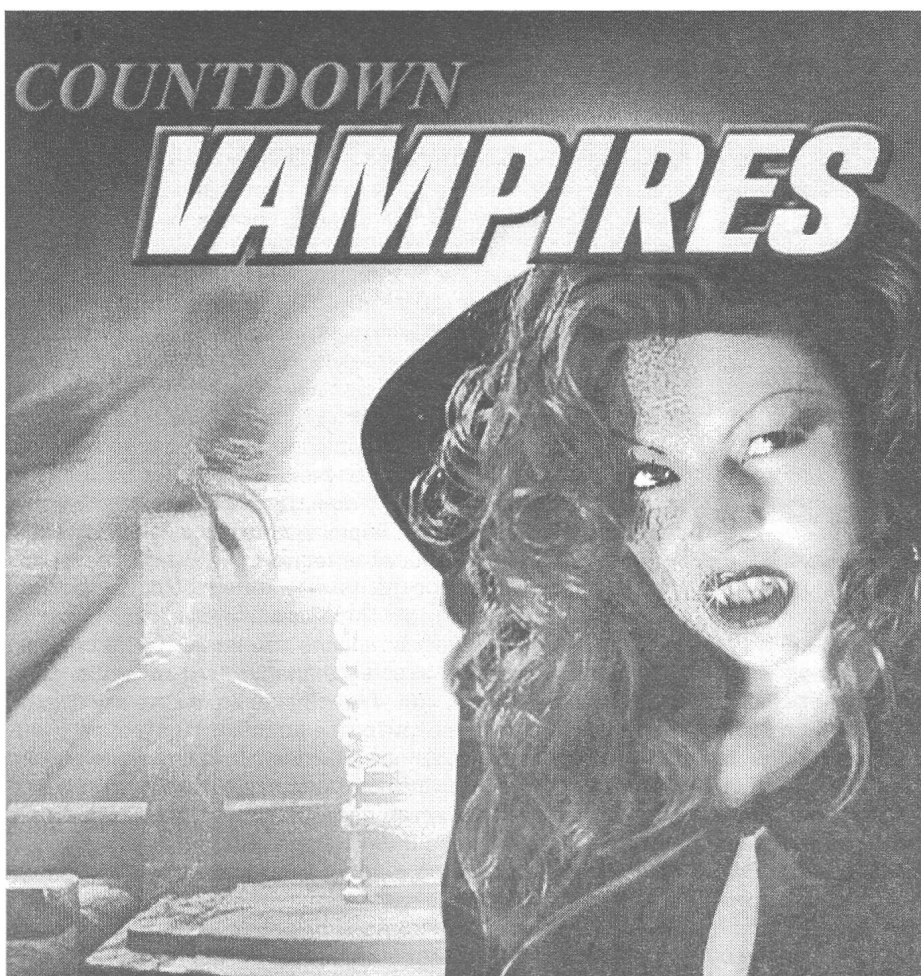




Частный детектив Кийт был приглашен на вечеринку для высокопоставленных персон. Всем казалось, что организаторы придумали грандиозное шоу с огнем и кровью. Когда же гости поняли, что вода, хлынувшая из кранов пожарной охраны, несет в себе вирус, превращающий людей в вампиров, они бросились к выходу. Герой остался один на один с армией живых мертвецов. Разобраться в загадке выплеснувшего кошмара и предотвратить катастрофу может теперь только он.

ЧТО-ТО ПРО ВАМПИРОВ

Управление

- ↑ — перемещаться вперед
- ↓ — пятиться
- — повернуться направо
- ← — повернуться налево
- Δ — отменить
- — бежать
- X — стрелять/подтвердить
- — сменить оружие
- Start — просмотреть снаряжение
- Select — войти в меню
- R1 — прицелиться
- R2 — просмотреть карту данной области
- L2 — перезарядить оружие

Диск 1

Игра начинается в клубе Леаган. Таймер показывает, что вам нужно как можно быстрее выбраться из помещения. Сначала убейте двух вампиров, движущихся на Кийта. Можете воспользоваться белой водой, чтобы вернуть их в нормальное состояние. Потом развернитесь и поднимитесь по лестнице. Идите направо. За дверью вы найдете мертвое тело охранника. Продолжайте двигаться

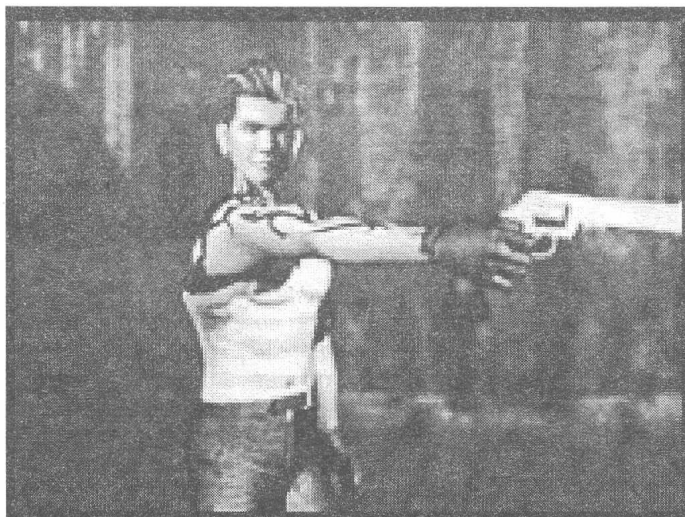
по проходу, пока не доберетесь до лестницы, ведущей к Клэрис. Поднимитесь по ней. Наверху Кийт автоматически превратит мертвого вампира в человека. После этого вам придется сразиться еще с несколькими нелюдьми. Соберите патроны, выпивку, билет Кено и скопируйте карту со специального устройства. Войдите в заднюю комнату. Откройте сейф, выровняв красные точки по центру. Внутри вы найдете личную карту Съюзи. Возьмите ее и идите к Шерил.

Убейте еще одного вампира и убедитесь, что взяли файл Кено и патроны. В соседней комнате вы найдете личную карту Нэнси. Вернитесь в комнату Шерил, поднимитесь к Клэрис и спуститесь к Нэнси.

Разделайтесь с вампирами. В этой комнате лежат две коробки патронов, файл и бутылка. Воспользуйтесь картами Съюзи и Элис, чтобы открыть соответствующие двери. Обязательно откройте обе, потом войдите во вторую. Любая из дверей в конце зала приведет вас в комнату Элис.

Поговорите с Мисато Хайакава, потом обследуйте помещение. Вы найдете коробку с патронами и выпивку. В задней комнате напротив балкона Мисато лежит еще один комплект патронов и пистолет. Откройте сейф тем же способом, что и предыдущий. В комнате балкона Мисато вы найдете ключ и коробку патронов. Вернитесь в комнату Нэнси, оттуда поднимитесь по лестнице на центральную платформу. Откройте ключом дверь.

Двигайтесь по проходу и поднимитесь по лестнице, ведущей на сцену. Поверните направо. Возьмите личную карту Лига-



на. На обратном пути на вас нападет чудовище, напоминающее богомола. Придется его убить.

Вернитесь в комнату Нэнси и при помощи карты Лигана откройте дверь. Подберите коробку с патронами и перебейте вампиров. Горящие глаза статуи помогут вам включить лифт. Вернитесь в комнату Нэнси, поднимитесь по лестнице в середине и воспользуйтесь лифтом, чтобы спуститься в нижнее помещение.

Вы найдете коробку с патронами, дробовик, файл и видеокассету. В задней комнате окажется включенный компьютер. Вставьте в него карты Лигана, Сюзи и Шерил. Предварительно убедитесь, что открыли все двери: получить личные карты обратно уже не удастся. Введите пароль «М». Дверь Кричащей Луны откроется. Вернитесь в комнату Элис и войдите в дверь на первом этаже. Проход приведет вас в Кричащую Луну. В первой комнате возьмите три коробки патронов. Распечатайте карту и войдите в левую дверь лифта. К вам присоединится Мисато. Человек в черном поговорит с вами и исчезнет. Осмотрите верхнюю комнату, возьмите патроны, ключ и видеокассету. Спуститесь на лифте ко входу и поднимитесь по лестнице. На вершине сразитесь с вампирами. Продолжайте идти, пока не доберетесь до следующей комнаты. Там вас ждут новые вампиры, коробка с патронами, выпивка и файл. Найденным ключом вы сможете открыть двойные двери в противоположной части комнаты.

В помещении с компьютерами вы столкнетесь с тремя волками. Убейте их, а потом разберитесь с вампиром в следующей комнате. Войдите в дверь справа от входа. За ней придется еще раз сразиться с вампирами. Обогните стулья и выйдите. Еще три волка подстерегают вас в следующем зале. Идите вперед, пока не доберетесь до лестницы, ведущей вниз. Прежде чем спуститься, сверните в небольшую комнату слева. Там лежат две коробки патронов, выпивка и ключ. Вернитесь к лестнице и сойдите по ней. Снова воспользуйтесь левым лифтом, откройте дверь найденным ключом. Вы столкнетесь с Мисато. Когда она уйдет, подберите выпивку и ключ и спуститесь на лифте. Сойдите по лестнице, правый лифт доставит вас на следующий этаж. Перебейте вампиров, возьмите еду, бутылку и две коробки патронов. Идите по периметру, пока не доберетесь до комнаты сохранения. Подберите две коробки патронов и выпивку. Вставьте в телевизор две кассеты, чтобы получить изображения. Покиньте комнату сохранения, войдите в смежный с ней коридор.

Убейте двух богомолов, сверните направо и войдите в контрольную комнату.

Там лежит ключ, две коробки патронов и файл. Воспользуйтесь работающим компьютером, чтобы получить диски А и В. Выйдите из диспетчерской, через комнату сохранения вернитесь к лифту, потом по лестнице поднимитесь ко входу. Идите по коридору, пока не увидите открытую комнату. Войдите в синие двойные двери. Пол сам привезет вас ко входу в Дом Зла. Внутри подберите ключ копия. Потом вернитесь в Кричащую Луну и двигайтесь по коридору, пока снова не окажетесь в комнате с компьютерами. Два терминала светятся. Включите их, вернитесь ко входу и поднимитесь на левом лифте.

Откройте витрину, чтобы взять книгу. Развернитесь и воспользуйтесь контрольной панелью. Вставьте диск А и введите пароль «sun». Войдите в смежную комнату и воспользуйтесь компьютером, стоящим под большим макетом луны. Вставьте диск В и введите пароль «top». Теперь у вас есть диски С и D. Спуститесь на лифтах в диспетчерскую рядом с комнатой сохранения. Вставьте полученные диски в машину, из которой изначально их получили. Дверь в комнату Сюзи в Кричащей Луне откроется. Вернитесь на второй этаж. Покиньте Кричащую Луну, человек в черном снова остановит вас. Идите назад. В коридоре, ведущем в комнату Элис, ждут вампиры. Разберитесь с ними. Продолжайте двигаться в том же направлении. Пройдите зал после комнаты Элис. В следующем помещении (Нэнси) на вас нападут две гигантские летучие мыши. Убейте их или убегите вперед, в комнату Сюзи. Оказавшись там, подберите две коробки с патронами, выпивку, личную карту Сидни и винтовку. Вставьте ключ копия в светящуюся скважину. Два портрета откроются. Войдите в заднюю комнату, возьмите там патроны и еду. Через зал идите в комнату Сидни.

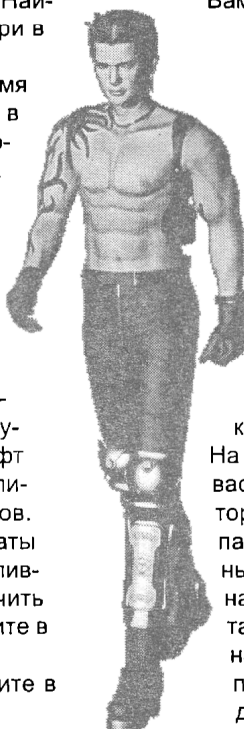
В Сидни вы найдете три коробки с патронами, файл и машину Кено. Вставьте в нее одноименный билет, введите номера 42, 25 и 56. В задней комнате лежит коробка с патронами. Откройте шкаф и возьмите козыри 9 и 4. Вернитесь в Сюзи. По пути вы столкнетесь с гигантским фиолетовым существом из водосточной трубы. Убейте его, впереди вас ждут еще два подобных монстра.

Оказавшись в комнате Сюзи, совместите козырь 4 с козырем 10, а козырь 9 с козырем 3. Вы получите красную и синюю часовые стрелки. Идите обратно в Кричащую Луну. В коридоре, ведущем к комнате Элис, вы столкнетесь с небольшим количеством вампиров.

Вам нужно пробиться ко входу в Дом Зла. Вставьте красную стрелку в красные часы и выберите 2 и 7. Потом вставьте синюю стрелку в синие часы и выберите 7 и 5. Двери Дома Зла откроются.

Оказавшись во внутреннем дворе подойдите к фонтану, воспользуйтесь панелью и двери в главную комнату откроются. Оказавшись внутри, немедленно зажгите два факела на той стене, что и вход. Когда станет светлее, вы найдете две коробки с патронами и машину, печатающую карты. Сверните направо от входа и убейте вампира в следующей комнате. Не поднимайтесь по лестнице. Вместо этого проберитесь по коридору и войдите на кухню. Там лежат три коробки патронов, выпивка и органические ноты. Теперь можете вернуться к лестнице и подняться.

На вершине придется драться с вампирами, они ждут вас и в следующем зале. Войдите в первую дверь, которую увидите. Внутри находятся вампир, коробка с патронами и бутылка. Воспользуйтесь вентиляционным каналом в углу, чтобы добраться до смежной комнаты. В спальне вам попадутся очередные вампиры, там же вы найдете коробку с патронами. Покиньте комнату и войдите в зал. Там лежит выпивка и коробка с патронами. Если вы подниметесь по лестнице, то найдете еще патроны. Войдите в комнату сохранения.





Внутри находятся патроны, выпивка и ключ. Прежде чем спуститься, убедитесь, что открыли коричневые двойные двери. Это действие избавит вас от необходимости каждый раз пробираться по вентиляционному каналу.

Вернитесь в главную комнату и пересеките ее, войдите в дверь слева от входа. За ней на вас нападут две гигантские летучие мыши. Убить их или сбежать – решайте сами.

В конце зала окажутся двойные двери. Ключ, найденный на третьем этаже, поможет вам попасть в комнату с органом.

Оказавшись внутри, возьмите выпивку и патроны. Поднимитесь по лесенке справа или слева. Нажмите на клавиши органа в следующем порядке: вторая слева, пятая слева, шестая слева и четвертая слева. Устройство даст сигнал о том, что у вас есть три минуты на то, чтобы добраться до комнаты для особо важных персон (VIP) на втором этаже. Покиньте органный зал, разберитесь с двумя гигантскими летучими мышами. Бегите через главную комнату в дверь, ведущую к лестнице. Поднимитесь на второй этаж. Вампиры захватили зал. Хорошо, если вы успели отпереть двойную коричневую дверь. Теперь путь в VIP-комнату открыт. Внутри возьмите патроны и выпивку. Вставьте панель 2 в устройство на стене, такое же, как в комнате с органом. Получите четвертую и пятую панели. Теперь у вас одна минута на то, чтобы добраться до VIP-комнаты на третьем этаже. Вернитесь в зал и заберитесь по лестнице. Оказавшись в нужном помещении, подберите две коробки патронов и файл. Вставьте панель 3 и получите шестую и седьмую панели. Вернитесь в комнату сохранения.

Теперь вторая дверь в ней открыта. В следующем помещении вы найдете коробку с патронами, а если пройдете дальше, магнум, еду и ключ. Теперь вам придется сразиться со странным существом, которое вы видели в ролике. Победив его, вернитесь в комнату сохранения.

Спуститесь на второй этаж. У подножия лестницы вас поджидают две амфибии. Через коричневые двойные двери выйдете в зал. Еще две твари готовятся напасть на Кийта. Разделайтесь с ними и спуститесь на первый этаж.

Выйдите из главной комнаты и доберитесь до фонтана во внутреннем дворе. Еще две амфибии атакуют вас. Разделавшись с ними, разместите панели в передней части фонтана. Важен только порядок, в котором вы их установите: третья слева, первая, вторая слева и четвертая слева. Статуя переместится. Обогните фонтан и залезьте на него. Вы увидите дверь с кодовым замком. Введите пароль «projectsin». Теперь вам нужно вернуться в диспетчерскую в Кричащей Луне. Места, которые вы очистили от вампиров, снова кишат врагами. В проходе с компьютерами подстерегают два богомола, три вампира охраняют ком-

нату со стульями и еще шесть – следующее помещение. Вход караулят четыре воскресших мертвеца. Разделавшись со всеми, поднимитесь на лифте на кухню. Там на Кийта набросятся два волка. Когда вы, наконец, доберетесь до диспетчерской, воспользуйтесь светящимся в углу компьютером. Необходимо отрегулировать частоту. Для этого жмите на О, когда линия будет проходить через цель в центре экрана. Операцию придется проделать дважды. Когда все будет сделано, откроется дверь в нижней части фонтана. Возвращайтесь в Дом Зла, по пути сразитесь с двумя волками. У фонтана спуститесь в подземную лабораторию.

Обойдите по кругу зал. Убейте двух фиолетовых существ, от места сражения бегите прямо и войдите в дверь. Внутри вас ждет еще одно фиолетовое существо. Подберите выпивку, ключ и два файла. Когда вы двинетесь к выходу, компьютер слева от двери автоматически включится. Прочитайте сообщение.

Вернитесь к месту сражения с фиолетовыми чудовищами. Войдите в ближайшие двойные двери. В конце пути на вас нападут три вампира. Разделавшись с ними, войдите в комнату сохранения. Там лежат две коробки с патронами, еда и карта. Выйдите из комнаты и откройте ключом дверь в том же зале. Внутри находятся гигантский гроб и Мисато.

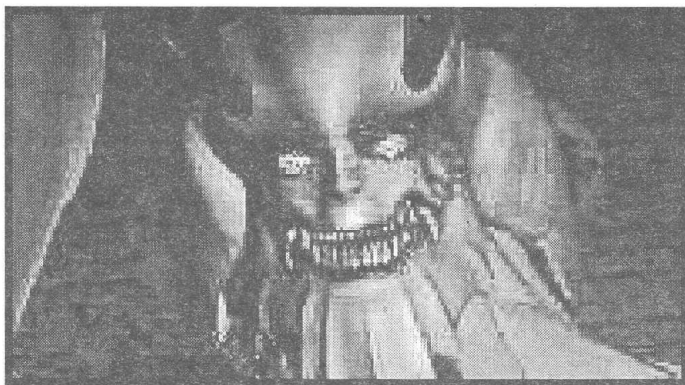
После разговора возьмите карту в углу и выйдите. Снаружи вас ждут два мутанта. Разделайтесь с ними и выйдите в предыдущий зал. При помощи карты откройте первые двойные двери. Остерегайтесь мутантов. Идите вперед до перекрестка, поверните налево (для Кийта направо), в освещенный проход. В следующей комнате сразитесь с тремя мутантами, возьмите выпивку и еще одну карту-ключ. По коридору вернитесь к перекрестку. Вы увидите там человека в черном. Бегите за ним в комнату с гробом.

После ролика вернитесь к месту, где побежали за человеком в черном. Когда включится сигнализация, начнется обратный отсчет, после которого здание взорвется. Через освещенный зал бегите в следующий. Войдите в большую дверь напротив. Вы окажетесь в гараже. Посмотрите еще один ролик и приготовьтесь сразиться с огромным существом, напоминающим жука. Когда вы победите его, Кийт и Мисато покинут Пустынную Луну прежде, чем здание взлетит на воздух.

Диск 2



Когда грузовик остановится, вы снова сможете управлять Кийтом. Поднимитесь по лестнице на стене. Оказавшись на вершине, герой увидит два строения: будку и ресторан. Выберите ресторан. Внутри вы найдете выпивку и три коробки с патронами. Выйдите наружу через дверь. За ней вас подстерегают два волка. Разделайтесь с ними, повернитесь направо и возьмите два комплекта патронов, лежащие на ящике. Войдите в стоящее рядом строение. Внутри находится комната сохранения. Возьмите коробку с патронами и карту. Снаружи пройдите мимо дверей ресторана и заберитесь на лестницу в конце прохода. Когда Кийт перепрыгнет на противоположную сторону, на него нападет волк. Заберитесь на лестницу слева. Вы спуститесь на небольшую площадку с тремя вампирами, коробкой патронов и ключом. Вернитесь по лестнице в предыдущую область. Войдите в трейлер. Внутри лежат коробка с патронами и выпивка. Выйдите наружу и поднимитесь на крышу трейлера. Деревянная доска ведет к смежному зданию. В проходе вас ждут три вампира. Убейте их и спуститесь по противоположной лестнице. Поднимите ключ. Тем же путем вернитесь к трейле-



ру, а потом к ресторану. Еще раз войдите внутрь и при помощи найденного ключа откройте дверь будки. Внутри лежит коробка с патронами, еда и ключ. Еще вы найдете бензопилу, но добраться до нее пока не удастся.

Вернитесь к трейлеру, заберитесь на платформу электрокара и ключом заведите его. Когда вы подниметесь, придется сразиться с двумя волками. Бегите дальше, пока не увидите две огромные двери. Пока они закрыты. Поднимитесь по лестнице слева и войдите в здание на вершине. Внутри вы найдете две коробки с патронами и ключ. Убедитесь, что подняли все предметы. Вернуться сюда уже не удастся. Когда Кийт направится к лестнице, ведущей вниз, пол проломится и герой окажется на первом этаже. Здесь находится комната сохранения, в ней лежат две коробки с патронами, еда и файл. Выйдите из строения.

Снаружи вы найдете коробку с патронами. Войдите в первый коттедж после предыдущего сооружения. Четыре вампира охраняют коробку с патронами, винтовку M60LMG и файл. Соберите все, выйдите и проберитесь в следующий коттедж. В нем находятся три вампира, две коробки с патронами, бутылка и ключ. Вернитесь в первое строение.

Ключом откройте следующую комнату после той, что ведет в комнату сохранения. Посмотрите ролик с Мисато и войдите в дом.

Вы столкнетесь с тремя богомолами. Разделавшись с ними, подберите выпивку и две коробки с патронами. Идите по коридору к области с тремя дверями. Сначала войдите в северную.

Внутри возьмите коробку с патронами, выпивку, файл и ключ. Вернитесь к трем дверям и выберите западную. Два вампира защищают коробку с патронами, выпивку и ключ. Вернитесь в гостиную (первую комнату, в которой вы оказались). Обратите внимание на синий квадрат на полу. Это люк, ведущий в подвал. Спускайтесь вниз и разделайтесь с тремя вампирами. Подберите патроны и выпивку. Только после этого попытайтесь открыть дверь в следующую комнату. Она закрыта, введите пароль 45911. Во второй комнате подвала вас атакуют три вампира. Разделавшись с ними, возьмите с полки ключ и поднимитесь по лестнице.

Вернитесь к трем дверям. Найденный ключ откроет южную. Возьмите пустую бутылку и отнесите ее к бочонку, стоящему за камином в гостиной. Наполните сосуд, спуститесь во вторую комнату подвала. Когда вы расположите бутылку на стойке, откроется дверь, ведущая в коридор. В нем героя подстерегают два богомола. Разделавшись с ними, поднимитесь по лестнице в дальнем конце. Выбравшись наверх, быстро повернитесь направо и возьмите с ящика коробку с патронами. Потом найдите за домом выпивку. Теперь вы можете входить в руины.

Пересеките воду и сверните направо. Двигаясь по лабиринту, все время держитесь правой стороны. В конце пути вы увидите большую железную дверь. За ней находится кладбище. Пять вампиров уже ждут вас. Когда с ними будет покончено, по лестнице слева от входа поднимитесь в верхнюю часть захоронений. Когда вы сделаете это, начнется новый ролик с человеком в черном.

Когда он закончится, пройдите кладбище. В конце находится дверь. За ней — электрический генератор, лифт и офис. Лифт пока не работает, так что войдите в офис и возьмите выпивку, файл и ключ. Потом вернитесь на кладбище.

Скоро вы заметите, что побежденные чудовища вернулись на прежние места. Снова разделайтесь с тремя вампирами и возвращайтесь в подвал. Два богомола ждут вас внизу, два вампира захватили вторую комнату. Когда вы подниметесь по лестнице, придется сразиться с тремя богомолами. При выходе из дома на вас нападут пять вампиров. Преодолев все препятствия, откройте ключом железную дверь, которая раньше была закрыта. Теперь вы можете вернуться к трейлеру, минуя комнату с проваливающимся полом. Разумеется, по пути придется сразиться с волками. Спуститесь при помощи электрокара. Внизу вас встретит еще один волк. По лестнице вернитесь к ресторану. Снаружи блуждают два волка. Через ресторан доберитесь до будки. Ключом вы сможете открыть клетку с бензопилой. Самое время возвращаться на кладбище.

Выбравшись из ресторана, вы заметите, что двух волков сменили две амфибии. То же самое произошло со следующими двумя врагами. Место пяти вампиров за большой дверью заняли три амфибии. В доме появились два фиолетовых существа. Во второй комнате подвала придется сразиться еще с одним. На кладбище вас поджидают еще три амфибии. Поднимитесь по лестнице, но, прежде чем войти в помещение с генератором, перепилите бензопилой синюю светящуюся цепь. На распределительном щите совместите красный кабель с красным разъемом, синий с синим, а желтый с желтым. Теперь лифт работает. Когда вы попытаетесь войти в него, появится Мисато.

После ролика воспользуйтесь лифтом. Через зал пройдите в двойные двери следующего лифта. В следующем ролике вы увидите богомола, ломающего пол. Когда вы застрелите врага, он улетит через отверстие в стене кабины. Выйдите наружу, и Мисато скажет вам, что ее ноги повреждены.

Слева от Мисато вы найдете коробку с патронами и выпивку. Поднимитесь на ближайшем лифте. Вы окажетесь в компьютерной комнате. Возьмите выпивку и часть LMG. В задней части комнаты находится коридор с лифтом и три коробки с патронами. В комнате, противоположной компьютерной, ничего нет. Спуститесь по лестнице, пройдите мимо Мисато в синюю дверь, ведущую наружу.

Вам встретится одинокий вампир. Двигаясь по дамбе, вы заметите перед лестницей небольшую область с переключателем, опускающим другую лестницу. Пока он не работает. Бегите дальше и спуститесь по лестнице. В конце прохода поднимитесь наверх. На вершине лестницы войдите в дверь в углублении. Четыре вампира ждут Кийта. В комнате находится лифт и закрытые двойные двери. Войдите в маленький лифт справа. Он перенесет вас в большой зал. Пересеките его и спуститесь по лестнице. Внизу вас встретит фиолетовое существо. Не входите в дверь под лестницей, двигайтесь даль-



ше по коридору. Убейте еще двух фиолетовых существ. Возьмите выпивку и патроны. В конце пути войдите в следующую комнату. Внутри лежат две коробки с патронами, гранатомет и автомат, изготавливающий патроны. Последним пока невозможно воспользоваться. Вернитесь к лестнице и войдите в дверь, которую пропустили раньше.

В коридоре вас ждут три волка. В конце вы увидите две двери: обычную и большую железную. Маленькая закрыта, войдите в оставшуюся. Вы окажетесь в комнате сохранения. Возьмите коробку с патронами, карту и карту-ключ. В ролике появится человек в черном.

Вернитесь к месту, с которого вы проникли в эту часть дамбы. Там находится лифт и запертые двойные двери. Пройдите через помещение в котором дрались с тремя волками, потом через то, где были фиолетовые существа. Поднимитесь по лестнице и доберитесь до двойных дверей лифта. Оказавшись в первой комнате этой области, примените карту-ключ на двойные двери. В следующем помещении на Кийта нападет вампир. Поднимите коробку с патронами, выпивку и карту. Поднявшись по лестнице, вы окажетесь в комнате сохранения. Там лежат две коробки с патронами, еда и бутылка с синей жидкостью. Выйдите через следующую дверь. Снаружи вы найдете еще одну коробку с патронами. Теперь по лестнице выберитесь из комнаты сохранения.

В следующем помещении войдите в дверь в противоположной стене, у окна. Лифт доставит вас в лабораторию. Быстро повернитесь и идите направо от лифта. Вы найдете коробку с патронами и работающий компьютер. При его помощи можно открыть большую железную дверь, которая до сих пор была заперта. В следующем отделении лаборатории на столе лежит файл. Вернитесь, пройдите мимо лифта. Справа от большой двери, ведущей в другую область, вы найдете коробку с патронами и нитроглицерин. Вернитесь на лифте.

Доверитесь до области с лифтом и двойными дверями, потом спуститесь на маленьком лифте, на котором впервые попали сюда. В зале вас поджидают пять богомолов. Войдите в дальнюю дверь, которую открыли при помощи компьютера из лаборатории. Кийту придется сразиться с гигантской летучей мышью. Вам нужна первая дверь в этом зале. Внутри окажутся два богомола и магазин с патронами. Вернитесь в предыдущее помещение. Пройдите его до конца и войдите в дверь. За ней вы найдете коробку с патронами и карту-ключ. Вернитесь и войдите в большую металлическую дверь.

Теперь у вас есть три предмета, необходимые для того, чтобы заработал автомат, изготавливающий патроны. Впрочем, включать его совсем не обязательно для того, чтобы пройти игру. Если вы решите заняться этим, убедитесь, что собрали нитроглицерин, магазин и бутылку с синей жидкостью. Спуститесь по лестнице. Будьте внимательны: волки и фиолетовые существа снова заняли свои позиции. Доверитесь до оружейного автомата и примените к нему три собранных предмета. В результате вы получите патроны для магнума.

Разобравшись с этим, по лестнице вернитесь в зал, где сражались с тремя фиолетовыми существами. Пройдите его до конца и поднимитесь на лифте. Через двойные двери проникните в лабораторию. Магнитная карта откроет огромную дверь напротив лифта. Миновав короткий проход, войдите еще в одну дверь. В следующем ролике появится Алисия.

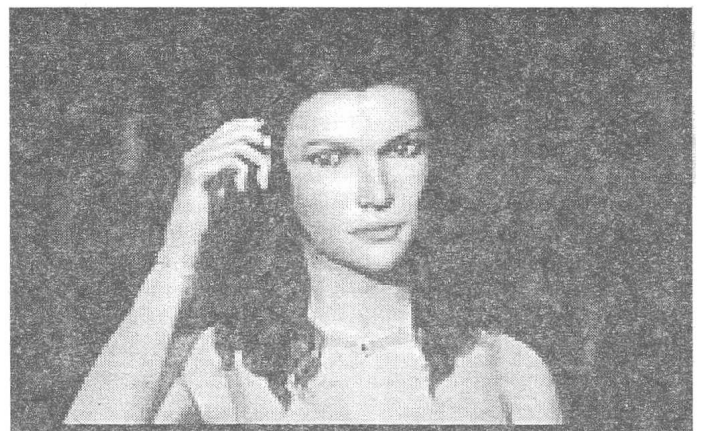
После разговора вам придется столкнуться с новыми врагами. Перебейте их и войдите в дверь справа от входа. Возьмите со стола винтовку M82A1 и спуститесь по короткому лестничному пролету. Пройдите мимо труб и войдите в следующую комнату. Возьмите коробку с патронами, еду и ключ. Вернитесь в комнату, в которой встречались с Алисией. Ключ открывает противоположную дверь.

Вы окажетесь в гробнице Гелла. Прежде чем Кийт успеет что-нибудь предпринять, появятся три ведьмы и набросятся на вас. Посмотрите ролик и готовьтесь к смертельной битве. Убедитесь, что у вас достаточно предметов, восстанавливающих жизнь. Ведьмы очень опасны: они кидают энергетические шары, взрывающиеся треугольники, вызывают пламя у вас под ногами и набрасываются сверху. В этом бою вам очень пригодится магнум. Выжидайте, когда враги не готовятся к атаке, и стреляйте. Если вы будете делать это не вовремя, пуля не достигнет цели. Когда все будет закончено, возьмите предохранитель в центре комнаты и вернитесь в лабораторию.

Проделайте обратный путь на лифте и через двойные двери к дамбе. Когда вы подойдете к месту, где вы оставили Мисато, на вас нападет новый монстр. Войдите в следующую комнату, и начнется тревога. Дамба скоро взорвется. Вам с Мисато нужно успеть спастись. Бегите к красному распределительному щиту возле зарешеченной области, туда, где лестница ведет в компьютерную комнату. Вставьте предохранитель в щит. Лестница снаружи теперь работает. Выйдите туда и сверните в небольшое углубление перед первой лестницей, ведущей вниз. Нажмите переключатель.

Игра подходит к концу. Убедитесь, что у вас есть магнум и вы запаслись достаточным количеством патронов и предметов, восстанавливающих жизнь. Здесь нет комнат сохранения, так что добежите до ближайшей, расположенной в дамбе.

Когда все будет сделано, поднимитесь по новой лестнице. На вершине на вас нападут двое «детей». Когда вы пройдете следующую лестницу, еще двое будут подстерегать вас. Разделавшись со всеми, войдите в большую железную дверь. Идите вперед, вам нужно попасть в проход, отмеченный знаком парковки.



Когда начнется ролик, вы поймете, что три ведьмы возвращаются. Они используют те же приемы, и вам придется прибегать к прежней тактике. Разница заключается в том, что если вы успеете справиться со злой троицей до окончания обратного отсчета (за пять минут), игра закончится победой Кийта. Если нет — герою придется драться с финальным боссом, Геллсом.

Это самая трудная битва. Геллс атакует когтями, выпускает молнии и стреляет энергетическими разрядами. Его разрушающая атака заставляет все колебаться. Старайтесь держаться как можно дальше от босса, не прекращайте двигаться. Если Геллс окажется рядом, он пустит в ход когти. Сразу отбегайте и стреляйте из магнума. В конце враг взорвется в шаре огня и света.

Вы победили! Если игра была пройдена на нормальном уровне, а вы получили уровень S, для вас откроются дополнительные возможности. Обязательно запишитесь и исследуйте, что еще вам предложат авторы «Countdown Vampires».