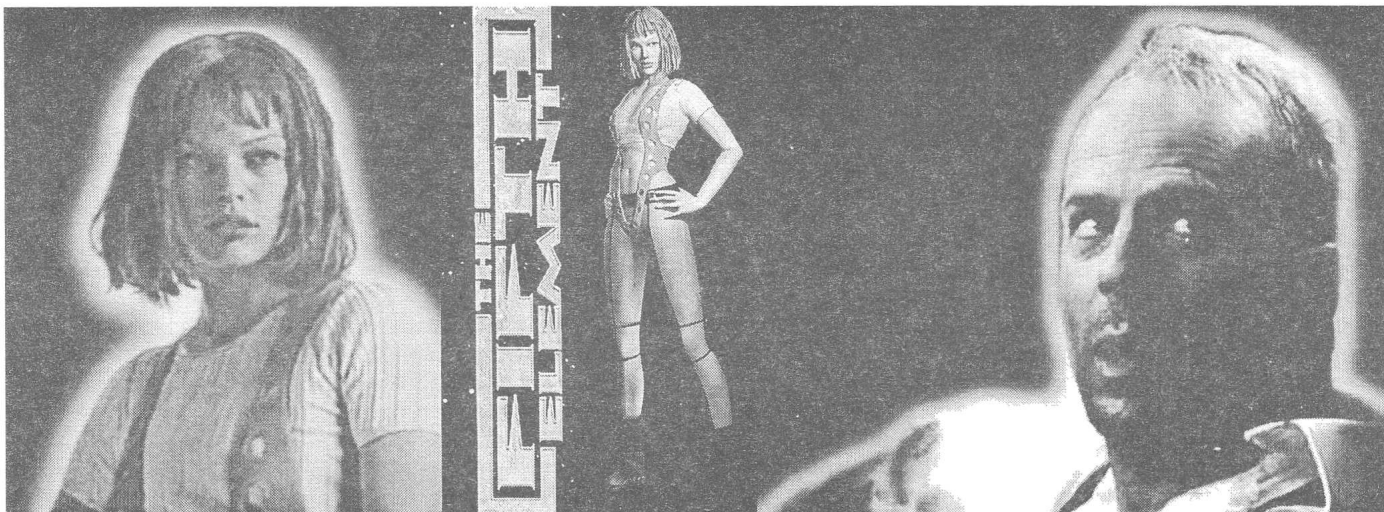




ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Прохождение

Первая миссия

Действующее лицо: Korben

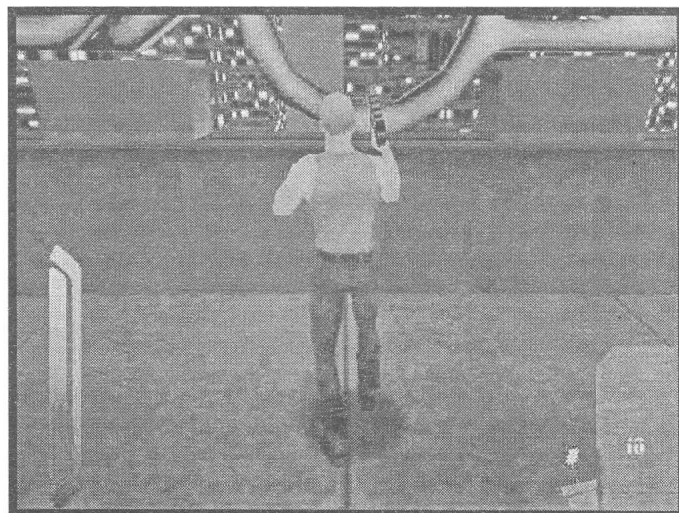
Задача: Проникновение в генетическую лабораторию и выведение Leeloo из анабиоза

Ваша работенка начинается на крыше, причем о предыстории ее можно только гадать — так как черти, то есть бесы, человека на крышу перенести не состоянии, то единственное разумное предположение может быть связано только с вертолетом — но это только предположение. Теперь вам не миновать спуска по лестнице — так как находящиеся на вашем пути охранники восторга при вашем появлении не высказывают, то вам надо их всех перебить, при этом не забудьте, что делать это надо быстро! Увидев дверь, закрытую силовым полем, не вздумайте ее таранить, так как результат окажется для вас плачевным. Вместо этого надо... выстрелить в электрощит, находящийся рядом, после чего вы сможете бежать дальше.

В конце пути вы увидите летательный аппарат, который при вашем приближении взлетит. Не раздумывая, стреляйте в оставшиеся на месте его стоянки бочки, после чего вам придется переждать эффектный взрыв. Теперь нужно прыгнуть вниз и идти направо до шахты, накрытой зеленым стеклом — разбив его выстрелом, надо снова прыгнуть вниз. Очутившись в помещении, набитом охраной, вам придется перебить и ее. Отдышавшись, вы увидите проход, закрытый уже знакомым силовым полем. Для его отключения вам придется запрыгнуть сначала на ящики, а с них на выступ справа — увидев там электрощит, взорвите его. На месте отключенного поля вы увидите проход в телепорт — как только вы войдете в него, то окажетесь перенесенным в лабораторию.

Так как двери по сторонам пока закрыты, то вам остается только идти вперед. Оказавшись в круглой комнате с каким-то устройством посередине и двумя выходами, вы увидите проход, заставленный ящиками. Взорвите их и перед вами откроется путь — идите прямо, а потом направо. И снова перед вами силовое поле. Но на полу мы видим некий механизм, который после включения поедет вперед и уничтожит поле. Снова идите вперед, но осторожно — часть охранников еще жива, да к тому же и вооружена гранатами!

Зайдите в комнату, расположенную справа — сначала соберите бонусы, а потом включите небольшой компьютер, стоящий в середине комнаты. Умный комп без всяких подсказок (совсем, как в сказке) запустит робота, который сломает решетку на стене — естественно, что открывшимся проходом вам надо воспользоваться, как приглашением. Без всяких колебаний лезьте вперед, после чего вам придется уничтожить генератор, стоящий неподалеку. Теперь прыгайте вниз и входите в телепорт, который перенесет вас в овальную комнату. Идите налево и открывайте все двери, еще недавно закрытые — в первой комнате справа убейте стражника и заберите у него карточку, во второй взорвите электрощит, который откроет вам дальнейший путь. Не забывая собирать все бонусы, которые попадают на вашем пути, возвращайтесь в овальный зал и входите в телепорт. Естественно, что помещение, в которое он вас перенесет, окажется не более приятным — очутившись среди мутантов, косите их, как траву. В конце пути вы упретесь в силовое поле — для того, чтобы открыть его, развернитесь и разрушьте резервуар с большим мутантом, похожим на медузу, после чего несчастный урод пролетит вперед и врежется в силовое поле (согласно игродельской идее все эти поля одноразовые). Путь открыт и было бы странно им не воспользоваться. Убив охранника за сеткой и взорвав очередной электрощит, входите в телепорт. На выходе из него выбирайте синий проход — открыв

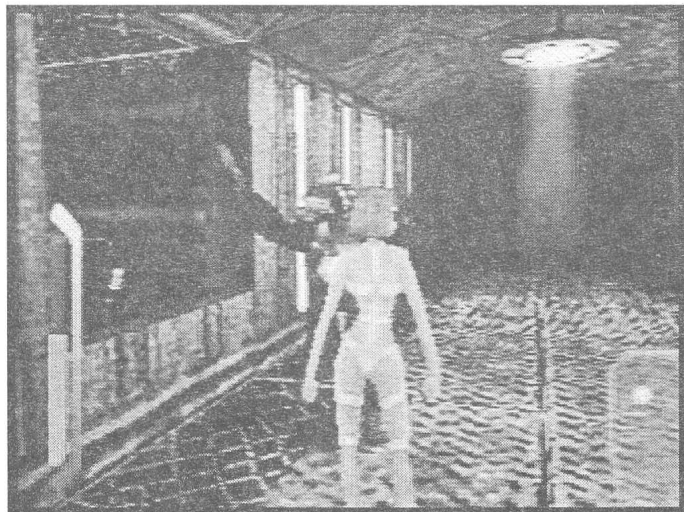


дверь, убейте охранника и включайте большой пульт. Именно это включение и выведет LeeLoo из анабиоза. На этом задача выполнена.

Вторая миссия

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Освобождение Korben'a, посаженного в тюрьму. Идите вперед, уничтожая по пути летающих роботов, пробирайтесь через лазерные лучи и выходите в коридор. На вас нападут два робота и полицейский — дав им отпор, проникните в узкий проход и взрывайте решетку, после чего соберите все бонусы. Вылезайте и идите по коридору направо. В его конце вы попадете в ловушку — впереди и позади вас вспыхнут лазерные лучи. Выход далеко не тривиален — увидев на правой стене надпись «Keep Clear», нажимайте на нее, после чего перед вами откроется проход. Пройдя через него, вы увидите стоящий у стены аппарат — стоит его включить, как он поедет вперед и взорвет дверь. Естественно, что вам надо бежать в очередной синий проход.



Попав в контрольную комнату, убейте охранника. Нажав красную кнопку, вы увидите, как откроется проход в силовом поле. Теперь бегите назад и заходите в комнату со шкафчиками. Нажатие кнопки, которую вы увидите справа, выключит лазеры, а их лучи перестанут загромождать проход. Теперь вы можете бежать по коридору дальше — добравшись до решетки в стене, ломайте ее и пролезайте внутрь. Перепрыгнув на другую сторону, убейте охранника и бегите вперед. Попав в большой зал с несколькими дверями и бонусом посередине, бегите в проход напротив. В результате вы окажетесь в тире — естественно, что вы должны снова перебить всех, после чего надо забрать карточку и бонусы. Обратите внимание на проход — воспользовавшись им, вы соберете дополнительные бонусы. Теперь возвращайтесь в большой зал и тут же уходите через соседнюю дверь. Наткнувшись на идентификационное устройство, вставьте в него подобранную карточку, после чего контрольная комната откроется — войдя в нее, убейте охранника, после чего надо нажать все кнопки и собрать все бонусы. Возвращайтесь в центральный зал — за его дверями, которые теперь уже не заперты, находятся тюремные камеры, набитые заключенными. Не забудьте, что выпустив их всех, вам придется довольно много драться — поэтому, если вы этим добром уже наелись, то открывайте только третью камеру, в которой и содержится Korben. Как только вы зайдете туда, дверь за вами закроется и вам останется только нажать кнопку на устройстве справа. На этом

миссия считается выполненной, но работенки впереди еще очень много.

Третья миссия

Действующее лицо: LeeLoo

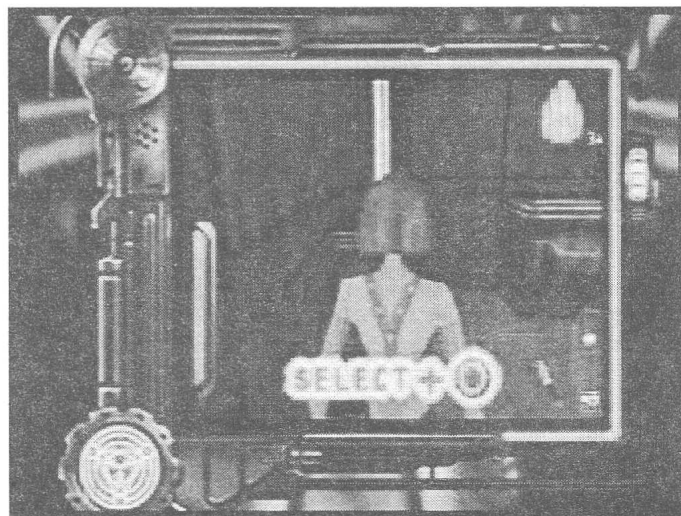
Задача: Отход из тюрьмы после освобождения Korben'a. Действие начинается рядом с камерой, в которой сидел Korben. Выход закрыт и единственным спасительным средством остается бочка — если вы приглядитесь, то увидите ее в самой крайней камере справа. Ее подрыв разрушит часть стены и в этот пролом вам и придется вылезти. Обнаружив вторую бочку, подрывайте и ее — в результате вы окажетесь в маленькой комнатке с кнопкой на стойке. Нажав кнопку, вы увидите, что окна на улицу, до этого закрытые силовым полем, откроются — беда здесь только в том, что длиться это будет недолго, поэтому бежать к комнате с окнами и выпрыгивать надо очень быстро! Теперь идите направо и готовьтесь к встрече с охранниками и прыжкам через провалы. Свернув в синий проход, нажимайте кнопку на стене — перед вами откроется дверь, заставленная бочками. Взорвав их, вы выйдете наружу и тем самым миссия завершится.

Четвертая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

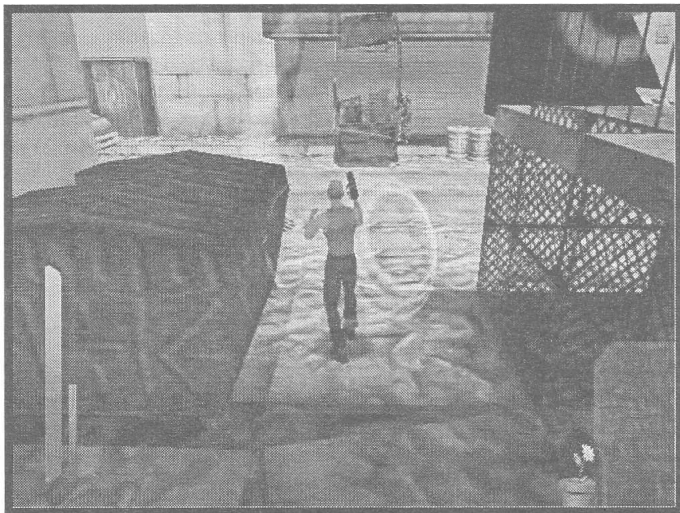
Задача: Похищение Earth Activator'a из комнаты отца Корнелиуса

Бегите вперед и поверните в проход направо, затем, убив охранника, разбейте окно. Через оконный проем вылезайте наружу и перепрыгивайте на другую сторону. Проскочив проход, сворачивайте налево и разбирайтесь с охраной, после чего лезьте в маленький лаз у пола, предварительно разбив стекло. Выбравшись наружу, идите направо. Увидев сетку, натянутую над оживленной улицей, надо подпрыгнуть и, зацепившись за нее руками, перебраться через улицу (при этом надо еще следить за тем, чтобы вас не задела проезжающие машины). Теперь вам придется убить еще двух охранников — так как на электрический стул вы «заработали» уже давно, то бояться вам уже нечего, поэтому смело действуйте дальше. Пройдя по коридору и направо, спрыгивайте вниз. Вы окажетесь у монорельсовой дороги, по которой



едит вагончик. Выбрав момент, бегите по рельсу вперед — так как это очень нелегко, то для передышки можно использовать боковые балки. Добежав до карниза, прыгайте на него

и приступайте к делу — поубивав охранников, не забудьте собрать бонусы. Пробежав немного вперед, вы увидите окошко в стене, а за ним бочки и охранника. Гранатой взор-



вите бочки, взрывом разнесет стену и вы сможете перепрыгнуть туда. Из комнаты с двумя выходами идите в правый проход. Убейте охранника и бегите до конца, после чего в углу нажмите рубильник. Возвратясь в комнату, из двух выходов не забудьте выбрать левый. Перепрыгните через лодку и двигайтесь вперед — разбив дверь, вы опять окажетесь на путях монорельсовой дороги. Используя уже проверенный способ, бегите до конца путей и сворачивайте в проход налево. Еще раз пробежавшись прямо и налево, найдите в последней комнате цветочный горшок, из-за которого и было убито столько народа!

Четвертая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Похищение Fire Activator'a, то есть спичек

Начав около своей машины, бегите прямо и налево. Достигнув окна, разбейте его и залезьте внутрь — добежав до развилки, сверните направо. В комнате используйте стоящий на полке компьютер и забирайте Fire Activator. Выпрыгнув в окно, бегите направо. По дороге можете свернуть в проход направо и забрать бонусы. Пробежав всю дорожку, вы увидите железную лестницу, закрывающую дверь — так как для открытия нужен рычаг, то мы немного возвращаемся назад и залезаем по лестнице на арку. Повернувшись налево, прыгаем на уступ и входим в комнату, после чего надо пробежать анфиладу и включить рубильник — он и откроет заветную дверь, в которую надо еще попасть. Вернувшись к арке, забираемся на большую лестницу у стены и снова видим дверь — открытую, но недостижимую. Теперь остается выстрелить в электрошкаф, а для преодоления провала использовать появившуюся машину. Самое интересное, что в комнате надо было всего-то взять рычаг, но не будем смеяться над игроделами, а вернемся с «находкой» к железной лестнице. Теперь остается его применить и бежать в открывшийся проход.

Пятая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLo

Задача: Похищение билетов в развлекательный комплекс

Начав на крыше, бегите налево и убейте охранника. Забрав у него карточку, бегите налево до конца, после чего откройте

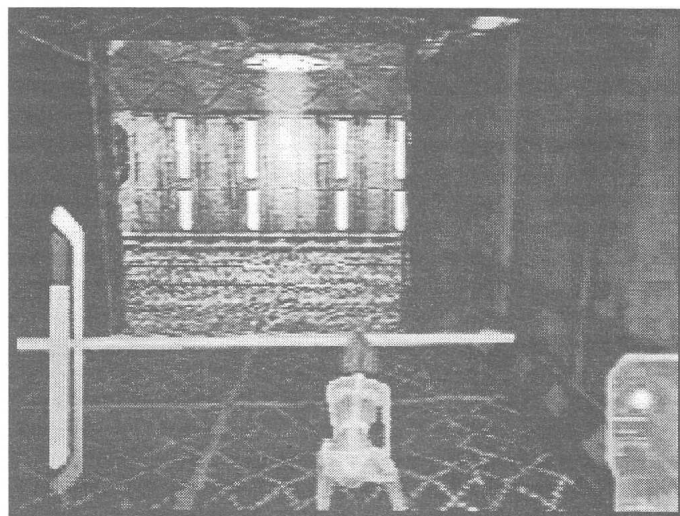
ею последнюю дверь. Взорвите решетку у пола и залезайте туда. Прыгнув вниз, поднимайтесь на лифте наверх и идите к решетке. Взорвав ее, лезьте дальше. Открыв кнопкой дверь, зайдите в комнату и нажмите большую кнопку, после чего можно возвратиться на крышу.

Пробравшись вдоль стены налево, взорвите решетку и лезьте туда. Зайдя в правую дверь, взрывайте большую решетку справа и прыгайте в образовавшееся отверстие. Пройдя через дверь, перепрыгните через парапет и включите лифт (кнопки на стене). Поднимитесь наверх и идите в один из открытых проходов, теперь снова прыгайте вниз и нажмите кнопку рядом с большой дверью. Войдя туда, в правом углу вскарабкайтесь по ящикам наверх и нажмите кнопку. Взорвав решетку, поднимитесь на лифте наверх и соберите бонусы, после чего вернитесь и точно так же доберитесь до двери с кнопкой. Войдя туда, бегите к телепортеру, причем, выйдя из него, двигайтесь вперед. Как только вы подойдете к большой двери, она закроется, но одновременно откроется другая дверь — та, в которую нам и надо. Нажмите все кнопки, после чего откроется комнатка с телепортерами и два лаза у пола. Идите в левый лаз и с помощью лифта поднимайтесь на крышу. Бегите к трубам, которые немного выше и взорвите их гранатой. Теперь вы заслужили... нет, пока еще не тюрьму, а право на то, чтобы прыгнуть вниз и пройти в первую дверь слева. Там вы возьмете билеты, а тюряга пока подождет!

Пятая миссия. Второй эпизод

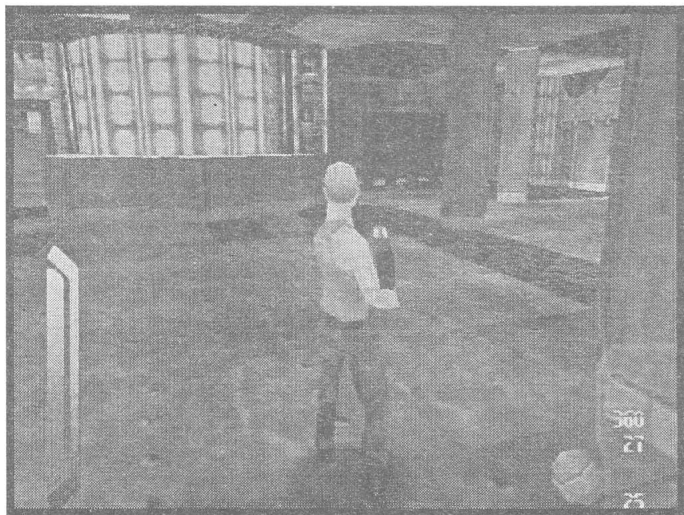
Действующее лицо: Korben

Задача: Уничтожение главного компьютера в здании Зорга
Начав на крыше, побегайте и разбейте все решетки. Единственный проход закрыт двойным силовым полем, а открыть его можно, только пройдя мимо двух сенсоров на стенах. Теперь спускайтесь на лифте — имейте в виду, что в шахте есть три выхода, причем в первые два обязательно надо запрыгнуть и взять карточки и бонусы. Только после этого можно ехать к самому нижнему из них и идти в телепорт. Телепортировавшись, идите налево и прямо через лучи лазеров — для их преодоления придется попрыгать. Используйте карточку и в открывшейся комнате нажмите рубильник, который отключит лазеры.



Теперь бегите обратно и поворачивайте в коридор, который ранее был перекрыт лазерами. Войдя в комнату с красными стенами в полоску, включите пульт на левой стене и входите в телепорт. После телепортации бегите прямо и налево,

после чего повторите операцию с карточкой и нажатием рубильника, выключающую лазеры. Бегите обратно в центральный зал и поднимайтесь по лесенке в комнату. Если вы пройдете прямо, то за колонной найдете панель — нажав на нее, вы увидите как откроется дверь, после чего вам надо бежать налево до конца. Вернувшись в комнату с красными стенами в полосу, откройте стену и идите в другой телепорт.



После телепортации идите прямо к большой двери. Она, естественно, закрыта. Но не пугайтесь, выход есть. По обеим сторонам двери имеются кнопки. Их надо нажать в определенной последовательности и дверь откроется — постарайтесь запомнить расположение:

С К К
С С К
К
С

Пояснение:

С (синий цвет) — кнопка нажата

К (красный цвет) — кнопка не нажата

Идите в открывшуюся дверь, берите автомат и прыгайте в телепорт. Теперь остается зайти в комнату с компьютером и нажать на два пульта у входа, после чего начнется отсчет времени. Теперь надо без промедления бежать обратно к началу уровня, то есть к вашей машине.

Шестая миссия

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Бегство из здания Зорга, которое вот-вот взорвется. Взорвите бочки и идите дальше, следующую порцию бочек подрывайте у решетки (на сих сосудах у игроделов явный бзик — добро бы в них вино было, а то, похоже, какой-то бензин). Теперь самое время уходить через образовавшийся проход. Бегите прямо в центральную кабинку и нажимайте там 2 кнопки — в открывшихся проходах нажимать придется уже на все подряд. В ответ откроется проход, до того закрытый силовым полем — идите туда и вызывайте лифт. Поднявшись наверх, идите налево и доберитесь до места, откуда видны бочки на противоположной стене. Теперь взорвите их и прыгайте туда (не раньше, чем бензин догорит), нажимайте кнопку и возвращайтесь к лифту. Поднявшись, идите направо и прыгайте на движущийся лифт. Поднявшись еще выше, опять нажимайте все кнопки, после чего вернитесь и прыгайте в открывшуюся дверь. Бегите прямо до конца, взрывайте левый проход и бегите в него. Теперь остается свернуть в первый проход налево, на этом истребление запасов бензина можно считать законченным.

Седьмая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Прорыв через непонятные нагромождения

Перепрыгните через парапет и соберите все бонусы. Прыгайте на полицейскую машину, а с нее перепрыгивайте через забор. Бегите вперед, а затем и в открытый проход, в конце прохода залезайте в лаз. Двигайтесь вперед до конца. Добежав до развилки, идите влево и убейте монстрика, не забудьте взять у него карточку, после чего бегите до двери с цифрой 12. Открыв ее при помощи карточки, бегите до конца, взорвите электрошкаф и прыгайте в открывшийся неподалеку проем. Найдя большой красный рубильник, включите его и входите в открывшуюся дверь, после чего бегите дальше. Добравшись до прохода, разорванного провалом, прыгайте вверх — хватаясь за потолочную решетку, двигайтесь дальше (если бы игроделы знали, как тяжело это дается, они бы даже кукол на этот трюк не посылали). В следующем помещении убейте всех охранников — не забудьте, что один из них имеет карточку, которую надо обязательно забрать. Взорвите бочки у стены и бегите в образовавшийся проход, потом сверните в первый поворот налево. Взорвав решетку, через лаз пробирайтесь в следующее помещение, после чего вам придется прыгать по карнизам и снова лезть в дыру.



Добравшись до красной комнаты с пультами, жмите на их кнопки и быстренько пробегите по тупикам — заметив маленький рубильник, включайте его, после чего вы увидите, как опустится что-то вроде конвейера. Теперь вам придется бежать уже по нему, в самом его конце воспользуйтесь движущейся колонной и поднимитесь на ней. Повернув направо, мы увидим стражника и электрошкаф — по плану игроделов вы должны бросить в них гранату — действуйте, не задумываясь. Взрыв почему-то должен привести в действие лифт, до того стоявший недвижимо — на этот раз, точно так же ни о чем не думая, прыгаем в него. Увидев синюю сетку справа, прыгаем и цепляемся за нее, после чего ползем до конца (если игроделы за такую гимнастику сами возьмутся, то после пары-тройки таких упражнений пальцы у них если и не отвалятся, то довольно долго будут ни на что не способны — похоже, что эти мальчики ни с чем круче компа дела не имели). Запрыгнув в проход, бежим вперед и у самой стены видим маленький проход, который приведет вас к запертой двери. Для ее открытия вам опять придется взорвать электрошкаф, после чего вы оказываетесь на свободе.

Седьмая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Второй прорыв, причем с тем же смыслом (пока еще не разгаданным)

Перепрыгните через парапет. Собрав все бонусы и оружие, прыгайте по уже известной схеме — сначала на полицейскую машину, а с нее через забор (будем надеяться, что копы заснули так крепко, что такую наглость стерпят). Перепрыгнув через пропасть (надеемся, что у вас это получилось), идите вперед. Увидев за сеткой электрошкаф, стреляйте в него и проходите через открывшийся проход. Спускайтесь в левый проход в метро, но не вздумайте садиться в вагон — вместо этого разбейте решетку и идите дальше. Открыв дверь карточкой, спускайтесь, а затем идите налево — оказавшись у зеленого коридора, взорвите очередную партию несчастных бочек и выходите. Убейте стражника и возьмите карточку (так как по совокупности совершенных в игре убийств вы, согласно законодательству США, получите не меньше сотни лет, то теперь можете доигрывать совершенно спокойно — больше одной жизни вас сидеть уже не заставят). Теперь идите к первой двери направо, а потом налево и вперед. Попад в помещение с капающей водой, найдите два рубильника и включите их, после чего вы увидите, как открывается дверь в комнату с зеленой жидкостью. Ступайте туда, обходите все помещения и включайте все рубильники, а затем возвращайтесь к зеленой жидкости и включайте пульт у двери с надписью NO EXIT, которая вас благополучно выпустит.

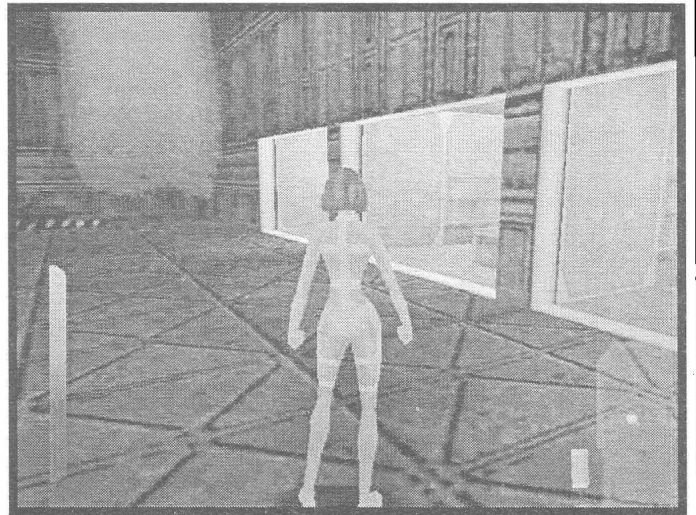
Восьмая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Похищение Water Element'a

Идите вперед и поворачивайте в правый проход. Дойдя до лазерных лучей, нажмите кнопку справа, после чего войдите в дверь, разбейте стекло и нажмите кнопки — после этого откроется дверь, за которой надо, не ленясь, собрать бонусы и снова в путь — к тем самым лазерам! Попад в комнату с решетчатым полом, поворачиваем налево и лезем под решетку. Прыгая и перебегая по трубам, надо добраться до двери, открывающейся от нажатия кнопки — увидев за ней пульт, включайте его, после чего бегите налево и прыгайте на поднимающуюся колонну. Подпрыгнув, цепляйтесь руками и ползите до конца. У вас в голове еще не помутилось? Терпите, до конца еще далеко!

Идите к проходу в стене, включайте пульт и идите налево в проход. Увидев подошедший лифт, прыгайте на него. Спус-



тившись, разбейте решетку и двигайтесь к зеленому телепорту — пройдя телепортацию, идите до развилки, затем сворачивайте направо и идите вперед. Попад в комнату с крестообразным полом, включайте пульт, после чего силовое поле исчезнет и станет доступна та самая заветная кнопка. Ее нажатие откроет вам долгожданный проход, в конце которого (после поворота налево) вы и увидите тот самый долгожданный Water Element - взяв его в руки, вы и завершите эпизод.

Восьмая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

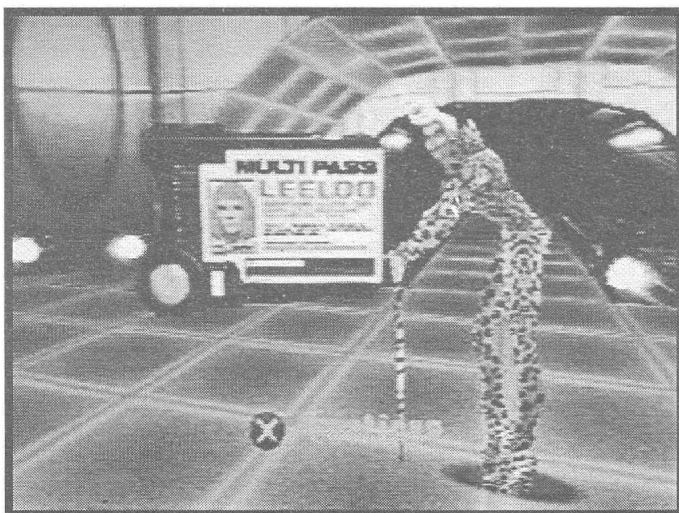
Задача: Возвращение к машине — со взрывом, но без убийств. Разбейте электрошкаф и проходите вперед и направо. Повернув налево, заходите в комнату и отключайте лазеры, после чего можно топтать дальше. В комнате с проволочным полом идите направо и, взорвав очередной электрошкаф, входите в комнату и включайте пульт. Прыгайте на подъехавший тягач, а с него на маленькую платформу, после чего, доехав на ней до лазеров, пригнитесь и сразу после этого подпрыгните. Спрыгните налево и спуститесь на лифте до машин, после чего нажмите кнопку, идите к проволочному лифту и поднимайтесь в комнату. Нажав там кнопку, вы поднимите машины — теперь по ним можно пропрыгать до выхода (со стороны это очень похоже на советского пограничника семидесятих годов, прыгающего по экспортным «Жигулям» — если честно признаться, то ни малейшей симпатии это зрелище не вызывает).

Девятая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Проникновение в шаттл, улетающий в развлекательный центр

Разбив решетку, тут же взрывайте вторую, прыгайте в дыру и бегите по коридору — снова взрывайте, но не бочки, а очередную решетку. Спрыгивайте вниз и топайте в помещение с вешалками — найдя в одной из них карточку, используйте ее в центре зала для входа в помещение таможни. Там надо снова нажать кнопку и подняться по большой лестнице. Обследовав помещения за решетками, найдите полицейского и возьмите у него карточку (игроделы почему-то считают, что LeeLoo еще не разыскивается за ранее совершенные убийства, что она не опознана и не застрелена полицейским —



похоже, что и с этой стороной жизни гейммейкеры еще не познакомились).

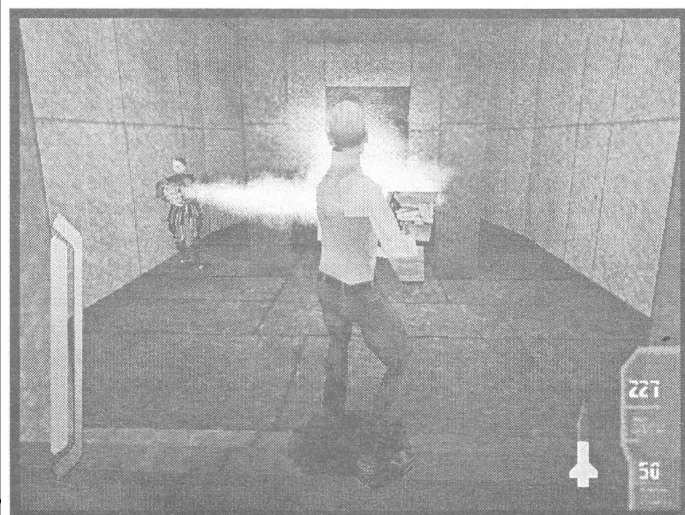
Идите в противоположный проход — добравшись до комнаты, в которой на столе стоит зеленый шар, вставьте в пульт карточку и бегите в открывшийся лаз. Езжайте на конвейере до первого поворота направо, после чего спрыгивайте и идите прямо, в самом конце поверните налево. Увидев вдалеке охранника, убейте и его — не бойтесь — на вас висит уже столько, что из тюрьмы вам все равно уже никогда не выйти! Цепляйтесь за платформу и езжайте вперед, до лифта — поднявшись на нем, прыгайте до тех пор, пока на левой стене не увидите кнопку. Допрыгав до правой стены, нажмите кнопку на одном из столбов. Прыгнув в проход, вы окажетесь в комнате с телепортерами, расположенными в полу. Имейте в виду, что всего один неосторожный шаг отбросит вас к началу уровня, а подсказку прохождения можно просмотреть в мониторе недалеко у входа. Выйдя оттуда, цепляйтесь за потолок и ползите до конца — вы добрались до шаттлов!

Девятая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Проникновение во все тот же шаттл

Выходите в центральный зал. Идите к вешалкам и берите там карточку, после чего идите в центр зала и при помощи этой карточки входите в таможню. Нажав там кнопку, под-



нимайтесь по открывшийся лестнице и начинайте обследование помещения. Найдя ящик у двери, взорвите его, после чего войдите в помещение и нажмите кнопку. Увидев останавливающийся вентилятор, идите к нему, взорвите решетку и проходите. Найдя помещение, закрытое лазерным полем, выключите оное в комнате слева, после чего, открыв комнату, заберите детонатор. Не забудьте, что прикосновение к нему запустило в нем отсчет времени и до срабатывания осталось не так уж много времени! Используйте детонатор на устройствах, установленных на завалах камней в центральном зале. Проложив себе взрывом дорогу, у одного из полицейских возьмите карточку. Она открывает дверь, расположенную рядом с закрытым люком. Нажав на кнопку, заберите билеты и проходите в коридор. Дойдя до двери, которая потребует Water Element, не расстраивайтесь — он находится за первым справа завалом камней. Устроив напоследок маленький взрывчик, входите в комнату и забирайте Water Element — он откроет вам дверь, ведущую к шаттлам.

Десятая миссия

Действующее лицо: Korben

Задача: Расстрел телефонов астропорта, заминированных Зоргом

Гейммейкеры считают, что таким путем вы предотвратите опасность, грозящую людям, поэтому никакими вопросами не задавайтесь, а быстренько, следуя указаниям стрелки, стреляйте в звонящие телефоны. Отстрелявшись, идите к выходу.

Одиннадцатая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Освобождение экипажа шаттла, захваченного мангалорами



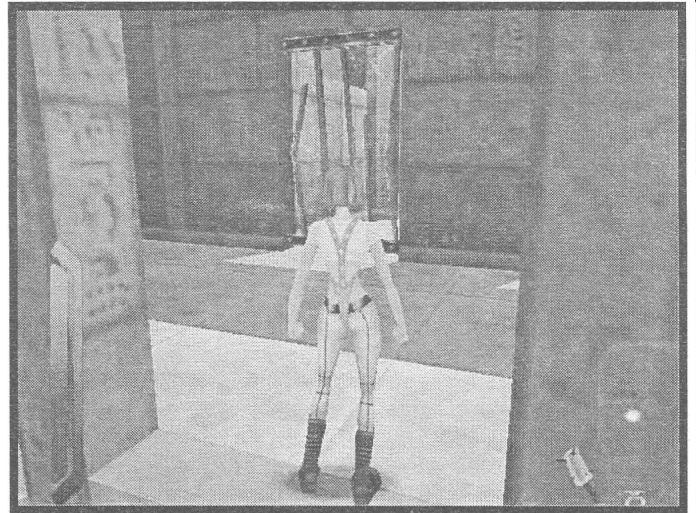
В ближайшей комнате на правой стене вы найдете компьютер — использование его откроет вам проход. Разбив решетку, прыгайте вниз, а потом бегите до комнаты с желтыми стенами. Включайте пульта во всех комнатах до тех пор, пока не откроется проход в одной из стен. Попад в компьютерный зал с синими стенами, найдите панель компьютера и нажмите ее. Перед вами откроется дверь, в которую надо войти, а затем прыгнуть направо и взорвать решетку (обратите внимание, что на прыжки и взрывы намного чаще посылают LeeLoo — налицо явная дискриминация). Продолжая прыжки, остерегайтесь проводов. Добравшись до прохода, прыгайте до центрального зальчика (милос звучит, не правда ли?), в нем надо включить пульт. Пройдя через открывшийся проход, доберитесь до пульта в центре, после чего включить надо уже его. Теперь эту комбинацию повторите еще раз — пройдя в открывшуюся дверь, снова топайте к пульту и дальше в дверь. Разбив решетку слева, прыгайте туда — вы попадете в синюю комнату. И опять излюбленный прием разработчиков — включите пульт внизу и топайте в открывшийся проход. Теперь снова настала очередь прыжков, так любившихся программерам — в этом месте будьте особенно осторожны! В средней комнате спуститесь вниз и взорвите баллоны и бочки. У убитого охранника заберите карточку. Пропрыгав до последней комнаты, суньте карточку в пульт и идите в дверь. В комнате со столом нажмите кнопку на стене и проходите в дверь — вы оказались в кабине экипажа.

Одиннадцатая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Запуск двигателей шаттла

Идите вперед, увидев в правой стене компьютер, используйте его, после чего ступайте в открывшийся проход. Спрыгнув вниз, убейте охранника, потом разбейте левое окошко и взорвите ящики. Войдя в дверь, заберитесь наверх и идите в правую дверь. В синей комнате включите компьютер, стоящий в ее центре, после чего поиграйте с кнопками на всех колоннах — добейтесь того, чтобы в лазерных лучах образовался проход. После этого не забудьте включить большой пульт, находящийся в отдельной комнате — теперь можно проходить мимо лазеров. Разбейте правую решетку и возьмите карточку, после чего бейте следующую решетку (как жалко, что здесь не надо взрывать бочки) и идите в левый проход. Допрыгав до выхода, заходите в красную комнату — запускайте компьютер, после чего зайдите в следующее помещение и снова тычьте в клавиатуру. В ответ откроется очередная дверь, теперь снова нажмите кнопку в центральном пульте и снова идите в открывшуюся дверь (хоть и нудновато, но делать нечего, придется доиграть). Допрыгав до конца, включайте рубильник и прыгайте в правый лифт. Спустившись, бегите через разряды электричества и прыгайте на левый лифт. Поднявшись наверх, прыгайте, при этом вам надо опасаться разрядов. Добежав до зеленой комнаты, нажмите штыри — гейммейкеры считают, что запуск шаттла происходит таким образом!



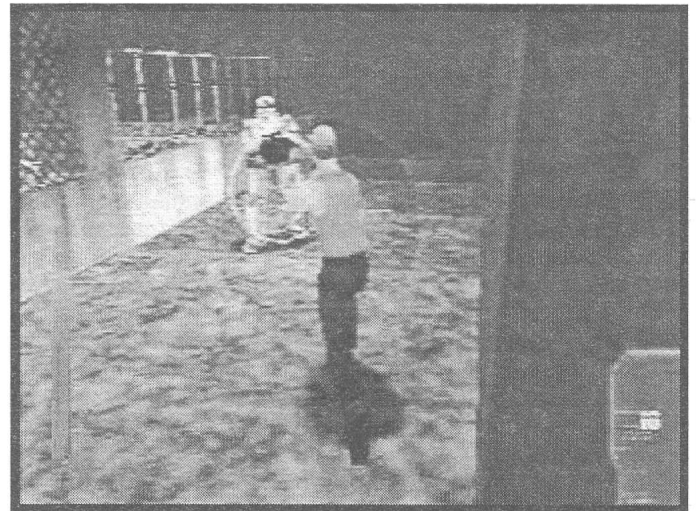
лочный потолок, ползите к движущейся платформе — на ней надо добраться до противоположной стороны. В комнате, нажимая на кнопки, надо набрать 3ЗККК, где 3- зеленая кнопка, а К- красная кнопка. Забрав оттуда Water Element, идите к большому вентилятору и взорвите его, после чего спрыгивайте направо в проход и бегите. Оказавшись в тупике, прыгайте в центральную шахту, после чего придется ждать, когда опустится лифт. Теперь надо идти по проходу, спрыгнуть в коридор с ящиками и идти в правый проход. Опять залезай-

Двенадцатая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Похищение Water Element'a

Бегите вперед в зал и поднимайтесь на лестницу. Выбрав из двух дверей левую, входите в телепорт — пройдя через него, шагайте прямо и аккуратно перепрыгивайте на противоположную сторону, после чего надо вскарабкаться по ящикам и забраться в лаз. Включив левый пульт, вылезайте обратно и прыгайте на движущийся кран, а с него уже в открывшийся проход. Взорвав очередную порцию бочек (наконец-то — ведь LeeLoo только об этом и мечтала), идите дальше. Зацепившись за движущуюся платформу и доехав до конца, спрыгивайте. Взорвите еще одну порцию бочек и в проходе справа возьмите пропуск. Добежав до конца коридора, жмите кнопки и бегите в средний проход. Зацепившись руками за прово-



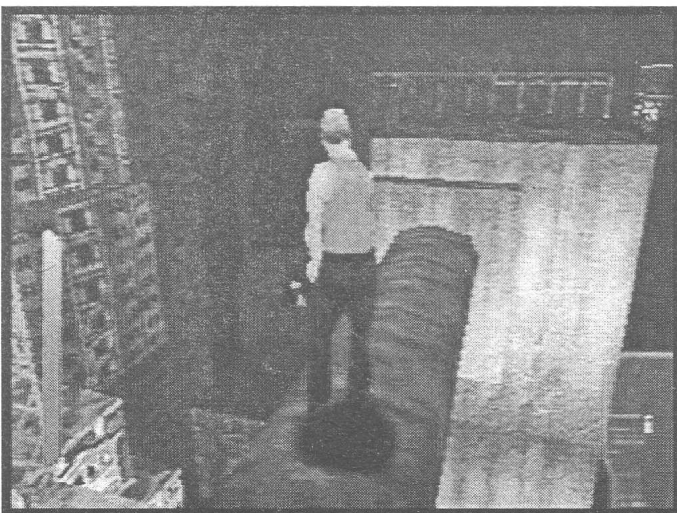
те на лифт и поднимайтесь, после чего, разбив решетку, спрыгивайте и топайте до зала с кроватью. Слава Богу, это тоже кончилось!

Двенадцатая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Ограбление Зорга

Идите вперед в зал и бегите на лестницу, после чего, зайдя в правую дверь, нажмите на кнопку. Прогремит взрыв — не мешкая, бегите в образовавшийся проход и дальше по коридору, в его конце в одной из комнат нажмите кнопку. В самом торце коридора разбейте стену и бегите дальше, прыгая через ямы — добравшись до конца, нажмите кнопку и возвращайтесь, после чего ступайте во второй проход. Перебравшись через движущийся мостик, идите под остановившийся вентилятор и прыгайте на лифт. Взорвав устройство у стены,



THE FIFTH ELEMENT

проходите в проход. Выйдя в коридор, в комнате справа опять нажмите кнопку и идите в открывшийся проход. Следующая кнопка ждет вас в кабинке у входа в игровой зал — жмите на нее и бегите дальше. Пробежав по коридору, вы выскочите прямо на Зорга. Весь грабеж по мысли игроделов заключается в похищении карточки (наверно, на ней лежат громоздкие средства) — деньги и документы отнимать не надо.

Тринадцатая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: Leeloo

Задача: Похищение Fire Element'a

Бегите прямо в дверь и далее до комнаты с лазерами. Прыгайте до карточки, а потом и до синей комнаты — войдя в нее, нажмите кнопку на пульте. Идите в открывшийся телепорт. Выйдя из телепортера, ступайте в синюю комнату и нажмите кнопку на пульте. По центральным колоннам допрыгайте до конца и проходите в правую дверь. В этом зале вам предстоит нажать все кнопки и собрать карточки у охранников, причем надо добиться открытия двери в самом начале уровня — бегите туда через комнату с движущимися разрядами. Оказавшись в нужной комнате, идите в открывшуюся дверь и бегите по красному коридору. Прыгайте по подставкам до комнаты с движущейся платформой, которая дальше повезет вас сама. В конце пути возьмите у стражника карточку и примените ее на пульте в центре следующей комнаты. Пройдя через открывшуюся дверь, прыгайте до следующей двери, а потом и до конца. Теперь хватайте Fire Element, после чего очередное преступное задание можно считать выполненным.

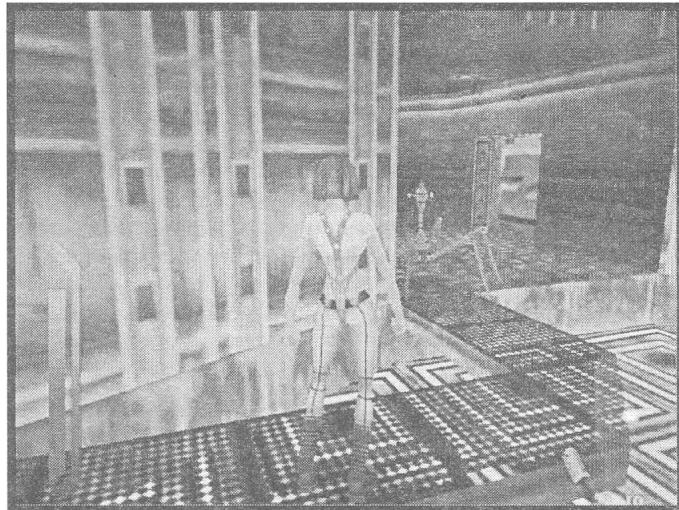
Тринадцатая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Похищение энергоблока

Бегите прямо и нажмите кнопки по обе стороны прохода — только так можно выключить лазеры. Взяв у стражника карточку, нажмите на верхнем ярусе две кнопки и проходите в дверь. Теперь вам надо найти и нажать кнопку и панельку, после чего идите в крестообразную комнату и жмите там на очередную кнопку. Вернувшись в начало уровня, то есть в зеленую комнату, через открывшуюся дверь входите в красный коридор. Добежав до конца, прыгайте к пауку и нажимайте кнопку, после чего, спрыгнув вниз, нажмите на другую кнопку и идите в проход. Побегав по лабиринту, найдите лестницу наверх, после чего нажмите на две кнопки, располо-

женные рядом с ней. Отберите у охранника красную карточку и суньте ее в идентификатор. Найдя другую лестницу наверх, забирайтесь на верхний ярус и ищите телепорт — пройдя через него, бегите в зеленую комнату и идите в левую дверь, после чего спускайтесь вниз и налево. В комнате с лазерами, нажимая кнопки, добейтесь прохода к двери и топайте дальше. В следующем зале допрыгните до верхнего



правого угла, разбейте решетку и идите вперед. Поднявшись по винтовой лестнице, хватайте энергоблок.

Четырнадцатая миссия

Действующее лицо: Korben

Задача: Спасение Корнелиуса

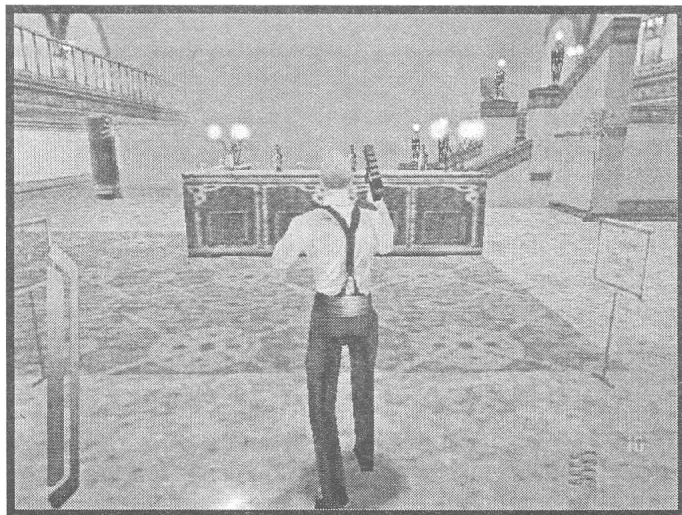
Снова миссия с ограничением времени. Действуя быстро, сначала нажмите кнопки внизу, а потом идите в телепорт и обойдите открывшиеся двери. Убивайте мангалоров и забирайте у них карточки, не забывая нажимать кнопки. Спуститесь вниз и нажмите все еще ненажатые кнопки, затем обойдите все открытые двери и нажмите все кнопки. С нажатием последней Корнелиус обретет свободу!

Пятнадцатая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: Leeloo

Задача: Похищение Mondoshawan Key и Air Activator'a

Забравшись на верхний ярус, ступайте в левый угол и войдите в дверь. В конце длинного коридора нажмите две кнопки и лезьте в левый проем с движущимся лифтом. Попад на кухню, найдите комнату с вентилями и, покрутив их, добейтесь выключения пара. Идите в открывшийся проем в стене, залезайте в проем у пола, ползите прямо и разбейте решетки в конце. Нажав кнопку, идите в левый проход. Минув двигавшуюся колонну, ползите вперед и прыгайте в дырку, после чего лезьте вниз и взрывайте бочки (так я и знал, как только появляется Loo, так надо сразу же устраивать фейерверк — наверно, в ее честь). Слева будет решетка, взорвите ее и лезьте дальше, возьмите Mondoshawan Key и продолжайте ползти. Идите по коридору — увидев открывшуюся дверь, входите туда и топайте в телепорт. Пройдя через него, двигайтесь в сторону желтых коридоров. В одном из тупиков нажмите панель и идите в открывшуюся дверь, а затем прямо и направо. Вернувшись в коридор, рядом с которым вы входили в телепорт, проходите в первую дверь. Нажмите кнопку на пульте и идите ко второй двери — увидев открывшуюся дверь,



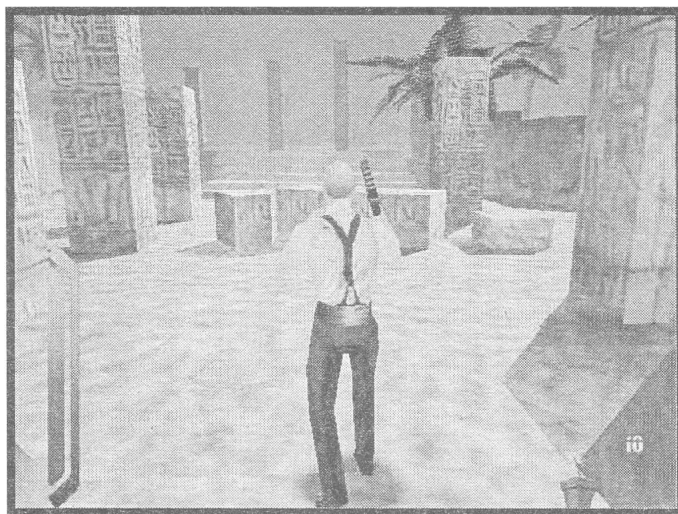
бегите в нее. Добежав до конца, нажмите кнопку на пульте и бегите дальше. Свернув налево, прыгайте до конца через движущуюся платформу, потом сверните направо и пролезайте в лаз у пола. Берите Air Activator и прыгайте вниз, после чего вам останется нажать на крайний штырь справа.

Пятнадцатая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Прорыв к шаттлу

Оказавшись на оперной сцене, бегите направо в проход — оказавшись в комнате, заставленной компьютерами, в левом углу в нише возьмите устройство и через зрительный зал бегите к дверям. Выходите через проход, проломленный мангалором. Нажмите на устройство, вмонтированное в стену (это увеличит ваше время), после чего бегите через желтый коридор. В маленькой комнате используйте устройство на панели слева, после чего идите в открывшуюся дверь. Пробежав по коридору, за грудой ящиков поверните направо и поднимайтесь по лестнице. Попад на кухню, идите в комнату с вентилями и крутите их до исчезновения пламени, потом взорвите решетку и залезайте в проход — идите по нему до конца и прыгайте вниз. Зайдя в комнатку с зелеными стеклами, используйте находящийся там пульт, а потом заходите в телепорт. Пройдя через него, поворачивайте налево и прыгайте над ямами до закрытой лазерами двери — согласно задумке игроделов в результате этих прыжков лазеры прекратят работу. Включите все пульты, находящиеся в комнате, затем выходите и идите в открывшуюся дверь. Теперь бегите в коридор с грудой ящиков и проходите во вторую слева дверь, затем бегите до конца и запускайте компьютер. Прой-



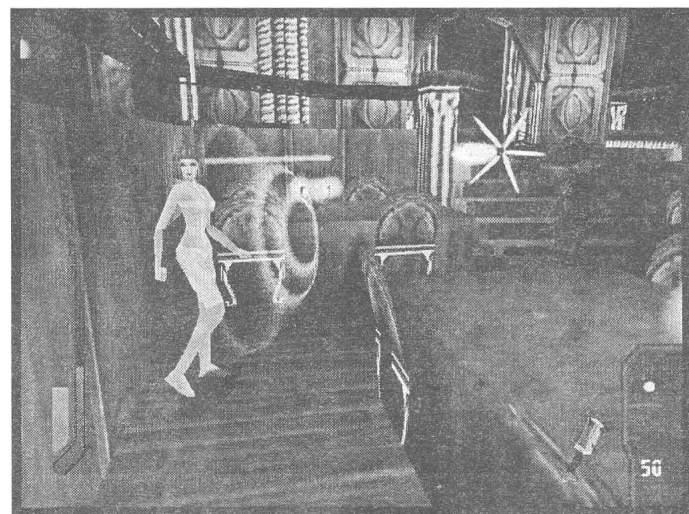
потом бегите до телепорта. Оказавшись на колоннах, висящих в воздухе, не теряйтесь, а прыгайте — сначала до следующей кнопки, а потом и до телепорта. После телепортирования прыгайте к извергающим огонь головам и бегите прямо, а потом перепрыгните на противоположную стену. Спрыгнув, идите направо в комнату с колоннами. Найдя коридор с бочками, взорвите их (так я и знал — бочки и Loo неразделимы). Зацепившись руками за потолок, ползите вперед до конца, после чего берите ключ и идите обратно к двери с замком — открыв ее, нажмите на все кнопки. Возвращайтесь к горящим головам и прыгайте на стену, а потом на колонну справа, затем вперед и налево. Бегите по стене до конца и прыгайте на большую колонну. Допрыгав до окна, лезьте туда, хватайте Earth Element и несите к началу уровня. Открыв большую дверь, расставьте все элементы на пьедесталах. На этом Loo уже отмучалась!

Шестнадцатая миссия. Второй эпизод

Действующее лицо: Korben

Задача: Наведение окончательного порядка

Идите вперед до пролома в стене, лезьте по камням на лестницу и бегите вперед. У пролома в полу прыгайте в правый проход и бегите направо, взрывая по пути решетки. Нажав кнопку, бегите налево и прямо по коридору, потом сверните направо в проход и прыгайте в окошко. Допрыгав до кнопки, нажмите ее и спрыгивайте вниз к бассейну — перепрыгнув его, залезайте на груды ящиков. Продолжая карабкаться наверх, доберитесь до комнаты с пультом. Нажатие кнопки открывает проход к ее сестрице, запрятанной в закрытой комнате. Проникнув туда, жмите кнопку и отправляйтесь в телепорт. Выскочив из него, бегите к началу уровня. Под лестницей есть дверь, в которую вам и надо — хватайте ключ и бегите обратно к закрытой решетке. Открыв ее, прыгайте в телепорт — вы окажетесь в комнате с тремя платформами. Нажав три кнопки, отправляйтесь в телепорт. Из него вы упадете в комнату с элементами, которые надо аккуратно расставить.



дя направо, повторяем эту манипуляцию на другом компьютере. Остаются пробежка и нажатие кнопки на пульте, после чего можно не спеша двигаться к шаттлу.

Шестнадцатая миссия. Первый эпизод

Действующее лицо: LeeLoo

Задача: Доукомплектовать набор элементов

Бегите мимо пролома в стене, взрывайте решетки и бегите дальше, лезьте в проход под стеной справа и идите по нему до конца. Теперь лезьте в проход под стеной и бегите вперед.