



PE — одна из самых проторецидивных игр, которые мне приходилось рецензировать. Вроде бы все ясно — «Squaresoft» (наибудительнейший довод в пользу популярности новой игры), модный ныне жанр «интерактивных ужасов», известные спецэффекты и т.д., и т.п... Впервые, когда я увидел игру в «Parasite Eve» стоя за спиной своего коллеги, то готов был констатировать факт — «Square» постигла-таки неудача... Момент истины пришел гораздо позже, когда я сам засел перед телевизором с кислой рожей в начале шестого полугодия, а в итоге обнаружил себя вновь лишь к полятого полуночи, с трудом оторвавшись от прохождения игры. И это при моей неприязни к обеим частям «Resident Evil» (как ни крути, а он единственный аналог PE)!

Кроме далеких жанровых связей со «Злым резидентом», у PE пока не было аналогов в истории. Сами авторы называли свое детище — «The Cinematic RPG», что не вполне понятно, но, наверное, наиболее точно... Назвать PE стопроцентной RPG было бы не совсем верно — в ней нет необходимой для жанра свободы передвижения. Однако и к простой типоватой 3D-бродилке типа «Overblood» PE не причислишь — слишком в ней много от ролевых игр — система «experience»-«level» и многое другое.

Для людей, не читавших краткий анонс игры в «Великом Драконе» номер 37, попытаюсь рассказать сюжет (вернее, что я упомянул из слухов о нем). В сочельник 1997 года сотрудник нью-йоркской полиции Аяя Бреа (Aya Brea) на честно сэкономленные суточные отправляется насладиться пеннием толстых теток (иначе называется — опера) в захламленный подвал под вывеской «Карнеги Холл». Все идет по плану — дамы шуршат декольтированными платьями и томно вздыхают (пытаясь скрыть скуку), кавалеры гусно сыпят друг другу пепел на ладьяны смокингсов и делают вид, что смотрят на сцену, где пара-тройка актеров за паршивую зарплату изгаляется и пробует издавать звуки, в иных кругах понимаемые как пение. Но в разгар этого изумительного шоу зрители буквально загорают от радости, причем со всеми последствиями — пламенем, дымом и пеплом! Вскоре весь зал оказался

в огне, кроме Аии и главной актрисы на сцене, которая и заваривала эту зажигательную сцену. Бреа, конечно, сразу вспомнила, где она работала для добычи денег на спектакль, и побежала на сцену, маша револьвером и стараясь не запачкать платье о трупы бедных любителей оперы...

Нет, дорогие читатели, на самом деле все было гораздо трагичнее, просто я уже не могу выносить наигранные сцены ужаса в видеоиграх (типа навязшего в зубах «Resident Evil»-а) без приступов маниакального смеха. Если же говорить серьезно, то сюжет игры основан на персонажах книги Хидеяки Сена («Parasite Eve», Hideaki Seta, серия «Kodakawa Horror Bunko»), причем визуальный дизайн Аии и ее друзей делал неизвестный Тецуя Номура (стиль героев «Final Fantasy VII» и монстров к FF3). Книга повествовала об ужасном монстрюке по кличке EBA, которая вселилась в тело бедной певицы и оттуда совершала все свои злодеяния. Основные пакости Евы состояли в том, что она могла манипулировать мутацией митохондрий (все вопросы по биологии адресовать к доктору всех наук Марату Асанову), вследствие чего неудачники, попавшие в поле зрения Евы, превращались либо в отвратительных монстров, либо тривиально сгорали. Однако по непонятным причинам все это зловерное шаманство не действовало на отважного офицера Аию Бреа, которая не только не сгорела в Карнеги-Холле, но и смело бросила вызов Еве... В общем, если кто найдет книгу-первоисточник, прочитайте и пришлите мне!

С сюжетом, в принципе, разобрались, перейдем к перечислению факторов, которые заставят вас бросить чтение и бежать в магазин — то есть обзорю графики и звука. Насчет последнего мое мнение фатально разделилось. С одной стороны, музыка в игре сделана высокопрофессионально — мелодии одновременно и завораживают, и не отвлекают от самого процесса игнания. С другой стороны, о звуке такого не скажешь... Оружие стреляет с почти одинаковым эффектом, шаги по снегу напоминают бег роты солдат по бетону, в общем — все глухо и безвкусно... Ну и конечно — полное отсутствие оцифрованной речи,





в лучших традициях «Squaresoft»... Визуаль-

но же игра выполнена великолепно! Все мое первоначальное расстройство произошло из-за того, что я наблюдал за игрой на «прекрасном» 256-цветном мониторе, а не на приличном телевизоре. На всем протяжении игры Аяя в полигонном исполнении (достаточно приличном, надо отметить) бегает по гениального качества отрендеренным фонемам, причем исполнение этих фонов гораздо приятнее, чем в «Resident Evil 2». Но на этом сходство с RE заканчивается.

В самый неожиданный для вас момент, когда вы обычно наконец-то додумались, что делать дальше, и погруженный в свои мысли бежите к цели, экран внезапно сереет, и Аяя переносится в боевую сцену. Она происходит на тех же бэкграундах, что и основной процесс (читай — бесцельное блуждание...), но по достаточно хитрой системе. На ограниченном куске экрана офицер Бреа будет, сломав голову, носить от нескольких врагов, пока шкала-бегунок в углу экрана не наполнится. Тогда при-



ходит момент расплаты! Вы можете либо просто шмальнуть во врага из пушки, либо применить предмет из своего инвентаря, либо использовать таинственную опцию RE (что-то типа «Limit»-ов из любимого FF7), открывающую путь к магическим приемам типа «файербол» или «лечение». Причем для этих приемов есть своя шкала, которая заполняется не в пример медленней, и если начальные RE-приемы отнимают совсем чуть-чуть от шкалы, то последующие умения снимают шкалу полностью. За победу над врагами отечества вам присвоится некое количество очков «experience»-а, за которые Аюю когда-нибудь наградят очередным «level»-ом. Поначалу это счастье будет сыпаться на вас с пугающей частотой, но позднее вы забудете, что такое бывает... Но прикольное всего смотрится сис-



тема «радиуса» огнестрельного оружия — вынимает Аяя, допустим, стандартную полицейскую пушку, и тут оказывается, что она (пушка) стреляет на жалкие полтора-два метра...

В остальном же игроки в «Resident Evil» здесь почувствуют себя в своей тарелке — Аяя будет бегать, заглядывать во все попадающиеся коробки и мусорные баки, отстреливать врагов и неуклонно приближаться к развязке сюжета. Единственное отличие — в РЕ почти нет тех дурацких головоломок типа «возьми за стойкой бара вантуз, отнеси его за пятьдесят экранов назад, ткни в портрет дедушки на стене, и это откроет люк за шкафом еще в ста экранах впереди». Основная сложность будет состоять в том, что вам придется зачастую искать ключи к множеству дверей, но это не требует особых мук творчества.

Ну ладно, в общем все, что можно, из теории я вам рассказал, пора переходить к практике. А именно — к полному и бесповоротному решению «Parasite Eve»...

«ЕВА — ПАЗАЗИТ!» — Комплит Валкспру фром Лорд Ханта!!!



* ВНИМАНИЕ: При составлении данного текста я сознательно не стал указывать, ЧТО лежит в сумках и прочих сокровищницах, так как от игры к игре их содержимое МЕНЯЕТСЯ! Но сюжетно важные «айтемы» (items) будут названы.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ. «RESONANCE»

«КАРНЕГИ ХОЛЛ»: После прекрасной «силиконовой» заставки о тяжелой судьбе статуи Свободы, вы найдете Аюю, выбирающейся из лимузина напротив парадного



подъезда оперы. У вас будет единственный шанс переименовать главную героиню, так что лихорадочно вспомните имена ваших подружек! Далее, минуя холл здания, пройдите в зал и насладитесь еще одной

комнате в полутьме найдите два сундука и тайный лаз справа, который приведет вас к еще нескольким вещам. Теперь пройдите в дверь слева, откройте решетку (верхний пункт в менюшке; средний — «save») и идите в лапы очередному боссу.

заставкой. Когда она кончится, и Аяя выбегит на сцену с пистолетом, последует первый в игре бой!

* БОСС: Первое знакомство с Евой (40 HP). Погибнуть в этом бою может только очень неловкий и тупой человек. Понту ради можете сэкономить патроны и воспользоваться дубинкой вместо револьвера.

После победы Аюю посетит первый (из очень многих...) флэшбеков о какой-то психбольнице, где она (вероятно) лежала в детстве. Проследите, куда улетела Ева, и идите за ней. Найдя здоровенную дырищу в полу — прыгайте. Оказавшись в коридоре, идите вперед (пока все двери запорты). Там вы увидите воюю, как действует Евин мутаген, и сразитесь с крысой-переростком. В нижней части коридора общитесь все доступные комнаты. В двух из них лежат ключи (в инвентаре обозначаются «SP»): первый подберете с трупа, а второй — из книжки — дневника (лежит на столике под зеркалом). После этого вернитесь в верхнюю часть холла, там тоже общитесь все комнаты, уделяя особое внимание шкафчикам, а потом двигайте обратно и открывайте большую дверь...

* БОСС: еще раз Ева (80 HP). Также не очень сложный босс, но на этот раз хоть придется побегать от энергетических лучей. Не дурите, используйте пистолет и, в случае чего, лечитесь.

После героической виктории и очередной волны воспоминаний направьте Аюю к дыре за пианино и спуститесь туда. Поздравляю, вы в канализации (все, черному парадному платью хана...) Идите наверх, и под лестницей возьмите из сундука новый пистолет (надеюсь, излишне вспоминать, что все вновьприобретенное желательно экипировать?!).

По лестнице можете не подниматься (там, кроме врагов, ничего), зато в следующей

комнате в полутьме найдите два сундука и тайный лаз справа, который приведет вас к еще нескольким вещам. Теперь пройдите в дверь слева, откройте решетку (верхний пункт в менюшке; средний — «save») и идите в лапы очередному боссу.

* БОСС: Сливной Монстр (хвост — 80 HP, голова — 120 HP). Вот эта тварь уже может доставить вам кое-какие неприятности. Для начала отстрелите ей хвост (он менее защищен) и только потом принимайтесь за голову. И помните — зеленая блевотина снимает гораздо меньше энергии, чем маленькие когтистые лапки...

После победы Аяя появится уже снаружи Карнеги Холла, окруженная зловонием и репортерами. От первого ее уже не спасти, а вот назойливому журналисту даст в череп наш новый знакомый, тоже офицер полиции, Дэнисел

«Бо» Доллис, который и увезет Брею в родной участок...

ДЕНЬ ВТОРОЙ. «FUSION»

«ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК»: День начнется с того, что Аяя будет вовлечена в судьбоносную беседу с Шефом, а также другими коллегами по участку. После инструктажа выйдете в коридор и зайдите в дверь, которая скромно притулилась слева от входа к Шефу. Там в шкафчиках найдите какую-то «лечилку» и новый бронезильт. Далее спуститесь по лестнице вниз и войдите в первую дверь налево. Это оружейная комната, и здесь обитают целых три сундука, а также замечательный мужик по имени Уэйн Гарсиа. Поговорите с ним, а затем с Торресом Оуэнсом, который придет позднее и подарит Аюю классную пушку. Эти brave парни объяснят вам на чистом японском процедуру «апгрейда» оружия, так что знающие данный реликтовый язык — приклейте ухо к динамику! Теперь вернитесь в главный холл, где стоит ребенок в ярко-красном костюмчике, это Бен, сын офицера Доллиса. Поговорите с ним и двигайте к любимому Шефу, который, в свою очередь, пошлет вас в конференц-зал.

Найдите это помещение (на нижнем этаже), и там





Шеф с Доллисом будут долго петь дифирамбы в вашу честь (или гнусно ругаться, что тоже вероятно).

После этого покиньте полицейский участок и езжайте в...

«МУЗЕЙ»: На входе в музей вас уже ждет старый козел в дурацкой униформе, который после разговора впустит вас внутрь. Поднимитесь по лестнице, засейтесь (ежели захотите) и войдите в кабинет бесноватого ученого. Последует разговор ужасной длины, после чего можете смело вернуться в...

«УЧАСТОК»: Идите за Дэниэлом в центральный холл и оттуда — наверх и направо (в дверь напротив Доллиса). Там будет еще одна пресс-конференция, после чего опять выходите на улицу и лицезрите ОЧЕНЬ красивую заставку.

«ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК»: Храбрый Доллис первым рванет к воротам, но магия Евы действует даже здесь — и Бо немного повредит руку. Делать нечего, придется идти самим. Сохраните игру в таксофоне (напротив брошенной полицейской машины). Дойдите до ворот зоопарка (знаменитый «New-York Zoo») и, пошарив в сундуках по бокам, идите внутрь. Сразу после входа откройте сундук — там будет лежать новый пистолет. Теперь идите наверх, до комнаты с обгоревшим трупом. Откройте тумбочку — получите ключ (ВНИМАНИЕ: чтобы взять откуда-нибудь предмет, надо иметь свободную строку в инвентаре!), потом общитесь шкафчик сверху комнаты. Если у вас еще осталось свободное место для вещей — отодвиньте непонятный ящик (очень похож на гроб...) и в шкафу возьмите дробовик. Выходите из комнаты, засейтесь и двигайте на северо-запад, до еще одной двери, ведущей в оранжею. Если вы взяли ключ, то сможете открыть дверь и поживиться внутри содержимым трех сундуков. Идите по указанному направлению дальше и возьмите за колонной обойму патронов. Теперь вы можете либо сразу пойти наверх для продолжения сюжета, либо побегать по парку и пособирать разное барахло. Но все равно, в итоге вы обнаружите массивные ворота в конце аллеи на севере парка, откуда вам надо идти строго наверх, пока вы не увидите сцену летнего амфитеатра, а на ней — Еву... После очередной заставки покиньте помещение через левый выход и двигайтесь направо, пока не узрете маленькую девочку, которая не раз появлялась в Айиных видениях (о роли этой маленькой заразы в сюжете пока не известно ровным счетом ничего, кроме имени — Майя). Бегите за ней, пока она не приведет вас к Еве, которая после очередного разговора плюнет на все и улетит. Теперь пройдите обратный путь до ворот, но не доходя до них заверните налево.

Внутри павильона найдите еще один ящик с барахлом и засейтесь у автомата на стене (желательно!). Также внутри найдите два почти незаметных сундука. После этого притесь налево, пока опять не увидите маленькую девочку, тоже, в свою очередь, куда-то бегущую. То место, где вы сейчас оказались — один из самых запутанных лабиринтов в игре, но я постараюсь провести вас мимо всех важных сундуков к выходу.

Значится так: следуйте за девочкой вниз и вертайте в первый поворот направо. Там опять бегите за маленькой паршивкой, пока не свернете снизу экрана направо, потом вниз и не найдете сундук. Вернитесь на предыдущий экран и идите строго налево, до нового сундука, расположенного рядом со скамейкой. Перейдите мост и спуститесь вниз, где вас ждет еще один ящик. Теперь вернитесь к основанию моста и оттуда двигайтесь влево, пока еще раз не узрете девочку. Но сейчас не преследуйте ее, а идите наверх, потом налево и вниз, что приведет Айю к новому сундуку.

Далее поднимитесь наверх и начинайте долгий путь на юго-восток, целью которого будет местность с двумя лестницами и проходом между ними. Лестницы можете не трогать — там НИЧЕГО нет, посему смело идите в проход. Прихватив два сундука по пути, пройдите на северо-восток, где вы сможете сохранить игру в телефонной будке, потому что в правом экране вас ждет...

* БОСС: Змеяная Тварь (200 HP каждый отросток). Очень легкий враг, если вы подобрали все оружие и бронежилеты. Сам монстр сидит глубоко под землей, но постоянно высовывает на поверхность четыре щупальца. Поначалу будет сложно, но как только вы убьете хоть один отросток, уворачиваясь от ядовитых игл будет гораздо легче. Единственная трудность — с каждым убитым щупальцем оставшиеся немного усиливаются, и последний оставшийся отросток может вам доставить немало неприятностей... Не брезгуйте лечением!

Когда монстр откинёт лапти (т.е. — щупальца) смело бегите направо, где вас уже ждет Ева, парящая над старинным конным экипажем. После беседы займите место в карете и посмотрите страшный «силиконовый» ролик о том, как опасно ездить в экипаже! Теперь можно будет отомстить Еве за лошадку...





* БОСС: ЕВА — Третья Встреча (300 НР).

Даже учитывая, что Евой не доставит вам никаких трудностей. Просто стреляйте в нее, уворачивайтесь от довольно тормозных ударов руками, а когда Ева воспарит в небеса — становитесь в центр повозки и ждите, когда она пошлет сверху энергетический заряд. При достаточной ловкости вы от него укроетесь в любом углу кареты, после чего всадите в нее полную обойму патронов и опять уклоняйтесь... Далее вас ждет новая потрясающая заставка и еще полчаса нудных диалогов на японском, предваряющих...

ДЕНЬ ТРЕТИЙ. «SELECTION»

«СОХО»: В начале третьего дня вы обнаружите Еву в недоумении сидящей на кровати в каком-то совершенно бомбовом месте. Пошарьте в сундуке справа, после чего попрыгайте конуру и снаружи поговорите с молодым человеком безалаберного вида, который на поверку окажется специалистом одного из японских университетов в области фармакологии и биологических мутаций. Зовут его Кунихико Мазда. После диалога к дому подъедет Дэниэл, но не спешите садиться в машину — в округе осталось еще много чего интересного. Сначала поройтесь в мусорных бачках слева, а потом пройдите дальше до оружейного магазина. Доллис весьма оригинальным способом открывает дверь внутрь, после чего вы можете найти в магазинчике цельных восемь предметов, включая ТРИ новых вида оружия. Теперь вернитесь к входу в халупу и оттуда тащитесь направо, до местной аптеки. Увы, она уже кем-то разграблена, но и здесь вы сможете отыскать еще девять единиц разного хлама, в основном «лечебного» характера. Далее вернитесь к машине Дэниэла и езжайте в музей, где вас постигнет еще одна заставка и куча диалогов с участием Кунихико и бесноватого доктора. За своими сугубо научными диалогами они не заметят, что наступила ночь, и значит пора оправляться в...

«УЧАСТОК»: Здесь явно прошли незваные татарские гости! Поговорите с Маздой и Доллисом и идите в центральный холл, где поговорите с мужиком ДВА раза — получите мелкий приз. Пройдите вниз и входите в первую же дверь налево — там опять дважды побазарьте с человеком на полу и не забудьте обыскать шкафчик (левой справа). Вернитесь в холл, оттуда — в самую нижнюю дверь, где опять два раза побеседуйте с раненым мужчиной (что ж, все полицейские в США такие тупые — с первого раза ничего не доходит...) и засейтесь. Теперь смело отворяйте дверь кабинета Шефа и вновь дважды поговорите с человеком на полу (иногда бывает так, что он

не дает призов, но это редкость). Вернитесь в холл, оттуда спуститесь вниз и посетите оружейную комнату. После еще одной сюжетной сцены доблестный Уэйн Гарсия вернется к исполнению своих прямых обязанностей, и вы сможете обменять у него все карточки на запчасти к оружию. Покиньте оружейную и найдите в нижнем холле еще одну, широко распахнутую дверь, где по накатанной схеме получите от мужика еще обойму патронов. Таперица просто вернитесь в главный холл и идите наверх, мимо еще одного товарища с патронами в кармане, прямоком до конференц-зала. Внутри найдите сундук с очень неплохим бронезином, после чего выходите в коридор и поднимайтесь по лестнице, не забыв по пути обыскать еще одного охранника с патронами. Двигайтесь по коридору налево и входите в первую попавшуюся дверь — за ней находится очередной сундук. Пройдите еще на запад по коридору и входите в самую дальнюю левую дверь — там Айю ждут два ящика и телефон-save. Выходите из комнаты и с развилки (которую вы только что пробежали) идите наверх, пока не залицезрете новую заставку. Далее входите в первую же комнату направо, где очаровательная женщина-доктор не только восстановит вам НР, но и даст уйму полезных советов на японском. Снаружи комнаты общитесь лежащего дяденьку — получите ключ, которым можно открыть еще один персональный шкаф в комнате-раздевалке. От трупы пройдите наверх и в следующей комнате займите легкого монстрюка, за что получите оч-чень неслабую пушку. Откройте сундук слева и поговорите с мужиком, забившимся в угол — вот вам еще маленько патронов. Покиньте комнату и двигайтесь на юго-восток холла, до первого поворота налево. Займите на дверь сверху и идите дальше — вы окажетесь в зале с лужей крови на полу. Делать вам здесь абсолютно нечего, так что бегите дальше, и вы найдете Шефа и маленького Бена в весьма опасной ситуации...

* БОСС: Немецкая Оварка (правая голова — 200 НР, левая голова — 300 НР, центровая башка — 450 НР). Первый из серии достаточно крепких боссов, но тоже не фатальный противник. Главное не распылять внимание, а планомерно отстрелить обгоревшему псу сначала правую морду, потом левую, ну а потом просто всадите пару обойм в центральную пасть. К счастью эта трехглавая пародия на Цербера не может регенерировать голову обратно, а то бы вам пришлось не сладко...

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ. «CONCEPTION»

Читайте в следующем номере...

Lord «Parasite» Hanta



ЕВА - паразитка

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ.

Часть вторая. (Начало в №39)

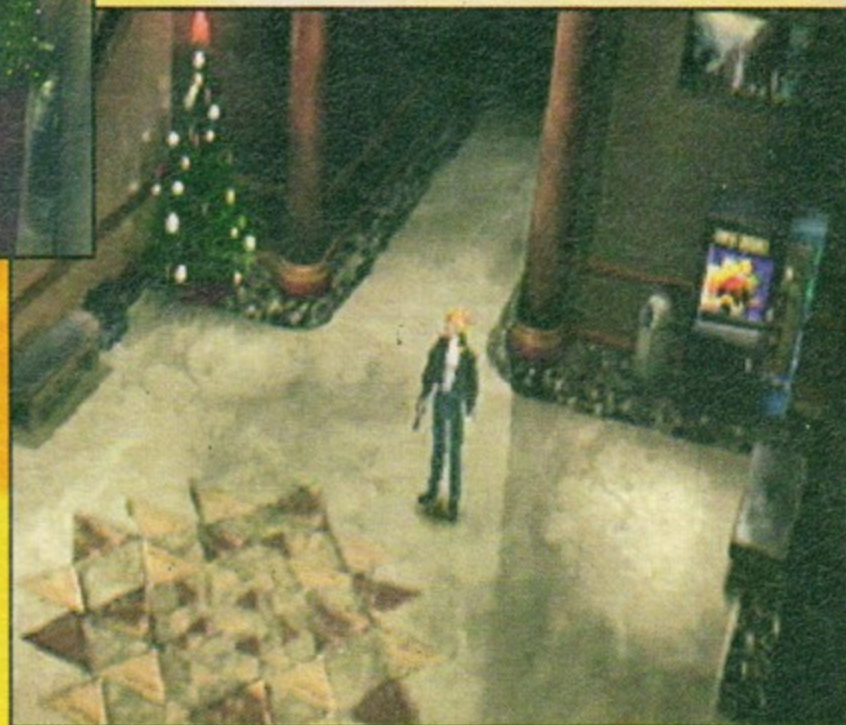
ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ. «CONCERTION»

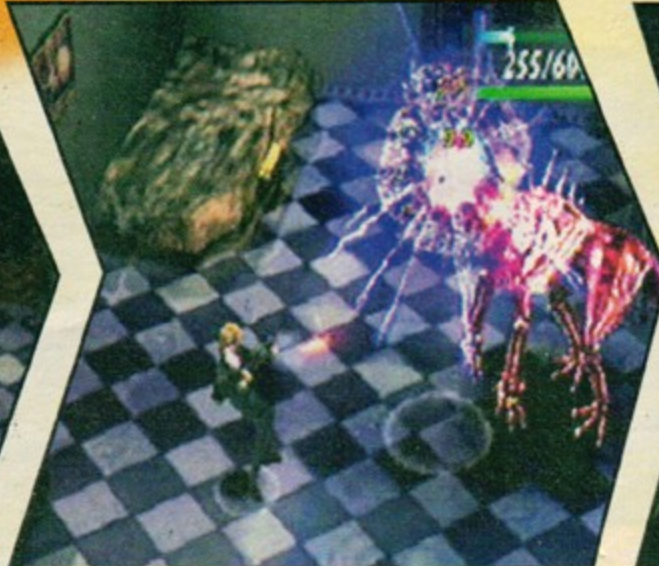
«УЧАСТОК»: Начнется новый день с очередной разборки с коллективом родного полицейского департамента. Не знаю уж, чем они там не довольны, но на всякий случай после ухода коллег засейвайтесь. Теперь двигайте в комнату, где женщина в белом халате восстанавливала ваши НР. После небольшой беседы с Кунихико и Дэниэлсом (последний подарит вам 30 патронов) внезапно наступит ночь, и настанет пора выезжать на новое задание...

«ГОСПИТАЛЬ»: Оказавшись перед внушительным зданием больницы сначала поговорите с Кунихико (получите ключ от главного входа), а потом смело шагайте внутрь. Можете опять засейвиться посредством телефона на стойке, откройте в левом углу сундук, найдите камеру со швабрами за стойкой и идите в дверь тоже налево. Последует еще одно появление гадской маленькой девочки. Активируйте лифт (кнопкой с правой стороны) и входите в его необъятные просторы. Нажмите кнопку сначала для поднятия наверх, а потом для открытия дверей, и вы окажетесь в неосвященном коридоре. Пройдите вниз и в следующем коридоре входите в дверь (чуть наверх и направо) — там вам необходимо занять ключ (лежит на шкафу и светится) и содержимое двух сундуков, после чего можно смело покидать комнату через верхнюю левую дверь. Опять появится маленькое отродье, но не обращайтесь на нее внимание, а пройдите чуть на север и открывайте дверцу слева. Здесь вы можете сохранить игру и взять новый сундук, а также ключ в ящике стола. Опять выходите через левую дверь. В следующей комнате из интересных вещей есть только сундук, так что двигайте на запад до нового коридора, где вам надо пройти в дверь севернее от входа в коридор, для которой теперь у нас есть ключик. Обыщите два ящика и шагайте наверх в зал, очень похожий на проходную Чернобыльской АЭС, где вас ждут целых два ключа (один в медицинском шкафчике, другой на трупе очередной несчастной жертвы) плюс незаменимый сундук с добром. После этого возвращайтесь назад, покуда не достигните двери, куда последний раз убежала девчонка. Дверь эта открывается синей кнопкой на стене рядом... Там вас ждет еще одна встреча с несносным ребенком (мне уже самому интересно, когда у меня кончатся эпитеты для ее именования!) и очередной сундук. Из этого коридора пройдите на юг (не бойтесь, там мелкая не появится) и, порывшись в следах ужасного обвала, подберите с пола мерцающий предметик. Теперь вернитесь в холл и там пинайте первую дверь направо. Внутри притаились два ценных сундучка и ключик внизу-справа. Покиньте это помещение и следуйте прямо до распределительного щитка. Нажмите на его правую сторону

три раза (должны загореться все белые лампочки), перейдите на правую сторону, пошарьте там и выберите сначала среднюю опцию и потом — верхнюю. Поздравляю — вы только что вернули электричество в это прибежище блудных Эскулапов! Настало время вернуться на первый этаж (используйте лифт), где вас ОПЯТЬ постигнет встреча с маленькой сарафанчатой девочкой. Но не все так плохо — теперь открылась дверь наверх, вам надо именно туда, только не забудьте засейвиться — мало ли что... В новом помещении вас ждут две первых живых души во всем госпитале — поговорите с ними, после чего найдите две спрятанные вещицы (одна за шкафом, другая за занавеской у кровати) и идите направо. На Айю накатит новая волна воспоминаний (именно это место она видела во всех своих прошлых флэшбеках), а сиделка-медсестра одарит вас новеньким ключом (также в этой комнате имеется еще один сундук). Покинув добрейшую тетеньку, вернитесь в главный холл больницы. Отсюда ваш путь лежит налево до красивой и большой зеленой кнопки, открывающей близлежащую дверь. В новой местности вскройте сундук у дальней стены и посетите комнату слева — там на вас нападет гигантское желеобразное существо, но оно не несет в себе опасности. Далее, не пропустив еще один ящик, поверните вентиль на баллоне слева. Теперь вернитесь к лифту и внутри него нажмите кнопку. Из появившихся опций выберите пункт 13, то есть последний этаж этой чертовой больницы, и по прибытии входите в комнату слева. Для того чтобы открыть дверь наверх, отодвиньте аппарат с вентилем и нажмите на красную кнопку, что была за ним. В зале, который явно был предназначен для убийства пациентов, в ванне с кислотой возьмите еще один предмет и идите дальше на север, до комнаты с лифтом. Там вы можете засейвиться, а также по-

добрать ключ (сверкает на полу) и три полезных вещицы — коробочку на столе, сундук на табуретке и еще что-то в кипе бумаг на полу. После того как вы сохраните игру, можно смело ехать на лифте дальше. Вас ждет потрясающая





по красоте заставка из жизни американских ВВС и кнопка лифта, ведущего прямо к следующему боссу.

*** БОСС: Паук-Гигант, примерно 750 HP.** Несмотря на угрожающие размеры, эта тварь не должна принести вам неприятности, если только вы не сушили вафли всю игру и не пропустили оружие и бронежилеты. Основная трудность этого боя в том, что вам надо одновременно и держать дистанцию (чтобы босс не поражал вас своими файерболлами), и подходить поближе для выстрела (даже с самой дальнобойной винтовкой у вас будут проблемы с расстоянием). Когда вы снимите гаду порядка 450 HP, бой примет более контактный вид, но тут уж можете применить «Energy Shot» и закончить расстрел паука.

Сразу после того, как паук сам нароет себе могилу, появится Ева и принесет еще одну заставку о тяжелой жизни пилотов. Как только к вам вернется управление, прислушайтесь к нарастающему гулу... Поняли, что это такое? Вне зависимости от ответа — **БЕГИТЕ!!!!!!** У вас есть меньше минуты на то, чтобы добраться до спасительной люльки в нижнем левом углу крыши...

Во время пути вниз на вас опять нападет неугомонный паук, но его сильно уменьшили в размере, и эта битва будет похожа на избиение младенцев. Ну а внизу Айю уже ждут Дэниэлс и Маэда. Они доставят вас в родной участок (где уже все прибрано после разгрома), и вам останется только сходить в кабинет Шефа для нового рапорта...

ДЕНЬ ПЯТЫЙ. «LIBERATION»

«ЧАЙНАТАУН»: Увы, пригодных для беседы китайцев вы здесь не найдете — магия Евы сделала свое дело... Двигайтесь на север и возьмите там два сундука (один справа, другой слева). Может показаться, что здесь вы беспомощны — даже самое крутое ваше оружие не будет отнимать у здешних врагов и паршивых 10 HP. Потому как у некоторых из них (огнехвостых собак и змей, например) имеется иммунитет к огнестрельному оружию. Так что смело берите в руки старую-добрую ДУБИНКУ и вперед! На следующем экране приберите к рукам два сундука слева и засейвитесь в телефонной будке. Далее вас ждет еще один контейнер с призами, и Кунихико Маэда, оторопело глядящий в канализационный люк. Взяв у Маэды ключ, смело шагайте во тьму канализации.

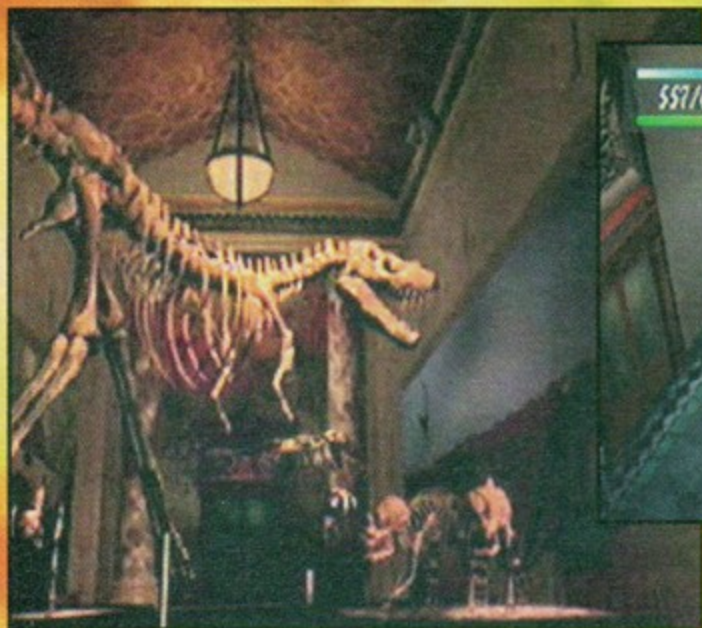
ВНИМАНИЕ: последующий отрезок игры представляет из себя опустевшую от бомжей и крыс сточную систему Нью-Йорка. Я знаю, что еще со вре-

мен черепашек-ниндзя вы любите такие места... В итоге вы добредете до открытой площадки с лестницей.

Наверху возьмите следующий сундук и идите на юг по узкой платформе. Там увидите очередную омерзительно-прекрасную заставку о том, какая гадость может подстеречь одинокую девушку-полицейского в канализации Нью-Йорка... Затем сначала спуститесь по правой лестнице (и возьмите приз), а потом карабкайтесь наверх, пока не достигните комнаты управления чем-то явно очень важным. Поройтесь в местном сундуке, сохраните игру и начинайте ломать пульт. Выберите два раза верхнюю строчку. Потом щелкните на верхнюю и нижнюю — результатом будет новый силиконовый ролик. Теперь для довершения вашего черного дела «кликните» один раз на нижнюю опцию. Настало время немного отдохнуть от сточных мотивов — выходите из кабинки через верхнюю дверь и там мимо творения ваших шаловливых ручек пройдите направо, затем через дверь и наверх по лестнице. Вы очутились не где-нибудь, а в знаменитом нью-йоркском метро. Залезьте на перрон и там захапайте оставленное в двух сундуках имущество (можете сохранить игру в работающем таксофоне на стене). Спрыгните на пути слева и идите наверх, где притаился еще один контейнер. Пройдя еще немного на север, вы окажетесь на развилке. Здесь вас встретит новый босс...

*** БОСС: Сороконожка, Основная Форма — 800 HP и четыре Детеныша по 150 HP, всего 1400 HP.** Достаточно неудобный босс, особенно если вы любите крушить врага доблестными кавалерийскими атаками. С этим гадом надо обходиться очень осторожно, так как у него в арсенале есть очень неприятная атака молниями плюс совершенно гадкая вещь, называемая «укус». Поэтому весь бой вы должны кружить вокруг монстра, стреляя, только когда он поворачивается к вам хвостом, иначе знакомство с недобрыми челюстями вам обеспечено... Когда вы окончательно измотаете сороконожку, она разорвется на четыре идентичных Детеныша, которые сразу же побегут кусать тетю Айю за ляжки. Здесь главная опасность кроится в том, что от этих маленьких тварей просто невозможно найти убежище! Так что скрепите зубы, приготовьте пару лечительных предметов и сосредоточьте огонь на одном из четырех монстров. Когда он умрет, остальное будет уже делом техники...





После ритуального глумления над памятью

безвременно почившей сороконожки смело идите на север и попадете на красивейший подвесной мост. Увы, пейзаж омрачает труп погибшего при исполнении полицейского — подберите с тела ключ. Вернитесь чуть обратно, и вам предложат вставить «диск номер Два» в приставку... Советую поддаться на уговоры и оторвать задницу от кресла — иначе дальнейшие приключения останутся под угрозой... После замены диска двигайте на место, где был повержен последний босс, и там обыщите самый правый вагон — в нем имеется незакрытая дверь, а за ней три очень ценных сундучка... Теперь шагайте до перрона, пройдите по нему чуть вниз, возьмите сундук и выходите через решетчатую дверь обратно на улицы Нью-Йорка...

Теперь у вас есть две альтернативы: либо продолжать свой путь дальше по сценарию, либо заглянуть в локацию под названием «Склад» («Warehouse»), в которой, кроме новых сундуков и несчетных очков Experience — а, вы еще найдете очень нехилых врагов... В общем, те, кто убоился Склада — пропустите следующий параграф.

«СКЛАД»: Сие мрачное здание находится под охраной толстого полицейского и собаки, причем при появлении Айи эта грозная пара незамедлительно делает ноги. Справа за воротами возьмите сундук и входите внутрь строения. В первом помещении возьмите ящик слева, а во втором (на север от первого) — светящийся ключ на полу к юго-востоку. Идите еще севернее, а в следующей комнате наоборот двигайте все время вниз до двери слева. За ней поройтесь в двух контейнерах и засейтесь с помощью древнего вида телефона на стене. Теперь шагайте направо через длинный мост до помещения с шахтой лифта. Здесь возьмите содержимое еще трех сундуков и вперед — карабкайтесь вниз, в шахту. По прибытии вас ждет новенький босс...

* БОСС: Краб-полицейскоофицероид, две Клешни по 400 НР и одно Тело на 800 НР, всего 1600 НР. Вот это уже будет посложнее всяких там убогих Сороконожек и Гигантских Пауков... У этого недоваренного лобстера есть три **ОЧЕНЬ БОЛЕЗНЕННЫХ АТАКИ**. 1) — два самонаводящихся лазера из глаз, жуткая штука, от нее можно увернуться, только если дать деру мгновенно, причем маневрируя как по горизонтали, так и по вертикали. 2) — краб

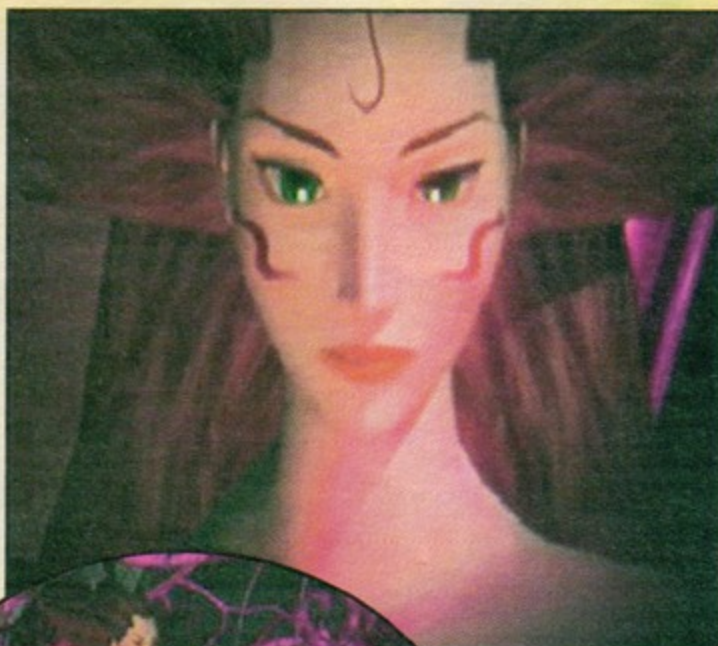
выпускает из пасти полсотни пузырей. Если вы попали в эту волну, то вы действительно **ПОПАЛИ!** На два очень неприятных хита. Как минимум. Для того чтобы смертоносный поток вас не достал, старайтесь держаться с боку краба, причем конкретно сбоку. Но не совсем близко, так как у него есть атака номер 3) — совсем уж убийственный захват клешней. Вот это сулит уже не инвалидность офицеру Бреа, а цинковый гроб... Избавиться от такого ужаса можно, либо держась подальше от монстра, либо отстрелив ему обе клешни... Так что удачи вам и крепких нервов...

Если вы все-таки сподобились изготовить из Краба палочки, то в награду получите самое сильное оружие в игре — немереной силы ракетницу (еще одно сравнение с «Resident Evil»). К сожалению, патроны она использует совсем не как ваша обычная винтовка, так что оставьте это средство массового уничтожения на потом. У вас еще будет предостаточно злых и ужасных боссов, поверьте мне... Теперь возьмите блестящий предметик на полу слева-сверху (только делайте это **БЫСТРО!** Долгое пребывание в этом районе может **УБИТЬ** вас) и возвращайтесь к выходу из складских помещений — впереди у вас...

«МУЗЕЙ»: Когда Айя наконец доберется до музея, внутри ее встретит удаляющийся зад какого-то призрака. Двигайте за ним и, пройдя следующий зал, возьмите в еще более дальнем помещении сундук, а оттуда идите наверх. Там гнусный призрак наглухо запрет дверь, так что поживитесь содержимым двух контейнеров и вернитесь обратно ко входу в музей. Видите: ранее прикрытый железной решеткой проход на север открыт, так что быстро туда! После коридора вы наткнетесь на странный аппарат (таких на вашем пути будет еще предостаточно), который надо активировать, а потом выбрать последнюю опцию снизу, чтобы ваш инвентарь пополнился еще чем-нибудь полезным.

Далее вас ждет угрожающих размеров скорпион и новая машина по раздаче призов (правильный ответ — средний). Несмотря на размеры, это отвратное насекомое далеко не босс, и никаких проблем у вас с ним возникнуть не должно. Очистив проход, двигайте дальше, поверните на север и возьмите в следующем зале новое оружие — очень крутой дробовик. Не обращайте внимания на завлекательную лестницу и шагайте дальше наверх — в комнату, где полукругом стоят каменные идола (очень напоминающие своих





собратьев из «Final Fantasy VII»). Там ничего интересного нет, но как только вы попытаетесь ее покинуть, начнется новая заставка, из которой совершенно ясно, что с этим музеем что-то не в порядке... Вот теперь самое время подняться на этаж выше по лестнице! Для начала получите следующий полезный предметик из автомата вверху комнаты (вторая опция), а потом пройдите наверх, и вы увидите результат только что прошедшей заставки. Дверь в верхнем углу приведет вас к пожарной лестнице, откуда есть два пути — вниз (приведет вас к дополнительному сундуку) и наверх — куда вам, в принципе, и надо. Поройтесь в очередном сундуке и входите в комнату с аппаратом призрада (верхняя опция), откуда, за отсутствием интересного, можно смело идти на юг. Там тоже, кроме очередного автомата (нижняя опция), ничего полезного нет, так что двигайте направо, возьмите контейнер и еще раз сверните направо. Далее следуйте по коридору, после чего пройдите последний раз вниз и смело толкайте массивные двустворчатые двери, которые кто-то неизвестный, но очень подлый, вульгарно запрет за Айиной спиной. В этом помещении вас больше всего должны интересовать две вещи — сундук и разбитое окно. Подойдя вплотную к последнему, выберите верхнюю опцию — Бреа отважно преодолеет подоконник. Пройдите немного направо и опять щелкните на первую опцию — Айя спрыгнет на уровень вниз, где гостеприимно зияет такое же разбитое окно... Идите направо и в следующем зале — наверх, прямо до местного магазинчика (интересно, чем этот шоп торговал в прошлой жизни? Фальшивыми костями динозавров?). Под его развесистым тентом притаился новый сундук. Опять



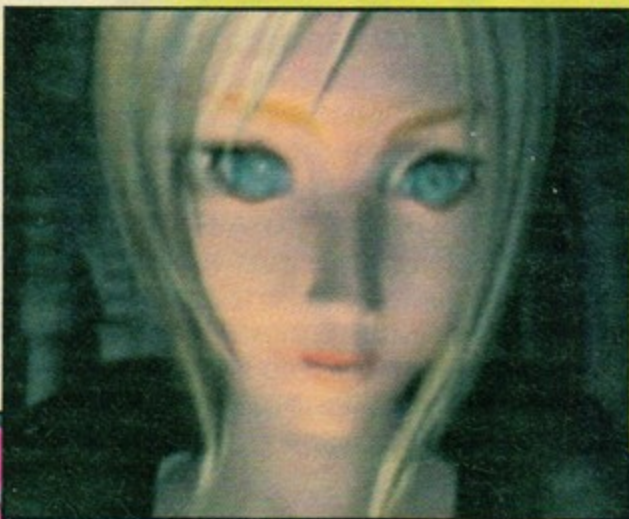
двигайте на север до большого зала с огромным красным ковром на полу. Если от него пойти еще раз наверх, то вы окажетесь в благословенном месте, называемом Офис Секьюрити, где можно НАКОНЕЦ-ТО засесть, покопаться в местном сундуке, посмотреть на Еву через одну из камер слежения, а также активировать все лифты в здании (делается это нажатием большой красной кнопки на пульте). Как только вы покинете замечательный Офис, вам дадут лицезреть мрачную заставку о том, как магическая слизь Евы нашла себе достойного носителя — местную коллекцию костей тираннозавра... Из красноковрового зала пройдите налево, возьмите содержимое контейнера и шагайте наверх. Прихватите два сундука и спускайтесь вниз по лестнице. Теперь двигайте вниз и вспоминайте путь, ведущий к входу в музей. Тамошняя вечно зарешеченная лестница магическим образом окажется открыта, воспользуйтесь ею и ищите слегка порушенную дверь в следующем помещении — вам туда. Думаю, вам знакома эта комната... Внутри уже сидит неугомонный Кунихико, который выдаст вам новое оружие (редкостный бред, очень похоже на издевательство), но потом к вашей радости придет гадкий козлорылый доктор и чуть было не прибьет задумавшуюся Айю, если б не помощь от вовремя подоспевшего Дэниэlsa. После пары, видимо, очень значимых диалогов на японском доктор будет безжалостно сожжен заживо, зато вы получите новый ключ. Все, что вам осталось — добраться до Офиса охраны, засесть в последний раз и подумать — готовы ли вы к тому, чтобы убивать всех последующих

боссов, поскольку Музей — последняя зона в игре, где вам будет дозволено копить очки experience-a. (Когда я был на этом месте, то имел 36 уровень и полный инвентарь лечилок).

Из зала с красным ковром шагайте налево, потом поднимайтесь по лестнице и выходите комнаты через южную дверь.

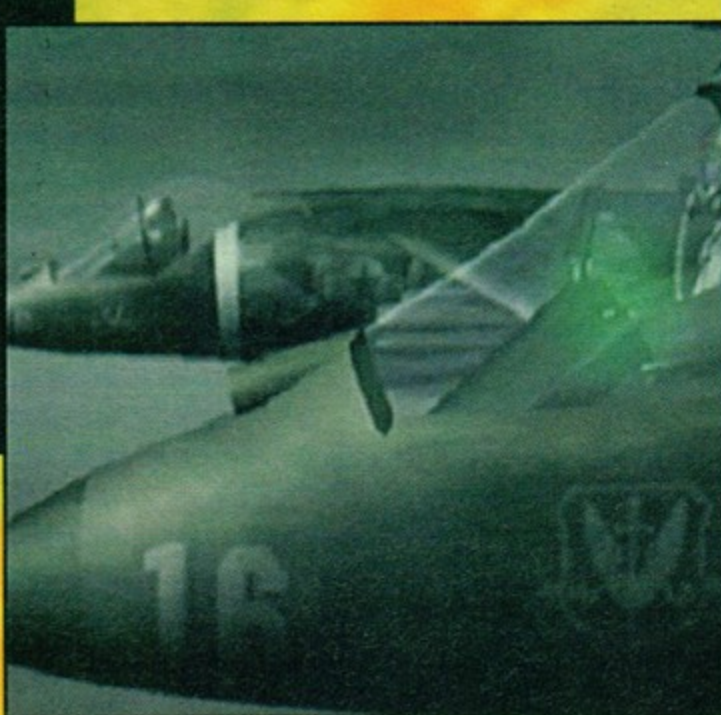
* БОСС: Трицератопс, первая форма — 1000 HP, вторая — 1050 HP. Несмотря на достаточно вялое количество хит-пойнтов, этот босс для многих окажется самым трудным в игре. И дело тут не в том, с каким уровнем развития вы пришли бить ему морду, а в том, что от его атак

ОЧЕНЬ ТРУДНО вернуться!





Поначалу это животное ведет себя довольно мирно — медленно



завораживающую заставку. После ее окончания найдите в комнате разбитое стекло,

ленно ходит по комнате, испускает из рога молнию (удара которой почти нельзя миновать, но это мелочи) и изредка бежит за вами на манер тарана. Но когда динозавр перейдет в свою вторую форму, начнется кошмар... Трицератопс почти забудет про свою молнию и начнет без остановки ковырять вас гнусным рогом, нанося существенный урон Айиному здоровью. Правда, и наносимый вами damage тоже увеличится, но не думаю, что вы это успеете заметить. Ну что тут посоветуешь... НЕ ТРАТЬТЕ РАКЕТЫ!!! Как бы вам не было плохо сейчас, они вам очень помогут потом, так что просто приложите все усилия к избеганию посягательств монстра на ваше здоровье, и стреляйте, стреляйте...

Но даже когда тварь отбросит копыта, она успеет перед смертью напасть — если вы чуть двинетесь вперед (поэтому есть маза двинуться НАЗАД и сходить сохранить игру в Офис), то останки монстрика набросятся на вас и скинут вниз. А внизу вас ждут два сундука и новый...

* БОСС: Тираннозавр, 2900 НР. После бешеного Трицератопса этот зверь может показаться сущей отдушиной. У босса есть все, что нужно — немалое количество хит-пойнтов, очень злобные атаки, неплохая пулезащитная шкура, НО! — у него нет достаточной для борьбы с вами скорости. Поэтому от всех его смертоносных атак есть одно простейшее средство — быстрый бег в одном выбранном направлении. Так что весь бой вы должны провести, кружа вокруг массивной туши и всаживая в нее обойму за обоймой. Единственная опасность — не позволяйте Ти-Рексу стать на одной с вами линии, иначе последует несколько коротких, но очень болезненных укусов. Но в целом при достаточной ловкости пальцев можно закончить бой, так и не потратив ни одной лечилки. Чего я вам и желаю!

После смерти последнего оживленного Евой динозавра покиньте зал через дверь в углу, и вы окажетесь у выхода из музея. Садитесь в лифт и отправляйтесь на четвертый этаж. Здесь возьмите новенький контейнер и, не обращая внимания на заманчиво облепленную Евиной протоплазмой дверь, спуститесь вниз по лестнице. Далее следует череда комнат вообще без всяких призов, так что шагайте на север через три зала, потом сверните налево и под конец вертайте вниз, и попадете в комнату, где вы бились с Трицератопсом. Но на этот раз Айю никто не скинет, и посему дверь снизу окажется доступной, открывая вам еще одну

пройдите сквозь него и возьмите два сундука в потайной комнате. Покиньте и этот зал через покрытую слизью лестницу и потом ищите сбитую с петель дверь. Вам — туда.

После этого начнется длинная и красивейшая серия заставок и не-интерактивных эпизодов, в которой вам покажут, как Ева вызвала на свет ужасного монстра, неумолимо идущего по улицам Нью-Йорка по направлению к Статуе Свободы. Местные ВВС окажутся бессильны против чудовищной мощи этого порождения зла, и командование военными силами решит вызвать офицера Айю Брэа в штаб, расположенный на авианосце, курсирующем вокруг Манхэттена. Там будет решено доверить Айе один из последних оставшихся вертолетов... И штабные крысы не просчитались — Брэа удалось-таки метко пущенной ракетой «Стингер» снести монстру голову, но он на прощание обнял Статую Свободы и упал вместе с ней... Радоваться было рано — в центре огромного озера протоплазменной слизи еще оставалось что-то живое...

* БОСС: ЕВА — Последняя встреча, первая форма — верхняя часть — 1600 НР, средняя часть — 1800 НР, нижняя часть — 2300 НР. Вторая форма — 2300 НР. Итого: 8400 НР на все. Вот ради чего вы берегли драгоценные ракеты — для последнего и решительного боя с Евой, самого трудного поединка во всей игре, по моему скромному мнению. Ко встрече с ней вы должны ОБЯЗАТЕЛЬНО иметь в своем арсенале самую мощную магию из всей «Паразит-Энерджи» — а именно, когда Айя превращается в подобие ангела и отвешивает противнику СЕМЬ ударов по 230-350 НР урона (в зависимости от вашего уровня). Сценарий боя должен быть таковым: в самом начале вы используете эту сверх-магию, а потом бежите вокруг Евы на почтительном расстоянии, уворачиваясь от ее атак и мирно постреливая из базуки (заметьте, что одно попадание ракеты снимает НР у ВСЕХ частей Евы — вот почему я призывал вас к экономности!). Как только у вас накопится еще одна супер-магия, незамедлительно пускайте ее в ход, и в принципе в этот момент Ева должна тихо скончаться. Если этого не произошло, добейте ее оставшимися ракетами и самым мощным вашим огнестрельным оружием. Теперь приступим ко второй форме



омаеとて、今この私を駆逐しようとしているのではないが...



Eve「やはり、おまえだったか...」





злого монстра. У нее уже нет таких мощных атак, как у первой, но зато многие атаки этой реинкарнации Евы достают до вас автоматически, так что держите наготове лечилки. Здесь тактика вообще простейша — опять в начале используйте сверх-магию, а потом просто **ОСТАНЬТЕСЬ В ЖИВЫХ**, пока она опять не накопится.

Даже при самом плохом раскладе вторая серия «ангельских» пинков Еву добьет, и вы можете смело пить шампанское в честь победы! А заодно и прислать пару бутылок человеку, который из-за этого описания погибал неделю за джойстиком и клавиатурой...

Все, страшную, но «симпатишную» Еву, известную также как Майя Брэа, вы в этой игре больше не увидите. Настало время других героев. И нового дня в жизни Айи...

ДЕНЬ ШЕСТОЙ. «EVOLUTION»

«КРЕЙСЕР». Вся в смятении после убийства Евы, Айя будет стоять одна на палубе авианесущего крейсера, когда к ней прибегут радостные Дэниэлс и Кунихико, с объятиями и поздравлениями. Но окончательно радоваться рано — не зря в последний раз вы видели Еву с подозрительно большим животом... Когда вы обретете управление над офицером Брэа, сходите в единственно доступное для вас помещение корабля, которое находится за массивной дверью слева от палубы. Там поговорите с Маэдой и офицером, стоящим напротив потрясающе достоверной карты-схемы вашего крейсера. Этот дядечка в форме исполняет роль офицера Гарсии со склада оружия вашего родного полицейского участка. Но в дополнение к обычным функциям морской офицер еще может переименовывать ваше оружие и бронжилеты! Для этого щелкните на самую нижнюю опцию, потом на символ «А» и смело вводите латинское название! Вроде бы мелочь, а приятно... Также не забудьте поговорить с простым матросом, охраняющим дверь внутрь корабля — при выборе любой опции он дает вам по три-четыре предмета этого вида (в основном, это лечилки и противоядия), так что затаривайтесь по уши и вперед, на палубу!!! Какой он милый, не правда ли?...

* БОСС: Черное Дитя, первая форма — 1500 HP, вторая форма: нижняя часть — 1800 HP, верхняя часть — 1200 HP. Третья форма — 4300 HP. Финальная форма — 8000 HP. Всего — 16800 HP... Финальный босс этой замечательной игры, ради которого вы и копили свое громадное (надеюсь) количество experience-а... Отступать и экономить что-то уже поздно, так что, стиснув зубы и рукоятку родной «Беретты», окунемся в бой... Первая форма этого босса больше напоминает шутку, только неудавшуюся — некий черный Купидон зловещего вида летает по округе, время от времени испуская волну энергии, от которой не убежит разве что владелец звания «Почетный Тормоз России». Но знайте — если затянуть эту схватку надолго, то Купидончик может выпустить огромный снап энергии и КРИТИЧЕСКИ понизить уровень здоровья Айи. Вам это надо? Правильно, стреляйте кучнее... Вторая форма тоже не блещет особой сложностью — просто распределяйте наносимый вами damage на обе части монстра, и рано или поздно одна из них умрет, оставляя другую совершенно без прикрытия. Третья же форма может привести любого игрока на мысль, что Ева не была таким уж сложным боссом... Короче, если у вас остались ракеты — **СТРЕЛЯЙТЕ!** Не осталось — копите сверх-магию и бегайте

по экрану, как будто вам тротилу в зад записнули — иначе вам просто не жить. В общем, если вы сподобились убить и эту тварь, четвертая форма не должна особенно вас испугать, хоть и имеет при очень большом количестве хит-пойнтов кожу из сталепрокатного листа, и даже наша любимая сверх-магия не нанесет ей больше 1 HP урона... Страшно, да? Но забудьте про все и, не обращая внимания на назойливые сферы, кружащие вокруг босса, выстрелите по нему примерно 12 раз из простейшего пистолета. И вы узреете, как к вашему авианосцу на всех парах и на вертолете мчится офицер «Бо» Доллис, который, не побоявшись магического Евиного огня, сбросит вам очень СПЕЦИАЛЬНУЮ обойму патронов... Нужны еще кому-то аналогии с «Resident Evil»?!! Один такой патрон нанесет четвертой форме последнего босса что-то около 999 хитов урона, так что стреляйте, Шура, они золотые...

Но как пишут в таких случаях янки: «IT'S NOT OVER YET!!!». Монстр, хоть и потерял способность летать, зато обрел потрясающую возможность ползать! Причем, если он до вас доползет, **ОДИН УДАР** будет смертельным... **БЕГИТЕ!!!** Путь ваш должен быть таким: сначала открываете дверь в надстройку авианосца, оттуда в дверь, где стоял раньше часовой, потом налево до первой же двери направо, и внутрь. Учтите, с каждым новым отрезком скорость ползущего за вами гада (удивительно напоминающего раненого тюленя) будет катастрофически возрастать... Сбегайте по лестнице вниз, входите в дверь налево и бегите до поворота на север, оттуда к лестнице и вниз! Вы окажетесь в машинно-компьютерном зале — найдите единственную компьютерную консоль и нажмете на нее — пойдет отсчет времени перед активацией самоуничтожения корабля. В правом нижнем углу помещения есть лестница — бегите туда!!! Не снижая темп, бегите вниз, потом опять вниз, но до ведущей налево двери. Взбирайтесь по лестнице и выходите направо. Теперь вам осталось вложить последние усилия в финальный рывок до спасительной двери налево... Если вы достигли ее, вы успели...

Итак, последняя частица протоплазмы Евы исчезла в огне вместе с авианосцем ВМФ США. И вы смело можете прибавить к списку пройденных игр еще одну, под названием «Parasite Eve»... Теперь вам осталось только посмотреть глобальную финальную заставку, где вечно плохкоординированный Маэда, мастер по прыжкам без парашюта Дэниэлс и его не в меру похотливый сынок Бен пойдут с Айей на тот же спектакль в театр... Ну а честь трактовать то, что случится далее, я скромно оставляю вам. Ждем «Parasite Eve 2»?

паразит - Lord Hanta

P.S. Когда отзвучат последние аккорды очень красивой песни во время титров, вам почему-то предложат засеиваться, причем обратите внимание на надпись «Ex-Mode» при сохранении игры. Неужели все начинается сначала?!! Но это уже совсем другая история...

