

PARASITE EVE 2

Данила
Стрелков

Parasite Eve 2 — одна из самых ярких новинок этой осени в жанре приключенческих игр для PSX. В этом номере мы публикуем первую часть ее прохождения.

4 сентября 2000 года, 20:18

Центр M.I.S.T., Лос-Анджелес

Вы начинаете в тире, где Пирс спросит Айу (то есть вас), закончила ли она тренировку. Выбирайте **Continue**, затем музыку, которую хотите слышать, и жмите **(X)**, чтобы взять оружие (**M93R**) и определить уровень сложности.

Тренировка в стрельбе

Это будет вам отличной тренировкой перед всеми боями, которые вам предстоят. Тренировка делится на уровни с возрастающей сложностью, причем для каждого уровня определено среднее количество очков. Идеальное прохождение даст вам 300 BP, среднее — 200, и если вы наберете только 50 процентов, то получите 100 BP.

Уровень 1:

Среднее количество очков — 9000.

Здесь вы изучите основные принципы боя. Для наведения пользуйтесь клавишей **(D)** и для стрельбы жмите **(R)**. Если жать **(D)** вместе с клавишами направления, то Айа будет выбирать ту цель, которая находится перед ней в данный момент времени. Также можно менять цели, просто последовательно нажимая на **(D)**, причем прежде будет выбираться самая близкая цель. Жмите **«старт»** для входа в меню боя и учитесь перезаряжать оружие, выбирая подходящую амуницию.



Уровень 2:

Среднее количество очков — 16800.

Здесь вам противостоят цели посложнее, а именно движущиеся. Вам необходимо точнее рассчитывать движения. На оранжевые цели нужно 4 пули, на красные — 2 очереди. Просто-напросто стреляйте точнее, особенно в оранжевые цели, и вовремя перезаряжайтесь.

Уровень 3:

Среднее количество очков — 46000.

Базовые навыки передвижения и использования **GPS**. Найдите точку, отмеченную буквой «А» в центре и возьмите **GPS**. Теперь вам нужно просто следить за радаром в верхней части экрана, на котором видна информация о движении на расстоянии до 7 футов от Айи. Ваши враги помечены точками, только будьте внимательны и не пристрелите си-

ние цели — они погибают с одного выстрела и лишают вас 4000 очков.

Уровень 4:

Среднее количество очков — 60000.

Использование Энергии Паразита (**Parasite Energy**). Здесь вы научитесь правильно использовать возможности митохондрий, а именно **Pyrokinesis**, **Combustion** и **Energy Shot**, против ваших врагов. Ситуация, в принципе, аналогична третьему уровню: движущиеся враги и «синие» гражданские.

Уровень 5:

Среднее количество очков — 55000.

Симуляция реального боя. Враги будут вас атаковать при помощи шокового оружия на основе электрических разрядов, имитирующих попадание. Учитесь двигаться, стрелять, уворачиваться и перезаряжаться в реальных сражениях.

Как только закончите с тренировкой, выходите из Тира и проходите следующую комнату. Здесь Пирс сообщит Айе, что Хэл приказал подразделению **MIST** проверить странные события в центре города в Башне Акрополиса. Ну и, естественно, Айа предлагает себя в качестве добровольца (кто бы сомневался?).

Идите в хранилище оружия и поговорите с Джоди, которая там заправляет. Она спросит вас, хотите ли вы забрать предметы, полученные за прохождение тренировок. Пока попросите ее поддержать их на складе, вам важны свободные слоты в инвентори. После этого Джоди задаст стандартный вопрос: «Будете ли вы что-либо покупать?». Тут решайте сами.

Закончив разговор, идите в гараж, где вас ждет Пирс. В гараже лежит Лекарство 3-го уровня в аптечке, но вам пока нет надобности это брать, поскольку у вас нет доступа к багажнику машины Айи. Поговорите с Пирсом и скажите, что готовы к работе. После этого вы окажетесь у Башни Акрополиса.

4 сентября 2000 года, 20:56

Башня Акрополиса, Лос-Анджелес.

После всех мувиков и сцен разговоров Айи с полицейскими вас наконец впустят внутрь башни.

Для начала нужно сделать несколько вещей. Под окном лежит тело члена **SWAT**, у которого есть Лекарство 1-го уровня. На теле перед

статуей можно обнаружить Лекарство 2-го уровня. Также рядом со статуей лежит коробка **Ammo Box**, которая дает неограниченное поступление патронов для Парабеллума. Используйте ее, когда будет нужно.

Теперь подойдите к телефону, и он зазвонит. Получив ценные указания, идите в дверь позади телефона, и вы встретите выжившего члена отряда **SWAT**. Он скажет вам, что в кафе сидит еще один человек, и даст вам ключ от кафетерия.

Теперь настало время пойти в Восточный дворик на встречу с первым Мутантом. Убейте это безобразие и подойдите к несчастному **SWAT'овцу**, который, несмотря на все ваши усилия, умрет. Идите к двери в кафе, и Айа автоматически использует ключ.

Оказавшись в кафе, подойдите к сидящей на стуле женщине и смотрите следующий за этим мувик.

Босс: Супер Мутант (Super ANMC)

Очень простой босс, полностью соответствующий начальному этапу игры. Встаньте по другую сторону стола и разнесите ЭТО в клочья — проще некуда. После боя вы автоматически получите:

300 EXP

200 BP

Лекарство 2-го уровня

Возьмите со стола журнал и обыщите тело на предмет наличия **INFUSION PART**. После этого в комнату войдет Руперт и превратит **ANMC** в лужу слизи.

Вернитесь на главную площадь и идите в Восточный дворик. Рядом с закрытым эскалатором лежит тело еще одного члена **SWAT**, с которого можно взять Противоядие.

Через ворота идите к фонтану и откройте калитку в Западный дворик. Через дверь вы попадете в закрытое помещение кафетерия. Здесь вам нужно найти Синий ключ.

Взяв его, идите в следующую комнату и проверьте мерцающую желтую точку. Вставив Синий ключ в замок «А», вы откроете двери на эскалатор. После этого посмотрите на мониторы охраны. Жмите «плюс» несколько раз для четкости изображения и затем две средние кнопки, чтобы посмотреть на Руперта и другого члена **SWAT**.

Перед уходом обратите внимание на доску объявлений. На ней нарисован набор из трех музыкальных нот с цифрами 1, 2 и 3 под ними, а также другой набор с вопросительными знаками и словом «bridge» рядом. Для тех, кто не знаком с музыкальной грамотой, привожу сами ноты:

До Ре Ми

1 2 3

Соль Ля До

? ? ?

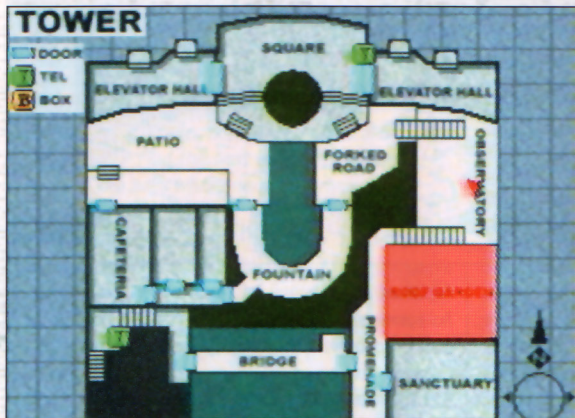
Просто запишите ответ и идите зачищать остаток кафетерия. На кухне в холодильнике лежит ампула, а на теле можно найти Лекарство 1-го уровня.

Теперь возвращайтесь в Восточный дворик и идите вверх по эскалатору. Взяв в Обсерватории

с тела убитого **SWAT'овца Tactical Vest**, спускайтесь по другому эскалатору вниз.

Прикончите двух врагов в следующей локации, и вы услышите, как что-то происходит в Храме. Перед тем как войти туда, пройдите в самую южную часть локации и возьмите с трупа **MP5A5**.

Войдя в Храм, вы увидите, как Руперт сражается с Неизвестным. Как только Неизвестный исчезнет, подберите с пола Красный ключ и подойдите к северной стене. Там вы услышите разговор, после которого Айа автоматически выйдет в Сад на крыше. Посмотрите на бомбу за статуей и проверьте дверь, которая окажется запертой. Подберите **Black Card** с пола и возвра-



щайтесь в кафе, зачищая по пути локации от врагов.

Теперь идите в комнату охраны в кафетерии и вставьте Красный ключ в прорезь с буквой «В». Настало время пойти к Фонтану и взглянуть, что же в нем. А в нем лежит очередной труп члена **SWAT** с **Grenade Pistol**, который и нужно у него «позаимствовать» — он ему все равно не нужен.

Вернитесь в локацию рядом с храмом и пройдите через сломанный забор. Справа от вас будет панель, мерцающая красным светом. Вам это не кажется знакомым? Если вы внимательно смотрели на доску объявлений в кафетерии, то вы поймете, что это тот самый мост, о котором говорилось в записке. Введите нужный код (тот самый, что на доске значился как ???), то есть **561**, для поднятия моста. Раздавите гадких пираний и входите в дверь.



Босс: Неизвестный (Unknown Man)

Заметили полумертвого Мутанта в углу? Кончайте его и идите на Вертолетную площадку (**Helipad**). Пока вы будете ходить по площадке, обратите внимание на то, что вас окружает, например, Высоковольтные провода и Трубу с паром. Проверьте лифт и возвращайтесь назад. Рядом со входом вы встретите Неизвестного, который теперь пришел по вашу душу.

Если будете делать все правильно, проблем в этом бою у вас не будет. У врага несколько типов атак: наиболее «подлая» — это Парализующая граната, однако от нее легко можно уйти, а вот самая сильная — Горящий меч — доставит вам много неприятностей, если у вас нет места для маневра.

Помните провода и трубу? Так вот, если вы подведете врага близко к проводам и выстрелите в них, то он получит душевный разряд тока (только сами к ним не приближайтесь). С трубой еще

Пустыня Мохаве, Невада

Зона 272. Dryfield

Вот вы и оказались в заброшенном городе. Как только сможете двигаться, зарядите по максимуму свои Парабеллумы из **Ammo Box** рядом с машиной и сохраните игру. Вы в этом городе пробудете долго. Очень долго...

Но не будем о грустном. Идите в ворота и сразитесь с первыми на вашем пути Мутировавшими Лошадьми. Прикончив их, отправляйтесь на осмотр достопримечательностей. В первом номере нет ничего интересного, во втором в шкафчике лежит Противоядие, а в корзине в туалете обнаружится Лекарство 1-го уровня. Третий и четвертый номера пока вам не доступны.

Идите через восточные ворота на стоянку. Большинство дверей там опять же будут закрыты, однако напротив туалета вы сможете найти патроны (10 x **Pack Shot shells**). В самом туалете обнаружится женщина, которая превратится в Мутанта. Расправьтесь с ней и посмотрите на покрытую кровью стену. На стене написано послание, которое можно перевести как:

«Чтобы решить загадку...Сколько телефонов в **Dryfield**?...Найдите следующий ответ к загадке, где красные слова появляются справа...».

Обязательно запомните это, хотя пока ответа у вас нет. Возвращайтесь на Главную улицу и входите в ворота рядом с машиной для изготовления льда, чтобы пройти в локацию **Driveway**. Идите в самый конец и обыщите красный контейнер для получения Лекарства 1-го уровня. После этого идите в единственную дверь, которая выведет вас на Фабрику.

Здесь вам нужно решить простую головоломку с автомобилем. Идите в северо-восточную часть фабрики, где вы услышите звук падения какого-то металлического предмета. Проверьте красный переключатель и потяните за него.

Теперь надо вернуться на предыдущий экран, где мерцает желтый огонек. Этот огонек — контрольная панель. Нажмите **UP, TURN, DOWN**, чтобы передвинуть машину. Выходите отсюда, обыщите низ машины для получения патронов (10 x **R.Shock shells**) и нажмите красный переключатель в открывшемся проходе для разблокирования жалюзи.

Следующее, что надо сделать — это отпереть желтые ворота для возвращения к контрольной панели. На панели нажмите **UP, TURN**, дабы отодвинуть машину. Проходите в открывшийся проход для первой встречи с Гарри Дугласом.

После разговора Гарри даст Айе ключ от номера 6 в мотеле (**MOTEL ROOM 6 KEY**) и предложит ей отдохнуть. Надо идти в этот номер, вот только не для отдыха.

Заходите в шестой номер и ищите там Ящик и Телефон. Там также есть кровать, но пока спать еще рано. Идите на балкон и посмотрите на Водонапорную башню. Теперь спускайтесь по раздвижной лестнице и приготовьтесь к битве с элементами паззла.



круче, как только Неизвестный оказывается совсем близко к ней, стреляйте в эту трубу, и вы нанесете врагу более 500 очков повреждений. Ну а если он так и не хочет помирать, добавьте пару гранат из **Grenade Pistol** — это точно ему не понравится.

Если же у вас не осталось места для маневра, и вы не можете попасть по проводам или трубе, кастуйте **Antibody** для уменьшения вреда и старайтесь держать **HP** на уровне выше 80. Если вас задело парализующей гранатой, кастуйте **Metabolism** и снова атакуйте свою цель.

В результате боя вы получите:

500 EXP
800 BP

Победив Неизвестного, идите к опустившемуся лифту и, активизировав его, поднимайтесь вверх.

Оказавшись наверху, вы заметите, как Неизвестный прыгает на соседний дом, а Руперт со всем свойственным ему идиотизмом взрывает здание.

БУМ!

5 сентября

2000 года, 1:44

Офис M.I.S.T.,
Лос-Анджелес

Непосредственный начальник Айи, Болдуин, покажет ей свежую газету с заметкой о мутациях скота и выскажет предположение, что тут не обошлось без **NMC**. Он также даст Айе 4 Конфиденциальные папки (**Confidential Files**) и прикажет ей выехать на место и выяснить все, что можно.

После этого Айа сложит все свои пожитки в багажник своего автомобиля, а Пирс скажет ей, что будет раз-

бираться с найденной **Infusion Part**. Наконец настало время забрать у Джуди из Хранилища оружия вещи, которые Айа заработала на тренировках. Скажите Джуди, чтобы она положила эти вещи в багажник автомобиля. Кстати, это ваш последний шанс вернуться в Тир и заработать вещи. Также не забудьте забрать Лекарство 3-го уровня из Аптечки в Гараже.

Кстати о птичках: помните вещи, которые вы брали у убитых членов отряда **SWAT**? Джуди заберет их у вас для «хранения». Но не все так плохо, если вам удалось собрать все три вещи, то в багажнике автомобиля появятся в качестве компенсации другие предметы:

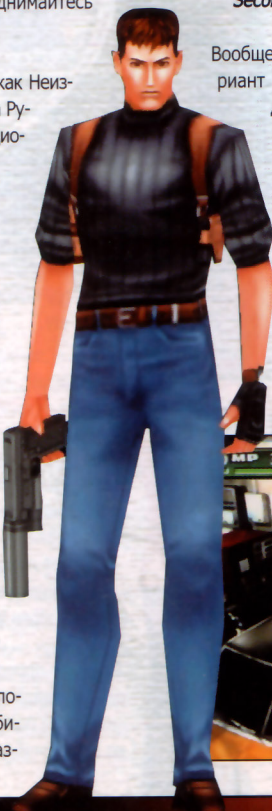
Medipak (за **Tactical Vest**)
Protein (за **MP5A5**)
Second Pouch (за **Grenade Pistol**)

Вообще, такой обмен больше напоминает вариант «это тебе, это обратно тебе, это всю дорогу тебе; посмотрим, я себя не обделил?» ((с) Попандопуло).

Закончив со всем этим, поговорите дважды с Пирсом, скажите ему, что готовы отправиться в дорогу, и Айа поедет в следующую зону — **Dryfield**.

5 сентября 2000 года,

12:13



Когда вы прикончите двух лошадок, вы обнаружите, что все еще находитесь в режиме боя. Бегите к переключателю в углу, где были лошади, и дергайте за него. Теперь у вас есть тридцать секунд, чтобы пробежать в ворота, избегая контакта с двумя лошадаками, которые на вас нападут.

Как только вы войдете в ворота, битва продолжится. На вас наедут аж 6 лошадей друг за дружкой. Поскольку пространства для маневра маловато, лучше всего заставлять их врезаться в ограждение и потом добивать.

Как только все 8 лошадей плавно растворятся в лужицы слизи, с башни спустится лестница. Поднимайтесь наверх для встречи с Кайлом Мэдигоном. После окончания разговора хорошенько осмотритесь и дерните за рычаг на сером щите, чтобы открыть ворота. Поднявшись по лестнице, которая находится прямо перед вами, вы обнаружите Ключ от салуна и Лекарство 1-го уровня на разлагающемся труп.

Перед тем как идти на поиски Гарри, войдите в южную дверь при помощи Ключа от салуна. Побейте всех монстряков и возьмите Магнит «Кокакола» из холодильника и Лекарство 1-го уровня из шкафика.

Идите к бару и возьмите банку «Колы» с полки Напитков рядом со входом в Бар.

Откройте вход в бар и «зачистите» там все. Как только закончите с грязной работой, идите к западной двери на Фабрику. Восточная дверь, в которую вы входили ранее, будет заперта.

Используйте Интерком для разговора с Гарри, который скажет вам, что ключ находится прямо перед вашим носом. Взгляните на металлическую решетку вентиляции, и вы увидите ключ от Фабрики, висающий там. Используйте Магнит и потихоньку вытяните ключ на свободное пространство, чтобы его можно было взять. С этого момента вы сможете войти на Фабрику. Теперь идите по дороге к Трейлеру для встречи с Гарри и просмотра его великолепной коллекции вооружения. Он также кое-что продает...

В разговоре с ним у вас будет два варианта ответа. Если выберете второй, Гарри расскажет вам длинную историю и посоветует заглянуть в колодец перед Фабрикой. Он также попросит своего пса проводить вас к колодцу.

Все сказано и сделано, поэтому идите и подберите кусок проволоки рядом с входом в Гараж, пока вы все еще находитесь на свалке. Следуйте за псом к колодцу и используйте Проволоку для спуска вниз. Когда окажетесь в Подземном проходе, поднимите сначала северный выключатель и вернитесь к воде, которая теперь освещена. Общитесь разлом в стене для обнаружения Протеина. Проверьте ваше оборудование, поскольку сразу по возвращении в Подземный проход вам предстоит бой со Spidey.

Босс: Spidey

Spidey на самом деле не такой уж и сложный босс, если вы правильно подготовились к бою. Пока вы видите его очертания, несмотря на завесу невидимости, вы можете спокойно стрелять. Однако есть менее расточительный в плане патронов метод. Когда вы увидите, что он

приближается, кастуйте Plasma. Это остановит его атаку и даст вам возможность сделать несколько очередей. Как только он вновь придет в себя, снова повторите Plasma и очереди. Так вы его победите «малой кровью».

Результат:

800 EXP
500 BP
Протеин
10 x R.Shock shells

Теперь идите к восточной стене Подземного прохода и включите свет в Погреб. Возьмите Flare в ящике в Погребе и возвращайтесь назад для выключения света. Вновь войдите в уже темный Погреб и прочитайте послание на стене справа от ящика:

«To solve the puzzle, how many urinals are there in the toilet? Find the next answer to the riddle in the area where no man thrives.»

Если вы внимательно осмотрели туалет в первой комнате на вашем пути, то вы будете знать ответ. В любом случае поднимайтесь по лестнице рядом с выключателем на восточной стене, чтобы попасть в Супермаркет.

Возьмите банку «Колы» и Лекарство 3-го уровня в секции напитков, откройте центральный вход в Супермаркет и выходите в восточную дверь.

За стойкой в первой комнате вы сможете найти Second Pouch. Третья комната будет заперта, и вы услышите крики женщины внутри. За дверью стоят две бочки, в которых вы обнаружите патроны (10 x Firefly shells).

Теперь идите внутрь второй комнаты и проверьте болты за шкафом. Сигналом к тому, что вы их проверили, будет экран, максимально приближенный к болтам. Поскольку вам нужен ключ, логичнее всего поискать его в Гараже, ну а для этого вернитесь в Трейлер к Гарри.

Выберите в разговоре с ним второй вариант ответа, и Гарри разрешит вам взять любые инструменты. Вернитесь в Гараж и обыщите северо-восточную полку, где вы обнаружите ключ (Monkey Wrench). Теперь вы можете отвернуть те болты, поэтому ступайте во вторую комнату и используйте ключ на шкаф, чтобы открыть сломанную часть стены, ведущую в локацию Dilapidated House.

На следующем экране идите в нижний угол по левой стороне, пока Айа не скроется из вида, чтобы обнаружить третье послание:

«To solve the puzzle, how many bulbs make up the light in the darkness? Find the next answer to the riddle where the person died in at 20.»

Опять вопрос, опять загадка. Но ответ есть, и вы должны его знать! Осталась всего одна такая загадка!

Запишите цифру-ответ рядом с предыдущими и идите в следующую комнату. Кто может в ней быть помимо кричащей женщины? Ну, конечно, ваш старый приятель — Неизвестный!

Босс: Неизвестный (Unknown Man)

Этот бой станет для вас очень легким, как только вы заметите определенные особенности в поведении Неизвестного. Обычно он делает несколько шагов, прежде чем ударить вас ножом. Другими словами, если вы не будете стоять к нему вплотную, он так и не сможет ни разу вас ударить.

Просто встаньте в угол комнаты. Он начнет бой с середины, и его первая атака вас не достанет. После его атаки бегите в следующий угол и стреляйте. Повторяйте этот маневр, последовательно пробегая по кругу через все 4 угла комнаты, и стреляйте, пока бой не кончится.

За победу полагается «сладкое»:

800 EXP
300 BP

После того как Неизвестный расскажет о Еве, Айа начнет терять контроль над своими митохондриями и потеряет сознание.

Дальше следует стандартное повествование из прошлого про неизвестную маленькую девочку, потрясюще похожую на Айу...

5 сентября 2000 года

Ночь...

После мувика Кайл окажется рядом с вами и выяснится, что он обнаружил местонахождение Убежища. Также заметьте, что он будет сражаться вместе с вами, у него тоже есть HP, и если они достигнут 0 — Game Over, Finita La Comedia.



Откройте главную дверь **Dilapidated House** и возвращайтесь к машине Айи, которую вы обнаружили разбитой Кроликами. Убейте их всех, и Кайл останется стоять у машины, пока вы ищете другую возможность добраться до Убежища.

Идите в Трейдер к Гарри и поговорите с ним. В разговоре попросите его одолжить вам машину, и он согласится отдать вам его красный грузовик. Одна беда — в нем нет бензина, так что придется искать емкость, чтобы залить хоть немного. Гарри даст вам Ключ от Комнаты метрдотеля (**Lobby**), так что вы сможете искать емкость.

Естественно, следующим шагом будет открытие дверей в эту Комнату. Просто идите в район Стоянки и проверьте синюю двойную дверь напротив лестницы, чтобы войти внутрь.

Вот и пришло время для первой сложной загадки в игре — Головоломки с кассовым аппаратом.

С самого начала вы не сможете ничего ввести, да вы и не знаете, что надо вводить. Перво-наперво, посмотрите на заднюю стенку кассового аппарата, где приклеена записка о том, что надо ввести сначала #, затем четырехзначный код и потом **TOTAL**. Там же говорится, что если вы забыли код, то внимательно посмотрите на картинку.

Рядом с запиской есть табличка, на которой написано «**At Tombstone, Holiday was 30**». Совершенно ясно, что вам необходимо выяснить возраст **Earp'a**.

Рядом со входом висит фотка Дока Холидея и Уайта Эрпа, под которой написано «**Tombstone 1881**». Теперь вы знаете, что в 1881 году Холидею было 30.

В Комнате номер 1 висит фотография Дока Холидея с датами его жизни (1851-1887). В Комнате номер 2 — фотография Эрпа с его датами (1848-1929). Как только вы выясните, сколько Эрпу было в 1881, вернитесь к кассовому аппарату и наберите правильный код (**#3033TOTAL**), чтобы открыть аппарат и взять Основной ключ от Мотеля.

Теперь у вас есть Основной ключ, так что идите открывать остальные двери и искать разные «вкусности».

В стенном шкафу в Номере 3 лежит Восстановление **MP** 2-го уровня, а в четвертом Номере на зеркале в ванной комнате вы сможете найти последнее послание:

«To solve the puzzle, locate the number of reflectors inside the Bronco. To find the next answer to the riddle, look in the place where secrets lie.»

Теперь у вас есть все четыре цифры от загадки. Запишите их все в надежном месте — они вам скоро понадобятся.

Теперь идите в пятый номер, чтобы взять **Second Pouch** в шкафу, и направляйте ваши стопы в локацию **Loft**. Найдя в юго-западном углу сейф,

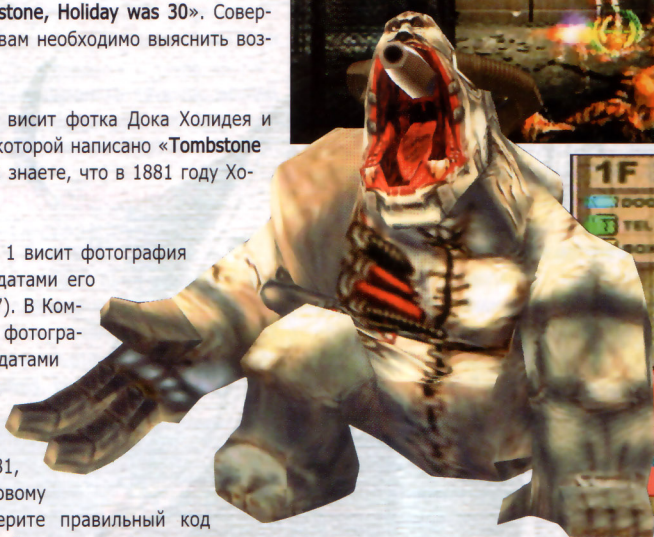
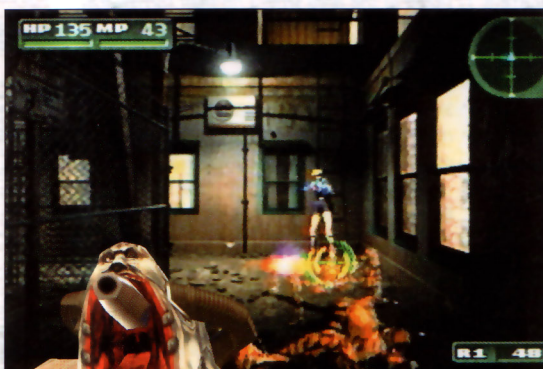
введите четырехзначный код, который соответствует решениям загадок (**4487**). Из сейфа вы достанете бутылку Святой Воды.

Хватайте канистру и идите наполнять ее бензином из насосов рядом с авто Айи. Сделав это, отдайте канистру Гарри, и он залетит бак грузовика и скажет Айе пойти немного отдохнуть.

Однако перед тем как пойти спать, сбегайте в бар и поговорите с Кайлом. После этого приготовьте все необходимые для боя вещи, поскольку именно бой вам предстоит, причем очень «большой», образно выражаясь.

Как только со всем закончите, прыгайте в кровать и засыпайте.

Во сне Айа увидит очередную картину, в которой маленькая девочка будет зажата в угол сразу четырьмя Неизвестными. Сразу за этим следует мувик, в котором Айа моется в душе, а в сторону этого самого душа ползет **Burner**.



Босс: **Burner**.

Есть два способа победы над **Cannon Mouth**. Первый — простой, но расточительный, он состоит в использовании **Grenade Pistol**; второй же способ опирается на дальнобойные ружья, однако базовые действия и в том, и в другом способе одинаковы.

Поместите Айу на развилке между Номером 6 и локацией **Loft** и кастуйте **Antibody**. Если вы используете ружье, то разумно скастовать еще и **Energy Shot**, который будет необходимым дополнением к такой достаточно длинной битве. Если же вы собираетесь закидать врага гранатами, то ничего дополнительного вам использовать не надо. Стреляйте в босса, пока не увидите появляющийся у него во рту огонь. Убейте наведенные и постарайтесь убежать от огня. Как только огонь прекратится, бегите к прежнему месту и продолжайте стрелять.

После того как вы нанесете врагу некоторое количество повреждений, битва остановится, чтобы дать противнику разозлиться. Теперь у него есть еще одна атака — **Захват**. Все, что вам надо сделать — это «вжать» Айу в самый угол развилки, где босс вас не достанет. Если по какой-либо причине он все-таки умудрился вас схватить, как можно быстрее жмите на кнопки джойстика, чтобы вырваться.

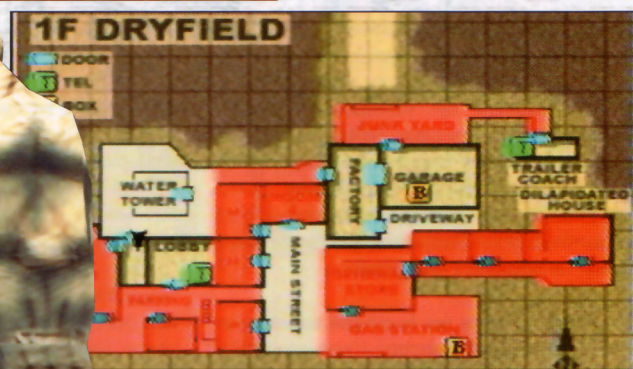
Не забывайте, что это битва на время. Если вам удастся превратить мутанта в лужу слизи менее чем за 3 минуты, пес Гарри останется жить, что повлияет на дальнейшие события. Еще надо заметить, что если у противника закончится топливо, то он все равно ломает проход, но при этом не умрет, а уйдет. В таком случае вы получите немного **EXP** и никаких **BP**, а пес Гарри все равно умрет.

Результат отправки врага в его ад выглядит следующим образом:

2000 EXP
1000 BP
Протеин
4 x AirBurst Grenades

После победы спускайтесь вниз для встречи с Гарри. В зависимости от того, у какого номера вы оказались на момент окончания боя, вам придется идти либо длинной дорогой (если рядом с шестым), либо короткой (если были у пятого).

Как только доберетесь до Гарри, он поблагодарит вас (если его песик ос-



тался жив) и даст вам Ключ от грузовика. Теперь бегите обратно в Гараж (причем придется идти в обход) на встречу с Кайлом, который вас там ждет. Как только разговор закончится, идите к Трейлеру и восполните свои запасы амуниции — впереди еще много боев. В то же время вы получите от Гарри подарок, который лежит в железном ящике. Это будет **M950**, если пес остался жив, или **Chicken Plate**, если песик отдал концы (хотя для этого пришлось сильно постараться).

Как только закончите с делами, вернитесь в Гараж и поговорите еще раз с Кайлом. Он спросит вас, готовы ли вы ехать к Убежищу. Отвечайте «Да» — и в путь!

Please insert Disc 2.

Продолжение следует...

PlayStation



PARASITE EVE 2

**Данила
Стрелков**

В этом номере нашего журнала мы публикуем вторую часть прохождения одной из самых ярких игр этой осени — приключенческого ужастика Parasite Eve 2 от Square.

6 сентября 2000 года, 12:06

На краю пустыни Мохаве, Невада

В самом начале вы обнаружите, что Кайла сильно задело и у него осталось лишь 5 HP, чего явно недостаточно для битвы. Значит, вам придется сражаться в одиночку. Хорошенько проверьте свою инвентори, поскольку секунд через десять вас атакует первая мутировавшая лошадка.

Место сражения выбрано достаточно удачно. Взгляните на обрыв в нижней части локации, и вы обнаружите, что дна у этого каньона нет или его просто не видно с этой точки. Просто встаньте рядом с краем и заставьте лошадь вас атаковать. Если лошадь промахнется, она упадет. Если же не промахнется, упадет Айа. Главное — помните, что лошади реагируют на звук, так что пальните пару раз в воздух, и как только они побегут на вас, отбегите в сторону. Не успеете — **Game Over**.

Как только одиннадцатая четвероногая тварь отправится к своим мохнатым праотцам, проходите

в ворота и идите прямо на запад, минуя южную дверь, в которую вы заглянете позже. В следующей локации осмотрите сломанный мост и возвращайтесь к развилке. За южной дверью стоит вагонетка, которую надо спустить вниз, отключив ее тормоза. Пройдя чуть дальше, вы сможете подобрать доску, которая отлично заменит собой упавший кусок моста. Собственно, именно туда ее и пристройте, чтобы пройти дальше.

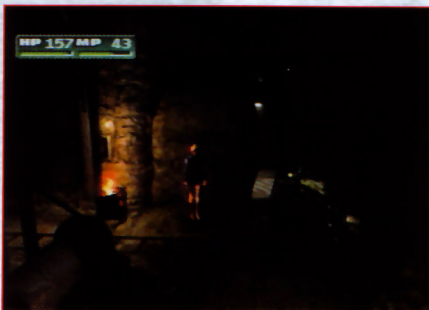
Ворота прямо перед вами пока закрыты, поэтому зайдите в вагончик справа. Там вы обнаружите ящик с патронами и телефон. Теперь посмотрите на панель напротив ящика, на которой полно всяких линий и внизу написано **Gate 1** и **Gate 2**.

Выньте предохранитель из нижней дырки и переставьте его во вторую сверху. Теперь жмите на рубильник слева, в результате чего обе таблички зажгутся и вы услышите звук снаружи.

Выходите из вагончика и проходите в теперь уже открытые ворота для встречи с...

Босс: ОБЛ (Очень Большая Лошадь)

Ну что ж, опять вам предстоит долгое разбирательство с использованием оружия и гранат. Пер-



вое, что надо сделать — взорвать все бочки по периметру комнаты, дабы они не мешали вам прицеливаться, а заодно и осветили бы комнату. После этого уделите должное внимание пони-переростку. Главное, что надо помнить, что движение — залог долгой жизни. Если вы будете постоянно

(ну, более-менее постоянно) перемещаться, у босса не будет шансов вас даже ранить. При этом желательнее бежать в противоположном направлении, поскольку скорости у лошади явно поболее будет. Кидание гранат дает некоторые преимущества в этом бою, поскольку они валят противника на землю, давая вам возможность дать еще пару залпов, однако вполне реально победить и без использования тяжелого вооружения, просто так будет несколько дольше.



А еще более быстрым методом будет взрывание бочек, когда босс находится рядом. 400 очков повреждений — неплохо, да? Запомните: условные **HP** бочек — около 30.

В любом случае лошадка скоро отдаст концы, ну, во всяком случае вам так покажется...

Результат битвы:

300 EXP
200 BP

Плюс к этому вы получите пистолет Кайла [P229] и еще один предохранитель.

Думали, все так просто? А вот и нет...

Босс: Мутировавшая ОБЛ

На этот раз придется повозиться еще больше. В общем-то, по части атак ничего не изменилось, только босс стал нападать с большим рвением и явно большей скоростью. Еще одним неприятным моментом является заражение ядом после успешной атаки босса, но при наличии Метаболизма это вполне сносный вариант. Продолжайте сражаться так же, как в первый раз, и победа будет за вами.

Результат битвы:

500 EXP
300 BP

Лекарство 2-го уровня
4 x Grenade



Успокоившись после напряженной битвы, проверьте мотоцикл рядом со светящимся проломом в стене. На мотоцикле вы обнаружите выключатель, вот только ворота он не откроет — вместо этого на стене замелькают искры. Видимо, кабели повреждены.

Вернитесь в вагончик перед первыми воротами и снова проверьте панель рядом с коробкой. Переставьте первый предохранитель в нижнюю дырку, а новоприобретенный поставьте в верхнюю. Теперь дергайте за рычаг и возвращайтесь к мотоциклу.

Вторая попытка нажать на переключатель на мотоцикле увенчается успехом. Пора пройти в ворота номер 2, дабы попасть-таки на секретную базу Организации.

В следующем коридоре вас встретит...

Босс: Spidey II

Ну, вообще-то, это не совсем босс, но по силе и смертоносности он даже превосходит разросшуюся лошадь из предыдущей локации.

Spidey II являет собой еще более мутировавшую версию

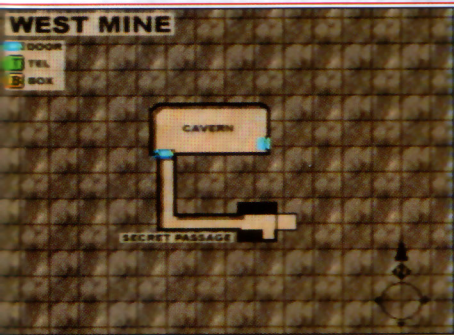
ственно перед его атакой и бейте его из всех стволов, пока он на земле. По необходимости повторите процедуру с самого начала. Предупреждаю заранее: бой будет достаточно длинным и очень опасным, если у вас мало **MP** или вы не умеете пользоваться энергией паразита.

Результат битвы:
600 EXP
300 BP
50 x Spartan Bullets
Second Pouch

Проходите по коридору до лифта, смотрите на его панель и выбирайте **Go down**. Итак, вы попали туда, куда так стремились, а именно в Убежище (или по-буржуйски — **Shelter**).

В данный момент вы находитесь в Южном Лифтовом Холле. Смело проходите мимо двойной двери, поскольку она пока заперта, заходите в дверцу, рядом с которой написано **E-38**, и знакомьтесь с первыми охранными лазерами на вашем долгом пути.

Из коридора вы попадете в Хранилище, где можно воспользоваться ящиком с абсолютно бесплатными патронами. Выходите через северную дверь (другая пока заперта), проходите еще один



Spidey из подземелья города. Он намного быстрее своего собрата, полностью покрыт полем невидимости, каждый его удар отравляет Айу ядом.

Используйте ту же тактику, что и в бою с первым из рода ползающих по потолку, то есть кастуйте **Plasma** непосред-

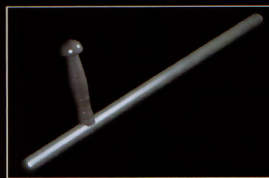
коридор и заходите в Жилой отсек. Здесь нет ничего интересного, поэтому смело идите в двойную дверь, чтобы попасть в Главный коридор Первого уровня Убежища (**B1**).

Откройте двойную дверь в Южный Лифтовый Холл и идите в Оружейную через дверь на юго-востоке. Эта комната станет вашим молитвенным местом до самого конца игры. Именно здесь расположен автомат по продаже различных примочек, без которых жизнь в Убежище очень быстро превратится в «смерть в Убежище». Советую вам прикупить себе **Hammer** для ружья, что весьма упростит дальнейшие похождения.

Настало время использовать **Black Card**, найденную вами в Акрополисе. Откройте с ее помощью металлическую дверь ря-

ОРУЖИЕ

Tonfa Baton (— BP)



Вес: 68
Дальность: 1
Темп удара: 5
Использование: **1** — Удар, **2** — Ничего. Неплохая вещь для ближнего (очень ближнего) боя, однако стоит ли доводить до такого? Используйте только тогда, когда закончились патроны и **MP**. У меня эта вещьца все время оставалась в багажнике авто.

M93R (— BP)



Калибр: 9mm
Боезапас: 20 патронов
Вес: 117
Дальность: 50
Темп стрельбы: 110
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Очередь из 3-х пуль
2 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
Полуавтоматический пистолет — с этим оружием вы начинаете игру. Магазин на 20 патронов, которые выстреливаются очередью или по одному. Пожалуй, главное оружие на всю первую половину игры.

MP5A5 (6980 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 30/50 патронов/зарядов
Вес: 288
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Отличная вещь, позволяющая выстреливать все 30 патронов одной очередью. Однако соотношение «расход патронов/сила» наводит на мысль, что применять этот экземпляр стоит только в Акрополисе.

MP5A5 (+1) (Присоединение MP5.MClip — 3980 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 60/50 патронов/зарядов

Вес: 306
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Это дополнение к MP5A5 расширяет магазин до 60 патронов. Соответственно, и очередь получается...

MP5A5 (+2) (Присоединение 2-х MP5.MClip — 7960 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 90/50 патронов/зарядов
Вес: 324
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Еще больше! 90 патронов! Ну просто пулемет получается! Предлагаю лозунг: «Истратим больше патронов за один заход!».

P08 (680 BP)



Калибр: 9mm
Боезапас: 7 патронов
Вес: 87
Дальность: 70
Темп стрельбы: 80
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
2 — Нет
Второе самое слабое оружие в игре. Покупать не стоит, поскольку это лишь пустая трата пайнтов. С таким оружием только на грызунов охотиться.

P229 (1880 BP)



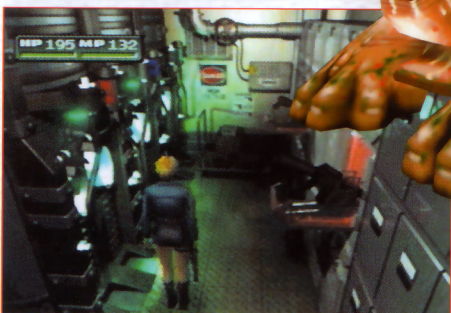
Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 12 патронов/зарядов
Вес: 92
Дальность: 120/4
Темп стрельбы: 90/3
Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Это уже кое-что. Отличный процент критических попаданий плюс маленький вес делают это оружие едва ли не основным на всю вторую половину игры. Вам понравится.

M950 (5750 BP (только при повторной игре))

Калибр: 9mm
Боезапас: 100 патронов

дом с «торговым» автоматом и входите в военный рай. В этой части комнаты у вас есть доступ к бесконечным запасам **p.b. bullets**, **Hydra bullets** и **Pack Shot**. Кроме того, если вы пройдете в самый конец комнаты, то сможете обнаружить **[SP12]**. Теперь откройте дверь, ведущую в Хранилище, чтобы в дальнейшем вам не пришлось далеко бегать.

Как только вы закончите затариваться вещичками, выходите в Главный Коридор и идите в северную двойную дверь, чтобы попасть в комнату Стерилизации. Проверьте панель между двумя дверьми и проходите через левую в другой конец комнаты Стерилизации. Здесь есть ящик для складирования вещей и телефон для записи игры.



Продолжайте путь через двойную дверь и смотрите очередные воспоминания (воспоминания ли это вообще?) о маленькой девочке.

Теперь вы находитесь в Северном Лифтовом Холле. Спускайтесь на работающем лифте на второй уровень базы и исследуйте его. На самом деле там нечего особенно исследовать. Большинство дверей будут пока для вас закрыты. Единственная, в которую вы сможете войти из главного коридора, находится в его северо-восточной части и ведет в локацию **Breeding Room**.

Возьмите с полки рядом со входом банку колы и проходите дальше. По пути вам попадет ящик с патронами, а также полезный предмет в мусорке в клетке **C-1**.

Выходите в северную дверь, чтобы встретиться с чем-то мутировавшим, которое неожиданно выскочит с потолка, стукнет Айу, что-то промямлит и исчезнет. Теперь надо бы выяснить, что это за чудо такое было.

Возвращайтесь в комнату Стерилизации на первом уровне базы и удостоверьтесь, что ваше здоровье на максимуме. Как только вы войдете в дверь с надписью **IN** перед ней, отовсюду пойдет ядовитый газ. Не теряя времени, бегите к ящику для сброса отработанной одежды рядом с той дверью, в которую вы только что вошли, оглядите этот ящик, выберите второй вариант ответа, и Ая со свистом полетит в Мусорный отсек на третьем уровне базы.

Обыщите мусор с обеих сторон прохода, чтобы обнаружить ящики с **p.b. bullets** и **Hydra bullets**. После этого немного пройдите по проходу, и появится...

Босс: Мусорный Монстр а.к.а. Большой Рот

Вначале постарайтесь оказаться от него на почти-тельной дистанции, поскольку он начнет засасывать в себя воздух, естественно, вместе с Айей. Обратите внимание, что если он ее затащит, то **Game Over** — прожует и не поперхнется. Если вы используете в бою гранаты, стреляйте один раз, бегите от монстра, пока он не захлопнет свою пасть, и затем перезаряжайтесь. При использовании ружья или автоматов лучше стараться не стрелять слишком близко от него, дабы было место для маневра. После процедуры засасывания босс выстрелит несколько электрических разрядов, от которых надо просто увернуться, после чего ситуация повторится. Могу сказать, что есть достаточно быстрый, но крайне опасный метод уничтожения данной твари. Возьмите полностью автоматическое оружие с 9мм патронами, зарядите его **Hydra Bullets** и встаньте так, чтобы вы видели босса на экране, но расстояние было бы как можно большим. Как только он начнет вас затягивать, жмите на гашетку и не отпускайте ее, пока он не закроет свою пасть. В результате вы окажетесь на минимальной дистанции от него, когда он закончит всасывание, что даст вам возможность нанести до 800



очков повреждений за один присест. Повторяйте по необходимости до полного уничтожения гада.

Результат битвы:

500 EXP (+ бонус за выскакивающих тварей)

200 BP (+ бонус за выскакивающих тварей)

Лекарство 3-го уровня

80 x 5.56 Rifle

4 x Grenade

Проходите в открывшуюся дверь и...

Босс: Мусорный Монстр а.к.а. Большой Рот (Второй раунд)

Существует два варианта полного уничтожения этого надоедливого экземпляра. Первый вариант подразумевает использование тактики первого

раунда. Пробежите до поворота и встаньте вплотную к стене. Стреляйте в него, пока он вас затягивает, затем отбегите обратно к стене. Если он станет пускать ядовитый газ, просто отбегите за поворот, подождите, пока клубы газа рассеются, и вернитесь на исходную позицию. Долго он не протянет, это точно.

Второй вариант несколько изувещен, но он позволит вам сэкономить драгоценные патроны. Пробежите до конца коридора и встаньте на панель в углублении в стене, чтобы поднять секцию коридора. Подождите, пока босс подойдет, пробежите через поднявшуюся секцию, пару раз стрельните в открывшуюся пасть, чтобы заманить его на платформу, и встаньте на панель в другом углублении стены. Бум! Нету босса.

Результат битвы:

700 EXP

200 BP

Лекарство 3-го уровня

Теперь у вас есть 5 минут на то, чтобы выбраться из мусорного отсека. Но перед тем, как ломиться в дверь, вернитесь в место первой битвы с большеротым боссом и возьмите из ящика **Medicine Wheel**. Бегите к выходу, убивая появляющихся монстров. Достигнув двойной двери, постучите в нее два раза, и вы выйдете из этого «воющего» места. А дверь-то вам открыл сам Кайл! Надо же, он живой до сих пор и даже восстановил свое здоровье до максимума. Теперь надо бы вернуться на второй уровень базы, вот только каким образом?

Сначала идите вниз по ступенькам на четвертый уровень базы, то есть в Нижнюю часть канализации. Используйте Кайла в качестве орудия зачистки от монстров, благо его **M4A1** с присадкой **Рыке** располагает к быстрой аннигиляции всего живого и полуживого. Идите до конца канализации и поднимайтесь наверх по лестнице на стене и прочитайте записку на стене. Не буду давать тут текст самой записки, но в общих чертах там говорится, что код состоит из суммы лап (или как они там называются) нескольких видов насекомых. Сразу скажу, что сумма равняется 18, поэтому идите к голубой панели и вводите сперва «1», затем «8», чтобы открыть задвижку и слить воду. Теперь у вас есть доступ к Верхней части канализации, так что спускайтесь по лестнице в воду и идите в ворота в стене.

Пока проходите мимо восточных ворот — вы сюда еще вернетесь. Идите на север и спускайтесь по лестнице в следующую комнату. Здесь опять панель открытия задвижек и очередная загадка для определения кода. Вопрос прост до безобразия и касается фазы полной Луны. Вспоминаем (читаем в книжке), что фаза — 15 дней, значит, код — 15. Идем к панели и последовательно вводим «1» и «5».



Теперь проходите в дверь рядом с запиской, идите до конца и поднимитесь по лестнице на третий уровень. Собственно, вы сделали полный круг по канализации, осталось разблокировать дверь в конце коридора и записаться.

РАЗВИЛКА

Вот вы и достигли самого интересного момента игры. Здесь у вас есть выбор пути, по которому вы пойдете дальше и от которого будет зависеть окончание игры. Если вы следовали моему прохождению, то вы вполне можете увидеть Хороший конец игры, однако для этого проверьте следующее:

Встретились ли вы с Кайлом в баре в Dryfield, после того как отдали бензин Дугласу?

Выжил ли пес после боя с боссом в городе?

Если на оба вопроса вы с уверенностью отвечаете «Да», то для достижения Хорошего конца игры используйте далее элементы, подписанные как «Хороший путь». Если же один из ответов «Нет» или вы просто хотите увидеть другой вариант окончания игры, пользуйтесь элементами из разделов «Плохой путь» (в конце дают Магнум!). И еще одна достойная упоминания вещь — это процент битв, из которых вы сбежали. Если вы достаточно часто бежали с поля боя, то Хорошего окончания игры вам не видать, даже если вы пойдете «Хорошим» путем. Вот так вот.

Плохой путь

Elevator Hall

Поезжайте на лифте наверх, и как только вы окажетесь на втором уровне базы, Кайл даст вам **Yoshida Card**, а сам уйдет, оставив вас в Южном Лифтовом Холле второго уровня.

Хороший путь

Вернитесь на четвертый уровень базы и войдите в южную дверь, мимо которой вы прошли ранее, чтобы попасть в подземелья города.

После прощания с Кайлом поднимитесь по веревке наверх, где вы встретите



Флинта — того самого симпатичного пессика. Следуйте за ним к водонапорной башне и поднимайтесь на нее, чтобы освободить Пирса от назойливых мутировавших комаров. В награду за помощь он даст вам ключ от своего джипа и отрубится.

Теперь идите в ту локацию, где стоит разбитая машина Айи. Именно здесь стоит джип Пирса, из багажника которого вы можете взять **Tactical Vest** и **Lipstick**. После этого идите к холодильной машине (рядом с четвертым номером мотеля) и берите пакетик со льдом.

Возвращайтесь к Пирсу на водонапорную башню, передайте ему этот пакетик (долго не гуляйте — лед имеет обыкновенные таять!), и он даст вам банку колы. Принесите ему еще один пакетик, и в награду получите повышение **MP 2-го** уровня. Третий и последний пакетик даст вам талисман, который пригодится в дальнейшем.

Как только вы все сделаете, возвращайтесь на базу и поднимайтесь на лифте на второй уровень.

Поезжайте на южном лифте на первый уровень базы и идите в коридор между Жилым модулем и Хранилищем. Убейте стреляющего магией мутанта для получения **Bowman Card**.

Теперь возвращайтесь на второй уровень и отойдите от новоприобретенной карточкой двери в коридор в восточной части уровня. В результате вы окажетесь в Операционной (знакомое место, не правда ли?). Подберите **Medipak** с полки в северо-восточной части комнаты и проверьте висащие на стене в коридоре халаты — так тоже кое-что занякано.

Откройте юго-западную дверь, и вы окажетесь в Лаборатории, где есть ящик для складирования вещей и телефон. Единственный интересный предмет в лаборатории — это включенный лэптоп на столе рядом с телефоном. На экране в качестве обоев написано **MELISSAMAYA** и ползает зеленый червяк. Все ясно: компьютер заражен вирусом, а значит, нам придется искать способ расправы с гадостной программой.

Взгляните на белую доску в комнате, и вы обнаружите, что разгадка к коду вируса есть в сентябрьском номере журнала «Aerith», который должен лежать на сто-



Вес: 227
Дальность: 40
Темп стрельбы: 90

Использование: **1** — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
2 — Нет
Конечно, достаточно слабенький пистолет-пулемет, однако именно он идеально подходит для убийства плавающих тварей и босса в Мусорном отсеке. При первой игре вы можете его получить лишь за сохранение жизни пессу из Dryfield.

Anaconda (2850 BP [при повторной игре])



Калибр: 44 Magnum
Боезапас: 6 патронов
Вес: 168
Дальность: 60
Темп стрельбы: 70
Использование: **1** — 44 Magnum/44 MaedaSP Одиночный выстрел
2 — Нет

Anaconda — на самом деле, старый знакомый Магнум, король пистолетов. Эта игрушка заставляет отравиться в ад любого противника в кратчайшие сроки. Одно плохо: только 6 патронов в барабане и низкая скорость перезарядки. Однако мало кто из монстров доживает до момента перезарядки, поскольку наносимые повреждения просто умопомрачительны. Вы получите его только под самый конец игры и только в случае, если пойдете по «плохому» пути.

PAS (1000 BP)



Калибр: 12
Боезапас: 3 патрона
Вес: 270
Дальность: 30
Темп стрельбы: 2
Использование: **1** — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел
2 — Нет
Первый дробовик, который вы можете купить. Очень слабый, с очень маленьким боезапасом и умопомрачительной отдачей. В общем, покупать не стоит.

SP12 (- BP)



Калибр: 12
Боезапас: 7 патронов
Вес: 420
Дальность: 40
Темп стрельбы: 24
Использование: **1** — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел
2 — Нет
Вы можете взять этот экземпляр бес-

платно в Оружейной на базе, если у вас есть Black Card. Приятная вещь, особенно если использовать против нескольких противников. Если есть возможность, берите — все равно бесплатное приложение.

AS12 (12500 BP)



Калибр: 12
Боезапас: 20 патронов
Вес: 550
Дальность: 50
Темп стрельбы: 36
Использование: **1** — Pack Shot/Firefly/R. Shock Непрерывная очередь
2 — Нет
Супердробовик — другого определения нет. Полностью автоматический, 20 патронов в боезапасе и почти никакой отдачи. Жаль только получаете вы его лишь к концу игры, когда необходимости в таком оружии практически нет.

M4A1 Rifle (2450 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 30 rounds
Вес: 254
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Отличное оружие во всех отношениях. Довольно мощная поражающая способность, кроме того, можно добавлять дополнительные детали. Хорошо подходит для расправы со сложными монстрами в конце игры.

M4A1 Hammer (Присоединение Hammer — 3720 BP)

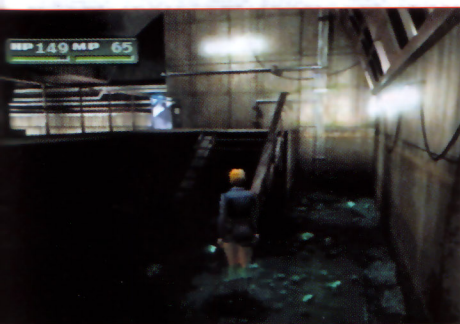


Калибр: 5.56mm/Электрический заряд
Боезапас: 30/40 патронов/зарядов
Вес: 339
Дальность: 500/2
Темп стрельбы: 85/4
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — Электрический заряд
Это добавление позволяет стрелять электрическими разрядами малой дальности для парализации врагов. Плюс к этому, естественно, заряд наносит повреждения. Перезарядка батарей производится бесплатно, что является плюсом. Однако есть и минус: не действует на Красных Големов. Рекомендуется к покупке при достаточном количестве BP.

M4A1 (+1) (Добавление M4A1.MClip — 1800 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 60 патронов
Вес: 274
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел



ле. Однако вместо журнала там лежит записка от некоего **Yoshida**, где тот пишет, что взял журнал почитать.

Возвращайтесь в Жилой модуль и общитесь койку **Yoshida** (ближайшая к главной двери), чтобы найти это номер журнала.

Там написано, что вирус меняет код к компьютеру следующим образом: сначала идет буква, а затем количество раз, которое она встречается в оригинальном коде, т.е. **[CBABC]** меняется на **[AB2C2]**, при этом наглый вирус ставит оригинальный код в качестве обоев. Ну что ж, мы знаем, что оригинальный код **MELISSAMAYA**, а значит, новый код получается **A3E1LM2S2Y**.

Возвращайтесь в Лабораторию и вводите новый код для получения доступа к компьютеру. Однако это еще не все. Выберите в меню раздел **D**, и вам зададут три вопроса для подтверждения идентификации пользователя. Для входа надо правильно ответить на все три:

Who was the first person to discover the symptoms of Neo Mitochondria?

- A) Akeme Nagajima
- B) Satome Nagajima
- C) Kiyome Nagajima (правильный ответ)

What organization is the direct superior of M.I.S.T.?

- A) CDC
- B) FBI (правильный ответ)
- C) CIA

What was the name of the opera singer who was the first case of Neo Mitochondria in America, and led to the Manhattan Incident?

- A) Melissa Pierce (правильный ответ)
- B) Maria Pierce
- C) Mary Pierce

What was the codename given to the person who was believed to be the first human being found in Africa?

- A) Mitochondria Adam
- B) Mitochondria Eve (правильный ответ)
- C) Mitochondria First

What is the resultant chemical that is produced between sugar/fats and acids when produced by Mitochondria?

- A) ATP (правильный ответ)
- B) ADP
- C) NAD

What is the name of the desert in Nevada where this Underground Testing Site is located under?

- A) Gobi Desert
- B) Mojave Desert (правильный ответ)
- C) Arizona Desert

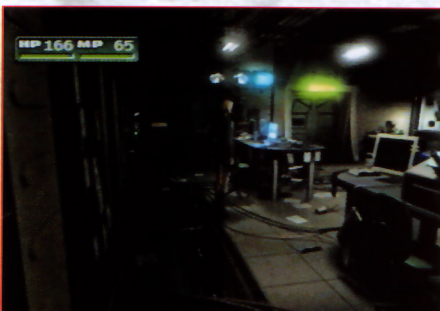
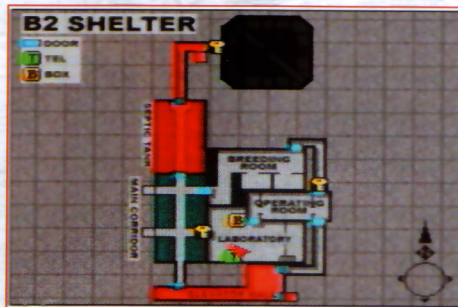
What is the name of the town where this Underground Testing Site is located under?

- A) Drytown
- B) Dryvalley
- C) Dryfield (правильный ответ)

Which organisms possess Mitochondria?

- A) Bacteria
- B) Crustaceans (правильный ответ)
- C) Cyanobacteria (algae)

Как только вы правильно ответите на все три вопроса, вы сможете получить информацию об организации, которая всем этим безобразием занималась.



Похоже, они решили создать новую расу людей, используя информацию о **Neo Mitochondria** после событий 1997 года. В экспериментах с подопытными животными и людьми создавались **ANMC (Artificial Neo-Mitochondrion Creatures)**, которые вышли из-под контроля. Дабы замести следы своей деятельности, организация использовала **M.I.S.T.** И самое страшное состоит в том, что пробу ДНК взяли у Айи! Получается, что все это время она сражалась со своими отпрысками, М-да...

После прочтения всей информации позади Айи раздается телефонный звонок. В зависимости от пути, который вы выбрали, на другом конце провода будет Пирс или Кайл. Теперь у вас есть доступ к Комнате Управления Подом (**Pod Service Gantry**). Идите туда, и там произойдут различные вещи, которые зависят от выбранного вами пути.

Плохой путь

Айа поговорит с Кайлом, который будет стоять рядом с чудищем в Поде, и темой обсуждения будет это самое чудо. После разговора идите в Комнату управления и посмотрите на монитор. Последовательно нажмите первую, третью и последнюю кнопки справа, не забывая также каждый раз жать кнопку **Operate** внизу. Вы разблокируете дверь к Подземной стоянке, выключите охранные лазеры и запустите лифт в **Neo Ark**.

Вместе с Кайлом идите к включенному лифту (он все равно не даст вам идти в другое место) и спускайтесь вниз. Там Кайл опять чуть не сожжет руку.

Хороший путь

В комнате управления Подом будет стоять Пирс, который заставит вас посмотреть на экраны мониторов и отдаст вам неизвестный предмет, который вы обнаружили в Акрополисе. После окончания разговора взгляните еще раз на мониторы, последовательно нажмите первую, третью и последнюю кнопки справа, каждый раз нажимая кнопку **Operate** внизу, чтобы открыть дверь в Подземную стоянку, отключить лазеры и запустить лифт в **Neo Ark**.

Идите на второй уровень базы и поезжайте вниз на лифте напротив **Breeding Room**, чтобы попасть в локацию **Neo Ark**.

Neo Ark

Сначала идите по южному коридору, поскольку северный пока заперт. Входите в локацию **Shrine**, проходите ее насквозь и посмотрите на каменную панель напротив запертой двери. Запишите где-ни-



будь последовательность красных, желтых и синих символов и вернитесь в **Shrine**.

В южной комнате на стене висит панель, похожая на пятнашки, на которой изображены те символы, что вы видели до этого (и, надеюсь, записали).

Теперь вам надо последовательно выставлять нужные символы в соответствии с цветными линиями на заднем плане и последовательности, которую вы записали (зарисовали) ранее. Итак:

1. Ставим синие блоки в верхнем ряду, соблюдая их последовательность, и выводим пустое место в нижний правый угол. В результате в коридоре откроется саркофаг, в котором лежит Восстановление **MP 2**-го уровня.

2. Выставляем желтые блоки в самый левый столбец, причем последовательность нужно соблюсти снизу вверх, ну и пустой блок, как обычно, в правый нижний угол. В результате вы будете заперты в комнате с тремя жуками, которых надо убить.

3. Выставляем красные блоки по диагонали с соблюдением последовательности из нижнего левого угла в верхний правый (куда пустой ставить, надо говорить?). Что-то клацает, и теперь металлическая дверь, рядом с которой была каменная панель, открыта. А за ней...

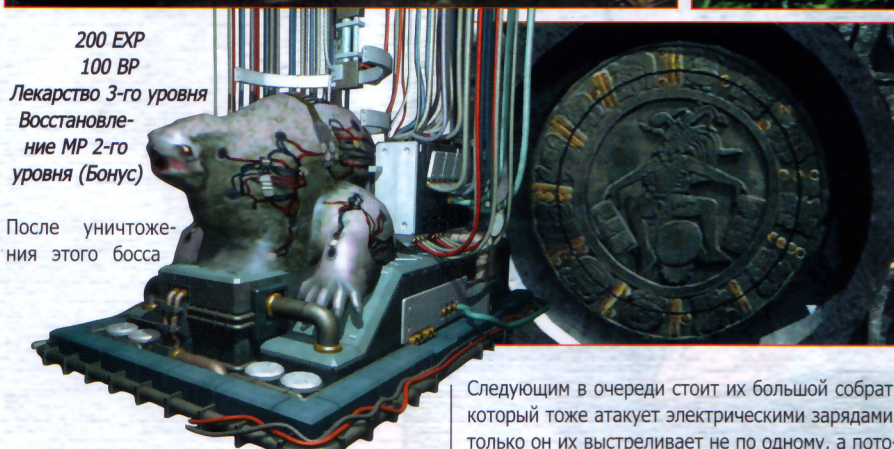
Босс: Генератор (ANMC Generator)

Хотели самого простого босса в игре? Получите. Все, что он будет делать — это генерировать энер-



гию и нагревать окружающее пространство, но, вероятно, даже этого не успеет сделать. Бегите в самый дальний конец комнаты и разбейте компьютерный терминал, иначе босс будет восстанавливать здоровье после каждого вашего выстрела. Теперь подойдите к нему и всадите необходимое количество свинца в его брюхо. Через очень небольшой период времени он отдаст концы.

Результат битвы:



200 EXP
100 BP
Лекарство 3-го уровня
Восстановление MP 2-го уровня (Бонус)

После уничтожения этого босса

откроется дверь в северном коридоре (если считать от главного зала). Бегите туда и проходите в **Forest Zone**.

Отсюда идите через южные ворота в следующую локацию, а сквозь нее — к Пирамиде. Теперь взгляните на каменный блок и поверните его 4 раза, чтобы рисунок совпал. Внимательно посмотрите на символы на рисунке. Они вам ничего не напоминают?

Если вы хоть раз в жизни имели дело с часами, то для вас станет абсолютно очевидным, что последовательности линий и точек представляют собой цифры от 1 до 12, как на циферблате.

Одна точка соответствует единице, одна линия — пятёрке, и так до двенадцати. Но на самом деле этого недостаточно. Выходите обратно в **Forest Zone** и идите на запад, в **Submarine Tunnel**, откуда вы попадете на платформу с монстрами.

Слева от входа находится еще одна каменная пластина, на которой изображены цветные квадраты и последовательность линий и точек рядом с ними. Это первый этап головоломки. Вернитесь к Пирамиде и по очереди пройдите по пластинам в соответствии с информацией, полученной ранее (6 раз на синюю, 2 раза на белую, 3 раза на красную и 5 раз на желтую). Наградой за такой замысловатый танец станет рычаг, появившийся в каменной голове. Дергайте за него и возвращайтесь на платформу с первой каменной пластиной, откуда вы теперь сможете попасть на Остров. Там откройте люк и спуститесь вниз для битвы с...

Боссы: Водные мутанты

и БВМ (Большой Водный Мутант)

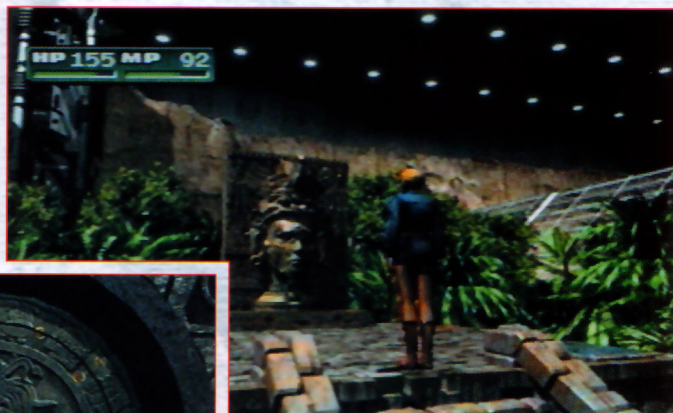
Для начала нужно победить водных мутантов, которые сродни тем, что вы встречали на базе. Тут подойдет Дробовик или ружье.

Возвращайтесь к Пирамиде и поднимите рычаг, чтобы открыть себе путь к локации **Garden**. Отправляйтесь туда (через Платформу) и смотрите на вторую каменную пластину с символами. Запишите их последовательность в соответствии с символами рядом (от 1 до 12) и вернитесь еще раз к Пирамиде. Итак, исполняем второй танец по цветным квадратам: красный, желтый, синий, белый, синий, белый, красный, желтый, белый, синий, желтый, красный. Шелк. Что-то открылось далеко на западе. Идите обратно в **Garden** и заходите в теперь открытую дверь в **Power Plant**.

По лестнице поднимитесь на второй этаж и отправьтесь со вторым Генератором. Теперь поле исчезло, и вы сможете спуститься вниз на втором лифте в Главном коридоре второго уровня базы. Значит, нам туда дорога, но перед этим загляните под лестницу, где лежит ящик с **Hydra Bullets**.

Вернувшись в Главный коридор второго уровня базы, воспользуйтесь лифтом напротив Лаборатории. Разбейте поскорее динамики, поскольку каждый из них отбирает у вас 1 MP за импульс. Сделав это, спускайтесь еще ниже на теперь открытом лифте (раньше мешало поле).

Вы оказались в коридоре шестого уровня базы, и вам противостоят три динамика и большой мутант. Убейте мутанта как можно быстрее, чтобы MP не слишком уменьшились, и вы увидите убегающую девочку в странном шлеме.



Бегите за ней в следующую комнату, где вас поджидает...

Босс: Большой Стреляющий Магией Мутант

М-да, что там говорят про имеющий значение размер? Этот мутант помимо своих гигантских размеров владеет еще и множеством магических атак.

В любом случае сначала выносите динамики и лишь потом разбирайтесь с боссом.

Лучший метод уничтожения данного конкретного экземпляра состоит в использовании гранат и только гранат. Выстрел, перезарядка, выстрел, перезарядка... Если все делать максимально быстро, то Ая не получит ни царапины.

Но если у вас нет гранат, то придется действовать по старинке. Уворачивайтесь от его атак и стреляйте при каждой возможности. От фиолетовых лазеров и огненных шаров уйти просто, а вот от его версии **Combustion**...

Результат битвы:

750 EXP

1440 BP

Восстановление MP

2-го уровня

Protein (Бонус)

После уничтожения босса проверьте бассейн, полный крови, на предмет **Skull Crystal** — еще одного амулета.

Как только он начинает кастовать ее, бегите прямо на него и врезайтесь в него. Почему так? Потому что его **Antibody-барьер** собьет вас с ног, следовательно, вы не получите повреждений от **Combustion**. Лучше уж так, чем смерть.

Кстати о птичках. Девочка будет периодически подлечивать босса, так что старайтесь наносить больше повреждений, чем она вылечит, иначе бой сильно затянется.



В следующей комнате возьмите с полки в северо-западном углу **Protein**, посмотрите на контейнеры рядом с Евой, поговорите с ней и шагом, повторяю: ШАГОМ, идите к лифту. Ева последует за вами. Старайтесь не терять времени, поскольку комната наполняется газом, и если Ева погибнет — **Game Over**.

Оказавшись на лифте вместе с Евой, жмите на кнопку, и вас поднимет в локацию **Garden**. И снова Ева убежит. Следуйте за ней, и вы обнаружите, что все локации заполнены сильно ранеными мутантами. Кто это нашу работу делает? Хорошо хоть не убили совсем, поэтому не брезгуйте добиванием — очки-то дают, как за целых.

Пройдите в **Submarine Tunnel**, где встретите Неизвестного, который назы-



Результат битвы:

1300 EXP

500 BP

Восстановление MP 2-го уровня
Medipak

После уничтожения босса девочка опять убежит, а из ниоткуда появится Кайл.

Когда Аяа снимет шлем, она обнаружит, что это та самая девочка из ее снов, и зовут ее Ева. Ее произвели на свет в результате клонирования клеток Аяа, и именно поэтому они с ней так похожи.

По окончании разговора с Кайлом завонит телефон. На другом конце провода будет Пирс (но это в том случае, если вы выбрали хороший путь, иначе на том конце провода будет тишина), но разговор неожиданно оборвется.

В комнате Евы в шкафу вы найдете **MD Player**, а также **Medipak**.

Снова поговорите с Кайлом, и когда вы пойдете к Еве, свет померкнет, дверь откроется, а за ней будут Неизвестные. Называется, «попали». Кайл разобьет окно, куда вылезут Аяа с Евой.



вает себя Номером 9. Этот гад схватил Еву и вызвал себе подмогу. Так дело не пойдет.

Теперь все вокруг заполнено Неизвестными разных мастей, более известными как Големы. На их уничтожение требуется много сил, но из них выпадают неплохие предметы.



Дополнительный магазин к винтовке. Полезен для начинающих, однако ближе к концу игры отплевывается в ящик за ненадобностью.

M4A1 (+2)
(Второе добавление M4A1.MCip — 3600 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 90 патронов
Вес: 294
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Еще больше патронов в магазине. Модификация также полезна для новичков и лишняя трата BP в конце игры.

M4A1 Bayonette
(Присоединение M9 — 980 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 30 патронов
Вес: 284
Дальность: 500/2
Темп стрельбы: 85/3
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — Атака штыком

Хорошо подходит для выпуска пары на маленьких монстрах. Во всех остальных случаях лучше не допускать момента необходимости пользоваться штыком...

M4A1 Pike (Присоединение Pike — 5180 BP)



Калибр: 5.56mm/Огонь
Боезапас: 30/30 патронов/зарядов
Вес: 437
Дальность: 500/6
Темп стрельбы: 85/2
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона

2 — Выстрел из огнемета
Поджаривает врагов на достаточно большой площади, поэтому наиболее эффективен для зачистки «густонаселенных» комнат. Не забывайте следить за топливом, оно быстро кончается, поскольку огнемет стреляет непрерывно, пока вы держите кнопку.

M4A1 Grenade
(Присоединение M203 — 2130 BP)



Калибр: 5.56mm/40mm
Боезапас: 30/1 патронов/гранат
Вес:
Дальность: 500/350
Темп стрельбы: 85/1
Operation: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — Grenade/Riot/Air Burst Одиночный выстрел
Добавление позволяет выстреливать одну гранату за раз. Просто необходимая

вещь ближе к концу игры, когда монстры становятся сильнее и злее. К недостаткам можно отнести большое время перезарядки, в которое Аяа становится полностью уязвимой, а также большую отдачу, затрудняющую быструю стрельбу.

M4A1 Javelin
(Присоединение Javelin — 7500 BP)



Калибр: 5.56mm/Лазер
Боезапас: 30/60 патронов/зарядов
Вес: 488
Дистанция: 500/420
Темп стрельбы: 85/2
Использование: **1** — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
2 — Лазерный луч

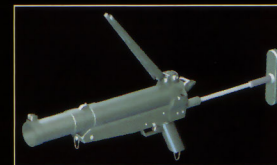
Это крутое на вид приспособление позволяет стрелять лазерным лучом направленного действия. Очень сильное, однако и достаточно тяжелое дополнение, а это приводит к долгой наводке на цель. Тратить BP на это не стоит — лучше пользуйтесь гранатами.

M249 (15800 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 200 патронов
Вес: 685
Дальность: 400
Темп стрельбы: 100
Использование: **1** — 5.56 Rifle Непрерывная очередь
2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Абсолютная мощь! 200 патронов в магазине и убойная сила ружья. Немного проигрывает в дальности, да и весит многовато, но это не имеет значения — навели, нажали и попрощались с монстром...

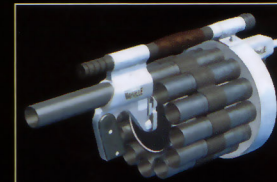
Grenade Pistol (1680 BP)



Калибр: 40mm
Боезапас: 1 граната
Вес: 260
Дальность: 350
Темп стрельбы: 1
Использование: **1** — Grenade/Riot/Air Burst Одиночный выстрел
2 — Нет

Стандартный образец гранатомета, который появляется в вашем распоряжении еще в Акрополисе. Стреляет лишь одной гранатой за раз и обладает очень низкой скоростью перезарядки. Лично я предпочел этот вариант винтовке с подствольником.

MM1 (23500 BP)



Калибр: 40mm
Боезапас: 12 гранат

Итак, Големы по локациям:

Зеленый Мечник в Forest Zone.
Два Зеленых Мечника у Пирамиды.
Три Зеленых Мечника в Северном Коридоре.
Два Зеленых Стрелка в Южном Коридоре.
Один Зеленый Мечник и один Зеленый Стрелок в Саванне.
Два Зеленых Мечника в Shrine.

Когда зачистите **Neo Ark**, следующей остановкой будет Оружейная для перезарядки оружия и покупки вещей. По пути туда:

Один Красный Мечник в Главном Коридоре 2-го уровня.
Один Красный Стрелок в Южном Лифтовом Холле 2-го уровня.
Один Красный Мечник и Один Зеленый Стрелок в Южном Лифтовом Холле 1-го уровня.



Один Зеленый Мечник в коридоре между Хранилищем и Южным Лифтовым Холлом.
Один Зеленый Мечник и Один Зеленый Стрелок в Хранилище.

Отлично, теперь вы должны быть в Оружейной. Перезарядите все, что можно, купите патроны, гранаты и вещи и идите по направлению к Комнате Управления Подом, чтобы снова отключить лазеры и проверить, что случилось с Пирсом.

По пути вам встретятся:

Один Красный Стрелок и Один Зеленый Стрелок в Главном коридоре первого уровня.
Один Красный Мечник в Северном Лифтовом Холле 1-го уровня.

Оказавшись в комнате управления, вновь выключите Охранные лазеры и подберите с телефона записку Пирса. Оказывается, Болдуин — предатель, работающий на Организацию. Позвоните в **M.I.S.T.**, чтобы рассказать об известном Джоди.

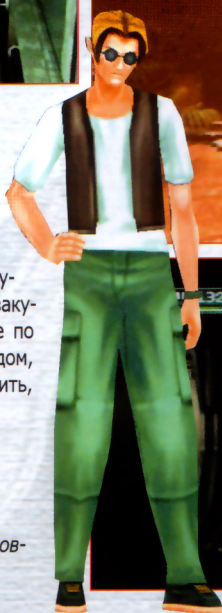
Если хотите, можете очистить другие локации ба-



зы от оставшихся Големов. Вот их позиции:

Один Фиолетовый Гolem в Жилом модуле.
Один Красный Стрелок в коридоре между Жилым модулем и Хранилищем.
Один Красный Мечник в маленьком коридоре, ведущем к парковке.
Один Фиолетовый Гolem в Г-образном коридоре перед парковкой.
Один Зеленый Мечник в коридоре, ведущем к комнате управления холодильником.
Один Красный Мечник в Северном Лифтовом Холле 2-го уровня.

Когда закончите с зачисткой, идите в подземный гараж. Общитесь открытую панель для получения ключа от электрического автомобиля. Еще раз проверьте панель и нажмите на ней Синюю и Желтую кнопки, а затем **Call**, чтобы вызвать красный джип.



Теперь идите к панели в северо-западном углу гаража и используйте на ней **Bowman Card** или **Yoshida Card**, чтобы открыть ворота.

Прыгайте в джип и выезжайте из гаража. Через некоторое время джип остановится рядом с воротами, которые нельзя открыть, поэтому идите в дверь справа (**Pedestrian Airlock**).

Будьте аккуратны, поскольку в шлюзе вас поджидает Фиолетовый Гolem. Убейте его и выходите из шлюза для встречи с Зеленым Мечником и Красным Стрелком. Раздавись с ними, общитесь мотоцикл и найдите плюшевого медвежонка Евы.

Теперь заходите в дверь рядом с воротами, проходите до конца и активизируйте переключатель.

Сделав это, вы сможете открыть зеленые ворота

и пройти в локацию **Bulwark**. Разделайтесь с последней парой Големов (Красный Мечник и Красный Стрелок) и активизируйте панель слева от больших ворот...

6 декабря 2000 года, 18:37

Белый Дом, Вашингтон

Неизвестный человек в костюме разговаривает с другим человеком, и мы узнаем, что это президент США.

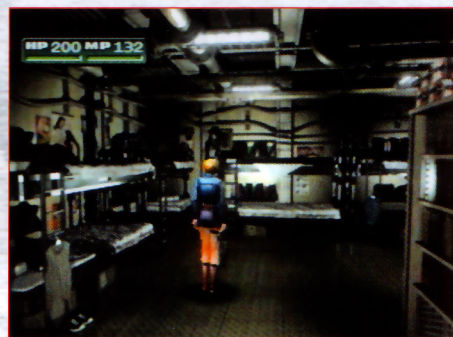
6 декабря 2000 года, 15:52

Пустыня Мохаве, Невада

Айя пытается разъяснить ситуацию лейтенанту, но ее прерывают. Пока лейтенант говорит с другом, Айя чувствует, что Ева находится рядом с большим существом в Поде. Она спрашивает у лейтенанта, зачищена ли вся база, и просит разрешения вернуться туда для выяснения происходящего.

Проверьте ящик с патронами внутри палатки для получения 4-х **Airburst**, а также посмотрите в аптечку рядом с ящиком, в которой лежит **Medipak**.

Выходите из палатки, и если Флинт остался жив,



он встретит вас, и вы получите восстановление **MP 2-го уровня** и письмо от Дугласа.

Плохой путь

У палатки вас будет ждать Руперт, который отдаст вам Магнум и патроны 25-х **MaedaSP**. Ящик с патронами будет заполнен **P.B. Bullets**, **Hydra Bullets** и **Pack Shot Shells**.

Хороший путь

У палатки вас будет ждать Джоди. Она вам ничего не даст, однако у армейского продавца появится несколько дополнительных предметов, которые, в принципе, вам не нужны. Ящик с патронами помимо трех типов патронов будет давать еще **5.56 Rifle Bullets** и **Grenades**.

Я настоятельно рекомендую вам приобрести **Tactical Armor**, а для тех, кто избрал «плохой» путь, купить патроны к Магнуму и сбросить все

остальное оружие и амуницию в ящики рядом с палаткой. Для выбравших «хороший» путь рекомендуется оставить при себе только ружье и гранатомет (либо **M203** для ружья), а все остальное сбросить в ящики.

Если Флинт к этому моменту жив, дайте ему плюшевого медвежонка, и он убежит внутрь базы. Не беспокойтесь, все, что случится с ним дальше, не влияет на окончание игры.

Как только вы все сделали, настала пора вернуться в ад. Проверьте белую панель справа от ворот, чтобы открыть их и войти на базу. Бегите обратно в подземный гараж, где трезвонит телефон. Подняв трубку, вы узнаете, что военные отступают.

Теперь вы не можете выйти наружу, поскольку ворота загорелся грузовик.

Также вы обнаружите, что дверь в Южный Лифтовый Холл заблокирована, оставляя для вас только 1-й и 2-й уровни базы, а также **Neo Ark**.

Если вы идете «хорошим» путем, то загляните в холодильник, где хранились Големы. Именно здесь находится последняя точка, определяющая «хорошее» окончание игры, поскольку Пирс будет в этом холодильнике.

Теперь идите в комнату Стерилизации, где вы увидите полубогровшего солдата. Если Флинт забежал на базу, Айа прикажет ему отнести солдата наружу. В этот момент армейский продавец будет иметь для продажи очень крутые игрушки, вероятно, в качестве благодарности за спасение товарища.



Перед тем как продолжить игру, удостоверьтесь в следующем:

У вас должно быть не менее **160 HP** с надетой **Tactical Armor**.

У вас должно быть не менее **60 MP** с надетой **Tactical Armor**, причем настоятельно рекомендуем повысить до максимума **Antibody**, все **Water** энергии, и очень неплохо было бы довести до максимума все **Fire** энергии. У вас с собой должно быть 2 **Medipak'a** (больше не надо).

У вас должны быть:

Оружие — гранатомет или **M4A1** с **M203** (для «хорошего» пути), амуниция — гранаты (и **5.56**, если используете ружье);

Оружие — **Магнум** (для «плохого» пути), амуниция — **44 Magnum** и **MaedaSP**.

Прикрепите на броню все талисманы, которые вы нашли по ходу игры, затем присоедините амуницию и **Medipak'i**.

Теперь прямой дорогой в сердце ада — **Pod Service Gantry**. Когда вам предоставят выбор, жмите на второй



вариант — и вперед!

Оказавшись внутри, будьте готовы к долгому разговору Номера **9**, Айи и Кайла, который объяснит вам цели организации в создании новой расы для спасения человечества.

Кайл выстрелит в Айю, но не убьет ее, а затем от души приложит Номера **9**, зная, что соединение Евы с Большим Существом приведет лишь к концу света. В результате Большое Существо съест Номера **9** вместо Евы.

После разговора идет мувик, из которого мы понимаем, что правительство решило уничтожить все следы при помощи бомбардировки. Взрыв накрывает всю базу и городок **Dryfield**. Большой Бум.

По окончании бомбардировки Айа бежит на помощь Еве, которая упала вниз.

Обратите внимание: когда вы вновь получите контроль над Айей, у нее будет на **50 HP** меньше. Всему виной выстрел Кайла. Подлечитесь и спускайтесь на лифте на 2-й уровень базы.

Перед тем как вы сможете войти в нижнюю часть Пода, вас атакует последний Гolem — Бишоп. Разберитесь с ним и заходите в Под.

Босс: Ultimate ANMC

Сразу с началом боя кастуйте **Antibody**. После того как он атакует вас несколько раз, стреляйте в голову, чтобы открыть его шею. Как только вы уничтожите его голову и шею, у него откроется что-то типа сердца.

С этого момента будьте предельно внимательны и осторожны! Одна ошибка может привести к смерти Айи. Выстрел из «сердца» наносит большие повреждения даже с барьером **Antibody**. Лучше всего сначала уничтожить нижнюю часть тела босса, чтобы он медленнее поворачи-



Вес: 900
Дальность: 350
Темп стрельбы: 12
Использование: **1** — Grenade/Riot/Air Burst Непрерывная очередь
2 — Нет
Победитель конкурса «Лучший гранатомет года». Может выстреливать очередь из 12 гранат, что, несомненно, придает ему статус супероружия. Единственный недостаток заключается в большом весе, что затрудняет наводку. Но разве это важно?

Специальное оружие

Эти образцы не даются при первом прохождении. Они могут быть среди трех случайных вещей, которые вы получите, окончив игру хотя бы раз, и появятся в продаже только при переигрывании.

Hypervelocity (20000 BP)



Калибр: 20mm
Боезапас: 100 патронов
Вес: 881
Дальность: 1000
Темп стрельбы: 7
Использование: **1** — Выстрел Электромагнитной пушки
2 — Нет

Это оружие более известно в народе как Rail Gun. Разносит на куски любого противника, однако оно настолько тяжело, что прицеливание затягивается на вечность. Ему требуется около 3 секунд для зарядки перед выстрелом и, что еще хуже, у него бешеная отдача. Лично я предпочитаю менее изощренные способы уничтожения.

Gunblade (10000 BP)



Калибр: Меч/12
Боезапас: -/12 патронов
Вес: 579
Дальность: 2/100
Темп стрельбы: 2/36
Использование: **1** — Удар мечом
2 — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел

Да-да, это тот самый Gunblade, который таскал с собой Скволл. Он может быть использован как простой дробовик, однако веселее всего нажать на курок во время удара. Нужный момент найти сложно, но если получится...



чивался, тогда у вас будет место и время для маневра уклонения от взрыва.

Уничтожение «сердца» можно вести по следующей схеме:

Для варианта без Магнума: навесить, выстрелить гранату, перезарядить, «поймать» взрыв, скастовать Life Drain, выстрелить. И так до момента победы.

С Магнумом все проще: вы можете выстрелить все 6 раз до момента взрыва.

И запомните: всегда держите барьер из **Antibody**. Лучше заранее его перекастуйте, чтобы он не исчез в самый нужный момент.

Кстати, если вам удастся уничтожить все части тела босса, то вы получите в качестве награды **5000 Exp** и **20000 BP**!

Как только успокоитесь после этого боя, проверьте состояние, присоедините нужные предметы к броне и идите по мосткам до места с красной мерцающей панелью. Используйте **Bowman Card** или **Yoshida Card**, и вы выдвинете мост. Когда Аяа будет пытаться спасти Еву, ту схватит какая-то дрянь и затянет ее в жижу внизу.

Что же получится от такого слияния? Конечно, Ева! Та самая, из первой части!

Босс: Ева

На этот раз Ева еще красивее, чем в первой части. Также она владеет новыми атаками, которые могут нанести вам ощутимый вред. Просто помните о том, что надо постоянно держать активным барьер из **Antibody**. Основной боя для вас будет являться стрельба гранатами (ну, или стрельба из Магнума). Дальше приведу описание атак Евы:

Вокруг ее рук появляются светящиеся точки.

Она полетит в сторону Аи, чтобы сбить ее с ног. Бегите по мосткам в любом направлении. Ева будет появляться из стен и опять улетать сквозь них. Такое повторится от 1 до 4 раз. Если она заденет Аиу, то в следующий раз телепортируется в центр комнаты, именно в этот момент надо пустить гранату, чтобы нанести максимум повреждений.

Ева взлетает вверх (первый вариант). Она ударит в центр моста, и от удара будет взрывная волна. Вам не стоит в этот момент находиться на мосту. Выстрелите один раз, когда она бу-

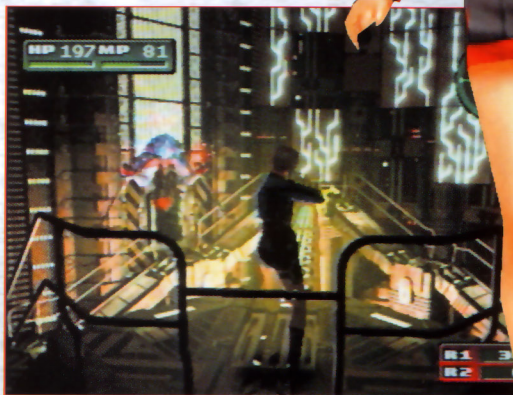
дет переворачиваться, и перезарядите оружие.

Ева взлетает вверх (второй вариант). Она подлетит к Аи и выстрелит цветными шарами. Кастуйте **Metabolism**, как только она появится рядом. Таким образом, на вас не подействует ее магия, действовать будут лишь обычные повреждения. Помните, что специальность Евы — эффекты **Silence** и **Berserk**.

Выстрелите еще раз и перезарядитесь.

Медитирует —

Весь экран покроется волнами. Сначала **MP** Аи будут расти, затем она будет подожжена, возникнет эффект **Silence**, и все **MP** будут потеряны. Чтобы разбить эту атаку, надо быстро нанести около 200 единиц повреждений. Проще всего это сделать при помощи энергии паразита, поскольку в момент медитации Ева наиболее уязвима к таким атакам. Если же вам не удастся прервать атаку, то, вероятно, придется быть предельно осторожными, поскольку пока спадает эффект **Silence**, может закончиться защита **Antibody**.



Прямая атака —

Ева подлетит к месту, где в данный момент находится Аяа, и врежется в нее. Вы избежите атаки, если будете бежать в противоположном направлении. Удобнее всего выстрелить, когда Ева ударится о стену.

Вызов тени —

Появится тень, напоминающая Еву, которая начнет бить Аиу, добавляя эффект **Paralysis**. Продолжайте бегать и стрелять, только не забывайте о настоящей Еве, которая не будет прекращать своих атак.

Как только вы увидите кровь, брызжащую из ее тела, вы близки к развязке. Атаки Евы станут вдвое

быстрее, но это уже не так важно. Непрерывно кастуйте **Life Drain**, и скоро все закончится.

А теперь представляю вам самый простой метод:

«Раскачайте» полностью все энергии паразита в классе **Fire** до третьего уровня. При этом желательно, чтобы ваши **MP** были близки к **100**. Прикрепите все амулеты к своей броне, а оставшиеся слоты займите восстановлением **MP**. Кастуйте **Inferno** непрерывно, пока есть **MP** и пока Ева не начала свою «полетную» атаку. Бегайте во время этой атаки. Когда она появится опять в центре комнаты, снова начинайте кастовать **Inferno**. Хотя трата **MP** составляет 30 за один раз, зато наносимые повреждения от этой энергии — **400-1000** единиц. Все кончится очень и очень быстро.

После окончания боя Ева и Аяа упадут вниз. В своем сне Аяа увидит Кайла, однако не успеет рассказать ему о своих чувствах, как он опять растворится.

После этого несколько медиков найдут женщину и девочку внизу огромного зала...

Здесь кончается «плохой» путь.

Хороший путь

7 сентября 2000 года,

21:05

Белый Дом, Вашингтон

Станет известно еще больше подробностей о событиях, причем самых темных подробностей.

Затем Аяа расскажет о том, что случилось со всеми действующими лицами через год после событий игры.

Если вы не нашли Пирса в холодильнике в конце игры, то все кончится на этом месте, а если нашли...

1 сентября 2001 года,

8:16

Музей Естественной Природы, Нью-Йорк

Отличнейший мувик и прекрасный конец. Дойдите до этого места и оцените сами.

Ну вот, **Parasite Eve II** пройдена. Однако не все так просто. В конце игры вы получите запись **Opening**, которую можно использовать для повторного прохождения с целью собрать бонусные предметы или для особых режимов игры — более сложных, но и более захватывающих.

Удачи.

PlayStation

