

Прохождение Parasite Eve 2.

Группа Захвата, Штаб ТУМАН-а, Лос-Анджелес

Группа Захвата ТУМАН

Пройдите мимо тренировочного зала в правую дверь от Айяс. Нажмите Х и откройте дверь. Пройдите через двойные стеклянные двери слева от Айяс. Поговорите с Пирсом, он скажет, что вы срочно нужны в городе. Пройдите чрез стеклянную дверь слева и выйдите в коридор. Нужно зайти в левую дверь, которая будет в коридоре. Она ведет в комнату Управления Пожарных.

Комната Управления Пожарных группы ТУМАН

Дойдите до металлического рашпера и нажмите Х. Вас встретит Джоди Боуквет. Вы также можете использовать свои Бонусные (BP) для покупки вещей и оружия. Выберите "Просмотреть Список". Так как у вас очень мало BP, я советую вам прикупить Капсулы Восстановления и Ускоритель MP. На этом уровне пули вы можете брать бесплатно. Для просмотра списка вещей используйте d-pad, а кнопкой Х, вы можете подтвердить выбор того или иного предмета. Джоди саркастически спросит вас о том, когда же вы уйдете.

Гараж группы ТУМАН

Выйдите из комнаты тем же путем, которым вы в нее попали. Идите по коридору до тех пор, пока не подойдете к желтой машине. Подберите Восстановление 3 на полке за Пирсовским СУВ-ом. Сохраните игру. После этого подойдите к Пирсу. Теперь вы можете покинуть Штаб-квартиру ТУМАНА на желтой машине и отправится к Башне Акрополис.

Башня Акрополис, Лос-Анджелес

Когда вы прибудете к Башне Акрополис, то станете свидетелем посадки Полицейского вертолета группы СВАТ (SWAT). Вокруг вас будет настоящий хаос. Команда SWAT вошла в здание, но контакт с ней был потерян .

Пройдите слева от своей машины мимо умирающего офицера SWAT. Подойдите к офицеру полиции и получите разрешение на доступ в здание. Идите мимо офицера к главному входу в дом. Вы остановитесь перед входом, чтобы еще раз хорошенько осмотреться.

Покажите офицеру полиции свое удостоверение. Он вас пропустит. Теперь вы в здании. Чтобы пробраться на крышу, вам придется воспользоваться эскалатором.

Башня Акрополис, Крыша, Главное фойе

Сойдите с подъемника и сверните налево. Пройдите до двойной стеклянной двери и нажмите кнопку Х. Пройдите через дверь в фойе. Здесь вы увидите много мертвых офицеров SWAT. Они лежат повсюду. Немедленно подбегите к телефону, который висит на стене. Он находится справа, на задней стене.

Нажмите кнопку Х и поговорите с Эриком Болдвином, вашим начальником. Когда вы получите от него все приказы, сохраните игру. Подойдите к карте уровня и включите свою систему GPS (Система Глобального Позиционирования). Возьмите Восстановление 1 у мертвого офицера группы SWAT, который лежит под отражением вывески МАГНУМ за окном.

(Здесь нужно обязательно сохраниться.)

Идите через стеклянные двери к следующему телефону. Пройдите до конца коридора. Около автомата по продаже газировки лежит раненый офицер SWAT. Он расскажет вам о гражданском лице, находящимся в Кафетерии. Он даст вам ключ от Кафетерия. Идите обратно по коридору и войдите через стеклянные двери в главное фойе, где лежит много мертвых офицеров SWAT.

Идите направо и спуститесь на несколько ступенек вниз. Слева на скамейке вы заметите коробку с пулями. Подойдите к коробке и запаситесь пулями. В этой коробке вы всегда можете пополнять свои запасы пуль. Приходить за ними сюда можно в любое время. Прямо за вами лежит мертвый офицер группы SWAT с Восстановлением 2. Подберите Аптечку.

Продолжайте идти налево. Спуститесь по ступенькам и идите вперед. Офицер SWAT был разорван на части ANMC, напоминающим обезьяну. Подойдите к ANMC, но не очень близко так, чтобы он вас не ударил. Нажмите квадратную кнопку, чтобы нацелиться на объект и стреляйте кнопкой R1. Когда вы убьете ANMC, можете посмотреть свой Боевой Рейтинг (Battle Rating). Поговорите с умирающим офицером группы SWAT и отправляйтесь в Кафетерий, который находится слева от мертвого офицера. Убедитесь, что у вас есть Восстановление 2.

Кафетерий

Сражение с Боссом

Подойдите к девушке, сидящей в одиночестве за столом. Она упадет, когда вы будете с ней разговаривать. Потом она превратится в большого ANMC. Похоже, что ANMC на этот раз научились превращаться в людей. На вас нападет этот огромный ANMC. У него станет немного меньше жизней. Отходите назад, когда он будет нападать на вас. Для укрытия можно использовать столы и стулья. Отскакивая от его атак, старайтесь изрешетить его своим M93R. Если у вас остается мало жизней, то выберите Восстановление 2.

Когда ANMC умрет, то вы можете посмотреть на свои очки. Вы получите кое-что. Восстановление 2. Установите его в свой комплект вещей. Подойдите к столу, где сидела девушка. Со стола возьмите Научный Журнал. Теперь идите к мертвому АNMC. Вытащите из его тела Металлический Имплантант. Когда вы будете выходит из Кафетерия, из земли появится еще один противник.

Вызовите подкрепление

Главное Фойе

В дверь войдет Руперт и убьет ANMC, который хотел напасть на вас. Айяс должна вызывать подкрепление. Вы должны вернуться к телефону в главном фойе и позвонить. Когда вы вернетесь в главную фойе, то на вас запрыгнут две обезьяноподобные ANMC, что были на крыше Кафетерии. Используйте свою П.Энергию (P.Energy) для их уничтожения. Я использовал Пирокинез. Когда вы убьете их, посмотрите на свои очки. Вы также получите Перцовый Спрей (Pepper Spray), когда разберетесь с этими приматами ANMC.

Идите к телефону и позвоните "Халу", попросив о подкреплении. По пути не забудьте запасаться патронами. Когда вы закончите разговаривать с "Халом", сохраните игру. Идите до конца вправо. Спуститесь на два пролета ступенек. Убейте ANMC. Чтобы убить ANMC, используйте M93R или Пирокинез. Подойдите к мертвому полицейскому SWAT. Возьмите Пенициллин, что лежит рядом. Комната Охраны

Идите по палубе и пройдите через металлические ворота справа. Обойдите фонтан и войдите в первую дверь слева. Войдите через дверь в здание. Убейте ANMC в холле, используя M93R. Одна или две очереди справятся с ANMC. Подойдите к деревянной дощечке, которая висит на стене справа. Возьмите Синий Ключ.

Войдите в комнату, расположенную за вами, рядом с умывальником. Посмотрите на ноты, которые написаны на листке бумаги справа. Если вы обратите внимание на номера расположения нот, то это вам очень поможет. Три нижние имеют знаки вопроса. Под ними скрываются цифры 561. Запомните эту комбинацию. Подойдите к компьютеру, стоящим за вами. Подойдите к желтому мигающему огоньку. Вы увидите два переключателя с надписью A или B. Установите курсор на букве A и выберите свои Вещи. Теперь выберите Синий Ключ.

Похоже, что вы включили питание. Пройдите в конец комнаты. Здесь вы увидите ТВ-монитор охраны. Нажмите кнопку X, монитор станет больше. Установите курсор на знаке плюс в левом верхнем углу экрана и нажмите на него. Экран очистится. Теперь установите курсор на кнопки снизу экрана и нажмите их. Теперь вы можете следить за разными областями башни. Обратите внимание, что раненый полицейский SWAT исчез и кто-то устанавливает бомбу. Выходите из Комнаты Охраны и идите в следующую дверь, на Кухню.

Шахта, Драйфилд, Пустыня Моджейв, Калифорния

Найти кричащую Женщину

Колодец

Идите к колодцу. Выберите веревку из меню Вещей и спуститесь по ней в колодец. Справа от Айяс находится дверной проем. Идите по воде через дверь. Идите до конца по воде пока не придете к ступенькам и воротам. Используйте M4A1, чтобы убить любого ANMC, появившегося в туннеле. Поднимитесь по ступенькам и пройдите в ворота.

Туннель Шахты

Выберите Пирокинез и взорвите замаскированного Сталкер Босса ANMC на потолке. Добейте его из ружья M4A1. Вы получите немного Патрон для автомата и капсулу Протеина. Сразу же установите капсулу Протеина в свой комплект. В конце комнаты на стене есть выключатель. Подойдите к нему и включите.

Продолжайте идти по шахте до тех пор, пока не дойдете до другого выключателя на стене. Он будет прямо перед вами, если вы будете идти по шахте. Идите назад к деревянной двери с левой стороны шахты. Идите через эту дверь в игровую комнату.

Игровая Комната

Сразу же убейте ANMC-грызуна. После этого зайдите за бочки с виски справа и загляните в деревянный сундук. Возьмите из сундука Маленькую Коробочку. Теперь идите и выключите свет в игровой комнате. Вернитесь к сундуку. Рассмотрите кусочек бумаги в сундуке. Это Спрятанное Сообщение. Ответом для этой загадки будет 4. В этой комнате больше нет ничего интересного, поэтому можно уходить. Идите назад в шахту и заберитесь по лестнице, что стоит на правой стене. Сейчас вы должны оказаться в Общем Магазине.

Магазин

Войдите по коридору в магазин. Убейте ANMC в магазине. Используйте для этого ружье M4A1 или П.Энергию. Энерговыстрел сделает стрельбу вашими пулями более эффективной. Обследуйте магазин. В большом холодильнике на стене есть выпивка. Возьмите ее. В конце рядов холодильников есть Восстановление 3. Возьмите его. Больше в комнате ничего ценного нет. Идите к двери, расположенной в стене снаружи и откройте ее. Подойдите к телефону и сохраните свою игру. Вернитесь в магазин и идите к двери у правой стены.

Магазин Сувениров

Зайдите в дверь. Идите до первой двери, которая будет справа. Проходите в эту дверь. Воспользуйтесь Энерговыстрелом и M4A1 для устранение ANMC в этой комнате. Когда противник в магазине будет уничтожен, как следует все осмотрите. Дважды осмотрите это место, чтобы взять Напоясную Сумку. Она находится сзади кассового аппарата. Обратите внимание на даты портрета Сидящего Быка. Больше в этом магазине нет ничего интересного, поэтому можно выходить. Выходите наружу и убейте ANMC, похожего на пуму.

Офис Владельцев Магазина

Заходите в следующий магазин. Дверь находится справа. Подойдите к гардеробу и обратите внимание на то, что он прикреплен к стене. Вам нужно найти что-нибудь, чем отвинтить болты. Выходите из комнаты наружу. Пройдите по шоссе к следующей двери. Это дверь в комнату, откуда доносятся крики. Войти в дверь вы не можете, так как она заперта.

Трейлер Гарри

Дойдите до трейлера Гарри Дугласа. Вам не обязательно идти через шахту. Выйдите к телефону напротив магазина. Идите обратно через ворота. Пройдите через пустынный двор и спуститесь по аллее к колодцу. Пройдите назад через завод. Попросите Гарри, чтобы он дал вам ценную информацию. Скажите ему, что вам нужен ключ и он ответит вам, что нужно пройти на завод и взять его там.

Завод

Пройдите мимо полок в заднем левом углу комнаты, где припаркован грузовик. Подойдите к полкам и возьмите Ключ. Теперь вернитесь тем же путем к комнате с прикрученным к стене гардеробом. Не обращайте внимание на пумоподобную ANMC, которая спит на солнышке. Просто незаметно проскользните мимо

Офис Владельцев Магазина

Подойдите к гардеробу и выберите Ключ в меню Вещей. После того, как вы открутите болты, вы сможете передвинуть гардероб в сторону и за ним в стене вы обнаружите дыру. Влезайте в это отверстие в стене и попадете в комнату, где кричит женщина. Около окна в комнате будет еще одна загадка. Ответом к ней на этот раз будет число 8.

Комната с Кричащей Женщиной

Когда вы войдете в эту комнату, то увидите кричащую женщину, бегущую к вам. Когда она к вам приблизится, то взорвется и задымится. После этого вы столкнетесь со старым другом боссом Доктором Думомом Големом с первого уровня. Он думает, что спас Лос-Анджелес. Что той ночь когда он взорвал здание. Айяс обвинит его в причастности к убийству. Тогда босс скажет Айяс, что его Митохондрия победит.

Доктор Дум Голем Н9 Возвращается

Это не очень сложный босс. Для его ослабления используйте Пирокинез. Чтобы выбить ему мозги, можно заручиться поддержкой ружья M4A1 или Гранатным пистолетом. Бегайте вокруг него, чтобы уклониться от его меча. Этот босс достаточно медленный и поэтому проблем с ним у вас не должно возникнуть. Продолжайте стрелять в него Энерговыстрелом П.Энергии, чтобы пули обладали более мощной убойной силой. Чуть позже босс сообразит, что Айя - это Ева. После этого события буду развиваться очень своеобразно. Комната и вся реальность будет казаться искаженной, как будто весь мир охватила странная и непонятная дрожь. Босс исчезнет в бассейне жаркого огня и растает. Айя выдаст волну энергетического удара своими плечами и взорвется.

Айя находится в бессознании и ей видится, что она привязана к операционному столу в какой-то больнице. Внезапно над ней резко включается яркий свет и возникает огонь. Застежки, которыми она привязана начинаются плавится и она благополучно убегает. Айя приходит в себя и обнаруживает, что Кайл Мэдиген П. И. держит у ее головы пистолет. Айя использует Пирокинез, чтобы расплавить пистолет и рука Кайла загорается. Минуту спустя Айя понимает, что это Мэдиген и тот рассказывает ей об убежище. Айя соглашается отправиться туда с Мэдигеном для более подробного расследования.

Становится все интереснее и интереснее. Похоже, что у Айя есть мощные возможности Пирокинеза. Кроме того, она очень хорошо сражается с Искусственными Нео Митохондрическими Созданиями.

Начинается время настоящих сражений, к которым нужно хорошо подготовиться. Одолеть ANMC будет теперь гораздо сложнее.

Ночь, Драйфилд, Пустыня Моджейв, Калифорния

Ночной Драйфилд

Выходите через дверь с Мэдигеном. Идите к своей машине через Магазин. По пути используйте свои способности Пирокинеза для уничтожения скорпионов и летающих ANMC. Когда вы доберетесь до своей машины, вы увидите, что ее уничтожил гремленоподобный ANMC. Айя и Мэдиген должны уничтожить всех этих ANMC. Используйте ружье M4A1 вместе с П.Энерговыстрелом. По результату этого сражения вы получите Восстановление 2. Подойдите к телефону. Похоже, что линия была отсоединена.

Идите к трейлеру Гарри, чтобы сохранить игру и запастись вещами с патронами. Чтобы попасть обратно, вам нужно будет сражаться. Полнолунная ночь прямо таки кишит ANMC-ами. Если у вас мало ХП или МП, то лучше воздержаться от сражений. Если вы хотите сражаться, то лучше всего для этих целей подойдет M4A1 с Энерговыстрелом.

Трейлер

Когда вы доберетесь до трейлера, сохраните свою игру. Пополните запасы вещей и патрон с оружием. Купите Гранатный пистолет и немного гранат Riot. Их можно приобрести у Гарри на BP. Когда вы будете полностью экипированы, то можете попросить у Гарри машину. Возвращайтесь комнаты Гостиницы и там поищите канистру. Однако, прежде чем вы уйдете от трейлера, нужно обязательно сохраниться.

Фойе

По пути в отель загляните в фойе. Она за синей дверью в аллее со ступеньками, ведущими в комнату отеля. За стойкой есть еще один телефон. Сохраните игру. Посмотрите на памятки, которые находятся за стойкой. Там написано, что Виатт Эрп в 30-и летнем возрасте сражался в OK Coral. Там также сказано что-то насчет осмотрительности. На застывшей в стене фойе картинки изображен Эрп и Холлидэй в OK Coral в 1881. Запомните это отправляйтесь в пустынный двор Отеля.

Пройдите в комнату #2 и убейте всех ANMC. В мусорке ванной есть Восстановление 1. Возьмите его. Подойдите к изображению Виатта Эрпа на стене около кровати. Он родился в 1848 году и в 1881 ему было 33 года. Возвращайтесь в Фойе. Подойдите к кассовому аппарату. Введите цифры # 3033 и он откроется. Внутри есть ключ. Возьмите его. Сохраните игру и выходите из фойе.

Теперь у вас есть мастер ключ. Наступает время выполнения задания по поиску и уничтожению. Осмотрите все комнаты гостиницы. В комнате номер четыре есть загадка. Ответом будет число 7. В комнате #3 нужно дважды осмотреть полки и найти MP Boost 2. В комнате #5 будет напоясная сумка. Уничтожайте все, что есть в комнатах. Используйте П.Энергии и ружье M4A1. Во всех остальных комнатах нет ничего, кроме ANMC. Если вы хотите заработать BP, уничтожайте их всех подряд. Канистру можно найти в кладовке, расположенной около вашей комнаты в гостинице. Используйте мастер ключ для входа в кладовку.

Кладовка

Идите в конец комнаты и возьмите Канистру. На вас так же нападут ANMC. Уничтожьте их всех M4A1 и Энерговыстрелом. Подойдите к сейфу. Он находится около канистры в углу. Введите порядок цифр 4487. Возьмите Святую Воду. Эта вода вызывает протекание Метаболических процессов или Лечения, что очень полезно для вашего организма.

Завод

Выходите из кладовки. Идите в свою комнату и сохраните игру. Возвращайтесь к месту парковки грузовика через разбитую дверь на заводе. Когда вы отдадите канистру Гарри, он попросит вас пойти и наполнить ее бензином.

Трубы

Идите к месту парковки своей машины. Трубы бензобака торчат слева от вашей поломанной машины. Подойдите к трубе и выберите Канистру Джерри из своего Списка Вещей. Когда Канистра наполнится, возвращайтесь к грузовику на Завод.

Завод

Отдайте Гарри канистру с бензином. Он скажет, чтобы вы шли и ждали в своей комнате в гостинице. По возвращению, убейте всех нападающих на вас ANMC. Вы можете воспользоваться M4A1 и Пирокинезом. Постарайтесь не потерять HP в этом сражении.

Апартаменты 6

Сохраните игру по телефону. После этого откройте меню EXP. Воспользуйтесь Пирокинезом и Энерговыстрелом. У вас должно быть достаточно EXP, набранного со всех предыдущих сражений. Ваш Пирокинез должен быть на Третьем Уровне, а Энеррговыстрел на Втором Уровне. Вам все это потребуется для уничтожения слоноподобного монстра ANMC, с которым предстоит весьма недружественная встреча. Вооружитесь M4A1 и достаточным количеством пуль. Запаситесь Восстановлением 3, Восстановлением 2 и Восстановлением 1, а также Автоматом, Патронами и MP Ускорением.

Подойдите к кровати и передохните. Айя приснится странный сон, после которого она проснется. Будет включен ТВ. Айя решает принять душ. После душа Айя слышит громкий глухой стук и лай собаки. К вам на встречу спешит гигантский Босс ANMC. Этот босс очень большой, а в носу у него есть огнемет.

Босс с Огнеметом

Прислонитесь к стене отеля и не выходите к балкону, а то обожжетесь. Босс может схватить вас и раздавить в своем кулаке. Не оставайтесь всегда на одном и том же месте. Продолжайте двигаться. Бегайте вверх и вниз по балкону, уклоняясь от атак огнемета. Босс достаточно медленный, поэтому у вас будет шанс время от времени доставать его M4A1 и пистолетом с гранатами. Вы должны выбрать Энерговыстрел второго Уровня из меню П.Энергии. Благодаря этому, ваши пули и гранаты будут иметь большую убойную силу.

(Замечание: Гранаты и Энерговыстрел лучше других видов оружия подходят для уничтожения этого босса.)

Этого босса достаточно сложно одолеть и вам придется много бегать, разворачиваться и стрелять в него. Самое главное - настойчивость. Очень удобно атаковать из угла между комнатой номер 6 и Кладовкой. Его кулак не достает до того места. В этой точке вы можете выбрать Пирокинез из меню П. Энергии. Стреляйте нескончаемыми гранатами и П.Энергией. Эта атака подорвет здоровье босса. Не забывайте бегать, а то он может нанести вам серьезный урон своим огнеметом. Бегите вниз балкона, когда он пойдет за вами, а потом в этот укромный уголок.

Восполните MP и повторите эту атаку. Используйте Восстановление 3, 2 и 1 для восполнения HP. Вам придется это делать несколько раз. Если вдруг закончится MP, то воспользуйтесь 4A1 и продолжайте стрелять по противнику. Самое главное то, что босса нужно одолеть за ограниченное время. В противном случае, вас ждет печальный конец. Умрет также и собака Гарри. На этого босса у вас есть 3 минуты. Если вы не сможете уложиться в 3 минуты, то босс просто уйдет прочь. Если босс уйдет, то погибнет Флинт. Когда это произойдет, вы получите Тарелку от Гарри Дугласа и будет Печальный Конец.

Когда вы прикончите этого босса, возвращайтесь в комнату отеля и сохранитесь. Это сражение должно значительно повысить ваш боевой рейтинг. Перегрузите свой набор Восстановительных таблеток или таблеток Протеина. Перевооружитесь пулями и оружием. Установите к своим вещам приемник GPS. После этого, вашей целью номер 1 станет достижение двора отеля и заимствование ключей грузовика у Гарри, после чего мы можем убираться из этой противной пустыни.

Найдити Гарри Дугласа

Вернитесь вниз к лестнице балкона и зайдите в Бар-Салун. Он находится за первой дверью слева, сразу после того, как вы спуститесь с лестницы. Используйте Пирокинез для уничтожения ANMC, который притаился в засаде. Пробегите по салуну, не ввязываясь в сражение с ANMC в комнате отдыха. Выйдите из салуна в аллею. Убейте всех ANMC на аллее с использованием Пирокинеза и Гранатомета со специальными патронами

Идите назад в Фойе через синюю дверь. Она будет слева. Сохраните игру. Выходите из Фойе и возвращайтесь в аллею. Идите через большие железные ворота во двор гостиницы. Слева во дворе будет Гарри Дуглас. Гарри поблагодарит вас и даст вам ключи от грузовика. Теперь вам нужно сесть в грузовик, припаркованный около завода.

Идем к Грузовику на Завод

Ворота в аллее полностью разбиты, поэтому вам предстоит вернуться в Общий магазин и пройти подземной шахтой к колодцу. Вы можете сконцентрироваться только на пути до грузовика, не ввязываясь в сражения или же проложить путь назад огнем. Вообще, это вам решать. Я выбрал прохождение к грузовику. Если вы будете сражаться, то используйте Пирокинез Третьего Уровня и Автомат с Энерговыстрелом второго уровня. Но это в том случае, если вы хотите уничтожить 100% АNMC.

Когда вы доберетесь до грузовика, Кайл расскажет вам о своем открытии. Частично вирус Митохондрий был произведен в лабораторных условиях. Айя и Кайл думали, что он сделан в укрытии. После окончания разговора с Кайлом о ANMC и ДНК человека, возвращайтесь к трейлеру Гарри и сохраните свою игру. Пробегите мимо ANMC и оставайтесь за сломанными машинами. Отсюда можно атаковать, так как у вас есть надежное прикрытие. Когда они все будут уничтожены, вы можете войти в трейлер.

Гарри вручит вам приятный подарочек. Подойдите к Серебряной коробке, лежащей на полу перед Гарри. Внутри лежит автоматический пулемет M950. Если вы потерпели неудачу и погиб Флинт, то на этом месте будет Цыплячья тарелочка. Возьмите его. Прикрепите к своим вещам вместе с MP и HP, 9мм броней. Купите побольше гранат и вооружитесь ими таким же образом. Они вам понадобятся в сражении со следующим боссом. Возвращайтесь на завод и влезайте в грузовик. Вооружитесь тремя 3 MP ускорителями, 2 Восстановителями 1 и 500 9мм пулями.

Скажите Кайлу, что вы готовы идти и, наконец, выбирайтесь отсюда. Прощай пустынная дыра Драйфилд. Это был сложный уровень. Вставляйте второй диск.

Лагерь, Расследование Пустыни Моджейв, Калифорния

Лагерь

По прибытию Айи и Мэдигена, на них нападет ANMC. Мэдигена серьезно ранят. После того, как вы переговорите с ним, сказав, что ему стоит укрыться в шахте, на вас тоже нападут несколько пумоподобных ANMC. Воспользуйтесь грузовиком для прикрытия во время атаки. Постарайтесь попасть в АNMC, когда они подойдут к ограждению. В этом случае можно использовать Пирокинез.

Отстреливаться можно через грузовик так, чтобы по вам не попали ANMC. Следите за MP, так как иногда во время сражения его можно будет пополнять. Или же, если вы предпочитаете Антитела Второго Уровня, вы можете уничтожать противника M4A1. Добивать его можно когда они будут уже на земле.

(Замечание: Айя может хранить свои вещи и амуницию в ящике грузовика. Все эти вещи можно будет в последствии взять, если в них возникнет необходимость.)

(Замечание: Не позволяйте ANMC попасть по вам, так как в противном случае игра окончится.)

Бегайте вокруг грузовика, держите ANMC на дальней стороне грузовика. Если у вас кончается MP, то довольствоваться придется только M4A1 и гранатным пистолетом. Когда нападает ANMC, вам нужно просто шагнуть в сторону и она врежется в огорождение. Когда они падают, вы можете накачивать из свинцовыми пулями. Для восстановления жизни, вы можете воспользоваться Аптечкой П. Когда все противники будут уничтожены, вы получите Восстановление 3 и немного 9мм пуль. Теперь отправляйтесь в Шахту.

Восточная Шахта

Зайдите в шахту и уничтожьте ANMC. Остановитесь около входа в шахту и воспользуйтесь Пирокинезом для их уничтожения. Когда с ними будет покончено, выходите в шахту. Слева по туннелю будет дверь. Следуйте по рельсам налево и войдите в эту дверь. Ослабьте рычаг, и шахтная вагонетка позволит вам пройти дальше. После осмотра местных достопримечательностей, возвращайтесь в главный туннель шахты.

Зайдите в дверь перед вами. Убейте всех гремлиноподобных ANMC, как только они начнут на вас спрыгивать. Сожгите их дотла своим Пирокинезом. В результате вы получите немного патрон для автомата. Идите по туннелю до металлических ворот. Пройдите в ворота в следующий туннель. Зайдите на мост. Он сломан, поэтому вам придется вернуться.

Вернитесь в первый туннель шахты, где вы освободили шахтную вагонетку. Идите по этому туннелю и подберите крепкий кусок деревянной доски. На ней написано Шаг. Возвращайтесь на мост. Дойдите до самого края моста и выберите доску из списка своих Предметов. Теперь вы можете пройти по доске и перебраться через мост.

Поиск Кайла Мэдигена

Пирокинезом уничтожьте тучу летучих мышей, которые нападут на вас. После этого идите к деревянной двери справа. Там есть рабочий телефон. Сохраните игру. В углу комнаты находится коробка с 9мм пулями. Запаситесь ими. Имейте в виду, что пули в ней никогда не кончаются и вы можете воспользоваться ими в любой момент игры.

Напротив коробки с пулями находится электрораспределительная доска. Внимательно ее осмотрите. После этого опустите рычаг. Включится основная подача питания, открыв Ворота 2. Выходите из комнаты и идите к воротам направо. Это Ворота 1, но они закрыты. Вернитесь к распределительному щитку в комнату. Обратите внимание, что на электрическом щитке, открывающем Ворота 2 есть затычка

Выключите питание, подняв рычаг. Удалите затычку из отверстия и установите ее во второе сверху. Установите затычку, выбрав ее в своих вещах. Таким образом ток пойдет от второй схемы на первую. После этого опустите рычаг и Ворота 1 откроются. Запаситесь гранатами и Восстановлением. Выберите гранатный пистолет в качестве основного оружия. Выходите из комнаты через Ворота 1.

Западная Шахта, Король Гор

Идите через ворота и ищите Мэдигена. На Айя нападет огромный Ламаподобный ANMC. Этот ANMC является главарем чудовищ, которые вышли в полную луну из своего убежища. Для защиты воспользуйтесь Антителом. Чтобы убить Босса ANMC стреляйте в него гранатным пистолетом. Ходите вокруг и не стойте на одном и том же месте, так как он бросится на вас с крыши. Когда АNMC приземляется около бочки, то стреляйте по бочке. Чудовище погибнет.

Подойдите к его телу и возьмите пистолет Кайла с Перемычкой. Взяв эти вещи, приготовьтесь ко второй части сражения. ANMC восстанет и нападет на вас снова. Никогда не оставайтесь в одном и том же месте. Таким образом, чудовищу будет гораздо сложнее попасть по вам. Это чудовище нападает на вас и старается разорвать на части своими зубами. Он также может ударять из ниоткуда, поэтому продолжайте двигаться. Постарайтесь встать сзади и напасть на него.

Стреляйте в рядом стоящие с АNMC бочки. Они взрываются и наносят серьезный ущерб ANMC. Это его не убьет, но снизит число жизней. Парочка взрывов достаточно сильно его ослабят. Бочки становится видно, когда вы нацеливаетесь с Энерговыстрелом и стреляете в противника гранатами. Для своей защиты, вы можете воспользоваться Антителом.

После сражения, когда вы победите босса, то обнаружите, что это был Кайл Мэдиген. В Кайла вселилась эта дрянь, а теперь он вроде мертв. Айя считает, что он был хреновым другом. За все про все вы получаете Восстановление 2. Теперь возвращайтесь к распределительному щитку и сохраните игру. Подойдите к электрощиту и выключите питание, подняв рычаг. После этого установите затычку в нижнее отверстие: четвертое сверху. Включите питание, подняв рычаг и откроются Ворота номер 2.

Возвращайтесь к тому месту, где вы сражались с боссом Кайла и идите к мотоциклу, стоящему в глубине. Осмотрите мотоцикл и нажмите на пульт управления воротами 2. Похоже, что ничего не происходит. В результате оборванного провода произошло короткое замыкание. Возвращайтесь к распределительному щитку. Выключите питание. Установите одну затычку в самое верхнее отверстие, а другую в нижнее. Включите питание. И вернитесь обратно.

Теперь питание восстановлено. Вам нужно пройти к мотоциклу и нажать на пульт управления. Ворота 2 откроются. Идите к воротам. Они расположены слева от мотоцикла. Сквозь ворота будет видно белый свет. Подойдите к воротам и идите через них в подземную военную базу.

Подземная Военная Исследовательская Лаборатория, Отделение B1

Титановый коридор DC-17, Отделение B1

Войдите в металлический коридор и приготовьтесь к сражению. Сперва примите Антитело. Для уничтожения босса ANMC на потолке воспользуйтесь Пирокинезом. Бегите в конец коридора и развернувшись выстрелите в противника, находясь уже вне коридора, Гранатами. Воспользуйтесь Энерговыстрелом Второго Уровня, чтобы ваши гранаты были бы более мощными. Босс останется в коридоре, поэтому стреляйте в него до тех пор, пока он не умрет. После этого вы получите 9мм заряды и напоясную сумку. Подойдите к лифту. Выберите Ехать Вниз. Следуйте до конца по коридору.

Пирокинезом убейте ANMC. Подойдите к углу и выстрелите по лазерной камере слежения. Пробегите до двери под номером E38 и войдите в нее. Убейте ANMC в коридоре своим

Пирокинезом. Снесите камеры над дверью. Воспользуйтесь M4A1 или автоматом. Пройдите в дверь.

Хранилище E38, Отделение B1

На полках слева лежит Упаковка Винила. Возьмите ее. С другой стороны на полках есть немного патрон. Вооружитесь 9мм пулями и выходите из комнаты через дверь под номером E43. Пробегите по коридору. Убейте ANMC и уничтожьте все камеры.

Комната отдыха E43, Отделение B1

Убейте всех ANMC в комнате своим Пирокинезом. После этого осмотрите комнату. Когда закончите с осмотром кроватей и ящиков, выходите из комнаты. Идите через дверь, над которой расположена зеленая лампочка.

Титановый Коридор E49, Отделение B1

Войдите во вторую дверь справа и зайдите в Комнату Управления. Пройдите по коридору. Спуститесь вниз на половину лестницы. Убейте всех ANMC в комнате. Стреляйте во все камеры с лазерными пушками, которые находятся слева от вас. Стойте в стороне стреляя по правой камере с лазерной пушкой. Когда стреляете по левым, то стойте слева. Осмотрите комнату и выходите. Вернитесь в Титановый Коридор E49.

Склад Оружия, Отделение B1

Идите прямо к двери напротив. Это Склад Оружия. Пройдите мимо автомата, стоящего в углу комнаты. Он выделяется элетрическим синим цветом. Потратьте свои BP на покупку Пси-костюма и немного Восстановления

Используйте Черную Карточку, которую вы нашли на первом уровне, открывает ворота на склад оружия. В открытых ящиках есть немного полезных вещей. Возьмите автомат SP12, Buckshot, 9мм гидра пули и 9мм П.Б. Идите через кретку.

Откройте дверь в клетке, она ведет в кладовку и пригодится позже. Со склада боеприпасов идите обратно Главный Коридор и войдите в Комнату Управления .

Комната Управления, Отделение B1

Убейте всех ANMC в коридоре. Войдите в Комнату Управления. Устраните все лазерные пушки. Осмотрите морозильник и ящики. Выходите из комнаты.

Стерилизационная Комната, Отделение B1

Идите к панели управления, которая перед вами. Зайдите в соответствующую дверь. Пройдите по комнате и выйдите в дверь, которая будет перед вами. Сохраните игру по телефону. Пройдите в дверь справа. Айя вспомнит сон о девушке. Дверь захлопнется силой воли. Идите по коридору. Зарядите Гидро Пули и приготовьтесь использовать 9мм Гидры.

Пройдите по коридору и спуститесь вниз на лифте в B2. Убейте ANMC, которые появятся, как только вы будете у лифта. Используйте Пирокинез. Уничтожьте все лазерные пушки камер на стене слева. Воспользуйтесь M950 и Энерговыстрелом. Пройдите по коридору к двери напротив. Зайдите в эту дверь и вы попадете в Скептик Танк.

Скептик Танк, Отделение B2

Пробегите через Скептик Танк к двери перед вами. Развернитесь и уничтожьте Пирокинезом противника. Выходите из Скептик Танка через дверь в Главный Коридор. Вы не должны попасть на линию, с которой нападает на вас ANMC.

Главный Коридор, Отделение B2

Убейте ANMC в бассейнах своим Пирокинезом. Стреляйте M4A1 и Энерговыстрелом в камеры слежения. Зайдите в первую дверь слева.

Отделение B2

В кабинете справа от Айяс будет банка колы. Возьмите ее. Осмотрите стол и идите в коридор. Перед вами будет ящик с 9мм пулями. Если вам они нужны, то я советую взять их. Справа будут ящики, где и находятся ANMC. Используйте Пирокинез для их уничтожения. В первом сундуке будет будет бутылка Стима. Возьмите ее. Идите дальше по коридору.

Ууумммрриииии

В коридоре на вас нападет говорящий ANMC. Он скажет вам, что вы умрете. Дойдите до конца коридора и осмотрите дверь. Вернитесь в Главный Коридор. Убейте всех ANMC у себя на пути. Используйте Пирокинез, Адский Огонь или Энерговыстрел с M4A1. Подзарядитесь Антителом для защиты. Если вы посмотрите на GPS, то обнаружите каждый район в горячей точке.

Главный Коридор, Отделение B2

Пробегите по Главному Коридору к лифту. В главном коридоре это вторая дверь слева. Прежде чем спускаться вниз, убедитесь, что у вас есть Восстановление и Стим. Спуститесь на уровень ниже. Устраните все камеры с лазерными пушками, которые будут перед вами. Используйте автомат. Если по вам попадут, вас парализует. Камеры стреляют парализующим лазером. Когда вы их все уничтожите, осмотрите лифт. Область снизу очень сильно нагрелась. Там внизу очень много Митохондрий.

Отделение B1

Идите назад в Стерилизационную Комнату. Сохраните игру у телефона. Входите в Стерилизационную Комнату.

Стерилизационная Комната, Отделение B1

Зайдите в Стерилизационную комнату и она наполнится специальным газом. Пройдите в обдувную. Она находится за правой дверью. Выберите Ничего Нет. Вас продует специальный вентилятор.

Мусорка, Отделение B3

Босс-Маммонт

Скомпонуйте свои вещи. Вам понадобится Гранатный Пистолет, Гранаты, Воздушные Гранаты, M950, 9мм Гидро Пули, Восстановление и Комплект Винила. Выберите Гранатный пистолетъ

качестве основного оружия и зарядите его. Подойдите к ящику 9мм Гидро Пуль, прямо перед собой. Запаситесь этими пулями.

По мере прохождения по помойке, на вас нападет гигантский мамонтоподобный ANMC. Быстро подзарядитесь Энерговыстрелом. Только так вы можете нанести удар по чудовищу, попасть ему прямо в рот. Пусть он засасывает вас к себе.

Подберитесь к его рту и выстрелите гранатой. После этого отбегите подальше, чтобы вас не засосало. Быстро перезарядите оружие, пока босс думает.

Начинайте атаковать снова, как только он продолжит жевать и так до тех пор, пока ANMC не откинет вас назад к двери. Употр\*\*\*\*\*те Антитело для надежной защиты. Не оставайтесь в затененных областях, так как именно туда стреляет своими молниями ANMC. Чтобы избежать нападения такого рода, продолжайте постоянно двигаться. Если босс застанет вас у двери, то он будет постоянно целиться и стрелять в вас. Нажмите кнопку X, чтобы продолжать прыгать повсюду и бегать там, где это возможно. Потом босс выстрелит в вас зеленым ядовитым газом. Отойдите к двери и бегите в сторону, чтобы не попасться в газ.

Когда босс выпустит мелких ANMC, воспользуйтесь Пирокинезом. После этого босс высунет свой длинный извивающийся язык и вы должны прикончить его 9мм Гидро пулями. Выберите Энерговыстрел вместе с M950. Восстановите свои жизни, если это возможно. Для этого подойдет П.Энергия, переводящая жизни из MP в HP. Когда босс умрет, подойдите к двери в большой двери.

Мамонтополобный Босс Часть 2

Войдите через эту дверь и экипируйтесь Восстановлением 3. Еще не конец. Босс вернется за вами еще раз. Пробегите по коридору до тех пор, пока не увидите индентор в правой стене. Встаньте в Индентор. Платформа, на которой вы стоите вызовет лифт. Нажмите d-pad в стене, когда вы ждете лифта. Так босс вас не засосет себе в рот. Нужно принять Антитело, пока ждете лифта.

Когда придет лифт, запрыгните в него. Пробегите до лифта. Заметьте, что индентор в стене похож на тот, где вы стояли! Ну а теперь добейте монстра. По мере стрельбы, слегка продвигайтесь вперед. Продолжайте стрелять и он нечаянно наступит на платформу. Монстр не должен вас засосать. Используйте d-pad, чтобы убежать от него.

Добейте его.

Когда он будет на лифте, наступите на платформу индентора. Лифт начнет спускаться и босс окажется в ловушке. Теперь он труп. Идите назад к мусорке и возьмите Медицинскую Аптечку. Используйте Пирокинез для уничтожения противников. Идите назад по коридору. Поднимитесь к двери в конце коридора. Кайл Мэдиген спасет вас. Когда вы с ним поговорите, сохраните свою игру.

Отделение B4 и Возвращение в Драйфилд

Отделение, B4

Идите по коридору влево и вниз по ступенькам. Убейте ANMC в мусоре. Идите в дверь напротив вас. Вы немного повоюете с Мэдигеном и получите BP. Идите на нижний уровень до тех пор, пока не дойдете до лестницы. Заберитесь на лестницу.

Шлюз, Отделение B4

На верху лестнице в воде будет ANMC и вам нужно его убить Пирокинезом, Адским Огнем или Энерговыстрелом с M4A1. Посмотрите на распределительную коробку на стене справа от Айя. Подойдите к Панели Управлениz. Это рядом с лестницей. Там будет красный свет. Введите число 18. Поднимите уровень затопления.

Ворота Полной Луны, Отделение B4

Проигнорировать эту загадку нельзя, так как будет печальный конец. Вы можете отправиться в лифт В3 и подняться в лабораторию B2. Кайл отдаст вам карточку Йошиды. Вы и Кайл потом можете разделиться. Идите вниз по ступенькам в воду. Идите по воде в каменном проходе слева. Пройдите через ворота. Идите по проходу. Убейте большого ANMC в воде. Обратите внимание на ворота, которые будет позади вас. Это ворота Полной Луны. Идите на ступеньки напротив ворот. Спуститесь по лестнице. Убейте ANMC, который ждет вас внизу. Подойдите к распределительной коробке на стене. Прочитайте сообщение. Идите назад по лестнице. На стене справа будет загадка. Введите номер 15. Так вы откроете Ворота Полной Луны. Вернитесь к воротам, где было сообщение. Пройдите через ворота. Бегите по коридору до лифта. Убейте ANMC в воде. Пройдите назад до ворот Полной Луны. Пройдите через ворота в туннель. Айя беспокоится о Мистере Дугласе и возвращается в Драйфилд. Кайл решает отправиться в отделение. Вас встретит Флинт. Следуйте за ним.

Замечание: Если вы пропустите загадку, то не попадете назад в Драйфилд. Вместо этого вы получите от Кайла в лифте В4 карточку Йошиды. Таким образом вы проведете время с Кайлом и будет печальный конец. Вы спасли Пирса и получаете Нормальное Окончание.

Спасите Пирса на Водонапорной башне

Замечание: Если вы спасете Пирса, то вы на Верном пути.

Водонапорная башня, Возвращение в Драйфилд

Следуйте за собакой к водонапорной башне. Заберитесь на верхушку башни по лестнице. Примите Антитело. Вы должны будете спасти Пирса от летающего ANMC. За это, он даст вам свой Ключ СУВ. Идите к СУВу припаркованному около поломанной машины. В грузовике будет Бронежилет и Губная помада. Подберите их. Теперь идите к автомату со льдом и возьмите немного льда.

Дайте Пирсу лед, за каждую порцию льда, он даст вам какую-нибудь вещь. Возьмите Колу, Офуду и MP Boost 2. Лед у вас он должен взять трижды. Убейте по пути всех ANMC. Когда Пирс придет в себя, идите к Гарри Дугласу. Он все еще сидит в трейлере и чистит свою пушку. Он приобрел новое оружие на складе. Потратьте свои BP и купите новые игрушки. Я рекомендую взять Пику, MP5A5 или M203. Сохраните игру. Когда вещей в вашем распоряжении будет достаточно, идите к колодцу. Спуститесь в него и вернитесь в подземную военную базу.

Подземная Военная Исследовательская Лаборатория, Второе Отделение

Комната Отдыха, Отделение B1

Идите назад по туннелю к эскалатору. Поднимитесь на нем на этаж B1. Идите обратно в Комнату Отдыха. Остановитесь у Склада с Боеприпасами и запаситесь оружием, вещами, защитой или амуницией. Убейте всех ANMC у себя на пути, а также ANMC в Комнате Отдыха. Сражение будет гораздо более трудным, чем раньше, поэтому запаситесь перед ним Восстановлением, MP Boost и используйте П.Энергию.

Замечание: Для защиты примите Антитело. Используйте Энерговыстрел с оружием. Лечением, вы сможете себя вылечить. Используйте Адский Огонь или Пирокинез Третьего Уровня для очистки комнаты ANMC.

Возьмите Магнитный Ключ для Операционной

Комната Отдыха, Южный Коридор, Отделение B1

Выйдите из Комнаты Отдыха через дверь в противоположном конце. На ней есть маркировка E43. Убейте большого говорящего ANMC в коридоре Пирокинезом Третьего Уровня, M4A1 с Пикой и Энерговыстрелом.

Когда он погибнет, вы получите магнитную карту-ключ Боуманса. Поднимите ее с пола. Отойдите к эскалатору по которому вы прибыли с Драйфилда. Поднимитесь на нем в Отделение B2. Слева от эскалатора будет Операционная Комната. Она отмечена синим цветом. Пройдите в нее. Уничтожьте Лазерную Пушку с камерами, которые смотрят на вас со стен в коридоре. Для этого можно воспользоваться гранатами. Если по вам попадут, то вы будете временно парализованы.

Операционная Комната E51, Отделение B2

Используйте ключ-карту Боуманса, выбрав ее из списка вещей, чтобы открыть Операционную Комнату. Убейте ANMC в коридоре. Уничтожьте Лазерные пушки над дверью. Для этого может пригодится M4A1 с Энерговыстрелом Третьего Уровня. Зайдите в Операционную Комнату и убейте ANMC. Осмотрите Комнату. Слева от двери в углу есть Решение Звонаря. Возьмите его. В коридоре лаборатории лежит бутылочка Туалетной Воды (Eau De Toilette). Возьмите ее. Идите через дверь в Лабораторию.

Лаборатория, Отделение B2

Осмотрите комнату, посмотрите на все. Сохраните игру на телефоне. Подойдите к ноутбуку на столе. Введите пароль A3EILM2S2Y. Если вы хотите узнать где взять этот пароль самим, то он находится в комнате отдыха B1 в вещах Йошиды. Прочитайте журнал Аэрис (Сентябрьский номер) и вы все поймете.

Выберите пункт D) Посетитель на ноутбуке. Укажите ответы на три вопроса: Митохондрия, Пирс Миллисы, Ева Митохондрия, АТР, ФБР, Главный Ген, Ракообразный, Пустыня Моджейв, Вектор, Х. Клаус, Драйфилд. Айя узнает новые шокирующие подробности из ноутбука. Позвонит телефон и вы переговорите с Пирсом. Если с вами будет разговаривать Кайл, то вас ожидает Печальный Конец Игры.

Встретьтесь с Пирсом в на Подъемнике отделения B1. Чтобы попасть туда, воспользуйтесь приемником GPS. Красная точка означает вашу цель.

Нео Арк

Подъемник, Отделение B1, Встреча с Пирсом

Если у подъемника вы встретите Кайла, то вас ожидает Печальный Конец Игры. Пирс проведет вас к работам Нео Арка. Нео Арк находится под Подъемником B1. Вы должны уничтожить генератор поля ANMC. Пирс покажет вам систему Аркхам. Вернитесь к этой системе, когда Пирс окончит свою демонстрацию. Возьмите у Пирса имплантант.

Пирс покажет новую систему слежения за ANMC. Когда вы овладеете работой с системой, возвращайтесь к системе Аркхам.

Разблокируйте Парковку Аркхам A, Аркхам C чтобы поднять к Нео Арку и Аркхам E для отключения камер безопасности. Сохраните игру по телефону, который расположен за вами. Выходите с Подъемника B1.

Замечание: В Нео Арке нет мест для сохранения. Вы можете только войти. Большинство вещей можно получить только выиграв их в сражениях. До того, как отправиться в Нео Арк, я советую вас зайти на Склад Оружия и взять Патроны, Восстановление и другие вещи. Выберите M4A1 с насадкой Молотка, в качестве оружия и зарядите его.

Чтобы попасть в Нео Арк вернитесь в Главный Коридор B2. Подойдите к эскалатору с надписью Нео Арк. Пирс предложит разблокировать его, если вы находитесь на Пути Счастливого Окончания Игры. Вы открыли его с Аркхамом раньше. Спуститесь на нем вниз к Нео Арку. После ролика с Президентом и Главным Шефом, пройдите по коридору в Нео Арк.

Нео Арк

Уничтожьте Прото Генератор

После вступления в Арк, идите к южным ступенькам. Если вы хотите посмотреть сквозь стекло, то за ним вы обнаружите брошюру, в которой описывается создание ANMC и некоторые виды существующих ANMC. Пройдите до двери с надписью Гробница. Зайдите в дверь и попадите в Гробницу.

Гробница

Внутри Гробницы на южной стене вы найдете головоломку. Вы должны расположить квадратные блоки по цвету. Синий должен быть сверху, красный - по диагонали, а желтый вниз по левой стороне.

На верхней картинке показано, как должны располагаться части головоломки справа налево. Вы должны установить части головоломки в том же самом порядке в нужную колонку. Красные должны быть по диагонали. Синие по верху, а желтые - по низу слева. Правый нижний квадрат должен оставаться пустым.

Синий

Когда синие квадратики буду выстроены в нужны порядок, вы можете немного отдохнуть. Пройдите к каменной гробнице за вами. В нее можно войти. В этом месте возьмите MP Boost 2. Гробница закроется, когда вы передвинете квадрат через двойной круг в правом нижнем углу. Опционально.

Красный

Открывается дверь в Прото Генератор. Вы должны открыть эту дверь.

Желтый

Соберите ее только в том случае, если вы хотите уничтожить 100% всех противников. На вас нападет несколько черных жуков с потолка, когда вы решите эту головоломку. Опционально.

Идите к новооткрытому выходу с востока. Зайдите в Подстанцию. Там находится Прото Генератор.

Подстанция A Прото Генератор

Подойдите к панели управления за генератором ANMC. Не обращайте внимание на камеры слежения с лазерными пушками на стене, так как вы их выключили раньше с Аркхамом E. Когда вы уничтожите панель управления, подойдите к ANMC и стреляйте в него, пока он не взорвется. Возьмите Восстановление 3 и выходите из Подстанции A. Возвращайтесь в Обсерваторию.

Обсерватория

Дверь на северной стороне Нео Арка теперь открыта. Идите через эту дверь в тропические джунгли. Следуйте по тропинке в джунглях. Используйте Плазму для уничтожения Рогатого ANMC, который бросится на вас, подкрепляя свой отпор Энерговыстрелом с пулями. Поберегите свой Молоток для черных жуков. Пройдите через маленькие ворота и пересеките поток. Продолжайте идти по тропинке к Центральной Пирамиде.

Центральная Пирамида

Как только вы зайдете в пирамиду, слева будут часы. Установите их так, чтобы две стрелки были на полудне. Передвиньте стрелки. Обследуйте пирамиду и ознакомьтесь с цветными квадратами на верху пирамиды. Выходите из пирамиды и продолжайте идти на запад по тропинке к Туннелю Подводной Лодки и Павильону.

Павильон

Используйте Плазму Третьего Уровня для устранения жуков. Пирокинезом можно поджарить ANMC в воде. Идите к воротам на южной стороне и пройдите через воду в сад.

Сад

Используйте Плазму и Молот для уничтожения жуков. Убивайте их пулями, когда они парализованы. Посмотрите на головоломку около двери. Она на каменном табло слева от входа в ворота. Идите по правой стороне сада и войдите на информационную карту системы GPS.Выходите из сада и возвращайтесь в пирамиду.

Пирамида

Идите к вершине пирамиды. Наступайте на цветные камни в таком вот порядке. Красный, желтый, синий, белый, Синий, белый, красный, желтый, белый, синий желтый и красный. Так вы откроете дверь в Бета Генератор. Выходите из пирамиды и возвращайтесь в сад. Убейте по пути всех встретившихся ANMC.

Сад Убейте всех ANMC в Саду. Используйте Плазму Третьего Уровня или Молот для того, чтобы сбить жуков, а потом уничтожайте их M4A1 с Энерговыстрелом Третьего Уровня. Подойдите к двери слева в саду и пройдите в нее. Вы окажетесь в Бета Генераторе.

Подстанция B Бета Генератор

Запаситесь 9мм гидро пулями в коробке с патрона в конце комнаты. Пройдите к панели управления позади генератора. Взорвите ее, так же как вы поступили с другим генератором. Теперь подойдите к ANMC и стреляйте в него, пока он не взорвется. Выходите из комнаты с генератором и возвращайтесь в Павильон.

Павильон

Если вы не хотите сражаться с боссом, то возвращайтесь назад в Обсерваторию и выходите из Нео Арка. Там, где вы входили.

Возможное Сражение со Сталкер Боссом

Сокровищница BP

Чтобы передвинуть мост через реку на остров, вы должны решить еще одну головоломку. Посмотрите на табло около входа в туннель подводной лодки. Возвращайтесь в Пирамиду.

Пирамида

Наступите на камни, чтобы попасть на мост. Шагните на синий квадрат шесть раз. Шагните на белый квадрат два раза, шагните на красный квадрат три раза и на желтый - пять раз. Опустите рычаг на статуе и мост станет доступным. Возвращайтесь к Павильону.

Павильон

Идите к открывшемуся мосту на остров. Возьмите помаду, лежащую около корня на южной стороне острова. Прикрепите MP Boost и Восстановление в свой комплект. Спуститесь в ловушку. Сразитесь с четырьмя морскими змеями ANMC. Убейте их Пирокинезом Третьего Уровня или Адским Огнем Третьего Уровня.

Серый Сталкер Босс

Взорвите босса ANMC Пирокинезом Третьего Уровня или Адским Огнем Третьего Уровня. На босса также очень хорошо подействуют гранаты. Примите Антитело для своей защиты. Старайтесь избегать электрических атак; продолжайте двигаться до тех пор, пока босс выбрасывает молнии. Вы можете заметить начавшуюся атаку, когда из его рта начнут появляться блестящие звездочки. Подлечитесь Жизнью (Life Drain), как только они станут у вас убавляться.

За то, что вы одолеете противника, вы получите 1000 BP, 2000 HP, 400 EXP и 15 MP. Погрузитесь в бассейн и схватите Кристалл Черепа. Эта штука поможет вам усилить силу атаки и защиты. После этого выходите из Нео Арка в эскалатор B2 так же, как вы в него попали.