



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Роман
Стефанцов

ДИСК #1

Игра за Хану

Очутившись в подземных коммуникациях, вы получите контроль над главной героиней по имени Хана. Сохраните игру (выбрав в инвентаре сотовый телефон) и бегите вперед вслед за вашей напарницей Рейн. Спустившись вниз по лестнице, подойдите к двери. Обсудив с подружкой дальнейший план действий, заходите в дверь слева

(от вас). Пробежав пару экранов, вы наткнетесь на местных обитателей — роботов-ремонтников, которые откроют по вам огонь. Избавившись от недружелюбных консервных банок, подберите оставшиеся от них боеприпасы. Справа от двери в темноте можно найти **EMP** (очень эффективное оружие на данном этапе игры). Зайдите в проход слева. Подойдя к решетке, вы увидите довольно-таки неприятную картину. Возьмите крюк, лежа-

щий на решетке, и поднимайтесь обратно по лестнице. Зайдите в первую дверь и используйте крюк на отверстии в полу, чтобы достать желтую карточку. Вернитесь на тот экран, где вы в первый раз встретили роботов. С помощью подобранной карточки откройте дверь. Спуститесь вниз по лестнице и активизируйте генератор, нажав на кнопку «Use». Возвращайтесь к Рейн, по пути истребляя роботов. Из-за неисправности ме-

Советы

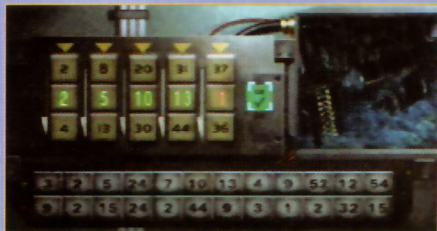
- ❶ Сохраняйте игру как можно чаще.
- ❷ Во время перестрелки используйте следующую комбинацию, чтобы быстро перезарядить оружие: **□**, **△**.
- ❸ Используйте кнопку **R2**, чтобы незаметно подкрадываться к врагам. Иногда это помогает.
- ❹ Используйте кнопку **L2**, чтобы уклоняться от атак противника.
- ❺ В экстренных ситуациях используйте кнопку **L1**, чтобы развернуться на 180 градусов.
- ❻ В игре герои могут одновременно вести огонь из двух пистолетов. Используйте эту возможность при борьбе с группой врагов.
- ❼ Если вы прошли игру на уровне сложности **Normal**, то тогда попробуйте пройти ее на **Hard'e**, чтобы открыть секретную концовку.
- ❽ Холодное оружие в некоторых случаях может быть намного предпочтительнее, нежели огнестрельное.
- ❾ В игре много мелких секретов и приколов, поэтому внимательно исследуйте игровой мир.



ханизмов металлическая дверь захлопнется прямо перед грудью Ханы ;). Напарница передаст по радио, что нужно еще раз включить генератор. Бегите к нему. Как только вы щелкнете рубильником, произойдет взрыв. Сообщив по рации Рейн о случившемся, Хана направляется в следующую часть канализации.

Игра за Рейн

Некий пока еще неизвестный нам недоброжелатель заполнил комнату горячим паром. Изучив интервалы горячих потоков, пробегите в следующую комнату (предварительно взяв в руки оружие). Уничтожьте двух роботов и спускайтесь вниз по лестнице. Сохраните игру и заходите в



дверь. Вы окажетесь в коридоре с выдвижными стенами. Очень осторожно, чтобы вас не зажал, минуйте опасный участок. Убив очередного врага, пройдите в следующую комнату. Здесь Рейн увидит людей из своего кошмара. Нейтрализуйте роботов, наполнивших комнату, и проходите в дверь с красными надписями. Заходите в комнату справа. Вставьте **Flash Disk** в компьютер. Система сообщит, что были введены неверные коды доступа, и начнется трехминутный отсчет. Чтобы его отключить, введите сначала код: **4, 3, 2, B, D, C**, а затем: **4, 3, 2, B, D, A**. Возвращайтесь в комнату, наполненную трупами. Следуйте в единственный проход, в котором вы еще не были. Заходите в дверь напротив той, в которую вы вошли. Подойдите к компьютеру справа. Вам необходимо решить небольшой ребус. Введите последовательно три кода. Синий: **31452**, желтый: **45123**, красный: **23451**. Теперь подойдите к левому компьютеру и наберите еще один код: **2, 5, 10, 13, -1**. После активизации системы комната, наполненная водой, которая мешает продвижению Ханы, осушится.

Игра за Хану

Обязательно сохраните игру! Пройдя на следующий экран, вы найдете кассету... а следом за ней и стаю крыс, которые, похоже, учуяли чудный запах Ханы. Как только получите контроль над героиней, делайте круговой маневр (кнопка **C**) и со всех ног бегите вперед. Избавившись от крыс, вернитесь обратно и подберите кассету. Двигайтесь дальше. Зайдите в дверь справа и достаньте из сломанного робота запчасть. Также в этой комнате за бочками можно найти второй **Uzi**. Выходите в коридор и подойдите к этажерке с аппаратурой. Эта штукавина контролирует подачу пара. Чтобы ее прекратить, установите в первом столбце пять квадратов, во втором — четыре, в третьем — три, в четвертом — два. Ре-

шив головоломку, вы откроете проход, в который вам следует идти. На следующем экране вы встретите раненого ученого, который, находясь в агонии, начнет нести всякий бред, но это не мешает ему передать вам зеленую карточку.

Игра за Рейн

Выходите из комнаты. Расстреляв робота, бегите вперед. Пройдите за дверь и сохраните игру. Теперь направляйтесь в комнату с растерзанными телами ученых. На Рейн нападет монстр с разводным ключом. Чтобы долго с ним не мучиться, достаньте штурмовую винтовку и сделайте пару очередей. Когда враг будет повержен, подойдите к нему и нажмите **«Use»**. Рейн попадает в плен к маньяку...

Игра за Хану

Поднимайтесь вверх по лестнице. Подберите с пола шестеренку и с помощью зеленой карточки откройте дверь. Выйдя на уже знакомую вам локацию, двигайтесь налево. Добравшись до развилки, сначала заходите в нижнюю дверь. Уничтожьте киборга и подберите оставшуюся после него батарею. Возвращайтесь на развилку и иди-



те в правую дверь. Убейте робота и спуститесь вниз по лестнице. Возьмите из сломанного ремонтника запчасть, после чего бегите дальше. В следующей комнате спуститесь вниз и сохраните игру. Пробежите через коридор с выдвижными стенами. Теперь направляйтесь в комнату с трупами, по пути уничтожая врагов. Придя на место, вставьте ранее найденную шестеренку в механизм у стены. Заходите в дверь с красными полосками и идите в видеокомнату (дверь слева). Убив зеленого киборга, возьмите оставшуюся после него видеокассету. Подойдите к видеоаппаратуре и просмотрите обе имеющиеся у вас кассеты. На одной из них находится секретный код от двери. Возвращайтесь в зал с мертвяками и заходите в комнату справа от механизма. Сохраните игру и подойдите к двери с кодовым замком. Введите код: **92572**. Оказавшись в ранее недоступном помещении, пробегите вперед, по пути уничтожая роботов (ни в коем случае не спускайтесь вниз!). В следующей комнате установите заряд взрывчатки на бочку. Взрыв прив-

лечет внимание ремонтников. Спрячьтесь от них в стенном проеме. Когда роботы примутся за ремонт, вернитесь назад и спуститесь вниз. Возьмите со стола запчасть и выходите к **Savepoint'y**. Направляйтесь в среднюю дверь. Найдите сломанного ремонтника и зафиксируйте на нем имеющиеся у вас запчасти. После починки робот откроет вам дверь. Заходите в нее. Сохраните игру и спуститесь вниз по лестнице. Вы увидите Рейн, привязанную к непонятной штуковине. Подойдите к ней и нажмите на кнопку **«Use»**. Тут появляется наш старый знакомый недоброжелатель по имени **Spooky**.

Босс #1: Spooky

Этот садист-извращенец является довольно хилым соперником. Стратегия борьбы с ним очень проста. Комната, в которой вы находитесь, с двух сторон имеет стены, находящиеся под электрическим напряжением. Вам необходимо с помощью шквального огня (желательно из винтовки) наталкивать босса на эти стены. Процедуру необходимо повторять до полной поджарки гада.

После победы подойдите к напарнице и освободите ее. Рейн скажет вам, что подонок, дымящийся посреди комнаты, установил заряды взрывчатки, чтобы взорвать Гонконг. Вам необходимо за две минуты разминировать их. Заряды находятся в двух ранее закрытых комнатах, показанных в заставке. Бегите туда. Выполнив задание, возвращайтесь к Рейн, по пути не забыв сохранить. Прибыв на место, вы будете неприятно удивлены живучестью **Spooky**. Он взорвет бомбу, и вам необходимо будет убежать от взрывной волны. Беги, Хана, беги.

ДИСК #2

Игра за Рейн

Сохраните игру и выходите из комнаты. Вы окажетесь на улице. На данной стадии игры полным полно охранников, поэтому будьте осторожны. Разделайтесь с первой группой врагов и идите вперед. Спустившись вниз по лестнице, остановитесь и стойте на месте, пока не перебеете всех супостатов. Подобрал боеприпасы, запомните водопад справа и бегите налево. Поднимитесь наверх и зайдите в лабиринт. Найдите внутри него





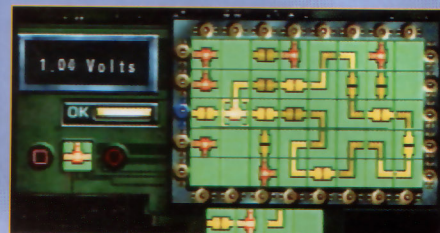
вентиль, отключающий водопад. Затем отыщите первую потайную стену, которую можно открыть, наступив на плиты в полу. Рейн свяжется по радиации с Ханой и сообщит о своих проблемах. Используйте оптический прицел, чтобы снять охранников, бродящих внизу. Теперь найдите второй потайной ход (он находится около входа в лабиринт). Подойдя к шторе, нажмите «Use». Рейн совершит головокружительный полет. Оправившись от падения, подберите пакет.

Игра за Хану

Вы находитесь на рождественской вечеринке, но веселиться вам будет некогда. Передвигаясь в данной локации, будьте бдительны и не попадайте на глаза охранникам с зелеными сканерами, которые могут вас задержать. Первым делом сохраните игру и бегите на следующий экран. Поднимайтесь вверх по эскалатору слева. Оказавшись на втором этаже, подойдите к человеку с бокалом, стоящему возле лестницы. После разговора возьмите у него бокал и поднимайтесь вверх. Идите направо. Вас остановит человек, который после небольшого разговора даст вам пропуск в VIP зал и колокольчик. Направляйтесь в VIP зал (он находится на этом этаже). При входе предъявите золотой браслет. Пробравшись в место для избранных, идите налево. В левом верхнем углу стоит доктор Лью, у которого вы должны снять отпечатки пальцев и взять образец волос. Подойдите к нему и используйте бокал.

Игра за Рейн

Подойдите к пульту управления и нажмите «Use». Поднимайтесь вверх по образовавшемуся мостику. Вы снова окажетесь в лабиринте. Перебив охрану, возвращайтесь к тому месту, где раньше был водопад. Поднявшись по лестнице, заходите в дверь. После расстрела врагов, используя карточку, через коридор идите в следующую комнату. Подойдите к прибору слева и используйте на нем **Flash Disk**. Вам необходимо решить геометрический ребус. Следует с помощью стрелок джойстика создать фигуру, которая показана на образце. Всего шесть фигур. **Первая:** ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Вторая:** ▼, ◀, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Третья:** ▼, ▶, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Четвертая:** ▼, ▲, ◀, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Пятая:** ▼, ▲, ▶, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Шестая:** ◀, ▼, ▶, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. Решив задачу, проходите



те в следующую комнату. Здесь нам предстоит еще одна головоломка. Нужно замкнуть электрическую цепь. Как это сделать, показано на скриншоте. Замкнув цепь, проходите в дверь. Подойдите к мониторам и нажмите на кнопку «Use». Появится еще один пазл, который вполне можно решить самостоятельно, используя прилагающуюся схему. Затем посмотрите в прорезь двери в соседнюю комнату. Идите обратно в лабиринт, по пути убив охранника и взяв у него карточку управления мостом. Откройте секретную стену у входа и спуститесь вниз. Подойдите к пульту управления с мигающей красной лампочкой и вставьте в него карточку. После просмотра ролика вы окажетесь на вечеринке. Поднимитесь на второй этаж и найдите мужской туалет. Зайдите в него. Осторожно прокрадитесь мимо трезвых охранников к пьяному, который, молясь фарфоровому богу, изображает из себя разъяренного льва. Вытащите у него из кармана карточку доступа к лифту и выходите из туалета. Найдите лифт (он находится рядом с женским туалетом) и используйте на нем карточку.

Игра за Хану

Спускайтесь вниз и бегите к лифту. Зайдя в него, поговорите с Рейн (тот еще разговорчик, хо-хо), подойдите к камере слежения и накиньте на нее платье... WOW!!!

ДИСК #1

Игра за Хану

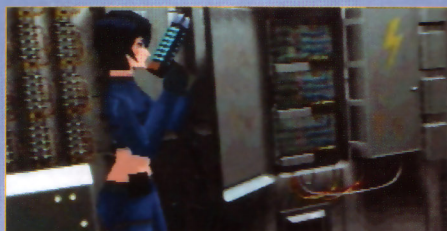
Оказавшись на крыше лифта, сохранитесь и залезайте на лестницу. Неожиданно лифт поедет, поэтому карабкайтесь вверх без промедления.



Игра за Рейн

Идите в дверь справа. Убив сотрудника лаборатории в желтой форме, подберите оставшуюся после него карточку. Вернитесь к лифту и следуйте вниз. Сохраните игру и с помощью желтой карточки откройте дверь. Перебив охрану, проходите в комнату слева. Подойдите к капсуле со скафандром и нажмите на кнопку «Use». Переодевшись, выходите отсюда. Возвращайтесь к лифту. Бегите в левую дверь. Используйте на закрытой двери карточку от видеоконнаты. Подойдите к пульту управления мониторами и введите код: **836745**. Теперь пройдите в другой угол комнаты — к аппаратуре. Пользуясь направлениями стрелок, проведите красный квадрат к зеленому кружку. Снова подойдите к пульту управления мониторами. Просмотрите все видеозаписи и направляйтесь в комнату справа от лифта. Подойдите к двери с

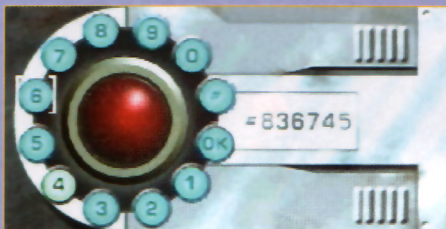
вую дверь и уничтожьте летающих роботов (будьте осторожны: после смерти они взрываются). Пробежав по коридору, в следующей комнате подберите горючее для огнемёта и ракеты. Установите заряд взрывчатки на левую дверь. После взрыва проходите в нее. Убейте врагов и возьмите с пола огнемёт и ракетницу. Выйдите в коридор и заходите в правую дверь. Засуньте образец волоса в агрегат, стоящий у стены. Вы получите новую магнитную карточку. Снова посетите



кодовым замком и введите код: **4615207**. Зайдите в следующую комнату. Используйте **Flash Disk** на компьютере в углу. Введите символы в каждый из столбцов в определенную ячейку. **Первый:** цифра четыре, первый столбец, третья ячейка сверху. **Второй:** цифра два, второй столбец, вторая ячейка снизу. **Третий:** буква B, третий столбец, нижняя ячейка. **Четвертый:** цифра три, четвертый столбец, вторая ячейка сверху. **Пятый:** буква D, пятый столбец, нижняя ячейка. **Шестой:** буква A, шестой столбец, третья снизу ячейка.

Игра за Хану

Хана случайно активизировала детектор движения. У вас есть всего лишь 30 секунд на то, чтобы выключить сигнализацию. Бегите к выходу. Рядом с дверью есть панель. Подойдите к ней и нажмите «Use», а затем выстрелите по ней из пистолета. Возьмите со стола пульверизатор и выходите в коридор. Убейте охранника и подберите карточку охраны. Сохраните игру. Идите в левую дверь. На развилке идите наверх. Подойдите к электрощиту и установите предохранитель в самое верхнее положение. Вернитесь к **Savepoint'y**. С помощью карточки откройте пра-



комнату с электрощитом и поставьте предохранитель в самое нижнее положение. Выйдя из комнаты, заходите в коридор слева. Пробежав по нему, используйте новую карточку, откройте дверь. Используйте пульверизатор, чтобы проявить лазерные лучи. Пройдите мимо них.

Игра за Рейн

Идите в соседнюю комнату и подойдите к компьютеру.

Игра за Хану

Заходите в очищенную комнату, а из нее — в следующую. Используйте **ELP**, чтобы получить пробирки. Засуньте пробирки в центрифугу, стоящую в этой же комнате. Возвращайтесь в комнату, где вы нашли пульверизатор, по пути забежав в комнату с электрощитом, чтобы поставить предохранитель в среднее положение. Вставьте пробирки в агрегат. Получив образцы, вставьте их в соответствующие их цвету компьютеры (вы их раньше уже видели). Когда у вас в руках окажутся все четыре диска с кодами ДНК, бегите по коридору с лазерными лучами. Найдите комнату, в которой на полу лежат роботы, и вставьте диск в компьютер. Вы увидите цепочку ДНК, в которой не хватает нескольких звеньев.



Добавьте необходимые звенья, руководствуясь следующей схемой: красный соединяется с желтым, синий соединяется с зеленым.

Игра за Рейн

Выходите к лифту и бегите вниз. Подойдите к панели с красной кнопкой и нажмите на нее. Оказавшись в секретном помещении, подойдите к сотруднику лаборатории в зеленой форме. Она даст вам капсулу с неким опасным веществом. В следующей комнате установите заряд взрывчатки на контейнер. После взрыва поднимется тревога. Убейте охранников и направляйтесь через тоннель к лифту. В конце тоннеля начнет закрываться дверь. Постарайтесь проскочить до того, как она захлопнется.

Босс #2: Spooky #2

Этот подонек — близкий родственник первого босса. Только в отличие от своего собрата он вооружен не железной бандурой, а гигантской пушкой. Тактика борьбы следующая: возьмите в руки что-нибудь потяжелее (например, ракетницу) и, нажав кнопку **R2**, уклоняйтесь от его выстрелов. Когда он перестает стрелять, огонь открываете вы.

Заходите в лифт.

ДИСК #4

Игра за Дейка

Сохраните игру и подберите лежащий рядом с трупом **Genetic Marker**. Выходя из дома, Дейк взорвет гранату. Чтобы вас не задело взрывной волной, зажмите кнопку **R1** и бегите вперед. После ролика вы окажетесь в окружении непонятного рода громил. Достаньте пистолеты и перестреляйте их, после чего подберите боеприпасы и **Machine Key**. Идите вниз и заходите в дверь. Уничтожив еще одну кучку мутантов, проходите в дом. Возьмите со стола канистру с горючим. Сохраните игру и возвращайтесь на улицу. Подойдите к бульдозеру. Залейте в бак горючее и, используя **Machine Key**, садитесь в кабину. Совершив небольшую поездку, возьмите лежащую в дверном проеме ракетницу и заходите в дом. Убейте врагов и подберите оставшийся от них Elevator **Lock Key**. Бегите вперед по дому, по пути расстреливая закрытые двери. Добежав до лифта, сохранитесь. Используйте ключ, чтобы войти внутрь. Спустившись вниз, вы окажетесь у трех дверей. Вам необходимо сначала посетить боковые комнаты и использовать найденные в них цветные рукоятки на соответствующие изображения драконов. Затем заходите в дверь посередине. Спуститесь вниз. Убив монстров, идите внутрь здания. На вас нападут летающие ведьмы. Не советую тратить на них патроны, так как они бессмертны. Просто пробежите мимо.

Игра за Хану

Вы окажетесь в том же месте, что и Дейк. Бегите до двери с изображением драконов. Войдя в нее, поднимитесь на лифте и сохранитесь. В следующей комнате застрелите мутанта и возьмите





Archeology Key. Выходите на улицу. Используя найденный ключ, отоприте дверь справа. Пробежав мимо ведьм, подберите второй кусок зеркала. Теперь следуйте к двери, за которой вы в первый раз увидели ведьм. Вставьте в нее зеркало и заходите внутрь. Двигайтесь все время прямо, пока не встретите Дейка.

Игра за Дейка

Вы находитесь в маленькой комнате, а вокруг вас три монстра. Доставайте быстро штурмовую винтовку (или другое оружие массового поражения) и открывайте огонь. Выходите в коридор и бегите вперед, по пути расстреливая врагов.

Игра за Гласа

Вот и встретились наши боевые товарищи, вот и свиделись... Герой находится внутри здорового киборга. Идите вперед, круша все на своем пути.

Игра за Хану

Отстрелявшись от врагов, поднимайтесь вверх по лестнице вслед за Дейком.

Игра за Рейн

Бегите вперед, по пути уничтожая врагов. Добежав до развилки, заходите в дверь справа. Спустившись вниз, уничтожьте монстров и поднимайтесь по лестнице.

Игра за Гласа

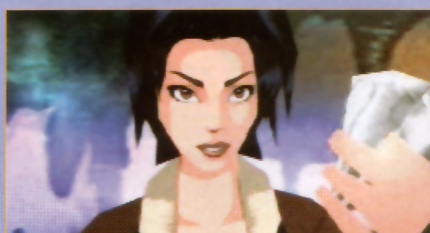
Поганец Дейк захватил в заложники Рейн, теперь он требует за нее выкуп... Отведите Гласа в то место, где провалился бульдозер, на котором ехал Дейк. Вы встретите старика, который даст вам ключ от склада. Заходите в дом и откройте ключом дверь. Возьмите динамитную шашку и вернитесь к разбитому киборгу. Установите рядом с ним динамит. Через образовавшееся отверстие бегите к тому месту, где похитили Рейн.

ДИСК #3

Игра за Хану

Сохраните игру и заходите в здание, похожее на гробницу. Найдите круглую комнату, где в нишах стоят статуи, и спуститесь вниз по лестнице. Внизу вы встретите привидение, которое после продолжительного разговора даст вам **Hair Pin, Gold**

Buillion, Sun Coin и Moon Coin. Поднимайтесь вверх и идите к панели на стене, мимо которой вы пробегали. Нажмите около нее «Use». Появятся пиктограммы солнца и луны. Нажмите кнопку под луной, а затем под солнцем. Направляйтесь в открывшуюся дверь (нужно успеть за 30 секунд). Придя на место, вы увидите ожившую статую самурая. Ее можно убить только из тяжелого оружия (дробовик, ракетница). Возьмите со стола **Terra Cotta Key** и бегите в круглую комнату. Откройте дверь с красной полоской. Обойдите бассейн и подойдите к пиктограммам. Появится уже знакомое вам привидение. После разговора с ним вы окажетесь в... Древнем Китае... Подойдите к старику, стоящему недалеко от вас. Окажется, что это хозяин гостиницы. Он расскажет вам историю о погибшем когда-то студенте, душа которого до сих пор не может обрести покой. Возьмите ключ от комнаты, где жил вагант, и идите в нее. Подойдите к кровати и используйте на ней зеркало. Появится призрак, который, увидев свое отражение, исчезнет раз и навсегда. Вы снова по-



падаете в комнату с бассейном. Разружьте статую самураев и следуйте к панели с пиктограммами. Появится изображение бабочки. Нажмите на кнопки в следующей последовательности: бабочка, луна. Бегите в открывшуюся дверь, находящуюся рядом с большим кубом. В этой комнате вы наткнетесь на воинов-скелетов, которых можно убить только с помощью огнемета. Поджарив костяшки, проходите вперед. Сохраните игру и заходите в левую верхнюю дверь. Перестреляв врагов, возьмите **Dig Key**. Выходите отсюда и, используя ключ, проходите в соседнюю комнату. Подберите деревянные доски, лежащие посередине зала. Выходите из помещения и используйте доски на единственной неоткрытой двери. За ней вы встретите привидение и снова отправитесь в прошлое. Подойдите к плачущим людям. Они скажут вам, что их дочь пропала. Естественно, Хана должна им помочь. Зайдите в дом и опустите деревянные жалюзи справа от входа. Теперь поднимите жалюзи на окне слева от входа. Таким образом, вы поменяете местами день с ночью. Выйдя во двор, вы увидите призрак девушки. Следуйте за ним. Призрак приведет вас к колодцу. Достаньте оттуда останки. Снова зайди-

те в дом и проделайте процедуру со шторами в обратном порядке. Выйдите на улицу. Подойдите к родителям девушки и покажите им останки. Оказавшись снова в гробнице, направляйтесь к панели с пиктограммами. Нажмите на них в следующем порядке: бабочка, лилия, луна. Следуйте в комнату с бассейном.

Босс #3: Стены

Этот босс представляет собой стену с постоянно меняющимися картинками, на манер слайд-шоу. Стойте посередине комнаты, зажав кнопку **L2**. Как только в верхней части экрана появится прицел, открывайте огонь, а затем уклоняйтесь от атак противника.

Вы в третий раз переноситесь в прошлое. На этот раз предстоит засудить нечестивого мужа, который угробил свою бедную и ни в чем неповинную женушку Вонг Лин. Подойдите к горшку слева и нажмите на кнопку «Use». Появится призрак Вонг Лин, который скажет вам, что нужно делать. Подойдите к барабану и ударьте в него. Придет судья, но он не поверит вашему рассказу, так как нет свидетелей. Снова подойдите к горшку. Вонг Лин скажет вам, что она не могла появиться на суде, потому что не может попасть на суд из-за статуй. Подойдите к статуям и используйте на них имеющиеся у вас кусочки ткани. Хана завяжет им глаза. Теперь можно спокойно идти к судье. Справившись с заданием, бегите к пиктограммам.



На этот раз включите их в следующем порядке: солнце, бабочка, луна, лилия, кости. Куб, стоящий посреди комнаты, опустится, и на его месте появится проход. Спускайтесь вниз.

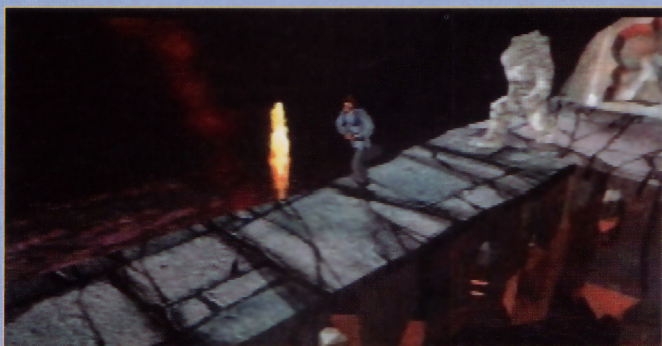
Босс #4: Deke

Тактика борьбы с Дейком практически та же самая, что и со стеной. Садитесь посреди комнаты и палите, уклоняясь от атак босса.

Игра за Гласа

Бегите все время прямо, пока не встретите императора и Хану. После долгого разговора вас отправят на выполнение тестов. Сохраните игру и заходите в левое зеркало. Вы попадете в комнату, посередине которой за столом сидит божество. Вам предстоит сыграть с ним в пошаговую стратегию. Чтобы одержать победу в каждом из четырех раундов, вам необходимо будет захватить вражеский флаг. У вас в распоряжении три вида солдат: **Small Soldier — 10hp, Medium Soldier — 20hp, Large Soldier — 35hp**. Чем меньше боевая единица, тем дальше она ходит. Не пытайтесь уничтожить солдат противника, а





просто прорвитесь к его флагу. Выиграв все сражения, вы получите в награду медальон и переместитесь обратно к **Savepoint'y**. Сохранив игру, заходите в правое зеркало. Второй тест представляет собой полосу препятствий. Двигайтесь вперед. Пробежав через огненные гейзеры и оказавшись на мосту, вы увидите каменное чудовище. Вам необходимо от него убежать. Сделать это нетрудно: просто срежьте углы на поворотах. Оказавшись в относительной безопасности, вы увидите, что дорога разветвляется. Чтобы не провалиться в пропасть, идите по самой правой дорожке. Пройдя мимо огненных гейзеров (справа), вы снова встретите чудовище. Снова убежите от него и прыгните в столп огня.

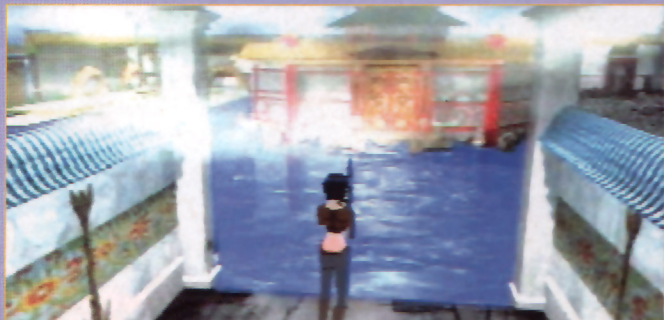
Игра за Хану

Сохраните игру и заходите в левое зеркало. Появится головоломка. Очень трудно дать ее решение (не потому, что она сложная, а потому, что муторная), поэтому я ограничусь лишь ее описанием. Вашей задачей является загнать восемь камней в соответствующие их цветам ячейки, пользуясь вспомогательными брусками серого цвета. Решив головоломку, заходите в правое зеркало. Пройдите полосу препятствий (он такая же, как у Гласа). После выполнения всех тестов наши герои попадут на корабль. Бегите на корму и вставьте в трон печать императора. Направляйтесь к носу корабля и подойдите к левой голове дракона. Вылейте в воду содержимое колбы, которую вы получили в награду за испытания.

ДИСК #4

Игра за Хану

Пройдите немного вперед, и вы увидите две двери. Зайдите сначала в левую и подберите две **Bridge Tiles**. Сохраните игру в противоположном углу от водяной мельницы. Идите в правую дверь. Найдите еще две **Bridge Tiles** и выходите обратно. Двигайтесь вверх. Используйте найденные плитки на воде, чтобы появился мост. Пройдите по нему. За дверью вы встретите пожилую женщину, которая окажется... Ханой?! Она даст вам **Tiger Plaque** и **Dragon Plaque**. После этого разговора в разных частях данной локации появятся монстры. Это одни из самых сильных врагов в игре, и чтобы с ними эффективно бороться, используйте дробовик. Следуйте обратно к двум дверям. Вы увидите садовника, который объяснит вам устройство данного места и подарит вам лопату и веер. Далее вам предстоит перемещаться из одного сада в другой, используя плитки, лежащие на полу. Голубая плитка ведет в сад воды, красная — ведет в сад огня, золотая — ведет в сад золота, белая — в сад земли. Направляйтесь в сад земли. Подойдите к месту, находящемуся справа от желтой плитки. Появится надпись «Use». Используйте лопату, чтобы получить кусок соли. Перемещайтесь в огненный сад. Возьмите тыкву и телепортируйтесь в водяной сад. Подойдите к механизму с ручкой и размельчите кусок соли в порошок. Бросьте соль в воду, чтобы отравить плавающую в ней змею. Взяв под водой голубой кристалл, наполните тыкву соленой водой и двигайтесь к водяной мельнице (будьте осторожны — вокруг полным-полно монстров). Прокрутив педали (сделав тем самым воду в реке пресной), сохранитесь и переноситесь в золотой сад. Вылейте соленую воду на золото. Появится мостик. Встаньте на



e-shop

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

e-mail: sales@e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

\$499.00

\$75.99		(US) Unreal Tournament	\$79.99		(US) Fantavision	\$79.99		(US) The Bouncer	\$79.99		(US) Kessen
\$75.99		(US) Dead or Alive 2: Hardcore	\$79.99		(US) Onimusha Warlords	\$79.99		(US) Summoner	\$79.99		(US) Oni
\$79.99		(US) TimeSplitters	\$79.99		(US) Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99		(US) Tekken Tag Tournament	\$79.99		(US) FIFA 2001
\$55.99		(US) Basic Memory Card	\$55.99		(US) PSX-2 Controller	\$89.99		(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



него. Вы увидите, что пол в комнате то появляется, то пропадает. Изучите интервал, с которым появляются плитки, и пробегите по ним. Возьмите в конце пути золотой кристалл и кубок. Направляйтесь в водяной сад. Наполните пресной водой кубок и тыкву. Телепортируйтесь в огненный сад. Встаньте на плитку перед кострами и отпейте воды из кубка. Вам покажут костер, в который вы можете войти и взять огненный кристалл. Подойдите к печке. Расплавьте в ней кубок и используйте лопату. Идите в земляной сад. Подойдите к месту, где вы откололи кусок соли, и вырыйте яму. Закопайте в яму три кристалла и полейте их водой из тыквы. Вырастет дерево с большим кристаллом. Сорвите его и направляйтесь к тому месту, где повстречали пожилую Хану. Вставьте кристалл в закрытую дверь.

Игра за Гласа

На данном этапе игры вы будете играть за Гласа в его прошлом. Сохраните игру и достаньте штурмовую винтовку. Застрелив двух солдат, подберите карточку и заходите в дверь (справа в темноте можно найти огнемёт). Возьмите в руки **ЕМР** и парализуйте робота. Пройдите в комнату и убейте охрану. Через несколько минут в помещение зайдет киборг. Чтобы от него отделаться, выстрелите по цистернам с горючим. Поднимайтесь наверх по лестнице. Подойдите к краю крыши и используйте крюк. Оказавшись на другом здании, нейтрализуйте часовых, а затем прыгайте на соседнюю крышу. Вы увидите вращающиеся вентиляторы. Осторожно пройдите к центральному вентилятору, и когда он остановится, нажмите на кнопку «Use». Спустившись на склад, возьмите взрывчатку. Сохраните игру и проходите в дверь. После ролика, в котором Глас захватит робота, сразу же открывайте огонь. Перевив нападающих, бегите(!!!) налево, уклоняясь от пулеметных очередей вертолета. Выпрыгнув из робота, шпарьте к зенитной установке. Сбив вертолет, расстреляйте солдат и подберите магнитную карточку. Откройте ее люк. Спустившись вниз, возьмите лом и залезайте в еще один люк. Вы попадете на начало уровня. Сохраните игру и бегите к тому месту, где вы взорвали робота. С помощью карточки отпирите

дверь и спускайтесь вниз. После ролика обязательно сохранитесь. Вам необходимо пройти по электрическому полю и не поджариться. Посреди поля разбросаны деревяшки, которые не проводят электричество. Используя их, мелкими перебежками доберитесь до двери. Возьмите в руки **ЕМР** и заходите внутрь. Парализовав робота, убейте охранника и бегите в следующее помещение. Пройдя несколько экранов, вы попадете в лабораторию. Подойдите к своему подчиненному. Его заразили страшной болезнью. Взяв образцы крови, направляйтесь к выходу. Появится брат Гласа (заметьте, у него нет левой руки), который ранит нашего героя. Как только к вам вернется управление, подберите пистолет, лежащий посреди комнаты. Глас случайно убивает своего брата и переносится в водяной сад. Бегите в то место, куда пошла Хану.

ДИСК #2

Игра за Хану

Сохраните игру и подойдите к отверстию, похожему на гигантскую замочную скважину. Используйте на ней колокольчик. Появится наш старый знакомый с новогодней вечеринки. Он предложит вам сыграть в детскую игру. Компьютер будет набирать определенную комбинацию из китайских иероглифов, а вам необходимо ее повторить.

Игра за Гласа

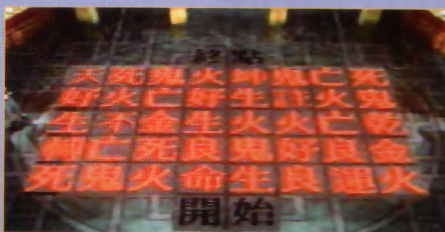
Сохраните игру и подойдите к двери. Используйте на ней медаль. Появится ваша старая знакомая, которой вы помогли в катакомбах. Она предложит вам сыграть в детскую игру. Выиграть ее еще легче, чем предыдущую.

Игра за Хану

Подойдите к мозаике из иероглифов и используйте на ней веер. Появится садовник, который объяснит вам суть головоломки. Вам необходимо пройти по иероглифам в определенном порядке. Иероглифы, по которым можно идти, нарисованы с двух сторон от нижней двери, а по которым нельзя — с двух сторон от верхней (см. скриншоты).

Игра за Гласа

Подойдите к двери и достаньте из инвентаря куклу. Появится отец и брат Гласа, а затем и



очередной страж, который предложит вам сделать выбор. Выбирайте любого родственника.

Босс #5: Demon

Этот босс практически ничем не отличается от обычного врага. Просто достаньте любое огнестрельное оружие и изрешетите его.

Игра за Хану



Подойдите к проходу и достаньте из инвентаря зеркало. Появится мертвый ученый. Превратившись в бессмертного, он предложит вам сразиться с ним.

Босс #6: Immortal

Бессмертного нельзя победить оружием смертных, поэтому уберите свои пушки и пустите в ход голые кулаки.

Игра за Гласа

Используйте вторую медаль на энергетическом потоке.

Босс #7: Royce Glas

Вот это да! **Glas vs Glas**. Бегайте от самого себя вокруг колонн. Как только Глас окажется сзади вас, разворачивайтесь и открывайте огонь. Главное — не перепутайте!



Игра за Хану

Подойдите к густку и используйте на нем последний артефакт (иглу). Бессмертный предложит вам выбрать семью Хану или Рейн. Выберите Рейн, тогда не придется сражаться с монстрами.

Игра за Гласа

Наконец-то последнее испытание. В очередной раз подойдите к portalу и бросьте в него персик. Появится старик, который когда-то просил вас найти его осла. Он предложит вам сыграть в азартную игру. Перенесясь на островок с картами, пройдите по ним в определенном порядке. Сделать это очень просто.

ДИСК #3

Игра за Гласа

Сохраните игру и идите вперед... После большого ролика вам предложат выбрать из двух Рейн. Одна из них настоящая, другая фальшивка. Делайте свой выбор...



PlayStation

