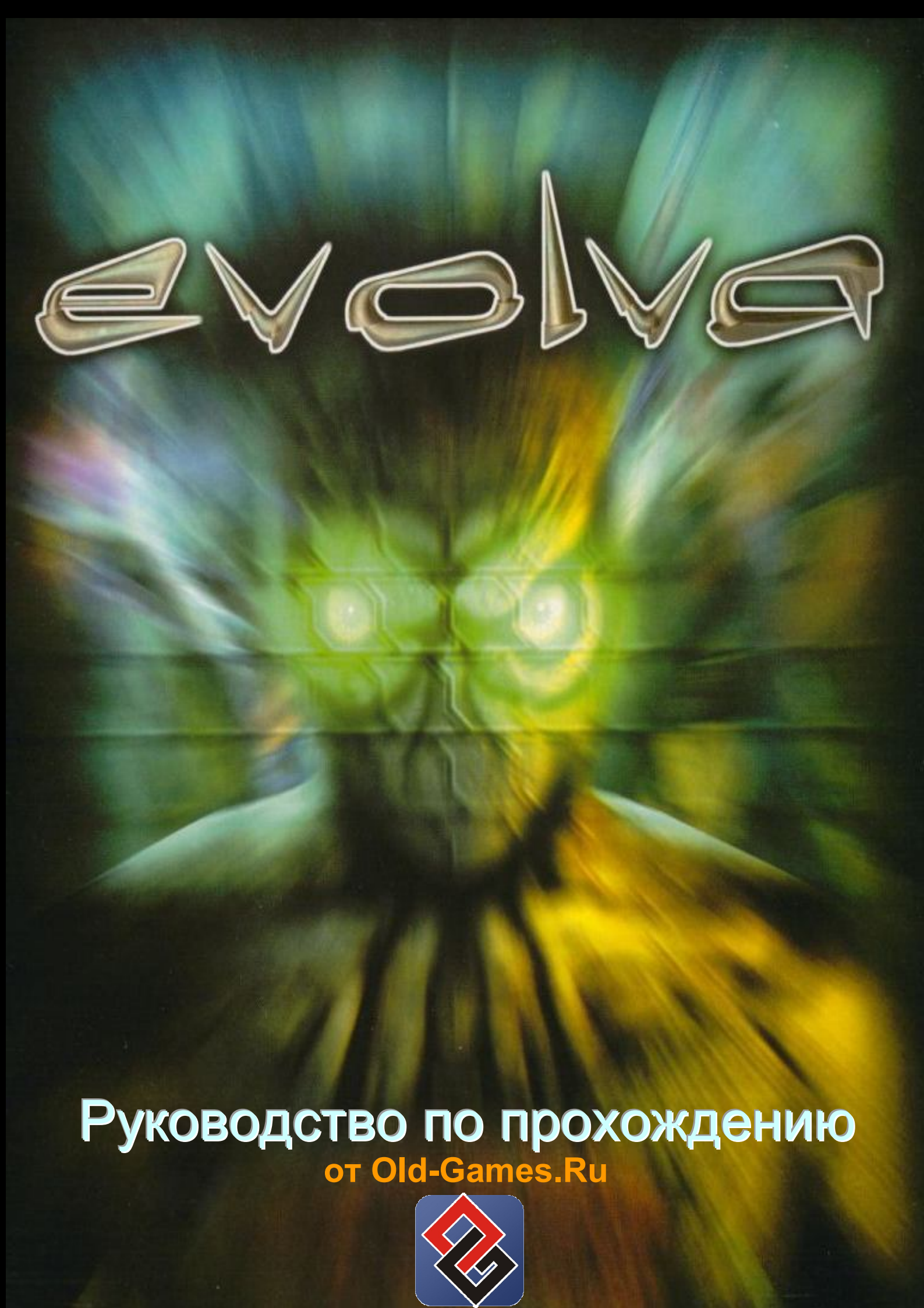


Руководство по прохождению

от Old-Games.Ru

СОДЕРЖАНИЕ

СЮЖЕТ 3
УПРАВЛЕНИЕ 5
ПРИРОДА 12
ПРОТИВНИКИ 16
ПРОХОЖДЕНИЕ 19
Уровень 1 19
Уровень 2 20
Уровень 3 21
Уровень 4 23
Уровень 5 25
Уровень 6 27
Уровень 7 29
Уровень 8 32
Уровень 9 35
Уровень 10 39
Уровень 11 41
Уровень 12 44
НЕРЕАЛИЗОВАННОЕ И МУЛЬТИПЛЕЙЕР 46
СПИСОК РАЗРАБОТЧИКОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ 48

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

СЮЖЕТ

История

Во второй половине XX-го века люди делали свои первые неуверенные шаги в области генетики. Учёные из небольшой группы, которая начинала изучение ДНК, не могли даже представить себе, как их открытие повлияет на судьбу человечества.

То, что начиналось с простого клонирования овец, быстро переросло в манипуляцию с генами животных для получения лучших и более продуктивных форм домашнего скота. Коровы давали больше молока, а овцы – больше шерсти; их иммунная способность только крепла, а численность поголовья росла. Зерновые также были генетически изменены и давали невероятно большие урожаи. Впервые в истории человечества болезни и голод перестали угрожать живущим миллионам людей.

Рано или поздно, но люди всё-таки перешагнули запретную черту и начали манипулировать со своими собственными генами. Освободив себя от генетических дефектов и недостатков, они вступили в новую эру экспериментов, колоссальные возможности которых трудно было себе представить. Здоровье, красота, интеллект – всё это достигло новых запредельных высот. Впервые за всё время в истории люди начали жить в мире.

К сожалению, мирная жизнь не длилась долго. С искоренением голода и болезней население Земли выросло до невероятных размеров, мир содрогнулся от кризиса перенаселённости, поскольку суша уже не могла обеспечить всех нуждающихся необходимым пространством. Начались опустошительные войны. Ученые, когда-то ставшие светочем человечества, теперь превратились в приспешников тьмы. Генетическое оружие в короткие сроки сделало своё ужасное дело, уменьшив по всей планете раздувшуюся численность людей в десятки раз.

Но как всегда, миротворцы сумели одержать верх. Все образцы оружия были уничтожены, а человечество постепенно восстановило свою численность. С открывшейся возможностью космических путешествий и с открытием пригодных для колонизации планет в Галактике, проблемы перенаселения стали не более чем воспоминаниями, а Человек снова встал на путь Исканий и Открытий…



Evolva

Evolva – это название элитного подразделения, которое контролирует генохантеров. Генохантеры – их называют так, потому что они сами управляют своими индивидуальными процессами генной модификации. Evolva в настоящее время занимается патрулированием внешнего периметра Галактики. Вы являетесь одним из членов отряда Evolva.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Генохантеры

Генохантер – это венец генетических исследований, проводившихся несколько десятилетий. Он способен за секунды мутировать и адаптироваться к неблагоприятным условиям. Генохантер извлекает генетический материал из любого образца тканей, которые может обнаружить, он меняет свою собственную ДНК, чтобы изменить тело на физическом уровне. Таким образом, он может усовершенствовать себя за счёт любых врагов, беря у них их же способности для своего пользования. Он постоянно улучшает себя и усиливает боевые возможности с каждым новым уничтоженным противником.

Поскольку Человечество достигло ранее неизведанных рубежей космоса, генохантер стал удобным инструментом для зондов, обследующих дальние уголки Галактики. Он всегда готов быть поднятым по тревоге из состояния криостазиса. Генохантеры знают, что их судьба – быть в авангарде любой битвы. Всего имеется четыре типа генохантеров. Их обычно группируют в отряды из четырёх членов, где каждый выполняет свою работу, что бывает весьма полезно для достижения успеха в любых операциях.



Паразиты

Это – враг. Данная форма жизни инфицировала одну планету на внешнем крае Галактики, так что над всеми известными формами жизни теперь нависла смертельная опасность. Паразиты способны путешествовать десятки тысяч лет в космосе в поисках очередной планеты. В течение нескольких часов после высадки на планету армия смертельно опасных жуков начинает беспощадное уничтожение всех местных форм жизни, и всё это служит лишь для главной и единственной цели паразитов – их дальнейшему распространению в космосе. Основная задача для вас – уничтожение самого главного Паразита, прежде чем он сможет распространиться в космос дальше…

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

УПРАВЛЕНИЕ



Самое главное в игре – вы должны постоянно следить за мутациями, отбирая лучшие генетические изменения и повышая боевые способности четверых ваших генохантеров. Не стремитесь сделать генохантеров всех одинаковыми. Да это и не вполне возможно будет сделать: у каждого бойца улучшение генов и его способностей проходят сугубо индивидуально. Лучше, чтобы в отряде у каждого генохантера была своя уникальная специализация. Т.е. в этом случае: какая-то малая часть свойств развита просто супер, а остальные свойства – на минимально необходимом для прохождения уровне. У каждого генохантера есть врождённые природные способности. Например, Шустрый изначально бегает быстрее других, поэтому целенаправленно развивать ему свойство «Скорость» будет излишне. Все наблюдения за эволюцией развития способностей генохантеров обобщены тут на основании двух разных прохождений. Вероятно, специфика каждого нового прохождения оставляет своё неповторимое развитие каждого из членов отряда, которое может сильно отличаться от приведённого тут. Но общие тенденции, всё же, можно отметить. Кстати, с каждым прокачанным свойством на 3D-модельке генохантера что-нибудь «отрастает» или меняется пропорция его частей тела. А общее число всех возможных визуальных комбинаций легко подсчитать. Каждая способность имеет 5 градаций, которые всякий раз дополняют тело вашего генохантера каким-нибудь полезным изменением. Боевых и общефизических способностей – всего 14. Т.е. имеем 5-ричную систему и некое число из 14 разрядов в этой системе счисления. Тогда общее число комбинаций, которое может быть записано такой цифрой, будет равно 5^{14}=6 103 515 625, говоря проще – около 6 млрд. комбинаций на каждого генохантера. Безусловно, все комбинации невозможно будет перепробовать в рамках одной игры. А ещё их, таких уникумов, четверо в команде – тут уж пускай более подкованные в комбинаторике подсчитывают сочетания. Это – поистине, уникальная игра!

Генохантер №1: Ловкач (Agile)

Ловкач – значит должен прыгать выше всех и держать равновесие на скользких поверхностях, т.е. манёвренность и прыгучесть – вот главные особенности этого генохантера. У него свойство «Прыжок» уже изначально лучше, чем у других, даже при отсутствии прокачки. Также можно отметить наиболее сильное отрастание боевой способности «Шип». Ловкач почему-то категорически не любит свойство «Пушка». Хорошо развиваются «Огонь», «Некроцит».

Генохантер №2: Шустрый (Speed)

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Лёгкий и быстрый генохантер, но чувствительный к попаданиям из всех видов вооружений. Шустрый бегает быстрее всех. У него свойство «Скорость» изначально лучше, чем у остальных. Особых перекосов в развитии не наблюдается. Впоследствии у него неплохо развиваются «Прыжок» и «Броня», а также «Некроцит» и «Невидимость».

Генохантер №3: Громила (Heavy)
Самый большой и неповоротливый член вашей команды. Определённо, у него есть склонность к полноте, но… Он очень силён и вынослив. В начале игры, если ему прокачивать мутации: «Клешня» и «Броня», то это превратит его в непобедимую машину ближнего боя. Очень мощно у него развивается свойство «Пушка». А в последующих уровнях у него весьма хорошо развивается мутация «Некроцит». Медленнее всего, если за этим специально не следить, как несложно догадаться, ему даются способности «Бег» и «Прыжок».

Генохантер №4: Умник (Intel)
Для этого генохантера характерны разносторонность и точность стрельбы; почти все свойства у него нарастают и развиваются в равной степени одинаково. Однако у него всё же были замечены пристрастия: свойства «Огонь» и «Электричество». Чрезмерно может развиться способность «Скорость». Весьма неплохо развивается «Цепкость». В остальном же, у него всё нарастает более-менее равномерно.

Боевые способности (вооружение)



1. Клешня (Claw)
Это первый тип вооружения, который вы получите в игре. Клешни предназначены для ведения ближнего боя и для получения питательного мяса, путём разрывания трупов убитых противников или представителей местной фауны. С помощью клешней можно дробить завалы из камней, закрывающие важные проходы, но с огромными каменными глыбами одними только клешнями уже не справиться.

2. Огонь (Flame)
Пожалуй, самый эффектный и полезный тип вооружения, к тому же его применение сопровождается приятным сочетанием визуальных и звуковых эффектов. Удобен как в ближнем бою, так и на небольшом удалении от врага, куда ещё способно доставать пламя.

3. Шип (Spike)
Это вооружение предназначено как для дальних, так и для ближних дистанций. Убойная мощь у шипов, конечно, не такая большая, как у огнемёта или пушки, но в некоторых ситуациях шипы бывают незаменимы. Вы сможете стрелять очередями из острых шипов. В ближнем бою выгоднее применять супервыстрел, когда мощный заряд шипов выстреливается противнику прямо в упор.

4. Пушка (Spore)

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Шикарное оружие для стрельбы на дальние дистанции. Своеобразная «ручная артиллерия» в буквальном смысле этого слова. Вблизи это вооружение лучше не применять – взрывная волна отнимет часть вашего здоровья. В режиме супервыстрела пушка стреляет также одним ядром, но площадь взрыва и убойность при этом поистине впечатляют. Кстати, летящие ядра противника можно также уничтожать ответно-встречным выстрелом из своей пушки.

5. Маскировка (Stealth)
Способность, полезная, скорее, не для боя, а для прохождения некоторых дверей. На планете есть проходы, которые закрыты сходящимися шипами (зубьями). Чтобы пройти их, нужно обязательно применить невидимость, которую и даёт ген «Маскировка». Иногда, включив режим супервыстрела, в котором невидимость усилена, удаётся пробежать незамеченным мимо большого скопления паразитов.

6. Некроцит (Necrocyte)
Интересное вооружение, основанное больше на биологических принципах, чем на физике. У вас появится способность выпускать по одному паучку-некроциту за один выстрел. Это чрезвычайно прожорливые детёныши одного из видов паразитов. Они набрасываются на первого встречного, чтобы оторвать от него свой кусочек мяса. Дальность применения – средняя. Паучками можно стрелять по противнику даже находясь за углом. Единственный недостаток этого типа вооружения: бегущий на врага паучок может быть легко им же уничтожен. В режиме супервыстрела выбрасываются сразу два паучка.

7. Электричество (Electricity)
Боевая способность сродни огнемёту, но только с немного меньшей убойностью. Электрический разряд действует в течение достаточно длительного времени. Прицеливаться особо не нужно – это вооружение ближнего боя – разряд сам найдёт свою жертву. В режиме супервыстрела электричество поражает всех, кто стоит рядом.

8. Защита (Shield)
Да, в семье не без… К сожалению, это самая бесполезная способность. От чего она эффективно защищает – так и осталось непонятно. Включать её и пробегать мимо врагов – нереально, поскольку времени её короткого действия постоянно не хватает. Уж лучше применить невидимость – будет намного больший эффект.

9. Слизь (Mucous)
Интересная боевая способность комплексного действия. У вас появляется возможность выплёвывать струю липкой слизи, которая обволакивает и резко замедляет действия жертвы. Если поднести ещё и огонь, то обмазанный слизью противник ненадолго вспыхнет живым факелом! Но, к сожалению, ущерб от горения слизи намного меньше, чем от применения огнемёта. В режиме супервыстрела изрыгается большой шар слизи.

10. Геноразрушитель (Gene Disrupter)
Самое мощное вооружение в игре. С помощью генного оружия вы дезориентируете противника, заставляя его нападать на себе подобных. Это их всех выматывает, а оставшихся и ослабленных раздорами врагов вы легко добьёте.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Общефизические способности



1. Прыжок (Jump)

Часто придётся пересекать широкие расселины или перепрыгивать с островка на островок посреди лавовых потоков. Чтобы не сорваться вниз и гарантированно быть уверенным, что при прыжке вы доберётесь до противоположного края, вам нужно не забывать развивать эту способность у всех генохантеров.

2. Скорость (Speed)

Способность быстро передвигаться может спасти во время боя с превосходящими силами противника. Также эту способность удобно использовать для выманивая многочисленных преследующих вас врагов на засады или другие опасные участки.

3. Броня (Armour)

Чем больше брони – тем меньше повреждений. Это непреложная истина всех игр шутерного жанра. Максимально развитая броня защитит вас от любых попаданий противника.

4. Цепкость (Ground Watch)

Нередко вы будете встречать поверхности, покрытые скользкой зелёной слизью. Если у вас не развита «Цепкость», то вы не сможете контролировать своё движение на таких участках. Это может привести к падению с большой высоты, поскольку микроорганизмы, которые выделяют такую слизь, предпочитают жить на высоких скалах или на краях глубоких расселин.

Управление отрядом

Действие	Клавиша1	Клавиша2
Вперёд	W	ArowUp
Назад	S	ArowDn
Стрейф влево	A	ArowLft
Стрейф вправо	D	ArowRgt
Идти	LCtrl	RCtrl
Стрелять	L Mouse Button	---
Супервыстрел	LShift	RShift
Прыжок	R Mouse Button	---
Вооружение 1	1	NumPad 1
Вооружение 2	2	NumPad 2
Вооружение 3	3	NumPad 3
Вооружение 4	4	NumPad 4
Вооружение 5	5	NumPad 5
Вооружение 6	6	NumPad 6
Вооружение 7	7	NumPad 7
Вооружение 8	8	NumPad 8
Вооружение 9	9	NumPad 9
Вооружение 10	0	NumPad 0
Следующее вооружение	Mouse WheelDn	---
Предыдущее вооружение	Mouse WheelUp	---
Экран мутатора	M	---
Набрать группу	G	[
Собрать всех генохантеров	T	'
Ждать	H	]

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Генохантер 1	F1	Backspace
Генохантер 2	F2	Insert
Генохантер 3	F3	Home
Генохантер 4	F4	PgUp
Командный режим	Tab	Delete
Идти на указанную точку	Пробел	End
Выбор генохантера	Q	PgDn
Пауза	P	Escape
Задачи миссии	O	---
Подбор/сброс предмета	R	Return
Окончить миссию	F10	---
Быстрое сохранение	F5	---
Быстрая загрузка	F6	---
Качество графики хуже	NumPad –	---
Качество графики лучше	NumPad +	---
Двигать камеру	F11	---
Скриншот	PrtScr	---
Пауза в режиме игры	Pause	---

Пояснения к управлению отрядом:

Ждать (клавиша H)
Эта команда подаётся всем членам отряда, когда вы хотите в одиночку сходить на разведку. Остальные будут вас ждать. Это также удобно для организации засад. Если произойдёт нападение, то ведомые генохантеры уничтожат встреченных противников в небольшой окрестности у точки ожидания, а затем снова соберутся вместе и будут ждать вас или следующей вашей команды. Если вы после подачи команды «Ждать» всéлитесь в другого генохантера, то предыдущий активный генохантер останется стоять на месте.

Собраться (клавиша T)
Подача этой команды собирает весь отряд возле того, кто в настоящий момент является ведущим генохантером (управляемым игроком). Подавать эту команду нужно только после того, как вы окончательно убедитесь, что для всех генохантеров весь путь следования к вам зачищен от противников и на нём отсутствуют смертельно опасные ловушки или препятствия. В противном случае, неосторожная и непродуманная подача такой команды может запросто уничтожить весь отряд.

Выбор генохантера (клавиша Q, выделение круглым жёлтым курсором)
Часто будут ситуации, когда в одиночку пройти не получится, а собрать весь отряд не представляется возможным. Поэтому вам придётся набирать в группу одного или двух генохантеров. Для этого нужно сначала жёлтым круговым курсором выделить нужных вам генохантеров, чтобы зелёный круг, возникший вокруг каждого них, замигал.

Набрать группу (клавиша G)
После подачи команды «Ждать» и выделения нужных бойцов жёлтым курсором (Q), с нажатием G выделенные генохантеры пойдут за вами, а невыделенные – останутся ждать. Если никто не выделен, то эта команда собирает в группу генохантеров, стоящих близко, но не далее определённого радиуса от вас.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Идти на указанную точку (клавиша Пробел)
В режиме подачи команд Tab курсором необходимо навести на точку, в которую должны пойти генохантеры. Затем клавишей Пробел подаётся команда «Идти на указанную точку».

Тактика

Прохождение одним персонажем
Это самый надёжный способ сохранить отряд, но только, если ситуация позволяет, и силы противника не намного превосходят возможности одного из ваших лазутчиков, который пойдёт в одиночку в очередное их логово.

Провоцирование преследования на отрытой местности при огневой поддержке напарников
На открытых местах, если ваш генохантер самый быстрый, можно провоцировать врагов на погоню. Остальные члены отряда должны быть расположены неподалёку с флангов, и тогда они откроют огонь по растянувшейся веренице паразитов, безуспешно пытающихся вас догнать.

Выманивание на засаду
Предельно простой, старый «дедовский» способ. В удобном месте, где-нибудь «за углом», необходимо подать своим генохантерам команду «Ждать», а самому идти на врага, провоцируя его, чтобы он за вами погнался. Тогда тут, за углом, появившихся противников неожиданно встретят несколько сильных генохантеров. Но здесь важно знать меру: врагов не должно быть слишком много, иначе они просто уничтожат весь ваш отряд прямо в засаде.

Выманивание на взрывающиеся грибы
Часто на планете можно встретить взрывающиеся грибы. Один вид – грибы, которые постоянно вспухают и сразу взрываются, так что момент их взрыва можно легко рассчитать. А второй тип грибов – «рогатые», они взрываются только от попадания выстрела по ним. Вам просто нужно заманить врагов так, чтобы они по вашей же траектории прошли вслед через подобные «грибные поляны».

Выманивание на скользкую поверхность
Если возле глубокой расселины имеются колонии микроорганизмов, выделяющих скользкую слизь, то на такие участки можно выманивать противников, гонящихся за вами. Поскольку паразиты не обладают достаточным сцеплением лап со скользким покрытием, они просто не смогут контролировать свою траекторию и обязательно сорвутся вниз.

Выманивание на камни среди лавы
Очень хорошая тактика, позволяющая массово уничтожать отряды паразитов. Если они погонятся за вами на участках, где нужно много раз перепрыгивать с камня на камень посреди лавы, то некоторые из них гарантированно сорвутся и сгорят. На то есть много причин: толкотня среди жуков, ваши ответные выстрелы, а также их собственный «дружеский огонь» – всё это делает своё дело и работает на вас.

Использование стреляющих растений
Пистолетики или растительные пушки начинают стрелять, почувствовав кого-то поблизости. Такие растения в фазе стрельбы направлены всегда в одну сторону.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Бывает так, что вам достаточно подойти к ним сзади, и они начинают палить по противникам, которые в этот момент находятся неподалёку, как раз в секторе стрельбы этих растений.

Использование вражды среди паразитов

Да-да… не всё так дружно в разношёрстной армии паразитов. Вы сможете использовать их внутренние конфликты в своих целях. Многие виды между собой могут ссориться прямо во время боя. Особенно сильные раздоры замечены между обычными жуками и ходячими пушками. Используя вооружение «Геноразрушитель» в конце игры вы сможете на время ссорить многих паразитов между собой, что отнимет у них массу сил.

Подбираемые предметы



1. Прыгающие грибы

Для вас это основной источник здоровья и жизненных сил на планете. Вообще-то, они подвижные живые существа конической формы, издающие писк: так и хочется перевести это наподобие: «…Съешь, съешь меня!». Называть их грибами как-то некорректно. Но почему-то, в нарушение всей биологической классификации, хочется их отнести именно к грибам. Даже если вы находитесь неподалёку, они вас учуют и сами попытаются к вам приползти, чтобы вы их съели. Упав в лаву, начинают неистово подскакивать вверх и пищать от боли.

2-3. Взрывогрибы (зелёный и синий)

Никогда не произрастают близко к другу, что весьма чревато… Могут расти даже на потолках и стенах пещер. Часто их окружает травянистая растительность (на земле), либо вспухающие грибомины (под потолками). На месте сорванного гриба через несколько секунд отрастает новый. Мощность взрыва обратно пропорциональна расстоянию между лежащими рядом грибами разного цвета, поэтому аккуратно сбрасывайте грибы близко друг к другу, а затем убегайте подальше. Подбор/сброс – клавиша Enter.

4. Ключи

Нужны для открывания кодовых дверей паразитов. Ключ представляет собой цветной диск, от которого струится лёгкий дымок. Этот же дымок выдает того паразита, внутри которого спрятан искомый ключ. Убейте этого паразита, и ключ выпадет из его останков. Подбор/сброс – клавиша Enter. Применение: нужно подойти к «цветовой» двери с ключом соответствующего цвета, к верхнему замку потянется дымок – дверь и откроется…

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

ПРИРОДА

Местные растения и грибы



1. Вспухающие грибы-мины (грибомины)
Растут повсеместно на планете. Постоянно надуваются, а затем взрываются. Всё это происходит с периодом в несколько секунд. Грибомины могут нанести ущерб любому, кто находится поблизости. Чтобы вас не задело, лучше подпрыгнуть в момент взрыва, если проходите через места, где они произрастают.

2. Рогатые взрывающиеся грибы
Гораздо более «спокойный» вид, чем грибомины. Они взорвутся только от попадания по ним выстрелов, например, из пушки или огнемёта.

3. Растения-пистолетики, стреляющие шипами
Облепляют своими колониями стены пещер. Начинают стрелять, если кто-то оказывается поблизости. Способны немного поворачиваться. Уничтожить их из вооружения невозможно.

4. Растительные пушки
Растут на стенах пещер или на краю мелких водоёмов. Стреляют ядрами при приближении к ним любого объекта. Некоторые подвиды могут стрелять, вообще не останавливаясь. Способны немного поворачиваться. Уничтожить их из вооружения невозможно.

5. Прыгунки
Это своеобразные растения круглой формы, которые перекидывают любого, кто наступит на них, в другое место неподалёку. Есть разновидности прыгунков, которые никуда не перекидывают, а только служат амортизаторами от удара, если кто-то упадёт на них с большой высоты.

Местные животные



Используйте местных животных для получения новых генов, усиливающих ваши способности. Только в одном уровне местных животных нельзя забивать, а нужно защищать от паразитов (уровень 3). В остальном же, вам даны чрезвычайные полномочия: вы можете добыть любого представителя фауны этой планеты для восстановления своего здоровья и для улучшения своего генетического кода.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

1. Жабы
Местные земноводные. Прыгают с места на место. Менее всего проявляют агрессию к игроку. Почему-то у жаб есть развитые клыки, а нападать они предпочитают с применением более сильных задних лап. Обладают геном «Прыжок».

2. Страусы
Представители нелетающих пернатых, хотя и имеют рудиментарные крылья. Вблизи себя могут проявлять агрессию, особенно если ранее кто-то из паразитов их обидел. Обладают геном «Скорость».

3. Носороги
Наиболее крупные и медлительные представители местной фауны. Они пасутся небольшими стадами. Если подойти к ним слишком близко, то они, как это и положено любым носорогам, могут проявить агрессию. Обладают геном «Броня».

4. Зверопауки
Живут небольшими стаями на скалах, покрытых скользким мхом. При этом представители данного вида прекрасно передвигаются по такой поверхности, поскольку у них сильно уплощённые ноги. Такой способ обитания защищает их от других видов, а цепкие лапы дают возможность жить высоко на камнях. Могут проявлять умеренную агрессию к игроку. Обладают геном «Цепкость».

Разрушаемое окружение



Если вы бьёте по крупной глыбе рукой, и она немного колышется, – это значит, что её можно разрушить. Важно только знать чем…

1. Завалы из камней
Часто вы будете встречать завалы из камней, закрывающие важные проходы. Чтобы с ними разобраться, необходимо прокачать ген «Клешня» хотя бы на одну позицию.

2. Деревья с винтообразными листьями
Этот вид растений на планете любит собираться в заросли, закрывающие входы в пещеры или проходы между скалами. Чтобы пройти, вам нужно будет сжечь их. Для этого необходимо наличие хотя бы минимально развитого гена «Огонь». Если этот ген ещё не прокачан, то работу по расчистке смогут выполнить за вас огнежуки, обитающие в таких зарослях.

3. Каменные глыбы
Для преодоления таких крупных заграждений необходим минимально прокачанный ген «Пушка». Достаточно одного выстрела – и путь свободен. Иногда

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

можно и не взрывать такие глыбы, если удастся проскочить между камнем и стенкой пещеры. В таком случае камень станет вашей защитой, вскочив на него, вы сможете вести огонь по паразитам.

4. Ледяные глыбы
В миссиях на айсбергах встречаются ледяные глыбы с зелёными прожилками. Такой лёд можно растопить огнём – пар рассеется, и вы сможете идти дальше.

5. Кристаллы
Это самое прочное естественное заграждение, которые вы встретите в игре. Взорвать кристаллы можно только с помощью грибной взрывчатки – это синий и зелёный взрывогрибы, положенные близко друг к другу. Между ними сначала возникает электрический разряд, а через несколько секунд – мощный взрыв.

Двери



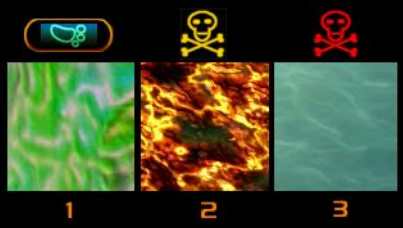
1. Обычные двери
Это типовые двери в постройках паразитов или в важных проходах среди скал. Дизайн выполнен в форме плоских сомкнутых зубов. Двери бывают открываемые определённым цветовым ключом, либо просто – открываемые без ключа.

2. Двери с красными шипами
Этот тип дверей требует не ключа, а обязательного наличия способности «Маскировка», прокачанной хотя бы на один пункт. В противном случае, такая дверь непроходима. Принцип действия прост: шипы смыкаются по приближении кого-либо, и, наоборот, – при удалении кого-либо от них они раскрываются. Однако если незадолго до срабатывания шипов активировать невидимость, то дверь вас пропустит. Главное, чтобы рядом с дверью в этот момент никто другой не находился.

3. Двери с зелёными шипами
Для этого типа дверей невидимость не нужна. Эти двери раскрываются строго по времени, с определённой периодичностью. Часто такие двери с двух сторон запирают генохантера среди «поляны» со вспухающими грибоминами. В результате, в таких ловушках генохантер может потерять много здоровья.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Соблюдайте осторожность



1. Скользкие поверхности

Вообще, это продукт жизнедеятельности местных бактериальных сообществ, генерирующих кремнийорганическую слизь. Эта слизь превращает любую поверхность в очень скользкий каток. Чтобы хоть как-то передвигаться по такой поверхности, нужно обладать геном «Цепкость». Для остановки скольжения или для контроля скорости помогают прыжки в направлении, противоположном движению.

2. Лава

Падение в лаву бывает чаще всего фатально. Однако, если вы быстро выскочите из неё и у вас был большой запас жизненных сил, то немного погорев огнём, вы всё же выживете, правда, здоровье останется на минимуме.

3. Вода

Падение в воду океана (миссии на айсбергах) всегда фатально, – здоровье убывает очень быстро, – тут без вариантов. Это потому, что на этой планете в морской воде растворено слишком много кислоты. Пробежать по морской глади удастся не более пары секунд. В то же время, мелкая вода в речках, озёрах и ручьях абсолютно безопасна для генохантера, потому что она пресная. В таких заводях часто можно найти лечебные грибочки. Мелкие водоёмы смягчают падение с высоты, но, правда, снижают скорость при передвижении по ним вброд или по руслу.

Постройки паразитов

В нескольких заданиях вам придётся снести постройки паразитов до основания. Они сделаны из органического материала и довольно крепкие, но всё же легко загораются от очень высокой температуры. Поэтому сносить такие массивные сооружения удастся только взрывогрибами. Входы в постройки закрыты обычными дверями, для открытия которых не требуется каких-либо ключей. Для сноса достаточно положить внутри такого домика два взрывогриба разного цвета.



Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

ПРОТИВНИКИ



1. Жуки обыкновенные

Очень быстрые, шумные противники, наваливаются обычно всей гурьбой. Бьют своими клешнями. Лёгкие объекты для уничтожения… правда, если их не очень много. Являются носителями гена «Клешня».

2. Огнежуки

Больше похожи на пауков, чем на жуков. Стреляют струёй огня на короткое расстояние. К этому самому огню имеют хорошую резистентность по вполне понятным биологическим причинам. Легче всего их уничтожать шипомётом. В ближний бой лучше не вступать: они всё равно поджарят пламенем. Являются носителями гена «Огонь». Их трупы сначала возгораются, а затем, через несколько секунд, взрываются. Поэтому проявляйте осторожность: даже будучи мёртвым, огнежук способен вам навредить.

подвид: **Огнежуки большие**

Очень опасные противники. Стреляют на большое расстояние мощным сгустком пламени. Лучше с ними воевать на значительной дистанции, уворачиваясь от каждого выпущенного сгустка. Между выстрелами проходит некоторый интервал времени, порядка нескольких секунд. В ближнем бою они попытаются проткнуть вас своими острыми лапами. Являются носителями гена «Огонь».

подвид: **Огнежуки маленькие**

Могут также стрелять огнём, как и взрослые особи, но очень легко уничтожаются. Часто имеют склонность кучковаться в тесные группы, поэтому взрыв одного убитого жучка наносит дополнительный ущерб сразу нескольким. Являются носителями гена «Огонь».

3. Жуки-шипомётчики

Забавные и неповоротливые паразиты, одетые в толстый округлый панцирь. Стреляют шипами. Но если вблизи любого из них быстро перепрыгнуть вбок, то он не сможет так же быстро повернуться и перенести на вас свои выстрелы. Так их можно легко одолеть. В ближнем бою эти жуки будут стараться ещё и ударить вас лапами, либо коротким хвостом, отдалённо напоминающим хвост скорпиона. В обширных открытых локациях являются опасными противниками и наносят

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

большой урон здоровью. Хорошо уничтожаются огнемётом. Являются носителями гена «Шип».

4. Ходячие пушки
Самый колоритный персонаж всего этого «зоопарка». Прицельно стреляют ядрами с хорошей убойной силой. Перемещаются медленно, поскольку достаточно тяжелы. Издают неприятные звуки, похожие на стрекотание. Легко уничтожаются огнём или клешнями. В ближнем бою в вас они стрелять не будут, а предпочтут наносить болезненные удары своей головой, расположенной в нижней части туловища-пушки между коротких ножек. Пушки весьма не любят обыкновенных жуков: если набраться терпения и неагрессивно вести себя в бою, то иногда можно увидеть, как жуки нападают на пушки в пылу схватки, тем самым, помогая вам. Являются носителями гена «Пушка».

5. Жуки-невидимки
Очень коварный враг. На длительное время включают невидимость. Передвигаются с большой скоростью. Подкравшись совсем близко, поражают ничего не подозревающего генохантера. Обычно могут убить очень быстро – с нескольких укусов. В момент нападения они становятся видимыми. При включённой невидимости распознать их можно только по слабому зеленоватому свечению и характерному звуку, то и дело выдающему их присутствие рядом с жертвой. Являются носителями гена «Маскировка».

6. Жуки-некроциты
Это самки особой породы жуков-паразитов, детеныши которых от рождения плотоядны и чрезвычайно прожорливы. Это потомство с дикой скоростью нападает на любой встреченный ими живой биологический объект. За один выстрел можно выпустить одного детёныша-паучка. Можно даже стрелять ими из-за угла. Являются носителями гена «Некроцит».

7. Электрожуки
Ничем не выдающийся экземпляр фауны паразитов – признак того, что фантазия создателей игры пошла на убыль. Немного медлительны, похожи на уплощённых жуков с четырьмя лапами. Стреляют электрическим разрядом с большим разбросом попадания. В ближнем бою могут неплохо драться своими лапами с пилообразными наростами. Являются носителями гена «Электричество».

8. Бронежуки
Крепкие и сильные паразиты с развитыми толстыми клешнями и мощным панцирем, что придаёт им небольшое сходство с крабами. Не стреляют, опасны только в ближнем бою. Периодически активируют защитный силовой шар вокруг себя. Скорее всего, силовое поле защищает только от клешней, шипов и выстрелов пушек, поскольку бронежуков всегда легко удаётся поджарить огнём. Являются носителями гена «Защита».

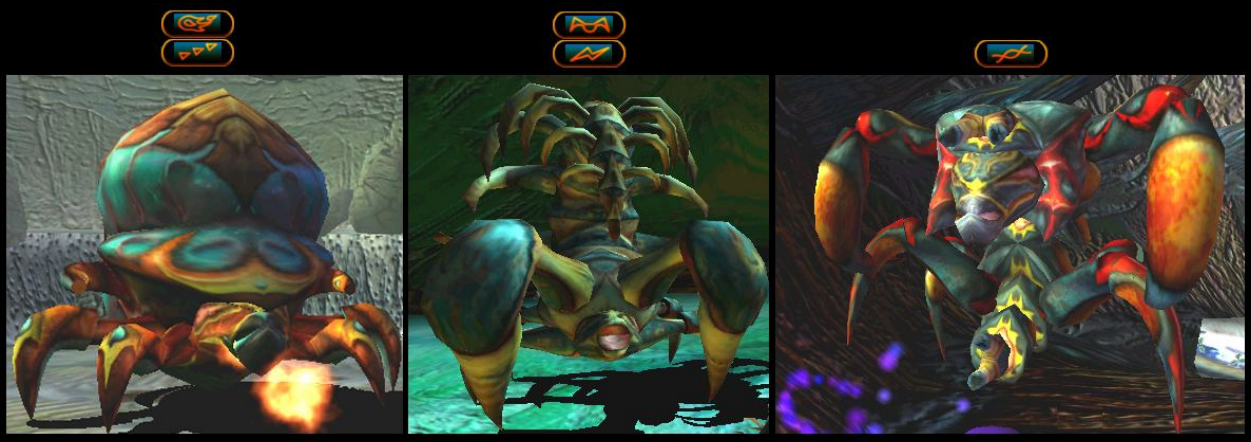
9. Слизетвари
Медлительный противник. Стреляет густой субстанцией, которая на некоторое время сковывает ваши движения, и вы теряете способность быстро передвигаться. Если слизь, попавшая на вас, окажется в огне, то вы воспламенитесь вместе с ней живым факелом. Слизетвари обладают геном «Слизь».

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

10. Геножуки

Сильный и опасный противник с развитыми клешнями. Выпускает фиолетовый генный луч из своей генной пушки, расположенной в голове. А у генохантеров она выглядит как большой фен с двумя раструбами, торчащими из руки. Генный луч на некоторое время вызывает сбои в управлении вашим персонажем: лево меняется на право, а вперёд меняется на назад. Ещё одно действие луча – он портит восприятие «свой-чужой», и противники начинают нападать на особь, которую вы обработали генным лучом. Луч также притягивает жертву к геножуку, быстро высасывая из неё жизнь. Являются носителями гена «Геноразрушитель».

Боссы



Боссы в игре появляются каждые четыре уровня: 4, 8 и 12. Всех их можно уничтожить обычным вооружением, но это будет длиться очень долго. Поэтому без хорошей смекалки тут точно не обойтись.

1. Гигантский шипомётчик

Первый босс в игре. Стреляет огнём и шипами. Его можно легко уничтожить, положив рядом синий и зелёный взрывогрибы.

2. Гигантский скорпион

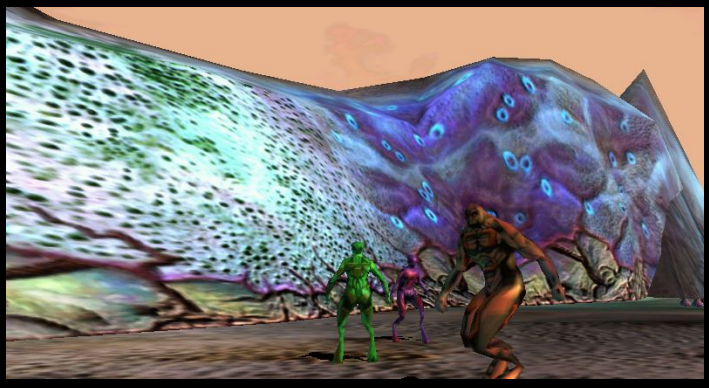
Второй босс в игре. Стреляет электричеством и паучками-некроцитами. На дальней дистанции с ним бесполезно сражаться – всё равно убьёт. К нему нужен сугубо индивидуальный подход и только в ближнем бою. Об этом читайте в прохождении уровня 8.

3. Гигантский генокраб

Третий босс в игре, представленный сразу двумя особями. Это ещё более сильный противник, чем гигантский скорпион. Любой хорошо прокачанный генохантер в бою с этими двумя тварями не продержится и двух минут. Поэтому здесь применяется изящная древняя формула: «Разделяй и властвуй©», – просто нужно двух тварей поссорить между собой, а затем победить оставшуюся.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

ПРОХОЖДЕНИЕ



Уровень 1

В этом уровне вы получите способность «Прыжок» и боевую способность «Клешня». Также вы научитесь мутировать. От места высадки идите на северо-запад к обрыву. Спрыгивайте и двигайтесь на восток по ущелью с мелкой водой до поворота направо в пещеру. Там в пещере подымитесь наверх через пологий подъём с вспухающими грибоминами. Там наверху будет лежать местная дохлая жаба. Разорвите её на куски, и полу́чите свой первый генный материал для мутации. Мутируйте, и вот – ваша первая способность – «Прыжок». Обеспечьте мутацию и появление способности «Прыжок» для всех членов команды. Теперь перепрыгивайте ущелье.

Идите прямо мимо скал и заводей с бегающими по ним «страусами». Забейте парочку из них. Теперь у вас есть новый ген – «Скорость». Продолжайте идти. Кем-то умерщвлённые страусы будут для вас предупреждением, что началась территория противника. Идите дальше, пока в узкой лощине, покрытой пышной растительностью, не встретите жуков с клешнями. Это будет первый встреченный вами враг. Не нужно идти туда, в тупик до конца ущелья, и устраивать там что-то наподобие «Рэмбо-2017» с огромным количеством жуков-паразитов. Достаточно будет уничтожить одного-двух, и вы получите новую боевую способность – «Клешня». Не забудьте сразу прокачать эту мутацию у всех своих бойцов. Теперь с отросшими клешнями вы сможете разбивать нагромождения больших серых глыб, загораживающих входы в пещерки. Вернитесь немного назад. В одной из таких пещерок будет проход, ведущий наверх. После выхода наверх сразу поворачивайте направо, где придётся много попрыгать через расселины. Самое сложное место с прыжком будет перед скоплением вспухающих грибомин. Кстати, мутация «Клешня», скорее всего, сильно обнулит вашу способность «Прыжок», но, ничего, это не помешает пройти все места, где нужно будет перепрыгивать. Перепрыгнув место, где растут вспухающие грибомины, вы окажетесь возле большой поляны со множеством круглых пещерок-ниш под камнями. Соберите на этой поляне всех членов отряда – и миссия пройдена!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 2

В этом уровне вы научитесь пользоваться самым грозным оружием в этой игре – взрывогрибами со спорами зелёного и синего цветов. Будучи соединёнными вместе на достаточно близком расстоянии, два гриба из-за спор разного цвета вызывают сильный взрыв, способный снести даже постройки паразитов. Один ваш боец может переносить только один такой гриб, независимо от его цвета.

Начинайте уровень. Буквально сразу несколько жуков нападут на стадо местных страусов. Уничтожьте жуков. Идите к закругляющемуся наверх парапету. Там на стенах растут растения-пистолетики, стреляющие шипами. Не тратьте на них время, этих существ невозможно уничтожить. После пистолетиков будут вспухающие грибомины. Идите по парапету дальше до пещеры, заваленной каменными глыбами. Зайдите в пещеру, там будет небольшая песчаная полянка, на которой растут синие взрывогрибы. Забирайте один их них. Спрыгивайте вниз и следуйте указателю «О» на мини-дисплее. Следующая ваша директива – взять зелёный взрывогриб. Такие грибы растут в малоприметном каменистом закутке, поворачивающем налево от входа на каменистой полянке. Там вам окажут сопротивление жуки с клешнями. После того, как вы с помощью любого другого члена вашей команды взяли зелёный взрывогриб, необходимо найти постройку паразитов. Путь к ней лежит по закругляющемуся каменистому серпантину, поднимающемуся наверх. У са́мого основания серпантина найдите огнежуков. Уничтожьте одного из них, и полу́чите новую боевую способность «Огонь». Там много спиралеобразных деревьев, закрывающих проходы. Выжигайте их – так и сможете выйти. Также, там много прыгающих грибов, которые вас излечат. Идите наверх по серпантину.

На самом верху вы войдёте в пещеру, и начнётся спуск вниз. Там вам нужно пройти и выжечь спиральные деревья, загораживающие проход, затем придётся пройти вспухающие грибомины и сразиться с жуками. После этого вы выйдете к длинному ущелью, в самом конце которого расположена постройка паразитов. Вход в ущелье облеплен пистолетиками. Лучше сразу после пистолетиков запрыгнуть направо на парапет. Полчища жуков, конечно, вас всё равно достанут, но, по крайней мере, вы их перебьёте там по одиночке. Нападающие: жуки с клешнями и огнежуки. После того, как зачистите территорию от жуков зайдите в постройку паразитов. Дверь (в форме зубов) там открывается свободно, без ключей. По одному генохантеру сбегайте в дом и положите рядышком зелёный и синий взрывогрибы. Быстрее убегайте оттуда. Через несколько секунд мощный взрыв разнесёт эту «инсталляцию» паразитов. Миссия окончена!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 3

В этой миссии вы будете в середине уровня прикрывать стадо местных животных от внезапной атаки большого числа паразитов. В самом начале уровня обретёте новую боевую способность – «Шип».

Начинаете вы на больших открытых круглых пространствах, обрамлённых высокими скалами интересной расцветки. Вам встретятся обычные жуки и жуки-шипомётчики. Последние уже серьёзные противники. Для дальнего боя у них имеется шипомёт, а в ближнем бою они вас вдобавок постоянно норовят мощно уколоть своими острыми лапами или даже своим хвостом, наподобие как у скорпиона. Но воевать с ними лучше на ближней дистанции и немедленно с прыжками уходите с линии их огня. Убив такого жука, вы получаете новую боевую способность – «Шип». Но лучше прокачивать «Огонь» дальше. Он тут может развиться до двух пунктов. При этом с одного полного огненного «выдоха» можно сразу зажарить одного жука-шипомётчика в ближнем бою. А вот к шипам они как раз имеют пониженную чувствительность.

Идите дальше. Наверху редко растут растения-пистолетики. Не попадайте под их огонь. Пройдите высокую арку типа моста наверху. Дальше будет мелкое озерцо. Там встретите сопротивление жуков двух типов: обычных и шипомётов. На таких открытых пространствах один (это именно вы) обычно выманивает на себя толпу жуков, а остальные генохантеры стоят сбоку и обильно поливают огнём всех этих паразитов, бегущих за вами дружным строем в форме линии. После озерца будет проход, заваленный каменными глыбами. Разрушьте глыбы клешнями. Там вас встретят обычные жуки. Расправьтесь с ними. Идите наверх по постепенно поднимающемуся пандусу. Затем будет второй проход, заваленный глыбами. Разбейте их. Спускайтесь. Там другая полянка, где дежурят обычные жуки и шипомётчики. Расправьтесь с ними. Идите дальше. Два страуса убегут от вас. Следуйте за ними. Они выведут вас на поляну с пасущимися зверями. Там будут жабы, носороги и страусы. В принципе, одного носорога можно забить и получить свойство «Броня». Но лучше этого не делать. Допустимые потери местных животных в этой миссии не более 2-3 особей. Сразу бегите к узкому каменному проходу впереди. Оттуда появятся паразиты. Это будут обычные жуки и огнежуки. Не дайте им прорваться к стаду зверей. Уничтожьте всех паразитов. После этого появится новая директива: нужно зачистить далее всю территорию от паразитов.

Идите дальше до входа в большую пещеру. После спуска вам направо. Разбейте преграду из каменных глыб. Там растут вспухающие грибомины. Перед грибами дайте своим генохантерам команду «Ждать». Идите одним персонажем. Лучше, чтобы это был Шустрый (№2) – он быстрее всех бегает. После вспухающих грибов вы выйдете в просторную пещеру с растущими там спиральными деревьями. Приготовьтесь: на вас выбежит огромное число жуков. Пусть они за вами гонятся.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

В их составе: обычные жуки и огнемётчики. Ведите их всех на вспухающие грибомины. А те, что прорвутся сквозь мины, будут уничтожены «заградотрядом» ваших генохантеров. Возможно, выманивать таким образом полчища жуков придётся ещё один-два раза. Идите дальше всем отрядом. После того, как пройдёте заросли спиральных деревьев, на пути будет расселина, а внизу – озерцо. Перепрыгивайте его. Там внизу – ещё одно скопление обычных жуков. Они выбегут на вас. Расправьтесь с ними. Дальше начинается подъём в гору.

Пройдите мимо растений-пушек. С ними не надо воевать – они неубиваемые. И заманивать на них никого не надо – потеряете много здоровья. Проходите всем отрядом мимо этих пушек. Идите наверх. Там будет просторная поляна, где вы увидите мощные корни-щупальца, тянущиеся от огромного главного яйца паразитов, укоренившегося где-то на этой планете. На эти щупальца не надо залазить – жуки вас там всё равно настигнут, и придётся падать с большой высоты. Тут их опять очень много: обычные плюс огнемётчики. На этой большой поляне растут пушечки квадратом по четыре в двух местах. Вставайте в центр квадрата – пушечки от этого постоянно станут стрелять, но не в вас, а в направлении, откуда побегут к вам жуки. Так вы их быстро победите. После зачистки поляны от всех паразитов миссия закончится. Но помните, там, где вы раньше прошли, не должно остаться ни одного паразита. Вторая директива в миссии требовала именно полной зачистки.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 4

Отличная миссия. Она вошла в демо-версию игры с одним уровнем. В этом уровне вы опять примените синий и зелёный взрывогрибы, чтобы пройти через ущелье по огромному плоскому камню, который от мощного взрыва повалится и превратится в мост. В конце уровня вас будет ждать первый босс. Вы получите новые гены: «Броня» и «Пушка».

Начинайте и идите по руслу мелкой речушки. От вас будут убегать два страуса. Затем вы повстречаете жука-шипомётчика. Там же невдалеке мирно пасётся местный носорог. Можете его забить для получения нового свойства «Броня». Однако это небоевое свойство всегда гарантированно «разменивается» на целый один пункт свойства «Клешня» или пункт «Огонь», которые жизненно важны для вас в бою. Уж лучше боевые качества развивать; в начале этого уровня можно уже прокачаться до двух позиций: как у «Огня», так и у «Клешни». Идите дальше по мелкой воде, поворачивающей влево. Встретите крупного жука-огнемётчика и обычного жука. Там же, по краю полянки, на камнях, будут расти пушечки. Не попадите под их огонь. Перепрыгивайте через высокие камни. Там дальше внизу на стадо носорогов напали обычные жуки. Можно не вмешиваться, а только смотреть сверху – тушки жуков и носорогов пойдут на пользу всем вашим генохантерам. Хотя, возможно, носороги и окажутся сильнее. Да, не подходите к ним близко, поскольку они будут сильно рассержены после нападения жуков.

Вы вышли на большую открытую местность. Наверху, куда ведёт извилисто поворачивающий серпантин, расположен огромный плоский камень. Возле него растёт синий взрывогриб. Но сначала нужно раздобыть зелёный взрывогриб. После места схватки носорогов и жуков поворачивайте налево. Пройдите вспухающие грибомины. Потом на вас неожиданно сзади нападут крупные огнежуки. Выйдете к речушке. Пройдите место с двумя гигантскими каменными столбами посредине речушки. Там увидите малоприметный каменный проход, к которому поднимается тропинка. Вам туда. За ним будет очень просторная поляна с постепенным подъёмом вверх. Тут прыгают местные гигантские жабы. Вас встретят жуки трёх видов: обычные, огнемётчики и шипомётчики. Расправьтесь с ними. В конце этой огромной поляны на возвышенном месте растёт зелёный взрывогриб. Берите один и возвращайтесь к месту со вспухающими грибоминами. Отсюда бегите наверх по серпантину к большому плоскому камню, чтобы перейти ущелье.

Сначала разбейте глыбы возле большого камня. Под ними растёт синий взрывогриб. Любым другим своим генохантером сорвите его. Хотя… Грибы можно пинать ногами. Пните синий гриб к основанию камня, а зёленый положите туда рядом. Отбегайте подальше. Заранее отведите своих напарников подальше от

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

камня. После взрыва камень упадёт, и вы сможете перейти через ущелье дальше. Но перед этим не забудьте «затариться»: двое генохантеров несут синие, а двое других – зелёные взрывогрибы.

Переходите по камню через ущелье. Там на вас нападут несколько жуков. Нужно перепрыгнуть влево через два столба, уширяющихся по направлению вверх и торчащих из речушки. После того как вы их перепрыгнули, вы окажетесь на каменной скале, обвитой гигантскими щупальцами главного паразита. Пройдите по краю скалы немного выше, там вы увидите вход в пещерку, закрытый спиральным деревом. А рядом сверху прилепилась небольшая колония пистолетиков. Сожгите дерево, войдите в пещеру – дорога ведёт вниз.

Пройдите мимо растущих пушечек. Выйдете в просторную пещеру. Там будет много противников: обычные жуки, шипомётчики и огнежуки как в мелкой, так и в крупной «модификациях». Лучше применить тактику выманивания на засаду: один бежит к жукам, а остальные ждут недалеко от выхода в эту пещеру. Из пещеры ведут много выходов, но все они завалены глыбами, которые даже клешнями не разбить. Можно пойти сложным путём: постоянно использовать взрывогрибы, и бегать назад, чтобы пополнить их запасы. Например, можно взорвать глыбу сразу правее от основного входа в пещеру. Но это очень трудный путь, и есть намного более лёгкий…

Найдите в просторной пещере проход, расположенный за вспухающими грибоминами. Он расположен по левую сторону от главного входа в пещеру и завален слегка раскрошенными камнями, которые можно разбить клешнёй. Проломите камни. Идите дальше, снова будут камни, сломайте их клешнёй. Затем вы увидите нового врага – ходячие пушки. Издалека они стреляют взрывающимися ядрами, а вблизи, в ближнем бою, норовят больно ударить вас своим твёрдым выростом, растущим между ног, и как ни странно, являющимся ещё и головой (!). Убейте их, и полу́чите новую боевую способность – «Пушка». Идите теперь по лабиринтам, разбивая глыбы своими пушками. Подсказка верной дороги проста – путь только вниз. Как только встретите за разбитой глыбой шипомётчиков и большого огнежука – знайте – лабиринт закончился.

Идите дальше, пока не увидите щупальца главного паразита. Войдите в кольцевой коридор с высокими потолками. Он обвит вокруг логова главой цели вашей миссии – первого босса. Это существо являет собой что-то вроде гигантского разноцветного жука-шипомётчика. Вход в логово усеян вспухающими грибоминами, поэтому стоять там у входа, постреливая при этом, никак не получится. Война с боссом также может идти двумя путями: сложным и лёгким. Сложным – это когда вы туда войдёте, босс быстренько уложит ваших товарищей, а вы останетесь без какой-либо поддержки. В одиночку нужно будет бегать по наклонному скату, мучительно долго стреляя в чудище. При этом пушечки, которые растут по краю ската, от вашего приближения также будут стрелять в этого трудно убиваемого босса. Однако есть лёгкий путь. Нужно просто положить возле чудища два взрывогриба разного цвета, которые ваш отряд должен сюда принести с собой с поверхности. Пусть даже двоих этих генохантеров-доставщиков оно и положит – это не беда – они воскреснут в следующем уровне. Произойдёт взрыв, мощности которого гарантированно хватит, чтобы навсегда успокоить монстра. Вот и ещё одна миссия пройдена!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 5

Это ваше первое сложное задание, когда обязательно нужно будет разделиться. Один из вас пойдёт и раздобудет синий и зелёный взрывогрибы, а остальные будут дежурить возле входа в тоннель, не давая паразитам заскочить в отверстие. В противном случае миссия будет провалена. Для выполнения миссии автор этих строк выбрал Умника (генохантер №4). У него к этому моменту свойство «Огонь» развилось на целых три пункта.

Вы начинаете миссию, и прямо за спиной находится тот самый тоннель, который по заданию нужно вообще завалить, чтобы паразиты больше не просачивались. Оставьте троих дежурить немного сзади, непосредственно у отверстия в земле, только предварительно прокачайте им мутации. Хотя бы один пункт свойства «Броня» уже должен быть у многих. Оставшимся бойцом отправляйтесь в путь. Идите на восток до озерца с лавой и торчащими из него грибообразными камнями. Поворачивайте влево. Идите, пока не встретите раздвигающиеся зелёные шипы, закрывающие вход в небольшую пещерку. На противоположном выходе путь тоже преграждают такие же шипы.

Проходите через первый заборчик из зелёных шипов. Он редко раздвигается. Внутри будут вспухающие грибомины. Пробегайте через них к выходу отсюда, к следующим зелёным шипам. Все эти шипы раздвигаются нечасто, с определённой периодичностью. Если к ним быстро несколько раз подойти, то они могут раскрыться сразу. Вот вы преодолели зелёные шипы. Идите мимо носорогов и жаб. Потом пойдёт пандус наверх на скалы. А направо будет извилистый альтернативный путь у основания этих скал. Там, наверху, скалы покрыты скользкой жёлто-зелёной слизью (далее по тексту альтернативное наименование – мох). Чтобы хоть как-то удерживаться на этом мхе, необходимо развить свойство «Цепкость». Такой ген есть у местных животных – зверопауков. Выйдите наверх – там можно прыгать между скалами. Иногда зверопауки могут падать вниз. Тогда так их будет легче всего добыть. Забейте одного зверопаука. Вы получили новый ген – «Цепкость». Чтобы удерживаться на скользкой поверхности, нужно почаще подпрыгивать в противоположном направлении и менять траекторию движения.

Теперь спрыгивайте или спускайтесь со скал дальше вниз на просторную площадку. Над площадкой наверху вы увидите каменный балкончик с двумя ходячими пушками. Чтобы туда пробраться, нужно идти дальше к следующей поляне с растущими кристаллами. Дойдя до поляны, поверните направо, в пещерку, ведущую наверх. Из пещерки по узкой скале будет вести почти прямая дорожка, покрытая мхом, к каменному балкону с двумя пушками. Разгонитесь на мху по дорожке и перепрыгните к пушкам. Там много целительных грибов. Не доходя до балкончика и этих двух пушек, будет поворот направо. Он закрыт огромной каменной глыбой, но поскольку пушки заметили вас, эта глыба будет

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

быстро разрушена от их выстрелов. За глыбой начинается закруглённый пандус, ведущий на поляну вниз. Там растут спиральные деревья и много огнежуков. В самом начале пандуса растут зелёные взрывогрибы, а внизу на поляне – синие. Теперь идите на поляну с кристаллами.

От неё идут три выхода: два загораживают кристаллы, а третий – центральный загорожен спиральными деревьями. В центральном проходе живёт большой огнежук. Туда лучше не ходить – это путь в тупиковое место. Вам нужно идти в любую из двух пещерок, закрытых кристаллами. Эти кристаллы можно взорвать только взрывогрибами. Сбегайте за парочкой из них и взорвите проход. Теперь идите прямо, перепрыгивайте расселину возле ходячих пушек. Далее будет прямая, оканчивающаяся зарослями спиральных деревьев. Сожгите эту преграду. За ней будет новый враг – жуки-невидимки. Если убить одного из них, то получите новый ген «Маскировка». Для чего он нужен? В бою это свойство – так себе. Оно нужно немного для другого применения. Включив невидимость, можно легко проходить преграды в виде быстро смыкающихся шипов, наподобие зелёных, которые вы уже видели на этом уровне. От поляны с жуками-невидимками будет поворот направо. Там разбейте камень, преграждающий путь, и вы выйдете после того места, где нужно было бы снова проходить сквозь пещерку с зелёными смыкающимися шипами по пути обратно. Идите назад к своим товарищам. После того, как пройдёте озерцо с лавой и камнями в виде грибов, вы увидите по правую руку пещерку, закрытую длинными смыкающимися коричневыми шипами (альтернативное наименование – зубьями). Подойдите к этому входу – зубья сомкнутся. Теперь включите невидимость – зубья на короткое мгновение разойдутся – вот тут вы и проскочите. Дорожка поднимается наверх. Там растёт синий взрывогриб. Берите его и идите дальше к камню, лежащему над пещерой.

Вообще, тут нужно вернуться немного в начало прохождения уровня. Дело в том, что зелёные взрывогрибы можно раздобыть уже в самом начале. Если идти прямо от пещеры, вход которую нужно завалить, то правее увидите проход, заросший спиральными деревьями. Сожгите преграду. Теперь поднимайтесь наверх. Там на скале гуляют несколько пушек. Перепрыгивайте. Это будет сложно, поскольку расселина широкая. Но для этого достаточно будет вполне обычных прыжковых способностей без каких либо генетических дополнений. На соседней скале растёт зелёный взрывогриб. Прыгайте туда и возьмите его. В общем, у вас имеется на выбор несколько разных мест, где можно брать взрывогрибы, но по задумке мапперов через жуков-невидимок прорываться всё равно придётся, чтобы пройти сквозь коричневые зубья и попасть к основанию камня. Однако эту задумку можно обойти…

Это первый, изначально задуманный способ, которым вы должны будете свалить камень. Как только вы раздобудете два гриба, по одному относите их к камню. Но перед взрывом обязательно клешнями разбейте тёмные разбиваемые глыбы, удерживающие большой камень, иначе с первого раза взрыв не подействует, и нужно будет снова бежать за взрывогрибами. А вот второй способ является скорее уже недоработкой игрового движка, который воспринимает детонацию взрывогрибов в достаточно большом объёме пространства. Поэтому можно вообще не связываться с жуками-невидимками и не бежать наверх к основанию камня через смыкающиеся коричневые зубья. Достаточно просто положить два взрывогриба аккуратно по центру у входа в пещеру. Но перед «светопредставлением» не забудьте позвать командой «Собраться» всех своих генохантеров из пещеры. Как только они выбегут, взрывайте камень. Он медленно с поворотом опустится и запечатает пещеру. Миссия выполнена!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 6

Сложная, насыщенная миссия, в которой нужно будет проходить разные части уровня раздельно, причём одна половина отряда поможет выбраться из замкнутой локации другой части отряда. В этом уровне ваша команда изначально разделена на две части: Громила (№3) и Умник (№4) заблокированы в тесном пространстве с камнями и преградой в виде озерца лавы. А вы, т.е. Ловкач (№1) и Шустрый (№2) начинаете уровень. Вы получите здесь только один ген весьма неплохой боевой способности – «Некроцит».

В отличие от предыдущих миссий, вы действуете ночью, что нагоняет немного страха. Вначале будет расти синий взрывогриб. Берите его. Перед выходом на поляну с кристаллами на вас нападёт огромная толпа жуков, голов, эдак, в двадцать, но места будет много, вы легко вдвоём уложите их всех. Потом поворот направо, там уже дежурит большой огнежук возле озерца с лавой. Расправьтесь с ним. Далее вы увидите полянку с рогатыми взрывающимися грибами. Будьте осторожны, там обитают жуки-невидимки. Стреляйте из пушки по грибам, чтобы окончательно вывести жуков из зоны комфорта. Идите прямо, затем будет резкий поворот налево. Там среди деревьев пасутся носороги и местные жабы. Идите мимо них прямо, пока не упрётесь в большую поляну. Если пройти по ней ещё немного прямо, то увидите логово нового противника – жуков-некроцитов. Убейте их, а в качестве приза возьмите зелёный взрывогриб, растущий прямо там. Теперь поворачиваем направо к стреляющим пистолетикам на скале. Вас встретит жук-шипомётчик. Немного дальше по левую руку начнётся пандус, ведущий наверх. А далеко прямо расположена подковообразная скала со зверопауками, гуляющими по ней. А за этой скалой есть расселина с лавой на дне – вы ещё придёте к этому месту, запомните его. А пока забирайтесь по пандусу наверх. Там вас будут стараться столкнуть зелёные выдвигающиеся шипы. Дойдите до входа со смыкающимися шипами. Здесь нужно активировать невидимость, чтобы пройти. Проходить необходимо строго по одному, при этом второй товарищ должен стоять как можно дальше от этих шипов, в противном случае, они не откроются, даже если вы примените свойство «Маскировка». Теперь вы очутились в небольшом замкнутом пространстве. Отсюда открывается вид на Громилу и Умника, уныло томящихся в плену далеко внизу. Но вам попасть туда нельзя – всё завалено камнями, которые невозможно разрушить, есть только узкое смотровое «окно». Так вот, через это окно вы должны столкнуть оба взрывогриба вниз. Взрывом завалит камень, с помощью которого два других члена вашей команды смогут прыжками выбраться из ловушки через лаву. Да, и перед применением грибов, управляя Громилой и Умником, отбегите от места, куда сбросят грибы, как можно дальше. Взрывогрибы сброшены, соединены рядом – взрыв…

Теперь действуют Громила и Умник. Точнее – только Умник, потому что Громила, даже если у него на одну позицию прокачана прыгучесть, всё равно будет только

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

как «самое слабое звено»: где-нибудь, да и не сумеет перепрыгнуть. Лучше его пока оставить в безопасном месте, там, где он находится с самого начала уровня. Перепрыгиваем через камни, выходим на длинную узкую скалу. Видим красивую гору в виде торта. Забираемся по серпантину на эту гору. Там, на самом верху разбиваете глыбу и берёте синий взрывогриб в каменной нише. Напротив виден балкончик с ходячей пушкой. Там растут зелёные взрывогрибы. Найдите недалеко под балкончиком пандус, ведущий вверх. Тут будет много врагов: обычные жуки, шипомётчики и некроциты. Там, на краю пандуса, будет резкий поворот, и, начиная с него, скала будет покрыта скользким мхом. Запомните это место на балкончике, где растут зелёные взрывогрибы. А пока вы несёте синий гриб. Идите вниз дальше, туда, где плоский пол становится цвета тёмно-синей воды и раскинулось озерцо лавы. Найдите среди камней место, где можно запрыгнуть наверх к пещере, заросшей кристаллами. Положите к кристаллам синий взрывогриб. Идите в уже известное вам место за зелёным грибом. Возвращайтесь к кристаллам, соединяйте грибы и… – взрыв. Можно идти дальше.

Вы окажетесь в лабиринте, состоящем из округлых замыкающихся самих на себя пещерок с полом белого цвета. Здесь вас встретят жуки-невидимки и некроциты. Проходы завалены глыбами, которые нужно разбивать вашей пушкой. Чтобы не заплутать, сразу от входа принимайте левее, пройдите мимо пистолетиков. Правильный проход – тот, который правее от них. После очередной разбитой глыбы пол станет тёмно-синего цвета как вода – это верное направление. Идите дальше. Увидите зелёный взрывогриб, а за ним – вспухающие грибомины – значит, вам туда. Идите, пока не упрётесь в огромный камень, закрывающий проход. По случайной оказии рядом как раз растёт синий взрывогриб. Соединяйте грибы разного цвета – взрыв, и вот вы соорудили мост к постройкам паразитов.

Выходите на узкую наклонную скалу, ведущую вниз. Слева – «деревушка» тварей, а справа – полянка с растущими почти рядом зелёными и синими взрывогрибами. Но сначала команда должна воссоединиться: предстоит серьёзный бой, а вместе – вы сила. Для этого найдите вход, заросший кристаллами сзади от полянок со взрывогрибами. Взорвите его. Вы увидите противоположный берег расселины с лавой на дне. Узнали? Это место, где скакали зверопауки. Нужно перепрыгнуть с одного наклонного края расселины на противоположный. Ведите ваших Ловкача и Шустрого к расселине. Не забудьте прокачать им прыгучесть. Нужно иметь хотя бы один пункт. Перепрыгнули? Кого-то не хватает. Конечно, мы забыли про Громилу. Прокачивайте ему, как только сможете, хотя бы один пункт прыгучести ценой уменьшения остальных способностей. Ведите его к группе. Ну всё, теперь вся команда генохантеров в сборе!

Набирайте взрывогрибов по два гриба одного цвета на двоих членов отряда. Идите к врагу. В конце узкой лавовой расселины, отделяющей вас от домиков паразитов, будет наклонный камень. Внизу скопится полчище паразитов. Жгите их из всевозможных видов вооружений, сил хватит. После того, как зачистите площадь от тварей, уничтожайте постройки паразитов. Взрывогрибами нужно уничтожить три домика. Всё, – уровень пройден!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



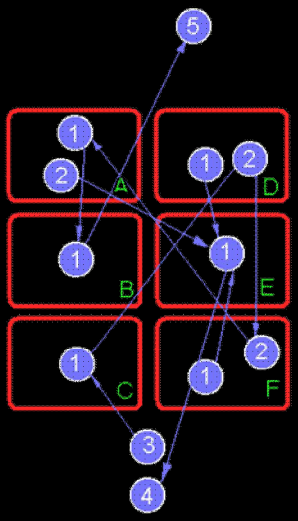
Уровень 7

Довольно сложная миссия по трём причинам. Первое, – во всех предыдущих уровнях вы получали взрывогрибы без особых проблем, по принципу: «увидел – сорви». Теперь – всё иначе. В этом уровне проверят вашу наблюдательность. Это будет как отсыл к тем легендарным шутерам серии **Quake**, в которых, при наличии пары внимательных глаз у игрока, иногда можно было найти очень интересные вещи на потолке, прямо у себя над головой. Второй момент – управление бойцами. Ближе к концу миссии ни в коем случае нельзя подавать команду «Собраться», поскольку путь лежит среди большого количества одиночных камней, возвышающихся над потоком лавы. С камней придётся много раз перепрыгивать. По какой-то причине некоторые ваши бойцы неудачно выполняют перепрыгивание с камня на камень, срываются и гибнут в лаве. Одним из ключевых условий миссии является: привести всех генохантеров в финальную точку уровня – помните, никаких потерь в отряде! И, наконец, третье – тут впервые появляется «ключ». Это такой цветной камушек, который выпадает из определённого врага. А подбирается он также как и взрывогриб – клавишей Enter.

Начинаете в ущелье. Наверху, на балконах и скалах, много пушек. Не обращайте на них внимания. Идите дальше, пока не повернёте резко направо. Там два загнутых пандуса. Один из них ведёт к встреченным вами пушкам (вход, заросший спиральными деревьями), под вторым находится пещера. На её потолке стреляют пистолетики и растут зелёные взрывогрибы. Сбейте парочку. Возьмите их с собой. Идите дальше. Там будет поляна с рогатыми взрывающимися грибами. Дайте отряду команду «Стоять», не доходя до грибов. Затем одним генохантером выманите стадо обычных жуков на эту поляну и забросайте их выстрелами из пушки. Идите дальше. Там есть вход в пещеру. Она короткая и выведет к скользким извилистым скалам, на которых пасутся зверопауки. Проходить скользкую поверхность нужно в самом левом краю, который дальше всех отстоит от палящих растительных пушек. Если кто упадёт по ту сторону скользкой скалы, то там этого «неудачника» ожидает встреча с жуками-невидимками. Хотя они всё равно в скором времени найдут и настигнут вас. Если упали, то идите через пещеры опять к подножию скользкой скалы. Да, очень важно: проходите по самому безопасному левому краю поодиночке за каждого генохантера в отдельности. Они на своём «автопилоте» все норовят пройти скользкую скалу сложными путями, которые зачастую ведут к их падению и гибели от стычки с невидимками внизу. После скалы будет глыба, разбейте её. Потом будет небольшой лабиринт из невысоких скал. В конце его будет поляна с растущим синим взрывогрибом, окружённым вспухающими грибоминами. Выше будет вход, закрытый кристаллами. Сорвите синий гриб. Взрывайте вход, и вот – новое испытание…

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Это будут прыгунки – горячий, пламенный привет геймеру из Half-Life. Тут нужно прыгать строго в определённой последовательности. Любой неправильный прыжок – и вас сильно бьёт о камни, при этом теряется здоровье. При правильной последовательности прыжков вас может сразу точно перекидывать с прыгунка на прыгунок, без ударов о камни и без какого-либо ущерба для здоровья. Итак, всего имеется шесть замкнутых каменных камер: A,B,C…F. Нужно начинать прыгать с прыгунка 3. Последовательность следующая: 3–>C1–>D2–>F2–>A1–>B1–>5. Последний прыгунок 5 – амортизирующий, он никуда не подкидывает, а служит подушкой, чтобы вы не расшиблись при приземлении. Назад отсюда вы уже не вернётесь. Все неправильные маршруты собираются в камере E, откуда вас должно выкинуть (правда, не всегда точно) прямо на амортизирующий прыгунок 4.



После прыгунков будет глыба. Разбейте её. Идите дальше. Там в ущелье вас встретят жуки-шипомётчики. Затем будет трещина с лавой. Там на вас сверху нападут обычные жуки. Потом нужно будет совсем немного попрыгать через камни и лаву. Вот тут впервые будьте осторожны: кто-то из генохантеров может сорваться в лаву и сгореть. Сохранившись без генохантера, вы не выполните условие задания: «… собрать ВСЕХ генохантеров…». Наверху крупного валуна, попискивая, вас уже ждёт лечебный гриб. Идите дальше к узкому проходу с кристаллами. Там на вас нападут невидимки, шипомётчики и новый тип противников – электрожуки. Новый ген «Электричество» в смысле боевого применения получился какой-то вялый – редко удавалось его задействовать.

В конце полянки с кристаллами из одного врага высыпается зелёный ключ. Это такой диск, испускающий «флюиды» зелёного цвета. Берите его. Теперь очень важный пункт: всех своих генохантеров оставляете ждать тут, на поляне с кристаллами. Выбираете самого прыгучего. Разумеется, это будет Ловкач. У него в этом уровне прыгучесть может развиться до трёх пунктов. Дальше проходите им одним. Поворачивайте в тесный закуток налево с подъёмом. Бегите быстрее, а то растительные пушки поубавят вам здоровья. Выходите на берег лавовой реки, посреди которой возвышается много камней. Сразу слева, в каменном закутке, вас будет ждать лечебный гриб. Отсюда же потайным проходом можно вернуться на полянку с кристаллами. Идите прямо и начинайте долгие прыжки с камня на камень. Вам будут мешать: ходячие пушки, шипомётчики и обычные пауки. Тут самые неприятные враги – это жуки-шипомётчики; они хорошо всё простреливают над камнями. И спрятаться от них не получится, ибо – негде. Обратите внимание: в двух местах на скалах растут одинокие растительные пушки. Если стрельните по ним шипами, то они развернутся в сторону одного из камней и начнут

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

методично палить по нему. Если на таком камне будет противник, то ему не поздоровится. Таким образом вы дойдёте до двери, которую открывает зелёный ключ. Оттуда на вас ринутся две волны разных тварей: пушки, некроциты, обычные жуки и шипомётчики. Применяйте тактику выманивания на камни среди лавы. Они за вами погонятся, но с прыжками у них тоже бывают ошибки,… роковые ошибки. Поэтому до половины паразитов просто сгорят, пытаясь настичь вас. Когда всё зачистите, за дверью окажетесь у воронки, ведущей в большое отверстие с прыгунками на дне. Теперь вселяйтесь в каждого из генохантеров и поодиночке проходите лавовый поток с камнями. Когда соберётесь у отверстия, прыгайте в него. Только сначала спрыгните на уступ внутри, и только потом на дно отверстия. Там короткий коридор, ведущий к круглому входу, закрытому широкими зубьями. Соберите всех генохантеров точно возле этого входа. Собрали? – уровень пройден!

Тут такой неприятный казус с формулировкой задания вышел. Изначально в задании требовалось собрать всех генохантеров, но по факту выяснилось, что имелось в виду: «…всех оставшихся…». По-видимому, это ошибка на карте с условием окончания миссии, либо просто неоднозначность формулировки задания. Так что, уровень пройти можно и потеряв кого-то из бойцов. Но лучше, конечно, не допускать потерь в отряде – ведь вместе вы СИЛА в четвёртой степени!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 8

Каждые четыре уровня в этой игре вас будет ждать босс. На это указывает дополнительная странная фраза в брифинге «…уничтожьте источник биоизлучения…». Вот и на этот раз придётся поднапрячься. Теперь вы в огромных пещерах, которые облюбовали паразиты. Продвигайтесь вперёд, собирая разноцветные ключи.

Вы начинаете в большой круглой пещере, на потолке которой находится то самое отверстие из предыдущего уровня. Спускайтесь по наклонному серпантину. Не доходя до дна пещеры, поверните направо. Там вас встретит огнежук. Сожгите заросли, преграждающие вход. Там, в большой замкнутой пещере живут электрожуки. Из одного выпадет красный ключ. Там же рядом красная дверь – откройте её. Идете по коридору в большую круглую пещеру. Там живут жуки-невидимки. Расправьтесь с ними. Из одного выпадет зелёный ключ. Возвращайтесь обратно на дно большой пещеры, в которой начали уровень.

Там будет вход с частоколами смыкающихся шипов. Нужно выбрать Шустрого (генохантер №2). Прокачайте ему как можно лучше «Скорость» и «Маскировку». Оставьте друзей подальше от входа с шипами. После четырёх рядов дверей-шипов вас будет ждать «зелёная» дверь, а за ней – огромная стая огнежуков. Не вздумайте связываться с ними. Это будет потеря времени и сил. От вас требуется только быстро бежать прямо, к ещё одной двери из шипов. Заранее активируйте невидимость – дверь и откроется. Потом будет наклонный пандус, загибающийся направо вверх. На его краю установлен прыгунок. Он перекинет вас на скалу с синим ключом, возле которого дежурит большой огнежук. Забирайте ключ. Бегите обратно. Если жуки скопились у дверей-шипов, то они не откроют вам проход. Просто побегайте там, жуки сами пережгут друг друга дружеским огнём. Как только один из двух проходов с шипами станет свободным, пробегайте сквозь него, включив невидимость. Бегите обратно к своим друзьям.

Там же рядом, на дне главной пещеры, найдите дверь с синим ключом. Войдите в неё. Опсс-с… Там озерцо лавы и дверь, которая требует наличия жёлтого ключа. Нужно искать его. Выходите из «синей» двери. Идите прямо в малоприметный проход напротив, там же на дне пещеры. В проходе вас ждут огнежуки и некроциты. Лучше пока не входить внутрь: выманивайте их на себя, и сбоку дружно уничтожайте поодиночке. Входите туда. Идите в центр округлой пещеры. Там будет подъём наверх, заросший спиральными деревьями. Сожгите их. Запрыгивайте наверх. Там будут четыре глыбы, загораживающие четыре разных прохода соответственно. Чтобы долго не гадать, вам нужен дальний проход по левую руку. Разбейте там глыбу. Пройдите немного, и перед вами будет поляна с огромными каменными грибами. На самом высоком грибе лежит жёлтый ключ. Если присмотреться, то на одном из грибов разместился прыгунок. Доберитесь до

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

него, и он закинет вас на самый высокий гриб. Жёлтый ключ взят! А в других комнатах вы встретите нового противника – бронежуков. У них вы получите новый ген боевой способности «Защита» – наиболее бесполезный из всех в этой игре.

Возвращайтесь к «жёлтой» двери. Перед вами будет развилка из трёх путей. Перечисление – слева направо. Первый путь (налево) ведёт к мощному завалу из кристаллов. Его нужно взорвать уже знакомым вам способом. Второй путь (прямо) – там вы возьмёте синий взрывогриб. Он растёт очень высоко и прежде нужно будет отыскать его наверху среди кристаллов и вспухающих грибомин. Тут живут электрожуки. Третий путь (направо) – там берём зелёный гриб. Тут вам помешает толпа жуков-невидимок. Не вздумайте туда соваться с отрядом – сразу всех потеряете. Лучше выманивайте невидимок на засаду по одному. Засаду устройте возле жёлтой двери, с противоположной стороны от её входа, у озерца с лавой. Вселяйтесь в Шустрого (у него скорость должна быть больше, чем у других) и – вперёд.

Сначала начните с самого сложного – идите в третий проход (направо). После того, как расправитесь с невидимками (около семи тварей) идите там же за бугор, к малоприметному озерцу с лавой. На одном из камней будут расти зелёные взрывогрибы. Берите один. Возвращайтесь к товарищам. Передайте гриб одному из них. Дальше – второй путь (прямо). Там сражайтесь с электрожуками по аналогичной тактике – выманивайте их на засаду. После зачистки от них посмотрите наверх. На одном из кристаллов в дупле высоко вверху растёт синий взрывогриб. Его нужно сбить. Там рядом с ним ещё растут вспухающие грибомины. Сбивайте гриб из пушки. От прямого попадания он упадёт на землю. Берите его и возвращайтесь к друзьям-генохантерам. Теперь – в первый проход (налево от жёлтой двери). Там много разномастных противников: огнежуки, пушки, некроциты. По бокам на стенах растут пистолетики, закрытые каменными глыбами. Зачистите территорию. Затем взрывайте грибами завал из кристаллов.

Вот вы вышли к огромной округлой полости. Внизу на дне – лава, а над ней – вертикальные каменные столбы. Между столбами тянутся бело-синие щупальца главного паразита. Идите по щупальцам. Дайте команду отряду ждать у края полости. Идите одним персонажем. На столбах располагаются домики паразитов. Внутри и вокруг домиков бегают табунчики маленьких огнежуков – наверное, это их детский садик. С ними лучше всего расправляться оружием «Некроцит». Потом нужно будет перепрыгнуть между камнями. Там внизу будут огнежуки намного взрослее и опаснее. В конце концов, вы спуститесь на самый низ, туда, где у входа в большую округлую камеру взрываются грибомины. Вот вы и дошли до второго босса игры.

Босс представляет собой отвратительнейшего вида тварь, похожую на огромного скорпиона. Поочерёдно это чудище выплёвывает порцию паучков-некроцитов, а затем дорабатывает вас электричеством. В дальнем бою с ним у вас просто нет шансов, в принципе. Единственный способ – до предела усилить клешни, и максимально близко, не отходя ни на шаг, долго колошматить тварь по её большой морде, постоянно наступая на неё вперёд. От этого тварь не может применить своё оружие. Переключиться с одного вооружения (например «Огонь» ↔ «Клешня») на другое очень трудно – как только на секунду перестанете бить, она сразу выстрелит в вас паучками или электричеством. В любом случае, если пойдёте всей толпой, она быстро всех убьёт. Лучше оставить ребят неподалёку в резерве, и каким-то одним генохантером уходить туда сражаться. Если тварь

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

убьёт бойца, то его место займёт следующий генохантер. Да, и хитрый фокус со взрывогрибами, который «прокатывает» с первым боссом (уровень 4), тут почему-то не работает: сброшенные грибы почти сразу же куда-то исчезают. Видимо разработчики программно предусмотрели этот моментик. Тут не работает даже такой красивый вариант: оправить к чудищу двух генохантеров-смертников, «заряженных» взрывогрибами разного цвета, чтобы они быстренько умерли близко друг к другу. Теоретически, их грибы выскочат и произведут взрыв. Однако на практике, буквально через полсекунды выпавшие грибы исчезают. Короче, обхитрить игру тут не получается. Автор этих строк прошёл босса единственным оставшимся генохантером №3 (Громилой), который пару минут бил клешнями эту тварь по её огромной морде. Можно ускорить этот вариант, оставив генохантеров в резерве, и затем позвать их на подмогу, в тот момент, как вы начнёте «чистить» рыло боссу. Но в таком случае тварь, когда парни прибегут, начинает вертеться, отвлекаясь на них, а вам труднее будет её контролировать и бить точно по морде. Как расправиться – решайте сами…

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 9

Ну, наконец-то – скучноватый и трудный уровень 8 закончился. Новый уровень намного ярче и интереснее – пожалуй, один из лучших в этой игре. Вы начнёте его порознь в разных точках огромного айсберга. Главная ошибка игрока тут следующая. Из задания в брифинге кажется, что вначале нужно выполнить взрывы в двух особых точках айсберга, а уж затем собирать всю команду. На самом деле, это тупиковый вариант действий, гарантированно ведущий к перепрохождению заново. После взрывов айсберг начнёт довольно быстро погружаться в океан, и всех генохантеров вы просто не успеете собрать в самой высокой точке (времени не хватит). Правильный алгоритм тут такой: первое – собираем всех генохантеров на высокой горе, второе – одним самым быстрым бойцом выполняем два взрыва в двух особых местах айсберга, а потом – быстро к группе, на гору.

В начале уровня диспозиция следующая. Ловкач (№1) заперт в ледяных ходах и должен разбивать загораживающие проход каменные глыбы (у него может слабо отрастать вооружение «Пушка»), Шустрый (№2) начинает на открытой местности, где много шипомётчиков, Громила (№3) стоит на краю айсберга, там придётся много прыгать, а Умник (№4) начинает почти в той же части айсберга, что и Громила, но не может встретиться с ним там. Кем начинать? Автор этих строк проходил всё Шустрым (№2), а остальных генохантеров просто собирал на горе в самой высокой точке айсберга. Хотя, тут возможны варианты иных прохождений, начинаемых другими персонажами.

Итак, начнём проходить Шустрым (№2). Вы оказываетесь на открытой местности с остроконечными ледяными холмами. С запада на восток через айсберг проходит ледяная пропасть. Первая задача – перепрыгнуть её. Всё осложняет скользкий мох, растущий по её краям. Желательно, чтобы ваш персонаж имел хотя бы один пункт развития свойства «Цепкость». Вам встретятся обычные жуки, бронежук и жуки-шипомётчики. Последние очень досаждают, когда стреляют с колонн посреди пропасти. Уничтожьте всех. В правой части пропасти есть островок с прыгунком. Запрыгните туда, и переберётесь на противоположную сторону пропасти. Разбивайте глыбу, закрывающую проход. Тут два пути: налево и направо. Направо видна дверь с красным ключом. За ней «деревня» паразитов. Но сначала налево…

Идите налево. Там будет развилка, и вы увидите новый вид деревьев, своими листьями похожих на клён. Если снова повернёте налево, то вы, прыгая по скользким скалам через пропасть, попадёте в тупик, где высоко на скале растут зелёные взрывогрибы. Оттуда можно безопасно вернуться через прыгунок. А если пойдёте направо, то окажетесь перед каменной глыбой. Разбейте её. Это вход в ледяную пещеру, в которой лежит красный ключ. На вас выбежит стадо жуков.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Выманивайте их на скользкую поверхность, туда, где вы видели зелёные взрывогрибы. В ледяной пещере обратите внимание на место за пистолетиками. Там в комнате выход закрывает ледяная глыба. Расплавьте её огнём. Видите небольшое малоприметное отверстие вверху? Именно сюда спрыгнет Ловкач. Но запрыгнуть туда и помочь товарищу вы не сможете. Единственное, что вы можете сделать – зачистить эту ледовую полость от нескольких некроцитов.

Берите красный ключ. Идите к «красной» двери. Там из «деревни» на вас также ринется стадо жуков. Выманивайте их на скользкую поверхность, ведущую в пропасть прямо от красной двери. Только прежде зачистите шипомётчиков, дежурящих посреди пропасти на колонне. Идите в «деревню» паразитов. В одном из домиков будут ждать два некроцита и там лежат три ключа: зелёный, фиолетовый и снова – красный. Это не должно смущать. Ключи лежат в нескольких экземплярах в разных местах; эти же ключи нужны другим генохантерам, если вы начнёте проходить уровень за них. Вам нужен зелёный ключ. Идите из «деревни» через «зелёную» дверь. Постоянно выманивайте появляющихся врагов (они обязательно погонятся) на скользкую поверхность перед «красной» дверью. Только бегите не сильно быстро, чтобы они всей толпой следовали за вами и не теряли вас из виду. Так постепенно по ровным скалам над океанской гладью вы дойдёте до разбиваемого камня, под которым расположен прыгунок. Он перекидывает влево на островок, на котором растут зелёные взрывогрибы. Всю территорию вы зачистили, где смогли. Здесь будет потом идти ваш боевой товарищ – Громила. Возвращайтесь в домик паразитов. Берите фиолетовый ключ. Идите к «фиолетовой» двери. За ней будет первое место, где нужно заложить заряд из взрывогрибов. Там, налево от входа, есть закрученные винтом сосульки, которые светятся мерцающим светом. Среди этих сосулек увидите нишу, откуда бьёт пар. Вот оно – первое место закладки! Ждите тут.

Теперь выход Громилы. Он начинает на краю айсберга. Нужно бежать. Перепрыгивайте между камнями. Стреляйте из пушки. Желательно, чтобы у Громилы пушка была развита на три пункта. А если ещё и способность «Прыжок» прокачаете до трёх, то без проблем пройдёте это сложное место. Допрыгайте до скалы с лежащим зелёным ключом (он вам уже не нужен – дверь в «деревню» давно открыта Шустрым), с одним прыгунком и некроцитом. Там, кстати, много лечебных грибков. Прыгунок перекинет вас к другому прыгунку, откуда можно взять зелёный взрывогриб. Берите один гриб, чтобы уже сюда не возвращаться. Идите к своему товарищу, который ждёт вас возле первого места закладки. Дошли? Скидывайте взрывогриб.

Теперь идёт Умник. Он начинает также на краю айсберга. Нужно пройти ряд высовывающихся зелёных шипов. Затем надо спрыгнуть на островок с прыгунком. Прыгунок перекинет на другой островок, откуда перепрыгнув, можно взять синий взрывогриб. Но сначала зачистите берег от одной ходячей пушки и нескольких больших огнежуков. Лучше работать вооружением «Пушка». Берите гриб, вставайте на прыгунок, и вас перекинет обратно на берег. Идите вдоль края айсберга к большим камням. За ними поворот направо. Там будет широкая поляна, покрытая скользким мхом с одним прыгунком, который никуда не перекидывает, и где направо есть вход в круговой каньон, опоясывающий то место, где расположена точка сбора – вершина горы. Впереди большая глыба. Разбейте её пушкой. Вот вы и встретились с друзьями. Повоюйте все вместе с огнежуками, которые погонятся за Умником от самого берега. Затем скидывайте взрывогриб в первое место закладки… – взрыв, половина дела сделана!

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Теперь отведите генохантеров на вершину горы. Для этого заходите в круговой каньон. Умник проходил мимо этого места. Сзади входа в каньон будет поляна со скользким мхом и единственным прыгунком, а слева – большой камень. Заходите в каньон. Поворачивайте направо. Там будет поляна с рогатыми взрывающимися грибами. Впереди вы встретите три каменных глыбы. Первую разбейте – вывалит толпа жуков. Уничтожьте их, выманив на поляну с рогатыми грибами. Далее вторая глыба – разбейте её, а третью за ней не трогайте – там ожидает много тварей. Идите и поворачивайте налево. Вот вы стоите у подножия спасительной горы. Уничтожьте там большого огнежука, который будет поливать вас огнём с небольшой высоты. Идите по наклонному серпантину к вершине горы. Будьте осторожны, на пути вам попадутся взрывающиеся грибомины. Оставайтесь на горе и ждите Ловкача (№1)…

На первый взгляд, кажется – это самый тяжелый случай, и что Ловкачу не повезло. Он заперт среди ледовых пещер, кишащих разнообразными тварями. Но ничего страшного, нужно просто приложить смекалку. Прокачайте ему свойство «Пушка», если оно на нуле. Это нужно, чтобы разбивать каменные глыбы. Также обязательно понадобится свойство «Цепкость», хотя бы на уровне одного пункта. Идите вперёд. Там сразу будет развилка из трёх путей. Если пойдёте прямо, то там будут два тупичка, причём в левом тупичке, в конце, стоит тонкая колонна из нескольких разбиваемых камней. Если её разрушить, то увидите, как растут синие взрывогрибы. Можно взять один, чтобы не идти налегке. Вернитесь к развилке из трёх путей. Пути налево и направо всё равно смыкаются в большом зале, от которого ведут шесть ходов, все закрытые каменными глыбами. Лучше идти в самый правый проход. По ту сторону все ходы выходят в большое помещение, простреливаемое растительными пушками и шипомётчиками. В центре там ковёр из скользкого мха и много круглых глубоких «дыр-колодцев», на дне которых плещется океан. Не нужно тут ни с кем воевать и не ходите в центр помещения, просто держитесь правой стороны и заметите ещё один вход, перекрытый глыбой. Разбейте глыбу, вы окажетесь в небольшой полости. Если Шустрый растопил ледяную глыбу, когда брал красный ключ, то вы увидите еле заметное отверстие в полу у дальнего края полости. Вам туда. Вы окажетесь рядом с ледяной пещерой, где лежал красный ключ. Бегите на гору к товарищам – весь путь уже зачищен.

После того как прибежит Ловкач, снова действуйте Шустрым (№2). Теперь нужно сперва взять синий взрывогриб (если Ловкач поленился сорвать его). Это можно сделать на островке, если повернуть налево после выхода из кругового каньона вокруг горы. Кстати, с горы можно спрыгнуть. Для этого там, на вершине, есть прыгунок. Но нужно точно управлять генохантером в «полёте», чтобы приземлить его на второй прыгунок – тот самый, который расположен на скользкой поляне и никуда не перекидывает. Приземлившись, бегите налево за синим взрывогрибом на островок у берега. Взяв его, идите через «деревню» паразитов к «красной» двери. От неё прямо ведёт скользкая дорожка, на которую вы выманивали преследовавших вас паразитов. Перепрыгивайте через пропасть. Там, на противоположной стороне снова будут мерцающие закрученные сосульки (как рога у винторогого козла). Место, где идёт пар, и есть вторая точка закладки. Скидывайте синий взрывогриб. Бегите за зелёным. Его можно взять либо в противоположном конце пропасти, либо на острове, где Громила брал взрывогриб и куда нужно идти через «зелёную» дверь. Вернитесь с зелёным взрывогрибом ко второй точке закладки, скидывайте его. Спрячьтесь неподалёку от взрыва. Ба-

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

бах! – всё, начался обратный отсчёт – айсберг начинает погружаться! Быстро бегите на вершину горы. Хотя разумнее было бы взорвать точки в противоположной последовательности, поскольку точка закладки №1 ближе к горе. Но вы всё равно успеете добраться до вершины. Забирайтесь наверх, дойдите до ожидающей вас группы. Всё, – уровень окончен!

К сожалению, в очередной раз выяснилось, что формулировка задания «…собрать ВСЕХ генохантеров…» некорректно поставлена. Логика движка при окончании уровня работает немного по другому принципу: «…собрать всех ОСТАВШИХСЯ генохантеров…» – а это очень большая разница. Т.е. пройти можно, даже потеряв нескольких бойцов. Этот недочёт всё же немного портит ощущения. А ещё тут на уровне вы впервые не приобретёте никаких новых генов. Ну и ладно…

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 10

Сложная миссия с захватывающим дух геймплеем. Тут сразу с момента начала уровня будет включено ограничение времени – айсберг начнёт медленно и неотвратимо погружаться. Не устраивайте затяжных боёв – главное теперь это Время. Ещё, в соответствии с заданием, придётся долго заманивать в ловушку большую и неповоротливую слизетварь в конце уровня.

Вы начинаете на льдине, заросшей «клёнами». Тут будут прятаться огнежуки и невидимки. Впереди будет каменная глыба, загораживающая проход. Разбейте её. Прямо будет дверь из смыкающихся шипов. А направо – красная дверь, над которой, на уступе, дежурят два жука-шипомётчика. Идите в дверь с шипами кем-то одним. Можно хоть Громилой, но лучше – Шустрым. Там, за дверью, обитает много огнежуков. Главное – двигаться и петлять, чтобы жуки сами друг дружку пережгли своим огнём. Ближе к концу просторной площадки у стены, за центральной колонной, вы увидите огнежука, из которого струится красный дым. Это у него красный ключ. Убейте жука, возьмите ключ. Выходите отсюда.

Идите к «красной» двери. За ней будут дежурить пушки. Впереди выше (путь идёт в гору) видна «зелёная» дверь. Налево лежит ледяная глыба, а направо – каменная. Но пока вам направо – пушкой разбейте глыбу. Там среди глубоких проталин во льду растёт зелёный взрывогриб. Возьмите его. Теперь идите к ледяной глыбе. Растопите её огнём. Идите по длинному проходу. Сверху на вас свалится стадо обычных жуков. Вы их легко зачистите. От одного из жуков идёт зелёный дым. Точно! – у него ключ, возьмите его. Идите теперь к «зелёной» двери.

После «зелёной» двери направо будет виден вход, заросший кристаллами. Их нужно взорвать уже известным вам способом. Прямо видна дверь, которую открывает синий ключ. И налево – два ряда смыкающихся зелёных шипов, а между ними – камера с растительными пушками. Опять придётся идти кому-то одному, хотя можно и вместе, поскольку зелёные шипы раздвигаются периодически по времени, а не от приближения-удаления. Только уж пусть лучше у одного бойца эта битва, а потом ещё и мучительный проход обратно сквозь растительные пушки и шипы отнимут много сил, чем у нескольких генохантеров. Пройдите сквозь зелёные шипы. Опять перед вами огромная каменная глыба, а за ней поляна с рогатыми взрывающимися грибами, наводнённая тварями: обычные жуки, шипомётчики и пушки. Но не вступайте в бой. Бегите до конца поляны, туда, где под серым камнем спрятан прыгунок. Он вас перекинет наверх, на наклонный скат. Там несколько невидимок. Быстро поднимите голову над собой. Там очень высоко среди вспухающих мин растёт синий взрывогриб. Это очень сложный момент в игре, его там очень трудно сбить, а ещё труднее – заметить. Не забывайте, что тут на затяжную битву с многочисленными тварями у вас просто нет времени: вода подступает. Они вам будут здорово мешать. Сбивайте

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

взрывогриб пушкой. Берите его, возвращайтесь через шипы. Теперь идите к кристаллам. Взорвите ограждение из кристаллов. Только помните, что сила взрыва обратно пропорциональна расстоянию между грибами. Старайтесь скинуть их как можно ближе друг к другу, иначе кристаллы не все будут взорваны, и вы не пройдёте дальше.

Теперь – просто супер! Оставьте друзей у «синей» двери. А сами идите через взорванный проход. Там увидите отходящее от прыгунка замерзшее изогнутое щупальце главного паразита. Идите по нему. В одном месте вода будет очень близко. Впереди пещера, а в ней – несколько глыб преграждают проход. Пробегайте максимально быстро мимо всех: шипомётчики, невидимки и огнежуки – никого не трогаем. Наша цель – синий ключ, который лежит в конце пещеры. В этот момент вода совсем уже близко там подступит. Берём синий ключ, возвращаемся обратно. Старайтесь больше прыгать, чтобы противники меньше попадали в вас. Лучше этот ответственный участок проходить Шустрым (№2), которому вы перед этим прокачаете «Броню» и «Скорость» как можно сильнее. На выходе из пещеры вода уже не даст вернуться, но рядом будет прыгунок. Он перекинет вас к са́мому началу щупальца обратно. Возвращайтесь к «синей» двери.

За дверью дорожка, в конце которой за поворотом налево раскинется «деревня» паразитов: несколько домиков. Врагов там видимо-невидимо. Тактика следующая. Здесь нужно выманить сразу как можно больше врагов, чтобы они сами друг друга перестреляли. Ме́ста много, убегать от них у вас получится. Однако многие из ваших ребят тут погибнут – они уже и так были ослаблены. Берите Шустрого, пусть он бежит и наведёт «шороху» в «деревне». За ним погонятся паразиты. Лучше, чтобы они скучковались в огромную толпу. А за углом, у поворота в «деревню», сделайте засаду и выманивайте паразитов на неё. Ценой больших потерь в отряде вы перебьёте сразу всех, а жуки, большей частью, ещё и друг друга пережгут и перестреляют. Теперь посмотрите на извитые щупальца главного паразита наверху – там ждут множество пушек и шипомётчики. Если зачистите там всё, то можно будет походить по щупальцам над домиками и найти много укромных мест с лечебными грибочками, которых так не хватало всё это время. Ну всё, теперь самое главное – выпускайте слизетварь. Она спряталась в пещере в конце деревни. Вход туда закрывает каменная глыба. Разбейте её. Тварь медленно выползет и пойдёт за вами. Что интересно, её можно жечь, но она не гибнет. Если она попадёт в вас слизью, движения замедлятся, а сама слизь ещё и горюча. Так что, если в вас попадут огнём, то вы превратитесь в живой факел, правда, ненадолго. Выманивайте слизетварь к круглому частоколу из витых сосулек, чтобы это «животное» оказалось в центре. Правда, там не вполне понятно условие окончания уровня. Скорее всего, вода должна вплотную подступить к частоколу, в центр которого уже загнана тварь, тогда миссия и окончится. К сожалению, и тут новых пополнений вашего генетического кода не произошло.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 11

Интересный уровень. Опять вы разделены в разных локациях. Причём один ваш генохантер вообще наглухо заперт в тесной камере. Теперь потерь в отряде не должно быть. Потеря более одного бойца гарантированно приведёт к провалу миссии.

Ловкач (№1) начинает в локации, запертой кристаллами. На большой поляне растёт синий взрывогриб. Нужно его взять, но прежде необходимо зачистить местность от некроцитов.

Теперь Шустрый (№2). Он начинает в другом месте. Там сразу растёт зелёный взрывогриб. Берите его. Впереди будет каменная глыба. Ни в коем случае не нужно её разбивать. Правее, между глыбой и стенкой, удастся перепрыгнуть много раз туда и обратно – это и будет ваша надёжная защита. Идите прямо. Там будет огромное пространство. В центре расположен высовывающийся круговой частокол из шипов, внутри него – вспухающие грибомины. Начинайте выманивать паразитов, их тут очень много. Бегите обратно к глыбе, откуда начали уровень. Запрыгивайте на край между стенкой пещеры и глыбой, и сверху поливайте огнём паразитов: обычных жуков и некроцитов. Теперь возвращайтесь к круговому частоколу из шипов. Прямо будет тупичок с подъемом наверх, откуда выход загораживает глыба, а направо – огромное пространство после «виадука». Там же находится камера, в которой «заключён» Умник. Но пока бегите прямо. Эта дорожка по скользкой скале наверх приведёт в локацию, откуда начал Ловкач. Спрыгивайте вниз. Тут уже поработал Ловкач, он зачистил всю территорию от опасных некроцитов.

Подходите к Ловкачу и кристаллам, которые загородили проход. Скидывайте грибы – взрыв, и путь свободен. Однако не стоит пока идти вдвоём. Оставьте того, у кого слаба способность «Огонь». Обычно у Ловкача способность «Огонь» к этому уровню отрастает до 4 пунктов. Поэтому им мы и пойдём в бой – будем пробираться дальше. Поворачивайте налево от взорванных кристаллов. Там сразу вас встретит полчище огнежуков. Но не нужно бежать обратно. Там сразу после взорванных кристаллов за поворотом налево будут высокие ледяные камни, нужно запрыгнуть на них. Огнежуки скопятся внизу, а до вас их огонь почему-то не долетает (создаётся впечатление, что они могут стрелять огнём только в горизонтальной плоскости). Жгите их сверху из всех видов оружия. Для них ситуация усугубляется ещё и тем, что умерев они взрываются, причиняя ущерб другим огнежукам, столпившимся рядом. Ну всё, теперь все огнежуки зачищены, продолжаем путь. Впереди полянка с кругами из грибомин и сосульками. Поворачивайте направо. Там камни, разбейте их. Опять на вас ринется толпа огнежуков. Тактика – та же: отступайте назад к ледяным камнями и организуйте там яркую кровавую «феерию». Уничтожьте всех огнежуков и некроцитов.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Пройдите полянку с торчащими витыми сосульками, затем – речушку вброд. Впереди будут пещеры. Разбейте вход туда. В ходах пещеры ждут большие огнежуки и новый тип противников – геножук. Последний очень опасен, поэтому долго выманивайте его прямо до ямки, где был завал из кристаллов в самом начале уровня. В этой ямке вы их и будете уничтожать пушкой или некроцитами. Затем, когда завалите своего первого геножука, активируйте новый ген «Геноразрушитель» у всех членов команды. Это пригодится в следующем уровне. Пройдя ходы пещеры, вы упрётесь в «красную» дверь, а ключ от неё лежит на краю короткого прохода, немного сзади и направо от этой двери. Возьмите ключ, открывайте «красную» дверь. Там будет длинный «холл». По одной стороне «холла» три двери: «красная», «зелёная», «синяя». Они ведут, соответственно, каждая в свои локации, причём эти локации сообщаются между собой только в одну строну. Так, можно спрыгнуть из пещер (до подхода к «красной» двери) в «зелёную» локацию. А из «синей» локации (в ней начинает Громила) – в «зелёную». На противоположной стороне холла есть только одна дверь – «розовая», а ключ от неё находится сразу рядом с Умником (№4), который заперт в тесной камере, которую открывает жёлтый ключ. Вот такая запутанная схема…

Чтобы не исследовать зелёную локацию, сразу можно её вкратце описать. В начале там будет огромная ледяная глыба, закрывающая проход. Растопите её, на вас сверху упадут жуки. За глыбой открывается шикарнейший вид: живописная эмблема этого уровня – величественный наклонный утёс, вид которого нереально сюрреалистичен. Поверхность утёса у вершины покрыта мхом, а на самом верху лежит синий ключ. На этом утёсе удобно будет спасаться от преследующих вас полчищ жуков. Идите дальше прямо по этой локации. Увидите «виадук», сразу под ним справа будет «жёлтая» дверь, за которой томится ваш товарищ Умник. А если ещё дальше идти по «зелёной» локации, то придёте в то место, откуда прохождение начал Шустрый.

Берите на утёсе синий ключ. Идите в «холл», открывайте «синюю» дверь. За вами снова ринутся жуки. Также спасайтесь от них на утёсе в соседней «зелёной» локации. В самом конце «синей» локации начинает своё прохождение Громила. Но лучше поберегите его. В начале «синей» локации вас встретит взвод ходячих пушек, убегите от них на наклонный пандус справа, ведущий в «зелёную» локацию. Уничтожив все пушки, вы, в буквальном смысле этого слова, отведаете настоящего и питательного «пушечного мяса». К слову, на этом уровне мясо любых противников придаёт много сил, так что лечебные грибочки уже даже не лезут в рот от обилия раскиданных повсюду мясных ошмётков. Идите до конца локации, пока не встретите Громилу, но немного не доходя до него, поверните в закуток направо. Там на балкончике две пушки охраняют жёлтый ключ. Берите его. Чтобы туда пробраться, нужно пройти грибомины и немного попрыгать с камня на камень. Ключ взят, а Громила наконец-то с вами! Теперь бегите в «зелёную» локацию и вызволяйте из плена своего товарища – Умника. Сразу возле него, в камере подберите розовый ключ. Возвращайтесь втроём в «холл». Там подавайте самую приятную команду – «Собраться»: Шустрый побежит к вам. Всю дорогу для него вы уже зачистили, и он живой и здоровый выйдет к вам из «красной» двери. Открывайте «розовую» дверь…

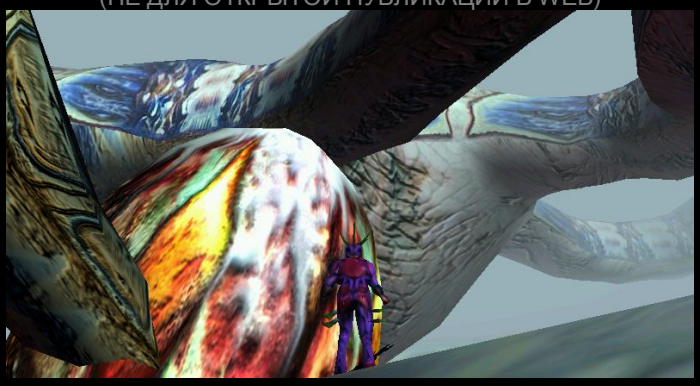
За дверью вас «радушно» встретят три геножука. Расправьтесь с ними – перед четвёркой отважных генохантеров у них просто нет шансов! Далее будет преграда из кристаллов. Но по какому-то интересному стечению обстоятельств слева от

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

кристаллов растут зелёные взрывогрибы, а справа – синие. Взрывайте ими кристаллы. Далее будет «деревня» паразитов всего в две «избы». Тут вы встретите нескольких слизетварей и даже их детёнышей. Уничтожьте всех. После зачистки местности появится новая директива: сжечь постройки паразитов. Взорвите домики взрывогрибами – миссия закончена! У вас появились сразу два новых гена: «Слизь» и «Геноразрушитель».

Примечание: часто на этом уровне можно видеть растущие по кругу грибомины и несколько прыгунков вокруг них. Это подлянки. Просто нужно, чтобы преследующие вас противники наступали на эти прыгунки, которые всегда перекинут их прямо на круг из вспухающих грибомин.

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru



Уровень 12

Отлично! Яйцо главного паразита обнаружено! Теперь предстоит последний бой. Тут вас ждут сразу два босса.

Вы начинаете на краю огромного кратера, куда упало главное яйцо паразита. От яйца расходится веер щупалец, на которых заметны шарообразные утолщения. На них щупальца ветвятся. Входов в систему щупалец всего два: условно слева и справа от точки старта. Они открываются общим красным ключом. Вам нужно найти этот ключ. Для этого спускайтесь на землю по одному из щупалец. Идите к основанию главного яйца. Там много врагов. Убейте там их всех своей непобедимой командой. Прокачанный ген «Геноразрушитель» очень хорошо помогает в бою вашим товарищам. Из одной ходячей пушки идёт красный дым – ключ у неё. Берите его, возвращайтесь наверх. Лучше идти к тому входу в систему щупалец, который расположен правее от точки старта на уровне. В каждом коридоре, в каждом утолщении, вас будет ждать масса врагов. Причём там вы впервые увидите их детёнышей: маленькие пушки или маленькие шипомётчики ничуть не уступают своим родителям по боевым качествам.

После красной двери (которая расположена правее от начала уровня) вы встретите первое утолщение с рогатым синим столбом посередине. Там будут шипомётчики с детёнышами. Теперь путь должен вести вниз. Поворачивайте направо. Там будет второе утолщение в виде просторного зала с выходами. Идите почти прямо к обычной двери из жёлтых клыков. За ней будет следующее, последнее утолщение. Под потолком этой комнаты висят пять светлых яиц – это признак того, что вы почти дошли. В этой комнате, правее от входа, будет виден узкий тёмно-красный проход, ведущий глубоко вниз с загибом влево. Там живут два босса. Перед их логовом будут вспухающие грибомины, которые вам не дадут там спокойно стоять – таковы традиции этой игры. Боссы – это две твари, чем-то напоминающие крабов, у которых опорные четыре ноги, а мощные клешни с головой и туловищем стоят вертикально, – всё это немного напоминает кентавра. Главное оружие боссов – генная пушка, характерные два ствола которой торчат прямо между двух передних ног. А вторая пушка «смонтирована» на голове.

Ну всё, начали! Прокачивайте максимально броню своим генохантерам. Не забудьте, чтобы у них был в наличии хотя бы один пункт боевой способности «Геноразрушитель». Ходите в логово поодиночке. Можно не выходить в логово, а периодически подбегать к его входу, пока грибомины не сильно вспухли. Применяйте для предварительного разогрева тварей «Геноразрушитель», от этого они начнут ссориться между собой, «выяснять» отношения, и это отнимет у них много сил. Потом, также бегая мимо грибомин вперёд-назад, недалеко от входа применяйте пушку. Когда останется один из боссов, можно зайти к нему в логово и применять истинно фееричное сочетание «Слизь», а затем – «Огонь».

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

Там в логове есть лечебные грибочки. Так понемногу и одолеете второго босса. Потом в центре нужно будет разрушить огромный шип, который входит в яму. С каждым попаданием шип начнёт всё сильнее и сильнее трясти. В итоге, он разрушится – вот и игре конец, а кто живым дошёл досюда – молодец!



Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

НЕРЕАЛИЗОВАННОЕ И МУЛЬТИПЛЕЙЕР

В промо-скриншотах со странички игры на **mobygames.com** замечены многие моменты, которые в релизе синглплейера представлены в изменённом виде, либо вообще не встречаются. Хотя, возможно, это относилось исключительно к многопользовательским миссиям, которых в **Evolva** сделали достаточно много. Но проверить мультиплейер в настоящее время будет несколько затруднительно по причинам чисто технического плана.

Интерфейс

На экране мутатора замечено одно дополнительное общефизическое свойство. Его значок напоминает индикатор «Фара» на приборной панели автомобилей. Что это было? – остаётся гадать. Также заметно, что мутация выбирается из четырёх, а не из двух вариантов, как в окончательной версии. Порядок перечисления общефизических свойств (скорость, прыжок, …) на экране немного изменён по сравнению с релизной версией игры. Полупрозрачный бегунок за один полный проход справа налево означал полную прокачку способности на одну градацию. Это, кстати, выглядит намного удобнее и информативнее, чем в релизном синглплейере. Ещё мини-дисплей отображается по-другому: для выбранного игроком генохантера в центре дисплея видна точка с концентрически расходящимися кругами. Возможно, это было в мультиплейере.





Противники

Генный луч у геножука был запланирован какого-то жёлтого цвета. И скорее всего, это был не луч, а струйка газа или некой субстанции. Дополнительный босс

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

(Hatchery) вообще должен был быть болотным чудищем со щупальцами и зубастым круглым ртом, который потом в окончательной версии игры превратился в многочисленные двери.



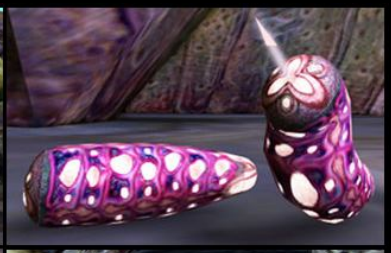

Животные

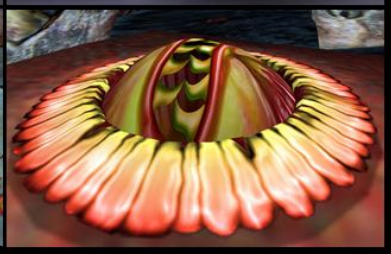
Вместо носорога (ген «Броня») планировался забавный динозаврик, возможно водоплавающий, с очень доброй мордочкой. Такого и забивать-то было бы безумно жалко. Поэтому замена на агрессивных «бронированных» носорогов была вполне правильной.



Растения

Спиральное дерево изначально имело зелёную листву, что не совсем правильно, ибо гореть должно что-то высохшее, жухлое. Поэтому этот тип растений, в конце концов, сделали красного цвета. А зелёный в нашем земном понимании – это как раз сочное и плохо загорающееся. Также травянистые виды могли быть совсем другими (возможно, они есть в мультиплейере). Для семейства стреляющих растений (а может животных?) были запланированы фиолетовые личинки, стреляющие шипами, но это не реализовали. Прыгунки изначально должны были быть круглым листом с зубастым ртом посередине – что-то наподобие хищной росянки.



Автор прохождения **– WERTA**, корректура текста – **kreol.**

Old-Games.Ru, 07.04.2017

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru

СПИСОК РАЗРАБОТЧИКОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ

Разработано: Computer Artworks Ltd

Технический директор: Mark Atkinson
Исполнительный директор: William Latham
Продюсер: Vince Farquharson
Главный программист: Rik Heywood
Главный художник: Karl Wickens
Главные дизайнеры: Mark Atkinson, Vince Farquharson
Программисты: Michael Braithwaite, Chris Jones, Jon Robinson, Diarmid Campbell, Alan Hinton, Geraint Johnson, Dave Griffiths
Художники: Kafat Lam, Alex Scarrow, Peter Clayton, Andrew Curtis
Музыка и звуковые эффекты: Keith Tinman
Дополнительное программирование: Andy Bigos, Asim Naseer, Colin Neilens
Дополнительная художественная обработка: Jeff Goslan
Дополнительный дизайн: Alex Scarrow, Andrew Curtis
Директор по маркетингу: Carolyn Seager
Менеджер: Vicky Morris
Особая благодарность: Sheryl Seitz, Robert De Niet, Daniel Poole, Stephen Todd

Издание в Европе: Virgin Interactive

Вице-президент: Joss Ellis
Исполнительный продюсер: Paul Whipp
Руководство пресс-службы: Allison Grant
PR-менеджер (Германия): Ingo Horn
Маркетинг (Германия): Nathali Schrader, Heiko Kaspers, Tahsin Avci
PR-менеджер (Франция): Anne Karine Denoble
PR-менеджер (Испания): Teresa Nunes
PR-специалист (Великобритания): Danielle Woodyatt
Менеджер по продукции: Murray Pannell
Менеджер по качеству: Phil McDonnell
Руководство тестированием: Tim Wileman
Помощник: Drew Waldegrave
Команда тестеров: Carlos Gesto, Shey Crompton, Mike Wall, Chris McMahon
Особая благодарность: Matt Shanley, Robert Paul, Clifford Harry, Jane Ahmed, Peter Jones, Dave Casey, David Walker, Jon Brooke

Издание в США: Interplay

Директор филиала: Brian Christian
Продюсер: Steve Baldoni
Директор по маркетингу: Debbie Howell
Менеджер по маркетингу: Kevin Johnston
Менеджер по связям с общественностью: Heather McLaughlin
Менеджер по международному маркетингу и PR: Kelly Crosland
Координатор продвижения продукции: Gina Cabrera
Менеджер по обмену данными: Brian Harkins
Директор по качеству: Jeremy S Barnes
Менеджер по качеству: Greg "Moose" Baumeister, Dave Simon
Контроллёр качества проекта: Tim Anderson
Ведущие тестеры: Tony Piccoli, Henry Lee
Тестеры: Larry Smith, Donnie Cornwell, Devin Vink, Hector Espinoza, Damien Foletto, Matt Golembiewski, Mark Holtzclaw, Erik Hernandez, Don Ramakers, Paul Crowder
Менеджер по технической совместимости: Darrell Jones
Специалисты по технической совместимости: John Parker, Derek Gibbs, Josh Walters, David Parkyn
Особая благодарность: Brian Fargo

Copyright © 2017, сайт Old-Games.Ru