

Alias

Миссия 1. Казино.

От входа в зал бегите вправо по диагонали. За угловым столиком вы найдете Диксона, который передаст вам ваши шпионские штучки. Получив вещи, идите к стойке бара и поговорите с барменшей. Она сообщит вам, что шофер заказал Кровавую Мэри. Когда она отвернется, подсыпьте в бокал сыворотку, которую вам дал Диксон, а потом отнесите выпивку парню, сидящему с девушкой в левом углу зала. После этого вы получите задание забрать диск, лежащий в холодильнике.

Дождитесь, пока барменша выйдет из-за стойки и пойдет в зал. Затем проходите в бар и двигайтесь влево вдоль полок с напитками. Так вы доберетесь до двери, ведущей в кухню.

На кухне вам нужно пробраться к двери в левой стене. Она открывает путь к холодильнику. Хотя и будет сказано, что нужно пробраться скрытно, но вы можете действовать на свое усмотрение: красться или драться.

Зайдя в холодильную камеру, переоденьтесь в другой костюм, чтобы не замерзнуть, и пройдите в левый угол комнаты. В куске льда вы увидите красную дискету, которую должны забрать. Чтобы добраться до нее, нужно разбить кусок льда чем-нибудь тяжелым - например, взять на кухне сковородку. После того как вы заберете диск, вам добавят новое задание.

Выходите в кухню и двигайтесь в левый дальний угол помещения. Там пройдите через дверь и окажетесь в коридоре, где вам придется успокоить трех охранников. После этого идите влево по коридору и садитесь в лифт.

Выйдя из лифта, двигайтесь по коридору в зал заседаний. Подойдите к стоящему на столе ноутбуку и взломайте его защиту (код доступа: ВСА). Узнав, что в подвале казино располагается военный завод, возвращайтесь к лифту и спускайтесь вниз. Оказавшись в коридоре с камерой, идите влево. Подтащите к сломанному лифту зеленую тумбочку и забирайтесь на нее, а оттуда в шахту лифта. Далее перебирайтесь на железную лестницу, по которой спуститесь вниз.

Выйдя с лестницы на склад, сверните вправо и прокрадитесь вдоль ящиков, чтобы подобраться со спины к парню, стоящему у двери. Не дайте ему поднять тревогу, иначе на шум сбегутся охранники, вооруженные автоматами - и тогда вам каюк. После того как с ним будет покончено, проходите в дверь и следуйте по коридору в комнату наблюдения. Там воспользуйтесь пультом, чтобы рассмотреть охрану в коридорах.

Далее покиньте помещение и, выйдя в зал, двигайтесь в правый дальний угол. Там вы найдете дверь, которую можно открыть, если использовать отмычки. Но делать надо все быстро, чтобы не попасться охранникам на глаза. За дверью вам откроется небольшое подсобное помещение. Пройдите в левую часть комнаты и установите в распределительный щит свою призму. После этого покиньте помещение, уложив забредшего на свою голову охранника.

Вам нужно добраться до двери, которая расположена справа от комнаты наблюдения. Пройдя через нее, вы окажетесь в небольшом зале, где установлен работающий генератор. Здесь вам нужно проскользнуть мимо объектива камеры наблюдения и благополучно добраться до двери в противоположной части помещения. За этой дверью располагается цех по производству оружия.

Спустившись вниз по лестнице, спрячьтесь в темном углу, чтобы охранник, идущий по вашему следу, не заметил вас. Нападите на него со спины, а потом начинайте валить других плохих парней, что охраняют цех. Закончив разборки, идите в противоположную часть цеха и проходите через дверь, поднявшись по небольшой лестнице.

Спрыгнув сверху на охранника, вы окажетесь в небольшом цеху, заставленном ящиками с оружием. В нем находится еще пара бандитов, с которыми нужно разобраться. Нападать на них лучше всего со спины - так быстрей. Закончив с ними, спускайтесь по лестнице к двери, над которой горит красная лампа.

Таким образом, вы почти доберетесь до секретной лаборатории, но незнание кода доступа помешает вам быстро проникнуть туда. Пообщавшись с начальством, идите в контрольную комнату. Прибейте охранника, воспользуйтесь его компьютером (код: CB), а потом заберите лежащую на углу стола карту безопасности. С этой карточкой вернитесь в зал, где лупцевали трех охранников и примените ее у подъемных ворот. Оказавшись в контрольной комнате, переключите рычаг, закрепленный на стене. Он активирует лифт в большом цеху. С помощью подъемника перебирайтесь на второй этаж, после чего пробегите вдоль ящиков и вылезайте через окно во двор.

Двигаясь по проходу, подберите банку из-под коки и, когда доберетесь до места, где на стене установлена пулеметная турель, бросьте ее в сторону движения. Сами в это время бегите к мусорному баку, стоящему под пулеметом. Обойдя вокруг контейнера, поднимайтесь по трубе на крышу караулки. С крыши прыгайте на террориста, стоящего у стены здания. Потом, воспользовавшись оружием убитого, пристрелите еще одного мерзавца и забирайтесь в кузов грузовика.

Въехав на склад в грузовике, выпрыгивайте из фургона и идите вправо между штабелями из ящиков. Потом поднимайтесь по лестнице, расположенной у основной стены, под крышу ангара. Далее пройдите по железным конструкциям в правый дальний угол склада и пролезайте в вентиляцию. По ней вы доберетесь до зала, в котором установлен компьютерный терминал (код: BDC). После этого бегите в проход в левом дальнем углу зала.

Итак, вы в лаборатории. Идите влево и проходите через дверь в главное помещение. Убейте двух ученых, поднимающихся к вам по лестнице. После этого используйте репликатор, чтобы снять отпечатки пальцев у лежащих на полу трупов. Далее выходите из помещения через дверь в противоположной части комнаты.

По коридору вы доберетесь до еще одной лаборатории, где вам нужно разобраться с еще одной парочкой ученых. Взяв их отпечатки пальцев, бегите к выходу из лабораторной комнаты. Оказавшись у двери, проследуйте мимо нее вправо и по небольшому коридорчику доберетесь до пульта управления. Возле него воспользуйтесь удаленным модемом, чтобы подключиться к управляющему модулю. Сделав это, возвращайтесь в первую лабораторию и пройдите ко второму пульту. Здесь воспользуйтесь репликатором, и дверка откроется.

Взяв прототип лазера, выходите из хранилища и бегите влево, к висящему на стене блоку сигнализации. Подойдите к нему почти вплотную и воспользуйтесь лазером, чтобы сжечь коробку. Так же поступите и со вторым блоком. После отключения сигнализации, вернитесь в коридор, где находится вход в хранилище прототипа лазера, и воспользуйтесь лифтом, расположенным там же.

Оказавшись внизу, зайдите в зал заседаний и спрячьтесь за стойкой бара. Так вы сможете подсмотреть за встречей Анны и Сарка. После этого возвращайтесь в лифт и спускайтесь вниз на кухню. Там вам предстоит встретиться в рукопашной схватке с Сарком, который не хочет, чтобы вы утащили его прототип. После того как он будет валяться на полу, разберитесь с подоспевшими охранниками, а потом выходите в главный зал казино и бегите в левый угол помещения. Именно там находится выход.

Миссия 2. Музей.

Поговорив с охранником на входе в музей, пройдите во второй зал и поднимайтесь на второй этаж по лестнице, расположенной слева от входа в помещение. Через дверь в конце лестницы вы проникните в зал, где установлена лазерная сигнализация. Но у вас есть лазерный прерыватель, с помощью которого можно обойти сигнализацию. Наведите на луч прерыватель и, когда круги станут зелеными, устанавливайте линзу. Когда пройдете через образовавшийся проход, линзу можно снять. Так же наведите прерыватель и снимайте линзу, когда круги станут красными.

Поднявшись на лестницу, вы увидите, что путь прегражден сразу тремя лучами, поэтому перелезайте через перила и, повиснув на руках, пройдите опасный участок. Дальше в проход справа и по нему во второй зал. Пройдите по второму уровню зала до конца и воспользуйтесь компьютером, чтобы отключить сигнализацию.

Здесь у меня случилась неприятность. Я подобрался к компьютеру незамеченным, но взломать его не получилось, как я ни старался. Тогда я пошел в наглую, поднял тревогу (в двух залах), перебил всех прибежавших охранников и только тогда смог взломать терминал (код: BDC).

Получив нужные данные, спрыгивайте вниз и заходите в дверь. Далее пройдите в дверь напротив, и вы окажетесь в помещении, где установлен главный компьютер. Чтобы его взломать, нужно ввести всего три буквы - ADC. После того как вы закончите копаться в чужой информации, в музей нагрянет группа быстрого реагирования, которая прибыла явно по вашу душу.

Выходите из серверной комнаты и идите прямо в выставочный зал, где развешено оружие. Разберитесь с парой наемниц и шагайте в соседнее помещение. В его левой дальней части, вы найдете стеллаж, в котором лежит кость. Взломайте дверку и забирайте экспонат. Таких костей вам нужно найти еще 5. Этим и займемся.

Возвращайтесь в самый первый зал, в который вы вошли в начале миссии. Справа от входа находится стеллаж со второй костью. Далее следуйте в открывшуюся дверь справа. Пройдя по коридору, вы окажетесь в помещении, в левой части которого отыщете еще пару костей. Вернувшись в главный зал, идите в открывшуюся дверь в правом дальнем углу. Коридор выведет вас к очередному выставочному залу, в котором вы соберете последние две кости. Но вышедший на связь Маршалл сообщит, что нужно пробраться в склеп, так как там хранится еще одна кость.

Возвращайтесь в зал, где выставлено древнее оружие, набейте морду паре наемников и шоферу, которому вы поднесли выпить в казино, а потом проходите в дверь с нарисованным на ней желтым знаком. Далее вам нужно спуститься вниз, чтобы попасть в запасник музея. Там сфотографируйте три артефакта и покиньте хранилище. После этого поднимайтесь по лестнице и бегите к следующей, ведущей на уровень выше. В этот момент вы увидите Анну, которая убегает через красную дверь. Следуйте за ней к пожарному выходу, он находится во втором зале, где перед входом стоит динозавр. Далее продолжайте следовать за злодейкой по дворам, не ввязываясь ни в драки, ни в перестрелки. Догнать Анну все равно не удастся, но так вы сможете завершить миссию.

Миссия 3. Руины.

От места записи пробегите через палатку и продолжайте движение до дальнего здания. Там вы найдете дверь, ведущую внутрь. Пройдя сквозь здание, двигайтесь между развалин в правый дальний угол локации. Прибейте парня с автоматом в руках, мешающего вашему движению и сворачивайте вправо, чтобы пройти через пролом в стене.

Выйдя из двери, бегите в правый дальний угол двора, там есть дверь, ведущая в разрушенное здание. Пройдите через него и вновь окажетесь на улице. Опять же двигайтесь в правую часть руин, пройдите под арку и пробегитесь между разрушенными стенами. Так вы окажетесь во внутренней части руин.

Далее пробегите по коридору, немного вдоль забора и поднимитесь по разрушенной лестнице. Вы окажетесь во дворе, где увидите ядерную бомбу, принадлежащую Анне, а также саму хозяйку оружия, которая собирается пристрелить Маршалла. Выход один - сдаваться. После того как вас оставят наедине с взведенной ядерной бомбой, быстро отпирайте наручники и введите код деактивации (ADB).

Миссия 4. Убежище.

Отметелив хозяина лавки, обыщите его и заберите ключ. Этим ключом откройте дверь за стойкой и окажетесь в салоне татуировки. Здесь вам придется разобраться с четырьмя плохими парнями. После этого обыщите одного из них, чтобы найти татуировку. Когда вы ее обнаружите, вас отправят сделать себе такую же, а далее вы отправитесь в приют.

Находясь в пространстве между заборами, хватайте мусорный контейнер и толкайте к воротам. Предметы, валяющиеся на земле, можно разрушить, пару раз наехав на них контейнером. После того как перелезете через ворота, двигайтесь вдоль стены дома и сворачивайте влево за угол. Остерегайтесь камеры или уничтожьте ее.

Пройдя внутрь дома и выслушав новое задание, пройдите через железную дверь слева от главного входа. Когда выйдите в большой зал, идите к противоположной стене. Справа от угловой двери вы найдете стол администратора, где сможете подобрать ключи от приюта. После этого пройдите через угловую дверь, взломайте еще одну и выходите в коридор, где расположены комнаты с сумасшедшими. Здесь вам нужно разобраться с охранниками, чтобы забрать у одного из них ключ от камеры. Пройдите вперед и на развилке сворачивайте влево. Палата, в которой содержится Каплан, находится справа в конце коридора.

Освободив доктора, отведите его к главному входу. Когда это будет выполнено, вы получите код (4747) доступа к лифту, на котором можно добраться до морга. Вернитесь в коридор с палатами, только на этот раз сверните на развилке вправо, и вы окажетесь у лифта.

Выйдя и кабины лифта, бегите влево за угол. По коридору слева вы найдете дверь, ведущую в морг, но не сможете ее открыть. Мудрое командование посоветует вам поискать ключи в каптерке у охранников.

От двери морга бегите влево по коридору, потом сворачивайте вправо и продолжайте движение. Далее прокрадитесь мимо двери, возле которой стоят два солдата, бегите дальше - в конец коридора. Там вы найдете лестницу, ведущую наверх. По ней вы сможете выбраться на металлические перекрытия, идущие под потолком большой комнаты. Двигаться по ним довольно опасно, так как железо проржавело и в некоторых местах не выдерживает веса вашего тела. Поэтому следуйте инструкции. С первой дорожки сворачивайте на правую; дойдя до следующего поворота, вновь поверните направо, чтобы перебраться на самый крайний переход. По нему дойдите до угловой площадки, а оттуда двигайтесь к центральной дорожке. С нее перебирайтесь сразу же на самое ближнее к стене перекрытие и двигайтесь в левый угол. После этого спрыгивайте на пол и подкрадитесь к стоящему в центре комнаты охраннику, чтобы завладеть его автоматом. Далее убейте сначала еще двух парней с автоматическим оружием в руках и напоследок разберитесь с плохими парнями, облаченными в больничную одежду. Потом обыщите автоматчика, который стоял возле двери с детектором. У него вы найдете ключ, который откроет дверь в морг.

Попав в морг, сначала разберитесь с докторами, а потом просканируйте трупы, чтобы получить нужную вам татуировку. Подойдите к холодильнику и откройте вторую от стены камеру. Именно в ней лежит нужное вам тело. Получив нужное вам ДНК, подтащите стоящий поодаль рентген к телу и вновь просканируйте труп. Далее бегите к двери, расположенной слева по проходу. Ее замок откроется с помощью отмычек. Зайдя в кладовку, забирайтесь вверх по коробкам, сложенным в левом углу, и влезайте на трубу, чтобы перебраться через решетку. Далее по стеллажам доберитесь до составляющего №1, а потом перепрыгивайте на стеллаж, где лежит составляющее №2 (Сидни сделает прыжок автоматически). С этими склянками залезайте на уже знакомую вам трубу, идущую под потолком и возвращайтесь в морг.

Войдя в помещение, сворачивайте влево и бегите в дверь, расположенную в конце прохода. Потом поднимайтесь по лестнице на самый верх и проходите в коридор. Пройдите мимо двух камер и сверните вправо к двери с желтым знаком. Вы окажетесь в лаборатории, где найдете новый прототип лазера. Чтобы активировать его, вам нужны призмы, но они закрыты в шкафах.

Заберитесь на открытый железный ящик, стоящий слева от прототипа, а оттуда на трубу, идущую под потолком. По ней вы доберетесь на площадку, где стоит управляющий компьютер. Код доступа к нему - ABD. Далее забирайте призмы из шкафов и вставьте их в лазер, чтобы появившийся с минуты на минуту Сарк ничего не заметил. После этого вернитесь на площадку, где установлен компьютер и спрячьтесь там. Оттуда вам будет видно, как к Сарку приведут пациента и начнут над ним опыт ставить. Допустить этого нельзя. Спускайтесь вниз, разберитесь с парой санитаров и освободите Якобса, открыв его оковы с помощью отмычек. Потом используйте лазер, наведите его на красную коробку над большой железной дверью, а после того, как она откроется, переместите луч на такую же коробку, расположенную на дальней стене.

Сделав это, заберите призмы и заполните топливный элемент нитроглицерином. После этого пройдите в открывшуюся дверь, пролезьте через люк в стене и выходите в коридор. Вам нужно незаметно проанализировать ДНК Сарка. Когда у вас это получится, бегите дальше по коридору. Пройдите через палату и выйдете к прачечной. Вам нужно попасть в заднюю комнату, расположенную справа от выхода из палаты. Там отберите у докторши шприц, после чего покиньте комнату и бегите в дверь прямо.

По коридору вы дойдете до небольшой лаборатории, охраняемая парой автоматчиков и доктором. Разобравшись с ними, пролезьте через окно в стене внутрь помещения и заберите со стола транквилизатор. Теперь вам нужно закатить укольчик Сарку. Возвращайтесь назад к прачечной, но не заходите в нее, пройдите в дверь на право. Вы окажетесь в палате, где вас ожидает Сарк. В драке вам нужно свалить его на пол, и пока он не успел подняться, воткнуть в него шприц. Теперь, когда злодей обездвижен, вам нужно его вывести из приюта на больничной коляске. Этот транспорт вы наверняка видели недалеко от лифта, когда шли в морг, вот и отправляйтесь туда. Вместе с коляской поднимайтесь на первый этаж и выбирайтесь в приемный зал. Оттуда идите в левый угол и пройдите через широкие двери. Этот путь приведет вас к еще одному лифту, на котором вы сможете подняться на этаж, где оставили Старка.

По коридору вы легко доберетесь до палаты и усадите Сарка на коляску. Далее вам удастся добраться до лифта, на котором поднимались на этаж. Но после этого охрана вырубит электричество, и на этом везение закончится. Загоните коляску с Сарком в лифт и бегите в подсобку, расположенную напротив лифта. Притащите оттуда тумбочку с инструментом и поставьте ее перед дверьми лифта. Забравшись на нее, влезайте в люк на потолке и включите электричество, подобравшись к красным блокам управления. На этом ваши мытарства не закончатся. К этому времени врубится обратный отсчет, показывающий время до взрыва. Вы же окажетесь перед многочисленным противником. Вам же нужно остаться в живых и успеть за отведенное время дотащить коляску до главного входа в приют.

Миссия 5. Посольство.

Спускайтесь на первый этаж. Там вы получите задание добыть карту доступа в комнату контроля. В это время из караулки выйдете женщина-охранник и пройдет в туалет. Следуйте за ней, чтобы тесно пообщаться в помещении уборной. Вырубив ее, обыщите и получите карту доступа.

В комнате контроля, пройдите в правый дальний угол и установите на блок, светящийся зелеными лампочками, подавитель видеосигнала. После этого покиньте помещение и пройдите через пожарный выход (FIRE EXIT), расположенный рядом с контрольной комнатой.

Далее пройдите по коридору и пересеките пару помещений, заставленных компьютерами. Выйдя из второй комнаты, пройдите на пожарную лестницу (дверь напротив) и поднимайтесь на верхний этаж.

Пройдя через первую комнату на втором этаже, идите влево по коридору и входите в следующее помещение. Пересеките его по прямой и выходите в коридор. По нему вы почти дойдете до библиотеки, но дальнейшему вашему продвижению помешает Слоун. Спрячьтесь в помещение, расположенное за деревянной дверью. А когда Слоун и охранник скроются за углом, выходите в коридор и бегите в дверь, из которой недавно вышли злодеи.

В библиотеке, разберитесь с парой охранников, сидящих у правой стены. У одного из них вы найдете ключи от библиотеки. Закройте ими входную дверь, а потом вернитесь к книжной полке, у которой сидели солдаты и задвиньте торчащую книгу. Так вы откроете потайную дверь, ведущую в кабинет Слоуна. Вам нужно воспользоваться флеш-диском, для того чтобы скачать данные с компьютера, стоящего на столе. Пока вы будете это делать, сработает сигнал тревоги, и к вам помчится толпа народа, чтобы выяснить, что является причиной суеты. Но к вам они не доберутся, ведь двери закрыты. После того как вы скачаете вирус, покиньте комнату, бегите к крайнему правому окну и вылезайте через него на выступ, идущий вдоль внешней стены здания.

По козырьку вам нужно добежать до лестницы, ведущей на крышу. Оттуда заберитесь по трубе, идущей по стене слева, еще выше и бегите вправо. Далее спрыгивайте вниз и, вновь забирайтесь по трубе к спутниковой антенне, чтобы передать данные о вирусе в штаб. Вы должны настроить тарелку так, чтобы все шкалы в правом нижнем углу монитора были заполнены. Антенна должна приблизительно смотреть в верхний левый угол монитора.

Передав данные о вирусе, возвращайтесь назад на крышу и спускайтесь на балкон по второй лестнице. Оттуда залезайте через окно в комнату, которую охраняет пара автоматчиков. У одного из них вы сможете забрать карту доступа второго уровня.

Выйдя из двери, вы окажетесь в коридоре, по которому добирались до библиотеки. Проделайте обратный путь до пожарной лестницы и спускайтесь по ней до конца. Так вы окажетесь в гараже, где вам нужно добраться до охраняемой двери, ведущей в лабораторию.

Бегите от двери прямо мимо автомата с напитками, а потом сворачивайте вправо и перелезайте через перила. Вы окажетесь рядом с дверью за спиной охраны, останется только войти.

Когда выйдете на склад, бегите влево к стене, чтобы активировать кран. Потом забирайтесь на контейнеры и цепляйтесь за катающийся под потолком железный ящик. Таким образом вы сможете перебраться на другую сторону хранилища. Оказавшись на земле, бегите в дверь расположенную в левом углу.

Находясь в тамбуре перед дверью ведущей в лабораторию, используйте флеш-диск, чтобы взломать компьютерную защиту. После чего вы очень скоро окажетесь непосредственно в самой лаборатории. В ее левом дальнем углу стоит сейф, в котором лежит бриллиант. Забирайте его и вылезайте через расположенное рядом окно на подъемник. Он доставит вас назад в гараж.

От машин бегите влево, минуя дверь, в которую вы заходили, когда шли в лабораторию. Доберитесь до грузовика с белым фургоном и залезайте внутрь. Подключитесь с помощью модема к одному из компьютеров и введите код CDA, чтобы скачать информацию.

После того как вы поговорите со Слоуном и узнаете, что здание посольства должно через некоторое время взлететь на воздух, вам будет поручено активировать пожарную сигнализацию. Для начала спускайтесь в подвал. В левом дальнем углу первого склада вы найдете первый блок сигнализации. Далее возвращайтесь в гараж и активируйте второй блок, расположенный справа от входной двери. Потом поднимайтесь по пожарной лестнице на второй этаж, пробегите через комнату с охранником и сворачивайте влево. На стене увидите третий блок управления пожарной сигнализацией. Включив его, спускайтесь на первый этаж по все той же лестнице и проходите через дверь, рядом с которой точка сохранения. В коридоре сверните вправо и бегите к двери. На левой стене найдете последний четвертый блок. Сделав это, вам доведется увидеть, как приглашенные гости толпой валят из здания. Вам же нужно выйти через дверь в холл первого этажа и по главной лестнице подняться в бальный зал. Там успокойте трех парней и идите к стоящим в левом углу гостям. Ну и самое последнее, что останется вам сделать, это быстро добежать вслед за Диксоном до выхода из посольства.

Миссия 6. Клуб.

Бегите вдоль края крыши, затем спускайтесь по деревянной лестнице, чтобы перейти на крышу рядом стоящего дома. Пересеките ее по прямой и спускайтесь по пожарной лестнице. После этого пробегите по настилу, идущему вдоль стены здания и в конце спрыгивайте вниз.

Далее бегите вправо в открытую дверь и по коридору выходите во двор. Вам нужно бежать влево вдоль здания. Войдя под арку, вы увидите идущую по проходу Анну, следуйте за ней.

Когда Анна скроется в клубе, а вы останетесь на улице, идите влево между грузовых прицепов. Далее сворачивайте за угол и бегите к мусорным бакам, стоящим в конце прохода. Там вы встретите Диксона, он передаст вам портативный охладитель, стреляющий жидким азотом. С этой приятной штучкой бегите в противоположную часть двора и используйте ее на замке от ворот. После этого бегите в ангар, возле которого стоит легковая машина.

Бегите влево по коридору, через гараж с армейским грузовиком внутри и проходите в двери из красного дерева. За ними вас встретит пара слесарюг, умеющих красиво махать ногами. Разберитесь с ними и вставайте на подъемник. Чтобы получить нужный код, позволяющий вам опуститься в подвал, используйте взломщик паролей.

Подвал встретит вас красными огнями датчиков тепла. Тут вам пригодится охладитель, чтобы деактивировать эту преграду. Но будьте проворны, так как азот постепенно тает, и лучи восстанавливаются. Как бы там ни было, идите вправо вдоль стены, сворачивайте за угол вправо и проходите через дверь, рядом с которой висит камера. Дверь там одна, не ошибетесь. Кстати, в камеру засадите заряд азота, иначе рискуете быть застреленным из пулемета.

Поднявшись с лестницы, бегите в дверь, расположенную в конце коридора. Далее пройдите через кухню на танцпол клуба. Идите по нему влево и выходите из зала через дверь в левом дальнем углу. В коридоре разберитесь с подсобным рабочим, после чего проходите через широкие двери, предварительно обезвредив камеру наблюдения.

Наверху вам нужно пройти по небольшому коридору, обезвредить несколько лазерных лучей, а потом пройти в гримерную комнату, где расположен компьютерный терминал. После того как вы возьмете карту доступа, а вас в это время начнут травить газом, берите валяющуюся на полу гитару и бегите к двери. С помощью музыкального инструмента выбейте дверь и выходите в коридор.

Пройдите влево и проходите в бар через красные двери. В помещении имеется заблокированная дверь. Вставьте карточку в приемник и выходите на лестницу. По ней вы выйдете в небольшой коридор. Идите вправо и доберетесь до серверной комнаты. Где вам нужно отключить охрану крыши. Введите в главный компьютер сначала пароль АСВ, а потом BDAC. Далее возвращайтесь в коридор и пробегите по нему до конца, чтобы выйти на крышу.

Установите на окно считыватель вибраций и запишите разговор Слоуна и Анны. Потом отбейтесь от большого количества плохих парней и спрячьтесь за вентиляционным коробом, чтобы вас не пристрелили. А управление перейдет к Вану.

Выходите из кладовки и бегите прямо по краю помещения до больших дверей. Далее в коридор и через него в небольшое помещение. Пройдя через него, вы окажетесь в зале заседаний. Заберите со стола карту доступа и пистолет, заряженный транквилизаторами. После этого возвращайтесь в большой зал и сворачивайте влево. Через небольшую дверь вы выйдите к блоку камер, где содержится Сарк.

Усыпите охрану и проходите в самую дальнюю камеру, там вы увидите Сарка, и у вас появится возможность переговорить с ним.

Вновь управление переходит к Синди. После включения обратного отсчета бегите влево и пройдите в коридор. Сломайте стоящий на трубе регулятор и встаньте под струю CO2; после того как вы немного охладитесь, бегите через тепловые сенсоры мимо серверного зала к двери, ведущей на лестницу. Пройдя через небольшой бар, выходите в коридор и бегите влево. У левой стены имеется труба, по которой протекает азот. Разбейте блок управления, закрепленный на трубе, после чего бегите по коридору через включенные лазеры. В общем, вам нужно выйти в танцевальный зал клуба. Там вам надо сразиться с кучей плохих парней и выйти из клуба через открывшиеся двери.

Миссия 7. Бункер.

От места высадки бегите вправо, чтобы оказаться над входом в бункер. После этого воспользуйтесь направленным микрофоном, чтобы записать голосовой код для входа внутрь скалы. Потом бегите влево и спускайтесь вниз. Подойдя к пульту управления, используйте микрофон, чтобы озвучить записанный вами код.

Оказавшись внутри бункера, пройдите через караулку в погрузочный зал. От входной двери сворачивайте вправо и поднимайтесь по железной вертикальной лестнице. Наверху прижмитесь к стене, и вы сможете пройти по небольшому выступу в правый дальний угол зала. Оттуда двигайтесь в левый угол и поднимайтесь на переход, по которому доберетесь до комнаты управления. Перед входом в помещение воспользуйтесь вделанной в стену компьютерной панелью и введите код - ADC. Затем быстренько входите в комнату, вызывайте лифт и возвращайтесь в зал, чтобы погрузиться в вышеописанный лифт.

Процесс катания на лифте много времени не займет. По ходу дела вам еще придется подраться с теткой, которая в буквальном смысле свалится вам на голову.

Когда окажетесь внизу, бегите влево от лифта и поднимайтесь по вертикальной лестнице на небольшую площадку. Оттуда вам нужно добраться до люка вентиляции, расположенного в правой стене. Во время движения по выступу, когда доберетесь до второго по счету лазера, оставьте на нем защитную линзу, иначе вы не сможете забраться в люк.

Выйдя из вентиляционного короба, вы окажетесь в зале, где увидите пару охранников и несколько автоматических орудий, развешенных там и сям. Штаб потребует от вас выработать стратегию прохода через автоматические турели. На самом деле никакой стратегии не надо. Спрыгивайте вниз, избейте тетку в странной одежде, потом разберитесь с парнем. После этого просто бегите в левую часть пещеры и проходите через подъемную дверь.

Выйдя в коридор, переоденьтесь в костюм, отобранный у гражданки, которая была вами избита в большой пещере. Так вы сможете беспрепятственно добраться до компьютерного терминала. На ближней к входу панели введите код - CDB, а на дальней - BAD. После этого вы сможете пройти в зал, где содержится захваченный Анной Слоун.

Спрыгивайте вниз и освободите Слоуна. Этот неблагодарный негодяй полезет в драку, вам ничего не останется сделать, как навалять ему по полной программе. После этого вам придется отправиться на уничтожение адской машины, которую Анна должна привести в действие.

Выходите из помещения через открывшуюся дверь и бегите по коридору. Он выведет вас в пещеру, где стоит танк. После того как вы разберетесь с охраной, садитесь в танк и всадите снаряд из башенного орудия в дверь, которая запечатана льдом. Путь свободен.

Проделав путь по коридору, вы окажетесь в зале, где вам победить Анну в честном бою. Сделать это будет не сложно, так как оружия для этой цели хватает. После чего вы окажетесь в машинном отсеке, где вам нужно будет сломать агрегат и забрать бриллиант.

Подойдите к ближней от лазера стойке и прикрепите к ней линзу, потом бегите к дальней стойке, чтобы установить призму. После небольшого взрыва бегите в открывшуюся дверь и по коридору выходите на уровень выше. Не останавливаясь на разборки с охранниками, продолжайте движение по лестнице, ведущей вверх. Оказавшись в большом зале, бегите влево - так, чтобы по мостику выйти к телу агрегата. Там вам нужно нажать кнопку, которая вызывает лифт, расположенный в правом дальнем углу. Нажав кнопку, возвращайтесь назад и поднимайтесь по лестнице. Пробежав пару небольших помещений, вы выйдете в еще один машинный зал. Там поднимайтесь по лестнице и запрыгивайте на трубу, чтобы перебраться на другую сторону помещения. Оттуда бегите по рушащимся переходам и поднимайтесь на уровень выше. Сбегайте влево к колонне, чтобы вызвать лифт, как вы проделали это в похожем зале ниже. Поднявшись на нем, бегите, не останавливаясь, вам останется преодолеть только короткий коридор и успеть взломать дверь, пока не закончится обратный отсчет. А там уж и хэппи-энд не заставит себя ждать.