

Макс по кличке

Большой

как уменьшить страдания юного Вертера

E LINE DO NOT CROSS POLICE LINE

Денис Зельцер aka Maxiden



Паспорт

Max Payne

Жанр: action

Разработчик: Remedy Entertainment

Издатель: Gathering of Developers

URL: <http://maxpayne.godgames.com>



Max Payne — пафос. Max Payne — шоу. Max Payne — боль. Игра, которую нельзя обозвать презрительным «шутер». Это шоу, в котором нам показывают страдания американского полицейского. Никаких хеппи-эндов, никакого проголливудского еля. Его работа — убивать. И показана она так, как до сих пор этого не делал никто в игровой индустрии. Заоблачная сложность, каждый эпизод придется переигрывать десятки раз, чтобы довести до совершенства свое умение убивать. Безупречный стиль. Max Payne — безусловно, TPS года. И возможно, один из самых сложных TPS за всю историю этого мраченного попой жанра. Путь будет нелегким. И никаких хеппи-эндов.

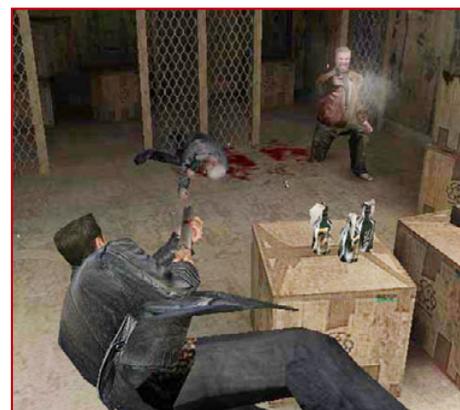
Часть I: Американская мечта

Глава I: Станция метро «Роско»

Выйдя из поезда, Макс окажется на станции метро «Роско» небезызвестного нью-йоркского района Бронкс. Выход из станции закрыт, поэтому путь один — в дверь с надписью: «Только для персонала». Там Макс обнаружит труп охранника и достанет «беретту». Если вы осмотрите помещение, то без труда пополните багаж Макса парой болеутоляющих и несколькими обоймами для «беретты» — все это расположено в шкафах. Теперь выход из станции открыт, и около него вас поджидает пара воинственно настроенных негодяев. Когда Макс будет выходить через дверь «Только для персонала», ребята будут стоять к вам спиной. Чтобы не тратить попусту здоровье, войдите в замедленный режим и порешите обоих. Направляясь к лестнице, не забудьте забрать обоймы из их оружия.

За углом вверх по лестнице стоят еще двое. Выпрыгните из-за угла кувырком и в режиме замедленного действия убейте обоих. В конце коридора за решеткой стоит их приятель — обязательно убейте его,

иначе получите предательский выстрел в спину. Спустившись на платформу, идите налево и заходите через дверь в решетке. Обратите внимание на железные двери с кодовым замком — это вход в контрольные помещения станции. Макс не сможет войти туда, пока не узнает код.



На платформе стоят двое. Как только вы расправитесь с одним из них, второй побежит в комнату для персонала. Там Макса будут ждать двое ребят нешутящего вида. В замедленном режиме стреляйте в баллоны с газом — от ребят не

Персонажи

Макс Пэйн

Главный персонаж всей этой истории — пропитанный харизмой и фирменной ухмылкой супергерой. Супер



Макс — это не полеты и не бесконечная сила, как у супермена, и не всякие там молнии из глаз, как у других «суперов». Супер Макс — это замедленное движение, в котором он может крошить дюжину киллеров за раз. Максом Пейном движет месть за убитую семью. Ваша задача — довести дело до конца. И никаких хеппи-эндов.

Киллер

Среднестатистический киллер с кривой физиономией, обитатель нью-йоркских трущоб и подвалов мафиозных отелей. В начале игры киллеры более изворотливы и кинематографичны, так как обладают меньшей огневой мощностью. К концу игры вооруженные гранатами и «ингремами», они прут напролом. Единственный эффективный способ борьбы — режим замедленного действия.



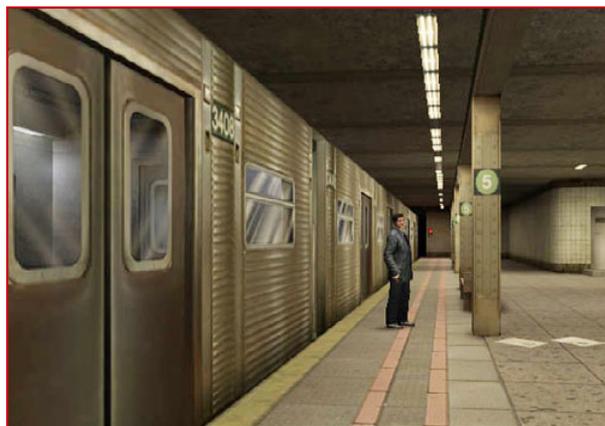
Мона

Загадочная девушка, которая, как и Макс, орудует в одиночку и преследует свои цели, узнать которые нам так и не удастся. Она везде оставит свои следы — Макс идет по этому пути вторым. Впрочем, ей не суждено дойти до конца: в небоскребе «Aesir» ее постигнет смерть.



Фрэнк Люпино

Глава одного из крупнейших мафиозных кланов Нью-Йорка, сумасшедший фанатик, помешанный на сатанизме и оккультных сплетнях на почве галлюцинаций от наркотика Valkyre. По ходу игры выясняется, что он всего лишь пешка на фоне фигур, по-настоящему ответственных за распространение наркотика и убийство семьи Макса.



останется и следа. Осмотрев все ящики и шкафы в помещении, возвращайтесь на платформу.

Теперь следуйте по направлению к желтому поезду — слева будет еще одна дверь «Только для персонала». Открыв ее, вы увидите террориста, держащего на прицеле работника метро. Стреляйте немедленно подонку в голову. Теперь ведите сотрудника метро к двери от контрольной комнаты, он наберет код, и дверь откроется. Парня убьют, вы же проходите в помещение. За вторыми дверями вас ждут четверо серьезно настроенных террористов, расправьтесь с ними в замедленном режиме.

Заходите в дверь справа. На главном пульте нажмите желтую кнопку, находящуюся под линией два. На мониторе справа вы увидите, что в поезде, стоящем на платформе, включилось освещение. Возвращайтесь на платформу. Заходите в поезд и поверните руль. Поезд поедет и проломит стену. Выбирайтесь из-под обломков и цельтесь в газовые баллоны, чтобы не тратить время на индивидуальную расправу с каждым из четырех террористов, ожидающих вас на путях. Пройдя дальше по тоннелю, заворачивайте в дверь налево.

Глава II: С места преступления

Макс оказался на заброшенной станции нью-йоркского метро. За каждым поворотом тоннеля вас ожидает по парочке негодяев. В первой комнате вы сможете достать патроны, разбив одну из нескольких коробок. Пройдя по рельсам, забегите на платформу — там вас ожидает трое террористов. Разбейте коробки в целях пополнения запасов амуниции. Спустившись в тоннель, вы услышите диалог двух сапе-

ров. Если вы дождетесь окончания их перебранки — вам придется сражаться всего с одним из них.

На двери справа установлена бомба, но нет детонатора. Вам нужно взорвать эту дверь. Спускайтесь в проход слева — вы попадете в помещение банка «Aesir», наполненное хорошо вооруженными террористами. Чтобы расправиться с ними без существенных потерь для здо-

ровья, подождите, пока они подойдут к вам близко, и расстреляйте их.

Попав в контрольную комнату, ответьте на телефонный звонок и отправляйтесь к управляющему компьютеру — на мониторе должны высветиться три буквы, обозначающие отсеки: А, В, С. Одновременно может быть открыт только один отсек. Открывайте их по очереди — в одном из них лежит детонатор.

Получив детонатор, возвращайтесь наверх к обложенной бомбами двери. Там вас будет ждать вражье подкрепление. Установив детонатор, отойдите от двери подальше.

Далее Макс предстоит встреча с его другом Алексом. После того как друга застрелят, поднимайтесь по лестнице — в будке, предназначенной для продажи билетов, затерялось несколько болеутоляющих. Пройдя по тоннелям метро и оказавшись возле еще одной такой же будки, зайдите в нее и нажмите кнопку. Ворота откроются, и вы сможете выйти наружу.

Глава III: Играя Богарта

Первым делом вас захотят стереть в порошок киллеры местного значения — братья Финито. Сохранитесь, а затем прыгайте в укрытие. Стреляйте по поганцам из укрытия и вынесите первого братца. Второго можно застрелить в упор в режиме



● Качество графики в игре не требует словесных подтверждений — она великолепна. Пиротехника находится просто на недосягаемом уровне... Была бы возможность — распечатал бы эту картинку как плакат и повесил на стенку

Персонажи

Фрэнк Ниагара

Мистер Бейсбольная Бита, сумасшедший киллер, помешанный на комиксах про мальчика с бейсбольной битой, этот мафиозный выродок здорово напугает Максу по голове своим именным орудием. Его судьба — смерть, как и всех, кто встает на пути мести Пэйна. Впрочем, он обладает огромной силой, ему не хватит трех обойм из двойных «ингреммов»!



Владимир

Русский мафиози в Нью-Йорке ездит на черном «мерседесе» с номерным знаком «Vodka». Как ни странно, именно Владимир, оказавшийся другом Макса, будет единственным человеком, который останется в живых. Видимо, ему уготована специальная роль в Max Payne 2...



Дон Пунчинелло

Дон Пунчинелло, крупнейший мафиози Нью-Йорка, высшая инстанция грязных делишек. Макс отправляется к Пунчинелло за разъяснениями о гибели своей семьи. Оказывается, что и он — всего лишь пешка в коварной игре сверхвысоких инстанций. Пунчинелло будет убит не Максом, а его боссом.



Николь Хорн

Старая ведьма, глава самой крупной корпорации в Нью-Йорке, Aesir, — виновница всего, что произошло с семьей Макса и населением Нью-Йорка. Она участвовала в создании наркотика Valkyre и заработала на постройку небоскреба, который Макс будет разносить в пух и прах в последних двух главах игры.



замедленного действия. У вас есть немного времени перед тем, как еще трое гангстеров ворвутся в комнату, поэтому вы должны в темпе вальса собрать все вещи, разложенные по комнате, и перезарядить пушки.

Расправившись с подмогой, вытащите патроны и болеутоляющее из сейфа. Прочитав письмо на столе Финитос, Макс узнает свою следующую цель — Рико Муэрте. Вы должны найти его номер в отеле — 313.

Спускайтесь по лестнице вниз и, разбив окно, выходите на крышу отеля. За следующей дверью вас поджидает пара подонков. Теперь пройдите коридор и все открытые

дверь, вы обнаружите проход в другую часть отеля — он находится в туалете. Пройдя по коридору, отыщите лифт и вызовите его.

Глава IV: Кровавые вены Нью-Йорка

Выйдя из лифта, Макс оказывается в прачечной. Три охранника разговаривают о былых деньках и не слышат, как за ними приехала смерть, поэтому просто



выпрыгните и уничтожьте всех троих пулеметной очередью. Разбив коробки, возьмите болеутоляющее и патроны.

В комнате с печкой подберите бейсбольную битку и проходите через дверь над металлической лестницей. За ней двое охранников разговаривают о проблемах вампиров и их жилплощади, так что их будет нетрудно застать врасплох.

В следующей комнате расправьтесь с охранниками и разбейте коробки, закрывающие дверной проход справа. Далее вы попадете в большое помещение с кучей дверей и неоновыми надписями. Вам нужен бар. Чтобы достать ключ от него, придется расстрелять четырех террористов в конференц-зале. Чтобы расправиться с четверкой безболезненно, взорвите коктейль Молотова рядом с дверьми — киллеры выбегут и поджарятся прямо на месте. Возьмите ключ и направляйтесь к бару.

Там находятся Рико Муэрте, Кэнди Доун и четыре охранника. Рико смоеется сразу, а вам придется разбираться с воинственной пятеркой. Выманите охранников из бара и расстреляйте поодиночке, а Кэнди следует уничтожить со среднего расстояния длинной очередью из двух «беретт».

Запасшись здоровьем в ванной, выбегайте из бара и следуйте за Рико. Там вас ждет еще одна горячая схватка — лучше всего раскиньте пару коктейлей Молотова.

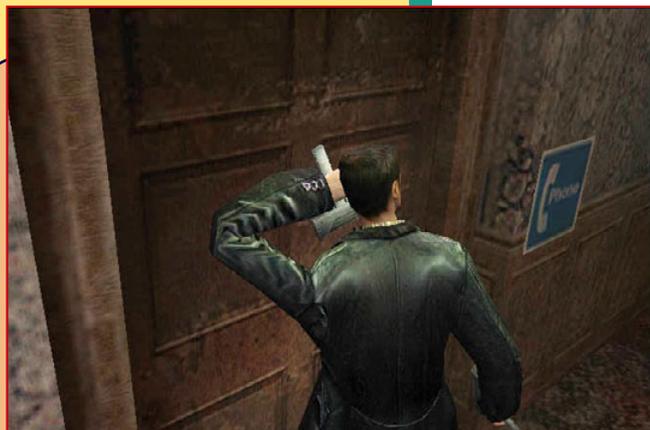
В комнате с решеткой есть кнопка Exit. Но сейчас это вам ничего не даст, так как выход перегороден решеткой. Поднимайтесь по лестнице в клуб и оттуда — на



комнаты — в одной из них вы обнаружите проход в соседний коридор отеля, в котором и находится номер 313. В нем стоит ловушка, поэтому открывайте дверь осторожно. Сработав, ловушка привлечет двоих киллеров, находящихся в конце коридора. Расправившись с ними, заходите в комнату и читайте письмо Рико.

В соседнем помещении находится огромный котлован. Стреляйте в него, пока он не обвалится и не освободит проход на нижний этаж. Трое охранников внизу будут испуганы — воспользуйтесь моментом и расстреляйте их.

Продвигаясь далее, вы попадете в комнату Кэнди Доун. Прочитав ее

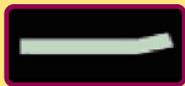


● Затишье перед бурей — Макс подслушивает переговоры врагов, держа в руках «ингрем». Эталонные кадры для любого FPS, не считающего себя отстоем

Оружие

Лом

Лом применяется исключительно для открывания замков и разбивания коробок без создания лишнего шума и траты патронов. Как оружие против живой силы — бесполезен.



Бейсбольная бита

Более эстетична, чем лом, но в общем служит тем же целям. Впрочем, в одном месте игры — в первой главе второй части — вы сможете использовать ее как оружие массового поражения, которое уничтожит почти дюжину врагов (см. прохождение).



«Беретта»

«Беретта» — 9-мм оружие для начинающих или сильно продвинутых геймеров, при скорости восемнадцать пуль в секунду составляет отличное средство для поражения дальних целей при небольшом расходе патронов. Двойная «беретта» весьма опасна для врагов, но в таком сочетании ее следует использовать, если нет патронов для «ингрема».



«Пустынный орел»

Король сражений среднего радиуса, отличное оружие для точечных выстрелов в голову. Правда, он менее скорострелен, чем «беретта», и имеет всего двенадцать пуль в серии, поэтому применение его в больших сражениях неминуемо оканчивается гибелью. Вашей.



Помповое ружье

Этим оружием следует пользоваться на начальных этапах игры, когда выстрел в голову хватает для умерщвления врагов. Помповое ружье практически бесполезно для атаки — его следует применять при единичных выстрелах из-за угла на небольших расстояниях.



крышу, дальше разбейте стекло и прыгайте вниз. Вам предстоит расправиться с четырьмя нехилыми киллерами. Как только они будут мертвы, бегите в комнату с кнопкой «Выход», нажимайте ее и выходите на улицу.

Глава V: Пусть говорят пушки

Зайдите в секонд-хенд («Pawn Shop») и расправьтесь с ворами, чистящими магазинчики. После этого обворуйте магазин сами. Добыча — болеутоляющее и патроны к «ингрему».

За поворотом справа находится лестница, ведущая в подвал гостиницы Люпино. Расправившись с парой молодчиков, соберите неиспользованные гранаты и коктейли Молотова. Пройдя по коридорам, вы обнаружите маленький холл, в одном его конце находятся баллоны с газом, в другом — дверь, которую невозможно открыть естественным путем. Отведите Макса на безопасное расстояние и стреляйте по баллонам — взрыв снесет дверь.

Поднявшись по лестнице, ответьте на телефонный звонок и заберите в лавке по соседству ключ от лестницы. По пути наверх вас одарят гранатой, так что не забудьте сохранить перед подъемом. Добравшись до третьего этажа, вы обнаружите, что путь наверх перекрыт, поэтому уходите с лестницы и идите по обломкам пола по периметру комнаты. Когда вы

дойдете до пробоины в полу, перепрыгните ее и быстро двигайтесь дальше, так как часть обломков тут же рухнет вниз. За единственной дверью вас ждут трое киллеров. Разобравшись с ребятами, направляйтесь в кухню и прыгайте в окно.

Глава VI: Страх, что дает крылья

Первая задача — спуститься на землю, не потеряв половину здоровья. Не спешите прыгать вниз, спуститесь на асфальт через пожарный выход. Теперь время более глобальных задач — подняться на верхний этаж отеля Люпино. Нужно отыскать лифт — он находится за прачечной. В условиях чрезвычайного положения кого попало в прачечные, разумеется, не пускают, поэтому Макс должен найти сопровождающего.

Направляйтесь в здание напротив отеля. Эта дыра просто кишит наркоманами и террористами — вам нужно добраться до третьего этажа, и на этом пути вас будут ждать пятеро киллеров. Запаситесь здоровьем и амуницией.

Добравшись до третьего этажа, отыщите дверь, спрятанную в темном углу, и вытаскивайте из помещения сопровождающего. Вместе с ним спускайтесь вниз и идите в прачечную. Ваш сопровождающий нечист на руку и, как только дверь прачечной откроется, заорет, предупреждая охранников. Поэтому, пока он разговаривает с мафией, встаньте сбоку и, как только дверь откроется, всадите ему пулю в лоб. Затем расправьтесь с парой громил внутри и следуйте к лифту.

Побродив по верхнему этажу, вы попадете в комнату с открытым окном. Подождите, пока свистящий в туалете субъект

● Кто стучится в дверь ко мне? Винни Гогнити, без всяких там сумок на ремне! Зато с револьвером в руке. Впрочем, ему не откроют, и Макс Пэйн отправит его в рай для гангстеров



Оружие

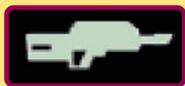
Обрез

Настоящий шотган, потомок первого шотгана из старика DOOM'a, годится исключительно для отстреливания одного сильного киллера, так как до перезарядки позволяет сделать всего два выстрела. Неплохо для убийства начальных боссов, если при этом выпрыгивать из-за угла.



Джекхаммер

Двенадцатизарядный военный шотган, выбивающийся из хрупкого баланса оружия в Max Payne. Он практически безупречен — скорострельный, мощный, не требует точного прицеливания. Впрочем, один минус все-таки есть: вы не успеете и глазом моргнуть, а ваши двенадцать патронов уже улетучились в кучку врагов, и тут вас может постигнуть худшая участь.



Ингрэм

«Ингрэм» в одиночку не слишком силен; два «ингрема» — притча во языцах, визитная карточка Max Payne, всесокрушающее оружие со сверхзвуковой скорострельностью. В каждом «ингреме» помещается по 50 патронов, чего вполне хватает для полного уничтожения трех охранников. Только не забудьте про BulletTime, без достаточного количества которого «ингремы» почти бесполезны.



Кольт коммандо

Кольт менее скорострелен и более требователен к точности прицела, чем «ингрэм», и отлично подходит для выноса мишеней с большого расстояния. Перед перезарядкой вы сможете потратить тридцать пуль без остановки — а этого хватит, чтобы уложить полдюжины охранников средней паршивости.



Коктейль Молотова

Достаточно редкое оружие в игре, но при этом чертовски эффективное и зрелищное. Коктейль Молотова лучше всего использовать в качестве мины — зажечь бутылку у дверного проема, а потом смотреть, как один за другим сгорают целая армия мафиозных ублюдков, выбегающих, чтобы расправиться с вами.



выйдет в комнату, и разберитесь с ним, — иначе получите пулю в спину. По трубам перебирайтесь к окну напротив — там вас ждут четверо хорошо вооруженных громил. Пройдя второе помещение, выбирайтесь на следующую трубу. Обнаружив проход внутрь здания, вы наткнетесь на двух охранников, решающих, как следует отрезать проводок у бомбы. Они примут неправильное решение, вследствие чего стена покроется трещинами. Чтобы обвалить ее окончательно, постучитесь в дверь, находящуюся здесь же. Поднявшись по обломкам пола в темной части здания, вы попадете в офис Винни Гогнити. В соседней комнате слышны крики — это Винни жалуется на жизнь. Соберите болеутоляющее и все оружие, которое только сможете найти, сохранитесь и заходите в комнату.

После сценки вас ожидает схватка с четырьмя хорошо вооруженными подонками, и этот бой придется повторить не один раз. После того, как вы расправитесь с киллерами, бегите вслед за Винни Гогнити. Со следующей крыши мафиозный босс спрыгнет на поезд — вам придется повторить его прыжок, а он дается отнюдь не так легко, как это показывают в фильмах, — так что перед путешествием на поезде не забудьте сохраниться.

Глава VII: Полицейская жестокость

Макс продолжает преследование Гогнити. Первая сложность — прыгнуть с крыши на крышу. Не пытайтесь прыгать с бордюра, а отыщите в том месте на крыше, где он заканчивается, что-то типа проема — и прыгайте с него. Вас должны встречать толпы посланцев Винни, поэтому сохранитесь после каждого удачного выстрела.



Когда Макс будет спускаться по лестнице, его встретят трое киллеров — сначала убейте первого выстрелом в голову, потом прикончите стоящего справа негодяя. Последний террорист обладает слабым оружием, и разнести его в клочья для Макса проблемы не составит.

Преследуйте Гогнити. Просмотрев сценку, где Винни поднимается на лифте, бегите к микроавтобусу и возьмите гранаты и болеутоляющее. Затем вызовите лифт и поднимайтесь вслед за ним. В помещении разбейте все коробки — вы получите достаточно патронов, чтобы продолжить бой. Врагов дальше будет очень много, и схватка будет серьезной. Сохраняйтесь после каждого удачного выстрела. Экономьте здоровье. Ищите баллоны с газом, чтобы расправиться с киллерами масштабно. Когда вы увидите последнюю сцену, где Гогнити стучится в дверь, вас ожидает настоящая облава. Используйте оружие дальнего действия и расправляйтесь с врагами по одному выстрелами в голову. Когда же дело дойдет до самого Гогнити, его выстрелы редко попадают в Макса, но патронов в Винни придется всадить немало.



● Через долю секунды экран станет красным — Макс Пэйн поджарился в ресторане Дона Пунчинелло

Оружие

Граната

Великолепное оружие, безотказное и действенное. Любимая фишка охранников — кидать гранаты вам под ноги, когда вы поднимаетесь по лестнице. Надо отдать должное — этот метод действительно эффективен. Одна граната может уничтожить троих киллеров с легкостью. Радиус поражения ее достаточно, чтобы потери здоровья практически невозможно было избежать. Используйте гранаты часто и со вкусом.



Гранатомет M79

Персональный метатель гранат, чудовищное оружие, настоящий монстр, который обычно одновременно с убийством кучи врагов отнимает половину Максовой жизни. Радиус поражения огромный, ни в коем случае не применяйте это оружие на близких расстояниях. Себе дороже будет.



Снайперская винтовка

Снайперская винтовка может уложить практически любого врага с одного выстрела — одно из немногих оружий в игре, которое способно на это. Позволяет воспользоваться оптическим прицелом, для увеличения точности присядайте. Действует на сколь угодно большие расстояния — в общем, идеальна для спокойного и точного отстрела удаленных мишеней. До перезарядки стреляет пятью пулями. Существенный минус — вы не можете таскать с собой много патронов к винтовке, так что используйте ее бережно.



Глава VIII: Рагна Рок

Отыщите будку, где продаются билеты, и в ней — рычаг. Потянув за него, Макс обнаружит секретный проход в клуб. В первом помещении находится довольно много полезных вещей, вроде патронов и болеутоляющего. Следующее помещение — танцпол и бар, и по углам спрятались четверо киллеров с мощным оружием. Порешив их, через двойные двери пробирайтесь дальше. Забравшись на самый верх — этаж с креслами и контрольным пультом, управляющим пиротехникой, заходите в противоположную дверь. Там вы услышите, как стражники разговаривают о Джеке Люпино. Подарите им гранату и выходите к очередному нагромождению лестниц. Четверых охранников, поджидающих вас там, лучше отстрелить поодиночке. Попав на крышу, разбейте стекло и прыгайте вниз, чтобы разобраться с драгдилерами. Далее — опять наверх, прыгать по крышам. Перемахнув через все балки, заходите в освещенный проход.

Осторожно продвигайтесь по балкам под потолком, идите в дверь слева и отстреливайте троих киллеров. Далее вы попадете за сцену — в помещение с ударной установкой и пультом над лестницей. Подойдите к пульту и нажмите кнопку — в стене над барабанами откроется проход. Прыгайте туда и продвигайтесь дальше, отстреливаясь от поданных Джека Люпино.

В следующем помещении вы обнаружите еще один пульт. На нем четыре рычага: вы должны потянуть за каждый один раз для того, чтобы шторы раздвинулись и проход дальше был свободен. Прячьтесь за столбами и отстреливайте



врагов по одному, так как их будет немало. Забравшись по лестнице наверх, осторожно пройдитесь по доскам к двери в углу — входу в убежище Джека Люпино.

Глава IX: Империя зла

У этого парня проблемы с головой. Он кричит нечто несусальное, и пока он занят этим делом, соберите все, что можно, в соседней комнате. Перед боем стоит помнить две вещи: во-первых, все имеющееся оружие и болеутоляющее в следующем уровне исчезнет, поэтому используйте все, что есть, на полную катушку. Второе — вокруг главного прохода с чашей разложены тонны патронов и болеутоляющего, поэтому, перекачавшись с одной стороны на другую, постоянно подбирайте новые ресурсы для продолжения боя. Ну а теперь, скрестив пальцы, входите в главный зал — для главного побоища.

Сначала вас встретит дюжина киллеров. Не стойте на одном месте, прячьтесь под навесами по краям зала. Под навесом слева есть дыра, через которую киллеры спускаются в помещение сверху, — вы можете стоять под ней и отстреливать гадов, как только они появляются. Таким образом можно уничтожить половину киллеров. Вторая половина будет закидывать вас коктейлями Молотова, поэтому единственный способ спастись — прятаться за столбами и стрелять по ним оттуда, постоянно перекачавшись от одного к другому. Экономьте ваше BulletTime для финального поединка.

Расправившись с помощниками Люпино, бегите к лестнице, ведущей к занавесу, и вставайте сбоку лестницы. Когда занавес откроется, вы сможете практически сразу расстрелять двух охранников Люпино и заняться самим стариком. У Люпино прорва здоровья, плюс у него есть гранаты и коктейли Молотова, поэтому попариться с ним придется изрядно. Впрочем, две секунды непрерывной стрельбы в голову из «ингрема» сделают его без проблем.



● Макс Пэйн в одном из своих кошмаров. Подойдя к столу, он воскликнет: «Господи, я — герой комиксов!» А потом: «Господи, я — персонаж компьютерной игры!»

Часть II: Холодный день в аду

Пролог

Максу придется путешествовать по собственным кошмарам, которые состоят из лабиринтов и криков убитой семьи. Чтобы без проблем пройти эту часть его приключений, вы должны вооружиться парой хороших динамиков или наушников — очень важно, насколько хорошо вы различаете источники звуков в пространстве. Вам придется идти на крики жены и ребенка, чтобы выйти из лабиринтов бреда.

Первый лабиринт проходится так: на двух первых перекрестках сворачивайте налево, следующую развилку проходите, затем сворачивайте направо. Вы придете в гостиную Макса. Далее поднимайтесь по лестнице вверх в детскую. Вместо детской вы пройдете коридор и окажетесь в пустоте, испещренной кровавыми линиями. Не сходите с кровавых линий, иначе Макс упадет в никуда. Сначала идите направо, перепрыгните на следующую линию, когда первая закончится, и продолжайте идти на крик ребенка. Если вы слышите, что крик зати-



хает, — возвращайтесь обратно и ищите другой путь. Существует всего один путь, по которому Макс сможет пройти, не упав в пустоту, так что его поиски не займут много времени.

Глава I: Бейсбольная Бита

Очнувшись, Макс обнаруживает, что с ним не прочь разобраться парень по имени Фрэнк Ниагара. Когда тот отойдет в бар выпить пивка, подбирайте бейсбольную битку и осматривайте помещение, чтобы найти приличное оружие. Разбейте битой ящики на полу — вы найдете болеутоляющее и патроны.

Вокруг — куча киллеров, поэтому предлагаю хороший и безболезненный способ начать уровень. Подойдите к единственной открывающейся двери (за печкой) и начинайте колотить по ней бейсбольной битой. Все охранники — а их около семи штук — сбегут к Максусу и получат по удару в лоб, не успев даже и выстрела сделать. Вы же получите кучу патронов и оружия.

Пройдитесь по близлежащим — очищенным от охраны — комнатам, соберите дополнительные патроны, коих найдется немало, и направляйтесь в следующую комнату. В ней по-прежнему — пара верзил, вынести которых с новеньким оружием Макса не составит труда.

Поднявшись на лифте, Максусу придется разобраться с толпой киллеров. Прячьтесь за мясными оковалками, висящими в больших количествах в помещении. Порешив всех в округе, выходите на улицу и направляйтесь к парадному входу в отель.

Прорвав желтые полицейские ленты, закрывающие вход в отель, который

Макс зачистил практически с первого по последний этаж, направляйтесь в единственное открытое помещение — гостиную. Там сидят трое не шибко опасных террористов, и проблем с ними возникнуть не должно. Впрочем, нельзя заставлять ждать мистера Бейсбольную Биту. Направляйтесь в бар.

Вместе с Фрэнком Ниагарой в баре сидят трое собутыльников. Как только неинтерактивная сценка закончится, вставляйте скобу от дверного проема и выносите двоих киллеров, которые выбегут сразу. Далее попытайтесь расправиться с третьим, стоящим за барной стойкой. На закуску оставьте Фрэнка: он обладает лучшим здоровьем, чем сам Джек Люпино, и одной обоймы из «ингрема» ему не хватит. С помощью стрейфвов бегайте вокруг Ниагары, не останавливая поток пуль. Как только обойма закончится, выбегайте и перезаряжайтесь, затем повторите. На второй обойме из «ингрема» Ниагара падет.

Глава II: Предложение, от которого нельзя отказаться

Макс Пейн побратался с русской мафией! Русская мафия в лице супермена по имени Владимир развезжает на черном «мерседесе» с номерами «Vodka». Тем не менее Владимир дал Максусу задание — проникнуть на корабль и замочить Бориса Дайма, заодно прирав к рукам тонну оружия для предстоящего боя с Доном Пунчинелло.

В контрольной будке убейте охранника и нажмите кнопку, открывающую ворота.



● Пять лет назад я ни за что бы не поверил, что это скриншот из игры, а не выдернутый кадр из дешевого голливудского боевика. Что ж, времена меняются... Боевики остаются

Секреты

В главе четвертой первой части есть секретная комната, обклеенная плакатами и постерами игры Soldier of Fortune II. Вы можете обнаружить ее перед тем, как заберетесь на трубы, ведущие в комнату с телевизором, который показывает мультфильм. Не забираясь на трубы, идите налево и стреляйте по окнам. Одно из них разобьется — за ним, кроме постеров, вы обнаружите патроны и болеутоляющее. В пятой главе третьей части в офисе Альфреда Вудена вы можете побывать в личной комнате старикана и посмотреть на то, чем этот старый перец занимается в свободное от работы время. Спорю, вы удивитесь. Чтобы открыть секретный проход, стреляйте в картину слева в следующем помещении после комнаты с телевизором. Картина упадет, и вы обнаружите кнопку, поднимающую кожаный диван напротив. Под ним и находится вход в секретную комнату. В обучающем уровне есть секретное помещение с «ингремами» и патронами, благодаря которым вы сможете совершенствовать свое искусство владения этим важным оружием. Чтобы забраться в эту комнату, запрыгните на фургон и с него — на лестницу, ведущую к окну, которое можно разбить.

Далее пробирайтесь через складские помещения — в каждом из них вас ждет по три-четыре киллера, часть из которых приходится сверху. Поэтому, оказавшись на складе, спрячьтесь за столбы и первым делом отстреливайте мишени сверху.

Выйдя на улицу, направляйтесь к большому крану и забирайтесь в его кабину. Нажмите кнопку — кран приподнимет огромный ящик, освободив тем самым проход к барже. Пройдя через него и вынеся по пути пару террористов, вы попадете в коридор, стены которого состоят из гигантских ящиков. В середине находится перевозчик — как только парень на нем заметит вас, перевозчик начнет двигаться в вашу сторону. В одном из ящиков есть комната с оружием и болеутоляющим — переждите наступление гигантской машины в нем. В другом конце коридора вы сможете выйти еще в один такой же коридор с таким же перевозчиком. Отыщите еще одну дыру в ящике и запаситесь оружием — снайперской винтовкой. Когда перевозчик остановится, направляйтесь к маленькой барже на другую сторону вонючего ручейка.

Сбив замок на решетке, Макс запасется множеством дополнительных патронов

Коды

Чтобы ввести эти коды, добавьте параметр «-developer» в командной строке, запускаящей MaxRaupе.exe. Затем нажмите F12 и вводите:

god — бессмертие;

getallweapons — все оружие и 8 болеутоляющих средств;

getinfinitesammo — бесконечные патроны и болеутоляющее;

getbullettime — полное время для замедленного режима;

getpainkillers — 8 болеутоляющих средств.

noclip — прохождение сквозь стены;

showfps — показ количества кадров в секунду.

и оружия. Теперь подходите к решетке, за которой стоит грузовик, доставайте снайперскую винтовку и целитесь в подставку, стоящую под одним из колес грузовика. При метком выстреле подставка вылетит, и грузовик весело покатится вниз.

Теперь возвращайтесь туда, где был разведен мост. Вас ждут серьезного вида парни с пушками, поэтому будьте готовы к худшему. Заходите в здание — в комнате справа есть несколько гранат и четыре болеутоляющих средства, заберите все это перед визитом в главное помещение. Там находятся двое охранников с очень мощ-



• От M79, парень, не уйдешь. Впрочем, не ушел от него и сам Макс, и экран уже начал покрываться кроваво-красным. Через долю секунды нам будет сообщено, что Макс мертв. Хотите загрузить сохраненную игру?



ным оружием: чтобы вынести их, спрячьтесь за грузами и стреляйте редкими, но меткими очередями из-за угла.

Глава III: Крысы и маслянистая вода

Склад, через который придется пробираться Макс, просто кишит охранниками, прячущимися за ограждениями и зовущими на подмогу. В общем, это место надо проходить максимально осторожно и тихо, иначе вслед за умершим с громким шумом охранником прибегут еще пятеро. А за каждым из пятерых — еще столько же.

Выйдя «на улицу», забирайтесь на передвижную платформу. На ней четыре рычага, с четырех сторон платформы, чтобы двигаться влево, идите к левому рычагу и т. п. Вокруг находятся башни с охранниками. Чтобы избавляться от них без лишнего шума, включайте прицел снайперской винтовки и издалека выносите их одним выстрелом. При толковом подходе ребята не сделают ни одного выстрела в вашу сторону.

Езжайте вперед, затем налево. Каждую башенку с убитым вами охранником стоит

посещать для получения болеутоляющего и патронов. Трое киллеров заметят вас с земли и будут стрелять снизу, но, благодаря тому что Макс находится на пятнадцать метров выше, вынести их не составит труда.

В конце вашего путешествия вы должны приехать к новому складу. Спускайтесь по мостику вниз, включайте режим замедленного действия при появлении любого живого существа в поле зрения, затем забирайтесь наверх по другому мостику и идите в маленькую комнатку с окном, выходящим на пристань и баржу, которую вам придется зачищать. На ней есть отличная мишень — избавьтесь от этого малого прямо сейчас. Нажмите кнопку, чтобы открыть решетку, закрывающую выход из склада.

Попав на корабль, вооружитесь двумя «ингремами» и направляйтесь в капитанскую рубку. Разобравшись с несколькими



охранниками, поговорите с Доном Пунчинелло и спускайтесь вниз, прямо к Борису Дайму и его складу с оружием.

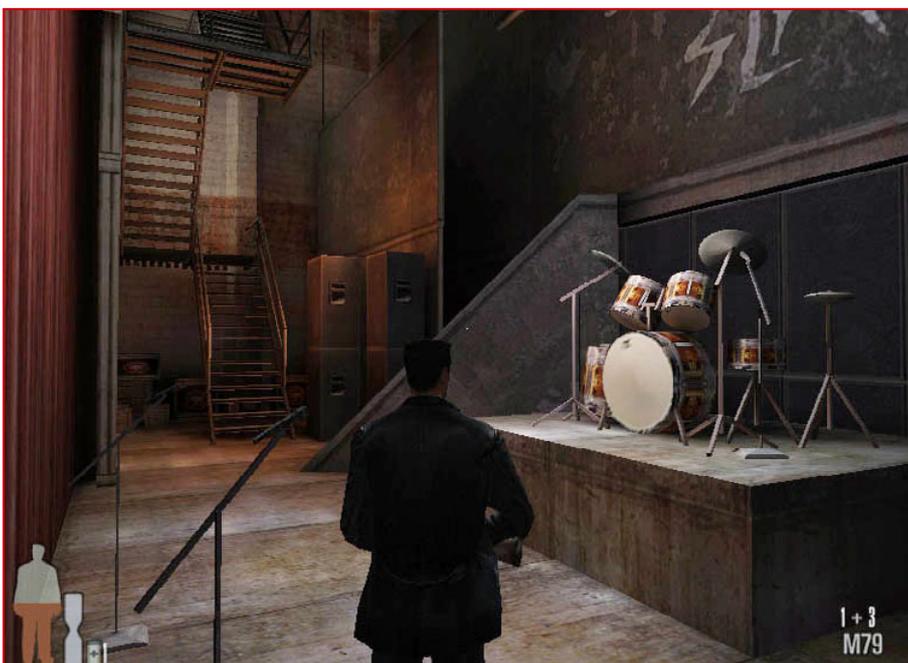
У Дайма трое помощников: первого убейте с помощью гранаты, затем, забравшись обратно на лестницу, расстреляйте двух других. Что касается самого Бориса Дайма, взорвите баллоны рядом с ним, чтобы ополовинить его здоровье. Не подходите к нему близко, так как он угостит вас коктейлем Молотова. Как только он начнет перезаряжать свои «ингредьмы», угостите его очередью из таких же, и парень загнется.



Глава IV: Гаси мое пламя бензином

Сейчас будет жарко. Весь ресторан Пунчинелло забит бомбами, Максусу придется пробираться через лазейки во всепожирающем пламени.

Бегите вдоль правой стены к двойным дверям в конце комнаты — справа от бара. Не останавливаясь ни на секунду, продвигайтесь к следующим двойным дверям напротив. Войдя в них, быстро сворачивайте направо и пробегайте через ряд полок перед тем, как они начнут падать, и открывайте дверь справа. В следующем коридоре бегите точно посередине,



не, затем сворачивайте направо. Пробегайте через центр комнаты и сворачивайте налево, как только помещение начнет гореть. Аккуратно повернитесь и идите вдоль стены по коридору по направлению к следующей комнате.

Как только возникнет огонь, бегите сломя голову к противоположной неосвещенной стене. Перепрыгните через завалы и обернитесь — вы увидите проход дальше. Также вы обнаружите несколько ступенек в другое помещение, но это тупик.

Поднявшись по лестнице, вы увидите два выхода из коридора. Направляйтесь в левый, попав в комнату, поворачивайте направо и идите по следующему коридору. Дойдите до тупика, где баллон с газом должен вот-вот взорваться. Отойдите подальше и следуйте вдоль стен, которые не горят. Услышав еще один взрыв, пройдите назад и сворачивайте влево к отверстию. Перепрыгнув через полки, заходите в двойные двери. С огнем покончено.

Далее вас ждут охранники. Много. Подберите болеутоляющее и приготовьте гра-

наты. Как только увидите врага, кидайте. Выйдя из помещения, достаньте «ингредьмы» и расстреливайте киллеров на пути к выходу.

Глава V: Ангел смерти

Пришла пора разобраться с Доном Пунчинелло. Вместе с его охраной в особняке



Макса ждет легендарное Трио — три профессиональных киллера высокой квалификации. Одним словом, придется поработать.

В подвале особняка вы обнаружите несколько трупов — видимо, подруга Макса, Мона, пыталась бежать. Зачистите коридор и соберите разнообразное оружие. В комнате слева вы обнаружите болеутоляющее и киллера, который пустит Максусу пулю в лоб, как только он откроет дверь. Поэтому лучше вваливаться в комнату, включив замедленный режим. Продвигаясь по коридору направо, вы наткнетесь на нескольких охранников (один из них с двумя «ингредьмами»), и к этой схватке необходимо подготовиться. Поднявшись по лестнице, вы попадете в кухню с кучей интересных предметов и мест. Осмотрите и соберите все, что только сможете, — ибо в следующей комнате вас ждет один из трио киллеров.

Кроме Big Brother в этой комнате — двое охранников. В общем, придется брать их хитростью: заготовьте гранату, откройте дверь и киньте ее за стол, где сидят трое киллеров, затем стрейфитесь подальше от прохода. Скорее всего, за это время Big Brother всадит в вас половину своей обоймы, поэтому болеутоляющее, найденное на кухне, не помешает. Граната расправится с помощниками Big Brother и ополовинит его здоровье. Теперь покончить со стариком — дело техники. Имейте в виду, что, как только Big Brother будет убит, в комнату ворвутся еще двое киллеров, так что не зевайте.

Пробравшись через комнату с пианино и порешив нескольких сопляков, вы окажетесь в главном холле особняка с лестницей,

ведущей в два крыла здания. Как только Макс попадет сюда, охрана побежит за подмогой — звать еще одного из троицы. Здесь всего двое охранников, один из которых почти всегда мочит своими «ингремами» лестничные перила и не в состоянии попасть в Макса. Направляйтесь в комнату справа.

Тут вас ждет еще один ублюдок по имени Джо. Вместе с Джо еще двое неслабых ребят. Плюс к тому они расположены в комнате так, что гранату запустить будет чрезвычайно сложно. Единственный выход — до краев наполненные песочные часы с BulletTime и несколько



обойм для двойных «ингремов». Все трое находятся справа, так что врывайтесь в комнату в замедленном режиме и выпускайте в мафиози все патроны из «ингремов», которые только есть. Если вам не хватит времени замедленного режима, вы — труп.

За последним парнем из Троицы придется еще поохотиться. Направляйтесь к двери слева от лестницы, она все еще закрыта, вставайте на расстоянии от нее — парень с M79 взорвет ее. Как только это произойдет, вы сможете вынести его с помощью снайперской винтовки, он же вас даже не заметит. Пройдя ванную и еще пару комнат, ответьте на телефонный звонок и приготовьтесь к бою с последним членом троицы. Используйте гранату, как и в случае с Big Brother, и обойму-другую из



«ингрема», ему и друзьям будет достаточно. За следующей дверью находится сам Дон Пунчинелло.

После сценки вы сразу же попадаете в бой, включайте замедленный режим и пытайтесь расстрелять троих охранников Пунчинелло, пока они еще не успели разбежаться. Возможно, на них вам придется потратить все ваше оружие. Не страшно. Больше боев не будет. Перед Максом выстроится два десятка наемников — дальше воевать бесполезно.



Часть III: Чуть ближе к небесам

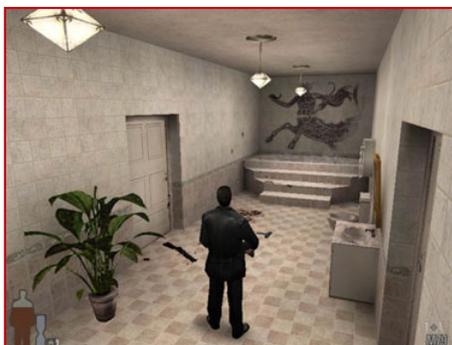
Пролог

Макс снова очутился в кошмарах, на этот раз подогретых наркотиком Valkyre. Вы снова в его доме. Возвратившись пару раз на место, с которого вы начинали, направляйтесь в детскую и выходите на уже знакомые кровавые дорожки. Теперь они расположены на разной высоте, поэтому прыгать придется долго. Впрочем, сам путь будет гораздо короче.

Идите вправо и прыгайте на дорожку вниз, далее продолжайте спускаться вниз и вправо. Скоро вы дойдете до площадки с детской кроваткой. Экран погаснет, и в это время лучше не трогать ни мышь, ни клавиатуру — а то можно нечаянно умереть, так и не поняв, отчего. После этого стреляйте в другого Макса Пейна и возвращайтесь из кошмаров в реальность, не менее кошмарную.

Глава I: Доставь меня в холодную сталь

Как и в любом нормальном боевике, главный герой в финале должен оказаться на заводе, лучше заброшенном. Так и Макс



оказался на заводе, но еще не совсем заброшенном — его собираются вот-вот сравнять с землей, уничтожив правду о происхождении наркотика Valkyre.

Разбейте стеклянную крышу и прыгайте вниз. Лучи, пересекающие

стены, — световые бомбы. Чтобы избавиться от них, нужно отойти на достаточное расстояние и выстрелить в излучатели, прикрепленные к стене. В комнате справа вы найдете снайперскую винтовку и патроны. В помещении за дверью вас ждет первая парочка врагов.

Пройдя через гаражную дверь и порешив пару киллеров, вы наткнетесь на еще одну комнатку с лазерными лучами. Откройте дверь, ведущую в нее, и из дверного проема с помощью винтовки взорвите бомбы. Как только вы минуете место, где были лучи, вас тут же уостят гранатой из-за поворота — поэтому сделайте обманный маневр, подбежав к повороту, и сразу — обратно.

За следующей гаражной дверью вас ждет троица киллеров, один из которых имеет в запасе гранату, которую и запустит в вас, если вы не расправитесь с ним.

Вдоль стены находятся две двери: одна ведет в помещение с патронами и болеутоляющим, другая — к лазерной бомбе и двум киллерам, расправиться с которыми можно с помощью банальной гранаты. Посетите обе комнаты, после чего вы будете гораздо лучше обеспечены оружием и здоровьем.

Следующее помещение — сталепрокатный цех, в котором вас вполне могут угостить гранатой. Вынесите каждого киллера по отдельности с помощью винтовки. Когда вы увидите, что в помещении забегают новые террористы, взорвите бочки около двери.

Пройдя по коридорам, вы попадете в комнату с киллерами, снабженными кучей гранат. Этих ребят надо выносить сразу, и ничего лучше «ингрема» в этом деле не поможет. Запустите гранату в следующий холл. Двое разговаривающих парней в комнате с окном не подозревают, что в этом окне нет стекла, поэтому сделайте им сюрприз.

Глава II: Скрытая правда

В комнате с двумя охранниками много полезной снеди, но первым делом надо разобраться с ребятами. С помощью винтовки очистите коридор и поверните колесо на трубе, чтобы остановить утечку смертоносного газа. Пройдя еще один цех, вы окажетесь в весьма опасной комнате, с множеством лазеров и взрывоопасных бочек. Плюс к тому в комнату постоянно заглядывают киллеры — в условиях маневрирования между лазерами это весьма опасно. Логичное решение — убить двух зайцев: взорвать всю эту пиротехнику и заодно покончить с киллерами. Зайдите в комнату и бросьте гранату, затем быстро выходите. Как только вы появитесь в комнате, киллеры поспешат туда же и наткнутся на замечательный термоядерный взрыв.

Цель Макса — найти лифт с маркировкой «D6». Пройдя еще несколько цехов и взрывоопасных комнат, вы должны попасть в помещение охраны и передвинуть соответствующий рычажок. Вы увидите на мониторе, как открывается решетка перед лифтом с надписью «D6». Вместе с этой откроется и другая решетка рядом с комнатой охраны, через которую к вам направится киллер, — время лучше не терять.

Достаньте «ингредьемы» и направляйтесь через гаражную дверь к самому горячему из цехов завода — огонь вырывается практически отовсюду. Встаньте в центре цеха и заберитесь в маленькую рельсовую повозку, которая доставит вас к другой части цеха. В конце пути — лазерные бомбы, поэтому, пока вы еще находитесь в повозке, стреляйте из «ингредьемов» вперед, чтобы взорвать бомбы. Сразу после этого вас встретят трое киллеров, разобраться с которыми поможет M79.



На пути к лифту вас ждет еще полдюжины киллеров, так что не спешите убирать M79. Но даже когда вы нажмете кнопку вызова лифта, надеясь, что вот сейчас пойдет очередная сценка и вас перенесут на следующий уровень, нужно быть начеку. Из лифта выпрыгнет трое парней в масках — последний выстрел из M79, и ребята вас больше не беспокоят. Спускаемся на глубину шесть.

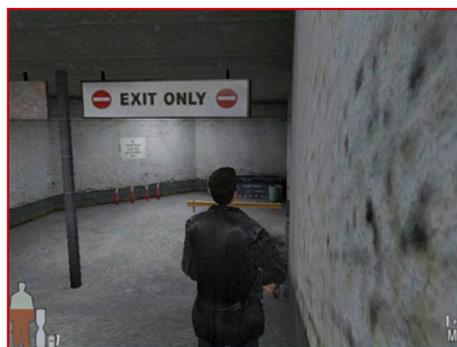
Глава III: Глубина шесть

Двое малых в костюмах и темных очках хотят вас убить — вот удивили! Им вполне хватит гранаты или пары выстрелов из M79. Единственная незапертая



дверь в зале — Processing. Направившись туда, вы услышите, как трое киллеров планируют, как бы отсюда свалить. Лишите их такой возможности с помощью M79, далее направляйтесь в лаборатории.

В лабораториях вы должны отыскать компьютер с трехзначным PIN-кодом на мониторе. Как только вы его нашли, воз-



вращайтесь в основной коридор и ищите дверь, рядом с которой валяется труп ученого, а на мониторе отображаются три черты, намекая, что вместо них нужно ввести код. Заходите в открывшийся лифт и спускайтесь в по-



мещение, переоборудованное под тюрьму с одним-единственным заключенным. Вы должны беречь этого парня как зеницу ока — он проводит вас в самое сердце V-проекта. Поднявшись на лифте обратно в лабораторию, где двое киллеров попытаются расправиться с вами, — вы должны уничтожить их очень быстро, пока они не выстрелили в ученого.

Следуйте за яйцеголовым, который проведет вас через защитный коридор. Как только вы в него войдете, несколько солдат расстреляют ученого и примутся за вас, поэтому вы должны как можно дальше отойти от окна.

Проходите в помещение, перепрыгните через пламя по обвалившимся полкам и направляйтесь в лифт, который доставит вас в самое сердце военной базы. Бросьте гранату, пока вы все еще находитесь в лифте, чтобы избавиться от самых опасных лазерных бомб, и направляйтесь к компьютеру с логотипом V, чтобы узнать истину. Узнав ее, заходите в грузовой лифт и возвращайтесь обратно.

После того как вы попадете в коридор, который открыл профессор, начнется отсчет времени перед взрывом. Выход из коридора закрыт, единственное решение — хорошенько прицелиться в лазерные бомбы снаружи и выстрелить через окно. Бегите к близлежащему лифту — забравшись в него, держитесь подальше от решетки в центре.

Глава IV: Ублюдки, стреляющие из-за спины

Встреча с экс-боссом Макса, как всегда, заканчивается стрельбой. На крыше вас встретит очень много стрелков с неплохим оружием, так что не забудьте сохранить в начале миссии. Достаньте «кольт» или «пустынного орла» и начинайте отстреливать врагов, прячась за множеством построек на крыше гаража.

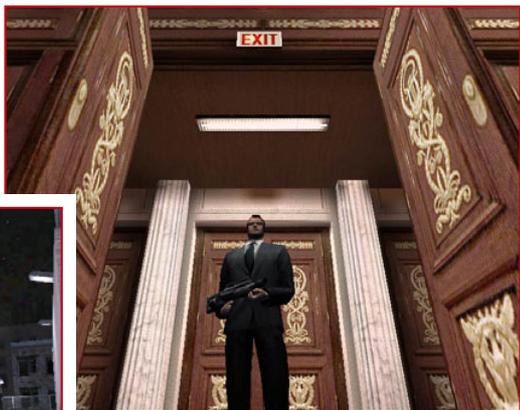
Путь на нижний этаж гаража находится справа. Вас будут пытаться остановить парни с пистолетами и «ингредьемами»,

рядом будет развезжать грузовик с недюжинной огневой мощью. Недалеко от входа на нижний этаж находится медицинский кабинет с четырьмя болеутоляющими средствами.



Таким образом, вы пройдете несколько этажей, пока не достигнете самого нижнего — вход на него будет закрыт решеткой. Прострелите замок и спрячьтесь за коробками справа — вы получите возможность вынести нескольких охранников с помощью снайперской винтовки без риска быть подбитым. Теперь настало время вытащить M79 и бежать. Простреливайте каждый угол гаража, чтобы убедиться, что ваш путь очищен от врагов. Соберите патроны и болеутоляющее, которые разложены в белом фургоне, и направляйтесь к финальной схватке с боссом и двенадцатью парнями, оснащенными «джекхаммерами» и прочими неприятными игрушками.

Перед тем как начать бой, имейте в виду, что слева находится медицинский кабинет с четырьмя болеутоляющими средствами, а справа — дополнительные патроны. Босс запустит в вас гранату и смоеется, когда несколько оснащенных «джекхаммерами» парней выйдут вам навстречу. Стреляйте из M79 и бегите подальше, чтобы граната не задела вас сильно. Остальные киллеры ретируются за угол и некоторое время будут представлять собой отличную мишень для гранаты.



Глава V: В стране слепых

Выпрыгнув из окна, спускайтесь в подвал. Побродив по коридорам, заходите в комнату охраны и повернитесь лицом к двери — к вам пожалуют гости. Затем посмотрите на монитор и убедитесь, что, несмотря на всаженную в старческое тело обойму, Альфред Вуден живет всех живых.

Около лифта и лестницы оставьте гранату, как только услышите его пищание. Поднимайтесь по лестнице и, пробравшись через небольшой офисный лабиринт, направляйтесь в личный офис Альфреда Вудена. Просмотрите и прочтите все, что найдете в его апартаментах. Дальше вас ждут несколько снайперов на балконе. Сработает сценка, и вы увидите двух киллеров, несущихся прямо на вас.



Они достойны хорошей гранаты или коктейля Молотова.

Спускайтесь по лестнице вниз и пробегите две незапертые двери — за ними вы не найдете ничего, кроме возможной Максовой смерти. Дверь снизу приведет вас в помеще-

ние, где двое охранников болтают о кино. Угостите их гранатой и посмотрите, как им понравится такая концовка. На вашем пути остается несколько лазерных бомб — прижавшись к стене, вы не пострадаете от их взрывов, даже стоя довольно близко от них.

Глава VI: Игра в силу

Свору, нацелившуюся на вас, лучше выносить из-за угла с большого расстояния снайперской винтовкой. Отстрелите лазерные бомбы, чтобы подняться наверх, — полки обрушатся, образовав лестницу.

Единственная дверь в следующей комнате приведет вас прямо к парню с гранатой, поэтому, выходя из двери, вытащите двойные «ингремы» и не переставая стреляйте, прорываясь через киллера. Таким образом удастся сэкономить здоровье.

Попав в библиотеку, доставайте M79 и отстреливайте врагов пачками — именно в таком количестве они будут появляться в храме знаний.

Попав в пресс-холл, не торопитесь проходить через незапертую дверь в другом конце помещения. Откройте дверь с помощью M79 и взорвите двух киллеров, которые прибегут посмотреть на взрыв. Спустившись по лестнице и услышав крики «Go, go!», быстро возвращайтесь обратно и уничтожайте но-

вые вражеские подкрепления тем же способом.

В следующем помещении вам предстоит финальная битва — куча наемников, великолепно вооруженных и серьезно настроенных. Один из способов перейти на следующий уровень — перекатываясь по



полу, добраться до левой части помещения и, не переставая стрелять во все стороны, прорываться к дверям в конце зала. Часть парней останется в живых, но какая разница? На пути Макса будет еще немало киллеров...

Глава VII: Нечего терять

Штурм небоскреба компании Aesir следует начать так: бросьте гранату в конец зала. Трое охранников будут приятно удивлены. Далее доставайте снайперскую винтовку и отправляйтесь в долгий и кровавый путь.

С охранниками, вооруженными гранатами и стоящими наверху, трудно что-нибудь поделать. Первым делом отстрелите самого верхнего и держитесь стены, чтобы получать минимум повреждений.

Чтобы избежать лазерных бомб на эскалаторах, забирайтесь по их боковым частям. А вот коридор, весь испещренный лазерами, легко пройти не удастся: измерьте частоту первых лучей, чтобы проскользнуть мимо них, а через остальные вполне возможно перепрыгнуть. Пока вы находитесь не дальше середины коридора, выстрелите из винтовки в его конец, чтобы расправиться с парнем, ждущим вас там. Если вы случайно попадете в лазерную бомбу, весь коридор взорвется.

После короткой сценки с Моной в зал вбегут еще трое охранников — как раз работа для гранат. Заходите в лифт и устремите взор наверх.

А наверху — несколько лазерных бомб, которые надо отстреливать прямо по ходу движения лифта. Ищите излучатели у каждого из лучей или воспользуйтесь M79. В любом случае для правильного прицеливания придется носить-ся по всей кабине.

Отыщите комнату секьюрити и нажмите кнопку, открывающую доступ к лифтам. После этого через окно комнаты в вас начнут палить трое охранников. Выбегайте через правую дверь и выносите сразу двоих «ингремами», после чего последний будет уже не так страшен.

Путешествие в лифте украсит вертолет «Aesir». Чтобы избежать его огня, присядьте и переместитесь в левую часть лифта. Когда лифт остановится, перепрыгивайте на соседний и разбивайте его стеклянную крышу.



Попав в комнату с мэйнфреймом, вынесите четверых охранников с помощью M79 и разбейте синеватые кристаллы, изображающие компьютеры. Как только будет сообщено, что вы получили доступ к офису, выносите троих охранников из открывшегося лифта и поднимайтесь в президентский офис.

Покрошите «ингремами» троих супостатов, которые выбегут к вам навстречу, поднимайтесь по лестнице, расправляйтесь по очереди с тремя охранниками, стреляя из-за угла, и направляйтесь в боковую дверь помещения с компьютером президента «Aesir».



Глава VIII: Боль и страдание

Последняя глава Максowych приключений, как и всегда, начнется непросто: четверо лучших охранников Николь Хорн обратят внимание на Макса. Расстреляйте их по парам в замедленном режиме, пользуясь «ингремами». Это будет трудно, но это возможно. Вам наверняка придется оттачивать этот бой не менее полудюжины раз, чтобы достичь совершенства. Чтобы не пострадать от вертолетной стрельбы, встаньте за стальную статую в центре офиса и ждите примерно минуту, пока вертолет не сдастся.

Попав в библиотеку, выходите на балкон и бегите по уступу в здании до следующего — если вы будете двигаться достаточно быстро, вертолет не сможет попасть в вас.

Поднимитесь по лестнице и отстреливайте врагов по одному, прячась за углом, — это один из немногих путей выжить в этой схватке. Пройдя еще одну комнату, отправляйтесь на крышу.

Сразу сделайте пару выстрелов из M79 в коммуникационную вышку. Из офиса выбегут шестеро охранников, большая часть из которых подорвется на своей же гранате, — вам стоит подождать на возвышении сбоку от дверей и покончить с остальными парой выстрелов. Далее стреляйте в крепление, на котором держится канат. Как только канат оторвется, бегите к решетчатой двери справа от стеклянных дверей и целитесь во второе крепление с помощью снайперской винтовки. Поверьте, это возможно! Ну, вы выиграли. Макса забрали. Все счастливы. 