

THIEF: DEADLY SHADOWS

ИСКУССТВО ГРАБЕЖА

Несмотря на строгую сюжетную линию, у Гаррета имеется и некоторая свобода воли. Можно прокрадываться в тени, а можно нагло душегубствовать. Можно следовать заданиям, а можно «обнести» весь город. А еще можно сделать все и сразу, да притом остаться в живых. Вот об этом и читайте в нашем материале.

В зависимости от уровня сложности в миссиях меняется количество добра, которое можно утащить с миссии, а также умственные способности противников, что, естественно, сказывается на возможности безболезненно для себя их убивать. Я, на всякий случай, буду писать с позиции гуманизма. То бишь, как меньше злобствовать и больше воровать.

ARMS

По большому счету, тактика в игре проста. Прячемся в тени, ждем, пока охранник пройдет мимо нас, аккуратно подкрадываемся сзади и тюкаем по голове колотушкой. Но со многими противниками такой фокус не пройдет. Для тяжелых случаев у Гаррета имеется немалый спецарсенал. Знакомимся:

- **Дубинка (Blackjack)**. Бьем сзади по голове, противник несколько минут в нокдауне. В открытой схватке абсолютно бесполезен.
- **Кинжал (Dagger)**. Подкрадываемся сзади и... Но вы же помните, убийство здесь не приветствуется. Еще им

можно отбиваться от врагов. Правда, с трудом.

Основным оружием, инструментом и бог знает, чем еще в игре является лук. А точнее, шесть видов стрел к нему:

Обычные стрелы (Broadhead arrows). Прячемся в тени, целимся в голову. Очень практично, но... Не забыли, да? Водяные стрелы (Water arrows). Гасят практически любой огонь, а также смывают лужи крови. Их всегда можно найти в колодцах и фонтанах, так что не проходим мимо. Чрезвычайно важная вещь.

- **Зеленые стрелы (Muss arrows)**. При выстреле в любую поверхность создают небольшой участок зелени, по которому можно беззвучно передвигаться. При выстреле в лицо вызывают приступ кашля. Вот так. Ему в лоб из лука, а он – кашлять. За это время можно проскользнуть мимо незамеченным. Большой плюс – такие стрелы лежат практически под каждым кустом.

- **Звуковые стрелы (Noisemaker arrows)**. Дорогое, но необходимое удовольствие. При касании стрелы

устраивают маленький фейерверк, на который сбегается вся окрестная братия. Ну а что с ней делать дальше – решать вам.

- **Огненные стрелы (Fire arrows)**. Очень сильное оружие. Используйте на особо неприятных монстрах. Кроме того, стрелы имеют свойство воспламенять некоторые предметы. Их иногда можно найти в потушенных факелах и кострах.
- **Газовые стрелы (Gas arrows)**. Самое практичное оружие в игре. При попадании образуется облако ядовитого газа. Таким макаром можно вырубить сразу нескольких врагов.

Инвентарь уважающего себя вора:

- **Лечебные зелья (Health Potions)**. Комментарии тут излишни. Штуки 3-4 всегда должны быть в запасе.
- **Ослепляющие бомбы (Flash Bombs)**. Незаменимая вещь с самого начала игры. Если нас заметили, бросаем одну такую противнику под ноги, и, пока он будет тереть глаза, быстро находим темный уголок.
- **Мины (Explosive Mines)**. Взрываются

с порядочной силой и стоят немало, поэтому лучше применять на группах врагов.

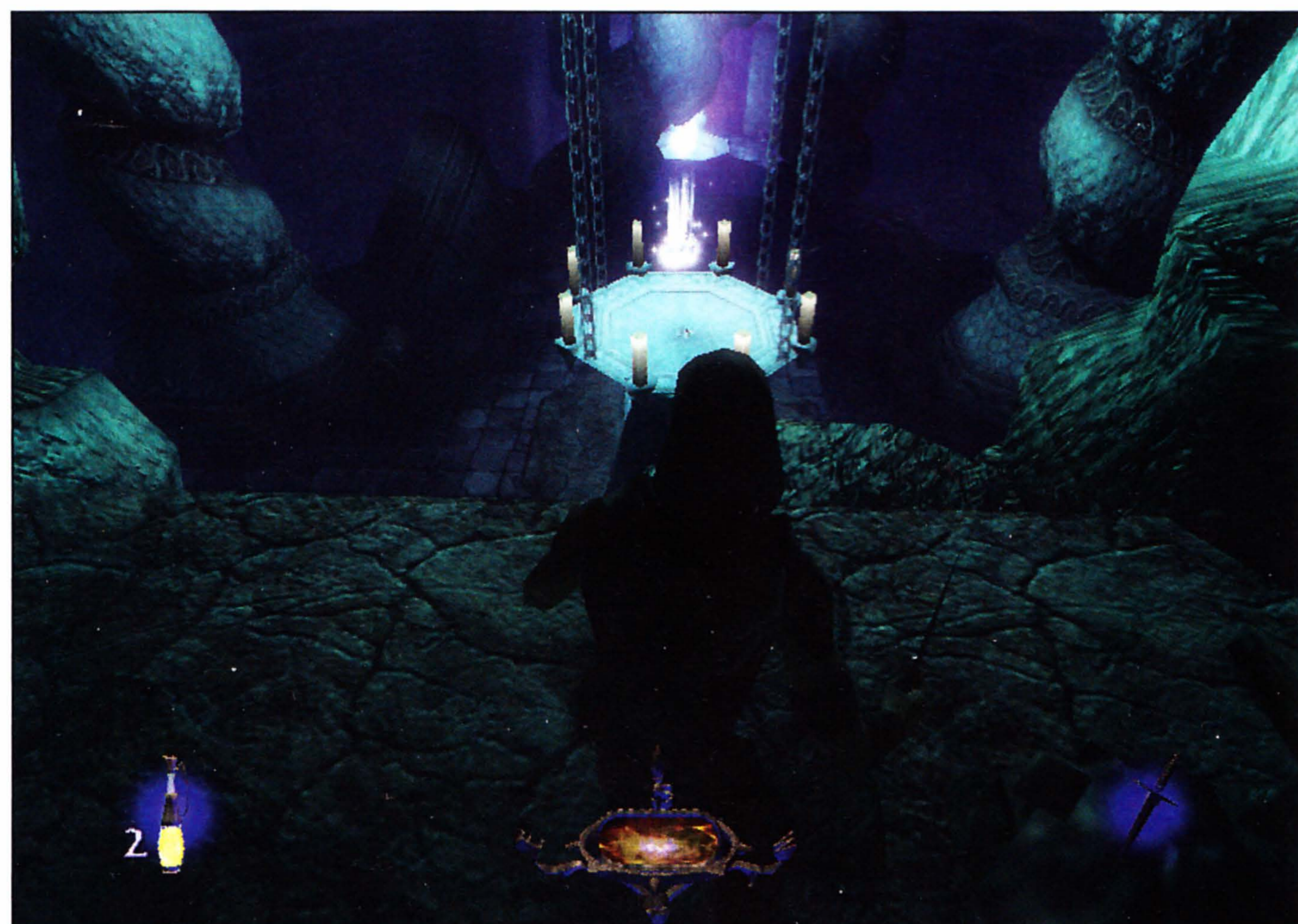
- **Газовые бомбы (Gas Bombs)**. Лучшее, что может найтись в большом мешке Гаррета. Используются как ослепляющие бомбы, но вместо вспышки выбрасывают облако ядовитого газа. Проверено – можно поразить сразу 4 врагов.

- **Буылки с маслом (Oil Flasks)**. Имеет смысл разбивать их в местах, через которые собираешься делать ноги. Враг поскользнется и потеряет время. Не лучший вариант, но порой выбирать не приходится. Пироманы, к тому же, могут поджечь масло огненной стрелой. Эффект невелик, но пару человек уложить можно.

- **Перчатки (Climbing clovs)**. Перчатки, позволяющие карабкаться почти по любым стенам. Без раздумий – заначить 2000 монет и, как появятся в магазине, купить. Вещь для вора просто незаменимая. Не забывайте – стража по стенам лазить не умеет.



▶ **Stonemarket Plaza**: квест о псевдо-Гаррете. Подобное подслушивание – основа для получения интересных заданий. В случае с врагами можно с тем же успехом делать это и через закрытую дверь.



▶ **Kurshok Citadel**. Зайти в тронный зал спереди нереально. Обходим его справа и оказываемся сзади наверху. Далее прыгаем на канделябр и хватаем корону. Кстати, самый подлый в миссии Unique Item – кристалл с фиолетовым оттенком на стене.



▶ Стартовая комната Keeper's Library. Здесь можно открыть потайной проход в Forbidden Library: встаньте на кнопку в полу. Не забудьте затем подняться на последний этаж.

TACTICS

Шифруемся правильно

При черном индикаторе скрытности можно нагнеть и крутиться перед носом у стражи. Главное внимательно смотреть под ноги. Почва под ногами бывает разной, и бегать по железной мостовой настоятельно не рекомендуется. В крайнем случае, применяйте Зеленые стрелы.

Если индикатор все-таки немного отсвечивает, передвигаемся только крадучись. А ходить на врага, не зажав **CTRL**, и думать забудьте.

Чтобы погасить свечку, просто кликните по ней. И запомните раз и навсегда, свет – это плохо.

Насорил – убери за собой. Не зря нас учили! Не ленитесь убирать тела, даже живые. Неплохо было бы и кровь за собой смыть водяной стрелой.

Враги замечают абсолютно все. Они всегда придут посмотреть даже на потушенный факел (другое дело – они там ничего не увидят). И помните правила хорошего тона – обязательно закрывайте за собой двери и сундуки. Как будто нас тут и не было.

Главное оружие вора – быстрые ноги. Если вы точно знаете, куда и как вам надо пробежать, то это лучший (и самый быстрый) вариант. Иногда получается даже перепрыгнуть через стражника.

Стычки

Чтобы их не было, прячьтесь в комнатах. Враги почти никогда не отклоняются от маршрута.

Смело атакуйте лучника – он вряд ли попадет в вас из лука в упор.

Если нарвались на мечника, вы управитесь с ним, используя 1-2 бутылки зелья. На двух надо 4 бутылки. Если вы столкнулись с тремя мечниками, считайте, что уже мертвы.

Убегая от противника, захлопы-

вайте за собой двери и старайтесь найти непреодолимое для него препятствие – лестницы, каналы, воду.

Правило пятое и самое важное – лучше обойтись без стычек.

POLITICS

Как и с кем мы будем дружить. Эта самая «дружба» отражается в двух пунктах личного меню. Почти всю игру вы будете работать на Хранителей (Keepers). Это подразумевает отсутствие противоположной деятельности на их территории. Проще говоря, грабьте и убивайте кого угодно, только не их. Иначе ваша карьера быстро (и болезненно) закончится.

В городе есть две сильно различающихся, но в равной степени необычных «группировки» – Паганы (Pagans) и Хаммериты (Hammerites). Познакомьтесь вы с ними с первых же сюжетных миссий. Причем не при самых лучших обстоятельствах. Украдв священные реликвии, вы надолго определите степень их дружелюбности. Но оба клана со временем предложат вам искупить свою вину и жить в любви и согласии. Сделать это непросто, но очень важно. Завоевав расположение клана, вы сможете свободно передвигаться по его территории (поверьте, это дорогого стоит) и даже укрываться там от городской стражи. Не гово-

ря уже о том, что такой альянс существенно облегчит вам прохождение игры. Каждый из кланов сразу зачаровывает вас лук. Но повлиять эти апгрейды способны лишь на ваши отношения с «группировкой». Потому практической пользы от них не ждите.

Pagans

Чары Паган позволяют выращивать лозы на камнях. Да-да, именно так. По городу разбросано несколько так называемых cornerstones – обычных камней, расположенных соответственно в углах кладки. Ничего кроме зеленого цвета их не выдает, поэтому обнаружить их очень сложно. Один из них находится в квартале Docks, у входа на территорию Паган. Другой – в стене на кладбище в Форте Айронвуд (Fort Ironwood). После попадания в них зеленых стрел, они на самом деле дают побеги, а главное улучшают отношения с кланом. С той же целью можно обстреливать элементарными стрелами Коконь (конструкция, смахивающая на два скрещенных полумесяца). Как видите, для завоевания расположения группировки ничего особо выдающегося от вас не требуется. Так что не поленитесь сделать это в начале игры.

Hammerites

Данный клан «щедро» наделяет вас способностью убивать обычными стрелами маленьких золотопузых жучков «Rust Mites». Найти их будет куда сложнее, чем пресловутые зеленые камни. Зато Хаммериты активно сеют в своем храме разумное, доброе и вечное. И, соответственно, всю сражаются с нежитью. Так что каждый уничтоженный мертвец сильно поднимет вашу репутацию в их глазах. А учитывая, что эти ребята разгуливают с молотами наперевес по половине города, дружба с ними может стать очень полезной. Ухудшить отношения с кланами, естественно, очень просто – достаточно украсть, ударить, убить кого-либо на их территории. Тогда все труды насмарку. Причем до тех пор, пока вы не достигнете состояния «Allies», обе «группировки» будут вас нагло атако-



▶ Keeper's Compound. На первом уровне Dormitory берем в сундуке кольцо. А на втором им можно открыть проход к покоям Orlando (см. рис.). Печать в комнате можно уничтожить, бросив ее в огонь.



цифрозвук

Теория и практика цифрового звука

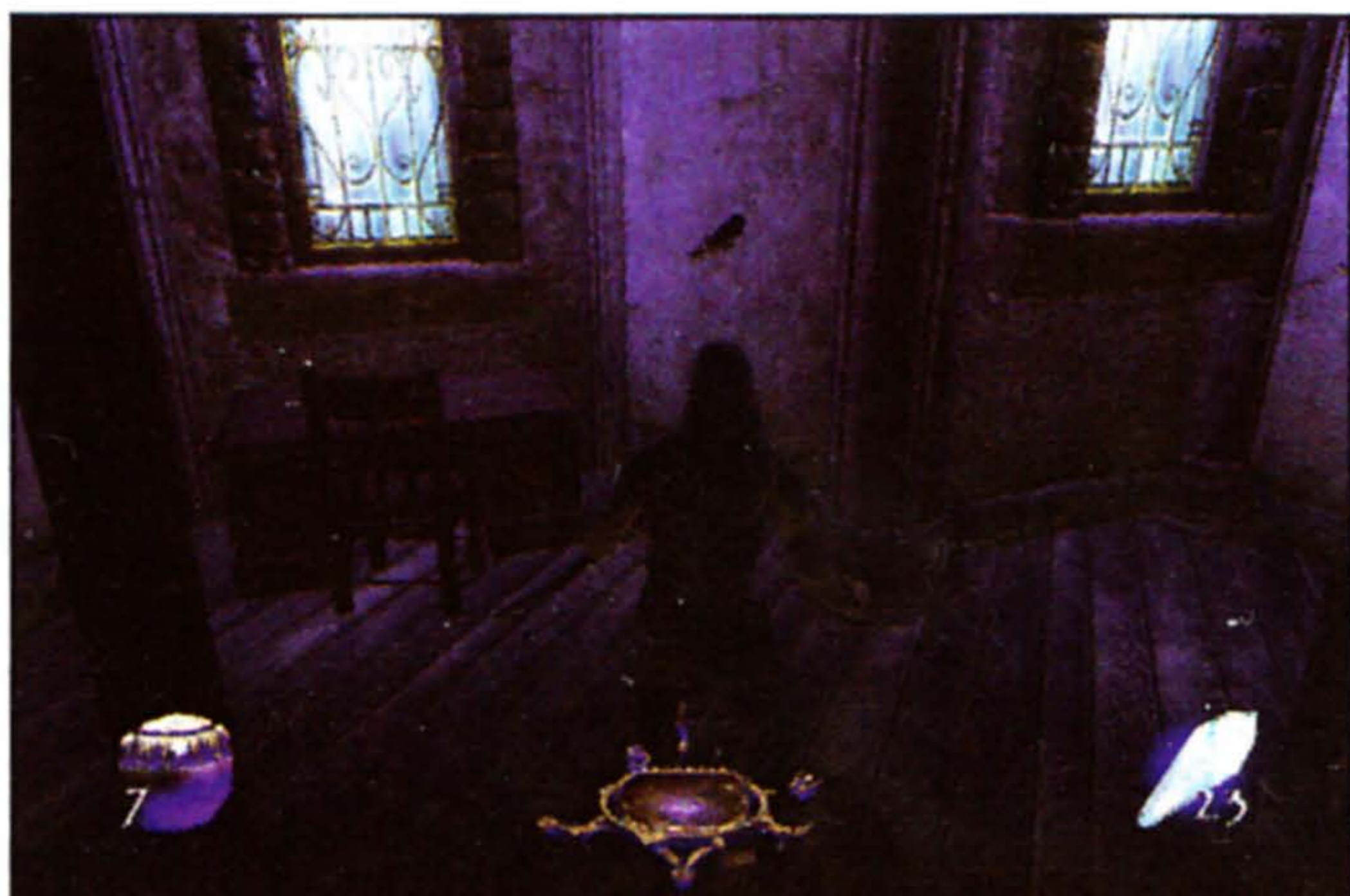
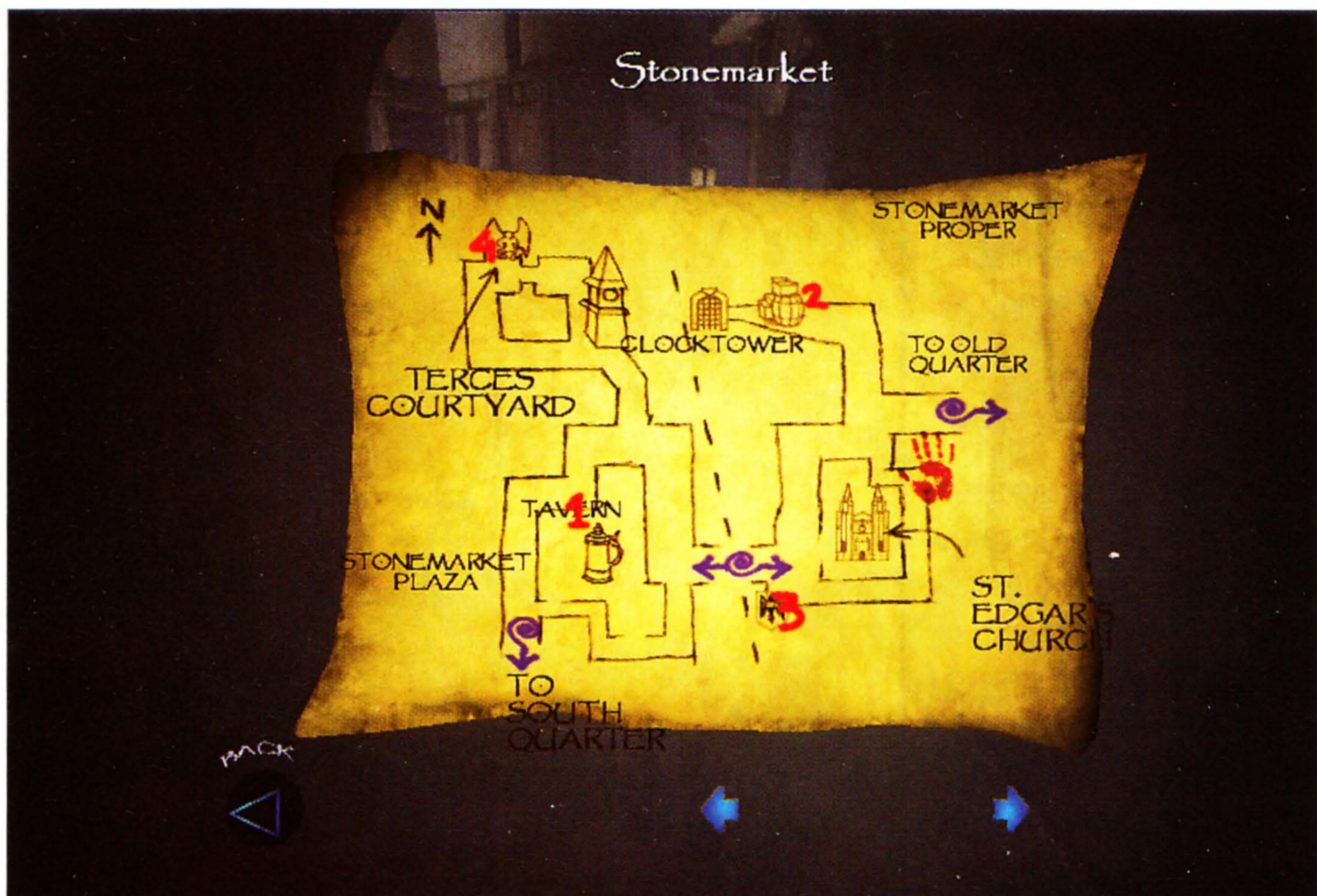
- Основы теории цифровой звукозаписи
- Эффект-процессоры
- Сжатие звука
- Кодинг Direct Sound
- Cubase, SoundForge
- Вскрытие звуковой карты
- Микрофоны и акустика
- Компьютер как центр медиавселенной
- Стань DJ - целый раздел!

ПЛЮС:

- Тест блоков питания
- Лучший софт от NoName
- Паяльник: ремонтинуюем модем!

Уникальная информация и софт на прилагаемом CD!





▶ **End of the Bloodline.** Скрытый переключатель в покоях Лорда Эмбера открывает подвал с Bloodline Opal.

вать. В этом случае лучше просто убежать от греха подальше, дабы не портить отношения.

TIPS & HINTS

С целью спасти ваш монитор от тяжелых предметов ниже приведены особо каверзные моменты игры, а также дополнительные квесты.

End of the Bloodline

Уникальные предметы:

- **Painting of Mortimer the Mad** – В начале (на юге) замка в складском помещении есть большой ящик. Разбейте его кинжалом и поднимитесь по открывшейся лестнице.
- **Kutherford Medallion** – В сундуке в покоях Лорда Эмбера (Lord Ember).
- **Guided Helm** – В сундуке в комнате Леди Элизабет (Lady Elizabeth) на самом верху башни.

South Quarter

В доме напротив из дневника можно узнать, что деньги за шантаж регулярно кладут под канализационную решетку в Black Alley. Там же, кстати, всегда появляется водяная стрела.

В той же аллее под кустом ищите бесплатную зеленую стрелу.

Напротив фонтана можно подслушать разговор и проследить за ушедшим типом. У него в доме вас ждет огненная стрела.

На юге квартала находится тюрьма. Попав туда, не спешите загружаться. Выбраться можно, элементарно стянув ключи у подошедшего охранника. А по пути на волю вы разживетесь бесплатным снаряжением. Учтите, что в следу-

ющий раз вас не арестуют, а убьют на месте.

Stonemarket Plaza

В таверне на втором этаже есть окно, из которого можно перепрыгнуть на балкон (1) соседнего здания. Прислонитесь к двери и подслушайте диалог. Кому-то не дают покоя ваши лавры. Псевдо-Гаррет берется украсть кинжал из Gothron's Armory в Stonemarket Proper. Попав в оружейную (2), оглушите горевора и заберите на втором этаже кинжал. Киньте его в ящик для подаяний возле выхода из квартала. Позже вы найдете там плату.

Чтобы попасть в Clocktower, вам будут необходимы Climbing Gloves. Они продаются в Old Quarters за 2000 монет.

Stonemarket Proper

На входе в квартал выслушайте диалог стоящей перед вами пары. Затем очистите их и получите карту церкви. Справа от входа – маленькая тюрьма (3). В камере лежит еще одна карта на будущее. Не забудьте выпустить заключенного – он вам еще пригодится. Вломитесь в дом слева от ворот. Кроме кучи разнообразного добра, вы найдете информацию о камнях, спрятанных в Stonemarket Plaza. Они лежат

за статуей горгульи (4) в северной точке квартала.

Pagan Sanctuary

Чаще смотрите под ноги – земля здесь такая, что сложно не наступить. Секрет ритуала для получения реликвии находится в комнате шамана, а алтарь – под землей на нижнем уровне. Для проведения ритуала выстрелите зеленой (3) и водяной (В) стрелами в соответствующие знаки на алтаре. Затем принесите тело, положите на алтарь и орудите кинжалом, пока кровь не попадет на красный (К) символ.

Keeper's Library

В тайной библиотеке можно найти карту Keeper's Compound, а на последнем этаже на правой книжной полке есть книга-рычаг, открывающая потайной ход. Он ведет в комнату, где лежит очень важная книга.

Проход в Keeper's Compound находится на втором этаже обычной библиотеки в кабинете Орландо (Orlando).

Docks

На одном из ящиков в доках находится деревце «Паган». Вы можете отдать его любому из кланов на выбор. Только прежде задумайтесь о последствиях. Имея Climbing Cloves, вы можете обчис-



▶ **Overlook Mansion.** Как нажмете кнопку (5), разворачивайтесь и бегите в дверь слева, потом опять налево, направо и через большой зал в галерею (она еще украшена штурвалами).

тить апартаменты Сумасшедшей Дамы (Crazy Lady). Они расположены у входа в квартал.

Убивать нежить на корабле эффективней (и дешевле), ударя сзади кинжалом, а после поливая святой водой.

Overlook Mansion

Принесите вина женщине, сидящей в кресле в башне. Она может вам помочь. Кнопка (5), открывающая потайной ход, находится под столом в кабинете Капитана на первом этаже. У вас будет несколько секунд, чтобы добежать до галереи на севере поместья.

Деньги в тайном сундуке нужны вдове, чтобы выжить. Имейте совесть!

Auldale

На Auldale Plaza двое горожан спорят (6) о правах на Gold Smithery. Дослушайте разговор, а затем убейте Джимми-Ножа (Jimmy the Knife). Когда вы в следующий раз зайдете в квартал, мастерская будет открыта (7). Поверьте, там есть чем поживиться.

В Логово (8) (Gamalls Lair) можно попасть через каналы. Чтобы открыть дверь к вентилю (9), регулирующему уровень воды, необходимо взять амулет (10) у принцессы «Паган» на этой же карте. Если вы не в союзе с этим кланом, вам придется выкрасть его.

Ну вот. Вы почти готовы спасти мир... Ну и, конечно, попутно его обворовать. Теперь, надеюсь, вы сможете пройти эту игру на одном дыхании, потому как сделать это по-другому – лишить себя огромного удовольствия. ■



▶ **Алтарь в Pagan's Sanctuary.** Кровь должна попасть точно на знак в центре. И не убивайте никого – специально для этого в начале коридора, ведущего к алтарю, лежит тело.