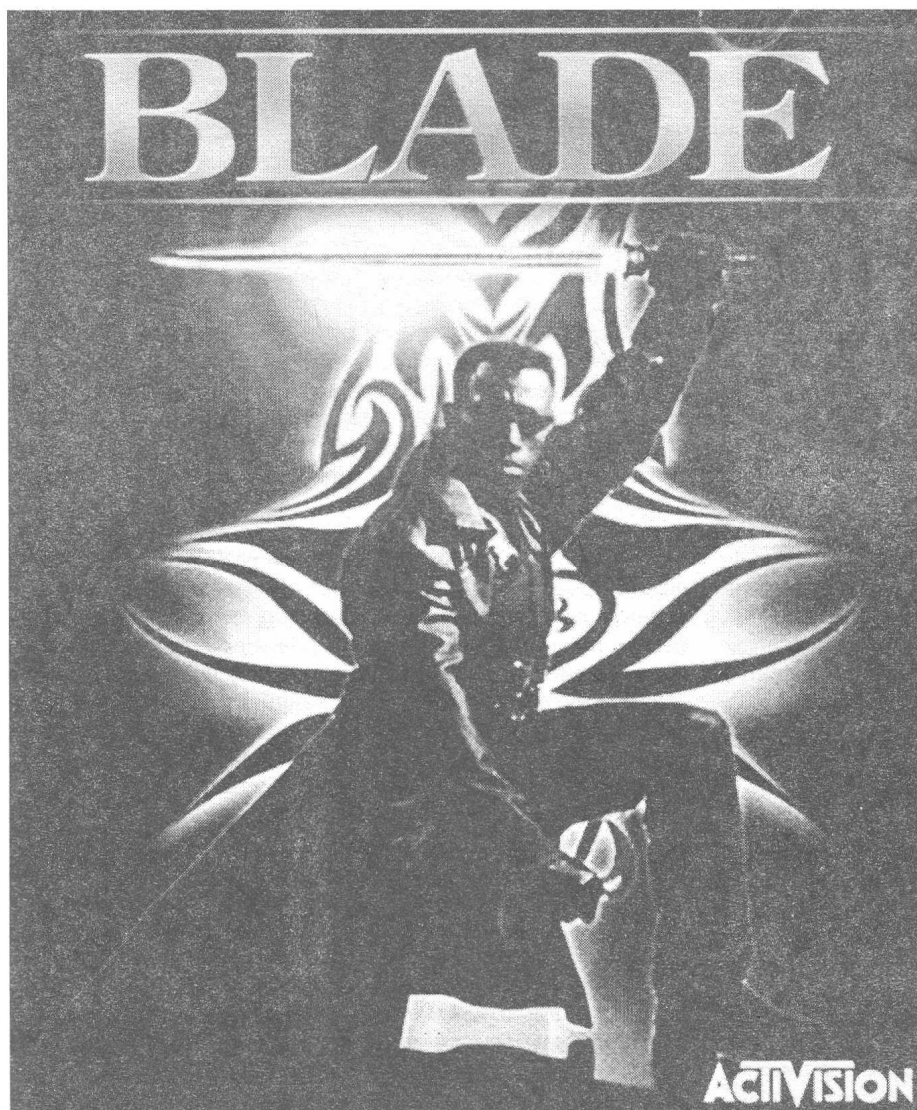




На этот раз Activision решила удивить нас одним из своих красивейших творений и замахнулась ни как не меньше, как на перенос известного и многими почитаемого фильма Blade (Лезвие) на игровую платформу PlayStation и сделала это великолепно.

Сразу надо отметить, что игрушка мрачная, все исполнено в темных тонах, и все действие происходит ночью. Когда все нормальные люди спят, город наводняется темными личностями, жаждущими опустошения ваших вен. Они – вампиры. Они везде, они просочились в полицию, они есть в городской «Верхушке», их сила огромна... но не беспредельна. Есть существо, родившееся от женщины, которую перед родами укусил вампир. Кто он? Человек? Вампир? Огромная физическая сила, выносливость, он прекрасно владеет как своим мечом, так и любым огнестрельным оружием. Он Страх, который испытывают вампиры, потому что, где есть Зло, которое несут эти кровопийцы, значит, там есть ОН, тот, кто несет смерть этим исчадиям зла на кончике своего меча – его имя БЛЭЙД.

БЛЭЙД

Управление

- ↑ – вперед
- ↓ – назад
- ← – поворот влево
- – поворот вправо
- L1 + ← (→) – выбор снаряжения
- L2 + ↑ (↓) – выбор оружия
- L2 + ← (→) – выбор заряда для оружия
- Активация джойстика X
- R1 + ← – шаг влево
- R1 + → – шаг вправо
- При нажатой клавише R2 происходит автонаведение на противника
- X – огонь, активация, залезать на лестницы
- Δ – прыжок

□ – переключение режима использования оружия и рукопашного боя

○ – серия ударов ногами

Перечень оружия

Меч (Sword) – весьма эффективное оружие ближнего боя, большей эффективности достигает в схватке с охранниками, полицейскими, ниндзя. Иногда полезно, свалив врага с ног стрелковым оружием, добить серией ударов мечом, не давая ему подняться.

Пистолет (Handgun) – хорошее оружие против полицейских, охранников и зомби. Есть дополнительные заряды для пистолета: обыкновенные пули, карбоновые пули.

Дробовик (Shotgun) – очень мощное оружие, эффективно в любых стычках. Есть дополнительные заряды для дробовика: обыкновенная дробь, серебряная нитратовая дробь, воспламеняющийся заряд.

Автоматический пистолет (Machine pistol) – отличное оружие на все случаи жизни, очередь из него сметает любого врага, только не забывайте вовремя перезарядиться. Про-

тив зомби, охранников и полицейских эффективны одиночные выстрелы. Есть дополнительные заряды для автоматического пистолета: стандартные патроны, патроны с серебряными пулями, патроны с карбоновыми пулями.

Пусковая установка (Launcher) – шикарное оружие при грамотной эксплуатации, имеет самый широкий спектр зарядов, как-то: метательные болты, воспламеняющиеся метательные болты, гранаты, ультрафиолетовые гранаты, метательные лезвия, серебряные метательные лезвия. С такой установкой можно выходить на любого врага.

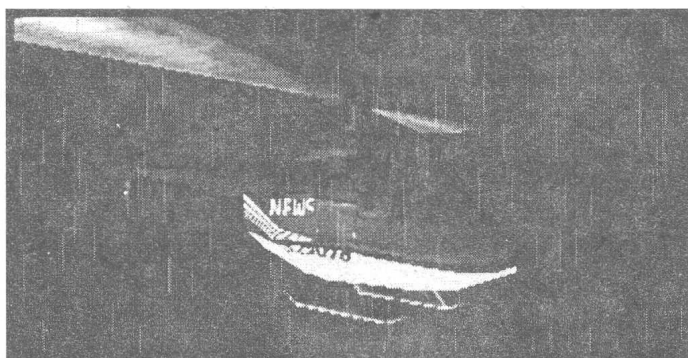
Советы

В правом верхнем углу есть индикатор эффективности вашего оружия. Когда вы клавишей R2 активируете самонаведение на врага, автоматически загорается индикатор; чем ярче красный цвет, тем эффективность больше, но стрелять нужно, когда индикатор резко поменяет цвет от ярко-красного до бордового – это самый подходящий момент для выстрела, если при хаотичной стрельбе на любого врага уходит огромное количество зарядов (за исключением лаунчера), то при правильном использовании индикатора, враг погибает от первого же выстрела.

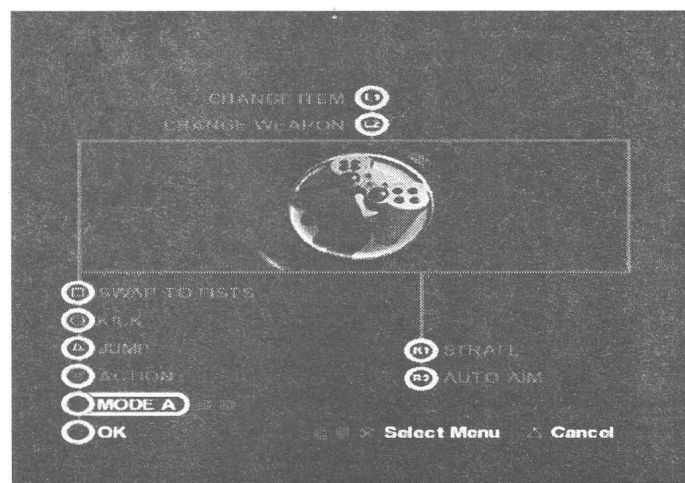
Начало игры

В самом начале игры вы оказываетесь на железнодорожной станции, окруженной контейнерами. Пробежав немного вперед, вы столкнетесь с двумя полицейскими, чуть правее – первый и чуть дальше – второй, которых без труда уложите, используя клавишу наведения на цель и удерживая ее. Не забудьте прихватить вещички и деньги, которые оставляют ваши враги, и поторопитесь, эти вещи быстро исчезают. Также не забудьте посмотреть направо, там, на контейнере, вас ждет еще один клиент, убрав его, запрыгивайте на контейнер. Вы окажетесь перед разбитым окном. В этой комнате, за полками с книгами, стоит еще один враг, выждите, пока он появится из-за полок, и уберите его. На полке с книгами, что у стены, вы найдете меди-

здесь будет неуместен, тут вам сослужит службу ваш меч. Появится заставка, вы увидите, как контейнер поднимается. Спускайтесь туда, здесь вы можете сохраниться. Пройдите по коридору в комнату, отдаленно напоминающую раздевалку со шкафчиками, там вас ждут двое противников. Поднимайтесь по лестнице в комнату со стеллажами, вас там ждут двое полицейских и кое-какие полезные вещи. Войдите в дверь с надписью «EXIT», и тут же столкнетесь «нос к носу» с охранником. Проходите дальше по коридору, вы попадаете в огромный зал с железнодорожным вагоном. Один враг прячется в вагоне, другой выбежит из-за вагона. В следующем зале стоит поезд, но рельсы, на которых он находится, развернуты на 90 градусов. Вам необходимо их развернуть и открыть тем самым себе путь дальше. В комнате управления находится кнопка, которая приводит в действие механизм этих рельс, но она не работает. Вам, для начала, необходимо запустить генератор. Из комнаты управления есть ход на железную лестницу, что ведет вниз, убрав охранников и спустившись до самого нижнего этажа, вы попадете в комнату с рубильником, включайте его. Генератор запущен. Возвращайтесь в комнату управления с кнопкой и нажимайте ее. Дальше вы просмотрите заставку. Поезд развернут, путь свободен, и даже трое охранников не могут вас остановить. Подберите честно заслуженные трофеи и проходите в туннель, слева увидите дверь. В следующей комнате путь преграждают двое охранников, но это вам не мешает пройти дальше. А дальше будет зомби с монтировкой и путь по лестнице на второй этаж, не забудьте сохраниться. Поднявшись по лестнице, размахивая своим мечом и комбинируя его с пистолетом, вы прорветесь в небольшую комнатку с одиноким громилой. Не спешите выпрыгнуть в окно, один из ящиков по забывчивости, а может и с умыслом, кем-то открыт и по нему легко можно забраться на шкаф, где вас ждет аптечка. Выпрыгивайте в окно и по темным закоулкам идите в огромный ангар, где происходит погрузка контейнера. На противоположной стороне путей мирно прогуливается полицейский, на таком расстоянии он вас не видит и его легко можно убрать, но не торопитесь к нему, чуть правее гуляет еще один, уберите и его. В дальнем углу ангара находится металлический помост, заберитесь по лестнице на него и включите рубильник, он активирует механизм двери, что находится в соседнем углу ангара. Вы увидите ролик, как из дверей выходит здоровый вампир с монтировкой, бегите в тот угол, но не забудьте, что на контейнере перед этим закутком, слева от колонны, находится аптечка, можете ее прихватить, она лишней не будет. Убрав полицейского и того «здорового», проходите в дверь со знаком «ВХОД ЗАПРЕЩЕН», он вам не помеха. Убрав амбала с монтировкой, идите к тупику, где вы увидите открытый люк канализации, прыгайте, выхода у вас нет. Пройдите по туннелю до конца, там по лестнице и наверх, и тут же сталкиваетесь «нос к носу» с громилой. Оглянитесь, в помещении какого-то склада, где перед вами ящики, вы найдете патроны к пис-



цинскую аптечку, а взлезть на полку вам поможет лестница. Теперь, выпрыгнув опять в окно, по контейнерам доберитесь до крана, который доведет вас до площадки. Запрыгивайте на нее, перепрыгнув на контейнер, вы можете добраться до противоположного окна, разбив которое, попадете в комнату, где можете сохраниться. Разбейте доски, что преграждают вход в коридор, там вы найдете полезные для вас вещи. Возвращайтесь, выходите в следующий зал и входите в дверь с надписью «EXIT». В комнате вас ждет полицейский. Уберите его, поднимите вещи и по лестнице поднимайтесь в комнату управления. Достаньте меч, после нажатия кнопки, которая поднимает контейнер и открывает вход, на вас вылетит вампир и пистолет



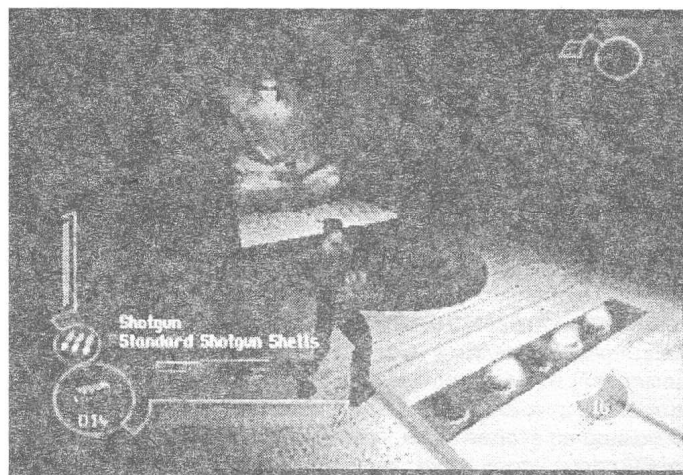


толету. Прыгайте вниз и вбегайте в следующий зал, тут вам придется порядком помахать мечом и попалить из пистолета, потому что сверху по вам будут вести огонь. Можете не вступать в бой, отложив месть на потом, вбегайте в следующее помещение, убейте охранника и не торопитесь сразу запрыгивать на ящики, пробегитесь по коридору, соберите вещи, а уж затем по этим самым ящикам забирайтесь наверх. Тут, из-за развалившейся на ваших глазах стены, покажется здоровяк-вампира, уложите его мечом и проходите дальше. Здесь уж вы в полную силу покажете вампирам, кто же все-таки сильнее. За ящиками найдете полезные вещи, в том числе и лазерный трансформер, а затем, по мостику, перебирайтесь на противоположную сторону и вбегайте смело в коридорчик. Пройдите коридорчик и комнату, заставленную ящиками, и выходите в большой зал, на балкон. Прямо перед собой, на противоположной стороне комнаты, убейте полицейского, второй будет слева от вас, на балконе. Пройдите вдоль всего зала по балкону, убейте полицейского, который досаждал вам снизу, и спуститесь на лифте, активировав его. Идите вдоль конвейера у стены, куда уходит дорожка. На транспортировщике застрял ящик, отойдите от него подальше и взорвите его, продвигайтесь по туннелю, в следующей комнате убейте полицейского и поднимайтесь наверх. Убейте еще одного и тут же, на втором этаже, сохранитесь. Прыгайте смело вниз и продвигайтесь далее вдоль коридора с аккуратно сложенными ящиками, за первой же стеной вас дожидается полицейский, за второй вас ждет здоровяк с монтировкой. Меткий выстрел по первому и хороший удар мечом по второму, вот и все, что вам надо для дальнейшего продолжения своей миссии. Дальше еще двое, один появится, разломав перед вами стену ящиков, а другой за этими самыми ящиками, тут же вы получите и медицинскую помощь в виде аптечек. Получите сообщение. Далее забирайтесь на ящики, не торопитесь, в промежутке между ящиками вас ждет весьма кровавый песик, с ним лучше разделаться, встав на краю ящика, где он до вас не достанет, и одним выстрелом уложить его. Забирайтесь на ящик, который выше вас, и оттуда прыгайте на соседний. Путь свободен. Выходите во двор, уложив на своем пути несколько противников, а затем, по заднему дворику, убирая охранников, доберитесь до спуска вниз, прихватив тут же энергетический напиток. Прыгайте вниз, вдали будет стоять здоровяк, выманите его одним выстрелом, а когда он подбежит, пустите в ход меч, сверните налево и задними дворишками, через ящики, пробирайтесь дальше. По пути из контейнера выскочит еще один враг с монтировкой. Вдоль контейнеров выходите на открытую площадку, где гуляет «веселый» песик, а за углом прячется полицейский. В центре площадки стоит металлическая конструкция, а за ней, на полу, вы увидите светящийся знак, встав на который, вы спокойно дополните свой боекомплект. На стене увидите лестницу, которая ведет в пролом забора, забирайтесь по ней. Здесь вас встретит полицейский, аккуратно

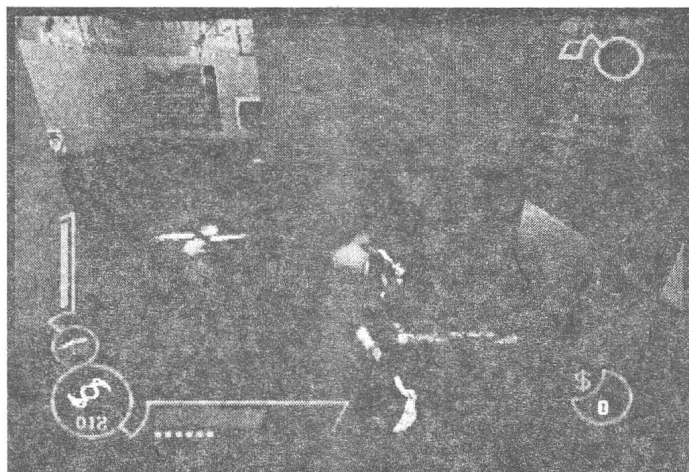
выстрелом уберите его, сверните налево, но не торопитесь обходить ящики или прыгать вниз, подойдите к краю спуска и дождитесь собаку, убейте ее, теперь можете спокойно здесь же сохраниться. Подойдите к лифту и активируйте подъем.

Смена уровня

Здесь, наверху, вам дадут посмотреть небольшой ролик, диалог двух рабочих, можете его сразу же пропустить, ибо впереди вас ждет серьезная работа для настоящего профессионала. Вперед. Пройдите коридором, и, пройдя две двери, вы попадете в бандитские апартаменты, остановитесь, слева выйдет охранник, убив его, не торопитесь, правее, в дверном проеме, появится еще один, а слева, за барной стойкой, на которой лежит чей-то труп, вы увидите зомби. Они убиваются только со второго раза, определить, убили вы зомби или нет, можно только по растекающейся под ним луже крови. Убейте зомби и подберите первое свое серьезное оружие – дробовик. Вот уж оружие, так оружие, в ближнем бою вещь незаменимая. Расправившись с зомби, идите к противоположной, застекленной перегородке. Прямо перед вами дверь в сортир, там зомби, налево – полицейский, выбирайте сами, с кем вам лучше разоб-



раться в первую очередь, а дальше проходите в коридор. Сверху свалится зомби, пробегите через его тело и забегайте в правую дверь, уложите охранника, подберите аптечку, повернитесь и идите через проломанную дверь в комнату, затопленную... кровью, конечно, чем же может быть затоплена комната настоящего вампира. В треснувшем окне вы увидите двух зомби, спокойно прогуливающих по комнате. Разбейте окно, но не торопитесь запрыгивать в него, можно убить зомби через него, расстреливая их из оружия. Запрыгивайте в комнату и подберите ключ от заевшей двери, той, что в коридоре. Идите к ней, отключите, но осторожно, там вас ждут двое весьма метких полицейских, которые не прочь избавиться от такого серьезного врага, как вы. Заходите в комнату, в ней стоит проектор, а на стене какой-то несчастный перед смертью успел кровью вывести код к двери, которая находится в комнате, где вы только что подобрали ключ. Возвращайтесь к ней, Блэйд автоматом наберет код, и вы уже в секретной комнате. Там на полу валяется ключ от двери, что напротив вас, и патроны к дробовику с зарядом из серебра – весьма ощутимое оружие против вампиров, зомби и прочей нечисти. Идите к двери, что напротив. Через нее вы попадете в компьютерный зал, где против вас выходит весьма крутой босс с внушительными лезвиями на руках, о силе которого демонстрирует небольшой ролик. Не старайтесь вступать с ним в ближний бой. Сила его ударов очень велика и никаких аптечек и анаболических средств не хватит в схватке с таким серьезным противником, возьмите оружие посущественнее,



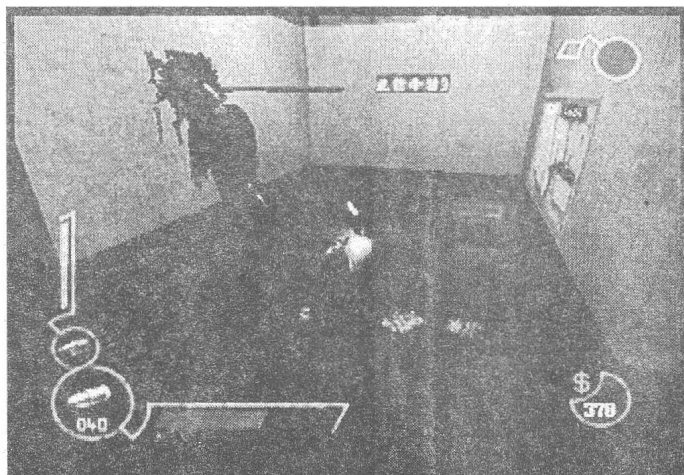
например, дробовик, зарядите его серебряным зарядом и, при приближении вашего противника, выпустите парочку зарядов и уходи подальше, снова дождитесь его. Повторяйте этот прием до тех пор, пока полоса состояния вашего противника, что светится вверху экрана, не иссякнет. Враг повержен. После себя он оставил ключ, подберите его, он вам пригодится. Откройте дверь в конце зала, и вы попадете на улицу, спуститесь по лестнице вниз.

Смена уровня

Выслушайте сообщение Вестлера (Whistler) и двигайтесь дальше по ночной улице. За двумя контейнерами находятся двое полицейских, разберитесь с ними и двигайтесь дальше к площадке, огороженной металлической сеткой. Пройдите слева от нее и сверните направо, здесь вас ждут трое охранников, которые сразу же откроют по вам огонь. Расправьтесь с ними и поднимитесь по лестнице сбоку дома, зайдите в открывшуюся дверь, здесь вы можете отдохнуть и сохраниться. В этой же комнате поднимитесь по лестнице на второй этаж, в комнату, где в углу разбросаны гробы, тут на полу лежит аптечка. Выходите из дома, здесь вам делать уже нечего, продвигайтесь дальше.

Сверните за угол, еще несколько поворотов по дворам — и вы попадете во дворик с ящиками. В дальнем углу стоят ящики, по которым можно добраться до окна на втором этаже, разбейте его. В этой комнате вас ждет приятный сюрприз, у вас в руках окажется еще одно серьезное оружие — автоматический пистолет и небольшой запас стандартных патронов к нему. Покиньте это помещение таким же образом, как и попали сюда. Идите дальше по двору, вас встретит охранник с автоматическим оружием, но теперь у вас в руках тоже не самострел. Пройдя за поворот, вы попадете на большую площадку, где слева от вас будет металлическая решетка. Сквозь нее вы увидите, как прогуливается безмятежный охранник, чуть дальше «гуляют» еще трое. Пройдите по дороге и сверните налево, здесь, уткнувшись мордой в забор, стоит грузовик, а вокруг его валяются ящики. Среди них разбросаны патроны к дробовику. Теперь посмотрите напротив, где поворот, но как только вы приблизитесь к забору, откроются ворота и два «добрых молодца» с монтировками наперевес поспешат к вам. Разобравшись с ними, идите дальше вдоль дороги. Из туннеля покажется охранник, пока он вас не заметил, стреляйте. Точный выстрел — и путь в арку свободен. Пройдя в нее, сверните налево несколько раз, и выйдете через другую арку, убейте двух бравых полицейских и идите дальше по дороге. Вы увидите площадку с расставленными в непонятном порядке контейнерами. Здесь же вам придется вступить в бой с еще одним видом противника, это ниндзя. Эти бойцы неплохо владеют мечом и очень живучи, именно у такого

бойца справа от дороги, среди контейнеров, вы отнимите ключ, да еще прихватите патронов к дробовику. Возвращайтесь на дорогу и идите налево, среди контейнеров будет немало спрятавшихся врагов, но всем им суждено погибнуть от вашего меча, ибо в этом месте меч наиболее приемлем. В правом дальнем углу, за сваленными контейнерами, вы найдете дверь и парочку охранников. Заходите в дверь и пройдите по коридору, слегка освещенному свисающими лампами. В конце этого коридора вы увидите дверь, за которой комната со скромной, наспех сколоченной мебелью и желающим померяться силами ниндзя. Здесь же вы найдете вход на небольшой склад, где приобретете патроны и аптечку. Из комнаты есть выход на улицу, который охраняет один человек, здесь же будут закрытые ворота на склад, открыть которые можно с помощью рубильника в конце этого дворика. Заходите на склад и двигайтесь, петляя между стеллажей. На первой же развилке сверните налево, там вас поджидает ниндзя, а дальше, за поворотом, спуск в подвал, где вы найдете патроны и аптечку. Больше вам здесь делать нечего, выбирайтесь и возвращайтесь к развилке между стеллажами. Выходите к желтому автопогрузчику, уберите двух полицейских и поднимайтесь по подъемнику наверх, в соседний зал, где вас ждут не дожидутся три ниндзя. В конце зала есть открытый люк, прыгайте в него, убейте в канализации двух здоровых вампиров и сворачивайте направо. В стене будет пролом, проходите в него, и вы окажетесь в помещении метрополитена. Дальше выходите на посадочную площадку метро и смотрите заставку. Вестли предупреждает вас, что находиться в вагоне опасно и нужно срочно его покинуть, но поздно, вагон подорвался, и вы оказываетесь в туннеле метро у разбитого состава, но игра продолжается. Выбирайтесь по эскалатору наверх, убейте полицейского и выходите во двор. Вы оказались в Китайском квартале. Выслушайте речь, обращенную к вам. По улице, за ящиками, ходит ниндзя, убейте его и сверните направо, где поваленная конструкция упала на дом и проломила стену. Поднимайтесь по ней на второй этаж и падайте в пролом, там вас ждет еще один ниндзя и ключ, берите ключ и выходите на задний двор, пройдите вдоль него. Слева будет конструкция, по которой вы поднимались, а справа будет пара ступенек и небольшие ворота, пройдите в них, убрав еще одного ниндзя. Пройдите вдоль этого дворика до калитки, откройте ее ключом и сохранитесь. Выходите. Спуститесь по ступенькам и выходите к перекрестку, идите в сторону золотой статуи и сворачивайте направо в арку. Туннель приведет вас к металлической двери, где вас ждет появившийся из-за картонных ящиков зомби. Сверните налево, и попадете в небольшую комнату, обставленную в китайском стиле, с двумя зомби. Проходите в дверь напротив той, через которую вы только что вошли, и дворами доберитесь до кухни небольшого китайского рестораника. По пути в зал разберитесь с зомби и подберите среди столиков вещи. Выходите на улицу, там полный разгром, горят машины, здания



разрушены, везде огонь и запустение. Пробежите по дороге и сверните направо, оставив сбоку горящий легковой автомобиль и металлическую конструкцию. Добегите до поваленных колон и сверните в дверной проем направо, затем по дворику добегите до следующей двери и заходите, здесь вас ждут три ниндзя, убейте их и, свернув налево, выходите на улицу. Там еще один ниндзя. Пройдите по дороге до преградившего вам путь огромного грузовика. Сверните в помещение со стеклянными дверями, больше похожее на магазин, подберите гранату и аптечку. Проходите в дверь, вход уведет вас вниз на склад, подберите вещи и идите дальше, в дверь, которая в углу склада. Выходите во дворик и, забравшись на контейнер, перепрыгните через забор. Здесь вы можете сохраниться и продолжить свой нелегкий путь.

Снова улица, снова горящие машины, но вы оказались за тем самым грузовиком, что преграждал вам путь. Из-за угла на вас выскакивает ниндзя, еще один у самого грузовика. Заходите в дверь с красной лампой над входом, здесь осторожнее, так как пол в этой комнате почти отсутствует, лишь узкая доска перекинута через комнату. В помещении под вами спокойно прогуливаются зомби, в соседней комнате еще один. Выманите его выстрелом, когда он направится к вам, отойдите назад, и когда он подойдет ближе, стреляйте. Спуститесь вниз и расстреляйте остальных зомби, не забудьте поднять все вещи. Поднимитесь по лестнице наверх и вдоль стены пройдите в соседнюю комнату. Подберите там ключ и выходите через дверь во двор, слева будет очередной зомби. Спускайтесь вниз и падайте в пролом, здесь, завидев вас, двое полицейских выхватят свои пистолеты, в подвале сверните направо, и за первым же поворотом покажутся два зомби. Дойдите до закуртка с лестницей наверх, поднимайтесь, подберите патроны, что на ящике перед вами, и сворачивайте налево, зайдите в дверь, пробежите до конца помещения и выходите на улицу. Бегите обратно, туда, где были повалены колонны. Напротив того места, откуда вы выбежали, на другой стороне дороги есть пролом в заборе, заходите туда и открывайте дверь. Здесь уничтожив зомби, подберите аптечку – и вперед, в лифт. Спускайтесь, сохраняйтесь – и к дверям, что открывают путь в подzemелье. Здесь тоже не обойдется без зомби в подземном помещении с колоннами по углам и со странным агрегатом посередине. Пройдя по коридору и дойдя до поворота налево, увидите некое подобие человека, только раза в три больше. Прежде чем связываться с этим монстром, советую взять автоматический пистолет с серебряными пулями. Первая очередь задержит этого урода, а затем в дело вступает дробовик со взрывным зарядом, главное – выманить этого монстра, ибо в закутке, откуда он вылез, лежит излучатель. Только теперь вы сможете с полной ответственностью заявить, что все остальные монстры вам не страшны со всеми вытекающими отсюда последствиями. За поворотом, открыв калитку, вы столкнетесь с еще одним верзилкой, но теперь, имея в арсенале такое оружие, как излучатель, вам и разъяренный слон не помеха. Дальше еще один зал, но у вас на пути стоит зомби. Следуйте по коридору, перепрыгнув через пропасть, заходите в двери, поднимите аптечку и смело забегайте в лифт, здесь, расправившись с тремя зомби, сохранитесь и пробежите по коридору. Вашему взору предстанет неприятная картина – приколотый к стенке, как муха иголкой, человек с оторванной ногой. Пройдите дальше и в тупике пополните свой боекомплект. Пройдите по коридору, убейте двух зомби и следуйте в следующую дверь, здесь на пути еще два зомби, и дорога продолжается. Зайдя в следующую дверь, пройдите по коридору, но перед дверью остановитесь, пополните свою жизнь до предела, возьмите оружие посерьезнее – и вперед. Перед вами, за мостом у главных ворот храма, предстанет монстр с невероятным пулеметом. Еще от самых дверей открывайте по нему огонь, бежать к нему нужно тогда, когда он будет представлять из себя бездыханное тело. Не мешкайте, вбегайте в во-

рота, и здесь судьба вас сведет с некоей личностью. Он объяснит, что все ваши попытки тщетны, что вы посланы злом. На вас нападут два ниндзя, убейте это препятствие. Слева и справа от Статуи будут проходы, вам в правый проход, там вы найдете рычаг, который откроет люк в подzemелье. Сохранитесь на пиктограмме и идите к люку. Спустившись в подzemелье, вы убьете перед мостиком зомби и следуйте дальше по туннелю, не спешите, из зловонной зеленой жижи любят внезапно появляться зомби, для них это самая прекрасная обитель. Туннель свернет направо. В небольшом помещении поднимайтесь по лестнице и сворачивайте направо, по пути убивая всякого рода нечисть. Справа по ходу движения будет круглый люк. Ваша задача его открыть. Поднимайтесь по лестнице на балкон и с боями продвигайтесь к рубильнику, который активирует механизм двери. Дело сделано, возвращайтесь к люку и входите в следующий туннель, где вас явно не ждали. Сверните направо, затем налево и вниз, пройдя по мостику над водой (ваша задача избавиться от нее, открыв люк), вы попадете в комнатку, где найдете рубильник, с помощью которого откроете люк на дне бассейна.



Возвращайтесь в туннель и идите в следующую его ветку, которая ведет в опустошенный бассейн и где вас уже ждут. Разберитесь с врагами и прыгайте в осушенный люк. Теперь вы попали в своеобразный лабиринт, придерживайтесь левой стороны, расстреливая злобных собак, отдаленно напоминающих доберманов. Доберитесь до шахты люка с лестницей, ведущей наверх. Вот мы и наверху, разберитесь с зомби. Следуйте по коридору далее, вот и второй нарвался на ваш заряд. Теперь задача усложняется, на смену отморозкам с монтировками пришли куда более злобные и живучие, да еще и обладающие недюжей силой удара монстры. Следующая комната отгорожена от вас отходящей в сторону дверью, там бегают еще трое вампиров с монтировками, лучше встретите их тут же у двери и расстреляйте почти в упор. У одного из трех вы найдете аптечку, а справа от того места, где вы вошли, будет дверь, за ней небольшой тамбур с несущим желтым сооружением, но нам дальше. Здесь я бы посоветовал заправиться побольше жизнью и взять Лаунчер с серебряными лезвиями. Откройте дверь и бегите в первую левую дверь в коридоре. Зайдя в помещение, развернитесь, подойдите под углом ближе к левой стене и стреляйте в дверной проем, дело в том, что из правой двери (как раз напротив вашей) выбежит знатный паренек-вампир с невероятной убийной силой. Ваша задача – избавиться от него таким хитрым способом. Достаточно двух метких выстрелов. После того, как вы его убьете, бегите дальше по коридору. В двух дальних комнатах вы найдете трех зомби. Убейте их. Возвращайтесь в ту комнату, откуда выбежал тот здоровый парень, которого вы убили серебряными лезвиями. В его комнате будет проход в следующую. Аккуратно пройдите в дверь, справа в стене пролом, там топчутся трое зомби. При вашем приближении перегородка, отделяющая их от вас, ломается и они выходят на сцену. Проходите дальше, в той комнате, откуда эти несчастные выползли, под-

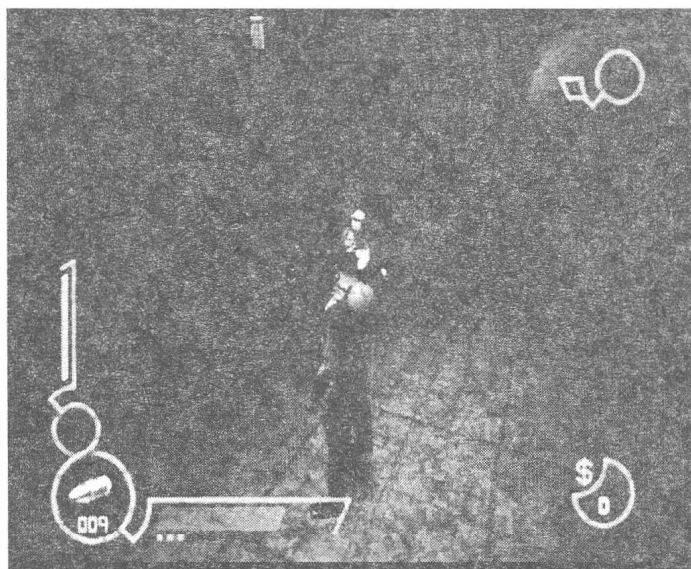
нимется решетка, открыв проход в лифт, спускайтесь. Пройдя прямо по коридору, вы попадете в квадратную комнату, от нее направо, в коридор. Когда вы повернете, будьте внимательны — для вас приготовили новый вид ловушек — проваливающийся пол с симпатичными кольями на дне образовавшейся ямы. Эти ямы можно отличить по границе плиты, она покрыта зеленым мхом, просто перепрыгивайте ее. Дальше поворот налево, зомби, и вы в очередном квадрате комнаты. Здесь ваш путь лежит налево, коридор повернет, и слева от вас будет обитая железом деревянная дверь с изображением черепа, вам как раз туда. Пройдя очередную подобную дверь, вы попадете еще в одну квадратную комнату. Сохранитесь, бегите прямо, справа выбежит огромный человеко-зверь, а слева будет дверь, куда вам, собственно, и надо. Опять пара деревянных дверей с черепами и снова комната с трансформатором посередине, за ним двое зомби. Убив их, сворачивайте налево, коридор свернет один раз, перепрыгните ловушку и убейте громилу с монтировкой. Попад в очередную комнату, не вздумайте прыгать в колодец, делать там вам нечего. Сворачивайте направо, пробегите по коридору и сверните налево, там подберете ключ, он вам пригодится.

Возвращайтесь в коридор, бегите дальше. Справа, в выемке коридора, запрягнулся человеко-зверь, если аккуратно к нему подойти, он может вас и не заметить, только не переусердствуйте, не подходите слишком близко. Дальше коридор свернет направо, откройте ворота, и здесь встретите еще одного человеко-зверя. Наберитесь терпения — и вперед. Вы вышли на развилку, бегите налево, после поворота попадете на какой-то склад гробов, заботливо расставленных вдоль стен, парочка прогуливающих зомби не создаст для вас проблем, хватайте ключ и бегом назад, на развилку. Теперь путь лежит через деревянные ворота с черепом. Сверните налево, пробегите по коридору. Входите в комнату с пропастью, слева будет дверь, пройдите вдоль стены, коридор будет уходить направо, и, как только вы свернете, из стены покажется человеко-зверь. В принципе, теперь вы можете покинуть это подземелье, возвращайтесь к лифту, путь будет короче, так как стены в некоторых комнатах открылись, позволяя сократить вам путь.

Теперь идите в комнату с топкой, где вы расправились с четырьмя зомби с монтировками. У вас есть ключ, которым вы можете открыть дверь с надписью «EXIT». Забегайте на второй этаж. Здесь, в огромном зале, вы столкнетесь с двумя ниндзя, а также сможете сохраниться. Прямо перед вами два входа по разным сторонам стены, идите в левую дверь, только приготовьтесь дать отпор двум охранникам и верзиле в маске, что-то, а драться он умеет, хватает двух ударов для того, чтобы вы начали игру заново. Чуть дальше будет поворот налево, тут, в



комнате с колоннами, резвятся двое ниндзя. Пробегите вдоль этой комнаты и поднимитесь по лестнице, здесь спокойно прохаживается охранник, меткий выстрел в голову — и он уже вам не мешает. Обратите внимание налево, вы находитесь на балконе, внизу, если прыгнуть, будут двое — охранник и здоровяк в маске. Но к ним лучше спуститься по лестнице, что находится в конце балкона. Как только спустились в коридор, дорожка будет уходить направо, дождитесь, пока эти двое сами подойдут, или убедитесь, что они вас не услышали и, ничего не подозревая, прохаживаются в комнате, не думая выходить. Дальше вам надо подняться по лестнице, вы попадете в комнату заседания с курсом валют на стене, здесь убейте двух охранников и сверните в комнату управления с расставленным вдоль стен оборудованием. Под потолком висит автоматический пулемет, но двое охраняют это помещение. Нажмите кнопку, тем самым открыв доступ к зеленому свитку, вам необходимо его взять, бегите обратно и забегайте в противоположную дверь. Здесь надо быть предельно осторожным. Вдоль коридора в нишах стен расставлены статуи, которые, при подходе к ним, активируют ловушки, задняя стена приходит в движение, отрубая путь к отступлению, и прижимает вас к противоположной стене с острыми кольями. Толкните четыре статуи, откроется дверь в стене, забегайте в нее, в зале вас встретят четыре охранника, пробегайте в левую дверь. Здесь лежит свиток, а охраняет его полицейский. Пробегите дальше. Направо поворот, напротив вас на стене установлен автоматический пулемет, далее налево еще один полицейский, а поворот направо приведет вас в темный зал. Один из двух здоровяков в масках выронит ключ от решетчатой двери. Заходите в нее, бегите вдоль коридоров, убивая охранников, до огромного зала с центральной колонной. За стеклянными стенками стоят охранники в масках, убивайте их по одному. Есть хорошо отработанный способ: как только охранник подбегает к вам почти вплотную, выпустите из лаунчера одно лезвие, охранник упадет, останется только не дать ему встать, добивая мечом. И так с каждым. Еще один охранник в коридоре, который приведет вас к лифту, поднимайтесь. Вы поднялись в комнату с компьютерами, и вас тут же встретил еще один в маске. Далее в большую дверь, здесь камеры. В одной из камер стоит огромный Босс. Тут понадобится смекалка. Убив монстра, проходите дальше, в раздвижные двери, спуститесь на лифте на первый этаж этой тюрьмы. Здесь вы освободите Вестлера, а он, в свою очередь, посоветует вам идти в зал заседания. Возвращайтесь в комнату с компьютерами. Проходите в левую дверь от лифта. Попадете в комнату с проходами по дальним углам. Сворачивайте вправо, здесь, на балконе, нажмите кнопку у дальней стены, тем самым приведя в действие механизм, который спустит кровь в бассейн. Теперь надо бежать к левому проходу и, спустившись по лестнице, вы попадете на первый этаж, где и располагается этот бассейн. Не торопитесь спуститься в него, обойдите и у дальней стены нажмите кнопку. Теперь можете спускаться, здесь будет еще одна кнопка, с помощью которой вы сможете открыть дверь. Возвращайтесь к ней, пройдите в открывшийся коридор, который приведет вас в небольшое помещение с воротами, обрамленными колоннами.



Для вас не составит большого труда отправить на тот свет двух охранников и собрать вещи, в изобилии разбросанные по углам. Здесь же можете сохраниться. Дальше напрямик в ворота. Вы попали в огромный круглый зал с колоннами, на середине этого зала стоит что-то вроде жертвенника, из него поднимается статуя и начнет обстреливать вас каким-то лазером. Оружие здесь бессильно. По периметру зала бегают человекоподобные существа и стреляют в вас сгустками энергии. Бегайте по периметру зала так, чтобы линия огня проходила через центральную статую, эти сгустки энергии разобьют статую, теперь убейте существо, и вы потеряете сознание.

Настало время Вестлера, он оттащит вас в лифт. Теперь вы управляете им. Вы попадаете на подземную стоянку, где прогуливаются зомби, налево, в проходе, гуляет охранник, в углу этого гаража есть небольшая комнатка управления. Включите там рубильник, откроются ворота за грузовиком. Проходите дальше, в следующий зал. Отсюда по лестнице на второй этаж гаража и налево, по пути убив еще двоих охранников. Здесь по лестнице на третий этаж, где начинаются офисные помещения. Пройдите по коридорам до конца. Через стеклянный круглый «стакан» вы попадете в помещение с большим окном и несколькими компьютерами. Один будет стоять в углу, активируйте его, откроется стеклянная дверь в самом начале этажа. Путь вам преградит «Большой босс». Бегите к двери, времени у вас мало, если не успеете, активируйте компьютер снова. Забежав в дверь, пробегите в угол комнаты, найдите контейнер с кровью. Теперь в лифт и на первый этаж, здесь же откройте ворота. Посмотрите на видео беседу Вестлера с очнувшимся Блэйдом.

Теперь мы снова в шкуре Блейда и находимся в помещении, больше походящем на музей Вампирской культуры и быта. Огромный зал, два полицейских, карта на стене, а напротив карты подъем на этаж выше, здесь целая тусовка зомби. Вбегаете в дальнюю дверь, и тут на вас набрасываются трое зомби, разметав их по стенам, спускайтесь вниз по туннелю. Огромные статуи Онубиса, египетского божества с телом человека и головой собаки, располагаются вдоль стен, освещенных тусклым светом. У первой же статуи есть кнопка, нажмите ее, и вы увидите через окно, как сдвинется статуя в соседней комнате, откуда вы только что спустились, откроется ниша и в ней вы найдете ключ. Пройдите мимо статуй, заходите в дверь и идите по коридору, он приведет вас в большой неосвещенный зал с двумя охранниками-полицейскими. Активируйте кнопку с помощью только что найденного ключа, включится свет и откроются две широкие двери. Заходите в правую от вас, там вы найдете амулет и сможете купить себе боеприпасов на крутящейся пиктограмме. Теперь идите во вторую дверь. Толпы зомби атакуют вас. Поднимайтесь вверх по коридору, здесь вы сможете сохраниться. Спускайтесь вниз, коридор дважды повернет и перед вами будут две двери, одна заставлена ящиками, во второй вы найдете древнюю книгу. Возвращайтесь в коридор и спускайтесь вниз, убейте двух полицейских. В первой двери, справа от вас, гуляет огромный человеко-зверь, но убейте вначале другого, который находится в помещении слева, подберите вещи и идите дальше по коридору. Откройте дверь в следующем коридоре, там гуляет заблудившийся зомби, здесь же находится дверь секретного терминала, откройте соседнюю дверь, убейте двух полицейских и активируйте механизм двери с помощью компьютера. Добегите до тупика, взорвите бочки и устройте врагам небольшой фейерверк, заодно разнесете ворота.

Ну вот мы и на улице. Убейте двух полицейских и забежите в небольшую комнатку, где на полу лежит очередной свиток. Идите обратно, в коридор, к той двери, где вас уже давно ждет человеко-зверь и располагается лифт. Вы спуститесь этажом ниже. Здесь еще двое, далее, пройдя по коридору, вы попадете в огромную комнату с висящим под потолком самолетом, вас встретит Биг-босс со своей свитой из двух зомби. Убив его, поднимайтесь на лифте, здесь вас ждут «спецназовцы» в камуфляже, запрыгивайте на балкон, убейте собаку и сохранитесь. В

соседней комнате двое зомби, а дальше очередной Биг-босс в образе светящегося летающего человека, убить его совершенно непросто. В то время, когда он начинает кидать в вас сгустками энергии, необходимо увертываться от них. Улучив момент, когда с него спадает силовое поле, стреляйте из автоматического оружия, так как здесь необходима скорострельность. Когда это существо начнет умирать, вам останется подобрать пару вещей и бежать в пролом в стене.

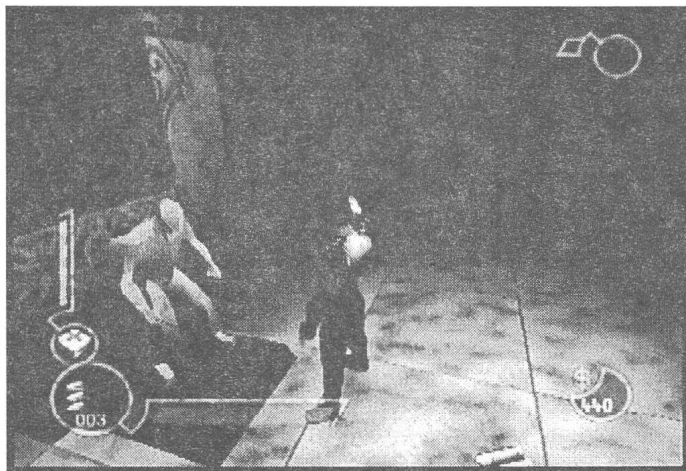
Послушайте диалог Вестлера. Теперь вы на каком-то заводе, бегите прямо, обогните колонну и бегите дальше по коридору, здесь ошибиться трудно, дорога будет только сворачивать, и в конечном итоге вы подбежите к тому месту, где она обрывается. Внизу, в своеобразном загоне, бегают человеко-зверь. Не прыгайте вниз, убить его можно и сверху. И только тогда, когда вы убедитесь, что он не представляет опасности, прыгайте вниз. Запрыгивайте на ящик, а с него, перепрыгнув стену, в соседний «загон». Здесь можно сохраниться. Прыгайте в один из двух параллельных желобов. Убейте зомби. Слева по ходу движения будет проход в стене. Выпрыгивайте из желоба и поднимайтесь по коридору. Здесь остановитесь, за поворотом будет комната управления, но не торопитесь туда зайти, у стены стоят ящики, взорвите их выстрелом, тем самым вы убьете собаку и пораните человеко-зверя. Забегайте и добейте его, включите рубильник, и решетка в одном из желобов откроется. Возвращайтесь туда. Бегите по трубе до большого туннеля, здесь гуляют ребята с монтировками. А чуть дальше по туннелю, с левой стороны, будут стоять ящики, прикрывающие проход. Взорвите их. Этот проход приведет вас в небольшую комнату, где вы найдете некоторые полезные вещи и, самое главное, лазерную линзу. Прыгайте в люк в полу, и вы снова в туннеле. Пробежите по нему к обрыву, сверху убейте монстров. Прыгайте вниз, один из желобов, ведущих вверх, будет заканчиваться лестницей, поднимитесь по ней. Добегите до тупика с решеткой в полу, наступайте на нее, она под вашим весом провалится – вы в другой трубе. Разбейте кирпичную стену.



Вы снова на улице. Передвигайтесь переулками, больше пути у вас нет, но в изобилии есть спецназовцы и зомби. Вам встретится пиктограмма, где вы сможете пополнить свой боезапас, а в конце пути вы увидите лестницу, высоко уходящую вверх. Теперь вы попали на крышу здания, в конце этой площадки будет открыто большое потолочное окно, через него вы попадете на склад. Соберите вещи и прыгайте в отверстие лифта. Приготовьтесь сразу встретить двух охранников. Проходите в ворота напротив, заскочите на склад. Здесь гуляют двое

спецназовцев. Выходя со склада, сверните налево, здесь, после поворота и спуска по лестнице, в помещении, вы найдете красный ключ от исследовательской лаборатории. Возвращайтесь в коридор, пробегите мимо дверей склада. Коридор при-

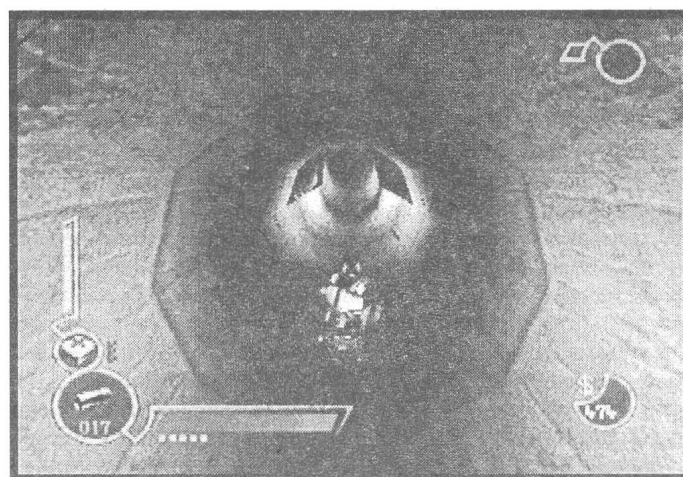
ведет вас к дверям лаборатории, можете свернуть в нее, а можете пробежать дальше, в конце коридора вы сможете пополнить боезапас. Возвращайтесь к воротам лаборатории. После небольшого коридора вы попадете в круглое помеще-



ние с балконом. По этому балкону прогуливаются двое охранников. Проходите в двери напротив тех, из которых вы появились. В следующем помещении, похожем на приемную, сверните в левую дверь, предварительно избавившись от назойливых охранников. Коридор приведет вас в маленький коридор, а дверь напротив – в аудиторию с кинопроектором и болтающимся под потолком в петле человеком. Здесь проходите в угловую дверь. Запишитесь. Выходите из аудитории и сразу поворачивайте налево, поднимайтесь в комнату кинооператора, активируйте кнопку на стене. Откроется экран в аудитории, за окном которой будет стоять зомби, явно вас поджидающий. Возвращайтесь в коридор, там увидите свой портрет с надписью «Разыскивается». Ударьте по стене с плакатом, она медленно поднимется вверх, открыв вашему взору секретную лестницу, осторожнее, ее охраняет спецназовец. Поднимайтесь по лестнице, откройте аккуратно дверь, тихо подойдите к зомби. Он будет смотреть в окно. Аккуратно убейте его, поднимите ключ и вещи с пола. Возвращайтесь в приемную, зайдите в угловую дверь, которая раньше не открывалась. Ну а теперь дело за вашим оружием, продвигайтесь с боями по коридору. Перед вами будут ворота. Откройте их, и окажетесь в большой комнате с модулями корпуса самолета. По ящикам забирайтесь наверх и перепрыгивайте на один из модулей, именно отсюда удобнее вести огонь. Убив охранников, поднимайтесь по лестнице наверх.

Вы на большой площадке, здесь сохранитесь, потому что чуть поодаль стоит злобный дядька с внушительным оружием дальнего и ближнего боя и гуляет один спецназовец. Убив Биг-Босса, заберите у него ключ, подойдите к дальнему ветровому, что расположен в углу этой площадки, и откройте его с помощью только что подобранного ключа. Вы оказались у пультов управления сборкой самолета. Убив охранников, займитесь небольшой головоломкой. Нажимая кнопки, поднимайте и опускайте три секции самолета, пока они не примут нормального

положения, то есть пока самолет не будет собран и модули не окажутся на одном уровне. Спускайтесь вниз, убейте охранника, подберите ключ и вещи и идите вдоль корпуса только что собранного вами самолета. Запрыгивайте на ящик, что стоит у стены перед окном. Там, у стола с разбросанными чертежами самолета, вас давно уже поджидает амбал с крепкими кулаками. А дальше в дверь, убейте еще двоих, пробежите вдоль коридора. Перед вами помещение с аппаратом, напоминающим какой-то ротор, но он вам не нужен. Разделавшись с местной охраной, вы попадете в комнату, изобилующую разными полезностями. Убейте прогуливающуюся собачку и поднимайтесь вверх по лестнице. Перед вами комната, где за стеклом вы увидите охранника и злобного добермана, ожидающих вас. Полюбуйтесь этой парочкой, а когда надоест, пройдите слева в дверь, и окажетесь лицом к лицу с ними. Подберите вещи и выходите из комнаты, ваш путь лежит по лестнице наверх. Коридор и дверь с левой стороны. Здесь вас ждет очень большой босс, один из тех, кто и затеял всю эту заварушку. Побеседуйте с ним. Он расскажет вам о тщетности всех ваших попыток избавиться от зла в образе вампиров и даст вам шанс остаться в живых, вступив с ним в поединок. Но, переоценив свои возможности, после четвертого меткого выс-



трепа из лаунчера серебряными лезвиями он падет у ваших ног (если успеет добежать).

Но самый большой козырь силы вампиров держат закрытым. Спускайтесь на лифте вниз, в огромном ангаре, в дальнем углу, стоит нечто, что трудно назвать живым, скорее это напоминает машину, пышущую энергией, с огромной огневой мощностью, поливающую вас огнем. Бороться с ним вашим оружием бессмысленно, надо отключить энергию, у него должна быть кнопка. Она есть, и не одна, а четыре, которые вы должны нажать в следующем порядке. Первая кнопка находится сразу слева от вас, на балконе, вторая в соседнем, изначально дальним от вас углу, именно там, откуда появляется это Энергетическое чудовище. Третья кнопка – противоположный угол, а четвертая на балконе, как раз над второй кнопкой. Все. По телу монстра побежали огни, раздается душераздирающий вопль и чудовище, подкопив ноги, замертво падает. Это все...