

BloodRayne

Итак, будем сокрушать мировое Зло другим злом, потому как против лома нет приема, если нет другого лома. Стройную Рейн ломом можно назвать только фигурально, однако мелко шинковать приспешников тьмы будем на уровне сложности Hard. Даже на нем враги бессильны перед парой лезвий, десятком килограммов свинца и двумя клыками. Проверено. Одним словом, женская красота - страшная сила. В лучших традициях пропускаем описание прохождения тренинга, потому как там от нас потребуют минимальной ловкости пальцев, прогулки по проводам и ритуального убийства двух парализованных зомби. С таким заданием справится даже ребенок. Настоящих ветеранов уже ждет первый акт кровавой эпопеи. В путь!

АКТ 1

Луизиана

Добро пожаловать в Луизиану, страну болот, комаров, густого тумана и луны, которая потрясающе красиво отражается в воде. Любуемся, как Рейн убьет комара, обматерит его по-быстрому и съест. Аппетитная сцена. Рейн - лучший фумигатор в 1933 году. Однако, Минс - наша наставница в данной миссии еще и напарник запрещает впредь материться на родственников и предлагает заняться делом. Это первая миссия для Brimstone Society, поэтому особенно важно не ударить в грязь клыками. Дело обстоит следующим образом. Кладбищенский городок деревенского типа охвачен паникой, потому как в городе правит пир неизвестная доселе чума. Кто-то или что-то заражает людей, и те начинают мутировать. В реальности это выглядит как смерть с последующим переходом в славное бессознательное состояние зомби. Спасти этих бедолаг уже нельзя, потому как трудно спасать того, у кого мозги вытекают из носа и рта наперегонки. Спускаемся на берег и отправляемся в поисках источника инфекции в глубь городка. Эту фабрику по производству бродячих трупов пора прикрыть.

Перед собой видим церковь. В которой совсем недавно происходило настоящее побоище. На полу валяется оружие вперемешку с частями тех, кто его держал. Собираем все, что может стрелять. И ждем нападения первой партии аборигенов. Они начнут выдвигаться со стороны болота, там, где главный вход в церковь. Порядка трех зомби попрут прямо к дверям, еще парочка встанет параллельно стенам, чтобы устроить некое подобие перекрестного огня. Выскакиваем на улицу и фаршируем и сталкиваемся лицом к тому, что осталось от лица - с одним из зомби. Фаршируем его свинцом. О патронах можно не беспокоиться. Все зараженные жители перед смертью будут услужливо отдавать вам минимум револьвер.

Не стоит медлить с теми трупами, что сжимают в гнилых руках дробовики. Прыгаем с зомби на зомби, пожирая их. Стоит отметить, что Рейн может съесть все, что движется на двух ногах и внешне хотя бы отдаленно напоминает человека. Даже зомби с просроченной кровью для нее выглядят вполне аппетитно, даже пикантно. Как анчоусы, например. Кроме того, зомби вопреки законам жанра здесь бегают, причем довольно шустро, поэтому лучше с ними не выпендриваться, а, подобравшись поближе, есть.

Теперь зачистим оставшуюся местность, оббежав церковь по кругу. Слева встретится новый вид трупов. Эдакие жители на последней стадии разложения. Здоровенные руки вроде веток и полное отсутствие оружия. Эти двигаются, как и положено всем правильным зомби, еле переставляя ноги. Поэтому патронов на них не тратим, а шинкуем или едим. Кстати, те враги, которые еще в состоянии стрелять из чего-нибудь, будут активно мочить тех, кто стрелять уже не может. Но не обольщайтесь, после они непременно переключаться на вас. Никаких мирных жителей тут нет. Одна еда. Перебив всех, отправляемся к стене. Она была построена сотню лет назад, как прокладка между злом из болот и мирной жизнью. Видим, что никакая прокладка в критические дни не помогла - зомби повсюду. Забираемся на линию электропередач, что будет за спиной, если стоять лицом к защитной стене, и уходим на следующий островок.

Провода доведут нас до могилы. Даже до целого кладбища. Спрыгиваем и мочим зомби, что стоит на входе. У него обрез, так что более чем на два промаха его не хватит. Пробираемся между могилами, ориентируясь по компасу к воде.

Держим направление ближе к центральному проходу кладбища. Из-за могил выскочит парочка огнестрельных зомби и штук 6 совсем плохих, медленных и тупых. Едим/шинкуем. Прыгаем по могилам через воду. Осторожно! Вода смертельно опасна! Попав в нее Рейн начинает дымиться, как снегурочка в сауне. Непонятно, то ли в воду упали провода, и там теперь плавает только ток, то ли разнообразные подводные клопы-спидоносцы в этом болоте особенно активны. Добираемся до пролома в часовне.

Входим внутрь и изничтожаем пауков.

Эти твари довольно слабые, но могут ощутимо потрепать, укусив. Кроме того, их нельзя есть. Стратегия их убиения проста. Пока есть патроны, всаживаем на подходе к ним пару пулек в район жвала. Пока раненое насекомое соображает, что происходит, обходим его с тыла и бьем лезвиями прицельно по брюшку. Отрубанием конечностей могут заняться самые дотошные патологоанатомы. Размазав 3 пауков, проходим часовню насквозь, а на выходе поворачиваем налево. Снова по могилам прыгаем вперед. Через 2 острова нас ждет большая земля, пара пауков и одни зомби, явно выполняющий функцию призового корма.

В углу карты, перед зданием висит логовище пауков. Подходим и из всех стволов расстреливаем эту мерзость. Примерно раз в 10 секунд кокон будет выплевывать нового паука, поэтому надо быть готовым пустить пару пуль в его сторону. Разворотив логово, возвращаемся к мавзолею за спиной. Там есть выживший, могильщик. Местность очищена, так что тут он продержится гораздо дольше, чем где-нибудь еще. Минс передает нам карту местности и приказывает отыскать всех выживших. Их необходимо отправить в мавзолей, пока пауки их не сожрали. Кроме того, щедрая Минс дает нам гарпун. Этой милой цепью можно с расстояния потягивать к себе врага и поедать его. Иногда точным ударом можно даже снести голову или хотя бы обездвижить. Полезная штука. Идем к разбитому логовищу и ныряем в дверь рядом с ним.

Перед нами болото и плавающий в нем грузовик. Прыгаем на него и дальше на следующие островки прямо по курсу. Прыжок получается затяжным, если уже во время полета кнопку прыжка нажать еще раз. Таким нехитрым образом можно прыгать в 2 раза дальше. Добираемся до трех полузатонувших домов.

В них-то и сидят выжившие. Начнем спасение с того, что правее всех. Пробраться туда можно так. Добираемся до полянки перед домом, где из-под земли нападут пауки, среди них попадется необычный красный. Который в 2 раза живучее своих собратьев. Далее прыгаем к дому по соседству и заходим в нужный крайний дом с черного хода. Внутри смертью храбрых погибнет зомби с ружьем и одинокий паук. В комнате около завала мебели пробиваем стену, прыжком и одновременным ударом гарпуна. Вот и первый выживший. Отправляем его в мавзолей. В хорошем смысле слова.

Выходим из дома. Теперь направляемся к самому левому дому. Он самый маленький и еще и затоплен полностью, так что лучше долго там не бродить, иначе смерть гарантирована. Действительно, левый какой-то дом. Зато там можно разжиться пулеметом, который лежит на диване во второй комнате. В дом по соседству вламываемся либо через дверь, либо через окно и пулей мчимся на второй этаж, где, изничтожив нежить и насекомых, вызволяем женщину. Выжившую в мавзолей. Последний дом заперт со всех сторон. Но справа стена прохудилась, и ее можно разбить.

Оказавшись в доме идем в самую дальнюю комнату справа. Там висит очередное мерзкое логовище. Все пушки к бою. Свинцом и сталью распыляем источник заразы. Рейн получает 3-ий уровень и новый удар, по принципу походящий на действие ножниц. Выходим на улицу. В честь победы нас встретят радостные зомби. Отличная подкормка после тяжелой битвы. Убив все, что движется, любуемся на мирных лягушек и двигаемся снова к самому левому дому. Перед ним влезаем на линию электропередач и переходим на другой уровень.

Провода приводят нас на крышу ангара. Перебираемся через нее и спрыгиваем на землю. Зомби отважно сражаются с пауком при свете молний. Помогаем им убить насекомое, после чего убиваем и их, как истинные фанаты "Гринписа". Разворачиваемся лицом к ангару. Видим пару дверей. Справа от одиночной двери есть створчатые дверцы. Прямо по воде с дымным шлейфом проскакиваем внутрь ангара. Рубим зомби. В соседнем помещении слева очередное логовище. Забираемся на мостик и оттуда поливаем его свинцовым огнем из трофейного пулемета. Когда пули закончатся, кидаем вниз 2 динамитные шашки. С логовищем покончено.

Выходим на улицу. Двигаемся к полицейскому участку впереди. Вокруг болтается целая толпа зомби и пауков. Изничтожаем всех, подбирая оружие и закусывая на ходу. Полиция - весело и вкусно! Обходим участок кругом, пока не наткнемся на заколоченное окно на втором этаже. В прыжке пробиваем доски и оказываемся внутри здания.

Там 3 паука и один зомби попытаются выполнить свою основную функцию - поесть. Покормим голодающих свинцом. Спускаемся вниз, на лестнице разрубив еще нескольких предприимчивых бывших жителей. Оказавшись на первом этаже, идем в коридор и в подсобке слева убиваем зомби и красного паука. Выйдя из нее, пробиваем стену и оказываемся в тюремной камере, где шериф городка держит мужественную оборону. Отправляем шерифа с оружием оборонять мавзолей, а сами собираем столько пушек, сколько сможем унести, и выходим на улицу. Движемся вперед, оставляя полицейский участок позади. Взбираемся на линию электропередач слева и покидаем уровень.

Ну вот, начался дождь. Грязь размокла, оттуда, словно дождевые черви, полезли зомби. Продвигаемся вперед, отправляя в ад все, что ползет к нам навстречу. Добегаем до некоего подобия домика с внутренним двором. Сверху нас пытаются застрелить два зомби-оптимиста. Поднимаемся к ним и доказываем, что оптимизм по отношению к вампирам не оправдан. Слева на втором этаже есть дверь. Забегаем и шинкуем еще два трупа. Там же можно найти динамит. Спускаемся во дворик. Если стоять спиной к входу, то слева будет дверь, ведущая в гараж. Забегаем и зачищаем его на будущее. Там же замечаем батарею. Выходим на улицу и теперь двигаемся к двери, что будет справа, если опять встать спиной к входу. А она закрыта! Выбегаем со двора и слева замечаем линию электропередач. Как всегда, по проводам поднимаемся на крышу, а там через дымоход, подобно Санта-Клаусу, падаем в дом. Разбиваем камин и уничтожаем зомби около бильярдного стола. Если отправиться в дверь напротив разбитого камина, то, в конце концов, попадем в комнату с лифтом. О не работает. Батарея сдохла. Мы знаем, где взять одну, в гараже, который уже заранее стерилизован. Но сначала... Отправляемся назад в комнату с камином. Осторожнее обходим забитые окна. Через них в комнаты впрыгивают пауки и на лету могут скосить вам приличное количество жизней. Кстати, любопытный прикол. В комнатах весят зеркала, проходя мимо которых замечаем ровно 0 отражений. Рейн не отражается, как заправский вампир. Поднявшись по лестнице, оказываемся в коридоре, в конце которого стоит упитанный зомби с пулеметом. Убиваем его, пулемет просто необходимо прикарманить. Там же на втором этаже можно будет разбить стену, ее отлично видно по потрескавшимся бордовым обоям. За ней два выживших. Папа с дочкой оказались немного слабоваты по части мыслительной активности, поэтому не убежали сразу, по первому приказу Рейн. Зомби, ворвавшийся в комнату и поместивший в тело папы несколько десятков дробинок наглядно продемонстрировал, что промедление действительно смерти подобно. Мочим удачливого киллера, а дочку отправляем в мавзолей. Теперь со спокойной совестью идем в гараж за батареей и устанавливаем ее в лифт. Пинаем рычаг, и лифт покорно везет нас в подвал. Там вальяжно прилипло к стене очередное нерестилище. Рядом с ним дымит здоровая цистерна, взрываем ее и в дырку в полу уходит вся вода. Теперь в подвал можно спуститься и размочить кокон из всего, что стреляет. Когда покончим с "размножальником", выходим на улицу, огибаем дом по указанию компаса и по пристани добираемся до очередной линии электропередач. Забираемся на провода и идем дальше.

По проводам добираемся до островка, где один зомби героически отстреливается от четырех тормознутых трупов. Если нет аппетита, то можно подождать, пока у кого-то закончатся патроны или жизнь. Спустившись, добиваем последнего героя. Теперь отправляемся к виднеющейся вдали электростанции. Можно зачистить территорию вокруг, но только осторожно, потому как там избирательно живут красные пауки. Заходим внутрь и движемся все время вперед. Все лишние двери будут предусмотрительно заперты, поэтому ошибиться невозможно. Вбегаем в зал с водой, где в воздухе мелькают вспышки электричества. Отбиваясь от настырных паучищ, поднимаемся на второй этаж. Там в комнате управления сидит хитрый зомби с дробовиком на изготовку. Пробиваем стекло и едим его. Дробовик - не игрушка! Он же мог пораниться! Пинаем ногой рубильник и лицезреем феерическое шоу под названием "Уход воды".

Под водой все это время очередное логовище плодило пауков. Спускаемся вниз, отбиваясь от назойливых тварей. Идеальной огневой точкой для истребления логовища станет механизм с валом около самого логовища. Опустошаем магазины всех видов вооружения, что несли с собой. Под конец врубаем режим Ярости, спрыгиваем в воду и молниеносно добиваем рассадник заразы. Логовище это последнее и какое-то на удивление вялое. Пока я его избивал, оно не родило ни одного паучка. Тем лучше. Рейн повышает свои умения до 4-го уровня и получает новый удар. Что-то вроде колеса в обратную сторону.

Довольная собой, Рейн возвращается к мавзолею. Зараза устранена. Перед мавзолеем Минс любуется на лягушек. Да так активно, что не замечает паука, подобравшегося сзади. Паук глотает Минс на счет раз. Его собратья проламывают крышу и органическим дождем проливаются внутрь. За секунды выжившие утрачивают статус таковых, перемещаясь в желудки тварей. Никто не спасся. Пауки легко проламывают защитную стену и скрываются в болотах. Добиваем тех, кто задержался доедать останки жертв. В мавзолее настоящий склад вооружения. И как шериф дотащил сюда все это? Вооружившись до зубов, ныряем в дыру в стене.

Так, последний паук улепетывает в сторону логовища. Наша задача: проследить за ним. Упустим насекомое - миссию придется начинать сначала. Бежать будем, ориентируясь по компасу. В принципе, трассу хорошо вино. С крыши на крышу перекинуты провода. Если держаться маршрута, никуда не падая, паука можно даже обогнать. Главное - слишком не увлекаться. Большое опережение - равносильно аналогичному отставанию. На крышах засели зомби разной степени огнестрельности да многочисленные пауки, которые будут выскакивать на дорогу, пробивая дом изнутри. Ни те, ни другие не достойны внимания. Пока вы будете кромсать их, паучара уйдет. Поэтому стрелой летим вперед, изредка постреливая в зомби, чтобы те не успевали хорошо прицелиться. Один раз придется упасть в воду, потому как крыша соседнего здания непомерно далека. Главное - быстро выбраться из смертоносной воды и забраться на провода. Так бежим до тех пор, пока Рейн не спрыгнет в лодку.

Мы на кладбище кораблей. Ржавые посудины валяются повсюду. Добираемся до маленького катера и с него прыгаем на большой корабль. Далее по компасу прыгаем по старым судам до тех пор, пока не доберемся до катера, на крыше которого лежит оккультная книжка и горят свечки. Кто-то явно пытался вызвать босса уровня. И вызвал.Из-под воды вылезет гигантский паук. Матка. Периодически она будет рожать паучков поменьше, поэтому ее надо постоянно мутузить, потому как отбиться от этой махины, да еще и в воде, и с кучей пауков вокруг - просто нереально. Итак, стратегия такая. Добираемся до больших кораблей, игнорируя матку за спиной. Некоторые из них она с легкостью разнесет в щепки. В этот момент главное убраться с тонущего судна, потому как из воды будет выбраться очень непросто. Кроме того, нужно не допустить, чтобы матка оказалась сверху. Нависнув, она будет рубить вас жвалами до тех пор, пока вы не превратитесь в аналог фарша. Так бегаем от нее, выбирая один корабль, который она не сможет потопить. Он выглядит как однотрубный с небольшим капитанским мостиком. Забираемся на него и прячемся за мостиком от смертоносных жвал. Матка захочет потопить судно, залезет на него по обыкновению сверху и... застрянет! Не знаю, глюк ли это, или так и было задумано, но в такой позе она наиболее уязвима. Запрыгиваем на мостик и разрядив весь боезапас, начинаем подпрыгивать и в воздухе рубить по нависшему пузу матки лезвиями. Процесс долгий и утомительный. Однако такой способ наиболее безопасный и практичный. Уничтожив монстра, Рейн получает очередной уровень и начинает копаться у него в желудке и обнаруживает там подозрительный предмет. Это явно не часть паука. Предмет начинает извиваться и проникает Рейн в живот. Очнувшись Рейн видит перед собой некоего Вульфа. Одноглазый тип с удлиняющейся рукой, которая к тому же выполняет функцию зажигалки.

Вульф курит и запускает Рейн руку в живот. Крики, боль и у нациста в руках оказывается этот загадочный предмет. Рейн теряет сознание.

АКТ 2

Аргентина 1938 год

Спустя 5 лет, непонятно как выжившая Рейн получает список нацистских офицеров, подлежащих немедленному уничтожению. К счастью, нацисты, не подумав, скопились в одном месте. Это секретная база подводных лодок на берегу Аргентины, что в Южной Америке. Они хорошо вооружены, подготовлены и, кроме того, система укреплений базы почти совершенна, что сводит риск саботажа к минимуму. Совершенно не ясны размеры сооружения, уходящего прямо в горный массив. На территории базы развернула свою деятельность группа G.G.G. - оккультное полевое подразделение специальных исследовательских войск рейха. Отряд по воскрешению нечисти и созданию демонологического оружия. Словом, отряд по производству всякого бреда, который может помочь Гитлеру победить. Что ж, пора продемонстрировать бойцам Г-отряда нечисть в действии. Проникаем на базу.

Ура! Наконец-то Рейн научилась замедлять время! Уважаемые господа, теперь перед вами фактически Макс Пейн с грудью. Отныне, процесс истребления врагов станет легким и красивым. Откиньтесь на спинку кресла и получайте удовольствие. Замедление времени здесь бесконечное, поэтому можно неторопливо приступать к делу. Богам некуда спешить.

Начинаем уровень с того, что подбегаем к одиноко стоящему немцу со спины и рубим его секретным ударом. Сделать его можно, когда враг не подозревает о вашем присутствии. Рейн подкрадывается сзади, раскручивает лезвие с характерным звуком и ВЖИК... Именно тот случай, когда немец осыпается с неба десятком разрубленных кусочков.

Обратите внимание, на стене рядом с убитым немцем находится красная кнопка. Она не влияет на открытие дверей, потому как это сигнал тревоги. Такие кнопки развешаны по всей базе. В пылу битвы многие фрицы захотят добраться до нее. Если им удастся, и сигнал тревоги будет включен, на подмогу примчатся еще несколько их коллег, что совершенно нежелательно. Вырубаем эти кнопки при любом удобном случае. Не удивляйтесь, если через некоторое время раскуроченная кнопка снова будет выглядеть вполне работоспособно. Немцы чинят их.

Продвигаемся по коридору справа и выбегаем на широкую навесную площадку. Рубим в капусту двух зазевавшихся немцев, пополняя свой арсенал оружием. Продвигаемся дальше по коридору, следуя по нарисованной на полу полосе. Оказываемся в следующем зале с тремя ярусами и бронемашиной на первом из них. В принципе, можно побродить по всем трем ярусам. Они связаны между собой сетью дверей и навесных железных мостиков-переходов. Зачищать ее нужно для будущих миссий, а пока наша цель - третий ярус. На него можно спокойно запрыгнуть и со второго, стоя лицом к белым домикам охраны, что на третьем. Кстати, на крыше этих домиков сидит снайпер. Убить его лезвиями нет никакой возможности, потому как мешают провода и железные балки. Забираемся на третий ярус и оттуда на домик пониже. Это удобная огневая позиция, чтобы отстрелить кемперу ноги. На ярусе полно кнопок тревоги, вырубаем все. Кстати, именно тут впервые сталкиваемся с элитными частями немецкой армии. Эти, помимо непременного автомата и кожаной формы, могут блокировать удары лезвиями прикладом оружия. Убить их не так просто, заходим в тыл и сжираем. Пока сидим на фашисте, можно использовать его как живой щит, поворачивая тело лицом к врагу.

Наша цель - офицер из списка. Найти его можно, если повернуться спиной к домикам и взглянуть налево. Там будет еще несколько постов охраны, за ними поворот направо, чтобы обежать ярус по кругу и прямо. Прямо нам и надо. Миновав коридор за поворотом, натыкаемся на деревянную дверь.

Расшибаем ее и видим нашу первую жертву. Тут что-то вроде комнаты отдыха. Офицера охраняют несколько немцев не в форме. Убить их легче простого. Сам офицер выхватит из шкафчика скорострельный автомат, поэтому во избежание проблем просто врубаем Ярость и рубим в куски всех, кто оказался в комнате.

Теперь целей на компасе стало больше. Возвращаемся тем же путем, что и пришли к залу с тремя ярусам, и спрыгиваем на второй. Стоя лицом к белым домикам охраны на третьем ярусе, поворачиваем направо и идем к коридору. По нему добираемся до двери с зеленой кнопкой. Открываем ударом замок и проходим туда.

По коридору добегаем до помещения небольшой библиотеки. Среди книжной полки притаились немцы, а на стене блестит кнопка сирены. Что со всем этим делать - очевидно.

За библиотекой небольшой склад, где между коробкой шныряют солдаты. Убиваем. Разрушив несколько коробок, находим гранатомет и пару автоматов. Гранатомет пока абсолютно бесполезен. Идем дальше, через дверь перед нами. Тут длинный коридор. В конце его двухэтажное помещение, с лифтом у дальней стены. На лифте уезжает необходимая нам жертва. После того, как лифт опускается, солдаты уберут батарею, заблокировав лифт. Изничтожаем всех, кто находится в зале. Немцев здесь целая орда, но если двигаться по кругу, не жалея патронов, они выносятся "на ура". На втором этаже, слева от комнаты охраны, где мерцает красная кнопка тревоги, есть маленькая дверь. Проходим в нее. Поднявшись по лестнице и миновав зал с 3 фрицами, идем через следующую дверь прямо. Выходим в коридор, где на стене весит желтый указатель. Перед ним поворачиваем направо и бежим по коридору до тех пор, пока не наткнемся на солдата, бегущего с батареей в руках. В принципе, путь можно срезать, разбив по дороге стену с трещиной и пробравшись к солдату через подсобное помещение с коробками и дверью с винтовым замком. Но это уже дело вкуса. Едим солдата и берем батарею. Теперь прогуляемся туда, куда нам велит указатель на стене. Окажемся в комнате связи. Запомним это помещение, сюда нам предстоит еще вернуться. Немцы в нем нерестились особенно успешно, поэтому тут вас ожидает горячее мочилово. Возвращаемся к лифту тем же путем, что и пришли. Вставляем батарею, и лифт услужливо поднимается к нам. Спускаемся на нем на этаж вниз. Оказавшись в комнате с двумя дверями, выбираем ту, что прямо перед нами, игнорируя левую, что расположена среди офисных столов. В следующей комнате стоит искомый генерал и рассматривает карту. Если к нему подобраться тихо, то отправка в лучший из миров пройдет оперативно, с одного меткого удара. В противном случае врубаем Ярость и расфасовываем фашиста маленькими кучками по помещению. Теперь возвращаемся в комнату с двумя дверями и офисными столиками. Выходим через вторую дверь и поднимаемся наверх по лестнице. Снова отправляемся туда, где висел указатель на стене. Добравшись до комнаты с коммуникатором, не идем туда, а проходим мимо в прямом направлении. Открываем две двери с зелеными кнопками и оказываемся на следующем уровне. Это фактически прямой коридор, где нужно постоянно бежать прямо, отстреливая ретивых немцев. В конце концов, вы доберетесь до помещения с фонтанчиком и алтарем. Готовимся к бою с боссом и проходим в следующую комнату.

Это церковь. Священник у алтаря выглядит безобидно, пока не начинает читать лекцию про чистоту арийской расы, Атлантиду и древних демонов, которые спустятся на землю и пожрут всех. Пора отправить этого оратора, если не к богу, то к тому, во что он так усилено верит. НО! Священник не так прост. Алтарь превратится в самоходную установку, а святоша вытащит из-под рясы скорострельный пулемет. Замедляем время и прячемся за колоннами, что опоясывают помещение. Через них пули вас не достанут, хотя колонны раздробят порядочно. Периодически в зал будут вбегать немцы. Не стоит отвлекаться на них, разве что в том случае, если захочется поесть или пополнить боезапас. Священник будет поливать вас огнем без остановки. Наша задача: прыгая за колоннами, добраться до его неприкрытого тыла. Алтарь защищает его только спереди, оставляя его "пятую точку " открытой для общения с нашими свинцовыми друзьями. Получив несколько пуль в мягкие ткани, святоша начнет разворачиваться к нам пулеметом. Прыгаем за колонны. Святоша переместиться в противоположный конец церкви. Идем за ним и снова обходим с тыла. Повторяем операцию до полного уничтожения религиозного фаната. Кататься он будет долго, но пули сделают свое дело.

Убив его, подбираем документы, что валяются на его хладном трупике, и выходим с уровня тем же путем, что и пришли. Теперь жизненно важно добраться до коммуникационного центра и передать добытый трофей в Brimstone Society. Дорога к коммуникационному центру нам уже известна.

Обратный путь будут преграждать отряды немцев, которые были высланы специально для нашей подкормки. Оказавшись в коммуникационном центре, необходимо перебить все, что еще сохранило способность передвигаться. После чего подходим к здоровенному приемнику, что внутри небольшого служебного помещения и передаем добытые данные нашему связному. Получив похвалу за хорошую работу, получаем задание: добить командование по списку и добраться до артефакта, о котором упоминается в документации первым. Немцы не должны его получить.

После сеанса связи необходимо разрушить коммуникационный центр. Для сего деструктивного действия нужна взрывчатка. Она валяется в комнате, проход в которую мы разрубили, разрушив стену с трещиной. Отсюда это недалеко. Пара комнат вперед и коридор. Отоварившись взрывчаткой, неспешно возвращаемся в коммуникационный центр. Минируем его и быстро сматываемся. Взрыв будет сильным.

Теперь идем к желтому указателю на стене. Помните, как мы вышли к нему из двери напротив, поднимаясь снизу? Вот туда нам и надо вернуться! Заходим в дверь напротив желтого указателя и бежим к выходу с уровня. Немцы перекроют фактически все комнаты, где они были биты нами ранее. Мелко нашинковать их не составит труда, потому как большинство бедолаг вообще безоружны. Добравшись до помещения с тремя ярусами и броневиком на первом, изничтожаем снайпера в привычном месте привычным способом: корректируем ему форму ног свинцовым дождиком. Далее спускаемся на второй этаж и идем туда, куда нам указывает компас (он же тепловой режим зрения). По дороге ничего кроме привычных немцев не попадется, за исключением одного, что будет сидеть в углу, с крупнокалиберным пулеметом прямо аккурат около кнопочки тревоги. Хитрый хмырь поднимет ее, если почувствует, что опасность близка. Лишаем его чувств, на всякий случай, прихватив пулемет с собой. Спрыгиваем на первый ярус и пробираемся через комнаты по указанию компаса к двери с зеленой кнопкой. Немцы в шлемах особенно неприятны, поскольку более живучие по сравнению с теми, что носят кепки. Их необходимо есть первым делом.

Пройдя сквозь дверь с зеленой кнопкой, начинаем охоту за очередной немецкой шишкой. Прямо по коридору терпеливо ждет еще одна дверь с зеленой кнопкой. Ее можно открыть, обнаружив контрольный рычаг где-то на уровне. Займемся этим попутно с истреблением немцев. От двери поворачиваем в коридор направо. Впереди 3 предприимчивых немца умрут в муках. Около одной двери написано Lager - заходим. Небольшой складик с одиноким охранником внутри. Фактически - отличная закуска на ногах! Выходим назад в коридор и бежим до следующей двери. Пройдя ее, оказываемся в казарме. Потревоженные солдаты начнут метаться по комнате, паля во все стороны наугад. Успокаиваем их сталью и укладываем спать. На этот раз навсегда.

Справа есть лестница вниз. Спускаемся и видим прекрасный, почти стерильный туалет. Придется его обыскать на предмет... оружия. Химическое, лежащее в изобилии на полу, брать не будем - это негигиенично, а вот в шкафчиках полно заряженных автоматов. Выходим наверх и едем в дверь с надписью Speisesaal. Минуя еще один коридор и дверь, проникаем в столовую, где два немца в панике убегают на кухню. Следуем за ними. На кухне в угол забился очередной командующий. Немцы занимают боевые позиции за столами и кастрюлями, вот только готовить они собираются не еду, а нас. Первую троицу фаршируем свинцом, второго мелко режем на маленькие ломтики, после чего врубаем Ярость и шинкуем зарвавшегося генерала на ровные кубики. Охладить до комнатной температуры и подавать к столу. Объекты миссии снова обновились. Вычеркиваем очередного фашиста из списка и идем дергать за следующим. На обратном пути респаунится столько же немцев, сколько мы уложили по дороге к цели. Не выживет никто. Наша цель - добраться до той двери с зеленой кнопкой, через которую мы вошли на уровень. Добравшись до нее, выходим на предыдущий уровень.Оттуда ныряем в зал с кучей фашистов, которые возомнили себя умнее наших пуль. Разубеждаем и в этом, после чего проходим в первую дверь направо. Оттуда через коридоры выходим на первый ярус уже знакомого уровня. Немцы гибнут быстрее мух, а мы поворачиваем налево и через красный коридор с решетками пробегаем дальше. По указаниям компаса добираемся до помещения с длинной подъемной дверью с зеленой кнопкой. Открываем дверь и выходим на следующий уровень.

Именно это место мы исходили вдоль и поперек в демке. Лодочная станция и 3 вражеских офицера из списка на уровне. Знатоки могут добраться до них за считанные секунды, для всех остальных составим подробный план перемещения. Бежим прямо до немца, что наивно повернулся к нам явно не лицом. 10 кусков, в которые он превратится, научат его вежливости в следующей жизни. Еще пара выскочит из комнаты, что слева от трупа. Быстренько рубим, не поднимая особого шума. Бежим прямо до броневика, который стоит капотом к той двери, через которую мы вошли. Если нужно, то можно прихватить пулемет с крыши броневика, что стоит слева. Заходим в лодочные доки. На одной из подводных лодок беззаботно стоит наша жертва. Ее охраняют несколько солдат, которых легко обнаружить. Над доками нависает второй этаж, с которого одинокий снайпер попытается нас пристрелить. Поговорим с ним позже, а пока все внимание на важного полковника, прогуливающегося по палубе. Поднимаемся к нему на борт и, врубив по обыкновению Ярость, быстро превращаем ходячий организм в конгломерат разрозненных органов. Спи с рыбками. Теперь займемся вторым этажом. Прыгаем туда и рубим всех немцев, что найдем, некоторые прибегут на подмогу, как истинные самоубийцы. Им же хуже. Ныряем в ту дверь, откуда выбежала подмога. В коридоре, где мы оказались, справа есть дверь. Она первая, ее не пропустить. Заходим и попадаем в гости к целой компании радистов. Непонятно, что они радировали, но совершенно очевидно, что у каждого из них автомат, а в комнате - человек 10. Врубаем Ярость, иначе из этого помещения не выйти. В углу стоит один продвинутый боец, который может от страха нажать на кнопку тревоги по соседству. Украсив комнату свежими внутренностями, выходим обратно в коридор. Вскоре доберемся до двери слева с надписью Speisesaale. За ней столовая, где сидит целый взвод фрицев, разной степени вооруженности. Ну что ж, кушать подано, Рейн.

Кстати, из этой комнаты есть выход на кухню, где затаился один элитный боец. Десерт, однако. После сытного обеда выходим обратно в коридор и громим служебную комнату справа. Особенно нас должна раздражать кнопка тревоги. В конце коридора - деревянная дверь. Разбиваем ее фирменным ударом прыжок+гарпун и проникаем в машинный зал. На втором этаже, где подвесные железные мосты, стоит очередной будущий труп в генеральских погонах. Большую опасность представляет гранатометчик, что стоит прямо по курсу под прикрытием двух автоматчиков. Замедляем время и уничтожаем ходячую артиллерию вместе с охраной. Прыжком забираемся на помост, откуда генерал ведет ураганный огонь по мостику. Прикрывшись трупом пожираемого рядового, кидаемся на генерала, на ходу врубая Ярость. Пули ничто против силы берсеркера, хотя кускам бывшего генерала этого уже не понять. На уровне остался всего один супостат. Вы еще не умерли? Тогда мы идем к вам!

Спрыгиваем на самое дно цеха и пробираемся к деревянной двери, что расположилась справа. Оттуда через коридоры проникаем в еще один цех, подсвеченный густым красным светом. Забавно, тут обитает новый вид немцев в костюмах химической защиты. Убиваются они на удивление легко, зато, умирая, могут ползать подобно Бишопу из знаменитых "Чужих". И кто сказал, что ноги нужны для передвижения? В этом красном зале нужно забраться на второй этаж, представленный известными подвесными мостами. Там, порубив надоедливого кемпера, проходим в одну единственную дверь. По длинным коридорам бежим до тех пор, пока не доберемся до коридора с казармами - ряд помещений по обе стороны коридора. Осторожно! В коридоре хитрые немцы могут выскакивать прямо из-за спины. Кроме того, единственный гранатометчик тоже способен доставить некоторые трудности. Забегая в казармы, по ходу истребляем сонных солдат. Фактически, это не проснувшиеся аптечки. В конце коридора будет дверь с очередной вывеской непонятного содержания. Заходим. Надо же! Как не вовремя некоторые жертвы решили посетить туалет. Ломаем дверь и отрываем от интимного процесса очередного генерала с помощью пары лезвий и мгновенной смерти. Все. С командованием здесь покончено, необходимо пробраться в подземный комплекс. Офицер наверняка знает, как это сделать. Выбегаем из туалета и в коридоре, откуда пришли, поворачиваем направо. Добегаем до лестницы и спускаемся в очередной длиннющий тоннель. С помощью компаса пробираемся через уже известные и безмолвные помещения к тому, откуда мы начинали уровень. Там еще стояли броневики и были длинные подъемные двери. Вот через них и выходим.

Сразу же поворачиваем в дверь налево. Уже через знакомые залы по указаниям компаса движемся вперед, переступая через горы трупов. Немцев становится все больше. Идем так до тех пор, пока не дойдем до входа на уровень с арийским туалетом. Помните, там мы еще собирали... оружие? Переходим на него.

Вперед по коридору и упираемся в дверь с зеленой кнопкой, которая раньше была закрыта. Убив последнего генерала, мы забрали у него ключ, так что теперь эта дверь легко доступна. И никакой офицер не нужен. Спускаемся на подземную стоянку. Тут среди тонн техники немцы кучкуются троицами. Зачищаем стоянку и подбегаем к двери, за которой стоят три фашиста. Жмем на рычаг - и несчастных раздавит лифт, спустившийся сверху. Похоже, архитектор не сильно беспокоился о правилах безопасности секретной базы. Посмотрев вольную экранизацию "Давилки" разворачиваемся к ней спиной и бежим на следующую стоянку. Отсюда в панике улепетывает очередной генерал. Грузовик не догнать, но проследить за ним можно. Быстро рубим всех, кто мешает нашей слежке, и бежим вслед за грузовиком. По длинному коридору долго и нудно бежим без видимых преград. Грузовик минует очередные ворота, и они захлопываются за ним. Шум, возня, пальба. Ворота открываются, и мы видим немцев, тонким слоем размазанных по гаражу. Кто-то сожрал наших немцев? Нехорошо держать Рейн голодной. Ныряем в помещение, что справа, разбив окна. Поднимаемся по лесенке и снова через окна, на этот раз слева пробиваемся в соседний гараж. Раздается демонический смех. Ладно, последним смеется тот, кто быстро бегает. Идем к двери, около которой висит желтый указатель. Ее заклинило, но в соседнее помещение можно пробраться через окошки, что над ней. Там справа расположено комнату со стратегически важным рычагом. Пробиваемся в комнату через единственно доступное окно слева. Мертвые солдаты восстают.

Вот он, новый тип врага. Демоны. В солдат вселяются паразиты, похожие на, простите, обычных глистов, только с окровавленной черепушкой вместо головы. После чего голову обычного солдата разрывает, а на ее место просовывается гадкая черепушка паразита. Он полностью контролирует тело носителя и не восприимчив к боли. На практике это означает всего 4 слова. Эту тварь убить трудно. В идеале, нужно отсечь ей голову, правда, тогда мертвый солдат, хоть и выронит оружие и уже не сможет воскреснуть повторно, будет еще некоторое время сражаться в рукопашную даже без головы. Очевидно, что вопрос об искусственном интеллекте на этом исчерпан. Все чаще этих демонов удается порубить на мелкие кусочки. Тела солдат после смерти становятся мягкими и непрочными, поэтому легко разрушаются. Но не ждите, что отрубленные конечности станут причиной смерти. Это не обычные солдаты, которые могут истечь кровью. Эти будут биться и без рук и без ног. Если все же удалось уничтожить тело, то будьте готовы к тому, что из него вылезет еще и паразит. Этого глистоподобного уродца можно убить, либо разрубив его пополам, либо обезглавив. Запомните, иногда, лишившись куска головы или хвоста, паразиты прикидываются дохлыми, замирая на полу, чтобы потом, когда вы отвернетесь, укусить вас. Рубить их нужно наверняка, пока те не издадут предсмертный вопль, вот тогда можно быть уверенным, что монстр отправился назад в преисподнюю. Кроме того, гастрономическая ценность паразитов равна нулю - их нельзя есть. Абсолютно бесполезные твари.

Изрубив солдат и их паразитов, дергаем за рычаг и идем к открывшейся двери. На стоянке снова сталкиваемся с демонами. Способ борьбы уже известен. Бежим прямо, садимся в лифт и поднимаемся на следующий уровень.

Бежим вперед через небольшой тоннель. Там сталкиваемся с двумя демонами. Паразиты вселились в солдат, когда те еще даже форму не успели надеть, что никак не повлияло на их боевые качества, разве что только те бегут на бой без оружия. Бежим прямо и пробегаем через комнату с камерами. В них нет ничего интересного, кроме пары автоматов. Расшибаем деревянную дверь и оказываемся в казармах. Два сонных демона - не помеха, но надо быть готовым к тому, что из вентиляции посыпятся на голову паразиты. Истребив всех, поворачиваем направо в коридор, а оттуда пробираемся через раздвижную дверь, что слева, в следующее помещение. Еще одна казарма и план действии тут такой же, как и в предыдущей. Разобравшись с живучими тварями, проходим в дверь, что в стене, справа от входа в казарму. Надо же очередному генералу не повезло. Паразиты добрались и до него. Один такой прямо на наших глазах влезет генералу в рот, и у того вообще после этого пропадет всякое понятие головы. Однако в какой бы форме наша мишень не продолжала свое существование, ее надо убрать, даже если она и так умерла. Врубаем Ярость и крошим в капусту зомби-генерала и его маленького друга внутри. Три солдата-демона с автоматами за спиной должны сопровождать его в путь к лучшему из миров. Еще несколько паразитов десантируются в казарму через вентиляцию, а из соседней казармы на крики прибежит еще пара неплохо вооруженных демонов. Расправляемся со всеми и следуем через очередную казарму к деревянной двери по указаниям компаса. Разбиваем дверь и оказываемся в душевой, которую затопило водой. Справа от нее целый ряд шкафчиков, но все они, к сожалению, девственно чисты. Забегаем в душевую и по воде быстро пробираемся в комнату справа. Все двери тут завалены, зато пол под Рейн в середине комнаты услужливо провалится. Помещением ниже снова спрыгиваем в воду с каменной кучи и справа пробиваем стену. Бежим вперед до первого поворота налево. Лестница - наконец-то можно вылезти из воды. Поднимаемся наверх, и Рейн выкидывает отличную шутку. Она выбрасывает все оружие, заявляя, что оно какое-то бесполезное. Остряк-самоучка - сама шутит, сама смеется. Ладно, слава богу, хоть не выкинула лезвия и не вырвала клыки. В коридоре наверху поворачиваем налево и мчимся к лифту.

Из лифта выходим прямо к демону, который забился в угол и не знает, как ему лучше умереть. Чистый донор, ей богу. Большинство дверей тут закрыты, одна единственная выпустит нас в коридор, где еще три демона падут смертью храбрых, а в конце нас будет ждать заветный рубильник. На крыше, которую видно из окна, блондинка, бюст которой наверняка является объектом жуткой зависти Памелы Андерсон и состоит из сплошного желатина, скармливает невинных людей паразитам, что копошатся в яме внизу. Вспомнив всех ближайших родственников, Рейн однозначно заявляет, что этот шедевр силиконовой индустрии она отправит на тот свет даже охотнее привычных генералов. Возвращаемся к началу уровня, где открылась дверь.

Кошмар! Целая орда паразитов с предыдущего уровня проламывает дверь и устремляется за нами. Рейн заваливает проход, но тварей не остановить, учитывая, что количество огнестрельных средств усмирения летающих червяков у нас наблюдается ровно ноль, остается только один логичный выход - бежать! Несемся сломя голову по коридору прямо, никуда не сворачивая. Рекомендую замедлить время, потому как демоны будут падать в коридор еще и с потолка, преграждая путь. Этих можно перепрыгнуть. Главное - не останавливаться ни под каким предлогом. Волна нечисти сзади сметет вас в момент. Внезапно на Рейн нападает столбняк, потому как на стене красуется фотография Вульфа. Бесспорно, это любовь с первого взгляда. Если бы не предприимчивый демон с минометом, который из-за избытка интеллекта запустил гранатой в Рейн, а метко промахнулся в целую кучу сотоварищей - Рейн уже могла бы совершить экскурсию на один из 9 кругов вампирского ада. Одним словом, бежим дальше и проскакиваем мимо двух пулеметчиков, что безостановочно дырявят стену напротив градом пуль. Их нужно остановить. Кстати, если кому-то из преследователей повезло, то необходимо просто подождать их и, когда те окажутся под огнем пулеметчиков, не пропустить их дальше, сдерживая ударами гарпуна. Идем вперед и видим знакомого минометчика. Тот поднимается наверх. Следуем за ним. Выключаем машину с гигантскими валиками метким ударом ноги по рычагу справа и поднимаемся по лестнице на 2 этажа выше. Минометчик застыл около какой-то молотилки в позе, явно наталкивающей на осмысленное желание быть заваленным в эту молотилку. Подбегаем и исполняем мечту несчастного демона. Его ошметки вместе с сумкой, где он хранил гранаты, вывалятся двумя этажами ниже как раз на отключенные валики. Спускаемся вниз и хватаем ценную сумку. Трое демонов и 6 паразитов попытаются остановить нас, но, врубив Ярость, мы оставим им примерно столько шансов на это, сколько голодная акула оставляет парализованному ныряльщику. Возвращаемся к коридору с 2 безумными пулеметчиками. Одну гранату закидываем ним, а сами прячемся за спиной. Детонируют бочки очень хорошо, посему одна единственная граната разнесет весь коридор. Среди кучи ошметков хватаем один пулемет и проскакиваем в лифт, что впереди.

Выйдя из него, видим комнату, заваленную телами солдат. За бронированными стеклами слева от лифта прохлаждается демон, включивший ядовитый газ. Подбегаем к стеклу и начинаем его долбить. Оно поддастся с 3-4 удара, газ проникнет в помещение и убьет там все живое. Следуем за газом и дергаем за рубильник. Газ уходит, и открывается проход. Идем туда. Попадаем в помещение, где паразиты сидят в стеклянных клетках. При нашем появлении, с виду спокойные, они начинают буянить и вырываются на свободу. Рубим всех на мелкие кусочки. Сверху нас будут поливать свинцом несколько демонов, один из которых даже обладает ценным минометом. Поднимаемся к ним на второй этаж по лестнице и отбираем оружие. Там же дергаем рубильник и, спустившись вниз, проходим через открывшуюся дверь дальше. Тут целая лаборатория по производству паразитов. В стеклянных контейнерах сидит по одному гаду. Убиваем всех и выходим в коридор, где несчастный солдат отстреливается от толпы паразитов. Кидаемся в гущу боя и спасаем солдата насмерть. Как и паразитов. Далее бежим правее от того места, где солдат держал героическую оборону, пробиваем стекло в комнату справа и убиваем еще несколько демонов. Возвращаемся к останкам солдата-героя и от них идем к подъемной двери. В лаборатории мочим пару демонов и пробиваем стену с трещиной, что справа от входа.Еще одно хранилище паразитов, которые в своих контейнерах совсем ослабли и опасности не представляют. В той же комнате, где они хранятся, стена недвусмысленно треснула, ломаем и оказываемся в следующей лаборатории. Перед нами еще одно исследовательское помещение похожее на врачебный кабинет. Вместо врачей два демона по углам попытаются полечить нас от жизни. Отказываемся от их медицинских услуг свинцом. Через стекла справа будут стрелять еще два солдата. Приканчиваем и их, перебираясь в правую лабораторию, где на столах лежат трупы, всем своим видом демонстрирующие результаты анатомических исследований. Воистину вскрытие показало, что причиной смерти стало вскрытие. Подходим к стене с трещиной в дальнем конце кабинета и разбиваем ее. Опять видим героическую оборону на этот раз двух солдат и одного демона(?) от превосходящего количества паразитов. Вносим долю справедливости в ситуацию, сведя количество участников к равному количеству - нулю. Теперь бежим в сторону дверей, где на стене весит желтый указатель, проносимся мимо и заходим в ту, что откроется.

Пробежав по коридору, сталкиваемся с очередным боссом. Помещение, где предстоит сражаться - многоэтажный цех. Сам герой дня - некий Коммандо, с командой своих головорезов. Это бойцы СС в красной форме и со скорострельными автоматами, ко всему прочему еще и укатанные в нехилый слой брони. Сам Коммандо похож на результат скрещивания средневекового рыцаря и ниндзя. Гены прибора ночного видения случайно вмешались в интимный процесс, поэтому вместо глаз выросло что-то маленькое и красное. Короче говоря, Коммандо - это 120 килограммов отборных мясных консервов. Однако скушать его не получится. Что не скажешь о его несчастной команде. Этих оперативно поедим, чтобы не путались под ногами. Коммандо мочим так. После того, как он швырнет свою дымовую гранату, помещение утонет в тумане, а мы (о ужас!) потеряем на время способность замедлять время. Пока она не восстановится, прячемся от пуль по углам. Как только божественный эффект "Матрицы" восстановится, находим Коммандо (он бешеной уткой мечется между вторым и третьим этажом, как правило, и рубим его всеми видами атак, а, удачно зажав в угол, добиваем Яростью) Главное - уворачиваться от пуль и не давать супостату применить дымовую гранату.

Избавив мир от этой жалкой пародии на Железного Арни, поднимаемся на второй этаж и врубаем там рубильник. Далее на 3 этаж в открывшийся проход. Избавив от необходимости функционировать 3 тела немцев, идем по коридору прямо, пока не натыкаемся на очередного генерала, за бронированным стеклом. Он поведает нам душещипательную историю о том, что вызванные к жизни паразиты отбились от рук, что по своей банальности намного страшнее известного результата. Одним словом, генерал упоминает Мясника, блондинку с двумя большими вибрирующими... и нехорошими планами на будущее, кстати, тоже. После этой тирады генерал совершает извращенный суицид, включив в помещении газ. Быстро разбиваем стекло и травим генерала его же газом. Умирать? Что ж, только после вас, майн фюрер.

Вот мы и добрались до логова Мясника. От волнения у нее дрожат конфигурации, какая прелесть, даже убивать жалко. Пока потенциальный труп рассказывает нам о планах на будущее и о принципах функционирования паразитов, осматриваем поле боя. Комната квадратная. Посередине шахта уходит вниз в пасти целому рою голодных паразитов. Шахта ограждена стеклянными панелями, которые можно случайно разбить в пылу битвы. Отмечаем про себя, что от стекла нужно держаться подальше. Кроме того, в комнате 4 пульта. Блондинка будет бегать от пульта к пульту во время драки и нажимать на кнопки, открывающие с трехсекундной задержкой пол. Остаться на нем, значит получить разряд током и упасть в шахту к голодным паразитам. От такой неприятности будем скрываться, запрыгивая на сам пульт во время опасности. Это один из самых сложных боссов в игре, но и бой обещает быть весьма интересным. Зайти в тыл Мяснику - нет ни единого шанса. Разворачивается она молниеносно. Стоит запомнить, что как только она начнет выполнять серию комбо-ударов, нужно будет срочно, любо ценой, отпрыгнуть от нее, потому как такой атакой она скашивает вам жизнь похлеще газонокосилки. В идеале, дождаться, пока она подойдет к пульту, чтобы нажать на кнопку, забраться на пульт и безостановочно молотить ее оттуда Яростью. На рожон советую не лезть.

И не спасли Мясника ее силиконовые... оружие, одним словом. Рейн отправила ее на более близкое знакомство с паразитами, после чего добавила в их отношения огоньку. Пора спускаться вниз и проверить консистенцию пепла. Бьем стекло и осторожно по уступам спускаемся в шахту. Добравшись до дна шахты, заваленного обугленными паразитами, перебираемся на дорожку, подсвеченную синим.

По ней пробегаем по такому же синему коридору, нарезая демонов почем зря. В конце концов, мы окажемся в морге. В смысле помещения, а не состояния. Бежим в его дальний конец, уворачиваясь от атак паразитов, что будут лезть из шкафчиков с покойниками. Добежав до конца морга, упираемся в решетку, которую пробьют 3 паразита. Уничтожаем тварей, а сами прыгаем в дыру, из которой они пришли.

Выпадаем из мусоропровода прямо в кучу трупов. Естественно, пара потревоженных трупов попытается воскреснуть. Объясняем им, что это не этично и не практично. Слева от кучи с помощью доменной печи и пары труб можно забраться на металлический козырек. Бежим по нему вперед до тех пор, пока не обнаружим незарешеченное окно. Разбиваем его и проникаем в цех. Там помимо пятерки демонов и нескольких паразитов летают красные паразиты - более продвинутые в качестве здоровья вредители. Парой лезвий выписываем им всем билетик в один конец и идем к стене, противоположной окну, через которое мы проникли сюда. Там дергаем за рычаг, запуская конвейер. Забираемся на движущуюся ленту и едем в следующий цех, уворачиваясь от прессов и прочих механизмов, сделавших целью своей жизни получение Рейн толщиной с блинчик.

Пробегаем таким же образом еще через пару цехов, ныряя в отверстия, не забитые работающими механизмами и изничтожая врагов пачками. В конце концов, добираемся до деревянной двери и, дернув рычаг на правой стене относительно двери, минуем ее.

В следующем, довольно просторном зале натыкаемся на лифт. Разумеется, батареи в нем не водится. Придется тащиться за ней пешком в правую часть помещения, где ее можно добыть из брошенного погрузчика под мутным взором трупов тех, кто был против нашей прогулки за источником питания. На обратном пути можно погромить ящики в закутке, что справа по ходу движения. Там будут лежать готовые к бою автоматы.

Спускаемся на лифте на уровень ниже. Территория до боли напоминает зернохранилище. Бежим все время прямо за неимением другой альтернативы и упираемся в стену. Разрушив ее, навстречу нам вываливается плод грешной любви Годзиллы и Чужого. Здоровенные трехголовые твари с кучей щупалец, крючковатыми ручищами и пастью, способной заглотить фрица целиком. Поскольку монстры передвигаются довольно кучно, то проникаем им в тыл и врубаем Ярость.

Ее должно хватить, чтобы мелко порубить эту сладкую парочку. Третий монстр вылезет из дыры после смерти двух собратьев по эволюции. Расстреливаем в него весь боезапас, после чего месим лезвиями с тыла, пока уровень Ярости не позволит активировать ее. Далее раскладываем кусочки монстра по полу так, чтобы это выглядело эффектно, делаем скриншот и просачиваемся в прорубленный в стене проход. Добегаем до огромного помещения с лестницей на самый верх. Поднимаемся туда и, замочив пулеметчиков, дергаем за рычаг. В полу открывается проход и поднимается лифт. Что ж, путь в шахту открыт - поехали!

В шахтах идет настоящее наступление паразитов по всем фронтам. Солдаты в ужасе убегают, засыпая пол стреляными гильзами. Среди них - генерал, значащийся в нашем списке и, следовательно, имеющий только одно возможное будущее - в виде множества кусочков, разлетающихся в разные стороны. Генерал приказывает взорвать тоннель. Взрывом размалывает перекрытие тоннеля и его засыпает. Теперь придется искать взрывчатку и детонатор, чтобы пробраться дальше. Начнем.

Пробегаем мимо завалов вперед и в маленькой комнате вырубаем немцев вперемешку с паразитами. Стена, противоположная проходу, через который мы вошли, имеет трещину. В прыжке разбиваем ее и идем дальше. Дойдя до комнаты, где деревянная дверь завалена коробками, разбиваем коробки и проламываем дверь. В следующем зале солдаты в костюмах химзащиты пытаются сражаться с паразитами. Нам некогда, поэтому убиваем всех без лишних извращений и идем дальше. Оказавшись в коридоре с дверями по обе стороны прохода, сначала проходим в туалет (дверь слева) и дезинфицируем его, очищая от паразитов. Затем отправляемся через правую дверь в казармы, а оттуда в столовую и кухню. Понятно, что никто из немцев выжить не должен. В конце концов, нам нужно оказаться в помещении с множеством камер. Пробежав правым краем, оказываемся в аналогичном помещении с камерами.

Справа - дверь на магнитном замке. Открыть ее можно, заглянув в камеру слева от входа в помещение и дернув там рубильник. Когда дверь с магнитным замком откроется, проникаем в проход. Бежим по коридору, пока слева не замаячат 3 паразита. Их можно убить, рубанув по вентилю на трубе, что торчит слева. Вырвавшийся огонь умерит пыл бойцов из преисподней. Перепрыгиваем струю пламени и бежим дальше. В следующем зале подбираем взрывчатку. Для фейерверка теперь не хватает только детонатора. Обойдя склад по кругу, проходим в дверь, подсвеченную красным. Еще одно складское помещение, где среди коробок мечутся 3 фрица и парочка паразитов. Вырубаем всех и проходим помещение насквозь до следующей двери. Еще склад с одним немцем и одной дверью впереди, которая нам и нужна. От складов начинает рябить глаза. Еще один, но пустой и с выходом в коридор. Плетемся туда. Попадаем в зал, с которого начиналась миссия. Теперь бежим до коридора, откуда мы изначально поворачивали в туалет и столовую, только на этот раз никуда не поворачиваем, а бежим прямо, пока не упремся в деревянную дверь. Пробиваем ее и видим, как генерал с несколькими солдатами попал в окружение паразитов. Налетаем с включенной яростью и рубим все, что имело неосторожность передвигаться. С трупа генерала снимаем трофейный детонатор и возвращаемся к началу уровня. Пора разгребать завал. После масштабного взрыва проходим в следующий тоннель. Идем прямо, пока не наткнемся на дверь выхода.

Следующий уровень - опять шахта. Бежим вперед до глубокой ямы. Перепрыгиваем ее двойным прыжком. На целые залежи коробок около стен можно не обращать внимания. Они вас не тронут, если не приближаться. В противном случае оттуда могут полезть паразиты и демоны. Еще дальше ствол шахты уйдет правее. Поворачиваем. Пробежав чуть-чуть вперед, замечаем справа проход, заваленный бочками и коробками, над которым раскачивается какая-то табличка.

Все время бежим прямо, сквозь 2 двери, истребляя немцев и паразитов, пока не добегаем до помещения с пультом. Жмем на кнопку и включаем этим насос.

Вода из шахты откачивается. Возвращаемся в основной тоннель, из которого и поворачивали, разгромив завал коробок. Добираемся по тоннелю до развилки. Впереди 3 тоннеля. Проход (крайний правый) завален балками, и нам снова понадобится динамит и детонатор. Отправляемся в средний ствол шахты. Бежим прямо до развилки и там снова не поворачиваем. Еще дальше, справа, встретится заваленный проход. Ломаем коробки и ныряем туда. Перепрыгиваем через огромный провал и мочим очередного генерала. На его трупе находим отличный детонатор. В соседнем помещении активируем насос, ударив по кнопке, и возвращаемся в основной тоннель. Снова бежим прямо, через поднимающуюся дверь, пока не окажемся в тоннеле, где одна из стен - бетонная, а другая - скала. Перебив в узком коридоре кучу паразитов, добегаем до подземного домика, на крыше которого сидит пулеметчик и демон с базукой. Убиваем их и направляемся правее, в помещение с решетками. Там, у правой стены, есть поднимающаяся дверь. Пройдя через нее, оказываемся перед 2 подземными домиками с демонами на крыше.

Избавившись от демонов, забираемся на левый домик и спрыгиваем в дырку на крыше.

Оказавшись внутри, сталкиваемся с Коммандо. Если бы мы догадались уничтожить его тело в прошлый раз, этой встречи можно было бы избежать. В его труп вселился паразит. Так что теперь Коммандо снова в строю. Правда, вместо команды бойцов его прикрывают обычные демоны. Он стал менее поворотлив, но все так же швыряется гранатами. Ярость вышибет из него паразита вместе с духом. Забираем у него ключ и отпираем дверь с электронным замком в конце помещения. На маленьком складе за дверью находим взрывчатку. Время возвращаться. Выбегаем на улицу к двум подземным домикам. Демоны на крыше воскресли, и их стало даже больше. Убиваем всех, в то время как гранатометчик разносит в клочья завал слева. Через этот проход можно срезать путь. Возвращаемся знакомыми тропами, срезая путь там, где очередной гранатометчик взрывает завал. Не забываем смотреть на компас. Дойдя до заветного металлического нагромождения балок, устанавливаем заряд и сматываемся. После взрыва пробегаем в открывшийся проход и бежим прямо, перепрыгивая пропасти и расстреливая паразитов. В конце уровня нас ждет органическая дверь, открыть которую можно, ударив по глазу, что болтается на стене слева от нее.Поздравляю! Мы добрались до так называемого Храма. Это самое отвратительное место за всю игру, проходить которое - сплошная скука. Храм - переплетение органических то ли щупалец, то ли веток на фоне склизких стен, с вросшими позвонками и прочей гадостью. Такое впечатление, что спускаешься во чрево какого-то гигантского организма или в улей Чужих. Что самое ужасное, так это то, что описать маршрут практически невозможно. До выхода можно добраться десятком путей, прыгая со щупальца на щупальце, попутно расчленяя легионы паразитов. Эти здесь чувствуют себя как дома. На стенах выросли штуки, похожие на язвы, извергающие нового паразита взамен погибшему. Сражаться против этого китайского респауна - бесполезно. Поэтому высвечиваем радаром выход и как можно быстрее прыгаем к нему, сдерживая натиск паразитов свинцом. Лучше прыгать в замедленном времени, потому как так можно четче рассчитать прыжок и не свалиться на самое дно улья.

Первый уровень из серии храма содержит выход в вертикальном столбе, что возвышается слева от входа, за гигантской сводчатой аркой. Пробегаем через арку и карабкаемся вверх, пока не увидим вершину столба и сомкнутые челюсти, закрывающие проход. Чуть повыше болтается глаз. Перепрыгиваем с ветки на столб, бьем по глазу и прыгаем в проход. Это похоже на путешествие по пищеводу. Разрывая пару дверей-мембран, переходим на уровень ниже.

Теперь мы в основании желудка и нужно подняться на самую верхотуру этого органа. От входа бежим по кромке воды влево, пока не увидим проход. По нему поднимаемся на ярус выше. Прыгаем на платформу, предварительно очистив ее от демонов, ищем глазами следующий проход на манер предыдущего и прыгаем к нему по веткам. Таким образом добираемся до самого верха и видим какой-то шипастый орган, вокруг которого полно язв с паразитами. Спрыгиваем вниз и долбим по глазу слева. Мембрана пропускает нас внутрь. Рубим еще пару и проходим на следующий уровень.

Уровень начинаем сверху. И он представляет собой полную противоположность предыдущему. Сначала спрыгиваем в самый низ. На дне есть пасть, закрытая шипами, открывает которую глаз, расположенный на самой верхней платформе. Зачистив территорию вокруг пасти, поднимаемся наверх, прыгая с платформы на платформу. В принципе, ничего особенного тут нет, просто ловкость рук и расчет расстояния. Добравшись до верха и избив глаз, снова падаем на дно и заходим в проход. В небольшом озере плавает уже известный многоголовый паразит-переросток. В воде его мочить нерентабельно, можно самому изжариться. Поэтому забрасываем его гранатами, расстреливаем из всех доступных пушек, можно подобрать базуку, она валяется прямо перед челюстями, на пригорке перед одной из язв. Короче, необходимо покалечить монстра как можно сильнее. После чего прыгаем к нему и разрубаем Яростью. Начинаем долгий подъем внутри стебля по платформам. Почти на каждой из них стоит демон с автоматом. Мочим и лезем все выше и выше. Наверху нас ожидает три таких монстра, как мы размочили внизу. Бой будет жарким. Советую замедлить время и бегать по кругу, расстреливая монстров из тех пушек, что достались вам от демонов на платформах внутри стебля. Когда патроны закончатся, заходите в тыл потрепанным тварям и лупите их что есть мочи лезвиями. При первой возможности врубайте Ярость и шинкуйте. После того, как все три монстра будут мертвы, сверху опустится странный орган. Даже не рискну предположить что это, но надеюсь не то, что я подумал. Забираемся сначала на него, а потом с него допрыгиваем до прохода с мембраной-дверью. Бьем по глазу и проходим в самое сердце организма.

Вот оно - сердце. Висит на каких-то сосудах посередине организма. Теперь очевидно, что именно сюда стремились фашисты, потому что здесь, в сердце непонятно чего хранится заветный артефакт - глаз древнего демона Белайер. Существенно то, что этот демон могущественнее самого Люцифера и Мефистофеля и в данный момент разорван на части, потому как только таким образом можно сдерживать его силу. Тот, кто соберет части вместе, вызовет демона к жизни. Теперь ясно, что мы достали в Луизиане из желудка паука часть этого самого демона. Еще одна находится прямо перед нами в исполинском сердце неведомого организма. Идем за ней. Ясно, что по сосудам можно добраться до сердца не одним способом, но я предлагаю идти налево от входа и по-быстрому проскочить поры в стене, выделяющие ядовитый газ. Главное - не останавливаться, потому как из многочисленных язв тут же высыпят орды паразитов, чтобы сожрать вас. Добравшись до края, прыгаем на сосуд, что выше нас, а с него на тот, что ведет прямо к сердцу.

Забираемся внутрь сердца и находим там стеклянный череп с глазом Древнего Демона. Рейн как всегда хватает глаз, а он, почувствовав тепло живого тела, немедленно ныряет внутрь головы несчастной полувампирши. Тут же одна из стен на верху взрывается облаком шрапнели и кусков органики. В проеме появляется нос буровой машины, которые использовали марсиане в Red Faction. Немцы докопались до сердца тьмы. Но поздновато. По сосуду бежим к открывшемуся проходу, прыгаем в него, убиваем немца, а машину спускаем с тормозов, ударив по красной кнопке, что у нее сбоку. Машина падает вниз и раздается взрыв огромной мощности. Вот теперь по-настоящему пора сваливать! Взрывная волна гигантских размеров гонится за нами по пятам. Бежим вперед, не останавливаясь, и оказываемся на следующем уровне.

Волна добралась и сюда. Не оглядываемся и несемся вперед, игнорируя все, кроме дороги. Немцы, что путаются под ногами, все равно уже через пару секунд превратятся в пылающие угольки. Сначала держим направление прямо, но, добежав до тупика, поворачиваем в проход налево и снова несемся, что есть сил. За нами рушатся стены, взрывается техника и горят немцы всех мастей. Таким образом добегаем до лифта. Прыгаем на него и выбираемся на поверхность.

Выбравшись из шахты, видим фрицев, напуганных и смятых взрывом из недр Земли. Добиваем оставшихся и проходим в дверь впереди. Через завалы каменной крошки пробираемся к выходу из коридора. На выходе в просторном зале нас ждет Маулер.

Вульф предугадал, что Рейн может пройти здесь, когда попытается выбраться с базы, и поставил на ее пути сплав железа и живой материи. Знаменитый суперсолдат в действии. Среди его предков наверняка был локомотив, настолько этот парень огромен и неуклюж. Завалить его крайне просто. Пробираемся к нему в тыл и врубаем Ярость. Все - получаем наслаждение от разлетающейся плоти. Главное - не попасться под удар его гориллоподобных лап. Необходимо все время медленно вращаться одновременно с ним, оставаясь у него за спиной. Перед смертью Маулер поагонизирует и в очередной раз докажет, что суперсолдаты - сплошное разорение. Покупайте Рейн - идеальную машину смерти!

Теперь забираемся на навесной мостик сверху и, убив одинокого немца, проходим через дверь в длинный коридор. В конце его - выход на лодочную станцию. Вульф отчаливает. Вторая лодка загружена и готова к отплытию. Пора достать Вульфа и мелко нарезать, куда бы он ни отправился. Рейн прячется в ящик и проникает на лодку. Путешествие к последней битве началось.

АКТ 3

Германия. Замок Гуштат.

Итак, Гуштат. Родовое имение вампиров. Фашисты осквернили и разрушили дом существ, обитавших во тьме задолго до того, как первый человек начал задумываться об эволюции. Вульф добыл уже множество частей Белайера. Ему осталось заполучить только темное сердце - и демон воскреснет. Кроме того, немцы, добившись определенных успехов, потревожили зло, покоившееся в глубинах замка еще более древнее, чем сами вампиры. Поговаривают, что эти твари - прирожденные убийцы, выросшие в изоляции кромешного мрака. Одним словом, битва будет жаркой.

Высаживаемся из грузовика со списком генералов на руках. Это оплот и последняя надежда рейха и отдела G.G.G. Мчимся вперед и крошим всех фрицев, что затесались между камешками. Один нападет справа, другой слева, третий попрет через ворота. Избавляемся от них. На уступе, что слева, находится пулеметное гнездо, где засел нужный нам лейтенант.

Кроме всего прочего, в небе появились летающие фрицы. Ракетный ранец за спиной, испускающий струю синего пламени, способен не только поднять вражину в воздух, но и сделать его неуязвимым для пуль - слишком высоко. Летают эти фрицы быстро, так что забудьте о возможности в легкую сбить его точной очередью. Имеют они неплохой запас брони и скорострельный пулемет, из которого стреляют на редкость метко. О гранатах за поясом умолчим. Понятно, что это самый опасный враг за игру. Если таких будет несколько, то акт их изничтожения превратится в танец смерти, выйти из которого победителем будет очень нелегко. Ни в коем случае нельзя есть их, опрокидывая на землю. Ракетный ранец, уперевшись соплом в твердую поверхность рванет потрясающе мощно, наверняка похоронив и вас. Мочим их так. Кружим по земле под градом пуль, а когда летун опустится, замедляем время и всаживаем в него столько свинца, сколько успеем. Если удастся полоснуть гада лезвиями - считайте, победа за вами. После смерти труп взорвется, так что не стойте рядом, наслаждаясь победой. Вырубаем ракетного ранца и поднимаемся на возвышение, где Яростью рубим лейтенанта и пулеметчика.

Спускаемся вниз и проходим в ворота. Справа и слева - каменная гряда. За ней прячутся немцы, которые неплохо вооружены. Вырезаем поодиночке и поднимаемся на уступ справа. Вот и еще одни генерал, в окружении спецназа и обычных солдат. Нещадно уничтожаем всех, генерала привычным способом нарезаем Яростью. Получаем 5-ый уровень и новый удар. Теперь идем влево от места битвы, в небольшое ущелье, с озерцом у подножья. Дорогу преградит броневик, откуда посыпятся немцы и пара ракетных ранцев. Убиваем немцев как можно быстрее и, прячась за броней машины, отстреливаем ракетные ранцы. Идем дальше. Вскоре поворот направо преградит четверка автоматчиков, выманиваем их к броневику и убиваем. Теперь спокойно бежим и поворачиваем направо. Перепрыгиваем мост, уходя от ракет, убиваем всех солдат и, включив Ярость, рубим еще одного генерала. Пока все по списку. Возвращаемся к тому месту, где убили второго генерала. Там откроются ворота, выпустив еще 4 немца. Убиваем их и проходим в ворота.

Впереди - развалины замка. Поднимаемся на кручу между остатками стен. Разумеется, засели фрицы. Выкуриваем их. Добежав до замка. Поворачиваем налево и несемся к самому левому строению. На него как раз нападают те самые твари, что древнее вампиров. Пятнистые с собачьей мордой, будем называть их оборотнями, довольно слабые противники. Если не зайдут спереди достаточно близко, чтобы схватить вас лапами с присосками. Тогда пиши пропало.

Кровь высасывают моментом. А так, любят совершать затяжные прыжки, во время которых их легко разрубить прямо на лету. Вообще они довольно хрупкие и поразительно быстро теряют конечности. Иногда висят подобно летучим мышам под потолком. Маскируются. Главное - не пропустить момент, когда они упадут сверху, чтобы высосать вас. Короче, убивать их можно как угодно, главное - не подпускать на расстояние удара спереди. Трое тварей пожрут пулеметчиков в здании. А одна утащит генерала с собой. Добиваем всех, кто выжил, и возвращаемся туда, откуда пришли. Теперь идем во дворик с упавшими балками и слева от них ныряем в проход.

Поднимаемся по лестнице и заваливаем единственного оборотня, после чего идем влево, через дверь и обеденный зал проходим в коридор, где идет битва меду солдатами и оборотнями. Там же в панике мечется и наш генерал. Ярость. Смерть. Возвращаемся во дворик с балками и поднимаемся по ним. Наверху, на заснеженной площадке копошатся немцы и возвышаются две башни. Наносим в обе визит, поднимаясь по крутым винтовым лестницам.

Снимаем снайперов и возвращаемся на площадку. По широкой лестнице поднимаемся на следующий ярус замка. Вырубив там 3 немцев, спускаемся на предыдущий ярус и идем к куче камней около двери.

По ним поднимаемся выше и в конце концов забираемся на колокольню. Изничтожаем всех немцев на ней и стреляем по колоколу. Он срывается и пробивает несколько этажей насквозь. Прыгаем в дыру. Необходимо пролететь один этаж вниз, а на втором остановиться и пройти направо, между завалом камней и стеной, к подозрительной стене. Ее нужно долго и упорно прорубать прыжком и гарпуном. Бежим в образовавшийся проход, по компасу находим следующего генерала и убиваем его - Яростью, конечно. Возвращаемся на снежную площадку к двум башням. Поднявшись по широкой лестницы, убиваем кучу немцев, что вырвались из двери, и заходим внутрь.

Вот мы и внутри замка. Прыгаем в боевого робота и начинаем сражение.Внимание всем читерам! "Режим бога" здесь не работает, придется сражаться честно. Итак, робот представляет собой шестиствольный пулемет слева, ракетницу справа, башню с пилотом сверху и ходовой механизм снизу. Башня неподвижна, а ноги вращаются на все 360 градусов, поэтому, решив повернуть, начинайте маневр заранее, чтобы ноги успели развернуться в нужную сторону. Первого вражеского меха вырубаем топорно и в наглую, непрерывно поливая свинцом из шестистволки и посыпая ракетами из ракетницы. Идем вперед и натыкаемся еще на трех мехов. Стратегия боя такая: выманиваем их по одному в коридор, поливая свинцом и ракетами, а сами отступаем за угол, высовываемся, пускаем ракету и снова отступаем, когда мех показывается за углом - пускаем еще ракету и идем добивать из всех стволов. Замочив так все 3 вражеских меха, выходим в главный зал сражаться с лейтенантом. Он сам будет в мехе. Тут уже не прячемся, а рубим его в лоб. Жизни должно хватить. Уничтожив лейтенанта, готовимся к новой атаке. С потолка спустится целый взвод ракетных ранцев. Перебиваем их из шестистволки и идем к алтарю. Там покидаем мех и поднимаемся по строительным лесам на самый верх, далее по плитам к дырке в потолке. Поднявшись в нее, преодолеваем лестницу наверх и сражаемся с гигантскими летучими мышами и кучкой солдат, оборотни прилагаются. Мыши, в общем-то, безобидны. Им хватает нескольких метких выпадов клинками или очередей с близкого расстояния из любого автомата. Уходим в правый проход.

Разбиваем окно и спрыгиваем вниз. Боже мой, оказывается Минс вовсе не превратилась в набор белков, жиров и углеводов в желудке паука еще пять лет назад в Луизиане. Отметаем все предположения о клонировании, потому как о многострадальной Долли тогда еще и не думали. Это - Минс, и что самое ужасное, она рядом с Вульфом. Это может означать только одно - предательство. Ладно, длина разговора с предателями равна у нас длине клика, а скоротечность подобной беседы обусловлена скоростью полета пули. Минс не жить. Впереди винтовая лестница. Перед спуском рубим двух немцев справа и слева от нее. Этажом ниже стоит еще один со снайперским карабином. Никогда не любил кемперов - убивать. Спустившись, попадаем под перекрестный огонь двоих немцев, что снова стоят по обе стороны лестницы и еще 2, которые прямо перед нами прячутся за колоннами по ту сторону провала. Убиваем ближайшую парочку, а другие два немца чудесным образом испарятся. Зато, попытавшись перепрыгнуть провал, получим на свою голову трех ракетных ранцев. Сражаться с ними очень тяжело. Непременно замедляем время и прыгаем обратно, потому как на маленькой площадке, куда мы летели изначально, места для маневров нет совсем. Убив летунов, перепрыгиваем овраг, убиваем очередного немца и проходим в раскрывшиеся двери.

Минс перед нами. Она будет долго лепетать, что мы ничего не понимаем, но мы-то как раз все прекрасно понимаем, поэтому сразу бросаемся в атаку. Минс бесполезно атаковать гарпуном. После непродолжительного боя внизу она ринется вверх по лестнице, поэтому Ярость лучше пока не тратить. Гонимся за ней, стараясь срезать углы на поворотах и лезвиями укорачивать жизнь предательницы там, где она зазевалась. Правда, на лестничных пролетах она тоже задерживаться не будет, а уровень жизни у нее не упадет ниже 50%, как бы вы ее не мутузили, пока она не доберется до последнего этажа. Вот там, на маленьком балкончике, смело врубаем Ярость и оттесняем ее к обрыву. Стратегия битвы должна походить на ту, что мы применяли против Мясника, разве что Минс побить на порядок легче. Победа ознаменуется шикарным падением Минс с высоты опасной даже для здоровья каучукового мячика. Перед предательством ей следовало отрастить крылья.

Прыгаем в дыру в стене и, пробежав по коридору, заканчиваем уровень.

Подбегаем к единственной двери, которая открывается, и бежим по коридорам до тех пор, пока не доберемся до лестницы справа. Можно пойти мимо нее и в маленькой подсобке прикончить оборотня, но их тут и так предостаточно. Поднимаемся по лестнице и выходим на улицу. Оборотни окружили небольшую каменную постройку, внутри которой засел генерал. Изрубив оборотней, тщетно пытаемся найти проход к генералу. Но его нет, потому как это именно тот случай, когда "горница без окон и дверей". Пока оставим этого генерала в покое и спустимся вниз по лестнице, что перед убежищем генерала. Несчастные немцы подверглись нашествию летучих мышей. Спасаем немцем от мышей, а мышей от немцев. С трупов можно снять оружие, которое для нашего скудного арсенала как раз очень пригодится. Теперь идем левее, к обрыву, за которым возвышается падающая башня.

Прыжком преодолеваем пропасть и заходим в башню снизу. Там черный оборотень, некто Хэдрокс высасывает мозг нашей жертвы. Генерала можно вычеркивать из списка, но вот этот Хэдрокс кажется умнее своих собратьев, ведь это уже второй генерал, мозг которого он высосал. Похоже, он что-то ищет.

Ладно, пока возвращаемся во дворик, где стоит домик без окон и дверей с генералом внутри. Если встать лицом к двери, из которой мы изначально выходили в этот двор, то над ней мы увидим окно. Запрыгиваем в него. Убиваем оборотня и летуна и поворачиваем к лестнице слева. Поднимаемся, убиваем еще одного оборотня и бежим все время вперед по длинному коридору через ряд заброшенных комнат. Добираемся до комнаты с витражами вместо стекол в конце коридора. Дергаем за рычаги - и в полу открывается дверка. Спускаемся на этаж вниз и повторяем операцию. Еще этажом ниже, забившись в угол, сидит генерал. Показываем ему, что такое настоящая Ярость. Бетонные стены и решетки на окнах нас не остановят. Во дворе включают сигнал воздушной тревоги, и начинается бомбежка развалин замка. Обратно возвращаемся тем же путем, что и пришли. Оказавшись во дворе под бомбами, бежим вправо, туда, где установили сигнал тревоги. Рубим все, что мешает нам убежать, и ныряем в дверь около сигнала.

Следующий уровень - масштабное полотно на тему противостояния оборотней, летунов и выживших после бомбежки фрицев. Замок превратился в руины, повсюду свистят пули. Действуем так. Сначала, выбравшись из дверей на улицу, расправляемся с оборотнями и летунами, двигаясь вдоль статуй, стоящих у стены слева. Там же обнаружится остаток каменного перекрытия второго этажа. Забравшись на него и двигаясь влево, находим комнату, где на полу валяется куча огнестрельных друзей, а на потолке висит один оборотень. Устраняем второго первым и, вооружившись под завязку, снова выпрыгиваем на перекрытие. С него можно подняться на этаж выше, где немец простреливает весь уровень из пулемета. Пулемет нам пригодится, а вот немцу придется умереть. Теперь двигаемся на противоположный конец уровня. Осторожно, посередине уровень расколот пропастью, которую легко не заметить. Убиваем целую толпу оборотней, которые притаились в закутке, поросшим высохшими лианами. Лучше отстрелить парочку, балансируя на разрубленной колонне. А уж потом спускаться и бросаться в рукопашную. Это именно тот случай, когда оборотни своим количеством могут с легкостью оттеснить вас в угол, зажать там и высосать досуха. Расправившись с супостатами, поднимаемся на остатки второго этажа, устраняем всех видимых немцев и готовим гранату. Нашей целью станет неприметная деревянная дверь, которую ногой не разрубить. Кидаем гранату прямо под дверь (лучше подойти к ней вплотную, кинуть гранату под ноги и убежать) и после взрыва устремляемся внутрь замка добивать генерала. Через столовые помещения бежим все время прямо, сокрушая немцев.

Поднимаемся по винтовой лестнице. Упершись в стену, разворачиваемся на 180 градусов и видим рядом с проходом, через который мы забежали, еще один. Правее. Отправляемся туда и снова мчимся вперед, изничтожая спецназ. Добираемся до следующей винтовой лестницы и устремляемся по ней вверх. Убиваем генерала и все его окружение. Как? Выбор очевиден - Ярость! Во дворе начинается бомбежка. Возвращаемся туда. Роликом на движке нам покажут, как бомбой разорвет стену, открыв доселе недоступный проход. Мчимся к нему, уворачиваясь от немцев/оборотней/бомб - не до них сейчас. Оказавшись внутри помещения, поднимаемся по очень длинной винтовой лестнице на самый верх до окна. Из него видно мельницу. Прыгаем, что есть духу, до нее.

Мельница - прибежище Хэдрокса. С момента последней встречи этот оборотень обзавелся своими копиями и вбил себе в голову, что Древнего Демона он воскресит сам, получив огромную силу. Мда, они что, все сговорились? Одним словом, Хэдроксу позарез нужно высосать наш мозг вместе с трофейным глазом Демона. Вряд ли потеря мозга - то, что входило в наши планы. Способ борьбы с Хэдроксом довольно необычный. Начнем с того, что он - бессмертен и после каждой своей кончины воскресает в двойном экземпляре. Размножаясь в арифметической прогрессии, он способен заполонить собой весь уровень так, что и яблоку плюнуть будет негде. Поэтому Хэдрокса мочить не будем. А вот балки, на которых держится пол, просто необходимо снести с лица земли. Двигаясь по кругу, скашиваем балки и уворачиваемся от клонов Хэдрокса. Разгромив первый ряд балок, устраиваем локальный провал пола, после чего, оказавшись этажом ниже, повторяем фокус с балками. Клоны Хэдрокса падают в воду и сгорают, сам Хэдрокс ускользает от возмездия. Ладно, еще встретимся, мозгоед!

На улице ночь, Хэдрокса и след простыл, а какой-то немец демонстрирует на личном примере нелюбимую поговорку саперов: "Одна нога здесь - другая там". Поле перед нами заминировано. Бежим вперед и прыжком забираемся на крышу продолговатого здания. С него прыгаем на следующее. Справа, с небольшой башни, два спецназовца ведут ураганный огонь по нам любимым, спрятавшись за небольшой башенкой на крыше, ждем, пока огонь прекратится, после чего одним марш-броском добираемся до башни стрелков и отправляем их на от свет. Обегаем башню по кругу (внутри немец снайпер - убить!) прыгаем на остатки броневика, с него на машину и оттуда в окоп к трем гранатометчикам и одному спецу. Едим все, что влезет. Надкусываем тех, кто уже не помещается в желудок. Поднимаемся по лестнице наверх и наталкиваемся на боевого робота. Уничтожить эту махину невозможно без другого боевого робота, поэтому вспоминаем, что трусы обычно живут долго и счастливо, и рвем когти в сторону моста, под ураганный огонь боевой машины со спины. На середине моста столкнемся с Вульфом. Он вызовет взрывную волну, поэтому оставшуюся часть моста будем преодолевать вприпрыжку. В конце нас ждет самое масштабное побоище за всю игру. Пулеметчики, гранатометчики, куча фрицев, да еще и пятерка ракетных ранцев в небе - вот список тех, кого придется уничтожить. Выжить в этой мясорубке можно только с помощью бесконечного, непрекращающегося стрейфа. После боя ныряем в открывшуюся дверь.

Бежим по кругу, изничтожая немцев всех мастей. В конце кругового тоннеля проходим в дверь к очередному боссу. На этот раз рубить предстоит сиамских близнецов, разделенных на две отдельные личности: Зигмунда и Саймона. Их особенность состоит в том, что какого бы брата вы не били, второй будет чувствовать боль. Очень удобно. Зал, где вам предстоит сражаться - круговая арена. Поначалу братья будут метать диски, от которых легко увернуться в замедленном времени, а после, не выходя из него, начинаем бить одного из братьев. Рекомендую нападать на Саймона. Он будет безобидно кружить вокруг одной из колонн и видимого сопротивления не окажет. Второй брат-акробат вообще предпочтет в драку не ввязываться. Убиваем одного - второй скопытится сам. Поднимаемся наверх по веревочной лестнице и видим... Минс? Опять она. Слишком часто она возвращалась с того света. Это уже походит на дурную привычку. Но Минс оказывается - двойной агент! Она нас никогда не предавала, да и не умирала по-настоящему ни разу. Она была нашим информатором и опять же спасла нас от Вульфа в Луизиане. Вот как бывает. Что ж, спасибо Минс. Следуем за ней к тому месту, где Вульф вырвет у нее сердце. Нравится, не нравится - спи, моя красавица. Обещаем отомстить за Минс и многократным спецударом расшибаем стальную решетку, за которой скрылся Вульф. Минс без сердца выглядит как-то бледновато даже для вампира. Проходим в дверь и оказываемся в широком коридоре, забитом фрицами, как та банка сардинами. Ничто не остановит нас на пути к финальному боссу.

А вот и он. Последний бой, он трудный самый... Тут собрались все. Вульф, Белайер и все четыре Хэдрокса. Всех Хэдроксов спалит Белайер, похожий на огородное пугало, страдающее глобальной дистрофией всех мыслимых мест. С Вульфом придется повозиться. Скорости его передвижения позавидовал бы даже тот страус из мультиков про "Дорожного бегуна". Кроме того, Вульф может весьма ощутимо ударить вас горящей рукой. Оружием он активно пользуется, поднимая его с пола, для чего и бегает на второй этаж зала. Пока вы не начнете активно его колбасить, он все больше сил будет уделять уничтожению Демона, которого так стремился оживить. Глупый человек. Белайера ему особо не покалечить. Поэтому бьем его что есть духу, загоняя на второй этаж. Там необходимо либо лично собрать все оружие с пола, либо не давать Вульфу поднять его. Несколько раз применив Ярость, Вульфа можно уничтожить. Получи фашист гранату! Наконец-то он умер. Теперь начинаем мочить Демона. К этому моменту он солидно подрастет, так, что сможет рукой крушить колонны на втором этаже. Собираем в кучу все найденное оружие и из всех стволов поливаем его пулями. Когда он начнет замахиваться рукой, молниеносно прыгаем назад к стене. Жаркий бой окончится отправкой Демона на комфортабельный девятый круг ада. Кстати, у игры есть несколько вариантов конца, в зависимости от того, кто кого замочит, начиная от победы Белайера, побега Вульфа и заканчивая тотальной смертью всех плохих парней. Последний финал - наш.

Уходя, Рейн слегка покачивается, еще не зная о том, что ее отец наконец-то найден. И его нужно остановить... Клинки к бою!