

Command & Conquer: Renegade

Автор:

Матвей Кумби

cumbi@igromania.ru

Жанр: 3D Action * **Издатель:** Electronic Arts * **Разработчик:** Westwood Studios *
Издатель в России: Soft Club * **Похожесть:** Project IGI, Delta Force * **Необходимо:** ПП-450, 64Мб, 8Мб 3D уск. * **Желательно:** PIII-800, 128Мб, 64Мб 3D уск. *
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть * **Сколько CD:** Два
Рейтинг “Мании”: 8.0

МНОГОСЕРИЙНАЯ ВОЙНА

В этом мире война не кончается никогда. Вначале GDI побеждает Nod, потом Братство внезапно возрождается и Кейн снова грозит ядерными боеголовками “Глобальной Оборонной Инициативе”... Всеми виной этот проклятый тибериум, межпланетная субстанция, радиоактивное не-пойми-чего, ради которого тысячи людей готовы перегрызть друг другу глотки. Мутанты, сектанты и свихнувшиеся на “новой расе” ученые. Постоянные войны, войны... Выжить в этом сумасшедшем мире можно, если только тебя зовут Рембо... Ну, или хотя бы Ник Паркер.

Добро пожаловать в Command & Conquer, мир многосерийной войны.

РУКОВОДСТВО

Command & Conquer: Renegade — трехмерный шутер от первого лица “по мотивам” культовой серии стратегических игр от Westwood. Если вы играли хотя бы в одну из этих стратегий, то безусловно найдете множество сходств в таких на первый взгляд совершенно разных проектах, как real-time стратегия и трехмерный шутер от первого (а местами и третьего) лица.

Интерфейс

*****картинка: *renegade-interface.jpg*

Интерфейс игры состоит из следующих условных частей:

1. Игровой экран, на котором происходят основные события.
2. Компас. Стрелкой показывается направление объекта или места, поставленного в качестве “задач миссий”, а цифрами указывается расстояние до него (в метрах). Зеленым цветом обозначены те объекты, чье посещение критично для удачного прохождения игры, а синим — так называемые “дополнительные задания”, объекты, посещение которых необязательно.
3. Радар с сенсором движения. На радаре относительно игрока (середина экрана кругового индикатора) красными точками отмечены замеченные враги, зелеными — союзники, а серыми — мирные жители. Существует также и система выбора “типа” засекаемого радаром объекта. Обычная точка — человек либо мелкий предмет, треугольник — летающие объекты (самолеты, вертолеты и т.п.), квадрат — крупное средство передвижения либо группа объектов.
4. Шкалы жизненной энергии и брони. Жизненная энергия пополняется при помощи аптечек, а броня — найденных металлических пластин либо бронезжилетов. Максимальное число этих параметров также можно увеличить, найдя во время игры “карточку с расширением”, синего цвета — брони, желтую — здоровья.
5. Информация о выбранном в данный момент оружии. Большими цифрами написано число зарядов в магазине, а маленькими — общее их количество в вещмешке.

6. Магнитные карточки доступа. Своеобразные ключи, открывающие запертые двери. Бывают трех цветов — зеленого, желтого и красного для дверей разного типа.

7. Меню выбора оружия. То оружие, к которому закончились патроны, отображается желтым цветом.

Оружие

Большую часть игры нам предстоит протопать на своих двоих, постоянно воюя с превосходящими силами противника, а потому и со средствами уничтожения здесь полное разнообразие.

Automatic Pistol

Самое первое оружие, слишком слабое даже для ведения боевых действий на начальных уровнях. Единственный неоспоримый плюс пистолета — его бесконечный боезапас.

Automatic Rifle

Стандартное оружие первых этапов. Средненькое по всем параметрам — убийности, скорострельности и скорости перезарядки. Такими автоматами вооружены основные силы Nod'овских солдат, поэтому вы редко будете испытывать недостаток в патронах.

Chain Gun

Пулемет. Чрезвычайно универсальная штука, отлично показывает себя как на ранних стадиях игры, так и ближе к концу, когда приходится бороться со сверхбронированными элитными отрядами. Один из немногих недостатков — большой разброс при стрельбе, плохо подходит для стрельбы на дальние расстояния.

Flame Thrower

Огнемет — оружие карательных отрядов Nod. Лучший выбор во время стычек в закрытых помещениях. Длинная струя огня может захватить сразу нескольких противников. Для борьбы на дальних расстояниях, увы, не пригоден совсем.

Chem Sprayer

Почти полный аналог огнемета, с той лишь разницей, что стреляет не огнем, а сжиженным тибериумом.

Grenade Launcher

Гранатомет. Штука совершенно бестолковая — выпущенные снаряды летят по параболе, убийная сила меньше, чем у гранатомета, и так далее. Годна к использованию только тогда, когда в ракетнице закончился боезапас, а против вас выступает какая-либо вражья бронетехника.

Rocket Launcher

Ракетница — отличное оружие на все случаи жизни. Любого пехотинца убивает наповал, а самому мощному танку обычно хватает три-четыре прямых попадания. Отлично подходит для борьбы со станковыми пулеметами противника.

Personal Ion Cannon

Переносная компактная ионная пушка. Жуткая вещь. Одним выстрелом сносит любой танк или любую турель. Имеет всего два недостатка: патроны для нее на вес золота, а время перезарядки после каждого выстрела более трех секунд. Этого времени обычно достаточно, чтобы превратить наивного пушкаря в дырявое решето.

Sniper Rifle

Снайперская винтовка — абсолютный лидер борьбы с врагом на дистанции. По правой кнопке мыши винтовка переходит в режим увеличения, находясь в котором, можно даже подслушивать разговоры некоторых важных для прохождения игры

персонажей.

Tiberium Auto Rifle

Очень мощное ружье. Двух выстрелов обычно достаточно, чтобы положить на лопатки самого бронированного противника. Имеет, правда, один существенный недостаток: при поражении таким оружием противник в большинстве случаев моментально мутирует в ужасный, агрессивный комок тибериумной слизи.

Tiberium Flechette Gun

Оружие, по действию похожее на дробовик — стреляет небольшими сгустками тибериума. Увы, из-за своей малой функциональности на поздних стадиях игры эта пушка осталась практически не у дел.

Laser Rifle

Лазерная винтовка приходит на смену обычному автомату ближе к концу игры. Не слишком высокая скорострельность с лихвой окупается силой и точностью стрельбы.

Laser Chain Gun

Полностью вытесняет обычный Chain Gun на последних уровнях. Мощный, быстрый и идеально точный пулемет, пригодный даже для расстрела вертолетов.

Volt Auto Rifle

Безусловный фаворит ближнего боя, жаль, что появляется только на последнем уровне. Заряды из вольт-пушки временно парализуют и обездвиживают противника, а мощный электрический ток превращает его в кучку дымящегося пепла. Нечасто, увы, встречаются и патроны.

Remote C4

Переносная взрывчатка. Служит для уничтожения неподвижных объектов вроде турелей, компьютеров, консолей и тому подобного.

Ion Cannon Beacon

Ультимативное средство уничтожения. Настоящий карманный Армагеддон. Просто положите радиомаяк ионной пушки рядом со вражеской базой, и через несколько секунд от нее останется одна пыль.

Некоторые советы

Во время игры вам не раз придется поехать на различных транспортных средствах. Управление любой техникой осуществляется точно так же, как и в нормальном режиме игры: курсорные клавиши — газ, тормоз и повороты, а мышкой поворачиваются башни у танков или пулеметы у Humm Vee или Buggy. Патроны у каждой машины — бесконечны.

Если по заданию миссии вам нужно саботировать то или иное здание, то не торопитесь его взрывать! Это всего лишь значит, что вы должны спуститься во внутренние коридоры этого здания и там отыскать и уничтожить управляющий компьютер (mainframe).

Некоторое оружие не может эффективно действовать на определенные типы противников. Например, все тибериумное оружие бесполезно против мутантов и Chem Troopers (химических войск, защищенных зеленым скафандром). Также и огонь будет абсолютно неэффективен против огнеметчиков.

Остальные достойные внимания нюансы геймплея мы постарались более или менее связно изложить в следующем ниже прохождении.

Пояснения по сюжету, игровым понятиям и персонажам

Nod — условные “плохие” во вселенной C&S. Полурелигиозное братство террористов-синдикалистов, замешанное на диктатуре пролетариата и прочем

марксизме-ленинизме. В задачи Братства входит установление порядка и мира во всем мире своими... несколько специфическими средствами, вроде зомбирования масс и фанатического гипноза. Проводят различные опыты с тибериумом, а также обладают доступом к ядерному оружию.

GDI — условные “хорошие”, организация, созданная на базе НАТО, призванная противостоять натиску Братства, применяя при этом наиболее “гуманные” средства ведения войны, вроде ионных ударов с орбитальных военных спутников, ковровых бомбардировок и напалма.

Тибериум — чрезвычайно дорогое и малоизученное вещество инопланетного происхождения. Применяется в медицине и промышленности. При непосредственном контакте с телом вредно отражается на здоровье и может привести к мутациям. Именно в добыче тибериума пересекаются интересы Nod и GDI.

Ник “Хавок” Паркер — профессиональный Рембо, бывший глава спецотряда Dead Six, ныне работающий на GDI. По совместительству наш главный герой.

Сакура — отступница, бывшая напарница и коллега Паркера по Dead Six. Сотрудничает с Nod.

Мендоза — скверный тип, верный солдат Nod. Руководит операцией по похищению видных ученых GDI. Большой любитель тяжелых армейских огнеметов.

Доктор Мебиус — один из главных персонажей вселенной C&C. Ведущий в мире специалист по тибериуму, курирующий военные разработки тибериумного оружия.

Сидни Мебиус — дочь доктора Мебиуса, постоянно впутывающаяся в самые скверные ситуации.

Доктор Петрова — коллега доктора Мебиуса. Тайно работает на Nod. Мутировав, стала пропагандисткой идеи “нового мира”, в котором нет места обычным людям.

Хотвайр, Ганнер, Деадай, Патч — друзья и коллеги Паркера по Dead Six.

Кейн — глава Братства Nod и ведущий персонаж мира C&C. Без Кейна не обходится ни одна игра серии.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Миссия 1: The Scorpion Hunters

Война начинается! Небольшой разведывательный отряд GDI угодил в засаду и в настоящий момент держится из последних сил. Ситуация кажется безнадежной, пока не появляемся мы. Итак, как только спрыгнули с вертолета — бегите вслед за инженерами, пока не попадете на небольшую простреливаемую площадку внутри горного ущелья. От дружественных солдат проку мало, поэтому быстро пробегите в правую часть площадки, где расположен некоторый стратегический запас брони и патронов, и начинайте планомерный отстрел вражин, периодически появляющихся на возвышениях с западной, восточной и северной стороны ущелья.

Когда с пехотой будет покончено, подождите, пока инженеры расчистят завал и отремонтируют технику. Садитесь в освободившийся Medium Tank и поезжайте на выход из ущелья. Не обращая внимания на вражий харвестер, продолжайте ехать по дороге, пока не заметите вражескую базу. Подождите, пока ваши напарники уничтожат все вражеские танки, и расстреляйте стационарную турель и SAM Site за колючей проволокой. Теперь остается только наблюдать, как гибнет база Nod’овцев под массивным натиском миротворческих сил.

Миссия 2: Rescue and Retribution

Сюрпризы продолжают. На этот раз внезапная атака Nod нарушила все планы командования, и нам, как обычно, придется спасать положение. Бегите вдоль побережья, по пляжу, и по металлической лестнице карабкайтесь вверх на берег. По дороге сверните направо и продолжайте непрерывное движение вперед, периодически отстреливаясь от разрозненных отрядов противника. Солдаты противника неорганизованны, но если вам вдруг встречается офицер (пехотинец, вместо шлема носящий некое подобие берета) — немедленно уничтожайте супостата, ибо вражеские офицеры имеют уникальную способность призывать подкрепление.

Продолжайте двигаться по дороге. Заглядывайте по пути в окрестные дома — кроме насмерть перепуганных местных жителей, там еще можно отыскать полезные в хозяйстве патроны, аптечки или даже полные комплекты брони. Когда окажетесь на развилке дорог со сторожевой башней — незаметно подкрадитесь к ее входу и по лестнице вскарабкайтесь на второй этаж. Убейте тамошнего пехотинца и позаимствуйте у него снайперскую винтовку. При помощи этой новой игрушки устраните двух солдат, бегающих прямо по курсу, спускайтесь вниз, доходите до конца дороги и при помощи карманной взрывчатки уничтожьте две пушки, обстреливающие с берега ваши корабли. В благодарность за оказанную услугу доброе командование пришлет нам Medium Tank. Спускайтесь вниз на пляж, садитесь в танк и двигайтесь по дороге направо, по пути расстреливая подлетающие транспортные вертолеты с вражьем десантом.

Объезжайте мирную ферму и по тоннелю выходите в поле, где вас уже ждут несколько легких танков противника и вредная стационарная турель на горном уступе. Уничтожьте всех врагов в окрестностях (их на самом деле немного), выходите из танка и пешком переходите через заваленный противотанковыми “ежами” мост. Не забудьте подобрать лежащую на мосту магнитную карточку доступа. Поворачивайте по дороге налево и бегите вперед, пока не увидите церковь. Здесь вам встретится новый тип противников — огнемечники, так что старайтесь не заходить в само здание, а выманить негодяев на улицу, где и расстрелять с безопасного для здоровья и жизни расстояния.

От церкви поднимайтесь по тропинке наверх и при помощи снайперской винтовки устраните еще одного вражеского офицера на наблюдательном посту в сторожевой башне. Поворачивайте направо и мимо Hand of Nod продолжайте движение по дороге. В конце концов вы дойдете до массивного каменного забора, за которым и расположен Nod Detention Center — искомый объект всей нашей миссии. Чтобы открыть ворота в заборе, нужно взломать компьютер внутри Communications Center — здания, находящегося по соседству. Проходите внутрь и на лифте спускайтесь на нижний уровень центра. В помещении вам будет оказано некоторое сопротивление, но если к тому времени вы не растратили весь запас баллонов для огнемеча, то сейчас самое время пустить его в ход. На нижнем уровне пройдите по широкому коридору и взломайте компьютер. Если заодно вы решили вывести из строя и весь коммуникационный центр, то заложите взрывчатку под консоль управления зданием неподалеку. Ну а теперь выходите на воздух, и при помощи маленького пульта на стене открывайте массивные ворота и освобождайте не до конца зазомбированных пленных.

Миссия 3: Armored Assault

Длительная и необычайно затянутая миссия по спасению группы ведущих ученых под руководством легендарного доктора Мебиуса из лап лидеров мирового терроризма. По сути, эта миссия — первый камешек в стену глобального сюжета всей игры. Итак, мы начинаем в одиночку посреди замерзшей дороги. Продвигайтесь вперед на юго-запад, пока не увидите джип Humm Vee. Садитесь внутрь и въезжайте по дороге на холм, где уже идет активная перестрелка. На вершине холма безобразничают Nod’овские солдаты. Расстреляйте обычную пехоту издалека, но в первую очередь снесите группу гранатометчиков, притаившихся на некотором возвышении позади бочек с горючим. Чтобы вам не докучал парящий в окрестностях вертолет, можете заодно уничтожить и Helicopter Pad.

Продолжайте движение на юго-восток, проезжайте каменный тоннель и, если хотите, можете поучаствовать в схватке наших сил с вражеским десантом. В самом конце дороги, перед очередным тоннелем, как раз для этих целей стоит брошенный врагом Buggy, можете сесть внутрь и нанести порядочный шорох в стане врага, расстреливая десантирующихся на холм пехотинцев. Когда утихнет шум битвы, двигайтесь в тоннель на северо-запад и, как только появитесь на свежем воздухе, быстренько садитесь в Mammoth Tank возле выхода, ибо сейчас здесь станет по-настоящему жарко. Вражеские танки атакуют ваши позиции — сбейте их на расстоянии, затем расчистите дорогу к следующему тоннелю и, не обращая внимания на снующую под ногами пехоту, не спеша продвигайтесь в свободный тоннель на

северо-запад.

Когда тоннель окажется позади, вы обнаружите себя на мосту — уничтожьте идущий по нему конвой, а заодно и разбейте близлежащий SAM Site, чтобы облегчить спуск нашего десанта. Будьте предельно осторожны, маневрируя в этом районе: в сторожевых башнях на вершине холма сидит целая группа вражеских гранатометчиков. Когда избавитесь от всех врагов, поезжайте по аллее на запад. Впереди на дороге стоит дом, дружелюбный танк увлеченно перестреливается с бронетехникой противника, а с воздуха спускается десант. Нет смысла надолго задерживаться в этом районе. У западной стены фасада дома стоит пустой Light Tank, садитесь внутрь и, разбив по пути вражеский танк, поезжайте по дороге на восток. Уничтожьте в этом районе очередную SAM Site и ждите на дороге подкрепления.

Со свежими силами продолжайте движение в единственном направлении, пока впереди не застанете перестрелку на мосту. С гранатометчиками расправиться будет не так-то просто, поэтому старайтесь расстрелять негодяев с безопасного расстояния при помощи снайперской винтовки. Уничтожьте на мосту два последних SAM Site, и транспортный вертолет вместе с десантом принесет нам свежий Medium Tank. Садитесь в танк и мчитесь по дороге вперед до длинной дамбы, в конце которой стоит Nod Obelisk. С “обелиском” шутки плохи, поэтому осторожно совершите следующий маневр: на полном ходу мчитесь к самому основанию “обелиска” (ваш танк сможет выдержать два-три прямых попадания), а возле входа вылезайте наружу и входите в здание. Внутри воспользуйтесь служебным лифтом и опуститесь вниз. Перебейте небольшую внутреннюю охрану и заложите взрывчатку под управляющий компьютер “обелиска”. Все, теперь он больше не опасен. Выбирайтесь на свежий воздух и заходите внутрь длинного бункера вдоль дамбы.

В бункере Nod’овцы окажут вам незначительное сопротивление; ваша задача — пробраться в его северную часть и саботировать консоль управления, отвечающую за распределение электроэнергии. На улице прямо за “обелиском” откроются ворота, проходите за них и продолжайте движение вглубь тоннеля, придерживаясь юго-западного направления. Кое-где вам на пути будут попадаться специализированные тибериумные войска — люди в глухих непроницаемых скафандрах. Запомните одну важную деталь: против таких подразделений не действует их собственное оружие — тибериумные распылители, так что при стычке с ними используйте огнемёт или старый добрый пулемет. В тоннелях продолжайте двигаться в юго-западном направлении до тех пор, пока не натолкнетесь на обширный зал с огромным куском тибериума посередине. Двигайтесь оттуда на северо-запад, затем по коридору на север и оттуда наверх, прямо к подножию Hand of Nod.

Входите внутрь здания и на лифтах поднимайтесь наверх до комнаты с запертыми дверями и большим терминалом, поднимитесь еще на один этаж и смотрите небольшой скриптовый мультфильм, в котором наших ученых спешно вывозят с базы на вертолете. Оглянитесь назад — прямо перед вашими ногами откуда ни возьмись появилась магнитная карточка доступа. Возвращайтесь к запертым дверям и открывайте их при помощи карточки. На улице вас уже поджидает генерал Мендоза, ваш заклятый враг на ближайšie несколько миссий. Запомните — с генералом шутки плохи, так что не лезьте на рожон, а расстреливайте супостата из пулемета со значительного расстояния — все равно, едва почуяв опасность, Мендоза поймает трос вертолета и скроется в заоблачных высях. Не отставайте и бегите за ним. Подбегайте к трапу транспортного самолета на взлетной площадке, и...

Muccia 4: The Plot Erupts

...и снова неудача. Самолет сбит перебежчицей Сакурой, а мы находимся аккурат под обстрелом собственных штурмовых катеров. Быстро бегите вверх по берегу и из ракетницы уничтожайте стационарную пушку. Поворачивайте к оборонным бункерам, отбивайте атаку Nod’овцев (старайтесь в первую очередь уничтожать офицеров, чтобы избежать подкрепления) и в одном из охранных дзотов используйте радио, чтобы вызвать подкрепление.

Пока наш десант высаживается на берег, бредите вперед мимо обломков самолета по аллее к руинам. Там нас уже ожидает новая заварушка: в руинах крепко

обосновались отряды огнеметчиков. Для начала уничтожьте стационарные пушки из ракетницы, а потом переключайтесь на офицерский пулемет и принимайтесь за живую силу противника. Когда бой утихнет, заминируйте и уничтожьте два SAM Site среди руин и по серпантину продолжайте двигаться на северо-восток.

На деревянном мосту мы попадаем в очередную засаду: вражьи автоматчики спрятались за водопадом в небольшой пещере. Зачистите пещеру, а заодно и не поленитесь дойти до самого ее конца ради поиска брони и нелишних в нашем деле патронов. Возвращайтесь к мосту и идите дальше. Прямо по курсу будет огромная береговая пушка, которую можно уничтожить только с воздуха. Взорвите два окрестных SAM Site, после чего на разборки прилетит вертолет Огса, а мы сможем спокойно продолжать движение в северо-западном направлении, пока не дойдем до ворот Nod-базы.

На территории врага нужно действовать быстро. Не обращайтесь внимание на активное внимание всего воинского контингента к вашей персоне, а прямиком бегите внутрь Communication Center. Спускайтесь на лифте на нижний уровень и отстреливайте из ракетницы стационарные пулеметы под потолком. В одной из комнат вы встретите голо-проектор с голограммой самого Кейна, который, сказав пару ласковых, растворится в воздухе, оставив вас наедине с закрытой дверью. Делать нечего — придется искать ключ. Выходите на воздух и двигайтесь к Tiberium Refinery. Внутри самой фабрики нет ничего примечательного (кроме стандартного взвода охраны), а вот на нижнем ее уровне обитает офицер, убив которого, вы заполучите вожделенную магнитную карточку доступа.

Возвращайтесь обратно в Communication Center, открывайте запертую дверь и скачивайте необходимую информацию из стационарного компьютера. Выйдя за пределы базы, вы обнаружите пристальное внимание к вашей персоне со стороны мадам Сакуры, летающей вокруг базы на штурмовом вертолете. Что ж, придется принять бой. Доставайте ракетницу и пытайтесь попасть в вертолет в тот момент, когда тот совершает разворот, перед тем как войти в вираж. Если ракеты внезапно закончились — попробуйте обычный пулемет. От ответных выстрелов лучше прятаться внутри зданий или за многочисленными ящиками, в изобилии разбросанными по территории всей базы. Когда вертолет Сакуры загорится и врежется в гору, на острове внезапно проснется... вулкан! Не стоит терять время и любоваться на красивый смог, поворачивайте на восток и что есть духу бегите с территории базы, спускайтесь по берегу вниз и, перебив охрану, проникайте на причал.

Миссия 5: Stowaway

Убегая со ставшего небезопасным острова, мы попали не в самое лучшее место для подобного рода мероприятий — шлюзовой отсек военного крейсера Nod. Итак, эта миссия — частично скрытная операция, “частично” потому, что игра не закончится в тот момент, когда на корабле поднимется тревога, однако бесконечно бегущие по вашей душе патрули — тоже зрелище малоприятное. Итак, от вашей субмарины поворачивайте направо, поднимайтесь по лестнице наверх и заходите в следующую комнату. Отсюда сворачивайте налево, и вы попадете в ракетный отсек. Возле стен стоят четыре большие кассеты с торпедами, приведите их в негодность и продолжайте движение в противоположную дверь в этом помещении.

Приготовьтесь к небольшой перестрелке в машинном отсеке. Старайтесь не использовать тяжелого оружия, чтобы не привлекать лишнего внимания. Спуститесь на нижний уровень отсека и заходите в дверь налево. Перебейте тамошнюю охрану и заберите у одного из стражей магнитную карточку доступа. Возвращайтесь в машинный отсек и поднимайтесь на верхнюю палубу, где вы и найдете камеры с пленными солдатами GDI. Для того чтобы выволить их, понадобится карточка доступа к тюремному отсеку. Возвращайтесь в комнату, где вы до этого перебили всю охрану. Не отвлекайтесь на подсобные помещения и аккуратно проходите подряд через все двери, которые требуют магнитную карточку вашего цвета (зеленую). В конечном итоге в одной из комнат вы обнаружите первого помощника, в окружении весьма солидной охраны. Используя огнемет, заставьте всех успокоиться, возьмите с тела помощника желтую магнитную карточку доступа и возвращайтесь в шлюзовой отсек,

откуда вы начали променад по вражьему крейсеру.

Открывайте единственную дверь желтого цвета и заходите внутрь. Вам, похоже, здесь не рады. Разметайте охрану и идите в самый конец комнаты, там выйдите через дверь направо. В комнате хранятся еще две кассеты торпед. Как и раньше, приведите их в полную негодность, поднимайтесь наверх и выходите на палубу. Направляйтесь в капитанскую рубку (дверь на противоположном конце палубы), устраните многочисленную охрану капитана, а после и его самого. Заберите с тела морского волка красную магнитную карточку и возвращайтесь в тюремный отсек. Откройте решетки всех пленных при помощи магнитной карточки.

И, наконец, финальный рывок. На “скрытность” можете уже наплевать — на корабле творится настоящая паника. Возвращайтесь в шлюзовую отсек и попытайтесь отвлечь охрану огнем. Вам во что бы то ни стало нужно прикрыть отход наших к субмарине. Стреляйте из ракетницы и ведите беспорядочные очереди по толпе охраны, медленно продвигаясь вниз. Когда вы и все ваши подопечные успешно доберутся до субмарины — побег состоялся!

Миссия 6: Deadly Reunion

Спланированная операция по высадке нашего десанта во вражьем тылу внезапно оказалась под угрозой: вертолет с нашими братьями по оружию, группой секретного спецподразделения Dead Six сбит, в городе кипят бои, и мы срочно вылетаем товарищам на помощь. Путь к успеху в этой миссии — во взаимодействии. Помимо вражеских солдат, город буквально кишмя кишит партизанами и бойцами сопротивления, обычными мирными людьми, взявшимися за оружие. Каждый из партизан может оказать вам колоссальную помощь — внимательно слушайте, что они вам говорят, и неотрывно следуйте за ними, если вам предложат эскорт.

В самом начале миссии бегите на запад, по улицам. В узком дворике вы натолкнетесь на группку вражеских офицеров и один Light Tank, сражающихся с партизанами. Для начала уничтожьте танк, а затем с безопасного расстояния расстреляйте офицеров, расположившихся на балконах гранатометчиков. В самом конце улицы под завалом из деревянных балок оказалась Хотвайр, наша боевая подруга. Расчистите завал при помощи взрывчатки, поговорите с Хотвайр и продолжайте движение на юго-восток. Иногда поглядывайте на окна соседних зданий — порой из них внезапно выпрыгивают наиболее смелые вражьи солдаты.

Через некоторое время на улице вас встретит Flame Tank. Не вступайте с ним в бой, а лучше отступите назад и спрячьтесь в одной из узких подворотен, а когда танк проедет мимо, выходите из укрытия и ударяйте с тыла из ракетницы. В конце улицы площадь, на которой сейчас идут серьезные бои. Light Tank, спрятавшись за углом, штурмует укрепленную позицию в центре площади, а по всему периметру стоят вражьи снайперы и офицеры с пулеметами. Устранив живую силу противника, рассчитайте момент и в паузе между выстрелами танка добегайте до укрепленной позиции в центре и оттуда расстреливайте его из ракетницы. Внутри этого импровизированного бункера вам встретится Ганнер, очередной боевой товарищ. Поговорите с ним, а потом, собрав многочисленные трофеи, идите в открытую дверь дома за бункером.

Поднимайтесь на второй этаж и по мосту перебегайте на соседнюю улицу. Осторожно: этот район буквально напичкан снайперами, поэтому не забудьте осмотреть каждый подозрительный балкончик через прицел вашей снайперской винтовки. В середине улицы вам встретится отряд вражеских офицеров при поддержке Light Tank, а также группа нахальных огнеметчиков. Используйте против них обычный пулемет — вообще на протяжении всей миссии у вас не должно возникнуть трудностей с боеприпасами для него. Продолжайте движение вперед по улице в юго-западном направлении. В очередной подворотне вас встретит APC и десант из нескольких штурмовиков. Постарайтесь уничтожить APC до того, как из него вылезут огнеметчики. Разделавшись со всеми, поднимайтесь вверх по лестнице и идите за высокие каменные ворота к месту, где догорает вертолет.

Внезапно на арене вновь объявится наш старый знакомец Мендоза. Не давайте супостату подойти близко к вам и с большого расстояния расстреляйте его из

пулемета. Когда недобитый враг скроется, идите по улице на восток и садитесь в пустой Light Tank. Теперь операция пойдет куда веселее: уничтожайте две охранные башни и небольшую кучку пехотинцев (тех, кто подходит вплотную, можете просто давить гусеницами). Двигайтесь дальше и расстреливайте ракетный расчет в доме с правой стороны. На востоке разделайтесь еще с одним танком, а с большого расстояния обстреляйте две APC вместе со всеми сидящими внутри пехотинцами.

Возле реки вы обнаружите полуразрушенный дом. Выходите из танка и поднимайтесь на второй этаж — там вас уже поджидает Деадай, третий член нашего отряда. Поговорите с ним и бегите на восток вдоль реки, где за поворотом вас уже дожидается пустой Flame Tank. Садитесь внутрь и начинайте движение по соседней улице. Впереди незначительное сопротивление вам попытается оказать еще один APC и такой же Flame Tank (здесь секрет победы заключается в том, чтобы начать стрелять значительно раньше коллеги, вместо прямого тарана отступая назад).

Танк можете оставить — больше он вам не понадобится. Бегите вслед за Deadeye до кафедрального собора, заходите внутрь и поднимайтесь на второй этаж. Здесь уже вся компания в сборе! К нашим знакомым присоединился только спецназовец Патч. После короткого диалога вы вдруг выясните, что элитное подразделение противника Black Hand уже обложили собор со всех сторон, так что мы оказались в натуральной засаде. Действовать здесь нужно быстро. Не дожидаясь прихода основных Nod'овских сил, выбегайте на улицу и при помощи ракетницы снесите четыре артиллеристских установки по всему периметру собора, а после забегайте внутрь и старайтесь держаться поближе к своим товарищам. Помните: никто из них не должен погибнуть, иначе миссия моментально завершится далеко не самым счастливым концом. Вражий спецназ не заставит себя долго ждать: методично отстреливайте всех вбегающих в здание противников, в то время как ваши друзья будут сдерживать атаку возле другого входа. Это, в принципе, не так уж сложно, главное — не пытаться помочь другим, а полностью сконцентрироваться на своей задаче. Когда почувствуете, что живой силы у врага больше не осталось, выходите на улицу и сбивайте кружащий над собором вертолет. Вот теперь действительно все.

Миссия 7: The Grip of Black Hand

Итак, теперь Nod'овцы прячут многострадальных ученых в катакомбах древней усадьбы. Пора нанести нашим друзьям визит вежливости. Усадьба кишит вражеским спецназом, так что старайтесь провоцировать врагов на ближний бой, в котором они не так сильны, как в снайперской стрельбе. Во время стычек в узких помещениях постоянно используйте тибериумное оружие или огнемёт.

Для начала избавимся от сигнализации. Двигайтесь вперед и входите в первую же попавшуюся дверь. Вы окажетесь в небольшом зимнем лабиринте, пройдите его до конца и увидите небольшую часовенку. Войдите внутрь, спуститесь на нижний этаж и взорвите контролирующий компьютер. Так, теперь за сигнализацию можно не волноваться. Возвращайтесь обратно к большому дому и по одной из лестниц поднимайтесь на второй этаж. Продолжайте двигаться вверх, планомерно зачищая комнату за комнатой. Довольно утомительное занятие, но все же эти бесконечные битвы придется пережить. Наконец, оказавшись на верхнем, третьем, этаже, следуйте по стрелке в небольшую комнатку с огромным терминалом. Голографический Кейн, как всегда, выступит с небольшой речью, а мы взломаем компьютер и отправимся на поиски заточенных в подвале ученых.

Внизу, под общим обеденным залом (большая комната с дубовыми столами), находится неприметная дверь. Открывайте ее, уничтожайте стационарный пулемет под потолком и проходите вглубь помещения. Далее следует небольшая сценка, в которой нас предадут, выручат, снова предадут и... Впрочем, сами увидите. Как бы то ни было, после всех испытаний мы остаемся посреди горячей усадьбы наедине с дочерью профессора Мебиуса — Сидни. Придется выбираться наружу. Половина коридоров завалена, поэтому у вас никогда не будет двух вариантов пути. Просто бегите вперед, пока не выйдете на улицу.

А там очередной сюрприз! Вертолет с остальными учеными улетел, однако настойчивый Мендоза, похоже, решил разобраться с нами раз и навсегда. Ну что ж,

главное правило в сражении с ним — постоянно держаться от агрессора на порядочном расстоянии. Ходите кругами вокруг взлетной площадки, поливая злодея свинцом и не подпуская его ближе, чем на выстрел огнемёта. Если Мендоза все-таки подобрался ближе, быстро переключайтесь на тибериумное оружие и отвечайте химией на огонь. В конце концов, добро (то есть, конечно, мы) обязательно восторжествует.

Миссия 8: Obelisk of Oppression

Nod'овцы затеяли отомстить Паркеру за похищение Сидни Мебиус, так что на наш маленький городок вот-вот грозит обрушиться ядерный удар. Самое время бежать со всех ног. Запомните, что во время этой миссии ни в коем случае не должен погибнуть ни один член отряда Dead Six и уж тем более должна остаться в живых Сидни.

После короткого диалога выбегайте из собора и бегите вперед по дороге. Старайтесь бежать впереди вашего отряда, чтобы отвлекать огонь случайных противников на себя. За углом вас будет ждать небольшая засада; быстро и не жалея патронов устраните всех атакующих, ракетницей подбейте Light Tank под каменным фасадом. Повторяйте все в точности до наоборот, как вы это делали в миссии №6. Бегите знакомыми подворотнями и отстреливайте снайперов на балконах. Уничтожайте скопления тибериумных солдат огнемётом, а засевших на крышах зданий гранатометчиков снимайте при помощи снайперской винтовки. Никогда не пропускайте никого из отряда вперед себя, оставляя товарищей для прикрытия тыла.

За вторым по счету поворотом вас уже будет ждать вертолет, все, кроме Хотвайр, залезут внутрь, вы же в это время должны сдерживать огонь двоих Buggy в проулке (не жалейте ракет!), а пока она колдует над SAM-Sites, вы должны отстреливаться от превосходящих сил элитной пехоты Nod. Когда Хотвайр закончит отключение зенитных ракет — вся группа погрузится на вертолет и улетит, а вы снова останетесь в одиночестве.

Оставшаяся часть миссии — глобальная бесхитростная драка, которая проходится почти что на одних рефлексах. Направление всегда одно: просто следуйте “стрелке” в правой верхней части экрана, и никогда не заблудитесь. Внимательно следите за окнами всех попадающихся на пути домов (снайперы здесь не редкость), а также не забывайте заглядывать в подворотни для сбора брони, аптечек и патронов. В самом конце миссии, когда вы добредете до одиноко стоящего в поле “obelisk”, не торопитесь расслабляться. Приготовьте ракетницу и ждите — буквально через несколько секунд под ним материализуется невидимый танк и откроет по вам массивный огонь. Когда с ним покончите, то не забудьте расправиться с двумя мобильными ракетными комплексами под “obeliskом”.

Миссия 9: Evolution of Evil

Что-то нам хронически не везет. Очередная тщательно спланированная операция с треском проваливается, и Хавок попадает в плен к проклятым захватчикам. Впрочем, помощь приходит с самой неожиданной стороны. Отступница Сакура тайно пронесит нам пистолет и открывает дверь камеры. Есть маленький шанс, а значит, нужно его использовать.

Итак, первым делом не спешите убегать из камеры и дождитесь, пока мимо вашей двери не пройдет офицер из патруля. Устраните врага метким выстрелом в голову, забирайте пулемет, расстреливайте немногочисленную охрану и выбегайте из блока камер. Поднимайтесь вверх, перебейте небольшой патруль и при помощи терминала откройте все камеры на уровне. Военнопленные разбегутся по всей территории лагеря, на базе поднимется тревога, начнется полнейшая неразбериха. Бегите к северному выходу из тюремного бункера. В левой двери от северного выхода сидит вражеский офицер — убейте его и заберите магнитную карточку. С ее помощью откройте правую дверь у выхода и позаимствуйте в подсобке столько оружия, сколько сможете унести. Вооружайтесь ракетницей и выходите на свежий воздух.

На улице внимательно осмотритесь по сторонам и взорвите все стационарные турели в вашем поле зрения. На улице находятся два стальных барака охраны — если

хотите разжиться дополнительным арсеналом, можете провести внутреннюю зачистку. Обратите внимание на вертолет, который все это время кружит над бараками. Не ввязывайтесь с ним в перестрелку — лучше пусть о нем позаботится кто-нибудь из сбежавших вместе с вами товарищей.

Бегите к воротам на восток, сразу за ними стоит пустой Light Tank. Садитесь внутрь и приготовьтесь отстреливаться от сбегающих к вам сил противника. Старайтесь уничтожать транспортные вертолеты с десантом еще на подлете и не ввязываться в бой внутри периметра базы. Особое внимание обратите на новый тип солдат, так называемых “невидимок”. Их невозможно обнаружить до тех пор, пока они не начнут стрелять. Продвигайтесь на танке вперед по песчаному каньону, по бетонному тоннелю проезжайте под барханами и двигайтесь напрямиком через подземный бункер до близстоящих Nod-зданий.

Заезжайте напрямиком в гараж, расстреливайте притаившийся там танк с огнеметами, выходите из своего гусеничного друга и на лифте спускайтесь на нижний уровень базы. Отстреливаясь от сильных штурмовых отрядов, пройдите по идентичному гаражу до самого конца и спускайтесь на лифте вниз. Здесь вам встретятся Acolyte — самые совершенные солдаты противника, имеющие иммунитет к тибериумному оружию и сами вооруженные скорострельными тибериумными винтовками. Продолжайте двигаться вперед, вглубь базы до небольшой внутренней комнатки с постаментом и очередной голограммой Кейна. Обойдите постамент с обратной стороны и на красном лифте спускайтесь вглубь секретных лабораторий.

Внизу вас ждет новая встреча с доктором Петровой, все это время бывшей тайным агентом сил зла. У нее в заложниках находится Мебиус, его дочь и даже неуловимая Сакура, а всю эту дружную компанию охраняет ужасный тибериумный мутант, машина-убийца Raveshaw. После небольшого диалога Петрова оставит вас наедине с этим чудом генетики, а сама заберет Сидни и тихо исчезнет при помощи новейшего маскирующего устройства. Битва с Raveshaw очень сложна. Взять хотя бы то, что единственным эффективным оружием против этого монстра является старая добрая ракетница. Не попадайтесь Raveshaw под удар, просто... убегайте от него! Старайтесь по пути успеть подобрать разбросанные по лаборатории аптечки или перезарядить ракетницу. Иногда в этом долгом марафоне Raveshaw будет делать небольшой перерыв, и для поддержания сил бежать в центр комнаты и подзарядиться от синего кристалла тибериума. В тот момент, когда он остается неподвижно стоять возле кристалла, вам необходимо успеть сделать как можно больше удачных выстрелов по его скромной персоне. Всего бой может длиться от трех до четырех периодов подобной “подзарядки”. Если вдруг ракеты закончатся, расстреливайте супостата из пулемета или забрасывайте издали гранатами.

Миссия 10: All Brains, No Brawn

После того как погиб Raveshaw, а мы освободили доктора Мебиуса, настала пора сматываться из этого рассадника мутации. Кстати, о мутации. Пока мы дрались с ярким представителем новой расы, мутанты умудрились вырваться на волю и без разбора крушат все вокруг на базе. Итак, после того как доктор Мебиус прочитает вам небольшую лекцию об уникальности синих кристаллов тибериума, бегите к красному лифту и поднимайтесь наверх. Вы окажетесь в той комнате, где в прошлой миссии видели постамент с голограммой Кейна. Справа и слева от постамента — две двери, ведущие в небольшие лабораторные помещения. Пройдите в левое. При помощи лазерной винтовки избавьтесь от заседающих внутри мутантов, затем зайдите в прозрачную комнату в углу и подождите, когда Мебиус облачится в электрокостюм. Теперь убить профессора будет куда сложнее. Всегда помните о том, что если доктор погибнет — миссия провалится.

Пройдите в левое помещение, совместными силами перебейте скопившихся внутри монстров и стационарные пулеметы под потолком (однако не заходите слишком далеко в комнату, чтобы не подставлять Мебиуса под пули). Заберите из этого помещения зеленую и желтую магнитные карточки допуска, возвращайтесь в зал с постаментом и при помощи консоли откройте большую стеклянную дверь. Продолжайте движение вверх, не отходя от профессора ни на шаг. На пути вам будут попадаться как мутанты,

так и укомплектованные отряды Nod'овцев. Не мешайте их взаимным разборкам и все время добивайте победителей. Против мутантов хорошо подойдет лазерная винтовка, а против обычных людей сгодится любое тибериумное оружие.

Поднимайтесь вверх на лифте, сворачивайте на юго-запад и проходите в западный тоннель. Здесь вас ждет массивное наступление гадов, старайтесь прикрывать Мебиуса выстрелами из гранатомета и не забегайте вперед, чтобы профессор не сорвался с места и не забежал в самую гущу врагов. Бегите по коридору мимо горящего грузовика и поднимайтесь вверх на грузовом лифте. Не выходя из лифта, уничтожьте при помощи ракетницы все стационарные пулеметы под потолком, подстрелите одинокого ракетчика и выходите на мост. По мосту перебегайте в противоположный подземный бункер и поднимайтесь на грузовом лифте вверх.

Обязательно сохранитесь в этом месте, ибо предстоит не на шутку серьезное сражение. Едва откроются двери лифта — профессор рванет вперед, а за углом в это время поджидает довольно значительная группировка мутантов. В первую очередь вооружитесь ракетницей и снесите два стационарных пулемета на противоположной стене, затем переключайтесь на лазерную винтовку и спешите на помощь Мебиусу. Пытайтесь сконцентрировать огонь мутантов на себе, дав возможность доктору отступить в тыл, затем, спрятавшись за развалинами, по одному отстреливайте наступающих монстров, а если вдруг закончатся заряды к винтовке, жгите агрессоров из огнемета. Когда сражение утихнет, поднимайтесь на лифте, по ступенькам идите вверх и, оказавшись в ангаре, через огромные ворота выходите на улицу.

Далее все просто. Приготовьте ракетницу и внимательно следите за пустынным пейзажем. Как только по воздуху пойдут специфические “волны” (как при появлении “невидимок”), немедленно пускайте в то место пару-тройку ракет. Если вы все сделали быстро и правильно, Nod'овский Stealth Tank не успеет сделать ни единого выстрела. Поднимайтесь на холм, к которому уже подлетает дружественный вертолет, перестреляйте немногочисленных вражеских офицеров и вместе с перепуганным насмерть профессором заходите в спасательный вертолет.

Миссия 11: Tomorrow's Technology Today

Финальная операция в тылу врага. Основная цель миссии — уничтожение идеологического оплота противника, таинственного храма Nod, однако вот же незадача — наш верховный генералитет не позаботился даже о минимальной поддержке вашей персоны, так что всю миссию воевать придется практически в одиночку. Впрочем, нам не привыкать.

Продвигайтесь вперед, пока не увидите дружественный Mammoth Tank, обменивающийся снарядами с легким танком противника. Можете на время оставить их в покое и сосредоточить свое внимание на ПВО (SAM Site рядом с нашим танком необходимо уничтожить как можно скорее) и на Hand of Nod, что расположена прямо по курсу. Заходите в “руку” и, отстреливаясь от противников, спускайтесь на нижний этаж и выводите из строя главную управляющую консоль. Когда враг лишится притока пополнения живой силы, выходите из здания и двигайтесь вдоль стены на запад, к месту расположения Tiberium Refinery.

Перед подъездом к руинам уничтожьте две стационарные пушки у входа и заходите внутрь фабрики. Будьте осторожны: внутри обитают в основном тибериумные войска, так что надежнее будет пользоваться лазерной винтовкой или лазерным пулеметом. Спускайтесь на нижний уровень, по периметру обходите станцию очистки тибериума, в центральной комнате фабрики саботируйте управляющий компьютер и поднимайтесь наверх. А наверху вам уже заготовлена торжественная встреча. Постарайтесь не пользоваться центральным входом, а выйти из фабрики с обратной стороны, через черный ход. Берите наизготовку снайперскую винтовку, заходите с восточной стороны и начинайте методичный отстрел вражеских ракетчиков (на земле), снайперов (на руинах и в нишах на центральной стене) и простой пехоты, столпившейся у входа.

Проходите мимо колонн в восточной части руин и по узкому проходу перебирайтесь на другую сторону. Видите массивные чугунные ворота, через которые мы не могли пройти на вражью базу с самого начала миссии? Так вот, теперь мы зашли

с обратной стороны. Открывайте ворота при помощи консоли, по пригорку спускайтесь к Hand of Nod, садитесь в освободившийся Mammoth Tank и через открывшиеся ворота въезжайте на территорию вражьей базы. Вам навстречу двинется небольшой отряд гранатометчиков. Поскорее избавьтесь от него и сосредоточьте все внимание на “обелиске” прямо по курсу. Ваш танк выдержит два-три прямых попадания луча “обелиска”, так что не рассуждайте долго и начинайте планомерное движение к подножью здания, где, быстро выскочив из машины, через заднюю дверь заходите внутрь.

В “обелиске” спуститесь на лифте вниз, перебейте взвод охраны и уничтожьте управляющую консоль. Теперь, когда “обелиск” больше не опасен, поднимайтесь обратно на поверхность и оглядитесь по сторонам. Видите огромное здание, окруженное ярким световым забором? Это и есть вожделенный храм Nod, но пока забор не будет обесточен — внутрь мы не войдем. Пустите на воздух два SAM Site^а в районе “обелиска” и продолжайте свое движение к закрытым воротам на севере. Видите небольшой просвет между внутренней частью ворот и скальной породой? Отправляйтесь напрямик по этому импровизированному тоннелю и выйдете как раз к основной базе противника.

Отбивайте атаку превосходящих вражеских сил. Особое внимание уделите вертолетам (если не хотите, чтобы они докучали вам весь остаток миссии — уничтожьте окрестный Helipad) и той группе снайперов, что сидят на крыше Construction Yard. Когда бой поутихнет, забегайте внутрь этого строения и саботируйте управляющую консоль на нижнем уровне. Будьте предельно осторожны: Construction Yard буквально напичкан элитными силами Nod’овцев, так что не скупитесь на патроны к лазерному пулемету для живой силы врага и заряды ракетницы для уничтожения подвесных стационарных пулеметов. Когда главный компьютер этого сердца вражьей базы прикажет долго жить, выходите на свежий воздух, садитесь на неизвестно как оказавшийся здесь Humm Vee и подъезжайте к северным воротам. Снесите охранную пушку, откройте ворота при помощи консоли и двигайтесь вниз, в долину.

В долине расположены Power Plant и Communication Center — два последних здания, которые нам необходимо вывести из строя. Не вылезая из вашего джипа, перестреляйте всю живую силу врага в окрестностях этих двух зданий, а потом начинайте саботаж. Причем Communication Center лучше выводить из строя в первую очередь, ибо если первой перестанет действовать электростанция, вы можете элементарно заблудиться в темноте узких коридоров коммуникационного центра в поисках нужной консоли. После того как оба здания выйдут из игры и вы получите сообщение, что все готово к удару ионной пушки по храму, открывайте восточные ворота, проходите с обратной стороны к “обелиску”, подходите ко входу в храм и...

Что ж, победу, оказывается, праздновать еще рановато. Пусть основная часть храма и уничтожена, но внутри у нас осталось одно маленькое дельце — спасти Сидни, похищенную дочь профессора Мебиуса.

Mиссия 12: Stomping on Holy Ground

Итак, мы внутри разрушенного храма Nod, и перед нами последнее испытание: пробраться в разрушенные подземные лаборатории и вызволить из плена дочь доктора Мебиуса Сидни. Эта миссия очень сложна, и главным образом тем, что враги в ней появляются практически бесконечно. Так что никогда не стойте на одном месте, а продолжайте двигаться, двигаться и еще раз двигаться вперед, невзирая на более чем достойное сопротивление противника.

Миссия начинается с того, что мы оказываемся в самой гуще событий и по нашей персоне уже ведется активный огонь. Не меняя оружие, подстрелите из пистолета двоих офицеров, что стоят к вам спиной (они слабы, так что скончаются от единого выстрела), быстро бегите в левую часть огромного зала, подбирайте броню и патроны и осторожно прыгайте в огромный пролом в полу на второй уровень храма. Взрыв “распорол” всю конструкцию здания насквозь, так что через пролом вы сможете видеть пол самого нижнего, третьего уровня. На втором уровне вас уже ждет отряд штурмовиков (используйте против них любое имеющиеся тибериумное оружие). Отбив первую атаку, забегайте в небольшую подсобку за пультом управления.

Собирайте броню и аптечки, быстро пробегайте в другой конец комнаты и уходите в небольшую дверь сбоку от пролома. Спускайтесь на третий, нижний уровень. Отбейте очередную атаку штурмовиков (не тратьте время на сбор оружия, но и не вводите в дело лазерные ружья — на этом этапе следует беречь патроны). Не обращая внимания на изливающую душу голограмму Кейна, быстро бегите в противоположный конец комнаты, входите в боковую дверь и спускайтесь вниз.

Мы попадаем во что-то вроде музея с витринами, плакатами и... целой толпой тибериумных мутантов. Переключайтесь на лазерную винтовку и, перестреляв все жертвы генетики, бегите в зал направо и спускайтесь вниз. Внизу будет дверь, открывающаяся зеленым ключом. На противоположной от нее стороне зала — обычная дверь, вот в нее-то нам и нужно войти. За дверью обнаружится уютная комнатка с целыми залежами полезных боеприпасов. Соберите в окрестностях все подарки и не забудьте взять в небольшой комнатке с очередной голограммой Кейна зеленую карточку доступа, оставленную кем-то на широкой кровати. Возвращайтесь в зал с запертой дверью, перебейте вновь собравшуюся в нем компанию и открывайте двери найденной на кровати магнитной карточкой (при желании вы можете еще раз вернуться обратно в музей и забрать очередную порцию брони и аптечек — здесь они имеют тенденцию через некоторое время восстанавливаться на прежнем месте).

Теперь мы попадаем в двухуровневый зал со множеством комнат по бокам коридора. Имеет смысл обследовать каждую из них, так как внутри вы можете натолкнуться на заветную броню или боеприпасы к лазерному пулемету... как, впрочем, и на засаду тибериумного спецназа. Также не рекомендуется выходить из этого зала до тех пор, пока вы не обнаружите в дальней комнате Volt Cannon, самую мощную пушку в игре, и множество зарядов к нему. В одной из комнат вам может встретиться Nod'овский ученый, который согласится провести нас через охраняемую дверь. Впрочем, ученого можно и убить, забрав у него ценную желтую магнитную карточку. Заполучив этот допуск, по лестнице поднимайтесь на второй уровень зала, проходите через дверь с желтым замком, лечитесь в следующей комнате восстанавливающейся аптечкой и сквозь герметичную стеклянную дверь проходите в помещение лаборатории.

В лаборатории творится натуральный ад: все окружено Templar'ами, самыми страшными нашими врагами, не боящимися тибериумного оружия. Обрабатывайте скопления супостатов из гранатомета, а когда дело достигнет рукопашных схваток — используйте Volt Cannon. Так или иначе, спуститесь в нижний ярус лаборатории к дверям с “красными” замками. Ключа доступа у нас пока нет, поэтому придется искать обходные пути. Присмотритесь внимательно к обстановке помещения: прямо напротив дверей в пол лаборатории вмонтирован небольшой служебный лифт. Становитесь на него, спускайтесь вниз и берите наизготовку огнемет.

Внизу, спрыгнув с лифта, мы попадем в подземную пещеру, в которой выращиваются будущие суперсолдаты, тибериумные мутанты всех мастей. Мутанты не слишком опасны, однако нападают толпой со всех сторон, поэтому лучшим оружием против них станет огнемет. Прорываясь сквозь толпы разлагающихся уродцев, выходите из пещеры по длинному тоннелю и придерживайтесь северо-западного направления, пока не наткнетесь на еще один тоннель в земле, выходящей на металлическую поверхность. Поджарьте оставшихся преследователей, поднимайтесь вверх по тоннелю и выходите через открывшуюся дверь.

Мы оказываемся в огромном реакторном зале. В центре стоит ядерный реактор, а вверх тянется широкая винтовая лестница, на которой вам уже устроил засаду отряд “невидимок”. Переключайтесь на любое тибериумное оружие и начинайте методичную зачистку каждого пролета лестницы, потихоньку продвигаясь наверх. Наверху не забудьте взять аптечку и заправиться патронами возле вершины реактора, затем переключайтесь на лазерный пулемет и направляйтесь к единственной комнате на верхнем уровне реактора.

Ого! Внутри уже вовсю кипят псевдонаучные эксперименты. Заметно изменившаяся со времени нашей последней встречи доктор Петрова, по старинным сюжетным законам, поведает вам свои коварные замыслы, после чего при поддержке группы “невидимок” кинется в атаку. Петрова имеет большой запас жизненной

энергии, но не обладает огромной боевой мощью, поэтому для начала лучше будет устранить всех ее помощников (проще всего спуститься на один пролет вниз по винтовой лестнице и оттуда стрелять “по ногам”), а потом уже мощными зарядами лазерного пулемета изничтожить и коварную ученую. Когда Петрова отправится в лучший из миров, снова поднимайтесь в единственную комнатку на верхнем уровне реактора, возьмите с пола красную магнитную карточку доступа и освободите с медицинского стола ослабевшую Сидни.

Ну и последний рывок. Вместе с Сидни бегите в противоположную часть комнаты на верхнем уровне реактора и красной карточкой открывайте дверь. Вы окажетесь в той самой лаборатории, из которой мы когда-то спускались в пещеру, где выращивались мутанты. Отбивайте атаки нападающих со всех сторон штурмовиков, а когда уж совсем припечет — прикрывайте Сидни своим телом. Она не должна погибнуть ни в коем случае. Спускайтесь на нижний уровень лаборатории и подходите к некогда закрытым “красным” дверям.

Пройдя внутрь, вы окажетесь в глубокой ракетной шахте. Бегите вслед за Сидни и поднимайтесь вверх на маленьких служебных лифтах. После каждого подъема вас будут атаковать свежие отряды Nod’овцев. Держитесь из последних сил. Когда после очередного подъема Сидни подбежит к компьютерному терминалу, вам останется только обернуться назад и подстрелить штурмовика, который решит на тресе спрыгнуть с верхнего уровня шахты. Этот штурмовик и будет последним врагом в этой игре. Терминал взломан, пуск ядерных ракет остановлен, Сидни возвращена в руки отца, а капитан Джон Паркер наконец-то уходит в заслуженный отпуск... до следующего адд-она.