

{C-12}

FINAL RESISTANCE



Роман
Стефанцов

Советы

1. Старайтесь целиться врагу в голову, чтобы убить его с первого выстрела.
2. В игре много потайных мест, в которых можно найти полезные предметы, поэтому старайтесь тщательно исследовать локации.
3. В игре очень хорошо реализован режим автоматического прицеливания, поэтому когда у вас нет времени на задержку, используйте именно его.
4. Не забывайте, что у вас в инвентаре имеется инопланетный щит, который способен выручить вас в жаркой перестрелке с «чужими».
5. Так как Saverpoint'ы встречаются не слишком часто, сохраняйте игру при первой же возможности.
6. Берегите патроны, если не хотите убивать монстров одним лишь клинком.
7. Не тратьте боеприпасы ракетницы на рядовых врагов, а лучше приберегите их для босса.
8. Против инопланетных захватчиков используйте их же оружие (плазмомет, ионную пушку).

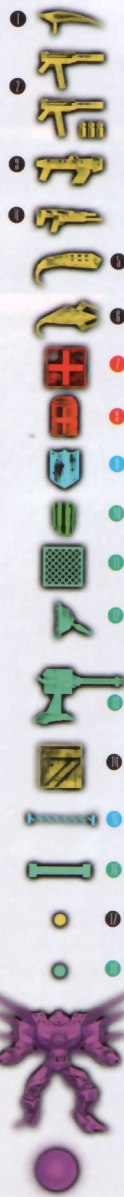
Условные обозначения на карте

❶ Силовой клинок.
Редкое оружие, взятое с трупa элитного бойца пришельцев.
Фехтование.
Нажав (X), вы произведете рубящий удар. Чтобы выполнить серию ударов, нажмите (X) несколько раз.
Лучевой режим.
Нажмите и удерживайте (Z) для накопления энергии. Отпустив (Z), вы высвободите энергию в виде сгустка.

❶ Пулемет AG-35.
Пулемет AG-35 оснащен встроенным гранатометом.
Пулемет.
Чтобы открыть огонь из пулемета, нажмите и удерживайте (X).
Гранатомет.
Чтобы произвести залп из гранатомета, нажмите на кнопку (Z).

❶ Ракетная установка RV-40.
Портативная пусковая установка для самонаводящихся ракет.
Неуправляемая ракета.
Нажатие (X) приведет к пуску ракеты.
Залп управляемыми ракетами.
Нажатие (Z) приведет к пуску пяти самонаводящихся ракет.

❶ Лазерная пушка XK-50.
Секретное оружие. Разработка лазера проводилась фирмой Rothbart Optics и была прервана из-за вторжения пришельцев.
Очередь.
Для стрельбы очередями лазерных импульсов нажмите и удерживайте (X).
Мощный импульс.
Нажмите и удерживайте (Z) для накопления энергии. Отпустив (Z), вы высвободите энергию в виде мощного импульса.



❶ Плазмомет.
Стандартное оружие пришельцев.
Одиночный сгусток.
Для стрельбы одиночными сгустками плазмы нажмите и удерживайте (X).
Залп.
Нажмите и удерживайте (Z) для накопления энергии. Отпустив (Z), вы произведете залп несколькими разлетающимися сгустками.

❶ Ионная пушка.
Редкое инопланетное оружие.
Обычный разряд.
Нажмите и удерживайте (X), чтобы выпустить электрический разряд.
Цепной разряд.
Нажмите и удерживайте (Z) для накопления энергии. Отпустив (Z), вы высвободите энергию в виде мощного цепного разряда.

❶ Здоровье.

❶ Аптечка пришельцев.
Соедините две аптечки, чтобы полностью восстановить здоровье.

❶ Аккумулятор для щита.

❶ Место сохранения.

❶ Вентиляция.

❶ Магнитная пушка пришельцев.

❶ Лазерная установка пришельцев.

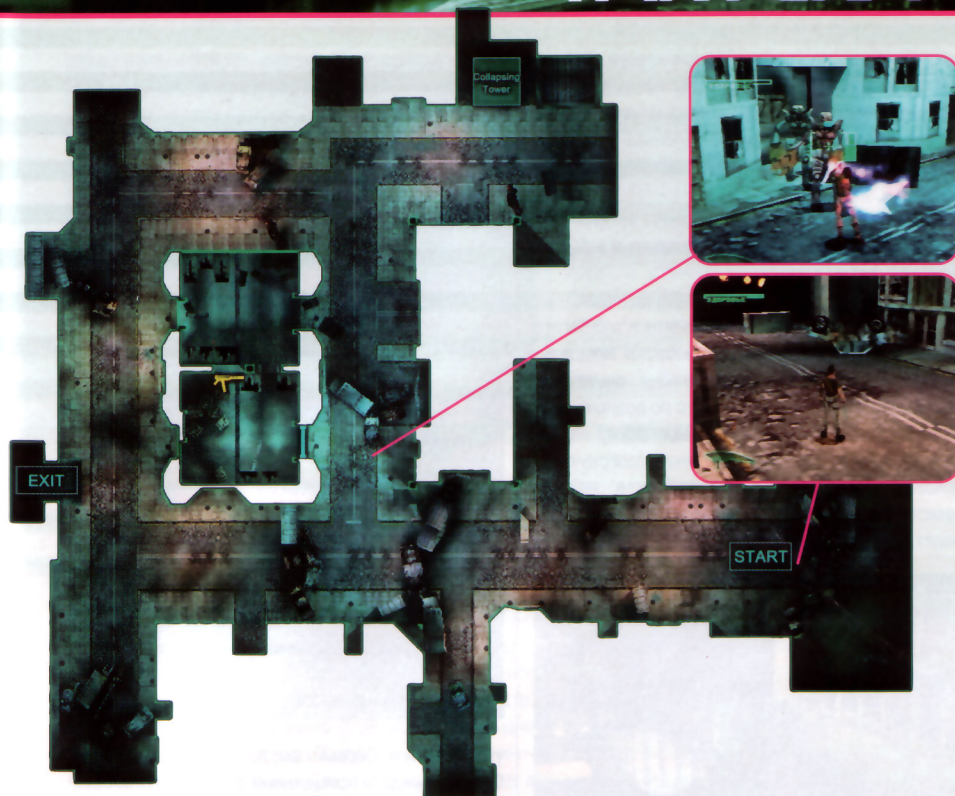
❶ Контейнер, передвигаемый объект.

❶ Силовые поля пришельцев.

❶ Дверь.

❶ Предмет инвентаря.

❶ Метка.

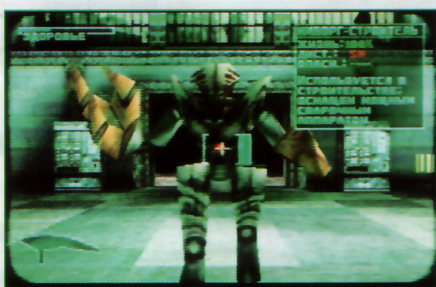


Уровень #1.

Задание: найти форпост и пропавший патруль.

1 Восстановить питание железной дороги.

После брифинга в корабле вы оказываетесь на пустынных улицах разрушенного города. Через некоторое время вы получите сообщение от доктора Картера, которая объяснит вам, как пользоваться клинком пришельцев. Бегите в проход, образовавшийся между перевернутым грузовиком и прицепом. Из здания выйдут двое киборгов-строителей. Уничтожьте их с помощью клинка и обойдите завал через дом, по пути подобрав пулемет **AG-35** со встроенным гранатометом. Дойдя до перекрестка, вы увидите корабль, который взорвет антенну, тем самым указав вам единственный верный путь. Двигайтесь прямо до городской станции (вход в здание с вывеской **Central Station**), по пути

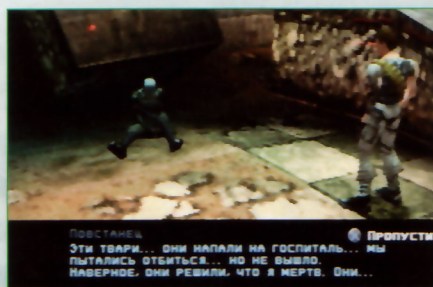


нейтрализуя врагов. В вестибюле станции перейдите в снайперский режим (кнопка **R2**) и снимите с карниза двух киборгов-снайперов. Подойдите к **Savepoint'y** и сохраните игру. Идите налево. Выйдя на платформу, возьмите щит пришельцев и получите новое задание. Направляйтесь на улицу через проход возле **Savepoint'a**. Подвиньте металлический контейнер к лестнице и взберитесь по ней на балкон. Пройдя по нему до конца, спуститесь вниз и зайдите в здание. Уничтожив киборга, подойдите к пульту управления. На нем всего две кнопки: левая переставляет курсор, а правая

подтверждает выбор. Переставьте курсор на цифру 2 и нажмите ОК. Бегите на платформу и садитесь в поезд. В тоннеле пригнитесь (кнопка **○**), чтобы не попасть под струи пара.

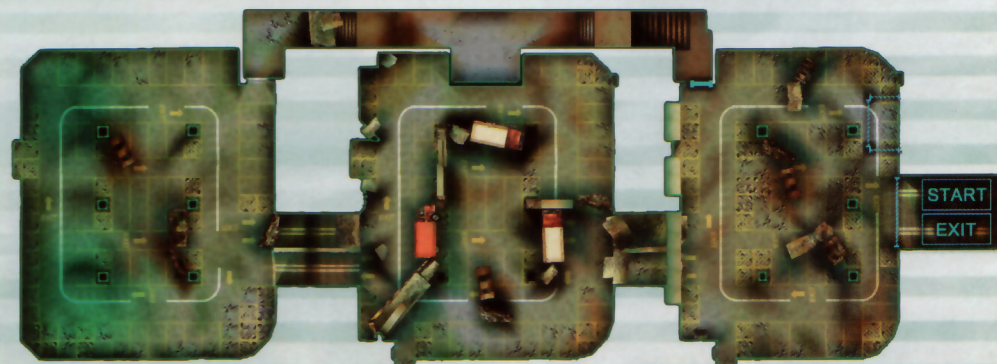
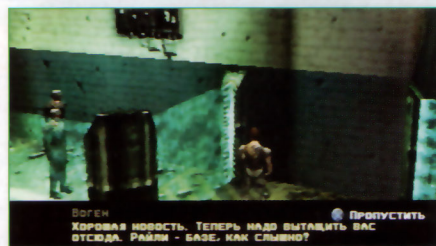
1 Оказать помощь раненому бойцу сопротивления.

Когда поезд остановится, выходите из него и спускайтесь вниз. Вы встретите раненого солдата, которому срочно нужна медицинская помощь. Заходите в госпиталь и бегите вперед, по пути расстреливая киборгов (у одного из них возьмите пропуск пришельцев). Найдя аптечку, возвращайтесь к солдату. В благодарность за оказанную помощь вояка даст вам пропуск от хранилища. Используйте его на двери внутри больницы. Подобрать патроны и аптечку, направляйтесь к силовому полю. Отключите его с помощью пропуска пришельцев и идите вперед.



1 Спасти разведгруппу 1 и получить детонатор.

Уничтожьте патрульного робота (подробную информацию о нем вы получите от доктора Картера) и пару рядовых киборгов. При желании можно сохранить игру. Поднимитесь по лестнице на балкон. Внизу вы увидите двух супостатов, стоящих возле бочек с горючим. Выстрелите по одной из бочек, чтобы убить одним выстрелом двух зайцев (киборгов). Спрыгните вниз и подойдите к завалу. Командование сообщит вам по радиации, что необходимо найти взрывчатку и детонатор. Бегите на автостоянку (направо). Уничтожьте киборгов и подойдите к солдатам, находящимся за силовым полем. Вам необходимо их вызволить. Выходите на лестницу и спускайтесь вниз. Оказавшись в следующем зале парковки, убейте робота и возьмите оставшийся после него пропуск пришельцев. Подойдите к панели управления и нажмите на кнопку **ⓧ**. Поднимайтесь вверх. Далее вам следует пробежать незамеченными мимо патрульных роботов. Если они вас заметят, то будет поднята тревога и активизируются силовые поля. Добежав до обвалившегося прохода, ка-

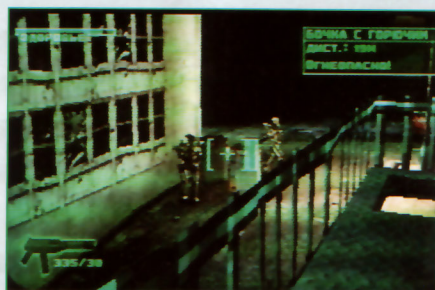




рабкайтесь по каменным блокам вверх. Вы падаете в комнату, где заточены наши солдаты. Подойдите к панели управления и используйте на ней пропуск пришельцев. Пленные освобождены! В награду за свой подвиг вы получаете детонатор.

II Помочь мирным жителям, попавшим в беду, и получить взрывчатку.

Возвращайтесь к завалу и сохраните игру. Бегите в проход слева. Возьмите в руки клинок пришельцев и обрубите кораллы пришельцев, опустившие лестницу (старайтесь сделать это по возможности быстро). Активизировав защитное поле, карабкайтесь вверх. Встаньте за ручную лазерную установку и расстреляйте всех киборгов, находящихся внизу. Когда последний механический гад падет на поле брани, спуститесь вниз и подбери-



те два пропуска. Используйте один из них на панели управления силовым полем. Подойдите к

двери, на которой пустили свои побеги гадкие сорняки пришельцев, и обрубите их. Используйте пропуск, чтобы попасть внутрь. Освободив гражданских, возвращайтесь к завалу.

I Расчистить завал перед входом в форпост и очистить форпост от пришельцев.

Подойдите к завалу и установите взрывчатку. Расчистив проход, идите вперед. На следующем экране вы столкнетесь с первым боссом игры. Им является танк пришельцев. Есть два способа его



уничтожения. Первый: вы, прячась за каменными блоками, ведете прицельный огонь по различным частям танка (лазерная пушка, ракетницы). Второй: вы поднимаетесь вверх по лестнице и становитесь за ручную лазерную установку, после чего открываете по врагу ураганный огонь. Выбор за вами...

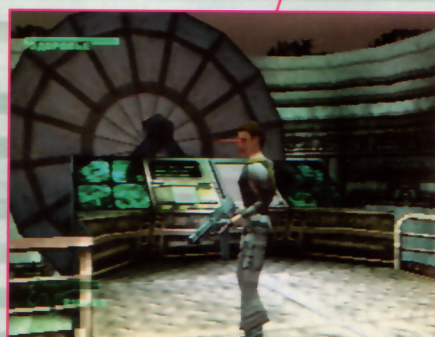
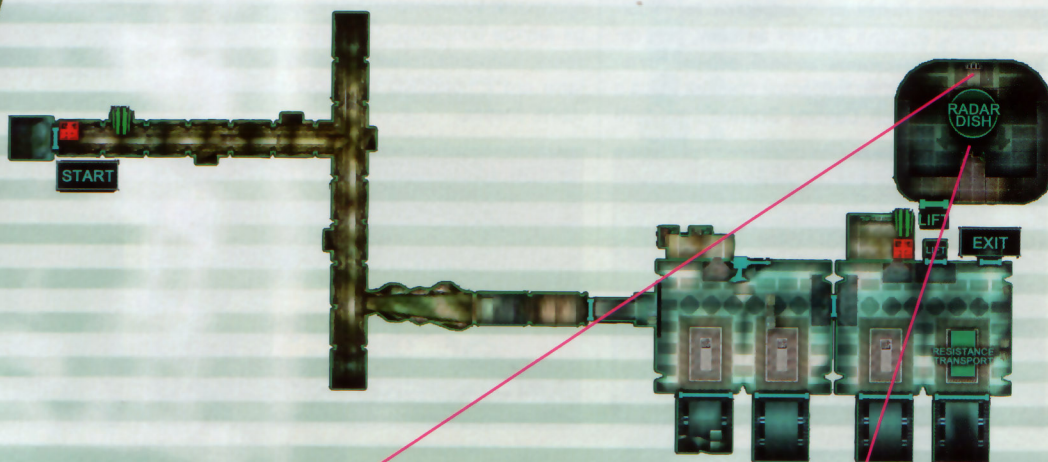
Уровень #2

Задание: сопроводить солдат на склад боеприпасов.

I Навести антенну на спутник.

Перед началом задания доктор Картер сообщит вам о новых возможностях вашего защитного щита. При необходимости возьмите здоровье и бегите вперед. Солдаты займут оборону по бокам

улицы, а вы тем временем снимайте с крыш вражеских снайперов. Добравшись до склада хотя бы с одним уцелевшим солдатом, вы сможете взять ракетную установку **RV-40**. Направляйтесь на другую сторону улицы и откройте дверь с помощью пропуска. Сохраните игру, выходите на улицу. Оказавшись на разрушенном мосту, расстреляйте киборга, стоящего за ручной лазерной установкой, и прыгайте вниз. Перебив всех пехотинцев, подойдите к панели с четырьмя разноц-





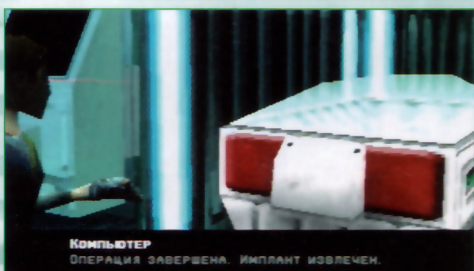
ветными кнопками. Появится танк пришельцев. Не теряя времени, вскарабкайтесь по обваленным блокам моста наверх и займите огневую точку. Уничтожив бронемашину, подойдите к панели и введите следующий код доступа: красный, зеленый, синий, желтый. Вход в бункер откроется. Заходите внутрь. Спускайтесь вниз, по пути уничтожая враждебно настроенные зонды. На развилке сворачивайте направо. Дойдя до входа в бункер, остановитесь. Вы увидите синие лучи, хаотично расставленные по комнате. Необходимо проскочить мимо и не задеть их, иначе будет заблокирована дверь. Попав внутрь подземного сооружения, нейтрализуйте охрану и заходите в комнату рядом с турелью. Подойдите к пульту управления пушкой и расстреляйте еще один танк пришельцев. Проходите в следующий зал. Здесь есть три двери. Сначала зайдите в самую левую. Сохраните игру и запомните число на мониторе (297). Бегите в дверь посередине. Спуститесь вниз по лестнице и введите на панели управления координаты спутника (297). Поднимитесь наверх и активизируйте антенну.

1 Проникнуть в бункер и взять имплантант генерала Хэммонда.

Возвращайтесь в зал с тремя дверьми и проходите в правый проход (ранее он был заблокированным). Бегите прямо. На развилке поверните направо, а затем еще раз направо. В помещении, в котором вы оказались, найдите первый ключ от хранилища. Затем найдите еще один ключ и бегите открывать хранилища. Заполучив в свое распоряжение все полезные предметы, лежащие в них, направляйтесь в **Cryolab** (дорогу найти нетрудно — пользуйтесь указателями). Поговорив с солдатами, подойдите к панели управления питанием и отключите два отсека (слева и посередине). Когда все питание будет переключено на правый (третий) отсек, тащите саркофаг, стоящий посередине, в комнату, где вы нашли первый ключ от хранилища. Установите капсулу в третью камеру и нажмите кнопку.

1 Повернуть катушки генераторов и восстановить питание бункера.

Возвращайтесь обратно в **Cryolab** и возьмите у солдата пропуск. Теперь направляйтесь к единственной неоткрытой двери. Используйте на ней пропуск. Перебейте киборгов (будьте осторожны — у них ракет-



ницы) и сохраните игру. Карабкайтесь вверх по лестнице. Двигайтесь вперед. Осторожно пройдите мимо лучей и зайдите в боковую комнату.

1 Встретить Гришема и Картер в центре управления.

Получив сообщение от доктора Картер, нажмите поочередно четыре маленькие кнопки (как можно быстрее), а затем большую, чтобы запустить генератор. Следуйте прямо. Вы наткнетесь на лазерные лучи. Чтобы ее отключить, расстреляйте два датчика на стене. Перебейте всех киборгов, после чего появятся Гришем и Картер.

1 Разблокировать систему самоуничтожения бункера.

Используйте имплантант генерала на сканирующем пульте.

1 Покинуть ангар до взрыва.

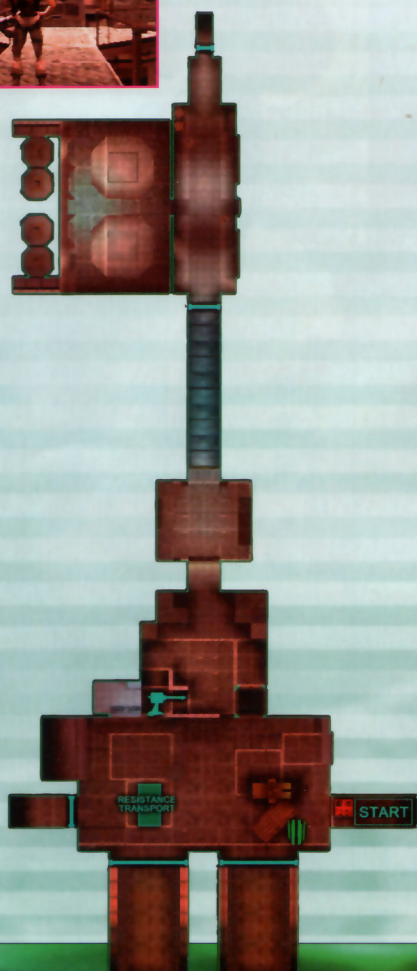
У вас есть всего две минуты на то, чтобы покинуть злополучный бункер. Не стоит терять время — БЕГИТЕ ВПЕРЕД!!!

Уровень #3

Задание: добраться до места встречи с доктором Картер.

1 Обезвредить огневые точки, охраняющие мост.

Пройдя немного вперед, вы окажетесь на базе пришельцев. Продвигайтесь вперед, по пути уничтожая охрану. Дойдя до сооружения, похожего на траншею, нейтрализуйте киборгов, управляющих ручными лазерными установками.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

1 Починить мост с помощью передвижных ремонтных контейнеров.

Затем сбросьте ремонтный контейнер, стоящий посреди ящиков, в траншею. Теперь поставьте все контейнеры на одну линию. Появится мост.

2 Заправить горючим грузовик сопротивления.

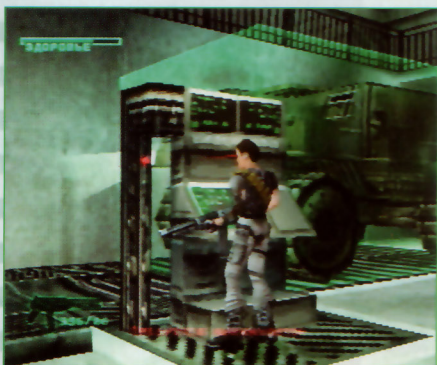
Зайдите в ангар, рядом с которым установлены



камеры слежения. Один из повстанцев сообщит вам, что у них нет топлива для дальнейшего передвижения. Подберите с пола аккумулятор и вернитесь немного назад, к тому месту, где вы двигали ящики. Найдите в заброшенной мастерской канистру с топливом. Идите к грузовику. Подвиньте его на подъемник. Вставьте в механизм подъемника аккумулятор и заправьте грузовик. Нажмите на кнопку, чтобы открыть двери ангара.

3 Сбить летающий аппарат, угрожающий грузовику.

Выйдя на улицу, вы обнаружите вражеский десант, который в срочном порядке необходимо уничтожить вместе с выбросившей его тарелкой.



Снова зайдите в ангар. Наши воики залезут в грузовик и умчатся куда подальше. Бегите вслед за ними.

4 Обезвредить систему защиты магазина.

Спрятавшись от налета вражеской авиации в местном разрушенном магазине, вы оказываетесь в ловушке. Поднимитесь по эскалатору на второй этаж и сохраните игру (по возможности не попадите в зону видимости камер слежения). Слева от эскалатора есть пролом в стене. Лезьте в него. Расстреляйте установку пришельцев, установленную на стене. Подвинув ящик к стене, залезайте в вентиляционную систему. Ползите по ней налево. Возьмите из капсул желтую и синюю шпоры пришельцев. Забирайтесь обратно в вентиляцию и ползите направо. Оказавшись у ржавой решетки, смешайте ранее найденные шпоры, чтобы сжечь препятствие. Спустившись вниз, подберите ключ от лифта и возвращайтесь в комнату с каме-

рами слежения. Садитесь в лифт.

5 Найти и ввести служебный пароль; перезагрузить центральный компьютер магазина.

Приехав на следующий этаж, идите направо. Вы встретите Стива — охранника магазина, который даст вам основной пропуск и скажет, что потерял код доступа к серверу. Проходите в дверь слева. Уничтожив киборгов, найдите служебный пароль. Направляйтесь в комнату, где вы нашли ключ от лифта. Вставьте основной пропуск в соответствующую ячейку и подойдите к серверу. Введите следующую последовательность цветов: красный, зеленый, красный, синий (делайте все как можно быстрее, так как герой может заморозиться). Бегите в открывшийся проход. Выйдя на улицу, разделайтесь с группой киборгов и зайдите в самый первый дом. В подвале вы встретите доктора Картер. Поговорив с доктором, поднимайтесь наверх и вставьте ключ от лестницы в дверь рядом с компьютером. Поднимайтесь на второй этаж. Снимите с балкона киборга-снайпера и с помощью крана перебирайтесь в соседнее здание. Оттащите ящик на подъемник, чтобы можно было забраться на балкон. Передвиньте кран (возможно, чтобы это сделать, надо сначала обрубить внизу кораллы) и с помощью ящика залезайте наверх. Пройдя немного по комнатам разрушенного дома, вы закончите эту миссию.



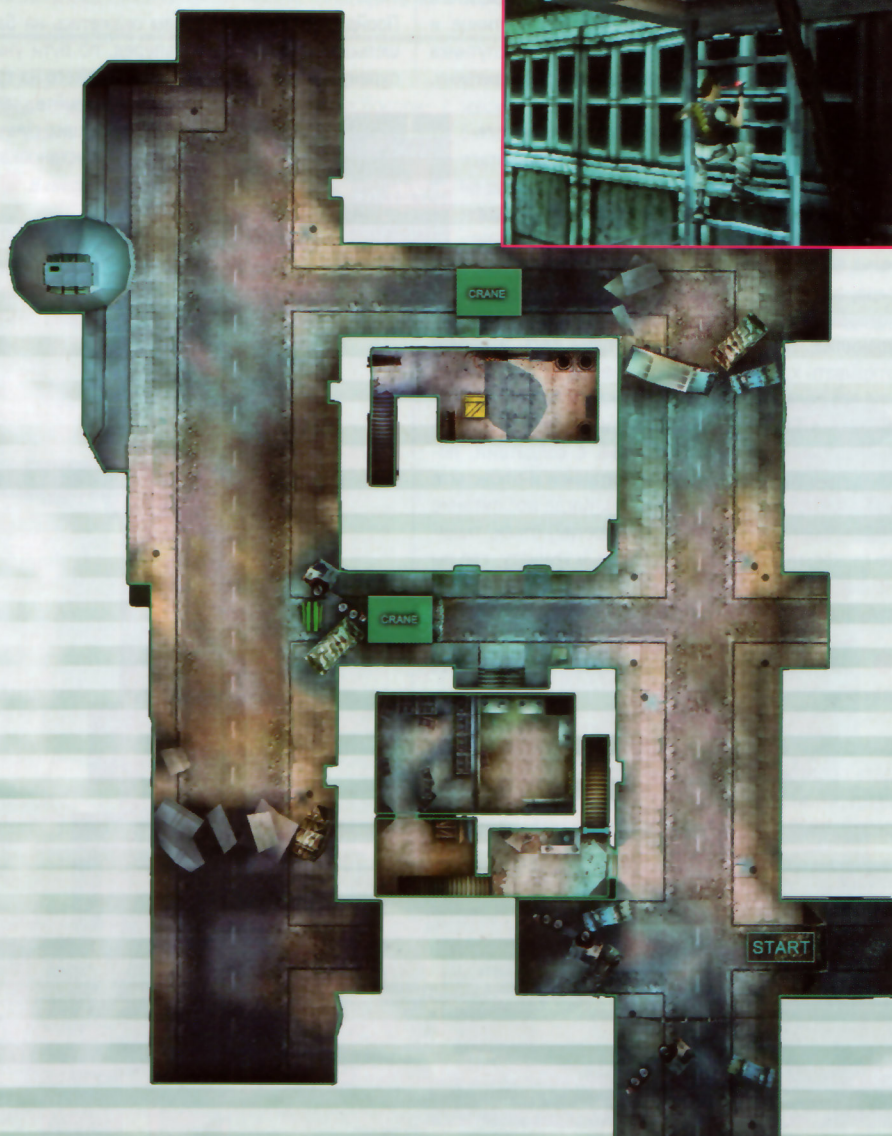
Уровень #4

Задание: проникнуть на базу пришельцев и найти инопланетный источник питания.

1 Сбить летательный аппарат пришельцев.

Самым первым заданием в этой миссии является уничтожение летающей тарелки пришельцев. Первым делом подберите боекомплект для ракетницы и здоровье. Используя проломы в стене как бойницы, открывайте огонь по НЛО. Напомним, что ракетница может стрелять залпом управляемых ракет (кнопка «квадрат»).

2 Встретиться с солдатом сопротивления во второй башне.



Избавившись от тарелки, поднимайтесь на крышу здания по бетонным блокам в центре комнаты. Уничтожьте вражеских снайперов и переходите по гигантской металлической конструкции на соседний дом. Спускайтесь вниз.

❶ Обесточить кабели, окружающие комплекс.

Поговорив с повстанцем, идите в соседнюю комнату — там находится долгожданный **Savepoint**. Сохранив игру, спуститесь на пару этажей вниз. Застрелите киборга-строителя. Рядом с ним вы увидите лужу воды, находящуюся под напряжением, и контейнер. Чтобы заживо не поджариться, подвиньте контейнер к стене, а затем поставьте его на самую узкую часть лужи. Теперь вы сможете спокойно преодолеть смертельное препятствие. Подойдите к зеленой кнопке и нажмите на нее, чтобы обесточить кабели.

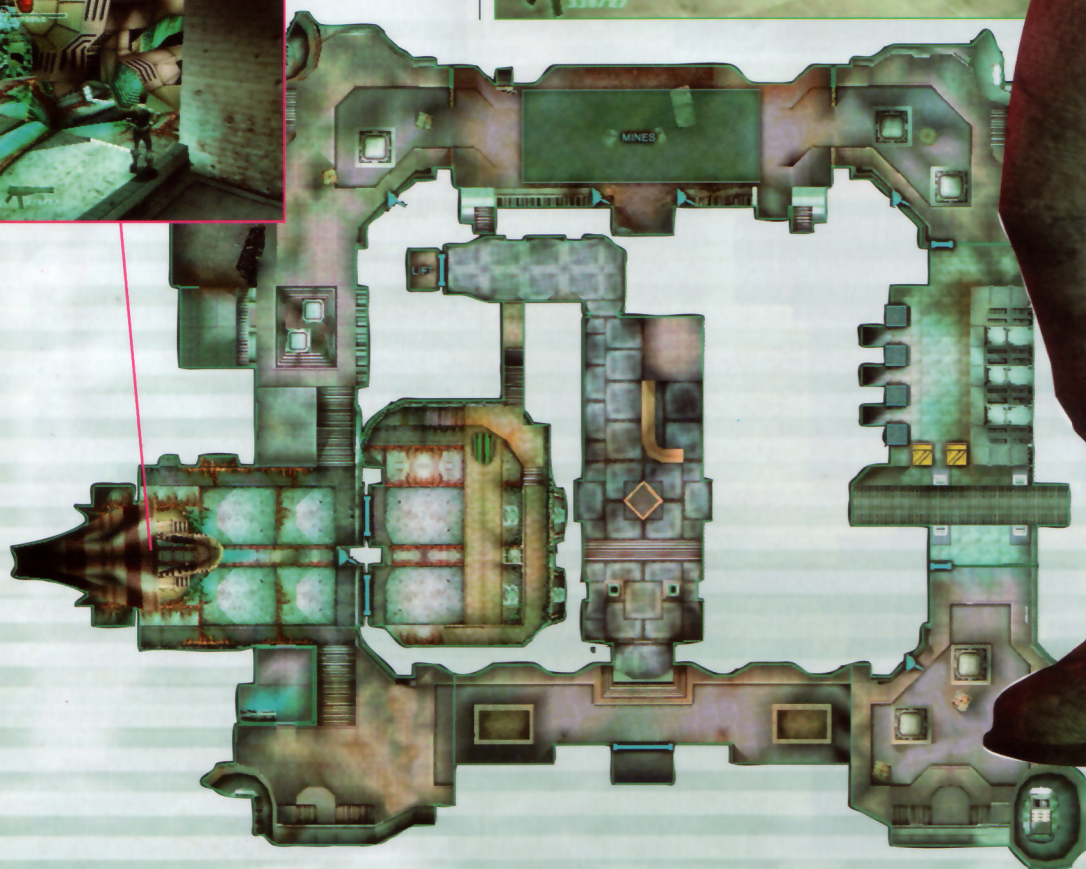
❷ Проникнуть на территорию комплекса с помощью подъемного крана.

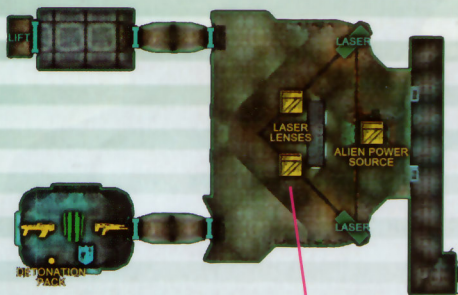
Возвращайтесь обратно к повстанцу и бегите в открывшийся проход. Встав на платформу крана, вы отправитесь напрямик на базу пришельцев.

❸ Извлечь инопланетный источник из корпуса и положить его на конвейер.

Убейте киборга, который стоит к вам спиной. Выйдите на лестницу и, перейдя в снайперский режим, уничтожьте магнитную установку пришельцев. Дабы не быть атакованными летающими роботами, незаметно прокрадитесь мимо камеры пришельцев. Выманите охранника, находящегося за забором, и расстреляйте его. Подберите ключ от ворот. Тут же используйте его, чтобы открыть дверь. Пройдя немного вперед, вы увидите, что дальнейшему продвижению препятствуют горячие струи пара. Восполь-

зуйтесь двумя каменными блоками, стоящими неподалеку, чтобы поочередно прекращать подачу пара. Преодолев опасный участок, вы окажетесь у ворот. Подождите, пока их откроет киборг, после чего убейте его. Нейтрализуйте магнитную установку и осторожно пройдите мимо камеры охраны. Доктор Картер сообщит вам, что перед вами находится минное поле. Идите вперед, используя снайперский режим, чтобы видеть скрытые энергетические мины. Далее продвигайтесь вперед, попутно уничтожая все вражеские цели. Дойдя до челнока пришельцев, уничтожьте охрану. Когда грузовой робот остановится у входа на базу, поднимитесь наверх и нажмите на кнопку, которая отвечает за ворота. Быстро бегите вниз, чтобы успеть проскочить вместе с погрузчиком. Застрелите киборга и сохраните игру. Поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Поверните направо и садитесь в лифт. Выйдя в коридор, застрелите двух рядовых киборгов и нажмите на желтую кнопку. Проходите вперед. В большом зале вы получите новое задание. Включите лазерные установки и передвиньте блоки, отражающие лучи, так,





чтобы повредился защитный слой источника питания. Выдвиньте контейнер и поставьте его на линию конвейера.

1 Разрушить главные ворота, покинуть комплекс и встретиться с Картер.

Перестреляйте набегавших киборгов и заходите в открывшуюся дверь. Подберите новое оружие: лазерную пушку **ХК-50**, боеприпасы и взрывпакет. Сохраните игру и возвращайтесь обратно к лифту. Бегите прямо к главным воротам. Установите на них взрывпакет. Когда проход будет очищен, бегите вперед. Застрелите снайпера и сохраните игру. Двигайтесь по улице налево. Продвигайтесь осторожно, время от времени переходя в снайперский режим. Добравшись до доктора Картер, вы увидите сцену ее похищения вашим бывшим сослуживцем. После просмотра короткой сюжетной вставки хватайте лазерную пушку и начинайте аннигилировать инопланетных вражин.

Уровень #5

Задание: Проникнуть на грузовой терминал пришельцев по подземной железной дороге.

1 Узнать, что случилось с пропавшей бригадой, и восстановить питание железной дороги.

1 Используя регуляторы напряжения, восстановить работу всех систем железной дороги.

Двигайтесь прямо по тоннелю, по пути уничтожая боевых роботов. Подберите ключ от служебного входа и откройте им дверь. Спустившись вниз, вы встретите повстанца. Поговорив с ним, подберите боеприпасы и идите по единственно-

му доступному пути. Оказавшись в подземке, бегите направо до развилки. На ней поверните налево. Поднимитесь на платформу и убейте гигантского паука, а также его маленьких детишек. Поднимитесь на второй этаж и возьмите три споры пришельцев и черный регулятор. Возвращайтесь к развилке и направляйтесь в еще не исследованную часть тоннеля. Поднимитесь на другую платформу и найдите синий регулятор. Продолжайте продвигаться в глубь подземных коммуникаций. Вы выйдете на еще одну развилку, следуйте налево. Найдите аккумулятор, зеленый регулятор и красный регулятор, возвращайтесь назад и бегите вперед. Добежав до Saverpoint'a, возьмите пропуск в щитовую. Подойдите к двери и вставьте в нее аккумулятор, а затем пропуск. Открыв дверь, подберите справа пропуск в диспетчерскую и поднимайтесь вверх по лестнице. Вставьте регуляторы в отверстия в следующем порядке слева направо: зеленый, синий, красный, черный. Подойдите к пульту управления и введите следующую комбинацию слева направо: **кнопка 2, кнопка 3, кнопка 4, кнопка 1**.

1 Перевести все стрелки таким образом, чтобы можно было проехать по главной линии.

Выходите из щитовой и бегите вниз по тоннелю до диспетчерской. Откройте ее с помощью пропуска и заходите внутрь. Поменяйте стрелки так, чтобы можно было доехать до платформы «D». Заходите в ранее закрытую дверь и возьмите новое оружие плазмомет. Возвращайтесь в диспет-



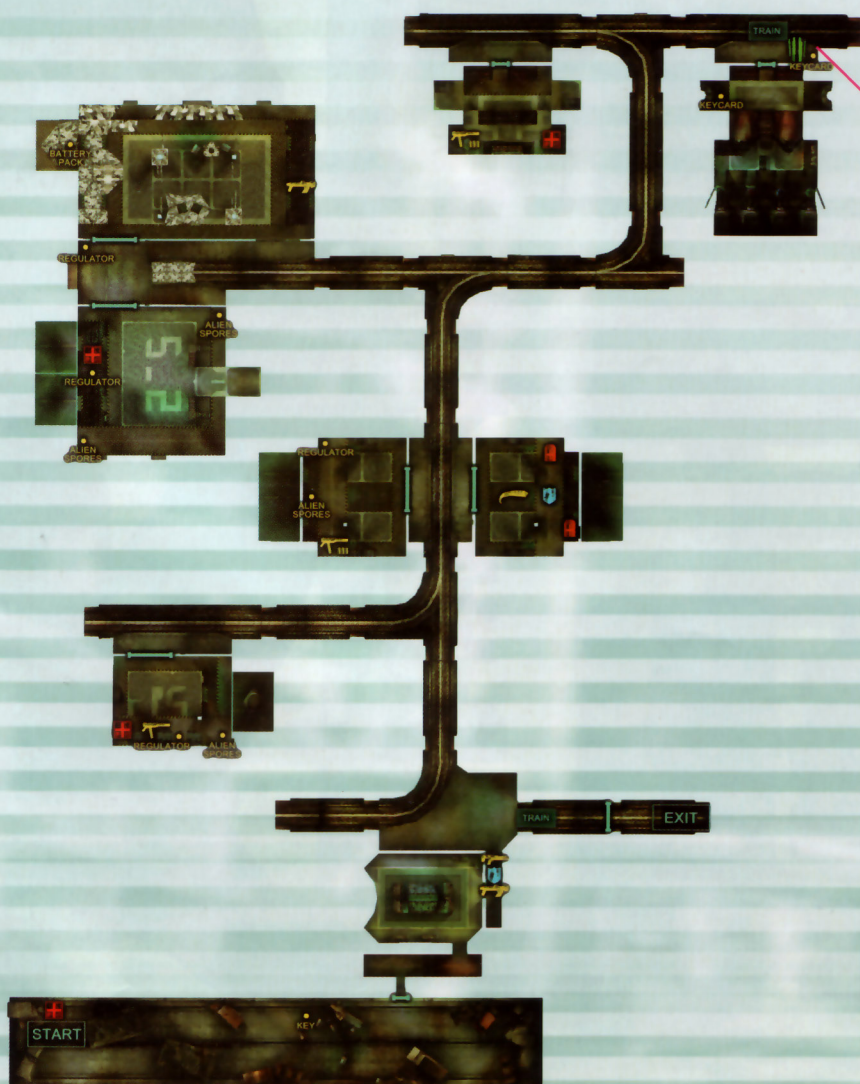
черскую и переставьте стрелки следующим образом: **A** — поворот, **B** — поворот, **C** — поворот, **D** — прямо. Доехав на первой вагонетке до конца пути, пересаживайтесь на вторую.

1 Проникнуть на борт инопланетного транспорта.

Уничтожьте пришельцев (стреляйте в голову) и пройдите по мосту на другую сторону платформы. Бегите вверх по лестнице. В большом зале с движущимися контейнерами заходите в проход по центру. Возьмите у одного из чужих красный ключ. Вставьте его в пульт управления. Отключите сканирование груза на одном из четырех путей (красный, желтый, синий, зеленый). Теперь подойдите к конвейеру и запретите отгрузку в ящик такого же цвета, что и выбранный вами путь. Бегите обратно и залезайте в пустой ящик, чтобы попасть на борт инопланетного транспорта. Уничтожьте врагов и сохраните игру. Подойдите к панели управления подъемником и включите его. Вставляйте на опустившуюся площадку.

1 Попасть в цех переработки и найти Картер.

Перебейте всех инопланетных нечестивцев и проходите в следующий отсек. Завалив пару ки-



e-shop

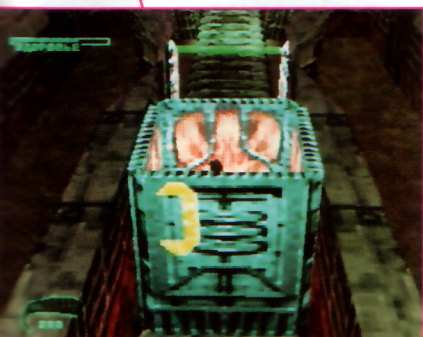
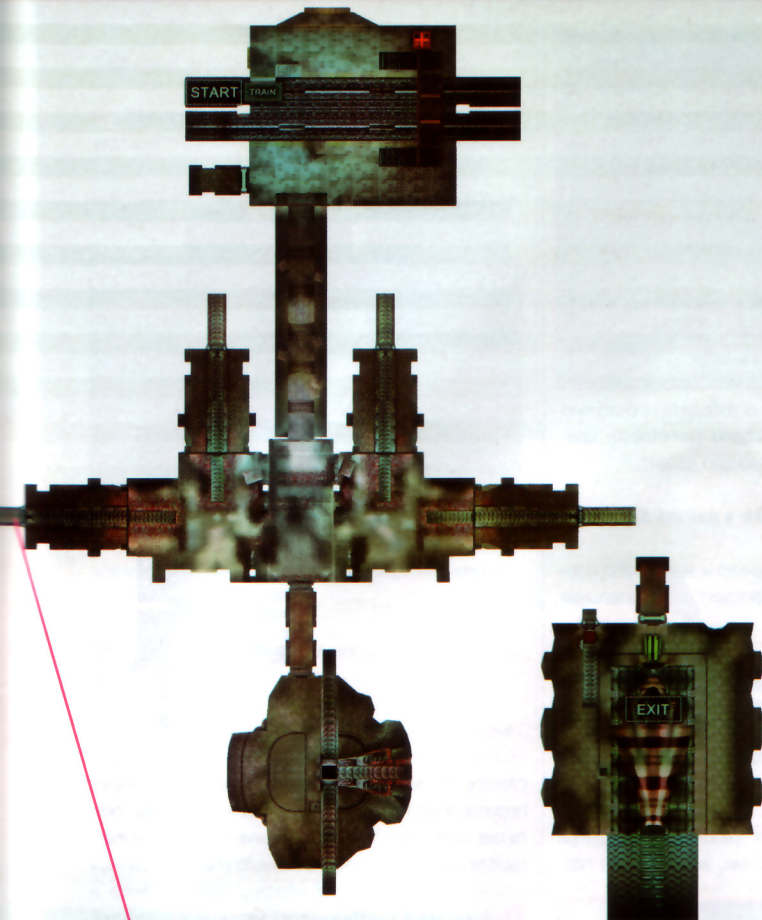
<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



\$489.99

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 276-4679



боргов, поднимайтесь вверх по лестнице. Цепляясь за движущиеся контейнеры, доберитесь до выхода. Пригните вниз. В зданиях пришельцев найдите разноцветные споры. Подойдите к ржавому участку забора и смешайте споры, чтобы прожечь дыру. Бегите вперед, попутно уничтожая врагов и избегая минных полей. Перелезьте через забор, подойдите к ящику. После короткого ролика снимите двух часовых и возьмите голубой ключ. Залезьте на ящик, а с него во вражеское укрепление. Подберите ключ и вставьте его в замок. Перелезьте через силовое поле и отключите его. Пододвиньте ящик к стене, чтобы залезть наверх. Убейте пришельцев и возьмите их вещи, среди которых будет пропуск. Возвращайтесь к тому месту, где вы двигали ящик, и используйте пропуск. Сохраните игру и заходите в дверь, внешне похожую на гроб. Осторожно пройдите мимо лазерных установок. В следующей комнате отключите presses и по ним заберитесь в вентиляционное

отверстие. Проползите по нему в скрытое помещение. Решите самостоятельно небольшой ребус (он несложный). Идите на локацию с **Savepoint'a** и проходите в открывшуюся дверь. Вы увидите три камеры, в которых выращиваются чужие, а неподалеку от них есть три кнопки, которые их открывают. Нажмите на среднюю кнопку, чтобы открыть вторую камеру. Идите в тоннель. Дойдя до **Savepoint'a**, сохраните игру. Поставьте ящики на подъемники. Поднявшись, придвиньте контейнер к лестнице и лезьте наверх. Найдя желтый, красный и зеленый ключи, вставьте их в соответствующие отверстия. Если вы все сделали правильно, то откроется дверь. Проходите в нее. Оказавшись на улице, расстреляйте всех пришельцев и подберите оставшийся после них красный ключ. Зайдите в подворотню и с помощью ящика залезьте в вентиляцию. Проползите через нее к сооружению пришельцев. Возьмите синий ключ и пропуск. Используйте пропуск, чтобы отключить силовое поле. Подойдите к двери, для открытия которой требуется синий ключ. Сохраните игру и возвращайтесь к шарообразному сооружению. Вставьте имеющиеся у вас ключи в соответствующие разъемы и заходите внутрь. Взорвите бочку с горючим, чтобы убить чужого, у которого находится пропуск. Далее двигайтесь все время прямо до **Savepoint'a**.

6 Освободить Картер и покинуть лабораторию пришельцев.

 \$79.99 (US) Crazy Taxi	 \$79.99 (US) Onimusha Warlords	 \$79.99 (US) Summoner	 \$79.99 (US) Oni
 \$79.99 (US) TimeSplitters	 \$79.99 (US) Donald Duck: Goin' Quackers	 \$79.99 (US) Tekken Tag Tournament	 \$79.99 (US) Red Faction
 \$55.99 (US) Basic Memory Card	 \$55.99 (US) PSX-2 Controller	 \$69.99 (US) Gameshark 2	 \$19.99 (US) Vertical Stand & Storage



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **MONEY BACK**, смотрите подробности на www.e-shop.ru

Сохранив игру, проникните внутрь купола и убейте пришельца-ученого.

1 Уничтожить боевого робота-приспешника и покинуть цех переработки.

Не успели вы воссоединиться с доктором Картер, как вас вновь пытаются с ней разлучить. На этот раз вам противостоит боевой робот. Он является довольно грозным противником, но если знать тактику ведения боя, то победа будет за вами. Не стоит открывать ураганный огонь по боссу, а лучше сконцентрировать внимание на шести узлах питания, которые подключены к его оружию.

Уровень #6

Задание: продержаться до тех пор, пока не будет подключен инопланетный источник питания.

1 Починить поврежденные датчики.

Поговорив с Картер и Гришемом, направляйтесь исследовать бункер повстанцев. Соберите на складе боеприпасы и полезные предметы, а также найдите запчасти для ремонта датчиков системы безопасности: камеру датчика, тарелку датчика, антенну датчика. Когда все необходимые детали будут у вас в руках, направляйтесь на поверхность. Сохраните игру и бегите вперед, стараясь не отвлекаться на инопланетных монстров, так как они бесконечны. Добежав до комнаты с двумя металлическими лестницами, вы наткнетесь на летающую тарелку.

Уничтожьте ее, после чего залезьте наверх по лестнице и установите антенну датчика. Далее найдите место, где стоит деревянный ящик (там раньше шел бой). Подвиньте его к антенне на стене (она довольно неприметная) и установите камеру датчика. Теперь настала пора восстановить последний датчик. Возвращайтесь к **Savepoint'у**. Зацепившись за движущийся контейнер, переберитесь на балкон и установите тарелку датчика.

1 Отразить атаку с воздуха и уничтожить кораллы, опутавшие огневые точки.

Бежим к поврежденной турели и берем в руки старый добрый клинок, чтобы освободить несчастную от взрывных растений. Заодно уничтожьте вражескую тарелку, выбрасывающую десант.

1 Вернуться в лабораторию и помочь Картер.

Возвращаемся обратно в бункер и ищем лабораторию, в которой вас уже поджидает очаровательная доктор Картер.

1 Забрать результаты анализов и переговорное устройство, вернуться к Картер.

Топаем по указанному доктором маршруту. Войдя в захваченные лаборатории, сохраните игру. Направляйтесь к лифту, рядом с которым расположился паук. Убейте насекомое и разблокируйте двери лифта. На следующей локации, вы встретите по-



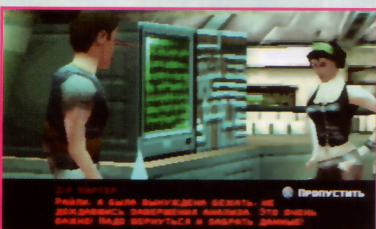
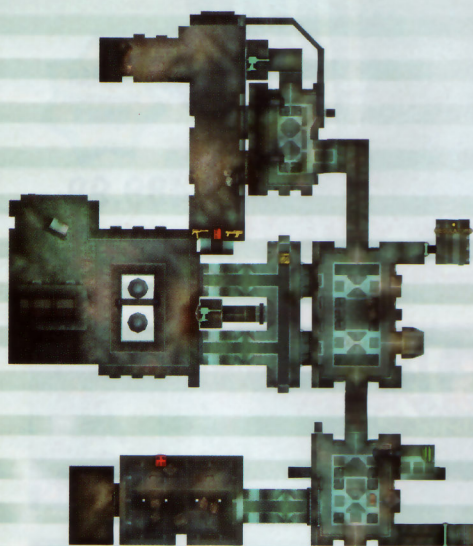
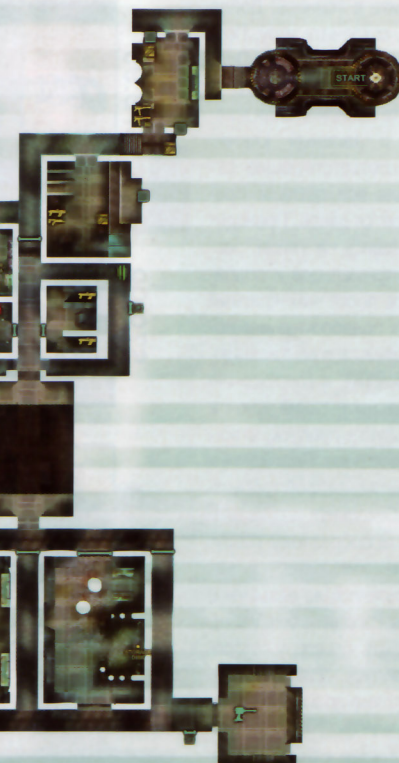
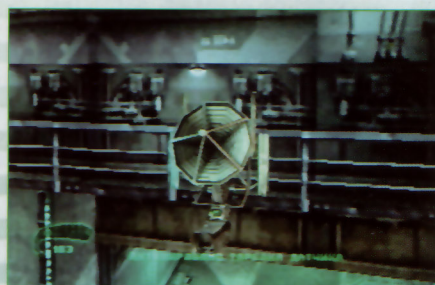
станции. Он попросит вас активизировать стальные перегородки. Что ж, выполните его поручение, попутно найдя все то, что просила Картер. Возвращайтесь на базу.

1 Залатать 5 трещин, через которые в вентиляцию проникает ядовитый газ.

С вами по радиации свяжется Гришем, который сообщит, что в бункер через вентиляционные отверстия поступает ядовитый газ. Вам необходимо за весьма ограниченное время забаррикадировать люки ящиками.

1 Реконфигурировать электростанции.

Направляйтесь к Картер, она даст вам новое задание. После брифинга Гришема выходите из бункера и следуйте к местной подстанции, которая теперь будет доступна. Соберите два регулятора и переставьте их так, чтобы частота была равна 20kHz.



Уровень #7

Задание: уничтожить лидера пришельцев.

❶ Покинуть склад, раздобыть оружие и средства связи.

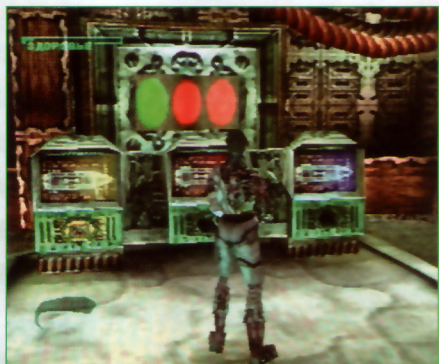
Как только к вам перейдет управление героем, подбегите к телу полковника Гришима и возьми-



те автомат. Перестреляйте всех пришельцев, находящихся в комнате, и бегите вперед по коридору.

❷ Найти 3 ключа и включить энергетический мост.

В конце коридора убейте двух пришельцев-ученых и подберите с трупа одного из них желтый ключ. С помощью него откройте дверь. В следующей комнате перебейте всех врагов и извлеките из отверстия красный ключ. Поднимитесь в комнату слева и возьмите зеленый ключ, а затем в комнату справа, чтобы загрузить пурпурный. Пройдя немного дальше, нейтрализуйте магнитные установки пришельцев и найдите пропуск

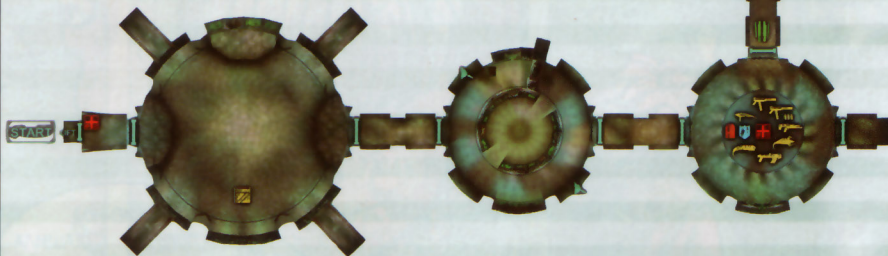
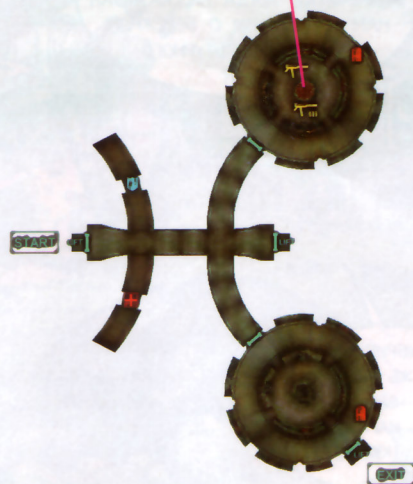


пришельцев. Отключите силовое поле, чтобы достать синий ключ. Теперь возвращайтесь обратно в комнату с Savepoint'ом, по пути не забыв посетить хранилища пришельцев, в которых можно найти много полезных вещей. Вставьте в панель управления посередине комнаты три ключа: желтый, красный и синий. Появится мост, по которому вы сможете пройти в следующую часть уровня.

❸ Убить приспешника.

Вы снова встретите своего бывшего сослуживца майора Дэна Картера. Пора окончательно раздаться с мерзким приспешником чужих. Сначала Дэн натравит на вас нескольких пришельцев. Убив их, подберите пропуск. Используйте его на панели управления. Соберите оружие, разбросанное по комнате, после чего подойдите к кнопке, которая убирает щит с узлов питания. Пока щит убран, открывайте огонь по узлам (пары залпов из ракетницы будет достаточно). Когда майор будет повержен, садитесь в лифт.

❹ Перегрузить атмосферные процессоры.



❺ Перекрыть газоснабжение обоих атмосферных процессоров.

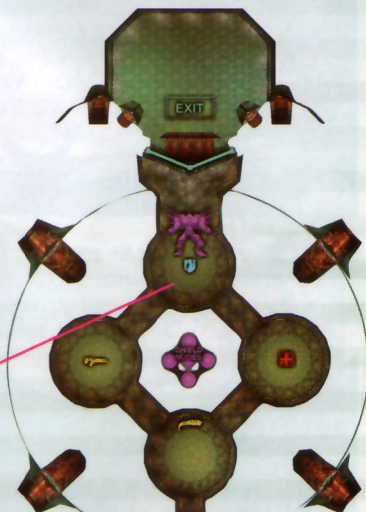
❻ Проникнуть к пульту управления атмосферными процессорами.

Получив все необходимые инструкции от доктора Картер, садитесь в лифт и спускайтесь на нижний уровень. Убейте двух амбалов и одного пришельца. Подберите оставшийся после них красный ключ. Используйте его на двери в этой же комнате. Пройдя в коридор, возьмите ключ обратно и сохраните игру. Вставьте этот же ключ в следующую дверь. В комнате, в которой вы окажетесь,

посередине стоит странная конструкция. Заберитесь по ней на самый верх (третий уровень) и залезьте в вентиляционное отверстие. Пройдя по нему немного вперед, прыгните вниз и возьмите желтый ключ. Снова поднимитесь на загадочное сооружение, но на этот раз идите в проход, находящийся на втором уровне. Вы попадете практически в то же самое помещение. Заберите второй желтый ключ точно таким же образом, как и первый. Возвращайтесь обратно к лифту (не забыв по дороге взять красный ключ) и поднимайтесь вверх. Используйте оба желтых ключа, чтобы пройти к атмосферным процессорам. С помощью четырех кнопок управления создайте критические перегрузки (красная шкала) на обоих процессорах. Произойдет взрыв. Заходите в открывшуюся дверь.

❼ Найти выход и покинуть цех переработки.

Спустившись вниз, убейте двух амбалов и подвиньте контейнер к пульту управления, чтобы достать пурпурный ключ. Взяв столь необходимую вам вещь, передвиньте ящик к двери. Залезьте наверх и идите вперед. Найдите еще один пурпурный ключ. Вставьте оба ключа в отверстия двери. Сохраните игру и проходите внутрь...



❼ Последний босс.

Вот вы и встретились лицом к лицу с главным из пришельцев. По традиции, босс сначала натравит на вас своих приспешников, а уж затем и сам ринется в бой. Не стоит стрелять по самому лидеру, так как вы все равно ничего у него не отнимете. Лучше переключите свое внимание на щиты, которые подкармливают босса энергией. Используя плазмомет, вы без проблем его победите. HAPPY END!!!

PlayStation

