



**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**

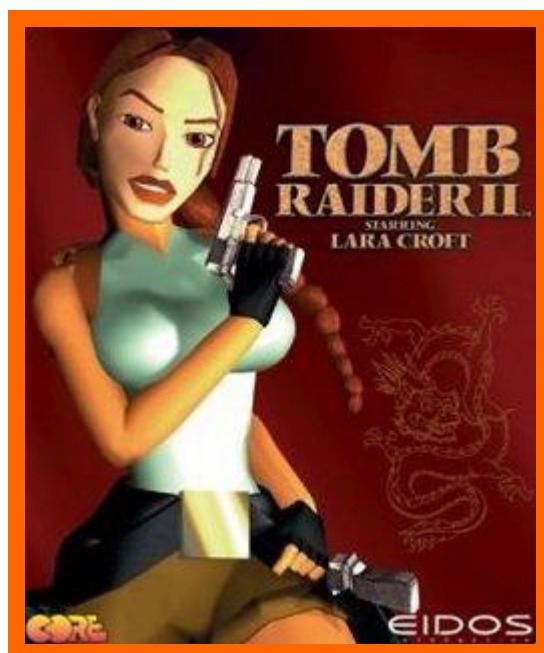
**ПАРКУР ЛАРЫ КРОФТ**



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

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

**Мурманск - 2016**



## TOMB RAIDER

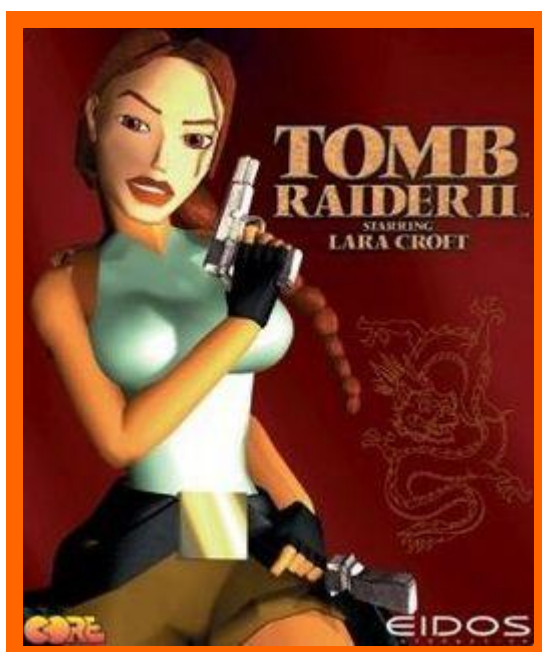
LARA KROFT. PARCOUR AT HOME.

ADVENTURES OF TOMB RAIDER

Tomb Raider & TM Core Design Limited 1996.

© & Published by Eidos Interactive Limited.

All rights reserved.

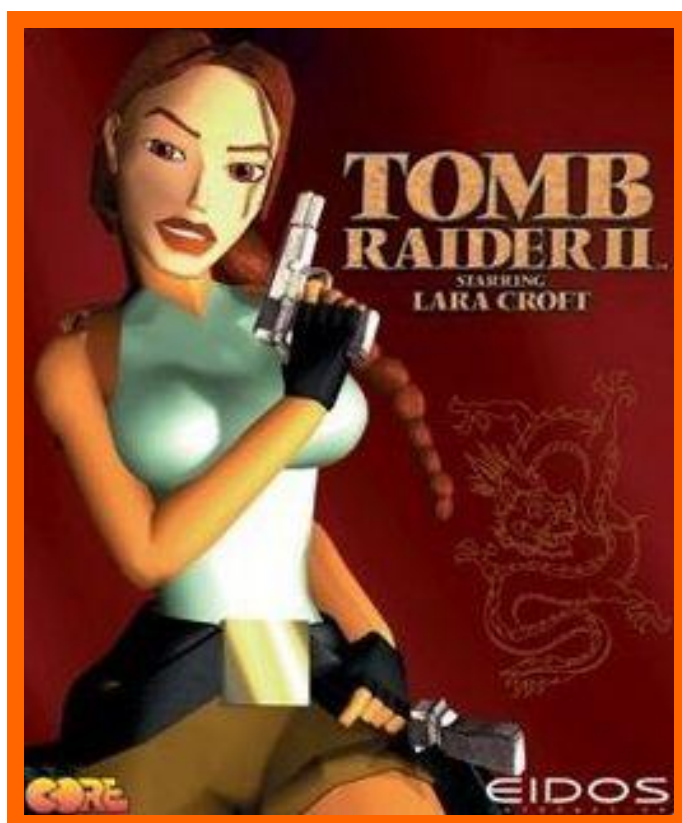


**НЕПОДРАЖАЕМАЯ ЛАРА КРОФТ**

**ПАРКУР ЛАРЫ КРОФТ ИЛИ**

**ЭКСКУРСИЯ ПО ЕЁ ОСОБНЯКУ И**

**ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ.**



Подробное литературно-художественное описание прохождения игры со всеми комментариями, и др. сюжетными коллизиями элементарных приключений звезды компьютерных игр Лары Крофт на необъятных просторах своего собственного особняка, расположенного в фешенебельном районе английской столицы. Приключения Лары Крофт насыщены удивительными сюжетами, героическими кульбитами и головокружительными пируэтами, прыжками, альпинистскими и ещё многими другими очень опасными развлекательно-тренировочными “эксесайзами” и запредельно сложными со всех точек зрения и понимания физическими упражнениями на всевозможных тренажёрах и многочисленных снарядах, расположенных фактически во всех углах и закутках огромного особняка нашей отважной героини.

**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. Parcour** 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 идеальной форме свои физические показатели, профессионально тренируясь на первоклассных станках, трапециях и различного рода других тренажёрах, ничего не собирая с огромным удовольствием пока совсем не нужный в её домашних приключениях различный инвентарь, 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 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](mailto: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: 19 июня 2016 г. --- 7 июля 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. Лакей с подносом.
3. .
4. .
5. .
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.

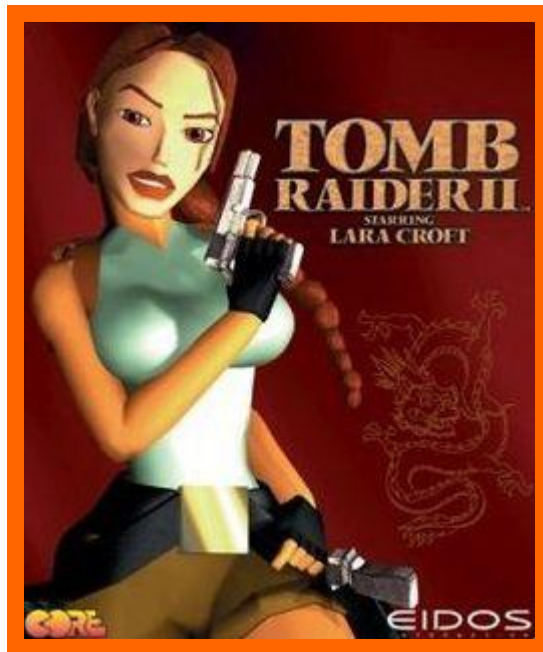
## **ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

1. Осветительные зажигалки.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

## **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.

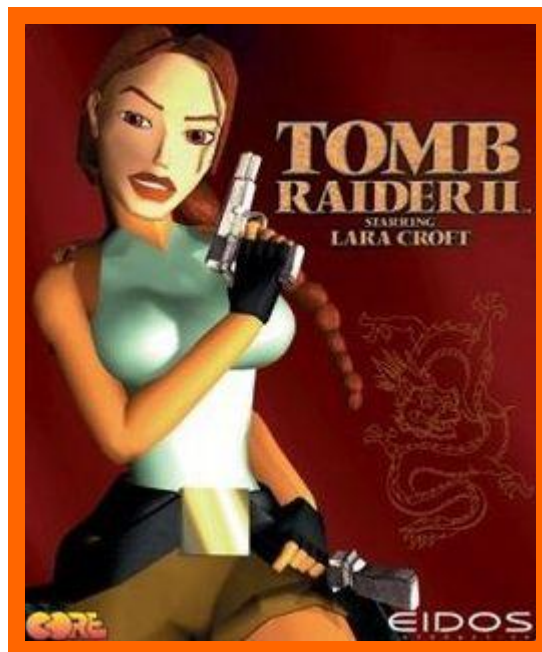
## TOMB RAIDER



## ADVENTURES OF TOMB RAIDER

## LARA CROFT. PARCOUR AT HOME.

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



## TOMB RAIDER

## ПАРКУР ЛАРЫ КРОФТ ИЛИ ЭКСКУРСИЯ ПО ЕЁ ОСОБНЯКУ И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ.

Самый первый Уровень игры серии TR-2 с Ларой Крофт в главной роли начинается совершенно отдельно от всех остальных уровней и имеет для его начала отдельную опцию-заставку в виде цветной фотографии, где Лара Крофт изображена в своём тренировочном прикиде рядом со своим слугой на фоне немыслимых тренажёрных снарядов, которые были установлены Ларой Крофт на всей очень большой территории своего большого и очень богатого особняка. Для неопытных игроков или только-только начинающих новичков этот уровень, с одной стороны, имеет большую познавательную ценность в деле приобретения профессиональных навыков для нормального прохождения всей Лариной приключенческой эпопеи, а, с другой стороны, это, своего рода, если её так можно назвать, не что иное, как сдача экзамена на профпригодность. И начинается этот “квалификационный заезд” со старта возле огромного ящика-контейнера, за которым расположено множество других “контейнеров” и разнообразных препятствий. Поскольку сразу начинает работать секундомер, отсчитывающий даже тысячные доли секунды, создаётся впечатление, что нужно работать на совесть, а то не иначе как быть концу света или, на худой конец, какой-нибудь серьёзной глобальной катастрофы. А путающийся под ногами у Лары её старый-престарый лакей с подносом в руках и с дребезжащим на нём чайным или кофейным сервизом для скромного завтрака одинокой незамужней леди только добавляет игроку лишних отрицательных эмоций. Но Лара давно уже научилась обходить на поворотах своего лакея и, когда он изрядно надоедает ей своими старческими немощами и особенно замогильным видом, она в сердцах иногда запирает его в холодильнике, что на камбузе первого этажа её особняка, либо просто закрывает входную дверь своего имения, оставляя дедушку внутри дворца одиноко и почти бесшумно бродить по залам и многочисленным внутренним помещениям. Итак, наша спортсменка и просто красавица Лара приступает к своим тренировкам ! Секундомер заработал, время пошло и наша массовка началась! Лара берёт первый барьер и, не рассчитав длину прыжка, падает на песо и автоматически сходит с дистанции. Эх, такая досада ! Но Лара не отчаивается и, наконец, удачно запрыгивает на третий барьер, подтягивается и, виртуозно пробежав по очень короткому настилу длиной меньше метра, перепрыгивает вперед на два рядом стоящих контейнера. Удачно взяв барьер, Лара ни на секунду не останавливаясь и не сбавляя темпа, бежит дальше И тут её поджидает очень серьёзное испытание на профессионализм ! Нужно рассчитать свой суператлетический прыжок с точностью до миллиметра !. И Ларе это удаётся ! Она летит по воздуху и точно в конце своего полёта попадает на верхнюю кромку высоко контейнера из-под российского прокатного стана марки УМ-2500. Подтянувшись, она снова бежит дальше по этому снаряду, но он оказался со скосом и Лара дальше не бежит, а скатывается на своих башмаках как на колёсах и в самом конце спуска виртуозно, как заправский лыжник по прыжкам с трамплина, прыгает на вертикальную стенку со страховочной сетью. Но прыжка не хватает и Лара падает в небольшой бассейн с водой. Тут же подходит к сетке и начинает подниматься вверх, а секундомер уже считает 20 секунду её олимпийского забега. Но наверху её ждут новые испытания ! Ведь на её пути встанет целый лес одиноких и очень высоких тумб, которые нужно перепрыгивать с умом и виртуозно, как эквилибристу или воздушному гимнасту в цирке. Она так и делает Её прыжки и прямо и боком приводят Лару к предпоследней тумбе с которой, между прочим, можно запрыгнуть с разбега в собственный санузел или гигиенический будуар, что на втором этаже особняка, или отказавшись, если нет особой на то необходимости, мчаться дальше. Она выбирает второй вариант и снова прыгает вперёд, где оказывается на последней тумбе этого снаряда.



Удачно долетев до нового препятствия, Лара забирается по сетке на самый верх и уже оттуда несётся по редким перекладинам подвешенной над землёй тренировочной лестнице, где в конце её, развернувшись на ходу на 180 градусов, прыгает над водной гладью нового тренажёрного устройства. А это кирпичный капонир с подводной полостью. Конечно, Лара ныряет в воду и проплывает с десяток метров под водой. Там она подбирается к вертикальной стене другого снаряда с сеткой и, как скалолаз, поднимается вверх, где, наконец, залезает в проём “Н”-образного снаряда и подходит к “тарзанке”. В этом месте есть секретный ход! Можно подойти к правой части этой ниши и повернуться на 45 градусов. Нажимая одновременно две клавиши (“Alt” и “Ins”), мы заставим Лару запрыгнуть на самый верх правой тумбы, откуда она сможет спрыгнуть на верх своей “китайской стены”, которая тоже представляет собой огромный познавательный эпизод по изучению всего архитектурного ансамбля английской аристократки. Но Лара взбираться на тумбу не стала, а ухватилась двумя руками за ручки “тарзанки”, и с ветерком помчалась вниз, спрыгнув вниз только перед “П”-образными воротами и пройдя под ними вперед. На этом, если Лара идёт дальше, отсчёт времени прекращается и можно идти влево в сторону проёма в живой изгороди из мирта. Если Лара проходит этот полутора-минутный паркур чисто, то приобретает своеобразный бонус --- она может забраться на крышу своего особняка с невысоких колонн, что находятся слева и справа у входа в её особняк. Отложим это удовольствие на потом, а пока прогуляемся возле ворот, что перед особняком прямо возле фруктового сада, фонтана в виде большой рыбы и лабиринта вдаль. Все перечисленные внешние достопримечательности Особняка Лары Крофт по своему интересны и занимательны и их следует посмотреть. Но для начала, подходим к парадной двери особняка и нажимаем кнопку слева. Дверь открывается и можно входить в дворец Лары, но мы этого пока делать не будем, а направимся в сторону лабиринта. Пройдя фонтан, оказываемся у входа в загадочное и таинственное место.. Если не знать правил поведения в такого рода развлечениях, то в нём можно ходить до скончания века и так и не выбраться из этой незатейливой головоломки из кустарников мирта. Но если вспомнить основное правило --- “В лабиринте следует всегда держаться одной стороны!”, то вскоре в Лариной шараде из кустов мирта удастся обнаружить секретный вход в подземелье. Пройдя два десятка шагов по подземному “Г”-образному переходу, мы оказываемся, если из него выбраться, в очень красивом месте, с двумя статуями из дворца вождя ацтеков Монтесумы и лежащего справа на земле футляра с осветительными ракетами. Подбираем пенал с зажигалками и нажимаем кнопку на стене между статуями. Тут же зажигаем фальшфейер и, что есть духу, мчимся из этого тупичка на выход. Когда мы нажимаем на кнопку на стене, то в видеорежиме наблюдаем эпизод, когда в особняке Лары откроется потайная дверь ровно на 70 секунд и, чтобы вовремя попасть в это помещение, нам нужно идеально знать предстоящий маршрут, иначе дверь будет закрываться всегда перед нашим носом. Лара хорошо выучила этот маршрут и подросла к открытой двери вовремя. Там она зажгла осветительную ракету и пошла вниз по ступенькам длинной лестницы, которая привела Лару не куда-нибудь, а прямо в её личную сокровищницу. За годы своей “работы”, Лара вывезла из дальних и сопредельных стран несметные богатства, и эти массивные сундуки, набитые доверху золотом, и золотые маски инков, майя, ацтеков и позолоченные статуи вождей этих индейских племён из далёкого прошлого нашей цивилизации красноречиво подтверждают, что в лице Лары Крофт мы имеем личность свержавантюрного характера и далеко не чуждой озолотиться за чужой счёт. Осмотрев и те кучи золотых монет, что просматривались через застеклённые витрины, Лара осталась очень довольна запасами своих богатств и с хорошим настроением пошла на выход из своей “гобсековской” золотиночной кладовой.

Поднявшись вверх по каменным ступенькам длинной лестницы, Лара дважды нажала на кнопку, что на стене слева, и потайная дверь открылась.. Оказавшись под правым сводом своего перехода из гостиной в Парадный зал, она повернула направо и вошла в большой Гостевой комплекс для проведения различных семейных, государственных и личных праздников. В зале стояли манекены рыцарей в своих доспехах, а также роскошный музыкальный центр и стеллаж с широким набором музыкальных дисков в сиюминутной готовности удовлетворить любую музыкальную прихоть хозяйки. Пройдя дальше по залу вправо, мы вместе с Ларой попадаем в изумительной по красоте и убранству Плавательный бассейн. Освежившись в бассейне, идём с Ларой в противоположный зал, смежный с Гостевым и попадаем в Библиотеку хозяйки дома. Все полки этой очень богатой библиотеки ломились от редких и старинных манускриптов, фолиантов, палимпсестов и инкунабул, которым бы позавидовал даже глава библиотеки Ватикана и главный Регистратор библиотеки Конгресса США ! Насмотревшись диковинок и бестселлеров в её книгохранилище, возвращаемся с Ларой в Гостевой зал и направляемся к правому сводчатому переходу из Гостевого зала справа, откуда заходим на кухню и камбуз одновременно. По пятам за Ларой чёрной тенью ходит её лакей, которого она иногда закрывает в холодильном помещении, из которого старец уже не может выбраться. Из кухни открывается дверь в автоматическом режиме и можно снова прогуляться вдоль спортивных снарядов, но Лара заходит на кухню и через Гостиную поднимается к себе в личные апартаменты. Благодаря этому мы имеем возможность побывать и в спальне Лары Крофт и в её санитарно-гигиенических апартаментах. Деревянная дверь в арсенал, что возле её трёхспальной кровати, закрыта и доступа туда пока нет. Пройдясь по галерее, по длинному коридору выходим на чердак. Там пусто и стоят какие-то непонятные каменные блоки. Осмотрев всё очень внимательно и с должным интересом, выходим из покоев Лары и выходим к парадному входу в дом. Там, у правой колонны, забираемся на крышу и проводим там инспекцию этого важного элемента Лариного особняка. На крыше всё в порядке. По стене подходим к воротам и прыгаем на разведку вниз. Там ничего нового, всё те же деревья и газоны. На этом завершаем нашу экскурсию и с помощью средств Навигации данной игры переходим в Главное меню и выбираем начало самого первого уровня этой игры с Ларой Крофт в главной роли --- “Великая Китайская стена” или “THE GRATE WALL”.



#### 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 г 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.  | <b>Великая стена</b>              | --- | The Great wall           |
| 2.  | <b>Венеция</b>                    | --- | Venice                   |
| 3.  | <b>Убежище Бартолли</b>           | --- | Bartolli's Hideout       |
| 4.  | <b>Оперный театр</b>              | --- | Opera House              |
| 5.  | <b>Морская акватория</b>          | --- | Offshore rig             |
| 6.  | <b>Подводная зона</b>             | --- | Diving area              |
| 7.  | <b>80 метров</b>                  | --- | 40 fathom                |
| 8.  | <b>Гибель "Марии Дориа"</b>       | --- | Wreck of the Maria Doria |
| 9.  | <b>Жилые кварталы</b>             | --- | Living Quarters          |
| 10. | <b>Палуба</b>                     | --- | The deck                 |
| 11. | <b>Тибетские холмы</b>            | --- | Tibetan Foothills        |
| 12. | <b>Монастырь в барханах</b>       | --- | Barkhang Monastery       |
| 13. | <b>Катакомбы Талиона</b>          | --- | Catacombs of the Talion  |
| 14. | <b>Ледяной дворец</b>             | --- | Ice Palace               |
| 15. | <b>Храм Ксиана</b>                | --- | Temple of Xian           |
| 16. | <b>Пляшущие острова Полинезии</b> | --- | 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 7 июля 2016 г.)



**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](mailto:e.v.karpushkin@mail.ru) http://: [www.viperson.ru](http://www.viperson.ru)

**Банковские Реквизиты Автора**

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

Корреспондентский счёт банка: 30101810300000000615  
БИК банка: 044705615  
Счёт получателя: 42307810341120018005  
Получатель: Карпушкин Евгений Васильевич  
Адрес Банка: 183014 г.Мурманск-14 проспект Кольский, дом 152А.

**Реквизиты Банковских (дебетовых) карточек**

**VISA 4276 4100 1005 1027 EVGENIY KARPUSHKIN 06/19 R**  
**VISA 4276 4100 1571 7762 EVGENY KARPUSHKIN 01/19 D**  
**VISA 4276 4100 1233 0148 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**