

ПОЛНОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

PRIMA'S
SECRETS
OF THE GAMES



HERETIC

BEYOND HERETIC

СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ ПОДСКАЗКИ



НЕХЕН

ИСТОРИЯ, РАЗВИТИЕ И ИНТЕРЕСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

В этой главе приведена краткая история Нехен и трехмерных игр — его предшественников. Если вам не терпится узнать что-то о конкретном уровне или вы просто желаете приступить к делу, смело пропускайте эту главу — вы сможете вернуться к ней позднее.

ID И ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ

История трехмерных игр в значительной степени совпадает с историей id. До того, как фирма id несколько лет назад ошеломила рынок игр для PC своим хитом

Wolfenstein 3-D, ни одна трехмерная игра не привлекала особого внимания публики. Хотя в некоторых трехмерных аркадах типа BattleZone (классическая древняя игра) и в большинстве авиационных имитаторов использовался вид “из глаз игрока”, все эти игры оставляли желать лучшего. В них не хватало эффекта присутствия, и лишь отдельные экземпляры могли похвастаться плавностью движения; чаще приходилось иметь дело с рывками, низкой скоростью вывода и примитивной графикой.

Разработчики игр предпочитали вид сверху или со стороны, поскольку тогда еще никто не доказал, что при текущем состоянии дел

возможны действительно занимательные и хорошо спроектированные трехмерные игры. Даже если отвлечься от проблемы производительности среднего 386-го процессора (стандартный процессор для игровых компьютеров на момент выхода Wolfenstein), трехмерная игровая среда сама по себе вызывает ряд непростых проблем. Обсчет настоящих трехмерных объектов требует немалой вычислительной мощности, что, в свою очередь, снижает уровень графических деталей, которые разработчики могут внедрить в трехмерную игру. Имеется соблазнительная альтернатива — использовать фиктивные или имитированные трехмерные среды, но они часто выглядят плоскими и неудобны в работе.

Быстрое, напряженное действие Wolfenstein 3-D рассеяло все эти сомнения. Игра была быстрой, эффектной и на редкость увлекательной — на тот момент возможности новой технологии казались почти безграничными. Тем не менее, игроки,





которым довелось играть в Doom или последующие игры, немедленно обратят внимание на ряд существенных недостатков в графическом ядре игры. Например, хотя стены в Wolfenstein были покрыты красивыми текстурами, пол и потолок оставались однотонными. Следовательно, привлекательное и богатое оформление стен сочеталось с примитивностью и убожеством потолка и пола. Кроме того, игровой мир Wolfenstein на самом деле был “мозаичным”. Вместо нормальных трехмерных объектов, карты уровней Wolfenstein на самом деле состояли из квадратных плиток, каждая из которых представляла фрагмент игрового мира (скажем, 3 x 3 метра). Потолки и полы всегда находились на одном месте, так что, невзирая на внешнюю объемность, третье измерение было ненастоящим — это была всего лишь иллюзия. Следовательно, эту классическую игру правильнее было бы именовать Wolfenstein 2-D.

В декабре 1993 г. Фирма id выпустила Doom — игру, которая установила стандарты на несколько ближайших лет. Doom во многих отношениях превосходил Wolfenstein, и хотя о полной трехмерности говорить все же не приходилось, “мозаичные” картинки Wolfenstein остались далеко позади. Игра превратилась в произвольно изменяемую среду с переменной высотой потолка и пола, разными уровнями освещенности и неортогональными стенами (другими

словами, стены в Doom не обязаны соединяться строго под углом в 90 градусов). В числе других новшеств были вертикально движущиеся части, которые служили дверями, лифтами и опасными прессами. Все эти улучшения дополнялись бесподобными звуковыми эффектами и опасными, разнообразными врагами; нет ничего удивительного в том, что Doom стал эталоном, по которому неизменно оценивались все новые трехмерные игры.

Тем не менее, невзирая на все достижения, графическое ядро Doom все еще не было идеальным. Хотя игра очень близко подходила к созданию настоящего трехмерного окружения, она обладала некоторыми ограничениями. Например, в каждом месте игры мог существовать только один потолок и один пол, которым соответствовали числовые значения в программе. Поскольку при таком подходе в любой точке карты допускался всего один потолок и один пол (а игрок находился где-то между ними), в Doom было физически невозможно спроектировать уровень, на котором несколько комнат располагалось бы друг над другом. Умная дизайнерская работа часто маскировала этот факт, но приходилось смириться с неизбежным: вы никогда не могли спрыгнуть в подвал, расположенный прямо под вами, или подняться по лестнице и попасть в комнату прямо над той, где вы находились до того — графическое ядро просто не поддерживало



такой возможности.

Оставались и другие ограничения. Различные игровые “события” приводили к тому, что где-то в другой точке что-то случалось: например, нажатие кнопки могло открывать дверь на том же уровне. Однако число последствий одного события было ограниченным. Одна и та же кнопка не могла открыть дверь, выключить свет и пригласить в комнату восьмерых чудовищ. Чаще всего кнопка приводила к одному-двум последствиям. Кроме того, фиксированная высота пола в Doom не позволяла дизайнерам строить скаты или неровные полы — игровое ядро позволяло работать лишь с абсолютно плоскими полами. Вот почему в Doom имеется множество лестниц, но нет ни одного ската.

HERETIC И ПОЯВЛЕНИЕ RAVEN

Raven, относительно молодая команда программистов из Мэдисона, штат Висконсин, получила права на ядро Doom и решила создать на его основе игру жанра “фэнтези”. Идею не назовешь особенно оригинальной, поскольку за год-два после неслыханного успеха Doom успело появиться множество имитаций. Тем не менее, в отличие от многих поделок, построенных по принципу “я-тоже-умею” и безнадежно

оставших от Doom, Heretic оказался неплохо сделанной и весьма занимательной игрой.

Даже если отвлечься от великолепного оформления и антуража фэнтези, Heretic выделялся на общем фоне тем, что в нем ядро Doom было улучшено, а не использовано в его текущем состоянии. Изменения эти были второстепенными, но при этом значительными, и относились к моментам, которые действительно нуждались в усовершенствованиях. Например, Heretic позволял игроку носить с собой предметы вместо того, чтобы наступать на них и тут же получать приз в виде повышения брони или здоровья. Появилась возможность поднимать и опускать взгляд (в Doom можно смотреть только перед собой). Возможность летать открыла интересные новые возможности при проектировании уровней. Объекты можно было толкать с места на место (особенно запомнились зеленые шары, которые взрывались от выстрелов); ветер и потоки лавы могли перемещать игрока. Наконец, в Heretic впервые появились “свободные” звуки (то есть не привязанные к конкретному существу или действию), что позволило и дальше улучшить реализм игрового мира.

Heretic в течение некоторого времени оставался самой популярной игрой Raven, так что нет ничего удивительного в том, что фирма решила выпустить продолжение: Hexen. В отличие от Doom 2, который



следовал проторенным путем Doom и не вносил в графическое ядро никаких существенных изменений, Нехеп оказался новым шагом вперед.

НЕХЕН: ПОСЛЕДНЯЯ СТАДИЯ ЯДРА DOOM

Нехеп представляет собой как технологическое достижение, так и изменение философии игрового дизайна. Нехеп не только содержит ряд заметных улучшений в базовом ядре Doom, но и переходит от простой “крошилки” к более интеллектуальной игре. Хотя игру даже при большой фантазии не назовешь ролевой или приключенческой, Нехеп довольно часто требует пошевелить мозгами во время истребления толп чудовищ.

Технологические достижения Нехеп существенно улучшают игру и снимают некоторые важные ограничения предыдущей версии ядра Doom. Например, в Doom объекты могли двигаться только вверх или вниз, но не горизонтально. В результате можно было имитировать лифты, подъемники и поднимающиеся двери, но горизонтальные движения (раздвижные двери, сдвигающиеся каменные блоки) оставались недостижимыми. Нехеп решает эту проблему, а горизонтальное движение используется в игре довольно часто.

Еще одно глобальное изменение — замена примитивных событий сценариями. Когда вы нажимаете кнопку или активируете ловушку в Нехеп, то последствие будет не единственным — скорее речь идет о целом списке, или сценарии, последствий. Например, пересечение невидимой линии на карте может открыть пару дверей, выпустить





восьмерых новых чудовищ, выключить свет и поднять колонну в соседней комнате. Более того, количество действий игрока, которые считаются в Нехеп “событиями”, также возросло. Получение определенного предмета или смерть конкретного чудовища может изменить игровую ситуацию, тогда как в исходном ядре Doom для этого использовались только кнопки, пересекаемые линии и выстрелы в стену.

Некоторые новые особенности вызваны склонностью Нехеп к ролевым играм. В Нехеп можно выбрать своего персонажа из трех классов: Воин, Маг или Священник. Рельеф в некоторых местах изменяется от игры к игре. Некоторые объекты применяются нестандартно, вместо того, чтобы просто давать вам дополнительное оружие, артефакты или боеприпасы.

Уровни Нехеп не сменяют друг друга линейно, как во всех играх-предшественниках. Вместо этого игроку приходится перемещаться туда-сюда между несколькими различными уровнями, чтобы закончить игру, а не «раскалывать» каждый уровень по отдельности и затем переходить в совершенно новую обстановку. Нехеп усложняется и может создавать непростые ситуации. Скажем, рычаг на одном уровне может вызвать какие-то изменения на совершенно другом уровне, так что вам приходится постоянно быть начеку.

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ В ИТОГЕ?

Изменения, которые Нехеп вносит в ядро Doom, стали благословением для одних — и проклятием для других. Многим игрокам понравилась глубина и повышенная интерактивность Нехеп, тогда как другие предпочитают безостановочное, яростное действие Doom “на уровне спинного мозга”. И все же большая часть геймеров, как мне кажется, согласится с тем, что настало время изменений. После года, в течении которого

трехмерные игры появлялись одна за одной, большинство играющей публики ими насытилось. Нехеп представляет интерес по многим причинам, но главным образом потому, что эта игра не похожа на Doom, в котором вместо импов бегают эттины. Нехеп выглядит достаточно знакомо, но при том остается занимательным и новым.

Независимо от того, что мы думаем о Нехеп, он представляет собой последнюю попытку пересмотра легендарного ядра Doom. Появление Quake и других игр с “истинной трехмерностью” отправит Doom и его непосредственных потомков в большой компьютерный рай, где они присоединятся к августейшей компании таких игр, как Civilization, Zork, Space Invaders и даже величайшая компьютерная игра всех времен — Pong. id и Raven приступят к работе над другими графическими ядрами; и это к лучшему! Ведь сила индустрии компьютерных игр заложена именно в ее стремлении к новому.

Нехеп не станет такой заметной вехой в истории компьютерных игр, как исторический, неподражаемый Doom просто потому, что Doom появился первым. Тем не менее, Нехеп — эффектная, занимательная и хорошо спроектированная игра, которая доставляет много удовольствия, а именно это является главным в оценке каждой игры.

Но хватит общих материй! Давайте приступим к нашему углубленному изучению Нехеп, и начнем мы с тщательного рассмотрения класса персонажа.





КЛАСС ПЕРСОНАЖА

Первое решение, которое приходится принимать в Нехеп— это выбор класса персонажа. Решение в высшей степени ответственное, и это еще слабо сказано! Если персонаж будет соответствовать вашему стилю игры, то вам будет гораздо проще справиться со своей задачей. Поскольку персонаж выбирается на всю игру, вы не сможете передумать и изменить класс без использования секретных кодов. Конечно, всегда можно начать игру заново, с другим персонажем, но вряд ли вам будет интересно повторять половину игры. В этой главе детально рассмотрены различные классы персонажей, описываются их слабые и сильные стороны, а также дается общая оценка их способностей. Все это облегчает выбор персонажа. Даже если вы уже начали игру и теперь хотите сменить класс, то приведенные здесь сведения помогут ускорить знакомство с новым персонажем.

БАРАТУС, ВОИН



СКОРОСТЬ	10
БРОНЯ	10
МАГИЯ	1
СИЛА	10

Любой значок ролевых игр скажет вам: воин — это большой, мускулистый мужик, который зарабатывает себе на жизнь, вышибая дух из чудовищ, а в трудных ситуациях полагается на грубую силу. Хотя этот образ воина прочно внедрился в сознание многих геймеров, Нехеп наделяет его некоторыми новыми чертами.

НЕДОСТАТКИ

Физическая сила в Нехеп значит не так уж много. Главное — качество оружия; ведь сражаться придется именно оружием. Оружие воина примитивнее, чем оружие других персонажей, особенно более серьезное: оно не наводится на цель и

действует медленнее. Более того, оружие воина ограничивается дальностью действия. Игрокам, выбравшим Баратуса, придется довольно долго разить врага только в рукопашном бою! Сражаться вблизи трудно, поскольку при этом повышается вероятность атаки противника.

Игрокам-Баратусам придется пройти через множество рукопашных боев, пока они не доберутся до “стреляющего” оружия. Жизнь немного облегчается с отысканием Молота Возмездия (изображенного на рис. 2.1), однако даже Молот не идеален — сила ближнего боя приносится в жертву ради возможности сильных атак на расстоянии. Меч Квитус, завершающее оружие воина, обладает колоссальной мощностью, но не умеет “наводиться” на цель, как супероружие двух других классов.

В режиме Deathmatch новичкам обычно не





Рис. 2-1. Когда-нибудь этот славный Молот может стать вашим!

следует выбирать Баратуса — именно потому, что его супероружие не захватывает цель. Каким бы мощным ни был Квитус, трудно поразить им быстро движущуюся цель. Молот Возмездия стреляет очень медленным снарядом, от которого так легко увернуться при сражении с реальным, живым человеком — достаточно просто отойти в сторону. Преимущество Баратуса в скорости помогает догонять отступающих магов и священников, однако они могут отступить, пользуясь различными фокусами.

ДОСТОИНСТВА

Так что же хорошего в войне? Раз его оружие не всегда оказывается самым мощным, и вам приходится вступать в ближний бой, Баратус может показаться неудачным персонажем. Тем не менее, позвольте заверить, что это вполне нормальный персонаж с множеством скрытых достоинств. В зависимости от стиля игры, вы можете прямо-таки влюбиться в Баратуса.



Прежде всего, Баратус — самый быстрый из всех персонажей Нехен. Это большое преимущество, особенно, если вы хорошо владеете управлением персонажа (управление детально рассматривается в главе 7). Во время сражений с чудовищами можно пользоваться своей скоростью для того, чтобы подскочить на близкое расстояние, нанести удар и отпрыгнуть обратно, избегая ответного “подарка”. Скорость также поможет в режиме Deathmatch, поскольку хорошие игроки всегда попадают в медленных противников.

Латинский корень имени Баратус означает “дешевый”, и воин оказывается действительно самым дешевым и эффективным персонажем. Он извлекает максимум защиты из найденной брони и может достигать более высокого класса брони (АС), чем все остальные персонажи. Более того, его оружие в высшей степени экономно расходует ману. Если вы не любите бегать по лабиринту и выковыривать запасы маны из всех темных углов, то оцените “экономичность” Баратуса.

Бомбы, которые достаточно полезны сами по себе, становятся исключительно полезными в руках воина. Чтобы избежать повреждений, маг и священник должны уронить Бомбу и отбежать подальше, но Баратус может просто метнуть ее, как гранату. Такие гранаты причиняют меньший урон, чем ядовитые облака, создаваемые священником, однако возможность метать их с лихвой компенсирует этот недостаток. При сражении с трудными врагами, Бомбы часто заменяют “дальнобойное” оружие.

Наконец, воин — не только самый быстрый, но и самый прыгучий персонаж Нехен. Подробностей может показаться несущественной, однако в Нехен довольно часто возникают ситуации, когда вам приходится прыгать через пропасть — или прощаться с жизнью. Теоретически каждый персонаж может совершить такой прыжок,

но сильные ноги воина наверняка сослужат вам хорошую службу во время прыжков.

Ниже приводится несколько субъективных оценок для воина.

ОБЩИЙ РЕЙТИНГ ВОИНА

МАСТЕР	10
НОВИЧОК	6

Я ставлю Баратусу “десятку” для тех игроков, которые мастерски владеют управлением Heretic или другой Doom-образной игры. Отсутствие самонаводящегося оружия не вызовет проблем у таких игроков, а умение экономить ману позволит пронестись по уровню, не обшаривая его до последнего уголка. Превосходная скорость лишь подчеркивает достоинства воина; вы можете быстро пересекать большие уровни, пока они не успели вам наскучить. Наконец, умение прыгать пощадит нервы игроков, которые терпеть не могут это рискованное занятие — прыжки через пропасть.

Для игроков, которым еще предстоит учиться управлению персонажем и искусству сражения с серьезными чудовищами, я бы поставил Баратусу “шестерку”. При использовании Баратуса нужно тщательно выбирать позицию и искусно маневрировать — для новичков это может быть сложновато. Конечно, это не значит, что новичок не сможет играть за Баратуса — просто к этому персонажу необходимо

привыкнуть. Его дополнительная выносливость (класс брони) поможет сохранить жизнь во время обучения и отчасти компенсирует слабости Баратуса.

РЕЙТИНГ ДЛЯ РЕЖИМА DEATHMATCH

МАСТЕР	9
НОВИЧОК	3

Некоторые игроки полагают, что в режиме Deathmatch Баратус совершенно бесполезен — тем не менее, в руках мастера он великолепен. В Deathmatch чрезвычайно важна скорость, а у воина ее хватает с избытком. Более того, если вы будете тщательно выбирать место для сражения и придерживаться небольших, замкнутых областей, то сможете нейтрализовать дальнюю огневую мощь священника и мага — и хорошенько отлупите их!

С другой стороны, если Баратус вызывает у новичков проблемы в обычной игре, то в Deathmatch все становится совершенно безнадежно. Оружие ближнего боя в Deathmatch применить трудно, а оружие дальнего боя не может сравниться с оружием мага или священника. Скорость воина не принесет никакой пользы, если игрок не может точно контролировать все его передвижения.



ПАРИАС, СВЯЩЕННИК



СКОРОСТЬ	10
БРОНЯ	10
МАГИЯ	1
СИЛА	10

В традиционных ролевых играх священник выполняет трудную и неблагодарную работу. Он, подобно вспомогательному нападающему в футболе, защищает своих напарников и помогает им остаться в живых, пока они сражаются с врагами. Играть за священника обычно бывает не очень интересно. Он не так силен и вооружен, как боец, и не так хорошо владеет заклинаниями, как маг. Кроме того, убивать людоедов гораздо интереснее, чем лечить людей!

Париас, священник из Нехен, мало чем напоминает этот жалкий стереотип. Он вообще никому не помогает и не умеет лечить других, если не считать Мистической Сферы (артефакт, встречающийся только в режиме Cooperative). Хотя Париас по



своим способностям стоит где-то между воином и магом, это сильный и хорошо сбалансированный персонаж. А самое лучшее заключается в том, что священник — это вовсе не примитивный гибрид воина и мага. Его оружие и способности не менее (а может, и более) интересны, чем у этих двух классов.



НЕДОСТАТКИ

Париас не обладает никакими существенными недостатками. Он не умеет бегать так быстро или прыгать так далеко, как воин, однако он достаточно быстр для большинства игроков в Deathmatch, помешанных на скорости. Его броня также хуже, чем у воина, но опять же ее хватает для нужд большинства игроков.

Если вам нужен самый быстрый или самый прыгучий персонаж, то Париас определенно не подходит. Кроме того, если вы испытываете проблемы с маной, то



Рис. 2-2. Газовое облако, создаваемое Бомбами Париаса, долгое время продолжает оставаться на месте.

Париас лишь усугубляет их — Заклинатель, его супероружие, расходует ману быстрее всего.

Если вы просто не любите сражаться на близком расстоянии, то священник вам понравится меньше, чем маг. Конечно, он довольно быстро получает оружие, поражающее врагов на расстоянии (сразу же после булавы), однако некоторым игрокам даже это ожидание кажется слишком долгим.

ДОСТОИНСТВА

Достоинств у Париаса предостаточно. Прежде всего, он быстр, силен и неплохо защищен, и прекрасно проявляет себя в сражении и опасных ситуациях. Возможно, игроки, привыкшие играть за воина, не сразу освоят Париаса, но на самом деле священник почти не уступает ему.

Когда Париас использует Бомбу, она взрывается на месте и выпускает облако зеленого ядовитого газа, как показано на рис. 2.2. Это облако некоторое время висит на месте и причиняет существенные повреждения тем, кто окажется рядом с ним — включая самого Париаса, если он не





дет быстро двигаться! Длительный эффект мбы превращает ее в исключительно полезное средство для уничтожения медленных в угол или медленных монстров, также для огорчения неподготовленных противников в Deathmatch.

Париас неплохо вооружен. Исключение составляет разве что Булава Раскаяния, которая не умеет бить на расстоянии и действует значительно слабее, чем перчатки воина. Впрочем, все остальное оружие священника поражает издалека и приносит большую пользу.

Заклинатель, супероружие священника, пользуется больше всего маны, но многие считают его лучшим оружием как в Deathmatch, так и в обычной игре. Возможно, Заклинатель не вызывает таких вредений, как прямое попадание молнии (5 шаровых молний) или вороватости (3 шаровые молнии). Тем не менее, его уникальная способность к передвижению позволяет поражать врагов, даже целясь в них, благодаря чему можно полностью сосредоточиться на перемещении. Многие игроки жалуются на то, что священник чрезмерно силен в Deathmatch — главным образом, из-за Заклинателя.

ОБЩИЙ РЕЙТИНГ СВЯЩЕННИКА

МАСТЕР	9
НОВИЧОК	10

Я ставлю Париасу исключительно высокие оценки. Пусть Заклинатель, его супер-оружие, слишком быстро расходует ману, а сила и скорость священника не так высоки, как у воина. Неплохой подбор оружия и универсальность делают священника хорошим вариантом как для опытных игроков, так и для новичков. Возможно, асы предпочитают играть за воина,

поскольку его скорость уменьшает время скучных перемещений, а сражения требуют несколько большего мастерства. В конце концов, все сводится к личному вкусу. Оба персонажа вполне достойны.

РЕЙТИНГ ДЛЯ РЕЖИМА DEATHMATCH

МАСТЕР	10
НОВИЧОК	10

Бесспорный факт: Париас — самый крутой персонаж для Deathmatch. Конечно, воин быстрее бежит, но на то есть Сапоги-Скороходы. Опять же, если вам удастся собрать Заклинатель, то ваши враги оказываются в большой беде, как бы быстро они ни бежали.

Броня в Deathmatch обычно не так уж важна, поскольку атаки противника могут быть исключительно разрушительными. С другой стороны, броня Париаса делает его столь же выносливым, сколь и сильным.

Еще одно положительное свойство Париаса — его умение использовать яды. И Змеиный Посох, и Бомбы в руках Париаса могут отравлять противника, что приносит огромную пользу в Deathmatch. Экран отравленного противника мгновенно зеленеет, потом медленно возвращается к своим обычным цветам. Это часто используется для того, чтобы запутать новичков, не изучивших план уровня. Противник, который попадает под непрерывный обстрел ядом, практически слепнет.



ДЕЙДОЛОН, МАГ



Мага традиционно изображают в виде хилой личности, которая, однако, бывает опасной из-за своего мастерского владения мистическими силами. Практически в любой ролевой игре маг в начале своей карьеры оказывается довольно слабым персонажем, который постепенно набирает опыт и в итоге может стать самым грозным из всех. Такое описание прекрасно подходит к магу в HExen.

НЕДОСТАТКИ

Бесспорно, Дейдолон — медленный персонаж. Ходьба попросту исключается; вам придется все время бегать, как в Deathmatch, так и в нормальной игре. Даже



СКОРОСТЬ	10
БРОНЯ	10
МАГИЯ	1
СИЛА	10

когда вы бегаєте, вам будет довольно трудно обогнать своих более быстрых противников. В Deathmatch бегство не решает проблем, так что вам придется поднакопить огневой мощи чтобы справиться со своими противниками.

При игре за Дейдолона прыжки и перемещения по опасному рельефу могут вызвать массу проблем. Учитывая его ограниченную силу, даже самые легкие прыжки могут стать сложными, а при преодолении опасных мест (скажем, потолков-прессов или опасных полов) вам придется проявить исключительную реакцию.



Сапфировый Жезл, изображенный на рис. 2.3, стреляет на большое расстояние и не расходует маны, но при этом действует он весьма слабо. Если вас окружили чудовища, а вы вооружены только Жезлом, существует очень слабая надежда на то, что вы успеете уничтожить одного из врагов и сможете скрыться через брешь в кольце.

Нетерпеливым игрокам в роли Дейдолона вскоре надоедает путешествовать через открытые области уровней. После того, как большая часть врагов на уровне будет уничтожена, обычно приходится тратить немало времени на поиск кнопок, потайных дверей и ценных предметов. Эти периоды “холостой работы” выглядят еще более нудными из-за медлительности Дейдолона и могут навести на мысли о смене персонажа.

Оружие Дейдолона расходует ману еще быстрее, чем у Париаса. Если вы склонны часто стрелять и тратить всю ману, то вам придется исключительно плохо. Хотя выстрелы Дейдолона сильны, мана также исчезает с ужасающей скоростью.

Бомба в руках Дейдолона действует наподобие “мины с часовым механизмом”. Поскольку она не обладает длительным действием ядовитого

облака, как у священника, и не действует на расстоянии, как у воина, игроки, выбравшие Дейдолона, могут вообще не пользоваться ею.

ДОСТОИНСТВА

Если ближний бой вызывает у вас трудности, то Дейдолон — определенно хороший вариант. Он начинает игру с Сапфировым Жезлом, который поражает врагов издалека и при этом не расходует ману. Все последующие виды оружия также поражают на большом расстоянии.

Когда вы разживетесь Осколками Льда, дела начинают идти гораздо лучше. Это оружие прекрасно бьет издалека. Еще важнее, что вблизи оно причиняет противнику дополнительные повреждения, поскольку в ваших врагов попадает больше осколков. Это позволяет довольно быстро прорывать кольцо окружения и уберечь хрупкие косточки Дейдолона от вражьих когтей и зубов.

Атаки Дейдолона обычно бывают сильнее, чем у всех остальных. Исключение из правила составляет Сапфировый Жезл, да и Заклинатель многие считают более толковым оружием, чем Кровопийцу, однако все оружие Дейдолона выглядит вполне достойно. Если вы будете экономить ману, то сможете быстро выкрутиться из любой сложной ситуации. Некоторые виды оружия стреляют относительно медленными “снарядами”, и искусные игроки в Deathmatch смогут увернуться от них или свести к минимуму их действие. С другой стороны, оружие Дейдолона великолепно действует против монстров, которые оказываются глупее и медленнее живых соперников.

При использовании Знака Защиты, Дейдолон отражает выстрелы врагов. Польза очевидна: если ваши противники стреляют в вас, они могут попасть под





Рис. 2-3. Сапфировый Жезл иногда может пригодиться, однако ему определенно не хватает силы.

собственный огонь! Поскольку этот артефакт особенно смертоносно проявляет себя в Deathmatch, каждый игрок в роли мага должен научиться хорошо пользоваться им.

Для новичков (особенно тех, которые еще не освоили управление персонажем) медленные движения мага могут оказаться полезными. Если вам кажется, что остальные персонажи слишком быстры и вы хотели бы играть в более спокойном темпе, то со скоростью Дейдолона (точнее, с ее отсутствием) никаких проблем не будет.

Конечно, малая сила прыжка продолжает мешать игре.

ОБЩИЙ РЕЙТИНГ МАГА

МАСТЕР	8
НОВИЧОК	8

Дейдолон — достаточно мощный персонаж, который пригодится игрокам с самым различным опытом. Его дальние





атаки помогают новичкам, которые недостаточно освоили ближний бой и искусство маневра. Общая сила его оружия устроит любого мастера, который предпочитает несколькими выстрелами приканчивать любое чудовище.

В стандартной игре недостаток скорости и силы вызывает скорее раздражение, а не фатальные последствия; ведь большинство чудовищ тоже двигается довольно медленно. Он дает о себе знать лишь тогда, когда вам придется совершать рискованные прыжки или преодолевать опасные места. Тем не менее, перед прыжком всегда можно сохранить игру и свести риск к минимуму.

Большинство игроков либо обожает Дейдолона, либо ненавидит его — нейтральное отношение почти не встречается. Если вы любите мощные, поражающие издалека атаки, то Дейдолон вам понравится. Если вы предпочитаете силу, скорость и экономичность, то лучше выбрать Париаса или Баратуса.

РЕЙТИНГ ДЛЯ РЕЖИМА DEATHMATCH

МАСТЕР	8
НОВИЧОК	6

Сильные атаки Дейдолона делают его хорошим персонажем для Deathmatch. Чаще игроки ставят Дейдолона ниже священника, хотя делают это по различным соображениям. Обычно приходится слышать

жалобы на то, что оружие Париаса причиняет соперникам больше повреждений, чем оружие Дейдолона. Кроме того, Париас быстрее двигается и лучше защищен.

На самом деле оружие Дейдолона гораздо сильнее, чем у Париаса, но из него нужно лучше целиться. Игроки-священники могут поливать противника огнем Змеиного Посоха или использовать самонаводящиеся выстрелы Заклинателя. Магу приходится тщательно прицеливаться, чтобы Осколки Льда в полной мере поразили свою мишень; Кровопийца также требует прицела, хотя бы и небольшого. При меткой стрельбе Дейдолон превосходно проявляет себя в Deathmatch.

Один из главных недостатков мага — его уязвимость в самом начале. Воин и священник умеют быстро бегать, собирать оружие и броню, и нередко им удается сбежать от соперников, которые успели заполучить более мощное оружие. Медлительность Дейдолона затрудняет такую тактику. Довольно часто вы будете погибать при попытках вооружиться. Проблема окажется особенно серьезной для неопытного игрока.

При игре за Дейдолона, Знак Защиты отражает вражеские выстрелы. Это колоссальное преимущество! Если вы приняли роль мага в Deathmatch, постарайтесь использовать Диск Отталкивания или Знак Защиты для того, чтобы обратить атаку других игроков против них самих. Такой вариант превосходно уравнивает шансы в том случае, если ваши враги уже успели обзавестись супероружием, а у вас нет ничего, кроме Сапфирового Жезла.

ПЕРСОНАЖИ: ИТОГИ

Как нетрудно заключить из высоких рейтингов, выставленных каждому персонажу, Нехеп — хорошо сбалансированная игра. Все три класса персонажей хорошо подходят как для обычной игры, так и для Deathmatch; вопрос сводится лишь к выбору персонажа, который специализируется в вашей любимой области. Перед тем, как серьезно приниматься за покорение Нехеп, я бы порекомендовал опробовать персонажей и пройти каждым из них один-два уровня, а также использовать их в Deathmatch. Может случиться так, что вы совершенно не согласитесь с моими выводами, или что ваш стиль игры делает какого-то персонажа гораздо более предпочтительным, нежели других. Такие вещи выясняются лишь на практике.



ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ НАДОЕЛ?

Если вы решите, что выбранный персонаж вам решительно не подходит, и вы хотите пройти игру заново с другим персонажем, то особых проблем быть не должно. Вы помните и уровни, и решенные головоломки — а ведь именно головоломки чаще всего замедляют продвижение игроков. Тем не менее, если вы успели зайти в игре достаточно далеко, то для изменения класса персонажа можно воспользоваться секретным кодом. Иногда это приводит к путанице, если на момент переключения ваш персонаж еще не успел собрать всего оружия, так что советовал бы изменять класс с помощью секретного кода лишь в том случае, если вы получили все четыре вида оружия. Подробности приведены в приложении Б.

Теперь перейдем к главе 3, в которой подробно и добросовестно описано все оружие Нехеп. Обязательно прочитайте главу 3 перед тем, как выбирать персонажа, поскольку вы не сможете оценить возможности воина, мага или священника, не зная их оружия. Оружие — неотъемлемая часть боевого стиля и оценки общих возможностей каждого персонажа, так что необходимо точно знать, что именно оно делает.



ВООРУЖЕНИЕ

Оружие играет в Нехеп главную роль. Оно влияет на решение о выборе того или иного персонажа; оно диктует тактику боя; наконец, оно в значительной степени определяет ваши шансы на победу. А значит, лучше заранее представлять себе особенности каждого вида оружия и размер наносимых им повреждений. В противном случае придется учиться прямо в разгар боя, а это может быть довольно неприятно.

Прежде всего, мы изучим убойную силу и потребление маны для каждого оружия. Поскольку эти статистические показатели еще не описывают всей ситуации, мы также подробно рассмотрим каждый вид оружия со всеми его особенностями, которые оказываются важными в угаре боя.

Оружие всех классов обладает рядом сходных черт. В каждом классе имеется ровно четыре вида оружия, последнее из них — это “супероружие”, состоящее из трех частей. Чтобы супероружие заработало, необходимо найти все три части. Начальное оружие каждого класса вообще не потребляет маны. Второе оружие использует синюю ману; третье — зеленую ману; четвертое пожирает колоссальное количество маны обоих видов.

В обычной игре вы никогда не встретите оружия, которое не сможете использовать. Другими словами, попадается только то оружие, которое относится к классу вашего персонажа. В режиме Deathmatch встречается оружие всех трех классов, и вы можете брать его. Тем не менее, разрешается применять лишь оружие своего класса; все остальное оружие только пополняет ваш запас маны.

СТАТИСТИКА ОРУЖИЯ

Обратите внимание на то, что атаки в Нехен не всегда причиняют одни и те же повреждения. Следовательно, приведенные в настоящей таблице числа не являются железным правилом. Это всего лишь оценки, которые помогают определить относительную ценность того или иного оружия:

ОРУЖИЕ	СИЛА АТАКИ	РАСХОД МАНЫ
Шипастые Перчатки	40–55 (суперудар: 80–110)	—
Топор Тимона	80–110 (40–72 без маны)	2 синих
Молот Возмездия	60–123 в ближнем бою; до 208 при стрельбе	3 зеленых
Квитус	до 128 при стрельбе	14 (обоих видов)
Булава Раскаяния	25–35	—
Змеиный Посох	20–35 в ближнем бою; 5–40 при стрельбе, плюс 2 пункта за секунду действия яда	синяя
Огненная Буря	около 100	4 зеленых
Заклинатель	переменная (призраки)	18 (обоих видов)
Сапфировый Жезл	2–16	—
Осколки Льда	переменная: около 140 при полном попадании	3 синих
Дуга Смерти	переменная	5 зеленых
Кровоийца	до 128 за каждую шаровую молнию	15 (обоих видов)

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

В этом разделе приводятся подробные описания каждого вида оружия, имеющегося в Нехен. Некоторые из них универсальны и легки в использовании, и вы сможете

применять их, даже не задумываясь о стратегии или тактике. Другие приносят пользу только в определенных ситуациях; комментарии помогут вам избежать

ошибочного применения. Все оружие, универсальное и специализированное, несомненно, представляет интерес и заслуживает близкого знакомства.

ОРУЖИЕ ВОИНА

Все оружие воина отличается большой мощностью в ближнем бою и малым расходом



Рис. 3-1. Шипастые Перчатки в действии

ШИПАСТЫЕ ПЕРЧАТКИ

Несмотря на первую реакцию многих игроков, Шипастые Перчатки вовсе не так плохи. На самом деле, это самое сильное начальное оружие во всех трех классах. Кроме того, оно действует на самом коротком расстоянии. И все же Перчатки поражают свою цель дальше, чем можно ожидать — достаточно далеко, чтобы при помощи своевременных отступлений вы могли до смерти забивать эллинов и не получить ни одного ответного удара.

В большинстве трехмерных игр действует негласное правило о том, что после появления более качественного оружия никогда не стоит пользоваться тем оружием, что было у вас раньше. Тем не менее, в некоторых обстоятельствах от

маны. Оно очень хорошо действует против чудовищ, однако большинство игроков сходится на том, что в Deathmatch оно менее эффективно из-за малого радиуса и отсутствия наведения на цель. Тем не менее, после близкого знакомства с оружием воина, со всеми его особенностями и недостатками, оно начинает приносить куда больше пользы.

Перчаток бывает больше пользы, чем от более совершенного оружия. Мы рассмотрим эти ситуации во время знакомства с другими видами оружия воина. А пока обратите внимание на то, что Шипастые Перчатки бьют быстрее, чем Булава Раскаяния. Более того, если вам удастся нанести удар по цели три раза подряд, то третий удар станет суперударом, причиняющим двойные повреждения.



Рис. 3-2. Топор Тимона вышибает из противника не только искры...

ТОПОР ТИМОНА

Для некоторых игроков Топор становится большим разочарованием лишь потому, что он не умеет стрелять. Впрочем, если присмотреться к нему повнимательнее, то Топор Тимона оказывается полезным добавлением к вашему арсеналу, которое в



некоторых случаях способно дать решающий перевес.

Топор расходует две синие маны каждый раз, когда вы успешно поражаете им врага. При ударе виднеется голубая вспышка вроде той, что изображена на рис. 2.3. Удары по стенам или неодушевленным объектам тоже вызывают голубую вспышку, однако мана при этом не расходуется. Таким образом, Топор Тимона прекрасно экономит ману; вам приходится платить лишь за нанесенные повреждения, а не за промахи или случайные взмахи топора.

В отличие от многих, более совершенных видов оружия, Топор Тимона может применяться и в том случае, если мана кончилась. Однако перед тем, как прыгать от радости, прислушайтесь к следующему предупреждению: Шипастые Перчатки причиняют больше повреждений, чем Топор без маны. Хотя Топор бьет чуть дальше Перчаток, вряд ли это компенсирует недостаток силы. А значит, если у вас кончается мана, лучше переключиться на Перчатки, пока вы не пополните свои запасы.



Рис. 3-3. На гальней станции Молот Возмездия создает собственную огненную копию.

МОЛОТ ВОЗМЕЗДИЯ

Раздобыв Молот Возмездия, игроки обычно начинают хихикать от удовольствия. Что может быть лучше громадного стального молота? (Только громадный стальной меч,

но об этом попозже). Молот хорошо действует на расстоянии, особенно если вы сражаетесь с чудовищами, а не с игроками-людьми. Тем не менее, Молот обладает рядом серьезных ограничений, которые не позволяют ему стать таким потрясающим оружием на все случаи жизни, как можно было бы ожидать.

Молот расходует три зеленые маны, но лишь в том случае, если он используется на расстоянии. При стрельбе по дальним врагам Молот создает свою огненную копию, которая летит и взрывается при столкновении с живым существом или неодушевленным объектом. Взрыв может поразить сразу несколько целей, но он никогда не поражает владельца Молота Возмездия. Огненный снаряд причиняет больше повреждений, чем Топор Тимона (даже с маной), но он летит сравнительно медленно.

Это не вызывает особых проблем при сражениях с большинством чудовищ, так как у них не хватает мозгов на то, чтобы отойти в сторону. Тем не менее, в режиме Deathmatch быстрый противник сможет вернуться от выстрела молота на средней

или дальней дистанции.

В ближнем бою Молот не расходует маны. Это, конечно, хорошо, но, к сожалению, удар Молота причиняет гораздо меньше повреждений, чем стрельба. На близком расстоянии Молот бьет примерно с такой же силой, как и Топор Тимона (с маной), но значительно медленнее. Следовательно, в лабиринтах с узкими туннелями или коридорами Топор с маной часто приносит больше пользы, чем Молот без маны.

Если у вас не хватает маны, то Молот способен наносить сильные, но редкие повреждения. Он работает на вполне приличном расстоянии, но помните: ваши верные Перчатки ничуть не хуже. Что тут еще можно сказать? Без маны вообще приходится туго, даже воину.

КВИТУС

Из всех видов супероружия Квитус расходует меньше всего маны: при использовании он пожирает «всего» по 14 единиц маны каждого вида. Он стреляет пятью расходящимися зелеными шарами, чемто напоминающими Свинатор или Яйцо Морфа из Heretic. Это значит, что в ближних врагов попадает больше шаров, и они получают больше повреждений (см. рис. 3.4).

Меч не способен к отдельному действию в ближнем бою и не может применяться без маны. Он выпускает свои шаровые молнии при каждом выстреле, независимо от дистанции до врагов, поскольку повреждения причиняются именно молниями, а не лезвием меча.

Как и все остальное супероружие, Квитус отлично подходит для



Рис. 3-4. Кентавр пробует действие Квитуса на своей шкуре.

уничтожения сильных противников, однако использовать его против средних врагов и мелочи было бы неразумно. Квитус требует более тщательного прицела, чем два других супероружия, однако попадание нескольких шаров дает прекрасный результат. Разумно пользуйтесь Квитусом, не то вскоре лишитесь маны.



ОРУЖИЕ СВЯЩЕННИКА

Оружие священника универсально и довольно занятно. К тому же оно в высшей степени мощное, особенно в режиме Deathmatch. Явное исключение составляет разве что Булава Раскаяния, которую

обычно считают самым скверным оружием в Hexen. Тем не менее, этот факт не должен стать основанием для отказа от выбора персонажа-священника. После того, как вы отработаете свою “повинность” с Булавой, то доберетесь до превосходного арсенала и выберете из него что-нибудь более подходящее.

БУЛАВА РАСКАЯНИЯ

Вот лучшее, что можно сказать о Булаве Раскаяния:

Ее дальность действия немного выше, чем у Шипастых Перчаток воина

Она не делает паузу после каждых трех ударов, как те же Перчатки

Она бьет немножко сильнее, чем Сапфировый жезл.

Во всем остальном Булава оказывается, вероятно, самым худшим оружием, которым вам придется пользоваться к собственному неудовольствию. Хотя она бьет чуть дальше, чем Шипастые Перчатки, однако Перчатки более чем возмещают недостаток дальности своей убойной силой. Сапфировый Жезл действует еще слабее, но он хотя бы может поражать цель на расстоянии.



Рис. 3-5. Булава Раскаяния классно выглядит, но слабо бьет.

Нехватка маны для священника имеет гораздо более скверные последствия, чем для двух других персонажей — главным образом из-за того, что вам придется пользоваться Булавой до тех пор, пока вы не пополните свои запасы маны. Прикладывайте все усилия к экономии маны, чтобы вам не приходилось бросаться на врагов с этой большой, но бестолковой дубиной.

ЗМЕИНЫЙ ПОСОХ

Как нетрудно убедиться из рис. 3.6, Змеиный Посох — это не только оружие, но и замечательное средство общения!

Говоря серьезно, Змеиный Посох оказывается весьма полезной вещицей.

Он использует одну голубую ману на каждый выстрел, независимо от расстояния до цели. На дальнем расстоянии он выпускает два ядовитых шарика, которые летят к цели по более или менее прямой траектории. Вблизи Змеиный Посох действует как вампир — он высасывает жизнь из противника и

передает некоторую ее долю непосредственно вам.

Дальние атаки Змеиного Посоха относительно слабы, однако во многих ситуациях они все равно достаточно эффективны, поскольку из Посоха можно стрелять очень быстрыми “очередями”. Змеиный Посох особенно хорош в режиме Deathmatch, поскольку ядовитые шары заливают экран вашего противника зеленым цветом, ухудшая видимость и затрудняя ответный выстрел.

Вампирское действие Змеиного Посоха открывает действительно интересные возможности. Беготня по темным туннелям становится не такой уж сложной, поскольку вы сможете поправить свое здоровье за счет любого существа, которое вам встретится. Обратите внимание на то, что крупные твари повреждают вас быстрее, чем вы успеваете лечиться. Тем не менее, Змеиный Посох замечательно действует против средних и мелких монстров.

Еще одно преимущество Посоха проявляется в сражениях с существами, способными отражать ваши выстрелы (в особенности с кентаврами). Чтобы убить кентавра, вам уже не приходится менять оружие — вместо того, чтобы стрелять издалека, подойдите поближе и вытяните из врага жизнь.



Рис. 3-6. Змеиный Посох — круто и полезно.



Рис. 3-7. Огненная Буря не причиняет вреда тому, кто ей пользуется — и это к лучшему.

ОГНЕННАЯ БУРЯ

Заклинение Огненной Бури хорошо подходит для уничтожения чудовищ. Ценой всего четырех единиц зеленой маны поджаривается все, что окажется поблизости — за исключением вас! Игроку на рис. 3.7 незачем беспокоиться из-за близости чудовищ.

И все же Огненная Буря обладает некоторыми недостатками. Во-первых, хотя она поражает свои цели на вполне приличном расстоянии, действие ее все же не безгранично. Иногда вы видите противника, но не можете убить его Огненной Бурей. Обратите внимание: хотя Огненная Буря выглядит так, словно она поражает только наземные цели (прежде, чем поразить цель, пламя стелется по земле), на самом деле она сжигает и летающих тварей.

Огненная Буря — один из тех видов оружия, который прекрасно работает против чудовищ, но оказывается менее полезным в Deathmatch. Огонь распространяется быстро, и от него трудно увернуться. Однако большая часть повреждений от заклинания вызывается взрывом и образующимся пламенем. Но если ваша цель движется быстро (а самые проворные враги обычно встречаются именно в Deathmatch), то вам не удастся нанести ей максимальные повреждения. В разборках Deathmatch Змеиный Посох может принести большую пользу, чем Огненная Буря — хотя все зависит от ваших навыков, ваших противников и стиля игры.



Рис. 3-8. Заклинатель делает мир призрачным.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Если вы предпочитаете убивать своих врагов с минимальными хлопотами, то Заклинатель идеально вам подойдет. Вместо традиционных “снарядов” он выпускает стайку разгневанных призраков, которые в течение нескольких секунд кружат по окрестностям и разыскивают свою цель. Призраки наносят повреждения всем оказавшимся поблизости существам, а избавиться от них в высшей степени сложно. Уровни с большими, открытыми зонами идеально подходят для игрока, вооруженного Заклинателем, поскольку призраки продолжают летать и разыскивать цель за целью. Уровни Deathmatch обычно снабжают игроков целыми тоннами маны, и оттого Заклинатель становится еще более грозным оружием — высокая стоимость выстрела (18 единиц маны каждого цвета) редко вызывает какие-то проблемы.

Иногда в режиме Deathmatch игроки договариваются не применять Заклинатель в бою, считая его слишком мощным оружием. Другие разрешают им пользоваться, но считают священника с Заклинателем “врагом общества” и объединяются, чтобы совместными усилиями прикончить его как можно скорее. Короче, если в Deathmatch вы пустите в ход Заклинатель, то вряд ли сможете обзавестись друзьями!

Заклинатель исключительно эффективен и против чудовищ вроде несчастного Змея на рис. 3.8. Квитус и Кровопийца причиняют более концентрированные повреждения, особенно если в цель попадают все шары. Тем не менее, Заклинатель прекрасно подходит для очистки комнат, набитых второстепенными чудовищами, так как призраки летают и повреждают всех, рядом с кем они окажутся. Заклинатель

превосходно работает против кентавров и слотавров — стоит этим тварям опустить свои щиты, как на них набрасываются призраки.

Величайшая сила Заклинателя заключается в “самонаведении” призраков.

ОРУЖИЕ МАГА

Все оружие мага оказывается исключительно полезным. Даже жалкий Сапфировый Жезл с его ничтожными повреждениями является гибким и

Многие тяжелые сражения облегчаются тем, что вам достаточно сунуть голову в комнату, набитую врагами, сделать несколько залпов из Заклинателя и ретироваться, пока ваши бесплотные союзники будут заниматься делом.

полезным инструментом, к которому вы еще не единожды вернетесь. Возможно, в Deathmatch оружие мага проявляет себя не так хорошо, как оружие священника, однако против чудовищ оно действует просто замечательно.



САПФИРОВЫЙ ЖЕЗЛ

Сапфировый Жезл — относительно слабое оружие, хотя по его внушительному виду этого не скажешь. Вы можете провести целый день, пытаясь убить из него

Рис. 3-9. Сапфировый Жезл — удобное, но слабое оружие.

какого-нибудь крупного монстра. Тем не менее, недостаток силы еще не делает его совсем бесполезным. Сапфировый Жезл может пригодиться на ранней стадии игры, поскольку он позволяет вам держаться на

расстоянии и постреливать в чудовищ, не беспокоясь о расходе маны.

Уникальность Жезла заключается в том, что его выстрелы не останавливаются при попадании в чудовище. Вместо этого они проходят насквозь и продолжают лететь, пока не попадут во что-нибудь твердое — стену или дверь. Это позволяет одновременно поражать нескольких чудовищ, стоящих друг за другом.

У Сапфирового Жезла есть и другие приятные свойства — например, скорость “снарядов” и неограниченная дальность их полета. Поскольку выстрелы летят так быстро, уклониться от них практически невозможно; это особенно сильно

сказывается в Deathmatch. Например, допустим, что вы применили Свинатор и превратили своего противника в свинью, однако он успешно уворачивается от единственного оружия, которое вам удалось подобрать — Дуги Смерти. Поскольку свинья убивается относительно малыми повреждениями, вы можете переключиться на Сапфировый Жезл и гоняться за свиньей, непрерывно стреляя в нее.

Наконец, иногда вы ясно видите вдалеке монстра, но у вас не хватает маны. Наберитесь терпения и немедленно начните стрелять в него из Сапфирового Жезла — не стоит дожидаться, пока дело дойдет до смертоносного ближнего боя.



Рис. 3-10. Из замороженного этмина получается хорошая статуя.

ОСКОЛКИ ЛЬДА

Осколки Льда — весьма опасное заклинание, которое выпускает в противника град ледяных сосулек. Удаляясь от вас, сосульки расходятся, словно заряд дробовика. Вероятность поражения цели при этом растёт, однако наносимые повреждения падают. На ближнем расстоянии можно поразить цель всей мощью Осколков Льда.

При этом следует помнить, что заклинание не наносит особо сильных повреждений.

Если вас окружили монстры и нужно срочно уходить из кольца, Осколки Льда помогут быстро прорвать блокаду, поскольку вы сможете направить всю силу заклинания на ближнюю цель. Тем не менее, существа и игроки, убитые этим заклинанием, примерно на 7 секунд превращаются в ледяные статуи, затем разлетаются на миллионы обломков и исчезают. Это красиво смотрится, но создает проблемы в том случае, если вы пытаетесь вырваться из блокады. Даже несмотря на то, что ваш противник мертв, его статуя все еще преграждает вам путь! Чтобы ускорить дело, переключитесь на другое оружие и выстрелите в застывший труп; он немедленно рассыпается. Обратите внимание на то, что применение еще одного заклинания Осколков Льда в этом случае ничего не дает — не забывайте менять оружие.

ДУГА СМЕРТИ

Дуга Смерти — мощное заклинание для уничтожения монстров. Оно выпускает сразу два электрических разряда; один

проходит у потолка, а другой стелется по земле. Когда Дуга соприкасается с целью, она “прилипает” и наносит свои повреждения перед тем, как исчезнуть.



Рис. 3-11. Чудовищам обычно не удается избежать настойчивой Дуги Смерти.

Поскольку Дуга одновременно идет вдоль пола и потолка, ей можно пользоваться даже для уничтожения тех врагов, которых вы не видите. Например, встав наверху или у



Рис. 3.12. Ничто не выдержит подобного обхождения в течение долгого времени.

КРОВОПИЙЦА

Кровопийца — великолепное оружие! Он стреляет тремя исключительно мощными шаровыми молниями, которые сами наводятся на врагов. Даже одна шаровая молния обладает громадной силой, а попадание трех молний оказывается смертельным почти для любого противника. На рис. 3.12 показано, что остается от несчастного (и ныне покойного) африта после попадания трех шаровых молний с близкого расстояния.

Шаровые молнии наводятся на врагов

подножия скалы, вы сможете поразить врагов высоко над головой или далеко внизу. Достаточно встать лицом в нужном направлении — Дуга сама перемещается вверх или вниз.

Дуга Смерти не причиняет всех повреждений при контакте с целью. Скорее, она “прилипает” к ней и упорно преследует до тех пор, пока не нанесет определенных повреждений, после чего исчезает. На рис. 3.11 показано, как Дуга захватывает свою цель. Против чудовищ это всегда срабатывает, однако самым быстрым врагам в режиме Deathmatch часто удается свести действие Дуги к минимуму.

Всего за пять единиц зеленой маны, Дуга Смерти позволяет наносить серьезные повреждения любимым врагам.

подобно призракам, выпущенным из Заклинателя. Тем не менее, шаровые молнии взрываются при столкновении с любым объектом, а призраки отскакивают от стен и дверей и продолжают преследовать свою жертву. В результате получается, что быстрым врагам в маленьких, замкнутых зонах часто удается избежать шаровых молний, вызывая их столкновение со стенами или крупными объектами. Однако если выстрелить из Кровопийцы в большой, открытой зоне, то шаровые молнии упорно преследуют жертву и иногда описывают несколько кругов перед тем, как найти свою цель.

Шаровые молнии поражают все, что находится рядом с местом взрыва, и потому Кровопийца хорошо действует против больших скоплений врагов. К тому же взрыв оказывается настолько мощным, что он способен причинить значительные повреждения, даже если прямого попадания в цель и не было.

Учитывая все сказанное, вы имеете дело с исключительно мощным и гибким оружием. Маг с Кровопийцей может



испепелить буквально все на своем пути, так что несмотря на высокую стоимость

выстрела (15 единиц зеленой и 15 единиц синей маны), игра стоит свеч.



ВООРУЖЕНИЕ: ИТОГИ

Остается надеяться, что подробный обзор оружия, используемого в Нехеп, научил вас чему-нибудь новому. Любое оружие может сослужить хорошую службу, если знать его достоинства и недостатки. Некоторые виды оружия (например, Молот Возмездия) хорошо работают только в определенных ситуациях. Из других (например, Заклинателя) можно стрелять когда угодно и во что угодно, и всегда получать достаточно хороший результат. Если знать, как ваше оружие ведет себя в самых различных ситуациях, можно подобрать

самое лучшее оружие для текущего момента. Тем самым вы сделаете большой шаг к боевому мастерству в Нехеп.

Возиться с оружием куда интереснее, чем со скучной броней. Все знают, что лучшая защита — это нападение. И все же в Нехеп броня играет довольно важную роль. В главе 4 рассматриваются различные виды брони и их использование, а также даются рекомендации по поводу того, какая броня лучше всего подходит для того или иного класса персонажа.



БРОНЯ

В этой главе рассматривается действие защиты и смысл такого понятия, как класс брони (АС). С классом брони в Hexen все обстоит достаточно просто: чем выше класс вашей брони, тем меньше повреждений вы получаете. Тем не менее, невзирая на эту простоту, многие игроки лишь очень смутно представляют себе, как работает защита. Такого отдаленного понимания вполне хватает для большинства ситуаций, но все же желательно получше представлять себе, какие испытания может выдержать ваш персонаж — это позволит оценить сложность предстоящей битвы.

Как в режиме *Deathmatch*, так и в обычной игре стоит представлять себе, что может пережить ваш персонаж.



В игре Heretic и ее предшественниках (Doom, Doom 2), броня раско-
довалась довольно быстро, так что
многие игроки вообще не обращали на нее
внимания. Ведь если броня буквально
отлетает от вас при малейшем попадании,
незачем следить за ее состоянием. В Hexen

броня остается на вас в течение некоторого
времени и в значительной степени
определяет благосостояние персонажа.
Конечно, класс брони все же уменьшается
с получением повреждений, но это
происходит постепенно — а стало быть, в
Hexen от брони есть реальная польза.

ТИШЫ БРОНИ

КОЛЬЧУГА



В Hexen вам приходится иметь дело с
четырьмя основными видами брони. Без
внимательного чтения руководства можно
упустить тот факт, что эффективность
каждого вида брони сильно зависит от класса
персонажа.

Поскольку каждый вид брони по-разному
защищает разных персонажей, вам стоит
запомнить, какая броня сильнее защищает
воина, мага и священника. В обычной игре
это не так важно, поскольку в ней нужно
хватать каждую броню, встретившуюся на
вашем пути. Напротив, в режиме Deathmatch
нужно подбирать лишь самые нужные виды
брони — иначе вы рискуете впустую
потратить время, которые стоило бы
употребить на поиск каких-нибудь более
важных артефактов. Например, магу на
рис. 4.1 не стоит особенно гоняться за
Платиновым Шлемом. Он не даст
сколько-нибудь заметного роста класса брони.

Рис. 4-1. Шлем не принесет особой пользы магу.



Кольчуга отлично
защищает воина, однако магу
и священнику она не приносит
особой пользы. После того, как в нескольких
поединках Deathmatch мне довелось найти
Кольчугу, я задумался, почему это никак не
сказывается на моем маге. Приведенная внизу
таблица объясняет, почему это происходило.

ПОВЫШЕНИЕ КЛАССА БРОНИ: КОЛЬЧУГА

ВОИН	5
СВЯЩЕННИК	2
МАГ	1

СОКОЛИНЫЙ ЩИТ



Соколиный Щит заметно
помогает любому персонажу. Это самый
сбалансированный вид брони, дающий
заметный рост класса брони для всех трех
типов персонажей. От нахождения Щита
больше всего выигрывает священник.

ПОВЫШЕНИЕ КЛАССА БРОНИ: СОКОЛИНЫЙ ЩИТ

ВОИН	5
СВЯЩЕННИК	4
МАГ	3



ПЛАТИНОВЫЙ ШЛЕМ



Платиновый Шлем в Нехеп приносит наименьшую пользу из всех видов защиты — по той простой причине, что он мало изменяет класс брони. Недостаток защиты сказывается на всех персонажах: никто не получает особой пользы от шлема, даже воин! В режиме Deathmatch он приносит едва заметную пользу воину и практически бесполезен для всех остальных персонажей. Шлем в наименьшей степени помогает священнику, класс брони которого повышается всего на один пункт.

ПОВЫШЕНИЕ КЛАССА БРОНИ: ПЛАТИНОВЫЙ ШЛЕМ

ВОИН	3
СВЯЩЕННИК	2
МАГ	1

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ



Амулет Защиты лучше всего помогает магу, затем — священнику. Эти персонажи должны особенно сильно радоваться, обнаружив Амулет в режиме Deathmatch. Зато воину не приходится от него многого ожидать.

Маги должны любой ценой охотиться за Амулетом. Это один из немногих предметов, способных заметно поднять класс брони мага.

ПОВЫШЕНИЕ КЛАССА БРОНИ: АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ

ВОИН	5
СВЯЩЕННИК	4
МАГ	1

МАКСИМАЛЬНЫЙ И МИНИМАЛЬНЫЙ КЛАСС БРОНИ

Для каждого персонажа имеется максимальный и минимальный класс брони. В самом начале игры броня вашего персонажа находится на минимальном уровне для его класса. Несмотря на все невзгоды, которые ему придется выдержать, его уровень защиты никогда не падает ниже этого значения.

По мере развития игры, класс брони вашего персонажа никогда не превысит максимального значения. Однако вы можете собирать всю броню, которая вам попадается, и все же не достигнуть положенного максимума! Для того, чтобы достичь максимального класса брони,

необходимо воспользоваться Браслетом Дракона. Хотя Браслет и не является настоящей защитой, он временно повышает ваш класс брони и помогает добраться до нужного значения.

В таблице перечислены значения максимального и минимального класса брони по всем типам персонажей.

	МИНИМУМ	МАКСИМУМ
ВОИН	3	20
СВЯЩЕННИК	2	18
МАГ	1	16

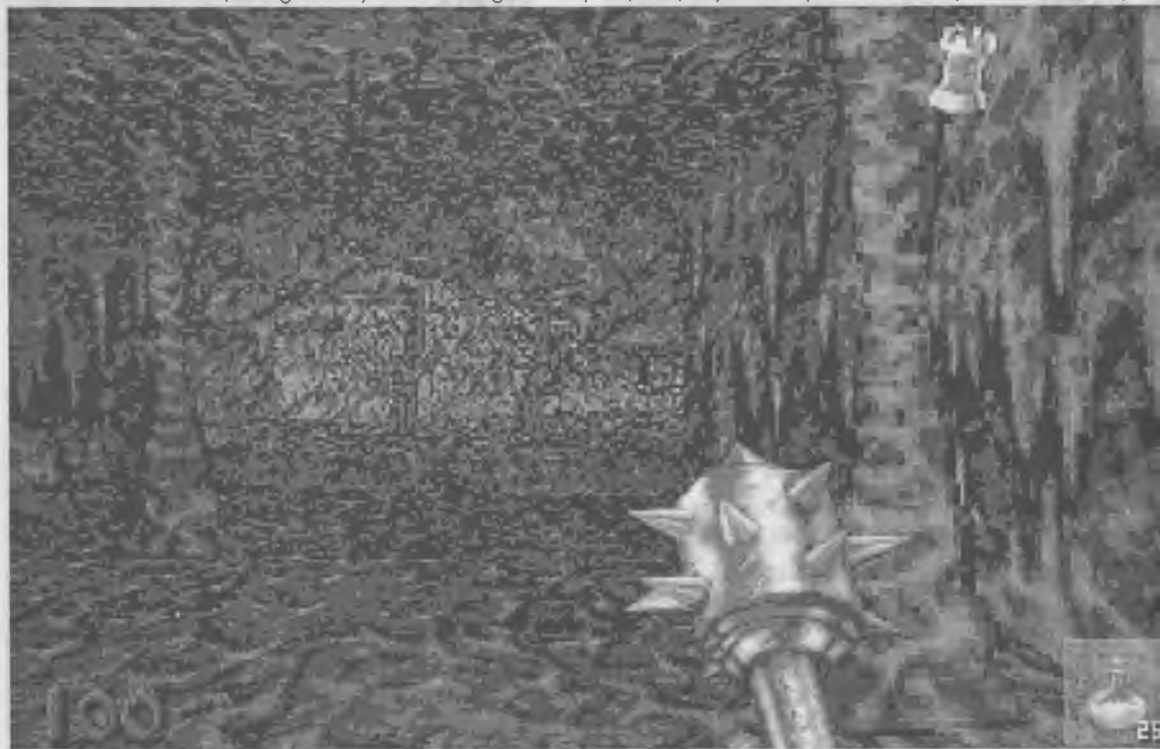
ЗАЩИТНЫЕ АРТЕФАКТЫ

В Нехеи можно встретить несколько артефактов, которые защищают вашего персонажа, хотя и не являются “броней” в прямом смысле слова. Браслет Дракона может повысить класс брони вашего персонажа на четыре пункта, однако это повышение временное, в отличие от постоянного действия обычной брони. Кроме того, между Браслетом Дракона и обычной броней существует еще одно отличие: Браслет начинает действовать не сразу после того, как вы его найдете. Он лежит среди вашего имущества и ждет, пока вы его включите.

Знак Защиты, изображенный на рис. 4.2, предоставляет стопроцентную защиту от всех типов нападения. При использовании этого артефакта вы неуязвимы для всего, кроме смертельного падения с высоты или шипа в земле (коварная ловушка). Конечно, из-за своей невероятной мощи Знак Защиты встречается довольно редко, даже в режиме Deathmatch. Знак Защиты, как и Драконий Браслет, лежит в имуществе до тех пор, пока вы его не включите.

Об этих и других артефактах более подробно рассказывается в главе 5.

Рис. 4-2. Знак Защиты действует: это видно по вращающемуся изображению в верхней части экрана





АРТЕФАКТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

В Нехеп встречаются самые различные артефакты, причем действие многих из них зависит от класса персонажа. Хотя артефакты в Нехеп и не так важны, как в Heretic, но все же необходимо знать, что делает каждый из них. Некоторые артефакты (например, Знак Защиты) приносят особую пользу персонажам определенного класса. Другие (например, Мистический Сосуд) прекрасно работают для любого выбранного персонажа. Броня в этой главе не рассматривается; о ней подробно рассказано в главе 4. Хотя некоторые артефакты могут повысить класс брони или сделать вас неуязвимым для вражеских нападений, они не считаются броней. К броне относятся лишь те предметы, которые появляются в правом нижнем углу экрана с картой, если пройти через них (то есть Шлем, Щит, Кольчуга и Амулет).

ИЩЕЛЯЮЩИЕ И ЗАЩИТНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Эти артефакты считаются самыми полезными в Нехеп. Конечно, исцеление и защита — не самые интересные вещи (разрушать куда интереснее). Тем не менее, ваше здоровье со временем убывает, особенно если вы нападаете, не заботясь о собственной безопасности. Артефакты помогут в сражении с опасными соперниками и во многих случаях спасают вашу жизнь.

Обратите внимание на то, что на самом низком уровне сложности эти артефакты включаются автоматически, после получения серьезных повреждений! Тем не менее, при игре на среднем и сложном уровне вы должны сами следить за своим здоровьем и применять артефакты по мере надобности.

Ни один артефакт не может поднять уровень здоровья выше 100 пунктов.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ФЛАКОН



Самый слабый и одновременно самый распространенный исцеляющий предмет. Когда вы проходите через Хрустальный Флакон, он немедленно повышает ваше здоровье на +10 пунктов. В отличие от других предметов, описанных ниже, вы не можете сохранить Флакон в своем имуществе и использовать его позднее. Следовательно, если вам приходится выбирать между исцелением с помощью Флакона или других предметов вашего имущества (например, Кварцевой Бутылки), воспользуйтесь Флаконами и приберегите Бутылки на будущее, когда вокруг уже не окажется Флаконов.

КВАРЦЕВАЯ БУТЫЛКА



Кварцевые Бутылки довольно часто встречаются в Нехеп. Вы регулярно будете отыскивать их в темных углах или в ящиках, которые можно сломать.

Применение Кварцевой Бутылки повышает ваше здоровье на +25 пунктов. Это в высшей степени полезно, даже в режиме Deathmatch. Старайтесь по возможности экономить Бутылки и пользоваться Хрустальными Флаконами.

Некоторые игроки упускают Кварцевые Бутылки, но вам следует подбирать все, которые попадутся на вашем пути. В серьезных сражениях, где вы подвергаетесь опасности, но не желаете пускать в ход свои лучшие артефакты, вы можете

переключиться на Кварцевые Бутылки и применить сразу несколько из них во время боя. Это поможет остаться в живых и сэкономить такие драгоценные ресурсы, как Знак Защиты или Мистический Сосуд.

МИСТИЧЕСКИЙ СОСУД

Мистические Сосуды встречаются довольно редко, но в этом нет ничего удивительного. Применение Сосуда полностью

возвращает все здоровье! Разумеется, эти предметы стоит приберечь для самых серьезных сражений.

Не используйте Мистический Сосуд, если у вас остается больше четверти здоровья (25), иначе это будет непозволительной расточительностью. Конечно, в разгар боя бывает нелегко уследить за своим здоровьем. Если вы выходите из сражения всего с несколькими пунктами здоровья, можно вместо четырех Кварцевых Бутылок применить один Сосуд. Это позволит вам с наибольшей пользой употреблять свои артефакты и не тратить Сосуды попусту, когда ваше здоровье превышает 30–40 процентов.

БРАСЛЕТ ДРАКОНА

Браслет Дракона похож на броню и даже повышает ваш класс брони, однако он отличается от всех остальных защитных предметов (Амулет, Щит и т.д.). Браслет автоматически переходит в ваше имущество, когда вы проходите через него. Чтобы воспользоваться Браслетом, нужно выбрать его из имущества и применить. Кроме того, рост класса брони (четыре пункта) может накапливаться, так

что вы можете применить сразу несколько Браслетов, вплоть до максимального класса брони вашего персонажа (подробности см. в главе 4).

Обратите внимание: в отличие от обычной брони, Браслет действует в течение некоторого времени. Старайтесь применять их лишь в том случае, если вам предстоит серьезное сражение.

ЗНАК ЗАЩИТЫ

Без всякого сомнения, самый полезный артефакт — он полностью защищает вас от любых нападений противника.

Кроме того, он может предоставить и ряд дополнительных преимуществ в зависимости от класса персонажа. Священник, применивший Знак Защиты, становится частично невидимым, это может сильно пригодиться в Deathmatch. Тем не менее, у этого есть и свои недостатки — другие игроки точно знают, когда священник использует Знак.

Несомненно, Знак Защиты приносит наибольшую пользу магу — он обретает возможность отражать выстрелы противника! Это позволяет магу очень легко расправляться со стреляющими монстрами и может мгновенно изменить ситуацию в неравном поединке Deathmatch. Нужно лишь применить Знак Защиты и подождать, пока противники, стреляющие мощным оружием, не прикончат сами себя.

В обычной игре Знак Защиты стоит приберечь для чудовищ-«боссов» — например, Ересиархов и Коракаса.



ПРОЧИЕ АРТЕФАКТЫ

Описанные ниже артефакты выполняют самые разнообразные функции. Некоторые сильно выручают в сложных ситуациях, польза от других едва заметна, и все же все они так или иначе помогают вам в вашей миссии. Ко всем артефактам применимо одно простое правило — используйте их лишь тогда, когда это будет действительно необходимо. Новички склонны применять артефакты в тех сражениях, которые они могут выиграть и без дополнительной помощи. Например, Слугу Тьмы часто призывают в тех сражениях, которые не угрожают жизни игрока, а Кратер Силы активируют в местах, где по земле разбросаны запасы маны.

Сохраняйте свои артефакты до безвыходных положений; и тогда вы порадуетесь своей бережливости.

В режиме Deathmatch ситуация несколько изменяется. Поскольку здесь игроки довольно часто умирают, артефакты стоит применять там, где они могут принести пользу — после вашей смерти от накопленных артефактов вообще не будет никакой пользы. Например, мне неоднократно приходилось попадать в засады; у меня был Знак Защиты, но я не мог решить, стоит ли применять его сразу или приберечь на потом. Потом неизменно оказывалось, что мне стоило немедленно включить Знак и принимать бой.

ФАКЕЛ

Наверное, самый неинтересный из всех артефактов, который тем не менее приносит некоторую пользу. Факел освещает все вокруг вас бледным, нечетким светом, однако вы хотя бы сможете видеть, что происходит поблизости.

В некоторых ситуациях без Факела не обойтись, однако нередко вы сможете самостоятельно отрегулировать освещенность клавишей F11. Эта клавиша



задает уровень гамма-коррекции и меняет яркость игрового мира в соответствии с вашими потребностями. Довольно часто гамма-коррекция приводит к противоречию между эстетикой и удобством. При малой коррекции экран оказывается слишком темным, а игра усложняется. Чрезмерно высокая коррекция озаряет все вокруг, однако цвета становятся бледными и некрасивыми. Постарайтесь добиться баланса — одинаково неприятно набивать себе шишки во тьме и бродить по хорошо освещенному, но некрасивому игровому миру.

КРАТЕР СИЛЫ

Этот могущественный артефакт дает вам полный запас синей и зеленой маны. Поскольку в Нехен мана встречается повсеместно, Кратер необходимо приберечь для самых сложных сражений. Супероружие очень быстро расходует ману; с помощью Кратера вы сможете стрелять до тех пор, пока не кончится мана, после чего мгновенно восполнить свои запасы.



На многих уровнях Deathmatch Кратеры встречаются в изобилии. При таком избытке маны нет ничего удивительного в том, что супероружие используется так часто.

САПОГИ-СКОРОХОДЫ

Применение Сапогов на некоторое время повышает вашу скорость. Артефакт особенно полезен для магов с их медлительностью и неповоротливостью.



Если вы не привыкли к быстрым перемещениям или не успели освоить управление персонажем, то от Сапогов может быть больше вреда, чем пользы. Излишек скорости заставит вас сталкиваться со стенами и скользить на льду, так что Сапоги стоит применять лишь тогда, когда вы умеете хорошо пользоваться ими.

КРЫЛЬЯ ГНЕВА

Крылья Гнева — исключительно занятная штука, хотя пользоваться ими вам придется не так уж часто. В Heretic действие Крыльев было строго ограничено во времени; вы обретали способность летать



всего на одну-две минуты. Хотя в Deathmatch это ограничение сохраняется, однако в обычной игре Крылья остаются с вами до завершения текущего эпизода.

Крылья даются лишь в конце эпизода и позволяют легко добраться до тех мест, куда вы не могли попасть раньше. Даже если вам это ни к чему, можно просто взлететь повыше и насладиться пейзажем. После завершения очередного эпизода Крылья пропадают.

ДИСК ОТТАЛКИВАНИЯ

Диск Отталкивания может быть как совершенно бесполезным, так и исключительно мощным артефактом — все зависит от того, в каких обстоятельствах он будет использован. Диск посылает ударную волну, которая отталкивает все, что находится в некотором радиусе от вас — включая врагов, других игроков и “снаряды”.

Отброшенные враги взлетают в воздух, а иногда даже получают повреждения (при ударе об стену). Тем не менее, вряд ли это можно считать наилучшим применением Диска.

Используйте Диск, когда вы попали в окружение, из которого нужно срочно выбираться. В режиме Deathmatch применяйте его, когда противник стреляет в вас из супер-оружия; возможно, вам даже удастся направить выстрел обратно в агрессора! И все же самое лучшее, что можно сделать с Диском — это применить его на высокой скале или рядом с глубокой ямой, куда можно сбрасывать монстров или других игроков.

Наконец, имея несколько Дисков в Deathmatch, вы можете использовать их, стоя рядом с противником. Каждый Диск подбрасывает его в воздух на секунду или две, и во время этого короткого полета он не может управлять своим персонажем. Воспользуйтесь этим и надавайте ему хороших пинков!



УСТРОЙСТВО ХАОСА

Устройство Хаоса телепортирует вас в начало текущего уровня. Чаще всего оно применяется в неравном бою, когда становится ясно, что никаких шансов у вас нет и нужно поскорее убираться. Включая устройство, вы уходите от опасности и получаете возможность подлечиться и собрать полезные артефакты, после чего можно с новыми силами вступить в бой.

Разумеется, Устройство Хаоса можно использовать и иначе. Например, вы можете включить его во время смертельного падения и тем самым избежать удара. Другой вариант: в режиме Deathmatch выбегите на открытое место и телепортируйтесь в тот момент, когда противник рязрядит в вас мощь своего супер-оружия.

В Deathmatch некоторые игроки недооценивают Устройство Хаоса, поскольку они привыкли нападать, а не обороняться. Тем не менее, Устройство Хаоса — это лучший защитный артефакт (конечно, не считая Знака Защиты). Он способен вытащить вас из самых сложных ситуаций и избавить от восьмерых призраков, вызванных Заклинателем и кружащих над вашей головой. Кроме того, он может отменить эффект Свинатора.

Если уж речь зашла о нападении, представьте себе, как можно пользоваться Устройством Хаоса, если Заклинателем вооружены вы. Найдите противника, спрячьтесь за углом, трижды выстрелите Заклинателем в нужном направлении и немедленно телепортируйтесь. В лучшем случае вы легко убьете свою жертву, на которую набросятся разгневанные призраки. В худшем случае вы просто выйдете сухим из воды.





УСТРОЙСТВО ИЗГНАНИЯ

Устройство Изгнания также предназначено для телепортации — только телепортирует оно не вас, а ваших врагов.

В некоторых отношениях оно даже лучше, чем Устройство Хаоса, а в некоторых хуже. Основными его преимуществами в Deathmatch становится внезапность. Вы преподнесите своему врагу сюрприз, перекидывая его в какое-то место на карте; иногда можно отправить его туда, где он очень не хотел бы оказаться. В обычной игре с помощью Устройства Изгнания можно вышвырнуть подальше стража пещеры с сокровищами. Затем вы собираете все добро, которое он охранял, а прикончить его можно потом. Как и другие особо мощные артефакты, Устройство Изгнания не работает против “боссов”.



БОМБА

Небольшая колба со взрывчатой смесью, действие которой определяется классом вашего персонажа. Когда Бомбу применяет маг, она секунду или две остается на месте, а потом взрывается — отойдите подальше, чтобы вас не задело! Священник тоже ставит бомбу в том месте, где он стоит, однако при взрыве образуется ядовитое облако, которое наносит повреждения всем, кто в него зайдет — даже самому игроку. Воин метает Бомбу на несколько метров перед собой, так что она действует скорее как ручная граната.



Бомба не обладает особенной убойной силой, но ее умелое применение может заметно повредить чудовищам — особенно в исполнении священника. В Deathmatch Бомбы практически не используются, разве что воин с оружием ближнего боя способен прикончить своего противника, закидав его многочисленными Бомбами.

Ядовитое облако может практически парализовать врага своими многочисленными повреждениями, так что иногда удается легко прикончить чудовище-“босса”, нападая на него во время действия яда.

СЛУГА ТЬМЫ

Слуга Тьмы — один из самых оригинальных артефактов в Нехен. Если применить его, у вас появляется громадный Минотавр-телохранитель, который нападает на всех, кроме своего хозяина. Минотавр живет примерно 30 секунд, но, к сожалению, ему не хватает меткости. Если враги стоят вблизи от вас, то





атаки Минотавра наверняка повредят не только врагам, но и вам. Если применить Слугу Тьмы в месте, где он не может вырасти до своих полных размеров, то он останется в виде артефакта, и вы сможете подобрать его снова.

Хотя Слуга Тьмы не особенно умен, он все равно приносит достаточно пользы. Враги отвлекаются на него и перестают стрелять в вас. В режиме Deathmatch Слугу Тьмы можно использовать в качестве “сигнализации” — он улавливает приближение врага и предупреждает об этом вас. Кроме того, он стреляет в коварных летающих противников, которых можно и не заметить.

С помощью Слуги Тьмы в Deathmatch можно проделывать целый ряд фокусов. Например, если выстрелить в него Свинатором, то Слуга превращается в призрачную свинью. Новорожденная свинья носится по уровню и визжит; ваши противники начинают думать, что перед ними — превращенный игрок, и переносят на него свой огонь. Вы прячетесь в засаде и преподносите им неприятный сюрприз.

МИСТИЧЕСКАЯ СФЕРА

Этот необычный артефакт встречается только при игре в режиме Cooperative. Мистическая Сфера действует на всех игроков, оказавшихся на определенной дистанции от ее владельца. Если Мистическую Сферу применяет воин, то все находящиеся поблизости получают по одному пункту брони. В руках священника Мистическая Сфера исцеляет напарников, а в руках мага — дает им ману.

СВИНАТОР

Эта штука нравится решительно всем. Превращать своих противников в свиней — величайшее удовольствие, к тому же Свинатор оказывается довольно грозным оружием.



Чудовища и игроки, превращенные в свиней, относительно беззащитны, поскольку свиньи обладают очень малым здоровьем и не могут пользоваться оружием или броней. Тем не менее, они могут применять артефакты, а когда эффект Свинатора проходит, бывшие свиньи восстанавливают полное здоровье. Следовательно, применяя Свинатор в разгаре сражения, вы можете быть практически уверены в том, что следующий удар прикончит вашего противника. Большинство игроков даже не успевают осознать своего превращения, так что вы убиваете их прежде, чем они бросаются в бегство.

С другой стороны, нет ничего интересного в том, чтобы быть свиньей. Вы быстро бегаєте, но убить вас проще простого, к тому же ваше постоянное визжание предупреждает соперников о вашем приближении. Единственная радость — это ваши уменьшенные размеры, благодаря которым вы можете прятаться и заползать в места, недоступные для обычного человека.

Когда в Deathmatch ваши противники обладают таким оружием, нужно соблюдать крайнюю осторожность. Все супер-оружие и максимальный класс брони не помогут против ужасного Свинатора. Держите под рукой Знак Защиты и Диск Отталкивания.

Даже не пытайтесь применять Свинатор против Ересиархов или других “боссов”. Он не работает — и к лучшему, иначе игра стала бы слишком простой.



БЕСТИАРИЙ

Нехеп не назовешь простой игрой даже без сражений. Вам приходится нажимать сотни кнопок, отыскивать множество объектов и исследовать самые различные места. И все же отыскать путь через крепость Коракса было бы можно, если бы не одна деталь: толпы кровожадных чудовищ, которые поджидают вас за каждым углом и за каждой дверью. Они ревут, завывают и жаждут только одного: вашей крови. Еще неприятнее, что в Нехеп вам никогда не удастся окончательно очистить уровни от чудовищ. Снесите им головы — и появляются новые твари. Некоторым игрокам это решительно не нравится, поскольку они любят убивать всех монстров, а в Нехеп это физически невозможно. Вам предстоит научиться сосуществовать с теми чудовищами, которые не представляют для вас прямой угрозы — и расправляться с теми, которые окажутся на вашем пути.

В этой главе перечислены все чудовища мира Нехеп, от слабейших до самых сильных. Помимо числовой информации (здоровья и силы) также приведена субъективная оценка общей опасности и способностей чудовища. Кроме того, даются краткие рекомендации по поводу того, как лучше всего бороться с данными чудовищами.

Читайте и запоминайте.



БЕСТИАРИЙ: ОБЫЧНЫЕ ВРАГИ

В этом разделе приведены сведения о всех обычных чудовищах Нехеп. “Обычность” еще не значит, что эти твари будут попадаться вам в больших количествах. Например, если бы вам пришлось сражаться с сотней Ересиархов, то пройти игру было бы попросту невозможно. Другими словами, “обычными” считаются

те чудовища, которые встречаются в Нехеп больше одного раза. Менелькир, Коракс и Ящер Смерти попадаются всего один раз, и потому к обычным не относятся. Хотя Ересиархи чрезвычайно опасны и встречаются всего дважды, они все равно считаются обычными.

АФРИТ



Африты, весьма распространенные твари, не представляют особой опасности. Эти маленькие огне-монстры стреляют тройными огненными шариками, которые довольно быстро летят и вызывают немалые повреждения, особенно если в цель попадают все три шара. Если вы будете соблюдать осторожность и вовремя отойдете в сторону, то сможете увернуться от выстрелов афритов. Но всегда помните о том, что большое скопление афритов представляет исключительную опасность: африты легко убиваются, но вместе наносят сильные повреждения.

В афритов очень трудно попасть, поскольку они не стоят на одном месте и после нескольких секунд парения неожиданно перелетают на новую позицию. Чтобы убить африта выстрелом, следует нападать со средней или ближней дистанции и стрелять сразу же после того, как африт перелетит в новое место. Иначе африт успевает отойти в

сторону, и выстрел проходит мимо цели.

ЗДОРОВЬЕ

80

СИЛА АТАКИ

до 8 на каждый шар

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: слабый противник, который может быть опасным при неосторожном отношении

СТРАТЕГИЯ Старайтесь пользоваться быстрым оружием (например, Сапфировым Жезлом), поскольку от медленных выстрелов африты могут увернуться. При использовании медленного оружия необходимо стрелять сразу же после того, как африт перелетел на новое место.

Сражаясь со стайкой афритов, старайтесь заходить в тесные, замкнутые комнаты с низкими потолками. Тем самым вы заставите чудовищ приближаться к вам снизу, где их легко увидеть. Этот прием также выручает, если вы используете против афритов оружие ближнего боя. На открытой местности сражение с афритами может вызвать затруднения, особенно если у вас нет ничего, кроме Топора.

Всегда старайтесь убивать афритов, как только увидите их. Если эгинов иногда можно игнорировать, быстрые и подвижные африты могут представлять собой постоянную угрозу.

КЕНТАВР



Кентавры, вооруженные одними мечами и щитами, не представляли бы особой угрозы, если бы не их умение защищаться. Когда кентавр поднимает щит, он становится практически неуязвимым для ваших атак. Еще хуже то, что кентавры могут отражать выстрелы, отчего “снаряды” вашего Змеиного Посоха или Осколков Льда вернутся прямо к вам.

Обычно кентавры закрываются щитом сразу же после попадания в них. Это означает, что быстро прикончить их вам не удастся! Удачный выбор момента для повторного удара часто становится ключом к победе. Помните, что в кентавров не стоит стрелять из мощного оружия, иначе вы рискуете сильно повредить себе.

ЗДОРОВЬЕ

200

СИЛА АТАКИ

ДО 10

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: противник не особенно силен, но требует аккуратности. Вооружитесь терпением

СТРАТЕГИЯ По возможности

пользуйтесь оружием ближнего боя, поскольку кентавры не смогут отразить его вам обратно. Бейте Топором или вытягивайте из кентавра жизнь Змеиным Посохом. Хотя Сапфировый Жезл мага стреляет, его выстрелы проходят сквозь цель и поэтому не отражаются щитом кентавра. Остается лишь держаться подальше и постреливать во врага.

Отравленная Бомба священника — еще одно оружие, которое хорошо действует против кентавров. Вероятно, это самый легкий способ уничтожения кентавров.

Самое главное — терпение! Кентавры не так страшны, если держаться подальше от их мечей и наносить им удар за ударом.

ЗМЕЙ ХАОСА



Встречается два вида змеев хаоса: зеленые (огнедышащие) и коричневые (извергающие яд). Они примерно одинаковы по скорости и силе, хотя выстрелы ядовитых коричневых змеев причиняют больше повреждений.

Змей хаоса лишь ненамного выносливее обычного эттина. Опасность представляют в первую очередь его быстрые, сильные выстрелы. Встреча с несколькими змеями хаоса на открытой местности всегда кончается плохо, если вы не начнете двигаться — и как можно быстрее.

Со змеями хаоса следует разделяться в первую очередь, и уже потом заниматься остальными врагами, иначе их выстрелы слишком дорого обойдутся вам.

ЗДОРОВЬЕ

250

СИЛА АТАКИ

5-40

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: весьма опасный (хотя не слишком прочный) противник, способный чрезвычайно быстро снести ваше здоровье.

СТРАТЕГИЯ Во время сражения

держитесь от змеев хаоса как можно дальше. Стреляйте и уклоняйтесь от ответных выстрелов. Вблизи прячьтесь за углами и бейте змеев самым сильным оружием (сразу же вспоминается Топор Тимона).

Если вы окажетесь в замкнутой области со змеями хаоса, остается лишь бежать (конечно, если получится). На открытой местности, где вы сможете уворачиваться от выстрелов, шансов на победу будет гораздо больше.

ЧЕРНЫЙ МОНАХ

Сражения с этими парнями в рясах иногда превращаются в настоящий кошмар. Они выпускают в вас целые потоки разрядов, которые к тому же частично наводятся на цель, и на открытой местности вам будет довольно сложно увернуться от них. Еще хуже то, что они умеют летать и мгновенно смещаться в сторону. Наконец, умирающий черный монах взрывается и может повредить игроков, оказавшихся поблизости.

Черные монахи впервые появляются в Семинарии Ересиарха, и в дальнейшем они будут непрерывно досажать вам. Главное, о чем нужно помнить при сражениях с ними — что их здоровье несопоставимо с силой выстрелов. Так что подходите поближе и стирайте черных монахов в порошок!

ЗДОРОВЬЕ

130

СИЛА АТАКИ ДО 40 НА КАЖДЫЙ РАЗРЯД

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: очень, очень опасные враги.

СТРАТЕГИЯ

Если вы столкнетесь с черным монахом лицом к лицу, а поблизости не окажется никакого прикрытия, просто бегите вперед и старайтесь нанести как можно больше повреждений. Обычно черный монах не может выдержать много ударов и остаться в живых. С другой стороны, если вам удастся отыскать укрытие, лучше забежать в какую-нибудь нишу или коридор (желательно с низким потолком) и заставить черных монахов приближаться к вам из-за угла. Если действовать быстро, можно убивать их раньше, чем они успеют сделать первый выстрел.



ЭТТИН

Двухголовые и вооруженные палицами эттины — самые слабые противники, которые встретятся вам в Нехен, и одновременно самые многочисленные. Когда вы очистите целый уровень и на нем появятся новые монстры, вы наверняка найдете среди них множество эттинов. У эттинов есть одно положительное свойство — иногда на них можно просто не обращать внимания. Их медлительность, слабость и короткое ударное расстояние их палиц не позволяют относиться к ним как к достойным противникам. Хотя большая толпа эттинов может вызвать основательные проблемы, для умелого игрока они не представляют особой угрозы.

Даже Шипастые Перчатки воина бьют дальше, чем палицы эттинов. Таким образом, игрок, обладающий достаточной свободой перемещения, может наносить удар и отскакивать назад, и вскоре прикончить своего двухголового врага.

Чаще всего стоит убивать всех эттинов, вставших на вашем пути, и не обращать внимания на тех, которые вам пока не мешают. На многих уровнях эттины довольно быстро появляются снова, так что стремление перебить их всех лишь затянет игру до бесконечности.

ЗДОРОВЬЕ

175

СИЛА АТАКИ

2-16

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: жалкие и ничтожные существа. Не обращайтесь к ним, пока не начнут мешать.

СТРАТЕГИЯ

Если приходится драться в ближнем бою — непрерывно двигайтесь. Эттины тупо преследуют вас, пока на них сыплются удары. Против эттинов хорошо работают Бомбы, но обычно не стоит тратить на них полезную вещь. И помните — не стремитесь убить всех эттинов, поскольку на многих уровнях они возрождаются. Научитесь расслабляться, даже если в вашем поле зрения случайно окажется эттин. Несмотря на свое приличное здоровье и способность наносить повреждения, эттины не представляют для вас особой угрозы.



ЕРЕСИАРХ

Хотя Ересиархи являются “боссами” и встречаются в конце эпизодов, в игре они попадают всего дважды. Тем не менее, даже один Ересиарх относится к самым опасным врагам, с которыми вам предстоит встретиться. Сражение с Ересиархом без приличного запаса мощных артефактов и оружия равносильно самоубийству.



Ересиархи могут пользоваться заклинаниями, причем два из них способны повредить вам. Первое — пурпурный энергетический разряд, способный заметно сократить ваше здоровье. Второе заклинание вызывает красные черепа, которые прыгают по полу и гоняются за вами, пока наконец не доберутся до цели. Черепа не вызывают таких повреждений, как пурпурный разряд.

Невероятно мощное защитное заклинание Ересиарха делает то же, что и Знак Защиты в руках мага. Другими словами, оно защищает Ересиарха от большинства атак и отражает выстрелы обратно в нападающего.

Последнее, что может сделать Ересиарх — применить заклинание для вызова черных монахов. Монахи преданно сражаются на стороне Ересиарха и усложняют вашу и без того непростую задачу. Ересиарх пользуется этим заклинанием лишь в том случае, если он получил существенные повреждения.

СТРАТЕГИЯ Убить Ересиарха без

Знака Защиты почти невозможно. Вы отчаянно нуждаетесь в защите, и Знак — самый простой способ получить ее. Однако из тех же соображений не стоит применять больше одного Знака, поскольку в завершающей битве с Кораксом вам понадобится целых два.

Вы не сможете непрерывно поливать Ересиарха огнем и ждать, что повредите ему. Почему? Да потому, что он немедленно пускает в ход свое защитное заклинание, и все ваши выстрелы возвращаются к вам. Вместо этого вам придется бегать и иногда постреливать в Ересиарха, когда его заклинание выдохнется. На наличие защитного заклинания указывают лиловые шарики, которые вертятся вокруг головы Ересиарха.

Отравленные Бомбы священника могут сильно повредить Ересиарха и предоставляют один из самых простых способов расправиться с ним. Конкретнее — вы можете включить Знак Защиты, подойти прямо к Ересиарху, сбросить несколько отравленных Бомб и отойти чуть-чуть назад. Заманите Ересиарха в ядовитое облако. Ересиарх начинает кашлять и практически парализуется. Если он не включил свое защитное заклинание перед тем, как войти в облако, или же оно пропадает, пока он продолжает кашлять, то на несколько секунд Ересиарх оказывается совершенно беспомощным. Несколько раз выстрелите в него из своего супер-оружия на минимальной дистанции, и он немедленно умрет.

Вообще говоря, не стоит обращать внимания на черных монахов, вызванных Ересиархом — разве что если вы сидите в засаде, а один-два монаха забрели к вам в гости. Монахи живут лишь до тех пор, пока жив Ересиарх, так что лучше заниматься им и не отвлекаться на мелочи.

ЗДОРОВЬЕ

5000

СИЛА АТАКИ

УЖАСАЮЩАЯ (ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ВИДОВ АТАКИ ДОХОДИТ ДО 955)

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: вероятно, самый опасный противник из всех. Кое-чем превосходит даже Коракса.

РЕЙВЕР

Рейверы появляются только в самом последнем эпизоде, в Некрополе.



Рейверы появляются целыми ордами, в которых может быть больше сотни чудовищ. Даже сотня эттинов вызывает большие трудности; сотня рейверов — это гораздо хуже.

Рейверов можно считать большими афритами. Они почти так же стреляют, летают по воздуху и уворачиваются от нападения. Лучше всего избавляться от них с помощью оружия, которое взрывается (например, Молот Возмездия) или гарантированно убивает несколько врагов (как Заклинатель). В противном случае они задавят вас своей численностью.

ЗДОРОВЬЕ

150

СИЛА АТАКИ

5-40

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: довольно опасны, особенно в больших количествах, с которыми вам придется иметь дело.

СТРАТЕГИЯ

Эти твари появляются только в Некрополе, так что совет относится лишь к этому эпизоду. Спрячьтесь в комнате, с которой вы начинаете эпизод, и начинайте истреблять рейверов, как только они ползут к вам. Если вы играете за священника, можно воспользоваться Бомбами и устроить ловушку возле двери. Идея состоит в том, чтобы выстроить рейверов в очередь у входа и уничтожать их при попытках войти внутрь.

Продолжайте косить рейверов, и со временем они перестанут приходить. Впрочем, ждать придется довольно долго.

СЛОТАВР

Основное различие между кентавром и слотавром — в том, что на кентавра иногда можно не обращать внимания. Слотавры могут стрелять в вас энергетическими сгустками, поэтому вы уже не сможете игнорировать слотавров, расположенных на высоких карнизах или других недоступных зонах.



На самом деле, не существует быстрого и надежного способа уничтожения слотавров. Необходимо выбрать нужный момент и ударить, когда слотавр опускает свой щит. Их неплохо убивают Бомбы священника, а также сильное оружие ближнего боя (скажем, Топор Тимона).

ЗДОРОВЬЕ

250

СИЛА АТАКИ до 32 на большом расстоянии

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: могут вызвать неприятности. Если можете, расправляйтесь с ними побыстрее, если не можете — убегайте.

СТРАТЕГИЯ

Не стреляйте в Слотавров из сильного оружия, не то пожалеете. Для их уничтожения лучше всего пользоваться оружием ближнего боя или Бомбами. Независимо от того, как вы их уьете, приготовьтесь выждать, пока опустится щит. Можно воспользоваться Заклинателем, если вам удастся достаточно далеко отойти, чтобы “отраженные” призраки не погнались за вами.

Обычная тактика заманивания монстров за углы и в извилистые коридоры также работает. И помните: если вы встретите большую толпу слотавров, то обращайтесь бегство — в этом нет ничего постыдного.

СТАЛКЕР

Сталкеры довольно быстро убиваются и не умеют ходить по суше. Тем не менее, они могут нападать вблизи и наносить порядочные повреждения. И все же основная проблема со сталкерами заключается в их умении прятаться под водой и появляться только в момент атаки. При сражении со сталкерами обычная тактика уже не годится. Стреляющее оружие не работает, поскольку сталкеры обычно не поднимают голову над водой — а стрелять по невидимой цели по меньшей мере затруднительно. Хорошо помогает ближний бой, но сталкер обычно успевает нанести один-два встречных удара.


ЗДОРОВЬЕ
90
СИЛА АТАКИ
ДО 40

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: могут вызвать неприятности. Если можете, расправляйтесь с ними побыстрее, если не можете — убегайте.

Стратегия

Каждый раз, когда вы подходите к краю пруда или озера, в котором могут обитать сталкеры (а они больше всего любят болотистую, затхлую воду), остановитесь на секунду и поищите в воде хвосты сталкеров. Медленно подходите к воде и приготовьтесь ударить, когда они на вас набросятся. Быстрый шаг в сторону или отступление иногда могут спасти от контратаки сталкера.

Против сталкеров относительно неплохо действуют Бомбы священника; ядовитое облако повреждает сталкеров, как только они вылезают на поверхность.

Игнорировать сталкеров проще простого, так как они не могут преследовать вас на суше. Если встречи со сталкером можно просто избежать, не лезьте в драку. Тем не менее, на уровне со сплошным болотом этого не сделать.

ВЕНДИГО

Вендигο напоминает ледяного эттина с уменьшенным здоровьем и значительно улучшенной атакой. Чудовище стреляет двойными ледяными шарами, которые при попадании во что-нибудь разлетаются на кусочки. С одним вендигο управиться несложно, однако группа может представлять опасность. Повреждения от сотен ледяных осколков могут быть довольно большими.


ЗДОРОВЬЕ
120
СИЛА АТАКИ
**ДО 40 НА КАЖДЫЙ
ОСКОЛОК (ОСКОЛКОВ 8)**

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: могут вызвать неприятности. Если можете, расправляйтесь с ними побыстрее, если не можете — убегайте.

Стратегия

От вендигο можно прятаться за угол и перестреливаться с ними издалека. Если они вас окружили, забудьте о всякой осторожности, атакуйте и попробуйте убить нескольких тварей. Невысокое здоровье позволяет легко убивать их оружием номер 2 (Змеиный Посох, Топор Тимона, Осколки Льда). Да, это может показаться странным, однако Осколки Льда повреждают вендигο.

БОССЫ

Все эти существа появляются в Нехех всего один раз. Как уже говорилось, Ересиархи оказываются в некотором отношении более серьезными врагами, чем эти “боссы”. Однако не стоит недооценивать их — эти встречи могут оказаться роковыми.

Чтобы успешно сражаться с этими врагами, необходимо придерживаться разумной стратегии. Бездумное кромсание может помочь справиться с эттинами, но для “боссов” нужно изобрести что-нибудь поинтереснее.

ЯЩЕР СМЕРТИ

Ящер Смерти — первый из “боссов”, с которым вам предстоит встретиться. Ящер живет в громадной пещере, наполненной огненной лавой, по периметру которой идет узкий карниз в скале. Ящер никогда не покидает пещеру. Он порхает туда-сюда и поливает вас своим огненным дыханием.

Вы также убедитесь в его превосходном умении уклоняться от атаки. Хотя Ящер Смерти не мечется по непредсказуемой траектории, как африты, он очень быстро летает. Большинство игроков не сразу находят величину упреждения при охоте на Ящера.

ЗДОРОВЬЕ

640

СИЛА АТАКИ

ДО 128

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: опасный противник, но при удачной стратегии справиться можно.

СТРАТЕГИЯ

Если воспользоваться Крыльями Гнева, можно преследовать Ящера и “сесть ему на хвост”.

Поскольку Ящер — полноценное летающее существо (он не парит в воздухе благодаря магии, а действительно летает), он не сможет зависнуть в воздухе и развернуться к вам. Для этого ему приходится описать дугу. Если вы будете неотвязно летать за ним, то сможете держаться сзади и без особых хлопот прикончите его.

Другой вариант — спрятаться в одном из туннелей, ведущих в пещеру Ящера, потом выбежать и несколько раз выстрелить из самого мощного оружия, после чего снова отступить в туннель. Это не самый быстрый способ уничтожения Ящера (особенно если вам трудно попасть в него), зато самый безопасный.



ЗЕДЕК

Зедек, предводитель Легиона — могучий воин и опаснейший враг. К счастью для вас, он не обладает такими артефактами, как вы, и не отличается особой изобретательностью. Конечно, он способен



легко прикончить вас огнем своего Квитуса. Важно не давать ему такого шанса!

Сражение с Зедеком чем-то напоминает сражение с другим человеком в Deathmatch, хотя, как уже упоминалось, Зедеку не хватает ума и способностей воина-человека. Если вы не играли с друзьями, вас может удивить его скорость.

ЗДОРОВЬЕ**800****СИЛА АТАКИ****(КВИТУС)****ОБЩАЯ ОЦЕНКА:** опасен, если предоставить свободу действий.

Постарайтесь убить с первого выстрела.

СТРАТЕГИЯ Когда Зедек поднимается в глубины своей гробницы, он всегда смотрит в определенном направлении. Поднявшись, он начинает бегать. Если вам не удастся справиться с Зедеком, запомните направление, в котором он обращен в начале

сражения. При следующей попытке встаньте в противоположной стороне и выстрелите ему в спину, когда он будет подниматься. Всего одного выстрела из супероружия будет достаточно, чтобы его прикончить.

Согласен, подобная тактика выглядит бесчестно, но она демонстрирует подход к сражению с Зедеком и двумя другими Владыками. Убивайте их быстро, пока они не успели нанести вам крупных повреждений.

На Зедека не стоит тратить Знак Защиты. Лучше сохраните его для поединка с Кораксом.

ТРАДАКТУС

Великий Патриарх церкви и отвязанный злодей, Традактус может быть чрезвычайно опасным врагом. Он владеет Заклинателем и не боится пускать его в ход. Вам не удастся прикончить Традактуса одним выстрелом при его появлении, так что приготовьтесь к настоящему сражению.

**ЗДОРОВЬЕ****800****СИЛА АТАКИ****(ЗАКЛИНАТЕЛЬ)****ОБЩАЯ ОЦЕНКА:** не так страшен, если воспользоваться приведенной ниже стратегией.**СТРАТЕГИЯ** В гробнице Традактуса разбросано много Дисков Отталкивания, и это не случайно. Собирайте Диски и приготовьтесь. Когда Традактус стреляет в вас своим Заклинателем, используйте Диски для того, чтобы отразить призраков и послать их на собственного хозяина. Если собрать достаточно много дисков и своевременно их использовать, можно убить Традактуса без единого выстрела. Просто возвращайте ему собственных призраков!

Обычно при сражении с Традактусом Знак Защиты не нужен, хватает одних Дисков Отталкивания. Если Диски кончатся, Кварцевые Бутылки сохранят вашу жизнь, пока вы не прикончите Традактуса из своего супероружия.

МЕНЕЛЬКИР

Менелькир очень опасен, поскольку вам не удастся обратить его оружие против него самого, как это делается с Традактусом. К тому же вы не сможете легко подловить его в беспомощной ситуации, как Зедека. И все же, если вы быстры и умелы, то сможете победить Менелькира, не используя при этом своих лучших артефактов.

Разумеется, это вовсе не значит, что вы ни разу не умрете по ходу дела. Кровопийца — невероятно мощное оружие, и всего одно попадание из него обычно кончается вашей гибелью. Желаю удачи!

**ЗДОРОВЬЕ****800****СИЛА АТАКИ****(КРОВОПИЙЦА)****ОБЩАЯ ОЦЕНКА:** очень опасен. Желательно уничтожить как можно скорее.**СТРАТЕГИЯ** При сражении с Менелькиром (как и с другими Владыками) постарайтесь не тратить Знак Защиты. Для защиты неплохо подходят Диски Отталкивания; Кровопийца стреляет мощными, концентрированными шаровыми молниями, которые легко отражаются. Для

подобной защиты нужно иметь хороший запас Дисков. Поскольку на ранней стадии игры Диски не приносят особой пользы, к моменту встречи с Менелькиром их должно быть достаточно.

Священник часто побеждает Менелькира, бегая кругами возле стен и стреляя из Заклинателя. Призраки находят Менелькира и терзают его, пока выстрелы Кровопийцы врезаются в стены и наносят вам лишь минимальные повреждения.

Постарайтесь выстрелить в Менелькира при его первом появлении. Если вам это удастся, то вы сможете выжить в сражении.

КОРАКС

Коракс — второй из Змеиных Наездников, и победа над ним составляет вашу окончательную цель в Нехен. Когда вы доберетесь до его логова, то, вероятно, испугаетесь его внешнего вида и несколько раз умрете. Тем не менее, поняв, как сражается Коракс, можно относительно легко прикончить его с помощью двух Знаков Защиты.

Многочисленные руки Коракса стреляют разноцветными разрядами. Улетая от Коракса, отдельные разряды складываются в одно кольцо. Попадание такого кольца либо убивает вас на месте, либо почти убивает, так что не расслабляйтесь!

Кроме того, Коракс может управлять уровнем и приводить в действие разные ловушки: выдвигать из пола громадные шипы, стрелять из потолка огненными шарами и разливать вокруг лаву. Короче говоря, он просто любит усложнять вам жизнь.

Также Коракс умеет телепортироваться, но с этой привычкой справиться все же легче, нежели с защитным заклинанием Ересиарха. За ограниченное время вы можете нанести Кораксу значительные повреждения; нужно лишь иметь защитные предметы, которые позволят вам выдержать его колоссальную разрушительную энергию.



ЗДОРОВЬЕ

5000

СИЛА АТАКИ ПЕРЕМЕННАЯ, НО ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ

ОБЩАЯ ОЦЕНКА: вероятно, самый опасный из всех монстров, встречающихся в Нехен.

СТРАТЕГИЯ Когда Коракс появится в первый раз, включайте Знак Защиты и бегите прямо к нему. Избегайте шипов в земле, они могут убить вас даже со Знаком Защиты. Тем не менее, Знак позволит не обращать внимания на все остальное, включая выстрелы самого Коракса и большинство близлежащих ловушек. С близкого расстояния долбите Коракса своим супероружием, пока он не сбежит, выпуская орду этинов и кентавров. Как можно быстрее расправьтесь с этой мелочью; у вас еще должно оставаться немного времени.

Когда все чудовища будут мертвы, открывается новая дверь, и вы снова можете сражаться с Кораксом. Загляните в комнату и пару раз выстрелите в него. Коракс телепортируется в несколько разных мест.

Включайте второй Знак и снова применяйте супер-оружие против Коракса. Не подходите слишком близко, а то он просто сбежит. Стреляйте со средней дистанции, и вскоре вы убьете его.

В этой фазе сражения появляются призрачные змеи хаоса, не обращайтесь на них внимания. Концентрируйте огонь на Кораксе!

Даже мертвый Коракс опасен. Держитесь подальше от его тупа, не то летающие рядом с ним духи отомстят вам.



НЕСКОЛЬКО СЛОВ ПОУЧЕНИЯ (СТРАТЕГИЯ В НЕХЕН)

Часть II этой книги содержит детальное описание Нехен. Однако даже с таким описанием пройти Нехен будет нелегко. Вы должны выжить в многочисленных сражениях и преодолеть множество препятствий. Каждый новый эпизод оказывается сложнее предыдущего. В этой главе рассматривается стратегия для самых разнообразных ситуаций, возникающих в Нехен, от сражений до “полос препятствий”, головоломок и других непростых моментов.

Первая часть главы, посвященная сражениям, проста и бесхитростна. Учитесь управлять своим персонажем, наилучшим образом применять оружие и полезные тактические приемы — все это поможет выиграть большинство сражений в Нехен. Вторая часть главы посвящена препятствиям и физическим упражнениям вроде прыжков через пропасть и преодоления опасных зон. В последнем разделе содержатся кое-какие рекомендации по решению игровых головоломок.

СРАЖЕНИЯ

Сражения в Нехеп достаточно прямолинейны, и вы сможете зайти достаточно далеко, не уделяя им особого внимания. Тем не менее, со временем вы наверняка встретите врагов, которые окажутся вам не по силам (во всяком случае, при нормальном уровне сложности). В этом разделе приведены многочисленные рекомендации для улучшения ваших боевых качеств. Если сражения вам упорно не даются, не торопитесь прибегать к секретным кодам или менять уровень сложности — сначала прочитайте эти рекомендации.

УПРАВЛЕНИЕ

Ваше умение сражаться в значительной степени определяется игровым манипулятором, которым вы пользуетесь. Подберите манипулятор и конфигурацию клавиш и в течение некоторого времени поиграйте с ними, чтобы запомнить расположение всех клавиш. Разные игроки предпочитают разные манипуляторы и конфигурации, и ничего плохого в этом нет. Тем не менее, некоторые манипуляторы предоставляют больше возможностей, чем другие, поэтому перед принятием решения стоит тщательно обдумать возможные варианты.

ДЖОЙСТИК И КЛАВИАТУРА

Джойстик, вероятно, оказывается самым неудачным вариантом. Четырехкнопочные игровые панели вполне годятся, но двухкнопочный джойстик слишком ограничивает игрока. Вам не хватит кнопок для выполнения основных действий в сражениях, а для управления большинством джойстиков требуется две руки; свободной руки для клавиатуры уже не остается. Более того, джойстик не дает такой свободы

движения, как мышь или трекбол. Вот почему использование джойстика не дает никаких преимуществ; руки заняты, а возможности управления ограничены.

Некоторые игроки предпочитают авиационные джойстики с четырьмя кнопками и четырехпозиционным переключателем. Они дают чуть больше гибкости, чем обычный джойстик, и оказываются заметно более удобными. Тем не менее, я не встречал ни одного великого игрока в Нехеп (или Doom, или Heretic), который бы пользовался джойстиком в серьезном поединке Deathmatch. Возможно, такие игроки все же существуют в природе, но большинство хороших игроков предпочитает пользоваться мышью с клавиатурой.

КЛАВИАТУРА

Основное преимущество клавиатуры — простота. Все клавиши оказываются прямо у вас перед глазами, так что вам не придется переключаться между двумя манипуляторами. Главный недостаток клавиатуры — фиксированная скорость поворота. Клавиши со стрелками разворачивают вашего персонажа с двумя скоростями: быстро, если он бежит, и медленно, если он идет. Мышь позволяет развернуться на месте за долю секунды.

Клавиатура определенно хорошо подходит и для Deathmatch, и для обычной игры. Некоторые игроки утверждают, что без мыши вы никогда не достигнете должной крутизны в Deathmatch, однако многие попросту не любят пользоваться мышью и клавиатурой одновременно, даже признавая, что мышь добавляет гибкости и скорости.

Если вы надумаете пользоваться одной клавиатурой, обязательно настройте ее по своему вкусу. Один из распространенных



приемов — переопределить клавиши для отхода в сторону, чтобы вам было легче одновременно поворачиваться и отойти. Ниже об этом будет рассказано подробнее.

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

Самые смертоносные игроки в Deathmatch обычно пользуются сочетанием мыши и клавиатуры. При работе с обоими устройствами перед вами открываются широкие возможности по настройке, так что вы сможете опробовать несколько различных конфигураций клавиш и кнопок перед тем, как остановите свой выбор на какой-то из них.

Мышь дополняет полный набор клавиатурных команд способностью к быстрому повороту. Если вам удастся подобрать важные клавиши в том месте, где их можно быстро найти, мышь составит великолепную пару с клавиатурой.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЙ

Персонажи Hexen движатся несколько медленнее, чем эльф из Heretic или космодесантник из Doom. Это означает, что быстрые перебежки уже не играют такой важной роли, как в этих более ранних играх. Играя за мага, не надейтесь бегать кругами возле Ящера Смерти — ничего не выйдет. И все же перемещения играют очень важную роль. Если вы не будете использовать скорость своего персонажа на все 100%, то не справитесь ни с одной сколько-нибудь серьезной битвой.

Несколько советов по поводу перемещения:

- Почти всегда следует бегать, а не ходить, особенно если вы играете за священника или мага. Конечно, есть и исключения — например, если вы пробираетесь по узкому карнизу или прыгаете с камня на камень. Но в остальных случаях нужно в

полной мере использовать вашу скорость.

- Отход в сторону исключительно важен в Hexen; если вы не привыкнете к этому приему, то на самом деле очень много потеряете. Это идеальный способ уклониться от приближающихся выстрелов, поскольку вы быстро передвигаетесь, но при этом не поворачиваетесь и не теряете из вида цель.
- Приготовьтесь в любой момент убежать из опасной зоны. Довольно часто рядом с вами будут возникать чудовища, и вам лучше перебежать в более выгодное место, чем допускать врагов к себе и принимать ближний бой.

СОВЕТЫ И МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Возможно, несколько описанных ниже фокусов покажутся вам полезными — вы можете пользоваться ими или не обращать на них внимания. Лучше всего проверить их в условиях Deathmatch.

БЕГ ПО КРУГУ

Если отходить налево во время движения вправо или наоборот, то на открытой местности вы сможете бегать кругами. Вам удастся очень быстро двигаться и при этом не потерять из виду свою цель. Этот фокус довольно легко выполняется, если переназначить клавиши следующим образом: клавишу **Home** на цифровой клавиатуре назначить для отхода влево, а **Page Up** — для отхода вправо.

Теперь начните игру и зайдите на уровень, где имеется большая открытая зона. Найдите какой-нибудь камень, колонну или что-нибудь в этом роде и прицельтесь в него. Затем нажмите клавишу **Home** и удерживайте ее нажатой. Вы начинаете отходить влево, а камень медленно отъезжает к краю экрана. Не отпуская клавиши **Home**, начинайте

нажимать клавишу со стрелкой вправо. Вы продолжаете отходить влево, но при этом разворачиваетесь, и камень продолжает оставаться в поле вашего зрения. Если на месте этого камня появится чудовище или другой игрок, вы окажетесь в довольно выгодном положении — скорость вашего движения позволяет уклоняться от большинства выстрелов, однако мишень постоянно остается в прицеле.

Этот прием лучше всего работает, если в момент его выполнения вы бежите. Тренируйтесь, пока не научитесь выполнять его на полной скорости.

АВТО-БЕГ

В некоторых трехмерных играх вы можете нажать клавишу **Caps Lock**, чтобы перевести своего персонажа в режим бега. Если режим **Caps Lock** включен, то нажатие клавиши со стрелкой заставляет вашего персонажа бежать, а не идти. Это исключительно полезно в режиме **Deathmatch**, где скорость — это все, а игроки не любят подолгу держать нажатой клавишу **Shift**.

К сожалению, в Нехен такая возможность отсутствует. Впрочем, можно проявить немного фантазии. Скажем, некоторые игроки берут какой-нибудь тяжелый предмет и кладут его на клавишу бега, чтобы она все время оставалась нажатой.

Есть и другой, похожий прием, который может плохо кончиться для компьютера, однако работает он довольно надежно. Не пытайтесь это делать, если не желаете рисковать своей клавиатурой! Сначала нужно переназначить клавиши, чтобы клавиша **Ctrl** применялась для бега, а клавиша **Shift** ничего не делала. Затем нажмите **Ctrl** и втисните монетку в щель между **Ctrl** и **Shift**. Если все сделано правильно, монетка заклинивает **Ctrl** в нажатом положении, и вы сможете сосредоточить свои усилия на более важных вещах — например, стрельбе или уходе

из-под обстрела.

Такой прием особенно полезен при игре за мага из-за его низкой скорости. В игре отыщется не так уж много случаев, когда бы вы предпочли ходить, а не бегать.

ОПТИМАЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Оружие определяет ход сражения и его результат. В главе 3 можно познакомиться с достоинствами и недостатками каждого вида оружия. При выборе и применении оружия нужно учитывать еще несколько факторов:

- Оружие, которое стреляет одним мощным зарядом (скажем, **Огненная Буря**, **Дуга Смерти** или **Молот Возмездия**), обычно лучше уничтожает чудовищ, чем “скорострельное” оружие типа **Змеиного Посоха**. Оно позволяет нанести один сокрушительный удар по цели, после чего уклониться от огня противника и выстрелить снова.
- Бомбы очень полезны, если вы сражаетесь с чудовищами в коридоре или за дверью. Максимальный эффект от Бомб достигается, когда вы применяете их в тесных, узких местах. Кроме того, если вы захотите пользоваться Бомбами с особым успехом, выбирайте своим персонажем священника. Ядовитые облака от этих Бомб сильно повреждают всех чудовищ, и, вероятно, являются наилучшим способом борьбы с кентаврами и слотаврами.
- Находясь в замкнутых зонах, не пользуйтесь таким оружием, как **Молот Возмездия** или **Огненная Буря**. На близком расстоянии лучше пользоваться **Топором Тимона** или **Змеиным Посохом**.
- По возможности старайтесь сражаться на большой дистанции. Такое оружие, как **Змеиный Посох** или **Осколки Льда**, использует очень мало маны и наносит вполне приличные повреждения, но у вас появляется возможность уклоняться от



Рис. 7-1. Кентавры не любят отравленных Бомб.

огня противника. И не забывайте отходить в сторону!

СТРАТЕГИЯ В ДЕАТММАТШ

Каждый игрок изобретает свои оригинальные приемы в Deathmatch, и, регулярно играя в Нехен с друзьями, вы наверняка придумаете целый ряд своих собственных. Тем не менее, у начинающих игроков часто возникают сложности с улучшением своей игры в Deathmatch. Если вы плохо играете, вас будут часто убивать — довольно трудно научиться чему-либо, постоянно погибая и возрождаясь. Попробуйте запомнить несколько советов и применить их в следующей партии:

- Уровни в Deathmatch полны ценных артефактов. Следовательно, второстепенные предметы (скажем, Бомбы) часто оказываются почти бесполезными. Не обращайте на них внимания и ищите чего-нибудь помощнее.
- Медленное оружие (такое, как Молот Возмездия) не очень хорошо проявляет себя в Deathmatch, потому что быстрые соперники могут уклоняться от выстрелов. Соответственно, слабое, но быстрое оружие (даже Сапфировый Жезл) может принести некоторую пользу, хотя бы потому, что от быстрых

выстрелов Жезла не увернуться.

- Диск Отталкивания приносит мало пользы в обычной игре, но в Deathmatch он может быть чрезвычайно занятным. Используйте его для того, чтобы сталкивать ваших друзей со скал, дезориентировать их или отражать выстрелы их собственного супер-оружия.
- Вероятно, Знак Защиты — самый полезный артефакт в Deathmatch. Он почти что гарантирует быструю гибель любого соперника, который по своей глупости сунется в драку во время действия Знака.
- Используйте Крылья Гнева, чтобы летать над полем боя, как игрок на рис. 7.2. Летайте как можно выше, и вам удастся бесплатно пострелять по бегущим внизу игрокам.

Изучайте своих противников. Многие игроки любят проводить большую часть времени в определенной части уровня и привыкают к маршрутам, которые позволяют им забирать нужные предметы и оружие. Найдите, где прячутся и где затовариваются ваши соперники.

Последнее и самое важное — играйте в Нехен и знакомьтесь с рельефом. На незнакомом уровне вы окажетесь в невыгодном положении, потому что не сможете быстро найти лучшее оружие или тот путь, которым потом вернуться, если вы **все же** отыщете его.

Рис. 7-2. А теперь подождем, пока кто-нибудь выйдет во двор.





ПРЕПЯТСТВИЯ И ОПАСНОСТИ

Многие препятствия, которые попадаются в Нехен, принадлежат к одной из основных категорий. В приведенном ниже списке перечислены эти широко распространенные препятствия и приведены советы о том, как их преодолеть. Тем не менее, когда вы столкнетесь с особенно трудным препятствием, не полагайтесь на одни советы — обязательно сохраните игру перед тем, как идти дальше.

ИЗМЕНЕНИЕ РЕЛЬЕФА

Нередко взятый предмет или нажатая кнопка изменяют местность вокруг вас. Обычно стоит оставаться на месте и спокойно проследить за этими изменениями, пока они не завершатся, вместо того, чтобы метаться в поисках спасения. Терпение и осторожность помогут избежать самых опасных ловушек, встречающихся в Нехен.

Рис. 7-3. Бегите прямо через провал: прыгать не нужно



СКАЛЫ И ПРОПАСТИ

Тщательно обдумайте свой прыжок заранее. Для некоторых прыжков нужен разбег, в других случаях нужно прыгать с шага. Через некоторые пропасти и ямы прыгать вообще незачем: например, на площадку, изображенную на рис. 7.3, можно просто зайти, даже не запрыгивая.

Перед трудным прыжком всегда стоит смотреть вниз. Отрываясь от земли, вы автоматически поднимаете взгляд, так что не беспокойтесь о том, что вы чего-то не увидите. Гораздо важнее смотреть вниз и точно знать, где кончается твердая земля и начинается яма или пропасть.

Прыгнув, приготовьтесь быстро нажать клавишу со стрелкой вниз, чтобы замедлить свое движение вперед. Во многих случаях вы не получите такой роскоши, как обширная посадочная площадка.

Наконец, после приземления задержитесь на секунду и оцените ситуацию. Игроки, которым удастся успешно запрыгнуть на маленькую площадку, часто торопятся со следующим прыжком. Они не смотрят вниз и не видят, где они приземлились — и в результате нередко разбиваются насмерть.

ПРЕССЫ

Довольно часто вам будут попадаться комнаты и коридоры с прессами, которые опускаются с потолка — например, вроде изображенной на рис. 7.4. Главное в них — это терпение. Подождите полминуты и наблюдайте за опускающимися прессами.

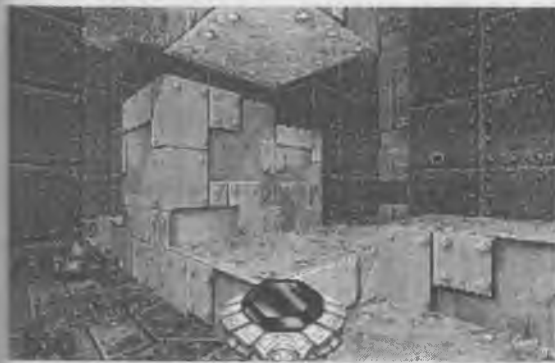


Рис. 7-4. Потерпите - или будете раздавлены

Определите их “расписание”. Если вам придется бежать через большую зону с множеством прессов, попытайтесь отыскать безопасные места. Даже если вы заранее сохраните игру, тщательное изучение опасной зоны поможет преодолеть ее быстрее, чем безрассудная беготня в расчете на авось”.

ЛАВА И ВОДА

Время от времени вы будете падать в ямы с лавой и водой, но падение окажется несмертельным. В этом случае нужно как можно быстрее выбираться наверх — ищите лифт или лестницу. В Нехен встречается очень мало мест, где вы застреваете в лаве и не можете выбраться наружу. Обычно падение должно убивать на месте — или же где-то существует путь к спасению, который вам нужно найти.

Вода и болотная тина не повреждают вас, но течение может затруднить передвижение. Иногда бывает полезно плыть по течению и посмотреть, куда оно приведет — впрочем, случается так, что оно приводит к краю водопада и смертельному падению. Если вы собираетесь следовать течению, обязательно смотрите вперед и в случае чего приготовьтесь быстро “дать по тормозам”.

РЕШЕНИЕ

ГОЛОВОЛОМОК

Для решения головоломок в Нехен не существует единых правил, однако несколько несложных принципов сильно облегчат ваше существование и продвижение от эпизода к эпизоду. В основе большинства рекомендаций лежит обычный здравый смысл, однако кое-какие из них относятся именно к миру Нехен.

Нажимайте все обнаруженные кнопки.

Этот принцип формулируется и иначе: “каждая кнопка что-нибудь делает”. Он говорит о том, что вы должны нажимать все кнопки, брать все предметы, все ключи и

исследовать каждый найденный объект. Время от времени вы будете нажимать кнопку или брать предмет, который приводит в действие ловушку — но в 9 случаях из 10 кнопка будет делать что-нибудь полезное. Даже если кнопка включает ловушку, обычно она выполняет и полезную работу (скажем, открывает важную дверь или обнаруживает ключ, спрятанный где-то в другом месте).

Ничего не упускайте из виду. Когда вы найдете объект, который выглядит недоступным или совершенно ненужным,

вроде неподвижной каменной плиты (Рис. 7.5), или пустую комнату, где нет ничего полезного, на самом деле вполне возможно, что это место вовсе не бесполезно. Тщательно проверьте его. Если назначение объекта так и остается непонятным, запомните его. Он наверняка пригодится в будущем.

Снова и снова возвращайтесь к пройденной местности. Структура уровней Нехеп, объединенных в эпизоды, требует, чтобы вы проводили довольно много времени за исследованиями пройденных уровней и разыскивали на них изменения. Если игра застопорится, то почти наверняка ее можно продолжить, если методично осмотреть все места, где вы успели побывать, и поискать в них пропущенные кнопки или ключи, а также изменения, которые произошли с момента вашего последнего визита. Это не особенно интересно, но очень эффективно при достаточной тщательности осмотра.

Чтобы облегчить себе поиски, всегда запоминайте двери, которые вам не удалось открыть, и подозрительные стены, которые могут открываться. Скорее всего, изменения произойдут именно в этих местах. Если знать, где они находятся, можно сэкономить себе немало времени.

Следуйте общей теме. У каждого эпизода есть своя “центральная тема”. Например, в эпизоде “Семь Порталов” необходимо нажать кнопки, которые (как ни странно) открывают семь порталов. В Темном Лесу нужно собрать ключи и нажать несколько кнопок, которые открывают дверь Гипостилия. Ищите тему — и ваша задача неожиданно начнет прорисовываться перед вами. Когда точно известно, что вы пытаетесь сделать, задача значительно упрощается.

Сначала избавьтесь от чудовищ. Нехеп не назовешь простой игрой, даже если вам на пятки не наступает толпа чудовищ.

Поскольку непрерывно появляются новые монстры, вам никогда не удастся полностью очистить уровень. Однако если вы перебьете первоначальных обитателей уровня, то вам будет гораздо проще справиться с новыми чудовищами и уделять внимание окружающей обстановке.

Если чудовища мешают вам думать и сосредоточиться, вы можете сначала очистить уровень, а потом использовать секретный код для того, чтобы временно перейти в “режим Бога” (см. приложение Б). Вам будет гораздо проще сосредоточиться на головоломках, если вцепляющиеся в вашу спину когти эттинов не смогут причинить никакого вреда.

Еще один хороший прием, облегчающий мыслительный процесс — полностью отключить все игровые звуки после того, как будет уничтожена основная часть чудовищ. Вам будет гораздо легче думать, если вас не будут отвлекать все эти стоны, вой, рычание рева и птичьих трели.

Жульничайте. Когда ничего не помогает, обратитесь к части II этой книги. Приведенные в ней детальные описания каждого эпизода в Нехеп помогут преодолеть сложные моменты, способные испортить удовольствие от игры.

Кроме того, в приложении Б приведены исключительно полезные секретные коды.

Рис. 7-5. По всей вероятности, потом эта каменная плита откроется.





ЗАЛ ВЕТРОВ И СЕМЬ ПОРТАЛОВ

С этой главы начинается часть II книги, которая представляет собой полное описание Нехеп, с начала и до самого конца. Если у вас возникают трудности с конкретным эпизодом или вы подозреваете, что упустили что-то важное, ищите именно в этом месте.



Игровые уровни в Hexen не изолированы друг от друга. Скорее, каждый эпизод строится вокруг большого “узлового” уровня, откуда открывается доступ на подуровни. Обычно для завершения эпизода вам придется много раз путешествовать между узловым уровнем и всеми его подуровнями. После того, как вы найдете дверь, ведущую на следующий эпизод, текущий эпизод считается законченным, и вы никогда на него не вернетесь. Из-за этой “взаимосвязанной” структуры было бы исключительно сложно описывать каждый уровень по отдельности. Поэтому вместо того, чтобы заниматься изолированными эпизодами, каждая из последующих глав рассматривает узловой уровень очередного эпизода вместе со всеми подуровнями. Каждый эпизод можно считать одним большим уровнем и воспринимать каждый подуровень как его составную часть.

Единственное исключение составляет Зал Ветров, самый первый уровень игры. Зал Ветров является “вступительным” уровнем и стоит отдельно от других. После того, как вы его пройдете, вам уже не придется сюда возвращаться.

В отличие от Heretic и его предшественников, уровни Hexen не содержат “секретных” зон, за которыми следит программа. Конечно, некоторые зоны бывает довольно трудно найти, однако для продвижения к следующему эпизоду вам все равно придется отыскать их. Другими словами, полное исследование эпизода (за исключением одного секретного уровня, присутствующего в каждом эпизоде) становится обязательным для игрока.

В соответствии с этой новой концепцией дизайна, мое описание оказывается исключительно прямолинейным, а на картах уровней не показано местонахождение каждого Хрустального Флакона или кристалла маны. Вместо этого ключевые точки карты перенумерованы примерно в том порядке, в каком вам придется их посетить (хотя имеется ряд существенных исключений).

На картах также показано, где находятся самые важные предметы, однако вы обнаружите большую часть всех необходимых вещей, просто завершив данный уровень.

Держите глаза открытыми и собирайте лежащие рядом с вами предметы; так у вас не возникнет особых сложностей с прохождением игры. Не бойтесь отвлекаться от описания для того, чтобы взять полезные предметы или снаряжение.

Каждый эпизод содержит секретный уровень. В описании подробно рассмотрены все секретные уровни. Хотя исследование этих уровней и не обязательно, я сильно рекомендую заняться ими. Выполнение действий, приведенных в описании, автоматически открывает доступ к этим секретным уровням. Затем, после решения основной головоломки эпизода, вы можете на свое усмотрение посетить секретный уровень или пропустить его и перейти прямо к следующему эпизоду.

Последнее замечание касается класса персонажа. Все персонажи обладают различным оружием, и Hexen может проходиться на нескольких градациях сложности. В описании используется персонаж-священник на стандартном уровне сложности Priest. Если вы выберете мага или воина или будете играть на более высоком (или низком) уровне сложности, то можете заметить некоторые расхождения между описанием и тем, что вы встретите в игре. Например, в описании может быть сказано, что при посещении точки 7 вы встретите пятерых эттинов и африта. Однако, попав в эту точку, вы встречаете лишь двух эттинов — или наоборот, восьмерых эттинов и трех афритов. Кроме того, ваше оружие иногда может находиться в другом месте. Не беспокойтесь об этих маленьких отличиях: их нужно ожидать заранее.

Наконец, найдите время для того, чтобы оторваться от описания и исследовать мир вокруг вас. Мои указания лишь проводят вас через самые важные точки карты, и я редко упоминаю о второстепенных предметах — например, Хрустальных Флаконах или Кварцевых Бутылках. Когда вы увидите эти предметы, подберите их! По сути дела, вам стоит брать любой полезный предмет, который попадется вам на глаза, даже если об этом и не сказано в описании.

А теперь приступим к описанию!



ЗАЛ ВЕТРОВ WINNOWING HALL

Рис. 8-1. Карта Зала Ветров



ЗАЛ ВЕТРОВ: КАРТА

В отличие от более поздних уровней, Зал Ветров стоит сам по себе. Вам не придется решать никаких серьезных головоломок; нужно лишь отыскать пару ключей и позвонить в колокол. Поскольку этот уровень относительно невелик, я втиснул его в описание вместе с Семью Порталами. Поехали!

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

ЗАЛ ВЕТРОВ

- | | |
|--|---|
| 1. Начало | 9. Кнопка с полумесяцем; открывает дверь |
| 2. В Зале Ветров | 10. Платиновый Шлем |
| 3. Потайная лестница | 11. Поле боя |
| 4. Кнопка; открывает золотую дверь | 12. Вход в пещеру |
| 5. Кнопка; опускает центральную колонну | 13. Серебряный ключ |
| 6. Зеленый ключ | 14. Дверь, открываемая серебряным ключом; башня с колоколом |
| 7. Дверь, открываемая зеленым ключом | 15. Телепорт; в 16 |
| 8. Кнопка с полумесяцем; открывает дверь | 16. Телепорт; к Семи Порталам |

ЗАЛ ВЕТРОВ: ОПИСАНИЕ

Вы начинаете игру, стоя в точке 1 и разглядывая портик Зала Ветров. Прямо у входа виднеется группа охранников-эттинов. На более высоких уровнях сложности вы также увидите нескольких афритов. Первое, что нужно сделать — перебить всех тварей, находящихся в поле зрения.

При сражении с эттинами не забывайте, что любое оружие (даже Шипастые Перчатки воина) бьют на большее расстояние, чем палицы эттинов. Во время сражения отходите назад, не переставая наносить удар за ударом. Это позволит расправиться со всеми противниками и не получить ни единой царапины. С афритами дело обстоит сложнее, но ничего невозможного, если вы будете постоянно держать их на виду.

Зайдите в портик. Если вы получили раны в сражении с эттинами, разбейте стекло витражей по обе стороны от большой деревянной двери и заберите Хрустальные Флаконы. Затем пройдите через дверь — вы окажетесь в Зале Ветров. Перед вами большая, симметричная комната со множеством витражей. Не беспокойтесь, мы их все переколотим, только чуть позже!

Бегите в точку 2 на другой стороне Зала. Вам придется обойти красный телепорт в центре зала, окруженный клеткой. Когда вы пробегаете через середину Зала, появляется четверка эттинов. Убейте их и соберите Бомбы в центре комнаты неподалеку от телепорта.

Теперь продолжайте двигаться в точку 3 в западной части Зала. Здесь вы обнаружите три витража. Разбейте их и заберите все, что лежит за ними. За крайним правым витражом скрывается винтовая лестница, ведущая вниз.

Спуститесь по лестнице в точку 4 — небольшую комнату, где вас ожидает несколько эттинов. Прикончите их, затем обратите внимание на стену. Вы увидите кнопку, которая напоминает голову быка. Нажмите на нее — в западном направлении открывается ряд золотых дверей. Пробежите

через них. Вы попадаете в маленькую прямоугольную комнату с колонной в центре. Идите мимо колонны, пока не окажетесь в точке 5. В этот момент стены опускаются, выпуская на свободу изрядное количество эттинов. И снова эттины не представляют особой угрозы, если вы будете соблюдать дистанцию. Главное — не позволяйте себя окружить. Оказавшись в беде, повышайте свою огневую мощь за счет Бомб.

Когда комната будет очищена от монстров, найдите кнопку на стене возле точки 5. Она находится на западной стене комнаты, слева от большого витража. Нажмите кнопку, и большая колонна в центре комнаты опустится до уровня пола. Наверху колонны вы найдете зеленый ключ, изображенный на карте в точке 6. Заберите ключ. Если вы пострадали в сражении, походите по комнате, разбейте витражи и поищите Хрустальные Флаконы.

Пора уходить из этой комнаты. К сожалению, золотые двери, через которые вы вошли, превратились в ловушку! Они начинают самостоятельно открываться и закрываться, и раздавят вас, если вы застрянете в дверях. Сохраните свою игру на случай, если вы погибнете и придется попробовать заново.

Чтобы преодолеть ловушку, дождитесь, пока закроется ближайшая дверь, затем подойдите к ее середине, встаньте лицом к ней и нажмите клавишу бега. Когда ближайшая дверь наконец откроется, вы автоматически рванетесь вперед и пробежите через опасное место.

Возвращайтесь мимо точки 4, по лестнице поднимитесь обратно в Зал Ветров. Если хотите, разбейте все остальные витражи; вы найдете еще несколько Флаконов и одну-две Кварцевых Бутылки. Когда вам надоест хулиганить, вернитесь к тому месту, где вы начинали игру. Затем идите к точке 7 — это большая деревянная дверь, открываемая зеленым ключом. Откройте дверь и убейте эттинов в маленькой комнате за нею.

В точке 8 вы найдете кнопку в виде полумесяца. Нажмите ее, и за вашей спиной откроется дверь, за которой круто вверх уходит лестница. Поднимитесь по ней, убейте ожидающего наверху эттина. Вскоре вы доберетесь до точки 9. В точке 9 над полом возвышается кнопка. Смотрите внимательно — она довольно низкая. Нажмите кнопку и спускайтесь обратно по лестнице.

На лестнице обратите внимание на разрыв справа. Если вы прыгнете на правый край лестницы, то сможете допрыгнуть до точки 10 — маленькой ниши с Платиновым Шлемом. Возьмите Шлем и прыгайте обратно на лестницу.

Теперь продолжайте свой путь к точке 11. У основания лестницы появилась толпа эттинов и пара афритов. Вам придется разобраться с ними перед тем, как двигаться дальше. Помните, от эттинов нужно держаться на расстоянии. Если у вас возникнут сложности с уничтожением афритов, попробуйте спрятаться в углу в точке 8. Низкий потолок заставит афритов спуститься до вашего уровня, где вы сможете драться с ними на равных.

Добравшись до точки 11, идите ко входу в пещеру 12. Навстречу вам выходят эттины. Размажьте их по стенке, войдите в пещеру и пройдите до точки 13. Здесь вы найдете серебряный ключ на слегка приподнятой подставке. Возьмите ключ.

Теперь покиньте пещеру тем же путем, которым вы в нее вошли. Задача выглядит довольно сложной, потому что ваш путь преграждается рядом опускающихся



потолков-прессов. Вы можете преодолеть их практически так же, как и золотые двери. Подождите, пока ближайший пресс не опустится, затем подбегите прямо к нему и нажмите клавишу бега. Когда пресс поднимется, вы промчитесь прямо по туннелю к точке 12.

Настало время заняться башней прямо перед вами. В точке 14 находится дверь, которая открывается серебряным ключом. Подойдите к ней, откройте и зайдите в башню. Разбейте вазу и возьмите из нее Кварцевую Бутылку, затем поднимитесь по лестнице до самого верха башни. Перед вами предстает большой колокол. Ударьте в него своим оружием, раздастся звон. Теперь спуститесь по лестнице и выходите из башни.

Вернитесь в точку 1, из которой вы начали игру. Звон колокола выпустил на свободу нескольких эттинов и афритов, с которыми придется сражаться по пути. В точке 1 меняйте курс и направляйтесь к точке 15, телепорту в середине большого зала. Клетка, окружавшая телепорт, исчезла, и вы можете войти внутрь.

Телепорт переносит вас в точку 16. Очень медленно идите вперед, и вы увидите, как справа от вас в стене открывается панель. Вы можете либо зайти в открывшийся проход, либо отправляться прямо в телепорт на стене перед вами. Проход приведет вас обратно к Залу Ветров, где вы сможете дополнительно обшарить уровень в поисках добра, не найденного ранее. Телепорт переносит вас на узловую уровень первого эпизода — Семь Порталов.



СЕМЬ ПОРТАЛОВ SEVEN PORTALS

Этот эпизод построен весьма прямолинейно. Как нетрудно догадаться по названию, на узловом уровне имеется семь больших дверей, помеченных на карте цифрами 2–8. Когда вы попадаете на этот уровень, все эти двери закрыты. Вам необходимо открыть их, поскольку последняя дверь (точка 5 на карте) ведет к следующему эпизоду.

Чтобы открыть все эти двери, вам придется путешествовать между семью Порталами и тремя подуровнями, которые называются Ледяной Страж, Огненный Страж и Стальной Страж. На всех этих уровнях имеется множество кнопок. Нажимая их, вы постепенно откроете путь к концу уровня.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ: КАРТА

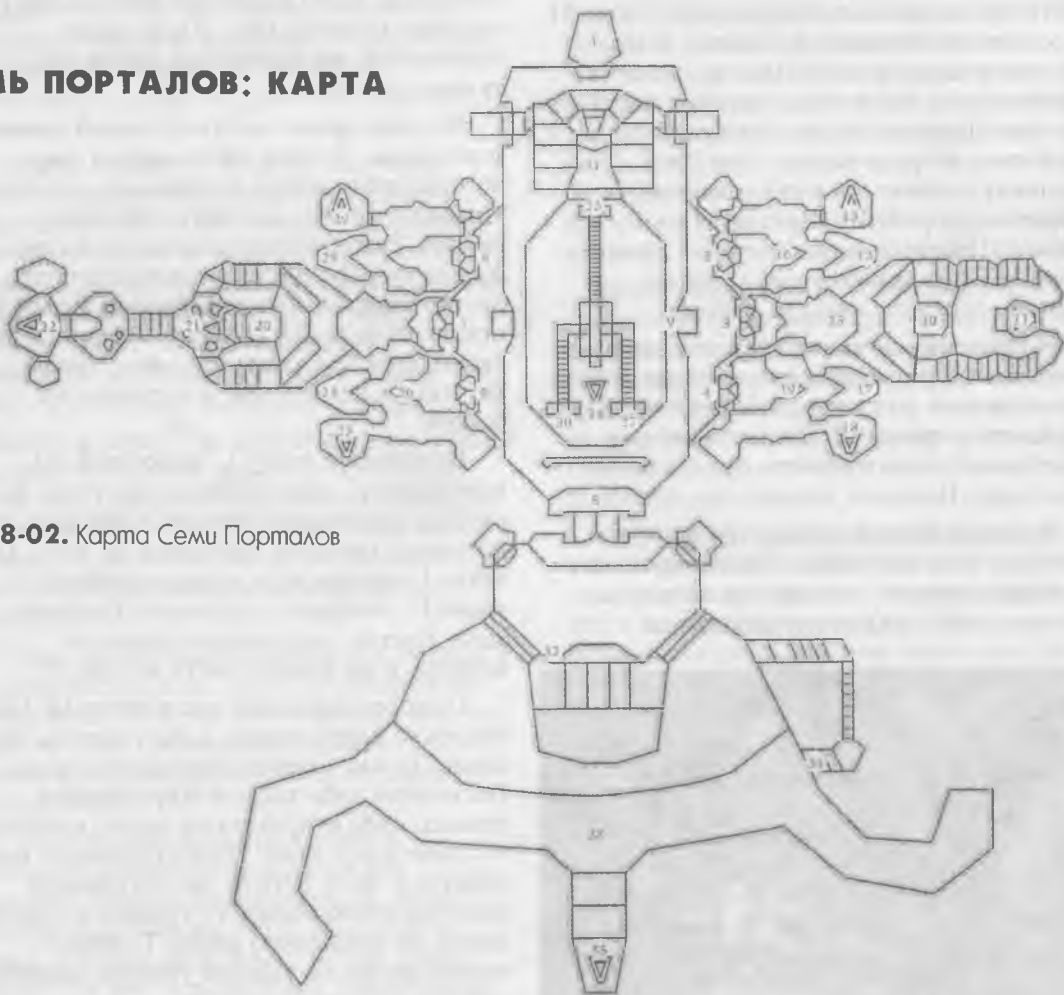


Рис. 8-02. Карта Семи Порталов

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: СЕМЬ ПОРТАЛОВ

1. Начало
2. Золотая дверь; ведет к Огненному Стражу
3. Золотая дверь; ведет к Ледяному Стражу
4. Золотая дверь; ведет к Стальному Стражу
5. Золотая дверь; ведет к выходу
6. Золотая дверь; ведет к Стальному Стражу
7. Золотая дверь; ведет к Ледяному Стражу
8. Золотая дверь; ведет к Огненному Стражу
9. Кнопка; открывает дверь 3
10. Кварцевая Бутылка
11. Телепорт; к Ледяному Стражу
12. Кнопка; открывает 13
13. Телепорт; к Огненному Стражу
14. Второе оружие; Змеиный Жезл, Топор Тимона и т.д.
15. Выход из телепорта
16. Выход из телепорта
17. Кнопка; открывает 18
18. Телепорт; к Стальному Стражу
19. Выход из телепорта
20. Кварцевая Бутылка
21. Ледяная ловушка
22. Телепорт; к Ледяному Стражу
23. Основание лестницы
24. Кнопка; открывает 25
25. Телепорт; к Стальному Стражу
26. Выход из телепорта
27. Основание лестницы
28. Кнопка; открывает 29
29. Телепорт; к Стальному Стражу
30. Основание лестницы
31. Водопад; ведет к секретному уровню
32. Кнопка; открывает большую дверь на юге
33. Волшебный мост
34. Секретная зона; необходим прыжок
35. Часть супероружия и телепорт;
в Темный Лес

СЕМЬ ПОРТАЛОВ: ОПИСАНИЕ

После выхода из Зала Ветров вы материализуетесь в точке 1 уровня Семи



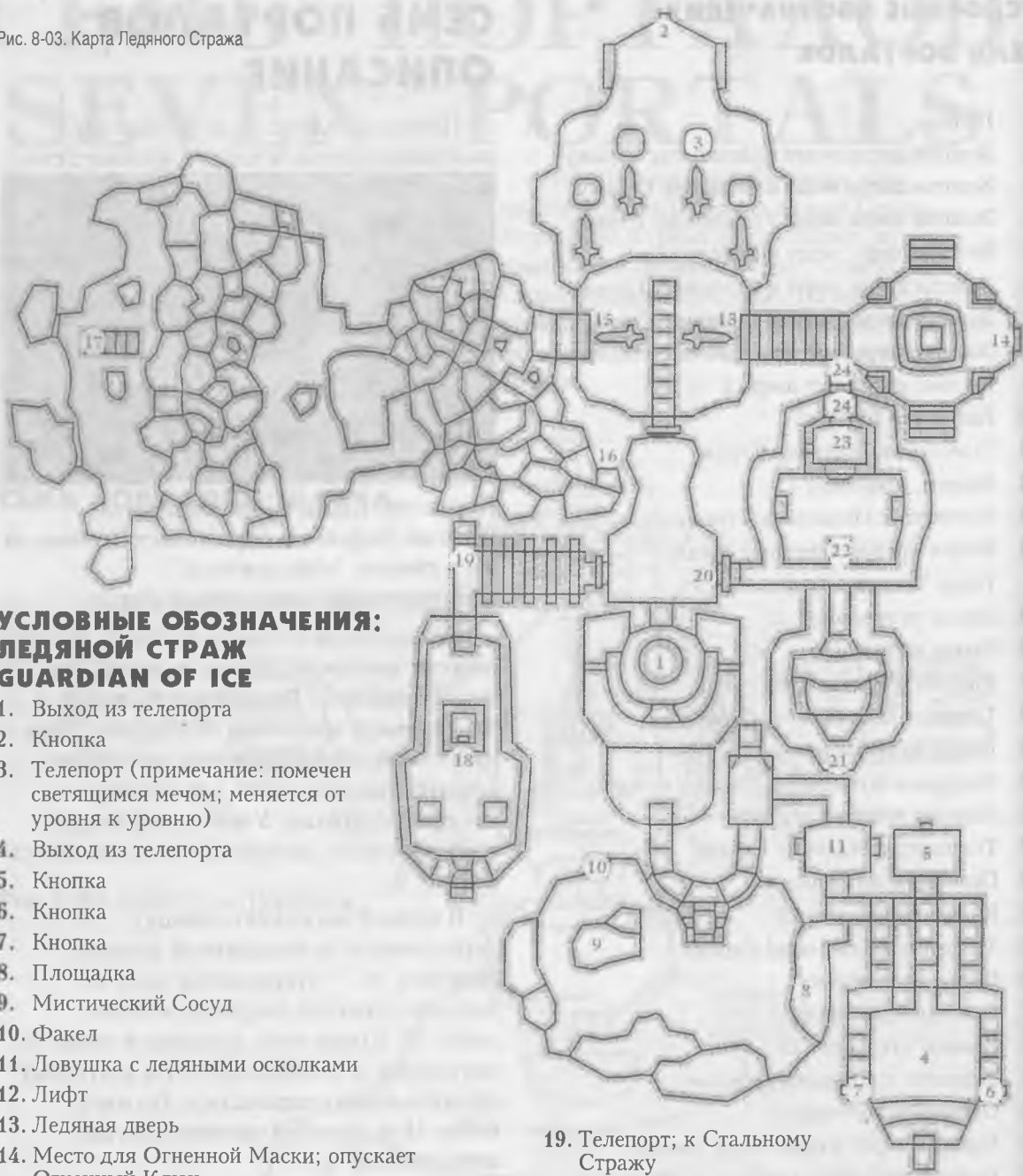
Порталов. Перед вами появляется видение Коракса и спрашивает, готовы ли вы к смерти. Мне кажется, исключительно невежливый вопрос.

Когда голова Коракса исчезает, вы можете пробежать сквозь то место, где она находилась. Вы упадете на землю в центральной зоне Семи Порталов. Здесь на вас набрасывается толпа эттинов и афритов, однако места для маневров у вас предостаточно. Убейте всех тварей с минимальными потерями и направляйтесь в точку 9.

В точке 9 вы найдете кнопку, укрепленную на квадратной колонне. Нажмите ее — открывается одна из больших золотых дверей (а именно, дверь 3). Кроме того, колонна в точке 14 опускается и освобождает путь к второму оружию вашего персонажа. Бегите в точку 14 и хватайте оружие, оно вам понадобится!

Вернитесь к колонне в точке 9. За дверью 3 находится несколько эттинов и змеев хаоса! Вы должны убить их всех. Если вы играете за священника или мага, можете выманить чудовищ во двор и

Рис. 8-03. Карта Ледяного Стража



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ЛЕДЯНОЙ СТРАЖ
GUARDIAN OF ICE**

- 1. Выход из телепорта
- 2. Кнопка
- 3. Телепорт (замечание: помечен светящимся мечом; меняется от уровня к уровню)
- 4. Выход из телепорта
- 5. Кнопка
- 6. Кнопка
- 7. Кнопка
- 8. Площадка
- 9. Мистический Сосуд
- 10. Факел
- 11. Ловушка с ледяными осколками
- 12. Лифт
- 13. Ледяная дверь
- 14. Место для Огненной Маски; опускает Огненный Ключ
- 15. Ледяная дверь
- 16. Кнопка; опускает Стальной Ключ
- 17. Стальной Ключ
- 18. Кнопка; включает ловушку с отравленными стрелами
- 19. Телепорт; к Стальному Стражу
- 20. Дверь
- 21. Кнопка; открывает 23
- 22. Площадка; отсюда можно перепрыгнуть на 23
- 23. Кнопка; открывает 24
- 24. Телепорт

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ОГЕННЫЙ СТРАЖ
GUARDIAN OF FIRE**

- | | |
|------------------------------|------------------------|
| 1. Телепорт | 14. Выход из телепорта |
| 2. Щит и кнопка | 15. Карниз |
| 3. Дверь на дрожащий мост | 16. Кнопка в полу |
| 4. Начало дрожащего моста | 17. Ловушка со стеной |
| 5. Дверь | 18. Безопасный карниз |
| 6. Карниз | |
| 7. Кнопка; открывает 5 | |
| 8. Выход из телепорта | |
| 9. Дверь для Огненного Ключа | |
| 10. Кнопка лифта | |
| 11. Лифт | |
| 12. Телепорт; в 13 | |
| 13. Кнопка и телепорт | |

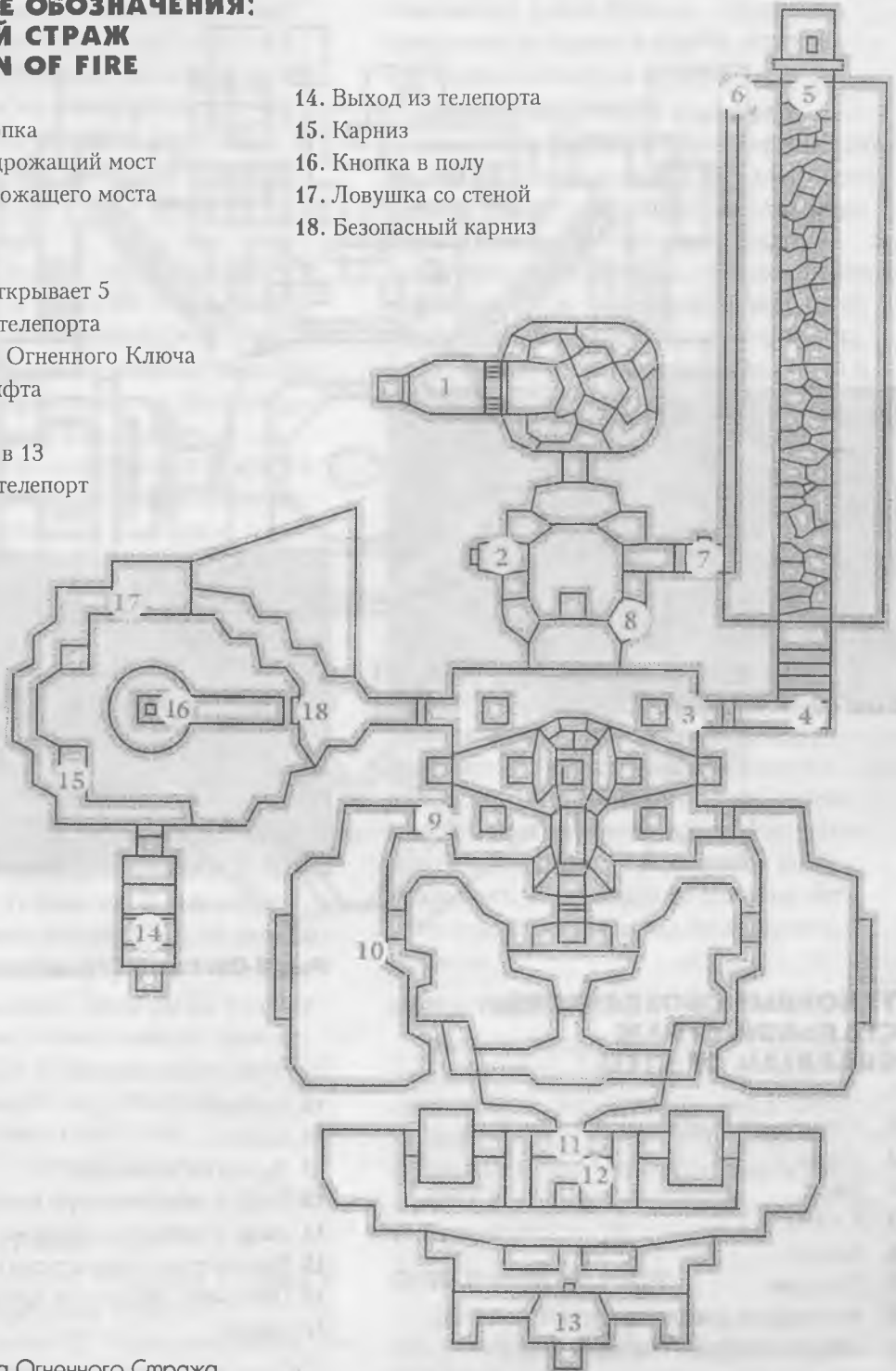


Рис. 8-04. Карта Огненного Стража

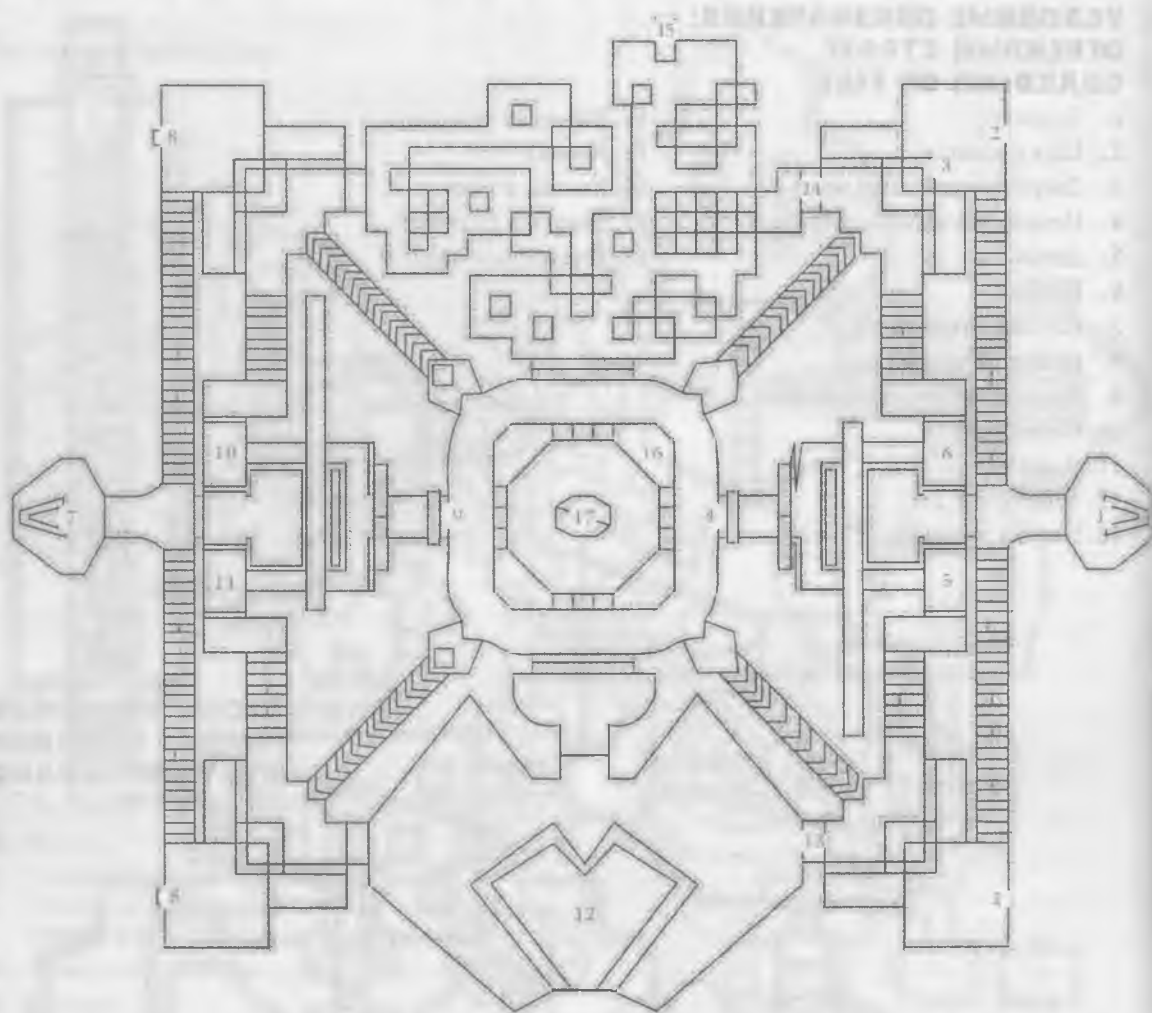


Рис. 8-05. Карта Стальной Стража

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
СТАЛЬНОЙ СТРАЖ
GUARDIAN OF STEEL**

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Телепорт | 10. Кнопка |
| 2. Кнопки; открывают доступ к 5 и 6 | 11. Кнопка |
| 3. Дверь | 12. Выход из телепорта |
| 4. Лифт | 13. Лифт в замороженную комнату |
| 5. Кнопка | 14. Лифт в комнату с прессами |
| 6. Кнопка | 15. Кнопка с черепом; опускает 16 |
| 7. Телепорт | 16. Площадка; опускается при нажатии 15 |
| 8. Кнопки; открывают доступ к 10 и 11 | 17. Факел |
| 9. Лифт; необходим Стальной Ключ | |



издалека стрелять из Змеиного Посоха или Сапфирового Жезла, отступая в сторону перед огненным дыханием змеев. Воину придется молотить змеев в ближнем бою. Вам следует спрятаться за колонной, стукнуть приближающегося змея, после чего убежать и снова спрятаться.

Убив всех чудовищ, пройдите через дверь 3 и идите к точке 10. Это низкая зона с Кварцевой Бутылкой, и из нее видна большая ледяная комната за железной решеткой. Подбежите к Бутылке, затем развернитесь. Свет гаснет, а фрагменты стен по сторонам от точки 10 медленно поднимаются. Запрыгните на любую из поднявшихся платформ



(неважно, какую именно) и зайдите в большую ледяную комнату. Пройдите по винтовой лестнице к лифту в точке 11.

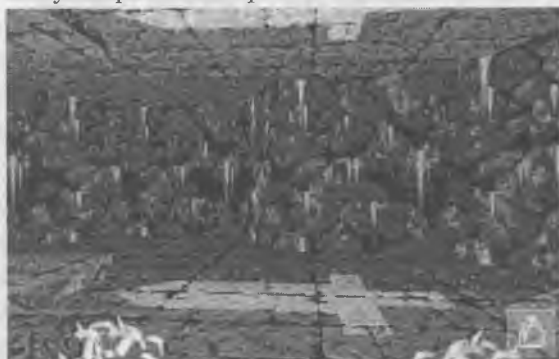
Встаньте на лифт. Если вы не успеете сделать это и подняться наверх, просто подождите внизу — вскоре лифт снова опустится. Наверху вы обнаружите телепорт. Заходите в него; вы оказываетесь на уровне Ледяного Стража.

ЛЕДЯНОЙ СТРАЖ

Вы переноситесь к Ледяному Стражу в точку 1. Бегите вперед, пока не доберетесь до точки 2. Через считанные секунды пол начинает опускаться, и

появляется толпа эттинов. Вернитесь наверх по лестнице и убейте эттинов, когда они погонятся за вами.

Вернитесь в точку 2 и нажмите кнопку. Повернитесь. Обратите внимание на четыре светлых пятна на полу. Одно из этих пятен — телепорт, а остальные скрывают прессы-ловушки. Если осмотреть пол и потолок, можно обратить внимание на светлое пятно в виде меча, указывающее на одно из этих пятен на полу. В разных играх меч появляется в



разных местах, так что нельзя быть уверенным, что телепорт скрывается именно в том пятне, которое помечено цифрой 3 на карте. Найдите меч, затем идите к тому пятну, на которое он указывает. Если этого не сделать, вы, скорее всего, будете раздавлены под прессом.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Вы возвращаетесь к Семи Порталам в точку 15. Идите к двери 2, которая оказывается открытой. За ней в точке 12 вы найдете кнопку на стене. Нажмите ее и сразитесь с разъяренным змеем хаоса. Когда с ним будет покончено, войдите в телепорт в точке 13.

ОГНЕННЫЙ СТРАЖ

Вы оказываетесь в точке 1. Прямо перед вами открывается круглая дверь. Пробежите сквозь нее в круглую комнату

с серым полом. Затем немедленно бегите обратно, потому что пол начинает проваливаться, обнажая бассейн с лавой. Лава медленно поднимается, и вскоре вы сможете пересечь ее и оказаться в точке 2. Здесь вы найдете Соколиный Щит, а за ним — кнопку на стене. Нажмите кнопку и повернитесь лицом к опасности — афритам, парящим под потолком.

Теперь идите к точке 3. После того, как вы уничтожите нескольких эттинов, перед вами предстанет дверь с нарисованной на ней Огненной Маской. Откройте дверь и продолжайте идти в точку 4. Вы увидите длинный, узкий мост. На другом конце моста виднеется открытая дверь, а за ней — Огненная Маска, предмет исключительной важности. Сохраните игру.

Тщательно “прицельтесь” в точку 5 на другом конце моста — как только вы встанете на мост, вам придется как можно быстрее бежать. Убедившись в том, что вы смотрите точно на другой конец моста, начинайте бежать и не останавливайтесь до тех пор, пока не окажетесь у двери на другой стороне. Мост начинает рушиться под вашими ногами, а дверь, ведущая к Огненной Маске, захлопывается! На другом конце моста дождитесь, пока землетрясение закончится.

Теперь тщательно рассчитайте свой прыжок и перепрыгните на площадку 6.



По узкому карнизу вы сможете пробраться в точку 7, где находится кнопка. Нажмите кнопку и снова встаньте на карниз. Убейте всех надоедливых афритов, затем по карнизу вернитесь в 6. Прыгните в точку 5 и возьмите Огненную Маску за открывшейся дверью. Снова прыгните в точку 6, пройдите по карнизу и доберитесь до телепорта в точке 1.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Вы появляетесь в точке 16 на уровне Семь Порталов. Прикончите всех эттинов, которые окажутся поблизости, затем идите к открывшейся двери 4. Нажмите кнопку в точке 17. Как и раньше, кнопка открывает телепорт и выпускает одного-двух змеев хаоса. Убейте врагов и идите в телепорт 18.

СТАЛЬНОЙ СТРАЖ

Вы появляетесь в точке 1 уровня Стальной Страж. Обратите внимание: на карте цифрой 2 помечены два разных места; это не опечатка! Идите к северной точке, но не нажимайте находящуюся здесь кнопку. Вместо этого пройдите через дверь странной формы в точке 3 и поднимитесь по лестнице, которая по диагонали ведет к центру уровня. По пути вам встретятся эттины, змеи хаоса и кентавры. В этих узких коридорах хорошо действуют Бомбы, особенно





химическое оружие” священника.

На веру лестницы подойдите к двери и откройте ее. Перед вами оказывается лифт, становитесь на него. Спуститесь на лифте и пройдите к точке 5.

Берегитесь — кроме тех чудовищ, которые будут нападать на вас в коридорах, несколько змеев хаоса станут стрелять в вас через железную решетку.

В точке 5 нажмите кнопку. Вернитесь к лифту, поднимитесь наверх и по лестнице снова перейдите к точке 2.

Кнопки с цифрой 2 на карте управляют доступом в точки 5 и 6. Если путь к точке 5 свободен, то точка 6 закрыта, и наоборот. Вы должны нажать кнопку в месте, помеченном цифрой 2, затем вернуться к лифту и попасть в точку 6 на карте. Нажмите кнопку, которая вам здесь попадется.

Если вы нажали кнопку в точке 2, но затем обнаружили, что ведущий к точке 6 коридор остается закрытым, значит, вам можно нажать другую кнопку с цифрой 2 (то есть южную, у которой вы еще не были). Затем вернитесь к лифту, спуститесь вниз — путь к точке 6 открыт. Нажмите находящуюся здесь кнопку.

После того, как вы нажмете кнопки в точках 5 и 6, все готово к возвращению на уровень Семь Порталов. Идите к телепорту в точке 1 и зайдите в него.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Вернувшись к Семи Порталам, вы появляетесь в точке 19. Идите к открывшейся двери 7 и прикончите всех тварей, которые захотят поиграть с вами.

Идите к точке 20 и подберите Кварцевую Бутылку, лежащую на земле. Стены приходят в движение, и появляется пара вендиго. Убейте их и по ледяной лестнице спуститесь к точке 21. Будьте внимательны и обходите светлые “заплатки” на льду у основания лестницы. Это ловушки-прессы; если вы прогуляетесь по ним, то мгновенно превратитесь в гамбургер. Возможно, перед прогулкой стоит сохранить игру.

Идите к точке 22. От вас потребуется осторожность и выдержка, поскольку придется иметь дело еще с несколькими вендиго и ловушками-прессами. Когда вы доберетесь до лифта и подниметесь к телепорту в точке 22, вы можете либо немедленно войти в него, либо открыть ледяные панели по бокам. За этими панелями скрываются комнаты, где прячутся вендиго и лежат разные исцеляющие предметы.

Когда закончите возиться с боковыми комнатами, идите через телепорт.

ЛЕДЯНОЙ СТРАЖ

Телепорт выбрасывает вас на уровне Ледяного Стража в точке 4. Выберите из низкой комнаты, где вы окажетесь, и отправляйтесь к кнопке в точке 5, нажмите ее. Затем нажмите кнопки в точках 6 и 7. Вылезает команда эттинов. Правила игры вы знаете — **УБЕЙТЕ ИХ!!!**

Пройдите на площадку в точке 8. Вы увидите перед собой цепочку ледяных платформ. Ваша цель — прыгая с одной платформы на другую, добраться до

Мистического Сосуда (точка 9) и Факела (точка 10). Стоит вам взять факел, как в воздухе появляются голубые треугольнички; вместо того, чтобы снова прыгать, можете просто пробежать по этой волшебной дорожке. Если вы промахнетесь в прыжке, то не разобьетесь насмерть. Вместо этого вы получите небольшие повреждения и сможете подняться наверх на лифте.

Забрав Мистический Сосуд и Факел, направляйтесь к пункту 12 — лифту, который вы можете вызвать с помощью кнопки в стене. По пути соблюдайте осторожность: ловушка в 11 стреляет в вас ледяными осколками. Обычно вам стоит пробежать через это место как можно быстрее.



После поездки на лифте вы оказываетесь в знакомой местности. Бегите к двери 13 и откройте ее. В расположенной за дверью комнате (14) вы найдете на стене символ Огненной Маски. Поскольку у вас уже есть Огненная Маска, вы можете просто подойти к изображению и нажать пробел — Огненная Маска становится на свое место. При этом центральная колонна опускается, открывая дорогу нескольким афритам. Убейте афритов и возьмите с опустившейся колонны Огненный Ключ.

Идите к двери 15 и поднимитесь на

лифте. Вы оказываетесь в ледяной комнате со сдвигающимися участками пола, населенной несколькими вендиго. Убейте вендиго как можно быстрее и сохраните игру. Затем доберитесь до точки 16 и нажмите кнопку на стене. Опускается колонна со Стальным Ключом.

Нажав на кнопку, не торопитесь идти дальше. Лед передвигается, и в нем открываются большие дыры — достаточно глубокие, чтобы в них можно было разбиться насмерть. Допрыгайте до точки 17; это небольшое возвышение, на котором покоится Стальной Ключ.

Возьмите Стальной Ключ и не двигайтесь с места. Когда вы берете Ключ, появляется несколько вендиго. Убейте тех из них, которые подберутся слишком близко к вам. Примерно через полминуты лед успокоится, и по нему можно будет спокойно (или почти спокойно) ходить. Теперь вы можете либо поискать в маленьких комнатах к западу отсюда исцеляющие предметы и ману, либо просто вернуться к двери в 11. На обратном пути соблюдайте осторожность: здесь множество мест, где вы можете свалиться в пропасть.

Войдите в телепорт, расположенный в точке 3 (и помните — на настоящий телепорт указывает пятно в виде меча!). Вы снова попадаете к Семи Порталам.



СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Телепорт выбрасывает вас в точке 15. Идите к точке 23, где из земли поднялась лестница. Поднимитесь по ступеням и нажмите кнопку наверху. Не забудьте здесь же прихватить Браслет Дракона.

Затем бегите через открывшуюся дверь и нажмите кнопку в 24. Эффект уже хорошо знаком: появляется змей хаоса и открывается телепорт в точке 25. Убив змея и прочих тварей, посетите телепорт в точке 25.

СТАЛЬНОЙ СТРАЖ

Вы появляетесь в точке 7 Стального Стража. Вы находитесь в той части уровня, куда никак не могли попасть раньше, но делать вам придется то же самое.

Пробегите мимо кнопок в обеих точках и откройте дверь странной формы и по диагональной лестнице поднимитесь к центру уровня. В точке 9 вы увидите дверь лифта наподобие той, которую вы видели раньше, но на ней будет нарисован символ Стального Ключа. Откройте дверь и зайдите в лифт.

Внизу нажмите кнопку в точке 10. Вернитесь в лифт, поднимитесь наверх и вернитесь к длинной лестнице.

Спуститесь к одной из кнопок, помеченных цифрой 8. Нажмите кнопку, вернитесь в лифт, спуститесь вниз и нажмите кнопку в точке 11. Если выяснится, что путь к 11 заблокирован, перейдите к **другой** кнопке 8 (которую вы еще не видели) и нажмите эту кнопку, после чего вернитесь к 11.

Когда кнопки в 10 и 11 будут нажаты, все готово к возвращению к Семи Порталам. Зайдите в телепорт в точке 7.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Вы переноситесь в точку 2. Посетите

точку 27 — оказывается, из земли поднялась еще одна лестница. Поднимитесь по ней и нажмите обе кнопки наверху (на каждой стороне ниши).

Теперь вернитесь в точку 11 и телепортируйтесь к Ледяному Стражу.

ЛЕДЯНОЙ СТРАЖ

Вы оказываетесь в точке 1. Пройдите вперед и поверните налево. Ледяная панель исчезла, а за ней открылся длинный коридор. Этот коридор небезопасен; от стены к стене в нем летают шипастые шарики. Самая лучшая



тактика — следовать за ними к другому концу коридора, а затем рвануться вперед, когда они надумают вернуться к вам.

В точке 18 вы найдете кнопку. Перед тем, как нажимать ее, сохраните игру.

После нажатия кнопки появляется двое кентавров, а ловушка начинает метать в вас отравленные стрелы. Как можно быстрее убейте кентавров, так как выход из комнаты откроется только после их смерти. Покидая комнату, обратите внимание на появление нового телепорта в точке 19. Зайдите в него.

СТАЛЬНОЙ СТРАЖ

Вы появляетесь в точке 12 Стального Стража, в окружении нескольких

вендиго. Как можно быстрее убейте их, потому что через несколько секунд пол комнаты опустится и выпустит новую порцию чудовищ! После воистину титанической битвы (надеюсь, вы не успеете простудиться) идите к точке 13, где вы покинете холодную комнату на



лифте. Оказавшись снаружи, войдите в коридор с мерцающими огнями и бегите на север, к двери 3. Пройдите через дверь, поднимитесь на лифте в точке 14. Когда окажетесь наверху, сохраните игру.

Здесь вы должны пройти сквозь ряд прессов, свернуть направо и найти кнопку с черепом в точке 15. Это не так уж трудно, если вы не обделены терпением и хладнокровием. Как можно быстрее убейте всех чудовищ, попавшихся на вашем пути, после чего ищите самый безопасный путь. Если вы сразу же возьмете вправо и пойдете вдоль стены, то ваш маршрут будет достаточно безопасным. Если же по дороге вы все же попадете под пресс, просто восстановите игру с последней записи.

В точке 15 нажмите кнопку с черепом. Повернитесь и идите обратно к точке 14. Спуститесь на лифте, пробегите по диагональной лестнице к середине уровня. В точке 16 (и в других местах

возле центра уровня) некоторые стены опускаются. Прыгните в 16 и займитесь кентаврами, находящимися во внутренней части этого кольца. Если вы играете за воина, можете бросить вниз несколько Бомб; остальные персонажи могут стрелять из своего оружия до тех пор, пока не появится возможность спокойно спрыгнуть вниз.



Прыгайте во внутреннее кольцо, затем прыгните в точку 17. Возьмите Факел и убедитесь, что во время вашего пребывания на пьедестале появляется сообщение "Stones Grind On The Seven Portals". Походите, пока не увидите это сообщение.

Теперь можно возвращаться к Семи Порталам. Доберитесь до точки 1 и зайдите в телепорт.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Снова перед вами Семь Порталов, точка 19. Идите к двери 8 и нажмите кнопку в точке 28. Наверное, вы уже представляете себе, что будет дальше — появляется змей хаоса, а в точке 29 открывается телепорт. Дальше все понятно — нужно убить змея и отправляться в телепорт!

ОГНЕННЫЙ СТРАЖ

Вы появляетесь в точке 8. Поспешите к точке 9, где находится дверь с



ображением Огненного Ключа. Откройте ее и заходите. На вас нападает большая армия второстепенных довищ (эттины, африты), однако разумное перемещение и своевременное использование Бомб позволит вам уничтожить их за несколько секунд.

В точке 10 находится кнопка. Нажмите ее, чтобы опустить лифт, и выйдите на платформу. Когда вы выйдете с лифта, убейте врагов наверху и идите к точке 11 — нише, на стене которой нарисована Огненная Маска. С обеих сторон от вас возникает два лифта. Выберите на любой из них, поскольку оба лифта доставят вас в одно и то же место.

Оказавшись наверху, по темным коридорам пройдите к телепорту в точке 12. Полезайте в телепорт, он доставит вас в точку 13.

В точке 13 нужно сначала нажать кнопку, расположенную прямо перед вами. Затем повернитесь и обратите внимание на символ в виде “розы ветров”. Примените его, и вы снова вернетесь к Семи Порталам.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Бегите к точке 30, к основанию третьей и последней лестницы на этом уровне. Поднимитесь по лестнице и нажмите обе кнопки, которые находятся наверху.



Теперь отправляйтесь к точке 11 и телепортируйтесь обратно к Ледяному Стражу.

ЛЕДЯНОЙ СТРАЖ

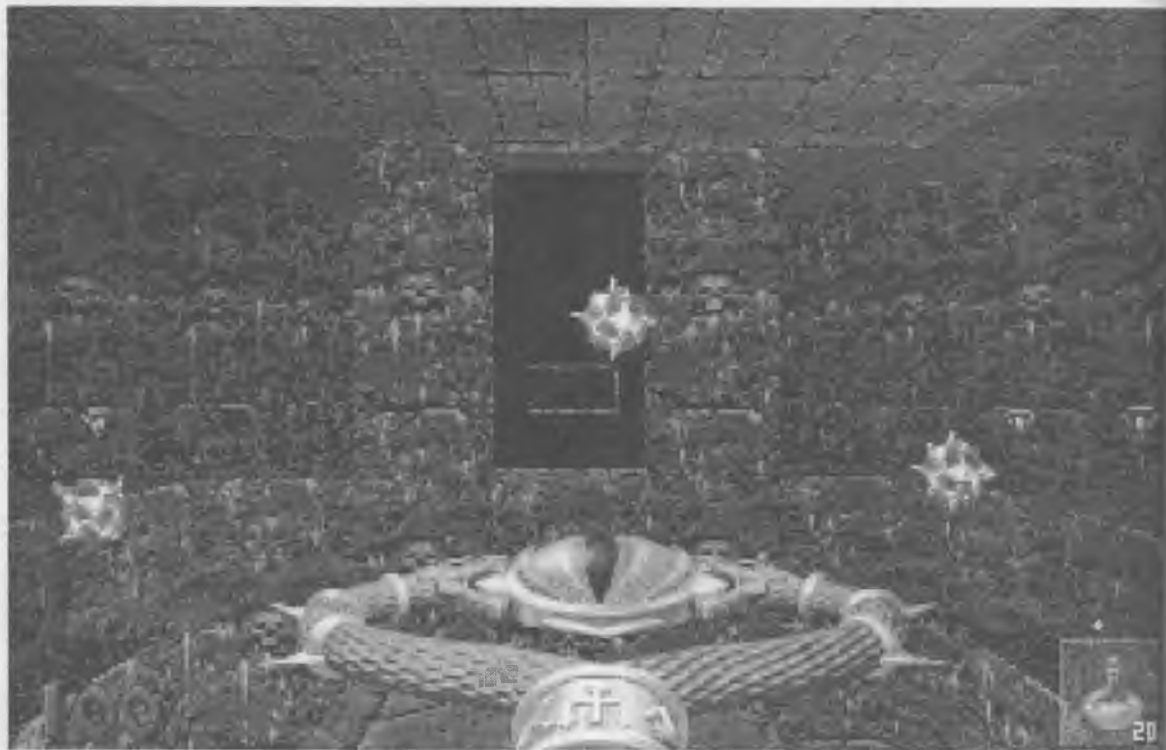
Дверь в точке 20 открылась. Пройдите через нее и расправьтесь со всеми афритами, затем вернитесь к точке 21 и нажмите расположенную там кнопку.

С площадки, соответствующей точке 22, вы сможете перепрыгнуть в точку 23. Перед прыжком сохраните игру — разбиться насмерть всегда бывает обидно и неприятно.

В точке 23 вы сможете нажать еще одну кнопку, при этом в точке 24 возникает телепорт. Вы должны снова прыгнуть через пропасть к точке 23, затем пройти к телепорту и войти в него.

ОГНЕННЫЙ СТРАЖ

Вы появляетесь в точке 14. Идите вперед; за открывшейся стеной лежит большая комната с бездонной пропастью. Убейте всех афритов, которые начнут приставать к вам, затем пройдите по карнизу мимо 15 к точке 17 (да, все правильно, именно 17!), но остановитесь перед тем, как заходить туда. Видите ли, в точке 17 некоторая часть стены любит отъезжать в сторону и сбрасывать вас в пропасть. Чтобы избежать этой неприятной участи, сначала сохраните



игру, затем быстро бегите к 17 и тут же возвращайтесь назад. При этом срабатывает ловушка и поднимается кнопка в полу в точке 16.

Если вы упадете вниз, восстановите игру и попробуйте снова. Ваши основные усилия должны быть направлены на то, чтобы продвинуться вперед ровно настолько, чтобы привести в действие ловушку, и тут же вернуться назад. После того, как ловушка сработает, пройдите по карнизу к точке 15 и прыгните через пропасть к 16. Нажмите кнопку, которую вы найдете в точке 16.

Теперь прыгните на опущенный мост и пройдите к 18. В точку 18 придется прыгнуть, потому что мост обваливается незадолго до того, как вы достигнете твердой земли. Из точки 18 бегите обратно к телепорту в 1 и возвращайтесь к Семи Порталам.

СЕМЬ ПОРТАЛОВ

Отсюда вы можете либо телепортироваться на секретный уровень (Горящий Светильник), либо перейти на следующий эпизод.

Если вы захотите попасть на секретный уровень, перейдите в точку 31 на карте и прыгните на маленький водопад — в нем скрывается телепорт. В противном случае идите к двери 5. Как только эта дверь откроется, вокруг



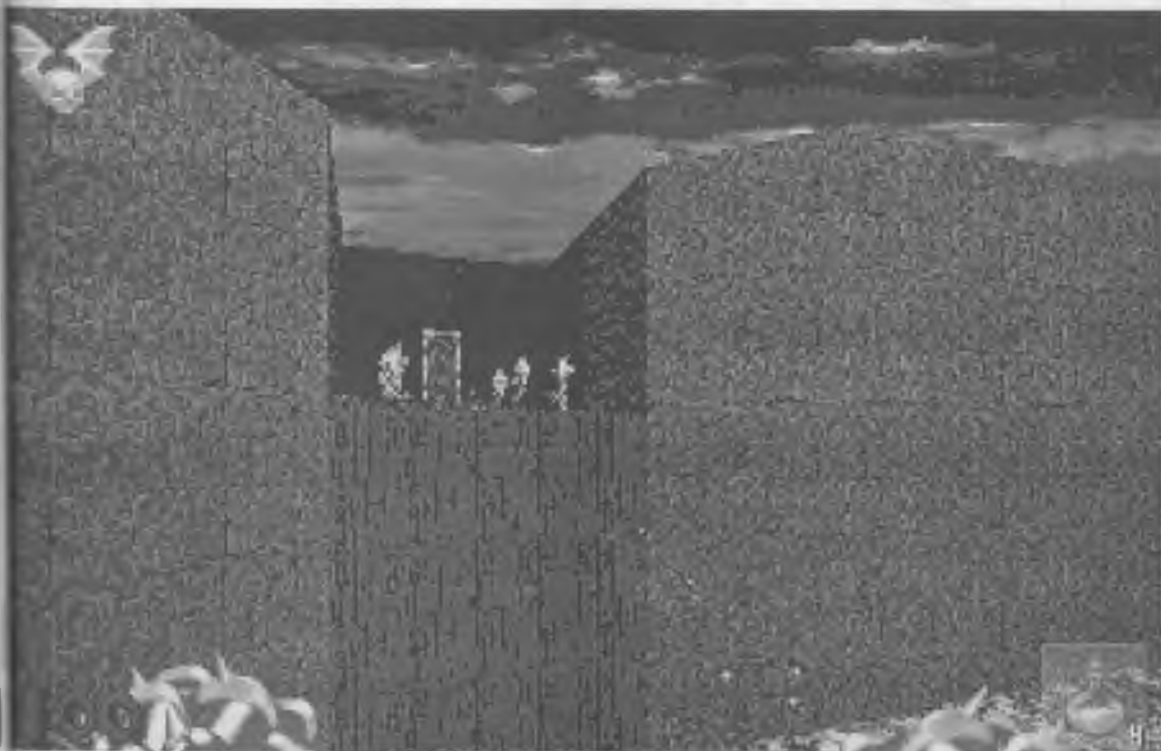


появляется множество злых чудовищ, так что будьте осторожны.

Когда вы пройдете через дверь, увидите множество монстров за решеткой. Они не смогут подойти вплотную к вам, но могут стрелять. Постарайтесь убить основную массу чудовищ перед тем, как нажимать кнопку в точке 32. Кнопка открывает большую дверь и выпускает на свободу чудовищ.

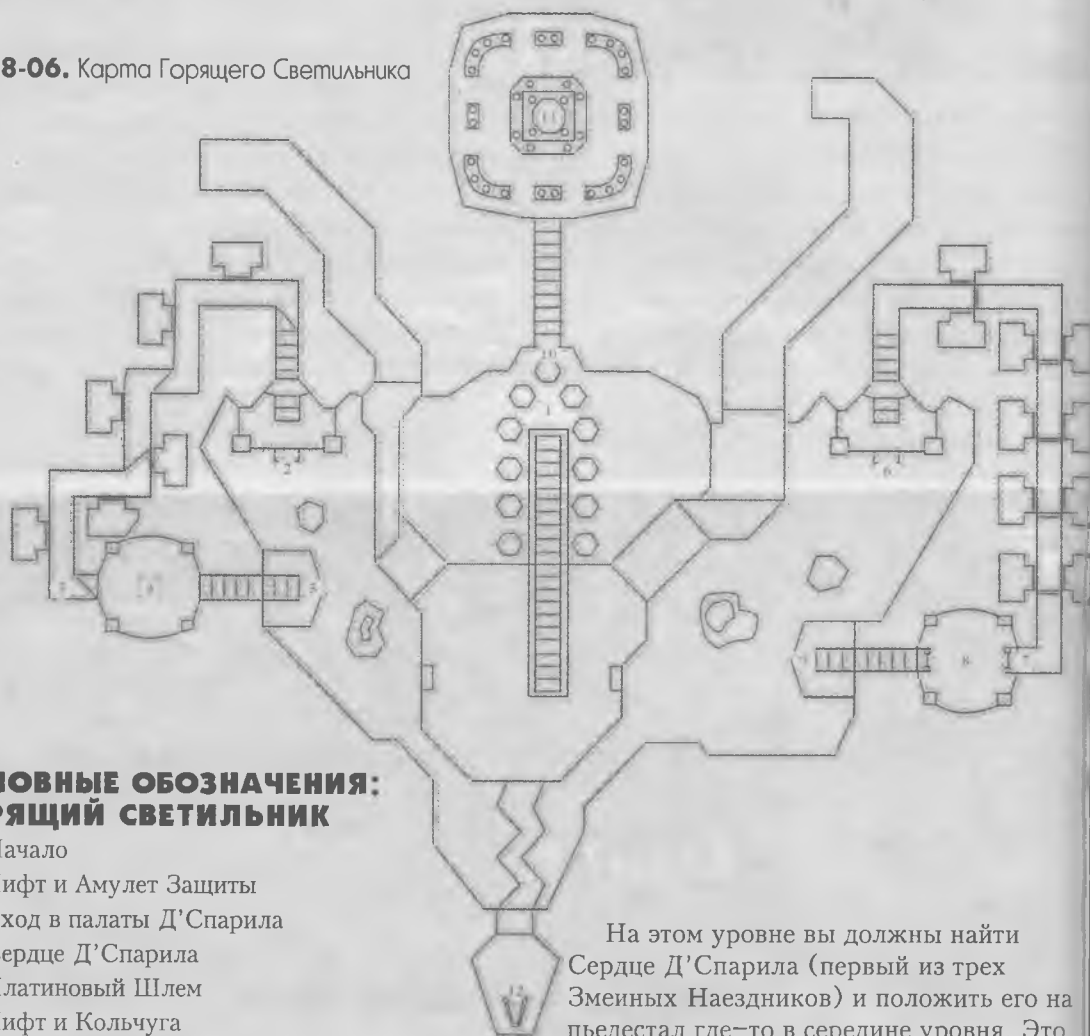
Теперь вы можете пройти по волшебному мосту в точку 33. Мост не выглядит особенно прочным, но на самом деле он вполне надежен. В точке 35 возьмите первый фрагмент своего супероружия и телепортируйтесь на следующий эпизод (Темный Лес). Подождите секунду!

Перед тем, как покинуть этот эпизод, вы можете попробовать перепрыгнуть в секретную зону 34. Перед прыжком сохраните игру! Если прыжок будет удачным, вы получите Крылья Гнева. При желании можете использовать их и обшарить Семь Порталов в поисках любых предметов, которые вы могли упустить. В начале следующего эпизода Крылья все равно исчезнут.



СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ: ГОРЯЩИЙ СВЕТИЛЬНИК BRIGHT CRUCIBLE

Рис. 8-06. Карта Горящего Светильника



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ГОРЯЩИЙ СВЕТИЛЬНИК

1. Начало
2. Лифт и Амулет Защиты
3. Вход в палаты Д'Спарила
4. Сердце Д'Спарила
5. Платиновый Шлем
6. Лифт и Кольчуга
7. Вход в комнату с пьедесталом
8. Пьедестал
9. Соколиный Щит
10. Основание лестницы
11. Знак Защиты
12. Выход

На этом уровне вы должны найти Сердце Д'Спарила (первый из трех Змеиных Наездников) и положить его на пьедестал где-то в середине уровня. Это позволит вам заполучить исключительно полезный предмет — Знак Защиты.

На этом уровне вы встретите множество серьезных врагов, но игра стоит свеч. Знак Защиты окажет бесценную помощь в ближайшем сложном сражении.

ГОРЯЩИЙ СВЕТИЛЬНИК: ОПИСАНИЕ

Основные трудности на этом уровне связаны со сражениями; головоломки не вызовут особых проблем. Я бы предложил сохранить игру вскоре после (или даже до) начала этого уровня.

Знакомство с Горящим Светильником начинается с точки 1. Убейте афритов, но держитесь подальше от края, иначе вы рискуете нарваться на огонь змеев хаоса. Когда с врагами будет покончено, идите на запад, к точке 2. По дороге старайтесь обойти колонны и не свалиться в центральную яму.

В точке 2 поднимитесь на лифте и перебейте змеев хаоса. Как можно скорее отойдите от края башни, чтобы избежать вражеских выстрелов. Подберите Амулет Защиты.

По длинному и извилистому коридору

спуститесь к точке 3. По дороге вам предстоит встреча с несколькими кентаврами, так что не торопитесь. В точке 3 вы найдете комнату, заполненную змеями хаоса и ловушками с огненными шарами. Выманите змеев в коридор и перебейте их. Затем бегите в комнату и возьмите Сердце Д'Спарила в точке 4 — огненные шары перестают летать. Теперь поднимитесь к точке 5, возьмите Платиновый Шлем и прыгните вниз. Следуйте на восток (если придется — сражайтесь), к точке 6. И снова обойдите центральную яму, так как в ней вы подставляетесь под огонь множества врагов.

В точке 6 поднимитесь на лифте и возьмите Кольчугу. Войдите в извилистый коридор; по дороге вам будут попадаться





эттины, сражайтесь с ними. Когда вы окажетесь у точки 7, вам попадет цветной витраж. Приготовьте в имуществе Сердце Д'Спарила и разбейте витраж, прыгая в него и одновременно применяя оружие. Бегите к пьедесталу в центре комнаты (8) и нажмите Enter, чтобы использовать Сердце. Как только Сердце окажется на пьедестале, огненные шары перестают летать, и вы сможете добраться до точки 9. Здесь возьмите Соколиный Щит и направляйтесь к яме с Водой в центре уровня. Да, именно так!

Прыгнув в яму, вы увидите, как из воды поднимется лестница. По этой лестнице можно подняться к тому месту, с которого вы начали этот уровень. Затем мимо больших каменных колонн пройдите к точке 10, основанию еще одной лестницы. Поднимитесь наверх, где вас будет поджидать небольшая армия чудовищ. Самое разумное, что вы можете

сделать — это отступить по лестнице и выманить чудовищ по одному.

В точке 11 вы найдете драгоценный Знак Защиты, который стоит приберечь до какого-нибудь особенно тяжелого сражения. Бегите вниз по лестнице и прыгайте в яму.

Дайте потоку отнести вас на юг — собственно, именно туда вам и нужно. Доберитесь до точки 12, где телепорт вернет вас обратно к Семи Порталам.



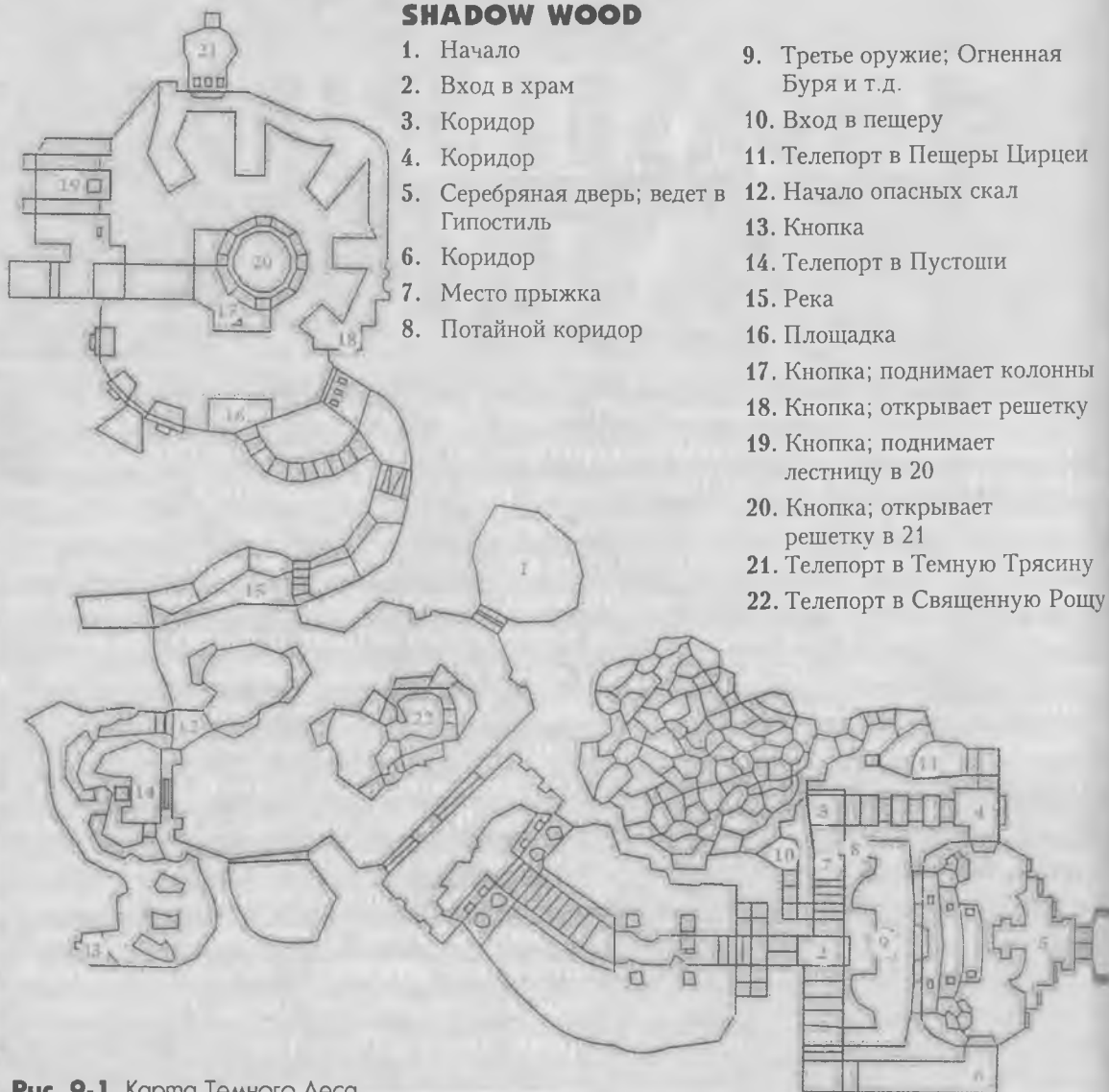


ТЕМНЫЙ ЛЕС

В этой главе рассматривается Темный Лес— второй эпизод Нехеп. Вы должны пройти через большую серебряную дверь (помеченную на карте цифрой 5), которая ведет в Гипостиль; перед тем, как перейти к следующему эпизоду, вам предстоит выдержать ряд нелегких сражений. Серебряная дверь окружена шестью панелями, на каждой изображен свой символ. На двух панелях изображен символ Болота (зеленая голова ящерицы); еще на двух— символ Рога (коричневый череп с изогнутыми рогами); на двух последних— символ Пещеры (серый череп с прямыми рогами). С каждой из этих панелей связана отдельная кнопка. Когда вы нажимаете эту кнопку, панель освещается. После того, как будут освещены все шесть панелей, серебряная дверь открывается, и вы сможете попасть в Гипостиль. Впрочем, отыскать эти шесть кнопок не так просто. Чтобы добраться до каждой из них, нужно иметь ключ, соответствующий символу на кнопке. Например, чтобы добраться до кнопки, которая освещает панели с символом Пещеры, необходимо воспользоваться Пещерным Ключом. Таким образом, ваши похождения в Темном Лесу начинаются с поисков трех ключей: Болотного, Пещерного и Рогового. Собрав ключи, вы открываете двери и нажимаете кнопки, которые отворяют дверь в Гипостиль.

ТЕМНЫЙ ЛЕС SHADOW WOOD

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ТЕМНЫЙ ЛЕС SHADOW WOOD



1. Начало
2. Вход в храм
3. Коридор
4. Коридор
5. Серебряная дверь; ведет в Гипостиль
6. Коридор
7. Место прыжка
8. Потайной коридор
9. Третье оружие; Огненная Буря и т.д.
10. Вход в пещеру
11. Телепорт в Пещеры Цирцеи
12. Начало опасных скал
13. Кнопка
14. Телепорт в Пустоши
15. Река
16. Площадка
17. Кнопка; поднимает колонны
18. Кнопка; открывает решетку
19. Кнопка; поднимает лестницу в 20
20. Кнопка; открывает решетку в 21
21. Телепорт в Темную Трясину
22. Телепорт в Священную Рощу

Рис. 9-1. Карта Темного Леса

Рис. 9-2. Карта Пещер Цирцеи



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ПЕЩЕРЫ ЦИРЦЕИ
CAVES OF CIRCE**

- | | |
|---------------------------|---------------------------------------|
| 1. Телепорт в Темный Лес | 7. Свинатор |
| 2. Точка прыжка | 8. Телепорт в точку 1 |
| 3. Точка прыжка | 9. Потайная пещера |
| 4. Развилка | 10. Кнопка для головоломки и телепорт |
| 5. Пещерный Ключ | 11. Панель на стене |
| 6. Начало узкого коридора | 12. Кнопка для головоломки |

Рис. 9-3. Карта Пустошей

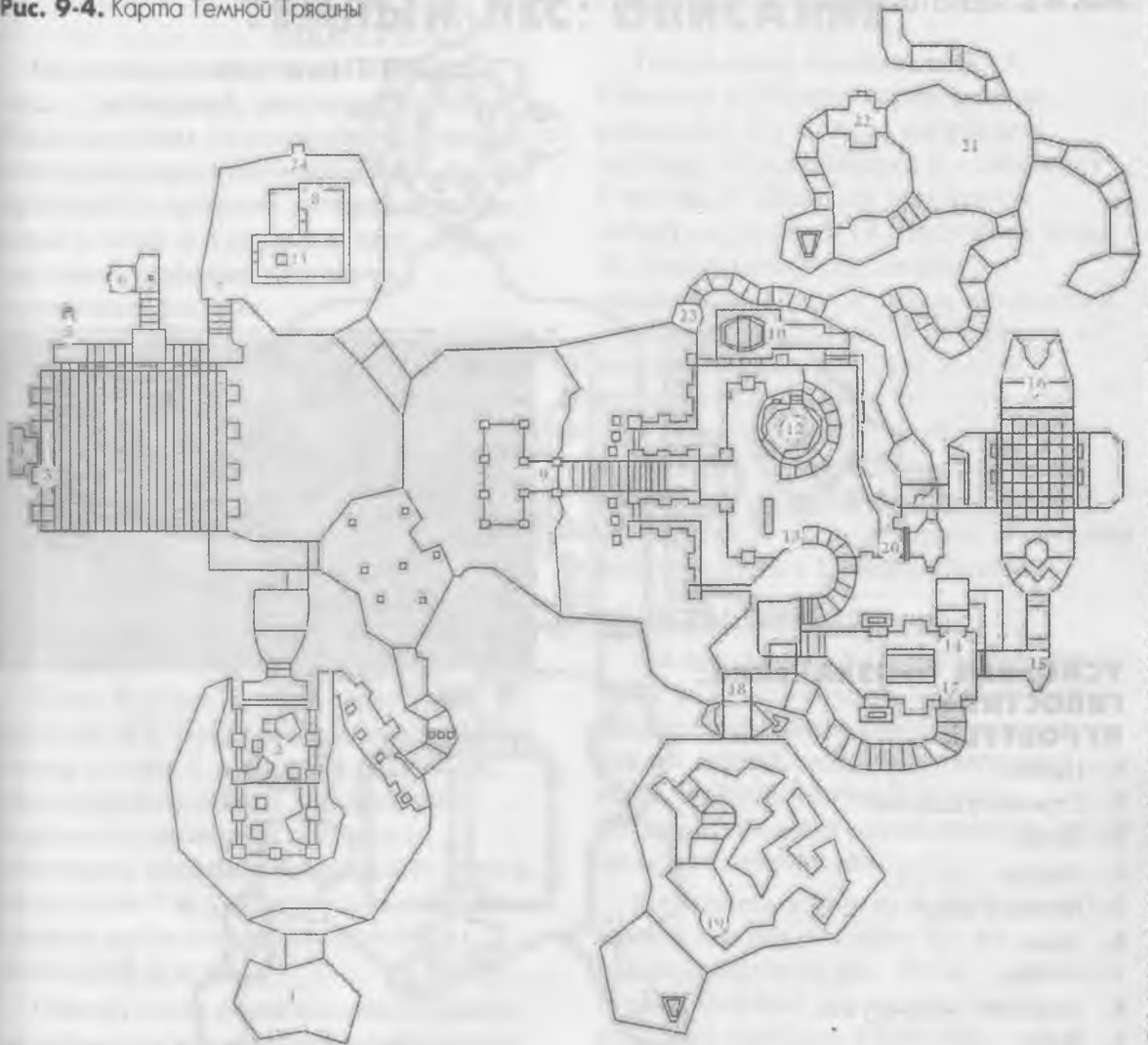
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ПУСТОШИ WASTELANDS

1. Телепорт в Темный Лес
2. Развилка
3. Вращающаяся панель
4. Начало опасного коридора
5. Роговой Ключ



6. Дверь к комнате с телепортом
7. Телепорты
8. Выход из телепорта
9. Кнопка
10. Темные зоны
11. Основание лестницы
12. Кнопка для головоломки
13. Основание лестницы храма
14. Кнопка для головоломки (за телепортом)

Рис. 9-4. Карта Темной Трясины

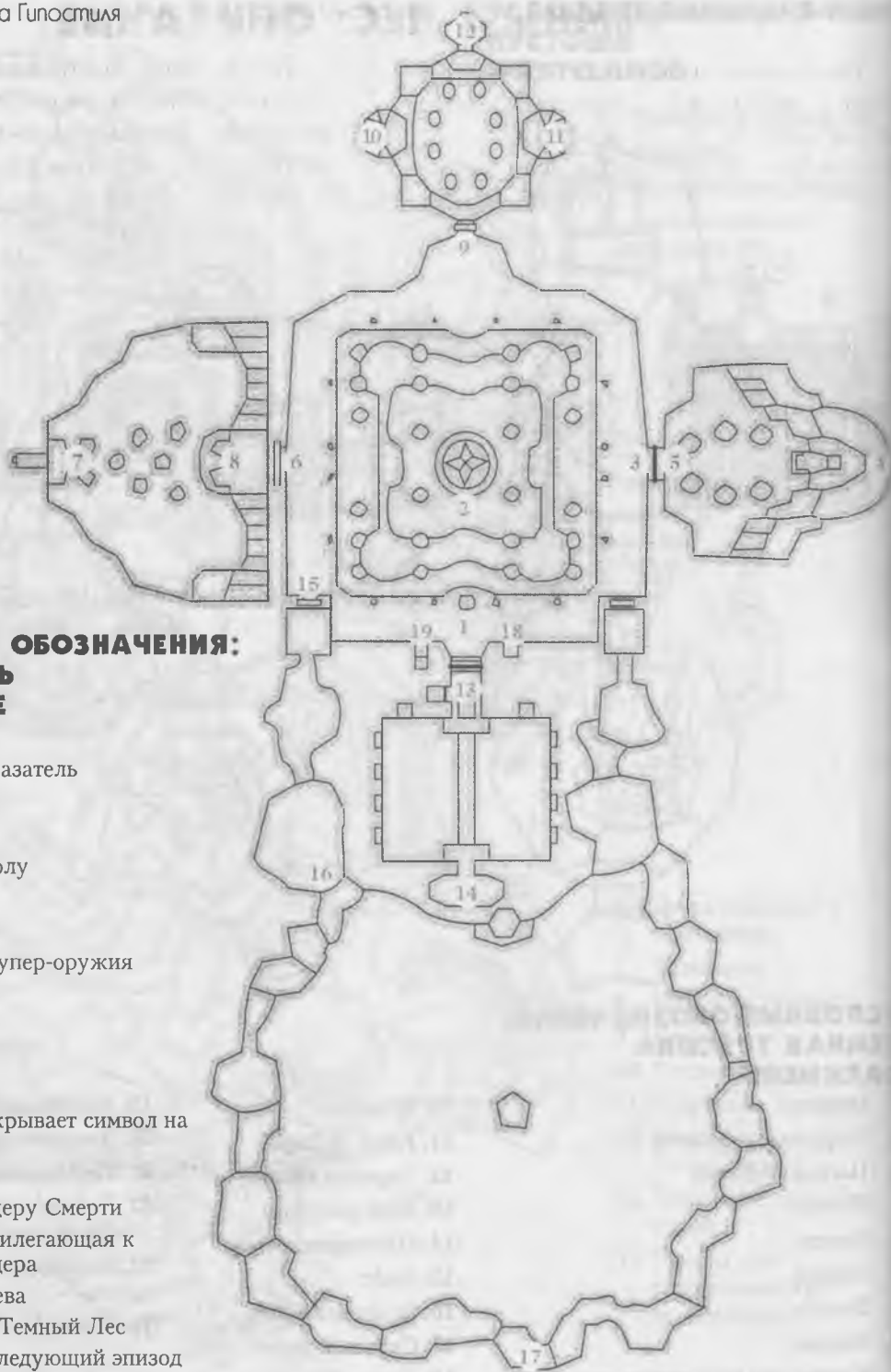


**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ТЕМНАЯ ТРЯСИНА
DARKMERE**

- | | | |
|--------------------------------|----------------------|--|
| 1. Начало | 10. Колодец | 19. Кнопка для головоломки |
| 2. Разрушенное здание | 11. Ключ от Замка | 20. Запертая дверь |
| 3. Погасший факел | 12. Скрытая кнопка | 21. Центральная пещера |
| 4. Кнопка | 13. Верх лестницы | 22. Кнопка для головоломки
(за статуей) |
| 5. Кнопка | 14. Нажимаемая стена | 23. Площадка с волшебным
мостом |
| 6. Кнопка | 15. Лифт | 24. Телепорт в Темный Лес |
| 7. Болото | 16. Болотный Ключ | |
| 8. Кнопка | 17. Скрытый замок | |
| 9. Кнопка для подъемного моста | 18. Площадка | |



Рис. 9-5. Карта Гипостыля



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ГИПОСТИЛЬ
НУРОСТУЛЕ**

1. Начало
2. Стрелка-указатель
3. Дверь
4. Кнопка
5. Кнопка в полу
6. Дверь
7. Кнопка
8. Фрагмент супер-оружия
9. Дверь
10. Кнопка
11. Кнопка
12. Кнопка
13. Кнопка; открывает символ на полу
14. Панели
15. Дверь к Ящеру Смерти
16. Пещера, прилегающая к логову Ящера
17. Крылья Гнева
18. Телепорт в Темный Лес
19. Выход на следующий эпизод

ТЕМНЫЙ ЛЕС: ОПИСАНИЕ

Вы оказываетесь в точке 1 Темного Леса — небольшой, замкнутой пещерке. После сражения со множеством эттинов, кентавров и другими чудовищами, пора подняться по длинной лестнице к двери храма в точке 2. Сохраните игру, потому что сейчас сработает несколько неприятных ловушек.



Идите к точке 3, затем через храм пройдите к 4. Когда вы будете идти мимо 5 и идти к точке 6, коридоры храма несколько изменяются, а поблизости включается несколько ловушек с огненными шарами. Продолжайте бежать мимо точки 6 за угол коридора, пока не сможете добраться до относительно безопасной точки 2.

Отсюда снова идите к точке 7, словно вы собираетесь пройти еще один круг по коридорам храма. Однако в точке 7 выясняется, что коридор изменился, и вы стоите на краю обрыва. В точке 8 виднеется новая, недоступная ранее зона, куда можно бежать или прыгать из точки 7. Берегитесь змеев хаоса!

Из точки 8 прыгните в отверстие, обозначенное на карте цифрой 9. Здесь вы получаете свое третье оружие: Молот Возмездия для воина, Огненную Бурю для священника и т.д. Затем возвращайтесь к точке 2.

Теперь снова посетите точку 7. Обратите внимание: коридор снова изменился! На этот раз вы увидите лестницу, спускающуюся к маленькому туннелю, по которому вы сможете добраться до точки 10. Пойдите в точку 10, пока в пещере не закончатся катаклизмы. Пещера забита множеством ценных призов, однако в ней ничуть не меньше опасных ям. Если хотите, сохраните свою игру и исследуйте эту зону. Или подождите, пока все успокоится, затем вдоль правой стены пройдите к туннелю, ведущему в точку 11. В точке 11 воспользуйтесь телепортом и перенеситесь в Пещеры Цирцеи.

ПЕЩЕРЫ ЦИРЦЕИ

Вы появляетесь в Пещерах Цирцеи в точке 1. Будьте начеку: в этих местах бродит шайка змеев хаоса. После того, как последний змей будет уничтожен, отправляйтесь к точке 2 (входу в пещеру); при вашем приближении оттуда вылетают летучие мыши.

Спуститесь в пещеру и расправьтесь с толпой эттинов, которые тут же набрасываются на вас. Когда с эттинами будет покончено, по юго-восточному коридору пройдите в длинную, узкую пещеру с дырой в потолке, через которую виднеется небо. Из этой пещеры следует



идти в точку 3. В этой точке вы найдете почти невидимое отверстие в земле. Прыгните в него и доберитесь до развилки 4.

Из точки 4 идите прямо на запад, пока не доберетесь до слегка возвышенной зоны в точке 5. Перед тем, как взять Пещерный Ключ, вам придется убить нескольких змеев хаоса и эттинов.

Взяв Пещерный Ключ, пройдите по северному туннелю в точку 6 (начало узкого коридора). Коридор приведет вас к точке 7, где вы увидите Свинатор, который выглядит парящим в воздухе. На самом деле это вовсе не так. Если вы будете двигаться очень медленно, то сможете спрыгнуть на маленький карниз, на котором находится Свинатор, а затем запрыгнуть обратно. Свинатор — мощное оружие, так что я бы советовал вам не упускать его.

Идите по коридору к точке 8 и телепортируйтесь к точке 1. Здесь воспользуйтесь телепортом, который снова перенесет вас в Темный Лес.

ТЕМНЫЙ ЛЕС

Вы оказываетесь в точке 11, неподалеку от лифта. Просто подойдите прямо к лифту, и он опустится. Лифт поднимает вас в храм, к точке 4.

Выйдите из храма и следуйте в точку 12. На краю пропасти вам придется совершить ряд рискованных прыжков. Сохраните игру!

Ваша цель — попасть в точку 13. По первой паре площадок можно просто пробежать; следите за тем, чтобы не забегать слишком далеко, поскольку площадки искривляются, и вы можете по инерции свалиться в пропасть. Но вскоре вы окажетесь у точки, с которой начинаются прыжки. Будьте осторожны!

Для того, чтобы перебираться с площадки на площадку, обычно используются короткие прыжки (без разбега). Перед прыжком обязательно смотрите вниз, иначе вы не будете знать, где кончается земля. Если серия прыжков вызывает у вас непреодолимые сложности, я бы посоветовал сохранять игру после каждого успешного прыжка. Тем не менее, не сохраняйте игру поверх предыдущей записи — иногда при загрузке игры вы немного смещаетесь в сторону и немедленно падаете вниз.

В точке 13 нажмите кнопку. Затем, прыгая по скалам, снова доберитесь до скалы, с которой вы начинали путь. Вы увидите, что здесь открылась дверь, так что вам не придется прыгать к самому началу этого опасного участка. Зайдите в дверь 14 и соберите все “медикаменты”. Заходите в телепорт.

ПУСТОШИ

Вы прибываете в Пустоши в точке 1. Доберитесь до точки 2. Берегитесь змеев хаоса и громадных кольев, которые поднимаются из земли. Тщательно осматривайте землю и старайтесь обходить места, похожие на кучки грязи, и все будет нормально. Кроме того, поскольку в Пустошах большая часть времени уходит на беготню по туннелям, приготовьте какое-нибудь хорошее



оружие для ближнего боя (если оно у вас имеется). Змеиный посох принесет больше пользы, чем Огненная Буря, а Топор Тимона предпочтительнее Молота Возмездия.

В точке 2 сверните в южный туннель и идите по нему. Туннель приведет вас к точке 3, где вы увидите большую каменную плиту в северной стене. Плита вращается; пройдите за нее и доберитесь до точки 4, где начинается опасный путь над бассейном лавы.



Идите по коридору в точку 5, где вы найдете Роговой Ключ, лежащий на площадке. Стоит вам взять ключ, как мост рассыпается. Тем не менее, небольшой лифт в лаве возле точки 4 поможет спастись из опасной ситуации. Если вы упадете с моста, просто доберитесь до лифта и поднимитесь вверх.

Доберитесь до точки 1 и через телепорт вернитесь в Темный Лес.

ТЕМНЫЙ ЛЕС

Вы появляетесь в точке 14. Подойдите к реке в точке 15 и прыгайте в воду. Плывайте до тех пор, пока не упретесь в железную решетку, затем вернитесь к небольшой лестнице, ведущей наверх. Поднимитесь по ней на площадку 16. Спрыгните в воду, потом прыгните на возвышение 17 и нажмите кнопку.

Кнопка поднимает большие колонны и включает несколько ловушек с огненными шарами.

Снова прыгните в воду и доберитесь до 18. Нажмите расположенную здесь кнопку — решетка, преграждавшая ваш путь в реке, поднимется. Снова прыгайте в воду и поднимитесь по лестнице к площадке 16. Отсюда вам нужно сделать несколько прыжков по направлению к точке 19. Пусть попадания огненных шаров не особенно беспокоят вас — в конце концов, это все равно неизбежно. Надо лишь постараться, чтобы вас не особенно сильно поджарило. Сохраните игру перед первым прыжком.

В точке 19 вы найдете еще одну кнопку. Нажмите ее — возле центральной колонны появляется лестница. Наверху вы найдете Слугу Тьмы. Снова прыгните в воду. Поднимитесь по лестнице в центре комнаты до самого верха, обозначенного на карте как точка 20. Нажмите кнопку, чтобы отключить огненные шары и открыть путь к телепорту в точке 21.

Идите в точку 21 и воспользуйтесь телепортом.

ТЕМНАЯ ТРЯСИНА

Знакомство с Темной Трясиной начинается с точки 1. Выстрелите в мертвые деревья, которые преграждают вам выход, и пробейтесь к точке 2 (внутри разрушенного здания). Здесь необходимо уничтожить нескольких афритов. Если хотите, можете вернуться назад и разобраться со стalkerами в болоте. Когда дела будут выполнены, от точки 2 идите на север по короткому коридору в большое прямоугольное болото.

Поднимитесь по лестнице на краю



зоны. В точке 3 вы найдете статую со светильником — только погасшим! Нажмите пробел, чтобы зажечь светильник; дверь отъезжает в сторону и открывает кнопку с черепом в точке 4. Перебейте всех врагов в этой маленькой комнате и нажмите кнопку.

Теперь через северный выход покиньте болото и доберитесь до точки 5. Нажмите кнопку с черепом. Затем идите в точку 6 и нажмите там другую кнопку с черепом. Наконец, последним коридором доберитесь до точки 7, где вам предстоит убить нескольких эттинов и сталкеров.



Зайдите в небольшое строение и нажмите кнопку в точке 8. Во внутренней комнате разгуливает двое змеев хаоса. Убейте их, чтобы потом они не обстреливали вас издалека.

Теперь выйдите из дома и по северо-восточному туннелю доберитесь до болота. Соблюдайте осторожность —

сильное течение может снести вас к водопаду (хотя какой водопад в болоте?) и вашей смерти. Заберитесь на пирс 9 и с помощью находящейся там кнопки опустите подъемный мост, ведущий к небольшому замку. Войдите в замок.

В замке имеется центральная башня, на которую вы можете подняться по винтовой лестнице. Пока не делаете этого! Вместо этого обойдите лестницу и найдите дверь в северном направлении. Пройдите через нее. Вы окажетесь в комнате с колодецем, помеченной на карте как точка 10. Прыгните в колодець, нажмите одну из двух кнопок. Вода поднимается, выпуская вас на свободу, и рядом с точкой 8 открывается дверь. Выйдите из замка и бегите к 8.

Посетите небольшое строение возле точки 8. Зайдите в комнату, которая раньше была заперта, и возьмите Ключ от Замка в точке 11. Бегите обратно к замку.

Поднимитесь на центральную башню по винтовой лестнице. Наверху находите дверь, которая открывается Ключом от Замка. Войдите в зону 12 и убейте всех обитателей. Обратите внимание на два комплекта доспехов. Разбейте их; за каждым оказывается кнопка. Нажмите кнопку, затем спускайтесь по лестнице.

Спуститесь до точки 13 и зайдите в большую столовую. В точке 14 находится





стена, за которой спрятан потайной ход. Толкните стену, пройдите по коридору и поднимитесь на лифте в точку 15. Сохраните игру.

Наверху бегите к точке 16. Между тем, стены приходят в движение и образуют “полосу препятствий”, в которой установлены ловушки с ядовитыми стрелами. Вот почему было так важно сохранить игру перед тем, как бежать по извилистому коридору к точке 16. Добравшись до 16, возьмите с пьедестала Болотный Ключ и восстановите потерянное здоровье.



Когда вы берете Болотный Ключ, стены снова передвигаются. На этот раз они образуют три прямых коридора, ведущих обратно к точке 15. Тем не менее, два из них оснащены ловушками с огненными шарами, а в третьем — отравленные стрелы. Положение усугубляется тем, что в конце двух коридоров стоят невидимые телепорты. Когда вы уже думаете, что добрались до цели, телепорт перебрасывает вас обратно в 16, и все приходится повторять сначала.

В каких же коридорах установлены телепорты? Их расположение выбирается случайным образом и меняется от игры к игре, так что вам придется наугад выбрать коридор и бежать в него. Если вас перебросит обратно в 16, выберите

другой коридор и попробуйте еще раз. Со временем вы либо вернетесь обратно к 15, либо умрете.

К этому времени вы обзавелись всеми необходимыми ключами. Следовательно, пора идти дальше и искать шесть кнопок, которые открывают серебряную дверь в Темном Лесу. Мы начнем с двух кнопок, которые находятся прямо на этом уровне, в Темной Трясине.



Вернувшись к лифтам в точке 15, идите к 17. За камином вы найдете кнопку — не бойтесь, огонь вам не повредит, так что просто подойдите к ней. Нажмите кнопку и поднимитесь по неожиданно появившейся лестнице.

В точке 18 находится вращающаяся дверь. Пройдите через нее — вы окажетесь в большом зале. Найдите лестницу, ведущую наверх, поднимитесь по ней и убейте всех змеев хаоса. Нажмите первую из кнопок головоломки,



открывающей серебряную дверь.

Возвращайтесь в замок. На основном этаже замка пройдите в дверь с символом Болота. Сядьте на лифт, он доставит вас на площадку. Спрыгните вниз (при этом вы слегка ушибетесь) и идите до того места, где отходит коридор в восточном направлении. Сверните в него. Вскоре вы окажетесь в большой пещере, в точке 21. Подойдите к 22 и найдите за статуей кнопку. Нажмите ее, после чего вернитесь в центральную комнату. Затем идите в точку 23, но обязательно тем же путем, которым вы сюда пришли. Все остальные туннели приведут вас к падению в бездну.

В точке 23 появляется волшебный мост. Пройдите по нему к телепорту в 24. Шагните в него; вы попадаете в Темный Лес.

ТЕМНЫЙ ЛЕС

Вы появляетесь в точке 21. Идите к телепорту в точке 14 — настало время снова посетить Пустоши и нажать две очередные кнопки в головоломке, открывающей выход.

ПУСТОШИ

Вы прибываете в точку 1. Пройдите к точке 2, затем сверните в южный туннель, будто направляетесь к точке 3. Однако еще раньше вы обнаружите точку 6, где за проемом, ведущим на юг, открывается серая скала (а не коричневая, характерная для Пустошей).



Подойдите к точке 7. Вы обнаружите два телепорта, но попасть в них пока не сможете. Найдите на стене панель с символом Пещеры; она находится справа от телепортов. Когда вы примените здесь ключ оба телепорта открываются. Зайдите в телепорт на стене — а не тот, что находится на полу.

Вы появляетесь в точке 8. Убейте нападающих афритов. Возникает волшебный мост, ведущий в точку 9. Пройдите по нему и нажмите кнопку. По тому же мосту вернитесь обратно.

Найдите лестницу, которая поднимается наверх из этой зоны. Поднимитесь по этой лестнице. Пройдите в северном направлении к одному из затененных мест, помеченных 10 на карте. Вам придется прикончить определенное количество местных чудовищ, после чего вы получите доступ к лестнице в точке 11. Если вам не удастся зайти далеко в зоны 10, походите по Пустошам и поохотитесь на чудовищ. Со временем проход откроется.

В точке 11 вы найдете лестницу, ведущую из болота наверх. Поднимитесь по лестнице и нажмите кнопку наверху (точка 12). При этом открывается относительно прямой путь к точке 13 (лестница, ведущая к большому храму).

Поднимитесь по лестнице в точку 13. Убейте всех чудовищ, находящихся поблизости, и пройдите через дверь наверху лестницы. Сделать это не так просто. Попробуйте бежать на нее и нажать пробел, если не поможет — постреляйте из оружия.

За дверью находится телепорт. Не торопитесь заходить в него! Сначала обойдите телепорт и найдите очередную кнопку для головоломки. Нажмите ее, после чего идите в телепорт — он возвращает вас обратно в Темную Трясину.

ТЕМНАЯ ТРЯСИНА

Вы появляетесь в точке 1. Нет, на этот раз вам делать ничего не придется. Вы

пришли сюда лишь потому, что попасть в Темный Лес “транзитом” через Темную Трясину проще, чем тащиться к телепорту через все Пустоши.

Идите к телепорту в точке 24, он вернет вас в Темный Лес.

ТЕМНЫЙ ЛЕС

Из точки 21 пройдите к храму и спуститесь в точку 11. Войдите в телепорт — вам предстоит в последний раз посетить Пещеры Цирцеи.

ПЕЩЕРЫ ЦИРЦЕИ

Перед вами точка 1 Пещер Цирцеи. Прыгните в пещеру в точке 2, затем сверните в юго-западный туннель и идите по нему до точки 9. Здесь вы обнаружите лестницу с очень низким потолком. Поднимитесь по лестнице в точку 10 и нажмите кнопку для головоломки, которая здесь находится. Телепортом пока не пользуйтесь!

Спуститесь по лестнице и идите к точке 5 в центре карты — помните, то место, где вы когда-то нашли Пещерный Ключ. От точки 5 идите на запад, затем сверните на север, к пещере с несколькими выходами и Платиновым Шлемом. Шлем не трогайте, он включает коварную ловушку. Лучше посмотрите на точку 11 и отыщите панель, которую можно толкнуть.

Здесь необходимо быть особенно осторожным. Чтобы толкнуть панель в стене, придется прыгать в быструю реку. Если вы промахнетесь, вас смоеет течением.



Тем не менее, если эта затея вам удастся, то панель отходит в сторону и открывает туннель. Пройдите по туннелю и сверните налево в зону 12. Вы найдете последнюю из кнопок для выходной головоломки. Нажмите ее и идите на север, к точке 6.

По узким карнизам доберитесь до точки 8. Здесь вы найдете телепорт, он вернет вас в точку 1. Возвращайтесь в Темный Лес.

ТЕМНЫЙ ЛЕС

Вы попадаете в точку 11, рядом с телепортом и почти незаметным лифтом. Поднимитесь на лифте в точку 4, затем прогуляйтесь к точке 5. Обратите внимание: все шесть панелей вокруг серебряной двери освещены, а сама дверь открыта. Пройдите через нее и соберите ману — вам предстоят нелегкие испытания! Когда все будет готово, воспользуйтесь телепортом и перейдите на новый уровень — Гипостиль.

ГИПОСТИЛЬ

Вы прибываете в Гипостиль в точке 1. После сражения с бандой эттинов осмотрите точку 2 в центре комнаты. В ней находится большая четырехлучевая звезда, и один из ее лучей (какой именно — зависит от конкретной игры) приподнят. Каждый из лучей звезды указывает на некоторую часть Гипостилия. Приподнятый луч показывает, в какую часть вам нужно войти.

Поскольку при каждой игре в Нехен вам придется обходить комнаты Гипостилия в разной последовательности, весьма возможно, что порядок ваших действий будет отличаться от приведенного в описании. По этой причине я разбил инструкции на четыре части, чтобы вы могли легко найти нужное место в зависимости от того порядка, в котором вы будете посещать комнаты.

ВОСТОЧНАЯ КОМНАТА: ЗМЕИ ХАОСА

Идите к двери 3 и приготовьтесь к сражению со змеями хаоса. Когда последний змей будет уничтожен, поднимитесь по

лестнице в точку 4, нажмите кнопку и вернитесь в точку 5. Найдите новую кнопку, которая выступает из пола. Если нажать ее, вы сможете вернуться в центральную комнату; так и сделайте.



По лучам звезды в точке 2 определите, какую комнату вы должны посетить следующей.

ЗАПАДНАЯ КОМНАТА: АФРИТЫ И ЛАВА

Пройдите через дверь в точке 6. Убейте афритов, которые встретятся вам в этой комнате.

Ваша задача — добраться до точки 7. Вы можете попытаться допрыгать до нее по поднимающимся и опускающимся колоннам, но это довольно сложно. Проще спуститься по одной из лестниц по сторонам комнаты и следить за колонной, которая находится ближе к точке 7. Когда колонна опустится до своего нижнего положения, запрыгните на нее. Вы слегка поджаритесь от бега по лаве, однако при нормальном умении бегать эти повреждения все же будут меньше, чем при нескольких падениях во время прыжков с колонны на колонну.

Разумеется, какую бы стратегию вы ни избрали, сохраните игру перед тем, как идти в точку 7. После того, как вы успешно доберетесь до нее, идите к точке 8. Здесь вы найдете вторую часть супероружия своего персонажа. Остается найти всего один фрагмент!

СЕВЕРНАЯ КОМНАТА: КЕНТАВРЫ И СНОВА КЕНТАВРЫ

Пройдите через точку 9. Вас атакует толпа сердитых кентавров. Убейте их, затем нажмите кнопку в точке 10 (не забывайте о колоннах-прессах, окружающих комнату). Ваши усилия не пропадают даром — появляется еще одна банда кентавров. Развлекайтесь!

Идите в точку 11. Здесь вы найдете еще одну кнопку и, да — снова появляются кентавры (в конце концов, это начинает надоедать). Убейте их, нажмите последнюю кнопку в точке 12 — это позволит вам выйти из комнаты.

ЮЖНАЯ КОМНАТА: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИМВОЛА

Пройдите через дверь возле точки 1 и остановитесь у точки 13. Нажмите кнопку на стене, затем повернитесь и посмотрите на символ на двери напротив кнопки. Запомните, как он выглядит.

Теперь перейдите через мост и войдите в комнату 14. На ее стене изображены три символа. Один из них совпадает с символом на полу в точке 13. Подойдите к нему и нажмите пробел.

Путь свободен, но вместо того, чтобы бежать по мосту, который теперь стал опасным из-за включившихся ловушек с огненными шарами, нажмите один из оставшихся символов. Он телепортирует вас в точку 13, из которой можно спокойно выйти.



ВАС ОЖИДАЕТ ЯЩЕР СМЕРТИ

После того, как все четыре комнаты будут пройдены, звезда в точке 2 уже не указывает никакого определенного направления. Это означает, что вы можете пройти через проход 15 или через аналогичный проход на востоке и сразиться с ужасным Ящером Смерти. Немедленно сохраните игру, ваша задача не из простых!



За проходом 15 вы повстречаете одного-двух змеев хаоса. Затем идите к точке 16. Вы увидите громадную, открытую пещеру, по периметру которой идет узкий скальный карниз. По карнизу бегают змеи хаоса, они могут натворить много неприятностей. В центре пещеры летает Ящер Смерти; это воистину достойный противник. Он умеет дышать огнем, а его высокая скорость затрудняет вашу стрельбу.

Вы можете воспользоваться одной из двух базовых стратегий. Самое простое — надеть Крылья Гнева (если они у вас имеются), приготовить самое лучшее оружие и преследовать Ящера Смерти в воздухе. Если упорно сидеть у него на хвосте, то Ящер не сможет достаточно резко развернуться и напасть на вас. Просто держитесь поближе и стреляйте до тех пор, пока он не умрет — и надейтесь на то, что выстрелы змеев хаоса не нанесут вам чрезмерного ущерба. Если же вы предпочитаете держаться поближе к земле,

существует и другой вариант.

Перейдите в точку 16 (или соответствующую область на другой стороне карты) и убейте ближайших змеев хаоса. Когда поблизости станет чисто, начинайте игру в “прятки со стрельбой”. Разок-другой выстрелите в Ящера, затем спрячьтесь в туннеле от ответных выстрелов Ящера (и змеев). После того, как последний вражеский выстрел ударится в стену, вы можете выбежать снова и опять пострелять по Ящеру. Продолжайте так поступать, и огненного дыхания Ящера бояться незачем. Больше проблем вызовут выстрелы змеев хаоса, но при достаточной ловкости можно вернуться и от них.



Попасть в Ящера довольно сложно, так что не удивляйтесь, если вам для этого потребуется несколько попыток. Постарайтесь изучить закономерности его полета и стреляйте с упреждением — тогда ваша задача станет значительно проще. Уничтожив Ящера и змеев хаоса, отправляйтесь в точку 17 и возьмите Крылья Гнева. Затем войдите в телепорт 18 и вернитесь обратно в Темный Лес. Ведь вы еще не отыскали секретный уровень!

Пройдя через телепорт, вы снова возвращаетесь в храм Темного Леса. Отправляйтесь в точку 22. Она находится на верху большой скалы, куда можно подняться только прыжками. Оказавшись наверху, вы обнаружите телепорт, ведущий в Священную Рощу.

СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ: СВЯЩЕННАЯ РОЩА SACRED GROVE

Разобраться с этим уровнем не так уж сложно. В сущности, Священная Роща состоит всего из одной комнаты! Главное, ради чего стоит посетить это место — это

запасы маны и целебных предметов, а также возможность открыть проход на другой секретный уровень (позднее в игре).

СВЯЩЕННАЯ РОЩА: ОПИСАНИЕ

Все проще простого. Ваша задача на этом уровне описывается в нескольких словах:

1. Убейте всех этинов!
2. Нажмите кнопку в точке 2. На другом эпизоде открывается важный проход.
3. Вернитесь к телепорту в точке 1 и пройдите через него.

Вернитесь в Темный Лес, пройдите к телепорту в точке 5 и вернитесь в Гипостиль. Соберите все предметы, которые еще остались, после чего отправляйтесь на следующий эпизод через телепорт в точке 19.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: СВЯЩЕННАЯ РОЩА

1. Телепорт в Темный Лес
2. Кнопка

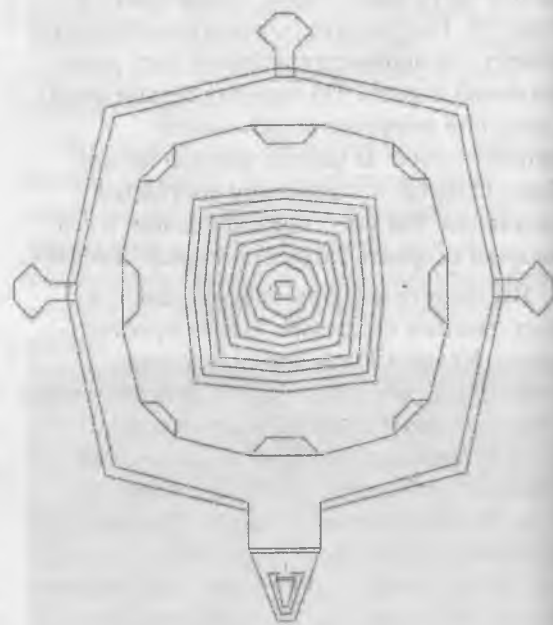
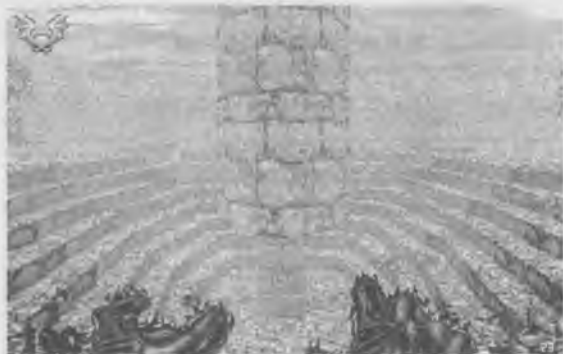


Рис. 9-6. Карта Священной Рощи





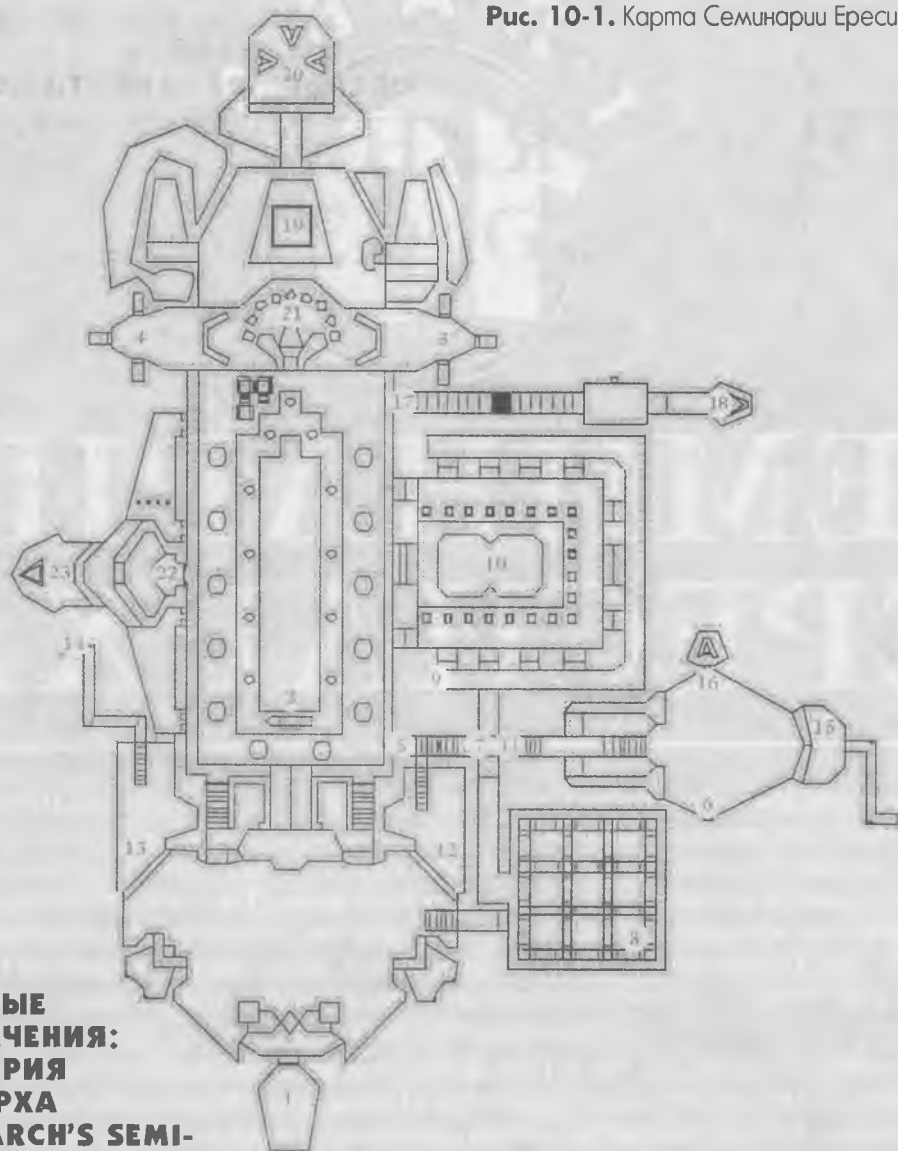
СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА

Поздравляю! Вы добрались до Семинарии Ересиарха, третьего эпизода Нехея. С этого момента игра становится по-настоящему сложной. Этот эпизод покорится вам лишь в том случае, если вы проявите достаточно терпения и искусства и сможете расправиться со своими врагами без особого расхода артефактов и маны. Для этого обычно приходится прятаться от выстрелов, отходить и бить врагов так, чтобы они не смогли нанести ответный удар. Тот, кто привык безрассудно лезть в драку, вряд ли выживет в Семинарии Ересиарха. Ваши враги слишком многочисленны и сильны, чтобы с ними можно было управиться грубой силой.

Семинария Ересиарха, как и Темный Лес, содержит две основные головоломки. Первая из них — это мозаика с планетами в Семинарии. Мозаика состоит из шести драгоценных камней, каждый из которых изображает планету. Тем не менее, в своем начальном виде она содержит всего один камень. Вы должны отыскать пять оставшихся камней и установить их на нужные места в мозаике. После этого можно переходить к следующей задаче.

Вторая задача — осветить девять панелей в северной части Семинарии. Для этого необходимо исследовать три Часовни: Часовню Волка, Часовню Дракона и Часовню Грифона. Каждая из них содержит специальные кнопки и секретные зоны, которые освещают три панели в Семинарии. Когда будут освещены все девять панелей, появляется Ересиарх — наступает момент завершающего сражения.

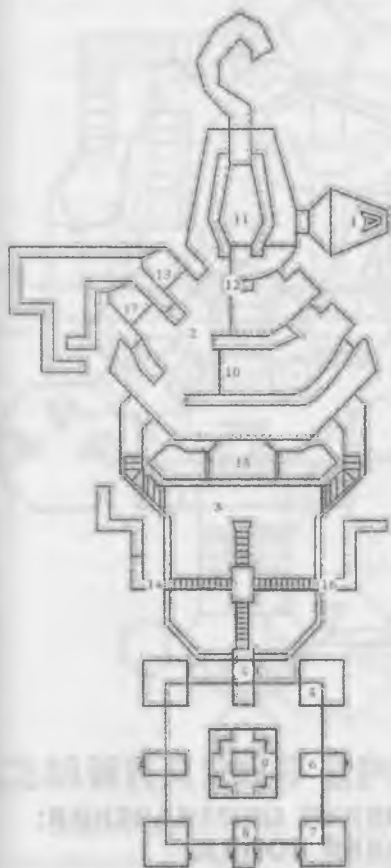
Рис. 10-1. Карта Семинарии Ересиарха



**УСЛОВНЫЕ
ОБОЗНАЧЕНИЯ:
СЕМИНАРИЯ
ЕРЕСИАРХА
HERESIARCH'S SEMI-
NARY**

- | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|---|
| 1. Начало | 10. Знак Защиты | 18. Телепорт в Молчаливую Трапезную |
| 2. Мозаика с планетами | 11. Кнопка | 19. Волшебный ящик |
| 3. Ниша с окнами | 12. Скрытая зона | 20. Телепорт в Часовни |
| 4. Ниша с окнами | 13. Скрытая зона | 21. Вход в Часовню Смертельного Ветра |
| 5. Коридор | 14. Невидимый телепорт | 22. Крылья Гнева |
| 6. Скрытая кнопка | 15. Кнопка | 23. Телепорт для выхода на следующий эпизод |
| 7. Вращающиеся панели | 16. Телепорт в Сад Стенаний | |
| 8. Третья часть супероружия | 17. Коридор | |
| 9. Стена, которую необходимо толкнуть | | |

Рис. 10-2. Карта Сага Стенаний



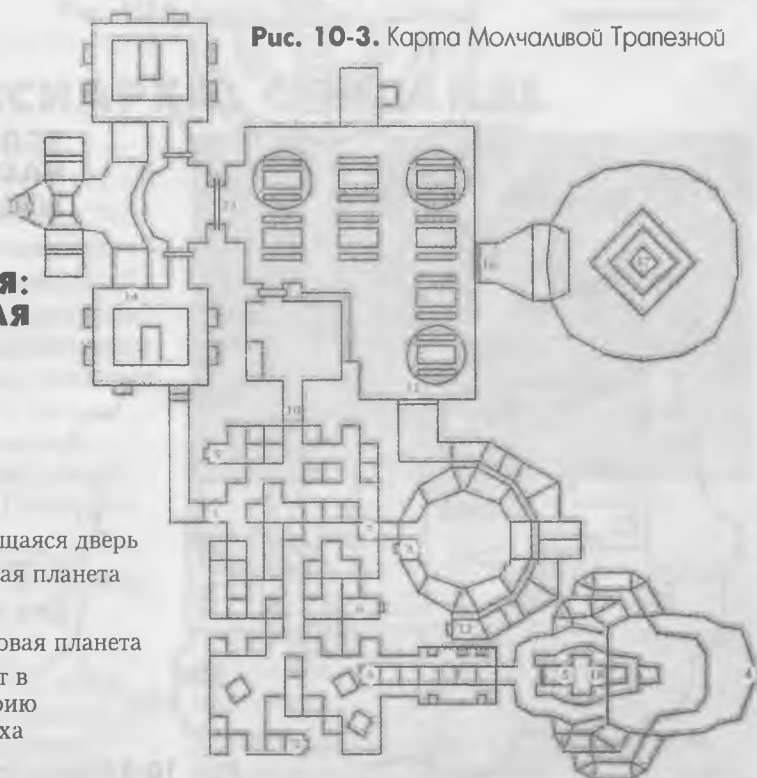
**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
САД СТЕНАНИЙ
ORCHARD OF LAMENTATIONS**

1. Телепорт в Семинарию Ересиарха
2. Маркер
3. Открытая зона
4. Кнопка
5. Кнопка
6. Кнопка
7. Кнопка
8. Кнопки
9. Кнопки
10. Площадка
11. Изумрудная планета
12. Точка для прыжка в 13
13. Место приземления
14. Выход из телепорта
15. Свинатор
16. Потайной ход
17. Сапфировая планета

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
МОЛЧАЛИВАЯ ТРАПЕЗНАЯ
SILENT REFECTORY**

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| 1. Начало | 11. Проход |
| 2. Кнопка | 12. Кнопка |
| 3. Лестница | 13. Проход |
| 4. Кнопка | 14. Вращающаяся дверь |
| 5. Изумрудная планета | 15. Рубиновая планета |
| 6. Кнопка | 16. Проход |
| 7. Лифт | 17. Сапфировая планета |
| 8. Кнопка | 18. Телепорт в Семинарию Ересиарха |
| 9. Кнопка | |
| 10. Проход | |

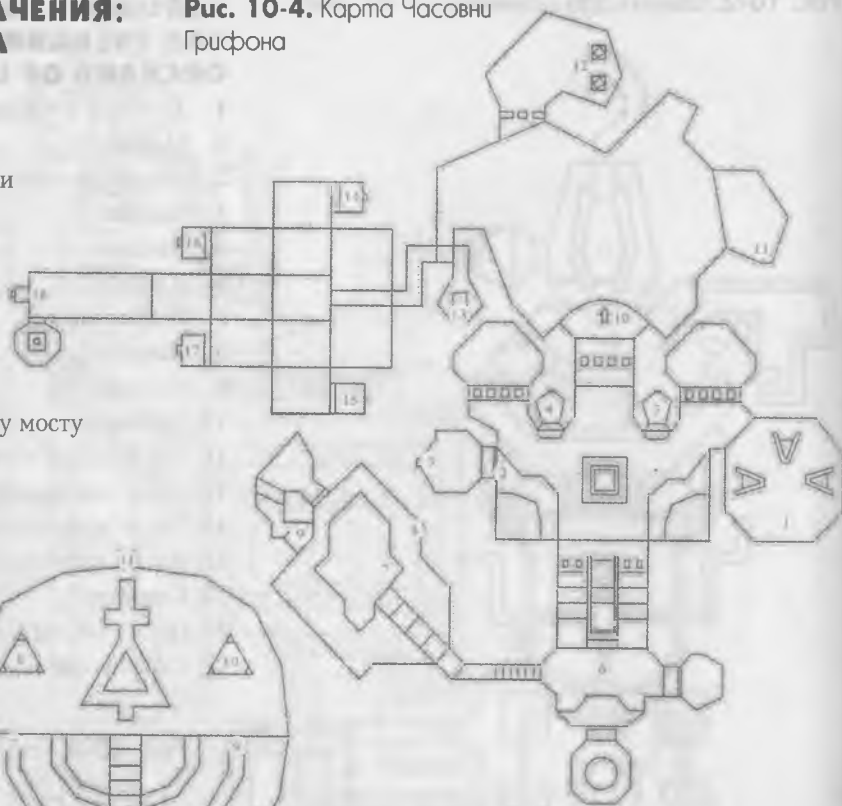
Рис. 10-3. Карта Молчаливой Трапезной



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
 ЧАСОВНЯ ГРИФОНА
 GRIFFIN CHAPEL**

1. Комната с телепортом
2. Потайная дверь
3. Кнопка для головоломки
4. Кнопка
5. Кнопка
6. Развилка
7. Зона головоломки
8. Витраж
9. Площадка
10. Указатель к волшебному мосту
11. Кнопка
12. Телепорт
13. Выход из телепорта
14. Кнопка
15. Кнопка
16. Кнопка
17. Кнопка
18. Кнопка для головоломки

Рис. 10-4. Карта Часовни Грифона

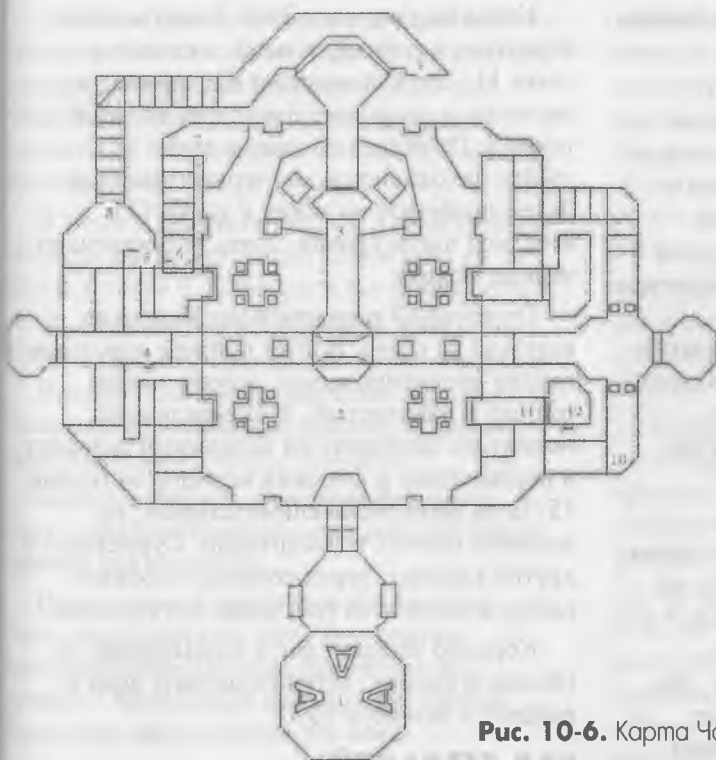


**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
 ЧАСОВНЯ ВОЛКА
 WOLF CHAPEL**

1. Комната с телепортом
2. Дверь
3. Кнопка
4. Лестница
5. Кнопка для головоломки
6. Коридор
7. Точка для прыжка
8. Колонна для головоломки
9. Точка для прыжка
10. Колонна для головоломки
11. Кратер Силы
12. Дверь
13. Кнопка для головоломки
14. Знак Защиты



Рис. 10-5. Карта Часовни Волка



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ЧАСОВНЯ ДРАКОНА DRAGON CHAPEL

1. Комната с телепортом
2. Кратер Силы
3. Болотный алтарь
4. Кнопка для головоломки
5. Лифт
6. Потайная дверь
7. Кнопка
8. Потайная дверь
9. Лифт
10. Площадка
11. Кнопка для головоломки

Рис. 10-6. Карта Часовни Дракона

СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА: ОПИСАНИЕ

Ваши приключения на этом уровне начинаются с точки 1 — башни, возвышающейся над Семинарией. Вам придется пережить настоящий шквал огня с двух боковых башен и самой Семинарии. Я бы предложил провести некоторое время за следующим занятием: спрячьтесь у основания башни, быстро двигайтесь, чтобы увернуться от вражеских выстрелов, и убейте отсюда всех чудовищ, которых только сможете. После того, как вы прикончите достаточно монстров, рванитесь к точке 2 в Семинарии.

В точке 2 вас окружает тьма — и черные монахи. Когда вы проведете в Семинарии некоторое время, зажигается два ряда факелов.

Монахи не особенно выносливы, но их атаки смертоносны. Поэтому выстрелите несколько раз, а затем бегите обратно к двери, откуда вы вошли. Спрячьтесь за



дверным проемом и перебейте монахов, которые станут вас преследовать. Повторяйте до тех пор, пока в главном зале не останется ни одного черного монаха.

Идите в точку 3 и разбейте три витража. За каждым из них найдите кнопку и нажмите ее.

Теперь отправляйтесь в точку 4, где вы обнаружите еще три витража. Как нетрудно

догадаться, их тоже нужно разбить и нажать находящиеся за ними кнопки.

Перебегите к точке 5 — коридору, который только что открылся. Идите по направлению к 6 и убейте по дороге столько чудовищ, сколько удастся (в том числе и нескольких исключительно противных слотавров на высокой площадке). В точке 6 ваш путь преграждают два дерева: разнесите их в щепки своим оружием. После уничтожения деревьев вы увидите скрытую кнопку, которую требуется нажать. Кнопка включает вращение четырех больших панелей в том коридоре, по которому вы только что прошли.

Подойдя к точке 7 в коридоре, вы увидите эти медленно вращающиеся панели. Пройдите через южную панель и войдите в квадратную комнату, помеченную на карте цифрой 8. В ней стоит множество ваз, большинство которых содержит ману. Вы также найдете завершающий фрагмент вашего супероружия. Не стоит особенно расслабляться, вскоре оно вам сильно понадобится!

Вернитесь обратно в коридор и через вращающуюся панель идите на север к точке 7. В точке 9 сохраните игру и толкните западную стену. По периметру 10 опускается несколько лифтов. На этих лифтах вы сможете подняться наверх, чтобы сразиться с бродящими там змеями хаоса. Игра определенно стоит свеч, потому что в точке 10 вас ждет Знак Защиты.

Когда вы получите Знак Защиты, пора вернуться в коридор и нажать кнопку в точке 11. Это выравнивает близлежащую лестницу и открывает проход на юг возле точки 5. Пройдите по нему к точке 12 и убейте находящихся там черных монахов. Затем пробегите по замку к точке 13 в западной части уровня. Здесь вас встречают черные монахи.

От точки 13 сверните в узкий проход, ведущий на север. В этом проходе довольно трудно ориентироваться, потому что он темный и извилистый. В определенный момент вы наступите на невидимый телепорт и перенесетесь в похожий коридор за точкой 15. Если быть очень внимательным, вы заметите момент телепортации. Существует и другой вариант: переключиться в режим карты и следить за тем, когда это случится.

Коридор выводит вас к возвышению 15. Нажмите кнопку, затем спрыгните вниз и войдите в телепорт 16.

САД СТЕНАНИЙ

После своего появления в точке 1, идите в точку 2. В ней нет ничего особенного — просто точка на карте, куда нужно перейти. Не задерживайтесь здесь надолго, иначе снайперы-слотавры на высоких площадках начнут обижать вас.

Теперь идите в точку 3. Спрыгните с опустившейся лестницы и двигайтесь на юг. Когда доберетесь до точки 4, сохраните игру, поскольку дальше вам предстоит выполнить непростой трюк.



Нажмите кнопку в точке 4 и спрыгните в открывшийся люк. Затем бегите (не идите!) в точку 5. Через считанные секунды пол снова поднимается, и если вы не будете находиться в безопасной зоне (5, 6, 7 или 8), он вас раздавит.

В точке 5 нажмите кнопку, чтобы снова открыть люк в полу, прыгайте в него и бегите к точке 6. Повторите эту процедуру, чтобы из точки 6 перебраться в точку 7, а потом — в точку 8.

В точке 8 вы обнаружите две кнопки. Нажмите обе; одна, как обычно, открывает люк, а другая — зону с точкой 9.

Бегите в точку 9. Вам придется иметь дело с командой черных монахов, так что не теряйте бдительности.

Возле точки 9 находится две кнопки. Одна лишь опускает пол, зато другая вызывает существенные изменения на ровне. Обязательно нажмите обе кнопки перед тем, как покидать эту зону.

Вернитесь к точке 4, затем идите на север, к точке 10. Площадка опустилась так, чтобы вы могли на нее запрыгнуть. Серия прыжков приведет вас к реке в точке 11, где вы найдете Изумрудную планету. Возьмите планету, но следите за тем, чтобы вас не унесло течением. Заберитесь на площадку в точке 12.

С этой площадки вы должны с разбега перепрыгнуть к точке 13. Прыжок довольно сложен, и если вы играете за мага, он должен быть почти идеальным. Клавишу

прыжка желательно держать нажатой в течение некоторого времени, это позволяет прыгнуть дальше. Если вы считаете, что вы идеально выбрали место и время прыжка, но все равно промахиваетесь мимо цели, возможно, дело в том, что вы недостаточно долго удерживаете клавишу прыжка.

В точке 13 вы найдете коридор. Где-то в нем спрятан телепорт, который выбрасывает вас в точку 14. Идите вперед, пока не доберетесь до большой открытой зоны, где вы уже успели побывать раньше.

Сохраните игру и идите в точку 15. Здесь вы обнаружите Свинатор. Это мощное оружие, и его стоит взять. Правда, на вас набрасывается несколько разгневанных слотавров, но Свинатор того стоит.

Когда битва со слотаврами закончится, сверните в туннель 16. Идите по туннелю, пока телепорт не перебросит вас в другой туннель, ведущий к точке 17, где вы обнаружите Сапфировую планету. Возьмите ее, прыгните вниз и вернитесь к телепорту в точке 1. Телепортируйтесь обратно в Семинарию Ереснарха.

СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА

Вернитесь к точке 16, затем отправляйтесь к точке 17. Пройдите по коридору и включите лифт нажатием кнопки. Осторожно! Лифт опускается очень быстро. Если, нажав кнопку, вы не прыгнете, то чувствительно ушибетесь. Видимо, Ереснарх не особенно заботится о технике безопасности в своей Семинарии.

Внизу вас поджидает змей хаоса. Убейте его и прыгайте в близлежащий телепорт.

МОЛЧАЛИВАЯ ТРАПЕЗНАЯ

Вы появляетесь в точке 1, в небольшом лабиринте из ящиков. Здесь летает множество черных монахов, так что соблюдайте осторожность и не мешкайте с их уничтожением.

Доберитесь до точки 2. Нажмите кнопку, которая открывает лестницу в точке 3.



Спуститесь по ней. Внизу виднеется телепорт, но пока не обращайтесь на него внимания. Вместо этого обойдите телепорт и посетите комнату, набитую черными монахами. Когда живых монахов не останется, нажмите кнопку в точке 4. Кнопка открывает Изумрудную планету в точке 5. Идите туда и возьмите ее.



Ваша следующая цель — точка 6, где имеется кнопка на стене. Если нажать ее, в точке 7 включается лифт (замаскированный под ящики со странными пометками). Спуститесь вниз, убейте слотавров и поднимитесь по винтовой лестнице в точку 8. Здесь находится кнопка, которую необходимо нажать. Однако перед тем, как это делать, стоит сохранить игру — стоит вам нажать кнопку, как в комнате немедленно возникает несколько черных монахов.

Спуститесь по винтовой лестнице, поднимитесь на лифте обратно к основному складу, набитому ящиками, после чего идите



к точке 9. Найдите здесь еще одну кнопку и нажмите ее, чтобы открыть дверь в точке 10.

За ней лежит большая трапезная. Мимо точки 11 пройдите в темный коридор, ведущий наверх. По дороге вы найдете несколько Дисков Отталкивания. В конце коридора (точка 12) нажмите кнопку.

Вернитесь в трапезную, затем пройдите через дверь 13. Откройте южную дверь. Вы оказываетесь в небольшой комнате с бассейном лавы, занятой несколькими монахами.

Перебейте монахов, затем несколько раз толкните стену в точке 14. Вращающаяся дверь открывает путь в точку 15 с Рубиновой планетой. Обратите внимание: дверь открывается на достаточную ширину лишь после нескольких толчков.

Теперь бегите в точку 16. К востоку находится глубокая пропасть, а на пьедестале в центре покоится Сапфировая планета. Встаньте и подождите завершения всех изменений. Сохраните игру. А теперь прыгайте на эту колонну! Если вы промахнетесь или упадете с колонны, не нужно особенно волноваться — колонна начинает автоматически опускаться. Затем она снова поднимется, так что вы не застрянете на дне пропасти навечно. Просто поднимитесь на колонне и прыгните обратно на твердую землю.

С Молчаливой Трапезной покончено. Идите к лестнице в точке 3. Когда вы доберетесь до нее, спуститесь вниз и войдите



телепорт. Он перенесет вас обратно в Семинарию Ересиарха.

СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА

Поднимитесь на лифте до основного уровня Семинарии. Подойдите к мозаике с планетами, выделите планеты в своем мушкетере и начните вставлять их в различные части мозаики. Если какая-нибудь планета не подходит, попытайтесь сместиться и вставить ее в другое гнездо. Все планеты подходят лишь к определенным гнездам, и игра не позволит вам вставить планету в неправильное положение, так что не волнуйтесь и действуйте методом проб и ошибок.

Когда все планеты окажутся на мозаике, вы сможете попасть в зону 20. Там находятся три телепорта, отправляющие вас в три разные Часовни. Кроме того, в этой зоне имеется стена с девятью погасшими панелями. Ересиарх появится лишь тогда, когда все девять панелей будут светиться.

По дороге в 2 вы пересекаете 19 — квадратную зону со стенами, которые иногда опускаются. За стенами обнаруживаются различные чудовища и артефакты. Это волшебная зона; через некоторое время вы сможете снова пройти по ней и собрать все добро. Разумеется, вам придется заново сражаться с чудовищами. Если вы находитесь в скверной форме и нуждаетесь в полезных артефактах, то можете сохранить игру, а затем посетить зону 19 и проверить, есть ли в ней что-нибудь полезное. Довольно

часто здесь лежат средние артефакты, типа Устройства Изгнания, но при особом везении можно найти и Кратер Силы.



Независимо от того, будете вы обследовать эту зону или нет, после нее направляйтесь к телепортам в точке 20. Осмотрите их. Символ на телепорте определяет Часовню, в которую он вас перенесет. Телепорт с двухголовым волком ведет в Часовню Волка; телепорт с двумя грифонами, как и следовало ожидать, ведет в Часовню Грифона; наконец, телепорт с драконьей головой ведет в Часовню Дракона. Для начала войдите в телепорт, ведущий в Часовню Грифона.

ЧАСОВНЯ ГРИФОНА

Вы появляетесь в точке 1. В клетке сидит несколько змеев хаоса; увернитесь от их выстрелов или убейте их. В точке 2 толкните стену, чтобы открыть кнопку в точке 3. Нажмите кнопку, чтобы решить девятую часть головоломки. При этом также открываются кнопки в точках 4 и 5.

Теперь можно нажать кнопки в этих точках. Они открывают клетки со змеями хаоса. Когда с тварями будет покончено, найдите телепорт в Часовню Волка и зайдите в него.

ЧАСОВНЯ ВОЛКА

Появившись в точке 1, пробегите в большую открытую зону и выясните отношения с командой эттинов и слотавров. В точке 2 вы найдете небольшую лестницу,



ведущую в комнату с кнопкой (на карте помеченную цифрой 3). Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь в 4.

Идите в точку 4. Дверь ведет в зал, кишущий слотаврами и змеями хаоса, так что вы поступите мудро, если только заглянете туда и сразу же выскочите обратно. Если вы играете за священника, установите в двери ядовитую Бомбу.

После того, как все чудовища будут уничтожены, через маленькую дверь переберитесь в зону 5 и нажмите расположенную там кнопку, освещающую очередную панель в головоломке. Затем идите в 6. Будьте начеку — за витражами в зоне 6 прячутся этины, которые выскакивают при вашем приближении.



Идите в северную часть карты (которая на карте напоминает голову-«страшилку», вырезанную из тыквы). После победы над толпой чудовищ, возглавляемых черными монахами, встаньте на карниз в точке 7 и прыгните на колонну 8. Вам необязательно надолго останавливаться здесь; нужно лишь коснуться вершины колонны. Теперь с точки 9 на другом конце комнаты совершите аналогичный прыжок, на этот раз в точку 10. После того, как вы побываете на обеих колоннах, решается еще одна часть головоломки. Появляется несколько черных монахов, а пол перемещается так,

чтобы вы смогли запрыгнуть к Кратеру Силы в точке 11.

Вернитесь к телепорту и отправляйтесь в Часовню Дракона.

ЧАСОВНЯ ДРАКОНА

Вы материализуетесь в точке 1. Идите на север к главному залу, затем немного отступите, чтобы сражаться с чудовищами не на открытом месте, а в коридоре. На колоннах засело несколько



слотавров, которых довольно трудно убить. Можно либо убить их, по возможности избегая потерь (чаще всего для этого пользуются Заклинателем), либо не обращать внимания.

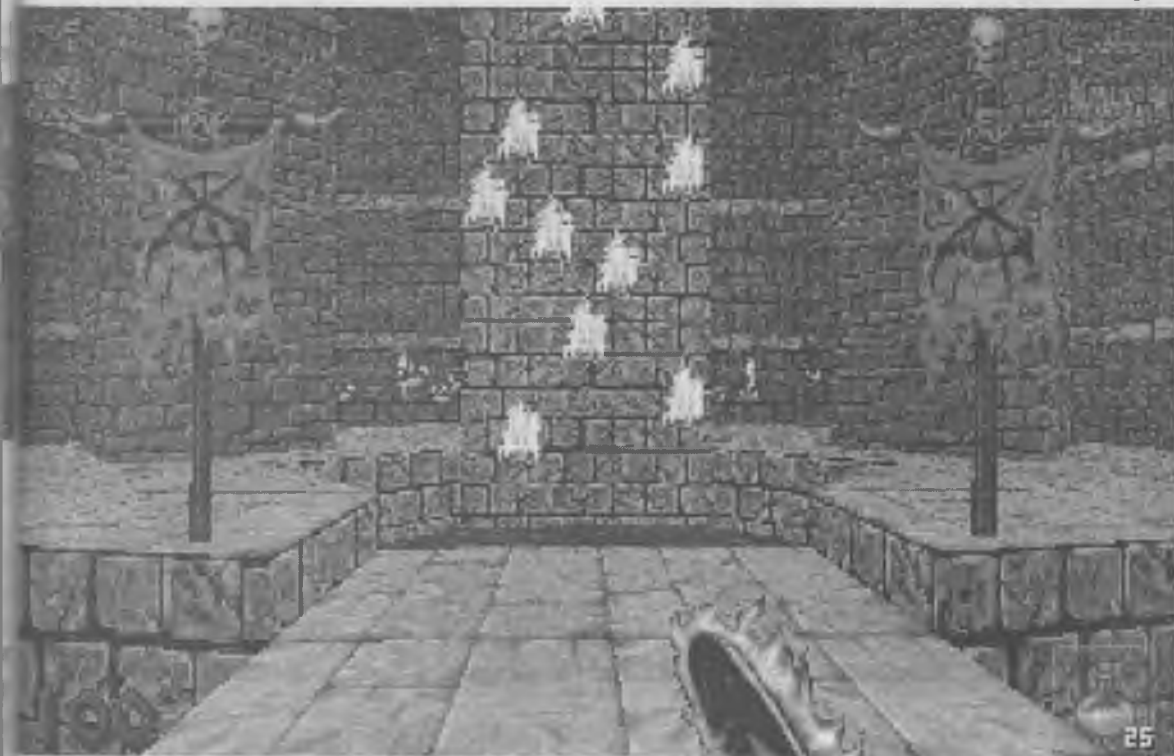
Подойдите к болотному алтарю в точке 3 и убейте сталкера в луже. Соберите артефакты, окружающие алтарь, в том числе и Мистический Сосуд. Бегите в западный коридор, а там нажмите кнопку в точке 4 (очередной фрагмент головоломки).

Теперь бегите к маленькому лифту в точке 5 (не беспокойтесь о вращающихся колоннах; просто не приближайтесь к ним). Поднимитесь наверх, толкните стену в точке 6 и нажмите кнопку в точке 7. Снова спрыгните в Часовню, затем пройдите к точке 8 и толкните стену. Найденный коридор приведет вас к кнопке в точке 9. Нажмите ее.



Вернитесь в главный зал Часовни. Зайдите в восточный коридор и идите на юг. Толкните стену в точке 10, при этом опускается лифт. На лифте поднимитесь наверх. Затем спрыгните на расположенную ниже площадку 11. Не упадите в главный зал, иначе вам придется опять подниматься на лифте и пробовать еще раз.

с телепортом и идите через западную дверь в точку 12. Вы попадаете в запутанный лабиринт со множеством дверей, черных монахов и полезных предметов. Не бойтесь исследовать его когда-нибудь потом, а пока поверните прямо на юг и пройдите через две двери в зону 13. Нажмите кнопку на стене, потом поднимитесь на маленькой колонне-лифте



Когда вы окажетесь в точке 11, дверь отходит в сторону и выпускает (наверное, вы уже догадались?) нескольких черных монахов. Убейте их всех, затем нажмите кнопку в точке 12.

С Часовней Дракона покончено. Осталось лишь закончить кое-какие дела в Часовне Волка, поэтому идите в комнату с телепортом 1 и перенеситесь туда.

ЧАСОВНЯ ВОЛКА

В Часовне Волка выйдите из комнаты

в зону 14, это небольшой закуток, где лежит Знак Защиты. Сейчас в вашем имуществе должны присутствовать два знака Защиты, но пока не стоит беспечно тратить их на пустяки. Они вам понадобятся при сражении с Ересиархом!

Вернитесь к телепорту в точке 1. Выберите телепорт, который доставит вас в Часовню Грифона.

ЧАСОВНЯ ГРИФОНА

В Часовне Грифона заберитесь на громадные ступени в точке 6. Затем



пройдите на запад по туннелю, который ведет к лестнице и плоскогорью, ограниченному смертельно опасными пропастями. На плоскогорье вас встретит небольшая армия, так что я бы посоветовал немного подразнить чудовищ, после чего отступить в коридор и сражаться отсюда.

После уничтожения чудовищ поднимитесь на плоскогорье (зона 7 на карте). Ваше появление здесь освещает еще одну панель в головоломке.

Теперь выстрелите из какого-нибудь оружия в витраж 8. Когда стекло разобьется, в зоне 9 появляется площадка. Если вы прыгнете на нее и толкнете стену в маленькой пещерке, то получите Свинатор.

Доберитесь до точки 10. Перед вами оказывается пропасть. Стрелка на полу указывает в пустоту. Сохраните игру!

Встаньте так, чтобы смотреть точно по стрелке. Затем идите или бегите вперед — прямо со скалы! У вас под ногами появляется волшебный мост, он не даст вам упасть вниз. Тем не менее, вы все же упадете, если не будете достаточно быстро двигаться — между скалой и началом моста имеется небольшой промежуток. Кроме того, вы упадете, если не встанете точно по стрелке.



Мост приведет вас в зону 11, где необходимо нажать кнопку. Затем по мосту перейдите в 12 и войдите в находящийся там телепорт.

Телепорт отсылает вас в точку 13. Сохраните игру и идите по коридору, пока он не приведет вас к большой комнате с постоянными передвигающимися стенами. Это испытание оказывается в высшей степени непростым, и вам, вероятно, понадобится несколько попыток, чтобы пройти через нее и не быть раздавленным. По сути дела, вам нужно промчаться по комнате, уворачиваясь от движущихся стен и стараясь попасть в зоны 14, 15, 16 и 17. В каждом из этих мест находится скрытая ниша, в которую можно войти через потайную дверь. Внутри ниши спрятана кнопка с черепом. Перед тем, как войти в зону 18, необходимо включить все четыре кнопки с черепом, иначе потолок

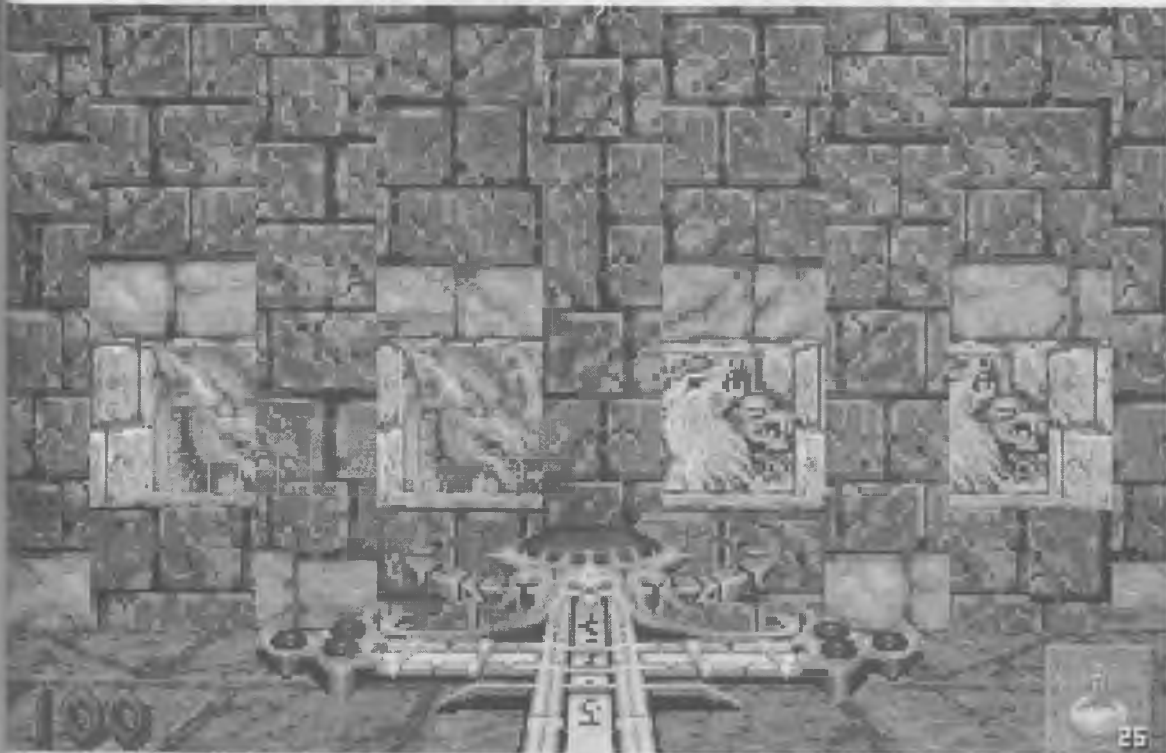




18 обрушивается на вас и убивает.

Стены в этой зоне движутся хаотично, а присутствие эттинов лишь ухудшает ситуацию. Иногда стены застревают в одном положении; это может вызвать проблемы, если стена остановится как раз перед одной из четырех ниш. Если вы

четыре кнопки с черепами и кнопка для головоломки в зоне 18, на юге открывается телепорт. Пройдите через него — вы перемещаетесь в зону 12. Отсюда можно легко добраться до телепорта, ведущего обратно в Семинарию Ересиарха.



хронически погибаете в этом месте и хотите продолжить игру, стоит серьезно подумать об использовании секретных кодов (см. приложение Б), чтобы сделать себя неуязвимым во время своих странствий по комнате.

Если же вы решительно желаете преодолеть ее без жульничества, могу дать лишь один совет: тщательно следите за стенами, прежде чем идти в опасные зоны, и, начав двигаться, всегда бегайте с максимальной возможной скоростью.

После того, как будут нажаты все

СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА

Обратите внимание: все девять панелей в Семинарии теперь освещены. Немедленно сохраните игру, когда вы окажетесь здесь. Приготовьте оружие и необходимые предметы и бегите к центру зала (в точке 2). Здесь вас поджидает Ересиарх, и справиться с ним будет очень сложно. Некоторые стратегии сражения с ересиархом рассматриваются в главе 6, но я напомню о некоторых советах.

Не “долбите” Ересиарха несколькими выстрелами подряд. Если вы



выстрелили, ненадолго отбегите и нападайте снова. Это увеличивает вероятность попадания. Повторные удары приведут лишь к тому, что он включит свое защитное поле и начнет отражать выстрелы обратно в вас.

Лиловые шарики, летающие вокруг головы Ересиарха, указывают на то, что он включил свою защиту. На некоторое время спрячьтесь в другой части замка и вернитесь, когда действие защиты кончится. Когда защита включена, вы не сможете повредить Ересиарху.

Прыгающие красные черепа, которыми кидается Ересиарх, довольно точно наводятся на цель. Однако они не причиняют и половины тех повреждений, которые дают пурпурные разряды, выпускаемые из его пальцев, поэтому не стоит чрезмерно беспокоиться о них.

В определенный момент Ересиарх начинает вызывать черных монахов. По возможности игнорируйте их и концентрируйте огонь на Ересиархе. Самые мощные артефакты (такие, как Свинатор или Устройство Хаоса) не работают с Ересиархом. А жаль! Впрочем, Бомбы наносят ему довольно приличные повреждения. Во время сражения с Ересиархом больше всего пользы принесет Знак Защиты.

После победы над Ересиархом колонны, окружающие зону 21 на вашей карте, начинают открываться и закрываться. Если вы хотите посетить секретный уровень, можете прыгнуть через них и спуститься на маленьком лифте, скрывающемся за ними. Находящийся внизу телепорт переносит вас в Часовню Смертельного Ветра, секретный уровень Семинарии.





СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ: ЧАСОВНЯ СМЕРТЕЛЬНОГО ВЕТРА DEATHWIND CHAPEL

Рис. 10-7. Карта Часовни Смертельного Ветра



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ЧАСОВНЯ СМЕРТЕЛЬНОГО ВЕТРА

1. Телепорт
2. Кнопка
3. Балкон
4. Лестница в 5
5. Кнопка
6. Колонна и лифт
7. Кнопка
8. Лестница вниз
9. Точка для прыжка
10. Точка приземления
11. Кнопка
12. Дверь
13. Кнопка
14. Дверь
15. Телепорт в 16
16. Телепорт в 15 и кнопка
17. Телепорт в 18
18. Телепорт в 17 и кнопка
19. Проход
20. Кратер Силы

Часовня Смертельного Ветра — это определенно сложный уровень. Он не относится к числу обязательных, и, пропустив его, вы не особенно много потеряете. И все же его стоит исследовать — по крайней мере, вы будете гордиться тем, что не пропустили ни одного уровня.

ЧАСОВНЯ СМЕРТЕЛЬНОГО ВЕТРА: ОПИСАНИЕ

Вы прибываете через телепорт в точке 1. Идите на север и нажмите кнопку в точке 2; в западной части комнаты поднимается лестница. Поднимитесь в точку 3 — балкон, нависающий над озером лавы.

Убейте стайку афритов, которые нападут на вас, затем прыгните в лаву и торопитесь в зону 4. Поднимитесь по короткой лестнице и нажмите кнопку в точке 5, затем бросайтесь обратно в лаву и доберитесь до точки 6.

Здесь вы найдете лифт. Поднимитесь наверх и доберитесь до точки 7. Нажмите кнопку, которая здесь находится. Затем спуститесь и нажмите кнопку на центральной колонне возле точки 6.



Идите к лестнице в точке 8, спуститесь по ней. Перед тем, как выходить на узкий карниз, сохраните игру, затем пройдите к точке 9. Отсюда вы должны прыгнуть в точку 10. При этом появляется маленький мост и открывается кнопка в точке 11.

Подойдите к точке 11 и нажмите кнопку.

Теперь вернитесь обратно в комнату, с которой вы начинали этот уровень. Откройте дверь 12 и бегите к точке 13. Ваш путь



преграждает зал с вращающимися колоннами, однако, если вы немедленно броситесь бежать через зал, пока колонны не успели придти в движение, то безопасный проход вам гарантирован.

В зоне 13 вы найдете еще одну кнопку. Будьте осторожны — кнопка выпускает на вас толпу врагов.

Вернитесь в комнату с телепортом и подойдите к двери 14. Откройте ее, загляните внутрь и немедленно отступите обратно. Комната буквально набита чудовищами; малейшая задержка грозит обернуться крупными неприятностями. Гораздо меньше проблем будет, если вы спрячетесь возле дверного проема 14 и будете убивать чудовищ, когда они будут выходить к вам.

Разделавшись с чудовищами, бегите к точке 15 и прыгайте в телепорт. Он переносит вас в точку 16, где вам следует пробежать несколько



ступеней наверх, нажать кнопку, а затем сбегать вниз и телепортироваться обратно в зону 15.

Теперь воспользуйтесь телепортом в зоне 17 и повторите процесс — телепортируйтесь в зону 18, нажмите кнопку и телепортируйтесь обратно в 17.

Из точки 17 идите на юг через дверь 19. В зоне 20 вы можете забрать Кратер Силы, вместе с запасами маны и полезными предметами. Когда все будет готово, вернитесь в точку 1 и телепортируйтесь обратно в Семинарию.

СЕМИНАРИЯ ЕРЕСИАРХА

Вернувшись в Семинарию, возьмите Крылья Гнева в зоне 22.

В точке 23 находится телепорт, ведущий к следующему эпизоду, Замку Скорби.



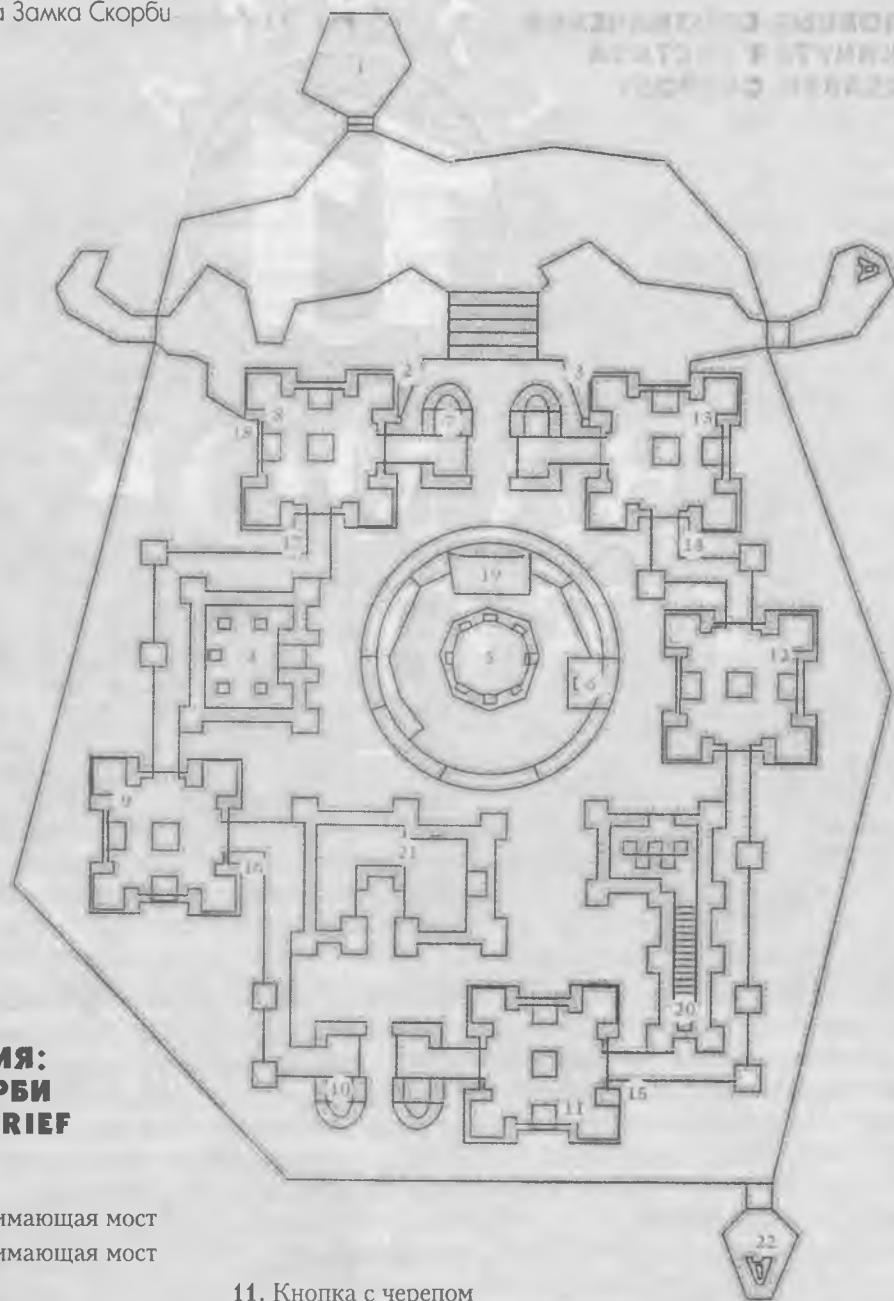
ЗАМОК СКОРБИ

Как и намекает название эпизода, на нем вам придется испытать ряд тяжелых моментов: Его головоломки не назовешь особенно сложными, однако у вас будет очень мало времени, чтобы задуматься над ними — толпы агрессивных чудовищ будут постоянно наступать вам на пятки. Самое лучшее, что вы можете сделать — это как можно скорее расправиться с первой волной чудовищ на каждом уровне, а затем, не снижая скорости, выполнять свою задачу; можете не сомневаться, что их место вскоре займут новые монстры.

На этом эпизоде имеется две основные задачи. Тем не менее, вторая из них не так очевидна, как головоломки в Темном Лесу или Семинарии Ереснарха. Первая головоломка довольно проста: необходимо найти четыре пропавших шестеренки от часов и установить их в нужных местах, чтобы починить огромные часы. Во второй головоломке требуется найти Ключ-Топор, открывающий дверь к другому Бреснарху. Чтобы выполнить эту задачу, вам придется бегать по нескольким уровням и щелкать кнопками. Замок Скорби позволяет посетить множество мест, найти множество предметов и убить толпу врагов, однако в описании большинство из них пропущено. Не бойтесь самостоятельных исследований, но знайте: ценность любого найденного артефакта может быть опровергнута числом чудовищ, с которыми вам придется для этого сразиться.

И пусть вас не смущает то громадное количество чудовищ, с которыми вам предстоит столкнуться на этих уровнях. Я знаю, оно может вас сильно огорчить, но зато победа над Замком Скорби приведет вас на самый последний эпизод, и вот здесь — то и начнется настоящее веселье!

Рис. 11-1. Карта Замка Скорби



**УСЛОВНЫЕ
ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ЗАМОК СКОРБИ
CASTLE OF GRIEF**

- | | | |
|-----------------------------|----------------------|-------------------------------------|
| 1. Начало | 11. Кнопка с черепом | |
| 2. Кнопка, поднимающая мост | 12. Кнопка с черепом | |
| 3. Кнопка, поднимающая мост | 13. Кнопка с черепом | 18. Кратер Силы |
| 4. Шестеренка | 14. Кнопка с черепом | 19. Шестеренка и лифт |
| 5. Шестеренка | 15. Кнопка с черепом | 20. Шестеренка |
| 6. Кнопка | 16. Кнопка с черепом | 21. Комната с часами |
| 7. Лифт | 17. Кнопка с черепом | 22. Телепорт к Покинутой
Заставе |
| 8. Кнопка с черепом | | |
| 9. Кнопка с черепом | | |
| 10. Лифт | | |

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ПОКИНУТАЯ ЗАСТАВА
FORSAKEN OUTPOST**

1. Телепорт к Замку Скорби
2. Портик
3. Кнопка
4. Книга Liber Oscura
5. Ржавый Ключ
6. Кнопка
7. Дверь, открываемая Ржавым Ключом
8. Кнопка
9. Кнопка
10. Кнопка
11. Кнопка
12. Книга Демон Codex и телепорт в
Заброшенный Сад
13. Телепорт в Канализацию

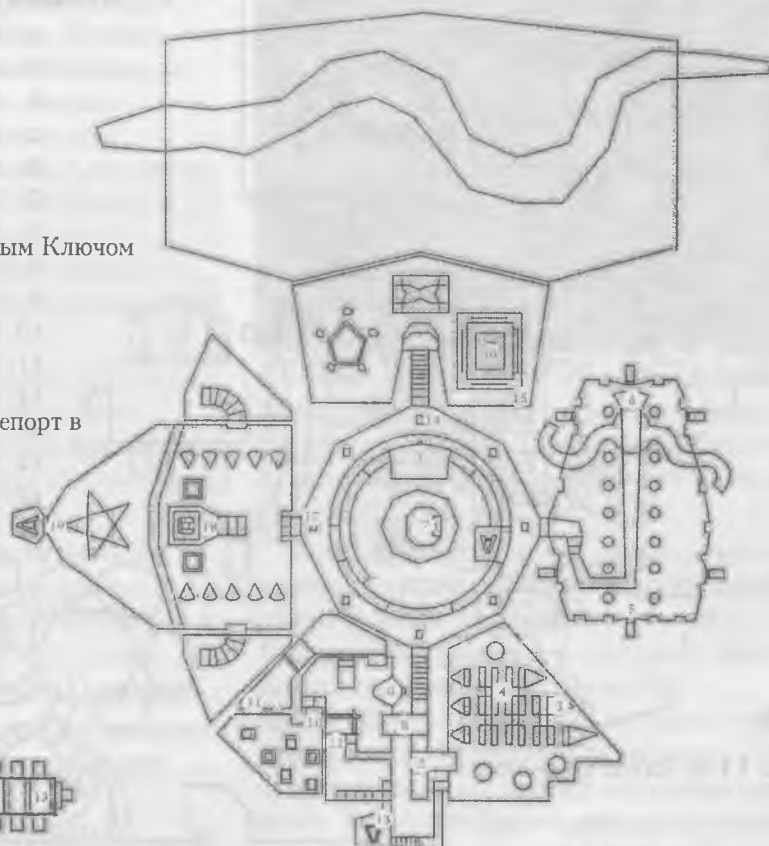
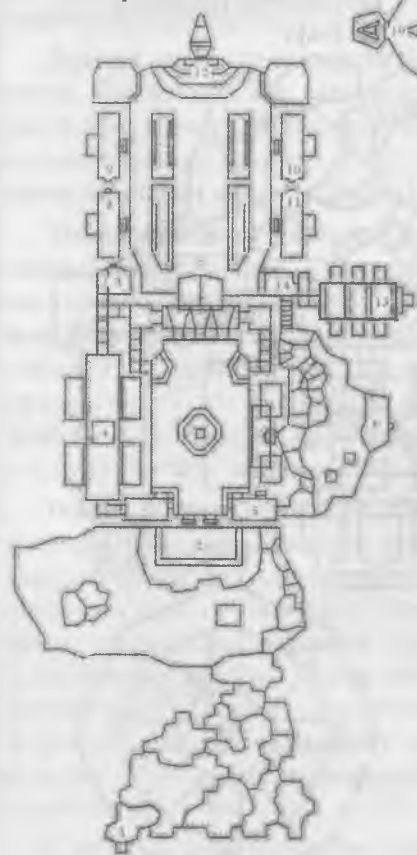


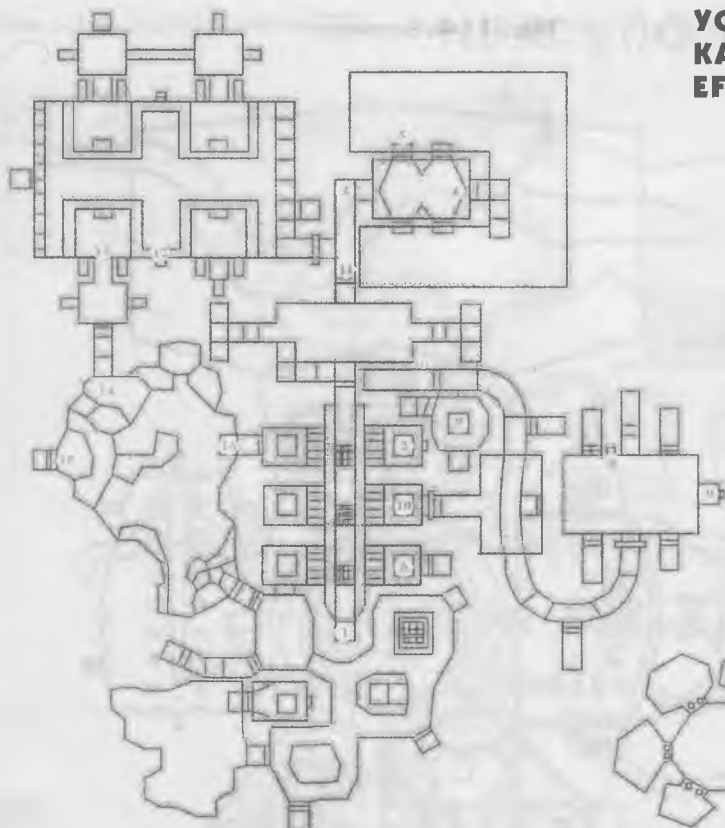
Рис. 11-4. Виселица



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
GIBBET
ВИСЕЛИЦА**

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Начало | 10. Ключ к Подземелью |
| 2. Вращающаяся дверь | 11. Кнопка |
| 3. Полка с отсутствующими книгами | 12. Потайной коридор |
| 4. Череп Йорика | 13. Телепорт к Подземелью |
| 5. Кнопка | 14. Северный коридор |
| 6. Йорик | 15. Отверстие в клетке |
| 7. Телепорт в Канализацию | 16. Ключ-Топор |
| 8. Вращающаяся дверь | 17. Вход в Логово Ереснарха |
| 9. Кнопка | 18. Знак Защиты |
| | 19. Крылья Гнева и телепорт |

Рис. 11-3. Карта Покинутой Заставы



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
КАНАЛИЗАЦИЯ
EFFLUVIUM**

1. Начало
2. Кнопка
3. Площадка
4. Потайная дверь
5. Ключ к Подземелью
6. Телепорт к Виселице
7. Начало
8. Кран
9. Кратер Силы и кран
10. Ниша
11. Площадка
12. Кран
13. Бассейн
14. Пещера
15. Скрытый телепорт
16. Лифт

Рис. 11-4. Карта Канализации

**УСЛОВНЫЕ
ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ПОДЗЕМЕЛЬ
DUNGEON**

1. Начало
2. Кнопка
3. Кнопка
4. Кнопка
5. Потайной коридор
6. Западный коридор
7. Потайной коридор
8. Кнопка
9. Новый коридор
10. Кнопка
11. Малоаметный коридор
12. Телепорт

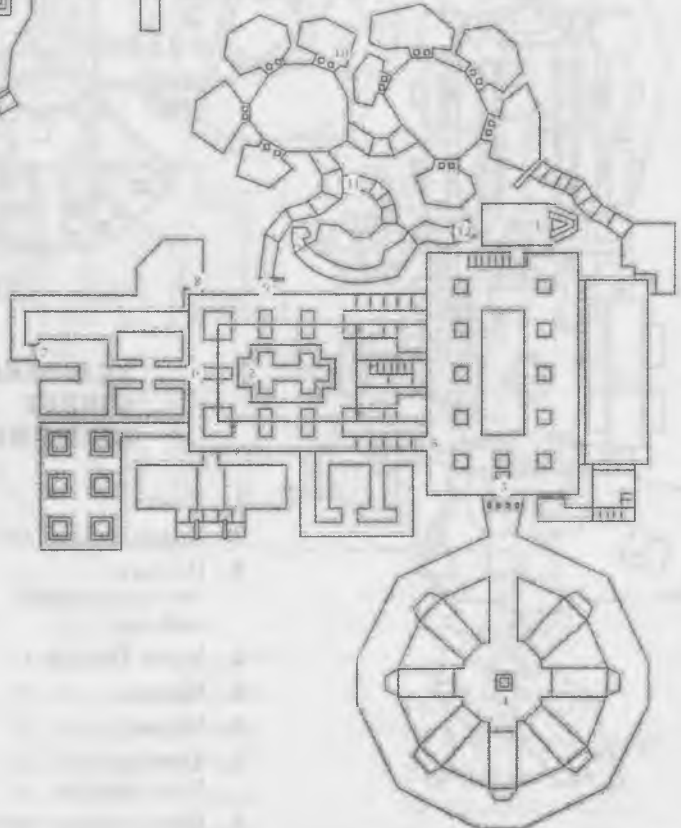


Рис. 11-5. Карта Подземелья



ЗАМОК СКОРБИ: ОПИСАНИЕ

Количество чудовищ в Замке Скорби выходит за пределы приличия. В этом описании я, для простоты изложения, не стану отдельно упоминать о каждом серьезном сражении, в котором вам придется участвовать. Если бы я это делал, то глава разрослась бы до 80 страниц, и вам было бы трудно отыскать в ней действительно важную информацию. Ограничусь замечанием, что сражаться вам придется очень много.

Все начинается с разговора с Кораксом в точке 1, где вы должны немедленно уворачиваться или попасть под вражескую стрельбу. Чудовища не дадут вам ни малейшей передышки.

Дальше необходимо опустить мост в замок. После того, как самые опасные враги будут уничтожены, прыгните в ров и нажмите кнопки в точках 2 и 3. Путь к замку (и новым неприятностям) свободен!

Доберитесь до точки 4, где вы найдете первую из шестеренок. Стоит вам взять шестеренку, как поблизости материализуется несколько черных монахов, поэтому хватайте шестеренку и немедленно бегите из комнаты. С монахами лучше драться снаружи, здесь у вас будет больше шансов.

Теперь зайдите в круглую комнату в точке 5 (вы должны подойти к ней с юга). Найдите здесь еще одну шестеренку, она окружена кольцом ловушек. Перед тем, как входить сюда, сохраните игру. Хватайте шестеренку. Перед тем, как покинуть эту комнату, запрыгните на площадку в точке 6 и нажмите кнопку на колонне. Это приводит в действие лифты у южных и северных ворот замка.

С двумя оставшимися шестеренками дело обстоит несколько сложнее. Одна из них появляется лишь после нажатия



кнопки в каждой из пяти главных башен Замка. Путь к другой открывается лишь после того, как вы нажмете четыре кнопки на внешней стене замка. Сначала займемся кнопками на башнях.

Идите к лифту в точке 7 и поднимитесь на нем. Очистив окрестности от чудовищ, нажмите кнопку с черепом в точке 8. Выйдите через южный проход и по стене замка (осторожно, не свалитесь!) проследуйте в точку 9, где находится еще одна кнопка с черепом. Убейте всех чудовищ, нажмите кнопку и по стене идите на юг, к лифтам. Вы можете прыгнуть со стены и попасть на лифт в точке 10.

Нажмите кнопку с черепом в точке 11. По стене замка идите на восток, затем на север и нажмите кнопку в точке 12. Наконец, идите на север к точке 13, где нужно нажать пятаю, и последнюю, кнопку.

После нажатия пятой кнопки идите на юг от башни и прямо со стены замка прыгайте в восточном направлении. Вы оказываетесь на земле снаружи от замка. Теперь можно заняться четырьмя кнопками, скрытыми на внешней стене замка.

Нажмите кнопку в форме полумесяца в нише 14. Вдоль стены замка идите до точки 15, где в нише спрятана еще одна кнопка. Нажмите ее.



Идите на запад к точке 16 и нажмите очередную кнопку. Наконец, следуйте в точку 17, здесь вас ожидает последняя кнопка. Нажмите ее, после чего можете забрать Кратер Силы в точке 18.

Пора возвращаться в замок. Для этого проще всего будет прыгнуть в ров в точке 18 и подняться по деревянной лестнице. Снова оказавшись внутри, пройдите в круглую комнату в центре замка. Там выясняется, что карниз 19 опустился, и на ней лежит еще одна шестеренка. Возьмите ее и идите на юго-восток, к точке 20.

Когда вы доберетесь до точки 20, то увидите на полу последнюю шестеренку. Как нетрудно догадаться по странной форме пола, взятие шестеренки приводит в действие ловушку с огненными шарами. Сделать с ней ничего нельзя, можно лишь промчаться через нее и слегка поджариться по дороге.

У вас есть все четыре шестеренки, и теперь можно отправляться в комнату 21. В нее можно войти только с юга. Перед вами предстают сломанные часы и четыре панели на стене. Каждую из этих панелей можно отодвинуть, за ними открывается механизм часов. Чтобы починить часы, нужно поочередно выделить шестеренки в вашем имуществе и применить их на панелях. Каждая шестеренка подходит лишь к определенной панели; изображение над каждой панелью показывает, какая

именно шестеренка нужна в этом месте. Впрочем, не стоит беспокоиться, потому что вы все равно не сможете поставить шестеренку на неверное место. Если какая-нибудь из шестеренок не подойдет, просто выделите следующую и примерьте ее. Одна из четырех подойдет наверняка.



Когда все четыре шестеренки окажутся на своем месте, часы снова начнут работать. Здорово, правда? При этом открывается проход, которым вы воспользуетесь потом. А пока оставьте Замок и войдите в телепорт в точке 2.

ПОКИНУТАЯ ЗАСТАВА

На Покинутой Заставе вы появляетесь в точке 1, в пещере. Выбирайтесь из пещеры. Вы окажетесь в зоне, где находится множество глубоких пропастей и тропинка, ведущая на север. Идите по тропинке до точки 2, затем сверните в небольшой дворик на севере. Зайдите в узкий





северный коридор, затем поверните на запад.

В точке 3 найдите кнопку. Нажмите ее и отправляйтесь в только что открывшуюся зону 4. На полу лежит книга с красивым названием *Liber Oscura*. Стоит вам взять ее, как появляется несколько черных монахов. Пробегите через комнату, подхватив книгу по дороге, и сразитесь с монахами в более выгодных условиях (не оставайтесь в комнате, это плохо кончится).

Теперь перемещайтесь в точку 5. В нише вы обнаружите Ржавый Ключ. Зайдите в пещеру на востоке и с помощью серии прыжков доберитесь до точки 6, где находится кнопка. Не бойтесь упасть, пещера неглубокая.

Ржавым Ключом откройте дверь 7 и зайдите в большую комнату на севере. Она заполнена слотаврами, к тому же через некоторое время в нее телепортируется еще несколько тварей. Не торопитесь и убейте всех слотавров перед тем, как заходить в маленькие комнаты в точках 8, 9, 10 и 11 (в каждой из них имеется кнопка, которую вы должны нажать).

После того, как все четыре кнопки будут нажаты, в точке 12 открывается стена. В нише лежит книга *Daemon Codex*. Возьмите ее, затем осмотрите северную стену. Вы увидите на ней большую панель с головой Коракса или телепорт. Вообще говоря, телепорт должен появляться после нажатия кнопки в Священной Роще (секретный уровень Темного Леса). Однако время от времени игровой “баг” (то есть ошибка) не дает этой панели открыться. Если вы уверены, что нажали кнопку в Священной Роще, но телепорт в точке 12 так и не появился, можете применить секретный код *CASPER* (см. приложение Б), чтобы пройти сквозь панель и воспользоваться телепортом.

А куда, собственно, ведет этот телепорт? Он переносит вас в Зброшенный Сад, секретный уровень этого эпизода. Впрочем, на этом уровне приходится много драться, а особенно мощных артефактов на нем не попадает, так что вы вполне можете пропустить его. Тем не менее, если вы все же хотите посетить Зброшенный Сад, вы должны сделать это сейчас. Инструкции приведены в конце главы.



Независимо от того, посещали вы Зброшенный Сад или нет, дальше нужно вернуться к телепорту в зоне 1 и снова перенестись в Замок Скорби.

ЗАМОК СКОРБИ

Ваши странствия по Замку Скорби продолжаютсЯ с точки 22. Пробегите в точку 19; вы увидите лифт, который медленно поднимается и опускается. Сядьте на него (или взлетите на Крыльях) и нажмите кнопку-телепорт.

ВИСЕЛИЦА

На новый уровень вы прибываете в точку 1. Эта комната очень похожа на ту, которую вы только что покинули, не ошибитесь! Нажмите кнопку на стене, она опустит вас вниз, прямо в объятия чудовищ.

По южному коридору пройдите в зону 2 и найдите книжную полку, которая на самом деле вращается вокруг своей оси. Через эту дверь пройдите в библиотеку, к



точке 3, где находится специальная книжная полка. Она слегка отличается от других украшением в виде головы демона в верхней части.

Далее выберите в своем имуществе книги и примените их на полке. Они входят на пустые гнезда так, что буквы на корешках образуют имя KORAX. При этом появляется несколько черных монахов, а в точке 4 возникает Череп Йорика. Убейте монахов, заберите Череп, покиньте библиотеку и вернитесь в центральный коридор Виселицы. Через восточную дверь идите в точку 5. Разбейте витраж и нажмите кнопку, находящуюся за ним. Разрушенный мост, ведущий к точке 6, восстанавливается, и вы сможете добраться



до статуи Йорика. Пройдите в точку 6 и осмотрите статую. Обратите внимание: ей не хватает головы. Бедный Йорик! (Кажется, это звучит пошло? Извините, не удержался)

Поместите Череп Йорика на статую и стойте на месте, пока подземные толчки сотрясают всю комнату. Когда комната перестанет шататься, вернитесь по мосту ко входу и идите к точке 7 в центре уровня. Здесь на дне бассейна вы найдете кнопку-телепорт. Нажмите ее, и она перебросит вас в Канализацию.

КАНАЛИЗАЦИЯ

В Канализации протекают реки отбросов, к тому же битком набитые

сталкерами. Потом не говорите, что вас не предупредили!

Вы появляетесь в точке 1. Идите к нише в точке 2 и нажмите кнопку на стене. Затем пройдите на север к точке 3, подпрыгните и войдите в небольшую комнату.



В точке 4 найдите потайную дверь, которая выведет вас наверх. Там вас поджидают орды слотавров, однако вы должны их истребить и получить Ключ от Подземелья.

Заберите Ключ от Подземелья с подоконника (5) и бегите обратно к телепорту в точке 6. Телепорт вернет вас к Виселице.

ВИСЕЛИЦА

Выбирайтесь из воды и идите к вращающейся книжной полке в точке 8. Пройдите через нее, и вы попадете в королевскую спальню. Внимание! Не залезайте на кровать, а то вас раздавит опускающийся потолок.

Сохраните игру. В точке 9 имеется кнопка, которую вам необходимо нажать. Однако будьте осторожны; после нажатия кнопки пол под вами проваливается, и вы разбиваетесь насмерть — если, конечно, вы не догадались встать вплотную к кнопке, чтобы остаться на оставшейся крошечной площадке.

Весь фокус в том, чтобы как можно ближе подойти к кнопке, нажать ее, а

потом развернуться. Затем держите нажатой клавишу бега и пробегите вперед ничтожную долю секунды, необходимую для разбега, а затем прыгайте. Возможно, попытку придется повторить несколько раз, поскольку нужна исключительная точность. В какой-то момент вам может показаться, что прыгнуть вообще невозможно, но это не так — просто это очень, очень сложно. И держите нажатой клавишу прыжка!



Теперь перейдите к двери в точке 10 и откройте ее Ключом от Подземелья. Идите к точке 11, не обращая внимания на всякие занятые приспособления для пыток, и нажмите кнопку.

Вернитесь обратно через дверь, открытую Ключом от Подземелья, и зайдите в новый коридор в точке 12. Спуститесь по лестнице, воспользуйтесь телепортом в точке 13. Вы попадаете в Подземелье.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ура, Подземелье! Только этого вам и не хватало для полного счастья. Вы прибываете в точку 1. Бегите на юг, в большую комнату с лавой (по пути отбиваясь от чудовищ) и сверните в западную дверь. В точке 2 нажмите кнопку.

Вернитесь в центральную комнату и нажмите кнопку в точке 3 — притом не единожды и не дважды, а целых семь

раз! При каждом нажатии кнопки рядом с точкой 4 появляется слотавр. После седьмого раза в точке 4 появляется еще одна кнопка.

Если у вас возникнут проблемы при сражениях со слотаврами, помните, что вы не обязаны нажимать кнопку семь раз подряд. Вместо этого можно нажать ее один раз, расправиться с появившимся слотавром, и потом нажать ее снова. Повторяйте до тех пор, пока кнопка не будет нажата в седьмой раз. После седьмого нажатия кнопка перестанет загораться.

Завершив сражение со слотаврами, направляйтесь на юг, к точке 4. На южной стороне колонны вы увидите кнопку. Нажмите ее, затем идите на север к новому коридору в точке 5. Зайдите в него.

В коридоре вам попадутся комнаты, забитые разными артефактами и существами. Не стесняйтесь исследовать каждую найденную дверь; ведь в описании упоминаются лишь самые важные места.

Вскоре коридор приведет вас к точке 6, откуда вы можете идти на запад. Так и поступите, и откройте потайную дверь в точке 7. Пройдя по коридору за потайной дверью, вы попадаете в точку 8, где необходимо нажать кнопку. Затем вернитесь обратно в основной коридор и доберитесь до точки 9.

В точке 9 обнаруживается еще один коридор — на этот раз выложенный грубо обтесанным камнем, а не обычными для подземелья кирпичами. Идите по нему — но опасайтесь змеев хаоса! В нише 10 вы найдете кнопку. Нажмите ее и зайдите в малозаметный коридор 11.

Он приведет вас к небольшому потоку жидкой грязи. Прыгните в грязь и



плывите в темноту, пока не доберетесь до точки 12. Здесь вы падаете в очень глубокую яму, и может показаться, что ваш персонаж встретил безвременную смерть. Однако падение оказывается не смертельным, потому что яма — это всего лишь замаскированный телепорт. Так что не стоит в сердцах выходить из игры, когда вы начинаете падать. Ваш полет не только не опасен, но и необходим.



КАНАЛИЗАЦИЯ

Ах, снова Канализация. Как, разве вы не рады возвращению?

Вы появляетесь в точке 7. Прыгните в затхлую воду и плывите до точки 8.

Найдите кран, который управляет уровнем жидкости. Поверните его, и комната начинает заполняться водой. Признайтесь, страшно? Когда она достигает определенного уровня, вы можете взять Кратер Силы в точке 9. Поверните находящийся здесь кран, чтобы вернуть уровень воды к нормальному.

Теперь плывите по реке отбросов обратно к зоне 10. Вы снова оказываетесь в знакомой местности. По основному туннелю передвигайтесь на север, к точке 11. Запрыгните в 11. Перед вами комната с четырьмя бассейнами. Запрыгните на край ближайшего и нажмите кнопку в точке 12. Уровень жидкости в двух

южных бассейнах понижается.

Прыгайте в юго-западный бассейн (точка 13). Отсюда откройте дверь на юг и бегите к точке 14. Я говорю “бегите”, потому что вам необходимо набрать скорость для пересечения очень глубокой и узкой расщелины в коридоре, ведущем на юг. Если вы не поторопитесь, то свалитесь в нее.

Прыгните на площадку в точке 15 и активируйте стену. При этом открывается телепорт, в который вы должны войти.



ПОКИНУТАЯ ЗАСТАВА

Перед вами появляется новая часть Покинутой Заставы, точка 13. Сделайте несколько шагов вперед. Появляется сообщение о том, что на уровне Виселищ “что-то открылось”. На самом деле это все, что от вас требовалось на Покинутой Заставе.

Если хотите собрать немного маны, можете вернуться к точке 14 и пополнить свои запасы. Если нет — просто повернитесь и воспользуйтесь телепортом в точке 13, чтобы снова попасть в Канализацию.

КАНАЛИЗАЦИЯ

Вы возвращаетесь в Канализацию. Бегите в точку 16. Ржавая колонна послужит вам лифтом. Поднимитесь на ней и идите к телепорту в точке 6.

Зайдите в телепорт, он вернет вас к Виселице.

ВИСЕЛИЦА

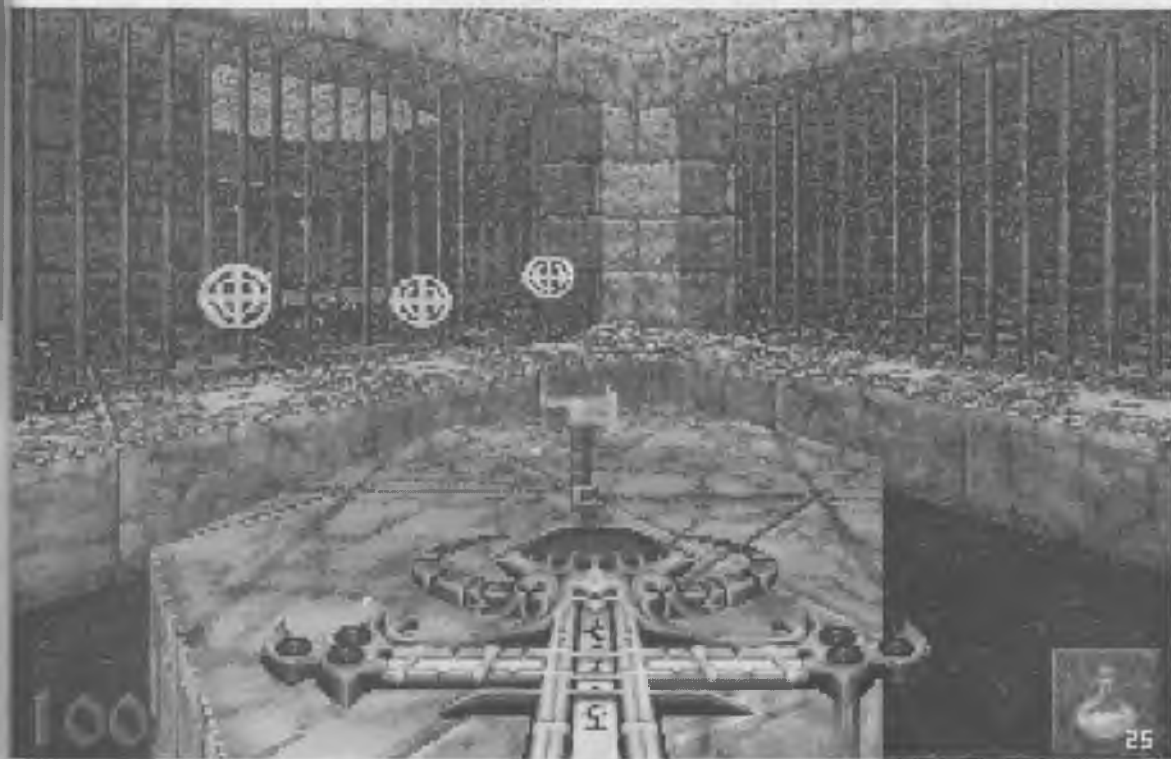
И снова Виселица, точка 14. Перед тем, как идти на север, сохраните игру, вам предстоит несколько опасных встреч.

В комнате к северу от 14 вы обнаружите большую клетку. В точке 15 находится комплект доспехов, который можно разбить — это открывает путь в клетку. Разбейте доспехи, бегом возьмите Ключ-Топор с пьедестала в точке 16, а затем снова выбегите наружу.



суждено.

Убейте всех чудовищ в зале. После этого обратите внимание на точку 18 —



Встаньте перед дверью в точке 17. Не торопитесь открывать ее, сначала сохраните игру. Вам предстоит большая драка!

Откройте дверь Ключом-Топором и заходите. Дверь захлопывается и отрезает выход, так что вернуться вам уже не

трон со Знаком Защиты. Прыгните на трон (не надо подходить и просто брать его, именно прыгните!) и бегите от появившейся стаи афритов. После того, как вы перебьете афритов, вокруг трона начинают бегать змеи хаоса (надеюсь, вы успели отойти подальше).



После расправы со змеями хаоса с двух сторон комнаты должны появиться черные монахи. Если этого не произошло, обойдите зал и убедитесь в том, что они так и не явятся. В некоторых версиях Нехен имеется “глюк”, из-за которого монахи могут и не появиться. Если это произойдет с вами, просто восстановите игру с момента последнего сохранения за дверью и попытайтесь снова. В

следующий раз обязательно запрыгните на трон, добросовестно побегайте по нему, а потом бегите в юго-западный угол комнаты, чтобы продолжить сражение. Обычно это решает проблему.

Если все идет нормально, появляются черные монахи. Убейте их. Западная стена выпускает второго Ересиарха. К этому моменту вы уже знаете, чего ожидать от Ересиарха, так что я не стану утомлять вас советами. В случае, если у вас возникнут сложности, обратитесь к описанию Ересиарха в главе “Бестиарий”.

Но вот Ересиарх повержен, и вы можете следовать дальше. Подберите Крылья Гнева около точки 19 и прыгайте в телепорт. Приготовьтесь к серьезным сражениям, потому что вы добрались до самого последнего эпизода.





СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ: ЗАБРОШЕННЫЙ САД DESOLATE GARDEN

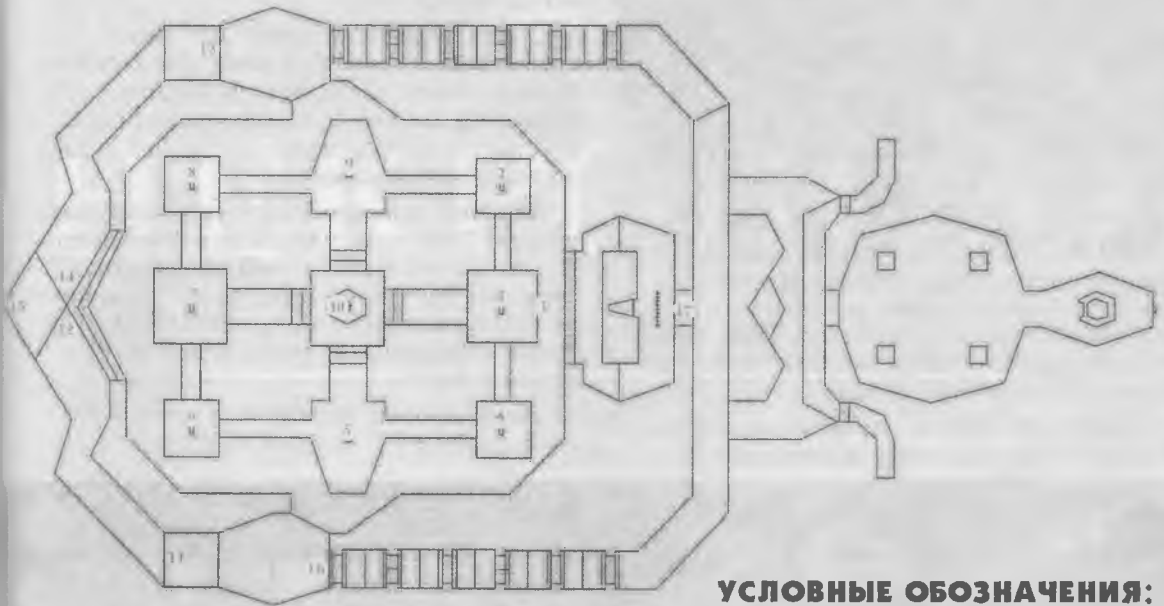


Рис. 11-6. Карта Зброшеного Сада

Не стои́т особенно переживать, если вы не попадете в Зброшенный Сад. В нем обитает много чудовищ, а награда за подвиги не впечатляет. Однако для тех отважных душ, которые все же решатся посетить его, привожу несколько полезных советов.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: ЗАБРОШЕННЫЙ САД

1. Начало
2. Кнопка
3. Кнопка
4. Кнопка
5. Кнопка
6. Кнопка
7. Кнопка
8. Кнопка
9. Кнопка
10. Кнопка
11. Лифт
12. Второе оружие
13. Лифт
14. Третье оружие
15. Кратер Силы
16. Основание лестницы
17. Телепорт к Покинутой Заставе

ЗАБРОШЕННЫЙ САД: ОПИСАНИЕ

Вы прибываете в точку 1. Главное, что от вас требуется в Заброшенном Саду — это нажать кнопки 2–9. Кнопки прикреплены к мраморным плитам, которые случайным образом



поднимаются и опускаются, поэтому вам придется бегать кругами и высматривать те кнопки, которые поднимаются из земли. При каждом нажатии кнопки появляется несколько чудовищ, чтобы вы не скучали.

Вы увидите, что нажали все восемь кнопок, когда в середине бассейна 10 появится

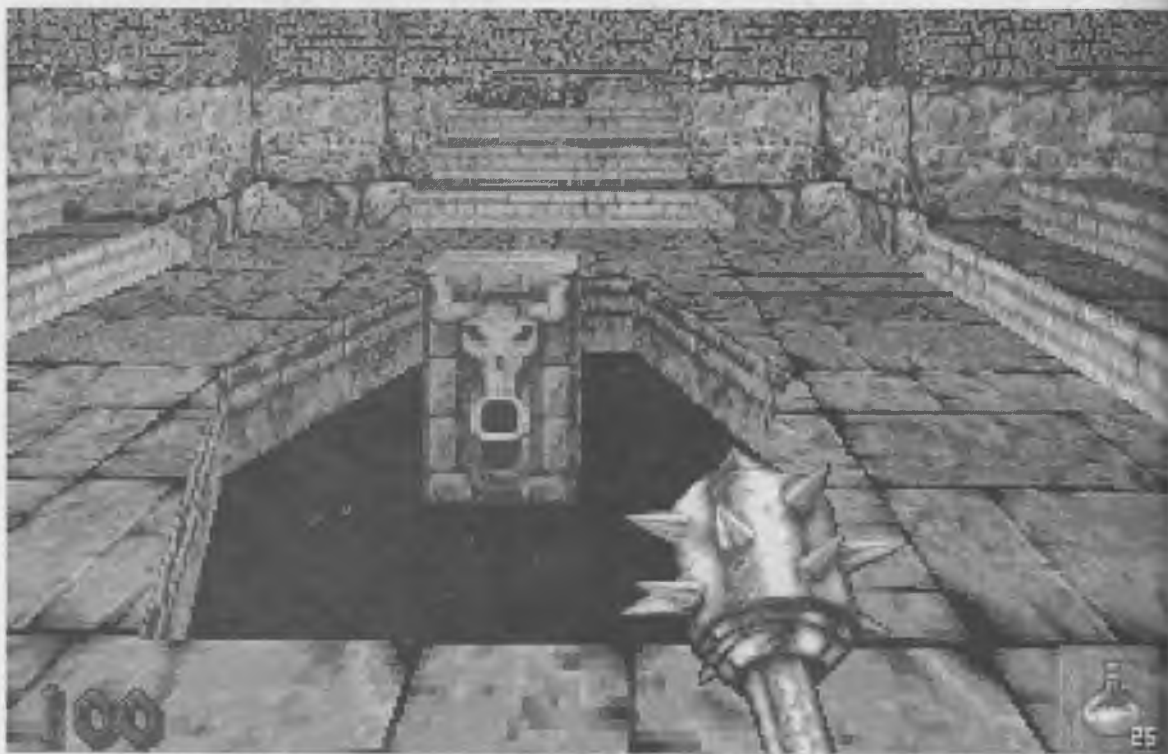
последняя кнопка, ее также необходимо нажать.

Снова спуститесь на лифте, идите на север и поднимитесь на лифте в точку 13. Пробежите к 14 и соберите находящееся там оружие (оно обеспечит вас дополнительной маной). После посещения 12 и 14 опускаются стены, окружающие точку 15, и вы сможете забрать оттуда Кратер Силы.

Теперь вернитесь к лифту. Лестница приведет вас к точке 16. В точке 17 находится телепорт, который отправит вас обратно к Покинутой Заставе. Поблизости лежит пара фрагментов супероружия, которые еще сильнее пополнят ваш запас маны.

Обратите внимание на другую комнату на востоке. Посмотрим, удастся ли вам найти вход! Она наполнена водой, и в ней находится очередной фрагмент супероружия. Тем не менее, вы следовали этому описанию (правда?) и уже собрали супероружие, так что задача не особенно важна.

Воспользуйтесь телепортом в точке 17 и возвращайтесь к Покинутой Заставе.





НЕКРОПОЛЬ

Свершилось! Пора заняться Некрополем. Здесь вам придется сражаться с Зедеком, Менелькиром и Традактусом — тремя великими патриархами, предводителями Орденов воинов, магов и священников. После победы над этими достойными противниками вы, наконец, доберетесь до второго Змеяного Наездника самого Коракса. Возможно, вас это несколько разочарует, однако трое патриархов и Коракс не так страшны, как можно подумать. Встречиные ранее Ересиархи во многих отношениях оказываются гораздо опасней “боссов” из Некрополя. Вашу работу усложняют все остальные существа, с которыми вам предстоит столкнуться.

Но не будем тянуть и займемся последним эпизодом.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ: НЕКРОПОЛЬ NECROPOLIS

1. Начало
2. Телепорт в Виварий
3. Вход в Гробницу Зедека
4. Телепорт в Гробницу Зедека
5. Вход в Гробницу Менелькира
6. Запертая дверь
7. Телепорт в Гробницу Менелькира
8. Вход в Гробницу Традактуса
9. Скрытый лифт
10. Лифт
11. Кнопка
12. Телепорт в Гробницу Традактуса
13. Кнопка
14. Вход в Погасший Светильник
15. Телепорт в Погасший Светильник

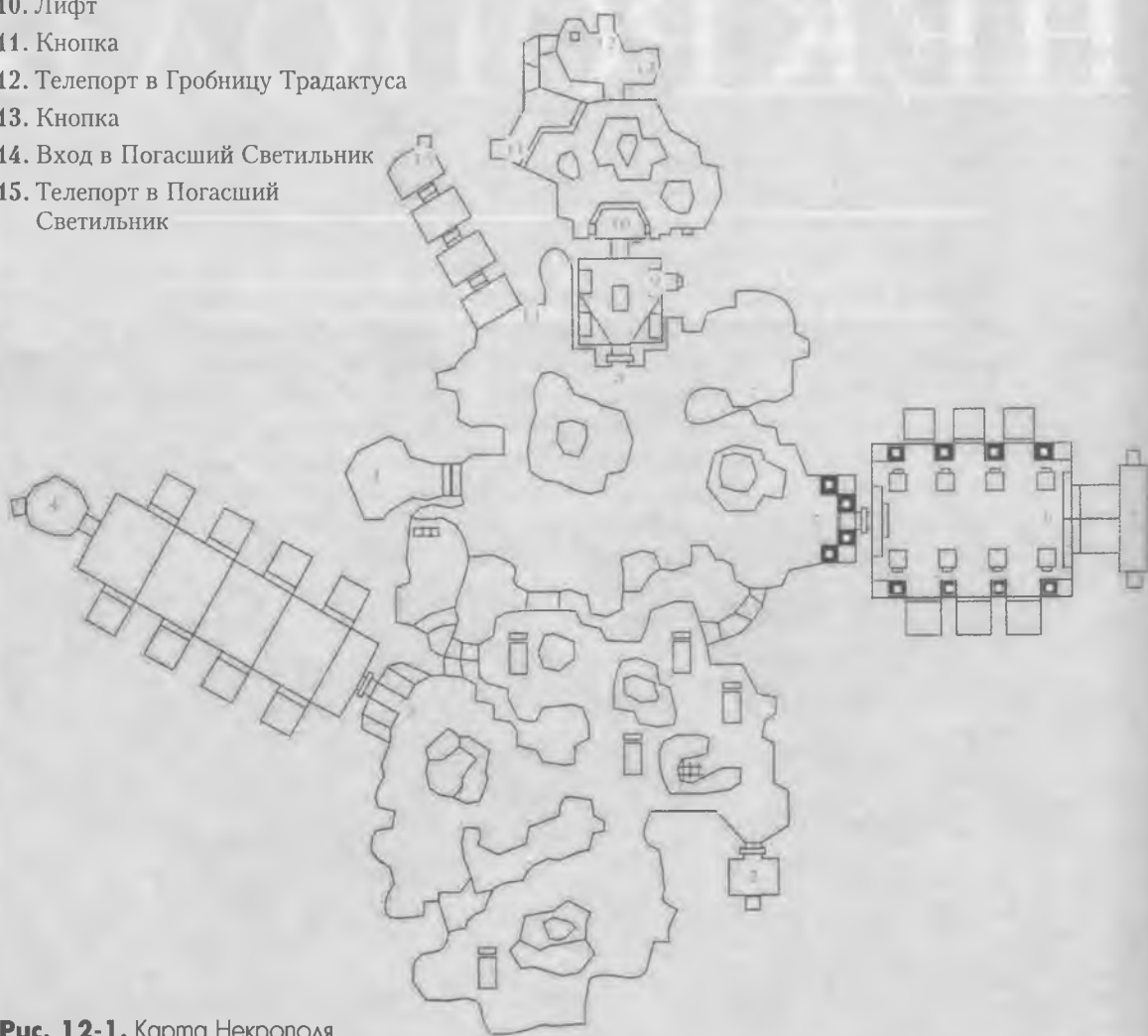
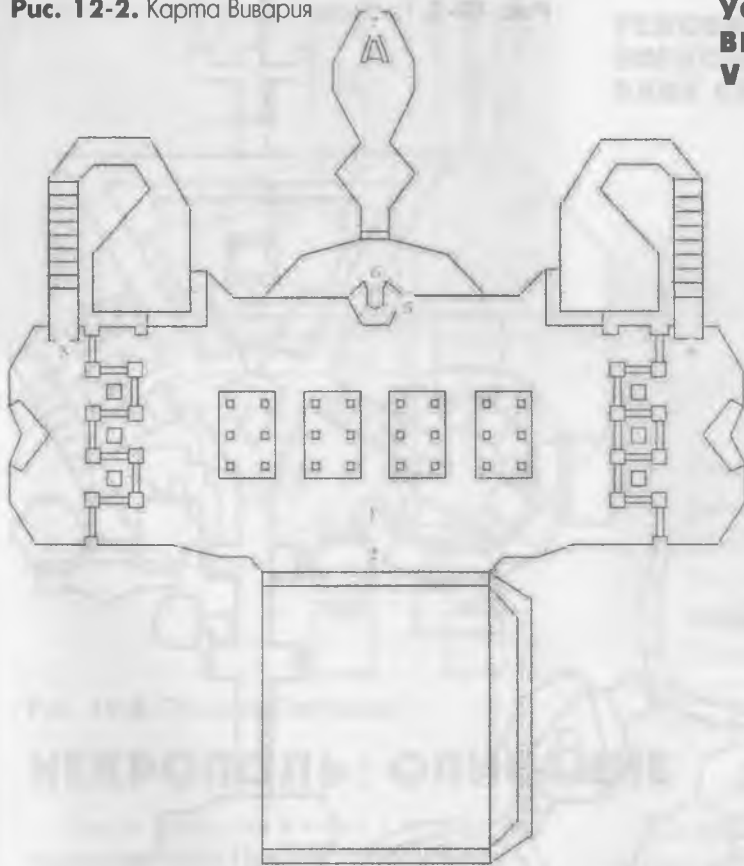


Рис. 12-1. Карта Некрополя

Рис. 12-2. Карта Вивария



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ВИВАРИЙ
VIVARIUM**

1. Начало
2. Вход только для свиней
3. Вращающаяся панель
4. Вращающаяся панель
5. Толкаемая стена
6. Статуя Минотавра
7. Свинатор

**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ГРОБНИЦА ЗЕДЕКА
ZEDEK'S TOMB**

1. Телепорт в Некрополь
2. Проход
3. Кнопка
4. Потайной коридор
5. Кнопка
6. Потайной коридор
7. Кнопка
8. Кнопка для головоломки и панели
9. Кнопки
10. Проход к Зедеку
11. Печать Меча

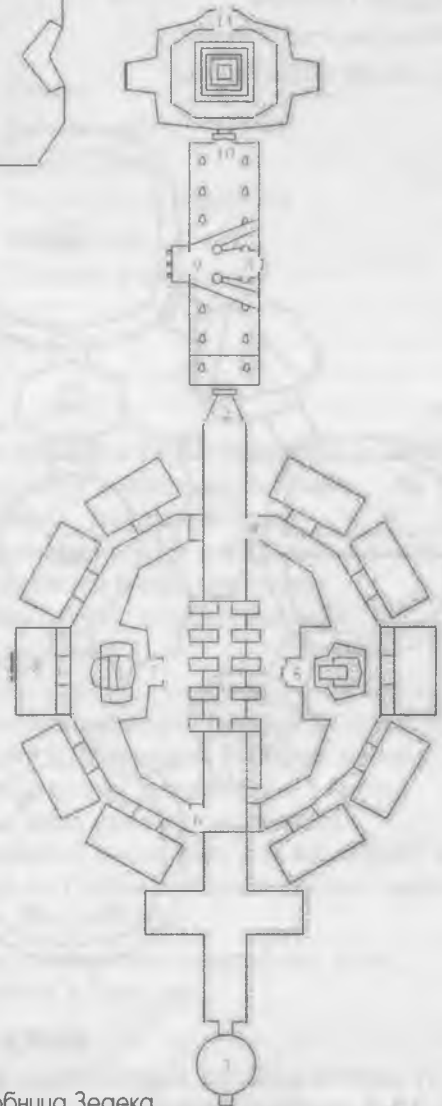


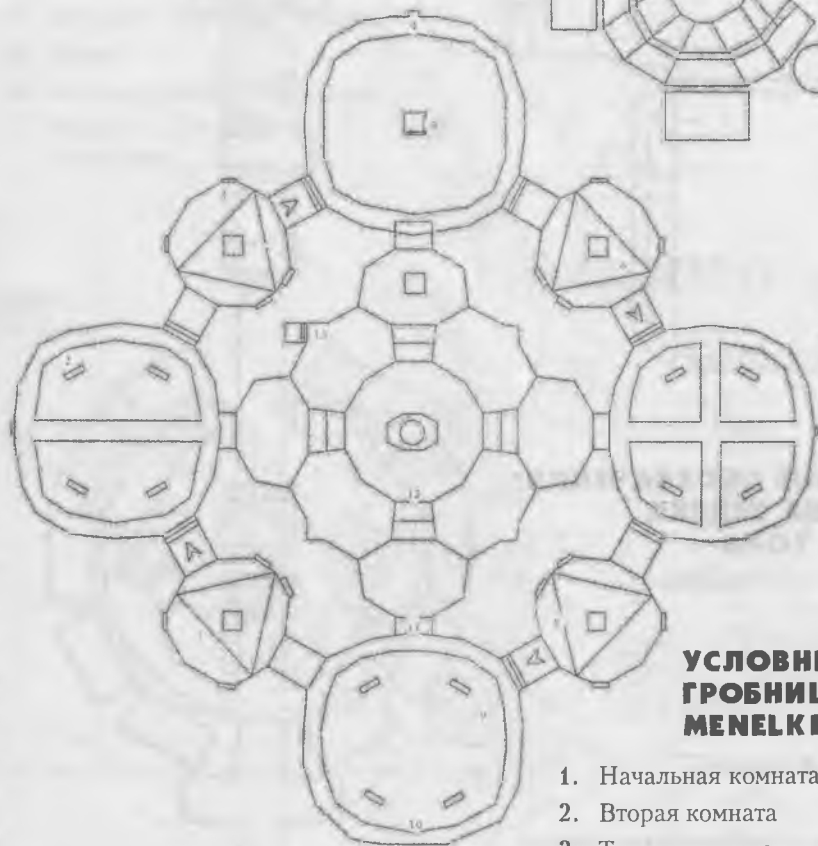
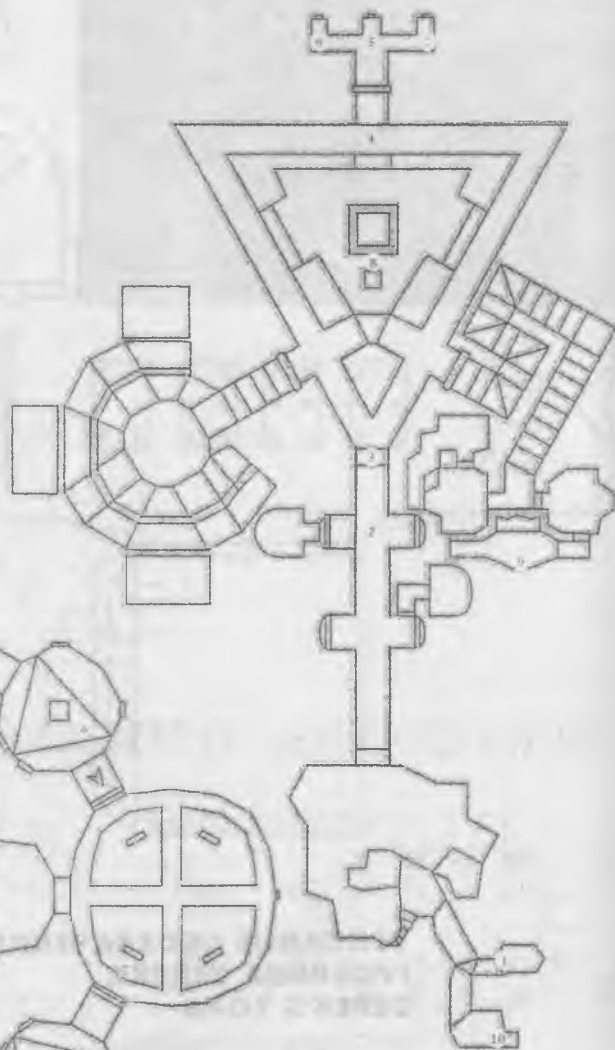
Рис. 12-3. Гробница Зедека



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ГРОБНИЦА ТРАДАКТУСА
TRADUCTUS'S TOMB**

- 1. Начало
- 2. Центральный коридор
- 3. Лифт
- 4. Северный коридор
- 5. Кнопка (выпускает Традактуса)
- 6. Кнопка
- 7. Кнопка
- 8. Святая Реликвия
- 9. Знак Защиты
- 10. Телепорт в Некрополь

Рис. 12-5. Гробница Традактуса



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ГРОБНИЦА МЕНЕЛКИРА
MENELKIR'S TOMB**

- 1. Начальная комната
- 2. Вторая комната
- 3. Третья комната
- 4. Четвертая комната
- 5. Панели
- 6. Пятая комната
- 7. Шестая комната
- 8. Седьмая комната
- 9. Восьмая комната
- 10. Кнопка
- 11. Лифт
- 12. Палаты Менелькира
- 13. Телепорт в Некрополь

Рис. 12-4. Гробница Менелькира



**УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
ПОГАСШИЙ СВЕТИЛЬНИК
DARK CRUCIBLE**

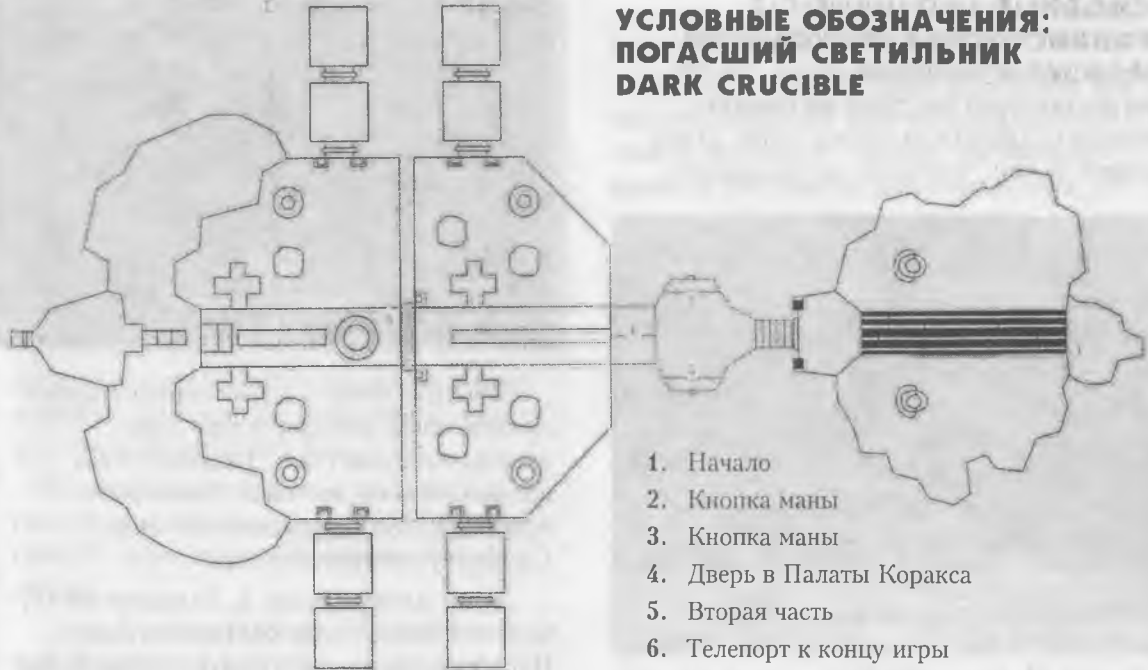


Рис. 12-6. Погасший Светильник

НЕКРОПОЛЬ: ОПИСАНИЕ

После прибытия в точку 1 можно подумать, что в Некрополе нет ничего страшного. Конечно, здесь много могил, да и с освещением плоховато, но помимо этого все выглядит нормально.

Тут появляются рейверы, летающие воины-скелеты, которые стреляют довольно болезненными огненными шарами. Лучше всего притаиться в нише, где вы начинаете уровень, и постараться уничтожить рейверов отсюда. Тем не менее, помните об экономии маны, потому что вам придется убить свыше сотни врагов!

После уничтожения рейверов придется заняться новыми рейверами! Всего вам предстоит отбиться от нескольких волн рейверов, но к счастью, каждый раз их количество уменьшается примерно вдвое. Так что вторая волна будет более скромной, в ней будет всего(!) 50 рейверов или около того; а в третьей их будет примерно 25.

Со временем вы расправитесь со всеми рейверами и сможете исследовать Некрополь. Для развлечения можете почитать надписи на могильных камнях. На них высечены имена некоторых программистов, которые помогли в создании игры.

Неподалеку от юго-восточной части Некрополя находится точка 2 — телепорт, ведущий в Виварий. В Виварии можно пополнить свои запасы маны и брони, однако вход сюда автоматически закрывается после того, как вы зайдете в любую из Гробниц. Значит, нужно заходить сейчас или никогда.

Воспользуйтесь телепортом, и вы окажетесь в Виварии.

ВИВАРИЙ

Вы появляетесь в Виварии в точке 1. Непосредственно перед вами находятся

четыре больших возвышения с потолками-прессами. Эти возвышения набиты маной различных видов, так что при достаточной скорости вы сможете пополнить здесь свои запасы маны. Лишь следите за тем, чтобы вас не раздавило!



Теперь идите к стене в точке 2 и выстрелите в нее из своего оружия. Если вы играете в Нехен версии 1.0, то стена отходит под выстрелами. Вероятно, вам придется воспользоваться супероружием или несколько раз выстрелить из третьего оружия (типа Молота Возмездия). Вскоре стена отойдет, открывая большую зону на юге. В последующих версиях Нехен в эту комнату можно попасть, лишь превратившись в свинью (в этом вам помогут ловушки, расположенные на западе и востоке). Свинья сможет пролезть туда, куда не протиснется человек. Комната заполнена броней, артефактами и маной. Возьмите все, что сможете унести, и идите к точке 3.

Во время своего путешествия вы столкнетесь со змеями хаоса и ловушками, так что будьте осторожны. В точке 3 находится витраж, который действует как вращающаяся дверь. Толкайте его до тех пор, пока он не откроется на достаточную ширину и не пропустит вас дальше. Затем поднимитесь по спрятанной лестнице, соберите все полезное с расположенной выше платформы и спрыгните обратно.



Посетите точку 4 на восточной стороне уровня, здесь находится еще один вращающийся витраж. Толкните его и поднимитесь по лестнице. Осмотрите площадку, куда приводит лестница. Спрыгните обратно на пол.

Далее идите в точку 5. Толкните стену; большая секция пола опускается вниз. Переберитесь на нее и идите к точке 6. Вы увидите статую Минотавра с чашей, наполненной маслом. Когда вы подойдете ближе, вспыхивает пламя и открывается дверь в зону 7.

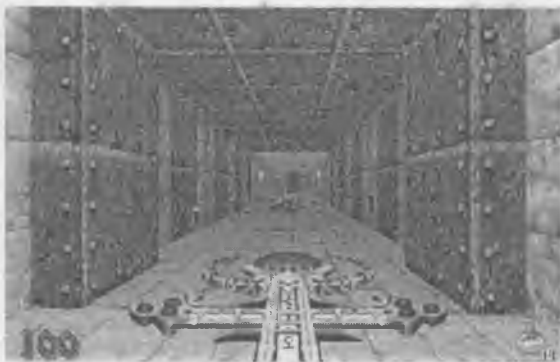
В зоне 7 находится телепорт, переносящий вас обратно в Некрополь. Перед тем, как заходить в телепорт, сначала обшарьте его и посмотрите сзади — вы получите Свинатор. После этого воспользуйтесь телепортом.

НЕКРОПОЛЬ

Оказавшись в Некрополе, идите в точку 3 и пройдите через дверь. Она приводит вас в длинный коридор, набитый кентаврами. Убейте их, а затем идите в точку 4. С помощью телепорта переместитесь к Гробнице Зедека.

ГРОБНИЦА ЗЕДЕКА

Знакомство с Гробницей Зедека начинается с точки 1. Бегите на север, но остерегайтесь участка стены с двойным рядом ржавых колонн. При вашем приближении эти колонны начинают



уходить в стену. Когда они окончательно исчезнут, потолок обрушивается и убивает все, что находится под ним.

Идите к двери в точке 2 и войдите в темную комнату за ней. Нажмите кнопку в точке 3, затем вернитесь обратно через дверь 2.

Зона 4 теперь открыта. Пройдите в нее и нажмите кнопку в точке 5. При этом из пяти маленьких комнат на востоке вылезают слотавры — сюрприз, нечего сказать! Убив слотавров, продолжайте следовать на юг и идите через проход в точке 6.

В точке 7 вы найдете еще одну кнопку. Нажмите ее, чтобы открыть пять западных комнат и заодно выпустить на свободу очередную толпу чудовищ.

Расправившись с чудовищами, перебирайтесь к точке 8. На восточной стене вы увидите кнопку, а на западной — три пустых панели. Нажмите кнопку и повернитесь к панелям. На их поверхности начинают появляться сменяющие друг друга символы. Это продолжается несколько секунд, потом символы останавливаются.

Запомните три символа, оставшихся на панелях. Вскоре они вам понадобятся.

Идите на север мимо точки 2. Когда вы войдете в большую, темную комнату, потолок начинает медленно опускаться. Если вы ничего не сделаете, чтобы

остановить его, то через несколько секунд будете раздавлены в лепешку!

Идите к точке 9. Здесь вы найдете три панели наподобие тех, что попались вам в зоне 8. Клавишей "пробел" вы сможете вращать эти панели, при этом на них появляются различные символы. Добейтесь, чтобы комбинация символов на



панелях совпала с комбинацией из зоны 8. После успешного ввода всех символов потолок снова поднимается, а также открывается дверь в точке 10.

Пора сражаться с Зедеком. Сохраните игру, затем бегите на север, к точке 11. При своем первом появлении в центре комнаты Зедек всегда смотрит на юг. Из точки 11 вы сможете выстрелить ему в спину. Конечно, эта возможность остается на выбор игрока. Благородные личности могут предпочесть честное сражение.

Другие советы, касающиеся сражения с Зедеком, приведены в главе "Бестиарий".

Когда Зедек сгинет, в точке 11 появляется Печать Меча. Возьмите ее, бегите обратно к телепорту в точке 1. Телепортируйтесь обратно в Некрополь.

НЕКРОПОЛЬ

Вернувшись в Некрополь, идите в точку 5 и войдите в дверь на востоке. Затем попробуйте открыть дверь в точке 6. Дверь начинает открываться, но почти сразу же снова захлопывается. Обратите внимание

на восемь кнопок, которые выступили из пола за вашей спиной. Вы должны наугад нажимать эти кнопки, убивая появившихся чудовищ, пока не найдете ту, которая откроет дверь.

Когда дверь, наконец, откроется, войдите в телепорт в точке 7.

ГРОБНИЦА МЕНЕЛЬКИРА

Поначалу Гробница Менелькира может показаться излишне запутанной, но в ней вовсе нетрудно ориентироваться, если представлять общее назначение ее комнат. Гробница состоит из четырех круглых комнат, четырех комнат меньшего размера и центральной зоны, в которой вас ждет сам Менелькир.

Вы начинаете с одной из малых комнат, в точке 1. В центре этой комнаты стоит четырехгранная колонна с символом. Посмотрите на этот символ и запомните его. Теперь осмотрите комнату и найдите панель в с точно таким же символом. Нажмите ее клавишей пробел, и дверь в зону 2 откроется.

В зоне 2 (комната с водой и несколькими stalkерами) вы отыщете четыре каменные плиты, и на каждой из них изображен свой символ. Какую из панелей следует активировать? Посмотрите на карту и обратите внимание на форму комнаты, в которой вы находитесь. Вам нужна плита с символом, повторяющим форму этой

комнаты — кругом с горизонтальной чертой.

Теперь вы знаете все фокусы, которые помогут вам ориентироваться в Гробнице. В малых комнатах нужно смотреть на центральную колонну и толкать панель с тем же самым символом. В больших комнатах следует посмотреть на карту, а затем включить символ, напоминающий форму комнаты на карте.

Если вы когда-нибудь толкнете неверную панель, не стоит переживать. К вам телепортируется несколько чудовищ (чаще всего эттинов); расправившись с ними, вы сможете опробовать другую панель. В сущности, этот уровень можно пройти, просто нажимая все кнопки подряд и толкая все панели, хотя я бы не рекомендовал поступать так. Все это слишком скучно, и вам придется сражаться с чрезмерным количеством эттинов.

Идите в комнату 3. Посмотрите на колонну и толкните панель, на которой изображен тот же самый символ.

В следующей комнате будьте осторожны — в середине ее находится глубокая яма. Если у вас есть Крылья Гнева, то беспокоиться не о чем. Идите в точку 4, и по волшебному мосту переберитесь к колонне в точке 5. Посмотрите на карту и активируйте ту грань колонны, на которой изображен соответствующий символ.

Идите в комнату 6. Вам также следует осмотреть центральную колонну и запомнить символ, после чего нажать кнопку с таким же символом.

Теперь отправляйтесь в комнату 7. Толкните плиту, символ которой совпадает с формой комнаты.

Комната 8. Толкните панель с тем же символом, который изображен на центральной колонне.

Пройдите в комнату 9. Запомните форму





комнаты на карте и толкните нужную плиту.

Побывав во всех внешних комнатах Гробницы, можно посетить и самого



Менелькира. Сохраните игру, после чего нажмите кнопку в точке 10. Она приводит в действие несколько лифтов.

Бегите к лифту в точке 11, поднимитесь на нем в зону 12. Именно здесь вы и встретите Менелькира. Желаю удачи! Если у вас возникнут проблемы с этим сражением, можете поискать полезные советы в главе “Бестиарий”.

После гибели Менелькира опускается колонна с Амулетом Мага. Заберите Амулет и через телепорт в точке 13 вернитесь в Некрополь.

НЕКРОПОЛЬ

Снова перед вами Некрополь. Идите в точку 8. Откройте дверь и зайдите в маленькую комнату. Встаньте в точке 9.



Скрытый лифт опустит вас вниз. Нажмите кнопку в нише, затем снова поднимитесь наверх.

Идите на север, в точку 10. Кнопка на стене включает большой лифт, на котором вы стоите. Он медленно опускает вас в пещеру со змеями хаоса. Идите на север, поднимитесь по винтовой лестнице. Наверху (в точке 11) вы найдете кнопку. Нажмите ее — в точке 12 появляется телепорт.

Он доставит вас в Гробницу Традактуса.

ГРОБНИЦА ТРАДАКТУСА

Вы появляетесь в точке 1 Гробницы Традактуса. Идите на север, мимо точки 2. Обратите внимание на витражи к западу от точки 2; это всего лишь иллюзия, так что возникающие “ниоткуда” черные монахи, скорее всего, прячутся именно там.

В точке 3 лифт автоматически опустит вас в большой, плохо освещенный зал,



набитый черными монахами. Спуститесь на лифте и тут же поднимитесь обратно. Наверху подождите, пока монахи придут к вам сами.

После уничтожения основной массы монахов спуститесь вниз и идите на север, к точке 4. Отсюда снова идите на север, пока не достигнете точки 5. Сохраните игру, после чего нажмите кнопку.

Бегите на юг. Вы увидите несколько Дисков Отталкивания, лежащих на земле.



Быстро хватайте их и ждите появления Традактуса. Как только он придет, стреляйте из своего супер-оружия и приготовьтесь отражать атаки его Заклинателя с помощью Дисков. О сражении с Традактусом более подробно рассказано в главе “Бестиарий”.

Убив Традактуса, возьмите Святую Реликвию в точке 8. В принципе все дела на этом уровне закончены, но я бы посоветовал нажать кнопки в точках 6 и 7 и исследовать новые зоны, которые при этом открываются. Конкретнее, посещение точки 9 даст вам бесценный Знак Защиты. Для последнего сражения с Кораком желательно иметь два или более Знака Защиты, так что есть прямой смысл взять его.

Завершив исследования, идите в точку 10 и через телепорт вернитесь в Некрополь.

НЕКРОПОЛЬ

Вы снова оказываетесь в Некрополе, в точке 12. Пройдите в точку 13 и нажмите кнопку. При этом опускается лифт, который поднимет вас обратно на основной уровень. Поднимитесь на нем, перейдите в точку 14. Здесь вы найдете панель с тремя пустыми углублениями. Вставьте в нее Святую Реликвию, Амулет Мага и Печать Меча — открывается проход к телепорту 14. Соберите ману возле телепорта, сохраните игру и заходите в него.



ПОГАСШИЙ СВЕТИЛЬНИК

На этом уровне вы появляетесь в тускло освещенном месте, помеченном на карте цифрой 1. Перед вами простирается подвесной мост, заваленный проткнутыми трупами — сцена, в общем, не из приятных. Если у вас есть Факел, примените его, чтобы лучше видеть происходящее. Выберите свое супер-оружие и приготовьтесь использовать Знак Защиты.

Перейдите через мост, после чего войдите в нишу в точке 2. Если вы испытываете нехватку маны, можете нажать кнопки в точках 4 и 5, затем повернуться и нажать кнопку возле лестницы. Появляется мана — иногда синяя, иногда зеленая. Тем не менее, если вы будете слишком часто нажимать эти кнопки, то к вам заявятся черные монахи. Следовательно, лучше подготовить достаточный запас маны перед тем, как идти на этот уровень, и не надеяться на кнопки. Учтите, что в чертогах Корака хранятся еще два Кратера Силы.



Когда все будет готово, откройте дверь в точке 4 и зайдите в гости к Кораку. Включайте Знак Защиты, затем бегите прямо к нему и стреляйте! Остерегайтесь больших деревянных кольев, которые поднимаются из пола. Они могут убить вас даже при включенном Знаке Защиты.

Подробные рекомендации по

сражению с Кораксом приводятся в “Бестиарии”. Напомню план сражения в самых общих чертах. Вы должны достаточно повредить Коракса, чтобы он телепортировался от вас, затем расправиться с появившимися второстепенными чудовищами и попасть в зону 5, чтобы продолжить сражение. В обеих палатах хранятся Кратеры Силы, так что с маной особых проблем не будет, особенно если вы заранее



приберегли один-два Кратера для этого сражения.

После того, как Коракс будет повержен, можно просто пройти в точку 6 и посмотреть завершение игры. Примите поздравления! Даже если вы следовали моему описанию с самого первого уровня, наверное, вы все равно согласитесь с тем, что справиться с Нехен было отнюдь не легко.



ПРИЛОЖЕНИЕ А

ЧТО ЕЩЕ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ОТ HEXEN

Deathmatch— великолепная возможность получить от Hexen дополнительное удовольствие, однако истинный любитель Hexen на этом не ограничится. Если у вас имеется доступ к Internet, вы сможете раздобыть условно бесплатные (shareware) игровые редакторы, позволяющие модифицировать уровни Hexen или даже создавать новые. Кроме того, вы сможете найти новые уровни, разработанные другими любителями Hexen.

В приложении перечислен ряд серверов World Wide Web, на которых вы сможете найти материалы по Hexen, а также ряд других полезных документов и файлов, которые могут вам пригодиться.

УЗЛЫ

Эти Web-узлы помогут вам освоиться в мире "онлайнового" Hexen. Познакомьтесь с ними, и вы найдете ссылки на десятки и даже сотни других

узлов, содержащих материалы по Hexen.

RAVEN SOFTWARE

<http://www.ravensoft.com/>

Домашняя страница фирмы Raven Software. Здесь вы сможете найти информацию по другим играм Raven (например, Heretic и CyClones), а также узнать о будущих продуктах. Кроме того, здесь имеются сведения о самой компании и ряд интересных ссылок.

ID SOFTWARE

<http://www.idsoftware.com/>

Домашняя страница id. Если вы хотите узнать, что собой представляет id сегодня, или скачать классику типа shareware-версии Doom, не ищите ничего другого.

GT INTERACTIVE SOFTWARE

<http://www.gtinteractive.com/>

Домашняя страница GT Interactive Software. Нажмите кнопку **What's New**, затем введите **Hexen World** и



познакомьтесь с историей Hexen, изложенной основными персонажами игры: воином, магом и священником. Кроме того, здесь имеются списки FAQ и Hexen-форум.

DOOMGATE

<http://doomgate.cs.buffalo.edu/>

Doomgate — “ворота” к подборке страниц, посвященных Doom и известным под коллективным названием DoomWeb. Как нетрудно догадаться, эти страницы в первую очередь уделяют внимание Doom, но, так как Hexen относится к той же самой игровой разновидности, здесь можно найти достаточно много материалов по игре.

ARNE'S HEXEN PAGE

<http://www.cco.net/~arne/>

Небольшая, но исключительно полезная страница, содержащая официальный список FAQ, краткое описание игры, ссылки на редакторы для Hexen и технические спецификации для тех, кто захочет дальше зайти в дебри Hexen. Здесь должен побывать каждый любитель Hexen!

ФАЙЛЫ, ЗАСЛУЖИВАЮЩИЕ ВНИМАНИЯ

Два полезных файла, которые встречаются во время странствий по Web. В Web постоянно возникают новые документы и игровые уровни, так что не забывайте искать обновленную информацию.

NETH10.ZIP

Редактор Hexen, позволяющий модифицировать игровые уровни или

создавать свои собственные. Пользуется общим признанием как лучший из всех существующих редакторов для Hexen. Вот что о нем говорят создатели:

“NETH v 1.0 — мощный редактор для HEXEN, работающий под управлением DOS, входящий в пакет DETH, который также включает редакторы для редактирования уровней DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM и HERETIC. DETH является пересмотренной версией DEU v.5.21 Рафаэля Кинет и Брендона Уайбера. В отличие от других редакторов, DETH был написан авторами PWAD, Энтони Берденом и Саймоном Оуком, с помощью Джона Андерсона (он же Dr Sleep), Джима Флинна и Кена Хендерсона. Редактор обладает широким набором возможностей, включая отмену операций, “горячие клавиши”, просмотр PWAD и автоматическое выравнивание текста. Он использовался профессионалами для разработки PWAD, включенных в Ultimate DOOM и DOOM II: The Master Levels (выпущенные id Software). DETH распространяется бесплатно. На этом редакторе остановили свой выбор самые выдающиеся авторы уровней PWAD”.

NETH можно найти на упоминавшейся выше странице Arne's Hexen Page.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПИСОК FAQ ПО HEXEN

Официальный FAQ, т.е. “список часто задаваемых вопросов”. Большая часть информации в нем покажется избыточной и малоинтересной для читателя, знакомого с этой книгой, однако в нем все же имеется ряд сведений, благодаря которым он заслуживает внимания. Если вы надумаете искать дополнительную информацию о Hexen, можете начинать с этого FAQ.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В этом приложении перечисляются секретные коды и слабо документированные команды, которые могут предоставить вам некоторые занятные возможности. Особый интерес представляют секретные коды. Конечно, они могут сильно облегчить игру, но также ими можно пользоваться и для других целей. Например, почему бы не сделать себя неуязвимым и не исследовать зону, которая раньше была вам недоступна? Или проходить сквозь стены, подобно призраку, или даже превратиться в свинью?

Кроме того, секретные коды иногда выручают при возникновении проблем, вызванных ошибками в самой игре. Скажем, вы застряли в каком-то месте и не можете из него выбраться. Конечно, можно начать уровень заново и повторно пройти его; а можно просто включить код CASPER и выйти из безнадёжного места.

Пусть эти дополнительные возможности откроют для вас новый интерес к игре.

СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

Вот они, секретные коды, которых вы так долго ждали! Если только прямо не сказано обратное, то вы можете включить их, просто набирая их с клавиатуры во время игры. Не делайте паузу в игре и не переключайтесь на верхний регистр букв — просто вводите, и они подействуют.

SATAN

Включает “режим Бога” — это выглядит так, словно вы постоянно находитесь под действием Знака Защиты. Как и Знак Защиты, “режим Бога” делает вас неуязвимым для всего, кроме смертельных падений и кольев, поднимающихся из земли. Не спрашивайте меня, почему он не предохраняет от этих двух опасностей, я понятия не имею!

Повторный ввод кода возвращает игру в нормальный режим.

NRA

Этот код дает вам все оружие, полный запас маны и полную броню. Разумеется, он сильно нарушает игровой баланс, хотя бы потому, что вы мгновенно получаете все оружие. Дополнительная мана вскоре израсходуется, броня убывает со временем — но все четыре вида оружия останутся с вами. Так что дважды подумайте перед тем, как набирать NRA!

LOCKSMITH

Дает все ключи, которые могут понадобиться. Код оказывается полезным в случае, когда вы полностью разочарованы и желаете немедленно открыть дверь.

INDIANA

Код дает вам по 25 штук всех артефактов и предметов. Тем не менее, это не касается



частей головоломок — вы получаете лишь те предметы и артефакты, которые описаны в главе 5.

MAPSCO

Войдите в режим карты и введите MAPSCO. Открывается вся карта уровня, а не только те места, где вы успели побывать. Снова введите MAPSCO, чтобы увидеть на карте всех чудовищ и даже выстрелы. Наконец, введите его в последний раз, чтобы вернуться к нормальному режиму карты.

DELIVERANCE

Код превращает вас в свинью. С чем и поздравляю!

TICKER

Код позволяет определить, сколько кадров в секунду выводит ваш компьютер во время игры Нехеп. Чем больше точек появится в левой верхней части экрана, тем меньше кадров выводится, и тем менее плавной будет игра. Если появляется всего одна точка, то вы играете в Нехеп с оптимальной скоростью.

CASPER

Код включает режим “хождения сквозь стены”, который превращает вас в призрака и позволяет проходить сквозь любые объекты, включая стены, препятствия и чудовищ. Тем не менее, в этом режиме вы все равно можете получать повреждения. Кроме того, приготовьтесь увидеть некоторые странные эффекты при посещении тех мест, которые вам не положено видеть.

Чтобы снова вернуться к нормальному положению дел, повторно введите этот код.

BUTCHER

Наберите BUTCHER, и все чудовища на уровне мгновенно умирают; к тому же вы получаете сообщение о том, сколько чудовищ вы только что убили. Код может пригодиться, если вы хотите исследовать уровень, не отвлекаясь на пустяки, однако

он нарушает некоторые игровые моменты. Ловушки, выпускающие чудовищ, не будут действовать, как положено, если во время открытия дверей монстры внутри уже мертвы!

BUTCHER не предотвращает регенерации монстров, так что не удивляйтесь, если после проведенного геноцида вы через несколько минут наткнетесь на живого эттина.

SHERLOCK

Код дает вам все фрагменты головоломки, необходимые для завершения Нехеп. При вводе кода в вашем имуществе появляются шестеренки от часов, планеты, Огненная Маска и подобные предметы.

INIT

INIT восстанавливает исходную конфигурацию уровня, на котором вы находитесь, и позволяет пройти его с самого начала.

NOISE

Вывод информации об игровых звуках в Нехеп.

PUKE 01-99

Код выполняет некоторые игровые сценарии. Большинство из них не приводит ни к каким последствиям, но попробуйте ввести PUKE 01 в начале игры или PUKE 26, когда вы находитесь у Семи Порталов.

SHADOWCASTER 0, 1 ИЛИ 2

Хотите изменить класс вашего персонажа? Валяйте! Введите SHADOWCASTER0, чтобы стать воином, SHADOWCASTER1 для превращения в священника, и SHADOWCASTER2 — для превращения в мага.

Это может привести к некоторым проблемам, если вы еще не успели собрать свое супероружие, так что я бы предложил использовать этот код лишь в том случае, если вы достаточно далеко зашли в игре и нашли все четыре вида оружия вашего персонажа.

VISIT 01-31

Код позволяет перескочить с одного уровня на другой — очень удобно, если вы хотите обследовать уровень. Уровни пронумерованы с 01 до 31, и вы можете посетить секретный уровень (Лабиринт), если введете VISIT 41.

CLUBMED

Относительно безвредный код, восстанавливающий полное здоровье вашего персонажа.

CONAN

Код лишает вас всего оружия, за исключением самого первого (шутка — в демо-версии Нехеп код CONAN давал игроку все оружие).

MARTEK

Многokrатный ввод MARTEK приводит к мгновенной смерти игрока. Снова шутка, поскольку в демо-версии Нехеп код MARTEK включал “режим Бога”.

ПОЛЕЗНЫЕ КЛАВИШИ

Эти клавиши документированы в справочном файле Нехеп, однако они не упоминаются в руководстве. Некоторые из них исключительно полезны. Изучайте и используйте их.

- 5 Использовать Знак Защиты
- 6 Использовать Свинатор
- 7 Использовать Устройство Изгнания
- 8 Использовать Устройство Хаоса
- 9 Использовать Диск Отталкивания
- 0 Использовать Бомбу
- \ Использовать Кварцевую Бутылку
- F5 Совершить самоубийство (например, когда вы оказались в безвыходном положении)
- Backspace Кнопка “паники”. Использует по одному предмету каждого вида, имеющегося в вашем имуществе. Результат может быть довольно интересным, особенно в Deathmatch. Разумеется, в обычной игре пользоваться им не стоит.



По вопросам оптовой покупки книг
издательства АСТ обращаться по адресу:
Звездный бульвар, дом 21, 7-й этаж
Тел. 215-43-38, 215-01-01, 215-55-13

Книги издательства АСТ
можно заказать по адресу:
107140, Москва, а/я 140,
АСТ — “Книги по почте”.

*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 5-15-000142-2

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.

Hexen: Beyond Heretic. Путеводитель

Подписано в печать с готовых диапозитивов 08.09.97. Формат 70×108¹/₁₆.
Бумага типографская. Печать офсетная. Усл. печ. л. 12,6.
Тираж 11 000 экз. Заказ 1869.

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.

BEYOND HERETIC



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»

