



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

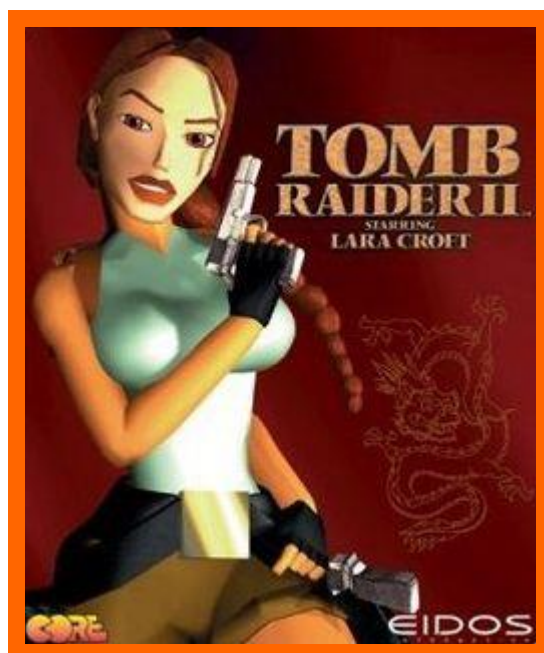
ЛАРА КРОФТ ДОМА



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

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

Мурманск - 2016



TOMB RAIDER

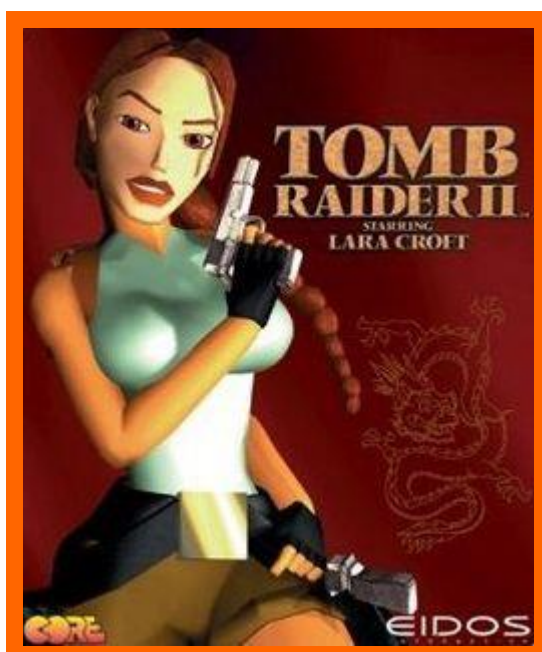
LARA KROFT AT HOME

ADVENTURES OF TOMB RAIDER

Tomb Raider & TM Core Design Limited 1996.

© & Published by Eidos Interactive Limited.

All rights reserved.

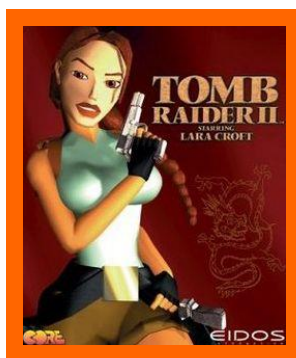


НЕПОДРАЖАЕМАЯ ЛАРА КРОФТ

ЛАРА КРОФТ ДОМА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛАРЫ КРОФТ В

СОБСТВЕННОМ ОСОБНЯКЕ



Подробное литературно-художественное описание прохождения игры со всеми комментариями, и др. сюжетными коллизиями авантурных приключений звезды компьютерных игр Лары Крофт на необъятных просторах своего собственного особняка, расположенного в фешенебельном районе английской столицы. Приключения Лары Крофт насыщены удивительными сюжетами и героическими разборками с мафиозными личностями в чёрном, прибывших к Ларе Крофт целой бандой, чтобы силой отобрать у неё сакральный кинжал Ксиана, который она вытащила из сердца убитого ею Марио Бартолли, скрывавшегося под видом мифического чудовища МегаГодзиллы-1 в замке на одном из Парящих островов Полинезии, затерявшихся где-то на необъятных просторах Тихого океана. Ларе пришлось уже дома ввязаться в отчаянную борьбу не на жизнь, а на смерть с вездесущими бандитами, в ходе которой женская целеустремлённость помогла Ларе одержать сокрушительную победу над мафией. Ей также удалось в очень необычных условиях выполнения своего задания виртуозно владеть всеми видами современного огнестрельного и холодного оружия и профессионально обходить или парировать все финты и смертельные мирихлюндии чуждой ей просто до корней своих волос Мафиозной структуры. Упорная и принципиальная борьба двух философий и двух чуждых Вселенных завершается бесспорной и триумфальной победой Лары Крофт. Как достойный ратоборец и идеальный 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:Lara Kroft at home** 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 необъятных просторах своего удивительного и сверхсовременного особняка и тренажёрного центра для поддержания в безупречной форме свою физическую подготовку, профессионально тренируясь на своих бесконечных станках, трапедиях и различного рода снарядах, попутно собирая с огромным энтузиазмом очень нужный в её приключениях различный инвентарь возле убитых мафиози, дан очень доскональный, совершенно чёткий и 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 иавантюр.

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: 1 июня 2016 г. --- 7 июня 2016 г.

г. Мурманск

© Н И Ц “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. Бандиты в чёрном.
3. Марио Бартолли.
4. . Служебные собаки доберманы, принадлежащие преступной банде мафиози.
5. . Кинжал Ксиана.
6. Антураж и декорации:

.
Ниши и другие интерьерные диковинки богатого особняка, оборудование, горки, механизмы, тумблеры, кнопки, металлические решётки, каминные решётки, клещи, рукоятки, решётки-жалюзи, контейнеры, высокие въездные ворота особняка, фонтан, железные решётки, лабиринты из зелёных миртовых ограждений, карнизы, террасы.

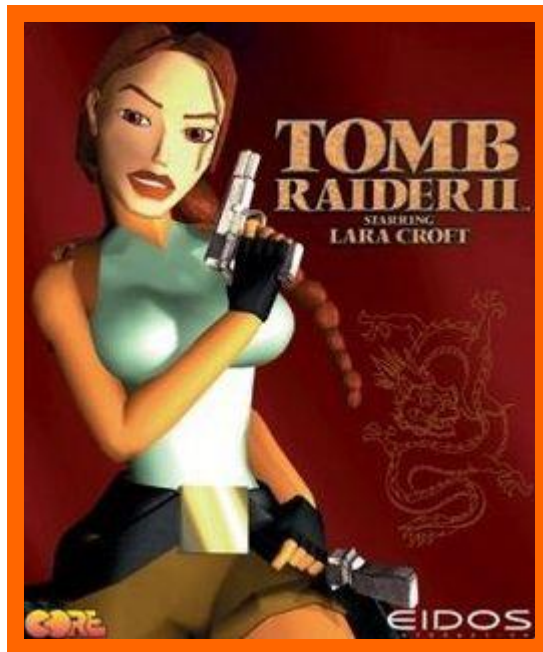
ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

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.

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.

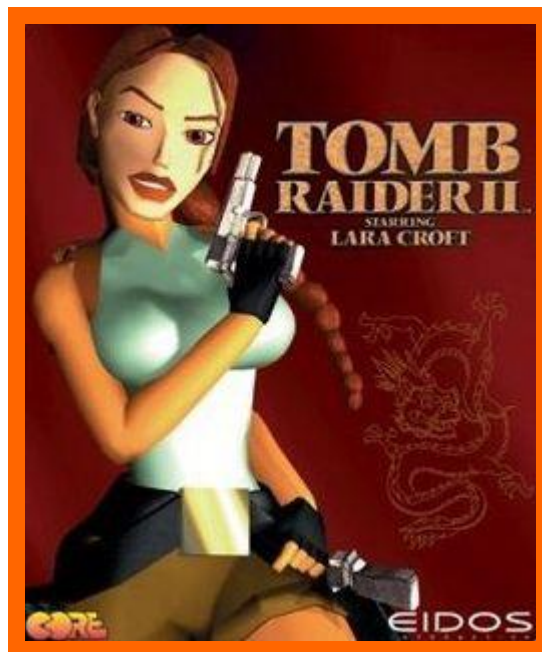
TOMB RAIDER



ADVENTURES OF TOMB RAIDER

LARA KROFT AT HOME

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



TOMB RAIDER

Апофеоз Битвы виртуальных компьютерных титанов.

Последний Уровень игры серии TR-2 с Ларой Крофт в главной роли начинается более чем прозаично, но в режиме видео. Всё начинается с того, что наша доблестная воительница спокойно рассматривает, сидя на своей трёхспальной кровати, невиданной красоты и верх оружейных дел мастерства сакральный кинжал Ксиана, этот своеобразный предел мечтаний аферистов и бандитов всех мастей и оттенков, который она натурально вытащила из хищных лап и зубов полинезийского дракона МегаГодзиллы - 1, вековечно обитавшего на одном из надземных Парящих островов Полинезии, затерявшихся на необъятных просторах Тихого океана. И, как только в особняке Лары, не имевшей личной охраны и службы безопасности из принципиальных соображений и, в.ч., в целях экономии денежных средств, сработала свето-шумовая сигнализация, она мгновенно поняла, что к чему, и тут же, вскочив со своего комфортабельного ложа, нажала кнопку у двери справа, и, когда та открылась, прямо вбежала в свой собственный оружейный арсенал огнестрельного оружия. Подобрал в нём всё до последнего патрона и ещё первоклассное медсанснаряжение в придачу, она там же обустроила себе боевую позицию и стала ждать появления первых бандитов, шаркающие шаги которых доносились всё ближе и ближе от Лариной засады. Самыми первыми “на мушке” оказались два мордоворота, вооруженных дубинками. Такую мелочь, как эти двое, Лара уложила сразу и два бугая в камуфляжной амуниции неприлично растянулись прямо у входа в Ларин оружейный погребок, немного мешая ей выбраться из своего запасника. Но она выбралась и тут же подверглась нападению джентльмена в чёрном и его четырёхногого помощника в виде служебной собаки. Разделавшись с незваными визитёрами, она опять стала защищаться ещё от одного клиента, забравшегося к ней через стеклянную веранду второго этажа её особняка. Когда противники затихли, Лара осторожно стала выбираться в большой гостевой вестибюль, где мафиози давно заняли самые выгодные позиции для нападения. Но и Лара была вооружена до зубов и не хуже своих оппонентов, и, к тому же, имела все необходимые медицинские боевые средства, чтобы парировать любую выходку неожиданных гостей. У выходной двери особняка, которая вела в парк и была открыта бандитами, Ларе снова пришлось воевать одновременно и с собаками, и с мафиози. Она нейтрализовала недружелюбную публику и увидела, что у неё во дворе были припаркованы аж два микроавтобуса, принадлежавших напавшим на неё бандитам. И, сохранившись, она стала выбираться из дома, но другие бандиты и их четвероногие помощники опять преградили ей путь. Но она разделалась и с этой хищной сворой и, когда уже казалось, что всё этим и закончится, и, что уже можно реально праздновать победу над врагом, в этот момент на авансцену борьбы за право владеть древней реликвией и бесценным артефактом вышел козырной бубновый туз и он же Пахан бандитской “малины” --- на Лару пошёл в атаку самый последний из уцелевших бандитов, экипированный и вооружённый до зубов, в пуленепробиваемом жилете, изготовленном по рецептам американской ЦРУ-шной лаборатории по созданию защитных средств для участников частных незаконных бандформирований, занимающихся свержением неугодных для США режимов. Но мафиози не учёл, что и Лара была вооружена самым современным и самым совершенным огнестрельным оружием. Так что, последний из банды мафиози завалился как сноп, прямо в центре огромного гостевого вестибюля Лариного особняка. В тот же момент, в особняке внезапно прекратилась докучавшая своим дребезжанием свето-шумовая сигнализация, что формально подтверждало, что и на этот раз, под занавес всей огромной игровой эпопеи, Лара опять победила всех своих врагов и теперь уж точно сможет вернуться в свою спальню и продолжить занятия по изучению всех своих диковинных находок и сакральных драгоценностей, щедро разбросанных людьми во всех углах и уголках

огромной планеты Земля, созданных руками различного рода мастеров, ювелиров и других асов прикладного искусства за всю многовековую историю существования человечества и его ни на минуту не прекращающиеся военные затей, авантюры и войны со своими ближними и дальними соседями за место под солнцем и за право жить беспечно и безнаказанно грабить их по своим бандитским правилам и законам.



Статистика уровня
(данные произвольны)

Время или продолжительность прохождения игры	00.00.00
Найдено секретов	00
Повержено противников.....	00
Израсходованный боезапас	000
Промачов.....	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 !



**Программисты, сценаристы, звукорежиссёры
и другие создатели игрового компьютерного шедевра
серии TR-2
с Ларой Крофт в главной роли**

PROGRAMMERS

GAVIN RUMMERY JASSON GOSLING ANDREW HOWE

ANIMATORS

STUART ATKINSON JOSS CHARNET

LEVEL DESIGNERS

NEAL BOYD HEATHER GIBSON

FMV ARTISTS

PETER BARNARD DAVID READING

MUSIC & SOUND EFFECTS

NATHAN MCCREE

TITLE TUNE MIXED BY

MATT KEMP

ADDITIONAL WORKS

PETER DUNCAN RICHARD MORTON JERR O'CARROLL
LEE PULLEN ANDY SANDHAM JEAN MICHEAL RINGWORM

PLAY TESTERS

JAMIE MORTON DARREN PRICE TIZIANO CIRILLO
DAVE WARD HAYOS FATUMBI MATT CHARLESWORTH
JAMES HUNTER

SCRIPT

VICKY ARNOLD

VOICE OF LARA

JUDITH GIBBINS

VOICE ACTORS

MASSIMO MARINONI SIMON GREENALL

VOICES RECORDED USING

AKG MICROPHONES AT BARRACUDA STUDIOS

GAME STATISTIC

TIME USED	34 : 35 : 54
SECRETS FOUND	44 OF 48
ENEMIES KILLED	5113
AMMUNITION USED	18458
HITS	12264
MED-PACKS USED	67
DISTANCE COVERED	108,31 KM

СЕРДЕЧНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ !

Весь творческий коллектив создателей шедевральной Компьютерной игры из серии **TOMB RAIDER - 2** во главе с Ларой Крофт, тепло, искренно и сердечно благодарит своего бессменного и бескорыстного автора-комментатора опаснейших приключений нашей героини, Карпушкина Евгения Васильевича, за доблестный труд по популяризации среди отечественных асов и заядлых любителей англоязычной приключенческой феерии или компьютерной **ТОМБОРИАДЫ**, сумевший превратить её в Антологию мирового уровня и в совершенно новый, доселе неведомый, жанр современного литературно - художественного творчества по линии разнообразия российской развлекательно-приключенческой беллетристики, созданной по мотивам или на богатом творческом материале разработчиков и авторов-профи в деле компьютерных технологий современной игровой индустрии.

Лабиринт из миртовых зарослей возле фешенебельного особняка Лары Крофт



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. | Лара Крофт дома | --- | Epilog. Lara Kroft 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 5 июня 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 / 19 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