chain Gun)

Это принято называть шестиствольный пулемет. Этакий футуристический вариант легендарного пулемета Гатлинга. Превращает врагов в своеобразный дуршлаг, но пожирает безумное количество боеприпасов. Хорош для начинающих игроков – стена огня и стали перед вами решит большинство проблем.



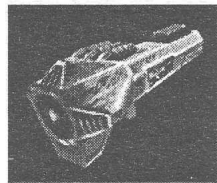
Гранатомет (Granade Launcher)

Разносит в клочья врагов даже в труднодоступных местах, уничтожает засады и предупреждает возможные атаки. Не стоит пользоваться в тесных помещениях, так как можно покалечить или убить себя, любимого.



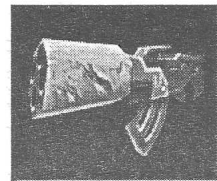
Ракетомет (Rocket Launcher)

Поражает цели мощными ракетами, но ни в коем случае не используйте ракеты в ближнем бою. Ответ голову не только врагу но и вам.



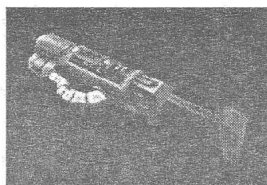
Гипербластер (Hyper Blaster)

Энергетический скорострельный бластер потрясающе эффективен, с невероятной скоростью уничтожает врагов и... расходует ваши батареи.



Rail Gun

Стреляет урановыми патронами, летящими с огромной скоростью, может пронзить сразу кучу строггов. В руках профессионала самое эффективное оружие.



BFG 10K

Эта очень странная пушечка, придает новое значение слову «обои». Стрельните из нее в тесном помещении возле ничего не подозревающего строга и увидите на стене картину в духе поздних абстракционистов. В красных тонах.



Военное снаряжение

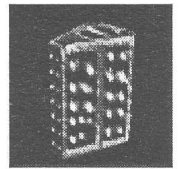
Собирайте это добро где только сможете, как только подобрали – оно уже действует!

Боеприпасы (Ammo)

Есть пять главных видов боеприпасов:

патроны (shells)
батареи (cells)
пули (bullets)
гранаты (grenades)
ракеты (rockets)

Только для бластера не нужно боеприпасов для каждого вида боеприпасов установлен лимит по количеству.

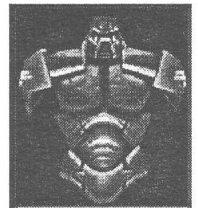


Броня (Armor)

Существует три вида брони:

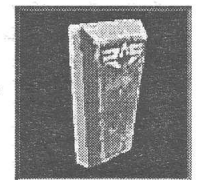
Flak Jacket
Combat Suit
Body Armor.

Каждая броня обеспечивает соответствующую защиту как против нормальных, так и против энергетических атак. Если вы получаете определенное количество повреждений, защитная сила брони уменьшается. Необходимо найти бронепластины и привести в порядок ослабленную броню.



Бронепластины (Armor Shards)

Вставляются в броню, что заметно продлит ей жизнь и порядком повысит ее эффективность.



Здоровье (Health)

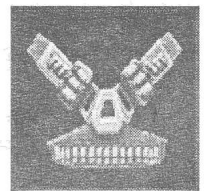
Существуют два типа стандартных медицинских средств:

Аптечка первой помощи (First Aid)
обычная аптечка (Medkits).

Не прозевайте их, они могут выручить в безнадёжной ситуации. Если у вас достаточно энергии, просто запомните, где они лежат, чтобы в случае необходимости вернуться.

Патронташ (Bandoleer)

Нагрудный патронташ увеличивает максимальное количество некоторых видов боеприпасов. Не все же по карманам таскать. Но все-таки, как мы носим такую кучу всяких вещей? С учетом того, что сила тяжести здесь больше?



Ранец (Ammo Pack)

Позволяет обладателю носить дополнительное количество боеприпасов на спине.

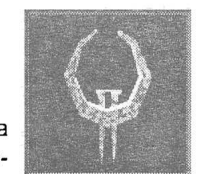
Биозащита (Environment Suit)

Костюм биологической защиты спасет его обладателя от опасных природных явлений, таких как Слизь (Slime).



Квадро (Quad Dammage)

Учетверяет мощь всего вашего оружия на некоторое время. Не упустите момент, ус-



тройте врагам мясорубку! Особенно хорошо использовать при этом шестиствольный пулемет — зрелище просто фантастическое.

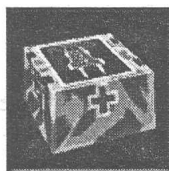
Неуязвимость (Invulnerability)

Приобретаете временную неуязвимость.



Мег-Здоровье (Mega-Health)

Обеспечивает кратковременное, но достаточно сильное повышение сил. На минуту или две станете настоящим бодрячком.



Суперадреналин (Super-Adrenalin)

Непрерывно поддерживает здоровье, но незначительно.

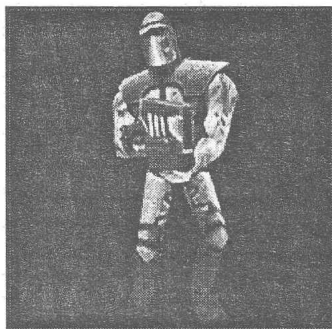
Силовой щит (Power Shield)

Дает мощную защиту от энергетического оружия. Когда он используется, то выкачивает энергию из ваших батарей, так что не стоит им злоупотреблять.

Враги (The Enemy)

Легкий охранник (Light Guard)

Самый слабый из противников; вооружен только бластером. Уровень Защиты/Атаки слабый (easy). Хотя оружие у них слабое, может только «жалить», но они могут атаковать сразу группой, а также вызывать на помощь больших собак.



Охранник с дробовиком (Shotgun Guard)

Эти охранники владеют дробовиком, уровень защиты/атаки слабый, убить их нетрудно, но когда атакуют стаей...

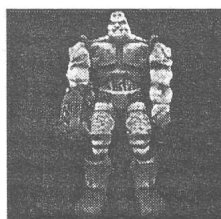
Охранник с автоматом (Machine Gun Guard)

Сильнее, больше и опаснее других, вместо правой руки автомат! Класс защиты/атаки все-таки легкий, любят атаковать стаей и зоркие, словно ястребы.



Принудитель (Enforcer)

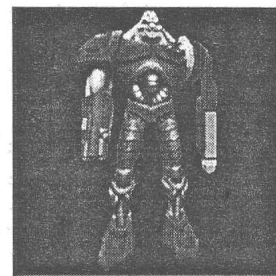
Мощный воин, вооруженный скорострельным автоматом, класс защиты/атаки средний (Medium). У этих быков только одна мысль в голове — напиговать ваше тело свинцом, и



побыстрее. Победить их можно, но остерегайтесь их присмертной атаки, в агонии могут выпустить в вас приличную очередь!

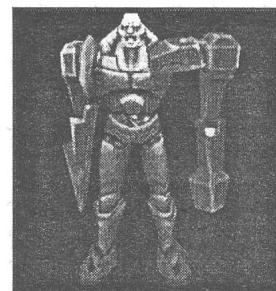
Стрелок (Gunner)

Боевая элита строппов, вооружены мощным автоматом и автоматическим гранатометом. Класс защиты/атаки средний. Кибернетический кошмар, ест Мутантов на завтрак перед выходом на тропу войны! Но у вас есть буквально секунда, прежде чем он сумеет активировать свой автомат, воспользуйтесь этой слабостью и немедленно атакуйте!



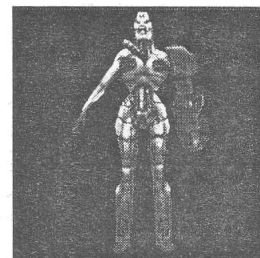
Берсеркер (Berserker)

В одной руке металлический шип, молот — в другой, а скорость передвижения огромная! Класс — средний. Смертельно опасный враг, сбить на землю его нетрудно, но он тут же встанет и продолжит настойчивое преследование.



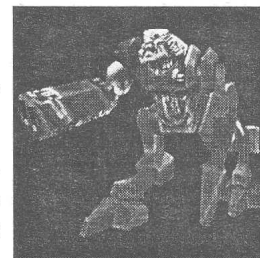
Железная дева (Iron Maiden)

Странная девушка, в одной руке ракетомет, а в другой ужасный коготь, не уступает в мощи и силе Стрелку. Класс — средний. Эта кибернетическая ведьма просто ужасна, не дай Бог такую подругу!



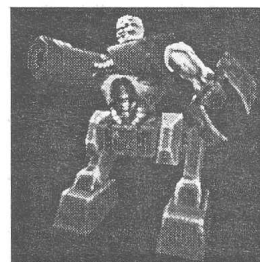
Медик (Medic)

Этот эскулап может поднимать мертвых строппов из вечного сна! Класс — средний. Когда не занят воскрешением, быстро перемещается на своих гидравлических ногах и палит из бластера с огромной скоростью.



Гладиатор (Gladiator)

Массивные механические ноги, Рейлган на плече и жуткая клешня в левой руке. Класс — средний/трудный. Когда он наведет на вас свою пушку, у вас меньше секунды, чтобы отскочить в сторону (side step), иначе превратитесь в уголек.



Летун (Flyer)

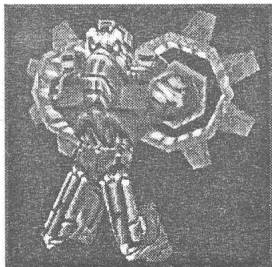
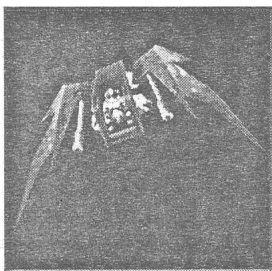
Небольшой крылатый монстр, неплохие мозги и тело киборга. Класс средний/трубный.

Летает очень быстро, атакуют стаями, на каждом крыле лазерный бластер.

Икарус (Icarus)

Нет, это не знаменитый автобус. Название идет от не менее знаменитого Икара. За спиной мощный ракетный двигатель, а на плечах лазерные бластеры. Класс — средний/трудный.

Прочная броня, отличная маневренность, ненасытное стремление все уничтожать, настоящий летающий кошмар. Но как знаменитый предок, может грохнуться, если его достаточно нагреть. Постарайтесь.



Паук (Arachnid)

Радость для всех страдающих арахнофобией. Две скорострельные пушки рейлган в лапах, очень дальноточных, но годящихся и для ближнего боя. Класс — трудный.

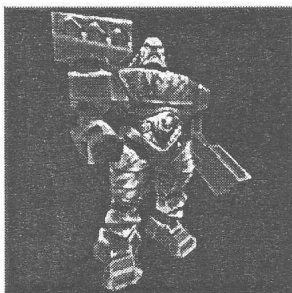
Самая лучшая защита — непрерывное движение, чем больше вы двигаетесь, тем больше шансов выжить. Приблизительно таким танком вы управляете в игре Ghost in the Shell (см. описание в этом томе).



Танк (Tank)

Этот двуногий танк имеет в одной руке автомат, в другой — лазерный бластер, а на плече — ракетомет! Класс — трудный.

Это металлическое чудовище стреляет из всего своего арсенала совершенно в случайном порядке, трудно предугадать, что он выкинет в следующий раз. Но ничего хорошего выкинуть он не может. Лучше всего атаковать его наскоками: подскочили, выполнили атаку и тут же назад. Так и действуйте, пока не прикончите.



Прохождение

Миссия 1

В ходе этой миссии вам предстоит установить связь (communication link) со своим командным кораблем, для чего нужно пройти четыре уровня: Strogg Outpost, Outer Base, Installation и Commcenter.

Strogg Outpost

Очень простой уровень. Идите по каньону, и попадаете в комнату с бронежилетами и ружьем. За дверью вы найдете заполненную водой комнату, пройдите ее и выйдите через дверь на другой стороне. По короткому проходу перейдите в боль-

шую комнату, убейте легкого охранника (LG — для простоты), а затем поднимитесь на лифте и выйдите через дверь в верхней части лестницы. Пройдите по коридору в большую комнату, убейте еще одного LG, пройдите в дверь с символом, и окажетесь в просторной комнате с узкой канавой. Поднимитесь по склону, пройдите ряд дверей, и попадете на следующий уровень. Ничего сложного, все-таки начало.

Outer Base

Уровень также не представляет ничего особенного, хотя и начали появляться враги посильнее. Войдите в комнату с наклонной платформой, выстрелите в окно в комнате на верхнем уровне, затем осмотрите помещение и отыщите проход к лестничному пролету.

Идите по коридору в большую двухуровневую комнату, уничтожьте LG в холле, а затем еще пару охранников с ружьями (SG) в комнате. Затем встретите и уничтожьте первого подавателя (Enf). Поднимитесь по лестнице, пристрелите еще одного Enf. Теперь идите в лифт, чтобы выйти с уровня.

Installation

На этом уровне появляются секреты. Лифт привезет вас в складское помещение с кучей ящиков и охранников. Выйдите из комнаты по коридору, попадете в большую комнату с силовым полем. Нажмите кнопку на стене, она отключает силовое поле. Возьмите автомат.

На другой стороне комнаты увидите большую карту на стене, поднимитесь на лифте, взберитесь по лестнице, двигайтесь по склону влево, разбираясь по пути с охранниками разных видов. Когда подниметесь на верхний уровень склада, идите вдоль балок, затем отступите к лифту, но не заходите в него. Поднимитесь наверх через дверь возле лифта, и окажетесь снаружи, в зоне с разрушенным мостом. Пристрелите охранников и перепрыгните на другую сторону моста. Помните, прыгать нужно с разбега, иначе...

Выйдите в дверь на той стороне моста, следуйте по коридору в следующую комнату и спрыгните в воду. Двигайтесь дальше, пока не окажетесь под мостом, здесь вы увидите вход в тоннель (под мостами вообще можно найти много интересного) — входите без колебаний.

Тоннель приведет в небольшую комнату, ликвидируйте SG и MG (автоматчика). Нажмите кнопку на стене. Откроется решетка на полу. Спрыгните туда. Уровень пройден.

Comm Center

Короткий тоннель приведет в комнату с Супердробовиком. Поднимитесь по лестнице и выйдите через дверь. По лестнице выйдите из воды, пройдите по платформе налево, выйдите через последнюю дверь из комнаты. За дверью обнаружите многоуровневую комнату с Паразитом (Parasite) и парой охранников.

Пройдите в самую верхнюю комнату, пристрелите нескольких охранников по пути, пройдите через дверь в комнату со слизью и пройдите дальше в дверь. За этой комнатой увидите нескольких охранников, перейдите в соседнюю с двором комнату и поднимитесь на лифте. Прикончите охранников, пройдите по склону к двери, выйдите на другой склон (выше комнаты со слизью).

Пройдите по этому склону в коридор, а затем по нему в комнату, которую было видно через окно. Разделайтесь с Inf и Ber (Берсеркером), сразу же исчезнет ряд красных лазеров и откроется путь к компьютерной панели. Прикоснитесь к этой

панели, и справа появится синий ключ. Возьмите его, скоро он вам пригодится.

Вернитесь во двор, пройдите через сине-зеленую дверь. Откройте ее синим ключом, идите дальше по коридору до комнаты с лифтом. Осторожно – наверху сидит стрелок! Застрелите его, дабы он не доставил вам неприятностей, поднимитесь наверх и пройдите в дверь с надписью «Installation».

Повторный визит

Снова зайдите в эту дверь и убейте стрелка. Наступите на выключатель, и мост встанет на место. Идите по коридору к большой наружной зоне с разрушенным мостом. Затем пройдите по карнизу направо, войдите в дверь. Коридор приведет вас к тому мосту, который вы вернули в надлежащее состояние. Перейдите через мост, пройдите по коридору до



большой комнаты с охранниками, подавителями и Стрелком. Разделайтесь с врагами и запрыгните в лифт.

Миссия 2

В этой миссии вам нужно уничтожить Решетку безопасности (Security Grid), защищающую электростанцию строппов (Strogg Power Facility). Задача непростая, нужно будет пройти следующие уровни: Detention Center, Security Complex, Guard House, Torture Chambers и Grid Control.

Detention Center

Вы начинаете в замкнутой комнате с компьютерным оборудованием. Пройдите по любому проходу, они оба ведут в небольшой открытый дворик с Танком.

Здесь увидите два новых выхода. Вбегите в комнату с колоннами и убейте гладиаторов, а затем возьмите желтый ключ. Идите по коридору наружу, и вы снова окажетесь во дворе. Поднимитесь по лестнице, сверните налево, пройдите через новый проход в большой двор, где вас поджидают Берсеркер и Подавитель на земле, да пара стрелков на верхних карнизах.

Встаньте на ту сторону двора (из которого вы вошли), осмотритесь вокруг, и увидите три выхода. Пройдите в правую дверь, поднимитесь наверх на лифте, коснитесь компьютерной панели, чтобы отключить желтые лазеры. Войдите в другую дверь, и идите до конца синего коридора, затем свер-

ните направо. Здесь вы найдете Усилитель (Power Amplifier), который охраняется смертельно опасным красным лазером. Повернитесь спиной к Усилителю, пройдите вперед, войдите в комнату с решеткой на полу. Нажмите кнопку на стене, чтобы выключить лазеры и добраться до Усилителя. Когда вы его возьмете, пройдите в комнату с решеткой в полу и кнопкой в стене. Поднимитесь по лестнице наверх, спрыгните вниз, в энергетический блок.

Пройдите через светло-синюю дверь в конце блока. Дойдя до развилки, идите по любой дорожке. Внимательно осмотритесь в голубой зоне в холле, плотно прижимаясь к стенам. Вы найдете два алькова, в одном укрылся гладиатор – разберитесь с ним, во втором – на стене есть кнопка. Нажмите ее, и вы обнаружите поблизости силовое поле. Нажмите кнопку рядом с полем, чтобы выключить его и добраться до склона. Поднимитесь по нему и идите через дверь к выходу.

Security Complex

Войдите во двор, ликвидируйте трех Enf, пройдите в дверь напротив, доберитесь до комнаты с несколькими уровнями, зайдите на средний уровень, сверните налево, и попадете в комнату над Пирамидой.

Разделайтесь с Медиком и Стрелком. Подойдите к контрольной панели и нажмите кнопку на клавиатуре, чтобы отключить лазеры на уровне, спрыгните вниз через окно к Пирамиде. Не пытайтесь пока войти в нее, вначале найдите пару ключей. Пройдите по коридору на нижний уровень комнаты, затем вернитесь во двор.

Держитесь левее, спуститесь по небольшой лестнице, пройдите в дверь и дальше по длинному коридору. Нажмите кнопку в конце коридора, выдвинется мост над прудом, заполненным лавой. Интересно, зачем строграм такие пруды? Ведь не купаются же они в них. Пройдите по мосту в конце коридора и увидите лестничный пролет, ведущий в комнату с Танком и Энфорсером, расстреляйте Танк прямо с лестницы. Когда разберетесь с врагами, пройдите в дверь, ведущую в следующую зону

Torture Chambers

Пройдите к широкому коридору, уничтожьте здесь Танк, затем наступите на синюю плиту на полу, спуститесь вниз на лифте.

Войдите в дверь, спуститесь по лестнице, сверните за угол, и окажетесь в открытой зоне, где прикончите Стрелка. Пройдите в дверь рядом со светящейся вывеской «Cell Block A». Дальше по лавовому коридору за ней, и окажетесь на карнизе, с которого виден «Cell Block A». Уничтожьте один Танк на карнизе, а другой – внизу.

Выйдите из блока А через дверь, ведущую к лифту, поднимитесь на нем наверх и прикончите Стрелка. Прокатитесь на втором лифте, прикончите еще одного Стрелка. Уничтожьте Танк и возьмите пропуск (Security Pass) на следующий этаж. В соседней комнате увидите морского пехотинца, привязанного к столбу в ожидании мучительной смерти от вращающегося лезвия. Прикончите Стрелка и пройдите дальше через пару дверей.

Сразу же за 2-й дверью окажетесь на карнизе, взгляните вниз и увидите уже известную вам вывеску «Cell Block A», спрыгните на этот уровень.

Выйдите в дверь налево, пройдите через холл с яркими компьютерными панелями, и войдете в большую комнату с клеткой, свешивающейся над лавой. Пристрелите Стрелка, наступите на синюю панель в полу, опустите клетку, прикончите сумасшедшего заключенного – дабы не мучался и не мучил

окружающих. За ним найдете пурпурный ключ от Пирамиды. Нажмите кнопку на стене, вызовите лифт, спуститесь на нем вниз, пройдите в дверь, проследуйте по коридору, поднимитесь по двум лестничным пролетам. Когда достигнете перекрестка, поверните направо, поднимитесь по лестнице. Наверху сверните налево, проследуйте по коридору и поднимитесь по нескольким лестничным пролетам. Когда доберетесь до высокого лифта (на котором спускались), нажмите кнопку на стене, поднимитесь на лифте наверх, вернитесь обратно через двор и проход, который ведет в следующую зону.

Guard House

Пройдите в энергитический блок, убейте нескольких охранников и Enf, поднимитесь на лифте на другой конец блока и пройдите в коридор, ведущий наружу. Войдете в многоуровневую комнату с автоматчиками (MG). Спуститесь по лестнице, пройдите холл и окажетесь в широком открытом дворе, где перебейте охранников и Стрелка. Пройдите в дверь (напротив входа), проследуйте в большую комнату, замочите здесь двух Паразитов и нескольких охранников. Сверните влево, как только войдете в эту комнату, спуститесь по лестнице на нижний уровень, затем пройдите вниз по короткому лестничному пролету.

Выйдите в открытый двор (на другой стороне стоит танк), увидите лестницу (ведущую вниз) почти в центре двора. Поднимитесь на небольшую платформу, нажмите красную кнопку на стене, спуститесь на платформе и войдите в дверь направо. В маленькой комнате находится Стрелок и второй ключ от Пирамиды, который вам так необходим. Возьмите ключ, вернитесь назад во двор и снова войдите в Security Complex.

Security Complex (Повторный визит)

Когда вернетесь в Комплекс, то окажетесь во дворе с ранее неработающим лифтом. Когда уничтожите всех врагов, поднимитесь на лифте, пройдите в дверь наверху, ведущую на верхний карниз, прыгайте вниз с уровня на уровень, пока не спуститесь в самый низ.

Идите по любому проходу, оба ведут к Пирамиде. Нажмите на кнопку перед ней, и Пирамида откроется, и увидите отверстие в полу. Швырните туда гранату, прикончите пару Стрелков и Медика, затем сами прыгните в нее и выйдите в дверь.

Grid Control

Поднимитесь по короткой лестнице, пройдите в дверь, окажетесь в петле коридоров, следуйте по ним до длинного холла, где вспыхивают лучи синих лазеров, мешающих пройти дальше. По другую сторону от лазеров есть два лифта, садитесь в любой.

Поднимитесь в обширный квадратный двор с парой Танков, уничтожьте их, центральная часть двора взорвется и появится Tank Commander! Когда расправитесь с этим монстром, в самом центре двора откроется дыра, куда вам надо прыгнуть.

Приземлитесь в коридоре с многочисленными трубами, пройдите вперед, прикончите пару охранников, отыщите лифт, поднимитесь наверх, где прикончите еще пару охранников.

Нажмите кнопку, и яркий сверкающий шар появится у вас над головой. Из какого-нибудь мощного оружия, взорвите шар. Здесь же увидите Решетку безопасности, которой управляет компьютер. Уничтожьте ее, силовое поле поблизости опус-

тится. Когда на вас бросятся два охранника, сами знаете, что делать. Идите дальше мимо силового поля, войдите в красную комнату с кнопкой на выход.

Миссия 3

Теперь нужно проникнуть на электростанцию (Power Facility) и уничтожить ее. Придется пройти шесть уровней: Power Plant, Reactor, Toxic Waste Dump, Pumping Stations 1 и 2, Wast Disposal Area.

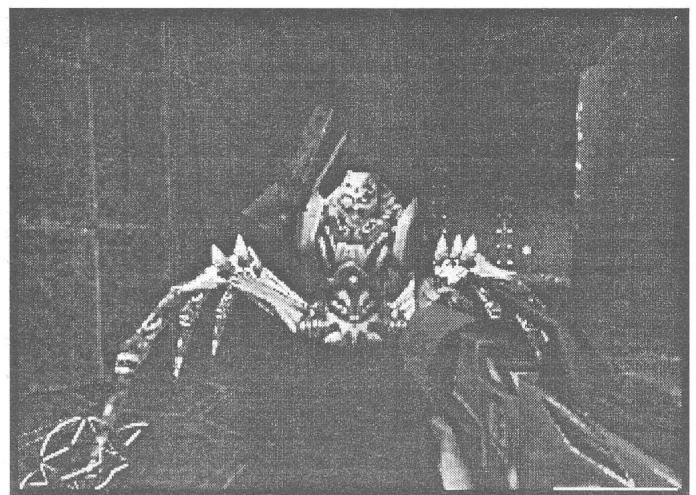
Power Plant

Стартуете перед электростанцией. Казалось бы, можно до нее добраться по мосту, но дорога блокирована смертельно опасными красными лазерами. Взгляните через карниз, прикончите Стрелка и Паука внизу, спуститесь на нижний уровень, где был Паук.

Найдите кнопку возле отверстия в полу, нажмите ее, чтобы отключить лазеры на мосту, затем прыгните в дыру. А дальше прыгайте через целую серию ям с ядовитой слизью.

В конце этого мерзкого тоннеля поднимитесь на лифте наверх, возьмите красный ключ, вернитесь назад и перейдите мост, ведущий внутрь электростанции. Пройдите через коридор с мигающими лампами, видимо, после того как вы уничтожили электростанцию, начались перебои с электричеством. Пройдите к Т-образному перекрестку в конце тоннеля.

Сбегите по склону в комнату с Пауком, Стрелком, парой Железных Дев и огромным портретом Строга на стене. Боковая дверь ведет в комнату, там Стрелок, Берсеркер и ракетометчик. Пройдите в просторный двор с Пауком, здесь в земле два отверстия, из одного из которых периодически вылетает сноп пламени. Встаньте возле этого отверстия, подождите, когда ударит очередной огненный гейзер, а затем смело прыгайте вниз. Перебейте здесь четырех леди, нажмите кнопку на колонне, пройдите на решетку и телепортируетесь



обратно во двор. Поднимитесь на лифте к двери и пройдите до конца уровня.

The Reactor

Прикончите пару стрелков прямо в начале. Пройдите к Т-образному перекрестку, сверните налево, окажетесь на карнизе над высокой комнатой. Осмотрите кнопку, пройдите в дверь в самом конце карниза, окажетесь наверху многоуров-

невой комнаты. Спуститесь здесь на нижний уровень, возьмите вращающийся CD-диск из углубления и вернитесь по своим следам во двор.

Идите по карнизу с противоположной стороны большой открытой комнаты, попадете в комнату с Железной Девой и Берсеркером. Пройдите через коридор с мигающими синими лазерными лучами (все-таки плохо у них с электричеством стало!), прикончите Железную Деву и Берсеркера и поднимитесь на лифте. Пройдите по карнизу наверху, уничтожьте еще одну Деву. Доберетесь до маленького лифта, нажмете кнопку и спуститесь вниз.

Выйдите из маленькой комнаты через единственную дверь и войдите в еще одну небольшую комнату над ракетной установкой. Как только войдете в комнату, повернитесь налево, нажмете большую кнопку на стене, чтобы отключить систему безопасности реактора.

Спрыгните на нижний этаж, выйдите через дверь, пройдите в маленькую комнату с красной картой, выгравированной на центральной колонне. Вернитесь обратно к лестнице, войдите в дверь прямо напротив лестницы, и окажетесь в длинном красном коридоре. Пройдите прямо до конца в комнату с большими трубами, прикончите Железную Деву, нескольких Летунов и пересеките комнату. Следуйте вдоль длинной трубы в маленькую комнату с зеленым отверстием в полу, спрыгните вниз, в отверстие на следующий уровень.

Toxic Waste Dump

Вы стартуете в углублении над коридором, заполненным зеленой ядовитой слизью. Выйдите из комнаты, пройдите в просторную зону с целым озером зеленой слизи. Поднимитесь на лифте на карниз, идущий вдоль берега этого озера, пройдите по карнизу, выйдите через дверь в коридор. В маленькой комнате Танк и два Стрелка, сверните направо, пройдите короткий коридор, поднимитесь по лестнице в комнату. Следуйте по дорожке к высокому лифту (наверху два Стрелка!), поднимитесь наверх, пройдите вниз по коридору к лестнице, ведущей наверх. По длинному коридору пройдите к большому мосту на свежем воздухе, перейдите по нему и идите дальше по коридору.

Когда доберетесь до зоны с двумя гладиаторами и Стрелком – что с ними делать, объяснять не буду, взгляните на ряд колонн. Одна из них вся в трещинах и разломах, уничтожьте ее выстрелом, пройдите в образовавшийся проход и нажмете кнопку на стене. В конце этой зоны откроется отверстие в полу (на противоположной стороне), загляните в него, прикончите пару Икарусов и Стрелка. Спрыгните в дыру, пройдите вниз по тоннелю в небольшую комнату, пристрелите еще двух Стрелков, поднимитесь на несколько ступенек, и вы в Насосной станции.

Pumping Station 1

Пройдите к Т-образному коридору, там лежит Рейлган – теперь все строгги ваши! Обследуйте изогнутый коридор и комнату, заполненную штабелями ящиков. Выйдете по короткой лестнице из этой комнаты, выйдите через дверь и поднимитесь на лифте. Войдите наверх в большую комнату с трибунами, поднимитесь по короткому склону, возьмите на штабеле ящиков Мега-здоровье. Посмотрите треснутую трубу возле него. Запрыгните вверх по ящикам, выстрелите в трубу, проделайте в ней дыру, прыгните в трубу и свалитесь в заполненный водой тоннель.

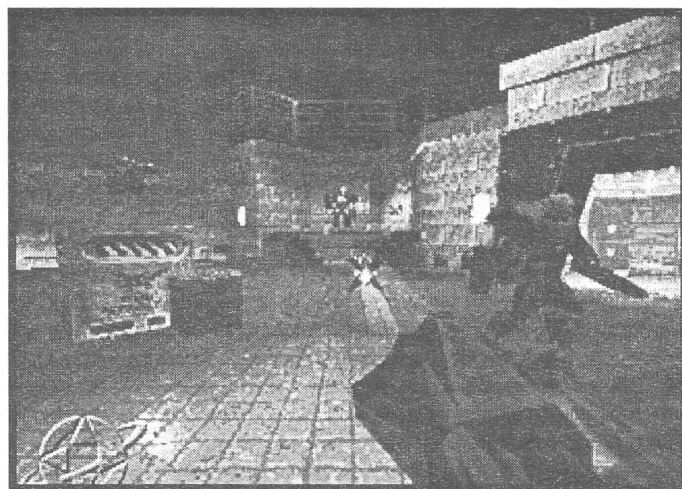
Проберитесь по нему к лифту, прикончите пару Летунов, поднимитесь наверх, спрыгните в отверстие, попадете в еще один тоннель с водой. В конце этого водного тоннеля вскарабкай-

тесь на серию скал, прыгайте по ним и окажетесь в большом дворе. На его противоположной стороне уничтожьте патрулирующий Танк.

Пройдите через дверь во двор, дальше по коридору на карниз, спрыгните с него, подойдите к ящикам и обойдите их справа. Зайдете в комнату со штабелем ящиков в дальнем углу, а рядом в комнате охлаждающий насос и Танк. Найдите маленькую желтую кнопку на стене, нажмете ее, запустите охлаждающий насос №1 и через ближайшую дверь пройдите к концу уровня.

Pumping Station 2

Следуйте по коридору до перекрестка: слева дверь, коридор – справа, панель на стене – прямо впереди. Выстрелите в



эту панель, она отодвинется в сторону и откроется ниша. Взгляните из этой ниши вниз и прыгните точно в дыру. Окажетесь на небольшой платформе. С нее хорошо видна внизу платформа с дверью, а канал с зеленой слизью будет слева. На нижней платформе пройдите через дверь, через небольшую комнату, перепрыгните пруд с зеленой слизью. Войдите в большую комнату с мощной колонной в центре, быстро пробегите до конца прохода, заскочите в большой лифт, поднимитесь наверх, в комнату со Стрелком и зеленым ключом. Мочите Стрелка, хватайте ключ и прыгайте вниз, на уровень, где видели Танк.

Пройдите к рычагу в стене, дерните его, чтобы активировать второй охлаждающий насос. Следуйте по проходу до двери с зеленой панелью (рядом) и дальше в длинный зеленый коридор. Скоро подойдете к комнате с прудом, войдите в нее, спрыгните в воду, переплывите на другую сторону и поднимитесь по короткой лестнице. Пройдите по коридору наверх на следующий уровень.

Waste Disposal Area

Пройдите через дверь в большой двор с Танком и парой Стрелков, которые прогуливаются внизу. Идите по дорожке подальше отсюда, сверните налево и увидите нишу и кнопку в стене. Нажмите ее и, не раздумывая, быстренько прыгайте в ближайший пруд со слизью, а затем вверх по лестнице, иначе вам будет плохо.

Перейдите по мосту, который навели, нажав кнопку в стене, пройдите дальше по коридору и окажите достойный прием паре Берсеркеров. За углом встретите компанию охранников и Танк. Немного отступите и уничтожьте врагов из тяжелого

оружия. Пройдите вперед по дорожке, перейдите мост и выйдите через дверь в конце.

Reactor Revisited

Пройдите через тоннель, прикончите по пути Стрелка, прыгните в дыру в конце тоннеля, окажетесь в комнате. Выйдите из нее, пройдите по коридору к Реактору. Когда войдете в реакторную комнату, обойдите вокруг Реактора и обстреляйте его из бластера. Взрыв проделает дыру в ранее закрытой двери, поднимитесь на лифте и выйдите в дверь.

За дверью в маленькой комнате вас уже поджидают пара Берсеркеров и Гладиатор. Прикончите их по-быстрому, поднимитесь на большом лифте к выходу с уровня.

Миссия 4

Вам предстоит уничтожить гравитационный ускоритель Строгов (Gravity Booster), для чего нужно пройти следующие уровни: Defense Command, Research Lab и Gravity Booster.

Defense Command

Войдите во двор и пройдите в структуру справа. Идите по проходу до Т-образного перекрестка. Здесь есть два Стрелка. Сверните направо и пройдите в дверь.

После синего коридора войдите в комнату с мощным водяным насосом в центре. Поднимитесь наверх на лифте (он находится рядом), прикончите тройку охранников наверху на карнизе. Отсюда есть два выхода, идите через тот, что без лазеров на противоположном конце комнаты. Попадете в большую комнату-перекресток с четырьмя выходами и прозрачным компьютерным экраном. Встаньте возле двери, через которую вошли в комнату-перекресток, повернитесь лицом к центру и пройдите в дверь налево, затем по коридору в маленькую комнату с двумя охранниками.

Две стороны этой комнаты покрыты компьютерными панелями, которые управляют красными лазерами в другой комнате. Расстреляйте обе панели, вернитесь в комнату-перекресток, пройдите в соседнюю комнату, а затем через дверь, которую ранее перекрывали красные лазеры.

Research Lab

Пройдите вперед в небольшую комнату со стеклянными панелями слева. Одна панель покрыта трещинами, расстреляйте ее и пройдите в дыру. Нажмите компьютерную консоль, и откроется дверь в коридор.

Следуйте по коридору мимо закрытой двери. Чтобы открыть ее, потребуется преодолеть два сектора безопасности. В конце прохода подойдите к Т-образному перекрестку, сверните налево, войдите в экспериментальную комнату, где морские пехотинцы привязаны к столам. Здесь над ними проводят опыты, сама суть которых чудовищна, не говоря уже о методах исполнения. Убейте Медика и парочку Железных девиц, затем выйдите в другую дверь (не в ту, в которую входили). Через коридор с Железной Девой пройдите в другую экспериментальную комнату, нажмите компьютерную панель, и отключите 1-й сектор безопасности. Выйдете обратно через экспериментальную комнату, вернитесь к Т-образному перекрестку и идите прямо через дверь, в которую еще не входили. Пройдите в комнату с Медиком и двумя Паразитами, перейдите на другую сторону, нажмите кнопку вызова лифта и спуститесь на нем вниз.

Уничтожьте здесь Танк, а когда откроется коридор, пройдите как можно дальше налево. Найдите ближайшую панель, нажмите на нее, чтобы активировать мост. Вернитесь назад, сверните налево, пройдите в дверь, ведущую к лавовому пруду. Мост уже на месте, с него вы увидите два карниза, и на каждом по красной кнопке. Нужно так прыгнуть через лаву на эти карнизы, чтобы нажать обе красные кнопки (они станут зелеными) – отключите 2-й и 3-й уровни безопасности. Это наверняка потребует ни одну попытку, но при надлежащем упорстве все у вас получится. Когда справитесь, прыгните обратно на мост.

Вернитесь по своим следам в экспериментальную комнату, но когда коридор откроется, пройдите на этот раз налево, а не направо. Войдите в дверь, поднимитесь на лифте, зайдите в комнату с двумя огромными руками-роботами и «разделанным» командиром строггов на столе. Строгги они такие, они не только над нашими ставят эксперименты, но и над своими. Одно слово – безжалостны. Возьмите голову и спуститесь вниз по лестнице.

Бегите через мост и в дверь на другой стороне, затем дальше через комнаты к лифту в конце холла. Поднявшись по лестнице, идите прямо вперед и дальше по коридору обратно к месту старта, быстро проскочите в дверь к Defense Command и Gravity Booster.

Gravity Booster

Начинаете в небольшой комнате, в которой, кроме вас, будет еще и Стрелок. Выйдите в дверь. В большой комнате с круглой картинкой на полу прикончите пару Танков на нижнем уровне и нескольких Стрелков на верхнем карнизе. Выйдите через дверь напротив той, в которую входили. Коридор ведет к комнате, из которой широкий тоннель приведет на платформу, на ней медленно спуститесь до конца тоннеля. Идите через дверь вниз, войдите в просторную арену со Strider посередине. Когда сумеете уделывать его, он бросит Ядро антиматерии (Anti-matter Core) на пол, найдите телепортер в нише и смело идите вперед.



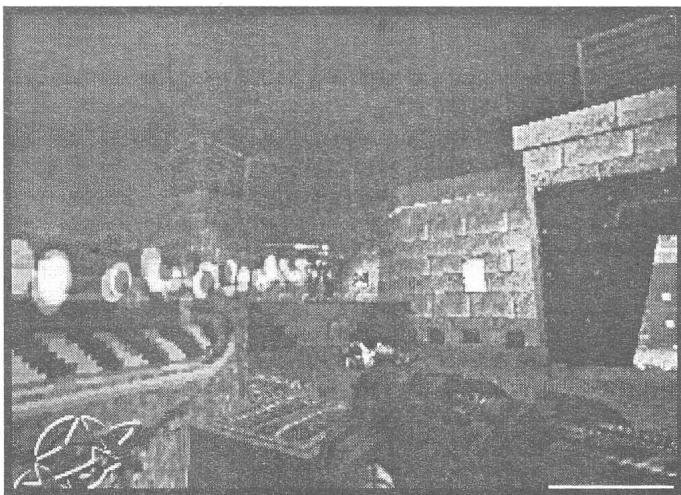
Телепортируйтесь в комнату с двумя Стрелками, выберите любую дорожку отсюда, подойдите к паре лифтов – любой из них доставит вас в коридоры с Танками и Гладиаторами, в одно и то же место. Отсюда из окна увидите Гравитационный ускоритель. Нажмите рычаг на стене перед ним, и он тут же начнет разрушаться. Немедленно развернитесь и ныряйте в ближайший телепортер.

Окажетесь в комнате с Танком и белым ключом. Танк уничтожьте, ключ возьмите. Выйдите по лестнице, которая при-

ведет вас обратно в комнату. Сверните здесь направо и продолжайте путь назад в Defense Command.

Defense Command Revisited

Когда снова появитесь на верхнем карнизе, пройдите по нему и выйдите через дверь в комнаты на другой стороне. Как только войдете в очередную комнату, на вас с пола бросится огромный строгг-насекомое. Пройдите в дверь за большим прозрачным компьютерным экраном, она приведет в комнату с прудом и смесителем посередине. Спрыгните в воду, не об-



ращайте внимания на Танк и нескольких охранников. Коридор приведет вас в комнату с Телепортером и надписью «Выход» (Exit). Войдите в телепортер, и перенесетесь к выходу с уровня.

Миссия 5

Теперь нужно разыскать и уничтожить Макрона, лидера строггов. В этой миссии два уровня: Inner Chamber и Final Showdown.

Inner Chamber

Прямо из стартового коридора следуйте к перекрестку, уничтожьте пару Танков, пройдите к двери и тут же отскочите от нее – красные лазерные лучи пронзят эту дверь и уничтожат ее. Когда лучи пропадут, спокойно пройдите в эту дверь. Дальше следуйте по коридору к лифту, нажмите кнопку и поднимитесь на нем вверх. Здесь вы увидите лифт, заблокированный силовым полем. Идите дальше по любой дорожке, любая из них ведет к мостам через лаву. Зайдите на мосты и в конце каждого нажмите кнопку. Затем вернитесь к лифту – он теперь готов к использованию. Поднимитесь вверх. В большой комнате с мостом через лаву на платформе у противоположного конца моста увидите главаря строггов Макрона. Прикончите пару Летунов и стреляйте в Макрона разок из бластера – он мгновенно скроется в телепортере. Идите по дорожке вдоль моста, увидите два напольных выключателя по обеим сторонам моста и вращающийся луч лазера, который их защищает. Луч исчезнет, как только вы активируете выключатель, однако одновременно появятся три летуна, прикончите этих пташек, а затем нажмите на второй выключатель. По обе стороны платформы увидите выключатели на стенах, нажмите их, и появятся ступеньки на обеих

сторонах платформы. Поднимитесь по ним на платформу и телепортируетесь на следующий уровень.

Final Showdown

Снова стартуйте в коридоре, обследуйте его в обоих направлениях, увидите в каждом конце по лифту. Поднимитесь наверх на лифте в просторную комнату, где уже вас поджидает Макрон.

Если захотите найти (на всякий случай) укрытия, осмотрите две напольных плиты по обеим сторонам комнаты. Если наступите на любую из них, то откроется панель в полу на другой стороне комнаты. Нырните в это отверстие, спуститесь по склону, и окажетесь в безопасной зоне под комнатой.

Когда решите, что Макрон побежден, приготовьтесь к сюрпризу. На самом деле, он совсем не труп! Вы, оказывается, сражались с могучим бронекостюмом и потому он еще жив. Новый маленький Макрон гораздо круче того большого, первоначального. Когда, наконец, прикончите Макрона, садитесь на один из лифтов, на которых поднимались в комнату. Вернитесь к двери, которая ранее была закрыта, и пройдите через нее. Идите дальше по коридору до компьютерной комнаты, нажмите компьютерную консоль и активируйте механизм самоуничтожения.

Возле компьютерной комнаты увидите ангар, войдите в него, подойдите к космическому челноку, двери автоматически откроются. Войдите в корабль, пройдите в кабину, нажмите на консоль внутри челнока и улетите куда подальше, на родную любимую Землю! Теперь она может спать спокойно, проклятые строгги и их планета уничтожены раз и навсегда. То есть до третьего кзайка.

Все секреты Quake

Хотите узнать все секреты Quake, но никак не можете найти какую-то стену, в которую нужно выстрелить, чтобы открылся потайной ход? Пожалуйста! Здесь все секреты Quake, количество которых на данном уровне в игре можно узнать при нажатии «Tab», плюс секретные уровни, вход на которые в статье указан как «неофициальный» секрет. Сами секретные уровни – последние по номеру карты в эпизодах. Итак, начнем. Introduction Надоело играть на слишком легком уровне «Hard»? Тогда в самом начале, выбрав уровень сложности, выберите и коридор, ведущий в последний эпизод. Как только нырнете в пруд, под водой (не всплывая наверх и не погружаясь вниз) подплывите как можно ближе к углу стенки первой от выхода в комнату выбора эпизода. Теперь смело «тоните». По планке зайдите в дверной проем (если вы не попали на планку, попробуйте еще раз – у вас получится). Станьте на телепортер с надписью «Nightmare». Если не боитесь.

Episode 1/4 (Dimension of the Doomed)

Map 1/8 (The Slipgate Complex)

1/6. Как только вы пройдете чуть-чуть дальше от места, где вы появились, вы увидите – справа и слева – два продолговатых проема в стене. Запрыгните в правый (с мигающим светом) и выстрелите в правую стенку (ящик с патронами).

2/6. Когда дойдете до места с мостиком над водой, спрыгните вниз. Идите вперед, в пещеру (100% жизни).

3/6. Когда вы зайдете в дверь (после того как по тому же мостику перейдете на другую сторону), справа вы увидите колонну. Подойдите к ней с противоположной стороны и выс-

трелите в движущееся изображение земного шара. После того как лифт поднимет вас повыше, зайдите в нишу и выстрелите в такое же изображение шара, на этот раз на стене (Quad Damage).



4/6. В месте, где над болотом выдвинулся пол, встаньте в середину выдвинутого пола, повернитесь лицом к болоту и отойдите до упора назад. Постарайтесь попасть в красную мишень в отверстии в верхней части стены. Зайдите в открывшуюся слева дверь (Perforator).

5/6. Ближе к концу уровня, в месте с многочисленными спусками, возьмите скафандр из-за правой колонны перед дверью. Прыгните в болото. Под жидкостью несложно найти путь к секретной платформе (золотая кольчуга, аптечки).

6/6. В той же комнате с дорогой, идущей под уклон, подойдите к последней, третьей нажатой вами кнопке. Запрыгните на ограждение, с него – на край лампы, рядом с кнопкой. В стене над вами есть темный дверной проем. Справа от него на стене – небольшие выступы. Вам надо с разбегу (разбежаться по верхним частям лампы и кнопки) запрыгнуть на нижний выступ, а оттуда, как по ступенькам, допрыгать до дверного проема (100% жизни).

Map 2/8 (Castle of the Damned)

1/3. Спрыгните с мостика, перед которым вы появились, направо, в воду. Выстрелите в плиту, выделяющуюся своим цветом справа. Плывайте в проход (патроны, аптечки).

2/3. Если идти от места вашего появления вперед, не прыгая в воду, вы придете к мосту, после пересечения которого можно выбрать, идти направо или налево. Идите налево. Пройдите настенные устройства, плюющиеся гвоздями. Когда вы придете в комнату с золотой кольчугой, прыгните в воду. Зайдите в открывшееся помещение (аптечка, гвозди).

3/3. Как только вы найдете серебряный ключ и возьмете его, сзади откроется дверь. Зайдите в нее. Вы попадете в зал с небольшими окнами и декоративной перегородкой (в форме арки) слева. Зайдите за центральную часть перегородки и повернитесь лицом к факелу, спиной к окнам. Нажмите на выступающий камень. Справа откроется дверь (Quad Damage).

Map 3/8 (The Necropolis)

1/3. Идите по коридору от места, где вы появились. Когда вы выйдете в большую комнату, идите направо, вниз по ступенькам. Дойдите по проходу до маленького мостика (не заходя в дверь со ступеньками, ведущими в пропасть). Повернитесь налево. Спрыгните с мостика. Выстрелите в стену слева, прямо перед дверным проемом (аптечка, ракеты).

2/3. Вернитесь в комнату, из которой вы спустились по лестнице. На этот раз идите не направо, на лестницу, а налево, в дверь. Возьмите Nailgun и, как только потолок начнет опускаться, выстрелите в красную пентаграмму. Бегите в открывшийся ход. Идите вперед, по коридору, пока не выйдете в большую залу (здесь вас могут ожидать не очень приятные встречи). Дойдите до середины моста и повернитесь налево. Спрыгните в воду (осторожно! в воде зомби!). Подойдите вплотную к стене. Если вы не начали тонуть, медленно пройдите вдоль стены немного направо или налево. Когда начнете тонуть, проплывите под стеной и вылезайте наверх, в каморку (Ring of Shadows).

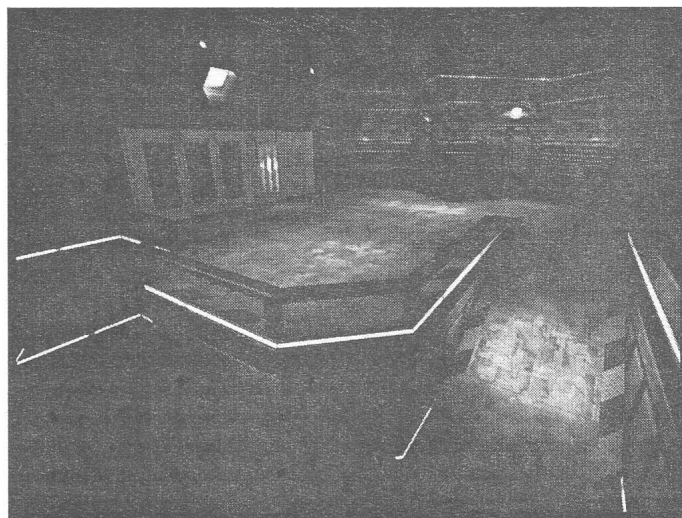
3/3. Когда вы зайдете в дверь, открываемую золотым ключом, идите до «тупика» (когда вам начнет казаться, что дальше идти некуда – впереди только глухая стена, – старайтесь идти поближе к стене). Когда провалитесь в воду, идите вперед, налево, еще немного налево, направо и вылезайте из воды. Зайдите в дверь. Убейте монстров на верхних платформах. Откроется решетка справа (там, где кольчуга). Возьмите золотую кольчугу и выстрелите в стену перед собой (ракеты).

Map 4/8 (The Grisly Grotto)

1/3. Войдите в дверь, но не спрыгивайте вниз. Выстрелите в два красных изображения в верхней части стены, справа и слева. Вниз опустится платформа (золотая кольчуга).

2/3. Идите вперед по коридору, пока не выйдете к озеру. Нырните. Повернитесь спиной к мостику, на котором виднеется серебряный ключ. Справа, ближе к поверхности воды, чем ко дну, едва виднеется маленькая пещера. Заплывите в нее (ракеты).

3/3. Зайдите в дверь, открывающуюся с помощью серебряного ключа. Идите налево, потом направо. Пересеките мостик справа. Поднимитесь вверх на лифте. Наступите по очереди на каждую из пяти плит с символами на полу. Спрыгните вниз, в открывшийся у правой стены люк. Нажмите на изображение руны. Вернитесь в комнату с пятью плитами. Теперь спуститесь в люк с правой стороны. Нажмите еще на одну руну. Вернитесь к большому озеру. Если вы не смотрите в сторону моста, обратите на него ваш светлый взор. Справа



открылась пещера. Заплывите в нее и поднимитесь вверх (аптечка, Grenade Launcher, вход на секретный уровень – Ziggurat Verdigo).

Map 5/8 (Gloom Keep)

1/5. Спрыгните в воду с правой стороны моста (на котором вы появились). Заплывите в пещеру в стене, к кото-

рой при появлении вы стояли спиной (гвозди, 100% жизни).

2/5. Пересеките мост и идите в правую сторону. Пройдите через дверь и продолжайте идти по коридору, пока не выйдете в большой зал с лестницей и монстрами. Как только вы войдете, повернитесь налево и запрыгните на достаточно широкий поручень лестницы. С разбегу перепрыгните на перегородку (в форме буквы «Г»), отделяющую зал от входа в соседнюю комнату. Повернитесь направо. Разбегитесь и перепрыгните на платформу слева от витража (золотая кольчуга, патроны).

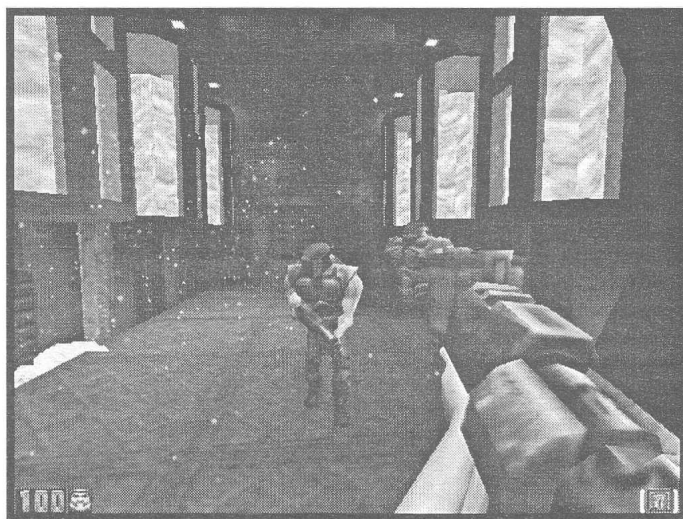
3/5. Если от начала уровня идти в дверь, которая прямо перед вами, а потом немного попетлять по коридору, вы доберетесь до развилки. Выберите дорогу, ведущую направо. Идите по проходу, пока не выйдете к комнате, где чуть левее от вас будет вход с лестницей, ведущий в соседнее помещение, а если вы повернетесь направо, увидите колонну с факелом на ней. Подойдите прямо под факел и прыгните вверх (оказывается, вот для чего у квейкера шлем!). Вы ударите головой факел, а за колонной откроется секретная дверь (золотая кольчуга).

4/5. Идите тем же путем, что и в предыдущем секрете, но на этот раз не отвлекайтесь на колонну, а идите левее, в дверь. Вы придете к телепортеру, но не надо в него заходить. Обойдите вокруг него (к нему можно подобраться и с противоположной стороны). Теперь зайдите в его «обратную сторону» (Quad Damage).

5/5. Перед тем, как войти в телепортер, ведущий на следующий уровень (к нему вы сможете попасть сразу, как только откроете «золотую» дверь), повернитесь к нему спиной и выстрелите в место на стене, куда проецируются круги света, исходящие из телепортера (серебряная кольчуга).

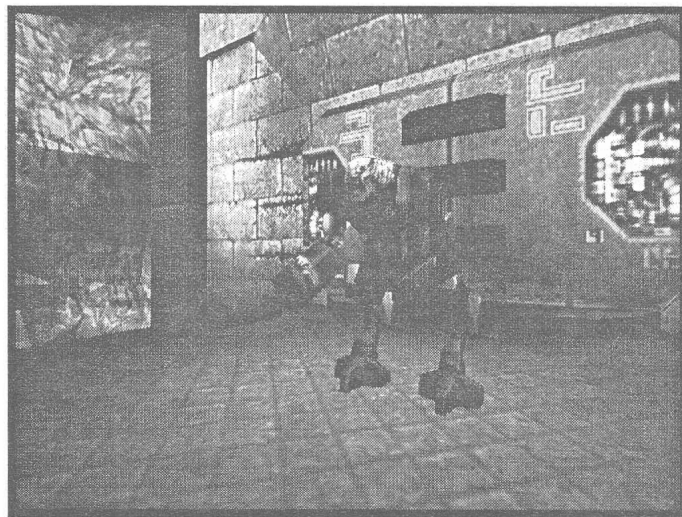
Map 6/8 (The Door to Chthon)

1/4. Спрыгните вниз. Повернитесь налево и идите вперед, пока не упретесь в стенку. Повернитесь направо. Снова идите до упора вперед. Повернитесь лицом к стене по левую руку. Отойдите назад. Посмотрите вверх. Вы увидите красную мерцающую букву «Q». Вы должны попасть в нее. Когда вам это удастся, откроется дверь рядом с вами. Зайдите в нее и поднимитесь на лифте. Идите в левую часть платформы. Спрыгните на другую платформу, находящуюся почти точно под той, на которой вы находитесь (Quad Damage).



2/4. Идите по направлению к секретной двери из предыдущего описания, но на этот раз поверните направо, немного не доходя до нее. Зайдите в соседний коридор и нажмите на кнопку. Справа откроется еще одна дверь. Зайдите в нее и

идите вперед, до кнопки. Нажмите на нее. Развернитесь на 180 градусов. В полу открылся люк. Спрыгните в него. Прямо под вами развернется пол и появится лестница. Спуститесь по ней. Идите направо. Убейте всех Огров, которые попытаются вас атаковать. Быстро бегите в лифт в правой (если встать спиной к надвигающейся на вас плите) стене. Попутно можете захватить 100% жизни. Вернитесь к лестнице, в комнату с движущейся плитой. Когда плита отодвинется в правую сторону коридора, бегите в левую, в телепортер (Perforator, патроны). Можете также попробовать спрыгнуть вниз, в нишу, из которой вы некоторое время назад были обстреляны Ограми (100% жизни, гвозди).



3/4. Прямо под возвышением, на котором вы появились в начале уровня, проходит темный проход (он освещается, когда вы берете серебряный ключ). Идите в этот проход (осторожно, не упадите вниз). Когда вы пересечете пропасти, зайдите в дверь справа. Нажмите на кнопку в правой части комнаты. Обойдите колонну. В верхней ее части появился красный символ. Выстрелите в него. Под дверью слева открылся потайной ход. Зайдите в него (ракеты).

4/4. Зайдите в предыдущую секретную комнату, отойдите в сторону от опустившихся ступенек и подождите, пока они снова не начнут подниматься. Под ними окажется телепортер (100% жизни, если сможете перепрыгнуть на платформу на противоположной стороне).

Map 7/8 (The House of Chthon)

Единственная неочевидная вещь здесь – как убить последнего в этом эпизоде монстра. Очень просто. На противоположной от места, где вы появились, стороне озера лавы есть лифт, поднимающий вас на другой «этаж». На этом «этаже» на полу прямо перед вами – кнопка, включающая электрический ток. С правой и левой сторон «этажа» – кнопки, регулирующие высоту разряда. Чтобы доставить монстру неприятности, нажмите по очереди на две крайние кнопки, затем врубите ток. Повторите эту операцию еще один-два раза, чтобы разнести на куски это вулканическое чудо-юдо.

Map 8/8 (Ziggurat Verdigo)

1/2. Возьмите Pentagon of Protection (справа от места, где вы появились) и сойдите в лаву (если вы подойдете к одному из ближайших к месту, где была Pentagon of Protection, краев речушки из лавы, вы начнете тонуть). Выплывите через проем впереди (Quad Damage, аптечки).

2/2. Как только вы зайдете в дверь, открываемую серебряным ключом, идите вперед по дороге в левой части комнаты. Не заходите в дверь слева, а идите вперед, пока не уп-

ретесь в стену (идти, кстати, не так уж и далеко). В правой от вас стене есть небольшая ниша. Выстрелите в нее (гвозди).

Episode 2/4 (The Realm of Black Magic)

Map 1/7 (The Installation)

1/7. От места, где вы появились, выйдите к озеру. Идите к началу дороги, ведущей на другой «берег». Повернитесь налево и спрыгните в воду. Перед вами (или немного левее) в нижней части стены – вход в пещеру. В левой части пещеры – гвозди. Как только вы выплывете из пещеры, повернитесь налево и подплывите вплотную к стене перед вами. Всплывите вверх (красная кольчуга).

2/7. В комнате, где лежит серебряный ключ, – две двери и обычный проход. Зайдите в левую (если смотреть в сторону прохода) дверь. Спрыгните вниз и зайдите в воду. Плывайте под водой, пока не приплывете в большой подводный зал. Впереди, в центре зала, вы увидите площадку, ограниченную четырьмя стенами. Подплывите в центр этой площадки. Там, на полу, вы увидите люк. Выстрелите в него. Дно под вашими ногами отодвинется. Заплывите в открывшийся ход. Продолжайте плыть вниз, потом вперед и, наконец, всплывите вверх (гвозди, ракеты, патроны, аптечка, Grenade Launcher).

3/7. Делайте все так же, как в предыдущем секрете, но после того как вы откроете потайной ход и проплывете вниз, перед тем как плыть дальше, выстрелите в еще один люк рядом с вами. Теперь можете продолжить свое плавание в том же направлении, что и в предыдущем секрете. Когда вы придете в комнату из второго секрета, то увидите, что там открылся вход в еще одно секретное помещение (Pentagram of Protection).

4/7. После того как вы взяли золотой ключ, нырните в яму с водой прямо перед вами, развернитесь на 180 градусов и плывите в один из подводных коридоров – справа или слева. На пути вы увидите платформу, немного выше дна реки. Слева или справа от нее (в зависимости от того, какой коридор вы выбрали) – дверь. Вылезайте из воды на платформу и зайдите в дверь (аптечки, патроны).

5/7. В комнате, где лежал золотой ключ, – две наклонные решетки. Подойдите к той, над которой мигает свет. Если приглядеться, на ее правой стороне есть узенькая лесенка. Перескакивайте с одной ступеньки на другую, пока не окажетесь на самой верхней. Повернитесь чуть налево и перепрыгните на выступ на стене. Повернитесь лицом к стене и... войдите в нее. На самом деле это только изображение стены, настоящего перекрытия там нет (100% жизни).

6/7. После того как вы зашли в дверь, отпираемую золотым ключом, прошли по коридору и поднялись на маленьком лифте, повернитесь направо и бегите по дороге над озером, никуда не спрыгивая. Вы придете в небольшую комнату с дверным проемом слева и, чуть подальше от него, с небольшой лесенкой. Поднимитесь по лестнице и, стоя к ней спиной, выстрелите в стену перед вами. Зайдите в проход и спуститесь вниз на лифте. От выхода из лифта идите направо и вперед по коридору. Вы увидите странное нагромождение ящиков, закрытое решеткой. Продолжайте идти по проходу. В конце нажмите на кнопку. Погаснет свет, и рядом с входом в помещение с ящиками откроется проход. Зайдите туда. Перед вами – небольшой лифт. Не поднимайтесь на нем, а пробегите в каморку за лифтом. Слева вы увидите стену с необычным рисунком на ней. Выстрелите в нее (Quad Damage).

7/7. Доберитесь до комнаты с ящиками из предыдущего секрета, откройте дверь, но на этот раз воспользуйтесь лифтом, затем еще одним, справа. Идите вперед и спуститесь примерно до половины лестницы. Справа вы увидите про-

межуток в решетке, настолько большой, что через него можно попасть к ящикам. Запрыгните через это отверстие. Соскакивая с более верхней коробки на более нижнюю, доберитесь до уровня пола (золотая кольчуга).

Map 2/7 (The Ogre Citadel)

1/3. От того места, где вы появились, спуститесь по лестнице. Спрыгните в ров с водой перед большой дверью. Идите налево. Зайдите в пещеру. Подойдите к дальней от вас стене пещеры. Лифт поднимет вас в секретную комнату (100% жизни).

2/3. Из места, куда вас принес лифт, выйдите на большую площадку, залитую водой. Идите налево, обогните стену, пройдите вперед, мимо витража, под мостом. Подойдите к дальней от вас стене. В ней окажется пещера. Зайдите в пещеру. В конце ее повернитесь направо. Заберитесь на лестницу (Grenade Launcher).

3/3. Выйдите через ход, открывшийся справа в стене, после того как вы взяли Grenade Launcher (см. предыдущий секрет). Повернитесь направо, пройдите немного вперед, пока не поравняетесь с окном (по правую руку от вас). Подойдите к окну. Под окном есть не очень широкий карниз. Спрыгните на него. Идите по карнизу налево, через мост, в комнату с телепортером (100% жизни).

Map 3/7 (The Crypt of Decay)

1/4. Как только вы поднялись на лифте (в самом начале уровня) и вышли к мосту с двумя ответвлениями, повернитесь направо и спрыгните в воду. Слева от вас – под самым мостом – дверь. Если вы всплывете на поверхность, увидите над ней изображение стрелки. Зайдите туда и плывите прямо, пока не выплывете из короткого коридора в более обширное подводное помещение. Заплывите в дверь слева (на нее тоже указывают стрелки). Проплывите немного вперед, до двери справа. Зайдите в эту дверь (красная кольчуга).



2/4. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом, и пройдите немного вперед, поближе к краю платформы. Прямо перед собой, но на другом «берегу», вы увидите зомби. Убейте их при помощи гранат. Немного позади, справа, откроется секретная дверь. Зайдите в нее и идите по коридору до площадки, где были зомби (ракеты).

3/4. Перед дверью, ведущей на следующий уровень, дорога раздваивается. Одна тропинка ведет к выходу, другая – в комнату с коробками. Идите в комнату с коробками. Выстрелите в красную кнопку на потолке. Выдвинется ступенька и откроется дверь над коробками. Запрыгните на ступеньку, а

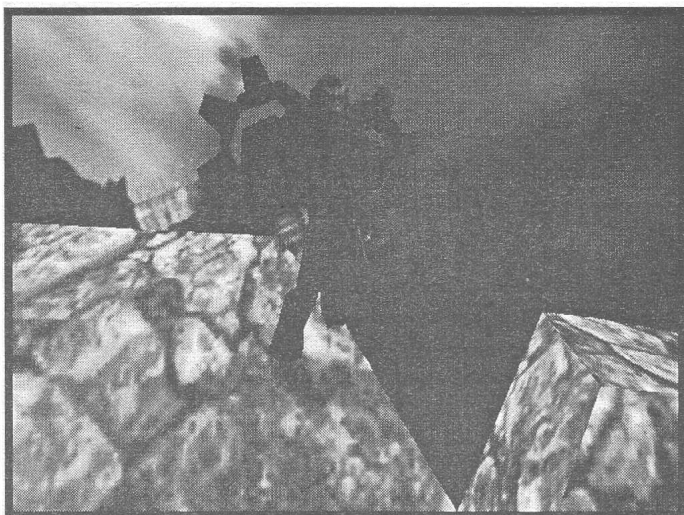
затем на коробки. Зайдите в дверь (патроны, 100% жизни). Здесь нажмите на кнопку на стене. Появится фраза о том, что подводный барьер убран.

4/4. Там, где вы взяли золотой ключ, открылось три двери — слева, справа и спереди. Зайдите в дверь справа (единственная дверь, за которой факел) и выстрелите в стену справа от факела. Зайдите в проход (100% жизни, золотая кольчуга). Потом нырните в воду и плывите в подводную дверь. Выйдите на берег. Зайдите в телепорт, чтобы попасть на секретный уровень. «Неофициальный» секрет После того как вы вошли в дверь, открываемую золотым ключом, поднялись на лифте на второй «этаж» и пробежали через место, простреливаемое из автоматических гвоздометов на стенах, выйдите на мост. Дойдите примерно до четверти моста (до половины первой части). Развернитесь на 180 градусов. Слева и справа от двери, через которую вы вошли, — площадки (возможно на них будут огры). Перепрыгните на правую площадку (там еще лежит Quad Damage). От этого края площадки, огибая стены, идет узкий карниз. Пройдите по нему, пока не окажетесь у двери. Зайдите в нее, затем прыгайте в колодец. Dopefish — «второе по глупости существо во вселенной» из бессмертной серии «Commander Keen» — ждет вас!

Map 4/7 (The Ebon Fortress)

1/4. От места, где вы появились, пройдите немного вперед и спрыгните вниз. Нырните в воду направо. Плывите вниз и вперед. Повернитесь и плывите направо. Рядом с дверью, ведущей в соседнее помещение, — маленький островок. Стена справа от него какое-то время идет прямо, а затем немного заворачивает. Подплывите вплотную к месту (углу), где происходит поворот. Там вы начнете «тонуть» (патроны, гвозди, золотая кольчуга, Quad Damage).

2/4. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом (она находится в той же комнате, что и лестница, ведущая к кнопке, включающей движущийся мост). Пройдите немного вперед и повернитесь направо. Идите вперед, пока не упретесь в стену. Повернитесь налево. Выстрелите в стену справа от лестницы. Зайдите в открывшуюся дверь (ракеты, 100% жизни).



3/4. Выйдите из двери, где был второй секрет. Идите вперед. Поднимитесь по лестнице справа на два пролета (вверх, направо, вверх). Запрыгните на деревянные перила перед вами. Перепрыгните на перила с левой стороны и соскочите на узкий карниз, идущий по стене. Идите по этому карнизу, поверните по нему направо и идите вперед до упора.

Выстрелите в стену рядом с вами. Откроется секретная дверь (Pentagram of Protection).

4/4. От места, куда вы соскочили с движущегося моста в комнату, где лежит серебряный ключ, идите прямо. Вы дойдете до лестницы, ведущей в болото. Сойдите в болото (перед тем как встать на мост, было бы неплохо запастись скафандром). Идите вперед, обогните стену, и выберетесь на сушу (красная кольчуга, скафандр).

Map 5/7 (The Wizard's Manse)

1/2. В начале уровня выйдите к мосту. Примерно на уровне середины моста стоит колонна. Пройдите по мосту чуть дальше колонны и спрыгните налево, в воду. Повернитесь налево и поднимитесь на лифте в колонне (патроны).

2/2. От места, где вы взяли золотой ключ, идите в том же направлении, что и пришли (вперед, направо). После того, как вы повернули направо, посмотрите на стену по правую руку от вас. Вы увидите, что не на всех участках стены рисунок идентичен. Выстрелите в часть стены, где полоса «прерывается» (красная кольчуга, если пробежите дальше и спрыгните вниз — Quad Damage).

Map 6/7 (The Dismal Oubliette)

1/2. От того места, где вы появились, идите вперед, нажмите на столб за перегородкой, перейдите по мосту на другой берег. Идите направо. Поднимитесь вверх по лестнице. Нажмите на кнопку. Развернитесь. Идите вниз, повернитесь направо, идите вперед, снова направо и вперед, опять направо и вперед. Повернитесь направо. Поднимитесь вверх по лестнице, нажмите на кнопку. Развернитесь. Зайдите в открывшуюся дверь. Нырните вперед, идите налево. По «лестнице», составленной из узких рельс, прикрепленных к стене, поднимитесь наверх. Зайдите в дверь. Нажмите на кнопку. Идите налево. Спрыгните вниз. Теперь идите в правое (если стоять спиной к входу, через который вы в первый раз вошли в это здание) помещение. Держитесь левой стены. Нырните в воду. Развернитесь. Плывите вперед и налево (Quad Damage).

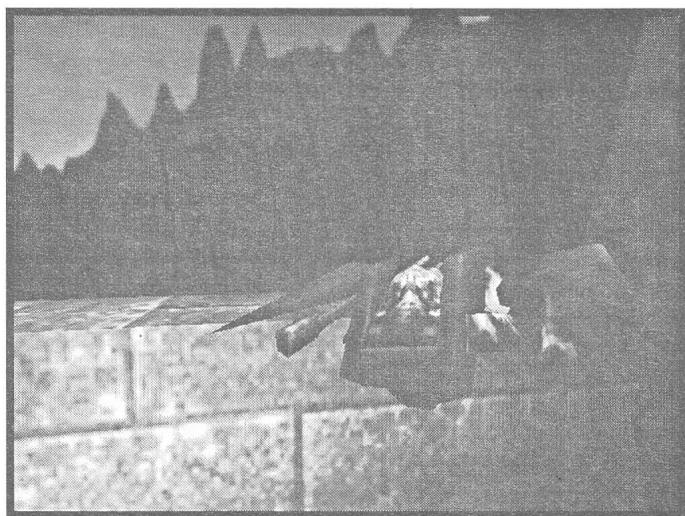
2/2. В комнате, где лежал золотой ключ, встаньте так, чтобы яма оказалась справа. Идите вперед, поверните налево. Зайдите в одну из дверей, затем зайдите в дверь с левой стороны. Идите по коридору. Спуститесь на лифте вниз, на второй этаж. Идите налево и вперед до развилки (остановитесь, когда слева от вас окажется проход). Повернитесь направо и выстрелите в стену. Спуститесь по лестнице, развернитесь, спрыгните вниз (100% жизни, ракеты, гвозди).

Map 7/7 (Underneath)

1/2. Перед дверью, открываемой золотым ключом, нажмите на факел, висящий в углу левой стены.

2/2. Как только вы зайдете в дверь, открываемую золотым ключом, и доберетесь до моста над болотом, спрыгните влево. Развернитесь и пройдите чуть вперед. Справа вы увидите вход в комнату, где можно взять скафандр. Так и сделайте. Выйдите из этой комнаты. Идите под ближайшую к противоположному берегу часть моста. Если поднять голову и приглядеться к нижней части моста, вы увидите светлое пятно. Подойдите под это пятно и начните «тонуть» (красная кольчуга). Выбраться из болота вам поможет кнопка, расположенная слева от комнаты со скафандром. «Неофициальный» секрет С самого начала уровня стреляйте по светло-серым скульптурным изображениям на стенах (тех, в которые надо попасть, всего около семи). После пересечения моста (из предыдущего секрета) выйдите через дверь и идите по коридору. Зайдите в дверь слева (не спрыгивая вниз). Бегите по проходу, когда тот закончится, перейдите на дорогу справа. Выйдите из комнаты, простреливаемой гвоздями, через дверь в левой стороне. Зайдите в коридор, где мигает свет

(по дороге не забудьте стрелять в скульптуры). Небольшая часть коридора с правой стороны очень плохо освещена. Там,



в стене – углубление. Зайдите в эту нишу и выстрелите в стену перед вами. В секретной комнате – большой красный символ на стене, а под ним буквы – TC и TW.

Episode 3/4 (The Netherworld)

Map 1/7 (Termination Central)

1/5. Вначале уровня спуститесь на лифте и идите вперед. Заверните в проход справа и идите до конца коридора. Пройдите по левому проходу до места, где стены справа и слева затенены. Выстрелите в стену справа (красная кольчуга).

2/5. Идите в направлении места, где находится предыдущий секрет, но вместо того, чтобы под конец зайти в левый проход, зайдите в правый. Нажмите на кнопку в конце прохода и снова идите в левый коридор, где в конце открылась перегородка. Нажмите на кнопку справа. Зайдите в открывшийся проход. Идите вперед, по лестнице и направо, по коридору. Вы выйдете к площадке (с Quad Damage) над болотом. Слева от вас – две лестницы, одна подальше, другая поближе. Пространство под ними, как кажется на первый взгляд, заполнено ядовитой жидкостью. Однако, если приглядеться, чуть видна из-под платформы, на которой вы стоите, еще одна платформа. Ваша задача – прыгнуть так, чтобы приземлиться прямо на эту нижнюю платформу (ракеты, золотая кольчуга, аптечка, если вы поднимитесь на лифте – патроны).

3/5. На той же платформе (где находился Quad Damage) повернитесь спиной к кнопке, открывающей двери проходов, к которым ведут лестницы. Спрыгните в болото. Проплывите через проход под стеной. Выпрыгните на сушу (аптечки, ракеты, гвозди, если зайдете в телепортер – серебряная кольчуга, если прыгнете на платформу пониже – 100% жизни).

4/5. Встаньте спиной к двери, открываемой золотым ключом. Идите вперед, в комнату с коробками. Поднимайтесь все выше и выше, запрыгивая на коробки справа, слева, слева. Перепрыгните на груды коробок, стоящих чуть в отдалении, слева. Выстрелите в стену, где узкие лампы освещения расположены не по порядку (100% жизни).

5/5. От двери, открываемой золотым ключом, идите в помещение, откуда можно попасть к коробкам, но не заходите в «коробочную» комнату, а идите через проход слева. Зайдите на подъемник. Сойдите с него влево. Перейдите на еле заметный (из-за темноты) карниз спереди, справа. Идите по нему до Quad Damage.

Map 2/7 (The Vaults of Zin)

1/3. От места, где вы появились, поверните налево при первом же повороте и пройдите вперед. Повернитесь направо. Перепрыгните на платформу с Grenade Launcher. Развернитесь. Внизу, немного подальше от лужи лавы – площадка, на которую можно прыгнуть. Так и сделайте (100% жизни).

2/3. В зале с изображением распятия на стене выстрелите в стену, справа от распятия откроется секретная дверь, в которую можно запрыгнуть с подъемника (Ring of Shadows).

3/3. В той же комнате с распятием поднимитесь на лифте, зайдите в левую дверь (не ту, из которой вы пришли). Как только платформа опустится, нажмите на кнопку слева. Зайдите в открывшуюся сбоку от лужи лавы дверь. Нажмите на кнопку. Зайдите в телепортер. Спрыгните вниз. Зайдите в зал, который ранее был загорожен. Повернитесь лицом к распятию. На стене слева от вас рисунок идет неравномерно. Выстрелите в место на стене, отличное от других (патроны, аптечки, ракеты).

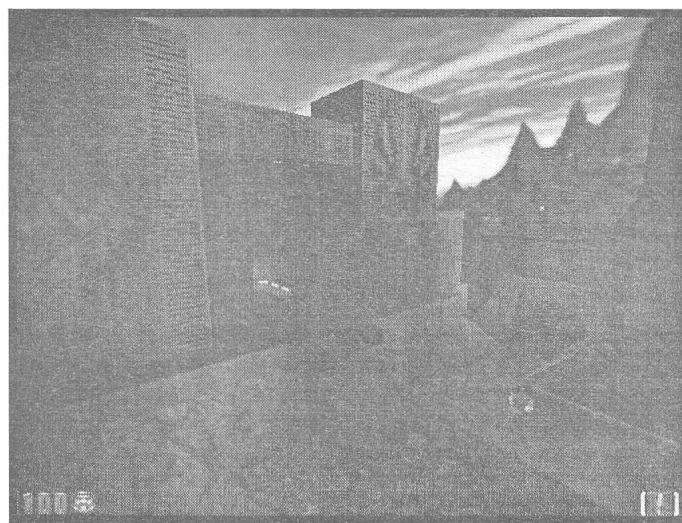
Map 3/7 (The Tomb of Terror)

1/2. Нажмите на кнопку за лестницей в самом начале уровня. Зайдите в открывшуюся дверь. Наступите на кнопку на полу. Из лавы выдвинется лестница. Поднимитесь по ней. Как только вы поднялись по лестнице, посмотрите направо, вверх. Выстрелите в красный символ на стене. Зайдите в телепортер (красная кольчуга).

2/2. Поднимитесь по лестнице, описанной в предыдущем секрете. Идите вперед до развилки. Повернитесь направо и идите вперед. Нырните в воду. В правой части водоема найдете 100% жизни.

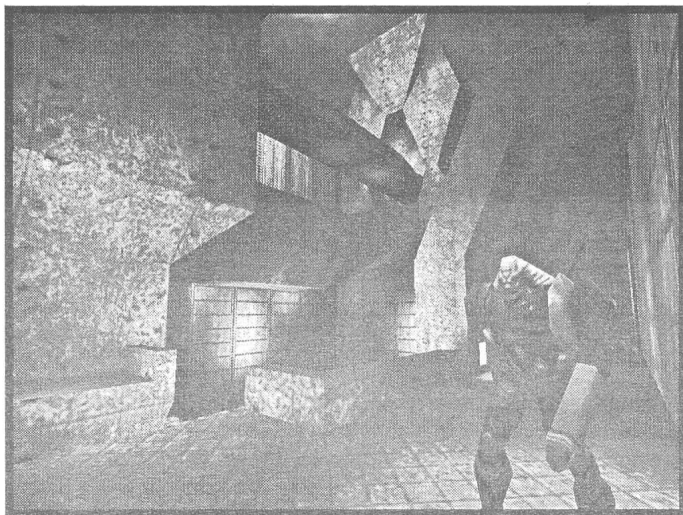
Map 4/7 (Satan's Dark Delight)

1/4. От места, где вы появились, спуститесь вниз по лестнице. Наступите на плиту у левой стены. Нырните в воду. Проплывите вперед и вверх, затем плывите по подводной дороге, пока не окажетесь перед дверью. Зайдите в дверь. Вы поднимитесь вверх на лифте. Идите по проходу. Нажмите на кнопку. Перейдите по мосту на противоположную сторону. Идите по коридору. В левой, дальней от вас части комнаты, куда вы выйдете, дорога идет «в гору». Дойдите до конца этого подъема. Посмотрите на стену справа от вас.



Можно заметить, что часть кирпичей в стене отличаются цветом от остальных и что расположены кирпичи в форме лестницы. Подойдите к этой стене вплотную и просто пройдите по этим кирпичам вверх, как по лестнице (аптечки, ракеты, гвозди).

2/4. Пройдите по «подъему», описанному в предыдущем секрете и идите по коридору до моста. Пересеките мост. Нажмите на кнопку на правой стене комнатки, куда вы пришли. Лифт поднимет вас вверх. Спрыгните вниз в конце прохода (попытайтесь сразу попасть на передвижной мост). Этот мост сдвинется с места и поедет вверх, вперед, налево, снова вперед. Затем он проедет над небольшой платформой, на которой находятся аптечки (после того, как он проедет над платформой, мост опустится ниже). Спрыгните на эту платформу. Подъемник вознесет вас наверх (аптечки, Quad Damage, золотая кольчуга, 100% жизни, гвозди, cells). 3/4. В комнате из предыдущего секрета выстрелите во все четыре продолговатых белых светильника. Одна из стен откроется (Pentagram of Protection).



4/4. Уйдите из комнаты тем же путем, что и пришли. Запрыгните на передвижной мост, направляющийся в сторону комнаты, стены которой забрызганы кровью и над которой видна красная кнопка. Как только мост подъедет к этой комнате, соскочите с него. Зайдите в дверь слева. Зайдите на пока неподвижный мост с левой стороны. Развернитесь. Выстрелите в кнопку на полу. Мост поедет. Сойдите на первой же остановке (на выходящей из воды колонне). Зайдите на мост справа. Он перевезет вас на другую сторону. Нажмите на кнопку за дверью, прямо перед вами. В комнате, куда вас доставит лифт, на потолке – зарешеченные лампы. Выстрелите в лампу желтого цвета. Откроется секретная дверь (Pentagram of Protection). «Неофициальный» секрет От места, где находится четвертый секрет, идите в дверь напротив. Спуститесь вниз по длинной лестнице. Развернитесь на 180 градусов. За лестницей через озеро лавы идут узкие дорожки. Дойдите примерно до их середины. В озере лавы снизу виден колодец. Спрыгните в него. Зайдите в телепорт (вход на секретный уровень).

Map 5/7 (The Wind Tunnels)

1/4. С самого начала, запрыгнув в воздушный туннель, вы попадете в комнату (назовем ее «главной») с одной трубой, в которую пока можно запрыгнуть, и двумя, в которые пока нельзя. Потом, по мере продвижения в игре, перегородки, закрывавшие эти два туннеля, откроются. А пока запрыгните в единственную открытую трубу (на ней ничего не нарисовано). Идите в коридор, где мерцает свет. Поверните направо, потом вперед по правой стене. В углу (между стеной, рядом с которой вы должны идти, и стеной, образующей следующий поворот налево) – в полу отверстие. Провалитесь туда (гвозди, Quad Damage, аптечки, дальше по карнизу – ракеты).

2/4. В главном зале (с тремя трубами) запрыгните в туннель с красным символом. Пройдите в соседнее помещение. Нырните в воду. В одной из стен под водой – проход в секретную комнату (Rocket Launcher, гвозди, аптечки).

3/4. Вернитесь в комнату, из которой вы прыгнули в воду (см. предыдущий секрет). Запрыгните в единственный туннель в этой комнате. Пройдите по коридору и спрыгните вниз. Воспользуйтесь туннелем, ведущим вверх. Нажмите на кнопку в помещении, обстреливаемом со всех сторон из автоматических гвоздометов. Идите по коридору. Вы выйдете в помещение, с ямой с водой посередине. Аккуратно перейдите на противоположную сторону от двери, через которую вы вошли. Посмотрите на дверь. Поднимите свой взгляд немного выше. Выстрелите в красную кнопку над дверью. Слева от нее откроется секретная дверь (скафандр, гвозди, аптечка). 4/4. В комнате, где находится телепорт, ведущий на следующий уровень, выстрелите в плиту на полу в середине зала (гвозди, аптечки).

Map 6/7 (Chambers of Torment)

1/2. Посмотрите на потолок в комнате, где вы взяли серебряный ключ. Откроется секретная дверь (золотая кольчуга, аптечка, гвозди, Quad Damage).

2/2. От двери, открывающейся золотым ключом, идите налево. Поднимитесь на лифте. Когда подниметесь, посмотрите наверх. Выстрелите в красную кнопку на потолке. Перегородка сзади лифта поднимется (ракеты, патроны, аптечки).

Map 7/7 (The Haunted Halls)

1/4. Повернитесь спиной к месту, где лежит (или лежала) золотая кольчуга. Идите вперед. Повернитесь направо и пройдите еще немного вперед. Слева от вас должны оказаться два вентиляционных люка. Выстрелите в левый (Quad Damage).

2/4. От предыдущего секрета идите вперед и повернитесь направо, к подъемнику. Зайдите на него и тут же спрыгните и забежите в пространство ПОД лифтом (100% жизни).

3/4. Как только вы пробежали мимо стены, на которой закреплено множество автоматических гвоздометов, выйдите в зал (с прямоугольным озером лавы посередине). Слева вы увидите кнопку на стене. Нажмите на нее. Выстрелите в красный символ в левом углу потолка, над кнопкой. Слева откроется дверь (золотая кольчуга, Quad Damage, 100% жизни).

4/4. Выйдите из предыдущей секретной комнаты и повернитесь направо. Поднимитесь вверх на лифте. Развернитесь. Идите немного вперед и направо. Прыгните на верхнюю часть «клетки» на противоположной стороне озера лавы (гвозди, Pentagram of Protection).

Episode 4/4 (The Elder World)

Map 1/8 (The Sewage System)

1/4. Оттуда, где вы появились, спрыгните на нижний этаж. Постарайтесь сразу попасть в воду. Плывайте через подводный коридор вперед, затем налево, еще раз налево, а потом подплывите вплотную к стене перед вами (со стрелками, указывающими вверх). Лифт поднимет вас на другой «этаж». Сойдите там (если вы не сойдете, лифт просто исчезнет и вы упадете назад в воду). Выстрелите в стену справа (она выделяется текстурой среди других). Откроется секретная дверь (Quad Damage, золотая кольчуга).

2/4. После того, как вы зашли в дверь, открываемую золотым ключом, идите по коридору до начала небольшого подъема. С разбега подпрыгните под мигающей лампой впереди вас (Quad Damage, 100% жизни).

3/4. После того, как вы откроете шлюзы, идите в зал с озером воды посередине, куда вы попадаете сразу после первой ком-

наты. Пока не прыгайте в воду. Встаньте лицом в сторону телепортера, через который вы вошли на уровень (вам его не видно – он должен быть на этаже над вами). Идите в дверной проем перед вами. Ранее шлюз был закрыт, но теперь вы его открыли. Нырните под воду и плывите в подводный проход перед вами. Всплывите вверх. Идите в соседнюю комнату (комната со скафандром). Выстрелите в красную кнопку над выходом из комнаты. В помещении, откуда вы пришли, справа откроется дверь (гвозди).

4/4. В помещении с выходом из уровня прыгните в воду и плывите в ближайший подводный зал. В правой части зала наверху проем, через который можно всплыть (патроны, аптечка).

Map 2/8 (The Tower of Despair)

1/5. Оттуда, где вы появились, прыгните вниз. Выстрелите в красное окно. Нажмите на кнопку за открывшейся перегородкой. Откроются решетки в углах комнаты (Double-barelled Shotgun, патроны).

2/5. Выйдите из зала (где находится предыдущий секрет) и идите направо, до конца коридора. Выстрелите в стену в конце коридора (невидимость, гвозди).

3/5. Повернитесь лицом к выходу из предыдущего секрета. В этой же комнате, с правой стороны – узкий проход. Зайдите в него и нажмите на кнопку в конце. Выйдите из комнаты со вторым секретом. На пути у вас в полу открылся потайной ход (гвозди, серебряная кольчуга).

4/5. Теперь из зала с первым секретом идите в левый коридор. Спрыгните в озеро. Повернитесь налево и подойдите к стене до упора. Выйдите через дверь слева. Идите по коридору до еще одной двери слева. Зайдите в нее. Идите направо, затем налево и до конца коридора. Вы выйдете в еще один зал с красным окном. Заберитесь повыше по наклонным подъемам. Встаньте спиной к окну и запрыгните на выступающую из стены балку. Поднимитесь на верхнюю часть балки, перпендикулярную той, на которой вы сейчас стоите. Идите по балке направо. Зайдите в проход в стене. Спрыгните на карниз (100% жизни).

5/5. Теперь идите по балке (см. секрет 4) налево. Перепрыгните на платформу перед вами. Выстрелите в окно и запрыгните в него. Лифт поднимет вас наверх. Подойдите к кнопке с изображением кинжала. Повернитесь направо и выстрелите в дальнюю стену перед вами. Соскочите вниз (аптечки).

Map 3/8 (The Elder God Shrine)

1/3. Подойдите к двери, открываемой серебряным ключом, и повернитесь к ней спиной. На правой от вас стене – два витража. Просто зайдите в них (аптечки).

2/3. Идите через проход напротив серебряной двери. Поворачивайте, где это возможно, направо, пока не дойдете до кнопки. Нажмите на нее (серебряная кольчуга, гвозди, патроны, Double-barelled Shotgun, Quad Damage).

3/3. Зайдите на подъемник в предыдущем секрете, затем быстро соскочите с него и прыгните в телепортер под подъемником (красная кольчуга, ракеты, гвозди, аптечка).

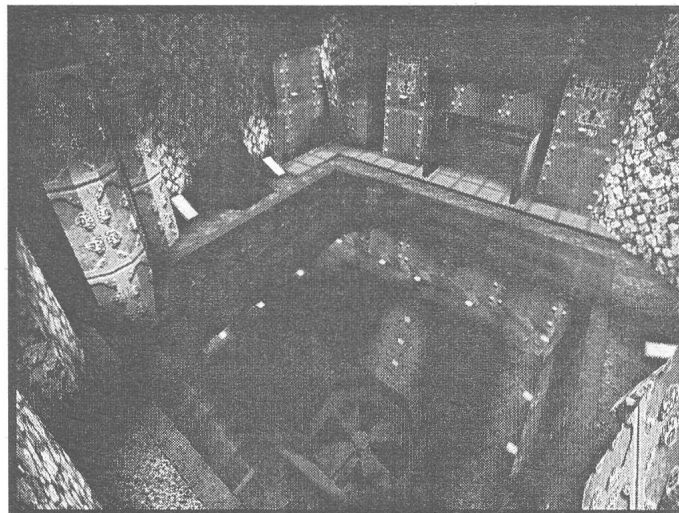
Map 4/8 (The Palace of Hate)

1/5. От начала уровня идите по коридору, пока не выйдете в большой зал. Подойдите к конструкции в центре с левой стороны. Посмотрите на дверь справа. Выстрелите в изображение солнца над дверью. Сзади откроется потайная комната (гвозди, Pentagram of Protection).

2/5. Зайдите в дверь под символом, в который вы стреляли, чтобы добраться до первого секрета. Зайдите в воду (Healing Pool).

3/5. Не заходя в серебряную дверь, встаньте к ней спиной. Идите вперед. Пересеките большой зал и заверните на пер-

вом же повороте налево. Идите по коридору, затем через мост. Вы выйдете в замкнутый проход, выложенный кирпичами голубого цвета. Перейдите на его сторону, противоположную двери, откуда вы вышли. На этой стороне, в нише – длинный деревянный лифт. Зайдите на него и прыгните налево. Тут же бегите под лифт. Развернитесь. Идите вперед (красная кольчуга).



4/5. Поднимитесь на лифте. Идите от него направо, пройдите мимо окна, поверните налево и в первый поворот направо, через мостик. После того как пересечете мост, идите направо, до конца коридора, затем налево. По обе стороны от вас должны оказаться стены: одна убрана вниз, другая – справа – нет. Пройдите немного вперед, развернитесь и идите назад, к стенам. После этого поднятая стена должна опуститься. Зайдите на нее. Подождите, пока она поднимется. Идите вперед и прыгните вниз (Quad Damage).

5/5. В комнате, где находится серебряный ключ, на стене закреплен телепортер. Просто так вам до него не удастся допрыгнуть. Прямо под телепортером, в полу – небольшое отверстие. Вам надо закинуть туда гранату, встать на это место и подпрыгнуть в ту же секунду, что взорвется граната (для неудачных экспериментов рядом с серебряным ключом лежит Pentagram of Protection). После удачной попытки вас «закинет» в телепортер (Ring of Shadows).

Map 5/8 (Hell's Atrium)

1/4. Зайдите в дверь, открываемую золотым ключом. Нажмите на кнопку на полу в центре зала. Поднимитесь на лифте. Развернитесь. Выстрелите в красную кнопку, слева от прохода. Перейдите на другую сторону по платформе (Quad Damage, ракеты, аптечки, 100% жизни, гвозди).

2/4. Вернитесь в зал, куда вы попали, зайдя в золотую дверь. Повернитесь правым боком к лифту. Идите вперед через дверной проем. Обойдите стену слева, поверните направо и прыгните вниз. Нажмите на кнопку перед вами. После того как лок у вас под ногами откроется, и вы в него провалитесь, развернитесь и идите вперед до развилки. Идите направо, потом налево, потом снова направо. Обогните стену и зайдите в дальнюю от вас комнату с витражами. Нажмите на кнопку в центре комнаты. Зайдите в помещение за тем местом, где был витраж, прямо перед вами. Выстрелите в стену справа. Поднимитесь вверх на лифте. Нырните в кислоту слева (Pentagram of Protection, cells, золотая кольчуга).

3/4. Вынырните из кислоты (см. предыдущий секрет). Идите вперед, до края платформы. Идите по карнизу слева. Вам придется перепрыгнуть на следующий перед вами карниз, чтобы продолжить путь. Пройдите еще вперед и заверните

направо. Идите до выступающей стены, которая окажется у вас на пути. Обойдите ее (не поворачивайте!) с левой стороны. Идите снова налево. Перепрыгните на платформу, в глубине которой находится секрет (cells).

4/4. Подойдите к окну в предыдущем секрете. Перепрыгните с балки на балку, пока не доберетесь до cells.

«Неофициальный» секрет

В самом конце уровня, когда только озеро лавы отделяет вас от двери, за которой выход, не нажимайте на кнопку, выдвигающую мост. Вместо этого по колышкам перескочите (легко сказать!) на другую сторону. Справа будет дверь, открываемая серебряным ключом. Зайдите в нее (телепортер на секретный уровень).

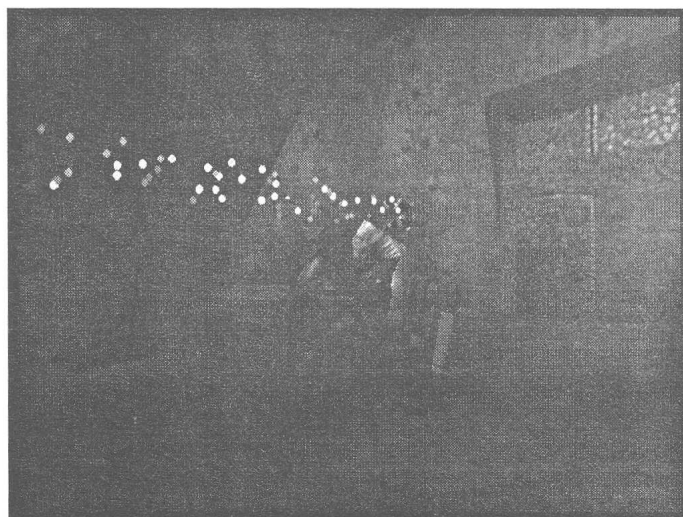
Map 6/8 (The Pain Maze)

1/4. Когда вы прыгнете в дырку в полу в том месте, где появились, идите по коридору. Очень скоро вы выйдете в зал с четырьмя колоннами. Обойдите ближайшую слева колонну. Нажмите на кнопку на ее обратной стороне. Рядом с дверным проемом, через который вы вошли в зал, откроется потайная дверь. Зайдите в нее. Поднимитесь на лифте (гвозди, ракеты, cells).

2/4. Спрыгните вниз, к алтарю. Пройдите немного вперед и снова спуститесь вниз. Идите направо. Спуститесь в воду. Проплывите под водой до первого поворота налево. На этом повороте всплывите (аптечка, Thunderbolt, скафандр). 3/4. Снова прыгните в воду и продолжайте свой путь. Когда вы выплывете в большой зал, не спешите выбираться на сушу. Вместо этого присмотритесь поближе к подводной части колонны в центре зала. На одной из ее сторон изображение несколько другое, чем на остальных. Выстрелите в это изображение (гвозди, cells, Pentagram of Protection).

4/4. Вернитесь в это же помещение с золотым ключом. Выберитесь на надводную часть колонны и нажмите на кнопку, вмонтированную в пол. Поднимитесь на лифте и встаньте лицом к платформе с красной кольчугой. Переберитесь на балку. За платформой с кольчугой, на стене, видны две вертикальные полосы. Перейдите к этим полосам и встаньте вплотную спиной к одной из них. Выстрелите в большой круг

очутились, и нажмите на кнопку в стене, затем проделайте ту же операцию с кнопкой в правой части коридора. Зайдите на подъемник за открывшейся в центре коридора решеткой. Идите в дверь слева. Пройдите вниз два лестничных пролета. Идите направо, потом налево (от места, где был скафандр), снова налево. Идите до конца коридора. Там вы увидите Quad Damage. При попытке подобрать его, вы провалитесь в кислоту. Потом увидите перед собой телепортер. Не заходите в него. Обогните стену справа. Там – еще один телепортер, ведущий в секретную комнату (красная кольчуга; если нажмете на кнопку, появится монстр и откроется стена, за которой ракеты, cells).



2/9. От места предыдущего секрета прыгните вниз через «окно» в стене. Идите вперед, налево, направо, вперед. Спуститесь вниз по лестнице. Идите налево, снова вниз по лестнице. Развернитесь, стоя на нижней ступени этой лестницы. Выстрелите в красную кнопку за лестницей. Вы поднимитесь вверх, и вам останется только подпрыгнуть, чтобы попасть в секретную комнату (гвозди, cells, ракеты, патроны, аптечка, Ring of Shadows).

3/9. На возвышении, где находится предыдущий секрет, в середине затемненная площадь с двумя пятнами света – слева и справа. Выстрелите в пятно справа (ракеты).

4/9. Теперь выстрелите в пятно слева (см. секрет 3) – ракеты.

5/9. В конце комнаты со все тем же вторым секретом выстрелите в стену справа (cells, Quad Damage, аптечка).

6/9. Из второго секрета прыгните в ту же сторону, где находится стена, за которой секрет 5. Идите вперед, до лестницы над водой. Спрыгните в воду. Нажмите на деревянную кнопку с изображением буквы «Q» на стене перед вами. Развернитесь. Зайдите в телепортер. Развернитесь. Идите направо, налево, направо, налево, направо, налево, направо и вперед, до конца коридора. Заберитесь по ступенькам в секретную комнату (ракеты, cells).

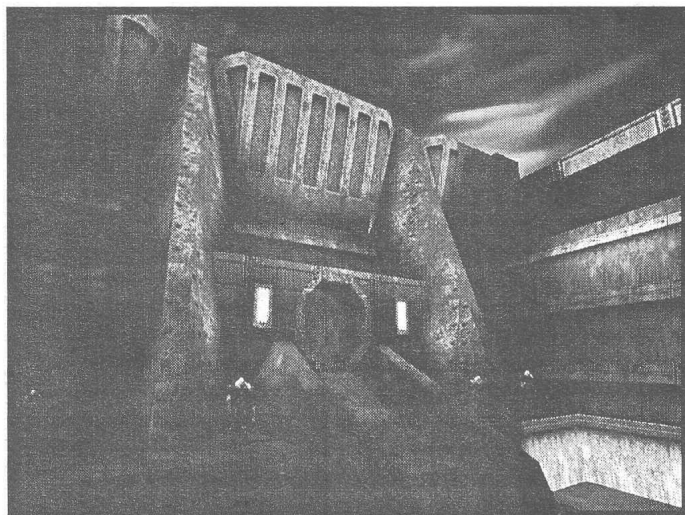
7/9. В месте, где лежит серебряный ключ, нырните под воду. Выстрелите в стену под платформой с Pentagram of Protection. Зайдите в комнату (ракеты).

8/9. Выстрелите в стены под платформой с Quad Damage. Зайдите в секретную комнату.

9/9. В восьмом секрете зайдите в телепортер (100% жизни).

Map 8/8 (The Nameless City)

1/4. Идите в проход под платформой с золотым ключом. Идите по коридору справа, пока не выйдете в большую залу. В стене перед вами, чуть справа – окно. Выпрыгните из него так, чтобы нажать на кнопку за окном. Справа опустится стена.



на потолке зала. Спрыгните на платформу с красной кольчугой и cells.

Map 7/8 (The Azure Agony)

1/9. От места, где вы появились, зайдите в дверь в стене напротив. Когда вы попытаетесь взять ракеты, то провалитесь вниз. Идите в левую часть коридора, в котором вы

Зайдите в открывшийся проход и идите направо. Поднимитесь на лифте. Спрыгните в отверстие в полу в комнате, справа (красная кольчуга).

2/4. С платформы, где находится предыдущий секрет, прыгните вниз. Слева от вас — глубокая яма с водой на дне. Если вы приглядитесь, то увидите, что на «полпути» к нижней части ямы, в стене — небольшая комната (не та комната, что почти рядом с поверхностью и с большим количеством зомби, а другая, пониже), в которую можно попасть, прижимаясь к стороне колодца, где находится это секретное помещение (cells, Quad Damage, аптечка).

3/4. Спрыгните в воду из комнаты со вторым секретом. Выберите на сушу. Нажмите на кнопку на правой стене комнаты. Зайдите на опустившуюся балку и поднимитесь вместе с ней вверх. По брускам перейдите на противоположную от вашего теперешнего положения сторону. Запрыгните в «клетку». Нажмите на кнопку. Выстрелите в красный символ на стене. Выйдите из «клетки» и идите по коридору до конца. Нажмите на кнопку. Поднимитесь на лифте. Пере-

прыгните в «окно». Идите по проходу до его конца. Перепрыгните на платформу с золотым ключом и возьмите его (ключ). Зайдите в дверь, открываемую золотым ключом. Она находится напротив выхода из коридора, ведущего к началу уровня (аптечка, cells).

4/4. Зайдите в дверь, открываемую серебряным ключом. Идите направо. Вы придете в помещение с полом в форме решетки. Провалитесь в одно из отверстий «решетки», в правой стороне комнаты (100% жизни).

Map END (Snub-Niggurah's Pit)

1/1. Когда в конце своего долгого и продолжительного пути вы придете к телепортеру над озером лавы, не заходите в него, а осторожно прыгните направо, чуть за телепортер, с таким расчетом, чтобы попасть на дорогу над лавой. Дорога приведет вас к Quad Damage. Чтобы убить самого главного и противного, зайдите в телепортер, когда серебряная звезда будет пролетать через туловище главной злодейки (звезда — движущийся выход из телепортера).

