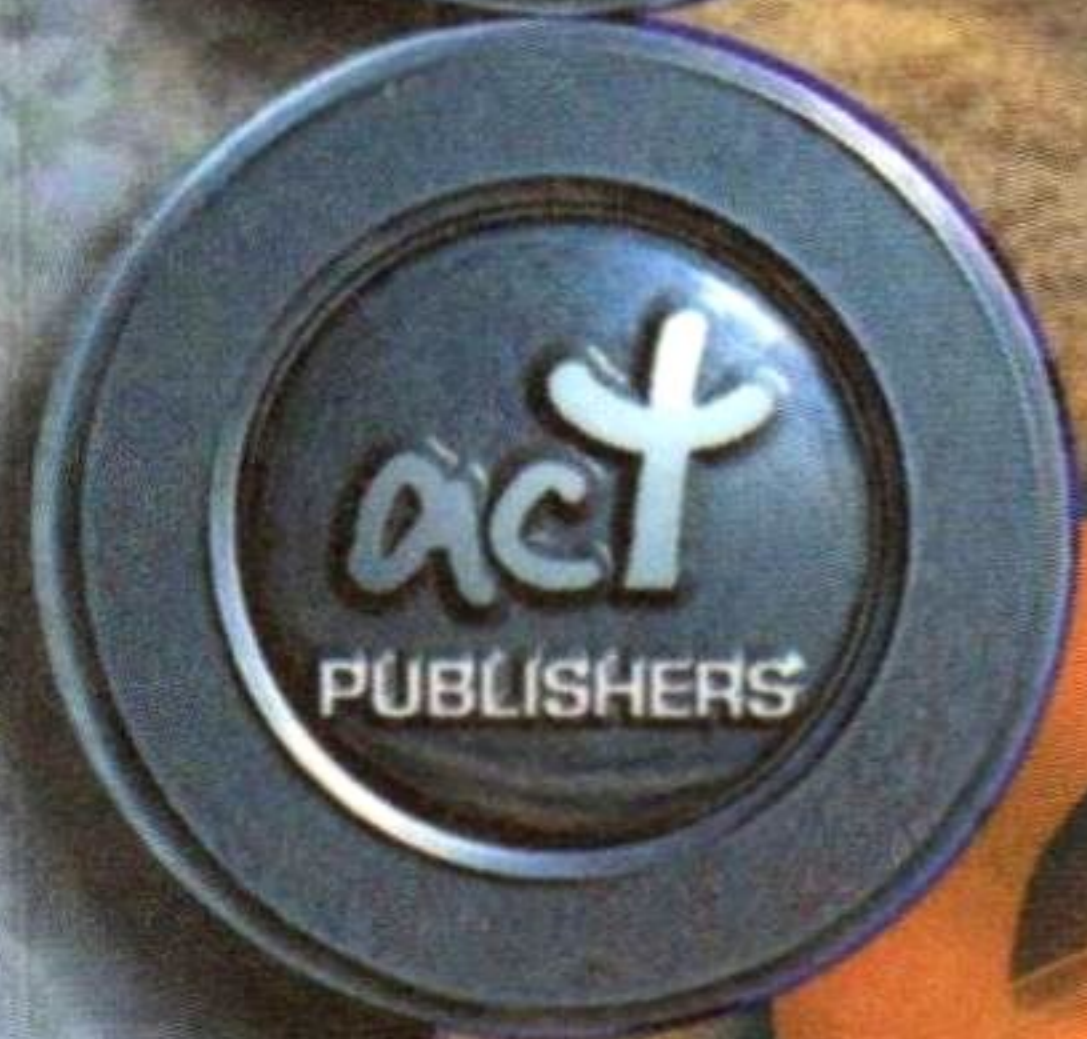


ПОЛНОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО



Quake

СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ ПОДСКАЗКИ



QUAKE

Scan by Skorpion Professional

неофициальное

стратегическое руководство

Книг Вард & Митчелл в 2-х томах

Москва



ИЗДАТЕЛЬСТВО
1997

*Издание подготовлено группой "Фантом"
под руководством С.Водолеева*

Печатается с разрешения агентства
"Права и переводы"

Охраняется законом РФ об авторском праве.
Воспроизведение всей книги или любой ее части
запрещается без письменного разрешения издателя.
Любые нарушения закона будут преследоваться
в судебном порядке.

ISBN 5-15-000138-4

Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители – самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм – таким, как "Master of Orion", "Duke Nukem", "Quake" и многим другим. Покупайте эти книги – они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми.

© Prima Publishing, 1996
© ООО "Издательство АСТ-ЛТД", 1997

Содержание

Введение..... 10

Часть I. Миссия и ценности..... 15

Глава 1. Миссия и ценности..... 15

1.1. Миссия и ценности..... 15

1.2. Миссия и ценности..... 15

1.3. Миссия и ценности..... 15

1.4. Миссия и ценности..... 15

1.5. Миссия и ценности..... 15

1.6. Миссия и ценности..... 15

1.7. Миссия и ценности..... 15

1.8. Миссия и ценности..... 15

1.9. Миссия и ценности..... 15

1.10. Миссия и ценности..... 15

1.11. Миссия и ценности..... 15

1.12. Миссия и ценности..... 15

1.13. Миссия и ценности..... 15

1.14. Миссия и ценности..... 15

1.15. Миссия и ценности..... 15

1.16. Миссия и ценности..... 15

1.17. Миссия и ценности..... 15

1.18. Миссия и ценности..... 15

1.19. Миссия и ценности..... 15

1.20. Миссия и ценности..... 15

1.21. Миссия и ценности..... 15

1.22. Миссия и ценности..... 15

1.23. Миссия и ценности..... 15

1.24. Миссия и ценности..... 15

1.25. Миссия и ценности..... 15

1.26. Миссия и ценности..... 15

1.27. Миссия и ценности..... 15

1.28. Миссия и ценности..... 15

1.29. Миссия и ценности..... 15

1.30. Миссия и ценности..... 15

1.31. Миссия и ценности..... 15

1.32. Миссия и ценности..... 15

1.33. Миссия и ценности..... 15

1.34. Миссия и ценности..... 15

1.35. Миссия и ценности..... 15

Quake

неофициальное стратегическое руководство

Кип Вард & Майк ван Мантгем



С. П. КОШКИН

ОТКАЗ

Отказ

ИСОФИЦИАЛЬНОЕ

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Книжка № 1. М.: МЦП, 1975

Содержание

Благодарность	6
Предисловие	7
Приступаем к делу	11
Эпизод 1: Измерение Проклятых	27
Уровень 1: Телепортационный Комплекс	29
Уровень 2: Замок Проклятых	33
Уровень 3: Некрополис	37
Уровень 4: Пещера Ужаса	43
Секретный уровень: Зиккурат Вертиго	49
Уровень 5: Мрачная Башня	55
Уровень 6: Ворота Хтона	61
Уровень 7: Дом Хтона	67
Эпизод 2: Королевство Черной Магии	69
Уровень 1: Подстанция	71
Уровень 2: Цитадель Людоедов	75
Уровень 3: Склеп Разложения	79
Секретный уровень: Подземелье	83
Уровень 4: Крепость Эбона	89
Уровень 5: Особняк Колдуна	95
Уровень 6: Гнетущая Темница	101
Эпизод 3: Преисподняя	105
Уровень 1: Центральный Терминатор	107
Уровень 2: Веселенькое Кладбище	113
Уровень 3: Гробница Ужаса	119
Уровень 4: Мрачные Развлечения Сатаны	123
Секретный уровень: Дом с Привидениями	129
Уровень 5: Туннели Ветров	135
Уровень 6: Камера пыток	141
Эпизод 4: Древний Мир	147
Уровень 1: Канализация	149
Уровень 2: Башня Отчаяния	153
Уровень 3: Гробница Древнего Божества	159
Уровень 4: Дворец Ненависти	165
Уровень 5: В Центре Пекла	173
Секретный уровень: Безымянный Город	179
Уровень 6: Лабиринт Боли	185
Уровень 7: Лазурная Агония	191
Конец: Логово Шаб-Ниггурат	197
Deathmatch как стиль жизни	203
Пароли:	218

Благодарность

Quake парализовал работу многих, очень многих организаций в Калифорнии. Однако закаленные ветераны из издательства Pigma лишь посмеялись над возможной опасностью и бесстрашно взялись за дело.

Благодарим Крису и Джулию за неустанную работу и за то, что они выдержали совершенно невыносимые сроки. Как потом выяснилось, Quake потряс Крису настолько сильно, что он на целую неделю сбежал в Мексику.

Громадное спасибо Сэму за все хлопоты и за ценную информацию о том, что не каждая собака является ротвейлером, и что карниз и платформа — это разные вещи.

Снова мы по гроб жизни обязаны Конни, нашей доброй фее, специалисту по изготовлению карт и потрясающему дизайнеру, за проделанную работу. И если уж речь зашла о картах, наше коллективное спасибо Роду, который сгенерировал карты уровней. Если бы где-нибудь проводились всемирные состязания по изготовлению карт, то Род и Конни наверняка побили бы все мировые рекорды.

Отдельно благодарим Кари, которой удалось расшифровать наши невразумительные каракули и каким-то чудом собрать все воедино. Читатель согласится с тем, что на поверхности не осталось ни одного заметного шва. Не можем в полной мере выразить свое восхищение Майку и Виктору за потрясающую обложку — парни, вы невероятно круты!

Наконец, Майк отдельно хочет поблагодарить Диану за то, что она вселяла в него уверенность и давала силы к работе. А Кип посылает свой привет Хиллари, занимавшей в последнее время большую часть его мыслей.

*Кип Вард и Майк ван Мантгем
Август 1996 г.*

Предисловие

Картина в целом

Когда мы мысленно возвращаемся к тому далекому моменту, когда мы решили систематизировать свой опыт общения с shareware-версией Quake, становится видно, как легко можно было увлечься внешним блеском и забыть обо всем остальном. Даже сейчас у нас не прошло глубокое и искреннее уважение к кропотливой работе и новаторскому гению, благодаря которым появился Quake — и нам, конечно же, хотелось бы поделиться с вами этими трогательными личными воспоминаниями.

Но еще больше хотелось бы поболтать о том, как здорово разносить на клочки зомби. Бац! И весь пол поблизости усеян маленькими кусочками монстра...

Независимо от того, как лично вы оцениваете место Quake среди лучших трехмерных игр всех времен и народов (или как оцениваем его мы), можно уверенно сказать: перед нами игра, выдающаяся во многих отношениях. Даже после того, как Quake был многократно пройден нами от начала до конца (большинство людей просто не поверит, сколько раз это было сделано), мы с радостью сообщаем, что игра все еще не утратила своей прелести.

Конечно, со временем начинаешь соскальзывать в сюрреалистическую опасную зону, в которой размываются границы между Quake и реальностью. Главный симптом: повсюду (дома и на работе) начинают мерещиться коробки с боеприпасами, и вас это не очень беспокоит. Собственно, это вас **ВООБЩЕ** не беспокоит, за исключением одного тревожного вопроса: "Большая коробка или маленькая?"

Именно в этом состоянии мы находились, когда приступили к написанию этой книги. Добро пожаловать на борт...

Возможная стратегия

Мы не претендуем на глубокое проникновение в самую суть игры. Несмотря на то, что Quake очень далеко ушел от Doom, ваши возможности взаимодействия с игровым миром остались примерно на том же уровне. Если вам доводилось сражаться в Doom, Hexen или Duke Nukem, то общую идею игры вы уже представляете.

Quake, конечно же, пополняет арсенал своих предшественников некоторыми улучшениями, но здесь нет ничего принципиально нового, ничего такого, что вызывало бы трудности с освоением игровой тактики. Поэтому мы облегчаем свою задачу — предполагается, что если вы купили эту книгу, то обладаете достаточным опытом в трехмерных играх, и вам не нужно объяснять, для чего предназначены клавиши со стрелками.

Если вам позарез нужен букварь (а ваши друзья беспомощно закатывают глаза в ответ на вопрос о том, откуда берутся боеприпасы), почитайте игровую документацию. Считайте это тренировкой.

С нашей точки зрения, мы постарались осветить некоторые стратегические моменты игры и указать на тонкие отличия Quake от других игр. Большая часть возможностей Quake хорошо знакома, но научиться использовать эти возможности с максимальной эффективностью (и раскрыть весь потенциал игры, заложенный в этих тонких отличиях) не так-то просто, если вам придется учиться на своих ошибках. Надеемся, мы поможем вам в решении этой задачи.

Ах да: карты!

Разумеется, если отложить в сторону советы и рекомендации, то лучшее, что вы найдете в этой книге, — это подробные карты, сопровождающие описание каждого уровня.

Поскольку Quake не умеет автоматически строить карту, ориентироваться на местности порой оказывается трудновато. Вероятно, наши карты не получат никаких призов (хотя могли бы, если учесть, сколько труда на них потрачено!), но они окажут неоценимую помощь, когда вам понадобится найти дорогу на новой, необследованной территории. Приведена вся информация, которая относится к делу. На картах помечены все тайники, а также многое другое — например, опасные места и спрятанные переключатели. Описания и карты с максимальными удобствами доставят вас туда, куда вы стремитесь.

Раз уж мы взялись за полноценное руководство по Quake, то все описания пришлось делать для уровня сложности Hard. Если вы еще новичок в игре, то, вероятно, сначала захотите освоиться с уровнем Normal. Но когда знакомство состоится, вы уже не согласитесь ни на что, кроме Hard.

На уровне сложности Hard вы оказываетесь в совершенно ином измерении по сравнению в Normal или Easy. Разумеется, чудовища не только становятся более многочисленными и сильными, но и расположение их становится воистину дьявольским. Кроме того, на большинстве уровней встречается как минимум пара скрытых комнат, которые открываются только на уровне Hard. Было бы обидно упустить их и не познакомиться с "плохими дядьками", которые дожидаются внутри...

На смертный бой (Deathmatch)

Quake хорош не только по внешнему виду и игре; огромную роль в его притягательности играет режим игры Deathmatch.

Не забудьте ознакомиться с главой, посвященной Deathmatch — там приведены специальные рекомендации, а также советы по наилучшему использованию всех его тонкостей. Quake поддерживает и такую возможность, как командная игра, в которой ваши выстрелы не приносят вреда партнерам, а новые игроки могут присоединиться к уже идущей игре. Шикарная возможность, о которой нужно знать.

Поехали!

Перед тем, как приступать к описанию уровней, просмотрите остальные главы. Конечно, проверять вас никто не станет, и все же полезно заранее знать лучшие способы управиться с тем или иным чудовищем, представлять значение и важность некоторых находок — это упростит вашу задачу. Если позднее у вас возникнет какая-то конкретная проблема, вы будете достаточно хорошо представлять себе структуру книги, чтобы быстро найти ответ.

И последнее напутствие: **РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ!!!** У нас это получилось. Будущее трехмерных игр начинается сегодня, не упустите свою долю удовольствия.



Примечание

Перед тем как начинать игру для одного игрока, проверьте свои настройки для многопользовательской игры. У вас есть два варианта — Deathmatch и Cooperative play. В отличие от Doom и его клонов в Quake нет "чистой" игры для одного участника. Другими словами, Quake считает такую игру многопользовательской игрой, в которую играет всего один игрок.

Что это значит, если говорить об игре?

Когда вы играете против компьютера с многопользовательской игрой, настроенной на Deathmatch (по умолчанию), при каждой вашей гибели уровень перегружается с самого начала (если только вы не восстановите записанную игру). Убитые вами чудовища живут и здравствуют, а все предметы снова лежат на своих местах. Однако если многопользовательская игра настроена на режим Cooperative (еще раз напоминаем — речь идет об игре для **ОДНОГО** участника!), то после вашей гибели игра перегружается с того места, где это произошло. Все убитые монстры остаются мертвыми, а все найденные ранее предметы пропадают. Тем не менее если вы отыщете свой труп, то сможете обобрать его — он не обидится.



Приступаем к делу

Этот раздел, предшествующий описанию уровней, содержит все необходимое для того, чтобы получить от Quake максимум острых ощущений. В нем кратко рассматриваются все чудовища и предметы, а также содержится несколько фактов о мире Quake в целом. Познакомьтесь с ним, чтобы уловить основные идеи, и возвращайтесь к нему, если во время игры возникнут проблемы.

Тактика в Quake

Преуспеть в Quake не так-то просто. К счастью, для этого не требуется ничего, кроме некоторых навыков и небольшой доли сообразительности. Именно преуспевание станет вашим ключом к успешному завершению игры — если вы будете только удирать от монстров по всему уровню, то не наживете славы и не получите удовольствия от игры.

В этом разделе мы рассматриваем некоторые новые возможности движения и стратегии, которые должны быть хорошо знакомы всем любителям трехмерных приключений. Конечно, лучший учитель — это практика. Не забудьте ознакомиться с рекомендациями по сражению с каждым видом чудовищ в разделе "О главном".

Общая тактика исследования

Мир Quake (даже не населенный чудовищами) может быть вреден для здоровья из-за своих многочисленных ловушек и опасностей. Есть некоторые вещи, о которых следует помнить даже тогда, когда чудовища и не наступают вам на пятки.

Сохранение игры

Конечно, каждый геймер знает правило: "Сохраняйся пораньше, сохраняйся почаще". Без этого будет трудно получить удовольствие от игры, особенно поначалу. Короче говоря, сохранение спасает от необходимости заново проходить большие участки лабиринта после вашей безвременной кончины.

Обратите внимание на то, что в Quake вместо одной функции Save имеется целых две — первая находится в игровом меню. Однако во время игры вы также можете воспользоваться быстрым сохранением Quick Save для того, чтобы сохраниться в одной и той же позиции, не залезая в меню.

В сущности, сохранением через меню следует пользоваться тогда, когда вы довольны жизнью (у вас хорошее Здоровье, груды боеприпасов, а вокруг нет особых опасностей).

Функцию Quick Save можно рассматривать как "страховку". Она позволяет

уйти от "зоны полного комфорта" обычного Save и выяснить, что же случится дальше. Вполне логично выглядит и наличие разных восстановлений: Quick Load восстанавливает игру с момента последнего Quick Save, а команда Load из меню восстанавливает последнюю игру, сохраненную в нем.

Открывание дверей и нажимание кнопок

Одна из приятных новинок Quake состоит в том, что вам уже не приходится вручную открывать все двери и нажимать все кнопки. Просто идите в нужном направлении; если там можно что-то сделать, то это будет сделано автоматически, нужно лишь встать в определенное место. Конечно, в некоторые кнопки приходится стрелять издалека; часть дверей тоже открывается лишь после того, как вы в них выстрелите.

О пользе бега

Войдите в меню с игровыми параметрами и установите опцию Run, чтобы она всегда была включена. Если игра покажется вам слишком быстрой, выберите сложность Easy. Неторопливая походка не приносит особой пользы — разве что превращает вас в легкую мишень.

Смотрите под ноги

В Quake вам часто придется пересекать опасные зоны, где один неверный шаг принесет больше вреда, чем нападение многих чудовищ. Перед трудным прыжком (или сразу после него) посмотрите себе под ноги и примите нужное положение. Конечно, вы не увидите своих ног, но хотя бы сможете определить, на чем стоите — на твердой площадке или на краю пропасти.

Если окажется, что вы близки к краю, повернитесь лицом к самому опасному направлению и сделайте короткий шаг назад. Если вы собираетесь прыгать, сделайте то же самое, чтобы оставить себе хотя бы маленький шаг перед краем. Как мы сейчас объясним, это может быть важно.



Примечание

Если у вас есть большой опыт в другой трехмерной игре и вы привыкли к ее управлению, то вам стоит переназначить клавиатуру для знакомой конфигурации. Количество возможных движений в Quake не больше, чем в большинстве других трехмерных игр. Вы можете легко назначить нужные клавиши в меню Options.

Учитесь прыгать

Прыжки кому-то покажутся одним из самых сложных элементов Quake. В отличие от таких игр, как Duke Nukem 3D, прыжки в Quake подчиняются определенным правилам. Для того, чтобы прыгнуть на приличное расстояние, вам придется разбежаться. Даже если вы стоите на крошечной площадке, вам придется отойти как можно дальше и сделать эти пол-шага перед тем, как оторваться от земли. В противном случае вы неуклюже рухнете вниз, и ничего хорошего из этого не выйдет. Тем не менее, если хорошенько разбежаться перед пропастью, то вы будете приятно удивлены своими акробатическими способностями. Если вы привыкли на глаз оценивать дистанцию прыжка в трехмерных играх, то вам придется поднять планку.

Подводное плавание

Время от времени вам придется плавать в воде (или даже в слизи). Для купания в слизи нужен скафандр, иначе за каких-нибудь 20 секунд ваша кожа полностью облезет. Задержав дыхание, вы сможете провести под водой довольно много времени, прежде чем начнете задыхаться. Обычно этого времени хватает, чтобы понять, нужно ли плавать дальше или вы попусту теряете время.

Упав в воду (или слизь, или даже лаву), вы начинаете медленно погружаться. При этом у вас расходуетя половина защитного скафандра. С помощью клавиш со стрелками повернитесь к своей подводной цели (двери, предмету и т. д.) и нажмите стрелку вверх, чтобы быстро подплыть к нужному месту. Также обратите внимание на то, что вы можете назначить одной из клавиш функцию "погружение" — это очень полезно для подводных исследований.

Вы можете в любой момент всплыть на поверхность с помощью клавиши "пробел" (или другой клавиши, назначенной вами для прыжков), и при этом вам не нужно беспокоиться о правильной ориентации. Конечно, нужно быть готовым ко всем опасностям, которые могут вас ждать наверху.

Тактика боя

Сражения в Quake, как и во всех лучших трехмерных играх, представляют собой комбинацию грубой силы и тонкого расчета в разных пропорциях. Чем серьезнее противник, тем больше усилий вам придется приложить.

Познакомившись с людоедами, вы поймете, что для победы недостаточно просто обмениваться ударами. Необходимо изучить своего противника и распознать его слабости. Как уже говорилось выше, о слабостях конкретных чудовищ рассказано в разделе "О главном".

Вооружившись знаниями, можно выбирать свою тактику, сочетая нахальство с волей к победе. Например...

Шаг в сторону

Да, еще один из стандартов трехмерных игр, но вы не сможете выжить в Quake на сколько-нибудь приличном уровне сложности, если не научитесь избегать выстрелов противника. Самый эффективный способ для этого — своевременный шаг в сторону. Например, при нехватке каких-то определенных боеприпасов можно расправляться с серьезными монстрами или с целыми толпами врагов, проворно пробегая мимо двери и стреляя из ружья. А иногда выясняется, что некоторые монстры плохо соображают после путешествия через телепорты; с помощью шага в сторону вы сможете лучше воспользоваться замешательством противника.

Один из пунктов меню Option позволяет автоматически шагать в сторону (с помощью клавиш, которые обычно служат для поворотов), когда вы смотрите вверх. Порой это бывает удобно, а иногда мешает — особенно при сражениях со скрэгами. Научитесь отходить в одном направлении, одновременно поворачивая в другом, и вам будет гораздо легче брать на мушку расположенных сверху врагов, тогда как им будет куда сложнее уследить за мишенью, которая бежит кругами.

Угол атаки

Наверное, еще не было ни одной трехмерной игры, которая бы уделяла такое внимание углу атаки, как Quake. Большинство трехмерных игр прошлого позволяло вам целиться примерно в направлении противника, независимо от относительной высоты мишени. В мире Quake это уже не действует. Конечно, вы все равно можете прикончить скрэга, стреляя на 3 метра ниже него, но для этого вам понадобится втрое больше выстрелов. При этом вы будете получать повреждения и расходовать боеприпасы бешеными темпами. Привыкните регулировать угол атаки, не только из стороны в сторону, но и сверху вниз, и вы заметите, насколько улучшится эффект вашей стрельбы.

Сейте беспорядок

Большинство из монстров, с которыми вам придется иметь дело, обладают некоторыми слабостями; вы сможете обратить их в свою пользу. Вероятно, наиболее приятная из них — скверный характер и стремление намылить шею друг другу. На это не стоит всегда рассчитывать, но при сражении с толпой врагов довольно часто случается так, что некоторые чудовища в разгаре боя попадают под выстрелы своих собратьев и тут же норовят отомстить. Лучше уж пускай они дерутся между собой, чем с вами.

Сидя в засаде

Из описанной выше тактики возникает вопрос: что же делать вам, пока чудовища выясняют отношения? Если только вы не мчались по коридорам в панике, то лабиринт за вами должен быть пуст — вы уже очистили его. В этом случае постарайтесь отступить и немного выждать, драчуны не станут немедленно преследовать вас. В каждой комнате можно отыскать места, в которых можно спрятаться и поиграть в снайпера. Обратите внимание на начальное положение чудовищ в комнатах; обычно в этих местах бывает удобно устраивать засады при игре в режиме Deathmatch.

Берегите ресурсы

На высоких уровнях сложности (Hard и Nightmare) важно следить за количеством выстрелов и особенно внимательно относиться к пополнению боекомплекта. Не тратьте боеприпасы попусту, подбирая целую коробку, из которой вам достается всего несколько патронов. Если у вас имеется 98 патронов к ружью, лучше обойдите коробку и вернитесь к ней, когда вы сможете лучше подзарядиться. При этом вы часто сможете пополнить свой боекомплект или броню в конце уровня и получить значительное преимущество в следующем сражении.

Руны — штука серьезная

Когда вы подбираете одну из усиливающих рун, делайте это с умом. Не нужно стоять на месте и радоваться, пока проходит действие Руны Четверной Силы. Лучше сохраните игру с помощью Quick Save, после чего вламывайтесь в соседнюю комнату и начинайте стрелять. В конце концов, чем вы рискуете?

Смертельная телепортация

Одна из интересных возможностей Quake состоит в том, что вы можете "прервать телепортацию" чудовищ — и, разумеется, то же самое они могут проделать с вами. Расположившись на том самом месте, где враг появляется в комнате после телепортации, вы можете нарушить процесс с эффектным результатом — монстр исчезает в огненной вспышке лишь потому, что вы оказались на его пути. Очень часто монстры возникают над землей и падают в комнату, что лишает вас возможности легко расправиться с ними. И все же такие возможности иногда представляются. Мы укажем их в описаниях, особенно там, где они помогают выкрутиться из тяжелой ситуации.

Реактивный прыжок

Позднее в каждом из эпизодов (и почти сразу же в режиме Deathmatch) вам дается ракетомет, что позволит выполнить весьма впечатляющий реактивный прыжок. Направьте ракетомет на землю, под ноги, и прыгните одновременно с выстрелом. Обычно прыжок назад работает лучше, чем прыжок вперед. Вы увидите, что сила реактивного выстрела подбрасывает вас втрое-вчетверо выше,

чем обычно. В обычной игре подобная тактика редко оправдана, если учесть полученные при этом повреждения. Однако в режиме Deathmatch хватает разных призов, и реактивный прыжок поможет вам добраться до мест, куда нельзя попасть другим способом. Охота за противниками с таких мест может быть особенно смертоносна, потому что противники не догадаются искать вас где-нибудь наверху, на скале или стене замка... пока не будет поздно.

NOTARGET

Возможно, самый эффектный из всех секретных кодов игры. Мы подумали, что NOTARGET заслуживает упоминания при разговоре о стратегии. Если ввести эту команду с игровой консоли, чудовища не будут считать вас чужаком. Разумеется, если вы начнете в них стрелять, то они быстро во всем разберутся, но речь идет о другом. Не можете вычислить исходные положения чудовищ в какой-нибудь области? Хотите точно знать, в каком месте телепортируется скрэг? Восстановите игру по последнему Quick Save и введите NOTARGET, после чего можете исследовать лабиринт, не опасаясь враждебных выпадов в свой адрес. Можете даже приблизиться к врагам и хорошенько рассмотреть их — в пылу сражения обычно это не удается.

Слово о невесомости

Невесомость встречается в Quake всего один раз — на секретном уровне "Зиккурат Вертиго". В описании этой уровня приведены советы и общие рекомендации по выживанию в условиях пониженной гравитации.

О главном

Лексикон Quake составляет часть его игрового мира, и на последующих страницах описываются чудовища, оружие и предметы, которые вы встретите во время поиска золотых, серебряных и рунных Ключей на пути к последнему поединку с ужасной Шаб-Ниггурат.

Кроме простых объяснений, мы включили наши рекомендации и наблюдения по поводу различных игровых объектов, как одушевленных, так и нет. Разумеется, суть большинства "откровений" становится до боли очевидной после минимальных экспериментов, хотя иногда приходится немного помучиться. По крайней мере, хочется верить, что эти страницы избавят вас от многочисленных проб и ошибок.

Оружие и боеприпасы

Quake предоставляет в ваше распоряжение солидный арсенал средств смерти и разрушения; действие некоторых вполне знакомо, другие покажутся вам новыми. Для каждого вида оружия приводится информация о боеприпасах и их количестве в маленькой коробке. Как правило, большая коробка содержит вдвое больше боеприпасов, чем маленькая.

Топор

Топор — самое слабое оружие в Quake. Конечно, при большом везении можно забить кого-нибудь и топором, но до такой жизни лучше не доходить. Играя в режиме Deathmatch, попробуйте включить режим сражения с использованием только топора (Axes only). Более острые ощущения можно получить, только убивая кого-нибудь топором в реальной жизни.

Ружье

Вы начинаете игру с обычным ружьем — оно имеет весьма ограниченную дальность и посредственную убойную силу, но все-таки стрелять из него куда приятнее, чем размахивать топором. В маленькой коробке с боеприпасами к ружью содержится 20 патронов.

Двустволка

Обычно двустволка оказывается первой ступенью на пути к более мощным видам вооружения. Несомненно, вскоре она станет вашим излюбленным оружием при обычном исследовании лабиринта. Двустволка достаточно сильна, чтобы уложить многих врагов, но для сражения с серьезными "гадами" ее бывает недостаточно.

Гвоздемет

Гвоздемет — классная штука, хотя он с невероятной быстротой пожирает боеприпасы. Его скорострельность позволит вам удерживать больших врагов в состоянии боли и замешательства и не даст им нанести ответный удар. Очень эффективен. Как нетрудно догадаться, в качестве боеприпасов используются гвозди. Маленькая коробочка содержит 25 гвоздей.

Супер-гвоздемет

Старший брат гвоздемета. Эта штуковина заставит даже самых серьезных противников пожалеть о том, что они с вами связались. Конечно, скорость расхода боеприпасов оказывается не менее впечатляющей, так что супер-гвоздемет стоит пускать в ход лишь тогда, когда это действительно необходимо. Маленькая коробочка содержит 25 гвоздей.

Гранатомет

Гранатомет швыряет в ваших врагов разрывные гранаты, и слово "швыряет" мы употребили вовсе не случайно. Граната взрывается от удара лишь при прямом попадании в противника, но при стрельбе из гранатомета следует соблюдать определенную осторожность. Другими словами, стреляйте и быстро отходите назад, иначе взрыв заденет вас и причинит немалые повреждения.

Кроме того, старайтесь вычислить траекторию полета и использовать это оружие, чтобы закидывать гранаты на верхние площадки или даже за угол. Наиболее изящный способ применения гранатомета — запустить гранату в стену или в дверь, чтобы она отскочила за угол и взорвалась под носом у врага раньше, чем он сможет выступить с ответной "любезностью". В маленьких коробочках содержится 5 гранат, и к тому же пара гранат обычно остается от убитого людоеда.

Ракетомет

В отличие от гранатомета, это оружие запускает гранату силой заряда, расположенного сзади нее; в результате вы получаете средство уничтожения для стрельбы по прямой. Никаких тонкостей здесь нет — не приходится думать ни о рикошетах, ни о траектории. Просто направьте в нужное место и переправьте туда взрывной заряд большой мощности. Разжившись ракетометом где-то под конец эпизода, вы вряд ли захотите променять его на что-нибудь для стрельбы на большом расстоянии. Боеприпасами для ракетомета также оказываются гранаты. В маленьких коробочках содержится 5 гранат, и к тому же пара гранат обычно остается от убитого людоеда.



Примечание

Как и для многих видов оружия в трехмерных играх, убойная сила гранатомета и ракетомета может быть опасной для самого стрелка: старайтесь находиться подальше от врага, когда спускаете курок. Кроме того, обратите внимание еще на один момент: когда у вас кончаются боеприпасы, Quake автоматически переключается на новое оружие, но никогда — на гранатомет или ракетомет, потому что стрельба из них может быть опасной.

Громовержец

Громовержец появляется только в поздних уровнях эпизодов 2, 3 и 4, и помогает объяснить монстрам, "кто здесь главный". Даже внушающий трепет шамблер побаивается страшного электрического разряда Громовержца, а большинство врагов просто разлетается на куски от первого же выстрела. Обычно до конца эпизода вы получаете что-нибудь одно — либо ракетомет, либо Громовержца. Оружие сжигает примерно 6 аккумуляторов за каждую секунду работы. Нужно быть полным идиотом, чтобы пытаться стрелять из него под водой.

Чудовища

(и оружие, которое их убивает)

Сражение с "гадами" Quake может быть не так-то просто, особенно с возрастанием сложности игры. Если у вас возникают проблемы, обращайтесь особое внимание на правильный выбор оружия — это позволит лучше всего использовать его огневую мощь.

Ротвейлер

Вам приходилось видеть знак "Осторожно, злая собака"? Впрочем, в мире Quake ротвейлеры не считаются серьезными противниками, и на них можно поупражняться в стрельбе. Чтобы отучить ротвейлеров хватать вас за пятки, чаще всего используется двустволка.



Пиранья

Пираньи водятся только в лазурно-голубых прудах Quake. Одинокая пиранья больше раздражает, нежели угрожает, но стайка этих чешуйчатых зубастиков может легко парализовать вас и мгновенно обгложет до самых костей. Чтобы очистить пруд от пираний, прыгайте в воду и используйте собственное тело в качестве наживки. После первого же укуса вылезайте из воды — там, где вы плавали, поверхность воды будет вспенивать маленькие плавники. Вам никогда не приходилось стрелять рыбу в бочке?

Солдат

Стандартный легковооруженный солдат в мире Quake представляет лишь немногим большую угрозу, чем его "четвероногий друг". Конечно, солдаты неплохо владеют своими ружьями — а значит, от целой толпы солдат придется немного побегать. Стреляйте из двустволки и поскорее отбегайте, или пускайте в ход "тяжелую артиллерию", если врагов много. Тратить гвозди на этих слабаков — напрасный расход боеприпасов.

Боевик

Из-за наличия брони, боевик становится более крепким орешком, чем его коллеги-солдаты. Наведите двустволку и спустите курки, результаты будут вполне достойными. Пользуется ручным лазером и может оказаться смертельно опасным противником — особенно если расположится где-нибудь над вашей головой. Впрочем, на расстоянии от его выстрелов несложно увернуться. Когда труп боевика падает на землю, он любезно оставляет вам пять энергетических элементов; взять их можно лишь в том случае, если в вашем арсенале имеется Громовержец.



Рыцарь

Хотя рыцари не могут нападать на расстоянии, они могут сильно отравить жизнь. Рыцари быстро двигаются, и если пара рыцарей подойдет к вам вплотную и примется кромсать, то очень быстро снесет большую часть здоровья. По этой причине одного ружья может оказаться недостаточно. Если три или четыре рыцаря несутся в вашем направлении, не жалейте гвоздей на первую волну (особенно на близком расстоянии). Для меньших количеств с работой прекрасно справляется двустволка. Если вы переполошите этих бесстрашных защитников мира Quake и вовремя удерете, то они начнут вас преследовать, но по пути могут заодно прикончить и других монстров, невольно помогая в вашей задаче. Похоже, Рыцари особенно ненавидят скрэгов. Впрочем, а кто их любит?



Рыцарь смерти

Этот закованный в железо куда более гнусный и опасный собрат обычного рыцаря может выдержать довольно приличные повреждения. Лезвие его меча в ужасающем темпе шинкует магов, демонов и героев (то есть вас). Однако, если бы атака мечом составляла единственную опасность, то с рыцарями смерти можно было бы без особых хлопот управиться с помощью ружья. Когда рыцарь смерти заметит вас на расстоянии, он взмахивает мечом, посылая целый веер смертоносных энергетических лучей. Доспехи замедляют его движения, так что вы можете вскрыть его из супер-гвоздемета наподобие консервной банки, одновременно уворачиваясь от энергетических лучей — его сопротивления хватит ненадолго.

Зомби

С этими отвратительными обитателями Quake нужно действовать решительно. Если использовать любое оружие, кроме разрывных гранат, то гниющие останки снова поднимаются и лезут в бой — обычно зомби норовят вонзить когти вам в спину, когда вы пройдете мимо "трупа". Хватайте гранатомет или ракетомет и разносите их на кровавые ошметки, иначе пожалеете.

Скрэг

Мерзкий белый скрэг — летающая тварь, которая смахивает на громадную надутую личинку. Умение летать позволяет скрэгу неожиданно напасть и нанести первый удар, пока вы высматриваете свою мишень где-то в высоте. Старайтесь не заходить далеко в необследованные комнаты, иначе скрэги слопают вас вместе с косточками. Бегайте, как сумасшедший, и не жалейте гвоздей. С одним скрэгом можно управиться с помощью двустволки, но если их много, нужно поискать что-нибудь другое, не требующее длительной перезарядки. При хорошей реакции и глазомере можно решить все проблемы, используя ракетомет.



Людоед

Людоед, самый распространенный из "средних" монстров, волочит за собой бензопилу и разыскивает в лабиринтах Quake свежее мясо. Конечно, если бы людоеды умели только размахивать пилой, то они не представляли бы никакой опасности. Наверное, именно поэтому они также вооружаются бездонной сумкой с гранатами и мечут их вам под ноги с раздражающей точностью. Обычно при

встрече с этими парнями нужны крутые меры — лучше всего гранаты или гвозди. Изредка случается так, что какое-нибудь препятствие мешает людоеду кинуть гранату, но чаще всего их поведение вполне разумно и отличается прямо-таки стратегическим расчетом. Иногда бывает полезно подбежать к

Приступаем к делу

одинокому людоеду поближе: он начинает переключаться с метания гранат на бензопилу. В этот момент можно отскочить на несколько шагов, увернуться от удара пилы и выстрелить. Конечно, если вы отскочите слишком далеко, то получите гранату.

Сгусток

Эти синие "попрыгунчики" на удивление быстры и подвижны, и способны принести немало бед. Если комната выглядит подозрительно пустой, входите в нее осторожно: обычно поблизости прячется два-три сгустка, и лучше заметить их до того, как они заметят вас. Пока они не начали прыгать, угостите их из гранатомета или ракетомета. Сгустки не только причиняют серьезные повреждения своими прыжками, но и взрываются в момент смерти — это может быть даже полезно, если поблизости есть другие враги, но в высшей степени неприятно, если это случается вблизи от вас.

Демон

Злобные демоны двигаются с ошеломляющей быстротой и умеют прыгать — не говоря уже о когтях-бритвах. Если демон встанет прямо перед вами и полоснет разок-другой, то нанесет страшные повреждения (если не убьет на месте). Пользуйтесь гранатами или гвоздями и не стойте на одном месте. В сущности, на расстоянии демонов можно убивать чем угодно; если же демон приблизится к вам, отойдите на несколько шагов. Если вам удастся заманить демона в замкнутое пространство, то тем самым вы сильно помешаете ему увернуться от ваших выстрелов (направляясь к вам, демон обычно мечется от стенки к стенке). Даже небольшое препятствие может парализовать демона — видимо, он слишком занят мыслями о вашей плоти и не догадывается обойти его.



Маг

Против этих трехногих, шумных тварей смогут устоять только самые закаленные ветераны Quake. Характерный свистящий звук говорит о том, что поблизости от вас оказался как минимум один маг и что он готовит к бою свою "тяжелую артиллерию" — шипастые шары, которые он мечет руками. Шары упрямо преследуют свою цель и огибают препятствия; если такой шар летит в вас, то единственный выход — заложить несколько крутых поворотов и надеяться, что во время преследования снаряд врежется в стенку или дверь.

В сражении на среднем или близком расстоянии только супер-гвоздемет не позволит магу ответить выстрелом на выстрел. Тем не менее, на большом расстоянии можно быстро присесть или спрятаться за укрытием. Когда маг корчит-ся и умирает, он может выпустить свой последний шар — будьте настороже.

Шамблер

Шамблер — громадный белый урод, который действительно заслуживает звания достойного противника. Похоже, разрывные снаряды на него почти не действуют, так что мы рекомендуем пользоваться гвоздями, причем желательно из супер-гвоздемета. При некотором навыке можно вломиться через какой-нибудь телепорт, в который шамблер не может протиснуться, и нанести ему немалые повреждения из



двустволки. Однако гвозди все же придуманы специально для истребления шамблеров, и именно для этой цели их и следует использовать. Лезть в ближний бой не советуем, если только какие-нибудь препятствия не помешают шамблеру распотрошить вас, как игрушечный мячик.

Полезные предметы

Разумеется, кроме монстров и оружия, мир Quake содержит ряд полезных предметов, которые помогут в вашей миссии. Этот раздел содержит не только простейшие определения, но и ряд полезных советов.

Аптечки

Аптечки бывают маленькими (15 единиц здоровья) и большими (25 единиц здоровья). Когда вы научитесь различать их на глаз, то сможете обходить большие аптечки до того момента, когда они вам действительно понадобятся.

Мега-Аптечка

Большая Мега-Аптечка увеличивает ваше здоровье на целых 100 пунктов, хотя вскоре оно начинает убывать. Все пункты здоровья свыше стандартных 100 со временем пропадут, так что обычно этот предмет стоит отложить до какой-нибудь капитальной драки. Раз уж вы все равно растеряете излишек здоровья за считанные минуты, то лучше потерять его под вражеским огнем.

Броня

Броня в Quake совпадает по цвету с сигналами светофора: она бывает зеленой, красной и желтой. Зеленая броня увеличивает ваш показатель брони на 100 пунктов, желтая — на 150 пунктов, а красная дает максимальную броню в 200 пунктов. Пункты брони теряются при получении повреждений; пусть потеря брони не соответствует потере здоровья "один к одному", все же броня существенно снижает повреждения.

Скафандр

Скафандр позволяет без риска для жизни залезать в опасную слизь. Разумеется, скафандр действует в течение ограниченного времени, так что обычно его можно найти где-нибудь поблизости, когда этого требует конкретная задача. Сохраните игру перед тем, как надевать скафандр, а затем займитесь исследованием. Когда вы выясните самое полезное применение скафандра и отыщете самый короткий путь к цели, восстановите игру и проделайте все заново.

Руна Четверной Силы

Вероятно, самая распространенная из рун Quake. Руна Четверной Силы относится к числу предметов, которые не стоит брать до тех пор, пока вам не придется ввязаться в какую-нибудь крупную драку. Конечно, случается и так, что поблизости не оказывается никого из монстров, кто заслуживал бы применения Руны Четверной Силы. Перед тем, как "накачиваться", обязательно проверьте окрестности. Всего одна Руна и несколько гвоздей так быстро вышибут дух из шамблера, что его бывает почти жалко. Почти...

Кольцо Теней

Кольцо Теней делает вас невидимым. Мелкие монстры просто не могут понять, где вы находитесь, и даже крупные чудовища не сразу обнаруживают вас. Приберегите Кольцо до нужного момента, и вы об этом не пожалеете.

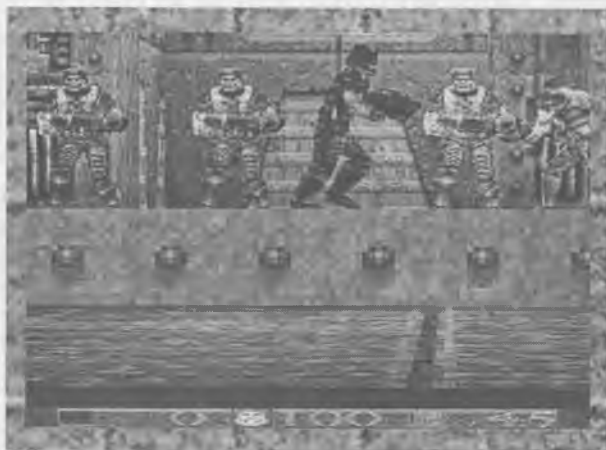
Пентаграмма Защиты

Пентаграмма Защиты — самая главная руна, которая защищает от нападения противника на все время действия заклинания и позволяет в упор стрелять разрывными снарядами. Руна имеет несколько практических применений; вы можете сосредоточиться на сильном монстре, не боясь "отдачи" — и, вероятно, игнорировать других, мелких монстров до тех пор, пока вы не избавитесь от главной опасности. Кроме того, она, как и скафандр, позволяет путешествовать в опасных местах, однако дает еще более надежную защиту. В секретном уровне эпизода 1 Пентаграмма позволяет плавать в лаве. Здорово, правда? Обратите внимание, что Пентаграмма не предотвращает потери брони; она лишь сохраняет уровень вашего Здоровья на время действия заклинания.

Начало игры

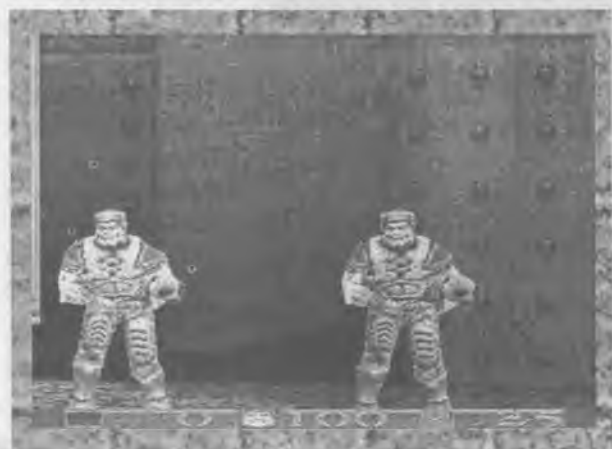
Чтобы выбрать эпизод по своему вкусу, вы должны сначала выбрать сложность игры, пройдя через один из трех проходов в самом начале — тем самым вы выбираете уровень: Easy, Medium или Hard. Кроме того, из этого маленького лабиринта комнат и коридоров можно выйти на уровень Nightmare.

Если вы считаете себя готовым к такому испытанию, как Nightmare, то пройдите через любой из исходных коридоров, после чего пройдите через портал, ведущий к эпизоду 4: Мир Древних. Остановитесь на краю бассейна с водой. Медленно переступите через край и включайте задний ход во время падения. Вы должны приземлиться на большую деревянную балку. Обогните балку по часовой стрелке; в коридоре вы найдете телепорт — добро пожаловать в режим Nightmare!





Портреты в Союзе



Эпизод 1

Измерение Проклятых Dimension of the Doomed

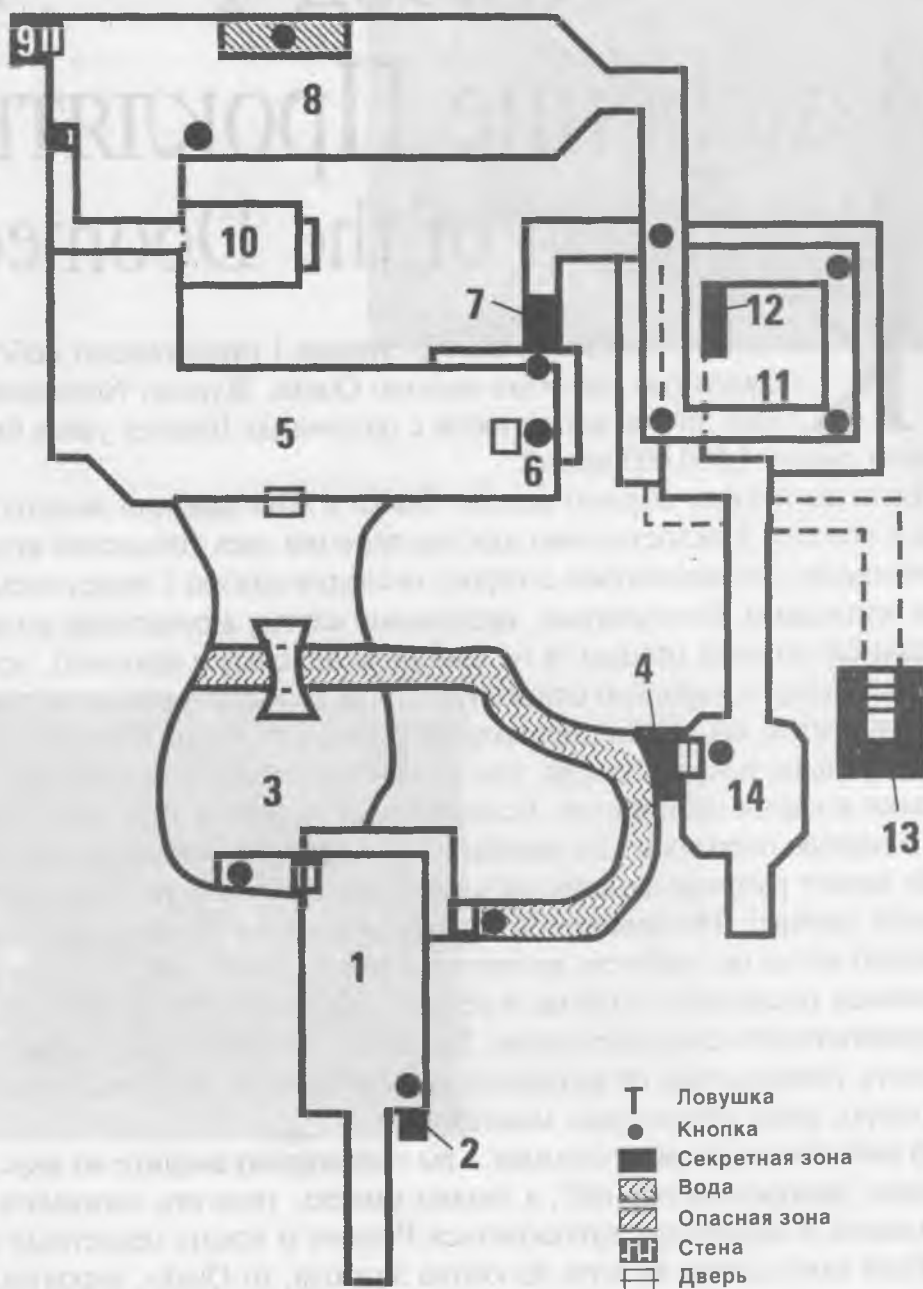
Как вы, несомненно, знаете, эпизод 1 представляет собой прославленную shareware-версию Quake. Журнал Newsweek сообщает, что за конец июля с различных Internet-узлов было скачано свыше 1,000,000 копий.

Если вы купили полную версию Quake в магазине или вашего опыта игры в эпизоде 1 недостаточно для постижения всех тонкостей игры, мы рекомендуем познакомиться с игрой, исследуя эпизод 1 перед всеми прочими эпизодами. Компактные, несложные карты, в сочетании со вполне приличной огневой мощностью (и не слишком опасными врагами), превращают этот эпизод в хорошую отправную точку для знакомства с игрой.

Разумеется, вы можете проходить эпизоды в любом порядке, но учтите: чем больше номер эпизода, тем сложнее оказываются монстры, головоломки и карты лабиринтов. Если вы не определите, куда нужно смотреть в первую очередь и как наводить порядок с помощью гранатомета, Quake может разочаровать вас до такой степени, что игра перестанет представлять интерес. Не ошибитесь; Quake в высшей степени занятная игра, особенно когда вы наберете достаточно опыта, чтобы насладиться прохождением последнего эпизода в режиме Nightmare. Не жалейте времени. Совершенствуйте свое мастерство. Помните, что ваша главная цель — получить удовольствие от путешествия, насладиться яростным сражением и вдохнуть запах обугленных монстров.

В начальных уровнях эпизода 1 вы постепенно входите во вкус уничтожения "нехороших парней", а заодно учитесь прыгать, нажимать кнопки, плавать в скафандре, пользоваться Рунами и искать секретные зоны.

Если вам удастся выжить до конца эпизода, то Quake, вероятно, начнет выходить за рамки простого развлечения и представит вам новый образ жизни. По крайней мере, команда id Software надеется именно на это.



Уровень 1:

Телепортационный Комплекс Slipgate Complex

Первый уровень, как нетрудно догадаться, позволяет исследовать мир Quake, не подвергаясь при этом особым опасностям. Комплекс охраняют солдаты и их собачки, а обильно разбросанных призов вполне хватает, чтобы справиться с ними всеми.

Привыкайте к тому, что вам предстоит увидеть и услышать в игре, а заодно практикуйтесь в стрельбе. Предстоящие уровни будут куда сложнее.

План уровня 1: Телепортационный Комплекс (E1M1)

- | | |
|---|---|
| 1. Патроны, зеленая броня | 10. Гвоздемет, гвозди |
| 2. Секретная зона. Патроны | 11. Кнопки, скафандр |
| 3. Аптечки | 12. Секретная зона.
Мега-Аптечка |
| 4. Секретная зона. Мега-Аптечка | 13. Секретная зона.
Желтая броня,
аптечки |
| 5. Аптечка | 14. Аптечки, гвозди |
| 6. Патроны, аптечка | |
| 7. Секретная зона.
Руна Четверной Силы | |
| 8. Кнопка | |
| 9. Секретная зона. Двустволка | |

Особенности:

- Шесть секретных зон
- Возможность взрывать врагов

Вперед, в Неизвестность

1. Входите в комплекс и обследуйте большой коридор; справа вас подкарауливает солдат, прикончите его. Прыжком с разбега можно перебраться на карниз в дальнем конце коридора, там разберитесь с другим солдатом и возьмите патроны. В конце короткого коридорчика наверху находится зеленая броня.

2. **Секретная зона.** Прыгните на карниз возле того места, где прятался первый солдат, и выстрелите в красную панель на стене. Открывается тайник с патронами. Прежде чем спускаться на лифте вниз, во двор, убейте солдата за большими дверями.

3. Внизу перебейте всех солдат и пристрелите ротвейлера. Рядом с выходом из лифта лежат две аптечки, да еще две можно найти за мостом. Перед тем, как заходить в комплекс, прыгните в воду и проплывите через туннель в секретную зону.

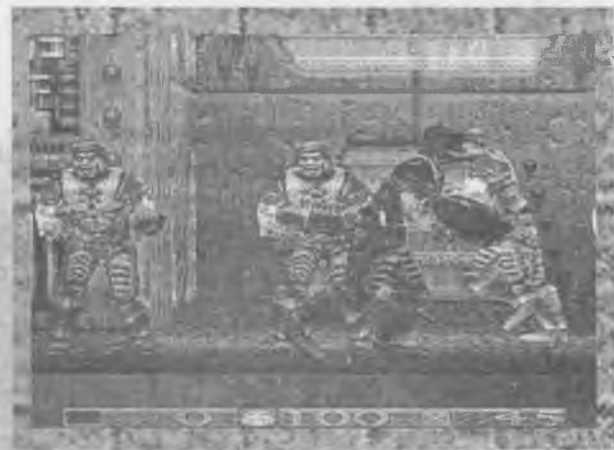
4. **Секретная зона.** Внутри туннеля слева расположена площадка с Мега-аптечкой и запертой дверью, которую охраняет солдат. Если вы поплывете дальше по течению, то найдете лифт — он вернет вас обратно к началу уровня. После этого можно снова пересечь мост и войти в комплекс через большую дверь.

5. Когда откроете дверь, перебейте всех солдат и псов. Если выстрелить в большой ящик напротив двери, то он взорвется и поможет вам в этом. Поблизости лежит маленькая аптечка.

6. Справа от входа лежит коробка с патронами. Встаньте лицом к колонне, а спиной — к карнизу, и выстрелите в изображение вращающейся Земли; лифт поднимет вас на карниз. Здесь вы найдете аптечку и еще одну Землю.

7. **Секретная зона.** Если выстрелить в изображение Земли на карнизе, открывается тайник с Руной Четверной Силы. Руна действует недолго, так что немедленно прыгайте вниз, бегите за угол большого коридора и очистите другой берег, пока остались силы.

8. За углом большого коридора перебейте всех солдат и снимите охранника с мостика наверху. Нажмите кнопку, чтобы переправиться через слизь. Возможно, вы успеете разобраться еще с несколькими врагами, пока Руна Четверной Силы еще действует. Когда все успокоится, вернитесь на середину моста через слизь и выстрелите в кнопку на стене.



9. **Секретная зона.** Выстрел в кнопку открывает небольшую дверь слева от вас. В тайнике лежит первое новое оружие — дувстволка.

10. На лифте поднимитесь наверх. В комнате наверху находится несколько солдат и гвоздемет. Стоит взять оружие, как свет гаснет, и из засады выскакивает еще двое солдат. Возьмите ящик с гвоздями, и свет снова включится.

11. Перебравшись по мосту через реку слизи, спускайтесь по дорожке и расправляйтесь с солдатами; учтите, что один из них сидит в неприметной засаде наверху. В углах дорожки нажимайте кнопки, чтобы открыть проход в нижней части пути. Тем не менее, не торопитесь заканчивать уровень — осталось еще две секретные зоны.

12. **Секретная зона.** Стоя возле последней кнопки, в нижней части наклонной дорожки, вы сможете добраться до укрытия, в котором сидел солдат-снайпер. Сначала запрыгните на стойку фонаря возле кнопки, затем на саму кнопку. Оттуда вы сможете прыгнуть на каменные ступени, которые выделяются на стене. Это не так просто — посмотрите под ноги, отойдите как можно дальше назад (но не свалитесь с кнопки), а затем прыгайте после короткого разбега. В укрытии вас ждет Мега-аптечка.

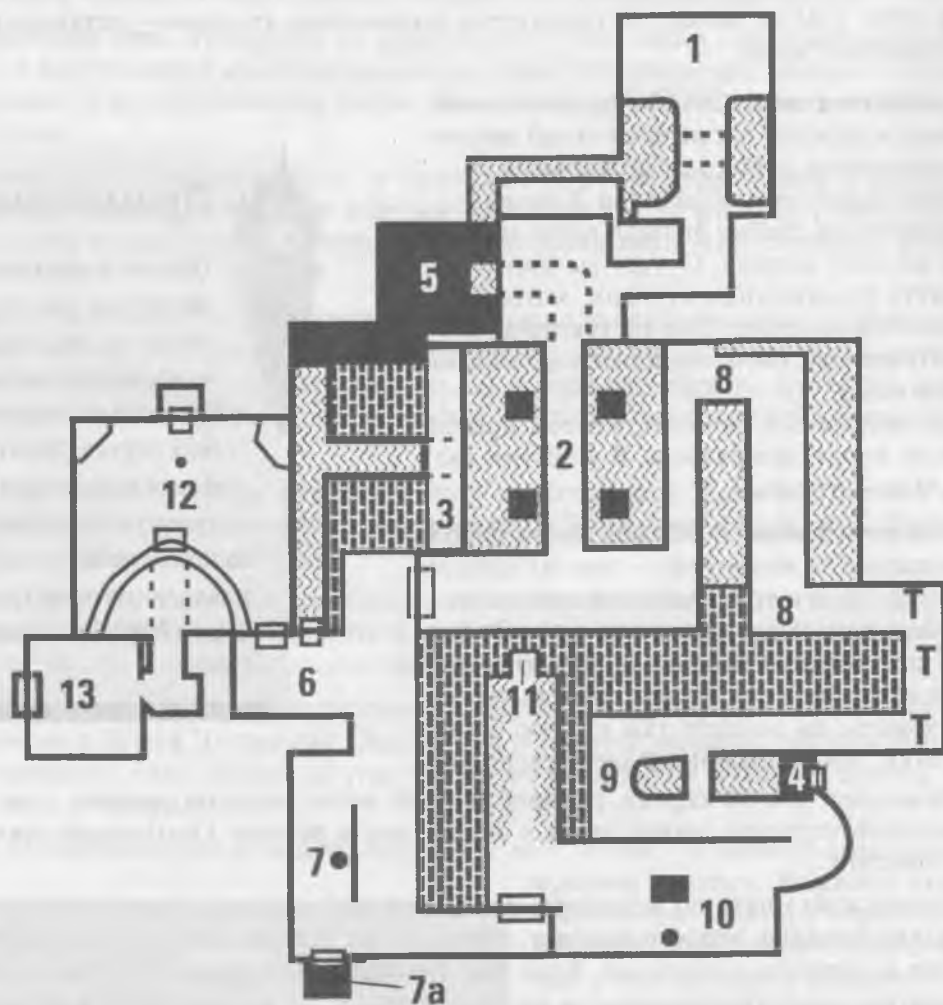
13. **Секретная зона.** В нижней части дорожки пошарьте за колонной — там вы найдете скафандр. Надев его, разворачивайтесь и прыгайте вниз через просвет в углу. Под водой открывается вход в секретную зону. Проплывите по нему и поднимитесь на поверхность; вы найдете там желтую броню и аптечки. Расположенный здесь телепорт перебрасывает вас на карниз, расположенный возле входа на уровень — в нормальной игре это, может, и ни к чему, а вот в режиме Deathmatch очень даже полезно...

14. Продолжайте путь по коридору, где вы нашли скафандр, уничтожьте еще несколько солдат и возле телепорта, ведущего на следующий уровень, подберите аптечки и коробки с гвоздями. Если выстрелить в стену справа при входе в небольшую комнату, открывается потайной ход — он ведет к закрытой двери, которую мы когда-то нашли в речной секретной зоне.



Примечание

Обратите внимание: перед тем, как спускаться по дорожке, вы можете остановиться наверху и выстрелить в стену справа. Электрическая панель отъезжает в сторону и открывает короткий проход, ведущий в секретную зону, где вы нашли Руну Четверной Силы.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ☞ Вода
- ▨ Опасная зона
- ▧ Стена
- ◻ Дверь

Уровень 2:

Замок Проклятых

Castle of the Damned

Вот где Quake постепенно приобретает черты средневековой готики. На пути к выходу вам придется повстречаться с несколькими людоедами, солдатами и их коллегами-рыцарями. Заодно вы повоюете со скрэгами и переживете (или не переживете) встречу с одним-двумя демонами.

Освещение и подводные эффекты выглядят просто потрясающе. Головоломки не слишком сложны, а сражения великолепны. Если первый уровень Quake произвел на вас не особенно сильное впечатление, то уж этот наверняка понравится.

План уровня 2: Замок Проклятых (E1M2)

1. Аптечки, патроны, гвозди
2. Аптечка (по пути), патроны, двустволка
3. Зеленая броня, Аптечка
4. **Секретная зона.** Аптечка, гвозди, телепорт в точку 3
5. **Секретная зона.** Патроны, аптечки
6. Патроны, синяя дверь
7. Аптечка, патроны, кнопка для доступа в 7a
- 7a. **Секретная зона.** Руна Четверной Силы
8. Патроны, ловушка с гвоздями
9. Желтая броня, патроны, аптечка
10. Аптечки, гвозди, патроны, кнопка для доступа к 11
11. Синий ключ. Аптечка, гвозди (под мостом)
12. Аптечки, патроны, ловушка с демоном, гвозди
13. Аптечка (по пути), патроны. Выход.

Особенности:

- Три секретные зоны
- Возможность поучиться плавать (или тонуть)
- Первая возможность подраться с людоедами, скрэгами, рыцарями и демонами.

Средневековое зло — самое скверное

1. В самом начале вы увидите пару солдат и людоеда. Приготовьтесь к первому серьезному испытанию. Перед тем, как покинуть комнату, нырните под деревянный мост и возьмите гвозди. Под водой выстрелите в выделяющийся участок стены, чтобы коротким путем добраться до секретной зоны 5.
2. Пробейтесь к лестнице. Берегитесь людоеда и его гранат. Мост охраняется солдатом, да еще один людоед стоит под красным символом. Будьте осторожны и вовремя разберитесь с солдатами, которые стоят слева и справа от моста. Правый солдат охраняет точку 3.
3. Перепрыгните на правый карниз, где лежит зеленая броня и аптечка. Если вы не допрыгнете до карниза и свалитесь в воду, доплывите до подводного лифта слева от красного символа; когда вы встанете над лифтом, он автоматически поднимет вас вверх.
4. **Секретная зона.** Прыгните с центрального моста, проплывите мимо подводного лифта и следуйте под арку. Затем направо, пока не окажетесь над поверхностью воды (над вами должен находиться стальной мостик). Следуйте по проходу, пока не окажетесь под желтой броней (точка 9). Если получится, убейте солдат и людоеда. Поверните налево (откроется часть стены). Идите вверх и оттуда — в телепорт. Вы снова оказываетесь на карнизе с зеленой броней (3).
5. **Секретная зона.** Бросайтесь с карниза в воду, поворачивайте налево и плывите под аркой прямо под центральным мостом — вы должны удаляться от красного символа. Поднимитесь по скату, чтобы пополнить свой боекомплект и немного подлечиться. Пруд справа ведет обратно в точку 1. Поднимитесь по лестнице слева. Осторожнее, слева нападает скрэг! Прыгайте в воду и на полной скорости плывите вперед, пока не окажетесь на дальнем скате.
6. Когда вы приблизитесь к стене над скатом, она откроется и пропустит вас. Примите поздравления — вам удалось застать врасплох небольшую компанию солдат. Лестница перед вами ведет к засаде, аптечке, боеприпасам и спрятанной Руне Четверной Силы.
7. **7а. Секретная зона.** Чтобы получить Руну Четверной Силы, поднимитесь по лестнице и поверните направо, пройдите под первой аркой, затем повернитесь к центральной колонне с горящим факелом. Нажмите на выступающий камень и повернитесь направо; секция дальней стены открывает тайник 7а с драгоценной Руной (7а засчитывается как секретная зона). Пока не стоит трогать Руну, сейчас она не принесет особой пользы — поверьте нам на слово, Руна пригодится, когда вы откроете дверь серебряным ключом (точка 12). Спуститесь по лестнице и поверните направо в точке 6. Вы снова оказываетесь в точке 2. Пройдите по коридору, поверните налево и осторожно подберитесь к проему в стене.
8. Неожиданно на вас нападает скрэг! А если этого покажется недостаточно, к нему присоединяются несколько сердитых людоедов. Если вы будете стоять на месте, то они доберутся до вас. Но постойте, даже это еще не все! После первого поворота налево начинают стрелять гвоздеметы, замурованные в стене.

Справиться с ловушкой нетрудно — достаточно жаться к наружной стене и выбирать время для прыжка между очередными выстрелами. Не удивляйтесь, если к летающим гвоздям добавятся и другие опасности — например, появятся людоеды или скрэги. Хотя монстров можно заманить в ловушку, все же лучше прикончить их своей рукой.

9. Вот и желтая броня, которую вы видели в точке 4. Вам придется сразиться с парой солдат и прикончить их, если вы не сделали этого раньше. Когда от "гадов" останутся одни ошметки, выстрелите в красную кнопку на стенке, ниже брони (над точкой 4). Колонны, закрывавшие броню, поднимутся, и вам остается лишь взобраться по лестнице за законной добычей. Если вы еще не научились прыгать, можно потренироваться. Если вы упадете в воду (и не сохраните перед этим игру), войдите в телепорт в точке 4 и вернитесь обратно для новой попытки.

10. Осторожно поднимитесь по лестнице и приготовьтесь к засаде. Как только вы вступите в комнату, левая стена опускается, и из-за нее выскакивает четверо нетерпеливых рыцарей. Нажмите на кнопку, в комнате появляется людоед. Убейте его, пройдите в конец зала и поверните направо. Будьте готовы к встрече с очередным скрэгом!

11. Когда вы нажимаете кнопку в точке 10, над водой возникает деревянный мост и позволяет вам пройти к долгожданному серебряному ключу. Когда вы берете ключ, за вашей спиной открывается дверь. Помните Руну Четверной Силы? Вы можете пройти через эту дверь к точке 12, но перед этим прочитайте примечание во врезке.

12. Даже невзирая на то, что вся ваша кровь кипит под действием Руны, отступите назад, когда откроете дверь серебряным ключом! Прямо за дверью вас поджидает людоед. Время не ждет, так что вломитесь в комнату с гвоздем наперевес и расстреляйте людоедов на пути к кнопке в центре комнаты.

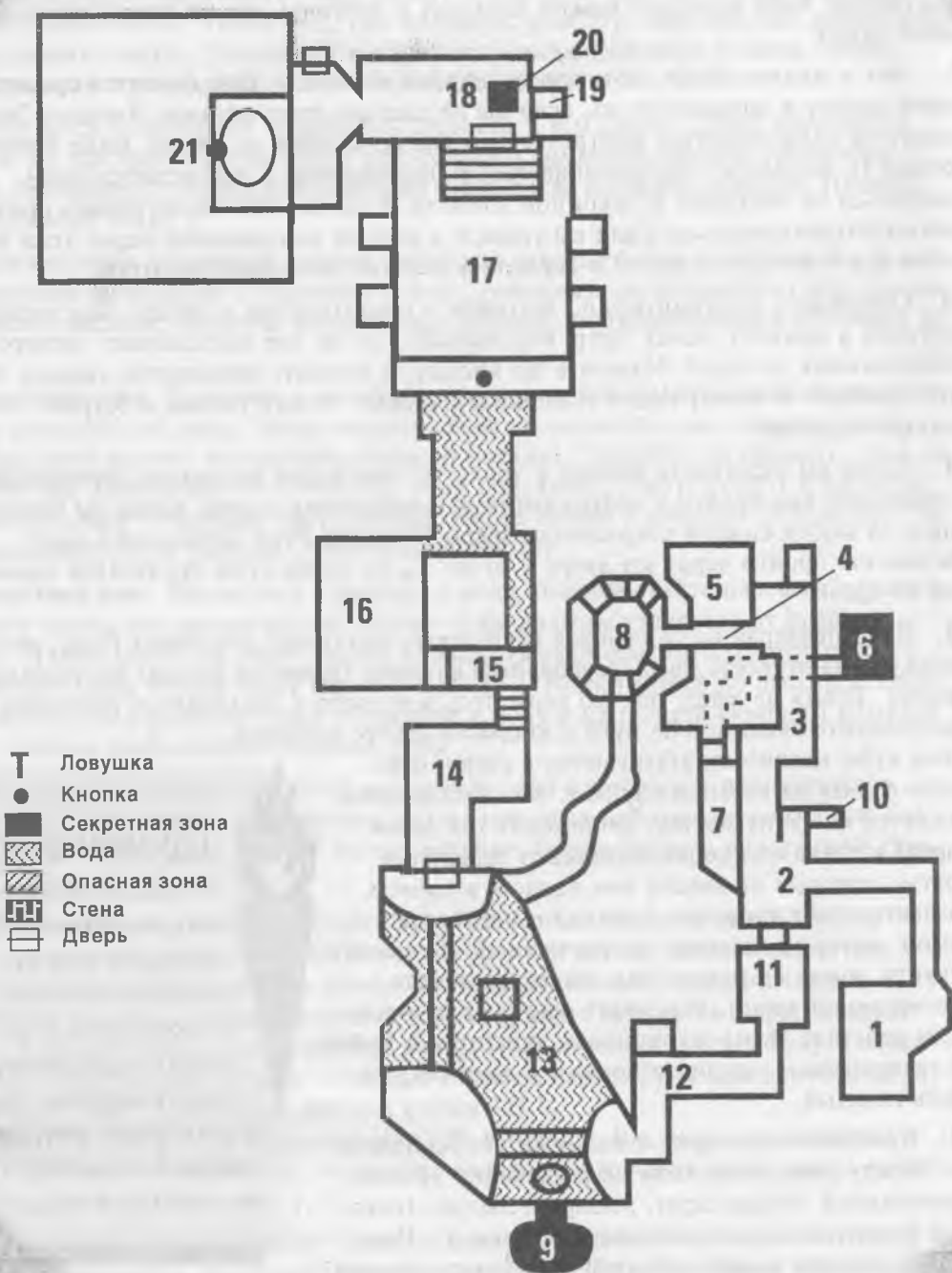
Пока кубы магически втягиваются в стену, перебейте солдат на верхнем карнизе. Как только кубы окажутся на своих местах, происходит три вещи: справа и слева от кнопки возникают телепорты; прутья, которые не давали вам попасть в проход, раздвигаются в стороны; а заодно выпрыгивает демон, который норовит вас расчленить. В ту самую секунду, когда он рухнет под огнем гвоздем на учетверенной мощи, возникает еще двое демонов. Если действие Руны закончилось, прыгните в любой из телепортов и с карниза покажите демонам, кто здесь главный.

13. Пройдите через арку и поднимитесь по лестнице. Между вами и выходом на следующий уровень оказываются только скрэг, рыцарь и людоед (который бродит по карнизу справа от ступеней). Подсказка: рыцари и людоеды любят подраться со скрэгами. Когда пыль уляжется, пройдите через большую деревянную дверь, чтобы закончить свое пребывание в этом печальном месте.



Примечание

Чтобы заполучить недоступную коробку гвоздей и аптечку, встаньте на правой стороне моста (стоя лицом к серебряному ключу) и медленно переступите через край. Падая, сделайте шаг назад, чтобы не свалиться в воду.



Уровень 3:

Некрополис

Necropolis

Некрополь отнюдь не назовешь простым уровнем. В завершающей "разборке" в конце уровня участвуют четверо демонов и шамблер; вам придется продемонстрировать все свое искусство в управлении.

Тем не менее, припасов здесь хватает — в секретной зоне, которую особенно трудно отыскать, даже лежит Кольцо Теней. Практикуйтесь в умении уклоняться от выстрелов (а заодно и удирать со всех ног) и вступайте в царство мертвых.

План уровня 3: Некрополис (E1M3)

- | | |
|--|---|
| 1. Аптечки, патроны | 14. Золотая дверь, патроны, гвозди, аптечка |
| 2. Гранатомет, аптечка, гранаты | 15. Ловушка-таран |
| 3. Двустволка, патроны | 16. Аптечки, гранаты, патроны |
| 4. Засада на мосту | 17. Аптечки, гранаты, гвозди, патроны |
| 5. Патроны, аптечка, гвозди | 18. Аптечки |
| 6. Секретная зона. Аптечка, гранаты | 19. Желтая броня, патроны |
| 7. Зеленая броня | 20. Секретная зона. Гранаты |
| 8. Гранаты, аптечки, патроны, золотой ключ | 21. Аптечка, патроны. Выход |
| 9. Секретная зона. Кольцо Теней | |
| 10. Аптечка | |
| 11. Гвоздемет | |
| 12. Гвозди, гранаты | |
| 13. Аптечка, гранаты, патроны, гвозди | |

Особенности:

- Три секретные зоны
- Кольцо Теней
- Обилие демонов и шамблеров

Смерть приходит в город

1. Вы оказываетесь в маленькой комнате, где лежат аптечки и патроны. Стоит вам попытаться выйти из нее, как от тишины и спокойствия не остается и следа.

2. Хватайте гранатомет и избавьтесь от зомби. Когда вы зайдете за угол, то увидите людоеда в клетке. Если приблизиться к нему, то на вас кинутся два демона, по одному с каждой стороны.

Срочно отступайте обратно в коридор, поливая огнем приближающихся чудовищ. После расправы с демонами можно подойти вплотную к людоеду в клетке. Увидев вас поблизости, он перейдет на совершенно бесполезную атаку бензопилой. Восстановите здоровье и подберите коробку гранат.



3. Когда живых монстров поблизости не останется, спуститесь по лестнице и покажитесь людоеду. Людоед бросится в погоню, но вы сможете легко прикончить его, стоя наверху лестницы. Снова спуститесь вниз и возьмите двустволку, но будьте начеку — в вас начнет швырять гранаты другой людоед, который прячется в стене левее и выше. Вы не сможете разглядеть его в темной нише, а если попытаться перейти в другое место, то обычно вы привлекаете внимание скрэга из соседней комнаты. Обычно вам удастся прикончить скрэга, пока людоед еще не "пристрелялся", но если все же гранаты полетят в вас, следует немедленно отступить и перевести дыхание. Когда людоед наверху погибает, открывается дверь другого тайника под его нишей, и в игру вступает другой людоед.

4. Приближаясь к мосту, остерегайтесь скрэга (если вы не расправились с ним раньше) и учтите, что в нише сзади, слева от моста, сидит в засаде еще один людоед. Можно перебежать по мосту в комнату и уже оттуда разбираться с ним. Иногда его гранаты даже помогут вам. Когда с людоедом будет покончено, закидайте гранатами зомби и прыгните с моста вниз.

5. Под мостом вы найдете патроны, аптечки и гвозди. Выстрелите в стену за гвоздями — она скрывает секретную зону.

6. **Секретная зона.** Здесь вас поджидает аптечка и запас гранат.

7. Если подняться наверх на лифте, вы попадете в клетку, где когда-то сидел людоед. Когда вы наступаете на педаль в полу, клетка открывается.

8. В круглой комнате с двумя лестницами спуститесь вниз на лифте и уничтожьте зомби. Возле лифта лежат гранаты, а в туннеле — аптечка. Когда туннель приведет вас к воде, вы увидите поблизости островок с золотым ключом. Приготовьтесь к неожиданному нападению зомби, когда ключ окажется в ваших руках.
9. **Секретная зона.** Если из туннеля вы прямо поплыли к ключу, то у вас перед глазами должна находиться стена между двумя громадными каменными опорами. Пройдите возле этой стены (у более темного центра) — вы проваливаетесь в дыру, которая приведет к секретной зоне. Заплывите в маленькую пещеру и возьмите Кольцо Теней.
10. Если вы поторопитесь и успеете вернуться к клетке, пока действие Кольца еще не кончилось, то вам будет проще справиться с появившимся там людоедом. Кроме того, возле места, где в начале уровня прятался демон, в стене открылся тайник. В нем лежит аптечка.
11. Войдите в дверь, хватайте гвоздемёт и стреляйте в кнопку на стене, пока вас не раздавило потолком. Пол расходится, и вы оказываетесь в маленьком туннеле.
12. Подберите гвозди и осторожно идите к другому концу туннеля. Позади вас открывается стена, откуда вылезает несколько зомби; в их тайнике лежат гранаты.
13. Осторожно выгляните в большой зал, чтобы привлечь внимание скрэгов, и немедленно прячьтесь обратно в туннель, оттуда и стреляйте. Когда вы приблизитесь к площадке, слева нападает шамблер — и снова стрельба из туннеля упростит вашу задачу. Когда первый шамблер будет повержен, на его место телепортируется второй, но даже после этого остается пара коварных скрэгов, которые прячутся под потолком.
14. Пройдите через золотую дверь, убейте людоеда и скрэга за углом справа, соберите боеприпасы для ружья и гвоздемёта, не забудьте и про аптечку.
15. Спустившись по лесенке, держитесь левой стены, иначе таран расплющит вас. Когда ловушка срабатывает, прыгайте (или падайте) в воду.
16. Очистите речку от зомби и идите налево, по скату. В комнате наверху вас ждет людоед и еще несколько зомби — а также множество аптечек, гранат и патронов.
17. Два параллельных протока ведут к другому, более широкому скату, где бегают людоеды. Прикончите его. Когда вы войдете в зал, будьте осторожны, на карнизе за вашей спиной расхаживают еще двое уродов с бензопилами. Бегите вперед, к двери (но не приближайтесь к ней, а то дверь откроется), и гранаты людоедов не принесут вам никакого вреда, а вы сможете спокойно прибить их гвоздями к стенке. Рядом с лестницей лежат аптечки, а выступающие из стены ступени приведут вас на карниз людоедов. Там вы найдете гранаты и кнопку, которая открывает несколько тайников с зомби и полезными предметами — гвоздями, патронами и аптечками.

18. Как только вы окажетесь в этой комнате, людоеды сверху начинают кидаться гранатами и отвлекают вас от демона, который торопится вступить в драку. Отступите в предыдущую комнату, чтобы разобраться с демоном, затем вернитесь и перебейте врагов наверху. Дальше вас ждет аптечка, а смерть людоедов открывает расположенный поблизости барьер.

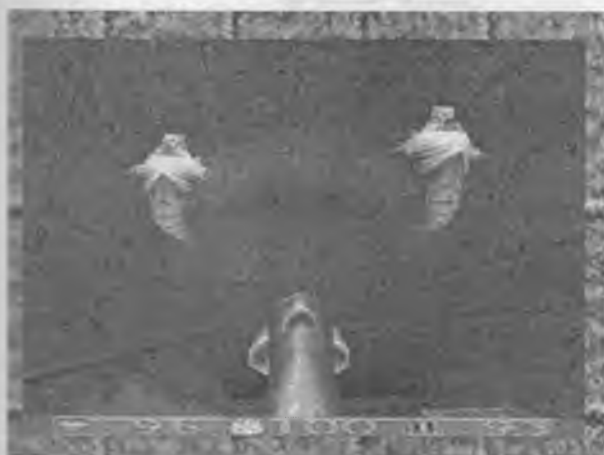
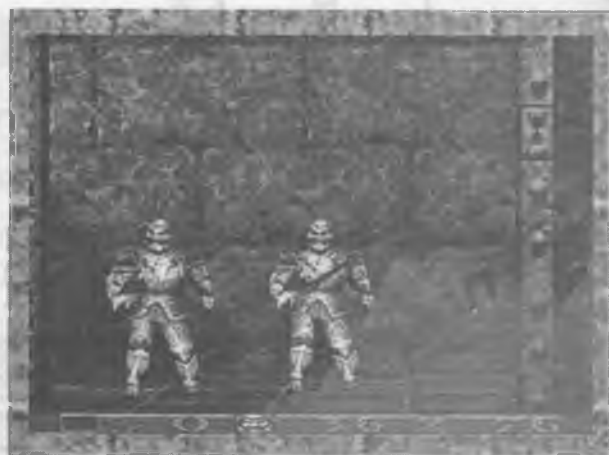
19. Забрав желтую броню и патроны, вы можете выстрелить в заднюю стенку ниши. Появляется телепорт, который перебросит вас на верхние площадки.

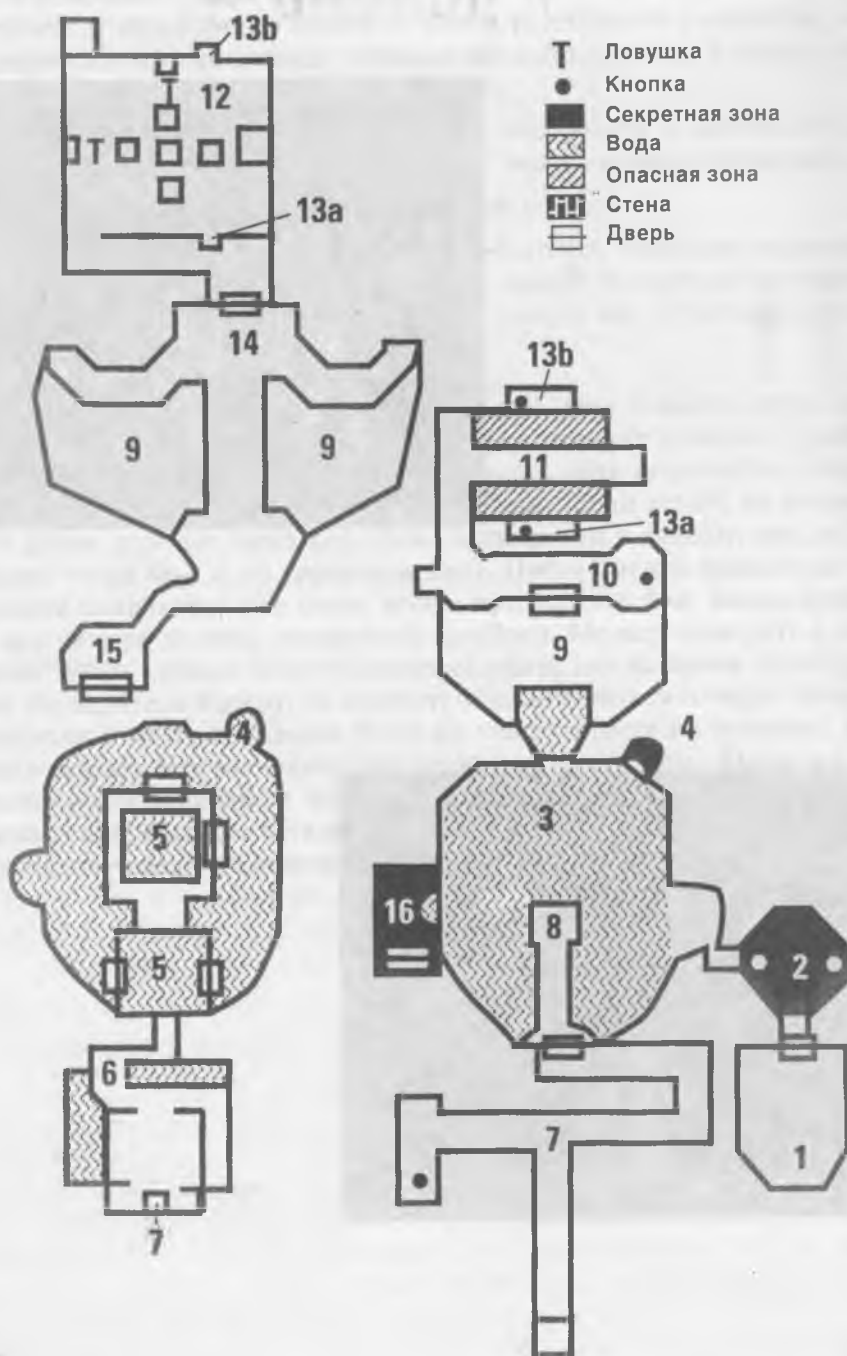
20. Секретная зона. Соберите гранаты и прыгните вниз.

21. Когда вы нажимаете кнопку в этой комнате, потолок начинает опускаться, будто собирается раздавить вас, но не бойтесь — ничего плохого не случится. В последний момент потолок раздвигается, и лифт уносит вас к последнему сражению этого уровня.

Наверху вас поджидает парочка демонов, да еще двое появятся через несколько секунд. Перед тем, как привлечь к себе внимание демонов, пройдите к дальнему краю платформы, пока она не опустилась. Как выясняется, излишне усердные демоны не отличаются сообразительностью. Если встать на самом краю ямы, то демон прыгает через яму. Даже если демон и зацепит вас, то стоять ему будет не на чем, и он грохнется вниз. После смерти каждого из "первых" демонов появляется еще один, чтобы продолжить бой. Когда будут уничтожены все четыре демона, появляется шамблер. Можете поиграть с ним в "кошки-мышки" возле колонн или попытайтесь убить его во время телепортации. Если вы провалитесь в дыру, то сможете подзаправиться и через новый телепорт вернуться к месту сражения. Если же упадет кто-то из чудовищ, то не забудьте сверху указать ему на неудобство сражения из колодца. Когда все будет кончено, восстановите здоровье и заберите патроны; можете вернуться и подобрать полезные вещи, которые остались где-то раньше. Затем выходите на следующий уровень через большие ворота.

Уровень 4:





Уровень 4:

Пещера Ужаса

The Grisly Grotto

Нам не удалось отыскать на этом уровне ни одной пещеры, зато кошмарных сражений на нем предостаточно. Уровень начинается вполне невинно - вы направляетесь к пруду, чтобы искупаться в нем, но зато дальше начинаются настоящие проблемы.

Последовательность действий на этом уровне вполне прямолинейна — разумеется, после того, как вы будете представлять себе план Пещеры. В общих чертах это выглядит так: вы ныряете в воду, обследуете затопленный дом, расчищаете дорогу к серебряному ключу и выдерживаете завершающее побоище у ворот Мрачной Башни (то есть уровня 5). Если вы будете следовать нашему описанию и достаточно быстро плавать с места на место, то обойдетесь и без скафандра.

В качестве дополнительной премии, вы сможете добраться до секретного уровня Зиккурат Вертиго. Найти вход на него оказывается на удивление просто. Слушайте нас, и мы покажем дорогу туда.

План уровня 4: Пещера Ужаса (E1M4)

1. Аптечки, патроны
2. **Секретная зона.** Две кнопки, желтая броня, гвозди, патроны
3. Гвозди, аптечка, скафандр (можно увидеть серебряный ключ в точке 8)
4. **Секретная зона.** Гранаты
5. Аптечка, супер-гвоздемет, гвозди
6. Аптечка, патроны, гвозди; гвозди (под водой)
7. Гвозди, аптечки, кнопка, патроны
8. Серебряный ключ, аптечка, патроны
9. Гвозди, патроны, аптечка
10. Патроны, аптечка, гвозди (по пути к 11), желтая броня
11. Аптечка
12. Ловушка с гвоздями (и доступ к 13a и 13b), патроны
- 13a. Первая кнопка для доступа к секретной зоне 16
- 13b. Аптечки, гвозди, вторая кнопка для доступа к секретной зоне 16

14. Гвозди (по пути), патроны, аптечка
15. Патроны, выход на уровень 5: Мрачная Башня
16. Секретная зона. Выход на секретный уровень Зиккурат Вертиго; аптечка, гранатомет

Особенности:

- Выход на секретный уровень: Зиккурат Вертиго
- Три хитроумные секретные зоны
- Подводное плавание для развлечения и пользы (супер-гвоздемет)

Надеваем акваланги: срочное погружение!

1. Как только вы берете какой-либо предмет или подходите к дверям, они открываются. Поосторожнее со скрэгами — как только вы убьете первого, тут же возникает второй. Встаньте на край платформы и приготовьтесь увернуться от летящих гранат.

2. Секретная зона. Непонятно, почему это считается секретной зоной, но факт налицо. Выстрелите в обе кнопки (сверху справа и слева). Большая деревянная площадка с желтой броней и людоедами опускается вниз. Если повезет, она даже может придавить рыцаря. Дайте людоедам подраться, пока вам не надоест, а затем в полной мере воспользуйтесь своим преимуществом в высоте и пристрелите их. Хе-хе... Не стоит спешить, спуститесь по лестнице — падение может не пройти даром для вас. Идите в проход.

3. Серебряный ключ так близко... и так далеко. Перед тем, как лезть в воду, убейте скрэгов — у них есть скверная привычка преследовать свою жертву. Вода не ядовитая, но и пляжных спасателей поблизости не найти, одни людоеды и скрэги. Надевайте скафандр, пора нырять.



4. Секретная зона. С берега идите в воду и посмотрите направо. Остерегайтесь плавающего скрэга. Когда вы окажетесь примерно на уровне двери затонувшего дома, посмотрите направо; на дальней стене видны два тускло освещенных

пятна. Секретная зона — это правое, меньшее по размерам пятно. Заплывите в нее и возьмите гранаты.

5. Встаньте на карниз под секретной зоной, а затем плывите через любую из ближних дверей затонувшего дома. Поднимитесь на поверхность, возьмите аптечку и прикончите людоеда, охраняющего супер-гвоздемет. С помощью новой игрушки наделайте дырок в людоеде, который неосторожно бегаёт поблизости. Попляшите на его останках и идите по проходу дальше.

6. Оказавшись в большой открытой зоне, берегитесь нападения рыцарей. Кроме того, слева вас атакует людоед. Нырните в воду справа от мостика, чтобы взять коробку гвоздей. Снова заберитесь на мостик, обойдите слева арку и возьмите там аптечку и патроны.

Видите подозрительную лужу прямо под аркой? Как только вы приблизитесь к ней, оттуда выскочит людоед и примется махать пилой. Почему бы издали не забросить в лужу три-четыре гранаты? Осторожно идите вперед с гранатометом наготове. В темных углах рядом с лифтом прячутся двое рыцарей, вы можете разглядеть концы их окровавленных мечей. Сделайте с ними то, что полагается, и встаньте на лифт. Когда лифт начнет подниматься, развернитесь на 180 градусов!

7. Проходя по Т-образному мостику, уничтожьте рыцарей и людоеда. Зайдите в клетку и нажмите кнопку. Из воздуха материализуется команда рыцарей и скрэгов; прикончите их, затем пройдите в открывшуюся дверь на другой стороне. Разберитесь с меланхолично гуляющим людоедом, который охраняет дверь с кровавой пентаграммой.

8. Наконец-то, долгожданный серебряный ключ — а рядом с ним банда скрэгов и людоед за компанию. Расчистите путь к ключу, прыгните в воду с конца пирса. Осторожно, появляется еще парочка скрэгов! Плывайте к большому светлому пятну впереди.

9. Высуньтесь из воды и приготовьтесь драться с демонами. Кстати говоря, лучшая тактика здесь — подождать, пока не раздастся рев демона, после чего поспешно нырнуть обратно и отступить задним ходом к точке 3. Демон будет преследовать вас под водой по скату и остановится там. Правда, его прыжки и беготня несколько мешают меткой стрельбе. Повторите еще раз, чтобы устранить и второго демона. Если вы взглянете наверх, то увидите мост (он ведет к завершению уровня). Когда вы будете брать боеприпасы или здоровье, враги сверху могут увидеть вас; не пытайтесь сражаться с ними отсюда. Откройте серебряную дверь, да соблюдайте осторожность — на вас сразу же нападет рыцарь и людоед!

10. Повернитесь направо и нажмите кнопку в полу. Напротив открывается ниша с желтой броней (чтобы взять броню, нужно прыгнуть). Должно быть, вас ждут какие-то неприятности!

11. Спускаясь по лестнице, остерегайтесь людоеда и скрэгов. Когда вы наступите на освещенный круг в середине моста, перекинутого через голубоватую кислоту, сверху и с обеих сторон нападают людоеды. Бегите вперед, к аптечке и лифту. Во время подъема повернитесь на 180 градусов и приготовьте свой лучший инструмент для убийства рыцарей.

12. Когда будете разбираться с толпой рыцарей, которая выбежит вас поприветствовать, сойдите с лифта. Здесь людоеды не смогут повредить вам, так что не вмешивайтесь в их драку и осмотритесь. На стенках укреплены гвоздеметы, а на полу есть кнопки. Ловушка?

Можно не сомневаться — но на этом дело не кончается. Каждая из кнопок приводит в действие гвоздеметы. Если вы пробежите через кнопки, то выстрелы вас не заденут. Наступите на каждую из пяти кнопок, чтобы в стенах открылись маленькие отверстия, ведущие в зоны 13а и 13б. Обратите внимание: гвоздеметы стреляют каждый раз, когда вы наступаете на кнопку. В режиме Deathmatch будет довольно интересно сражаться в этой комнате.

Когда откроются проходы в 13а и 13б, швыряйте гранаты на головы людоедам, чтобы раз и навсегда успокоить их. Затем прыгайте в любой из дымящихся проходов.

13а. Нажмите на кнопку на стене, сохраните игру и выпрыгните из ниши на мостик внизу (если повезет). Вернитесь в точку 12 и протиснитесь в другую нишу.

13б. Нажмите на кнопку — появляется сообщение о том, что где-то открылась секретная пещера. Прыгайте на мостик.

Теперь у вас есть выбор: вы можете вернуться назад и отыскать выход на секретный уровень (и гранатомет), или же направиться прямо на уровень 5: Мрачная Башня. Интересас ради, давайте сначала займемся выходом на уровень 5 (если



вы захотите попасть на секретный уровень, пропустите все до пункта 16).
Вернитесь к точке 12. Когда вы подойдете к задней стене и лестнице, ведущей в точку 14, из скрытой ниши вываливается демон и нападает на вас сзади.

14. Поднимитесь по лестнице в дальний левый угол 12. Берегитесь рыцарей! Пройдите через дверь, избавьтесь от толпы рыцарей и тройки людоедов. Когда вокруг станет чисто, соберите с карниза все предметы. Перейдите через мост и поднимитесь по лестнице к выходу на уровень 5: Мрачная Башня.

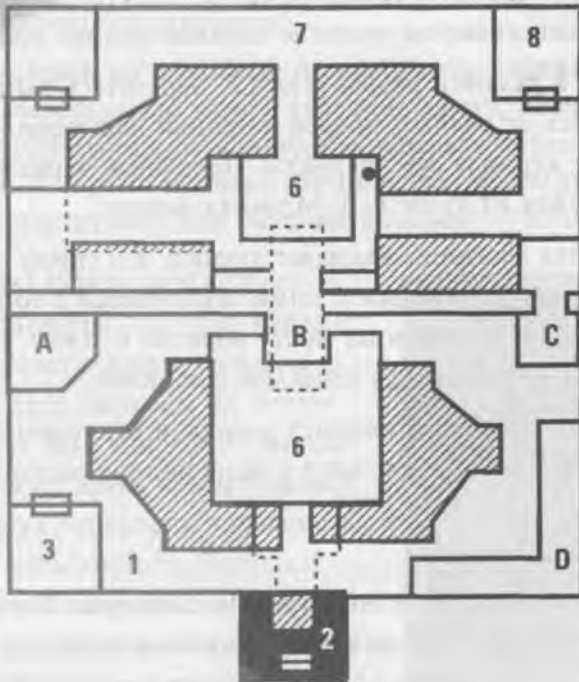
Когда вы сойдете с моста, с верха лестницы нападает людоед, а в спину начинают стрелять скрэги. Лучший способ справиться с ними заключается в том, чтобы перестрелять скрэгов из гвоздемета, отступая по мосту обратно к замку. Людоед вылезет на мост и станет легкой мишенью для стрельбы с карниза.

На самом верху лестницы вашего прибытия ожидает рыцарь и еще один людоед. Повторите все заново, и Пещера Ужасов переходит в ваше полное распоряжение.

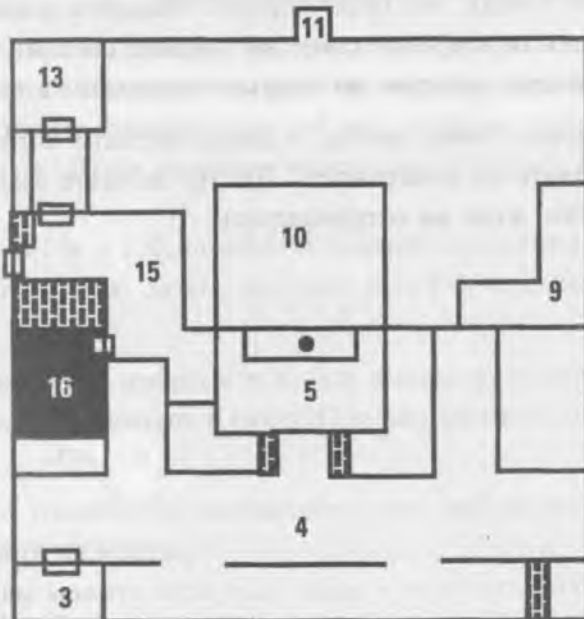
15. Выход на уровень 5: Мрачная Башня.

16. Секретная зона. Чтобы попасть на секретный уровень Зиккурат Вертиго, восстановите свои действия до пункта 9 (если вы находитесь в точке 15, просто прыгните вниз с моста). Если вы стукнетесь об землю, будет немного больно; если попадете в воду, все будет хорошо. Ныряйте в воду и плывите. Неподалеку от поверхности в правой стене вы увидите светлый полукруг. Это и есть секретная пещера, которую вы открыли кнопками в точках 13а и 13б.

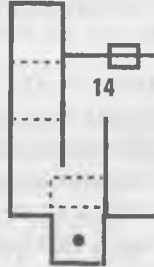
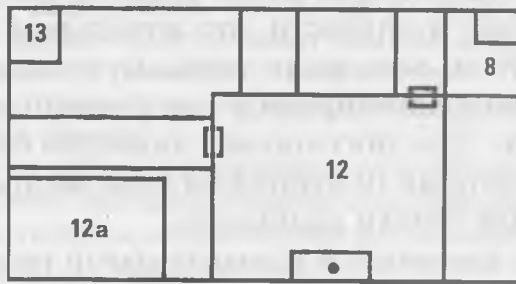
Плывите направо, мимо столба, в центр светлого пятна. Когда доберетесь до стены, всплывите на поверхность. Да! Не забудьте захватить гранатомет, он пригодится там, куда вы отправляетесь.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▩ Опасная зона
- ▧ Стена
- Дверь



Секретный уровень: Зиккурат Вертиго Ziggurat Vertigo



План секретного уровня: Зиккурат Вертиго (E1M8)

- | | |
|--|--|
| 1. Аптечка, Пентаграмма Защиты, желтая броня, патроны; лифт (3) | 5. Гранаты, гвозди, Мега-Аптечка, кнопка (открывает двери в 6) |
| A. Патроны, гвозди, аптечка | 6. Кнопка, открывающая лифт 8 желтая броня, аптечки |
| B. Гвозди | 7. Лифт, патроны, аптечка, гранаты |
| B. Аптечки | 8. Лифт |
| Г. Гранаты, патроны, здоровье | 9. Гвозди, гранаты, Пентаграмма Защиты |
| 2. Секретная зона. Руна Четверной Силы, аптечка, телепорт обратно в 1 | 10. Гвозди |
| 2. Лифт | |
| 4. Ракетомет, аптечки, гвозди | |

11. Мега-Аптечка
12. Аптечки, кнопка, открывающая 13
- 12а. Патроны, аптечка
13. Желтая броня, гвозди (на пути к 14)
14. Серебряный ключ, гвозди, аптечка
15. Аптечка, выход
16. Секретная зона. Гвозди

Уровень состоит из двух основных зон и одного основного фокуса — почти полного пренебрежения силой тяжести. Основные зоны очень похожи между собой; в сущности, это зеркальные отображения друг друга. Не удивляйтесь, если вы не сразу научитесь разбираться на этом уровне. Используйте пирамиду как главный ориентир, и вскоре все станет понятно. Для уничтожения людоедов стоит воспользоваться ракетометом, который находится на этом же уровне, а вот гвозди стоит приберечь для тройки шамблеров.

Тем не менее, сражаться в условиях малой гравитации не так-то просто. Невесомость накладывает свой отпечаток и на драки, и на перемещения по уровню. В нескольких словах, основные отличия выглядят так:

- Все летающее летит дальше — это относится ко всем направлениям. В этих условиях гранаты летят на совершенно фантастическое расстояние. Однако, в отличие от shareware-версии Quake, гранаты в коммерческой версии обладают скверной привычкой отскакивать и взрываться прямо под вашим носом. Убедитесь сами.
- Взрывы подбрасывают вас в воздух. Если вы еще не пробовали совершать "реактивный прыжок", то испытаете нечто похожее.
- Вы не скользите на твердой поверхности; и бег, и шаг в сторону выполняются, как обычно.
- Во время полета вы (в некоторой степени) можете контролировать направление и скорость. Потренируйтесь на клавишах со стрелками (или на мыши).
- Во время сражения вы можете вытащить ракетомет и изобразить боевой вертолет. Прыгните в воздух, выпустите шквал огня и плавно спуститесь на землю. Повторяйте, пока не останетесь в гордом одиночестве.
- Вы не мячик и не отскакиваете от стен. При попытке запрыгнуть на платформу можете стукнуться об стенку.
- Можно считать, что лифты работают только на подъем.
- Падение не приносит никаких повреждений — если вы не упадете в лаву.

Особенности:

- Две секретные зоны
- Можно искупаться в лаве — и остаться в живых!
- В ваши жадные руки попадает смертоносный ракетомет
- Три шамблера против одной Пентаграммы Защиты

Шаг для человека - прыжок для игры

1. Прежде чем бежать, подпрыгните. Вот это да! Во время спуска постарайтесь не свалиться в лаву. И не берите Пентаграмму Защиты, ее время еще не пришло! Оказавшись на твердой земле, посмотрите направо вверх — там разгуливают два людоеда. Прикончите их. Если попасть в левого, он падает вниз и становится отличным кандидатом на гранату. Вы можете запрыгнуть на каждую из платформ; это стоит сделать тогда, когда вам понадобится поправить свои дела. Начиная с платформы в дальнем левом углу от исходной точки (назовем ее платформой А), вы найдете:

- А. Патроны, гвозди, аптечка
- В. Гвозди (за пирамидой)
- С. Аптечки (отсюда прыгните на платформу Г)
- Д. Гранаты

2. **Секретная зона.** Хватайте Пентаграмму Защиты (она лежит буквально у вас под ногами), затем спокойно прыгайте в лаву. Вы почти немедленно начинаете погружаться. Плывите по направлению от пирамиды. Посмотрите на поверхность, вы увидите большой прямоугольник красного света. Плывите к нему! В этой секретной зоне обнаруживается Руна Четверной Силы. Залезайте в телепорт и бегите к лифту.

3. Садитесь в лифт, развернитесь и приготовьтесь к разборке с людоедами.

4. Расчистите путь направо. Во втором углублении слева лежит ракетомет. Попробуйте полетать и пострелять по наземным целям. Если огонь вашего ракетомета будет ранить вас, можно переключиться на супер-гвоздемет — хотя бы до тех пор, пока обстановка не станет поспокойнее. Клетка перед лифтом — это секретная зона 17.

Запрыгните на крышу под платформой с кнопкой. Вы оказываетесь в точке 5.

5. Если вы уже играли "в вертолет", то здесь не должно быть ничего, кроме ошметков людоедов и

**Примечание:**

Чтобы усмирить людоедов в комнате 16, сбросьте несколько гранат через решетку в полу слева от платформы с кнопкой (если стоять лицом к кнопке). Внизу вы должны видеть аптечку. Гранаты должны залетать в дверь неподалеку от аптечки. Это секретная зона 17, и слева под вами лежит коробка с гвоздями.

припасов, которые вы можете собирать. По любому из узких скатов доберитесь до Мега-Аптечки и кнопки. Нажатие кнопки открывает вход в пирамиду.

Сойдите с карниза и вернитесь к тому месту, где в воздухе плавает Пентаграмма Защиты. Зайдите в пирамиду и приготовьтесь к коварному нападению людоедов.

6. Перед тем, как подниматься по короткой лестнице, издалека поджарьте людоеда. С верха лестницы наведите свое оружие вниз налево, чтобы достойно встретить нападение людоедов. Затем посмотрите направо, над карнизом. Вы увидите там кнопку — но, вероятно, не заметите людоедского "комитета по торжественной встрече"! Так-так... Нажатие кнопки не только открывает дверь под платформой В, но и снимает барьер между вами и лифтом в точке 7, а заодно и вызывает нападение с мостика напротив. Когда с людоедом будет покончено, пройдите по мостику напротив кнопки к аптечкам и патронам — но так, чтобы вас не заметили шамблеры в точках 10, 11 и 12!

7. Комната представляет собой зеркальное отражение комнаты 1. У входа обратите внимание на лифт справа; он приведет вас в точку 8 (в нашем описании этот лифт не понадобится). Отсюда вы не сможете попасть в нишу рядом с распятым мертвецом, хотя это легко можно сделать из точки 10. Обойдите лаву слева и заберите незаметную коробку с ракетами. Держитесь поближе к центру, чтобы шамблеры (особенно тот, что сидит в точке 10) вас не заметили.

Напротив лифта виднеется площадка 9. Вы можете накрыть гранатами людоеда-охранника оттуда, где вы стоите, или же сделать это с точки 8 — выбор остается за вами.

Обратите внимание на открывшийся проход между двумя большими комнатами под площадкой с людоедом (9). Пройдите в лифт напротив этого нового туннеля, развернитесь во время подъема и приготовьтесь к бою.

8. Прикончите "гадов", которые неосторожно окажутся перед вами. Если людоед на площадке 9 еще жив, прикончите его сейчас. Раз уж вы этим занялись, то заодно убейте людоедов справа, внизу и напротив. Независимо от того, чем вы занимаетесь, держитесь поближе к центру и не показывайтесь на глаза шамблерам. Иначе говоря, не прыгайте! Если вы окажетесь на одном уровне с площадкой шамблеров (в описании — 10, 11 и 12), то они узнают о вашем присутствии. Вы еще не готовы к этой встрече. Пока не готовы. Вернитесь к лифту и спланируйте прямо на площадку 9.

9. Действовать придется быстро: хватайте Пентаграмму, убейте шамблера в точке 10; прыгайте к лифту с супер-гвоздемлетом наизготовку и постарайтесь приземлиться на площадке над лифтом (в углу). Пока Пентаграмма действует, вы можете попробовать расправиться с остальными шамблерами — а поскольку вы втиснуты в угол, шамблер в точке 12 не сможет перейти в рукопашную, чтобы сбросить вас вниз и попусту потратить драгоценное время Пентаграммы. Более того, вы будете стоять прямо над парой аптечек.

Не ослабляйте натиска. Даже когда с шамблером в точке 12 будет покончено, останется еще один! Прыгните на 12 и расправьтесь с его приятелем в 12а.

Поскольку вы окажетесь гораздо выше, шамблер не сможет пустить свою молнию. Воспользуйтесь этим, чтобы получить преимущество перед ним.

Если действие Пентаграммы закончится, а шамблер еще дышит, вернитесь в точку 9, а оттуда — в 10.

10. Здесь вы оказываетесь неуязвимым для шамблера и к тому же сможете с разбега запрыгнуть в нишу рядом с распятым мертвецом (точка 11) за Мега-Аптечкой.

11. Подзаправившись, прыгайте обратно на землю и на лифте поднимитесь в точку 8, чтобы избавиться от оставшихся шамблеров (если они еще есть).

12. Нажатие кнопки открывает дорогу к точке 14, комнате с серебряным ключом. Кроме того, из скрытой платформы за комнатой серебряного ключа вылетает людоед — если вы еще не убили его в точке 8. От кнопки спускайтесь на большую платформу справа (12а).

12а. Перебирайтесь к точке 13 и желтой броне.

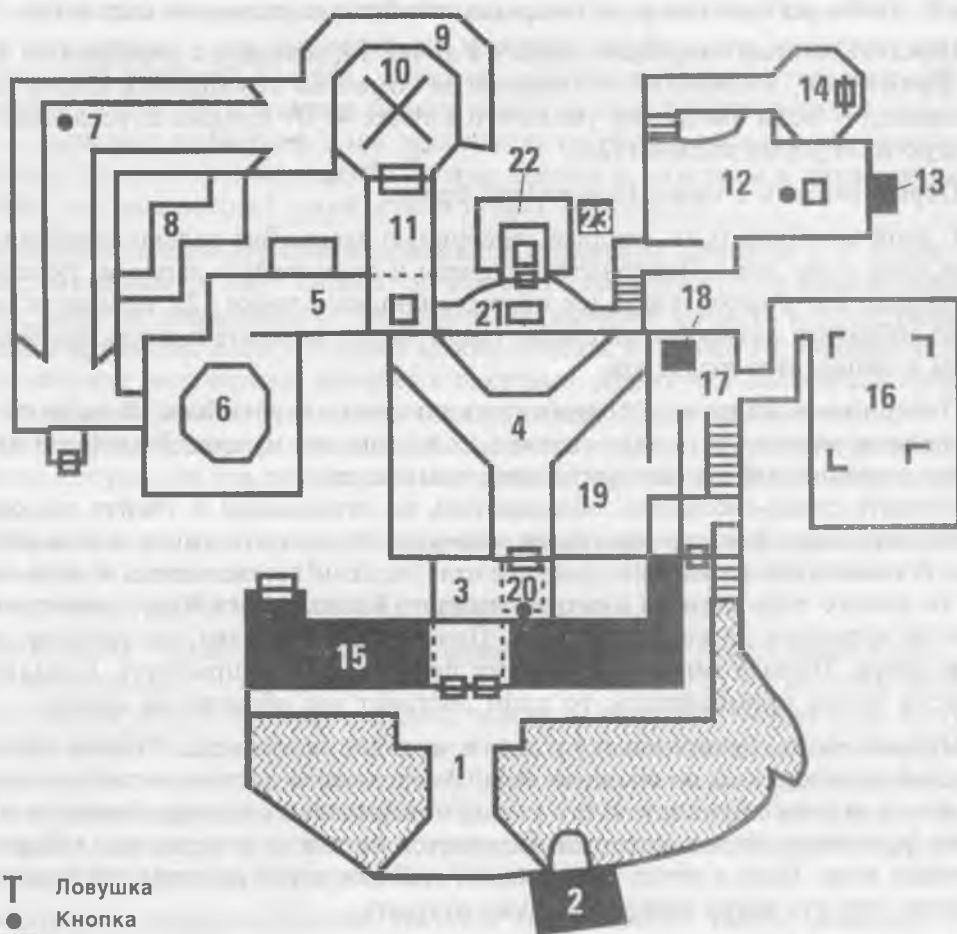
13. С этой платформы вы увидите серебряную дверь. Вот только серебряного ключа пока у вас нет... Повернитесь к двери и спрыгните с карниза; повернитесь налево, к открытой двери (ее открыла кнопка в точке 12); прыгните на карниз (обратите внимание на гвозди сзади вас) и заходите в дверь, но будьте готовы к нападению людоедов.

14. Повернитесь направо и поднимитесь по синим ступенькам. В нише за ступеньками можно взять пару аптечек, если они вам нужны. В комнате над синими ступеньками вас ожидает серебряный ключ.

Приготовьте супер-гвоздемет, поднимитесь по ступенькам и убейте людоеда в правом коридоре. Когда с ним будет кончено, просто отступите и возьмите ключ. Из ниоткуда возникает трио скрэгов, и, если вы окажетесь к ним спиной, то ничего хорошего из этого не выйдет. Когда скрэги будут уничтожены, идите по коридору до конца прохода. Повернитесь направо, вы увидите серебряную дверь. Отсюда можно без особых проблем туда запрыгнуть. Сделайте это; если же вы промахнетесь, то лифт доставит вас обратно на карниз.

15. Открыв дверь, будьте начеку и ждите нападения людоеда. Справа находится выходной телепорт, но не спешите туда! Вместо этого достаньте топор и прогуляйтесь по левому коридору. В его конце повернитесь направо, стукните топором по фрагменту стены, который выделяется по цвету, и перед вами окажется секретная зона. Если в точке 5 вы кидали гранаты через решетку, то вполне вероятно, что эта дверь может быть уже открыта.

16. **Секретная зона.** Заходите и берите гвозди. А теперь пора уходить, вас ожидают срочные дела в Мрачной Башне.



Уровень 5: Мрачная Башня Gloom Keep

Мрачная Башня — воистину жуткое место, оно кишит опасностями и плохо отражается на вашем здоровье. Интересно заметить, что вы получаете целых два ключа еще до того, как сможете ими воспользоваться.

Сражения здесь превращаются в настоящее испытание, особенно на уровне сложности Hard. О Nightmare и говорить не стоит, это самый настоящий кошмар. Старайтесь экономить боеприпасы, хотя ваши враги будут щедро расходовать их, и обязательно возьмите Руна Четверной Силы, когда надумаете идти за золотым ключом.

В настоящий момент у вас уже должно быть все оружие, кроме Громовержца. Такой солидный арсенал дает вам все права на то, чтобы навести порядок в Башне.

План уровня 5: Мрачная Башня (E1M5)

- | | |
|--|---|
| 1. Аптечки, патроны | 12. Аптечки, гвозди, супер-гвоздемет |
| 2. Секретная зона. Гвозди, Мега-Аптечка | 13. Секретная зона. Желтая броня |
| 3. Патроны, аптечка, ловушки | 14. Гранаты |
| 4. Ракетомет, гранаты, патроны, аптечки | 15. Секретная зона. Руна Четверной Силы, патроны, гвозди |
| 5. Патроны, ловушка | 16. Золотой ключ, аптечка, гвозди, патроны |
| 6. Ловушка, аптечки | 17. Аптечка, патроны, гранаты |
| 7. Аптечки | 18. Секретная зона. Желтая броня, патроны |
| 8. Патроны, аптечки, гвозди | 19. Серебряная дверь, аптечка, патроны, гвозди |
| 9. Гранаты, гвозди, аптечка | 20. Кнопка |
| 10. Серебряный ключ | |
| 11. Аптечка | |

21. Золотая дверь, патроны, здоровье
22. Аптечка, выход
23. Секретная зона. Зеленая броня

Особенности:

- Пять секретных зон
- Шамблер против Руны Четверной Силы
- Обилие демонов

Игра наверняка !

1. В начале уровня воспользуйтесь аптечками, которые лежат неподалеку, и смело бросайтесь прямо в ворота Башни. Там вас поджидают два рыцаря, но они не так уж страшны, даже на близком расстоянии. Дело в том, что когда вы пройдете по мосту, снаружи Крепости возникает несколько скрэгов. Лучше прикончить их (вместе с третьим рыцарем) из относительно безопасного укрытия. Снаружи Башни лежат патроны, да еще один рыцарь ходит за углом — его нужно прикончить перед тем, как идти в первую секретную зону.



2. **Секретная зона.** Стоя там, где вы находились в начале уровня, прыгните направо в воду и поищите в стене отверстие, куда можно заплыть. В небольшой комнате вас ожидают гвозди и Мега-Аптечка. Плывите вдоль замка направо, чтобы выбраться из воды. Когда вы окажетесь на поверхности, близлежащая дверь может открыться и выпустить еще одного рыцаря. Избавьтесь от него, и входите в Башню с парадного входа.

3. Если ранее вы перебили находящихся здесь рыцарей, то обстановка должна быть относительно спокойной. Поблизости лежит коробка с патронами и аптечка. Старайтесь не наступать на освещенные пятна на полу — и вы избежите сюрпризов вроде гвоздей с потолка.

4. Возле большого зала пристрелите первого рыцаря, а потом — всех его друзей, которые прибегут на шум.

Не высовывайтесь и стреляйте из коридора. Осторожно загляните в зал — на

постике сверху расхаживает людоед.

Не связывайтесь с ним, пока не избавитесь от последнего рыцаря, он даже может помочь вам. Затем бегите налево. Убейте людоеда, который появится из коридора. В вашем распоряжении оказываются ракетомет, гранаты, патроны и аптечки. Если посмотреть вниз, можно заметить пару демонов и рыцаря; желательно расправиться с ними сверху. Одно маленькое предупреждение: будьте поосторожнее со своей новой игрушкой, стрелять из ракетомета себе под ноги не рекомендуется. Вооружитесь гранатометом и пройдите в коридор, ведущий налево.

5. Бросьте несколько гранат, чтобы людоед к вам не приставал, затем возьмите патроны, да так, чтобы при этом не получить по голове.

6. Не торопитесь идти в комнату и дождитесь появления рыцарей, иначе вам придется драться с ними под градом гвоздей из центральной колонны. По другую сторону ловушки вас ожидают две больших аптечки. Если вы встанете в углу рядом с ними, то заманивайте скрэгов и рыцаря из соседнего зала под залп гвоздемета. Ловушка отключается, как только вы покинете комнату через любой из выходов.

7. Если скрэги так и не появились, вам придется выйти к ним и прикончить их на месте. Неподалеку вы найдете аптечки. Пробегите мимо первого тарана, встаньте на кнопку и повернитесь — вы увидите, как в стене открылась маленькая ниша. Прыгайте туда.

8. Здесь вы можете с комфортом расположиться и из двустволки спокойно перебить всех демонов, не тратя более ценных боеприпасов. В зоне под мостом лежат патроны, а в нише — новые аптечки. Если вам захочется воспользоваться телепортом, то вы снова окажетесь на мосту, да еще получите пару гвоздей на закуску. Лучше поднимитесь вверх на лифте в дальнем конце ниши. Вы обнаружите нескольких рыцарей, аптечку, патроны и гвозди.



9. Поднимитесь по лестнице и смотрите вверх. Убейте скрэга, затем прикончите рыцаря возле коробки с гранатами. Метните несколько гранат под арку, чтобы избавиться от людоеда, возьмите гвозди и аптечку. Дверь открывается кнопкой в полу.



10. Убейте рыцаря и заберите серебряный ключ, потом прыгайте в дыру — и будьте готовы к неожиданному нападению людоеда!

11. Как только окажетесь на твердой земле, бегите вперед, чтобы избежать удара бензопилой в спину. В тайнике, из которого вылез людоед, лежит аптечка. Теперь выйдите в знакомый большой зал и займитесь коридором по другую сторону моста.

12. Вооружитесь чем-нибудь посолиднее и разнесите на кусочки рыцаря с тремя людоедами. Поблизости вы найдете много аптечек и гвоздей, а также новенький блестящий супер-гвоздемет. Не торопитесь уходить и возьмите желтую броню, спрятанную в секретной зоне.

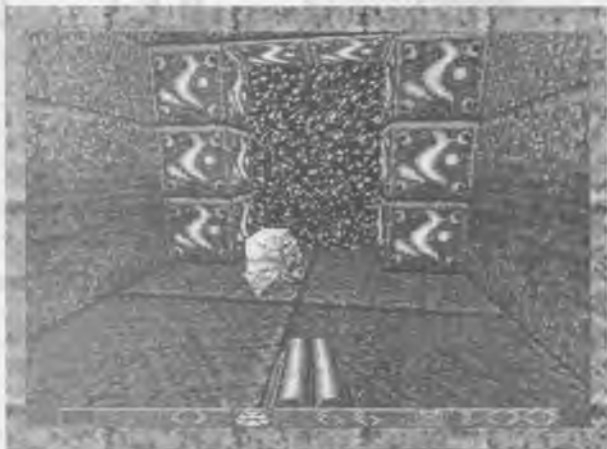
13. **Секретная зона.** На том месте, где лежал супер-гвоздемет, прыгните и стукнитесь головой о подставку для факела. Фрагмент стены за колонной отъезжает в сторону и открывает маленькую комнату с желтой броней и кнопкой, которая выпустит вас на свободу, если дверь закроется.

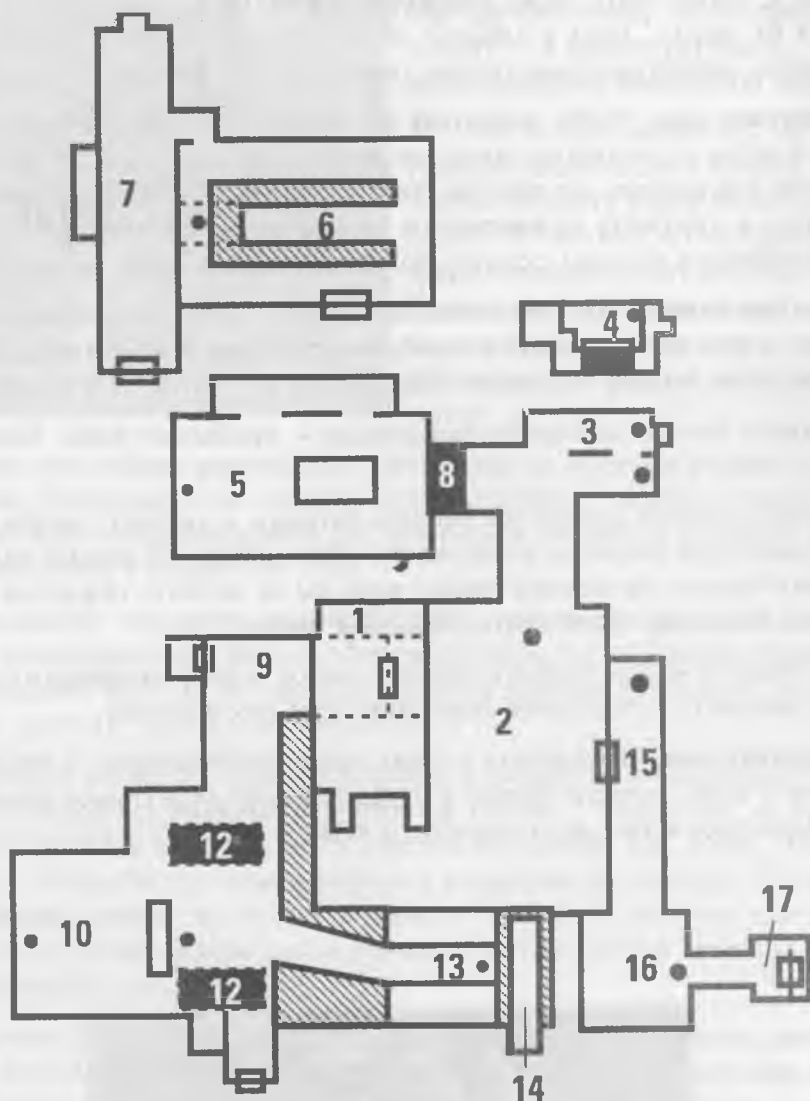
14. Поднимитесь по лестнице, наделайте дырок в рыцарях и их приятеле-скрэге. Когда вы окажетесь наверху, открывается тайник с людоедом, но вы можете спокойно стоять в комнате — его гранаты не заденут вас, разве что если очень не повезет. Возьмите гранаты и обратите внимание на телепорт. Если вы войдете в него прямо сейчас, то попадете прямо в комнату с золотым ключом. Если же сначала вы обойдете телепорт и войдете в него с другой стороны, то окажетесь в секретной зоне.

15. **Секретная зона.** Как только вы материализуетесь на крыше Башни, слева на вас набросится демон. Кроме того, придется позаботиться о паре скрэгов, возникающих в воздухе, и о рыцаре, но и награда будет немалой: за углом лежит Руна Четверной Силы. Возьмите ее перед тем, как вернуться к телепорту на крыше и заняться золотым ключом.

16. Когда вы берете золотой ключ, стены опускаются, и вы оказываетесь в серьезной засаде. Если Руна Четверной Силы действует, а вы держите наготове супер-гвоздемет, то ничего особенно страшного не случится, хотя вам придется действовать достаточно быстро и точно, чтобы разобраться с шамблером, людоедом и демонами. Если сила Руны не иссякла, вы даже можете выбежать в соседнюю комнату, чтобы огневая мощь не пропадала даром. Помимо золотого ключа, эта комната (и соседняя с ней) содержит множество аптечек, гвоздей и патронов.

17. В соседней комнате будьте готовы к серьезному сопротивлению людоедов и рыцарей, и, может быть, даже демонов из комнаты 19, если раньше вы не пристрелили их сверху. Здесь в избытке лежат аптечки, патроны и гранаты. Кроме того, можно невооруженным глазом увидеть секретную зону.
18. **Секретная зона.** Чтобы добраться до "гнезда" людоеда-снайпера, прыгните на перила, а затем — на другую стену напротив. Если нужно, воспользуйтесь светильником для разбега, но обычно хватает половины шага и прыжка. Отсюда разбегитесь и прыгните на маленькую платформу в дальнем конце зала. Приготовьтесь отбиться от пары скрегов, возьмите желтую броню и патроны.
19. Если два демона так и не появились, а вам было лень убивать их сверху, они будут ждать вас в комнате с серебряной дверью. В противном случае, там все чисто, и вы можете спокойно забрать аптечку, патроны и гвозди.
20. Нажмите кнопку за серебряной дверью — прибывает лифт. Поднимайтесь наверх.
21. Рядом с золотой дверью вы найдете патроны и аптечку; скорее всего, там же будет лежать труп людоеда, которого вы убили снизу. За дверью находится дыра, куда стоит бросить несколько гранат, если вы не желаете оказаться в лапах людоедов. Когда все будет чисто, прыгайте вниз.
22. Поблизости можно увидеть аптечку, выход и пару людоедских трупов. Да, не стоит забывать о последней секретной зоне этого уровня.
23. **Секретная зона.** Выстрелите в стену напротив телепорта — она открывается. Вы сможете взять зеленую броню и через телепорт вернуться к серебряной двери. Вернитесь к выходу и ныряйте в него.





Уровень 6: Ворота Хтона The Door to Chthon

После утомительных боев в извилистых лабиринтах Мрачной Башни, этот компактный уровень приносит некоторое облегчение. Впрочем, Ворота Хтона таят больше сюрпризов, чем новогодняя елка: проваливающиеся полы, рвы с кипящей жидкостью, стены-ловушки, зомби-десантники, четыре хитроумно спрятанные секретные зоны, обилие телепортов и пара шамблеров в придачу. Эта круговая миссия с ее многочисленными комнатами, тенями и телепортами прекрасно подходит для сражений в режиме Deathmatch.

План уровня 6: Ворота Хтона (E1M6)

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Аптечки, гранаты, патроны 2. Гвозди, патроны 3. Аптечки, ракетомет, патроны, кнопка для доступа к секретной зоне 4; кнопка для доступа к точке 6 4. Секретная зона. Руна Четверной Силы 5. Желтая броня, кнопка; Мега-Аптечка, гвозди (с точки 8) 6. Гранаты, аптечка; серебряный ключ, гвозди, патроны, телепорт в точку 2 7. Мега-Аптечка, телепорт в секретную зону 8; лифт в точку 6 8. Секретная зона. Супер-гвоздемет, гвозди 9. Аптечка 10. Гранаты, аптечки, гвозди, кнопка, кнопка для секретной зоны, телепорт в точку 1 | <ol style="list-style-type: none"> 11. Секретная зона. Гранаты 12. Мега-Аптечка 13. Аптечка, кнопка для доступа к золотому ключу 14. Золотой ключ 15. Кнопка, патроны 16. Аптечка, гвозди, кнопка 17. Желтая броня, выход |
|--|---|

Особенности:

- Четыре хитроумные секретные зоны
- Шипастая стена-ловушка
- Неожиданное нападение шамблера

Постучим в ворота Хтона

1. С самого начала уровня вас дразнит вид золотого ключа и золотой двери (за которой лежит выход). Хватайте все, что лежит поблизости, и с карниза посмотрите вниз, на точку 2. Пара людоедов ожидает посетителей. Помните, что мы говорили о преимуществе высоты?

2. Сколько бы вы ни пытались, вам не удастся перепрыгнуть через лаву к золотому ключу. Похоже, придется все же обследовать весь уровень (по крайней мере, вы знаете, чем он кончается). Не ходите в темный проход под стартовой точкой — во всяком случае, не сейчас. Этот проход освещается, как только вы получите серебряный ключ. Встаньте на кнопку с пентаграммой, в дальнем коридоре включается свет (точка 3).



Приготовьте супер-гвоздемет и ждите нападения людоеда слева и из тупика спереди (примечание: супер-гвоздемет и боеприпасы над левым людоедом — это секретная зона 8).

3. Людоед, нападавший спереди, бродит рядом с ключом. Убейте его и соберите законные трофеи. Посмотрите на дальнюю стену напротив кнопки; там вы увидите кровавый символ Quake. Выстрелите в него; в стене справа открывается панель, за которой находится лифт. Сядьте в него и поднимайтесь наверх.

4. **Секретная зона.** Посмотрите через край налево вниз. Выступающий участок карниза — это и есть секретная зона. Прыгните туда, чтобы забрать Руну Четверной Силы. Достаньте ракетомет; спуститесь с карниза в точку 3; нажмите большую кнопку в стене; повернитесь направо и бегите в коридор 5.

5. Ловушка срабатывает, когда вы наступите на кнопку. Происходит три вещи:

- слева от вас (если стоять спиной к кнопке) опускается несколько панелей, за которыми прячутся людоеды
- участок пола перед вами проваливается
- дверь, через которую вы вошли, закрывается и отрезает путь к бегству.

Ка ваша кровь кипит под действием Руны Четверной Силы, расправьтесь с людоедами, прыгните в дыру и прикончите троих людоедов в точке 6. Примечание: вы сможете забрать Мега-Аптечку и гвозди из секретной зоны 8.

Разнесите людоедов на кусочки из верного ракетомета (по одному людоеду на каждом карнизе). Вы не сможете перепрыгнуть через лаву, так что о серебряном ключе пока остается лишь мечтать. Мы заберем его из точки 7. Обратите внимание: недоступный телепорт на левом карнизе возвращает вас обратно в точку 2 (решетка исчезнет, как только вы получите серебряный ключ).

Спуститесь по лестнице, приготовьте супер-гвоздемет и ждите очередной ловушки — а также очередной секретной зоны.

Как только вы вступаете в коридор, происходит следующее:

- приходит в движение стена с шипами.
- появляется трое людоедов — двое сзади вас, а один перед Мега-Аптечкой.

Повернитесь направо. Убейте людоеда и пробегите мимо закрытого лифта, чтобы схватить Мега-Аптечку в конце коридора. Уничтожьте людоедов, которые преграждают путь к лифту — лишь после гибели последнего людоеда откроется решетка, преграждающая путь к лифту. Поднимитесь на лифте к карнизу людоедов 6. Пройдите через телепорт (2) или прыгните вниз на лестницу. Тем или иным способом, вернитесь ко входу в кровавый коридор. Подождите, пока стена с шипами пройдет мимо вас (направо), повернитесь налево и бегите через секретный телепорт.

3. Секретная зона. Соберите трофеи. Опробуйте свой супер-гвоздемет на нескольких невезучих скрэгах. С этого карниза вы можете запрыгнуть в ближайшее отверстие в правой нише, где лежит еще одна Мега-Аптечка и гвозди. Эта темная область не считается "официальной" секретной зоной, но в режиме Death-match она приносит большую пользу — здесь можно и подзаправиться, и посидеть в засаде.

Вернитесь в точку 2 и подойдите к освещенному коридору под местом старта.

Двойной прыжок обычно переносит вас через яму. Если вы свалитесь вниз, то гвоздеметы на стенах будут решетить вас до тех пор, пока вы не выберетесь вверх через телепорт (за вашей спиной). Телепорт снова выбрасывает вас в точку 2.

Как только вы переберетесь через яму, стена открывается, и из тайника вылезает разгневанный людоед. Может, этого покажется недостаточно? Стоит вам приблизиться к двери, как с левого фланга, из точки 10, нападают еще двое людоедов и демон.

10. Чтобы без особых затруднений справиться с демоном, откройте дверь и прыгните в яму. Демон последует за вами. Вероятно, он не догадается пройти через телепорт, и вы сможете легко пристрелить его с края ямы. Уничтожьте оставшихся людоедов и вернитесь в точку 10, чтобы окончательно очистить зал и собрать все, что в нем лежит.

Когда вы нажимаете кнопку, происходит следующее:

- Через лаву протягивается мост к красной двери
- На колонне напротив этой двери возникает светящаяся красная кнопка (если встать лицом к этой кнопке, то телепорт наверху лестницы окажется слева от вас)
- Из укрытий под потолком вываливаются зомби-десантники. Группа зомби ожидает вас в каждой секции зала 10.

Советуем нажать кнопку и немедленно мчаться в относительно безопасную точку 9, откуда беспокойных мертвецов можно спокойно расстрелять ракетами.

Когда с зомби будет покончено, выстрелите из ружья в красную кнопку, о которой говорилось выше. Лестница, ведущая к телепорту слева, разворачивается; не медлите и спускайтесь по ней.

11. **Секретная зона.** Возьмите гранаты, повернитесь и подождите, когда лестница вернется на старое место. Появляется телепорт. Зайдите в него, чтобы добраться до последней секретной зоны этого уровня.

12. Вы находитесь на площадке над залом 10. На площадке напротив находится Мега-Аптечка. Перепрыгните туда, потом спуститесь в зал 10 и по мосту переберитесь через лаву в точку 13.

13. Приготовьте самое любимое оружие против демонов и откройте красную дверь — чудовище немедленно набрасывается на вас. Когда демон будет повержен, пройдите через дверь и наступите на кнопку в полу. Посмотрите через решетку: из платформы с золотым ключом выдвигается в высшей степени полезная площадка! Слышите жужжание бензопилы? Это людоед в точке 2, и он ждет вашего прибытия. Вернитесь в точку 1 через телепорт в зале 10. Это позволит вам спокойно расстрелять людоеда сверху.

14. Приготовьте супер-гвоздемет и доберитесь до золотого ключа. Как только ключ окажется у вас, появляется шамблер. Не бойтесь и



Подойдите поближе; на конце площадки он не дотянется до вас когтями, а для метания молнии будет слишком близко, особенно если вы будете поливать его гвоздями. Даже так без повреждений дело не обойдется, однако Мега-Аптечка сохранит вам жизнь. Где находится золотая дверь, вы уже знаете. Приготовьтесь к неожиданному нападению и заходите.

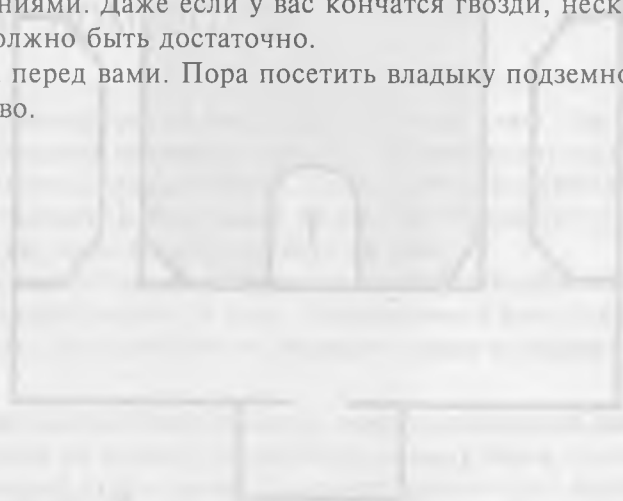
15. Как и следовало ожидать, из-за золотой двери на вас кидается банда людоедов. Отходите, отстреливаясь из ракетомета. Доберитесь до лифта и поднимитесь в точку 1, чтобы окончательно выйти из-под летящих гранат. Когда вы окажетесь за золотой дверью, нажмите на кнопку — стена напротив открывається. Осталась всего одна ловушка, но весьма серьезная.

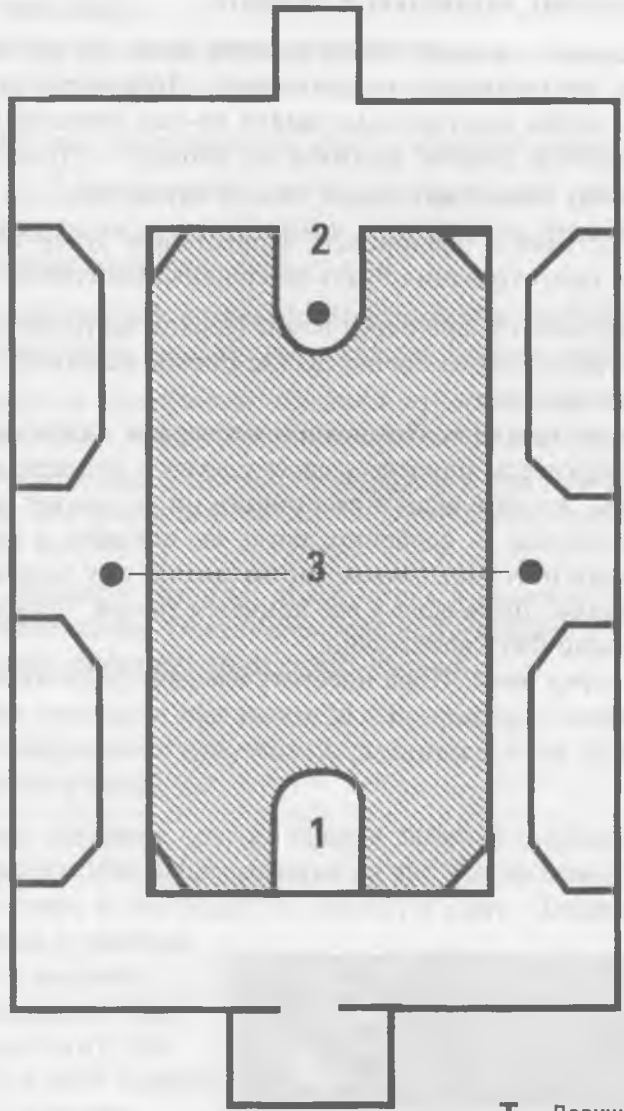
16. Соберите аптечки и боеприпасы. Приготовьте супер-гвоздемет и сохраните игру. Когда все приготовления будут завершены, наступите на кнопку в полу.

17. Кнопка открывает дверь перед вами. Проход частично освещается, и вы можете рассмотреть желтую броню. Когда проход осветится целиком, из выхода к вам бросается шамблер.

Бегите к броне и стреляйте. Помните: шамблеры и гвозди прекрасно подходят друг к другу. Держитесь поближе к своему врагу и отправьте его в ад. Возможно, он грозен на вид, но на близком расстоянии он не сможет пустить в ход свою смертоносную молнию — особенно, когда вы петляете в извилистом туннеле. К тому же низкий потолок, похоже, не позволяет ему поднять руки и мешает кидаться молниями. Даже если у вас кончатся гвозди, нескольких залпов из двустволки должно быть достаточно.

Ворота Хтона перед вами. Пора посетить владыку подземного царства, вы заслужили это право.





- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▧ Опасная зона
- ▣ Стена
- Дверь

Уровень 7: Дом Хтона

House of Chthon

Последняя битва этого эпизода оказывается до обидного простой. Главное чудовище обладает на редкость скверным характером, но и слабость его ничуть не меньше. Приберегите Мега-Аптечку на тот случай, если она вам действительно понадобится, однако ваша задача еще не бывала такой простой.

План уровня 7: Дом Хтона (E1M7)

1. Рунный ключ
2. Кнопка для включения электрической дуги
3. Кнопки для опускания стержней

Особенности:

- Зажаренный монстр

Сожжем дом дотла

1. В самом начале уровня вы увидите рунный ключ. Хватайте его и ждите встречи с последним монстром эпизода. Он возникает из озера лавы и явно находится в дурном расположении духа. Тратить боеприпасы бессмысленно — это делу не поможет. К счастью, в вашем распоряжении имеется серьезное оружие, которое даже не надо таскать на себе. Пробежите в дальний конец комнаты и на лифте поднимитесь наверх. У выхода с лифта вы увидите кнопку в полу. Однако перед тем, как наступать на нее, вы должны обежать полный круг по верхнему ярусу и наступить на две боковых кнопки.
2. Когда обе кнопки будут нажаты, сверху опускаются два стержня. Если теперь наступить на кнопку возле лифта, между ними проскакивает колоссальная электрическая дуга — и она проходит прямо через вашего противника. После каждого разряда стержни поднимаются обратно, так что вам придется бегать кругами и наступать на кнопки снова и снова. Обычно хватает трех разрядов, но на высоком уровне сложности может понадобиться четыре и более. Когда монстр умирает, он салюует прощальным выстрелом, так что будьте готовы увернуться, иначе ваше торжество окажется недолгим.
3. Когда побежденное чудовище рухнет в агонии, над лавой появляется мост. По мосту вы сможете добраться до последнего телепорта этого эпизода.



Эпизод 2

Королевство Черной Магии

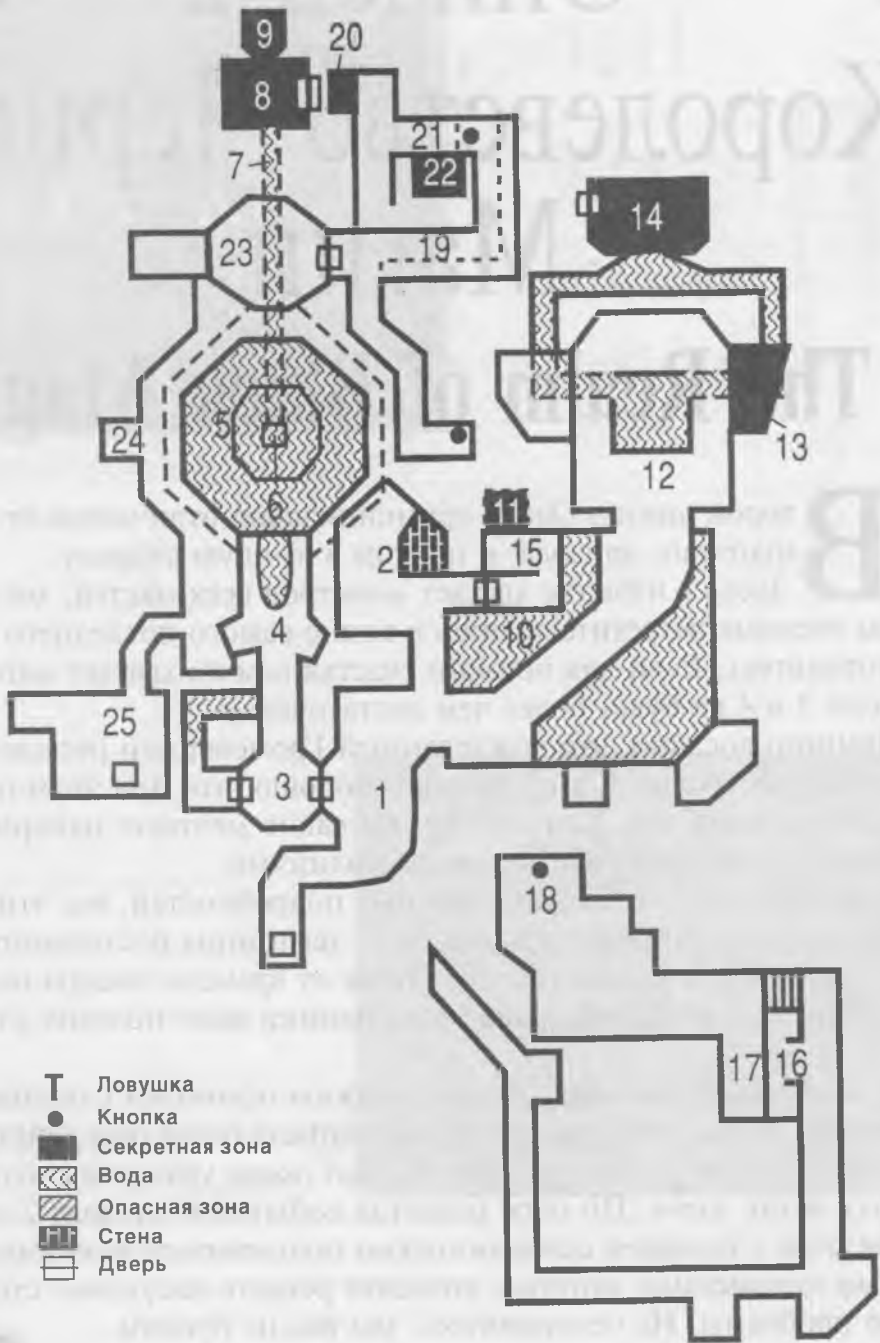
The Realm of Black Magic

Второй эпизод Quake принципиально отличается от первого shareware-эпизода, и притом в лучшую сторону. Здесь в избытке хватает монстров всех мастей, хотя с магом вы впервые встретитесь лишь в конце самого последнего уровня. Не огорчайтесь. Если для полного счастья вам не хватает магов, то в эпизодах 3 и 4 их будет более чем достаточно.

Немного досадно, что вождь Громовержец попадет вам в руки лишь на уровне 5, а не раньше. Хорошо, что при этом поблизости окажется шамблер. Конечно же, вы давно мечтаете накормить этих уродливых громил их собственными молниями.

Если отвлечься от несущественных подробностей, все эти уровни превосходно объединяются в эпизод — темп игры постепенно наращивается, причем попадающиеся время от времени засады не дают расслабиться. Что ж, небольшая доза паники даже полезна для организма.

К настоящему моменту вы уже должны освоиться с основными моментами игры: когда нужно брать припасы (если они действительно нужны), когда сохранять игру (только после удачно выполненной работы), и так далее. По мере развития событий в эпизоде 2 вам также придется с большей осторожностью пользоваться некоторыми редкими предметами, которые позволят решить насущные стратегические проблемы. Не беспокойтесь: мы вас не бросим.



Уровень 1: Подстанция The Installation

Первый уровень эпизода 2 помогает вам освоиться в новых условиях. Однако вся подстанция кишит боевиками, поэтому будьте осторожны в больших открытых зонах — вы можете попасть под перекрестный огонь.

План уровня 1: Подстанция (E2M1)

- | | |
|---|---|
| 1. Патроны, аптечки | 15. Гвоздемёт, гвозди, аптечки |
| 2. Аптечки, золотая дверь | 16. Гвозди, патроны |
| 3. Серебряный ключ | 17. Зеленая броня |
| 4. Патроны | 18. Аптечки |
| 5. Мега-Аптечка | 19. Кнопка |
| 6. Подводная беседка, кнопка | 20. Секретная зона. Патроны, Руна Четверной Силы |
| 7. Скафандр, кнопка | 21. Аптечки, патроны |
| 8. Секретная зона. Гвозди, аптечка, патроны, гранаты, гранатомет | 22. Секретная зона. Желтая броня |
| 9. Секретная зона. Пентаграмма Защиты | 23. Двустволка |
| 10. Патроны, аптечки, зеленая броня, гвозди | 24. Аптечки, патроны, гвозди |
| 11. Секретная зона. Красная броня | 25. Аптечка, гвозди, выход |
| 12. Гвозди, аптечка, золотой ключ | |
| 13. Секретная зона. Мега-Аптечка | |
| 14. Секретная зона. Аптечки, патроны | |

Особенности:

- Семь секретных зон
- Пентаграмма Защиты
- Красная броня

Подстанция без проблем

1. Перебейте солдат вместе с собакой, подберите патроны и аптечку. Большой проход пока вам недоступен. Входя в следующую комнату, придерживайтесь левой стены.
2. Осторожно обогните угол, прижимаясь к стене. Решетка перегораживает вход и отрезает путь к бегству. Займите позицию у левой стены, иначе боевики в два счета расправятся с вами. Решетка отходит в сторону, и вы сможете поискать для сражения более выгодное место.
3. Большой проход открылся. Уничтожьте боевика за ним и возьмите серебряный ключ. Перед тем, как проходить через другую запертую дверь, обследуйте большие залы с водой.
4. Возьмите патроны. Если переместиться вправо, за перегородку, то вы сможете пострелять по толпе, которая обижала вас в комнате 2.
5. Прижмитесь к правой стене, проберитесь в дальний конец комнаты, где вас ждет Мега-Аптечка. Отсюда можно подстрелить боевика и солдата, которые охотятся на вас с верхнего карниза.
6. Нырните под воду и найдите кнопку на дне подводной беседки. Выстрелите в нее и спуститесь в проход.
7. Как можно быстрее плывите по коридору. Когда вы уже начнете захлебываться, вам попадется такой нужный скафандр. Вернитесь к тому месту, где вы погрузились под воду, и выстрелите в кнопку на стене (внешне она напоминает решетку). Возможно, из ружья придется выстрелить несколько раз. Теперь вернитесь обратно и поднимитесь по изогнутому подводному туннелю — он приведет вас к двум секретным зонам.
8. **Секретная зона.** Первая секретная зона эпизода 2 вполне оправдывает затраченные усилия. В ней вы найдете гвозди, аптечку, патроны и гранаты. Также здесь лежит гранатомет. Телепорт перебросит вас обратно в комнату, где лежал серебряный ключ.
9. **Секретная зона.** Выстрел в кнопку в подводном туннеле открывает эту небольшую комнату, в которой находится Пентаграмма Защиты. Берите ее и выбирайтесь на сушу.
10. Пробежите по мосту и возьмите патроны. На площадках поблизости находятся аптечки и зеленая броня, а в одном из углов можно найти частично погруженную коробку с гвоздями. Если прыгнуть в воду налево от входа, под водой отыскивается комната с приличными запасами гвоздей.
11. **Секретная зона.** Стоя лицом к подводной комнате с гвоздями, взгляните вверх и вправо — вы увидите небольшой участок, в котором можно всплыть на поверхность. В



Этой комнате лежит красная броня.

12. Если при входе в эту область придерживаться левой стены, то вам будет довольно просто выманить боевиков и солдата. С ними ходит ротвейлер, хотя он может уйти куда-нибудь в сторону. В комнате вы найдете гвозди, аптечку и золотой ключ. Когда ключ окажется в ваших руках, остерегайтесь нападения боевика со спины.

13. **Секретная зона.** Получив золотой ключ, обследуйте нишу, в которой мерцает свет. В правой части ниши вы заметите что-то вроде лестницы и, если вы подниметесь по ней, то сможете пройти через стену и найти Мега-Аптечку.

14. **Секретная зона.** Если прыгнуть в маленький пруд перед убежищем боевика-снайпера, то вы обнаружите два прохода, ведущие в одну и ту же маленькую комнату. В ней хранятся аптечки и патроны, а расположенный там телепорт перебросит вас в "прихожую" перед комнатой с золотым ключом.

15. Пройдите через золотую дверь и возьмите гвоздемет, затем на лифте поднимитесь на верхний ярус. Когда вы разберетесь со снайперами справа и соберете гвозди, обойдите комнату по кругу. Когда вы окажетесь неподалеку от дальней стороны, к вам телепортируются боевики. Сначала убейте того, который окажется перед вами, потом повернитесь — это позволит вам избежать неприятного перекрестного огня. Еще один боевик бежит вниз, а расположенные поблизости аптечки помогут залечить полученные раны.

16. Выстрелите в большой ящик напротив входа, и вам даже не придется разбираться с солдатом, который прячется в своем укрытии. Там вы найдете гвозди и патроны; при этом исчезает барьер, преграждающий путь вверх по лестнице.

17. Наверху убейте боевика и возьмите зеленую броню.

18. Возьмите аптечки и обратите внимание на лифт.

19. Прикончите боевиков, которые ожидают вас, и очистите местность от солдат и ротвейлеров. Нажатие кнопки открывает доступ к лифту, охраняемому злыми собаками и боевиком; кроме того, этот же проход ведет и к секретной зоне.

20. **Секретная зона.** Пересеките лифт, не поднимаясь на нем, и возьмите патроны. Если выстрелить в стену этой маленькой ниши, то она отходит в сторону и открывает вам Руну Четверной Силы.

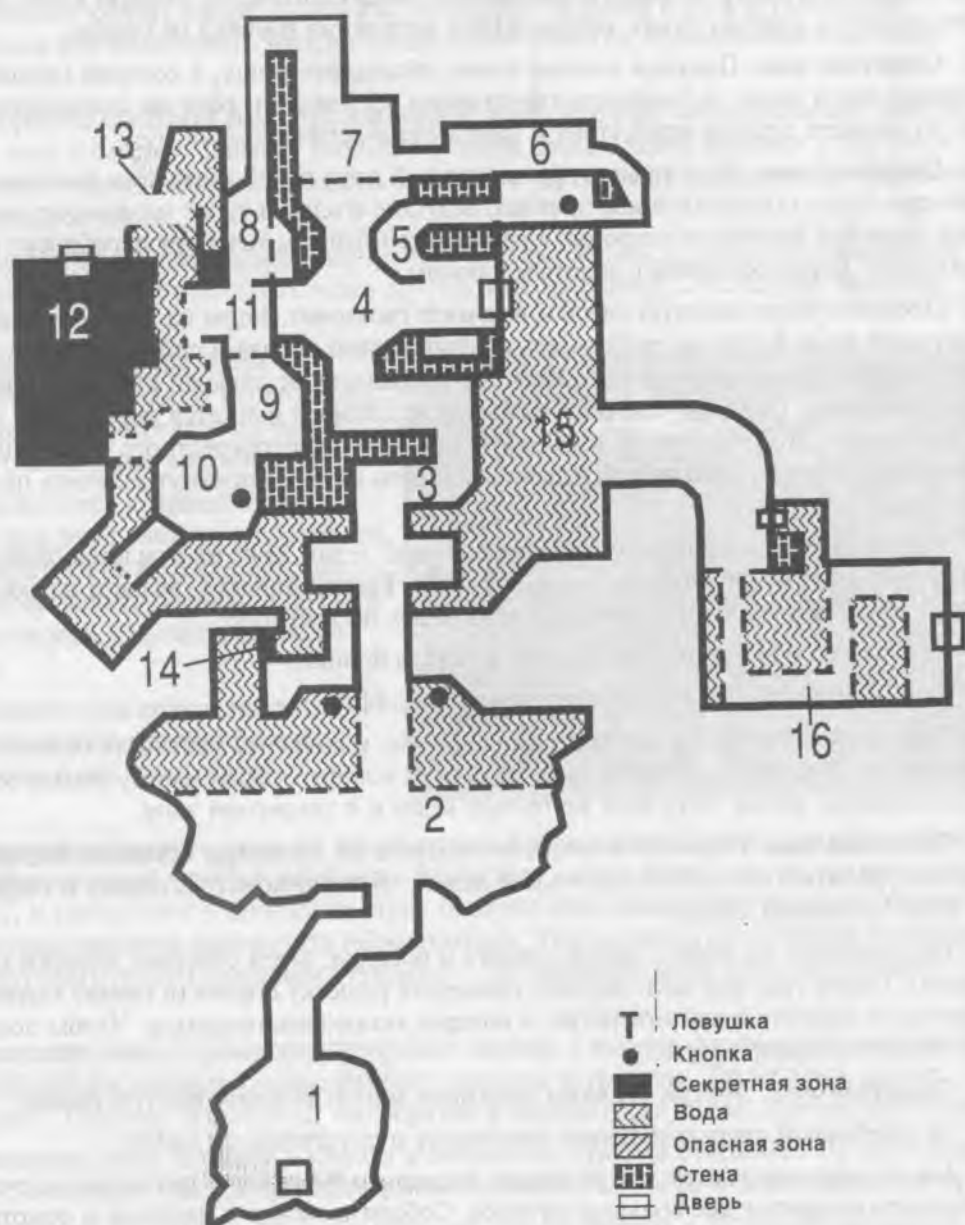
21. Поднимитесь на лифте, убейте солдата и боевика, затем соберите аптечки и патроны. Перед тем, как идти дальше, проверьте решетку справа (в начале подъема по лестнице) и найдите в ней отверстие, в которое можно протиснуться. Чтобы попасть в него, придется подпрыгнуть.

22. **Секретная зона.** Внутри решетки прыгните вниз и заберите желтую броню.

23. За серебряной дверью возьмите двустволку и спуститесь на лифте.

24. Когда лифт спускается, вас встречает несколько боевиков и ротвейлер; к счастью, поблизости находятся две большие аптечки. Соберите гвозди и патроны и осмотрите трупы.

25. Комнату с выходным телепортом охраняет команда боевиков. Перед тем, как выходить на следующий уровень, стоит осмотреть ящики справа и забрать оттуда аптечку и гвозди.



Уровень 2: Цитадель Людоедов The Ogre Citadel

Эпизод 2 набирает обороты; Цитадель Людоедов кишит всякой нечистью и определенно нуждается в изрядной чистке. Соблюдайте осторожность на мостах и постарайтесь как можно лучше использовать Руну Четверной Силы — а именно, прикончите с ее помощью шамблера, охраняющего золотой ключ.

План уровня 2: Цитадель Людоедов (E2M2)

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. Патроны, аптечка | 12. Секретная зона. Мега-Аптечка |
| 2. Патроны, зеленая броня | 13. Секретная зона. Гранатомет |
| 3. Гранаты, патроны, двустволка, аптечки | 14. Секретная зона. Мега-Аптечка |
| 4. Аптечки, патроны, золотая дверь | 15. Патроны, аптечки |
| 5. Ловушка с людоедами | 16. Выход |
| 6. Патроны, кнопка | |
| 7. Гвоздемет, Руна Четверной Силы | |
| 8. Аптечка, гвозди | |
| 9. Кнопка, аптечка, патроны | |
| 10. Аптечки, гвозди, золотой ключ | |
| 11. Желтая броня | |

Особенности:

- Три секретные зоны
- Бойня с Руной Четверной Силы
- Бомбардировка над пропастью

Повестка о выселении

1. Разберитесь с рыцарем и заберите аптечку перед тем, как спускаться по лестнице. Чтобы взять патроны, вы должны прыгнуть с телепорта на расположенный вблизи ящик.
2. Внизу лестницы вас ждут рыцари. Они достаточно глупы, чтобы упрямо преследовать вас, пока вы отступаете по туннелю и отстреливаетесь. Когда вы выйдете во двор, проход закрывается. Он останется закрытым до тех пор, пока вы не поразите своими выстрелами кнопки, расположенные по сторонам от ворот замка. Возьмите патроны и зеленую броню. Выстрелите лишь в одну кнопку, чтобы открыть ворота, но не выдвигайте мост. Когда ворота замка откроются, оттуда появляются людоед и демон, причем демон обычно падает в ров. Не торопитесь входить в замок и сначала сбросьте несколько гранат на монстров под вами.
3. Возьмите гранаты и патроны. Идите вдоль левой стены, чтобы избежать ловушки с гвоздями. Уничтожьте рыцарей и возьмите двустволку. Неподалеку лежит аптечка.
4. Убейте людоеда, который кидается гранатами сверху — вы можете занять позицию в одной из ниш или пробежать под ним. Рядом, перед золотой дверью, лежит пара аптечек и запас патронов.
5. У первого же поворота лестницы вас ожидает людоед. Если перед тем, как спускаться, вы сбросите туда пару гранат, то вам будет гораздо легче справиться со вторым людоедом — который с ревом выскакивает из своего тайника возле золотой двери, как только вы окажетесь на лестнице.
6. Лестница приведет вас к новым людоедам и рыцарям, но попутно вы сможете подобрать патроны. Кнопка наверху поднимает платформу. Вы можете остановиться и сбросить из окна несколько гранат, к большому неудовольствию демона, который бежит вниз. Может быть, он выместит свой гнев на соседях-людоедах...
7. Когда ваш путь закончится на площадке, где вы раньше убили людоеда, возьмите гвоздемёт и обратите внимание на Руну Четверной Силы. Она пригодится вам впереди (особенно для сражения с шамблером), так что хватайте Руну и бегите вперед, да не забывайте стрелять. Вас подстерегает множество людоедов и рыцарей, а когда вы окажетесь в комнате шамблера, то, чтобы выбраться оттуда, нужно выстрелить в кнопку на стене.



8. Здесь вы найдете аптечку и коробку с гвоздями.
9. Если нажать кнопку в маленькой верхней комнате, то исчезает барьер между вами и золотым ключом, а заодно и приводится в действие ловушка, которая неожиданно сбрасывает вас в логово к шамблеру. Поблизости лежат аптечки и патроны.
10. В комнате шамблера лежит аптечка; другая аптечка (и гвозди) находится в нише с золотым ключом.

11. Из окна перестреляйте всех рыцарей и обменяйтесь выстрелами с людоедом по другую сторону рва. Если встать на подоконник и сделать небольшой шаг вперед, вы окажетесь на узком карнизе и сможете взять желтую броню.

12. **Секретная зона.** Перейдите мост там, где вы взяли желтую броню, и зайдите в логово людоедов. Там находится Мега-Аптечка и телепорт, который вернет вас обратно к окну.

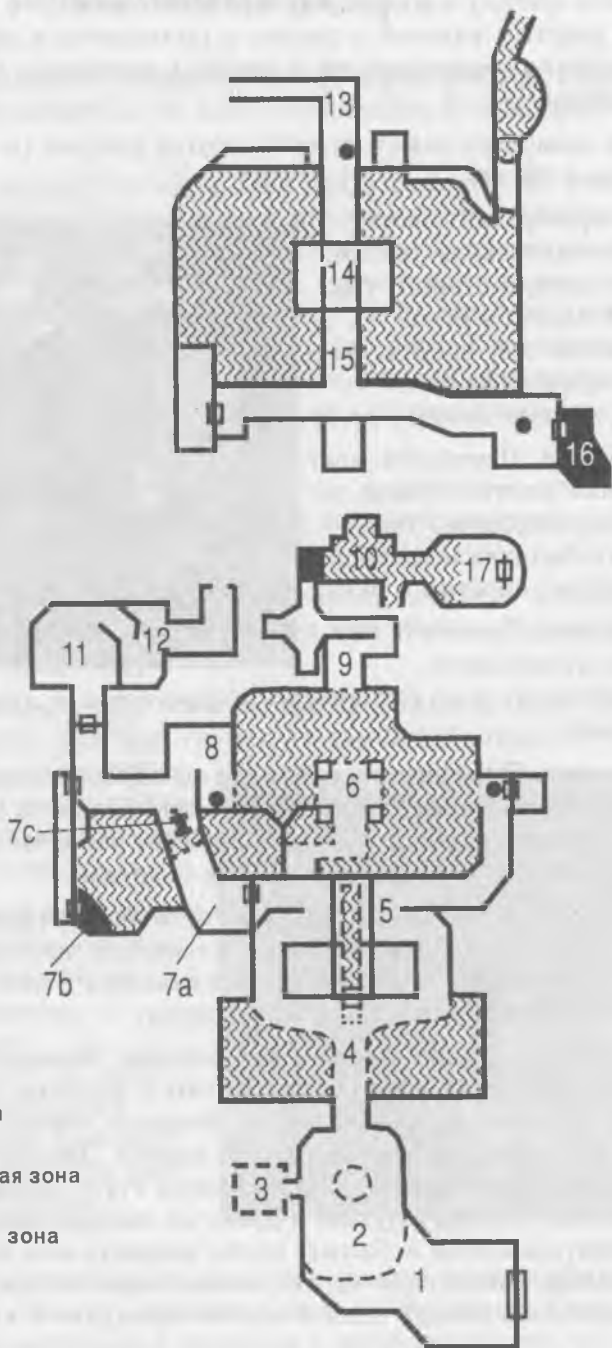
13. **Секретная зона.** Прыгните из окна и по воде проплывите направо. Развернитесь и по ступенькам поднимитесь в секретную зону, где лежит гранатомет.

14. **Секретная зона.** Прыгните из окна, где вы перестреливались с людоедом, и обогните замок слева. Перед тем, как плыть под большую арку, посмотрите направо — вы увидите проход, который приведет вас к Мега-Аптечке. Дальше находится лифт, который спускает вас в ров снаружи.

15. Золотая дверь выходит на громадную стальную платформу, которую вы раньше подняли из воды кнопкой. Вы также можете проплыть под платформой, и она опустится до уровня воды. Когда вы окажетесь в зале, убейте рыцаря и людоеда, после чего заберите патроны и аптечку.

16. От выхода на следующий уровень вас отделяет большой зал, набитый зомби, причем во время сражения приходится прыгать с колонны на колонну. Внизу рыскает демон, а людоед сторожит выход. Взорвите первых зомби, которые попадутся вам на глаза, и перепрыгните на карниз. Два других зомби начинают швыряться кусками своей плоти, и они должны стать вашей следующей мишенью. Тем временем людоед вступает в драку со своими соседями-зомби, и вы сможете подобраться к ним поближе, чтобы взорвать всю компанию. Уничтожьте демона внизу; если хотите, можно спрыгнуть в воду и найти там лифт, чтобы вернуться наверх и обойтись без прыгания с колонны на колонну.





Уровень 3:

Склеп Разложения

The Crypt of Decay

Склеп Разложения — опасное место, шамблеры и рыцари смерти встречаются здесь с тревожной регулярностью. К счастью, боеприпасов и здоровья здесь тоже хватает, а в конце сражения вас ожидает выход на секретный уровень эпизода 2.

План уровня 3: Склеп Разложения (E2M3)

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Гвоздемет, аптечки, гвозди 2. Аптечка, патроны 3. Гвозди 4. Зеленая броня 5. Патроны, аптечка, кнопка 6. Патроны, кнопка 7a. Гвозди, здоровье, золотая дверь, кнопка 7b. Секретная зона. Гранаты 7c. Секретная зона. Красная броня 8. Патроны 9. Ловушка с шипами, патроны, гранаты, гранатомет, золотой ключ, аптечки 10. Секретная зона. Аптечка, желтая броня | <ol style="list-style-type: none"> 11. Супер-гвоздемет, гвозди 12. Аптечки 13. Ловушка с гвоздями, кнопка 14. Аптечка, гранаты, Руна Четверной Силы, патроны 15. Аптечки, гранаты, кнопка 16. Секретная зона. Гвозди, Мега-Аптечка, кнопка 17. Выход на секретный уровень: Подземелье |
|---|---|

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Огромная ловушка с гвоздями
- Выход на секретный уровень

Гвозди в крышку гроба

1. Избавьтесь от людоеда и возьмите гвоздемёт, а также запас гвоздей и аптечку. Вернитесь в лифт и приготовьтесь защищаться.
2. Прикончите рыцаря смерти и его приятеля-людоеда, возьмите аптечки и патроны. Как только вы высунетесь из комнаты 2 в направлении зеленой брони, можно ждать новую порцию неприятностей. Пересекая порог, вы услышите звук открывающейся где-то двери. Если теперь вернуться в комнату 1, то вы увидите открывшийся проход.
3. За ваше отсутствие здесь появилась небольшая комната с двумя большими коробками гвоздей.
4. Снаружи от рва возьмите зеленую броню. Существует подводный вход в замок, но сначала нужно избавиться от врагов, иначе вас будут все время забрасывать гранатами. Идите в правую дверь.
5. Под лестницей коридор поворачивает налево, а потом опять направо, что дает хороший угол рикошета для уничтожения бродящих там людоеда и рыцаря смерти. Впереди ожидает своей очереди еще двое людоедов, рядом с ними — патроны, аптечка и кнопка. Нажатие кнопки поднимает мост, ведущий к центральной башне, а также, после короткой задержки, выпускает у вас за спиной толпу зомби. Подождите, пока откроется эта дверь (напротив двери, ведущей к башне), и разнесите непрошенных гостей гранатами, после этого можно идти дальше.
6. Приближаясь к башне, будьте готовы к появлению рыцарей смерти и зомби. Заберите патроны и найдите еще одного рыцаря смерти, рядом с которым находится кнопка. Нажатие кнопки открывает дверь по другую сторону стены (как нетрудно увидеть через окно). Не вступайте в перестрелку со снайперами возле центральной башни.
- 7а. За дверь с пентаграммой вас встретят людоеды и рыцарь смерти, а за ними в бой вступает демон. Толпа зомби с платформы обстреливает вас частями собственных тел; чуть позже вы сможете посетить это место. Поблизости находится золотая дверь, несколько аптечек, коробки с гвоздями и кнопка, которая поднимает несколько мостов.
- 7б. **Секретная зона.** Взрыв гранаты на платформе с зомби открывает в стене узкий коридор, ведущий к платформе. В секретной зоне можно взять запас гранат.
- 7с. **Секретная зона.** Обследуйте пруд с пираньями; под водой спрятано несколько аптечек и гранаты. Под мостом открывается вход в маленькую комнату, где лежит красная броня. Войдите в телепорт, он возвращает вас к узорной площадке перед дверью с пентаграммой.
8. Из того места, где нажали кнопку и подняли мосты, пройдите через центр башни и поверните налево, к коробке с патронами. Если вы промедлите, то находящиеся наверху враги заставят вас пожалеть об этом. Приготовьтесь к встрече с людоедом возле коробки с боеприпасами, и еще с одним — за ловушкой с шипами
9. Осторожно подойдите к дверному проему. Когда шипы выдвинутся, подойдите к ним вплотную; шипы исчезнут, и вы спокойно пройдете в комнату, где находится людоед, а вместе с ним — патроны, гранаты, гранатомет и золотой ключ. Стоит вам взять золотой ключ, как сразу из трех ниш выскакивают рыцари смерти.

Когда с рыцарями будет покончено, выстрелите в стену освещенной ниши и пройдите в секретную зону.

10. Секретная зона. Секретная зона, открывшаяся после выстрела в стену освещенной ниши, содержит Мега-Аптечку — наверное, она окажется как нельзя кстати. Кроме того, под водой лежит желтая броня и виднеется недоступный проход — подробнее мы расскажем об этом позже.

11. Пройдите через золотую дверь и будьте готовы к встрече с шамблером. Если отступить в расположенный неподалеку узкий коридор, то вы сможете без особых хлопот расстрелять его — габариты шамблера не позволяют ему преследовать вас. За дверью находится ваш приз: супер-гвоздемет.

12. Наверху за золотой дверью вас поджидает рыцарь смерти. Когда вы избавитесь от него, людоед с рыцарем смерти внизу почему-то начинают драться. Покажите победителю, насколько вы цените его усилия, и возьмите лежащие поблизости аптечки.

13. Прижмитесь к правой стене и поднимитесь на лифте в коридор с летающими гвоздями — к сожалению, все они летят в вашу сторону. Обогните угол и убейте людоеда, по-прежнему держась как можно ближе к стенке. Кнопка на стене поднимает мост; если вам еще не надоело слушать свист летящих гвоздей, то ловушка прикончит пару рыцарей смерти.

14. В башне лежит аптечка. Когда вы наконец пойдете по направлению к ней, то приготовьтесь к обстрелу сзади. Стоит вам оказаться внутри башни, как поток гвоздей стихает. Вы сможете повернуться и уничтожить людоедов на близлежащих карнизах. На эти карнизы можно запрыгнуть и взять там гранаты и Руну Четверной Силы.

15. Когда вы окажетесь на мосту с другой стороны башни, то привлечете к себе внимание нескольких рыцарей смерти, пары шамблеров и людоедов. Если отступить через башню к кнопке, поднявшей мост, то вашим врагам придется туго даже при попытке подобраться к вам — ловушка с гвоздями простреливает весь мост, от одного конца до другого. Даже если враги преодолеют опасную зону, то к этому моменту от них останется одна видимость. В комнате напротив выходной двери соберите аптечки, гранаты и гвозди, после чего выстрелите в кнопку наверху.

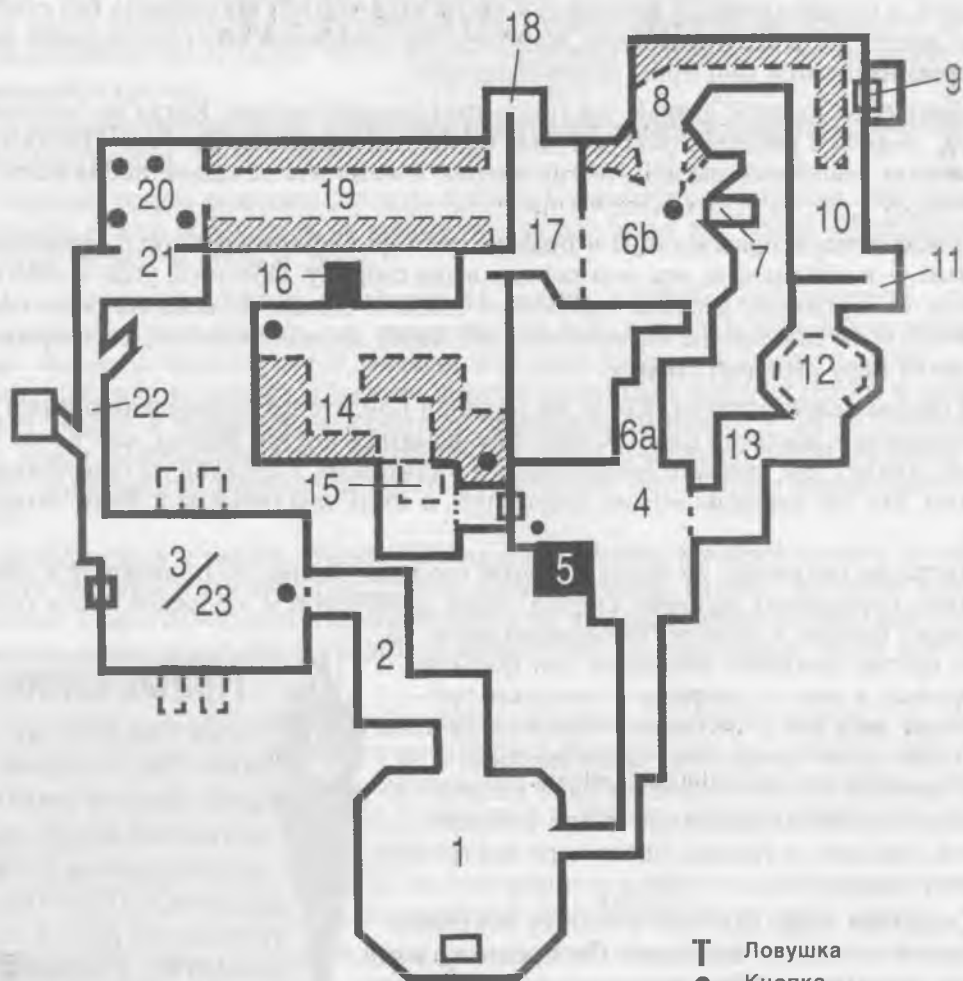
16. Секретная зона. Выстрел в кнопку открывает небольшой проход за ящиками. Он приводит вас к комнате с гвоздями, Мега-Аптечкой и новой кнопкой. При нажатии этой кнопки появляется сообщение о том, что где-то опустился подводный барьер. Если вы вернетесь к секретной зоне возле того места, где лежал золотой ключ, то обнаружите, что путь под водой действительно свободен.

17. Пройдя через подводный проход в секретной зоне, за стеной комнаты с золотым ключом, вы найдете огромный телепорт. Он ведет на секретный уровень эпизода 2: Подземелье.



Примечание

На той площадке, где лежит Руна Четверной Силы, обратите внимание на узенький карниз, идущий вдоль скалы. Если вы рискнете и отправитесь по этой опасной дороге, то она приведет вас к большим запасам аптечек и к бассейну, в который можно прыгнуть. Добро пожаловать в Колодец Желаний! Внизу. Нет, не стоит портить впечатления. Поищите слева от плаката, и вы найдете другой путь к входу на секретный уровень (17).



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▧ Вода
- ▨ Опасная зона
- ▒ Стена
- ⊕ Дверь

Секретный уровень: Подземелье The Underearth

Подземелье — длинный круговой путь, в котором обитает множество рыцарей смерти и невероятное количество скрэгов. Боеприпасов здесь тоже хватает — и это хорошо, поскольку стрелять придется очень много. Руну Четверной Силы следует отложить до момента, когда она действительно пригодится. Переступая каждый порог, будьте готовы к нападению сверху.

План секретного уровня: Подземелье (E2M7)

- | | |
|---|---|
| 1. Патроны, аптечки, гвозди | 14. Гвозди, аптечки |
| 2. Гвозди, аптечки | 15. Гвозди, скафандр |
| 3. Гранаты, патроны, гвозди, аптечка | 16. Секретная зона.
Красная броня |
| 4. Гвозди, аптечка, патроны, золотая дверь, гранаты | 17. Патроны, аптечки |
| 5. Секретная зона. Руна Четверной Силы | 18. Патроны, гвозди, аптечка |
| 6а. Гранатомет, гранаты, гвозди, патроны | 19. Гвозди, зеленая броня |
| 6б. Патроны, аптечки | 20. Патроны, аптечка |
| 7. Патроны, зеленая броня | 21. Аптечки, патроны, гвозди |
| 8. Гвозди, патроны, Мега-Аптечка | 22. Аптечки, гвозди |
| 9. Гвозди, аптечка | 23. Аптечки, гранаты |
| 10. Патроны | |
| 11. Аптечка, патроны | |
| 12. Гвозди, аптечки, патроны | |
| 13. Патроны, аптечка, золотой ключ | |

Особенности:

- Две секретные зоны
- Шашлык из людоедов
- Обилие гвоздей

Волнения в глубине

1. Исследуя внешнюю зону в начале уровня, будьте готовы к встрече с людоедом. Встаньте справа от входа, оттуда удобно бросать гранаты. Соберите патроны, аптечки и гвозди.
2. Входите в Подземелье. В коридоре на вас нападает демон, а немного дальше людоед с рыцарем смерти охраняют запас гвоздей. Держите супергвоздемет наготове. Неподалеку вы найдете аптечки.
3. Когда вы вступите в комнату с большой зарешеченной дверью, слева и справа появляются скрэги. Наверное, перед тем, как переступить через порог, следует задержаться и забросать гранатами рыцарей смерти — на большом расстоянии они оказываются в невыгодном положении. В большой комнате возьмите гранаты, патроны, гвозди и аптечки. Затем присмотритесь к закрытой двери, правильно поймите намек и вернитесь наружу — пора немно-го поплавать.
4. Проплывите под мостом по подводному туннелю и поднимитесь на поверхность в комнате, напротив большой коробки гвоздей. Один людоед ждет прямо перед вами, а другой нападает с площадки слева. Если вы будете двигаться вдоль правой стены, то сможете расправиться с людоедом, не привлекая внимания людоеда рядом с золотым ключом. Кроме того, взорвите беса перед тем, как подбирать аптечку и патроны.
5. **Секретная зона.** Подойдите к золотой двери и повернитесь налево. Вы заметите кирпич, слегка выступающий из стены. Нажмите на него; опускается барьер, преграждающий путь к Руне Четверной Силы. Руну следует приберечь до того момента, когда вы вернетесь, чтобы открыть золотую дверь.



Примечание

Обратите внимание: прыгнув с моста в воду, обязательно "накачайтесь" перед тем, как нырять. Кроме того, после купания вы заметите на стенах большие головы чудовищ. Обязательно выстрелите в каждую голову (при первом попадании из них идет кровь, если они не были поражены раньше во время сражения). Если выстрелить во все головы, то позднее откроется небольшая комната. В каждой из комнат или зон 4, 9, 17, 19 и 21 имеется по меньшей мере одна такая голова.

6а. Хватайте гранатомет и сотрите зомби в порошок. Прыгните со ступеней, где лежали гранаты, и вы найдете еще и гвозди. Соберите патроны и будьте готовы к дальнейшим неприятностям во время путешествия по трубе.

6б. Когда туннель закончится, уничтожьте зомби и демона, за которыми следует скрэг. Бегите в комнату и наступите на плиту в полу, чтобы проткнуть находящегося рядом людоеда, затем прижмитесь к стене возле карниза с другими людоедами, чтобы без помех перестрелять их снизу. Рядом лежит аптечка и патроны, а лужа слизи возле двери тоже скрывает аптечки. Жаль, нет скафандра...



7. В комнате с проткнутым людоедом возьмите патроны и зеленую броню, только не попадите под удар большого шипа.

8. Перейдите через мост и уничтожьте скрэгов. При попытке собрать гвозди на вас нападают людоед и рыцарь смерти — не стесняйтесь и не экономьте гвозди; впрочем, можно отступить наружу и посмотреть, не начнут ли они драться между

собой. Поблизости вы найдете патроны и Мега-Аптечку, однако Мега-Аптечка может оказаться вредной для здоровья: когда вы забираете ее, справа обваливается стена, и появляются двое голодных демонов.

9. Если вы все же взяли Мега-Аптечку и успели сбежать наружу, то преследующих вас демонов будет несложно забросать гранатами в узком проходе. В их комнате вас ожидают гвозди и аптечка.

10. Когда вы проходите между двумя арками, сверху нападает скрэг, а слева выбегает рыцарь смерти. Отступите, чтобы восстановить порядок; рыцарь может даже помочь вам. Неподалеку лежат патроны.

11. Когда вы зайдете за угол, на вас набрасываются демон и рыцарь смерти. За компанию с ними выступает и людоед — он, как и положено, стоит наверху и швыряется гранатами. Встаньте рядом с коробками патронов; отсюда вы сможете вполне эффективно усмирить его, пока его гранаты будут отлетать в сторону.

12. Убейте всех, кто остался в живых внизу, и займитесь людоедом, который находится сверху перед вами. Необходимо убить его как можно быстрее, чтобы он не закидал коридор гранатами. Обычно на его месте оказывается

рыцарь смерти, и расправиться с ним нужно так же быстро — обратите внимание, что вы легко можете забрасывать на эту площадку гранаты. Если избегать голубого покрытия на полу, то при сборе гвоздей вы не приведете в действие ловушку.



13. Если вы не убили рыцаря смерти возле золотого ключа из комнаты 4, то настало время это сделать. На площадке над комнатой 12 вы найдете гвозди, а также аптечку и патроны. Лифт приведет вас к новой порции патронов, аптечке и золотому ключу.

14. Если вы проявили достаточно благоразумия и не стали расходовать найденную Руну Четверной Силы, то лучше воспользоваться ею перед тем, как открывать золотую дверь. Внутри вас ждет демон в компании нескольких скрэгов. Лежащих здесь гвоздей достаточно для того, чтобы расправиться с ними и людоедом. Если вы нажмете кнопку в дальнем левом углу, то сможете пройти дальше, пока действие Руны не закончилось. В комнате вы найдете гвозди, патроны и аптечки, а также средства для исследования бассейна со слизью.

15. В слизи возле входа в комнату 14 расположена ниша. В ней хранятся гвозди и скафандр, с помощью которого можно отыскать секретную зону. Кнопка поднимает из слизи ступеньки, по которым вам придется попрыгать.

16. Секретная зона. Из ниши со скафандром пройдите вперед, затем у дальней стены бассейна поверните налево. Медленно продвигайтесь вперед, вы начнете погружаться и увидите туннель с красной броней. Когда приз окажется в ваших руках, поторопитесь к кнопке.

17. Людоед охраняет склад патронов между вами и площадкой, виденной вами из комнаты 6б. При приближении к арке, ведущей на эту площадку, в наружную комнату телепортируется скрэг. На площадке лежит аптечка.

18. Приближаясь к двум коробкам с патронами с наружной площадки, остановитесь и воспользуйтесь стеной как прикрытием, чтобы забросать гранатами демона и людоеда, которые ожидают вас впереди. Неподалеку вы найдете гвозди и аптечку.

19. Скрэги и рыцари смерти пытаются сбросить вас с моста в слизь. Если у них это получится, вы окажетесь в пустом бассейне, однако по ступенькам можно быстро вылезти наружу и встретить более достойную смерть. Цельте

повыше, чтобы как можно раньше уничтожить скрэгов.

20. Когда вы наступаете на порог этой комнаты, приводится в действие вращающаяся ловушка, которая поливает окрестности гвоздями. Тем не менее, если вы встанете в центре дверного проема, то гвозди будут попадать в стену по сторонам от вас и не причинят никакого вреда. Дождитесь момента, когда в стену справа от вас ударится гвоздь, после чего бегите в этом направлении. Огибая комнату по кругу, нажмите четыре кнопки. Без некоторых повреждений не обойтись, но жить будете. На полу лежат патроны и аптечка, а кнопки открывают выход.

21. Через дверь уничтожьте людоеда, но ко второму проему подходите лишь тогда, когда приготовитесь к сражению с демонами. Вашу коллекцию пополняют патроны и аптечка.

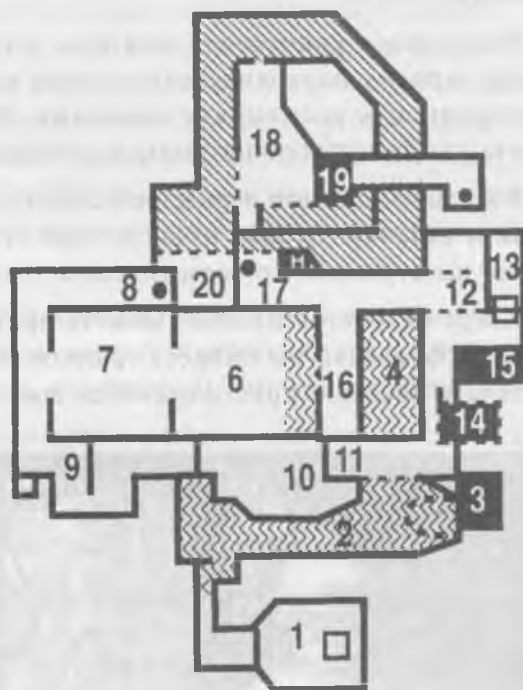
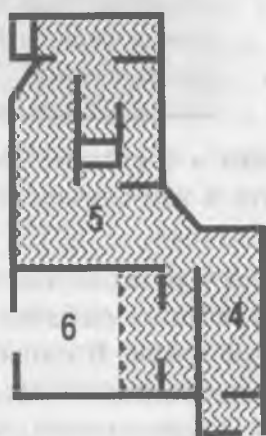
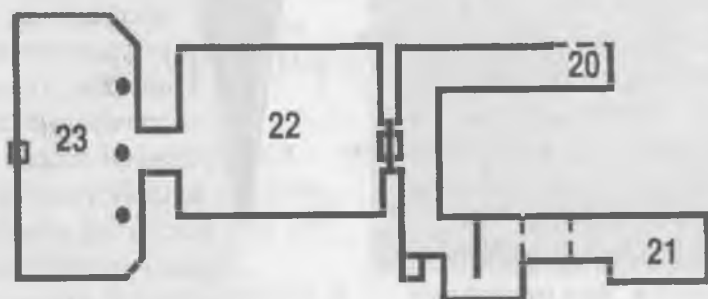
22. Взорвите демонов и рыцарей смерти, бродящих в коридоре. Заберите гвозди и аптечку. Вторая ниша справа открывается в том случае, если раньше вы стреляли по всем головам чудовищ на стенах.

23. Когда откроется проход, можете подготовиться к развлечению с толпой зомби. Поблизости вы найдете гранаты и аптечку, а после нажатия кнопки на стене к веселью присоединяется еще несколько зомби. В нишах, из которых они появляются, находятся еще две кнопки, которые открывают путь в комнату номер 3 наверху. Очистите верхнюю зону от всего, что могло в ней уцелеть, и затем пройдите через большую дверь, чтобы покинуть уровень.



Примечание

Морды чудовищ в комнате 21 — последние из тех, в которые необходимо стрелять, чтобы попасть в спрятанную комнату. Если вы поразили все мишени, то теперь можно выстрелить в заднюю стенку правой ниши в коридоре, озаренном мерцающим светом, и попасть в то место, которым кто-то из разработчиков уровня наверняка очень гордится. Кто его знает, почему?



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▧ Опасная зона
- ▤ Стена
- Дверь

Уровень 4: Крепость Эбона The Ebon Fortress

Мрачная и подавляющая громада Крепости Эбона оказывается серьезным препятствием даже для самых опытных искателей приключений. Огромные толпы монстров, словно сговорившись, в невероятном темпе поглощают ваши боеприпасы. Ключом к благополучному прохождению этого уровня становится умелое и продуманное использование многочисленных Рун, которые оказываются в вашем распоряжении. Если же вам это не удастся — бегите со всех ног, словно вас преследуют все силы Преисподней.

План уровня 4: Крепость Эбона (E2M4)

- | | |
|--|--|
| 1. Патроны, аптечка, гвозди | 15. Секретная зона.
Пентаграмма Защиты |
| 2. Аптечка, патроны, гранаты, гвозди, супер-гвоздемет, гвоздемет | 16. Патроны, аптечки, гвозди, скафандр |
| 3. Секретная зона. Патроны, гвозди, желтая броня, Руна Четверной Силы | 17. Кнопка |
| 4. Засада с людоедами и скрэгами | 18. Патроны, аптечка, серебряный ключ, зеленая броня |
| 5. Аптечка, гранаты, желтая броня, золотой ключ | 19. Секретная зона. Скафандр, красная броня (Руна Четверной Силы) |
| 6. Гранаты, аптечка | 20. Аптечки, кнопка-площадка |
| 7. Ракетомет, аптечка, патроны, зеленая броня | 21. Гвозди, Мега-Аптечка, Руна Четверной Силы |
| 8. Аптечка, кнопка | 22. Аптечка, гранаты, патроны |
| 9. Аптечка | 23. Аптечки, патроны, кнопки |
| 10. Аптечка, гранаты, гвозди | |
| 11. Аптечка | |
| 12. Аптечка, гвозди, гранаты, золотая дверь | |
| 13. Желтая броня, гвозди | |
| 14. Секретная зона.
Мега-Аптечка, гранаты | |

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Наконец-то: ракетомет!
- Самая трудная (хотя и несекретная) зона эпизода

Черная смерть



1. В начале уровня вас приветствуют патроны и аптечка. Разнесите гранатами рыцаря смерти вниз и прыгайте на его площадку, там лежат гвозди.
2. Путешествуя по подводному туннелю, вы попадете в большое озеро; обратите внимание на спрятанные в волнах аптечки, патроны и гранаты, гвозди и супер-гвоздемет. Держитесь поближе к стене замка и быстро убейте зомби возле гвоздемета, затем забросайте гранатами людоедов на карнизе вверх. Неподалеку от освещенного участка скалы, в дне озера имеется отверстие, которое приведет вас в секретную зону.
3. **Секретная зона.** Медленно опуститесь в подводный тайник с патронами, гвоздями, желтой броней и Руной Четверной Силы. Всплывайте на поверхность и отправляйтесь в крепость. Избавьтесь от зомби в коридоре.
4. Не заходя в зал, из дверного проема взорвите людоедов на карнизе наверху. Помните: если вы промедлите с выстрелом на лишнюю секунду, то проживете очень недолго. Кроме того, ваша деятельность привлекает внимание местных скрэгов, которые обычно собираются наверху справа.
5. Пройдите под карнизом людоедов и поразвлекайтесь с компанией зомби. От канала отходит рукав влево — не стоит идти туда, пока не будет расчищена вся остальная зона. Во время операции вы найдете в канале не только зомби, но и гранаты, аптечки, желтую броню и золотой ключ. Не пропустите гранаты под водой, они лежат в маленькой нише слева, если стоять лицом к золотому ключу.
6. Вернитесь к ответвлению в самом начале канала, убейте всех встречных зомби и из дверного проема забросайте гранатами ожидающих вас людоедов и рыцаря смерти. Там, где они находились, найдите гранаты и аптечку.
7. Наконец, после томительного ожидания вы находите на эпизоде 2 ракетомет. Как только вы хватаете свою новую игрушку, появляются два демона. Какого черта, пальните пару раз — грех упускать такую возможность. Кроме того, вы найдете в этой комнате аптечку, патроны и зеленую броню.

8. В коридоре виднеется еще одна аптечка. Поверните направо. За углом вы обнаружите двух рыцарей смерти и кнопку. Нажатие кнопки открывает проход в другом участке коридора.

9. Пройдите по коридору, да не стесняйтесь отступать при встречах с демонами. Где-то впереди прячется рыцарь смерти. Если ваше здоровье пошатнулось, аптечка поможет его поправить.

10. Когда вы окажетесь в проходе, открытом кнопкой, соблюдайте осторожность — людоед сверху будет стрелять вам в спину, если вы не пожелаете доказать его неправоту. В следующей комнате вы найдете аптечки, гранаты и гвозди, а также столкнетесь с демоном и несколькими людоедами на возвышении.

11. Угостите демона гвоздями, после чего встаньте так, чтобы можно было заглянуть за угол и взорвать людоеда наверху. Его гранаты обычно пролетают у вас над головой и отлетают в сторону. Поднимитесь на лифте, чтобы подобрать наследство людоеда и большую аптечку.

12. Дверь на другой стороне карниза ведет к столкновению со скрэгами, за которыми следует уже привычная компания людоедов. На уровне земли вас ждет пара демонов и рыцарь смерти, но там же лежат и аптечка, гвозди и гранаты. В укромном уголке находится золотая дверь.

13. За золотой дверью проходит короткий коридор. Найдите в нем гвозди и желтую броню. Разумеется, перед тем, как отправляться на подвиги, нужно расчистить дорогу к наружной речке слизи.



Примечание

Теперь у вас есть ракетомет, не стесняйтесь пускать его в дело. Ни одно другое оружие в игре не обеспечивает подобной огневой мощи с такой точностью, к тому же до конца эпизода вы найдете еще немало боеприпасов к нему.

14. **Секретная зона.** Обогните край лестницы при входе в комнату 12 и найдите комнату с Мега-Аптечкой и гранатами.

15. **Секретная зона.** За золотой дверью направо вверх уходит лестница. Остановитесь на первой площадке, прежде чем круче



забирать вправо, и затем преодолите оставшиеся ступеньки. Вы должны оказаться у относительно темной стены, верхняя половина которой сделана из камня, а нижняя — из дерева. Обратите внимание на маленькую деревянную панель в правой части каменной секции, размеры которой примерно совпадают с размерами маленькой двери. Выстрелите в нее. Панель отходит в сторону и пропускает вас в комнату с Пентаграммой защиты.

16. Поднимитесь по лестнице и уничтожьте людоедов, подбирая по пути патроны. Когда вы окажетесь наверху, открывается панель, облегчающая доступ в комнату 4. Остерегайтесь затаившегося скрэга и расправьтесь с людоедами, которые охраняют аптечки, гвозди и скафандр.

17. Убейте людоеда возле кнопки, а затем воспользуйтесь Пентаграммой Защиты из комнаты 15 и отправляйтесь в путешествие на платформе. Поднимите прицел вверх, чтобы во время поездки поохотиться на людоедов и скрэгов.

18. Незадолго до конца прямого участка прыгните налево через дверной проем, где на вас немедленно набрасываются людоеды и шамблер. Пока вы тратите последние секунды Пентаграммы на людоедов, прижмитесь к возвышению, где стоит шамблер — вы окажетесь в "мертвой зоне" для молний мохнатого уroda. Когда с людоедами будет покончено, заберите патроны и аптечку, и, ненадолго выскакивая из-под возвышения, убейте шамблера.

Отыщите кнопку и нажмите ее — решетка, ограждавшая владения шамблера, опускается. Возьмите серебряный ключ и зеленую броню. Перед дальнейшими похождениями нужно посетить секретную зону.



Примечание

Обратите внимание на то, что между верхним и нижним коридором теперь действует лифт. Разумеется, это очень удобно в режиме **Deathmatch**, к тому же лифт поможет вернуться за оставленными припасами без излишних промедлений.

19. Секретная зона. Прыгните в маленькую лужу слизи напротив "гнезда" шамблера и найдите в ней проем. Поднимитесь на поверхность, рядом с вами оказывается скафандр и красная броня. Вы можете воспользоваться скафандром и отыскать во рву Руну Четверной Силы перед тем, как подняться по лестнице на площадку, где останавливается движущаяся платформа.

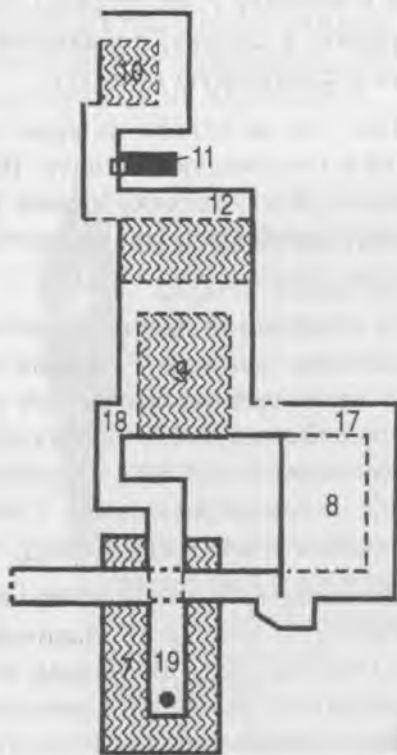
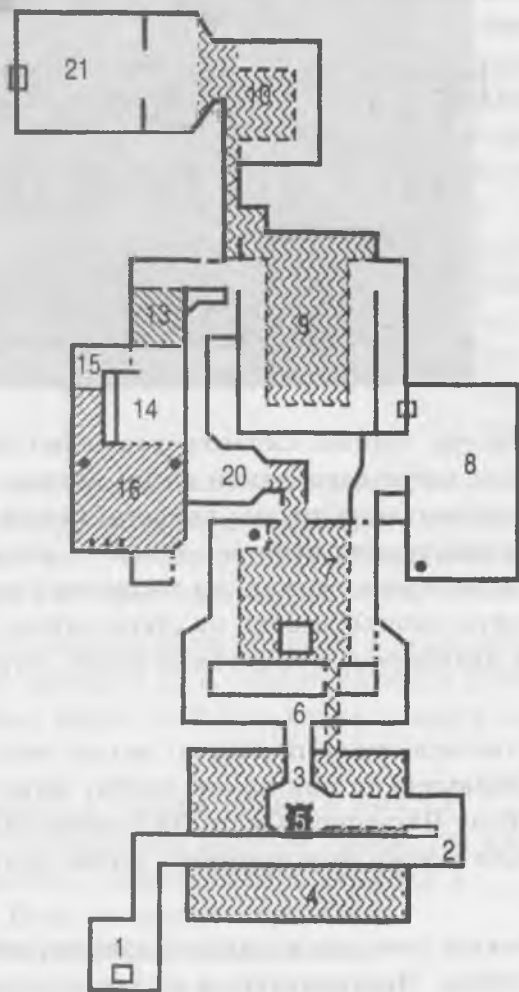


20. На площадке вас ждут аптечки, попадают они и в коридоре. Однако скрэгов здесь явно больше, чем хотелось бы. В конце коридора, после серебряной двери, можно заметить зону, куда оказывается чрезвычайно трудно попасть. Встаньте на площадку, и вы услышите, как на расстоянии работает какой-то механизм. Вернитесь обратно по коридору и загляните через окно напротив серебряной двери в комнату 7; вы должны найти кнопку высоко на стене справа. Если выстрелить в кнопку, появляется платформа, а решетка исчезает, открывая доступ в следующую комнату.

21. Там, где вы стояли на краю впечатляющей пропасти, теперь можно легко пройти в следующую комнату. Избавьтесь от одинокого зомби, затем заберите гвозди, Мега-Аптечку и даже Руну Четверной Силы. За серебряной дверью прячется шамблер, и лучше явиться к нему во всеоружии, чтобы произвести должное впечатление.

22. За серебряной дверью уничтожьте демонов и рыцарей смерти, да не забудьте про людоеда у дальней стены. Поторопитесь к кнопке под лестницей, если вы хотите, чтобы при встрече с шамблером ваша четверная сила все еще действовала. Соберите аптечки, гранаты и патроны. Когда шамблер будет повержен, дойдите до конца мостика, повернитесь и выстрелите в кнопку, открывшуюся сзади. Снова развернитесь, доложите о своем прибытии людоеду и нажмите кнопку, чтобы попасть в лифт.

23. Оставайтесь в лифте во время спуска и как можно быстрее расправьтесь с ближайшим людоедом. Излишне горячие демоны не смогут протиснуться в лифт. Обычно дальний людоед вступает в драку с демоном. После того, как вы прекратите разборки с демоном, соберите аптечки и патроны. Чтобы открыть выход с уровня, встаньте рядом с ним и повернитесь лицом к замку. Выстрелите в три кнопки, и барьер исчезнет.



- ┌ Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▧ Вода
- ▨ Опасная зона
- ▩ Стена
- Дверь

Уровень 5: Особняк Колдуна The Wizard's Manse

По мере того, как эпизод 2 близится к завершению, вам все чаще приходится туго. Особняк Колдуна — один из самых сложных уровней игры, а стада монстров появляются как из-под земли. Найдите хорошее применение для двух Рун Четверной Силы и в случае опасности не стесняйтесь отступить и переходить в оборону.

План уровня 5: Особняк Колдуна (E2M5)

- | | |
|---|--|
| 1. Патроны, аптечка | 14. Громовержец, аккумуляторы, скафандр, гранаты |
| 2. Ракетомет | 15. Аптечки, гвозди |
| 3. Патроны | 16. Патроны |
| 4. Гвозди | 17. Патроны, гвозди |
| 5. Секретная зона. Патроны | 18. Патроны, аптечка |
| 6. Гвозди, аптечка | 19. Аптечка, кнопка |
| 7. Патроны, гвозди, аптечка, зеленая броня | 20. Аптечки |
| 8. Гвозди, аптечка, патроны, красная броня | 21. Аптечки, гранаты, выход |
| 9. Патроны, аптечки (под водой) | |
| 10. Гранаты, гвозди, Руна Четверной Силы | |
| 11. Секретная зона. Красная броня, Руна Четверной Силы | |
| 12. Аптечка, гранаты, золотой ключ | |
| 13. Патроны, Мега-Аптечка | |

Особенности:

- Две секретные зоны
- Две незабываемые битвы
- Наконец-то: Громовержец!

Эта древняя черная магия

1. Неподалеку от начала уровня лежат патроны и аптечка. Когда вы приблизитесь к проходу, то немедленно привлечете к себе внимание людоеда и целой толпы рыцарей смерти. Пускайте в ход "тяжелую артиллерию" и уничтожьте их, пока они не успели приблизиться.
2. При выходе из пещеры на мост сверху летят гранаты людоедов. Не впадайте в панику, лучше добежите до центра моста и хватайте ракетомет. Уничтожьте агрессивных людоедов и продолжайте двигаться к лифту.
3. Возьмите патроны. Возле поворота направо обычно выскакивает демон, которому не терпится вас поприветствовать. Отступая по коридору, можно без особых проблем избавиться от него. Кроме того, внутри вас поджидает пара скрэгов.
4. Прыгните в воду и заберите гвозди. На одной из больших колонн имеется знак, указывающий на подводный туннель; пока не надо его исследовать. Вместо этого обследуйте колонну изнутри и найдите лифт, ведущий в секретную зону.
5. **Секретная зона.** Поднимитесь на лифте в центре колонны и возьмите патроны. Открывается дверь, через которую вы снова сможете выбраться наружу, на нижнюю площадку.
6. Идите через проход, где раньше вы сражались с демоном и скрэгами. Коридоры слева и справа ведут в один и тот же зал. Вероятно, правый коридор оказывается более выгодным, чтобы начать сражение; к тому же здесь можно найти гвозди. В каждом из коридоров находятся аптечки.
7. С площадки в конце правого коридора уничтожьте людоедов, затем отступите в другой конец комнаты, если вы хотите заодно прикончить рыцаря смерти. Рядом с кнопкой лежат патроны и гвозди; если нажать на нее, выдвигается мост, и к вам в гости направляется людоед. Под водой вы найдете патроны, гвозди и аптечку; чтобы выйти из бассейна в наружную зону, необходимо преодолеть подводный туннель.



8. Комната может показаться чрезвычайно сложной, особенно если вы беззаботно проследуете прямо в засаду. Когда вы проходите по ступеням, с верхнего мостика прыгивает людоед, и к вам бежит несколько рыцарей смерти. Отступите в большую комнату за вами и расстреляйте ракетами всех, кто осмелится вас преследовать.



Когда вы все-таки отважитесь на то, чтобы снова появиться здесь, то входить нужно со стрельбой — но при этом оставить порцию гвоздей для шамблера, который появляется после нажатия кнопки.

Перед тем, как приводить ловушку в действие, соберите гвозди, аптечки и патроны. При появлении шамблера дверь в комнату закрывается, но она откроется снова, когда вы заберете гвозди, появившиеся напротив кнопки. После того, как все успокоится, вы также можете одеться в новенькую красную броню.

9. Вероятно, после предыдущей комнаты вам меньше всего захочется увидеть что-нибудь вроде этого. К счастью, сражение здесь оказывается куда более простым. После того, как вы прикончите рыцарей смерти, мостиками можно пользоваться для прикрытия, а попасть в людоеда не так уж сложно. Если, войдя в комнату, вы побежите налево вдоль стены, то обнаружите, что после уничтожения первых людоедов дальний угол комнаты представляет собой отличное стратегическое укрытие.

Поблизости лежит коробка патронов, и, если пройти к выходу, вы сможете прикончить того людоеда, который издали швыряется гранатами. Затем прыгайте в воду (вместо того, чтобы идти дальше по коридору).

10. Плывайте и ищите комнату с широкой лестницей. Обычно у подножья лестницы вас ждет людоед, а иногда сверху спускаются и другие, если вы привлечете их внимание. В противном случае вам придется стрелять почти вертикально вверх, чтобы очистить проход. Возле нижней части лестницы под водой лежат гранаты, гвозди и даже Руна Четверной Силы.

11. **Секретная зона.** Когда вы заберетесь на лестницу и повернете налево, посмотрите налево и обратите внимание на то, что часть стены лишена декоративного оформления. Выстрелите в эту панель — она открывается, а за

ней находится красная броня. Если вы пройдете в заднюю часть этой комнаты, то провалитесь в другую зону; чтобы покинуть ее, придется взять Руну Четверной Силы. Броню можно взять сразу, а вот с Руной лучше обождавать. До тех пор, пока вы не откроете золотую дверь, поблизости не найдется достойных мишеней.

12. Идите дальше и окажитесь на площадке над комнатой 9. Заберите там гранаты, аптечку и, наконец, золотой ключ.

13. Получив золотой ключ, прыгайте в комнату внизу и продолжайте свой путь по коридору, пополнив по пути свой запас патронов. С карниза, где вы видите скафандр, подразните демонов внизу и безжалостно уничтожьте их. Не стойте возле края, когда они будут прыгать на вас, а не то горько пожалеете! В бассейне слизи, откуда они явились, лежит Мега-Аптечка. Не берите скафандр, его время еще не пришло!

14. За углом снаружи комнаты, справа от скафандра, расправьтесь со скрэгами, затем — с рыцарем смерти, и, наконец, с людоедом, которого вы видите через дверной проем. Хватайте Громовержца, аккумуляторы и гранаты, после чего облачайтесь в скафандр. Заберите Мега-Аптечку, затем нырните в слизь рядом с покойным людоедом и найдите там подводный проход.

15. Проплывите по коридору и на лифте поднимитесь наверх. По пути придется ухлопать несколько скрэгов. Короткий проход наверху лифта, где лежат аптечка и гвозди, приводит вас обратно к тому месту, где вы нашли скафандр.

16. В комнате с бассейном слизи, где вы плавали через подводный туннель, выстрелите в обе кнопки на стене, чтобы выдвинуть карнизы, сокращающие расстояние. При каждом прыжке из стены выдвигается новая ступенька. Наверху возьмите патроны.

17. Пройдите по мосту через комнату 7 (собирая по пути патроны и сражаясь с рыцарями смерти) на верхний ярус в комнате 8. Здесь вы обнаружите новый запас патронов и окажетесь в засаде скрэгов, но потом вас ждет награда в виде впечатляющей порции гвоздей.

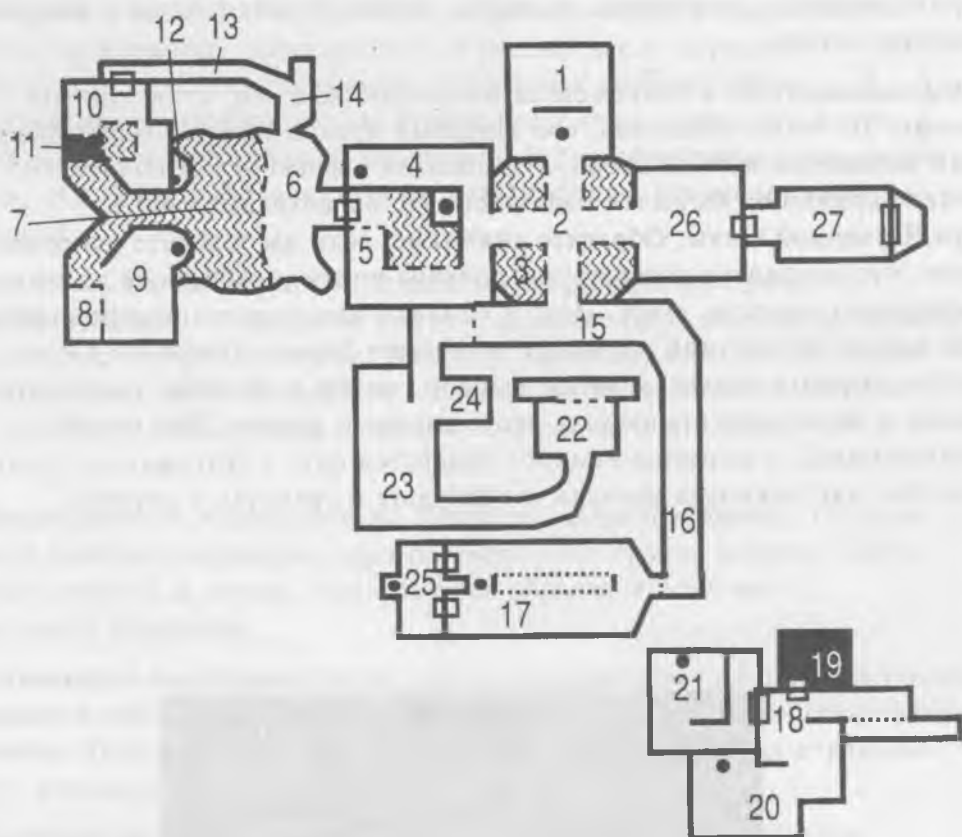
18. Продолжая свой путь по мосту, пройдите через верхний скат комнаты 9, после чего войдите на маленькую лестницу там, где вы впереди увидите патроны. Наверху этой лестницы вас ожидает шамблер, и вам стоит ненадолго задержаться и кинуть несколько гранат, после чего переключиться на какое-нибудь оружие ближнего боя. Поблизости вы найдете аптечку.

19. Пройдите через верхний скат комнаты 7, взяв по пути аптечку, и нажмите кнопку, чтобы спуститься вниз на громадном лифте.

20. Лифт запирает вас в маленькой камере, что само по себе было бы не так плохо, если бы камера не передвигалась под водой. Когда вам наконец удастся вырваться на свободу, вы уже будете захлебываться. Пристрелите двух людоедов по соседству, а затем еще одного на площадке справа. Через небольшую освещенную нишу можно вернуться в комнату 7. Заберите аптечку и спуститесь на лифте, однако будьте готовы к коварному нападению скрэга.

21. Вы оказываетесь в знакомом затопленном зале, но, если заплыв в комнату 10, то вы убедитесь, что запертый проход теперь открыт для дела. За ним находится золотая дверь, а за золотой дверью — исключительно серьезное сражение. Остается надеяться, что вы сохранили одну из Рун Четверной Силы. Обратите внимание: если вы захотите использовать ту Руну, что находится наверху, вы должны пойти и забрать ее до того, как открывать золотую дверь. Дело в том, что при использовании золотого ключа вокруг лестничной площадки возникает барьер. Откройте дверь и быстро ныряйте в воду; демоны, рыцари смерти и шамблер настроены серьезно и не желают пропускать вас к выходу с уровня. Под водой отступите назад, и монстры немного подерутся друг с другом. Перед тем, как покинуть уровень, не забудьте о гранатах и аптечке.





- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▧ Вода
- ▨ Опасная зона
- ▬ Стена
- Дверь

Уровень 6:

Гнетущая Темница

The Dismal Oubliette

В названии уровня присутствие слова "гнетущая" неспроста. Последний уровень эпизода 2, наверное, оказывается самым сложным — как этого и следовало ожидать. Вы еще не встречались с таким количеством врагов, как здесь, и временами даже хочется просить пощады. Если, конечно, не пользоваться описанием.

План уровня 6: Дом Отчаяния (E2M6)

- | | |
|--|--|
| 1. Кнопка, патроны, аптечки, зеленая броня | 17. Аптечка, золотая дверь |
| 2. Патроны, гвозди | 18. Аптечка, патроны |
| 3. Аптечка, желтая броня, аккумуляторы | 19. Секретная зона. Гвозди, гранаты, Мега-Аптечка, Пентаграмма Защиты |
| 4. Аптечка, гвозди, кнопка | 20. Гвозди, гранаты, кнопка |
| 5. Гранаты, аптечки | 21. Патроны, аптечка |
| 6. Гранаты, аккумуляторы, аптечка, патроны | 22. Громовержец, гвозди |
| 7. Патроны, аптечки, гранаты | 23. Гвозди, аптечки |
| 8. Подъем, аптечки | 24. Золотой ключ, аптечка |
| 9. Аптечка, гвозди, гранаты, кнопка | 25. Аккумуляторы, аптечка, гранаты, патроны |
| 10. Патроны, аптечка | 26. Желтая броня, Мега-Аптечка, гвозди, гранаты, аккумуляторы |
| 11. Секретная зона. Руна Четверной Силы | 27. Гвозди, аптечка, рунный ключ |
| 12. Гранаты, кнопка | |
| 13. Аптечка | |
| 14. Патроны, гвозди | |
| 15. Аккумуляторы, желтая броня, гвозди | |
| 16. Патроны, гвозди | |

Особенности:

- Две секретные зоны
- Обилие опасных врагов
- Побойше у рунного ключа

Тяжелое испытание

1. В начале уровня заберите патроны, аптечку и зеленую броню. Перекиньте несколько гранат за перегородку, чтобы вступить в драку с людоедом и демоном. Нажмите на большую кнопку, которая больше напоминает столбик — опускается барьер. Одновременно с этим в зале снаружи поднимается мост, и несколько рыцарей смерти выбегает справа, напрашиваясь на знакомство с вашим ракетометом.
2. Пройдите по мосту, соберите патроны и гвозди.
3. Внизу, в воде, лежат аптечки, аккумуляторы и желтая броня. Броню можно будет забрать в конце уровня, так что сейчас брать ее необязательно. Лифты возле центральной стойки моста поднимут вас наверх.
4. От входа сверните направо и обработайте демона в небольшом закутке. Рядом с ним находится аптечка, гвозди и (самое главное!) кнопка. Кнопка на стене поднимает лестницу в соседней комнате, но на ограниченное время, так что перед тем, как идти в соседнюю комнату, вы должны расчистить путь.
5. Пройдите по другому ответвлению туннеля. Внизу бегают демон, прикончите его вместе с его приятелем-скрэгом, а затем идите дальше. По пути вам попадутся гранаты и аптечки. Короткими вылазками из туннеля рядом с аптечками убейте людоеда на карнизе, затем вернитесь в комнату 4 и нажмите кнопку. Не медля ни секунды, бегите обратно к аптечкам и к тому месту, где находился людоед. Если нажать там кнопку, у вас за спиной открывается большая дверь.
6. Убейте демона в открывшемся проходе и осторожно идите туда. Людоеды наверху с убийственной меткостью швыряются гранатами, а справа прячется шамблер. Выманите шамблера во внешнюю зону и прикончите его в узких коридорах. На площадке внутри комнаты вы найдете гранаты и аккумуляторы. Перед тем, как лезть в воду, проявите благоразумие и спустите туда несколько гранат. На дне пруда лежат патроны, гранаты и аптечки, нужно лишь избавиться от обитающих там зомби.
7. Поднимитесь по подводному скату, перебейте остатки зомби и затем суньтесь направо, чтобы выманить демонов. Если теперь снова отступить в подводный проход, то прыгающие болваны окажутся в ваших руках. Возьмите патроны и аптечки, воздайте должное местному населению и вернитесь в другой "рукав" туннеля.
8. Входя в маленькую комнату, цельтесь повыше — вам придется сначала иметь дело со скрэгом, а затем забросить несколько гранат в верхний проем, чтобы избавиться от рыцарей смерти и людоеда. Пары гранат будет достаточно, чтобы вашему восхождению никто не помешал. Прыгайте по узким железным карнизам, пока не доберетесь до самого верха.

9. Наверху убейте демона (в углу слева) и соберите аптечки, гвозди и гранаты. Перед тем, как нажимать кнопку, обратите внимание на нескольких сердитых монстров поблизости. У них возникли какие-то личные разногласия, и они с азартом выясняют отношения. Кнопка убирает барьер, который закрывал другой проход.
10. Возможно, демон еще и жив, но если вы догадались ему хоть чуточку помочь, то от людоеда остались рожки да ножки. Перед тем, как подниматься на самый верх лестницы, заберите большую коробку с патронами и обратите внимание на людоеда в башне, потратьте немного времени на очистку воды от зомби и найдите секретную зону, которая вскоре окажется очень важной.
11. **Секретная зона.** В подводной нише вас ждет Руна Четверной Силы, и это очень своевременно. Когда вы убиваете людоеда в башне наверху, буквально перед вами материализуется шамблер. Прыгайте с карниза в воду, хватайте Руну и применяйте ее по назначению. Обратите внимание: вылезать из воды нужно возле стены, где уровень пола ниже.
12. Разобравшись с шамблером, посетите башню людоеда и заберите гранаты. Кнопка открывает комнату и еще один проход, справа от места вашего подъема.
13. Убейте людоеда и приготовьтесь к встрече с демоном внизу. Рядом с аптечкой находится место, откуда можно довольно эффективно кидать гранаты в следующую комнату.
14. Избавьтесь от всех оставшихся врагов (или просто задержитесь, чтобы обзреть останки перебитых зомби и людоедов), затем соберите патроны и гвозди перед тем, как возвращаться в комнату 13.
15. В комнате 2 выясняется, что центральный мост повернулся, и вы можете заявить свои права на аккумуляторы и желтую броню. Возможно, рыцарь смерти захочет что-то возразить, но вы сможете убедить его в своей правоте. Забрав гвозди, идите по коридору налево.
16. Убейте людоеда и спуститесь на лифте. Внизу вас опять ждет разборка с людоедом, но на этот раз ему помогает скрэг. Поблизости лежат патроны и гвозди.
17. Оба коридора, в которых лежат аптечки, ведут в комнату, где рыцарь смерти охраняет кнопку рядом с золотой дверью. Нажмите кнопку и поднимитесь на лифте; учтите, что вашего прибытия будет ждать людоед. Если встать лицом к кнопке, а потом повернуться направо и зайти в лифт, то вы окажетесь к людоеду лицом.
18. Прикончите людоеда и берегитесь демона, который прыгает на вас слева. Кроме того, в том же направлении людоеды кидаются гранатами через зарешеченный проход. Расправьтесь с ними на расстоянии, затем слегка высуньтесь вперед и отступайте, чтобы выманить за собой рыцаря смерти. Подберите аптечку и запас патронов, но, оказавшись перед закрытым проходом, повернитесь направо и отыщите секретную зону.

19. **Секретная зона.** Выстрелите в стену справа от зарешеченной комнаты и спуститесь на лифте в комнату с гвоздями, гранатами, Мега-Аптечками и Пентаграммой Защиты. Соберите все это добро перед тем, как исследовать наверху другое ответвление коридора.
20. Безжалостно истребите рыцарей смерти, зомби и демона. Заберите гвозди и нажмите кнопку, чтобы убрать решетку с прохода.
21. Очистите местность от людоедов и остановитесь на пороге — отсюда удобно кидать гранаты в демонов. В их комнате лежат патроны, аптечка и кнопка для доступа на третий этаж.
22. Поднимитесь на лифте на третий этаж и убейте людоеда. У вас есть все причины для ликования — вас ждет Громовержец, не говоря уже об изрядном запасе гвоздей. Сохраните аккумуляторы до конца уровня, они вам понадобятся.
23. Продолжая свой путь вверх по лестнице, расправьтесь с демонами и рыцарями смерти. Вас ждет множество гвоздей, а также несколько аптечек.
24. Неподалеку вы найдете демона и золотой ключ. Когда вы берете ключ, рядом исчезает решетка с прохода, ведущего к уже знакомым гвоздям (если только вы не забрали их раньше).
25. Откройте золотую дверь и отступите в один из нижних коридоров, чтобы не мешать близкому знакомству демона и шамблера. Накормите шамблера его собственным угощением — молнией из Громовержца, затем заберите аккумуляторы, аптечку, гранаты и патроны. Нажатие кнопки на колонне в последний раз поворачивает центральный мост.
26. Пройдите по мосту и возьмите желтую броню, которая теперь поднялась из воды. В комнате за мостом вы увидите склад припасов для предстоящей битвы: Мега-Аптечку, гвозди, гранаты и несколько коробок с аккумуляторами. Здесь также скрывается зомби, и еще один прибит к стенке. Когда вы приблизитесь, чтобы рассмотреть "настенное украшение", рядом с дверью телепортируются два шамблера — нужно как можно быстрее расстрелять их из Громовержца. Когда пол начинает опускаться, появляется демон, а центральная колонна начинает извергать гвозди. Займите позицию в углу, и гвозди не попадут в вас — а вы тем временем расправитесь с демоном. Дальше к вам телепортируется несколько зомби, но пол, наконец, прекращает свое движение. Перед вами открывается выход в последнюю комнату эпизода.
27. Пара магов бросается на защиту рунного ключа. Впрочем, вы можете без особых трудностей разнести их ракетами, используя колонну в предыдущей комнате в качестве прикрытия. Обратите внимание на гвозди и аптечки на полу комнаты магов, хотя собирать их после боя довольно странно. Рунный ключ открывает путь к громадному порталу и к эпизоду 3.

Эпизод 3

Преисподняя

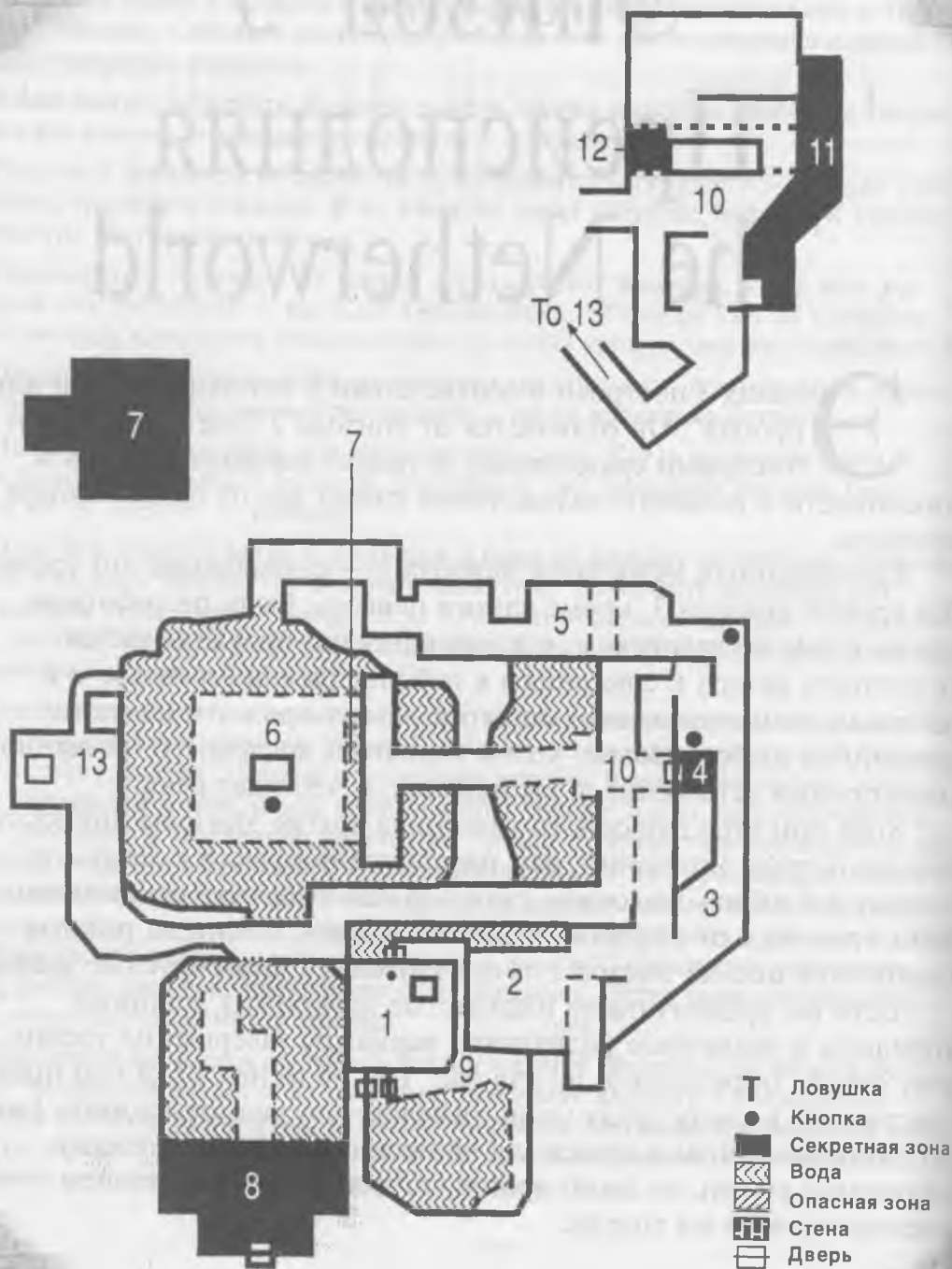
The Netherworld

Эпизод 3 построен в соответствии с поговоркой "пан или пропал". Он отличается от эпизода 2 более яростными и быстрыми сражениями, и только хорошая реакция и способности к решению головоломок спасут вас от безвременной кончины.

Единственный недостаток эпизода 3 — однообразие его уровней. Все уровни эпизода 3, кроме самого первого, были разработаны одним и тем же человеком, и в них наглядно прослеживается склонность автора к сражениям в небольшом пространстве и к цепочкам взаимосвязанных событий. Стоит провести немного времени на любом уровне, кроме первого и последнего (созданного совместными усилиями), и вы поймете, о чем идет речь.

Хотя при игре для одного участника другие эпизоды приносят больше острых ощущений, вам наверняка понравится летать по воздуху и бомбить людоедов, прокладывая себе путь ракетометом. Если отвлечься от издержек игры для одного, любители режима Deathmatch оценят эпизод 3 за его круговые, многоярусные уровни.

Если вы предпочитаете извилистые лабиринты, длинные коридоры и различные (успешные) варианты завершения уровня, то этот эпизод определенно не для вас. Тем не менее, если вам нравится чувствовать в своих руках мощь тяжелого оружия, отыскивать умно запрятанные призы и сражаться на нескольких ярусах, сверху обрушивая смерть на своих врагов, то дальше искать незачем — это именно то, чего вы хотели.



Уровень 1:

Центральный Терминатор

Termination Central

Как и в первых уровнях эпизодов Quake, сражения здесь обычно сводятся к поиску солдат, которые ожидают вас где-нибудь за углом. Дорога к победе вполне линейна, хотя несколько удачно расположенных Рун Четверной Силы и Мега-Аптечек компенсируют это качеством игры. Если знать расположение всех этих призов, вы станете круче любого Терминатора — кстати говоря, совершенно незаслуженное преимущество. Правда, вы довольны, что купили эту книгу?

План уровня 1: Центральный Терминатор (ЕЗМ1)

- | | |
|--|--|
| 1. Аптечка, двустволка, патроны | 9. Зеленая броня, Мега-Аптечка |
| 2. Патроны, зеленая броня | 10. Аптечка, золотой ключ |
| 3. Патроны, гвоздемет, гвозди | 11. Секретная зона. Мега-Аптечка |
| 4. Секретная зона. Красная броня | 12. Секретная зона. Руна Четверной Силы |
| 5. Аптечки, желтая броня, патроны | 13. Выход. Аптечка, патроны |
| 6. Руна Четверной Силы, гранаты, гвозди | |
| 7. Секретная зона. Гранаты, желтая броня, аптечка | |
| 8. Секретная зона. Аптечка, гранаты, гвозди, телепорт | |

Особенности:

- Пять превосходных секретных зон
- Купание в кислоте без скафандра

В поисках Сары Коннер

1. Вам удастся пару раз выстрелить в спину отвернувшемуся боевику. Возьмите аптечку (если нужно), за углом подберите оружие и спуститесь на лифте. Во время спуска повернитесь к кнопке.

2. Еще до завершения спуска начинайте расстреливать из двустволки солдат, боевиков и их четвероногих друзей. Если встать под боевиком, который бежит на мостике наверху, вы избежите от его приставаний.

Обратите внимание на Мега-Аптечку за прямоугольным окном справа — это зона 9. К сожалению, отсюда вы ее взять не сможете. На пути в точку 3 остерегайтесь засады, состоящей из солдат, боевиков, ротвейлеров!

3. В этом коридоре, больше похожем на комнату, вы должны последовательно нажать две кнопки. Двигаясь по правому коридору, берегитесь солдат! Нажмите красную кнопку. Вернитесь ко входу и по левому коридору пройдите в первую секретную зону этого эпизода — там хранится жизненно важный гвоздемет. Как только вы получите новую игрушку, опробуйте ее на ротвейлере и боевике справа. Враги наверху (в точке 10) вряд ли смогут попасть в вас. Вы можете либо перестрелять их отсюда, либо подождать Руны Четверной Силы в точке 6. Второй вариант значительно интереснее.



Когда вы нажмете вторую красную кнопку, стена слева опускается. Теперь вернитесь, найдите какое-нибудь укрытие и обеспечьте достойную встречу для целого взвода солдат, боевиков и ротвейлеров из точки 5.

Обратите внимание: кнопки также опускают в зону 2 лифт, который позволяет подняться к мостику, где находился боевик. Когда обстановка станет спокойной, как насчет посещения первой секретной зоны этого эпизода?

4. **Секретная зона.** В густой тени у правой стены под мостиком скрывается первая секретная зона. Выстрелите в стену и облачитесь в красную броню. Разумеется, если у вас все еще остается запас зеленой брони, почему бы не оставить красную броню и не вернуться за ней позже, когда это будет действительно нужно?

5. Перед вами Quake-разновидность взрывающихся бочек из Doom. К счастью, вы уже должны были убить большинство (если не всех) врагов из безопасной

зоны рядом со второй красной кнопкой — разве что кроме солдат на мостике над взрывающимися ящиками.

За скатом вас ожидает коробка патронов и неожиданное нападение солдата. После того, как вы заберете желтую броню, придется истребить очередную банду агрессоров, чтобы попасть в зону 6.

6. Тяжелая дверь открывается с вашим приближением. В игру вступает рассерженная банда солдат. Необходимо не только выжить, чтобы потом рассказать о своих ощущениях, но и нажать красную кнопку на обратной стороне центральной колонны. Вы можете выманивать врагов и расстреливать их из-за угла, подобная тактика работает неплохо. Однако имеется и другая интересная возможность — очертя голову, кинуться за Руну Четверной Силы. Сохраните игру и опробуйте оба варианта. Мы бы посоветовали приберечь Руну Четверной Силы для подготовки к сражению в зоне 10.

Убейте солдата, охраняющего кнопку. Если нажать кнопку, то справа вылезает пара боевиков; то же самое происходит, если подняться на лифте в точке 7. Выбирайте сами.

7. **Секретная зона.** Посмотрите вниз между лестницами. Видите выступающий участок площадки? Прыгните туда, чтобы получить желтую броню, гранаты и аптечку. Поднимитесь наверх за патронами. Этот поход открывает те же двери, которые открывались кнопкой. Если вы не нажимали кнопку, то во время подъема можно без особых трудностей прикончить обоих боевиков. Когда вокруг воцарится мирная тишина, вернитесь на основную платформу, встаньте спиной к кнопке и подойдите к самому краю. Пришло время искупаться в кислоте.

8. **Секретная зона.** Прыгайте с платформы и плывите к отверстию в дальней стене. Ой, как жжется кислота! Проплывите через туннель и заберитесь на пирс. Когда вы соберете все, что лежит поблизости, войдите в телепорт и переместитесь в точку 9.

9. Вам не остается ничего другого, кроме как схватить зеленую броню и прикончить солдата. Спуститесь по проходу и прыгните на платформу внизу — это то самое место, которое вы видели из зоны 2. Через телепорт вернитесь к проходу с зеленой броней. Еще один телепорт возвращает вас к началу. Снова пройдите в точку 6 и к Руне Четверной Силы, которую следовало приберечь до настоящего момента. Веселье начинается!

10. Если вы не убили солдат из ниши с гвоздем в зоне 3, то можно сделать это сейчас. Хватайте Руну Четверной Силы в зоне 6, нажимайте кнопку и пробивайтесь по коридору. Ну и беспорядок! Берегитесь врагов справа от лифта.



Примечание

Любители режима **Deathmatch**: если вы прыгаете в кислоту, пройдите через нишу в стене под телепортом, поверните направо и продолжайте двигаться по проходу. Он приведет к лифту, который доставит вас в точку 2. Если **Мега-Аптечка** действует, то к концу плавания у вас окажется как раз около 100 пунктов здоровья.

Эпизод 3

Слева от него находится золотой ключ и несколько солдат, а также отличная коллекция аптечек.

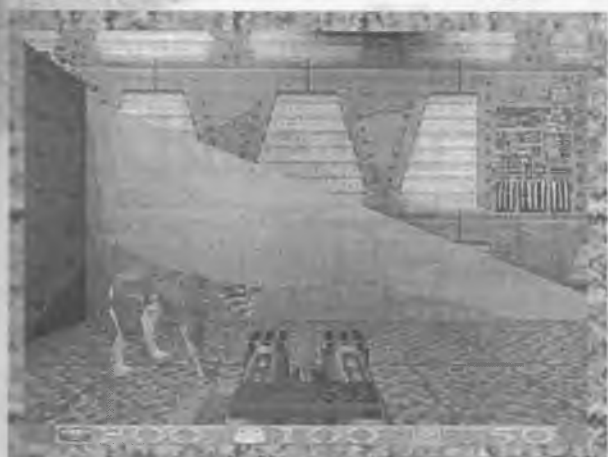
11. Секретная зона. В зоне 10 пройдите через центр нагромождения ящиков. Остерегайтесь нападения солдат! Прыгните на коричневый ящик и продолжайте прыгать до тех пор, пока не окажетесь наверху. Там повернитесь налево и выстрелите в панель на стене. Доберитесь до лифта. Здесь вас ожидает Мега-Аптечка, а также возможность полюбоваться видом зон 5 и 10 с высоты.

12. Секретная зона. Перед лифтом в зоне 10 поверните налево. Вы увидите Руну Четверной Силы, которая спокойно висит в воздухе справа от мостика. Попасть сюда оказывается до смешного просто: повернитесь к лифту и встаньте на темный карниз — прыгать не нужно. Пройдите по карнизу и заберите свой приз. Вернитесь тем путем, которым пришли, прыгните на мостик (если промахнетесь, лифт любезно доставит вас к цели), пробегите через золотую дверь и пробейтесь к выходу.

13. Конец уровня. Спускаясь по лестнице, берегитесь нападения боевика и солдата. Прыгните на два ящика перед вами; с них можно перепрыгнуть на другие ящики с аптечкой. Соблюдайте осторожность, в темноте прячется солдат! Если вы промахнетесь в своем прыжке за аптечкой, то приземлитесь рядом с коробкой патронов.

14. Пробейтесь наверх по лестнице. Как только вы окажетесь поблизости от выходного телепорта, появляется пара боевиков — должно быть, они хотят попрощаться. Удовлетворите их желание и перед выходом на следующий уровень пошарьте за телепортом, где лежат патроны.





2: Кладбище of Zin

План уровня 2: Кладбище Кладбище (ESM2)





- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▨ Опасная зона
- Стена
- Дверь

Уровень 2: Веселенькое Кладбище The Vaults of Zin

Уровень делится на три больших зоны (или три "склепа", если угодно). Каждый склеп содержит коварную ловушку, в которой каждое нажатие кнопки приводит к целой цепи событий. Ловушки смертоносны, если безрассудно рваться в бой, однако с ними легко справиться, если не пожалеть времени и прочитать описание. В сущности, если вы обезвредите ловушки, то вполне можете закончить уровень с почти полной броней и 100 пунктами жизни. Наконец, если вам нравится истреблять зомби, людоедов, скрэгов и шамблеров (а кому не нравится?), то здесь можно будет поразмяться.

План уровня 2: Веселенькое Кладбище (E3M2)

1. Аптечки, гранаты
2. Гранатомет, Мега-Аптечка
3. Аптечки, гвозди, Руна Четверной Силы, гранаты, желтая броня, гвоздомет
4. Аптечка, гвозди
5. Гранаты, аптечки, патроны, гвозди
6. **Секретная зона.** Кольцо Теней
7. Кнопка
8. **Секретная зона.** Патроны, гранаты, аптечки
9. Серебряный ключ, гранаты, гвозди, аптечки
10. Патроны, аптечка, гвозди, ловушка с зомби, скрэгами, шамблерами, золотой ключ, гранаты, двустволка
11. Выход. Аптечка

Особенности:

- Две интересные секретные зоны
- Гранатомет
- Отстрел шамблеров в бочке

Развлечения семейки оживших мертвецов

1. На расстоянии поблескивает серебряный ключ. Что-то подозрительно просто. Конечно же, так не бывает. Стоит поравняться со вторым комплектом панелей с головами дьяволов, как они открываются — выпуская на свободу четверку зомби.

Серебряный ключ проваливается через пол в тот момент, когда вы к нему приблизитесь. По крайней мере вы знаете, где следует искать. Там, где был серебряный ключ, поверните налево, увернитесь от зомби и обратите внимание на гранатомет.

2. **Секретная зона.** Прыгните через яму к гранатомету. Когда на верхней палубе будет чисто, сбросьте пару гранат на зомби, играющих внизу в лаве. Затем сами отправляйтесь туда, целясь в выступ пола рядом с бассейном лавы. Возможно, вы слегка поджаритесь, но Мега-Аптечка более чем компенсирует издержки. Вы попали в секретную зону.

Сойдите с лифта направо и разберитесь с остатками зомби, которых выпустили в зоне 1. Нажмите кнопку в тайнике, где сидели зомби, чтобы открыть дверь напротив серебряной двери. Вас ожидает зона 3.

3. Когда из дверного проема будете расправляться с людоедом, остерегайтесь нападения скрэга справа. Выстрелите в череп на стене (справа, если вы стоите на верху лестницы) и получите сюрприз в виде зомби и Руны Четверной Силы. Руну стоит сохранить до момента, когда вы начнете наступление в зоне 4.

Наверху столбика, в бассейне лавы, находится кнопка, открывающая дверь в зону 4. Как бы вы ни старались, вам не удастся запрыгнуть на него, зато можно упасть сверху. Эта комната состоит из двух ярусов и одной коварной ловушки — с которой довольно просто справиться. Вот как это делается:

- Приготовьте гвоздемет и пробегите к лифту в другом конце комнаты.
- Убейте скрэга и пробегите по карнизу справа (к коробке с гранатами). Второго скрэга можно пристрелить на расстоянии — просто нужно целиться между прутьями решетки (он находится над желтой броней).
- Нажмите кнопку и бегите в другом направлении — колонна в центре поднимается, а под ней остается дыра, в которую вы можете спрыгнуть.



Примечание

Если вы хотите облегчить себе жизнь в комнате с серебряным ключом (9), сбросьте гранату на людоеда и демона в яме под зарешеченным окошком. Один из врагов обычно бросается в телепорт и появляется в коридоре, чтобы напасть на вас! Чтобы мир Quake хоть изредка помогал в вашей работе, предлагаем встать на телепорт в коридоре после того, как вы подразните своих врагов. Невозможно предсказать, кто именно погибнет от нарушенной телепортации.

- Вы падаете как раз на нужную кнопку. Правда, этот поступок вызывает к вам целую толпу людоедов. Бегите обратно в лифт и спокойно перебейте их сверху. Когда все успокоится, возьмите Руну Четверной силы и бегите навстречу опасности.

4. Стоит вам вступить в сражение с первым людоедом, как с потолка сваливаются еще трое. Не мешкайте и поливайте их гвоздями на коротком расстоянии, чтобы они не могли кидаться гранатами. Берегитесь людоеда, который бродит на "стропилах" сверху! Пробейтесь к зоне 5, сила Руны вам в этом поможет.

5. Эта комната на самом деле представляет собой лифт, который идет вниз. Чтобы уйти из нее живым и невредимым, нужно сделать следующее:

- Когда лифт опустится, повернитесь налево и с близкого расстояния убейте первого людоеда. Лифт снова идет вверх и, при некотором везении, он преградит дорогу людоеду, который торопился распилить вас сзади.
- Нажмите кнопку. Слева от лавы открывается панель. Выманите людоеда, убейте его и нажмите кнопку, ради которой он пожертвовал собой.
- Вернитесь в комнату с лавой. Вторая кнопка открыла двери слева вместе с телепортом, который возвращает вас в зону 4, и людоедом, поднявшимся на лифте. Приготовьте гранатомет и проходите через телепорт. На открытой местности убить последнего людоеда оказывается довольно просто.

6. **Секретная зона.** Из зоны 4 выстрелите в стену справа от украшения, похожего на распятие. Панель отъезжает в сторону. Пройдите через отверстие, дорога приведет вас к Кольцу Теней. Телепорт возвращает вас обратно в 4. Яма под украшением в виде обнаженной женщины — это зона 7.

Обратите внимание на то, что вторая кнопка в зоне 5 открыла часть стены в зоне 7 и выпустила на свободу стайку демонов. К счастью, демоны не умеют пользоваться лифтом, так что вы можете спокойно перебить их сверху.

7. Пока Кольцо Теней еще действует, спуститесь вниз и перебейте оставшихся демонов. Когда живых врагов не останется, нажмите кнопку. Происходит две вещи: исчезает решетка, закрывающая путь в зону 9, а у входа в коридор возникает тройка зомби. Всего одна точно брошенная граната — и живые трупы навсегда станут мертвыми трупами.

Перед тем, как идти дальше, выстрелите в бесцветную часть



Эпизод 3

стены напротив кнопки (и немного справа). Появляется телепорт, который доставит вас во вторую (и последнюю) секретную зону этого уровня.

8. Секретная зона. Собрав все имущество, прыгните с любой балки в зону 4, затем спуститесь в 7 и над ошметками зомби пройдите в зону 9.

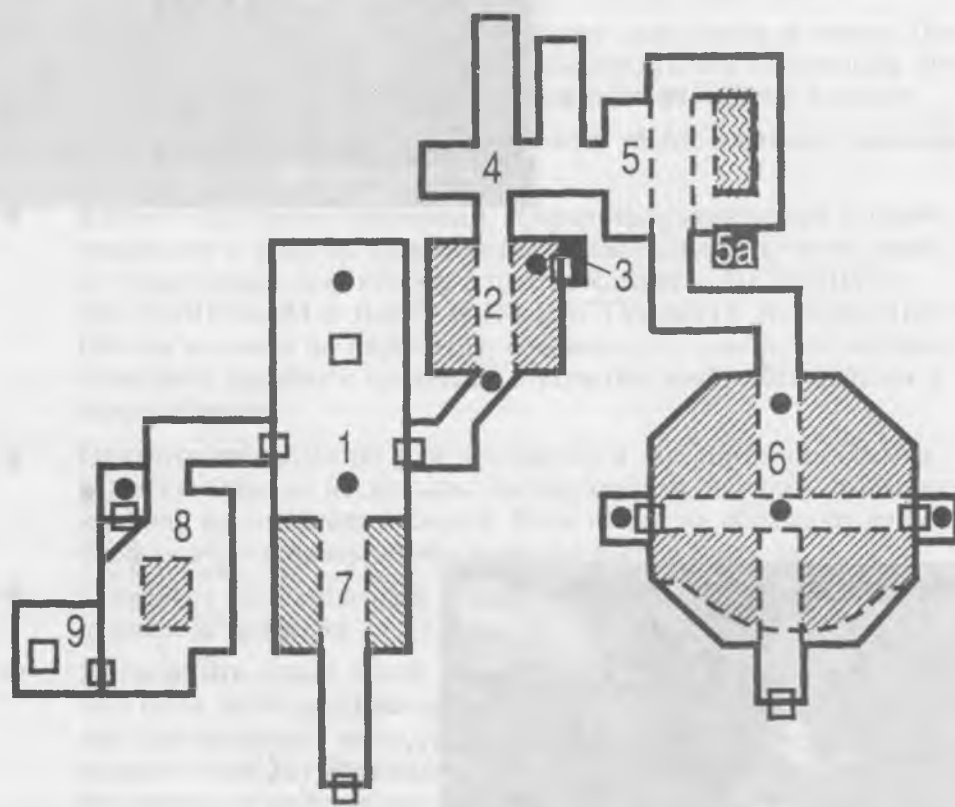
9. Если вы не убили людоеда и демона, находясь в зоне 2, то это придется сделать сейчас. Возьмите серебряный ключ и все прочее, затем через телепорт вернитесь в зону 2. Серебряная дверь находится прямо перед вами.

10. Стоит вам открыть дверь, как на вас нападает пара зомби и демон. Потом появляется еще несколько врагов, и еще ... Мы предлагаем следующий путь к выживанию в той цепочке событий, которая ожидает вас в этой комнате:

- У первой развилки поверните налево и убейте людоеда, охраняющего золотую дверь.
- Когда с ним будет покончено, приготовьте гранатомет и слева подойдите к кнопке. Нажмите ее, чтобы выпустить толпу зомби и открыть еще одну кнопку в центре комнаты. **НЕ ХОДИТЕ ПО РЕШЕТКАМ В ПОЛУ И НЕ НАСТУПАЙТЕ НА КНОПКУ !!!** Обходя комнату по периметру, избегайте зомби. Не забудьте подобрать коробку с гранатами в укрытии зомби, ближайшем к золотой двери.
- Приготовьте гвоздемет или двустволку и загляните вниз сквозь решетку. Обычно нескольких секунд хватает для того, чтобы вызвать команду из шамблера и скрэга. Если на вас не обращают внимания, бросьте вниз гранату, чтобы немного расшевелить их.
- Стреляйте по шамблеру и скрэгу через решетки в полу; главное — держитесь подальше от кнопки, это не так уж сложно.
- Когда внизу станет чисто, будьте осторожны! К вам телепортируется еще один шамблер. Воспользуйтесь теми преимуществами, которые вам предоставляет карта уровня. Для игры в "прятки с гвоздями" хорошо подходит убежище зомби в зоне 1, а также "чердак" в зоне 3. Не стойте на месте, и все будет нормально.
- Наконец, можно наступить на кнопку в центре зоны 20. Слово по волшебству, весь пол вокруг обваливается, оставляя вас на пьедестале — а внизу лежит мертвый шамблер.
- Прыгните в яму и возьмите золотой ключ; нажмите кнопку; пройдите в открывшуюся за вашей спиной нишу, возьмите двустволку и нажмите еще одну кнопку. Путь через закрытый проход свободен, пройдите к телепорту и вернитесь обратно в зону 10. Идите к золотой двери.

11. Золотой ключ открывает комнату, где находится выход. Остерегайтесь неожиданного нападения людоеда из дальнего левого угла. Когда людоед будет повержен, можете испытать законную гордость: вы справились со сложным и кровопролитным уровнем.





- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- W Вода
- ▨ Опасная зона
- H Стена
- Дверь

Уровень 3: Гробница Ужаса The Tomb of Terror

Небольшой и довольно хитроумный, этот уровень расставляет множество ловушек для игрока, а его напряженное действие не дает перевести дыхание. В зависимости от точки зрения, его можно считать разминкой перед более сложными делами или передышкой после "проверки выносливости" в уровнях эпизода 2.

Фактически уровень построен вокруг центральной комнаты (зона 1 в описании). Такая структура, в сочетании с парой ловушек с гвоздями и множеством опасных бассейнов с лавой, превращает его в прекрасный полигон для небольших компаний любителей Deathmatch.

План уровня 3: Гробница Ужаса (ЕЗМЗ)

- | | |
|--|--|
| 1. Патроны, аптечки | с гвоздями, гвозди, аптечка, серебряный ключ |
| 2. Желтая броня, аптечки | |
| 3. Секретная зона.
Красная броня | 8. Аптечки, гвозди, гранаты, патроны, кнопка для доступа к 9 |
| 4. Супер-гвоздемет, патроны, аптечки, гвозди, гранаты | 9. Выход. Аптечка, зеленая броня |
| 5. Патроны, гвозди, гранаты, ловушка с гвоздями, аптечки | |
| 5а. Секретная зона.
Мега-Аптечка | |
| 6. Гвозди, патроны, аптечка, гранаты | |
| 7. Мега-Аптечка, ловушка | |

Особенности:

- Две секретные зоны, которые легко найти
- Геноцид против людоедов
- Баскетбол с гранатами

Эта гробница — для вас!

1. Убейте людоеда прямо перед вами; пробегите мимо дымящихся останков и нажмите кнопку, спрятанную за лестницей. Будьте осторожны, из открывающегося прохода выбегает рыцарь смерти. Кроме того, следует остерегаться его приятелей, которые швыряются гранатами из зоны над лестницей (зона 7). Всех врагов в этой зоне можно довольно легко умертвить снизу. Приготовьте свой любимый противолюдоедский инструмент и пройдите через открывшуюся арку.

2. Берите желтую броню и разберитесь с людоедом наверху. Встаньте на кнопку в полу — через лаву протягивается мост. Он останется здесь ненадолго, так что вам стоит поторопиться. Приготовьте ружье, повернитесь направо и посмотрите наверх.

3. **Секретная зона.** С верха лестницы можно разглядеть кнопку высоко наверху. Выстрелите в нее, и часть стены прямо под кнопкой (и прямо перед вами, через лаву) открывается; за ней находится телепорт. Прыгните к телепорту, и он перенесет вас в точку над зоной 2, к блестящей красной броне. Спрыгните с мостика справа от брони, вы совершите мягкую посадку на платформе. Приготовьте гранатомет и ожидайте теплой встречи от зомби.

4. Если схватить супер-гвоздемет и немедленно отпрыгнуть назад, то людоед справа начинает обмениваться гранатами с зомби слева, получая взамен куски мяса. Чтобы закончить это безобразие, воспользуйтесь рикошетом от стен для таких бросков, которым бы позавидовал сам Майкл Джордан. Когда вы берете гранаты или аптечку в конце коридора, возникает трое зомби. Они хромают из скрытой ниши в левом коридоре (если стоять лицом к лаве). Если зайти в их убежище, то появится рыцарь смерти, ожидавший вашего появления. Предлагаем вам взять гвозди, достать недавно полученный супер-гвоздемет и наказать его за нарушение тишины.

5. Как только вы зайдете сюда, слева возникает рыцарь смерти и начинает махать мечом. Прошейте его гвоздями и позаботьтесь о его коллегах, которые расхаживают по коридору над водой. Наградой за очистку этой зоны станет беспрепятственный доступ ко второй секретной зоне.

5a. **Секретная зона.** Нырните в воду, повернитесь направо и погрузитесь поглубже за аптечкой. Поднимитесь по лестнице и идите по коридору налево. Приготовьтесь встретиться с очередными зомби. Как только вы снова повернете налево, из пола начинает стрелять ловушка с гвоздями. Достаньте гвоздемет и пробегите по середине коридора; вместо этого можно прыгать и прижиматься к стенам. Однако стоит вам добраться до конца коридора с ловушкой, как из воздуха материализуется рыцарь смерти. Убейте его, поверните налево и прикончите людоеда под лестницей. Спасибо фирме id Software за Мега-Аптечку!

6. Вам необходимо добраться до телепорта, который отрезан от вас лавой (он возвращает вас в зону 1). Как и на предыдущем уровне, вы сможете попасть туда, лишь выполнив ряд действий:

- Расстреляйте скрэгов, которые угрожают вам с воздуха (их двое); наступите на кнопку.
- Пробегите по мосту, развернитесь и прикончите рыцаря смерти с двумя зомби.

- Пробежите по любому из боковых мостов и наступите там на кнопку в полу. Не позволяйте скрэгам загнать себя в угол, иначе вы будете безжалостно раздавлены!
- Наступите на кнопку на втором боковом мосту. Появляется последний из мостов, ведущий к телепорту. Однако проблемы на этом еще не кончились.
- Как только вы наступаете на платформу рядом с телепортом, прямо перед вами материализуется демон (что не дает вам возможности удрать от него через телепорт), а по сторонам от него — еще двое зомби. Накажите их за непочтительность и воспользуйтесь телепортом.

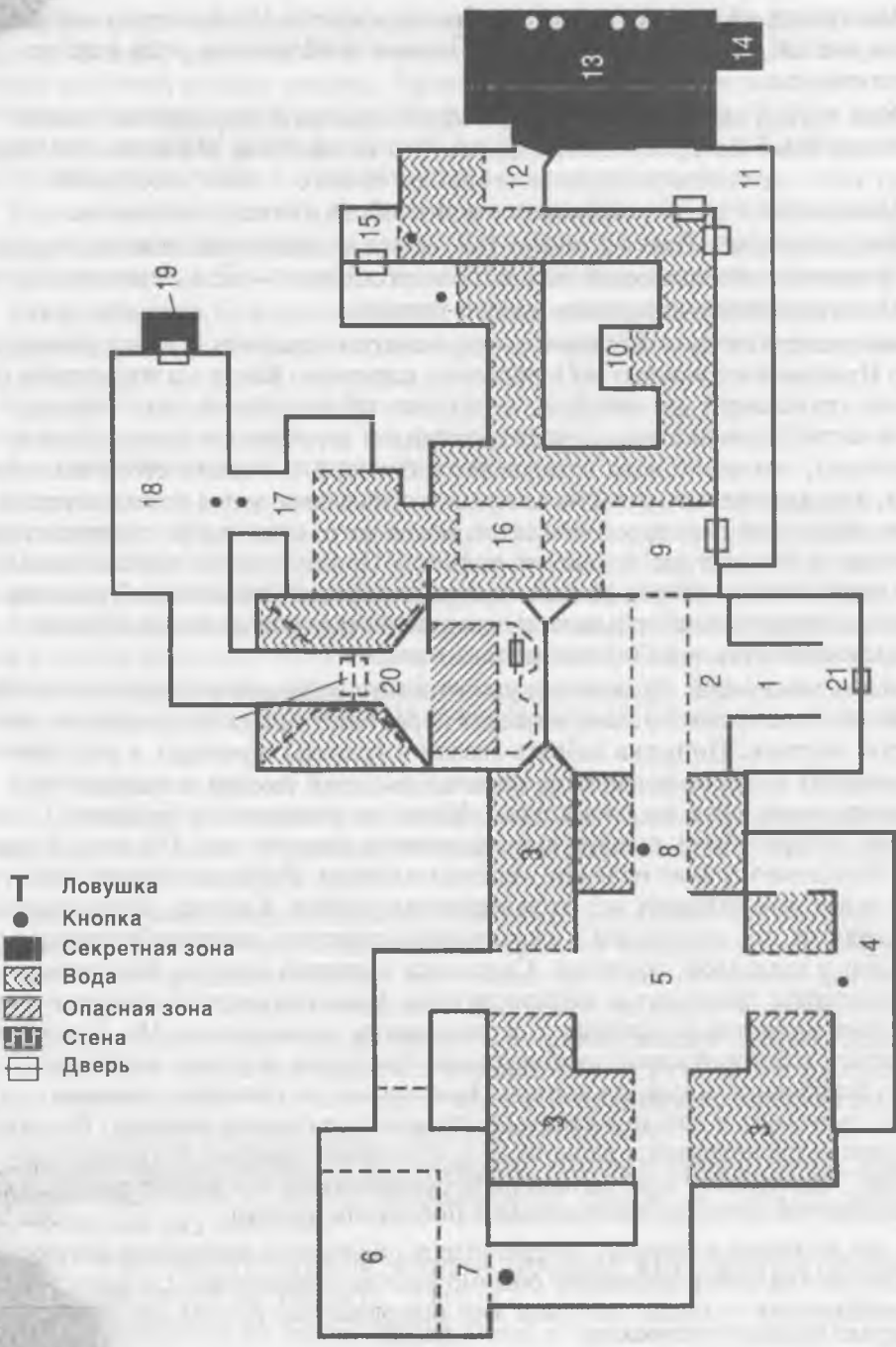
7. Добро пожаловать обратно в 1, воин! По лестнице нужно подниматься задом, словно рак, и прикончить людоедов во время восхождения — если, конечно, вы не отправили их в преисподнюю в самом начале уровня.

Возле аптечки развернитесь и заставьте рыцаря смерти пожалеть о его агрессивных намерениях. Пройдите к туннелю по любому из карнизов. Когда вы наступаете на кнопку в полу, происходит два события: через лаву протягивается мост (правда, ненадолго), а часть дальней стены отходит, открывая серебряный ключ, рыцаря смерти и телепорт, который снова возвращает вас в зону 1. Однако стоит вам наступить на мост, как включается коварная ловушка с гвоздями — вы оказываетесь в самом центре яростного перекрестного огня. Более того, если вы не поторопитесь, то мост исчезнет и сбросит вас в горячую водичку. Проще говоря, мы советуем с появлением моста бежать вперед со всех ног, разок-другой "приложить" рыцарю смерти сверху, а потом спрыгнуть вниз и завершить мужской разговор вблизи. Короче, не задумывайтесь и не оглядывайтесь назад.

8. Приготовьте наилучшее оружие для уничтожения демонов и откройте серебряную дверь. Когда прыгающий демон навсегда перестанет прыгать, поправьте свое здоровье парой аптечек. Попытка забрать гвозди и гранаты приводит в действие очередную ловушку — слева появляется парочка рыцарей смерти и помощник-скрэг. Отступите и воздайте им по заслугам. Когда вы окажетесь в большой открытой зоне, остерегайтесь рыцаря смерти наверху сзади от вас. Он засел в укромной нише. Несколько гранат надежно успокаивают его. Двери на второй площадке — вот и все, что отделяет вас от завершения уровня. Кнопки, открывающие эту дверь, находятся под лестницей и охраняются (сюрприз, сюрприз!) сердитым рыцарем смерти и командой людоедов. Спускаясь к первой кнопке, берегитесь людоеда. Приготовьте взордетмет и сохраните игру. Нажатие кнопки опускает ряд панелей на стене напротив и выпускает первую волну нападающих. Мы советуем сначала сразиться с ближайшими противниками (рыцарем смерти и людоедом) из относительно безопасной ниши с кнопкой. Как только вы пройдете половину пути к их укрытию, исчезают и дальние стены, выпуская еще одного людоеда. В конце коридора и налево располагается ваша цель — последняя кнопка, открывающая дверь к выходу. Прикончите последнюю пару неудачников, и в вашем распоряжении оказывается аптечка, боеприпасы и последняя кнопка.

Поднимаясь по лестнице к выходу, остерегайтесь последнего нападения сверху. Сочетание двустволка/супер-гвоздетмет обычно вполне эффективно служит для быстрого умерщвления — после того, как они приложат все усилия для взаимного истребления.

9. Выход. Заберите зеленую броню, аптечку и переходите на следующий уровень. Здесь вам делать больше нечего.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▧ Опасная зона
- ▤ Стена
- ▭ Дверь

Уровень 4:

Мрачные Развлечения Сатаны Satan's Dark Delight

Этот уровень, богатый водой и бедный боеприпасами, заслуживает высокой оценки за оригинальность. Если вы хотите грубой силой проложить свой путь к выходу и не отвлекаться на "охоту за сокровищами", то можете не искать ничего иного.

Даже несмотря на то, что ключи здесь не встречаются, ваше продвижение оказывается в высшей степени прямолинейным, однако это становится очевидным лишь после завершения экскурсии в царство Сатаны.

Если вы воспользуетесь нашим любовно отшлифованным описанием, то не только наложите свои алчные руки на вождельный ракетомет и Громовержца, но и сможете истреблять врагов под воздействием трех разных "допингов". Если даже этого вам недостаточно, последуйте за нами ко входу на секретный уровень этого эпизода: Дом с Привидениями.

План уровня 4: Мрачные Развлечения Сатаны

- | | |
|---|---|
| 1. Аптечки | 14. Секретная зона. Пентаграмма
Защиты |
| 2. Гвозди, аптечки | 15. Патроны |
| 3. Гвозди, аптечки, гранаты,
желтая броня, патроны | 16. Платформа |
| 4. Гвозди, аптечка | 17. Аптечка, гвозди |
| 5. Ракетомет, аптечки | 18. Аптечка, гранаты |
| 6. Аккумулятор | 19. Секретная зона. Пентаграмма
Защиты |
| 7. Секретная зона. Гвозди,
гранаты, аптечки | 20. Громовержец, аптечка, выход
на секретный уровень |
| 8. Супер-гвоздемет, гвозди,
аптечка, патроны | 21. Выход |
| 9. Аптечки | |
| 10. Кнопка | |
| 11. Аптечки, гвозди | |
| 12. Доступ к зонам 13 и 14,
аптечки | |
| 13. Секретная зона. Аптечка,
Мега-Аптечка, желтая
броня, гвозди | |

Особенности:

- Рукопашный бой с шамблером
- Развлекательный полет на платформе
- Четыре богатые секретные зоны
- Возможность давить людоедов

Шоколадка со смертельной начинкой

1. С телепорта сделайте шаг влево или вправо, и в коридоре выстрелите в спину ожидающему людоеду. Этот поступок сильно возмущает двух людоедов над вами (в зоне 21). Увернитесь от их гранат и повторите то же самое в другом коридоре. Вы можете попытаться убить людоедов наверху прямо отсюда, но на это уйдет много времени и боеприпасов.
 2. Открывающийся люк в полу ведет в зону 3. Странно изогнутая платформа на полу у правой стены — это лифт. Поднимитесь на нем в зону 21, к клетке с людоедами. Вы не сможете пролезть сквозь решетку, зато смогут ваши гранаты... Обратите внимание на телепорт напротив клетки, здесь вы появитесь при телепортации из зоны 20. Теперь переключитесь на свое любимое средство уничтожения скрэгов и пираний, спрыгните с лифта и подойдите к люку. Сохраните игру, прочитайте замечания по поводу зоны 3 и приготовьтесь к капитальной "разборке".
 3. Потолок в конце подводного туннеля раздвигается, выпускает вас на поверхность и снова закрывается. Передвиньтесь направо, чтобы выбраться из-под металлического "навеса". Если вы чувствуете себя, как рыба в бочке, то вы не одиноки. Перебейте пираний, затем поднимитесь на поверхность и расстреляйте пару любопытных скрэгов. Для этого стоит расположиться под платформой зомби — так вы не попадете под обстрел гнилым мясом. Расправившись со скрэгами, достаньте гранатомет и взорвите зомби на площадках наверху. Обогните большую центральную структуру (зона 5). Как только вы захотите полакомиться аптечками (за платформой с патронами и зомби), в нише на дальней стене сверху/справа (зона 4) появляется людоед. Держитесь под нишей и кидайте гранаты в нужном направлении — он даже не поймет, что происходит. Под водой, после ниши людоеда, вы найдете стальную дверь. Может, за ней спрятаны сокровища? Откройте и посмотрите сами.
 4. Когда вы открываете дверь, сверху спускается лифт — а на вас нападает людоед! Превратите его в корм для пираний и пройдите по коридору к кнопке. Если вы не убили людоеда из зоны 3, то это можно сделать сейчас. Приготовьте любимое оружие против людоедов, затем нажмите кнопку — к открывшейся двери зоны 5 протягивается мост.
 5. Стоит двери открыться, как к вам бросается разгневанный людоед. К счастью, ему приходится дожидаться, пока выдвинется мост, прежде чем он сможет пойти в атаку. Эти несколько мгновений бездействия позволяют легко расправиться с ним. Идите на следующий мост. Отсюда вы можете спрыгнуть на площадки, где находились зомби.
- Обратите внимание на то, что с площадки, где лежит желтая броня, можно перепрыгнуть прямо на мостик 8. Однако, при этом вы упустите шикарную секретную зону и острые ощущения от драки с людоедами. Если ищете легких путей — что ж, прыгайте на 8.

6. Возьмите аккумуляторы и немедленно отступите назад. С карниза слева спрыгивает людоед. Убейте его гранатами — гвозди и патроны понадобятся для предстоящего сражения.

Поверните за угол и обменяйтесь гранатами с другим людоедом. Теперь вы можете оценить то преимущество в высоте и расстоянии, которым обычно располагают людоеды. Подойдите к кнопке, приготовьте супер-гвоздемет и сохраните игру.

Если вам не хватает здоровья или боеприпасов, переходите к 7. Если все в порядке — нажмите кнопку, которая запирает все выходы и приглашает тройку людоедов. Развлекайтесь. Мы советуем встать спиной к кнопке и переместить прицел повыше — важна каждая доля секунды. Дверь открывается со смертью последнего людоеда. Поднимитесь по левому скату (если стоять лицом к кнопке), затем развернитесь кругом.

7. **Секретная зона.** Выстрелите в желтый свет. Из стены выдвигаются три ступеньки, по которым можно забраться наверх. Соберите все, что там лежит, и возвращайтесь в 5.

Если вы еще не нажимали кнопку в 6, спрыгните вниз и сделайте это сейчас. Разумеется, жалкие трусы могут пойти обходным путем.

8. Пройдите через зону 5 и нажмите кнопку. Во время подъема повернитесь направо и приготовьтесь к коварной ловушке. Оказавшись наверху, подавите в себе жадность. Стоит вам схватить супер-гвоздемет, как сверху на вас обрушивается пара людоедов и пытается превратить героя в рагу. Мы советуем дойти лишь до карниза первого "десантника", чтобы привести в действие ловушку (вы услышите рев людоедов), затем быстро отступить и расправиться с врагами по одному. В виде премии вы сможете пару раз выстрелить в спину ближайшему людоеду. Это сражение может сильно подкосить ваше здоровье; но многочисленные аптечки этого уровня вырвут вас из пасти смерти. Чтобы повреждения были минимальными, при нападении людоедов спрыгните в шахту лифта и стреляйте ракетами снизу — людоеды любят заглядывать вниз через край шахты. В конце коридора находится глубокая яма. Прямо отсюда уничтожьте еще нескольких людоедов в зоне 9, после чего спускайтесь на платформу.

9. Здесь вам придется довольно часто перепрыгивать с одной летающей платформы на другую; промах будет означать долгое падение в воду. Если это все же произойдет, вернитесь к исходной платформе — лестница и телепорт вернут вас обратно в зону 9. Перед тем, как отправляться в путь, почему бы не расправиться с зомби и людоедами в зоне 17? Они находятся на карнизе слева от вас.

Итак, вот как должна проходить ваша экскурсия.

Прокатитесь на платформе до балки, на которой лежит труп людоеда. Перейдите на балку и убейте другого людоеда в нише слева внизу. Пока не стреляйте в кнопку в зоне 10! Как только с людоедом будет покончено, спрыгните на его платформу и дождитесь следующего "такси". Встаньте на платформу и выстрелите в кнопку во время возвращения в зону 9.

Через несколько секунд двери в дальнем конце зала открываются и выпускают троих людоедов и демона. Из зоны 8 уничтожьте ракетометом как можно большее количество врагов. Затем приготовьте супер-гвоздемет для охоты на демона. Платформа перенесет вас туда, чтобы можно было закончить начатую работу

Эпизод 3

(если вы попытаетесь сразиться с этой компанией из зоны 10, то наглотааетесь гранат от людоедов). Во время ожидания следующей платформы потерпите и не стреляйте в людоеда из зоны 15. Обратите внимание на лифт в конце коридора, после аптечек — он возвращает вас обратно в 9, это может пригодиться при игре в режиме Deathmatch.

12. Когда платформа повернет направо, застрелите людоеда внизу. Спрыгните на его труп, и стены вокруг вас опустятся, открывая доступ к богатствам секретных зон 13 и 14.

Но перед тем, как отправляться за сокровищами, повернитесь и выстрелите в кнопку над людоедом в зоне 15. Этот выстрел приводит в действие пресс. Теперь понятно, почему на стенах так много крови...

Если вы уже взорвали зомби и людоедов в 17, то сможете беспрепятственно добраться до зоны 18.

13. Секретная зона. Не берите Руну Четверной Силы, Мега-Аптечку и Пентаграмму в зоне 14, пока не будете готовы отправиться в 18. Чтобы открыть зону 14, выстрелите в каждую из полосок белого света на стене за Руной и Мега-Аптечкой. После выстрела в четвертую полоску рядом с Руной открывается ниша с Пентаграммой.

Лифт доставляет вас в 11; после "подзарядки" вы воспользуетесь им, чтобы попасть в 18. Вот как следует поступить, чтобы действие призов продолжалось как можно дольше:

- Вернитесь в 12 и прыгните на платформу, когда она направляется к зоне 15 (прессу).
- Пройдите через проем в левой стене и встаньте на платформу. Выстрелите в кнопку на полу, платформа доставит вас на "остров" 16. Убейте врагов отсюда, если вы не сделали этого из зоны 9.
- На платформе доберитесь до 17 и заберите гвозди и аптечки, они вам понадобятся. НЕ нажимайте кнопку в нише.
- Прыгните в воду и доплывите до телепорта под 9.
- На платформе вернитесь в зону 13.

14. Секретная зона. Находясь в зоне 13, приготовьте ракетомет и сохраните игру. Возьмите Руну Четверной Силы, Мега-Аптечку и Пентаграмму, затем бегите к лифту. Прыгните в воду и как можно быстрее доплывите до телепорта. Перепрыгните с 9 на 16 и дождитесь платформы, которая доставит вас в зону 17

15 & 16. См. описание для 13

17. Нажмите кнопку в нише, чтобы подняться на лифте в зону 18 — и приготовьтесь к сражению!

18. Прикончите демонов и людоедов, которые выскакивают прямо на вас. Не забудьте мимоходом убить людоеда, прячущегося в левом коридоре. Вероятно, к этому моменту ваша "подзарядка" уже закончится.

Кнопка в полу вызывает лифт. Возможно, это эффектно смотрится, но поскольку попасть сюда можно только через зону 9, то пользы от кнопки не так уж много.

Идите в дальний правый угол и посмотрите на желтый свет в потолке. Почему бы не выстрелить в него и не посмотреть, что из этого выйдет?

19. Секретная зона. Выстрел в желтый свет открывает панель в стене, за которой хранится Пентаграмма Защиты. Не берите ее, пока не прочитаете описание зоны 20. Впрочем, все зависит от того, в чем вы чувствуете себя увереннее — в прыжках над лавой или уничтожении шамблеров.

Приготовьте супер-гвоздемет, сделайте шаг назад к Пентаграмме (если хотите) и со всех ног бегите в зону 20. Шамблер даже не успеет понять, что происходит.








20. На середине пути по скату, как раз перед Громовержцем, появляется шамблер. Если вы используете Пентаграмму, просто встаньте на месте и расправьтесь с ним. Если же нет — можете прыгнуть в любую сторону от него, схватить Громовержец, нырнуть в любой из заваленных аптечками коридоров для прикрытия и поджарить его. Когда шамблер погибнет (а у вас в запасе останется неиспользованная Пентаграмма), вернитесь в 19 и приготовьтесь искупаться в лаве — можете считать, что вы уже у выхода.

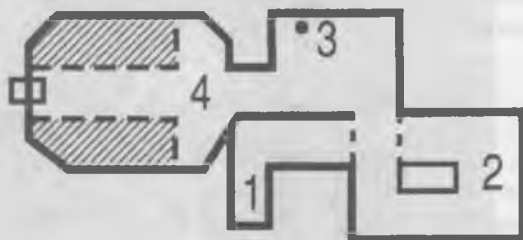
Независимо от того, как вы будете использовать Пентаграмму, прыгните на любую из площадок возле ската и взгляните в лаву. Вы увидите в ней подозрительный колодец. Это выход на секретный уровень: Дом с Привидениями.

Если же секретный уровень вас не прельщает, вернитесь к тому возвышению, где находился Громовержец, посмотрите на площадку с телепортом. Попасть туда сможет и ребенок. Пройдя через телепорт, вы обнаружите, что решетка, преграждавшая путь в зону 21, исчезла.

21. Если вы уничтожили людоедов в зоне 21 из 1 или 2, просто пройдите через телепорт — развлечения закончены, Сатане придется поскучать.



-  Ловушка
-  Кнопка
-  Секретная зона
-  Вода
-  Опасная зона
-  Стена
-  Дверь



Секретный уровень: Дом с Привидениями The Haunted Halls

Несомненно, это — самый прямолинейный уровень во всей игре. Многие полагают, что секретный уровень непременно должен содержать какие-нибудь сюрпризы или физические аномалии; они будут разочарованы. Здесь ничего подобного не встречается.

Игроки, умеющие пользоваться преимуществами местности, без особого труда справятся с этим небольшим уровнем. Несколько разумно расставленных призов позволяют легко преодолеть единственную сложную зону. В конце уровня вы получите больше призов, чем вам нужно — для разнообразия это неплохо.

План секретного уровня: Дом с Привидениями (E3M7)

- | | |
|--|--|
| 1. Аптечка, гранаты | 14. Аптечка |
| 2. Гранаты, зеленая броня | 15. Секретная зона. Желтая броня, Руна Четверной Силы, Мега-Аптечка |
| 3. Кнопка | 16. Секретная зона. Гвозди, Пентаграмма Защиты |
| 4. Гвозди | 17. Выход |
| 5. Аптечка | |
| 6. Аптечка, гранаты | |
| 7. Кнопка | |
| 8. Патроны, желтая броня, аптечка, гвозди, гранаты | |
| 9. Секретная зона. Мега-аптечка | |
| 10. Секретная зона. Руна Четверной Силы | |
| 11. Аптечка, гвозди | |
| 12. Аптечка, гвозди | |
| 13. Ловушка с гвоздями | |

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Отборные банды головорезов
- Уничтожение магов в клетке

Завалим залы телами людоедов.

1. Обогните угол и прикончите людоеда наверху и зомби внизу. Три ракеты — и все кончено. Соберите все припасы на пути к лифту. Во время подъема повернитесь направо.
2. Идите по коридору до моста. Когда вы наступаете на мост, стальная дверь с другой стороны открывается и выпускает на свободу демона. Отступайте и на ходу отстреливайтесь. Проходя по мосту, держите наготове ракетомет. Перед поворотом за угол остановитесь и не спешите идти вперед.
3. Вы должны видеть за углом пару суетливых зомби. Как только вы расправитесь с ними, сверху появляются людоед и скрэг и начинают ссориться из-за шашлыка. Дайте им вдоволь подраться и прикончите победителя. Когда вы нажимаете кнопку, открывается стальная дверь. Расслабьтесь. На вас никто не нападет — пока...
4. Подберите гвозди. Приготовьтесь отступить назад немедленно после прохода через телепорт!
5. Людоед сразу же начинает швыряться гранатами — но, если вы успеете отступить, он вас не заденет. Бросьте пару-тройку гранат по коридору, чтобы немного пощекотать его, затем завершите начатое гвоздями или патронами. Пока не переступайте через порог в 6!

Примечание: вы можете спрыгнуть вниз, вернуться обратно в 3 и разнести людоеда из ракетомета — но тогда вы дадите ему громадное преимущество в высоте.

6. Как только вы переступаете порог, из ямы в центре комнаты выскакивает демон, а дверь запирается. Она снова откроется лишь после смерти демона. Почему бы до того, как приводить в действие ловушку, не встать в дверном проеме и не закинуть в яму несколько гранат? Затем, когда вы войдете, вместо демона поднимется только его голова.

Возьмите гранаты и немедленно отступите в 5. Людоед в зоне 7 покидает свой пост на лифте и становится на край моста над вами. Прикончите его и ракетомета, приготовьте какое-нибудь оружие ближнего боя и поднимитесь на лифте в зону 7.

7. Если вы уже избавились от людоеда на мосту, то осталось всего двое противников. Оба прячутся в комнате с кнопкой. Приготовьте ракетомет и спиной нажмите кнопку. Как только вы это сделаете, у входа возникает семейство зомби. Над мостом слева от зомби в воздухе парит несколько скрэгов. Три или четыре ракеты решают все проблемы.

Когда вы пересечете мост и заглянете в проход, оттуда выскакивает трое людоедов, они размахивают гранатами и бензопилами. Сражаться с ними врукопашную — это, конечно, по-мужски, но почему бы не отступить и не расправиться с ними из относительно безопасной зоны 7, или же спрыгнуть с моста и пострелять ракетами от входа в зону 5? Если третий людоед не желает вылезать, возможно, он спрячется в тени возле лифта в 8. Выманите его несколькими удачными выстрелами и отправьте вслед за остальными.

8. Людоеды-снайперы в зоне 8 бьют с убийственной точностью. Их меткость, а также трудности с прицеливанием делают это сражение крайне невыгодным для вас. Вместо того, чтобы стрелять из ракетомета и получать взамен гранаты, бегите к ним (под летящими гранатами) и доберитесь до относительно безопасного убежища под людоедами. Подберите желтую броню, вернитесь в зал и бегите направо. Вскоре вы увидите лифт справа. Забросьте на платформу несколько гранат, переключитесь на что-нибудь менее взрывоопасное и поднимитесь наверх, чтобы закончить начатое. Нажмите кнопку; открывается стальная дверь, ведущая в зону 11 — но перед тем, как идти туда, стоит поискать призы в секретных зонах.

9. **Секретная зона.** Встаньте на краю лифта и во время подъема сделайте шаг назад, и упадите в шахту; как по волшебству, вы получаете Мега-Аптечку. Пройдите через телепорт и старайтесь на останавливаться.

10. **Секретная зона.** Выстрелите в решетку в стене перед вами. Она отходит в сторону, а через лаву прокладывается небольшой мостик. Хватайте Руну Четверной Силы и как можно быстрее бегите в 11.

11. Сейчас вам предстоит встреча с шамблером, несколькими людоедами и магом. Как только вы пройдете через дверь, она захлопывается. Теперь вам придется убивать или быть убитым. Монстры появляются, если выстрелить в кнопку на правой стене. Приведем честные (и не очень честные способы) для расправы с гостями:

- Пробежите мимо кнопки и явного люка на том месте, где соединяются мосты. Встаньте на середине пути между люком и дверью в 12. Стреляйте в кнопку.
- Шамблер телепортируется там, где вы стоите. Можете поздравить себя с теле-убийством! Расправьтесь с людоедами в лаве, а затем переходите к магу в клетке внизу.
- Кнопка в полу клетки мага открывает дверь, которая выпустит вас из зоны 11. Выстрел в кнопку на стене клетки активирует скрытый телепорт, который перекидывает все, что находится внутри клетки,

к двери 8. Если вам будет трудно застрелить мага сверху, выстрелите в кнопку и вызовите его поближе к себе.

- На карнизе, проходящем вокруг лавы, лежат гвозди, а также несколько аптечек. Отсюда нетрудно запрыгнуть на площадку рядом с лифтом и вернуться наверх.

Если убийство шамблера во время телепортации кажется вам неспортивным, зачем вы покупали эту книгу? Впрочем, шутки в сторону. Если вы предпочитаете убить шамблера своими руками, то во время выстрела в кнопку встаньте на площадке, ведущей к лифту. Желаем удачи — и да пребудет с вами Руна Четвертой Силы!

12. Когда вы добираетесь до гвоздей, на вас нападает рыцарь смерти. Расправьтесь с ним и спускайтесь вниз — но знайте, что справа от лестницы прячется еще один черный рыцарь. Если вас не терзают сомнения по поводу коварных нападений, можете скинуть ему на голову пару гранат с верхних ступеней.

13. Стоит вам заглянуть в коридор с ловушкой, как людоед бросается навстречу своей смерти. Когда послышится его рев (и перед тем, как вы приведете в действие ловушку с гвоздями), отступите назад и прикончите его, пока он не пустил в ход гранаты. Приготовьте самое лучшее оружие для уничтожения людоедов и магов, постарайтесь по возможности вернуться от гвоздей и приготовьтесь к сражению.

14. Гвозди еще не перестали лететь вам в спину, как слева уже нападает людоед, а маг мечет свои шипастые шары через озеро с лавой. Здесь трудно что-либо посоветовать, за исключением общего замечания: чем скорее вы с ними разделаетесь, тем больше здоровья у вас останется. Когда с врагами будет покончено, нажмите кнопку, чтобы опустить лифт. Однако после всех

злоключений вам бы не мешало поправить здоровье и броню, не правда ли? Встаньте рядом с кнопкой и посмотрите наверх.

15. Секретная зона. Встаньте перед кнопкой, опускающей лифт, и посмотрите наверх. Выстрелите в маленькую кнопку,



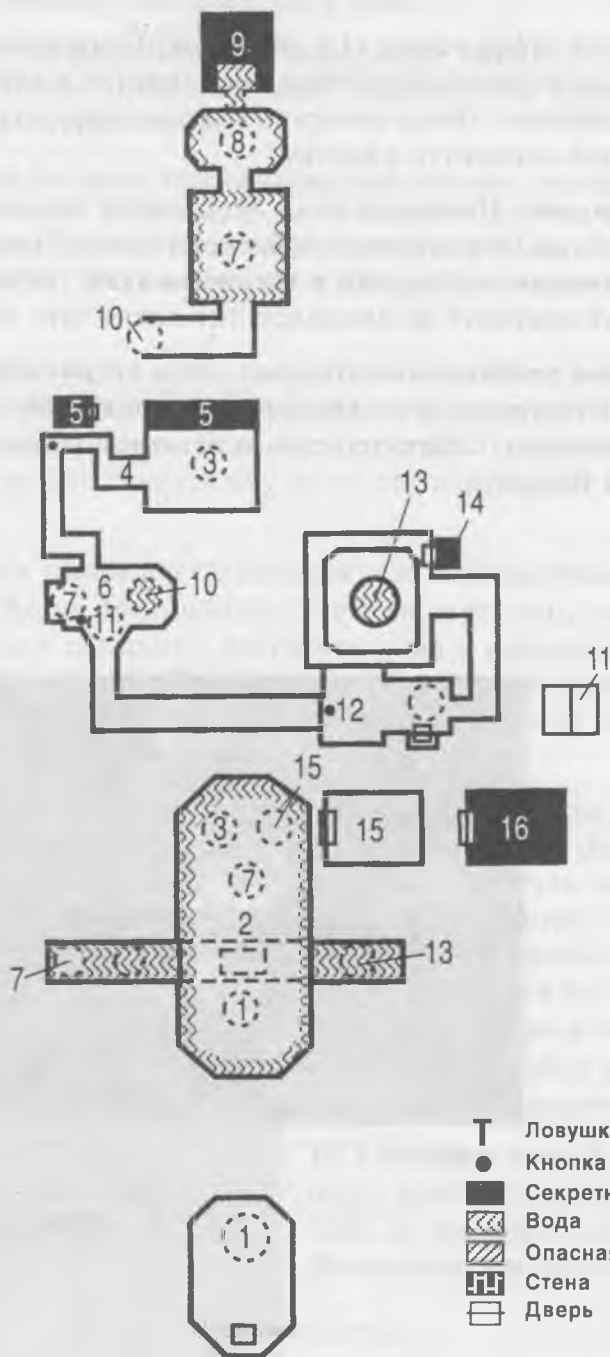
и в стене слева от вас открывается панель. Уничтожьте зомби и заберите свою добычу.

Прокатитесь на лифте в зону 14 и убейте людоедов наверху. Кроме того, это самый удобный момент для уничтожения людоеда в клетке. Одна-две гранаты решают проблему. После расправы с людоедами встаньте на краю прохода и приготовьтесь спрыгнуть в клетку.

16. Секретная зона. Приземление на верх клетки открывает панель в стене. Войдите внутрь за Пентаграммой и боеприпасами. Спрыгните с дальней площадки в ловушку с гвоздями и вернитесь туда, где вы прыгали в клетку — но на этот раз прыгните на площадку, где лежит труп мага.

17. При вашем приближении стальная дверь открывается. В игру вступает людоед, но Пентаграмма в сочетании с вашей огневой мощью делают его старания смешными. Соберите все, что осталось позади: настало время посетить Туннели Ветров!





Уровень 5: Туннели Ветров Wind Tunnels

Вы не только найдете на этом уровне Громовержца и ракетомет, но и в дополнение к ним получите две удачно расположенные Руны Четверной Силы. Осталось упомянуть об изобилии гвоздей и частых полетах в воздушных потоках — и вы получите вполне достойный, кровопролитный уровень как для любителей Deathmatch, так и для солистов.

На самом деле найти дорогу в туннелях не так уж сложно. Правила просты: если перед прыжком повернуться в нужном направлении, то вы раньше вступите в сражение. А если вы будете часто пользоваться гвоздеметом и сохранять игру перед каждым прыжком, то уровень вам наверняка понравится не меньше, чем нам.

План уровня 5: Туннели Ветров (E3M5)

- | | |
|---|---|
| 1. Аптечки, патроны, гвозди | 12. Ловушка с гвоздями, аккумуляторы, аптечки, гранаты, гвозди, зеленая броня |
| 2. Аптечки, гвозди, аккумуляторы | 13. Аптечки, гвозди, патроны |
| 3. Аптечки, гвозди, патроны, Громовержец, гранаты | 14. Секретная зона. Скафандр, гвозди, аптечка |
| 4. Аптечки, патроны, гвозди | 15. Выход, аптечка |
| 5. Секретная зона. Гвозди, Руна Четверной Силы, аптечки, гранаты | 16. Секретная зона. Гвозди, аптечка |
| 6. Аптечка, гранаты, скафандр, гвозди | |
| 7. Патроны, гвозди, аптечки, гранаты | |
| 8. Зеленая броня, гвозди | |
| 9. Секретная зона. Гвозди, аптечки, ракетомет | |
| 10. Патроны, аптечки | |
| 11. Руна Четверной Силы, аптечки | |

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Полеты в воздушных потоках
- Обилие Рун Четверной Силы

Все знают, что здесь ветренно

1. Подберите все, что сможете. Покинув эту зону, вы уже не сможете вернуться в нее. Приготовьте супер-гвоздемет и приготовьтесь войти в туннель. Впереди вас ждет серьезное сопротивление.

2. Пара демонов и три скрэга начинают воевать, пока вы еще летаете по туннелю, словно мячик. Остерегайтесь третьего демона за туннелем, через который вы попали сюда! Вероятно, он не будет участвовать в первом нападении и постарается напасть со спины в самый неподходящий момент.

Вы вернетесь в эту зону через затхлую воду, которая окружает платформу. Не стоит лезть туда и исследовать ее (вы все равно не сможете погрузиться на сколько-нибудь приличную глубину). Лучше приготовьте ракетомет, встаньте под единственную открытую трубу и подпрыгните.

3. Пара рыцарей смерти на карнизе (и один — внизу) уже разворачивают свои огненные веера, когда вы еще не успели коснуться пола. Более того, в верхней части лестницы вас ожидает демон. Отстреливайтесь из ракетомета. Любое другое оружие лишь приведет к неразумному расходу боеприпасов. Помните: попадание "в сантиметре от цели" приносит пользу лишь в детской игре в подковку, а также при метании гранат и атомных бомб. Когда с верхними рыцарями смерти будет покончено, разберитесь с последним, нижним рыцарем с края туннеля. Вероятно, демоны не станут нападать до тех пор, пока вы не убьете нижнего рыцаря.

В темноте справа от лестницы лежит Громовержец, в секретной зоне 5 — Руна Четверной Силы (туда можно попасть из люка в полу зоны 4), а левее и выше лестницы — запас гранат.

4. Уничтожение демонов затрудняется только мерцающим, словно на дискотеке, светом. Подразните демонов и отступайте, не прекращая стрельбы. Веселье начинается, когда вы подниметесь по лестнице и заглянете за первый поворот направо. Нужно высунуться ровно настолько, чтобы выманить одного демона; пройдите чуть дальше, и вам придется иметь дело уже с парой разъяренных чудовищ. Убейте второго демона; теперь можно легко попасть в первую



секретную зону уровня. Пробежите мимо пары аптек (где сидел второй демон) и направляйтесь в правый дальний угол.

5. Секретная зона. Стоит вам приблизиться к дыре в полу, как слева выскакивает демон. Не обращайтесь на него внимания и прыгайте вниз; он не сможет последовать за вами. Пройдите через телепорт — перед вами Руна Четверной Силы. Прочитайте описание до 6, затем хватайте Руну, прыгайте вниз и бегите через 4, по пути уничтожая демонов!



6. Когда вы прикончите остаток демонов в 4, со всех ног бегите в 6. Спереди нападает рыцарь смерти, слева — людоед, а сверху — пара скрэгов. Когда от врагов останутся кровавые ошметки, Руна Четверной Силы перестанет действовать. Нажмите кнопку; открывается решетка, преграждающая вход в туннель над лестницей. Не забудьте вернуться и подобрать все оставшееся добро. Когда все будет готово, возьмите скафандр (если хотите), поднимитесь по лестнице и прыгните вниз, да приготовьтесь к ближнему бою (на воду рядом со скафандром не обращайтесь внимания).

Как только вы окажетесь в воде, на вас немедленно нападает демон, а при приближении к дальнему концу канала возникает пара скрэгов. Прикончите их, нырните и проплывите по трубе к решетке. Следуя указаниям стрелок, поднимитесь наверх и потом плывите на свет. Добро пожаловать обратно в зону 2.

7. Кнопка в зоне 6 заодно открыла красную трубу в зоне 2 (с гвоздями). Приготовьте свое любимое оружие против скрэгов и демонов и прыгайте. Вам предстоит довольно сложное испытание. Демоны будут кусать вас за пятки, а скрэги — бить по голове. Более того, на шум обычно является людоед из зоны 8.

Мы бы советовали сначала, не опускаясь вниз, уничтожить летающих врагов. Затем, когда вы опуститесь на край трубы, спрыгните вниз и в рукопашном бою прикончите уцелевших. Демон будет наносить вам повреждения, даже если вы попытаете убить его сверху, не покидая края трубы. Это нечестно, но дела обстоят именно так. Если в этом бою вы потеряете менее 50 пунктов здоровья, то считайте, что вы прекрасно справились с задачей.

Кроме того, не пытайтесь спрятаться в воду. Монстры будут нападать, как только вы высунете голову. Из воды можно выбраться на поверхность только в зоне 8. Большая зарешеченная труба в стене — это зона 10. Попасть сюда можно только прыжком через трубу. Кроме того, обратите внимание на гранаты под водой в зоне 7. Заберите их, когда покончите со всеми врагами.

Эпизод 3

8. — Разнесите оставшегося людоеда из ракетомета, не покидая зоны 7, и идите за добычей.

При вашем приближении труба открывается. Однако перед тем, как прыгать, нырните в воду и осмотрите еще одну секретную зону.

9. **Секретная зона.** Встаньте лицом к дальней стене (за трубой) и прыгните в воду. Проплывите под аркой и затем наверх, к свету. Элементарно, правда? Перед возвращением не забудьте забрать гранаты из зоны 7.



Вернитесь к трубе в зоне 8, приготовьте любимое оружие против скрэгов, встаньте так, чтобы зона 7 находилась слева от вас, а зона 9 — справа, и прыгните.

10. Вы пролетаете над зонами 8 и 7 и приземляетесь прямо посреди косяка скрэгов. Прикончите их, затем идите к отверстию впереди. Под вами лежит зона 6. Когда вы окажетесь в воде, возникает пара скрэгов. Кроме того, открываются трубы, ведущие в 11 и 12. Так чего же вы еще ждете?

11. Встаньте под трубой в зоне 6, повернитесь к пруду, сохраните игру и настройтесь на самую серьезную битву этого уровня. Ваша цель — во время путешествия по воздушному потоку оказаться на площадке над зоной 12, хотя бы на секунду, и схватить Руну Четверной Силы. Повернитесь по направлению своего полета, и, удерживая нажатой стрелку вверх, чуть-чуть стукните по клавише прыжка перед тем, как вы попадете в комнату; вы приземлитесь на дальней площадке — именно там, где требуется. Это очень сложный фокус, который получается далеко не всегда. Здесь необходима практика.



12. Если вы приземлитесь на площадке, уничтожьте отсюда людоедов и рыцарей — эти слабаки не заслуживают того, чтобы тратить на них силу Руны. Расположитесь рядом с Руной Четверной Силы, схватите ее и прыгайте по направлению к кнопке. Если же все, что вам удастся — это схватить Руну перед падением, тоже не волнуйтесь. Вы сможете вернуться за людоедами,

когда очистите зону 13.

Удар об землю приводит в действие гнусную ловушку с гвоздями. На одной линии с кнопкой имеется безопасный коридор. Нажмите кнопку, чтобы открыть панель в правой стене коридора, ведущего к 13 (за которой находится аптечка, зеленая броня и демон), и стальные двери, преграждающие путь в зону 13. Увернитесь от летающих гвоздей, соберите добро, прикончите демона и поскорее выбирайтесь отсюда. Когда вы покидаете комнату, ловушка прекращает метать гвозди. Поверните налево; начинают стрелять гвоздеметы в полу, а на вас нападают людоеды. Расправьтесь с этими неудачниками и не сбавляйте темпа. Впереди вас ожидают два шамблера.

13. Когда вы входите в эту зону, шамблеры нападают справа и слева. Прикончите их из коридора. К этому моменту сила Руны подойдет к концу, так что вы можете вернуться в 12 и забрать все, что там осталось. Снова вернитесь в 13. Остерегайтесь пары нехороших скрэгов, они могут сильно испортить жизнь неосторожным. Кроме того, отсюда очень легко свалиться на нижний карниз. Если это произойдет, вы уже не сможете добраться до секретной зоны 14. Подойдите к краю пропасти и подстрелите бегающих внизу демонов. Учтите, что демоны и скрэги иногда падают в воду, и вам придется убивать их на пути в 15.

Встаньте напротив трупов шамблеров и посмотрите вверх. Видите кнопку на балке? Выстрелите в нее, и перед вами откроется еще одна секретная зона.

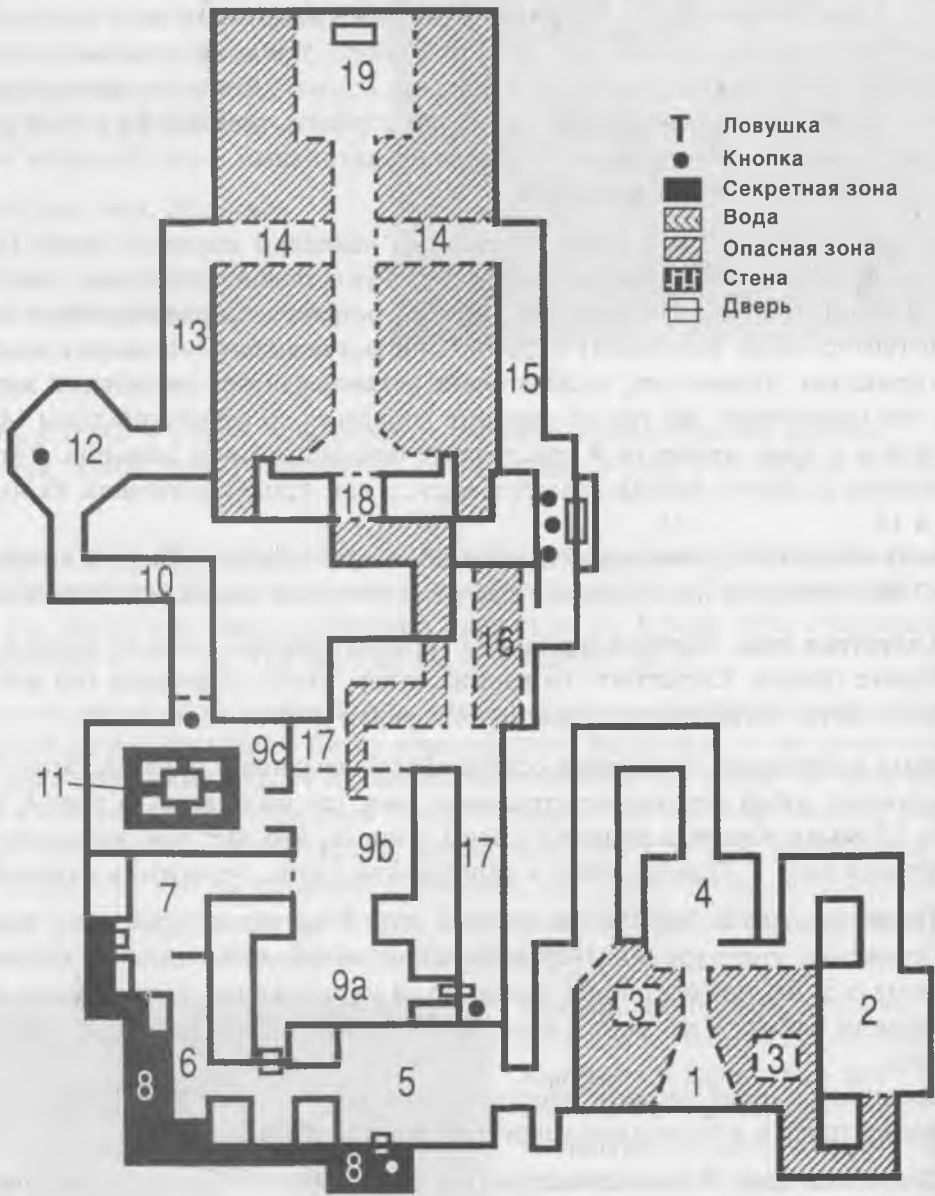
14. Секретная зона. Выстрел в кнопку открывает панель слева от входа в 13. Подберите трофеи. Спрыгните на карниз внизу, чтобы подобрать там все необходимое, затем поторопитесь в воду — скафандр действует не вечно.

Во время подводного странствия остерегайтесь демонов и скрэгов. Этот туннель представляет собой зеркальное отражение того, где вы плавали в зоне 6. Кнопка в зоне 12 также опустила решетку в этом туннеле, что дает вам возможность вернуться в зону 2. Приближаясь к серебристой трубе, берегитесь скрэгов.

15. После прыжка в серебряную трубу в зоне 2 наступает время для завершающего сражения этого уровня. Перед прыжком повернитесь лицом к туннелю, ведущему в 3. Вы приземляетесь в зоне 15, и уничтожение пары скрэгов с парой людоедов не займет у вас много времени. Больше на этом уровне врагов не осталось.

Разобравшись с ними, можете просто пройти через телепорт — или же захватить последние трофеи в последней секретной зоне.

16. Секретная зона. В зоне 15 выстрелите в бесцветную панель на полу рядом с телепортом. Панель отходит в сторону, открывая изрядное количество гвоздей и аптек. Постарайтесь не свалиться в телепорт внизу, это совсем несложно. Соберите все добро, пройдите через телепорт и вернитесь в зону 2. Вернитесь в 15 через серебряную трубу и покиньте этот крутой уровень.



Уровень 6: Камера пыток The Chambers of Torment

Завершающий уровень эпизода 3, можете не сомневаться — достаточно большой и сложный. В конце уровня лежит третий рунный ключ, но основная проблема в том, как до него добраться.

На пути к Большому Призу вам наверняка придется многократно повторить один и тот же путь и принять смерть от магов или огненной лавы. Однако, своевременно найденная Руна Четверной Силы, а также щедрый запас аптечек, гранат и патронов несколько облегчают жизнь. Излишне практичный герой может задуматься, стоит ли один паршивый ключ таких хлопот. Настоящий герой не сомневается и твердо уверен: стоит!

План уровня 6: Камера пыток (ЕЗМ6)

- | | |
|--|--|
| 1. Аптечки, гвозди, патроны | 11. Секретная зона. Гранаты, патроны, аптечки |
| 2. Аккумуляторы, аптечка, патроны, гранаты | 12. Зеленая броня, ловушка с гвоздями |
| 3. Гранаты, аптечки, красная броня | 13. Гранаты, аптечка, гвозди, патроны |
| 4. Кольцо Теней, аптечки, патроны | 14. Гранаты, аккумуляторы, аптечки, гвозди |
| 5. Зеленая броня, аптечки, гвозди, серебряная дверь | 15. Аптечка, патроны, гвозди |
| 6. Патроны | 16. Патроны |
| 7. Гвозди, аптечки, серебряный ключ, кнопка | 17. Золотой ключ, гранаты, гвозди, аптечки, патроны |
| 8. Секретная зона. Желтая броня, аптечки, гвозди, Руна Четверной Силы | 18. Аптечки, гвозди, патроны |
| 9a. Патроны, аккумуляторы | 19. Рунный ключ, выход |
| 9b. Патроны | |
| 9c. Гранаты, гвозди, аптечка | |
| 10. Гвозди, патроны, аптечки | |

Особенности:

- Третья Руна
- Две богатые секретные зоны
- Частые встречи с магами

Мучения никогда не были так приятны

1. Пробежите по мосту, пролегающему через лаву (бассейн 3), хватая по пути все, что может пригодиться. Поднимитесь по лестнице в 4 и всадите пару зарядов из ракетомета в рыцаря смерти. Отступите по мосту, чтобы закончить начатое.

Несколько выстрелов из ракетомета по каждому из людоедов по сторонам от лестницы выводит их из игры. Кольцо Теней пока не трогайте и пройдите по правой площадке по направлению к коробке патронов.

Как только вы заходите за угол, к вам бросается людоед, да и рыцарь смерти тоже начнет спускаться по лестнице. Дайте монстрам подраться между собой, а потом присоединяйтесь и добивайте драчунов. Лестница, ведущая в зону 4, предоставляет превосходное укрытие.

Если вы хотите избежать повреждений от встречи с людоедами, попробуйте вернуться туда, откуда вы пришли, и оттуда нанести ракетный удар по бедолаге. Его гранаты ни при каких условиях не долетят до вас. Пока вы этим занимаетесь, сделайте несколько выстрелов по окну, за которым разгуливает рыцарь смерти (зона 2). Если повезет, вы заденете ожидающего людоеда и устроите сухую преисподнюю.

2. Пара людоедов прячется в тени слева, если вы не уничтожили их из зоны 1. Это означает, что инициатива в нападении остается за вами; все шансы определено в вашу пользу. После того, как вы расправитесь с каннибалами и соберете все трофеи, пройдите в дальний конец комнаты и прыгайте с карниза, держа наготове свое любимое оружие против скрэгов.

3. Здесь летает двое скрэгов. Первый бросается к вам, когда вы отрываетесь от карниза; второй пикирует сверху, когда вы приземлитесь. Советуем прыгнуть мимо лифта, чтобы переполошить скрэгов, отступить в лифт и продолжать отступать, одновременно фаршируя скрэгов свинцом.

Попрыгайте по островкам, собирая добычу (вы также можете прыгнуть на какой-нибудь островок сверху, но попасть на них довольно трудно; малейшая небрежность — и вы получите повреждения от кипящей лавы, независимо от выбранного вами пути).

Когда вы берете красную броню, над вами материализуется пара скрэгов и маг. Расстреляйте скрэгов с островка, прыгните обратно в лифт и займите оборонительную позицию в зоне 2. Если скрэги еще живы, дайте им подраться с магом и прикончите выжившего. Особенно легко будет справиться с магом — спрячьтесь за стеной и время от времени делайте шаг в сторону, разряжая свой ракетомет. Его многочисленные шары не должны попасть в вас.

4. Когда соберете все, что вам нужно, берите Кольцо Теней и бегите дальше. Обстреливайте из ракетомета все, что попадает в поле вашего зрения — скрэгов, людоедов, демона (из тайника, в котором также лежит зеленая броня) и мага (из зоны 5). Стоит вам спрятаться в тайнике, как безупречная система наведения шипастых шаров мага дает сбой.

Когда невидимость перестает действовать (примерно в то время, когда вы прикончите мага), вернитесь и соберите патроны, аптечки и броню.

5. Из-за панелей с головами дьяволов в дальнем конце 5 выскакивает пара людоедов, размахивающих бензопилами. Расправьтесь с ними, обратите внимание на серебряную дверь справа и осторожно заходите в следующую комнату. Будьте готовы отступить, отстреливаясь из ракетомета.

6. Вы не сможете забрать желтую броню отсюда (она находится в секретной зоне 8), но вы можете убить двух людоедов в клетке рядом с ней. Берегитесь рыцаря смерти, нападающего справа! Самый простой способ справиться с ним — отступить обратно в 5 и издали безжалостно стрелять из ракетомета. Прямой, как стрела, коридор словно создан для ракетомета, а большое расстояние позволяет вам уклониться от любых нападений.

7. Из арки, ведущей в эту комнату, вы можете заметить мага и темный силуэт меча рыцаря смерти справа. Метните гранату справа от голубой полосы на стене; она рикошетом отлетит к ногам рыцаря. Конечно, после выстрела как можно скорее убегайте, потому что и маг, и рыцарь рванутся в бой. Убейте их издали и вернитесь за трофеями.

Приготовьтесь сразиться за серебряный ключ. Кстати говоря, расположенное за ним окно ведет в зону 9b. Хватайте ключ и бегите в зону 5 — через несколько мгновений в потолке открывается люк, через который вниз десантируется пара людоедов.

Пристрелите агрессоров и посмотрите на потолок, откуда они явились. Выстрелите в кнопку, чтобы попасть в первую секретную зону этого уровня.



8. **Секретная зона.** Выстрел в кнопку на потолке открывает голубую панель справа от прохода в 7. За ней лежит целая гора трофеев. Если желтая броня сейчас вам не нужна, не беспокойтесь — вы сможете вернуться за ней потом.

Приготовьте свое лучшее оружие ближнего боя, наступите на кнопку в конце коридора и только тогда хватайте Руна Четверной Силы. Бегите в коридор, поверните налево и со всех ног неситесь к серебряной двери.

9a. Прикончите рыцарей смерти и бегите по лестнице в 9b.

9b. Обратите внимание на золотую дверь и на парящий над ней золотой ключ (зона 17). Пока не отвлекайтесь на людоеда, стерегущего его. Вместо этого сосредоточьтесь свой огонь на врагах в 9c.

9c. Уничтожьте рыцарей смерти (но пока не трогайте людоедов, гуляющих по балкам наверху). Пока Руна Четверной Силы еще действует, прыгните в лифт в правой стороне комнаты. Вы встретите еще нескольких рыцарей смерти.

Эпизод 3

10. Вероятно, к концу сражения с тремя рыцарями смерти Руна Четверной Силы уже перестанет действовать. Когда вокруг воцарится тишина, повернитесь к зоне 9 с края лифта и посмотрите наверх. Хммм... Еще одна кнопка, к чему бы это?

11. **Секретная зона.** Выстрел в кнопку опускает часть стены за лифтом. Теперь вы можете попасть на балки над зоной 9с. Отправьте людоедов в могилу и прыгните к своим трофеям. Вернитесь в 9а или 9б, чтобы вынести смертный приговор людоеду-защитнику золотого ключа в зоне 17. Приготовьте свое любимое оружие ближнего боя и вернитесь в 10. Здесь нужно прикончить нескольких скрэгов.

12. Опасность не ограничивается одними скрэгами, вам еще придется иметь дело с коварной ловушкой с гвоздями. Ловушка приходит в действие, как только вы приблизитесь к площадке. Быстро посмотрите на пол рядом с колонной — вам нужно попасть на эту кнопку. Кнопка открывает ворота на другой стороне комнаты, что позволит вам попасть в зону 13. По пути можете прихватить зеленую броню.



13. Как только вы вступаете в этот коридор, ловушка прекращает извергать гвозди. Однако веселье еще не закончено — вслед за ловушкой в игру вступает людоед. Когда вы с ним разделаетесь, доставайте ракетомет и приготовьтесь воевать с демоном и магами.

14. Двое магов начинают швыряться своими шарами, увидев кончик ствола вашего ракетомета в дверном проеме зоны 13. Одновременно с этим радостным событием сверху спрыгивает демон. После кончины демона продолжайте укрываться в зоне 13 и постреливайте в магов из ракетомета. Они не смогут толком прицелиться, и брошенные шары будут без всякого вреда попадать в стену (если вы успеете вовремя отскочить в укрытие).

Когда пыль рассеется, вы сможете разглядеть обещанный рунный ключ на платформе над проходом слева (зона 19). Когда вы приблизитесь к гвоздям в конце прохода, выскакивает демон с твердым намерением растерзать вас. Отступайте и ставьте заслон плотного огня, чтобы поставить наглеца на место.

15. Стоит вам войти в коридор, и на вас бросается рыцарь смерти. Остерегайтесь скрэгов, которые прячутся за углом неподалеку от рыцаря смерти... вернее, мертвого рыцаря.

Обход кнопок в полу приводит к двум событиям: опускается решетка, преграждающая путь в зону 16, а из загона в левой стене коридора вываливается толпа кровожадных людоедов.

Чтобы благополучно избежать ловушки, обходите кнопки в порядке, обратном тому, в котором они вам встречаются. По сути дела, вы сможете прикончить большинство (если не всех) чудовищ в зоне 16, а если повезет — то и рыцаря смерти в 17, со своей стороны зарешеченного коридора. Затем, когда все будет готово, наступите на последнюю кнопку и отступите к 14, метая гранаты за угол во время своего отважного бегства.

16. Ездить на движущихся платформах проще простого. На самом деле это так просто, что на это способны даже людоеды и рыцари смерти. Если вы не успели прикончить всех врагов, пока дверной проход был зарешечен, то сможете сделать это сейчас. Время от времени людоед, рыцарь смерти или даже маг падает в лаву. Значит, если вы не находите живых чудовищ, но статистика в конце уровня упрямо указывает на недостачу двух-трех покойников, то вы знаете, где их искать.

Переберитесь через лаву и приготовьтесь сражаться с очередным рыцарем смерти (если вы еще не убили его) за золотой ключ.

17. Когда рыцарь смерти переселится в мир, который еще хуже этого (а вместе с ним и людоед — если вы не убили его из зон 9a—c), приготовьте ракетомет, хватайте золотой ключ и ныряйте в 9b. Более того, поднимитесь по лестнице в 9a. Зачем? Вы только что раздразили пару магов, и они рвутся в бой. Чтобы остаться в живых, лучше всего воспользоваться надежными ракетными ударами издалека. Но вот паучки передохли, и у вас есть выбор: либо пройти через золотую дверь в 9b, либо вернуться на площадку, где лежал золотой ключ. Это приведет вас к целой куче полезных предметов и одному жалкому демону, который выпрыгивает из дальнего конца коридора. Кнопка открывает дверь справа, что позволяет вам попасть в зону 9a. Кроме того, сзади на вас нападает рыцарь смерти. Несколько гвоздиков — и он поймет, кто здесь главный.

Каким бы путем вы ни пошли, не забудьте забрать зеленую броню в зоне 5 или желтую броню в 8 — если вам не хватает брони. Там, куда вы отправляетесь, она очень пригодится.

18. Откройте золотую дверь и силой проложите путь по коридору, через каждые несколько шагов вам придется сражаться с очередным скрэгом. Перед тем, как садиться в лифт, достаньте ракетомет и приготовьтесь к сражению с двумя магами — по одному с каждой стороны прохода под вами. Даже несмотря на то, что крошечная ниша лифта не оставляет вам пространства для маневров, площадка перед вами еще хуже; вы превращаетесь в отличную мишень, а всего один неверный шаг приводит к падению в лаву. Итак, вместо того, чтобы лезть напролом, встаньте у края лифта и прикончите магов. Если вы замечаете летящий в вас шар, прыгайте в шахту лифта — он пролетит мимо.

Но постойте! Даже на этом дело не заканчивается!

Разделавшись с магами, приготовьте какое-нибудь оружие против демонов (мы бы посоветовали супер-гвоздем) и осторожно продвигайтесь к рунному ключу. Да здесь не один, а целых два демона! Когда вы дойдете до середины моста, один демон возникает перед вами, а другой — за вашей спиной. Просто спрыгните в зону 14 и бегайте, поливая своих врагов гвоздями. Ничего сложного.

19. Выход. Возьмите Руну Адской Магии и покиньте Преисподнюю раз и навсегда. Не забудьте поздравить себя с успехом, вы это заслужили.



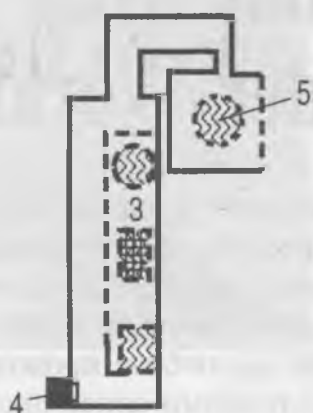
ЭПИЗОД 4

Древний Мир

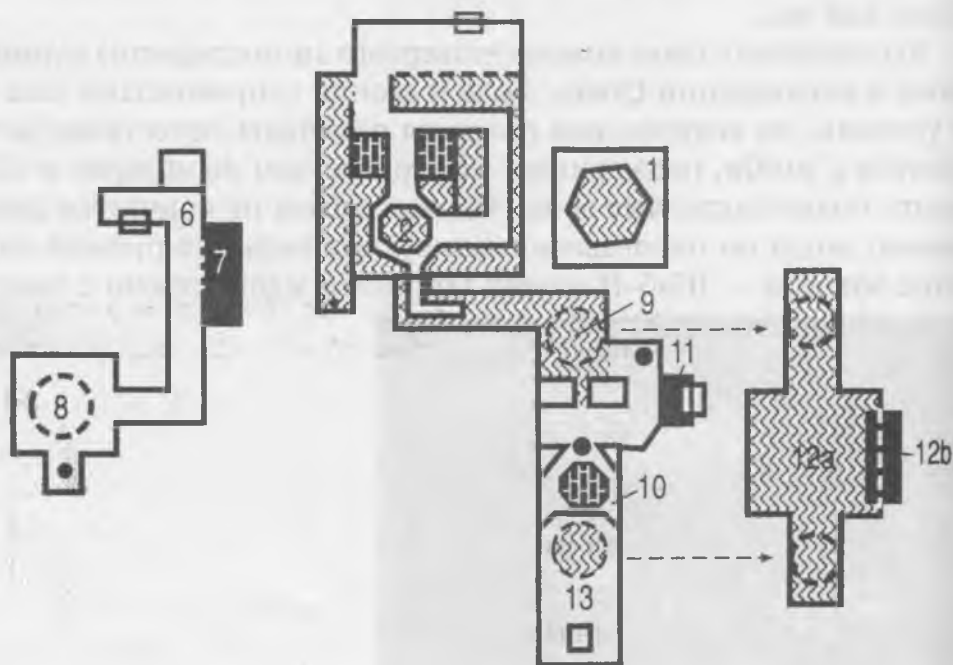
The Elder World

Вот к чему вы так готовились. Древний Мир, самый выдающийся эпизод Quake, расставляет на вашем пути смертоносные ловушки, выводит на тропу войны целые орды разнообразных монстров, запутывает карты уровней и усложняет их непростыми головоломками. Если вы любите проводить целые часы за одним уровнем или рубиться с толпами соперников в режиме Deathmatch, ничего лучшего вы не найдете. Этот эпизод прямо-таки создан для вас.

Вы начинаете свои поиски четвертого (и последнего) рунного ключа в канализации Quake. Боль и агония сопровождают ваш путь по уровням, на которых вам придется разрушать нечестивые алтари, купаться с зомби, поджаривать электричеством шамблеров и обнаруживать новые секретные зоны. Однако забава не кончается даже в тот момент, когда вы окровавленными руками возьмете рунный ключ в конце эпизода — Шаб-Ниггурат терпеливо ждет встречи с вами, если вы заслужите это право.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▧ Опасная зона
- ▩ Стена
- Дверь



Уровень 1: Канализация The Sewage System

Добро пожаловать в эпизод 4. Будем надеяться, что в ваших легких помещается достаточно воздуха. На уровне 1 сухих мест довольно мало, а уровень полон подводных туннелей, которые могут легко запутать неподготовленного игрока. К счастью, здесь вам будут противостоять только солдаты и боевики, а нехватка патронов вам определенно не грозит.

План уровня 1: Канализация (E4M1)

- | | |
|--|--|
| 1. Патроны | 11. Секретная зона. Гвозди |
| 2. Патроны, аптечки | 12а. Аптечка |
| 3. Аптечки, патроны, гвозди | 12b. Секретная зона.
Патроны, аптечка |
| 4. Секретная зона. Руна Четверной Силы, желтая броня | 13. Выход |
| 5. Золотой ключ, гвоздемет, аптечки, гвозди, патроны | |
| 6. Аптечка, гвозди | |
| 7. Секретная зона. Руна Четверной Силы, Мега-Аптечка | |
| 8. Патроны, аптечки, гвозди | |
| 9. Аптечки, гвозди | |
| 10. Аптечка, гвозди, скафандр, кнопка | |

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Множество взрывающихся ящиков
- Подводные дуэли с боевиками

Созрели для уничтожения

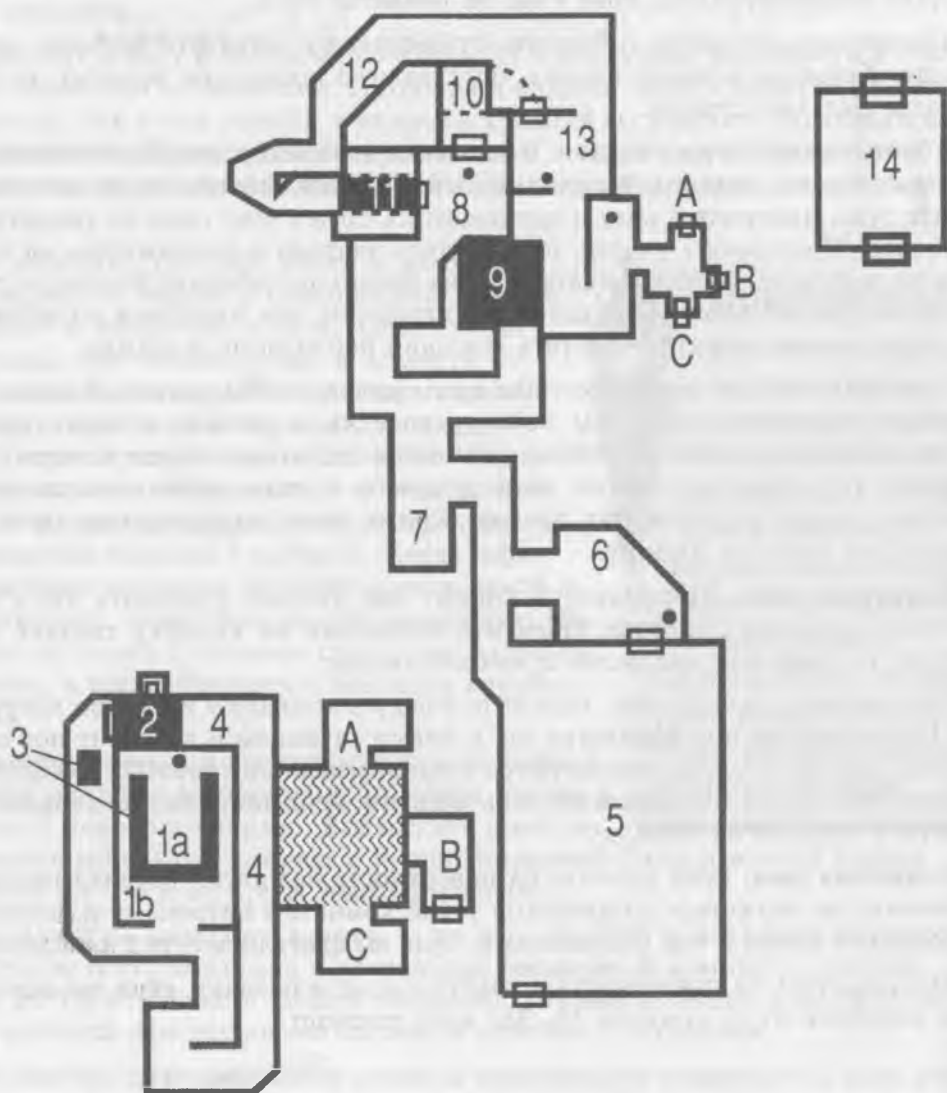
1. Заберите патроны и спрыгните в нижнюю комнату. Вы можете, конечно, попытаться перебить солдат и сверху, но они находятся слишком далеко, и вы не сможете причинять им большие повреждения, даже если окажетесь сверх-метким стрелком.
2. Прыгните в воду и всплывите в одном из углов, чтобы расправиться с оставшимися солдатами и боевиками. Патронов и аптечек здесь в избытке (как на поверхности, так и под водой), а во время купания вы заметите несколько подводных туннелей. Поиграйте в "кошки-мышки" с солдатами и боевиками и извлеките пользу из взрывающегося ящика на площадке, рядом с золотой дверью.
3. Из комнаты, где скат ведет к золотой двери, встаньте рядом с освещенной желтым площадкой и прыгните в воду. Плывите по указателям, они приведут вас в комнату с солдатами и боевиками. Когда лифт окажется наверху, выйдите в коридор (за вашей спиной, если встать лицом к большой комнате) и уничтожьте находящихся в нем врагов. Обратите внимание на аптечку — здесь вас ждет коварная ловушка с лазером. Когда верхняя зона будет очищена, взорвите ящики внизу и спрыгните туда, чтобы прикончить выживших. По ходу дела вы снова пополните свой запас патронов и здоровья, а также прихватите большую коробку с гвоздями.
4. **Секретная зона.** Снова поднимитесь на лифте в коридор и обратите внимание на странную панель в стене возле поворота направо. Выстрелите в нее — открывается небольшая комната с Руной Четверной Силы и желтой броней. Подберите все это и бегите за золотым ключом.
5. Пройдите по коридору, а затем — по залу; по пути к желанной цели придется прикончить ротвейлера и нескольких боевиков. В комнате с золотым ключом вы также сможете забрать гвоздемет, аптечку и гвозди, а по пути нетрудно заметить еще несколько аптечек и коробок с патронами.
6. От золотой двери перебейте солдат и продолжайте сражаться из угла, рядом с аптечками. Когда желающих попытаться поубавится, выходите из угла и расправьтесь с боевиком на площадке наверху. Заходя за угол, будьте готовы тут же отпрыгнуть обратно. Обычно вам удастся взять на мушку солдата на карнизе, рядом с Руной Четверной Силы, но в этот момент отъезжает стена слева, выпуская нескольких ротвейлеров. Одновременно с этим неприятным событием возле золотой двери возникает несколько боевиков. В "собачьем питомнике" вас ждут аптечки и гвозди.



Примечание

В длинном коридоре, начинающемся от верха лифта, рядом с секретной зоной (4), вы сражаетесь с первой волной боевиков, за которой обычно следует вторая. Когда будет убит последний боевик, в коридоре рядом с дверью в зону 4 появляется еще один — его можно убить во время телепортации.

7. **Секретная зона.** Чтобы попасть на площадку, которая видна из коридора, и забрать оттуда Руну Четверной Силы и Мега-Аптечку, нужно подпрыгнуть и стукнуться головой об лампу. Используйте подъем коридора для разбега. Когда вам удастся задуманное, в коридоре открывается дверь и выпускает наружу солдата и боевика. Прыжок привлекает к вам внимание двух боевиков наверху, что будет несвоевременно, пока у вас не появится Руна.
8. Поднявшись по скату, избегайте от боевиков и захватите патроны, аптечки и гвозди. Когда вы нажмете кнопку, опускающую подводную решетку, из ящиков слева вылезает стрелок.
9. Убейте появившегося солдата и загляните в коридор, ведущий из комнаты 2, где вы забрали патроны. Вы увидите, что решетка действительно исчезла. Зайдите туда, прыгните в воду и погружайтесь до тех пор, пока не увидите перед собой вход. Проплывите вперед, повернитесь направо и поднимитесь на поверхность по лестнице. Убейте солдата и двоих боевиков, заберите аптечку и гвозди. Кнопка открывает проход под водой, но перед тем, как пускаться в глубоководные исследования, стоит заполнить лежащий поблизости скафандр.
10. Выманите солдат, затем обогните препятствие, чтобы удивить боевика неожиданным нападением. Вы найдете аптечки и гвозди, а также уже упоминавшийся скафандр. Внизу виднеется телепорт, через который вы покинете этот уровень; можно даже подумать о том, чтобы отсюда немного сократить толпу встречающих врагов. Кроме того, над дверным проемом в комнате вы увидите кнопку.
11. **Секретная зона.** Выстрелите в кнопку над дверью в комнате 10, а затем осмотрите коридор снаружи. Обратите внимание на коробку гвоздей и телепорт; он выбросит вас рядом с золотой дверью.
- 12а. Облачившись в скафандр, прыгайте в воду в комнате 9 и быстро погружайтесь. Открывшийся пол пропустит вас к новым глубинам и позволит попасть в большой зал, где боевики тренируются в одновременной стрельбе. Когда вы докажете им, что не подходите на роль мишени, всплывите на той стороне комнаты и найдите их "зачапку".
- 12б. **Секретная зона.** Если всплыть на поверхность над двумя боевиками-утопленниками, вы окажетесь в маленькой узкой комнате с патронами и аптечкой. Продолжайте плыть в том направлении, куда вы двигались перед нападением.
13. Поднимитесь на поверхность и убейте солдат и боевика, если вы еще раньше не перебили их из комнаты 10. Вас ждет телепорт.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▒ Вода
- ▔ Опасная зона
- ▬ Стена
- Дверь

Уровень 2: Башня Отчаяния The Tower of Despair

После странствий по вполне современной канализации, второй уровень возвращается к вечно популярным средневековым мотивам. Если эта непоследовательность вас не смущает, то этот уровень вряд ли доведет вас до отчаяния — особенно если вы разыщете некоторые "палочки-выручалочки" в секретных зонах.

Действие начинается с рыцарей, но быстро перерастает в настоящий вооруженный конфликт с участием шамблера и компании магов. Если в эпизоде 3 вам надоело разносить трехногих уродцев издалека, то здесь вы сможете стереть их в порошок в рукопашной.

На пути к выходу вам не единожды придется временно отступить. Тем не менее, некоторые стены и препятствия, возникающие во время выполнения вашей миссии, открывают неожиданные и интригующие возможности для игры в режиме Deathmatch. Сыграйте против своих друзей и убедитесь сами.

План уровня 2: Башня Отчаяния (E4M2)

- | | |
|--|--|
| 1a. Мега-Аптечка, патроны | 7. Руна Четверной Силы, аптечка, гвозди |
| 1b. Секретная зона. Двустволка, патроны | 8. Аптечки, гвозди, патроны |
| 2. Секретная зона. Гвозди, Кольцо Теней | 9. Секретная зона 2. Мега-Аптечка, аптечки, гвозди, Руна Четверной Силы, желтая броня, серебряный ключ |
| 3. Секретная зона. Зеленая броня, гвозди | 10. Аптечка, гвозди |
| 4. Аптечка, патроны | 11. Секретная зона. Аптечки |
| 5. Аптечки, патроны, двустволка, Пентаграмма Защиты, гвозди, гвоздомет | 12. Аптечка, патроны |
| 6. Аптечка, патроны, кнопка для доступа к Пентаграмме в 5 | 13. Гвозди, аптечка |
| | 14. Выход |

Особенности:

- Пять секретных зон для спасения жизни
- Уничтожение магов в учетверенном темпе
- Проверка умения балансировать на узкой балке

Нет больше отчаяния в Башне Власти

1а. Под балками лежит Мега-Аптечка. Пока не берите ее, она больше пригодится при штурме зоны 5. Балки над вами, на которых валяются груды добра — секретная зона 3. За решеткой в углу комнаты под вами лежит верная двустволка и боеприпасы; все это пригодится вам для разборки с рыцарями.

Подберитесь к дыре в полу, выстрелите в красный диск под вами. Прыгайте вниз, бегите к стене и нажимайте кнопку. Теперь вы можете пройти к двустволке в зоне 1б.

1б. Секретная зона.

Хватайте оружие и попрощайтесь с рыцарями. Не позволяйте рыцарям, которые прячутся слева, превратить вас в фарш! Идите направо по коридору.

2. Секретная зона. Выстрелите в стену в конце "тупика", и вы попадете в секретную зону.

Не берите Кольцо Теней — оно пригодится при штурме зоны 5. Улавливаете закономерность?



Пусть дверь закроется за вами, зайдите в нишу в правой стене коридора. Если нажать кнопку, то ненадолго откроется яма в коридоре снаружи от секретной зоны. Выстрелите в дверь, чтобы покинуть зону, и прыгайте в яму

3. Секретная зона. Соберите все добро с балок над 1а, выходите из комнаты и поверните налево.

4. Когда будете идти по коридору, вам предстоит встретиться с людоедом еще несколькими рыцарями. Берегитесь мага и его дружков-людоедов за озером. Вы не сможете доплыть до них, а вашей огневой мощи недостаточно.

для того, чтобы перебить их и потом выжить в зоне 5. Не волнуйтесь, до них дело еще дойдет — из зоны 9 вы сможете атаковать с учетверенной силой...

Убейте людоеда в коридоре за площадкой с магом и людоедами, заберите боеприпасы и аптечки, затем вернитесь в зону 2. Приготовьте гвоздемет, наденьте Кольцо Теней, подзарядитесь Мега-Аптечкой и быстро прыгайте в воду, пока маг не запустил в вас шипастым шаром.

5. Шамблер! Вероятно, к тому моменту, когда с мохнатым безобразием будет покончено, ваше Кольцо Теней уже перестанет действовать. Обратите внимание на то, что телепорт возвращает вас обратно в 1a. Поднимитесь на лифте слева от телепорта на верхние балки, где лежит еще одна двустволка и дополнительные боеприпасы. Пентаграмму Защиты и гвоздемет можно легко забрать из зоны 6 — и то, и другое вам определенно понадобится в 7 и 8.

Прыгайте вниз и повернитесь направо. Подойдите к арке, по пути прикончив всех рыцарей, по глупости оказавшихся на вашем пути.

6. Остерегайтесь коварного удара рыцаря смерти из тени справа. Нажмите кнопку в конце комнаты, чтобы опустить лифт. Поднимитесь на нем к вожделенной Пентаграмме. Хватайте ее и столько гвоздей, сколько сможете унести, и бегите по коридору до перекрестка.

7. Маг охраняет Руну Четверной Силы. Гвоздемет в сочетании с Пентаграммой Защиты действует достаточно смертоносно.

Безжалостно пробейтесь к зоне 8, стараясь сосредоточить свою ярость на магах и людоедах наверху.

8. Выстрел в красный диск открывает дорогу в 10, а большая бесцветная панель в стене слева от диска ведет в зону 11 (открываемую кнопкой из 10).

Вы легко можете попасть на безумную сетку балок, прыгая с площадки под красным диском. Оказавшись на балках (на одном уровне с аптечкой), повернитесь направо, отвернувшись от красного диска, чтобы попасть в следующую секретную зону этого уровня.

9. **Секретная зона.** Убейте людоеда в клетке внизу. Прыгните на Мега-Аптечку (ее площадка расположена в секретной зоне), затем продолжайте бежать налево. Хватайте Руну Четверной Силы, убейте всех врагов, оказавшихся на вашем пути, нажмите кнопку и бегите в комнату с тремя арками. Каждая арка соответствует одной площадке, упомянутой в пункте 4. За центральной аркой возьмите серебряный ключ и убейте мага. Перебейте людоедов, пока представилась такая возможность, затем прыгайте в воду в центре комнаты. Вернитесь в комнату с тремя арками за желтой броней. Советуем приберечь Мега-Аптечку до посещения зоны 12. Поверьте, вы об этом не пожалеете.

Телепорт на площадке мага возвращает вас обратно в 8 — на платформу перед красным диском. Именно из этого места вы сможете попасть в зону 10.

10. С платформы людоедов в 8 выстрелите в красный диск, чтобы открыть вход. С разбега прыгните из туннеля и поднимитесь на лифте. Оказавшись наверху, развернитесь. Между вами и вашей судьбой стоит только ничтожный рыцарь.

От кнопки повернитесь направо и выстрелите в дальнюю стену. Она исчезает, открывая яму, через которую вы попадете в зону 11. Перед тем, как идти туда, нажмите кнопку и немедленно отпрыгните назад — вы прокатитесь на отъезжающей решетке пола. Если не отпрыгнуть, то вы упадете на знакомую платформу людоеда 8 — и приведете в действие ловушку в 11. Прочитайте описание к 11, чтобы понять, каким образом обезвредить смертоносную ловушку.

11. Секретная зона. Когда ямы, ведущие в 8 и 11, будут открыты, отправляйтесь к яме с кнопкой и посмотрите на рыцаря смерти и людоедов в 11. Они будут оставаться в роли пассивных наблюдателей до тех пор, пока вы не упадете в 8 или не выстрелите в них ...

Достаньте гвоздемет и немного растормошите людоедов выстрелами сверху. Затем прыгните в другую яму и прикончите их. После расправы с людоедами спрыгните на их платформу и прикончите рыцаря смерти.

Чтобы обезвредить ловушку с шипастой стеной, слегка высуньтесь между шипами и тут же отпрыгните назад. Ловушка остается закрытой несколько секунд — этого хватает, чтобы прыгнуть между прутьев. Сразу же после прыжка следует опасаться нападения людоедов (ниша справа предоставляет отличное укрытие!) Кроме того, не пытайтесь заманить чудовищ в шипы — ловушка не сработает.



Примечание

Если обещанного мага на площадке нет, вероятно, он забежал в телепорт и ожидает вас на платформе 8. В этом случае желательно последовать за ним через телепорт и прикончить его, пока Руна Четверной Силы не перестала действовать.

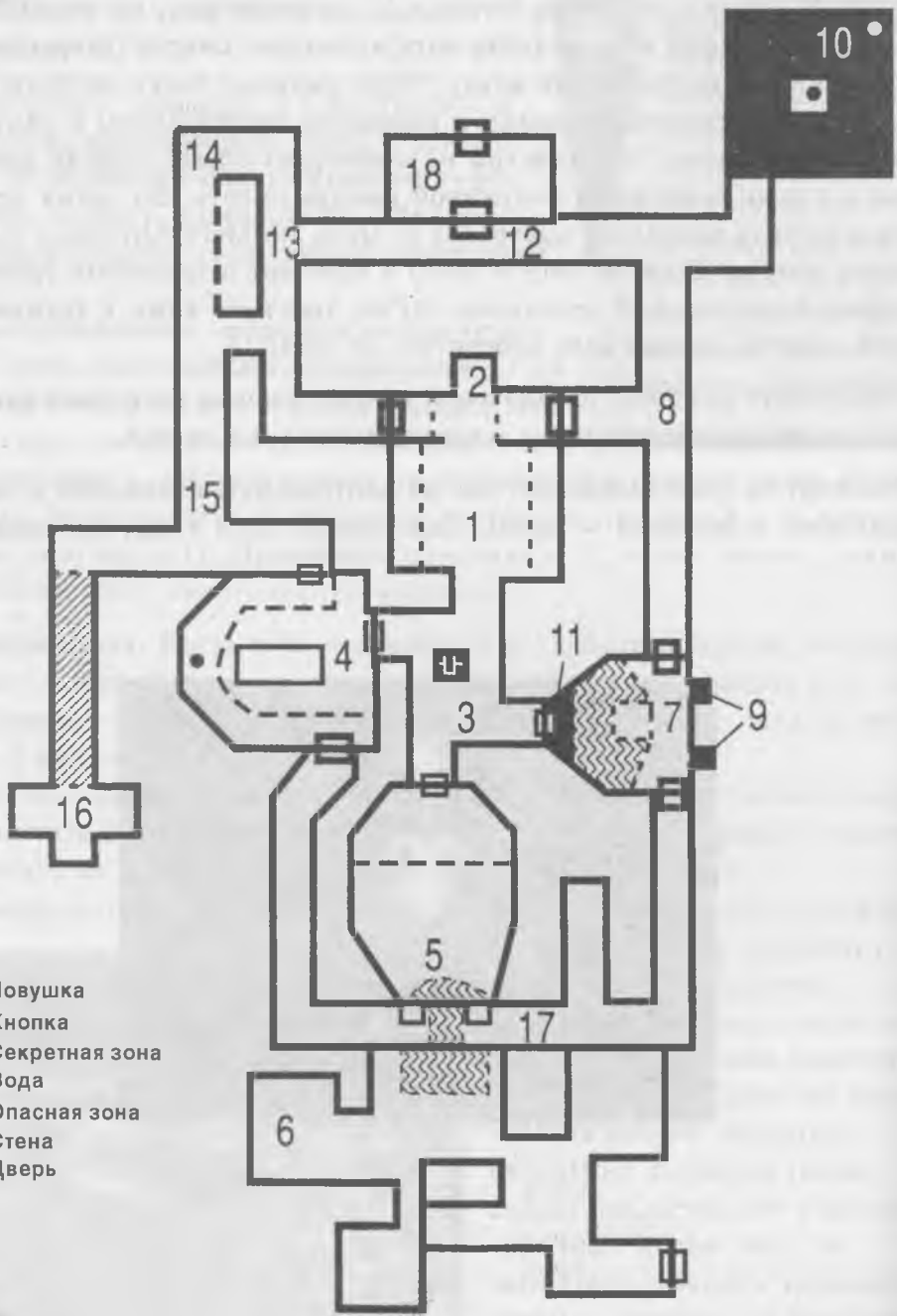
12. Стоит вам зайти за угол, как раздается приветственный салют ловушки с гвоздями. Стоп. Помните Мега-Аптечку над платформой людоеда в 5?

Вернитесь и заберите ее, снова бегите в 12, постарайтесь, по возможности, увернуться от гвоздей и подразните мага и рыцарей смерти (стерегущих дальний конец комнаты) в яме внизу. Через ажурные балки нетрудно свалиться вниз — встречаться с магом и рыцарями смерти лицом к лицу было бы крайне неприятно. Эти монстры не любят друг друга, и после драки обычно остается всего один полуживой рыцарь смерти. Во время драки вы можете получить несколько выстрелов от мага, но Мега-Аптечка с лихвой возместит потери. Если вы хотите зайти в телепорт и закончить уровень, переходите прямо к 14. В противном случае прыгните вниз, к трупам мага и рыцарей смерти, и через арку доберитесь до зоны 13.

13. Уничтожьте рыцарей, охраняющих гвозди. Кнопка открывает панель на стене — позволяя вам вернуться в клетку людоедов в зоне 9.

14. Телепорт за вами возвращает вас на центральную платформу в зоне 8. Большая арка перед вами — выход. Серебряный ключ у вас, выбирайте сами.





- T** Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▤** Вода
- ▨** Опасная зона
- ▣** Стена
- Дверь

Уровень 3: Гробница Древнего Божества The Elder God Shrine

Гробницу Древнего Божества не мешало бы привести в порядок, и, к счастью, для этой цели здесь найдется достаточно боеприпасов. В гвоздях и Рунах Четверной Силы недостатка нет — как, впрочем, и в монстрах. Что же, неплохое сочетание.

План уровня 3: Гробница Древнего Божества (E4M3)

- | | |
|--|--|
| 1. Аптечки | 13. Гвозди, патроны, Мега-Аптечка |
| 2. Гвозди, Мега-Аптечка | 14. Гранаты, желтая броня, аптечки, Кольцо Теней |
| 3. Гвозди, патроны, Руна Четверной Силы | 15. Патроны, аптечки |
| 4. Аптечки, гвозди, патроны, зеленая броня | 16. Ловушка с лавой, гранаты, аптечки, серебряный ключ, гвозди |
| 5. Аптечки, гвозди, патроны | 17. Аптечка, золотой ключ, Руна Четверной Силы |
| 6. Гранатомет, гранаты, Мега-Аптечка, Руна Четверной Силы, аптечка | 18. Выход |
| 7. Гвозди, аптечки, гранаты, Руна Четверной Силы, патроны | |
| 8. Гранаты, патроны | |
| 9. Секретная зона. Аптечка | |
| 10. Секретная зона. Зеленая броня, патроны, двустволка, Руна Четверной Силы, гвозди | |
| 11. Секретная зона. Красная броня, гранаты, аптечки, гвозди | |
| 12. Гранаты | |

Особенности:

- Три секретные зоны
- Побоище на кладбище
- Три Руны Четверной Силы

Жалость здесь неуместна

1. Найдите аптечку на лестнице поблизости. Кстати говоря, лестница может послужить укрытием от нападения излишне ретивых демонов в соседней комнате. Когда демоны увидят вас, отступите в угол; пока они в недоумении прыгают перед лестницей, вы будете спокойно расстреливать их.
2. Заберите гвозди и Мега-Аптечку. Выстрелите в знак на стене, чтобы открыть дверь в комнате 1.
3. В небольшом коридорчике с несколькими дверьми вас дожидаются гвозди, патроны и Руна Четверной Силы. Обратите внимание на примечание, касающееся Руны, и идите направо, через освещенную дверь.
4. Откройте дверь и слегка отступите назад, затем со всех ног бегите вперед по скату. Во время сражения желательно стоять наверху, но между скатом и площадкой существует небольшой провал, так что вам придется прыгнуть. Уничтожьте людоедов, затем спрыгните вниз и расправьтесь с рыцарями. Соберите аптечки, гвозди и патроны, возьмите зеленую броню и найдите большую кнопку на стене напротив входа. Кнопка приглашает в гости еще нескольких рыцарей и демона, но она же открывает еще одну дверь в коридоре 3.
5. Приближаясь к двери, остерегайтесь демона, который телепортируется слева. Через некоторое время за первым демоном возникает второй. Кроме того, оказавшись на площадке, вы должны подготовиться к нападению скрэгов. Внизу трое людоедов ожидают вашего появления, если вы надумаете искупаться. Кроме того, там лежат аптечки, гвозди и патроны. Если вы еще не израсходовали Руну Четверной Силы из коридора 3, возможно, ее можно применить сейчас. Впереди, в комнате 6, имеется еще одна Руна, так что вы можете сразу прыгнуть в воду, а потом вернуться и восстановить справедливость.
6. Проплывите по каналу — вы оказываетесь на небольшом кладбище. Здесь нужно отыскать гранатомет, лежащий на свежей могиле справа от места вашего прибытия. Если вы схватите гранатомет и поспешите вернуться в воду, то зомби соберутся толпой возле пруда — так их будет легче уничтожить. В уголке кладбища рядом с тем местом, где вы подобрали гранатомет, лежит Руна Четверной Силы — она очень полезна для дальнейшей расчистки кладбища, особенно, если вы заранее подразните обитающих здесь зомби. Кроме того, поблизости лежит Мега-Аптечка и две коробки гранат. Остерегайтесь Демона, который появляется во время вашего приближения к телепорту.



Примечание

Руна Четверной Силы в зоне 3 может пригодиться сразу в нескольких местах. Мы советуем приберечь ее на будущее и потом самостоятельно выбрать, когда ей воспользоваться (это станет ясно после нескольких смертей на одном месте). Если вы не пользуетесь Руной, не жалейте гвоздей на местное население. Как вы убедитесь, боеприпасов здесь предостаточно.

7. Кладбищенский телепорт доставляет вас в комнату 7 одновременно с появлением пары скрэгов. Поторопитесь на площадку, вскоре сюда придет целая стая этих тварей. К счастью, поблизости лежит Руна Четверной Силы и еще одна аптечка. Уничтожьте всех пришельцев и обыщите бассейн на предмет гвоздей, аптечек и гранат. Возможно, вы также заметите, что в зоне 3 продолжают появляться демоны. Просто замечательно.



8. Пока Руна еще действует, исследуйте близлежащий коридор и причините как можно больше неудобств рыцарям и скользким сгусткам. Вы можете нырнуть в дверь рядом с тем местом, где уничтожаете сгусток, и забрать гранаты с карниза в комнате 2. Кроме того, это дает вам превосходный шанс вернуться и собрать оставленные полезные предметы.

9. **Секретная зона.** В зоне 7 вы можете прыгнуть сквозь любой из витражей на площадке, чтобы забрать аптечку. Какой бы проход вы ни избрали, все равно появится сообщение о секретной зоне.

10. Следуйте по коридору из 7 и на перекрестке сверните направо. Найдите кнопку на стене и нажмите ее, подготовившись действовать. Стена опускается, и появившийся скрэг со своими друзьями-зомби пытаются не допустить вас до зеленой брони, большой коробки патронов, гранат, двустволки и даже Руны Четверной Силы. Броню лучше не трогать; вскоре вам достанется ее красный вариант. Кроме того, воздержитесь от применения Руны до лучших (или худших?) времен. Поднимитесь на ступени, ведущие к деревянному лифту в центре комнаты, но, когда лифт начнет подниматься, быстро сойдите с него. Прыгните в телепорт, который открывается в полу.

11. **Секретная зона.** Вы попадаете на карниз, который дразнил вас в зоне 7; здесь нетрудно разжиться красной броней, гранатами и аптечками. Соберите трофеи и снова идите в коридор, но на этот раз на перекрестке поверните налево.

12. Когда вы будете подходить к гранатам, из окошка справа неожиданно нападает пара людоедов. Прижмитесь спиной к дальней стене и расправьтесь с ними, стараясь не высовываться дальше в коридор и не привлекать ненужного внимания к своей персоне.

13. Рядом с новой развилкой, возле большой коробки гвоздей, вы встретите пару демонов и сгусток. К счастью, места для отступления предостаточно — вы сможете вознаградить прямо-таки демоническую настойчивость ваших врагов порцией гвоздей или еще чем-нибудь в этом роде. На развилке идите налево, к патронам; по пути к двери слева вы сможете снова пополнить свои запасы

гвоздей. Дверь открывает путь к другой площадке в зоне 2, содержащей аппетитную Мега-Аптечку.

14. После посещения площадки, где вы нашли Мега-Аптечку, вероятно, самым благоразумным будет отступить и пойти обходным путем, подбирая по пути гранаты и затем огибая угол слева, за которым видна желтая броня. Если пойти за желтой броней с другого направления, можно попасть под перекрестный огонь. Когда вы берете броню, слева открывается стена и выпускает на свободу демона и основательную команду зомби. Прикончите их, затем поищите аптечку и Кольцо Теней; кстати, Кольцо лучше оставить до того момента, когда вы надумаете открыть серебряную дверь.

15. Продолжайте свой путь по коридору. Приготовьтесь к неожиданному нападению сгустка возле развилки, где вы оказываетесь лицом к окну, а слева виднеется дверь. Эта дверь выходит на верхний ярус зоны 4. Заберите патроны и продолжайте идти по тому коридору, где вы их нашли, но остановитесь, повернув налево — вы оказываетесь у длинного коридора.

16. Через несколько шагов по коридору пол под вашими ногами начинает уползать в сторону; стоять абсолютно негде, внизу озеро лавы. Существенная неприятность. Как только пол начнет двигаться, отступите назад и дождитесь, пока он втянется в стену. Как только пол снова начнет выезжать на место, со всех ног бегите по нему. Когда вы заберете гранатомет, в другом конце коридора открываются три комнаты, откуда появляется демон и несколько рыцарей. Тем не менее, вам должно хватить времени на то, чтобы схватить оружие и промчаться обратно, избежав купания в лаве (возможно, в конце придется сделать гигантский прыжок) — пол снова отъезжает. Если вам повезет, демон свалится вниз. Хотя лава не убьет его, он будет крайне неудобно чувствовать себя под вашими выстрелами сверху. В трех комнатах хранятся гранаты, аптечки и серебряный ключ.

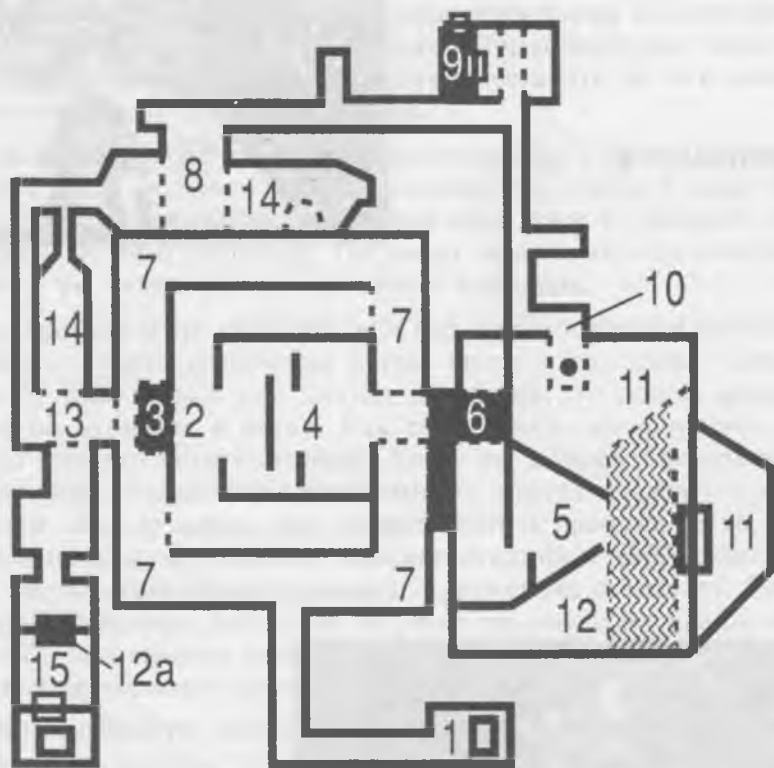
17. Пройдя через серебряную дверь, хватайте Руну Четверной Силы рядом со сгустком (это нетрудно сделать, если вы принесли с собой Кольцо Теней из комнаты 14) и с ее помощью раздавите сгустки и рыцарей. Поблизости вас ждут аптечки и золотой ключ. Когда будете идти за ключом, остерегайтесь коварного скрэга.








18. За золотой дверью вы встретите еще нескольких людоедов, и все; перед вами — выход с уровня.

Уро
Дворец
The Hall

План уровня: Дворец





-  Ловушка
-  Кнопка
-  Секретная зона
-  Вода
-  Опасная зона
-  Стена
-  Дверь

Уровень 4: Дворец Ненависти The Palace of Hate

План уровня 4: Дворец Ненависти (E4M4)

1. Мега-Аптечка, двустволка, патроны
2. Аптечки, патроны, гвозди
3. **Секретная зона.** Пентаграмма Защиты, гвозди
4. **Секретная зона.** Гранатомет, исцеляющий пруд, патроны, гвозди
5. Патроны, гвозди, аптечки (отсюда можно забрать супер-гвоздемет из зоны 11)
6. **Секретная зона.** Красная броня
7. Гвозди, аптечки, патроны, зеленая броня
8. Патроны, аптечки, гвоздемет, гвозди
9. **Секретная зона.** Руна Четверной Силы
10. Гранатомет, Кольцо Теней
11. Гранаты, Мега-Аптечка, аптечки, гвозди, супер-гвоздемет
12. Серебряный ключ, Пентаграмма Защиты, аптечки, патроны
- 12а. **Секретная зона.** Кольцо Теней, аптечка
13. Гвозди, гранаты, аптечка, патроны
14. Зеленая броня, аптечки, гвозди, патроны, гранаты
15. Выход, гвозди, зеленая броня

Особенности:

- Пять оздоровительных секретных зон
- Телепорт: быстро, но опасно
- Пять шамблеров против двух Пентаграмм Защиты

После того, как вы проведете во Дворце Ненависти совсем немного времени, вам станет ясно: через него можно пройти несколькими путями. Выбранный нами путь не является самым коротким; скорее, он выбран так, чтобы вы как можно больше времени провели под воздействием магических призов и полюбовались окрестностями, а заодно с наибольшей пользой распорядились броней и боеприпасами.

Рельеф местности определяет вашу тактику. В сущности, все сводится к тому, что вы должны умело пользоваться основной слабостью ваших врагов (при виде вас они впадают в ярость и лезут напролом, не обращая внимания ни на что). Вам довольно часто придется дразнить своих врагов, после чего отступать, ни на секунду не прекращая пальбы.

Такая тактика имеет всего один недостаток — поскольку на этом уровне почти нет барьеров, монстры разбредаются по окрестностям. Например, по своему опыту можем смело заявить, что если вы убили одного демона в группе из трех, то двое других куда-то сбегают. Итак, если вы не находите чудовищ там, где им положено быть по описанию, не думайте, что мы ошиблись. Поверьте, ваши враги разгуливают где-то во дворце, в одиночку или в компании других чудовищ и пытаются найти вас. Постоянно будьте готовы к драке!

На уровне Hard вам придется в общей сложности "завалить" пятерых шамблеров. Эти твари любят странствия еще сильнее, чем все остальные враги. Если вы дошли до конца уровня и недосчитались скальпов одного-двух шамблеров, что ж, приготовьте супергвоздемет и выходите на охоту.

"Вы полюбите это место до смерти"

1. Приготовьте гвоздемет, на бегу хватайте Мега-Аптечку и наделайте дырок в демоне, который прячется где-то в коридоре перед вами. Не останавливаясь, подберите двустволку и бегите по скату в зону 2.
 2. Используйте остаток Мега-Аптечки на то, чтобы прикончить скрэгов и стереть в порошок рыцарей (они прячутся с каждой стороны красного диска). Туннель между лестницами — зона 6; арка в центральной структуре ведет в зону 4. За красным диском спрятана первая секретная зона уровня. Пока Мега-Аптечка еще работает, бегите в 4, хватайте гранатомет и немедленно выбирайтесь обратно. Рыцари вылезают из темноты, и вы можете расправиться с ними издали. Кроме того, вы найдете еще двух рыцарей за центральной стеной, и по одному — в каждом темном углу под лестницей. Пока не спешите подниматься по лестнице!
- Когда вы расправитесь со всеми врагами в зонах 1, 2 и частично — 4, встаньте в тень возле красного диска и выстрелите в красный знак наверху арки. Приготовьтесь к тому, что сразу же после вашего выстрела из-за красного диска выпрыгнет демон...

3. **Секретная зона.** Не берите Пентаграмму Защиты и гвозди, еще рано! Все это понадобится вам, когда вы отправитесь в зоны 5 и 11. Поверьте нам на слово.

4. **Секретная зона.** Пошарьте в бассейне с гранатометом, чтобы поправить здоровье. Бассейн прямо-таки завален большими аптечками.

На лестнице вас ждет двое демонов; покажите им, как работает гвоздемет.

Похоже, они не очень хорошо обучены спускаться по лестнице, особенно если вы встанете рядом с тем местом, где прятались рыцари.

После уничтожения демонов пройдите в другой конец коридора. Будьте готовы к нападению еще одного демона справа! Патроны и аптечка слева — ваши по праву. Видите красную броню между ступенями? Она находится в зоне 6, второй секретной зоне уровня. Мы отправимся туда после того, как прикончим шамблера в зоне 5.

5. Чтобы Пентаграмма принесла как можно больше пользы, нужно сделать три вещи:

- Взять гвозди и Пентаграмму в зоне 3
 - Пробежать в зону 4 и прикончить шамблера
 - Пока Пентаграмма не перестала действовать, пробежать мимо трупа шамблера к бассейну (зона 11), прыгнуть на левый мост, схватить супер-гвоздемет, нырнуть в воду и проплыть обратно в 5.
- Ваша цель — заполучить супер-гвоздемет и уйти с ним живым.

Вы не только извлекли максимум пользы из Пентаграммы, но и раздобыли лучшее противо-шамблерное оружие во всей игре. Если хотите, можно немного поглотить гранатами пираний и демонов, но мы бы предложили подождать до тех пор, когда вы доберетесь до 9, третьей секретной зоны уровня, и в ваших жилах будет струиться мощь Руны Четверной Силы, обогащенной Кольцом Теней. Так будет интереснее.

6. **Секретная зона.** В темном проходе, где рыскал демон в зоне 4, обратите внимание на освещенный прямоугольник справа. Это лифт, который доставит вас в 7. Но перед тем, как отправляться туда, встаньте на край лифта и быстро спрыгните с него. Бросайтесь под платформу, немедленно повернитесь направо и убейте рыцаря, затем по проходу доберитесь до красной брони. Когда вы наступаете на кнопку в полу, часть лестницы отъезжает назад, открывая путь обратно.

7. В коридоре над лифтом вам придется сражаться с несколькими рыцарями смерти и демонами. Желаем удачи и предлагаем пользоваться гранатами и ружьем — гвозди понадобятся для уничтожения шамблеров. Не заходите за угол, когда все враги еще дышат — быть центром всеобщего внимания приятно, но не сейчас.

Итак, перед тем, как отправляться за угол, очистите окрестности от монстров. Затем остановитесь; оцените свои возможности по части брони и здоровья;

прыгните вперед, чтобы выманить врага, и как можно быстрее отступайте. Сражаясь с мелкими чудовищами, будьте осторожны и не дразните шамблеров на мостах, ведущих в зоны 8 и 13 — по крайней мере, не сейчас. Они и так увидят вас, когда вы ступите на их мосты. Если вы не убьете шамблеров в 13 и 8 отсюда, то они свалятся вниз и будут бродить по уровню, и искать вас, обычно возглавляя банду других бродячих чудовищ.

8. После того, как вы расчистите зону 7, встаньте рядом с проходом и прикончите шамблера, если он никуда не пропал. Если вы увидите на мосту коробку патронов, значит, вы стоите в правильном месте. Если шамблер упал вниз (а это случается почти всегда), не надо волноваться. Вы можете подстрелить его с моста, пока он выясняет отношения с демонами и рыцарями смерти.

Хватайте вторую коробку патронов и немедленно отступайте — слева выскакивает демон, готовый пустить в ход свои когти.

Когда будете пробиваться по коридору к перекрестку в виде буквы Т, приготовьтесь встретить скрэгов и демонов — особенно, когда вы подходите к нише в левой стене коридора (где лежит гвоздемет) и к самому перекрестку.

Смерть демона, охраняющего гвоздемет, приводит к появлению скрэга над аптечкой в коридоре.

Возьмите гвозди в середине Т и отпрыгните назад, чтобы увернуться от очередного демона. Пока не обращайте внимания на гвозди в левой части буквы Т и пробивайтесь направо (осторожно, из ниши слева нападет еще один демон!), пока не окажетесь перед гильотиной. Она оттяпает вам голову, если не обезвредить ловушку. Как? Просто суньте шею под лезвие и вовремя уберите ее обратно. Когда гильотина сработает, вам остается лишь разобраться с толпой врагов рядом с ней и проскочить во время подъема лезвия.

Обратите внимание на характерный звук телепортации, который доносится после падения лезвия. Это за вашей спиной появляются демоны. Вернитесь к гвоздям, пропущенным ранее; длинный коридор поможет убить демонов, стоящих между вами и следующей секретной зоной.

9. Секретная зона. Гвозди, лежащие в левой части Т — наживка для неприятной ловушки с рыцарями и демонами! Когда вы берете коробку, слева и справа вас атакуют полчища монстров. Разумеется, вы с ними справитесь — и тогда поднимите платформу слева. Лифт найти довольно сложно, просто двигайтесь



Примечание

Возможно, вы обнаружите, что мосты 8 и 13 охраняются одним-двумя скрэгами; шамблер может свалиться со своего моста в зону 7; рыцари смерти могут напасть на вас в тот момент, когда вы займетесь отстрелом шамблеров на мостах, другими словами, будьте готовы к чему угодно.

вдоль стены и ощупывайте ее, пока не найдете. Прыгните в яму за Руной Четверной Силы. Телепорт переправляет вас мимо гильотины, прямо в зону 10. Хватайте трофеи и, не теряя ни секунды, направляйтесь в телепорт.

10. Вы находитесь на площадке телепорта за гильотиной. Пока энтузиазм не прошел, бегите наверх по лестнице, хватайте Кольцо, наступите на кнопку, чтобы выдвинуть подвижный мост в дальней части зала, и расправьтесь со всеми летающими и плавающими врагами. Помните демонов, которые напали на вас, когда вы брали супер-гвоздемет в зоне 5? Теперь они в воде. Пока призывы еще действуют, ныряйте под воду и разряжайте свой гвоздемет. Уничтожение демонов и пираний открывает вам доступ к несметным подводным сокровищам.

11. Оказавшись на твердой земле, прыгните на ближайший мост, чтобы потом перебраться на второй (тот, который вы выдвинули кнопкой в зоне 10). Перебейте скрэгов в 12; если вам не будет хватать боеприпасов или аптечек, под водой их более чем достаточно. Подойдите к концу моста и совершите героический прыжок к серебряному ключу.

12. Остерегайтесь коварного демона, нападающего слева! Когда вы собираете лежащее поблизости добро, никто не нападает — значит, вам придется взять инициативу в свои руки.

Поскольку Пентаграмму Защиты хочется использовать против шамблеров, чаще всего отсюда мы идем в зону 13. Помимо телепорта в 12а, есть и другой, более быстрый способ: прыгните в воду и пройдите через 5; пробегите по лестнице в 4; поднимитесь на лифте в 7; поверните налево и бегите по коридору до первого проема и моста слева. Но вместо того, чтобы заниматься этим, почему бы не попробовать другой, "взрывоопасный" путь?

12а. Секретная зона. Телепорт, висящий над Пентаграммой, позволит ускорить вашу работу. За прохождение через него вас не накажут, и, если вы будете действовать достаточно быстро, то сможете позабавиться со своими врагами, находясь под защитой Пентаграммы. Кроме того, этот секрет позволяет вообще уклониться от финального сражения на этом уровне. А дальнейшее зависит исключительно от вас...

Даже ваших могучих мускулов не хватит, чтобы допрыгнуть до телепорта. Потребуется небольшая помощь от гранатомета. Вот как это делается:

- Сохраните игру.
- Возьмите Пентаграмму Защиты.
- Встаньте возле края телепорта и прицельтесь из гранатомета в маленькое отверстие в полу. Ваша цель — забросить в него гранату. Сделать это довольно сложно. Продолжайте попытки, и постепенно вы подберете нужный угол. Если же у вас это никак не получается, попробуйте встать на маленькую каменную ступеньку у стены, где прятался демон, чтобы напрямую видеть отверстие для гранаты. Стреляйте — граната падает либо в дырку, либо рядом с ней.

- После того, как граната окажется в лунке, посмотрите себе под ноги и встаньте на нее.
- Нажмите клавишу прыжка в тот самый момент, когда граната взрывается. Ура! Получилось! Под вами находится зона 13. Поскольку вы невидимы и обладаете серебряным ключом, ничего не мешает вам спрыгнуть вниз и выйти на следующий уровень. Но если Пентаграмма еще действует, почему бы немного не задержаться и не устроить головоломку рыцарям смерти и их приятелю-шамблеру?
Если вам почему-либо упорно не удастся фокус с гранатой, наверное, вы обречены на "честное" завершение уровня. Восстановите игру, хватайте Пентаграмму и бегите со всех ног.
Если же вы мечтаете совершить этот прыжок (без включения полета) и вас не волнуют последствия, попробуйте другой способ:
- Сохраните игру.
- Введите пароль для включения ракетомета.
- Возьмите Пентаграмму Защиты.
- Встаньте под телепортом.
- Направьте ствол оружия себе под ноги.
- Одновременно выстрелите и подпрыгните.

Если прыжок удался, и вы хотите попасть на следующий уровень, переходите к 15. В противном случае прочитайте 13 и либо совершайте прыжок с ракетометом, либо бегите к своей цели.

13. Спрыгните с левой стороны моста и идите в первую часть 15. Если вы будете проворно двигаться, а по пути вас не будут задерживать шайки бродячих монстров, то у вас как раз хватит времени на то, чтобы прикончить одного шамблера. Пентаграмма все-таки не должна пропасть даром.

Когда шамблер будет убит, вы можете выйти и перейти в 15 или пройти под мостом в направлении Т-образного перекрестка.



14. Зону 14 стоит посетить по двум причинам: вы прикончите оставшихся чудовищ (чтобы они не ударили в спину при сражении с пятым шамблером) и обзаведетесь зеленой броней.

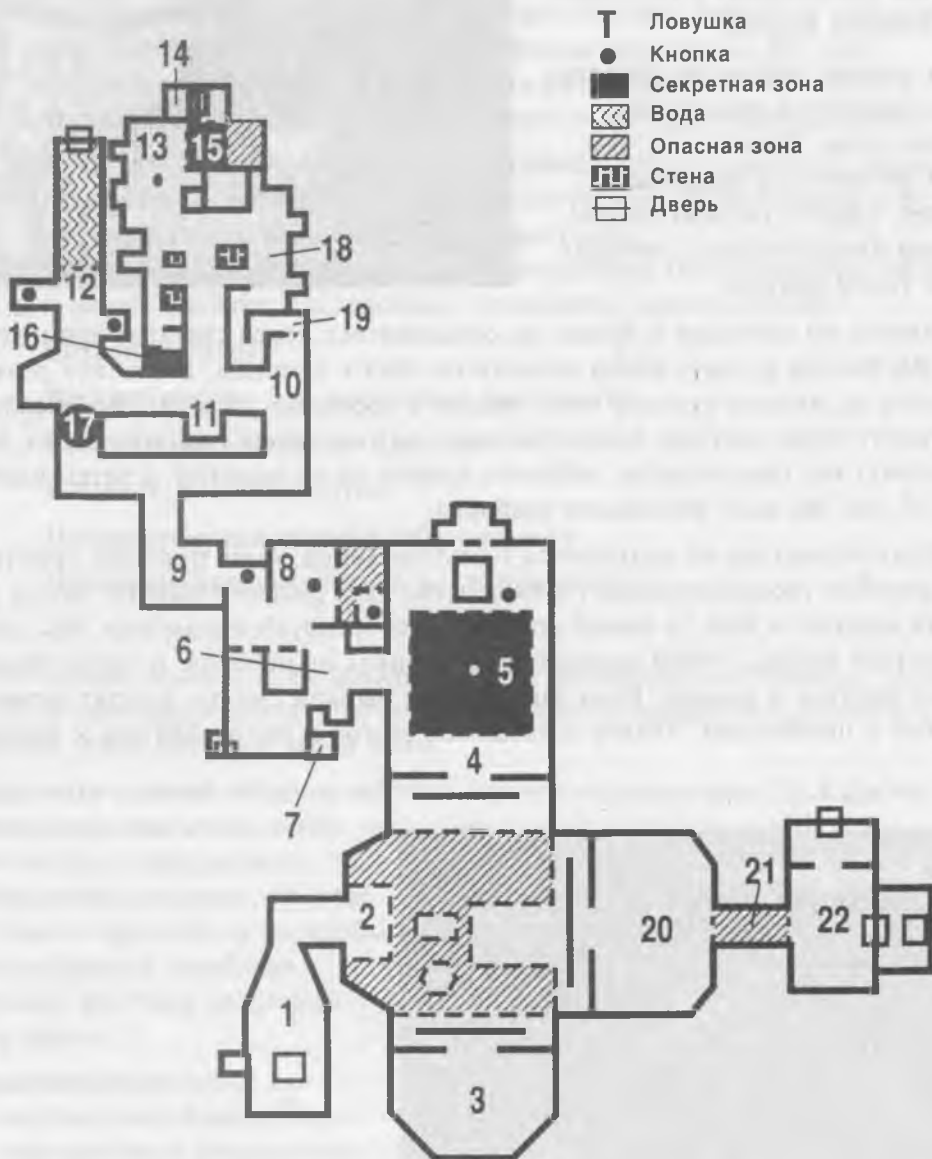
В тот момент, когда вы ступите сюда, берегитесь нападения демона слева. Кроме того, вам могут встретиться бродячие рыцари, скрэги, рыцари смерти, демоны или шамблеры, которых вы не убили раньше.



Спуститесь по лестнице к броне, но остановитесь перед светлым прямоугольником. Вы близки к тому, чтобы попасть на обед к демонам. Включите ловушку, наступив на вторую полосу тени (рядом с коробкой гвоздей), и немедленно отступайте через светлый прямоугольник, на ходу метая гранаты. Когда демоны перестанут вас преследовать, заберите трофеи из их укрытий, а затем идите к зоне 15, где вас ждет финальная разборка.

15. Если только вы не пользуетесь Кольцом Теней, ваша попытка пройти мимо двух коробок гвоздей приводит в бешенство двух рыцарей смерти. Когда рыцари смерти кинутся в бой, за вашей спиной телепортируется шамблер. Мы советуем высунуться вперед, чтобы немножко подразнить шамблеров, и затем убежать как можно быстрее и дальше. Если вам повезет, рыцари смерти вступят в смертельный бой с шамблером. Убейте оставшихся врагов и направляйтесь к выходу.





Уровень 5: В Центре Пекла Hell's Atrium

Извилистые лабиринты Центра Пекла и беспощадные сражения, в которых вам придется участвовать, показывают, что Quake приближается к своей высшей точке. Этот уровень содержит один из самых сложных трюков во всей игре. Даже когда вы знаете, что нужно сделать, все равно трудно. А если не знаете — то, скорее всего, вы навсегда заблокируете вход на секретный уровень эпизода 4 (и это будет мудро с вашей стороны).

План уровня 5: В Центре Пекла (E4M5)

- | | |
|--|--|
| 1. Мега-Аптечка, гвозди | 14. Лифт |
| 2. Гвозди, гранаты | 15. Секретная зона. Аккумуляторы, желтая броня, Пентаграмма Защиты |
| 3. Золотой ключ, гвозди, гранаты, аптечки | 16. Секретная зона. Аккумуляторы, аптечка |
| 4. Аптечки, патроны | 17. Секретная зона. Аккумуляторы |
| 5. Секретная зона. Аптечки, Мега-Аптечка, аккумуляторы, гвозди, Руна Четверной Силы | 18. Гвозди, гранаты, аккумуляторы |
| 6. Супер-гвоздемет, гранаты, гвозди, аптечка | 19. Аккумуляторы, аптечка, серебряный ключ |
| 7. Мега-Аптечка, гранаты, Кольцо Теней | 20. Аптечки, Кольцо Теней, гранаты, зеленая броня, Руна Четверной Силы, гвозди |
| 8. Пентаграмма Защиты. Аккумуляторы | 21. Гвозди, прыжки через лаву |
| 9. Руна Четверной Силы, гранаты, аптечка | 22. Серебряная дверь; выход на секретный уровень: Безымянный Город |
| 10. Аптечка, гвозди | |
| 11. Аптечки, гвозди, гранаты, патроны, Громовержец | |
| 12. Гранаты, гвозди, зеленая броня, Руна Четверной Силы | |
| 13. Гвозди, гранаты, Руна Четверной Силы, аккумуляторы | |

Особенности:

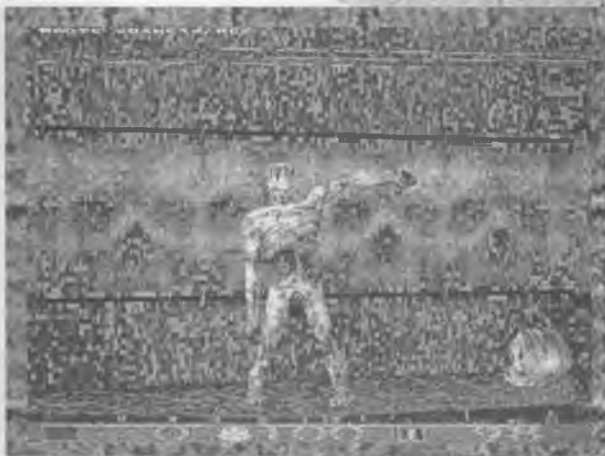
- Четыре секретные зоны
- Большие толпы врагов
- Выход на секретный уровень

Жаркое место

1. Убейте зомби, пока он не ушел, и прихватите Мега-Аптечку (если хотите, конечно). Когда будете проходить мимо двух больших факелов, развернитесь и цельтесь в правый — в стене открывается ниша, откуда выскакивает двое рыцарей смерти. В нише вы найдете гвозди.
2. Выходите в большой двор, но будьте осторожны — поблизости шныряют сгустки. Если вы прижметесь к любой стене коридора, выходящего во двор, то быстро привлечете к себе их внимание. Займите позицию под одной из больших деревянных балок; чудовища мгновенно впадают в замешательство и начинают бешено метаться перед вами. Метните гранату вниз и быстро отступите назад. Если повезет, этого будет достаточно. Поблизости вы найдете гвозди, но обратите внимание: если вы захотите забрать гранаты, то для того, чтобы вернуться в первую зону, которую стоит исследовать, вам неминуемо придется искупаться в ядовитой кислоте. Нужная зона находится справа от вас.
3. Прямо у входа приготовьтесь расчленить нескольких зомби, а заодно прикончите и рыцаря смерти, следующего за ними. Внутри вас ждет золотой ключ — когда вы заберете его, то подвергнетесь нападению сгустков. Дайте сгусткам посмотреть на себя, затем бегите наружу и прыгайте на восьмиугольную платформу лифта. Обычно сгустки застревают в зале, и вы сможете закидать их гранатами с поднятого лифта. Помимо золотого ключа, в зале находятся гвозди, гранаты и аптечки.
4. Рядом с золотой дверью лежат аптечки — за бассейном кислоты, напротив того места, где вы брали золотой ключ. Оказавшись за дверью, передвиньтесь влево и прикончите сгусток, скрывающийся за одной из дальних колонн, после чего можете смело брать аптечку и патроны. Вероятно, вы привлечете к себе внимание зомби из комнаты, где в дверном проеме виднеется супергвоздемет; если вы перебьете всю толпу, на шум явится демон. Встаньте на кнопку в центре комнаты, затем поднимитесь на лифте. Выстрелите в кнопку, которая виднеется на стене, и перед вами возникает вход в первую секретную зону.



5. **Секретная зона.** Вас ожидают новые зомби, а в комплекте с ними — рыцарь смерти. В этом маленьком тайнике вы найдете много хороших вещей — аптечки, Мега-Аптечку, аккумуляторы, гвозди и даже Руну Четверной Силы. К сожалению, как только вы войдете в какую-либо из красных комнат, появляется маг; кроме того, вам предстоит развлечение в виде потолков-прессов.



6. Берите супер-гвоздемет и очищайте окрестности от зомби. Когда достаточное количество мертвецов превратится в фарш, является демон. Поблизости вы найдете гранаты, гвозди и аптечку.

7. По прибытии в зону 6, идите по левой стороне, затем, оказавшись в маленькой комнате, развернитесь. Вы увидите окно, окруженное светом. Выстрел в это окно открывает тайник у вас за спиной — в тайнике, кстати говоря, прячется маг. В логове мага вы найдете гвозди и Кольцо Теней. Расправившись с магом, бегите в следующую зону за Пентаграммой Защиты.

8. Кнопка в полу открывает доступ к Пентаграмме, которая пригодится во время сражения с любопытными зомби и рыцарями смерти. Не жалейте гранат, да не забудьте о маге из комнаты 7.

9. Возьмите Кольцо Теней из комнаты мага. Спуститесь в люк и вооружитесь Руной Четверной Силы. Этот участок до отказа набит зомби, демонами и сгустками, так что постарайтесь получше использовать Руну. Там, где скат переходит в коридор, метните несколько гранат в каждом направлении — так, для затравки. Следует подождать, когда большинство демонов явится для знакомства, и перебить их, пока они поднимаются по лестнице. Приближаясь к каждой новой развилке, будьте осторожны — здесь хватает сгустков и демонов.

10. От ската пройдите направо, прикончите зомби и сгустка и пополните свой запас здоровья и гвоздей. Через окно в конце коридора можно увидеть серебряный ключ, охраняемый рыцарем смерти.

11. Поверните налево, очистите коридор от зомби, сгустков и демонов. Вокруг валяются аптечки, гвозди, гранаты, патроны, но что это? Неужели это не сон? Да, это действительно Громовержец!!! Когда вы забираете драгоценное оружие, в зону телепортируется еще несколько демонов.

12. Завершите круг, прихватив по пути гранаты, гвозди, даже зеленую броню. Берегитесь рыцаря смерти над вами. Когда вы приблизитесь к телепорту, открывается бассейн, а вместе с ним — две ниши с демонами по сторонам от вас. Нажатие кнопок в демонских нишах прокладывает мост над водой. Кстати говоря, под водой вас ждет привычная стайка пираний, которые охраняют большую коробку аккумуляторов и Руну Четверной Силы.



13. Используйте Руну Четверной Силы из 12 для уничтожения сгустков и рыцарей смерти на расположенном сверху карнизе, в комнате с кнопкой на полу. Кнопка открывает большинство витражей поблизости и выпускает на свободу целую орду зомби. Прикончив агрессоров, пошарьте в тайниках и достаньте оттуда гвозди, гранаты и еще одну Руну Четверной Силы. Кроме того, обратите внимание на две ниши, открывающие путь в соседнюю комнату.

14. Комната по соседству с той, где находится кнопка, больше всех остальных. Выстрелите в стену справа от входа и поднимитесь на лифте на верхний ярус.

15. **Секретная зона.** Бросьте пару гранат в кислотный бассейн, чтобы очистить его от сгустков, затем прыгайте туда за аккумуляторами, желтой броней и Пентаграммой Защиты (необязательно именно в этом порядке). Если вы уже неплохо "накачались", можно приберечь добро до посещения комнат 18 и 19. Попрыгайте по верхним карнизам — вы найдете аккумуляторы и еще одну секретную зону.

16. **Секретная зона.** Неподалеку от того места, где вы вошли, вы заметите проход на одном из верхних карнизов. За ним вас ждет запас аккумуляторов, а также пара рыцарей смерти и доступ на деревянную балку с аптечкой.



17. **Секретная зона.** С балки, на которой вы взяли аптечку, прыгайте по вершинам балок до пересечения. С последней балки медленно соскользните влево — вы можете запрыгнуть на балку в углу, где видны аккумуляторы. Здесь вы получаете сообщение о

найденной секретной зоне, а прыжок позволит вам получить еще одну коробку с аккумуляторами.

18. В комнате, прилегающей к 13, возьмите аккумуляторы и будьте готовы к старой шутке "зомби-за-стеклом". Чтобы жизнь не казалась медом, за компанию к вам является пара сгустков. Когда порядок будет восстановлен, можете собрать аптечки и гранаты в нишах, где прятались зомби.

19. На деревянном скате быстро избавьтесь от рыцарей смерти и соберите аккумуляторы и аптечки. В конце коридора вас ждет серебряный ключ. Используйте телепорт в зоне 12, чтобы быстро вернуться в зону 6.

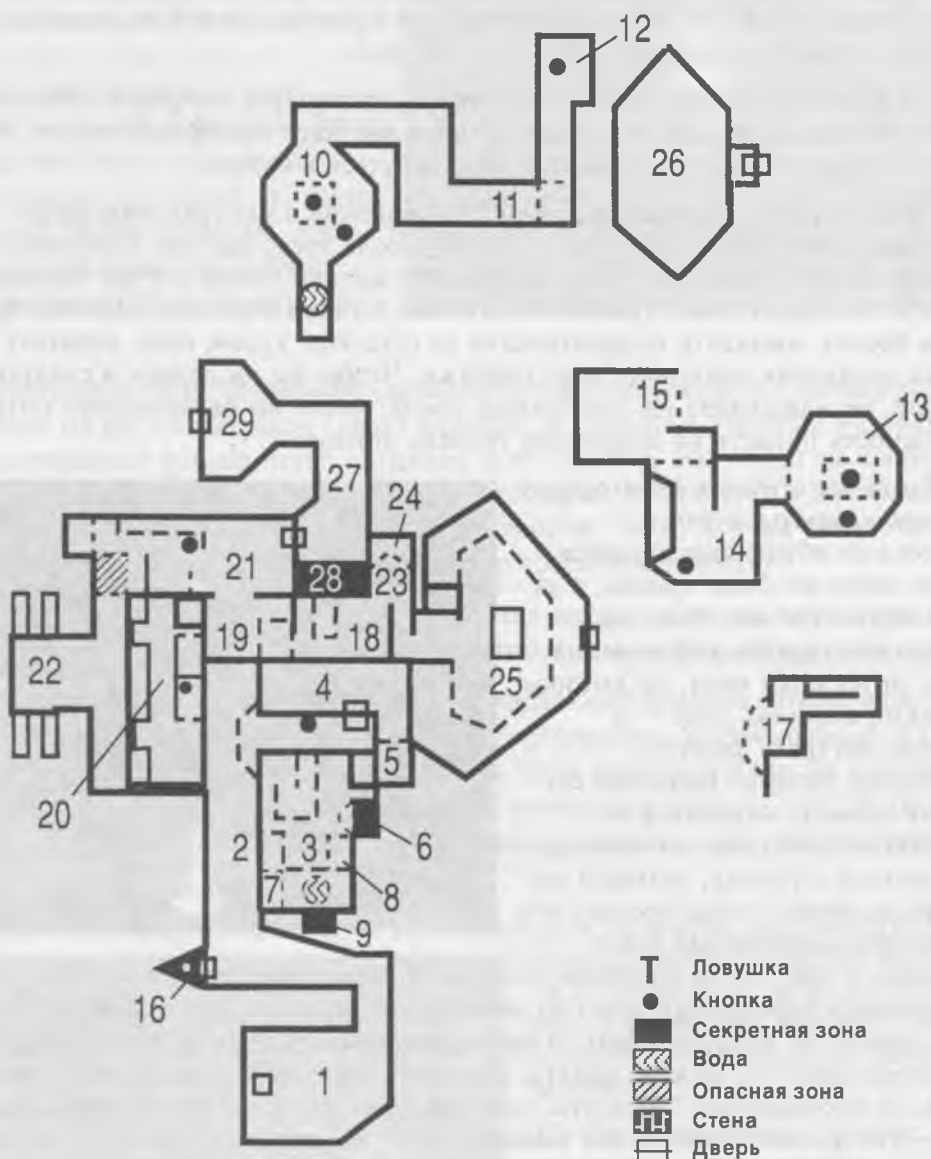
20. Настало время посетить последнее помещение в центральном дворе. Поосторожнее с гвоздями, может быть больно! После того, как ваш Громовержец прикончит мага и рыцарей смерти, хватайте Кольцо Теней и Руну Четверной Силы. Неподалеку лежат гранаты и аптечки, а также комплект зеленой брони. Надев броню, ожидайте неприятностей от сгустков; кроме того, обратите внимание на появление одинокого мага снаружи. Чтобы вы ни делали в следующей комнате, не нажимайте на серебряный замок, иначе вы безвозвратно потеряете возможность попасть на секретный уровень эпизода 4.

21. Когда вы огибаете перегородку в центре комнаты, к вам с дружескими объятиями кидается демон; здесь же лежат гвозди, а за лавой виднеется маг. Если вы используете серебряный ключ на замке, опускается мост, по которому можно пересечь лаву — и навсегда потерять доступ к секретному уровню. Выход на секретный уровень находится за большой дверью слева от стандартного выхода с уровня, который вы видите за лавой; чтобы открыть его, потребуется серебряный ключ.



Загвоздка в том, что серебряный ключ всего один. Вместо того, чтобы использовать серебряный ключ на замке в этой комнате, переправьтесь через лаву, прыгая по выступающим из нее деревянным балкам. Да, это очень сложно. Да, но все-таки это можно сделать. Сначала запрыгните на одну из ближайших балок, да постарайтесь "погасить" свое движение и не проехать вперед по инерции — это нужно сделать в тот момент, когда вы прикоснетесь к балке. Если теперь вы посмотрите вниз, то увидите, что на самом деле под вами несколько большая поверхность, чем торец балки. Отойдите как можно дальше (осторожно, очень осторожно) и прыгните на вторую балку; прикоснувшись к ней, сразу же делайте еще один прыжок - и вы попадаете на площадку за лавой.

22. Прикончите мага и похлопайте себя по плечу. За большой серебряной дверью лежит секретный уровень этого эпизода: Безымянный Город.



Секретный уровень: Безымянный Город The Nameless City

Блуждая по мрачным коридорам Безымянного Города, вы не единожды помянете это место — хотя большинство отзывов вряд ли подойдет для печати. Экономьте боеприпасы, а то конец уровня окажется вам не по зубам, и придется прибегать к мошенническим выходкам с паролями. Вы найдете Руну Четверной Силы и Пентаграмму Защиты рядом с тем местом, где они вам понадобятся, но стоит использовать их для какой-то посторонней цели — и ваше существование заметно усложняется.

План секретного уровня: Безымянный Город (E4M8)

1. Аптечка, Мега-Аптечка, патроны, аккумуляторы
2. Гвозди, аптечка
3. Патроны, аптечка
4. Аптечки, гранаты
5. Аптечка
6. **Секретная зона.** Красная броня
7. Аптечка
8. Аптечка, гвозди, аккумуляторы, патроны
9. **Секретная зона.** Аптечка, аккумуляторы, Руна Четверной Силы
10. Зеленая броня, патроны
11. Патроны, аккумуляторы, гвозди
12. Аптечка, гранаты
13. Аптечка
14. Аптечка, гранаты
15. Золотой ключ
16. **Секретная зона.** Аптечка, аккумуляторы
17. Патроны, аптечка
18. Площадка людоеда
19. Маг в засаде
20. Патроны, гранаты, Пентаграмма Защиты
21. Серебряная дверь, аптечка
22. Зеленая броня, патроны, аптечка, гвозди, гранаты, Громовержец
23. Аптечки
24. Демоны в засаде
25. Аптечки, патроны, гвозди, аккумуляторы, Руна Четверной Силы, телепорт в 26
26. Серебряный ключ, аптечка, патроны, гвозди, гранаты
27. Аккумуляторы, патроны
28. **Секретная зона.** Мега-Аптечка
29. Гранаты, выход

Особенности:

- Четыре секретные зоны
- Громовержец
- Закрытая комната со смертью

В черте города

1. Взорвите зомби — и добро пожаловать в Безымянный город! Вашего прибытия ожидают аптечки, Мега-Аптечка, аккумуляторы и патроны.
2. Убейте людоеда, который ходит над скатом, и приготовьтесь к яростному нападению демонов. Их здесь трое, и все находятся в скверном настроении. Наверху вас ждут аптечки и гвозди, а на платформе, рядом с золотым ключом, появляется людоед. Встаньте поближе к платформе; он не сможет причинить вам вреда. Стоит вам взять гвозди, как появляется очередной демон; впрочем, длинный коридор позволяет закидать врага гранатами во время отступления.
3. Зайдите в коридор и в коротком, темном проходе поверните направо. В конце снова поверните направо и заберите патроны. На верхней части ската ожидает пара людоедов; попытайтесь выследить и подстрелить их снизу, но убегайте, если они начнут кидать в вас гранаты. Соберите аптечки. Перед тем, как лезть в колодец на драку с зомби, прыгните с карниза и нажмите кнопку высоко в стене.
4. Кнопка открывает проход в расположенном неподалеку коридоре. Прикончите охранников-зомби, соберите гранаты и аптечки. Садитесь в лифт.
5. Поднимитесь на лифте, но будьте осторожны. Комнату, куда вы придете, охраняет шамблер. Здесь вы найдете аптечку и дыру в полу.
6. **Секретная зона.** Из логова шамблера спрыгните на площадку, которую вы видели из зоны 3, и заберите красную броню. Пора заняться зомби.
7. В нижней части короткого тупика одинокий зомби отчаянно защищает аптечку и патроны. Два других зомби находятся на краю колодца, рядом с аптечкой — а возле них имеется еще один короткий коридор, полный зомби. Чтобы попасть на выступ колодца (и в скрытую поблизости секретную зону), бегите в яму вдоль одной из диагоналей, а во время падения держите клавишу "вперед".



Примечание

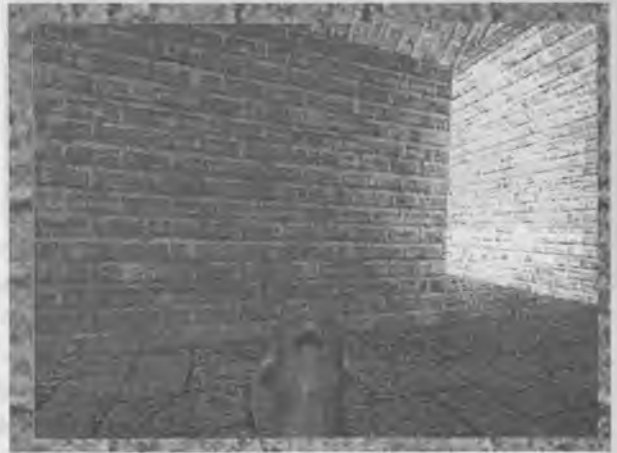
Если вы хотите захватить Громовержец прямо сейчас, то можете увидеть его в зоне 2, в нижней части ската. Но лучше заняться поисками в другом направлении, под платформой с золотым ключом.

8. Справа от короткого коридора, где когда-то обитала компания зомби, выстрелите в стену; она отходит в сторону, открывая небольшую комнату с аптечками, гвоздями, аккумуляторами и патронами.
9. **Секретная зона.** Прижмитесь спиной к стене между упоминавшимся коротким коридором и тайником и загляните в колодец. На площадке в противоположной стене колодца лежит аптечка и другие, не менее привлекательные вещи. Бросьте туда несколько гранат, чтобы избавиться от людоеда, затем идите прямо вперед и продолжайте держать клавишу движения во время падения. Вы приземлитесь на площадке и сможете забрать аптечку, аккумуляторы и Руну Четверной Силы. Прыгайте вниз и примените Руну с максимальной пользой.
10. Уничтожьте зомби и бегите в соседнюю комнату, пока Руна еще действует. Нажмите кнопку в стене — одна из балок, окружающих центральную структуру, оказывается лифтом. На балках наверху возьмите зеленую броню и патроны, но не прыгайте в клетку до тех пор, пока не исследуете всю близлежащую область.
11. Идите по коридору с лифтами, по пути уничтожая рыцарей смерти и зомби, и собирая патроны. После поворота направо поднимитесь на лифте, повернитесь и расправьтесь с людоедом на площадке за вами. Вы можете перепрыгнуть на его площадку за аккумуляторами, но для этого вам придется сначала запрыгнуть на факел, укрепленный на стене.



12. Заберите гвозди и поднимитесь на большом лифте. Повернитесь налево и метните несколько гранат через верхний проход. Оказавшись наверху, уничтожьте оставшихся зомби, затем пройдите по коридору до самого конца за аптечками и гранатами. Наступите на кнопку, чтобы опустить большой ящик в наружной зоне, но не задерживайтесь возле окна! Теперь вернитесь к клетке в комнате 10.
13. Клетка опускается вниз, в комнату с толпой зомби. Здесь быстро выясняется, что быть неподвижной мишенью очень неприятно. Выстрелите в кнопку на стене, чтобы выбраться из клетки, и отомстите за все обиды. Рядом вы найдете аптечку.
14. Убейте рыцаря смерти и заберите очередную аптечку, а вместе с ней и большую коробку гранат. Нажмите кнопку. Сверху опускается большой лифт (отойдите в сторону, а не то получите по голове!), поднимитесь на нем. Когда вы прыгаете на близлежащий карниз, появляется двое рыцарей смерти. Здесь вы найдете запас гранат.

15. Из предыдущей зоны сделайте длинный прыжок — и золотой ключ в ваших руках. Спрыгните вниз, настало время использовать находку.
16. **Секретная зона.** Золотая дверь, расположенная в конце комнаты 2, ведет в секретную зону. За ней вас ожидают аккумуляторы и аптечка, а также кнопка, опускающая лифт в соседней комнате — это позволяет вам снова оказаться наверху.
17. Идите по коридору за площадкой, где находился золотой ключ. Соберите патроны и аптечки. В темноте за аптечкой прячется рыцарь смерти. Прикончите людоеда и прыгните на его площадку.
18. Сбросьте вниз несколько гранат, чтобы избавиться от спрятавшегося рыцаря смерти и демона, затем прыгайте на пол. Вам нужно попасть в коридор, где виднеется ловушка с гвоздями в виде головы демона.
19. Пройдите по коридору с ловушкой, подразните демона и выманите его навстречу гибели. Когда вы окажетесь в наружной зоне, прижмитесь к левой стене и посмотрите вверх. На площадке вас ждет маг и команда зомби. Если маг поспорит с зомби, то потом его будет нетрудно прикончить из Громовержца.
20. Перепрыгните через полосу на полу коридора, иначе подвешенная наверху шипастая штука превратит вашу голову в вафлю. Убейте демона, который направляется к вам, и во время исследований приготовьтесь к неприятностям с зомби. Соберите аккумуляторы и гранаты, а Пентаграмму приберегите на будущее. Конкретно — она понадобится вам в комнате 26. Поверьте, это действительно так. Кнопка в одном из убежищ зомби включает свет.
21. Вернитесь к ловушке и идите налево — но соблюдайте осторожность. Рядом с серебряной дверью вас ожидает маг. Перед тем, как пересекать лаву и идти дальше по коридору, поищите аптечки в нижних нишах (кнопка включает лифт).
22. Зеленая броня очень похожа на наживку в какой-то ловушке. Когда вы продвигаетесь к броне, а затем отступаете назад, сначала открываются ниши слева и выпускают на свободу зомби. Через несколько мгновений открываются ниши справа. Расправившись с зомби, соберите патроны, аптечки, гвозди и гранаты. Не забудьте и про Громовержец в конце коридора, выходящего в зону 2, если вы не взяли его раньше. Возвращайтесь в зону 18 и идите по направлению к коробке с патронами.





23. Соберите аптечки. Если, наступая на кнопку в зоне 12, вы переполошили толпу чудовищ в большой комнате, в коридоре могут бродить враги.

24. Когда вы огибаете угол за аптечкой, прямо перед вами включается ловушка с гвоздями; одновременно сзади опускается стена. Из открывшегося тайника появляется двое демонов, их необходимо прикончить как можно быстрее.

25. Убейте мага и всех демонов, людоедов, оставшихся в большом зале; соберите аптечки, аккумуляторы, патроны и гвозди. Поблизости лежит Руна Четверной Силы. Обратите внимание на расположенное наверху окно — за ним находится кнопка, на которую вы наступали в зоне 12. Большинство врагов в суматохе могло пройти через телепорт под окном, именно туда нужно отправляться и вам. Вернитесь в 20 и возьмите Пентаграмму Защиты, затем хватайте с площадки Руну Четверной Силы и прыгайте в телепорт. Приготовьтесь, вам предстоит серьезная работа.

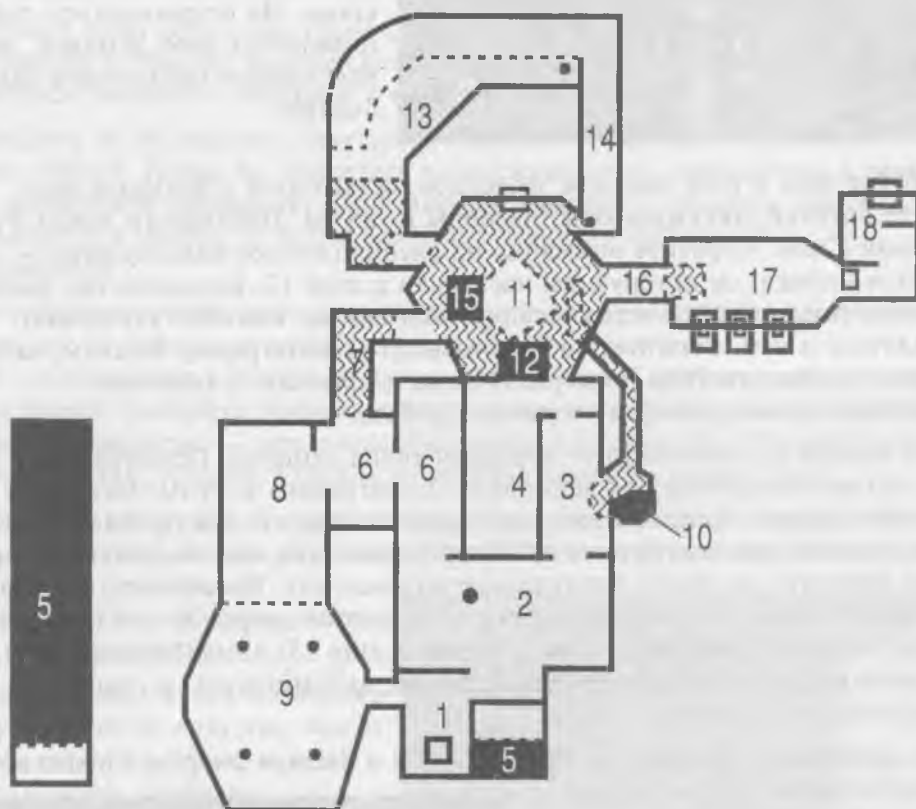
26. На выходе вас приветствует изрядная толпа демонов. Остается лишь надеяться, что вы находитесь под действием Пентаграммы и Руны Четверной Силы. Не жалейте гранат. Когда вы уже начинаете думать, что все проблемы позади, в центре комнаты телепортируется шамблер в компании еще нескольких демонов — заранее возьмите на мушку центральное возвышение. После того, как все враги будут уничтожены, в стене поблизости открывается дверь. За ней находится телепорт (который возвращает вас обратно в зону 25) и серебряный ключ. Вы можете собрать аптечки, патроны, гвозди, аккумуляторы и гранаты, разбросанные по комнате.

27. За серебряной дверью уничтожьте зомби и рыцаря смерти. Справа возьмите большую коробку аккумуляторов. Прыгните в темный треугольник в верхней части платформы, рядом с аккумуляторами, чтобы попасть в секретную зону.

28. Секретная зона. Поживитесь Мега-Аптечкой и нажмите кнопку, чтобы выйти отсюда.

29. На скате напротив 27 соберите гранаты и убейте мага наверху. С его гибелью исчезает последнее препятствие, отделяющее вас от конца уровня.





Уровень 6: Лабиринт Боли The Pain Maze

Вы начинаете уровень с Мега-Аптечкой и Руной Четверной Силы, и дальше дела пойдут еще лучше — если, конечно, вы любите боль. В своих похождениях в лабиринте вы уничтожите два нечестивых алтаря и прикончите множество магов, рыцарей смерти и сгустков — притом неоднократно. Нет, нет, чудовища не воскресают; они приходят заново. Это случается в трех зонах (а именно, 2, 3 и 11 в настоящем описании). Когда вы снова проходите по этим зонам, возле трупов павших монстров появляются новые, более серьезные враги.

Наконец, на этом уровне появляется предмет, которого вы так долго ждали — ракетомет! К сожалению, ракетомет достается вам лишь под конец уровня, но зато вы сможете тут же опробовать его на паре магов и нескольких сгустках — притом находясь под действием Пентаграммы Защиты и Руны Четверной Силы. Снова мы убеждаемся в справедливости старой истины: лучше поздно, чем никогда.

План уровня 6: Лабиринт Боли (E4M6)

1. Руна Четверной Силы, Мега-Аптечка
2. Патроны, аптечки, аккумуляторы
3. Бассейн, ловушка с демонами и сгустками
4. Аптечки, гвозди, патроны, аккумуляторы, нечестивый алтарь, серебряный ключ
5. **Секретная зона.** Гвозди, аккумуляторы, гранаты
6. Зеленая броня, аккумуляторы, гвозди, гранаты
7. Аптечка, гвозди
8. Ловушка;
9. Золотой ключ, патроны, гранаты, аптечка, аккумуляторы, 4 кнопки
10. **Секретная зона.** Громовержец, аптечка, скафандр, гранаты
11. (под водой) Гвозди, скафандр, Кольцо Теней, патроны, аптечка, аккумуляторы; (на поверхности) гранаты, гвозди, патроны, Руна Четверной Силы, ракетомет (берется из 14)
12. **Секретная зона.** Красная броня, аккумуляторы

13. Патроны, гвозди, аптечки, желтая броня, гранаты, Кольцо Теней
14. Гранаты, скафандр
15. Секретная зона. Пентаграмма Защиты, гранаты, аккумуляторы
16. Гвозди, гранаты
17. Руна Четверной Силы, гвозди, аптечка, патроны, аккумуляторы, нечестивый алтарь, Мега-Аптечка

18. Выход

Особенности:

- Четыре великолепные секретные зоны
- Чудовища возвращаются обратно
- Арсенал пополняется долгожданным ракетометом

Беглый огонь !

1. В самом начале уровня вас ожидает приятный сюрприз — Мега-Аптечка прямо перед вами и Руна Четверной Силы в тени слева. Приготовьтесь спуститься и навести порядок!

Но перед тем, как доставать супер-гвоздемет, накачиваться и идти на подвиги, прочитайте описание и просмотрите карту зон 2, 3 и 4. Здесь вам нужно побывать, пока призы действуют. Более того, если будете придерживаться нашего описания, то сможете с учетверенной скоростью перебить врагов в секретной зоне 5. Готовы? Вперед, до встречи в зоне 5.

2. Навстречу вам выпрыгивает трое демонов — наверное, хотят поздороваться. попрощайтесь с ними и торопитесь в зону 3 для следующей потасовки с демонами.

3. Когда вы пробегаете мимо бассейна, из воздуха материализуется несколько демонов. Когда с ними будет покончено, с потолка десантируется несколько ступков. Бегите по направлению к 4 (отсюда их будет проще убить). Поднимаясь на лифте, повернитесь налево.

4. Несколькими выстрелами уничтожьте алтарь и прикончите мага — а также магов, которые падают с потолка! Заодно убейте рыцарей смерти и демона в тени за алтарем — кстати говоря, они находятся в секретной зоне 5. Стена за алтарем предоставит вам укрытие. Вероятно, к этому времени Руна Четверной Силы уже перестанет действовать. Прикончите рыцаря смерти на площадке возле лифта. Уничтожение алтаря также открывает вам путь к серебряному ключу. Повернитесь спиной к алтарю, встаньте на лифт и загляните в нишу — желанный ключ висит в воздухе прямо у вас перед глазами.

Обратите внимание: если к вам явится демон из зоны 5, просто встаньте в нише с серебряным ключом и дайте ему свалиться вниз. Далеко он не уйдет, а пристрелить его сверху оказывается проще простого.

Бегите в 3, подразните сгустков и сразу же возвращайтесь к лифту. Сверху перебейте тех врагов, которые вздумают вас преследовать. Чтобы избавиться от тех сгустков, которые захотят остаться на месте, бросьте в зону 3 несколько гранат. Большой взрыв означает, что граната упала удачно. Если вы все еще слышите звуки демонов или сгустков, поищите в бассейне — возможно, чудовища барахтаются под водой. Возвращайтесь в 2.

5. Секретная зона. Нажмите на кнопку, выступающую из колонны в зоне 2 — она находится на стороне, противоположной той, откуда вы вошли в этот зал. Теперь посмотрите вперед и налево. Голубое окно рядом со входом в 1 исчезло, а на его месте открылся проход. Зайдите в него, поднимитесь на лифте. Если вы не убили рыцарей смерти или демона, находясь в зоне 4, то сейчас можно исправить это упущение.

6. Сражение с магом без всяких призов или накачки — замечательный шанс проверить собственную крутизну. Маг прячется в темном левом заднем углу. Воспользуйтесь извилистым коридором — выманите мага наружу и, отступая за очередной угол, оставляйте ему в подарок гранату.

7. нырните в маленький бассейн справа, проплывите по подводному туннелю и на лифте поднимитесь на поверхность. Откройте решетку серебряным ключом — заодно открывается еще один барьер, преграждающий путь в зону 13. Вернитесь в 6, встаньте перед решеткой и сохраните игру.

8. Эта комната напоминает древний игровой автомат — тот, в котором железная швабра неуклонно толкает монетки к краю пропасти. Отличие в том, что в роли монеток оказываетесь вы; а вместо награды вас ждет ловушка. Как только вы заходите на темный пол (на расстоянии от стены с черепом), стена начинает двигаться. Поскольку вы не сможете ни остановить ее, ни запрыгнуть куда-нибудь вверх, стена сбросит вас к ожидающим внизу сгусткам. Весьма неприятно.

Чтобы справиться с ловушкой, встаньте на краю светлого круга и начинайте швырять в дальний конец зала гранату за гранатой. Поскольку вы не сможете проверить результатов своей работы и, в случае чего, попробовать заново (разве что сохраняя игру), придется положиться на здравый смысл. Затем достаньте любимое оружие против сгустков и бегите к краю. Перед тем, как упасть вниз, уничтожьте как можно больше сгустков. А что дальше? Соберите аптечки, они помогут вам выжить в предстоящем сражении.

9. Нажмите все четыре кнопки — к вам спускается золотой ключ. Хватайте его и садитесь в лифт. Поворачиваться не нужно, главное — приготовьтесь к сражению со сгустками. Берегитесь того, который возникает в правом дальнем углу. Кроме того, соблюдайте осторожность при возвращении в зону 2: там, где раньше были демоны, теперь прыгают сгустки. Вернитесь в 3 и нырните в бассейн.

10. Секретная зона. После того, как вся подводная живность будет истреблена вами, не торопитесь отправляться дальше. Всплывите на поверхность и развернитесь на 180 градусов — перед вами замечательная куча добра, которую охраняют два сгустка. Пока они вас не видят, забросьте в зону 10 из воды пару гранат. Сгустки даже не успевают понять, что произошло.

11. Вы попадаете в большой зал, куда вам предстоит возвращаться снова и снова. Обратите внимание на красную броню (секретная зона 12), а также на телепорт и площадку с ракетометом напротив нее. Кроме того, не упустите и бесцветную стену прямо под золотой кнопкой рядом с подводной частью центральной структуры: выстрел в эту стену открывает секретную зону 15. Сохраните Кольцо Теней до штурма зоны 17.

Как выяснилось, верхних рыцарей смерти проще всего убить прямо из воды. Когда вы ныряете под воду, у них сбивается прицел. Все время следите за своими боеприпасами! Самое неприятное, что может случиться во время игры в подводную лодку — это когда у вас кончаются гвозди, и автоматически включается Громовержец.

После того, как с врагами будет покончено, наступите на золотую кнопку и поднимитесь на лифте к верхним балкам. Соберите то, что вам нужно, но не трогайте Руну Четверной Силы! Обратите внимание на расположение более высокого прохода в стене, который раньше был перегорожен решеткой (и открылся после применения серебряного ключа). Затем, ориентируясь по красной броне, встаньте возле стены и посмотрите наверх.

12. **Секретная зона.** Выстрелите в купол в центре потолка. Балка, на которой вы стоите, поднимается над платформой с красной броней. Спрыгните с балки, чтобы собрать призы, и сохраните игру. Пора пускать в ход Руну Четверной Силы и истреблять демонов, магов и сгустков. Прыгните на Руну Четверной Силы, падайте в воду, плывите к золотому лифту, пробегите через проход за бывшей решеткой (см. выше), нырните, поверните направо и плывите.

13. Поднимайтесь по скату и убейте демона, который окажется у вас на пути. Справа немедленно открывается часть стены, за которой виднеется немало полезных предметов и ряд сгустков. Устроить "цепную реакцию" среди сгустков? Нет ничего проще. Главное — не снижать темпа.

Обогните угол, прикончите демона и сгустков. Берегитесь мага, который телепортируется с потолка! Когда врагов не останется, нажмите кнопку в дальнем конце комнаты, чтобы опустить большую часть стены рядом с вами. Теперь вы можете попасть в зону 14. Возьмите Кольцо Теней под лестницей и затем поднимайтесь, приготовившись к сражению с рыцарем смерти и магом. Если повезет, вы можете спровоцировать их на драку — по крайней мере, до своего появления. Чтобы уклониться от выстрелов мага, прыгайте обратно в воду и плывите наверх. Похоже, летающие шары не могут уследить за вами в этом вертикальном проходе.

14. Как только вы заберете гранаты в 11 возникает пара рыцарей смерти и маг. Наступите на кнопку, чтобы опустить платформу рядом с ракетометом и телепортом. Один из рыцарей смерти находится на этой платформе.



Примечание

В зоне 11 вы столкнетесь с двумя оволнамип нападающих. Вторая команда вступает в игру, как только вы возьмете гранаты в 14. Однако вы можете на удивление легко уничтожить ее прямо из 14 — во многом благодаря явному преимуществу в высоте.

Он остается на уровне воды, маг любит прятаться за ближайшими балками на платформе с золотой кнопкой. Второй рыцарь смерти бежит там, где раньше находилась красная броня.

Прямо отсюда прикончите ближайшего рыцаря смерти и мага. Затем нырните в воду, поднимитесь на лифте к ракетомету и покажите последнему рыцарю смерти, на что способен ракетомет в руках мастера. Если хотите, можете прямо сейчас пройти через телепорт в 16. Кроме того, можно сначала прыгнуть в воду и подобрать Пентаграмму Защиты с Руной Четверной Силы — выбор за вами.



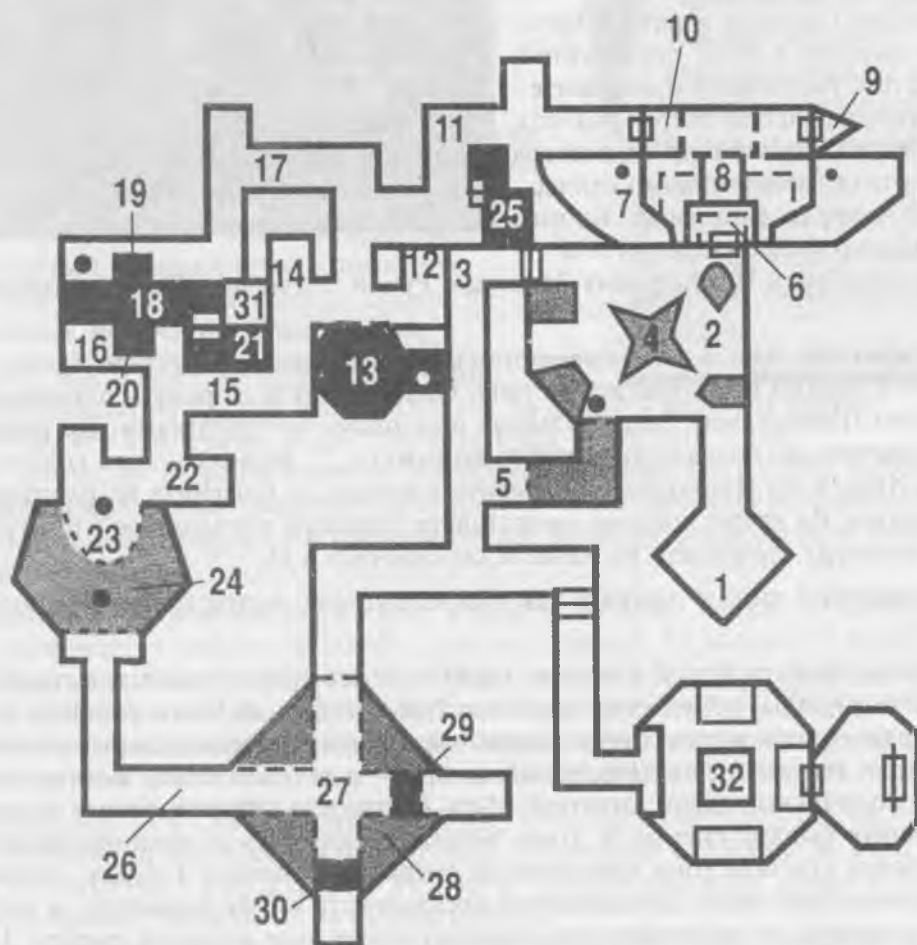
15. Секретная зона. В воде повернитесь к центральной структуре прямо под золотой кнопкой и выстрелите в стену. Она отходит в сторону и открывает любимую Пентаграмму Защиты вместе с ценными боеприпасами. Не торопитесь алчно хватать ее, сначала прочитайте до пункта 27. Возможно, это спасет вашу жизнь. Итак, взяв Пентаграмму, плывите в кольцо и прыгните на платформу под телепортом. Во время подъема приготовьте "тяжелую артиллерию", прыгните через телепорт, пробегите по балке и спускайтесь в 16.

16. Спрыгните вниз и плывите как можно быстрее: выход (и зона 17) лежит впереди.

17. Чтобы выжить в этой комнате, главное — все время бежать к выходу. Выпрыгните из воды, немедленно схватите Руну Четверной Силы справа и бегите по направлению к магам, извергающим на вас смертоносные шары, и нечестивому алтарю. Выстрелите в нечестивый алтарь — в дальнем конце комнаты открываются коричневые двери; схватите Мега-Аптечку за алтарем, бегите в проход и прикончите рыцаря смерти. К этому моменту в комнату за вами вваливается целая банда сгустков (они прятались за витражами справа). Похоже, лишь самые сообразительные твари догадываются преследовать вас по коридору, и это хорошо — у выхода из лабиринта вас подкарауливает двое рыцарей смерти. После того, как рыцари смерти будут повержены, ничто не мешает вам вернуться обратно и издалека разнести сгустков на мелкие кусочки.

Если действие Пентаграммы закончилось раньше времени, лучше всего отступить в воду и оттуда швырять гранаты в комнату, чтобы сгустков стало меньше (хотя вам придется отказаться от этой тактики, если многие сгустки перейдут в бассейн). Кроме того, вы поступите мудро, если постреляете из ракетомета по витражам.

18. Перед выходом приготовьте супер-гвоздемет — это первое, что вам понадобится на следующем уровне.



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▩ Опасная зона
- ▬ Стена
- Дверь

Уровень 7: Лазурная Агония Azure Agony

Последний уровень перед "большой разборкой" — и простым его не назовешь! От вас потребуется полное напряжение всех сил, поскольку маги, шамблеры и рыцари смерти становятся здесь вполне обычным явлением, и каждый раз, когда к вам не прыгает очередной сгусток, вы можете перевести дыхание и поблагодарить судьбу за передышку. К счастью, в секретных зонах хранится достаточно добра, чтобы шансы снова стали благоприятными для вас. В конце уровня лежит последний рунный ключ.

План уровня 7: Лазурная агония (E4M7)

- | | |
|---|---|
| 1. Мега-Аптечка | 14. Гвозди |
| 2. Аптечка | 15. Гвозди, аптечка |
| 3. Гвозди | 16. Аптечка, патроны, гвозди, кнопка |
| 4. Гранаты, гвозди, аптечка, аккумуляторы, желтая броня | 17. Гвозди |
| 5. Гвозди | 18. Секретная зона. Аптечка, гранаты, аккумулятор, гвозди, патроны, Кольцо Теней |
| 6. Гранаты | 19. Секретная зона. Гранаты |
| 7. Гвозди, аккумуляторы | 20. Секретная зона. Гранаты |
| 8. Руна Четверной Силы, аптечка | 21. Секретная зона. Аккумуляторы, аптечка, Руна Четверной Силы |
| 9. Патроны, гвозди, аптечки, Кольцо Теней, аккумуляторы | 22. Патроны |
| 10. Зеленая броня | 23. Потолок, кнопка |
| 11. Гвозди, гранаты, патроны, аптечка, скафандр | 24. Аптечка, Руна Четверной Силы, кнопка |
| 12. Аптечка, Руна Четверной Силы | |
| 13. Секретная зона. Красная броня, гранаты, аккумуляторы, гвозди | |

- | | |
|--|---|
| <p>25. Секретная зона. Аккумуляторы, гранаты</p> <p>26. Маг</p> <p>27. Серебряный ключ, Пентаграмма Защиты, Руна Четверной Силы</p> <p>28. Гвозди, аптечка, гранаты</p> <p>29. Секретная зона. Гранаты</p> <p>30. Секретная зона. Телепорт</p> | <p>31. Секретная зона. Мега-Аптечка</p> <p>32. Мега-Аптечка, Руна Четверной Силы, аккумуляторы, рунный ключ</p> |
|--|---|

Особенности:

- Девять секретных зон
- Обилие призов
- Побоище в конце эпизода

Цвет боли

1. Агония на последнем уровне эпизода 4 начинается почти сразу — особенно, если вы схватите Мега-Аптечку и отправитесь гулять по коридору. Над вашей головой сидит шамблер; он прыгает вниз и оказывается у вас за спиной. Тем не менее, если вы подойдете к коридору и отпрыгнете назад, то шамблер спускается и марширует вперед, не обращая на вас особого внимания.
2. В большой комнате с бассейном в форме звезды, вскоре после уничтожения сгустков, вы услышите откуда-то снизу причитания зомби. Соберите аптечки, но перед тем, как выяснять отношения с мертвецами, зайдите в левую дальнюю дверь.
3. Через дверной проем перебейте рыцарей смерти и пополните свой запас гвоздей. Очистите комнату от сгустков, начиная с укрытия слева, примерно на половине длины коридора. Остановитесь возле развилки в форме буквы Т, не заходя за нее, и метните в каждом направлении по несколько гранат, чтобы избавиться от дальнейших хлопот со сгустками. Вернитесь в комнату со звездой.
4. Бросьте в бассейн несколько гранат; вы узнаете об уничтожении первой волны зомби, когда еще несколько зомби телепортируются в комнату сверху и падают в воду. После очистки бассейна соберите гранаты, аккумуляторы, гвозди, аптечки и возьмите желтую броню. Кнопка в полу открывает дверь с решеткой.
5. Если всплыть за дверью, открытой вам из предыдущей зоны, вы окажетесь в небольшом закутке рядом с коробкой гвоздей. Остается лишь надеяться, что вы прислушались к нашему совету и заранее расправились со сгустками и рыцарями смерти. Вернитесь в комнату с бассейном и идите через другой проход.
6. Чтобы добраться до площадки с гранатами, вам придется прыгнуть на один из карнизов по сторонам, так как люк в полу не позволяет добраться до цели обычным путем. Спускайтесь вниз через люк.
7. Спрыгнув сверху, повернитесь направо и расправьтесь с рыцарем смерти. Забегите туда, где он находился, развернитесь и убейте второго рыцаря смерти, пытающегося напасть сзади. Наконец, загляните в другую половину коридора и взорвите сгустки, пока они еще не пришли в движение. Соберите гвозди

и аккумуляторы, затем нажмите обе кнопки, чтобы снять решетку с прохода и опустить лифт.

8. Когда вы приблизитесь к лифту, тайники по обеим сторонам коридора открываются и выпускают на свободу новых сгустков и рыцарей смерти. Если, направляясь к лифту, вы будете держаться левой стороны и быстро отступите назад, то сгустки обычно остаются внутри своего тайника. Ниша, в которой находились сгустки, содержит Руну Четверной Силы, а вторая — аптечку.

9. Поднимитесь на лифте. На площадке лежат патроны, гвозди и аптечка, а дверь ведет в небольшую комнату с Кольцом Теней и аккумуляторами, которые охраняются ловушкой с гвоздями.

10. На другой площадке лежит зеленая броня, а дверь ведет в коридор.

11. В коридоре за зеленой броней спускайтесь по лестнице. Справа на уровне коленей стреляет ловушка с гвоздями; впрочем, вы можете запрыгнуть на крепления и пройти над ней. Здесь прячется множество демонов и сгустков, если только раньше вы не выманили их навстречу гибели. Также вы найдете гвозди, гранаты, патроны и аптечки. Рядом с развилкой, где виднеется скафандр, появляются серьезные проблемы. Отсюда вы можете пойти по любому коридору, все они приводят в одно место, но мы начнем с левого — причины для этого вскоре станут очевидны. Надевайте скафандр и идите.

12. В верхней части лестницы поверните налево (вероятно, после сражения с демоном), найдите большую аптечку и Руну Четверной Силы. Когда вы попытаетесь взять Руну, пол раздвигается, и вы вместе с призом падаете в бассейн с кислотой. Хватайте Руну и повернитесь — вы увидите телепорт, но не тот, который вам нужен. Этот телепорт возвращает вас в зону 10, где вы нашли зеленую броню. Тем не менее, если обогнуть угол, то справа вы найдете другой телепорт, заслуживающий вашего внимания.

13. **Секретная зона.** Из "правильного" телепорта, найденного во время пребывания в кислоте, вы переноситесь к красной броне. Нажмите кнопку на стене и перебейте появившихся рыцарей смерти. Поблизости вы найдете гранаты, аккумуляторы и гвозди.

14. После получения красной брони прыгайте вниз и двигайтесь налево. Приближаясь к развилке, посмотрите направо; в вашем распоряжении оказывается ниша, полная гвоздей и сгустков. Приготовьтесь к тому, что с лестницы, ведущей наверх, на вас нападет компания рыцарей смерти и сгустков — впрочем, в нее может затесаться и демон.



Примечание

Обратите внимание: ловушка с гвоздями в комнате 9 стреляет по двери, находящейся за лифтом. Если вы воспользуетесь Кольцом Теней, то сможете пройти по коридору за зеленой броней и подождать, пока магия Кольца пройдет. Когда это происходит, демоны видят вас и приходят в такое возбуждение, что в погоне за вами выходят прямо на ловушку, и тогда... Впрочем, до остального додуматься несложно.

15. Поднимитесь по лестнице и идите направо. К большой коробке гвоздей подходите осторожно. Сначала посмотрите вниз с правого края и постарайтесь найти мага на площадке — и поскорее прикончить его, пока он не понял, что творится. Затем уничтожьте рыцарей смерти, бегущих с другого направления, соберите аптечки и спускайтесь вниз. Площадка мага останется с правой стороны от вас.

16. Внизу пополните свои запасы гвоздей, патронов и здоровья. Не стреляйте в кнопку, которая виднеется под лестницей. Вместо этого поднимитесь по лестнице, сверните направо и прикончите густков.

17. Идите наверх. Площадка мага снова остается справа от вас. Вы найдете еще несколько густков и демона, а также восстановите запас гвоздей. Теперь вернитесь и выстрелите в кнопку под лестницей.

18. **Секретная зона.** Когда вы стреляете в кнопку под лестницей, ступени меняют свое положение и позволяют вам попасть на площадку, где когда-то находился маг. Если вы станете стрелять, стоя на нижней ступеньке, то у вас не будет никаких проблем с подъемом. Поднимитесь на верхнюю ступеньку, держась поблизости от левой стены. Отступайте по ступеньке, пока не увидите площадку в дальнем конце секретной зоны. На ней находится шамблер и несколько густков. Если выстрелить туда из ракетомета, то густки взрываются, а шамблер вступает в игру. Спуститесь по только что поднятой вами лестнице — шамблер тоже прыгает вниз. Теперь снова поднимитесь наверх. Шамблер оказывается в ловушке под вами. Не жалейте его, он бы вас не пожалел. Соберите аптечки, гвозди, аккумуляторы и патроны. Здесь даже имеется Кольцо Теней, награда за вашу блестящую тактику, но не берите его до тех пор, пока не откроете все три секретные зоны поблизости.



19. **Секретная зона.** С площадки обратите внимание на два небольших светлых пятна на темной стене. Выстрелите в одно из них — открывается стена, за которой лежат гранаты.

20. **Секретная зона.** Выстрелите в другое светлое пятно и возьмите еще одну коробку гранат.

21. **Секретная зона.** Встаньте лицом к площадке, на которой находился шамблер, и выстрелите в стену справа. Часть стены



исчезает и выпускает мага из тайника, где хранятся аккумуляторы, аптечка и Руна Четверной Силы.

22. Стоя лицом к площадке шамблера, возьмите Кольцо Теней из секретной зоны и поверните направо, затем поднимитесь по лестнице. Наверху вы найдете патроны (слева) и еще одну лестницу, которую охраняет рыцарь смерти в компании сгустков (в нише справа).

23. Расправившись со сгустками и рыцарем смерти, поднимитесь по лестнице и убейте рыцаря смерти напротив, за водой. Выстрелите в знак над головой — над водой возникает платформа, на которую можно прыгнуть с верха лестницы.

Если вы промахнетесь и упадете в воду, плывите прямо вперед, через телепорт. Пираньи попытаются вас преследовать, но в телепорт, разумеется, не полезут.

24. Под водой возьмите аптечки и Руну Четверной Силы, затем нажмите кнопку под лестницей и отправляйтесь в телепорт.

25. Секретная зона. Отступите к тому месту, где вы вошли в эту сеть туннелей. Приближаясь к развилке со скафандром, поверните направо — вы увидите, что в конце коридора опустилась стена. Кроме того, вы заметите пару приближающихся демонов, за которыми по пятам следует несколько сгустков. Прикончите их, пока Руна еще действует, затем соберите аккумуляторы и гранаты перед тем, как направляться обратно в 23 и пересекать воду.

26. Прыгните на площадку над бассейном, которая поднялась после выстрела в потолок. Когда будете заходить за угол налево, приготовьтесь к встрече с магами. После гибели первого противника вы увидите второго, он находится в дальней нише в другом конце комнаты, куда вы направляетесь. Если вы будете обстреливать его из ракетомета, находясь в углу коридора, то большое расстояние не позволит магу прицелиться.

27. Приближаясь ко входу в большую комнату, где виднеется серебряный ключ, осторожно подойдите к порогу и посмотрите направо. В нише прячется еще один маг; по крайней мере, инициатива в нападении принадлежит вам. Уничтожив мага, бегите через всю комнату и хватайте серебряный ключ по пути к Пентаграмме Защиты, которую можно разглядеть вдали. Стоит вам взять Пентаграмму, как сверху прыгает шамблер. Не обращайтесь на него внимания и бегите к нише с Руной Четверной Силы — вот теперь пора! Прикончите шамблера, затем убейте зомби и пираний.

28. Под водой вы отыщете не только многочисленных зомби, но и гвозди, аптечки и гранаты. Кроме того, отсюда можно попасть в две секретные зоны.



Примечание

Чтобы убрать решетку в коридоре из зоны 27, выстрелите в обе красные эмблемы (под водой и на потолке). Так как после второго выстрела появляется маг, в эмблему на потолке лучше стрелять во вторую очередь — причем желательно из коридора, через который вы сюда вошли. Затем пройдите через открывшийся проход и поверните направо, там вы найдете серебряную дверь.



29. Секретная зона. Выстрелите в стену примерно под тем местом, где вы недавно подобрали Пентаграмму Защиты — за открывшейся стеной лежит множество гранат.

30. Секретная зона. Выстрелите в стену примерно под нишей с Руной Четверной Силы — появляется телепорт.

31. Секретная зона. Телепорт из зоны 30 перебрасывает вас на площадку шамблера над 18.

Поблизости виднеется Мега-Аптечка. Похоже на две секретные зоны в одной.

32. Откройте серебряную дверь, пройдите по коридору и поприветствуйте четырех последних магов. Они бешено прыгают с платформы на платформу, и прицелиться довольно сложно, но эти четверо врагов — это все, что отделяет вас от последнего рунного ключа. Не жалейте боеприпасов. Неподалеку лежат полезные вещи — Мега-Аптечка, Руна Четверной Силы и аккумуляторы. После гибели последнего мага вы сможете заявить свои права на ключ. Пройдите в комнату за ним и спрыгните на пол — напротив вас оказывается телепорт, завершающий последний эпизод, а другой телепорт за вашей спиной возвращает вас в предыдущую комнату.



Конец

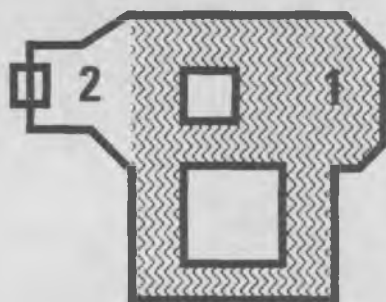
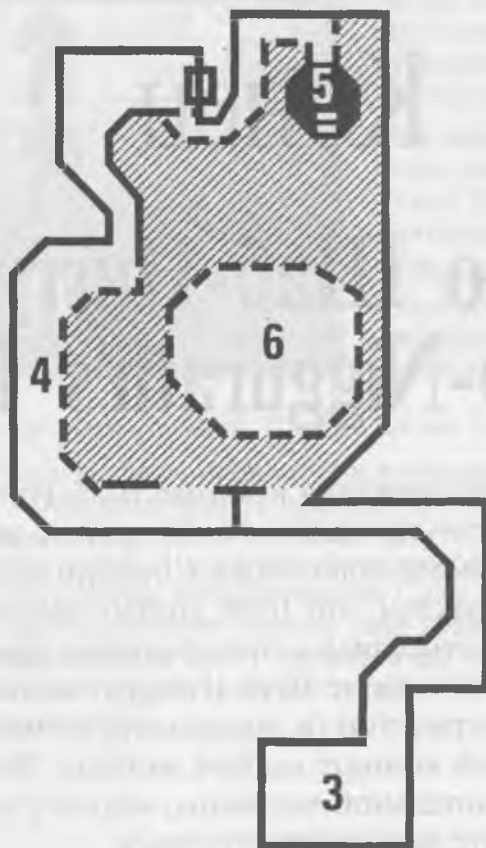
Логово Шаб-Ниггурат

Shub-Niggurath's Pit

О жесточенные сражения в Логове Шаб-Ниггурат могут сломить вас — приходится либо тратить достаточно много времени и умело использовать особенности этого уровня, либо смириться с тем фактом, что 100% убитых врагов — это не самое главное. Как бы вы ни отнеслись к предстоящему сражению, его цель проста: любой ценой уничтожьте Шаб-Ниггурат и спасите планету.

После получения четвертого (и последнего) рунного ключа вы оказываетесь в знакомой комнате выбора эпизода. Все вокруг знакомо — кроме внушительной лестницы, ведущей под землю. Время пришло. Сделайте шаг навстречу судьбе.





- T** Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▧** Вода
- ▨** Опасная зона
- ▣** Стена
- Дверь

Конец

Логово Шаб-Ниггурат

Шаб-Ниггурат, как и любой злодей, не желает марать свои шупальца убийствами. Всю грязную работу приходится выполнять ее слугам. В результате она стала жертвой смертного греха Лени. Она не может убежать, не может дать сдачи.

Фокус заключается даже не в том, чтобы прикончить старушку Шабби, а скорее в выживании под тем огненным шквалом, который сопровождает вас на свидание с судьбой. Даже если вы не убьете всех ее слуг, не волнуйтесь. После смерти Шаб-Ниггурат все ее последователи умирают от естественных причин — иногда монстры просто взрываются. Но даже невзирая на это, мы изобрели метод для попарного уничтожения всех ее защитников. Требуется изрядное терпение и умелое использование условий местности, но у нас это получалось — значит, у вас тоже получится.

Итак, что же становится причиной смерти Шаб-Ниггурат? То, что все мы так не любим по отношению к себе — смерть от телепортации. Да, это нечестно, неспортивно, сами знаем. Но факт остается фактом.

Когда все будет кончено, вы очнетесь за своим столом. Возникает мучительный вопрос: куда идти теперь? Друзья, ответ очень прост. Громко скажите: Deathmatch, Deathmatch, Deathmatch!

План Логова Шаб-Ниггурат (END)

- | | |
|--|--|
| 1. Патроны, Громовержец | 5. Секретная зона. Руна Четверной Силы |
| 2. Гранаты, патроны, аптечка, двустволка, гвозди, аккумуляторы | 6. Выход |
| 3. Аптечки, гранаты, ракетомет, супер-гвоздемет, гвоздемет, гранатомет, гвозди, ловушка с шипами | |
| 4. Гвозди, аккумуляторы, аптечки, ловушка с гвоздями, гранаты | |

Особенности:

- Смерть от телепортации
- Одна сверхмощная секретная зона
- Коварные ловушки, шамблеры и маги

Смерть ей к лицу

1. В тот момент, когда вы окажетесь в воде, вам в бока впивается стайка пираний. Это единственный случай в Quake, когда пираньи оказываются серьезными противниками (учитывая отсутствие брони и настоящего оружия). Как выяснилось, лучше всего как можно скорее выбираться на поверхность — похоже, пираньи начинают нападать на вас лишь после того, как вы погружаетесь под воду. Обратите это в свою пользу: прыгните в воду (сообщая им о своем присутствии), вылезайте наверх и затем открывайте стрельбу по плавникам. Кстати говоря, остерегайтесь летающих пираний. После небольшой практики вы сможете входить в зону 2 с 80 пунктами здоровья и выше. Удирая от пираний, не плавайте вокруг центральной структуры — там лежит Громовержец (решетка над Громовержцем пока не дает вам попасть в зону 2). Если вы схватите оружие, то во время боя наверняка случайно выстрелите из него и станете жертвой дурацкой шутки. После окончания рыбалки нырните в маленькое отверстие рядом с тем местом, где вы упали, и плывите как можно быстрее. Сверните вправо, убейте пираний. Когда вы начинаете подниматься к решетке, она исчезает — как и решетка у поверхности воды.



2. Между вами и телепортом, ведущим в зону 3 (собственно Логово Шаб-Ниггурат), оказывается всего один паршивый скрэг. Если вы решите сразаться с ним из воды, следите за количеством патронов — если они кончатся, то вы автоматически переключитесь на Громовержца. Собирайте все добро и идите вперед. Вас ожидает Ее Злодейство.

3. Шипастый шар, который улетает от вас — это ваш входной билет в брюхо чудовища. Не стреляйте в него, просто дайте спокойно улететь. Мы расскажем вам, что с ним делать, когда доберемся до телепорта в конце длинного пути. А пока займемся уничтожением чудовищ. Стоит вам спуститься по лестнице мимо гранатомета, с платформы Шаб-Ниггурат справа нападает шамблер. Остерегайтесь скрытых шипов в левой стене — они пытаются проткнуть вас, когда вы окажетесь рядом со стеной за коробкой с гвоздями. Когда с приятелем Шаб-Ниггурат будет покончено, стена перед вами открывается — именно здесь начинается настоящий бой. Или, может, настоящее бегство?

4. Вам придется сразаться с шестью шамблерами и шестью магами. Ограниченный боекомплект, бассейн с лавой, ловушки с гвоздями, шипы в стене, даже Руна Четверной Силы не оставляют вам особых шансов на победу. Тем не менее,

можно пошевелить мозгами и извлечь пользу из некоторых особенностей уровня. Наверное, вы уже заметили, что ловушки с гвоздями прекрасно подходят для уничтожения шамблеров.

Прикончите первую волну нападающих из относительно безопасных зон 3 и 4. Затем подберитесь к очередной ловушке с гвоздями и расстреляйте мага из ракетомета (пока он не успел взяться за вас). Обычно нападение на мага вызывает ярость шамблера, и он бросается на вас. Когда мохнатый урод подберется к вам поближе, встаньте напротив ловушки и прижмитесь к стене. Шамблер начинает дергаться в агонии под потоком гвоздей и вскоре подыхает.

Повторяйте, пока не кончатся ловушки или чудовища.

Если такой способ вам не подходит, попробуйте после уничтожения самого первого шамблера пробежать мимо всех врагов. Чем дольше вы будете сражаться, стоя на одном месте, тем больше врагов появится. Если вы выберете эту тактику, то ваша основная задача — уничтожить повелительницу зла, не отвлекаясь на шамблеров и магов. Когда она умрет, все ее слуги следуют за ней — и вы получите свои заветные 100% убитых монстров.

Пробегите к телепорту и на мгновение остановитесь. Если вы жаждете крови, прочитайте 5. Если вы хотите покончить с этой игрой и провести немного времени с семьей или близкими, читайте 6.

5. Секретная зона. После того, как вы окажетесь у телепорта, остановитесь и загляните за край прохода. Видите тонкий карниз? Спрыгните на него и пройдите в маленькую комнату. Руна Четверной Силы — ваша. Телепорт перебрасывает вас обратно к телепорту в зоне 4. Теперь можете пустить в расход столько врагов, сколько получится...

6. Конец. Убить злую Шаб-Ниггурат можно только одним способом:

Стоя перед телепортом в зоне 4, наблюдайте за шипастым шаром. Телепорт перебрасывает вас в то место, где находится шар. Если шар летает над лавой, то вы упадете в лаву. Если он летает над скалой, вы упадете на скалу. Если он летает внутри Шаб-Ниггурат... вы сказали внутри Шаб-Ниггурат?

Подождите, пока шар не окажется возле зоны 5 — комнаты с Руной Четверной Силы. Вы должны одним глазом следить за шаром, другим — за Шабби, а третьим — за телепортом.

Когда шар пролетит через повелительницу зла, прыгните в телепорт. Как вы убедитесь, Шаб-Ниггурат не сможет переварить такой кусок.

Вот и все. Впрочем, все ли? Теперь можно закончить диссертацию, которую вы откладывали в течение целых 10 лет. А можно заняться общественно-полезной работой. А еще можно подумать о переходе в онлайн и игре в режиме Deathmatch. Черт возьми, раз вы осилили всю игру, то играете хорошо! Но насколько хорошо? Карты в следующей главе помогут вам выяснить это. Если надумаете играть в онлайн-режиме, берегитесь двух парней с прозвищами Fragboy и Sirloin — они знают эти карты вдоль и поперек.



THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE

THEY WERE THE FIRST TO BE
 THE FIRST TO BE THE FIRST TO BE



Deathmatch как СТИЛЬ ЖИЗНИ

Нет никакого сомнения, что каждый уровень Quake любовно разрабатывался с учетом режима Deathmatch. Кроме того, вспомним, что игровое ядро Quake трактует игру для одного как многопользовательскую игру, в которой участвует всего один человек. Нет, это отнюдь не отвлеченная философия — а лучшее, что когда-либо происходило с режимом Deathmatch.

Группа Взаимопомощи

Один из самых новаторских аспектов режима Deatmatch в Quake относится к командной игре и тем возможностям, которые получают игроки, объединяясь в команды.

Если вы носите брюки того же цвета, что и другие члены вашей команды, то можно включить режим, при котором огонь ваших напарников не будет причинять вам вреда. Преимущества могут быть громадными — в сущности, вы можете использовать членов своей команды как наживку. Разумеется, "наживке" придется как-то пережить всеобщее внимание противников, пока вы не придете на помощь.

Можно, конечно, пойти другим путем — команду возглавляет ас, способный выжить в трудных условиях и дать другим членам команды шанс проявить себя.

Многопользовательский Quake также позволяет ограничивать время или количество убийств, присоединяться к уже идущей игре и переходить на следующий уровень вместе с другими игроками.

Подробное описание конфигурации многопользовательской "арены" приведено в игровой документации. Кроме того, существуют многочисленные группы Usenet, посвященные этой теме, особого внимания заслуживают следующие:

- rec.games.computer.quake.servers
- rec.games.computer.quake.playing
- rec.games.computer.quake.misc

Если у вас хватит времени и терпения на то, чтобы преодолеть все повторы и откровенный бред, которых здесь хватает, то в этих группах можно отыскать всю мыслимую информацию о Quake (и Deathmatch).

Структура карты

Отложив в сторону аппаратные и программные аспекты игры, обратите особое внимание на структуру самих уровней. Обычно они строятся на кольцевой основе, а уровни, предназначенные специально для Deathmatch, способны вызвать клаустрофобию (боязнь закрытого пространства).

В каждую зону можно попасть несколькими способами; из пункта А в пункт Б ведет сразу несколько потайных ходов. Вы увидите (вероятно, после мучений и многократных смертей), что в многопользовательском режиме в игре появляются новые проходы и телепорты, что еще сильнее подчеркивает кольцевой характер стандартных уровней. Потратьте немного времени на самостоятельное знакомство с многопользовательским режимом, чтобы изменения не преподнесли столько сюрпризов.

Вы обнаружите, что многие ниши и тайники, которые не играли никакой роли в игре для одного, обретают особый смысл в режиме Deathmatch. В этих местах появляются неожиданные сокровища, поднимающие разборки в мрачном мире Quake на недостижимую высоту.

Только для Deathmatch

В полный комплект игры входит шесть уровней, доступных только в многопользовательском режиме; каждый из них заслуживает близкого знакомства. Ниже мы приводим карты и условные обозначения для каждого из этих уровней.

Четыре уровня из этих шести явно тяготеют к игре "один-на-один" — это крошечные уровни, заваленные призами. Два более крупных уровня (DM2: Клаустрофоболис и DM3: Заброшенная база) могут вместить практически неограниченное количество игроков.

Поговорим о тактике

Мы бы могли и дальше разливаться соловьями о замечательных уровнях, о крутизне массовых сражений, о том, как здорово драться в режиме Axes Only... Однако в режиме Deathmatch имеется несколько универсальных тактических приемов, о которых стоит упомянуть.

Сразу оговоримся: мы еще не встречали ни одного человека, который бы ставил кооперативную игру выше кровожадного Deathmatch. Наверное, вы думаете так же, поэтому большая часть советов лучше всего работает при сражениях с соперниками. Quake расширяет общепринятые стандарты режима Deathmatch и превращает его в настоящее массовое истребление, где все средства хороши, да еще позволяет формировать команды. Большая часть приемов игры для одного продолжает работать; добавляется лишь некоторая уверенность в том, что вас прикроют сзади.

Короче говоря: чем лучше вы проявили себя при игре против компьютера, тем лучше сыграете в режиме Deathmatch.

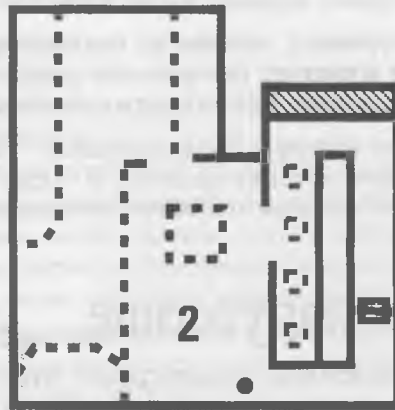
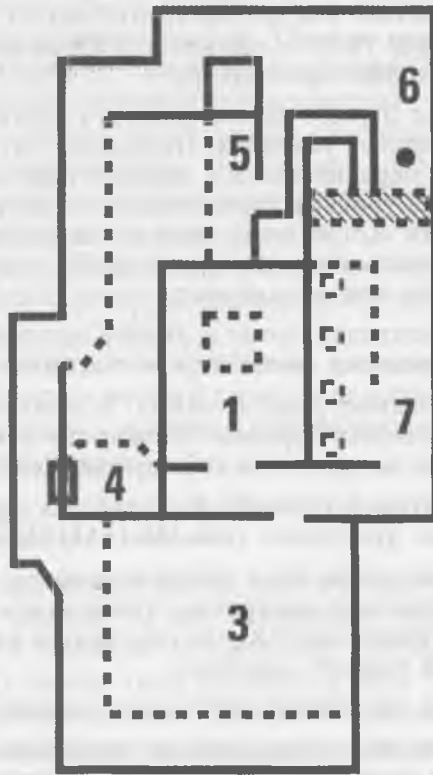
Теперь перейдем к конкретным советам:

- Бегайте, а не ходите. Если не бегаєте, считайте себя покойником. Первое, что бросится вам в глаза — что ваши живые соперники двигаются значительно быстрее монстров. Герои Quake не носятся с такой скоростью, как космодесантники из Doom или brave персонажи Duke Nukem, однако для своих размеров они передвигаются довольно шустро.
- Поскольку все игроки перемещаются с одинаковой скоростью, они находятся в равных условиях. Побеждает тот, кто лучше играет. Если ваша тактика передвижения и ведения боя не будет четкой, ясной и не перейдет на уровень подсознания, то вы умрете раньше, чем успеете понять. Кроме того, если вы не знаете структуру уровня и не умеете пользоваться ею для своих целей, вы также находитесь в крайне невыгодном положении.
- Ведите себя непредсказуемо и умейте приспособиться (особенно, если вам приходится много играть с одними и теми же соперниками).
 - Прячьтесь в темных углах и нишах. Вспомните места, где прячутся чудовища на высоких уровнях сложности в игре для одного; скорее всего, в засаде вы проявите себя лучше, чем тупица-людоед.
 - Прислушивайтесь к стрельбе и старайтесь определить, откуда может появиться ваш противник (или противники) и куда он направляется.
 - Зная, что ваши враги тоже прислушиваются, создавайте ловушки. Потратьте несколько выстрелов, чтобы враги решили, будто рядом с вами что-то происходит. Когда они явятся на шум, то попадут прямо в засаду. Если повезет, конечно.
 - Поднимайтесь на возвышения и используйте их.
 - Раз уж речь зашла о возвышениях, не забывайте о реактивном прыжке — он позволяет добраться до некоторых недоступных площадок. Если повезет и вы сможете провернуть свой фокус с первого или второго раза, то взрывы могут привлечь толпу врагов — к чему вы будете заранее готовы...
 - Выбирайте уровень, исходя из количества игроков. Проще говоря, чем меньше игроков, тем меньше должен быть уровень — иначе на взаимные поиски будет уходить слишком много времени.
 - Просмотрите игровую документацию — в ней содержится ряд базовых стратегических советов, а также аппаратная/программная информация, которая позволит оптимизировать или изменить ход вашей игры.

Ободряющее напутствие

Каждый профессиональный киллер знает, что убивать можно по-разному. Все ограничивается только вашей изобретательностью. И хотя карьера короля убийц в Quake — это, возможно, и не самое высшее достижение, мы пока нашли не так уж много достойных противников. Впрочем, наверняка они еще появятся.

Ничего не бойтесь. Рискуйте. Все зависит только от вас.



- ⌈ Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▩ Опасная зона
- ⌌ Стена
- ⌋ Дверь

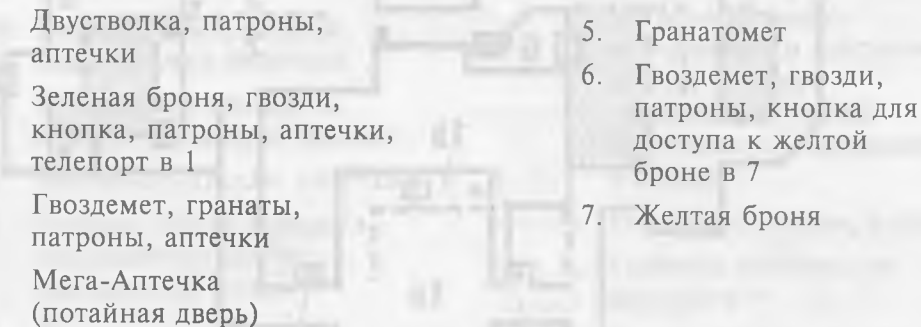
Deathmatch 1:

Место Двух Смертей

Place of Two Deaths

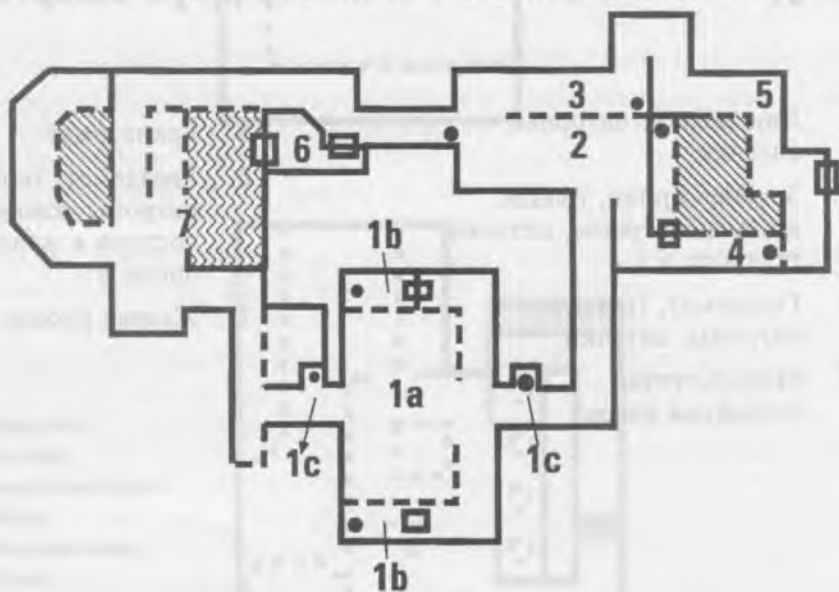
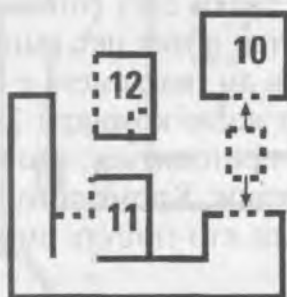
Первая арена Deathmatch — интригующее место, явно рассчитанное на дуэли двух соперников. Даже большие комнаты тесноваты, в них нет выгодных стратегических точек, а оружие доходит лишь до гвоздемета с гранатометом. Обратите внимание на то, что телепорт возле комнаты 2 возвращает вас обратно наверх — это может пригодиться, чтобы быстро поменяться ролями с вашим преследователем. Кроме того, старайтесь не выдвигать мост к желтой броне, если кто-нибудь сможет опередить вас.

План уровня Deathmatch 1: Место Двух Смертей (DM1)

- 
1. Двустволка, патроны, аптечки
 2. Зеленая броня, гвозди, кнопка, патроны, аптечки, телепорт в 1
 3. Гвоздемет, гранаты, патроны, аптечки
 4. Мега-Аптечка (потайная дверь)
 5. Гранатомет
 6. Гвоздемет, гвозди, патроны, кнопка для доступа к желтой броне в 7
 7. Желтая броня



- ┌ Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▧ Опасная зона
- ▣ Стена
- ▭ Дверь

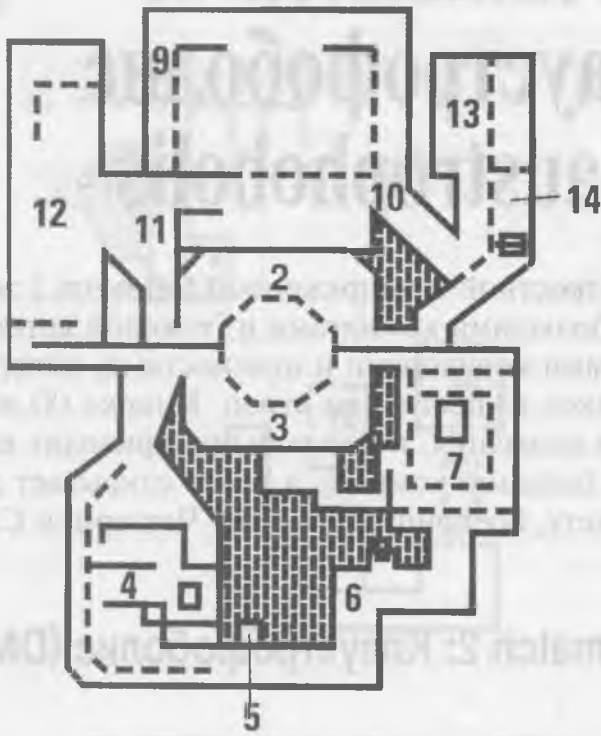


Deathmatch 2: Клаустрофоболис Claustrophobolis

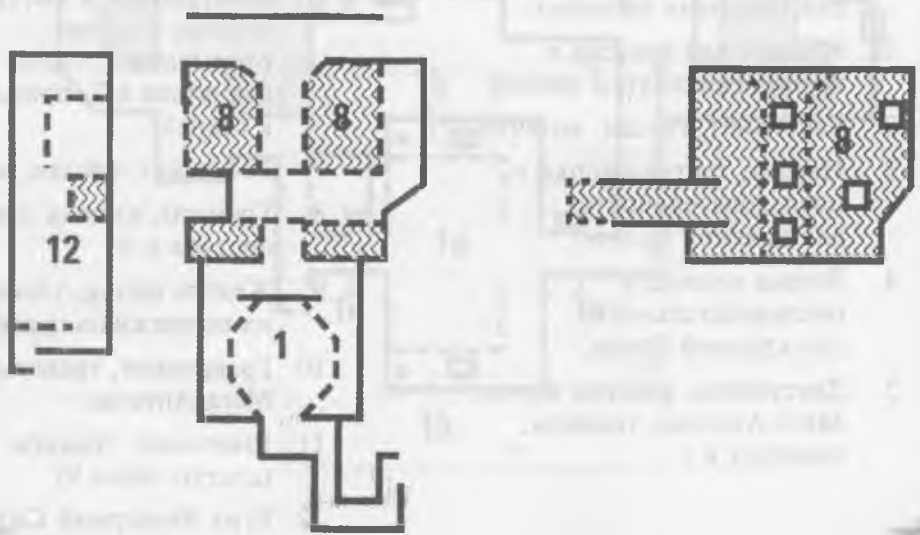
Уровень для яростной и напряженной битвы от 2 до 4 игроков, с большими комнатами и "тяжелой артиллерией", а также узкими коридорами и опасностями, которые требуют хороших навыков в управлении игрой. Кнопка (8) определено заслуживает вашего внимания, поскольку она приводит вас на верхнюю платформу в большой комнате, а также открывает доступ к желтой броне, ракетомету, боеприпасам и Руне Четверной Силы. Ищите внизу!

План уровня Deatmatch 2: Клаустрофоболис (DM2)

- 1a. Бассейн с лавой
- 1b. Желтая броня, кнопки для открытия бассейна
- 1c. Кнопки для прессов в комнатах с желтой броней
2. Ракетомет, гвозди, аптечки
3. Первая, третья кнопка в последовательности для красной брони
4. Вторая кнопка в последовательности для красной брони
5. Двустволка, красная броня, Мега-Аптечка, гранаты, телепорт в 1
6. Красная броня (после подъема на лифте повернитесь и выстрелите в кнопку — дверь открывается; чтобы вернуться в 7, прижмитесь к стене)
7. Гвоздемет, гвозди, аптечки
8. Гранаты, кнопка для доступа к 9
9. Желтая броня, телепорт на подвижную платформу
10. Гранатомет, гранаты, Мега-Аптечка
11. Ракетомет, гранаты (доступ через 9)
12. Руна Четверной Силы, аптечка (доступ через 9), аптечки



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▩ Опасная зона
- ▭ Стена
- ▭ Дверь



Deathmatch 3:

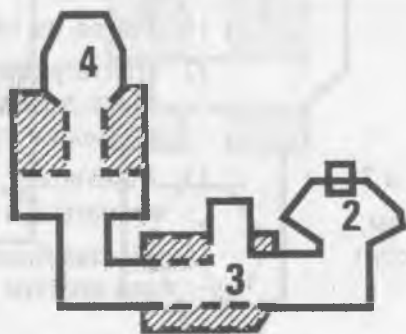
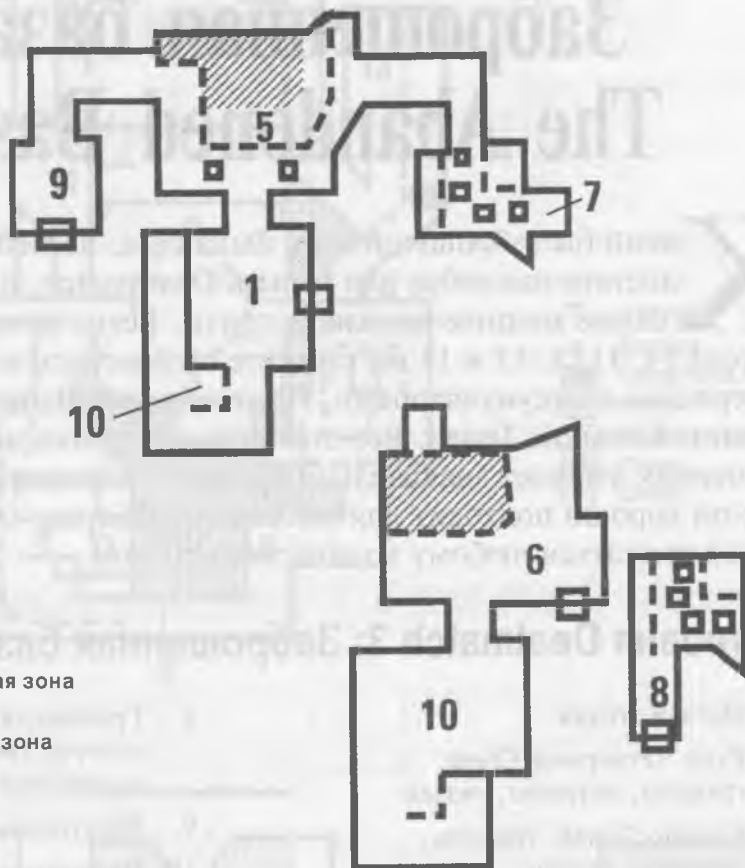
Заброшенная база

The Abandoned Base

Какой бы заброшенной ни была база, на ней осталось достаточно добра для игры в Deathmatch, в том числе самое мощное оружие и призы. Всего за один проход через зоны 14, 11, 8, 12 и 13 вы сможете обзавестись желтой броней, Громовержцем и аккумуляторами, Пентаграммой Защиты, Мега-Аптечкой и Кольцом Теней. Все это занимает примерно 25 секунд. Ваш соперник умирает значительно быстрее. Запомните карту этого уровня; он хорошо подходит для массовых разборок. Обилие ресурсов позволяет сражаться любому количеству игроков.

План уровня Deathmatch 3: Заброшенная база (DM3)

- | | |
|---|--|
| 1. Мега-Аптечка | 8. Громовержец, аккумуляторы, гвозди, гранаты, подводный туннель в 11 |
| 2. Руна Четверной Силы, гранаты, патроны, гвозди | 9. Ракетомет, гвозди |
| 3. Кольцо Теней, гранаты, патроны, гвозди | 10. Патроны |
| 4. Супер-гвоздемет, гвозди, гранаты, патроны, аккумуляторы, аптечка | 11. Выход из 14 |
| 5. Мега-Аптечка | 12. Пентаграмма Защиты, Мега-Аптечка, подводный туннель в 8, лифты в 3 |
| 6. Аптечка, гвозди, телепорт в 3 | 13. Двустволка, аптечка, гранаты |
| 7. Гранаты, гвоздемет, патроны, гвозди, красная броня, доступ к 3 и 1 | 14. Желтая броня, телепорт для доступа в 2 |

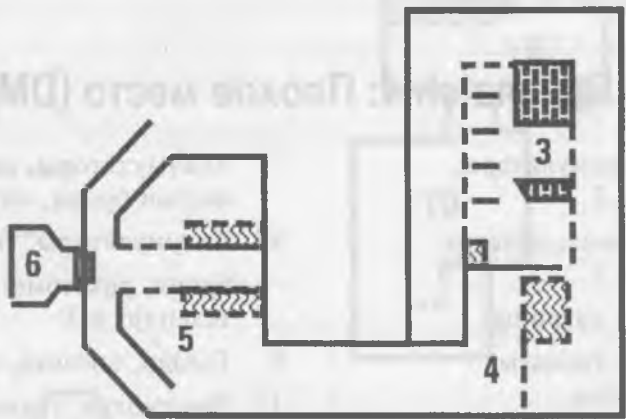
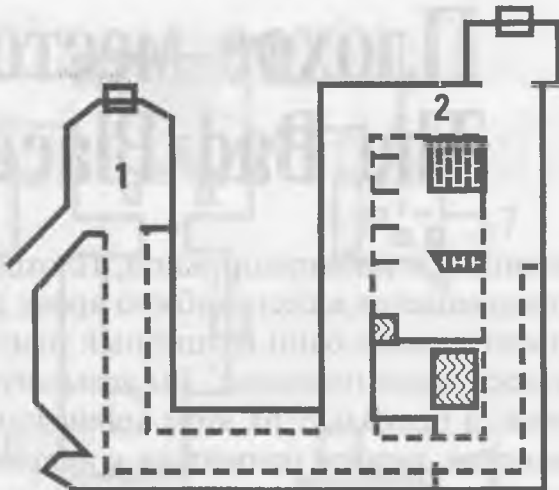


Deathmatch 4: Плохое место The Bad Place

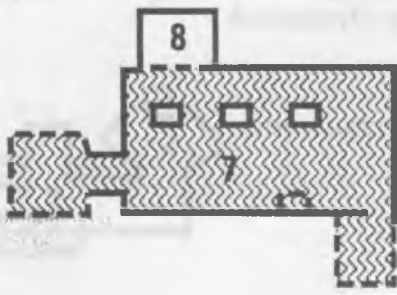
Маленькое и набитое оружием, Плохое Место превращается в бесподобную арену для дуэлей. Здесь имеется всего один волшебный приз: Руна Четверной Силы на труднодоступной площадке. Вы услышите, когда она попадет в чьи-нибудь руки, а поскольку на этом крошечном уровне имеется несколько телепортов, можете готовиться к неприятной встрече. Никаких тонкостей здесь нет; есть много мощного оружия, которое щедро разряжается во врага.

План уровня Deatmatch 4: Плохое место (DM4)

1. Гвозди, аккумуляторы, телепорт в 2
2. Зеленая броня, аптечка, телепорт в 1
3. Гвоздемет, патроны
4. Ракетомет, гранаты, Мега-Аптечка
5. Аккумуляторы, супер-гвоздемет, Руна Четверной Силы
6. Громовержец, аккумуляторы, гранатомет, зеленая броня, телепорт в 2
7. Аккумуляторы, патроны, желтая броня, спуск в 8
8. Аккумуляторы, гвозди, красная броня, ракетомет, патроны, телепорт в 3
9. Гвозди, аптечка, телепорт в 7
10. Двустволка, гранаты, аптечка, патроны, гвозди, доступ в 6



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ▨ Вода
- ▩ Опасная зона
- ▧ Стена
- Дверь



Deathmatch 5:

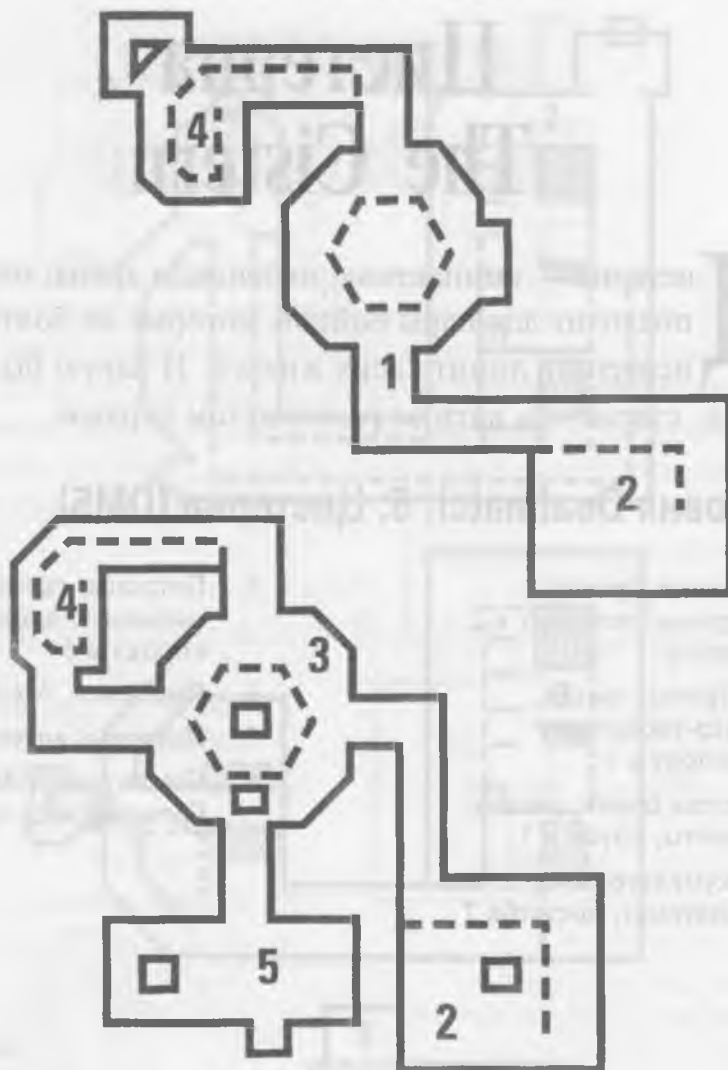
Цистерна

The Cistern

Цистерна — компактная, небольшая арена; она идеально подходит для пары бойцов, которые не боятся быстро исчерпать лимит своих жизней. И какую бы тактику вы ни выбрали, старайтесь идти за ракетометом первым.

План уровня Deathmatch 5: Цистерна (DM5)

1. Аптечки, гранаты, патроны, телепорт в 2 аптечки
2. Патроны, гвозди, супер-гвоздемет, телепорт в 1
3. Желтая броня, гвозди, гранаты, спуск в 7
4. Аккумуляторы, аптечка, гранатомет, доступ в 7
5. Патроны, гвозди, гвоздемет, доступ к 7, кнопка в 6
6. Ракетомет, Мега-Аптечка
7. Патроны, аптечка, гранаты
8. Пентаграмма Защиты, Громовержец, аккумуляторы



- T Ловушка
- Кнопка
- Секретная зона
- ☞ Вода
- ▨ Опасная зона
- ▬ Стена
- Дверь

Deathmatch 6: Темная зона The Dark Zone

Последняя, быстрая и яростная арена Deathmatch — а вместе с ней полное описание, которое лишает ее всякого интереса. Схватите броню и, возможно, Мега-Аптечку, затем бегите в комнату 3. Обратите внимание на панель неправильной формы в полу перед туннелем, она приводит в комнату 5. Выстрелите в нее и спускайтесь в 6. Остальное, как говорится, интереса не представляет.

План уровня Deathmatch 6: Темная зона (DM6)

1. Гранатомет, аптечка, аккумуляторы
2. Супер-гвоздем, зеленая броня, гранаты, аптечка, патроны, телепорт в 5
3. Патроны, аптечка, гвоздем, телепорт в 2
4. Ракетомет, аптечка, гвозди, красная броня, доступ в 1
5. Ракетомет, Мега-Аптечка, телепорт в 2
6. Громовержец, аккумуляторы, Кольцо Теней, телепорт в 3

Пароли

Вам нужны секретные пароли? Что ж, получайте. Этот список ни в коем случае не исчерпывает всех существующих паролей Quake, однако в нем перечислены все пароли, имеющие отношение к игре. Если он не утолит вашей жажды познания, можете обратиться к мириадам различных Web-страниц и групп Usenet.

В отличие от других Doom-образных игр, вы не набираете пароли прямо во время игры. Чтобы ввести пароль в Quake, нажмите клавишу ~ (тильда) и вызовите на экран служебную консоль. При этом в игре наступает пауза (к счастью!). Затем наберите пароль, нажмите Enter, после чего нажмите Esc или ~ для продолжения игры. Чтобы отключить действие пароля, повторите все с самого начала.

Когда вы привыкнете к этой системе, она покажется проще простого.



Примечание

Quake не обращает внимания на регистр, так что правила о прописных и строчных буквах можете оставить у ближайшего телепорта. Тем не менее, Quake опознает пробелы между отдельными символами команды. Другими словами, вводите пароли в точности так, как они приведены ниже, с пробелами и всем прочим.

ПАРОЛЬ	НАЗНАЧЕНИЕ/ПОСЛЕДСТВИЯ
GOD	Неуязвимость.
FLY	полет; во время полета пользуйтесь клавишами D (подъем) и C (спуск).
KILL	Самоубийство (завершает игру и перезагружается с начала текущего уровня).
MAP ExMy	Переход на другой уровень: x — номер эпизода, y — номер уровня. Числа в скобках в заголовке показывают номер эпизода и уровня; тем не менее, при перемещении между уровнями вы теряете все оружие и призы. Иначе говоря, вы начинаете с 100 пунктами жизни, без брони, с топором и ружьем. Обратите внимание — для самого последнего уровня используется код END.

SKILL x

Изменяет уровень сложности посреди эпизода (значение x - от 0 до 3, от Easy до Nightmare). Без ввода пароля, уровень можно изменить только между эпизодами.

NOTARGET

Делает вас невидимым для всех чудовищ, до вашего нападения на них.

NOCLIP

Позволяет проходить сквозь стены, потолки, полы и т. д.

Пароль GIVE x дает вам любое оружие, но без боеприпасов.

ПАРОЛЬ

ОРУЖИЕ (БЕЗ БОЕПРИПАСОВ)

GIVE 1

Топор

GIVE 2

Ружье

GIVE 3

Двустволка

GIVE 4

Гвоздемет

GIVE 5

Супер-гвоздемет

GIVE 6

Гранатомет

GIVE 7

Ракетомет

GIVE 8

Громовержец

Пароль GIVE x 255 дает вам максимальный боекомплект. Буква выбирает тип боеприпасов. Число после буквы определяет их количество (255 — максимум зарядов, который вы можете унести). Итак, чтобы дать себе 20 патронов, введите GIVE S 20 и нажмите Enter. Если по какой-то странной причине вы захотите лишиться всех боеприпасов некоторого вида, введите GIVE x 256.

Со здоровьем дело обстоит несколько иначе. Вы можете иметь не более 1,000 пунктов здоровья. В отличие от Мега-Аптечек, эти пункты не исчезают со временем. Тем не менее, в начале нового уровня вы возвращаетесь к прежним 100 пунктам.

ПАРОЛЬ

GIVE S 255

GIVE N 255

GIVE R 255

GIVE C 255

GIVE H x

ПРЕДМЕТ

Патроны

Гвозди

Гранаты

Аккумуляторы (для Громовержца)

Здоровье (x = 1~1000)

Импульсивное поведение

Пароль IMPULSE дает все, ради чего стоит убивать в мире Quake.

ПАРОЛЬ

IMPULSE 9

IMPULSE 11

IMPULSE 255

НАЗНАЧЕНИЕ

Все оружие; все боеприпасы.

Дает рунный ключ. Чтобы закончить игру, нужно иметь четыре рунных ключа. Обратите внимание на правую верхнюю часть строки состояния — каждый раз, когда вы вводите пароль, здесь "загорается" новый рунный ключ.

Руна Четверной Силы.

QUAKE. Путеводитель

Подписано в печать с готовых диапозитивов 08.09.97. Формат 70×108¹/₁₆.
Бумага типографская. Печать офсетная. Усл. печ. л. 19,6.
Тираж 11 000 экз. Заказ 1872.

ООО «Издательство АСТ-ЛТД». Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.
366720, РИ, г.Назрань, ул.Фабричная, 3

Наши электронные адреса: WWW.AST.RU. E-mail: AST@POSTMAN.RU

При участии ООО «Харвест». Лицензия ЛВ № 729 от 09.02.94.
220013, Минск, ул. Я. Коласа, 35 — 305.

Отпечатано с готовых диапозитивов заказчика
в типографии издательства «Белорусский Дом печати».
220013, Минск, пр. Ф. Скорины, 79.

Издательство АСТ представляет серию
“DOOM”

DOOM стал ЯВЛЕНИЕМ, навсегда изменившим наши представления о компьютерных играх. Представляем вам серию “фирменных” DOOM’овских повестей, которые превзошли лежащие в их основе компьютерные шедевры, создав свой фантастический мир, героический и по-настоящему страшный.

В серию вошли романы:

“По колено в крови”

“Ад на Земле”

“Адское небо”

“Конец игры”

Издательство АСТ представляет!
Впервые на русском языке — путеводители по компьютерным играм!

Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители — самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм — таким, как “Master of Orion”, “Duke Nukem”, “Quake” и многим другим. Покупайте эти книги — они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми.

В серии готовятся к выпуску путеводители по играм:

- “Quake”
- “Duke Nukem-3”
- “Master of Orion-2”
- “Civilization-2”
- “Myst”

ЛУЧШИЕ КНИГИ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

** Любителям "крутого" детектива – собрания сочинений*

**Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Александры Марининой,
Владимира Шитова, Виктора Пронина**
и суперсериалы **Андрея Воронина** "Комбат" и "Слепой".

** Поклонникам любовного романа – произведения "королев" жанра:*

**Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун,
Б. Карлленд** – в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

** Полные собрания бестселлеров
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.*

** Почитателям фантастики – серии*

**"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Закрытые миры",
"Координаты чудес"**, а также самое полное собрание произведений
братьев Стругацких.

** Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:*

"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

** Замечательные детские книги из серий*

"Лучшие сказки мира", "Сказка-сказочка", "Мои любимые сказки".

** Школьникам и студентам – книги из серий*

**"Справочник школьника", "Школа классики",
"Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений",
"Все произведения школьной программы".**

Богатый выбор учебников, словарей,
справочников по решению задач, пособий для подготовки к экзаменам.

А также разнообразная энциклопедическая и прикладная
литература на любой вкус.

Все эти и многие другие издания вы можете приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: **107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".**

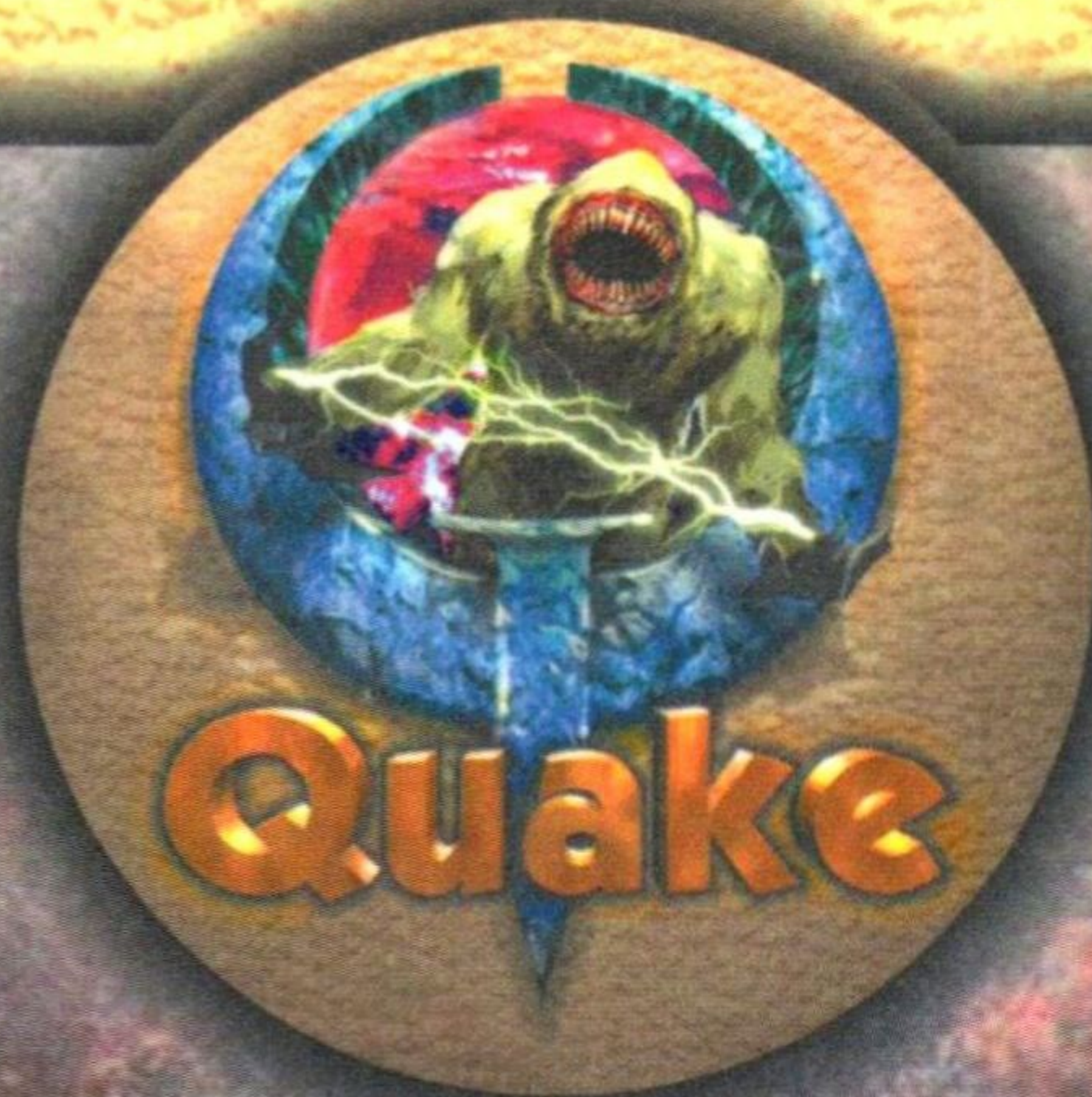
Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские

фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:

Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.

Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.

Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.



Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители – самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм – таким как «Master of Orion», «Duke Nukem», «Quake» и многим другим. Покупайте эти книги – они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми.

В серии готовятся к выпуску путеводители по играм:

- «Quake»
- «Duke Nukem-3»
- «Master of Orion-2»
- «Civilization-2»
- «Myst»
- «DOOM II»
- «Hexen»

