



МУРМАНСКАЯ АКАДЕМИЯ ДЕКАРТОВОЙ ИНФИНИТОЛОГИИ И ЕВКЛИДОВЫХ ФРАКТАЛОВ
MURMANSK ACADEMY OF CARTESIAN INFINITOLOGY & EUCLIDEAN FRACTALS



RUSSIA 1 8 3 0 1 4 Murmansk - 14 Kolsky avenue, 105, Office 36 pr. ph. : + 7-902-282-67-87
Р О С С И Я 1 8 3 0 1 4 г.Мурманск - 14 проспект Кольский, дом 105, офис 36 тел.: + 7-902-282-67-87



Е.В.Карпушкин

ПАРЯЩИЕ ОСТРОВА ПОЛИНЕЗИИ

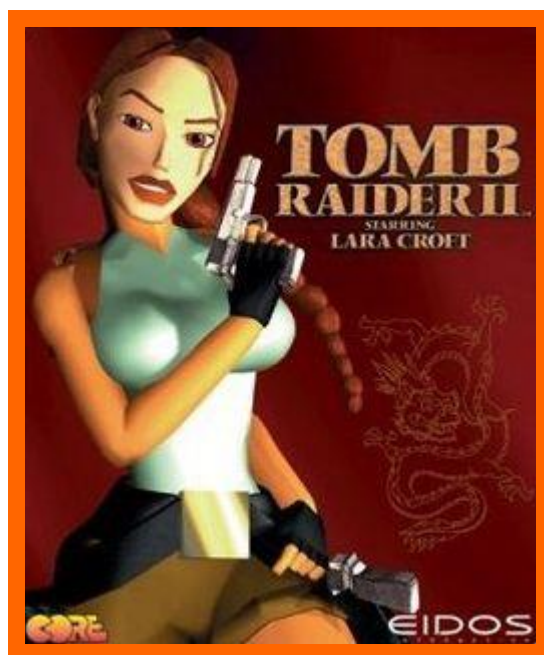


MSM
($\pm \infty$: xy&xyz)
INVESTIGATORS

MSM
($\pm \infty$: xy&xyz)
INVESTIGATORS

Мурманск - 2016

В Ы П У С К — № 14.



TOMB RAIDER

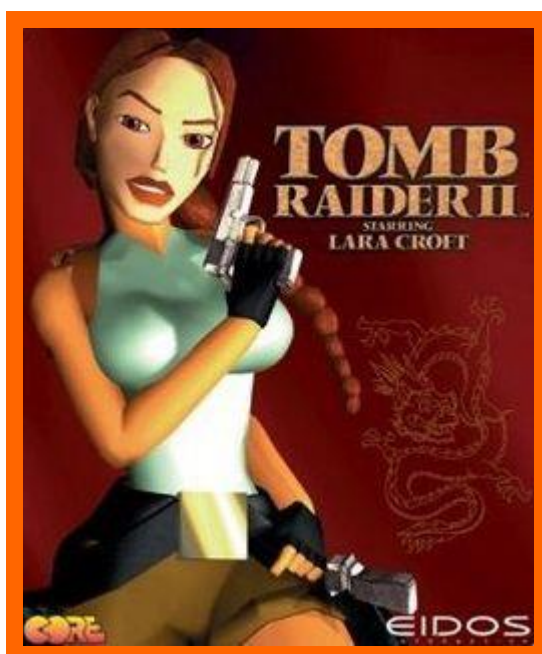
FLOATING ISLANDS

ADVENTURES OF TOMB RAIDER

Tomb Raider & TM Core Design Limited 1996.

© & Published by Eidos Interactive Limited.

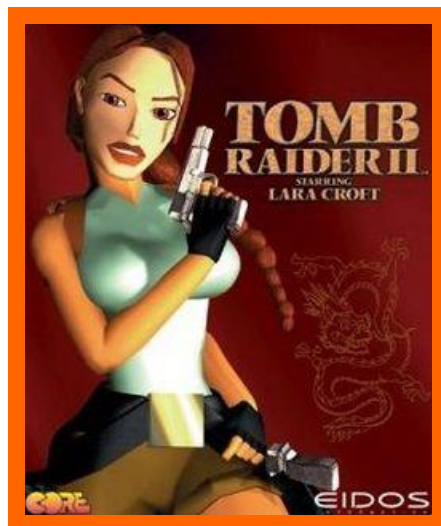
All rights reserved.



НЕПОДРАЖАЕМАЯ ЛАРА КРОФТ

ПАРЯЩИЕ ОСТРОВА ПОЛИНЕЗИИ

НАДЗЕМНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАРЫ КРОФТ



Подробное литературно-художественное описание прохождения игры со всеми комментариями, и др. сюжетными коллизиями авантурных приключений звезды компьютерных игр Лары Крофт на необъятных просторах парящих в надземном пространстве таинственных островов Полинезии, затерявшихся где-то на необъятных просторах Тихого океана, но с явными признаками культуры древних медведепоклонников или очень далёких предков современных обитателей Сиреневых вулканических холмов. Приключения Лары Крофт насыщены удивительными сюжетами и мифическими персонажами, с которыми Ларе приходится вести отчаянную борьбу не на жизнь, а на смерть и в которых наша воительница всегда одерживает безукоризненную победу. Ларе приходится в этих необычных условиях выполнения своего задания виртуозно владеть всеми видами современного огнестрельного и холодного оружием и профессионально обходить или парировать все финты и смертельные ловушки иной и совершенно чуждой нашему миру Надземной цивилизации. Упорная и принципиальная борьба двух миров и двух чуждых Вселенных завершается бесспорной и триумфальной победой Лары Крофт. Как достойный ратоборец и бескомпромиссный Воин, преодолевающий все препоны и преграды на своём пути, Лара Крофт завершает свою борьбу настоящим Триумфатором в этой сложнейшей игровой коллизии и получает сполна все причитающиеся ей награды и лавры супервоина-универсала.

МУРМАНСК --- 2016

К сведению играющих !



Настоящая работа представляет собой личное творческое литературно - художественное оформление на русском языке прекрасной компьютерной англоязычной игры **TOMB RAIDER-II: FLOATING ISLS** с Ларой Крофт в гл.роли.

На всех этапах этой игры, в которой её героиня и главное действующее лицо Лара Крофт постоянно попадает в различного рода переделки на огромных и опасных просторах Архипелага Парящих островов где-то на необъятных и бесконечных просторах Мирового океана, убивая сакральную охрану и их помощников в виде самураев из нефрита, вооружённых к тому же пятиметровыми бамбуковыми палками и мечами, попутно собирая с огромным энтузиазмом очень нужный в её приключениях различный инвентарь, дан очень подробный комментарий всех её приключений и логических, следующих в строгой последовательности, действий главной героини, не оставляющей равнодушным ровным счётом никого из тех, кто хотя бы раз ходил путями её игровых приключений и авантюр.

Принимаются индивидуальные и коллективные предложения, критические замечания и пожелания не только конкретно по данной игре для возможного улучшения её описания в будущем, но и для создания аналогичных подробных описаний других известных компьютерных игр, таких как “Легенда”, “Последнее откровение”, “Годовщина”, и таких известных квестов как “Сибирь”, “Парадиз”, “Моцарт” и многих других.

e-mail: e.v.karpushkin@mail.ru



Тираж : 1 экземпляр.

Цена : договорная.

Автор описания и оформления : Карпушкин Евгений Васильевич
:

При перепечатке ссылка на Сайт и автора описания игры желательна !

Дата выпуска: 13 мая 2016 г. --- 21 мая 2016 г.

г. Мурманск

© НИЦ “М S М (± ∞: xy & xyz) Investigators”, 2016

© Карпушкин Е.В., 2016

УПРАВЛЕНИЕ

↑	(клавиша)	---	“бежать”
↓	(клавиша)	---	“назад”
→	(клавиша)	---	“вправо”
←	(клавиша)	---	“влево”
>. Ю	(клавиша)	---	“присесть”
?/, .	(клавиша)	---	“ускориться”
Shift	(клавиша)	---	“идти”
Alt + ↑	(2 клавиши)	---	“прыжок вверх”
Ctrl	(клавиша)	---	“действие”
Alt + →	(2 клавиши)	---	”выбраться из скутера с пр. борта”
Alt + ←	(2 клавиши)	---	“выбраться из скутера с лев. борта”
0 Ins	(клавиша)	---	“рассматривать ”
Ctrl + Alt	(2 клавиши)	---	“сальто - мортале”
Esc	(клавиша)	---	“инвентарь” и др.

ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ

1. Лара Крофт.
2. Мифические самураи
3. Мафиозные группы в чёрном
4. Охранники - телохранители и охранники - ломовики.
5. Огнедышащий дракон с кинжалом Ксиан в сердце.
6. Кинжал Ксиан в сердце Дракона - Марко Бартолли.
7. Антураж и декорации:

•
Парящие в воздухе цветущие сакуры, бамбуковые беседки и домики, шары, большие рычаги, ниши для секретного полумеханического оборудования, горки, механизмы, тумблеры, кнопки, старинные китайские вечные светильники, гроты, рукоятки, решётки, ящики и контейнеры, самоопускающиеся кованые ворота, железные решётки, озёра с кипящей вулканической лавой, “тарзанки” и карнизы.

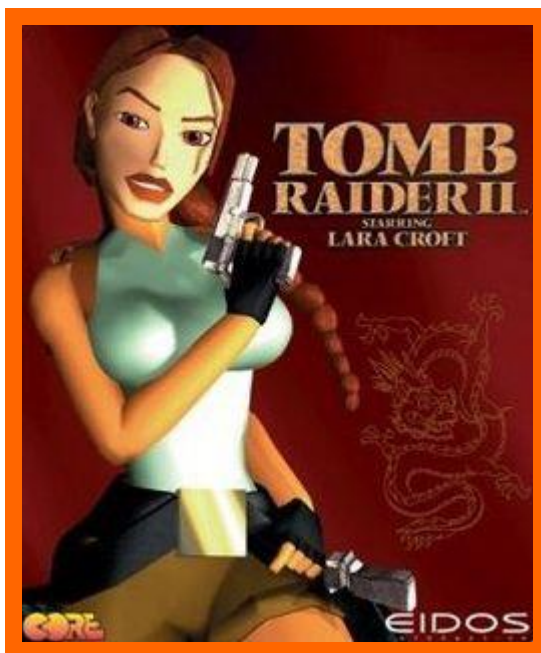
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

1. Маленькая аптечка.
2. Большая аптечка.
3. Осветительные зажигалки.
4. Патроны к автомату.
5. Патроны к ружью.
6. Ружьё. Пара УЗИ.
7. Музыкальные заставки и шумовые эффекты.
8. Обнаруженные Ларой секреты и надвигающиеся опасности сразу предваряются для игроков соответствующими музыкальными заставками и звуковыми эффектами.
9. Парные пистолеты.
10. Глубинные бомбы.
11. Гарпун и стрелы к нему.

НАВИГАЦИЯ

В самом начале этой игры появляются различные заставки и опции в зависимости от тех игровых задач и проблем, которые приходится решать конкретному игроку на любом этапе из многочисленных здесь уровней этой игры. Поэтому, создатели этого игрового компьютерного шедевра предусмотрели различные удобные навигационные средства, руководствуясь которыми, любому игроку не составит большого труда как загрузить саму игру или какой-то из её эпизод, так сохранить нужный эпизод для подстраховки в случае возможного неудачного завершения какого-нибудь трюка, прыжка, кульбита и т.д. Любые игровые опции могут быть выбраны или отрегулированы по прихоти играющего и позволяют максимально облегчить те игровые моменты и коллизии приключений Лары Крофт, которые не могут не возникнуть в процессе таких остросюжетных приключений. Сама навигация по этим опциям предельно проста и даже просто универсальна, и не потребует особых усилий и профессиональных практических навыков со стороны играющего за Лару Крофт того или иного её поклонника, для их усвоения в ходе прохождения им не только какого-то отдельного эпизода, уровня, но и всей игры в целом. Современная игровая компьютерная индустрия фантастически усовершенствовала все мыслимые и немыслимые игровые функции современных игровых сюжетов, так что приключения Лары Крофт в компьютерных шедеврах двадцатилетней давности покажутся сложными только для грудничков, или, на худой конец, для детей младших групп из детских яслей или садиков.

TOMB RAIDER

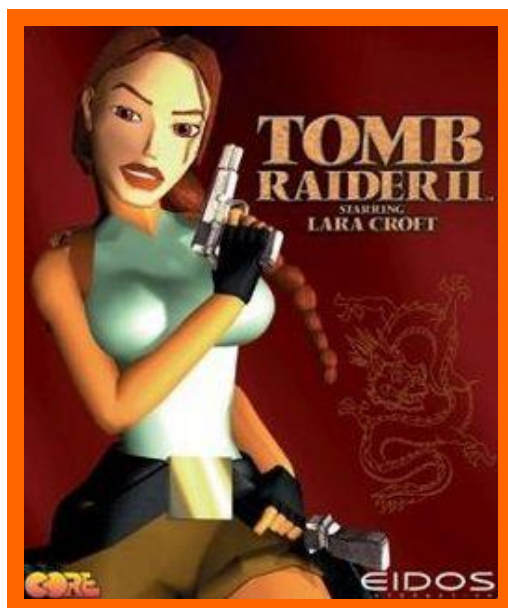


ADVENTURES OF TOMB RAIDER

FLOATING ISLANDS

Tomb Raider® & TM Core Design Limited 1996.
© & Published by Eidos Interactive Limited.
All rights reserved.

Приключения Лары Крофт на Парящих островах Полинезии,
затерявшихся где-то на необъятных просторах Тихого океана



TOMB RAIDER

Часть первая.

Итак, наша высокочтимая и благороднейшая воительница и застенчиво бескомпромиссная компьютерная Юдифь XXI века и неутомимый борец со всякого рода виртуальным злом и беззаконием Лара Крофт на сей раз десантировалась на самую макушку одного из Парящих в надземном пространстве Сиреневых островов Полинезии, затерявшихся где-то на необъятных просторах Мирового океана. А прямо над Ларой, величественно сверкая своим великолепием, расположилась Нефритовая пагода, как видно созданная аборигенами Архипелага Сиреневых вулканических Парящих островов для общения со своими духовными наставниками и небесными покровителями. Осознав, что до Нефритовой Пагоды не добраться, Лара стала с большим интересом осматривать близлежащее пространство и весь тот странный и непонятный антураж, который окружал её со всех сторон. Полубовавшись цветущими сакурами слева и справа от Нефритовой Пагоды, наша самаритянка приступила к своим неотложным делам и, для начала, подобрала свою самую первую находку --- приз этого уровня --- маленькую аптечку на каменном склоне слева. Пока она осматривалась по сторонам, на неё, как из ниоткуда, поднявшись высоко над островом, стали надвигаться две монолитные гигантские фигуры воинов-самураев в полной боевой экипировке, и чем ближе они подлетали к Ларе, тем всё опаснее и опаснее ощущалось для неё это сближение. И, сыграв на опережение, Лара расстреляла этих враждебных для неё истуканов ещё на дальних подступах к своей линии обороны. Охранники иного мира, окаменев ещё в полёте, рассыпались, после Лариных снайперских очередей из автомата, на десятки нефритовых камней и валунов. Отведя таким боевым способом от себя смертельную угрозу, Лара, по каменным уступам слева, оказалась внизу и обнаружила там, в нише, в характерной позе и на боевом посту ещё одного сакрального воина, но своим появлением нечаянно вывела его из затяжного сомнамбулического состояния и спровоцировала его на боевую активность и агрессию. Пользуясь своим универсальным вооружением образца начала XXI века, Лара дематериализовала реальную для себя угрозу в лице этого воина и снова поднялась по уступам на самый верх этой каменной конструкции. Оценив ситуацию, наша воительница в элегантных дамских шортах от ARMANI, сделав несколько виртуозных прыжков по зелёным скошенным блокам, она, тем самым, проложила для себя оптимальный путь в неизвестность и, в своём акробатическом антраша над зелёными блоками, она плавно спланировала над бездной и, в итоге, благополучно ухватилась, по завершении сложнейшего трюка, своими нежными руками за кромку основания ажурной бамбуковой беседки и, подтянувшись на руках, забралась в это самое неказистое сооружение непонятного назначения. Но, рассмотрев всё возле себя более внимательно и обстоятельно, Лара подошла к рукоятке механического устройства и опустила её до отказа вниз. В тот же миг, в демонстрационном режиме, она увидела, как совсем рядом, из Сакрального домика или Святилища местных аборигенов, парившего в воздухе в метре от земли, открылся деревянный люк и Лара поняла, что ей указан путь не только в это таинственное святилище, но и свободный проход внутри рядом расположенной узкой галерее, до этого заблокированный в самом его конце узкой решёткой из металлических прутьев. Став у выхода этого узкого коридора, она оценила ситуацию и, сделав свой правильный выбор, слегка разогнавшись, прыгнула в сторону Сакрального домика, окружённого цветущими сакурами и старинными китайскими вечными фонариками. Но не успела наша блистательная воительница ещё выпрямиться после приземления в этом дворике, как ожил один из трёх стоявших на страже воинов-самураев и, ни секунды не медля, таким местечковым Кинг-Конгом в латах, двинулся всей своей мощью на хрупкую женскую противоборствующую сторону. Разобравшись, что к чему, Лара значительно и очень умело израсходовала свой боезапас на укрощение необычного противника, и, когда самурай вдребезги разбился на сотни нефритовых

осколков, она с легким сердцем приступила к изучению деревянной пагоды или парящего Сакрального святилища островитян-аборигенов. Для начала она подошла к двум застывшим в боевой позе сакральным воинам, а потом приблизилась к левой стороне Святилища и забралась там на каменный уступ. Панорама, открывшаяся ей оттуда Ларе очень понравилась и, чтобы более подробно и досконально полюбоваться всем этим зрелищем, она прыгнула вперёд и оказалась на крыше этого Святилища. Пройдясь неспешно по его ажурной черепичной крыше, Лара, к своему огромному удивлению и счастью, обнаружила там очень ценный для себя трофей --- нефритового крокодильчика. Подобрав эту очень ценную находку, Лара спрыгнула на землю и забралась через открытый люк вовнутрь Святилища. Внутри она обнаружила массу трофеев и таинственную магическую табличку, испещрённую непонятными иероглифами. Едва она оприходовала свои находки, как тут же услышала, что внизу, прямо под этой деревянной пагодой, ожил второй воин-самурай и сразу приготовилась бороться с этим сакральным защитником святилища аборигенов Парящих островов до последнего вздоха. Спрыгнув через открытый люк Пагоды вниз, Лара уложила самурая из своих орудий и, когда воин распался на десятки нефритовых осколков, Лара поняла, что ей уже здесь больше делать нечего и что надо искать выход из этого непонятного и странного места. Заметив справа от третьего каменного самурая наклонную каменную площадку, Лара подошла к ней и, повиснув на руках, обнаружила под ней зелёный грот, куда она благополучно и спрыгнула. В гроте она обнаружила рукоятку таинственного механизма и опустила её до отказа вниз. В тот же миг в гроте что-то щёлкнуло и неприятно заскрипело, и Лара с радостью обнаружила открытый выход из этого грота на большой зелёный декоративный блок, куда она с разбегу легко и виртуозно запрыгнула. Оказавшись на зелёном декоративном валуне, она помчалась далее по остальным зелёным блокам всё выше и выше, на самый верх этой очень странной и максимально подозрительной конструкции, сохраняясь для надёжности перед каждым своим новым прыжком, пока, наконец, не оказалось на самой верхней многоступенчатой платформе, очень похожей с виду на трамплин для прыжков в воду.

Часть вторая.

Сделав несколько виртуозных прыжков, Лара, наконец, выбралась на самый верхний ярус зелёных декоративных платформ и, как только она прошла в самый дальний конец этой зелёной ребристой панели и оказалась на крыше ажурной бамбуковой беседки, где ещё в самом начале своих приключений она привела там в действие рукоятку таинственного механизма, до её слуха донеслись знакомые звуки воспаривших в воздух других сакральных воинов-самураев. Приготовившись к бою, Лара своим оружием уложила этих двух воинов, которые раскололись прямо в воздухе на десятки нефритовых валунов. Защитив себя от происков инородных стражников, Лара, находясь на крыше бамбуковой беседки, давно уже заприметила небольшой предмет, лежавший далеко внизу на небольшой декоративной конструкции и, в несколько прыжков, она быстро и благополучно добралась до этого места. Подобрав свою находку, Лара поняла, что это ещё одна магическая овального вида пластинка с таинственными иероглифами, первую из которых она подобрала ещё в Святилище наряду с другими трофеями в виде двух рожков к УЗИ, большой аптечки и обоймы с осветительными ракетами. Осмотревшись, Лара снова проделала долгий путь к закрытым воротам Логова Дракона, пройдя через зелёный грот и зелёные декоративные блоки и, наконец, снова оказалась перед массивным сооружением, на порог которого ей ещё только-только предстояло запрыгнуть и открыть массивные ворота, украшенные различными изображениями обитавшего где-то за ними чудовища-реликта из Юрского периода. Для этого Лара сконцентрировалась и бесстрашно перепрыгнула ужасную бездну между двумя парящими остовами. Оказавшись на новом для себя Парящем

острове Архипелага, Лара с радостью подобрала там внушительный боезапас в виде четырех рожков к УЗИ, и тут же вставила Мистические пластинки в специальные углубления. В тот же момент массивные ворота со скрежетом открылись и Лара вошла в чарующий своей красотой палисадник со старинными китайскими вечными фонариками, цветущими сакурами и другими красотоми удивительного сооружения, созданного игрой природы и мастерами Архипелага Парящих островов. Но не успела Лара еще даже толком осмотреться на новом для себя месте, как на неё пошёл в атаку вышедший из многовекового анабиоза очередной сакральный воин-самурай, при полной боевой экипировке, в самом центре ажурного мостика, соединявшего палисадник и жутковатый с виду замок невиданного чудовища, коим и являлся на самом деле владелец этого дворца --- Огнедышащий дракон Мега Годзилла - I и он же чудом уцелевший и доживший до наших дней тираннозавр Юрского периода. Уложив противника-самурая ещё на дальних подступах, который, также как и все его предшественники, развалился на множество нефритовых осколков, Лара сразу же после этого зажгла осветительную ракету и запрыгнула в темный проём в скале справа, что находился за цветущей сакурой и жёлтым китайским фонариком. Там Лара, петляя по коридору, добралась, сама того не ожидая, до второго, очень ценного трофея --- Платинового крокодилчика, и, подобрав его как огромную ювелирную драгоценность, тут же поспешила на выход из этого страшного и длинного каменного чулка. В палисаднике она перешла налево, на пологую зелёную платформу и обнаружила там, что дальнейший её путь преградил большой -- почти сферический --- валун, очень похожий на огромный неспелый апельсин. Заподозрив в нём грозящую для себя потенциальную опасность, Лара на всякий случай сохранилась и тут же совершила так называемое сальто-мортале над этим лимоноподобной каменной сферой. И в мгновение ока наша Лара оказалась с другой стороны этого, почти сферического, каменного мяча, очень похожего на тот, что держат нимфы-кариатиды на фронте здания Санкт-Петербургского Адмиралтейства. В ту же секунду зелёная махина покатила по наклонной площадке прямо на хрупкую Лару и, чтобы не оказаться своеобразным “бутербродом” или “гамбургером”, где на Лару одновременно катились две огромные каменюки, она, изловчившись, спрыгнула с площадки вниз и повисла на руках. Зелёные шарики прокатились над Ларой и грохнулись вниз, не причинив ей никакого, даже минимального, вреда. Выбравшись из этой переделки живой и невредимой, наша искательница острых ощущений забралась на ажурную крышу, что была рядом, и через проём в этой крыше спрыгнула в большую комнату, прямоугольная дыра в полу которой вывела её на большую просторную площадку, пустынную и унылую, как поверхность на обратной стороне Луны, известная специалистам как море Кислых дождей.

Часть третья.

Сохранившись на всякий пожарный случай, Лара стала беззаботно дефилировать по этой платформе, но знакомый звук приближающегося сакрального воина заставил Лару вытащить свою убийственную технику и распотрошить воина-самурая еще высоко в воздухе и так, что через считанные мгновения охранник превратился в грудку камней, которые бесформенной массой посыпались вниз, на платформу и ещё через мгновение, так и не достигнув этой платформы, бесследно рассеялись в окружающем пространстве. Подобрав почти на самом краешке этой платформы один-единственный приз в виде маленькой аптечки, Лара поспешила поскорее выбраться из этого неприветливого места и снова оказалась на ажурной крыше странного помещения через уже известные ей лазейки и проёмы. Там она добралась до места, с которого на неё перед этим скатился другой зелёный каменный шар и, став спиной к скале, она увидела напротив себя возвышение в виде зелёной скошенной призмы-платформы, оснащённой “тарзанкой”. Разогнавшись, она запрыгнула на эту самую призму-платформу и, подойдя к

“тарзанке”, вихрем помчалась вниз, и, проносясь над мостом, отпустила руки. “Тарзанка” покатила дальше, а наша доблестная самаритянка Лара Крофт приземлилась на красивом каменном мосту и, прямо с места в карьер, отправилась изучать помещение, вход в которое был прямо перед ней. Войдя в зал, Лара увидела всё тех же сакральных воинов, один из которых, тот, что был в центре, тут же ожил и, с воинствующими возгласами, направился воевать с Ларой, размахивая своими исполинскими бамбуковыми пиками, но Лара молниеносно упредила все его агрессивные планы, и наш сакральный воин-самурай из Архипелага Парящих островов Полинезии превратился в нефритовую пыль и разделил печальную участь всех своих воинствующих собратьев-предшественников. Осматривая зал, где в самом конце от его входа находилась рукоятка механического устройства и два охранявших её воина-самураи, пребывавших в пограничном состоянии между сном и бодрствованием, Лара, для начала, сохранилась, а потом ещё раз обошла с тщательным осмотром это и прилегающее к нему ещё более необычное и невероятной красоты помещение, оснащённое ещё одной “тарзанкой” и крутым спуском вниз, где в траншее у его основания шипела и клокотала настоящая вулканическая лава и, где, прямо за этим рвом с лавой, возвышалась зелёная стена с золотыми решётками для более удобного перемещения по этой стене в случае крайней необходимости. Осмотрев всё, Лара сразу поняла, что как только она активирует рукоятку механического устройства, воины-самураи тут же оживут и со звериной жестокостью растерзают её своими гигантским бамбуковыми пиками. Чтобы спастись от неминуемой гибели, Лара, как только сакральные воины после активации ручки механизма ожили, в демонстрационном режиме увидела, как поднялась огромная плита и открыла для Лары новый путь для продолжения её опаснейших приключений среди чуждых ей символов, иных цивилизационных ценностей и смертельных опасностей. Не тратя время на анализ увиденного сюжета, она стрелой помчалась к “тарзанке” и, даже не остановившись, мимо неё, покатила вниз по зелёному склону этой смертельно опасной ловушки и, в самый последний момент отчаянно прыгнула через ров с огненной вулканической лавой на стену с золотой решёткой, и, таким образом, убереглась от двух ужасных для себя последствий. Взбираясь вверх по спасительной для себя золотой решётчатой стене, Лара слышала свирепые нечленораздельные вопли и злобные хрипы оставшихся ни с чем стражей здешней святыни островитян-аборигенов Парящих островов, и, радуясь своей женской изворотливости, поднялась по стене на самый верх и затем уже дальше по известному ей маршруту. Преодолев маленькую загадку зелёного чердака с карнизом, она спрыгнула, повиснув на руках вниз, в ту самую комнату, где уже один раз была до этого, Лара снова добралась до декоративной зелёной тумбы и, ухватившись за это “такси”, снова понеслась метеором вниз. Спрыгнув на выступ, вход в который до этого был закрыт массивной преградой в виде обитых кованым железом дубовых ворот, она очень внимательно осмотрелась по сторонам в новом для себя и очень странном, ужасно страшном и смертельно опасном Малахитовом зале, с двумя огромными потоками огнедышащей вулканической лавы и другими смертельно опасными придумками и ловушками военных мастеров охраны, защиты и обороны Архипелага Парящих островов Полинезии, затерянных где-то на необъятных просторах Тихого океана

Часть четвёртая.

И, для начала, Лара, устроившись на уступе, на который спрыгнула из своей “ракеты” прямо на лету, разнесла в мелкую нефритовую пыль бежавших по мосту туда-сюда злобных воинов-самураев, от которых она спаслась по золотой решётке, перед этим оживив их, активировав рукоятку механического устройства в большом сакральном зале. Разделавшись для услады со своими чужеродными противниками прямо с этого каменного уступа, Лара потом спрыгнула в Малахитовый зал и приступила там к

изучению, исследованию и постижению тайн и секретов нового для себя загадочного помещения, созданного руками представителей абсолютно чуждой её душе Цивилизации с Архипелага Парящих островов Полинезии, что затерялся где-то в безбрежном океане. Малахитовый зал, в котором оказалась Лара Крофт, был создан аборигенами Парящих островов Полинезии и оказался переполнен загадками и различными подвохами, на которое только и могло быть способно изуверски извращённое мышление чуждой человечеству цивилизации. И самая первая из них --- пуляющая смертоносными дисками метательная машина. Её убийственные диски с завидным постоянством и безупречной ритмичностью непрерывно прошивали пространство Малахитового зала и горе всему живому, оказавшемуся на их пути! Лара поняла это сразу и держалась очень осторожно и внимательно по отношению к этим дискам. К тому же, слева и справа и даже кое-где почти под ногами, Лару окружали огненные потоки вулканической лавы, которые были не менее опасны целого ряда других явных и завуалированных здесь смертельно убийственных ловушек. Не успела Лара пройти по залу и сделать вереницу шагов, как раздался характерный и очень неприятный звук приближающейся опасности в виде ожившего из векового сомнамбулического сна воина-самурая.. Выследив его появление справа из квадратного отверстия в стене, по которой стекала огненная лава, Лара расстреляла в упор этого рядового представителя охранного ведомства чужеродной империи. Как только она перепрыгнула через огненный ров, внутри которого также циркулировали смертоносные диски и клочкотала вулканическая лава, Лара снова услышала знакомый звук смертельной опасности и, как только второй воин-самурай появился в квадратном отверстии вертикального лавового потока и взял курс на Лару, наша боевая единица оперативно покончила и с этим выходцем из потустороннего мира аборигенов Парящих островов Полинезии. Успешно разобравшись с одной грудой проблем, Ларе тут же пришлось разбираться с другой. Для успешного решения новых проблем, Лара подвинула малахитовый блок, находившийся в центре зала, поближе к месту, откуда выстреливались смертоносные диски и, забравшись потом на этот блок, она забралась с него на антресоли и совершила там смелый разведывательный рейд по непонятному объекту. На длинной галерее слева она любовалась другой огненной стихией и заприметила там, внизу, у самого её основания, люковые крышки в закрытом состоянии. Кроме чисто визуальной нагрузки на фибры своей утончённой души, Лара позаботилась также о её земных или прагматических потребностях и тут же подобрала с деревянного настила четыре рожка к своей снайперской винтовке М16. Созерцая интерьер антресолей, она, наконец, заметила на пилоне рукоятку таинственного механизма. Опустив его до отказа вниз, она, тем самым, сбросила вниз висевший прямо перед её глазами огромный малахитовый блок кубической формы, который упал в ту самую траншею, где под смертоносными дисками, вдобавок ко всем опасностям, бушевала огненная вулканическая лава. Спустившись с антресолей вниз и оценив ситуацию, Лара перепрыгнула на противоположную сторону траншеи, зависла в этом месте на руках и, разжав их, полетела вниз. Мягко приземлившись, Лара оказалась на верхней поверхности грани того самого малахитового блока, который она с помощью активации рукоятки на пилоне антресолей сбросила его вниз, в пучину лавового потока. Рассмотрев, что в нише прямо перед ней оказалась рукоятка ещё одного механического устройства, она подошла вплотную к этой рукоятке и плавно опустила её до отказа вниз. В тот же миг, в демонстрационном режиме, она увидела, как в соседнем зале с клочочущей вулканической лавой, в полу этой адской огнедышащей фантазмагии, на придумку которой едва ли способен даже самый изощрённый и раскрепощённый от условностей и прочих мирских заумных реалий повседневности нашей не богатой на выдумки и экстраординарные сюрпризы жизни, с грохотом опустились вниз массивные огнеупорные люки-крышки, открывшие свободный доступ вулканической лаве в доменные печи и металлоплавильные устройства аборигенов Парящих островов.

Часть пятая.

И Лара поняла, что этим она решила точно и своевременно ещё одну важную для себя загадку и стала смело выбираться из этой рукотворной преисподней или траншеи, виртуозно обходя смертоносные диски и ловко карабкаясь по уступам из этой глубокой траншеи. Снова оказавшись в Малахитовом зале, она постепенно пришла в себя и немного успокоилась, а потом, после непродолжительного отдыха, запрыгнула в отверстие квадратного коридора, где пришвартовалась её “тарзанка” и стала там очень внимательно и осторожно изучать новую для себя загадку цивилизации аборигенов Парящих островов Полинезии. А она, эта загадка, оказалась очень опасной и почти непроходимой. Для начала, Лара изучила зал с шипами и, после ряда тренировочных упражнений ясно поняла, что в этот зал она, со временем, вернётся, но только по иному поводу и по другому маршруту. И, не искушая больше себя возможными разгадками прохождения небольшого зала с каменным настилом, усеянным большими острейшими шипами, Лара спрыгнула по огромным уступам в левый проём этого квадратного коридора и стала преодолевать гигантские гильотинирующие лезвия, установленные в большом, заполненном водой, коридоре и ещё, в придачу к ним, смертоносные диски, непрерывно вылетающие на разной высоте от уровня воды в этом зале. Ларе стоило огромных усилий преодолеть эту настоящую мясорубку. За туннелем с гильотинирующими лезвиями Лара провалилась в спасительную подводную нишу, за счёт которой и выплыла живой и невредимой в просторном помещении, заполненном водой и с, там и сям, разбросанными призами и боевыми трофеями. Этот зал с водой находился как раз под лавой с открытыми Ларой створками. Осмотревшись по сторонам, она вернулась в комнату перед работающими лезвиями и с помощью рукоятки механического устройства деактивировала работу этих ужасных горизонтальных гильотин. Перед этим, с помощью ещё одного рычага, Лара опустила две платформы, что находились между двумя каменными рядом стоящими колоннами в Малахитовом зале, где огненными водопадами стекали по каменным стенам два лавовых потока извергавшегося вулкана. Выбравшись живой и невредимой из ужасной передрыги со смертельными ловушками к месту стоянки транспортного средства а la “тарзанка”, Лара артистично выпрыгнула из этого туннеля прямо в Малахитовый зал и снова забралась на антресоль, где подобрала четыре рожка к снайперской винтовке М16. Пользуясь моментом, что над туннелем с “тарзанкой” появился новый проход, Лара с разбега запрыгнула в этот проход и сразу обнаружила там закрытый вход слева, ведущий куда-то в другой, совершенно незнакомый, зал. Идя по коридору дальше, Лара подошла к его краю и поняла, что она оказалась возле того самого изуверского зала, в каменный настил которого были вбиты огромные острые шипы, и где она уже один раз пыталась проскочить эту ужасную опасность. Оценив ситуацию, Лара разбежалась и, прыгнув, спокойно перелетела над опасными шипами и цепко ухватилась своими руками за карниз на противоположной стене. Повиснув на руках и над бездной с огромными шипами, Лара, перебирая руками, переместилась по карнизу вправо и там, подтянувшись, забралась в небольшую нишу, где опустила ручку таинственного механизма до упора вниз, и в режиме видео удостоверилась в том, что с помощью этой рукоятки она подняла металлическую решетку на входе в новый зал, расположенный в коридоре слева. Проанализировав логически очень сложную и непростую задачу, Лара отправилась к этой открытой ею решётке и смело вошла в огромное, с малахитовыми колоннами помещение, где её уже ждали две ожившие статуи воинов-самураев, до поры до времени пребывая в универсальном состоянии анабиоза или бодрствующего сна. Переколотив своих оппонентов, Лара затем спрыгнула в какой-то бункер как единственный доступный выход из этого зала, который, по наклонным спускам, привёл её на антресоль внутри огромной металлической клетки без проёмов и дверей, но с платформой, в которой была устроена рукоятка механического

подъёмника. А вокруг, но за пределами этой клетки, нервически бегали одетые в чёрное мафиозные личности и постоянно, что есть силы, метали в сторону Лары смертоносные металлические ланцеты и пластины, заточенные не хуже любого хирургического скальпеля в московской клинике Лео Бакерия, нашего главного национального героя в области сердечно-сосудистой медицины и главного кардиолога РФ

Часть шестая.

И только тут Лара, наконец, осознала, что попала в эпицентр “бандитской малины”, из которой ей надо было не только выбраться живой и невредимой, но, при этом, во что бы то ни стало, ей ещё нужно было уцелеть в опаснейшей борьбе с этой бандой отпетых головорезов и приспешников Марио Бартолли. Забравшись на возвышение внутри самой клетки, Лара методично и хладнокровно расстреляла своих принципиальных врагов в чёрном. А когда банды мафиози в чёрном не стало, наша гвардии рядовая активировала рукоятку механического устройства и благодаря этому её отважному действию огромная металлическая клетка была, наконец, приподнята над полом. И тут наша отважная миледи вынуждена была снова ввязаться в новую и ещё более жестокую схватку с ожившими статуями воинов-самураев. Уничтожив в отчаянной борьбе всех своих соперников до единого, Лара потом долго подбирала оставшиеся после них призы и боевые трофеи. Упрочив свою огневую мощь, Лара, наконец, заметила в зале ещё одну рукоятку механического устройства и опустила её до упора вниз. В тот же момент, в режиме заставки, она увидела, как где-то, совсем рядом, в этом здании, но на другом этаже, открылась массивная дверь. Подойдя к статуе воина-самурая, сидевшего на корточках, Лара, тем самым оживила его, и, пока воин разбирался, что к чему, Лара превратила его в настоящую нефритовую пыль, и, только после этого, смело подошла к рукоятке механического устройства. Опустив её до упора вниз, Лара тем самым открыла себе чёрную металлическую дверь для свободного выхода из этого зала. Но когда она стала уходить из этой душегубки, поднимаясь вверх по ступенькам широкой лестницы, ей навстречу направился ещё один чудом уцелевший в этой схватке мафиози в чёрном, но Лара быстро и навсегда убила этого воинствующего солдата из бессмертной мафиозной криминальной структуры COSA NOSTRA. Подобрав призы в виде большой аптечки и двух рожков к УЗИ, Лара с достоинством преуспевающей в оборонно-космическом бизнесе дамы вышла из зала и стала подниматься вверх по ступенькам лестницы по направлению в зал, расположенный этажом выше, хотя и с закрытой пока металлической дверью, и по пути к этому залу на ступеньках лестницы она подобрала ещё несколько рожков к УЗИ. Активировав один механический замок, Лара, наконец, открыла внушительных размеров ажурную дверь в ещё один новый зал и в ту же секунду за Ларой в погоню устремились два воина-самурая. Спасаясь от своих преследователей, Лара метеором помчалась вниз по ступенькам длинной лестницы обратно в тот зал, где она воевала с мафиози в чёрном и уже там, на месте, проворно забралась на антресоль или надстройку, находившуюся внутри металлической клетки. Оттуда, со своей недостижимой для воинов-самураев высоты, она весьма быстро и успешно расправилась со своими обидчиками.. Покончив с воинами-самураями, Лара вернулась в тот самый зал, откуда за ней с гиканьем и воплями помчались сакральные воины чуждой Цивилизации и уже там, она повернула направо и вошла в очень своеобразное и почти иезуитское помещение, до которого не могли додуматься в своё время даже гестаповские изверги АБВЕРА. Там она увидела ажурную лестницу и огненную лаву с большими шипами под этой самой лестницей. Виртуозно владея опытом акробатических упражнений, Лара с невероятной артистичностью поднялась по этим двум золочёным лестницам на самый верх и там, проявив высший пилотаж в акробатике, наконец, оказалась на своеобразном

чердаке, с каменными стенами, нишами и сводами. И в ту же секунду в Лару полетели смертоносные заточки от самого последнего мафиози в чёрном и в этой отчаянной и смертельной схватке двух профи, она всё же преуспела, и уничтожила это самое последнее свое живое враждебное препятствие в виде солдата мафиозного ведомства. Ликвидировав противника, Лара забрала его боезапас и осторожно подошла к малахитовому блоку. Передвинув его поближе к “тарзанке”, она потом забралась на этот самый блок, ухватилась руками за ручки транспортного средства, придуманного ещё самим Тарзаном и плавно покатила вниз по натянутому канату, где спрыгнула в нужном месте прямо у входа в ещё один какой-то зал. Осмотревшись по сторонам, Лара совершила пробежку по каменным уступам на фоне огнедышащей лавы вулкана и, вернувшись на прежнее место, заметила слева небольшую нишу, куда интуитивно запрыгнула со своего места в этот крошечный закуток в скале. Оказавшись в этой по сути каменной бутылке, она заметила с этого места ещё один удобный для прыжка уступ с большим чёрным проёмом в скале, и смело прыгнула в ту сторону. Там, через этот самый чёрный проём в скале, она смело забралась в длинный тёмный коридор, который, в конечном итоге, вывел нашу бесстрашную искательницу приключений и ценных артефактов иных цивилизаций на Парадный балкон Дворца МегаГодзилы-I --- реального владельца этого жуткого острова и расположенного на нём Драконовского логовища, того самого, который возвышался за двумя мостами и другими чудесами этого загадочного каменного осколка цивилизации Парящих островов Полинезии, затерявшихся где-то на необъятных просторах Тихого океана. Там, в длинном карнизного типа проходе, Лара, к своему великому удивлению, нашла последний приз на этом уровне --- золотого крокодилчика и целый арсенал боеприпасов к огнестрельному оружию. Забрав всё до последнего патрона в свою коллекцию, Лара вернулась к тому месту, куда она прибыла на своём необычном транспортном средстве. Осмотрев всё вокруг в последний раз, она вошла через узкие двери в небольшой тёмный зал, где и закончились очередные остросюжетные приключения нашей компьютерной Дивы и легендарной воительницы Лары Крофт на данном уровне под названием Floating islands и начались её совершенно новые, но от этого не менее опасные, но очень короткие и занимательные приключения под название Логово Дракона.

Статистика уровня (данные произвольны)

Время или продолжительность прохождения игры	03.00.00
Найдено секретов	3
Повержено противников.....	24
Израсходованный боезапас	450
Промачов.....	600
Израсходовано аптечек.....	5
Пройденное расстояние.....	3 км



Пожелания игрокам !.

В данной игре Floating Islands очень много интересных игровых сюжетов и эпизодов, которые местами являются а б с о л ю т н о не проходимыми. Только большой игровой опыт и неподдельная любознательность игрока поможет ему одолеть данный уровень и будет служить тем завлекательным моментом, который и заставит его пребывать в атмосфере этой занимательной и по-своему очень интересной игры. Пожелаем же нашим игрокам, и опытным, и начинающим, успехов в достижении конечной цели и благополучно завершить все сюжетные и игровые трудности во всех компьютерных шедеврах с доблестной Ларой Крофт в главной роли !

Список самостоятельных литературно - художественных работ, размещённых на Интернет - ресурсе с любезного и искреннего согласия Руководства и сотрудников Редакционного совета Сайта

WWW.VIPERSON.RU

на персональной страничке автора - комментатора приключений легендарной компьютерной Дивы Лары Крофт на необъятных просторах многочисленных шедевров компьютерной игровой индустрии.

- | | | | |
|-----|---|-----|--------------------------|
| 1. | Великая стена | --- | The Great wall |
| 2. | Венеция | --- | Venice |
| 3. | Убежище Бартолли | --- | Bartolli's Hideout |
| 4. | Оперный театр | --- | Opera House |
| 5. | Морская акватория | --- | Offshore rig |
| 6. | Подводная зона | --- | Diving area |
| 7. | 80 метров | --- | 40 fathom |
| 8. | Гибель "Марии Дориа" | --- | Wreck of the Maria Doria |
| 9. | Жилые кварталы | --- | Living Quarters |
| 10. | Палуба | --- | The deck |
| 11. | Тибетские холмы | --- | Tibetan Foothills |
| 12. | Монастырь в барханах | --- | Barkhang Monastery |
| 13. | Катакомбы Талиона | --- | Catacombs of the Talion |
| 14. | Ледяной дворец | --- | Ice Palace |
| 15. | Храм Ксиана | --- | Temple of Xian |
| 16. | Парящие острова Полинезии | --- | Floating Islands |
| 17. | Логово Дракона | --- | The Dragon Lair |
| 18. | Эпилог | --- | Epilog |
| 19. | Утраченный артефакт. Ч.1 | | |
| 20. | Утраченный артефакт. Ч.2 | | |
| 21. | Скала Шекспира. Ч.1 | | |
| 22. | Скала Шекспира. Ч.2 | | |
| 23. | Приключение в замке. Ч.1 | | |
| 24. | Приключение в замке. Ч.2 | | |
| 25. | Сон с рыбами | | |
| 26. | Семейка Адамс | | |
| 27. | Гробница пропавшей королевы (Квест № 27 с Нэнси Дрю) | | |
| 28. | Утиные истории. Амазонка. | | |
| 29. | Утиные истории. Трансильвания. | | |
| 30. | Утиные истории. Африканские шахты. | | |
| 31. | Утиные истории. Гималаи. | | |
| 32. | Утиные истории. На луне. | | |

Все прохождения игр серии TR-2 оформляются и со временем будут доступны, после их размещения, на личной страничке автора текстов. Последовательность и точность описания отдельных эпизодов игры может незначительно отличаться от предлагаемых самыми разными журналами, изданиями и др. авторами текстов прохождения этих игр.

(по состоянию на 21 мая 2016 г.)

МУРМАНСКАЯ АКАДЕМИЯ ДЕКАРТОВОЙ ИНФИНИТОЛОГИИ И ЕВКЛИДОВЫХ ФРАКТАЛОВ
MURMANSK ACADEMY OF CARTESIAN INFINITOLOGY & EUCLIDEAN FRACTALS



RUSSIA 1 8 3 0 1 4 Murmansk - 14 Kolsky avenue, 105, Office 36 pr. ph. : + 7-902-282-67-87
Р О С С И Я 1 8 3 0 1 4 г.Мурманск - 14 проспект Кольский, дом 105, офис 36 тел.: + 7-902-282-67-87

Мурманская Академия декартовой инфинитологии и евклидовых фракталов

Р О С С И Я

1 8 3 0 1 4 г. Мурманск

проспект Кольский, дом 105, кв. 36

Карпушкин Евгений Васильевич

дом.тел.: 8-8152-53-50-05 mob.: 8-902-282-67-87

e-mail : e.v.karpushkin@mail.ru http://: www.viperson.ru

Банковские Реквизиты Автора

Мурманское отделение ОАО “Сбербанк России” Дополнительный офис № 8627 / 01967.

Корреспондентский счёт банка: 3 0 1 0 1 8 1 0 3 0 0 0 0 0 0 0 6 1 5

БИК банка: 0 4 4 7 0 5 6 1 5

Счёт получателя: 4 2 3 0 7 8 1 0 3 4 1 1 2 0 0 1 8 0 0 5

Получатель: Карпушкин Евгений Васильевич

Адрес Банка: 183014 г.Мурманск-14 проспект Кольский, дом 152А.

Реквизиты Банковских (дебетовых) карточек

VISA 4 2 7 6 4 1 0 0 1 0 0 5 1 0 2 7 EVGENIY KARPUSHKIN 06 / 16 R

VISA 4 2 7 6 4 1 0 0 1 5 7 1 7 7 6 2 EVGENY KARPUSHKIN 01 / 19 D

VISA 4 2 7 6 4 1 0 0 1 2 3 3 0 1 4 8 EVGENY KARPUSHKIN 01 / 19 E

Логотип --- эмблема Академии

Официальная печать Академии



Логотип для деловых бумаг и писем

МУРМАНСКАЯ АКАДЕМИЯ ДЕКАРТОВОЙ ИНФИНИТОЛОГИИ И ЕВКЛИДОВЫХ ФРАКТАЛОВ
MURMANSK ACADEMY OF CARTESIAN INFINITOLOGY & EUCLIDEAN FRACTALS



RUSSIA 1 8 3 0 1 4 Murmansk - 14 Kolsky avenue, 105, Office 36 pr. ph. : + 7-902-282-67-87
Р О С С И Я 1 8 3 0 1 4 г. Мурманск - 14 проспект Кольский, дом 105, офис 36 тел.: + 7-902-282-67-87