



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

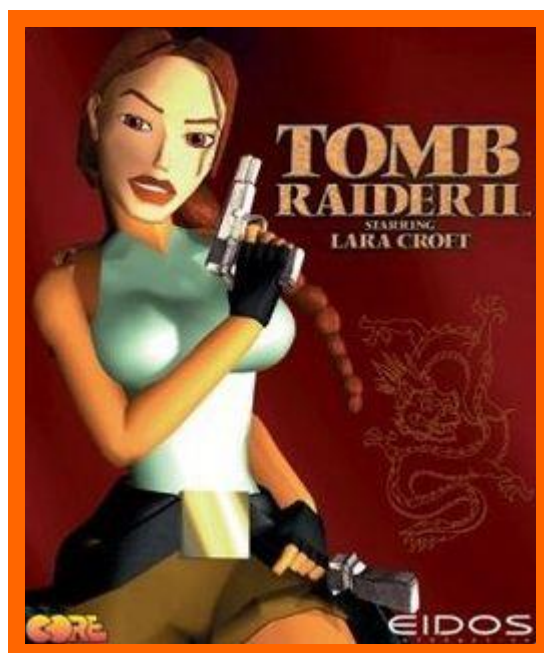
ЛОГОВО ДРАКОНА



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

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

Мурманск - 2016



TOMB RAIDER

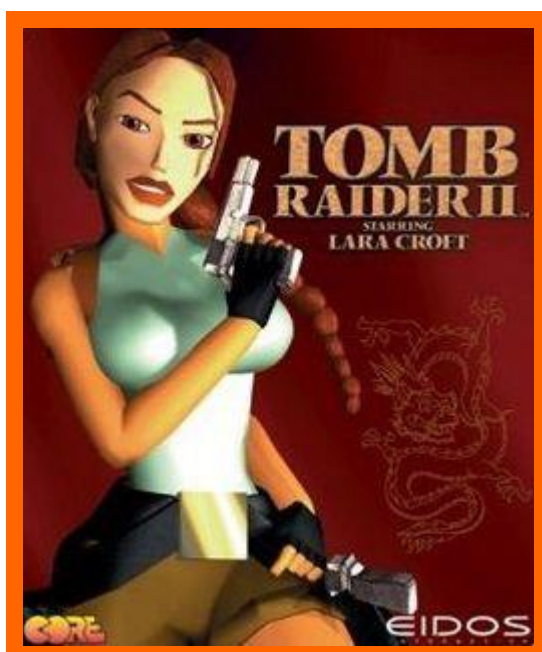
THE DRAGON LAIR

ADVENTURES OF TOMB RAIDER

Tomb Raider & TM Core Design Limited 1996.

© & Published by Eidos Interactive Limited.

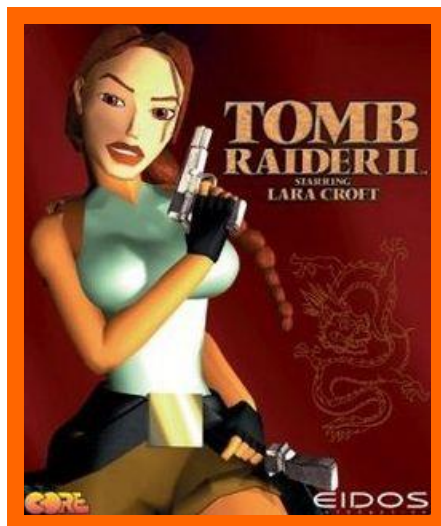
All rights reserved.



НЕПОДРАЖАЕМАЯ ЛАРА КРОФТ

ЛОГОВО ДРАКОНА

ПОДЗЕМНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛАРЫ КРОФТ



Подробное литературно-художественное описание прохождения игры со всеми комментариями, и др. сюжетными коллизиями авантурных приключений звезды компьютерных игр Лары Крофт на необъятных подземных просторах вулканического и в том числе карстового происхождения сакральных чудо-пещер и полостей на таинственных островах Полинезии, затерявшихся где-то на необъятных просторах Тихого океана, но с явными признаками культуры древних медведепоклонников или очень далёких предков современных обитателей Сиреневых островов. 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 Лара Крофт 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.

К сведению играющих !



Настоящая работа представляет собой личное творческое литературно - художественное оформление на русском языке прекрасной компьютерной англоязычной игры **TOMB RAIDER - II: The Dragon Lair** 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 Логова реликтового тираннозавра или МегаГодзиллы-I, что на Архипелаге Парящих островов где-то на необъятных и бесконечных просторах Мирового океана, профессионально сражаясь и противоборствуя этому ужасному реликтовому чудовищу из Юрского периода, которого мафиозные силы планеты поставили служить силам зла и беззаконию, точь-в-точь как в знаменитом фильме “7 путешествие Синдбада” злой волшебник Саккуро посадил на цепь такое же страшное и сильное чудовище, попутно собирая с огромным энтузиазмом очень нужный в её приключениях различный инвентарь в огромной подводной полости, дан очень доскональный и совершенно 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 опасных приключений и авантур.

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: 21 мая 2016 г. --- ? 2015 г.

г. Мурманск

© НИЦ “М S М (± ∞: xy & xyz) Investigators”, 2015

© Карпушкин Е.В., 2015

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. Дракон МегаГодзилла - I или реликтовый тираннозавр Юрского периода.
3. Марио Бартолли
4. . Скелет тираннозавра
5. . Кинжал Ксиан
6. Антураж и декорации:

.
Большие рычаги, ниши для секретного полумеханического оборудования, горки, механизмы, тумблеры, кнопки, малахитовые колонны, металлические решётки, рукоятки, решётки, ящики и контейнеры, самоопускающиеся кованые ворота, железные решётки, озёра с кипящей вулканической лавой, карнизы, ваоуны..

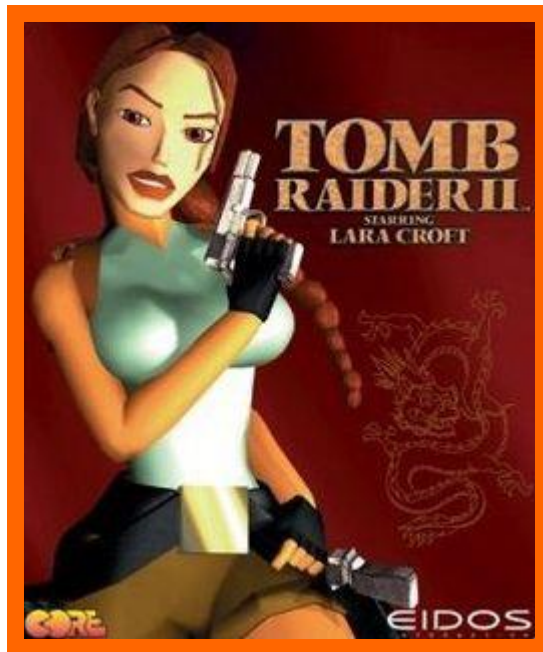
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

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 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 эпизодов, так и 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.

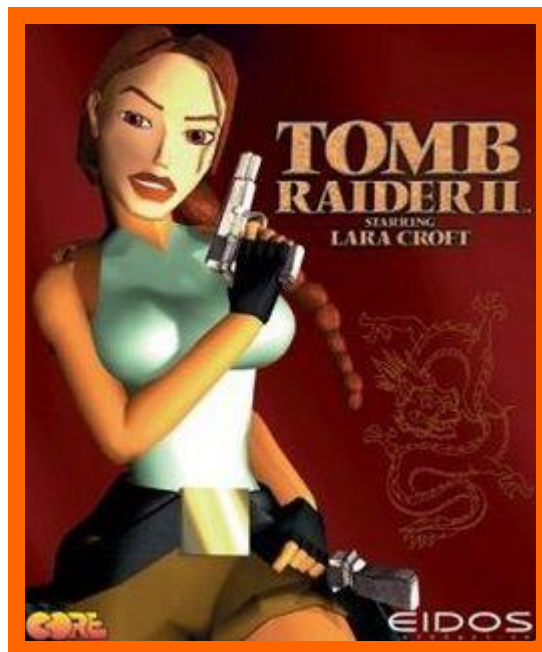
TOMB RAIDER



ADVENTURES OF TOMB RAIDER

DRAGON LAIR

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



TOMB RAIDER

Поединок !

Как только Лара Крофт победила упорных и враждебных мафиози в чёрном, она подобрала возле них огромную дань в виде боевых трофеев, которые они оставили после себя Ларе Крофт в гипостильном зале из малахитовых колонн, где проходила эта судьбоносная схватка представителей двух разных миров современного человечества. Кроме всего прочего, Лара подобрала там, среди разных призов и наград, ещё и овального вида магическую табличку, испещрённую таинственными письменами. Подойдя к огромной ажурной металлической двери, она вставила эту пластинку в не приметное углубление справа и в тот же момент массивные створки дверей разошлись в противоположные стороны. Лара вошла в большой зал, из которого, по наклонному скосу в самом его конце, она скатилась в ещё один, в десятки раз больше всех тех залов вместе взятых, где она побывала до этого. Циклопические размеры зала удивили даже выдающуюся Лару Крофт. В самом центре его, на светлой площадке, возлежал, как жертвенный агнец, сам Марио Бартолли в состоянии анабиоза и пока не подавал никаких признаков жизни. Но стоило Ларе направиться к месту его нахождения, как в зале началась настоящая свето-шумовая чертовщина и к месту распластанного тела Бартолли, со всех уголков зала, потянулись световые лучи, которые оживили Марио и превратили его в огромного огнедышащего дракона с кинжалом Ксиана в сердце. Оживший Дракон и он же Марио Бартолли в образе реликтового тираннозавра стал забрасывать Лару огненными струями своего смертоносного дыхания и любое неосторожное телодвижение Лары могло повлечь за собой неминуемую смерть нашей воительницы с мировым злом и ужасной несправедливостью. Чтобы этого не произошло, Лара благоразумно укрывалась за одной из малахитовых колонн и с этой предельно безопасной позиции приступила поливать дракона смертельным свинцовым душем из рожков своего солидного боезапаса. Когда пули и патроны подошли к концу, Лара прыгнула в квадратное отверстие в полу зала и уже под водой --- а это был настоящий бассейн --- стала оперативно подбирать как аптечки, так и многочисленные рожки к УЗИ и снайперской винтовке М16. Поскольку подводная охота за призами и боезапасом была предельно ограничена запасом кислорода в лёгких, Ларе пришлось работать под водой очень споро и профессионально, поэтому уже с первого раза Ларе удалось собрать на дне бассейна весь арсенал оружия и медицинских средств для успешного продолжения своей борьбы с ужасным монстром. Выбрав момент, Лара удачно выбралась из одного из многочисленных квадратных отверстий в каменном настиле зала и, заняв очень надёжную и безопасную позицию, снова начала обстреливать огнедышащего дракона и, в один прекрасный момент, смертельно ранив тираннозавра, вывела его из равновесия и гигантская рептилия с грохотом рухнула на каменный настил зала. Лёжа на каменном полу, монструозия стала очень медленно восстанавливать свои силы для новой атаки на Лару. Но Лара не дала этому мастодонту полностью восстановить свои сакральные силы и, смело подбежав к этой циклопическим размеров горе плоти чудовища, вытащила из его сердца знаменитый кинжал Ксиана. И прямо у Лары на глазах, в режиме видео, МегаГодзила-1, этот бессменный хозяин и владетель несметных сокровищ, дворца и места своего обитания, освободился от оков своей плоти и превратился в огромный, почти бесформенный, скелет, образовавший, в итоге большую апофеозную кучу костей, чешуи, зубов и длиннющих острых когтей. В ту же секунду в зале стали раздаваться тревожные звуки первых камнепадов и признаков разрушения всего и вся, и вокруг, и около. Понимая, что логово дракона утратило силы и чары своего вечного владельца, Лара стала почти акробатически уворачиваться от падающих на неё со всех сторон каменных блоков и валунов, и поспешила на выход из этого агонизирующего ада и, сделав стометровку, выскочила из этого ужаса в длинный широкий коридор и, уворачиваясь от падающих ото всюду скал, благополучно выбралась из логова дракона

прямо на кровать спальни своего фешенебельного дома, что затерялся среди других вилл и особняков в южных аристократических предместьях английской столицы.



Статистика уровня (данные произвольны)

Время или продолжительность прохождения игры	00.00.00
Найдено секретов	00
Повержено противников.....	00
Израсходованный боезапас	000
Промашов.....	000
Израсходовано аптечек.....	0
Пройденное расстояние.....	00



Пожелания игрокам !.

В данной игре Dragon Lair очень мало интересных игровых сюжетов и эпизодов, которые местами являются элементарными. Требуется для завершения уровня минимальный игровой опыт и неподдельная любознательность игрока. Это 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 играх 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. Поединок ! | | The Dragon Lair |
| 18. | Эпилог | --- | Epilog. At home |
| 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 Аддамс | | |
| 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 25 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

