

MISSION IMPOSSIBLE

ICE HIT.

1. Lundkwist base.

Вашим первым заданием в роли бесстрашного шпиона Этана Ханта будет проникновение на вражескую базу (естественно, русскую). Вы высадитесь за территорией базы. Для того чтобы на нее попасть, воспользуйтесь коробками, стоящими рядом с забором. Когда вы окажетесь по ту сторону заграждений, направляйтесь к небольшому домику (на карте он обозначен белой точкой). Как только вы подойдете к дому, из него выйдет офицер. После небольшого диалога вырубите офицера (ему хватит одного удара) и заставьте его в дом. Используйте на бездыханном теле **Facemaker**, чтобы перевоплотиться в офицера. Возьмите со стола пропуск и быстро выходите из дома, пока охранники что-нибудь не заподозрили. Идите к воротам. Пройдя через них, поверните направо. Вы увидите вездеход. Найдите его водителя

(он находится неподалеку) и вручите ему пропуск, найденный в доме. После того как он заведет вездеход, залезайте в кузов, где к вам присоединится Джон, который все это время ждал вас за забором. Поезжайте на следующий уровень.

2. Subpen.

Когда вездеход остановится, прыгните с него и направляйтесь к складу (красная точка на карте), по пути расстреливая врагов. Попав на склад, добежите до конца коридора и возьмите в маленькой комнате мины. Выходите из здания и бегите к своему напарнику Джону (зеленая точка на карте). Добежав до него, отдайте ему одну мину. После разговора с Джоном к причалу прибудет моторная лодка, на ней вам придется уплыть с базы, но пока к ней бежать рано — вы еще не выполнили



задание. Белой точкой на карте отмечено патрульное судно, которое вам следует взорвать, — направляйтесь к нему. По пути отстреливайтесь от набегавших врагов. Заложив мину, быстро поднимайтесь вверх и бегите к зеленой точке, спускайтесь вниз и уплывайте со злополучной базы.



Советы



1. По ходу игры, подбирайте все второстепенные предметы, такие как: аптечки, патроны, порох, траву. Если нет места в инвентаре, то складывайте их в сундук.
2. Во многих местах в игре расставлены бочки с бензином, фонари, газовые вентили и другие взрывоопасные объекты. При стрельбе по ним, они взрываются, уничтожая при этом врагов.
3. При борьбе с быстрыми монстрами, используйте кнопку **1**, для того, чтобы увернуться от них.

4. Против больших скоплений зомби, лучше всего использовать дробовик.
5. Проверяйте все столы и шкафы, на наличие патронов и аптечек, чаще всего они спрятаны именно там.
6. Смешивайте между собой различные сорта трав, для того чтобы получить более сильный препарат.
7. С Немезидой, лучше всего бороться с помощью замораживающих патронов (гранатомет).
8. На мелких врагов (вороны, пауки и пр.) патроны лучше не тратить, а прос-

то пробегать мимо них.

9. Старайтесь, чтобы монстры не окружали вас, для этого выбирайте наиболее подходящее место для видения огня.
10. При первом прохождении игры сохроняйтесь почаще.
11. В некоторых местах встреченные вами монстры могут не совпадать с описанными в прохождении, не расстраивайтесь. Все таки они тоже живые существа и не могут усидеть на одном месте. Если не встретили здесь, встретите в другом месте.



Оружие

**7,65mm silenced gun (Пистолет с глушителем).**

Тихий и смертельный. Ни один из агентов IMF не выйдет на задание без этой опасной игрушки.

Sniper rifle**(Снайперская винтовка).**

Обладает сверхвысокой точностью попадания. Благодаря мощному прицелу позволяет снимать врагов с дальних дистанций.

9mm Hi**power gun (Магнум).**

Стандартное уличное оружие, в представлении не нуждается. Шумный, неточный и очень опасный.

Dart gun**(Транквилизатор).**

Транквилизатор стреляет дробиками со снотворным. Один выстрел — один труп. Довольно тихое и мощное оружие.

Mini rocket launcher (Ракетница).

Карманная ракетница — что может быть лучше для настоящего шпиона!

Blowpipe (горелка).

Наверное, самое примитивное оружие в игре. Хорошо лишь тем, что незаметно для детекторов металла.

Sensor mine (Мины).

Стандартное оружие для саботажа, применяемое только агентами IMF.

Hi power explosives (Бомба).

Используется для уничтожения больших объектов. Детонатор прилагается.

Explosive gum (Взрывающаяся жвачка).

Разламывается пополам, и по

истечении пяти секунд происходит мощный взрыв.

Plastic explosive (Пластиковая бомба).

Используется для уничтожения небольших сооружений. Для активизации устройства необходимо по нему выстрелить.

Electro-stunner (Электрошок).

40.000 вольт — и ты в порядке! Не убивает врагов, а лишь вырубает их на некоторое время. Рекомендуются для эстетов.

Gas injector (Газовый распылитель).

Очень мощное и компактное оружие массового поражения.

Gas spray (Газовый баллончик).

Используется ЦРУ как внутреннее оружие безопасности. При вдыхании замедляет все мускульные движения.

Gas capsules (Капсулы с газом).

Маленькие капсулы, брошенные на землю, создают тот же эффект, что и Gas injector, — удушье. Хорошо применять на открытых пространствах. Имеют один недостаток: быстро выветриваются.

Uzi (Узи).

Легендарный израильский пистолет-автомат. Одно из самых популярных изделий на черном рынке. Компактный, автоматический, часто используемый в преступных кругах и крутых боевиках.

Gunboat cannon (корабельная пушка).

Установлена на старом патрульном катере. Имеет очень большой размер (KINGSIZE) и способно уничтожить все, что угодно. Жаль, с собой носить нельзя...

**RECOVER NOC LIST.****1. Embassy function.**

Да, званный вечер в посольстве — это, конечно, получше, чем русская военная база, но работы вам предстоит выполнить не меньше. На этот раз вы выступаете в роли официанта, и вам предстоит совершить несколько диверсионных действий. Первым делом стоит поговорить с парочкой, находящейся неподалеку от вас. Разговаривайте до тех пор, пока кавалер, уставший от ваших приставаний, не уйдет. Подойдите к девушке (это завербованный агент), и после разговора наедине она даст вам **Facemaker**. Идите в бар. Там, поговорив с барменом, который тоже является вашим агентом, вы получите отравленный бокал вина. Поговори-



те с пианистом: он скажет вам, что потерял ноты. Направляйтесь в туалет. За вами увяжется дамочка в красном платье. Зайдя в туалет, не мешкая вырубите ее, пока она не успела сделать то же самое с вами. Затащив даму в кабинку, выходите из туалета. Теперь нужно найти ноты для пианиста. Найдите мужчину, который сидит на кресле. Под ним находятся ноты — аккуратно вытащите их. Отдайте ноты пианисту. Когда заиграет музыка, со второго этажа спустится посол. Предложите ему выпить, и когда



он согласится, дайте ему отравленный бокал вина. Через некоторое время посол удалится в туалет — проследуйте за ним. В туалете вырубите его и используйте на нем **Facemaker**. Теперь, когда вы приняли облик посла, вы можете спокойно заложить дымовые шашки в вентиляционные люки. Когда вы установите последнюю шашку, направляйтесь к лифту на втором этаже. Поговорив с охранником, спускайтесь вниз.

2. Warehouse.

Выйдя из лифта, убейте охранника и возьмите его оружие. Чтобы пройти дальше, вам необходимо взорвать контейнеры с газом, для этого отойдите от них как можно дальше. После уничтожения контейнеров помещение наполнится газом, и вам предстоит



делать все очень быстро. Пробирайтесь к месту, отмеченному на карте красной точкой, по пути уничтожая мешающие контейнеры и охрану. Добежав до нужного места, расстреляйте ящик, внутри которого будет защитный костюм. Наденьте его. Теперь вам нужно найти карточку, чтобы убраться с этого уровня. Бегите по карте к красной точке, не забывая расстреливать охрану. Прибежав к помеченному месту, взорвите контейнеры и возьмите у мертвого охранника карточку. Рядом с ним будет контейнер с надписью "X" — взорвите его. Внутри контейнера находится неопределенный предмет, на этом уровне можно найти еще три таких предмета. Найдя еще два контейнера "X", бегите к выходу (белая точка на карте). На вашем пути встанут многочисленные охранники. Убив их всех и преодолев резервуары с кислотой, вы найдете еще один контейнер "X". Подобрав последний предмет, используйте карточку в лифте.

3. KGB HQ.

Поднявшись на лифте в местный штаб КГБ, вы вновь перевоплотитесь в посла. Выйдя из лифта, направляйтесь в комнату, где содержится **Robert Barnes** (зеленая точка на карте). После разговора с вами, он скончается. **Facemaker**, о котором говорил **Ba-**

mes находится в кладовой (красная точка на карте), но ее охраняют. Чтобы отвлечь солдата от выполняемой работы нужно использовать небольшое сигнальное устройство, которое можно достать в комнате за стальной дверью. Как только **Facemaker** оказался у вас, бегите в кабинет к старшему офицеру, который находится за двусторонней охраняемой дверью. Возьмите со стола **Dart gun**. С помощью транквилизатора вырубите генерала. Спрячьте тело под стол и используйте на нем **Facemaker**. В кабинете генерала есть потайной ход: чтобы в него попасть, подойдите к паровозу и нажмите на кнопку действия. Отодвинется картина, за которой будет выключатель, нажав на который вы откроете потайной ход. Пройдя через открывшийся проход, вы попадете в комнату наблюдения. Возьмите карточку и нейтрализуйте охрану. Выходите из кабинета генерала и идите в комнату, которая отмечена на карте красной точкой. Здесь содержится **Candice Parker**, которую вам нужно освободить. Подберите **Video freezer** и направляйтесь обратно в комнату наблюдения. Используйте **Video freezer** на видеоаппаратуре, чтобы от-

ключить камеры слежения. Бегите в комнату за стальной дверью, которая находится между кладовкой и комнатой, где содержался **Barnes**. Возьмите у охранника **Transfer order**. Теперь бегите обратно в комнату, где содержится **Candice**. Предъявите охраннику ордер, чтобы он выпустил **Candice** из камеры. Идите вместе с ней к выходу и используйте на двери карточку.

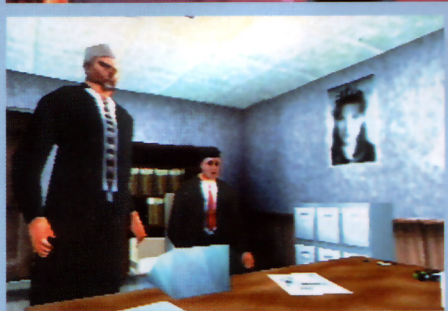
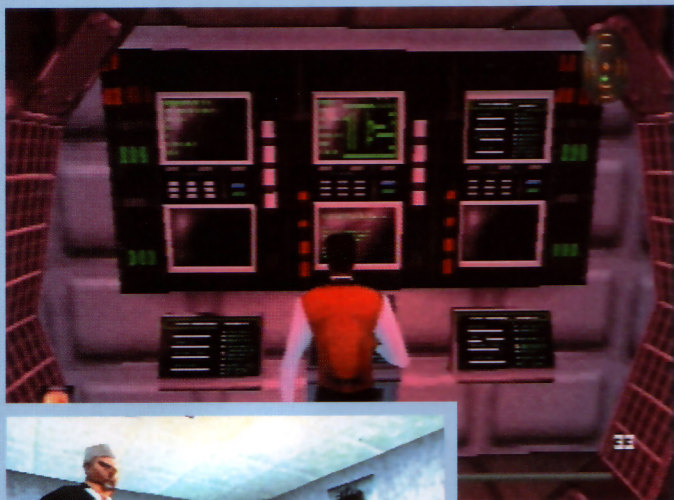
4. Security hallway.

Довольно простой уровень, на котором практически нет ни одной головоломки. **Candice** подойдет к компьютеру и начнет с ним возиться, поговорите с ней и бегите прямо по коридору. Будьте осторожны с электрическим полом и стреляющими камерами охраны. Опасные места некоторое время будут подсвечиваться красным цветом, как только вы подойдете к ним. Запомните безопасную дорожку и следуйте по ней. Бегите вперед, по пути расстреливая охрану. Добежав до конца коридора, нажмите на выключатель, чтобы отключить электричество. Дождитесь **Candice**, чтобы вместе с ней покинуть этот уровень.

5. Sewage control.

После того как **Candice** откроет вам дверь, убейте охранника и бегите налево по коридору. Вы наткнетесь на запертую дверь — запомните ее. Направляйтесь к движущейся





платформе. Запрыгните на нее и поезжайте прямо. Убейте охранника и подойдите к компьютеру. Откроется дверь. Запрыгивайте обратно на платформу. Не доезжая до конца, перепрыгните с нее на платформу справа. Убейте охранников. Бегите прямо по коридору. В конце коридора слева будет дверь — заходите в нее. В комнате активизируйте панель и направляйтесь в другой конец коридора, в следующую дверь. Активизируйте еще одну панель. Откроется дверь в самом начале уровня и начнется отсчет времени. Быстро бегите обратно, расстреливая по пути охрану. Попав в комнату с компьютером, подождите, пока **Candice** закончит с ним работать. Бегите вместе с напарницей к выходу.

6. Escape I.

Вы уже были на этом уровне в позапрошлой миссии. На этот раз пол не находится под напряжением и по нему можно спокойно передвигаться. Единственное, что должно вас беспокоить — так это пушки, которые все еще функционируют. Бегите прямо по коридору, аккуратно расстреливая пушки из пулемета. Добежав до компьютера, **Candice** от-



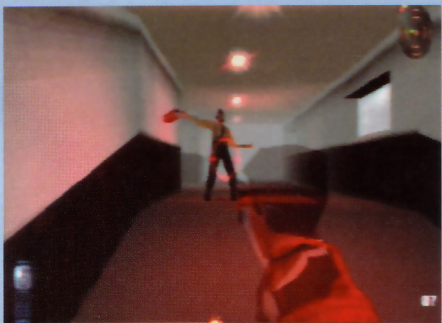
кроет дверь, зайдя в которую вы будете отрезаны от вашей спутницы. Возьмите из шкафчика маску и всадите в компьютер пару пуль. Через некоторое время двери откроются и на вас нападут несколько охранников. Расправившись с охраной, бегите вырывать напарницу (зеленая точка на карте). Добежав до небольшого сооружения, похожего на камеру, пристрелите охранника и возьмите у него карточку. Зайдите в камеру и приведите в чувства **Candice**. Бегите вместе с ней к выходу (белая точка на карте).

7. Escape II.

На этом уровне полным-полно охранников, поэтому будьте особенно осторожны. Первым делом вам необходимо достать ключ, который находится у одного из охранников (он в комнате со стальной дверью). Убив охранника, заберите у него ключ и бегите в комнату генерала. Заходите в секретный проход и бегите в комнату наблюдения. Возьмите **Video freezer**. Камеры снова заработают. Чтобы вас не узнали, наденьте маску и быстро бегите к выходу (дверь, из-под которой идет дым). Маска продержится на вашем лице недолго, поэтому у вас есть всего три минуты на то, чтобы покинуть этот уровень.

8. Fire alarm.

Вы очутились в знакомом здании посольства, которое теперь благодаря вам наполнилось дымом. Возьмите огнетушитель и помогите **Candice** справиться с двумя охранниками. Спрячьте напарницу в лифте и спускайтесь вниз. Перебейте всех охранников и найдите среди



пожарных **Jack'a** — он находится неподалеку от бара. Поговорив с **Jack'ом**, бегите вместе с ним в туалет, по пути расстреливая охрану. Забежав в туалет, возьмите у **Jack'a** два комплекта униформы и направляйтесь наверх к напарнице. Отдайте **Candice** униформу и бегите вместе с ней к выходу.

CIA ESCAPE.

1. Interrogation I.

Доигрались... Вот вы уже сидите в следственном изоляторе ЦРУ. Похоже, вас кто-то подставил. Что ж, придется выбираться из заточения. Подождите, пока передатчик, лежащий на столе, не заработает. Прослушайте всю информацию, которую вам передадут, и возьмите из чашки мини-бомбу. Откройте окно с помощью кнопки на стене. Установите бомбу на стекло и отойдите назад. Стекло разобьется, и вы сможете попасть в соседний кабинет. Возьмите со стола свое снаряжение и выходите из комнаты.

2. Interrogation II.

Выйдя из комнаты, подслушайте разговор. Теперь у вас есть десять минут на то, чтобы



убраться с этого уровня. Выйдите из-за столба и прикончите охранника рядом с компьютером. Снимите отпечатки его пальцев при помощи **Finger scanner**. На стене рядом с компьютером есть небольшая панель — нажмите на нее. Подойдите к компьютеру и откройте дверь. Заходите в дверь и бегите за краской (красная точка на карте). По пути старайтесь не нарываться на камеры слежения, иначе будет вызвана охрана. Если встать под камерой, то вы будете в



"мертвой зоне", так можно их обмануть. Убейте охранника, за ящиками возьмите краску-спрей. Идите дальше по коридору и используя краску, замазывайте объективы камер (R2, затем [квадрат]). В конце коридора нейтрализуйте охранников и используйте на них **Finger scanner**. Направляйтесь к большой двери (она позади вас). Рядом с ней находится кодовый замок, теперь вы без труда сможете его открыть. Бегите вперед, по пути замажьте еще одну камеру. Убейте охранника и заходите в следующую дверь. Здесь вам нужно очень быстро вырубить одного из сотрудников ЦРУ до того, как он успеет поднять тревогу. Заходите в кабинет. В кабинете находится один из начальников: как только он вас увидит, то сразу же убежит. Не убивайте его сразу, а подождите, пока он откроет дверь и выбежит в коридор. Бегите к лифту. На персонажа подействует наркотик и им станет довольно сложно управлять. Доберитесь до лифта

3. Interrogation III.

Первым делом вам нужно приостановить действие наркотика. Выйдя из лифта, доковыляйте до медсанчасти. Подойдите к медсестре, которая крутится рядом с больным. После разговора с вами она даст вам стакан с антидотом. Выпив его, вам станет намного легче. Осмотритесь. В комнате, в которой вы находитесь, есть стол, на котором лежит

больной. Подойдите к столу и с помощью рычажка поднимите его. Быстро бегите к окну и выбирайтесь из медсанчасти.

4. CIA rooftop.

Поднявшись наверх на подъемнике, вы окажетесь на крыше. Бегите вперед, стараясь не попадать под луч прожектора. Добежав до будки с охранником, вырубите его с помощью **Dart gun'a**. Возле будки лежит бетонный блок. Заберитесь по

нему на будку, а с нее — на следующий этаж. Слева от вас будет проход, который сейчас находится под напряжением. Чтобы его разблокировать, подойдите к щитку возле решетки и вырубите электричество. Бегите до конца прохода. Вы увидите еще один щиток, нажав на который вы отключите посадочные огни на вертолетной площадке. Спускайтесь вниз и продолжите путь до будки, с которой вновь можно будет забраться на крышу. Нейтрализуйте попадающихся охранников и забирайте дробинки из будок. Поднявшись на этаж выше, найдите сумку, в которой находятся оборудование, нужные для успешного прохождения миссии. Среди прочих вещей в сумке будет лежать униформа электрика, которую вам необходимо надеть. Переодевшись в электрика, бегите к лифту, через узкий мостик дойдите до запертой двери. Подождите немного, пока охранник откроет ее вам. Спуститесь в проход слева и найдите щиток. Включите электричество на вертолетной площадке. Направляйтесь на вертолетную площадку. За вертолетом, находится не-

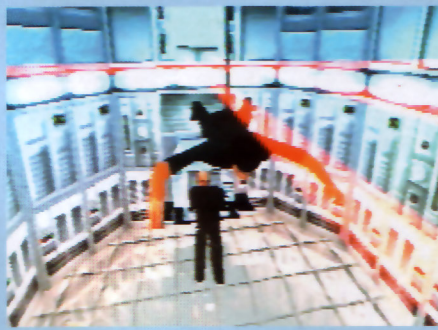
большой ящик (белая точка на карте). Используйте на нем **Electromagnetic scrambler (EMS)**. Спускайтесь в правый проход, по пути убейте охранника, который после смерти оставит карточку. Используйте карточку, чтобы открыть дверь. Пройдите немного вперед к ящикам (красная точка на карте). Наденьте **IR contact lens** и поднимитесь по ящикам наверх. Следующий этаж окружен лазерными лучами, и для того, чтобы попасть на него, используйте на лучах **Deflector** (отражатель). Прыгните в проход между лучами. Нейтрализуйте охрану. Бегите к будке (красная точка на карте). Вы не можете попасть внутрь, так как на двери кодовый замок. Поставьте на ящики рядом с будкой **Miniature camera** и спрячьтесь. Через некоторое время придет охранник, который введет код. Снимите **MC** и откройте с помощью полученного кода дверь. Садитесь в лифт и поезжайте на следующий этаж. Убейте охранника и заходите в дверь.

5. Terminal room.

Опускайтесь вниз медленно и осторожно. Постоянно поворачивайте камеру, для того, чтобы хорошо видеть опасные лучи (R1, L1 — вверх, вниз; R2, L2 — вправо, влево; крестовина служит для вращения Ханта, [квадрат] опускает, [треугольник] поднимает, [круг] — вид от первого лица). Если вы дотронетесь до красного луча, то у вас отнимется немного здоровья, а если вы заденете белый, то будет поднята тревога и уровень придется начинать сначала. Спустившись вниз, ни в коем случае не дотрагивайтесь до пола. Делайте все как можно быстрее, так как в комнату для проверки постоянно заходит охранник. Раскачайтесь и нажмите кнопку возле двери — это задержит охранника на двадцать пять секунд. Теперь вам нужно добраться до компьютера. Немного поработайте с ним и быстро убирайтесь с этого уровня.

6. Rooftop escape.

Убейте охранника и спускайтесь вниз на лифте, постарайтесь не попадаться под луч



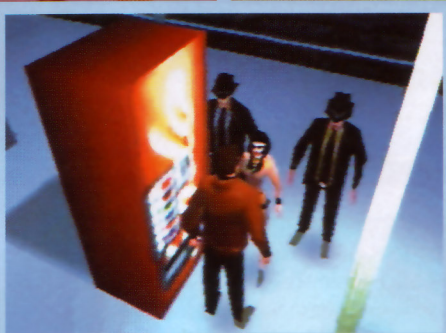


прожектора. Спустившись вниз, оденьте **IR contact lens**. Лучи можно преодолеть, если просто залезть на ящик и перепрыгнуть их. Спустившись вниз, бегите в сторону выхода (красная точка на карте). Дверь охраняет группа охранников. Часть из них можно отвлечь, если взорвать шахту (что-то вроде серой двери на одной из стен). Усыпите оставшихся. Поднимайтесь наверх к вертолету. Вытащите из ящика **EMS** и избавьтесь от него. Подождите, пока вертолет немного приподнимется, и залезайте в него.

MOLE HUNT.

1. Station.

В этой миссии вам предстоит выступить в роли снайпера (**L1**, **L1** — "зуминг", **■** — огонь). Ваша главная задача состоит в том, чтобы прикрыть главного героя. Сначала найдите его. Он будет в коричневом свитере. Помогите ему избавиться от громил в черном, которые находятся возле него (нужно убить ближнего к Ханту). Когда вы их убьете, к главному герою прибежит **Candice**, которая сообщит ему о **Max'e**. Теперь следите за **Ethan'ом** и обеспечивайте его безопасность. Для того, чтобы лучше видеть героя, переключайте своих снайперов. Будьте осторожны и не убивайте каждого встречного, который полезет к себе в карман — это может быть добропорядочный гражданин, у которого насморк.



2. Train car I.

Ethan не нашел на станции информатора, и теперь поиски придется продолжить в поезде. Бегите прямо до зеленой точки на карте. Убивайте всех встречающихся наемных убийц. Будьте осторожны и не стреляйте по мирным гражданам. Когда вы прибегите на место, отмеченное на карте зеленой точкой, вы встретите **Candice**, которая даст вам **Gas capsules** и **Facemaker**. Зайдите в тамбур и нажмите на кнопку. Если появится надпись, говорящая о том, что не все задания были успешно завершены, то пройдите еще раз по поезду и добейте наемных убийц.

3. Train car II.

Подойдите к кондуктору и поговорите с ним, после чего вырубите его. Используйте на теле кондуктора **Facemaker**. Идите к купе, которое отмечено на карте зеленой точкой. Установите возле него **Gas capsules** и отойдите подальше. Перебейте всех охранников и возьмите с бездыханного тела женщины детонатор и диск. Теперь делайте все очень быстро. Заходите в следующий вагон и перестреляйте всех наемных убийц. Один из



них успеет скрыться, но мы настигнем его на крыше. Бегите в следующий вагон. Нейтрализуйте всех убийц. Возьмите "заморозку" и используйте ее на петлях сейфа. Когда сейф будет открыт, положите в него бомбу. Вставьте в бомбу детонатор и поднимайтесь на крышу.

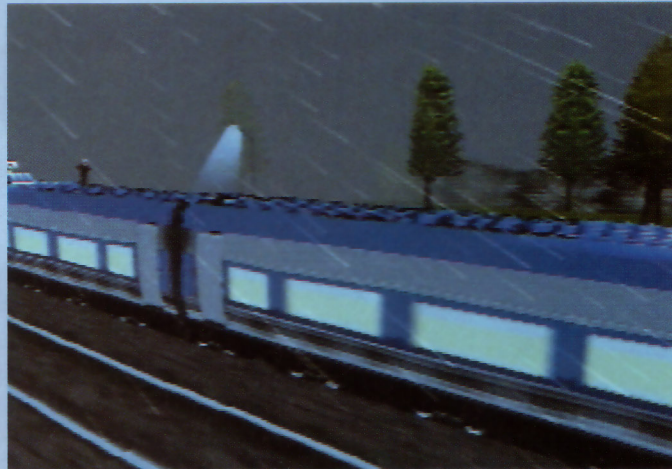
3. Train roof.

Вам нужно догнать **Макса**, который пытается скрыться от вас на крыше поезда. Бегите прямо по крыше, убивая на своем пути наемных убийц, вылезающих из люков. Кроме наемных убийц, вам будут мешать машины и один вертолет. Когда вы будете бежать по крышам вагонов, будьте осторожны — не наступайте на платформы, которые подсоединены к проводам. Как только поезд въедет в тоннель, вы должны будете догнать **Макса**. Ни в коем случае не стреляйте в него. Подождите, пока к нему подлетит вертолет, и сбейте его. Если **Макс** успел запрыгнуть на вертолет, то быстро стреляйте по нему, пока он не успел улететь.

ICE STORM.

1. Lundkvist Base.

Спрыгнув с лодки, поднимайтесь наверх. Убейте охранника и идите на причал справа (ближайшая к вам красная точка). Добежав до места, возьмите лежащий на коробках **AF scrambler**. Теперь бегите к часовой башне

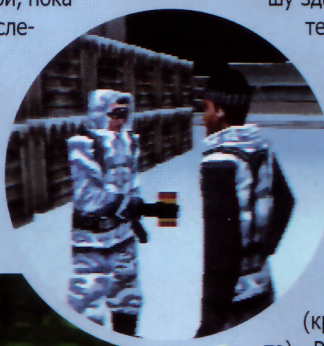




(следующая красная точка). Возьмите рядом с башней мины и направляйтесь к своим (зеленая точка на карте). Отдав им AFS и мины, поднимайтесь вверх. Бегите к большому зданию, по пути расстреливая охранников. Рядом со зданием найдите **Gas injector**. Бегите в маленькое здание, в котором полным-полно охраны (красная точка на карте). Используйте на двери здания **Gas injector**, чтобы отравить охрану. Зайдите внутрь и возьмите со стола **RC detonator**. Теперь бегите к контейнерам справа (еще одна красная точка). Найдите за контейнерами взрывчатку и бегите в большое здание. Внутри здания убейте охранника и возьмите со стола **Wirecutter**. Заложите взрывчатку около цистерн с горючим и выходите из здания. Используя детонатор, взорвите взрывчатку. Бегите к зеленой точке. Отдайте напарнику **Wirecutter**. Бегите к зданию возле дороги (зеленая точка). Забирайтесь на крышу с помощью коробок. Помогите единомышленникам справиться с охраной, пока они залезут на крышу грузовика. Последуйте их примеру.

2. Tunnel.

Находясь на крыше грузовика, перепрыгивайте через трубы и уклоняйтесь от фонарей торчащих из стен. Доехав до первой платфор-



мы, перепрыгните на нее и возле перил возьмите взрывчатку (красная точка на карте). Заминируйте опоры моста (белые точки на карте). Заходите в любую из двух дверей. Убейте охранника. Подойдите к краю платформы и ждите грузовик. Запрыгивайте на грузовик. Поезжайте прямо. Сделайте все то же самое с остальными платформами, что сделали с первой. Заминировав последнюю платформу, запрыгивайте на грузовик и смотрите заставку.

3. Mainland.

Оказавшись на знакомой базе, перепрыгивайте через заграждение (белая точка на карте). Пройдите немного вперед. Если вы загляните сторожки, где отдыхают охранники (всего трое), то можете найти много полезного и нужного для прохождения. С помощью коробок заберитесь на мост над рекой и переходите на другой берег. Перелезьте через забор и поднимайтесь на крышу здания. На крыше убейте охранников. Спрыгивайте с крыши и направляйтесь к напарнику (зеленая точка на карте). Возьмите у него взрывчатку. Переходите по мосту на другой берег и бегите к подстанции (красная точка на карте). Рядом с подстанцией найдите щиток. Откройте его и заложите внутрь **C-4**, на красной половине!. Поставьте взрывчатку на подстанцию и отойдите подальше. Выберите снайпера и выстрелите по **C-4**. По всему периметру базы отключится электричество. Бегите в небольшое здание с видеокameraми (недалеко от грузовика). В здании сидит охранник. Вырубите его и исполь-

зуйте на теле **Facemaker**. Берите карточку со стола и направляйтесь на другую часть базы через мост. Бегите к зданию, по крыше которого вы недавно бегали. Зайдите внутрь, подойдите к охраннику, после того как вы назовете свой код, он откроет вам дверь. (Код написан на карточке, которую вы взяли в одной из сторожек.) Пройдя немного вперед, с помощью карточки откройте круглую дверь. Возьмите кейс и направляйтесь к своему напарнику. Он заминирует кейс. Подойдите к вертолету и следуйте за человеком, который идет к зданию. Зайдя в здание, подойдите к группе людей, далее все произойдет само собой. Как только ваша маска разрушится, переключайтесь на снайпера и убейте четырех спецназовцев, охраняющих канонерку. Теперь направляйтесь туда сами, только не садитесь в катер. Сначала вы должны при помощи снайпера уничтожить джип, который попытается покинуть базу через мост. Если напарник рядом, садитесь в катер и вперед.

4. Gunboat.

Последняя миссия игры. Все, что от вас требуется — это плыть по реке и уничтожать все оборонительные сооружения и врагов (не забудьте про радар). Все довольно просто и не требует никаких объяснений. Доплив до конца уровня, вам придется уничтожить **Gas station**. Взорвите забор, который окружает станцию, и уничтожьте четыре трубы. Вот и все... **HAPPY END!**

Роман Стефанцов (rstef@mail.ru)

PlayStation

