

Игра James Bond 007: Nightfire

Персонажи

Джеймс Бонд — агент Секретной Службы Ее Величества, или кратко МИ-6, под номером 007. С лицензией на убийство, иначе игра не была бы боевиком. Похож на Пирса Броснана, сыгравшего роль суперагента в последних частях киносериала.

Рафаэль Дрейк — глава корпорации "Феникс Интернэшнл", главная мишень Бонда. До жути злобный негодяй, не жалеющий ни врагов, ни соратников.

Доминик Паради — глубоко законспирированный агент французской разведки. Внедрилась в организацию Дрейка в качестве его подруги. С Бондом ее связывают более чем профессиональные отношения.

Зои Найтшейд — агент ЦРУ, связной Бонда в альпийской операции. Весьма самостоятельная персона, не уступающая в профессионализме Бонду. Без ее помощи задание закончилось бы провалом.

Рук — телохранитель Дрейка. Сильно смахивает на гориллу и живучий до ужаса. Бонду придется с ним встретиться не один раз, но без шансов на победу Рука.

Александр Мэйхью — помощник Дрейка, раздобывший для него систему управления спутником. Готов принять любую сторону, лишь бы остаться в живых. Не помогло.

Макико Хаяси — считалась личным телохранителем Мэйхью, но как оказалось, ее настоящим хозяином был Дрейк. Японка по происхождению, владеет боевыми искусствами и скрытной тактикой. Возглавляет отряд ниндзя. Обвела вокруг пальца самого агента 007. Один раз.

Алура МакКолл — агент разведки из солнечной Австралии. Прекрасно разбирается в технике, но не слишком уверенно чувствует себя на серьезном задании. Бонду пришлось все время ее опекать, особенно после выполнения миссии.

Оружие

Ни один суперагент не обойдется без пистолета. А лучше всего, если вооружение будет ненормально мощным. Однако обвешаться смертоносными игрушками с ног до головы Джеймсу Бонду не дадут: в игре действует ограничение на используемый арсенал. Агент 007 не способен унести более четырех различных видов оружия, и неважно, будут ли три из них легкими пистолетами, или же нагрузку составят тяжелый гранатомет, снайперская винтовка, ракетница и ручной пулемет.

Многие экземпляры боевых средств имеют два режима стрельбы. Это может быть изменение характера выстрела или включение дополнительных устройств — прицелов и глушителей. Обычно такое оружие предпочтительнее простого, но решение, что подбирать, а что оставлять, за вами.

Пистолеты

Оружие для точной стрельбы. Обычно пистолеты удобно применять для постепенного устранения противников, лучше из-за угла. На тайных операциях, да и вообще при нежелании привлекать внимание, полезен стандартный бондовский пистолет (выдается в начале уровней), в альтернативном варианте оснащенный глушителем. Дополнительно к нему собирать оружие этого класса нецелесообразно: враги предпочитают такими вещами не пользоваться, и как бы ни хороша была убойная сила Desert Eagle, к нему просто кончаются патроны.

Автоматы

Полный комплект автоматического оружия на уровнях обычно не встречается. Да и таскать с собой больше двух штук этого класса — перебор. Обычно один автомат лучше другого или принципиально отличается: у одного есть глушитель, у другого зато — оптический прицел. Характер боев с применением автоматов редко носит скрытный характер, так что от бесшумных типов можно избавляться, отдавая предпочтение магазину повместительней или патронам подоступнее, как только присутствие Бонда перестало быть тайной.

Лучшей среди всех можно считать штурмовую винтовку SG5, у которой альтернативный режим — снайперский с отсечкой по три патрона.

Дробовики

Дробовик в игре один. Выбор этого оружия — вопрос личного предпочтения. Он хорош на коротких дистанциях и может зашибить сразу группу врагов, однако в одиночном режиме имеет паузу между выстрелами, а в автоматическом быстро освобождает магазин и требует перезарядки.

Снайперские ружья

Сюда можно отнести SG5, раз уж для нее реализован соответствующий режим, но основной останется простая снайперская винтовка с тремя режимами: без оптики, слабым увеличением и сильным. Преимущества этого оружия известны: убивает наповал на любой дистанции одной пулей. Недостатки — перезарядка после каждого выстрела и недостаточный запас патронов. Но все-таки это отличная вещь.

Пулеметы

У бойцов спецназа, охраняющих самые важные объекты корпорации Дрейка, оружие под стать остальной экипировке: тяжелый ручной пулемет. Но при всей его впечатляющей мощи один недостаток делает его неподходящим для настоящего агента: он начинает стрелять не сразу, а только раскрутив свои стволы. Такая пауза недопустима: Бонд наверняка словит пулю-другую от более расторопных врагов.

Тяжелое вооружение

Серьезных пушек два вида: переносная ракетная установка на четыре заряда с возможностью управлять выпущенной ракетой и шестизарядный гранатомет. Оба варианта страдают от недостаточного количества боезапаса, но его очень часто можно пополнять на уровне. Главный минус: непригодность для ближнего боя и опасность попасть в рядом расположенное препятствие с фатальным исходом в обоих случаях.

Прочее

Среди прочего — гранаты, обычная и световая. Обычная — противная вещь: противник может ее подобрать и откинуть в вашу сторону. Световая лучше: хотя и ослепляет всех, но враги дольше протирают глаза, и их можно без риска обезвредить.

Также Бонду попадаются лазерные мины в невзведенном состоянии. Можно попробовать прицепить их на стену, а потом заманить на это место противника, но такое занятие представляет малый интерес. Основная практическая польза — взрывать стационарные объекты, расстреливая установленную мину с безопасной дистанции.

Особый вид вооружения — Phoenix Ronin, портативный автоматический пулемет, замаскированный под небольшой чемоданчик. С собой можно взять всего одну штуку, и, найдя комнату сосредоточения противника, закинуть им этот "сюрприз". За несколько секунд все враги будут повержены, пока Бонд отсиживается в безопасном укрытии.

И последнее, но очень важное оружие — тяжелые кулаки. За их применение начисляются дополнительные очки при подсчете результатов очередной миссии.

Шпионские штучки

Джеймс Бонд вряд ли б выполнял свои задания так успешно, если бы не помощь Кью, гения технической мысли МИ-6. В новой операции он не оставил агента 007 без спецсредств.

Часы с лазером — с их помощью Бонд избавляется от простых, но неприятных замков и задвижек, которые неохота открывать отмычками, тем более что их у него нет.

Электрошок — замаскированное под брелок, это устройство вырубает противника за пару секунд.

Телефон-крюк — никто не догадается, что в сотовом телефоне спрятан прочный стальной трос с крюком на конце, а Бонду это устройство не раз спасало жизнь.

Зажигалка-фотоаппарат — весьма специфическая вещица. Нужна только для фотографирования, а этим Бонду приходится редко заниматься.

Дешифратор — незаменимая вещь, если нужно подобрать электронный шифр. С ним любой в мгновение ока становится крутым хакером.

Q-Worm — универсальный вирусный код, заставляющий вражеские программы работать под нашим руководством. А внешне — обычная кредитная карточка.

Авторучка — прототип в одном из кинофильмов был более жесток: испепелял человека целиком. В нашем случае — всего лишь усыпляет.

Спецочки — с этим уникальным устройством Джеймс Бонд начинает видеть то, что другим недоступно. Три режима — ночной, тепловой и рентгеновский — дают ему полную информацию об окружающем пространстве.

Советы

Многое вобрав от привычных боевиков, James Bond 007: Nightfire оставляет мало случаев посоветовать что-то особенное. Банальную истину, что врагам нужно стрелять в голову, вы знаете и без меня. Возможно, стоит разъяснить, как именно это нужно делать.

В бою обычно нет времени раздумывать, куда попадет пуля. Получилось приподнять ствол — хорошо, нет — и так застрелим, выпустив всю обойму в тело. Зато подходя к дверям или к повороту, будет правильным не спешить. Не зря же придумана возможность выглядывать из-за угла. При этом враги вас в упор не видят, и их можно расстреливать идеально точно.

Наклон полезен не только для того, чтобы посмотреть за вертикальную поверхность. Подвижность головы позволяет заглядывать за верхние и нижние выступы, а также в наклоне можно присесть.

Еще совет: находите на уровнях взрывоопасные объекты. Чаще всего встречаются красные бочки. Очень эффектно получается, взорвав их, отправить на небеса и парочку стоявших рядом врагов. Результат стопроцентный.

Альтернативный режим ракетной установки, когда Бонд управляет полетом ракеты, можно использовать для разведки. Дорого, конечно, но иногда лучше потратить один выстрел, зато узнать, что творится в соседнем помещении.

И, наконец, почаще пользуйтесь очками в рентгеновском режиме, чтобы заранее узнать, где поджидает очередной враг, по совместительству будущая ваша жертва. Да и вообще очки — прикольная штука...

ДОПОЛНЕНИЯ

1. Если вы застряли…

Чтобы получить доступ к любой главе, не проходя все уровни, добавьте в файл config.cfg строчку "sv\_iamdone 1" (без кавычек).

2. Управление

По умолчанию в James Bond 007: Nightfire используются следующие клавиши:

W — вперед

S — назад

A — влево

D — вправо

Ctrl — присесть

Space — прыжок

Space+Ctrl — высокий прыжок. Обратите внимание на эту комбинацию. С ее помощью можно попасть туда, куда обычным прыжком Бонд чуть-чуть не может допрыгнуть. Ctrl нажимается в момент прыжка, как будто подтягиваете ноги.

1 — наклон влево

2 — наклон вправо

G — спецсредства

Колесо мыши вниз или [ — предыдущее оружие

Колесо мыши вверх или ] — следующее оружие

F — спецочки

V — переключение режимов спецочков. Работает, только когда очки расположились на носу Бонда.

Левая кнопка мыши или Enter — атака

Правая кнопка мыши — альтернативный режим атаки

R — перезарядка

E — использовать

T — выбросить оружие

F5 — быстрое сохранение

F9 — быстрая загрузка

Прохождение James Bond 007: Nightfire

Транснациональная корпорация Феникс Интернэшнл, возглавляемая Рафаэлем Дрейком, проявляет нездоровый интерес к ядерному оружию. К тому же похищена система управления военным спутником. Скрытный Дрейк что-то готовит, и узнать его планы предстоит Джеймсу Бонду.

Rendezvous

В классическом бондовском стиле задание начинается в высокогорных Альпах. Заснеженные вершины, стройные ели, старый замок и охрана в маскхалатах. Агент 007 бесшумно приземляется на одну из башен, охраняющих дорогу, и, никем не замеченный может осмотреться.

Враги — как на ладони. Можно их перестрелять, чтобы потом не испытывать неудобств.

Как только вы спуститесь на площадку ниже, слева послышится шум мотора, и в вашем направлении двинется грузовик. Он минует арку и подставит свою гостеприимную крышу. Спрыгнув на нее, вы без лишней беготни попадете внутрь замка, только не забывайте пригибаться перед низкими сводами.

От места, где припарковался грузовик, идите в арку направо. За замерзшим фонтаном увидите дверь. Это комната охраны, где нужно нажать рубильник, чтобы отключить систему безопасности.

Теперь наш путь через другой проход вглубь замка. На повороте полезно будет отключить генератор, тогда охранники не смогут ослепить вас прожекторами. Миновав их, входите в здание и поворачивайте направо к двери с кодовым замком. Поскольку мы уже позаботились об отключении системы безопасности, лампочки светятся приветливым зеленым светом, и дверь откроется от легкого прикосновения.

В следующем дворике вы увидите напротив себя лестницу. Он ведет к двери в гостиную, где тепло, светло и ждет связной.

Первым делом нужно раздобыть шпионские приспособления. Их Бонду передаст официант. Среди вещей будет зажигалка-фотоаппарат, которой нужно сфотографировать лица всех женщин в зале: среди них есть телохранитель Мэйхью, похитившего кейс с системой управления спутника, и ее полезно знать в лицо.

Переслав снимки в МИ-6, можно подниматься наверх и проходить в библиотеку, где нас встретят спецагенты.

Теперь нужно попасть на встречу Мэйхью и Дрейка. Единственная проблема — пять охранников и отсутствие пистолета. Зато есть авторучка, среляющая снотворным. С ее помощью расчистить себе путь проще всего.

Передача кейса состоялась, а заодно поймали агента Найтсшейд. Но она сама о себе позаботилась, и систему управления не забыла прихватить. А для Бонда наступило время стрелять.

Добравшись до канатной дороги, включите двигатель, рубильник слева от него. Теперь осталось сесть в кабинку, нажать кнопку, разобраться с надоедливым вертолетом (для этого или убейте стрелков, или используйте ракеты). Первая часть задания завершена.

Airfield Ambush

Покинуть вражескую территорию решено на самолете, тем более что Дрейк позаботился построить частный аэродром недалеко от замка. Главная задача — не наделать шуму, поэтому наберитесь терпения. Бонд должен пробраться в контрольную вышку, но сначала надо помочь Найтсшейд.

Обойдем здание, у которого она стоит, справа и отключим генератор, питающий прожекторы. Найтсшейд пробежит к двери, и предупредит, что в нашу сторону идет охранник. Подождем его у задней стены здания и обезвредим. Парень будет так любезен, что предоставит пропуск 1 уровня. Подобрав карточку, пройдем к соседнему зданию — администрации контрольной вышки — и войдем внутрь. Пока не отключены камеры, не стоит попадать в поле их зрения. Через кабинеты, по стеночкам пробирайтесь до лестницы наверх и в комнате на столе справа возьмите пропуск 2 уровня. По другой лестнице спускайтесь к двери в контрольную вышку.

Поднявшись наверх, не спешите, пусть Найтсшейд отключит камеры. После этого можете разобраться с охраной и обязательно расстреляйте все оборудование.

Ваша задача выполнена успешно, а вот у напарницы неприятности. Ее обнаружили и ловят большой толпой. Прикройте ее, расстреливая врагов из снайперской винтовки, пока они не кончатся (будьте уверены, этот момент настанет). А начните с двух снайперов на углах здания напротив.

Теперь агенту 007 самому надо выбраться из контрольной вышки. Но дело это совершенно рутинное, хотя и чревато ранениями. Оказавшись на улице, идите прямо к главному складу.

Через лабиринт ящиков и толпы врагов доходите до труб и проползайте сквозь них. Дальше через дверь попадете на склад запчастей, в правой части которого находится дверь в ангар. Самолет, который там стоит, вполне исправен, но его надо заправить, а потом вырулить на взлетную полосу. Пока Найтсшейд этим занимается, забирайтесь на вышку с радаром и оттуда отстреливайте желающих ей помешать. Потом бегите к самолету, а то так и останетесь замерзать в Австрии.

Uninvited Guests

Дрейк обвинил в австрийском провале Мэйхью, и тем самым подтолкнул последнего к сотрудничеству с британской разведкой. Задача Джемса Бонд — защитить Мэйхью от убийц и получить информацию о проекте NightFire.

Едва успев появиться в Японии, агент 007 вступает в противоборство с противником. Якудза атакуют со всех сторон, и нужно срочно сопроводить Мэйхью в его тайное убежище. Просто следуйте за объектом защиты и не давайте ему подставляться под пули.

Японские дома хороши тем, что их двери сделаны из бумаги, так что, пользуясь рентгеновским режимом очков, можно подстрелить врагов, не попадаясь им на глаза.

Оставив Мэйхью в относительной безопасности, нужно вернуться в дом и сделать три вещи: забрать из сейфа кодовый ключ, испортить компьютер в офисе и освободить слуг, которых взяли в заложники непрошенные гости.

Из бункера выйдем, как вошли. В коридоре справа — дверь на улицу, где нужно освободить первого заложника. Возвращаемся в дом и идем по коридору дальше. За дверью в торце снова длинный коридор, поворачивающий налево. Он проведет вас в офис, где стоит обреченный на уничтожение компьютер, а по дороге будет еще один заложник в окружении убийц.

Из офиса выходим в следующее помещение, которое оказывается библиотекой. Здесь находится третий заложник, а якудза прячутся за книжными полками и на втором этаже. В дальнем правом углу нужный нам коридор, по нему попадаем в комнату с диванами и дверью в спальню. За кроватью у стены видна статуя дракона. Вставив в его глаз жемчужину, полученную от Мэйхью, Бонд откроет сейф и заберет кодовый ключ.

На выходе из комнаты с диванами справа находится дверь в сад. По тропинке переходим в другой дом. В коридоре сворачиваем направо и проходим через столовую, дверь в которую напротив кухни, на смотровую площадку. Тут спасаем еще одного заложника.

Перепрыгиваем через перила в сад и заходим в дом напротив через дверь возле красивого куста с синими цветами. В комнате с бассейном последний заложник ждет освобождения. Убив охраняющих его якудза, получаем положенный герою поцелуй и возвращаемся к Мэхью.

К сожалению, уберечь информатора от смерти не удалось даже Джеймсу Бонду. Но отомстить его убийце агент 007 в силах. Миссию заканчивает поединок с хорошо обученным бойцом. Обстреливая врага, прячьтесь за скульптуру посреди двора, а если ему удалось вас ослепить гранатой — не стойте на месте, иначе якудза подберется ближе и полоснет катаной.

Phoenix Rising

У Дрейка есть секрет, а у нас — ключ к нему. Проникнуть на подвальный этаж небоскреба Феникс Интернэшнл было легко, но теперь предстоит долгий путь наверх, усложненный сигнализацией и сопровождаемый частыми встречами с вооруженной охраной.

Незаметность — снова непременное условие прохождения. Никакие ваши действия не должны привлекать излишнее внимание. А кроме этого — нельзя убивать людей, не причастных к террористам. Поэтому на время забудьте о пистолете и используйте усыпляющие средства.

Если вас все-таки заметили, есть несколько секунд, чтобы исправить положение: обеспокоенный охранник побежит набирать код, чтобы поднять тревогу. Не мешкая, остановите его, и можете вздохнуть свободно: угроза миновала... до следующего раза.

С подземной стоянки выбирайтесь по служебной лестнице, дверь на которую увидите за лифтами. Осторожно пройдите через весь холл: в правой стене вставлено одностороннее стекло, за которым бродит охранник. Либо, наблюдая с помощью очков в рентгеновском режиме, улучите момент, когда он отвернется, либо подтянитесь на балкон с помощью сотового телефона и спрыгните, уже миновав опасную зону.

На стойке охранника у входа в здание заберите пропуск. С ним вы сможете попасть в помещение за стеклом (дверь справа от него) и включить лифты. Для этого нужно подойти к красной панели и применить дешифратор. Можно подниматься. Лифты в задней части холла, и их нужно вызвать, нажав на кнопку.

Наверху работает более сложная система безопасности: некоторые коридоры перекрыты невидимыми лазерными лучами. Их можно обнаружить в тепловом режиме очков или по рядам излучателей на стенах.

Бонд разыскивает комнату администратора местной локальной сети, и путь к ней, в общем-то единственный, так что не заблудитесь. Просто не лезьте в поле зрения камер и не пересекайте лазерные лучи, обходя их через рабочие помещения. В конце концов, вы окажетесь в комнате, с закрытой двойной дверью (с внешней стороны возле нее табличка "Administrator") и одиноким столом посреди большой комнаты, отделенной от остального пространства стеклянной перегородкой. Тут и стоит искомый компьютер. Чтобы загрузить в систему вирус, сначала откройте дисковод, стоящий справа от монитора, а потом вставьте в него диск, выданный Кью.

Закончив дело, продолжайте свой путь дальше. Оставив позади очередные камеру и лазерные лучи, вы найдете комнату с табличкой "Accounting Exec.". Компьютер, стоящий тут, тоже нужно заразить.

Коридор налево приведет в комнату безопасности. Здесь слева красная панель, подобрав код к которой, вы отключите лазерные лучи. Теперь — на выход в коридоре справа.

Открывшиеся взгляду подсобные помещения — технический этаж. Нам еще раз нужно подпортить своим вирусным кодом программное обеспечение, чтобы на спецлифте попасть в самую охраняемую часть здания. Через столовую для рабочих проходите в зал с вентиляторами. Спускайтесь вниз и обходите зал по дальней стене, обезвреживая лишних свидетелей по мере надобности. Так вы доберетесь до двери и, повернув за ней налево, попадете в контрольную комнату. В третий раз повторяем процедуру загрузки вируса... и ничего не происходит. Защита выстояла, видимо, на этом компьютере стоял хороший антивирус. Придется воспользоваться планом "Б".

По коридору выбираемся из здания на смотровую площадку. Ровная стеклянная стена поднимается на восемь этажей вверх — это и есть наш альтернативный путь. Пришло время испытать приспособление Кью для лазания по подобным поверхностям. Слева нам мешает труба, так что ползти придется по правой части. Какого-то хитрого способа тут нет, просто осматривайте каждый новый этаж и выбирайте путь подальше от глаз охраны. Помните, что всю стену нужно преодолеть за одну попытку, записываться на ней нельзя.

Первая же дверь — кабинет Мэйхью, в его компьютер тоже надо запустить вирус. Теперь осталась последняя запертая дверь. К ней подойдет кодовый ключ, взятый в доме Мэйхью. Следующее препятствие весьма внушительного вида не устоит против дешифратора (панель, где вводится комбинация, на стене слева). Доступ к терминалу получен, данные по проекту NightFire благополучно похищены. Осталось только живым покинуть здание.

Уходите по коридору налево. Проходя мимо конференц-зала, найдите минутку заглянуть в него, чтобы поставить жучок. Усилия минимальны, а результат может оказаться весьма полезным.

На крыше проходите в пентхауз. Справа от центральных дверей — нижа с оружием, которую можно открыть при помощи дешифратора. Полюбовавшись на недоступную ракетницу и набрав остальных боеприпасов, ставьте жучок под стол самого Дрейка и прячьтесь. Хорошее место — ниша в стене небоскреба рядом с входом на крышу. Через секунду прилетит вертолет. Расстреливайте его, пока не уничтожите. Если из автомата долго, подберите ракетницу, когда один из выстрелов разрушит решетку.

Hidden Agenda

Расшифровка полученных данных указала следующий объект для миссии агента 007: одна из фабрик Дрейка, превращенная в секретный тренировочный центр. Незащищенные воздуховоды — отличный способ проникнуть внутрь и узнать все подробности этих тренировок.

Надеваем на нос очки, включенные в режиме ночного видения, и ползем по единственному не перекрытому воздуховоду. Первый люк с замком не слишком подходит для проникновения, под ним большая высота, поэтому продвигаемся дальше. Ответвление налево нам не подходит по тем же причинам: выход из него сопряжен с чувствительным ударом об пол. А вот дальше воздуховод изгибается вниз, и спуск будет безопаснее. Доползаем до самого конца, разрезаем лазером в часах замок и оказываемся в складском помещении.

Нам нужно пробраться на нижние этажи. Для этого есть лифт и лестница. Но дверь на лестницу заблокирована, а лифт отключен. Нужно вернуть энергию в электрические сети; пойдем от склада налево, через турбинный зал дойдем до двери и по синим указателям доберемся до генераторов. Подадим ток, нажав кнопку на стене, и вернемся к лифту, чтобы спуститься в подвал. Будьте готовы к тому, что там вас встретят пулями.

В подвале идите от лифта налево до закрытого шлюза. Разберитесь с врагами и возвращайтесь. Дверь в комнату охраны напротив лифта теперь будет открыта: оттуда выскочат наивные парни с автоматами в надежде вас прикончить. Естественно им это не удастся, а открыв дверь, они сами дали допуск к рубильнику (он за решеткой), открывающему электронные замки комнат контроля насосов в турбинном зале. Сбегайте наверх, включите насосы и возвращайтесь к шлюзу.

Надев скафандр, проходите в шлюзовую камеру, заполняйте ее водой и плывите в тренировочный бассейн. Выход из него наискосок справа наверху. В следующем тоннеле путь несколько раз будет прегражден лазерными лучами, попадать в которые можно, только не желая продолжать игру. Благополучно проплыв через них, вы попадете шлюз, а еще через десяток метров железного тоннеля встретитесь с Руком. На этот раз в живых должен остаться один.

High Treason

От предательства никто не застрахован, даже Джеймс Бонд. Дрейк до смерти мечтал увидеться с агентом 007, и вот его желание осуществилось. Но, как обычно, садистский план умерщвления героя оказался плохо проработан, и Бонд получил шанс спастись.

Весьма призрачный шанс, надо сказать: в неуправляемом лифте на головокружительной высоте под выстрелами врагов мало кто сможет продержаться больше нескольких секунд.

Чтобы не отправиться в последний полет, старайтесь как можно раньше уничтожить врагов, особенно ракетчиков. Лифт постепенно будет опускаться, и когда остановится напротив дугового перехода, из окна которого вас обстреляет якудза, придет время воспользоваться сотовым телефоном. Уцепиться можно за скобу на потолке перехода.

Проходы здания перекрыты стальными решетками, нужно найти способ их поднять. Путь практически тот же, как когда Бонд пробирался за данными по проекту NightFire, но теперь будут сильно мешать враги и кое-где придется обойти решетки нестандартным путем. Выйдя из дверей конференц-зала, забитого оружием, на другой стороне балкона вы увидите черное стекло, разбив которое, легко проникнуть к вожделенному рубильнику. Легкое движение руки — и все решетки покорно убрались. Но нужно сделать еще одно "доброе" дело: уничтожить сервер компании, расположенный в комнате, оставшейся сзади, от кухни направо. Теперь, когда есть ракетница и гранаты, мы его непременно разнесем. Утолив жажду разрушений, остается добежать до запасного выхода и выбраться на лестницу.

Спустившись до 20 этажа, сделайте перерыв, а то окажетесь в самом пекле взрыва. Когда дым рассеется, по остаткам лестницы пройдите на 18 этаж. От входа через дверь справа проходите в офисные помещения и спускайтесь на этаж ниже через дыру в полу.

С другой стороны завала дверь на продолжение лестницы. Следующая остановка — 7 этаж. Тут мы снова войдем в помещения, чтобы добить остатки компьютерной сети Феникс Интернэшнл.

На этом уровне нас поджидает новинка: лазерные мины. Их тонкие красные лучи пересекают многие коридоры и комнаты, поэтому смотрите внимательней, куда идете. Лучи можно перепрыгнуть, но проще просто взорвать мины, расстреляв с безопасного расстояния. Еще могут встретиться взрывные устройства, реагирующие на движение. Как только вы окажетесь рядом с ними, раздастся предупреждающее пищание, и нужно немедленно дать задний ход.

Пробираясь все дальше и дальше, расстреливайте ракетами и закидывайте гранатами встреченные серверные стойки, пока не выполните соответствующее задание. О боеприпасах не беспокойтесь: в конференц-зале, двери которого выходят на балкон, вас ждут ракеты и целый ящик гранат.

Блуждания по небоскребу закончатся лифтом, который привезет вас на подземную стоянку. Здесь нужно уничтожить все автофургоны, особенно тот, что накручивает круги вокруг столбов и стреляет. У него есть одна слабость: пулемет расположен только с одной стороны, и нужно найти правильное место возле стены, чтобы дуло этого оружия никогда не смотрело в вашу сторону. Следите только, чтобы вас не убили одинокие стрелки. Оставив террористов без колес, поднимайтесь в холл, чтобы, наконец, убраться из жуткого небоскреба.

Пробежав с боями через холл, Бонд сможет только увидеть, как опустилась решетка, отделившая его от выхода. Нужно вернуться, разбить стекло комнаты охраны и вернуть рубильник в правильное, открытое положение. Теперь выход свободен.

Island Getaway

Бонду порядком надоела Япония, да и воспоминания об этой стране остались самые неприятные. Теперь хорошо было бы уехать на какой-нибудь тропический остров и отдохнуть под теплым солнцем на песчаных пляжах... Насчет солнца и пляжа желание исполнилось, только отдыхать пока рано. Люди Дрейка захватили в заложники Алуру Мак-Колл, да к тому же имели наглость скрыть деятельность на своем острове от всевидящих глаз спутников. Нужно немедленно разобраться с обеими проблемами.

Любуясь непугаными чайками, Бонд идет вдоль линии прибоя, пока в морскую идиллию грубо не вклинивается суровая действительность. В тростниковом домике на берегу засели несколько террористов, охраняющих пульт управления системы безопасности. Нам обязательно нужно войти внутрь и отключить с помощью вируса, загруженного в компьютер, охранные пулеметы на берегу речки. Обезвредив их, поднимаемся вверх по тропинке, пока не найдем пещеру.

Оставив позади небольшое озерцо, в конце пещеры мы найдете тоннель, который выведет нас в ангар. Через него нужно пройти к верхней площадке справа, откуда опять по туннелю попадаем в следующий ангар. В нем справа за решеткой, над которой призывно развернулась надпись "Demolitions", лежит взрывчатка. Она пригодится, когда настанет время взрывать ракету.

Оказавшись в секторе, где ходят не только вооруженные солдаты, но и обслуживающий персонал, нужно быть аккуратнее и не расстреливать людей в скафандрах. Они здесь подневольные рабочие и не заслуживают смерти.

После винтовой лестницы на развилке идите прямо. Впрочем, можно и свернуть. Главное — доберитесь до воды, чтобы переплыть к комнате управления. Внутри находится компьютер, контролирующий стартовый комплекс. Без вируса он работает, с точки зрения Бонда, неправильно, зато после внесения особых изменений все будет так, как надо. Подъемник ракеты начнет дергаться вверх-вниз, и по нему можно будет забраться на соседнюю башню. Но прежде не забудьте нырнуть под ракету до самого дня, чтобы установить заряд в небольшой подводной комнатке.

Подъемник довезет до первой площадки. Дальше придется забираться по лестнице. А на самый верх нужно подтянуться с помощью сотового телефона, найдя скобу в задней части башни. На выходе Бонд взорвет ракету.

Вдоль стены следующей пещеры спиралью вверх тянется дорога, время от времени упирающаяся в двери бункеров. В последнем вы найдете агента Мак-Колл, дешифратором взломаете кодовый замок, и вместе с Алурой выберетесь еще выше, на свежий воздух. А дальше — долгий путь по горной дороги до следующего прохода сквозь горы. Кстати, то, что Мак-Колл вооружилась снайперской винтовкой, не означает, что она сделает за Бонда всю работу.

Обнаружилась радиопередающая станция, которая, вероятно, и мешает спутникам наблюдать за островом. Алура благополучно перелезает через дальние ворота, и агент 007 остается один на всех с врагами.

В серо-голубом домике с трубой есть прекрасный способ пробраться внутрь станции — подземный ход, скрытый люком в углу. На центральном пульте найдем рубильник радара и выключим сигнал. Теперь через тоннель переходим к следующей станции. Первые ворота открываются в домике слева, а вторые обходятся через подсобные помещения. На станцию можно войти без ухищрений: задняя дверь не заперта, как, впрочем, и передняя. Отключив второй излучатель, мимо грузовика выходим за ворота, за которыми начинается дорога к базе Дрейка.

В конце концов, нашлись такие ворота, которые ни открыть, ни обойти, ни взорвать нельзя. Остается один путь — осторожно спрыгнуть с моста вниз, лучше ближе к скалам, там ступеньками расположено несколько уступов. Уже собираясь нырять в воду, Бонд получит сообщение от Алуры Мак-Колл, которой необходимо обеспечить прикрытие, заминировав все три опоры моста. Плевое дело!

Zero Minus

Вдоволь попялившись на напарницу, сосредоточившуюся на распутывании электрический цепей, агент 007 отправляется к секретной фабрике Феникс Интернэшнл. Охрана здесь гораздо внимательней, чем встречалась раньше, да и по количеству превосходит гарнизоны прежних объектов.

Мы не будем врываться на территорию, паля во все стороны, лучше тихо обойдем первую линию обороны по железнодорожным путям слева. За опорой эстакады скрывается раздвижная лестница, которая опустится, как только будет перерезан удерживающий ее замок.

Войдя в большое помещение, где сгружают ракеты, перестреляйте охрану, чтобы она не подняла тревогу. В противному случае прибегут особо крутые парни с тяжелыми пулеметами (если, конечно, вам нужны эти пулеметы, тогда, наоборот, требуйте, чтобы была включена сирена). Добравшись до каната, перекинутого с одной стороны мостика на другой, спрыгиваем вниз: переправиться по нему мешает крюк крана. На возвышении в дальней части ангара есть рубильник, который передвинет кран и освободит путь.

Возвращаемся к канату и подтягиваемся на мостик с помощью сотового телефона. Перебираемся на другую сторону и открываем дешифратором дверь, переходим дальше. Оказавшись на верхнем мостике большого ангара, идите вправо. На противоположной стороне на том же уровне к стене прикреплена скоба, которая поможет нам пересечь пространство внизу. Справа от нее найдете решетку, за которой начинается воздуховод. Туда нам и надо.

Не будьте кровожадны: не стреляйте в охранников, как только их увидите. Пусть они пройдут до конца коридора, потом вы проползете туда же. Причина такого поведения станет понятна по дороге: камера, висящая в углу, засекла бы трупы, если бы вы поторопились.

Провалившись через хрупкую решетку, Бонд упадет на стол в комнате отдыха, но рядом никого не будет. Воспользуйтесь лифтом, чтобы попасть на следующий этаж секретной фабрики.

Появилось новое задание: добыть доказательства, что на фабрике собирают ракеты. Выполнить его не просто, а очень просто. Откройте дверь прямо напротив лифта и сделайте снимок чертежа на столе. Видимо, тихий щелчок фотоаппарата был услышан, поскольку на выходе вас уже будут ждать.

В комнате охраны заберите пропуск и выходите в следующий ангар. Пробирайтесь к рубильнику слева и передвигайте кран. За скобу на нем подтягивайтесь на верхний мостик и бегите к поезду. Он придет в движение, как только вы устроитесь на нем. Рекомендую сесть на самый край сзади, тогда меньше придется стрелять. Если по какой-то причине поезд ушел без вас, до нужного места можно дойти пешком.

На конечной станции через дверь с кодовым замком попадаем прямо к пульту пуска ракет. Немного вирусного кода в главный компьютер, легкое прикосновение к красной кнопке — и все ракетные шахты превращаются в бесполезную груду металла. Сопровождающие этот процесс звуки и тряска недвусмысленно намекают, что пора уносить ноги. Агент Мак-Колл откроет нам лифт, но, к сожалению, не отключит камеры на нижнем этаже. Придется сходу вступить в бой.

Дойдя до темного помещения, снимите двух охранников, которые бродят на балконе, а затем пробегите слева под камерой до выхода из комнаты. Если правильно рассчитать момент, камеры не успеют окончательно решить, что видели постороннего.

В конце коридора ожидает своего открытия очередная закодированная дверь. После нее техногенный интерьер сменится роскошными оформлением апартаментов Дрейка. Но самого злодея тут уже нет, он спешно убегает в сторону шаттла, чтобы скрыться в космосе. Будем его преследовать.

В конце лестницы дверь, за ней — платформа, которая отвезет нас вниз. В коридоре среди ящиков расставлено много лазерных мин, постарайтесь, чтобы на них напоролись враги, а не вы. Пройти надо к двери в дальнем конце. Ее откроет кодовый замок справа.

Через сломанный лифт выбирайтесь в шахту и по нескольким скобам забирайтесь на этаж выше. Пройдя площадку на полпути, повторите трюк с сотовым телефоном в другой шахте лифта.

Стартовая площадка шаттлов в двух шагах. Преодолев их, Бонд оказывается в неприятном положении: прямо под соплами ракетных двигателей. Чтобы не сгореть во всепоглощающем пламени, услышав обратный отсчет, прячьтесь в одной из комнат с бронированным стеклом и герметичной дверью. Так придется поступить два раза, а на третий, когда планету соберется покинуть Кико, не теряя времени с помощью лифта в центре поднимайтесь в комнату контроля и опускайте трап, нажав кнопку возле двери (так же, как сделала Кико, когда вы бросились за ускользающим Дрейком).

Reentry

Предательство жестоко наказано, а Бонд вышел на орбиту. Его шатл стыкуется с военной станцией, где Дрейк собирается установить в ракеты ядерные заряды и показать миру свое величие.

В теле образовалась приятная легкость: гравитация на боевой космической платформе ниже нормы. За счет этого высокими прыжками по бакам слева вы сможете добраться до топливного крана, где зарядите реактивный двигатель своего скафандра. Теперь прыжки будут получаться еще выше, правда топлива хватит только на три импульса, после этого нужно снова заправиться.

Через центр связи вы попадете к четырем ракетам. Со средней площадки откройте доступ к панелям ядерных зарядов. Затем запрыгивайте на откинутую крышку любой из ракет, дергайте два рубильника и жмите кнопку деактивации. Затем перепрыгивайте, не применяя реактивный двигатель, на крышку соседней ракеты — той, чья панель прямо напротив — и повторяйте процедуру. Две другие ракеты обезвреживаются аналогично, но чтобы запрыгнуть к ним, нужно использовать реактивную тягу. Если кончилось топливо, заправочное устройство находится в самом низу.

Когда ракеты обезврежены, осталось найти Дрейка и заставить заплатить за преступления. Выход опознаете по открытой двери и синей табличке над ней, перепрыгивайте к нему и проходите к реактору, где окопался глава террористов.

Разбирая с Дрейком, больше прыгайте, одновременно накапливая энергию для мощного выстрела. Такая методика позволяет не получать ранения и не особенно растрачивать заряд лазера. Когда, наконец, злобный летун будет повержен, останется лишь убраться со станции в спасательной капсуле. Выход к ней направо.

А на Земле уже ждут почести, отпуск и красотка в автомобиле.