

X-FILES

DAY ONE — FBI FIELD OFFICE, SEATTLE

Зайдя в офис **FBI**, вы увидите агента Марка Кука. Он сообщит вам, что к вашему боссу из Вашингтона приехал человек по очень важному вопросу и шеф просил зайти к нему. После разговора с Куком пройдите немного вперед и поверните налево. Вы попадете в свой кабинет. Сядьте за стол. Раздастся телефонный звонок. Снимите трубку. Босс попросит вас зайти к нему в кабинет. Возьмите со стола папку с делами и посмотрите вниз на ящики стола. Откройте ящик и возьмите в нем пистолет, наручники и значок агента ФБР. Выйдите из своего кабинета и поверните налево. В конце коридора находится офис Кука, у которого можно узнать, кто приехал из Вашингтона. Выясняется, что это замдиректора ФБР Уолтер Скиннер. Рядом

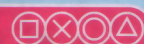
с кабинетом Кука находится дверь с надписью "Armistead Shanks", S. A. I. C.. Заходите в нее. Вы попадете в кабинет своего начальника, который представит вас Скиннеру. Скиннер расскажет вам об исчезновении двух своих агентов — Фокса Малдера и Даны Скалли. По подробней расспросив Скиннера об агентах, вы получите их досье. Узнайте от шефа, что вам следует делать дальше. Выходите из кабинета. Вы опять повстречаетесь с агентом Куком. На его вопрос о вашем новом задании можете отвечать как угодно. Проследуйте за Мар-

ком в его кабинет. Отдайте ему папку с вашими текущими делами и попросите разослать объявления о пропаже федеральных агентов. Выйдя из кабинета Кука, вы увидите Скиннера, который направляется в машину. Напротив кабинета босса есть дверь, которая ведет в конференц-зал. Подойдите к шкафу с надписью "Authorized agents only" и возьмите из него бинокль, фотоаппарат, отмычку, фонарь, прибор ночного видения и набор по сбору улик. Теперь, когда вы находитесь в полном обмундировании, можно отправляться на поиски Малдера и Скалли. Первым делом следует посетить гостиницу, в которой они останавливались.

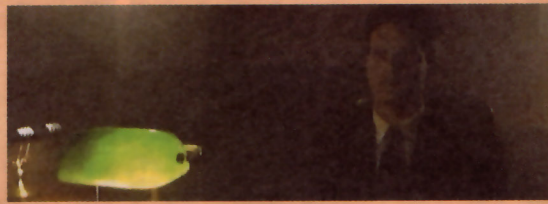
Comity inn: Everett, Washington.
После небольшой видеозаставки вы попа-



Советы по прохождению.



1. Не разговаривайте слишком много по мобильному — его могут отключить.
2. Регулярно проверяйте электронную почту. В новых сообщениях могут содержаться подсказки и прочие интересные сведения.
3. Передвигаться между локациями можно с помощью своего карманного компьютера.
4. В игре встречаются некоторые мелкие детали, связанные с сериалом, поэтому, фанаты, будьте внимательны.
5. В боевых сценах по всем декорациям передвигайтесь с оружием в руках.
6. Используйте в темных местах фонарик или прибор ночного видения.
7. В темных местах, где присутствуют враги, лучше пользоваться прибором ночного видения, так как луч фонарика могут заметить.
8. Ваш фотоаппарат не ограничен в расходных материалах, поэтому фотографируйте интересные места.
9. Крутящаяся штуковина в правом верхнем углу показывает, насколько вы близки к цели. Если вы находитесь рядом с разгадкой, но у вас возникли какие-нибудь проблемы, то нажмите на эту иконку, и вам дадут подсказку. В некоторых случаях если несколько раз нажать на иконку, то проблема будет решена сама собой.
10. Сохраняйтесь как можно чаще, так как во многих эпизодах вас могут убить.



вы сможете открыть ящики, находящиеся возле входа. Спускайтесь вниз. В камерке вы встретите Скиннера, который

мет. Возвращайтесь в Сиэтл, в офис ФБР.

FBI field office, Seattle.

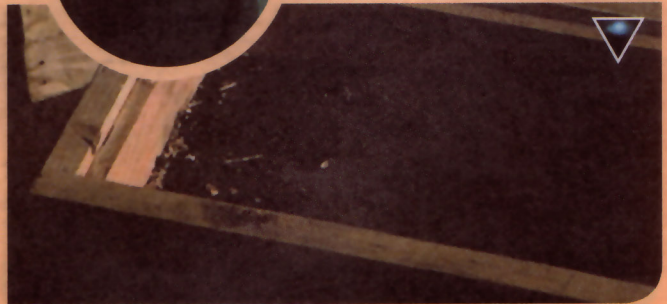
Скиннер уходит работать в конференц-зал, а вам предстоит покопаться в компьютере. Заходите в свой кабинет и усаживайтесь за компьютер. Войдите в директорию **ING** и выберите поиск по телефону ("Search category" — "Phone"). Введите телефонный номер: **206-555-0182**. Номер принадлежит складу, который находится в доках. Берите с собой Скиннера и направляйтесь туда.

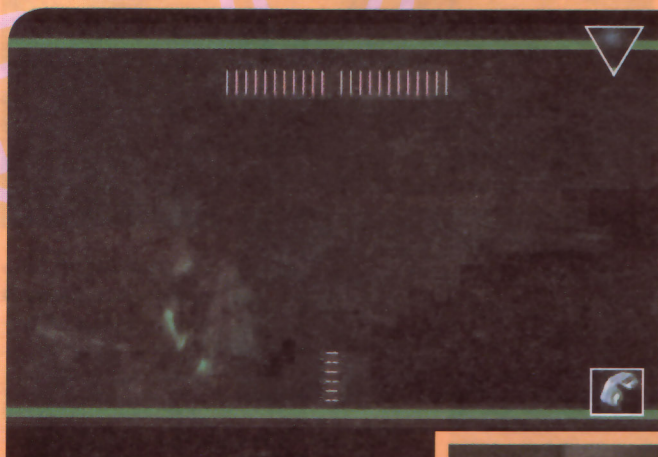
Dockside warehouse: Seattle, Washington.

Оказавшись на месте и получив контроль над героем, подойдите к Скиннеру. Используйте на замке отмычку (она немного напоминает пистолет). Когда замок будет взломан, заходите внутрь склада. Справа от входа стоят ящики, которые невозможно открыть голыми руками, поэтому вам понадобится инструмент. Пройдите прямо, направо, прямо, налево и посмотрите вниз. Вы увидите пятно крови. Осмотрите пятно и используйте на нем набор по сбору улики (**evidence kit**). Поднимите голову и внимательно посмотрите на столб. В нем застряла пуля. Извлеките ее с помощью **evidence kit**. Взяв пулю, подойдите к небольшой камерке, зажгите фонарик и поднимитесь на второй этаж. На втором этаже вы сможете найти ломик. Теперь, когда у вас есть инструмент,

скажет вам, что складской телефон не работает (вот почему никто не снимал трубку). Подойдите к ящикам и используйте на них лом. Внутри ящиков окажется черный порошок неизвестного происхождения. Возьмите немного порошка для анализа в лаборатории. Теперь следует подобрать последнюю улику — окуроч (знакомая марка, такие сигареты курит "Smokeman"). Подойдите к Скиннеру и задайте ему все возникшие вопросы (иконки в верхней части экрана). На складе есть два входа: первый, в который вошли вы, и второй, находящийся за большими контейнерами. Выйдя на улицу через второй выход, вы окажетесь на причале. Подойдите к лодке и поговорите с ее хозяином. Его зовут **James Wong**. Предъявите ему свое удостоверение и расспросите обо всем, что он знает. Поговорив с **Wong**ом, возвращайтесь к складу. Около машины будет стоять Скиннер, который сообщит, что за вами следят. Возьмите в руки фотоаппарат (можно этого не делать, а просто подождать, когда машина скроется из вида) и пройдите немного вперед. Сфотографируйте номер машины. Предостережение: не следует ничего делать с машиной, кроме как фотографировать ее, иначе вас

дете в гостиничный холл. Покажите администратору удостоверение агента ФБР (можно немного поиздеваться над ней, нажимая на звонок) и расспросите ее о Малдере и Скалли. Она сообщит вам марку и номер машины, на которой они уехали. Направляйтесь в номера, где остановились агенты. Скиннер осмотрит комнату Скалли, а вам предстоит осмотреть номер Малдера. Возьмите с телефонной полки книгу "From outer space" (она явно принадлежала Малдеру). На кровати лежит красная папка с надписью "Federal bureau of investigation", внутри которой лежит записка. Еще одна деталь, которая точно дает понять, что в комнате проживал Малдер, — это пепельница с шелухой от семечек. Осмотрев комнату до конца, направляйтесь в номер Скалли. Возьмите со стола портативный компьютер (поработать с ним нельзя, так как он защищен паролем). Можете почитать "Новый завет", который лежит на тумбочке. Пошарив по комнате, поговорите с Скиннером. В верхней части экрана появится изображение телефона. Возвращайтесь к администратору. Попросите ее дать вам телефонные счета агентов, из которых вы сможете узнать два телефона: **202-555-0149** и **202-555-0182**. Возьмите телефон и наберите первый номер (перед ним следует поставить цифру 1, так как вы звоните в другой город. Состоится небольшой разговор, который, к сожалению, ничего не даст. По второму номеру можно не звонить — все равно трубку никто не подни-





убьют. Отправляйтесь в криминалистическую лабораторию.

King county crime lab: Seattle, Washington.

Поговорите с экспертом-криминалистом 2'ом и передайте ему все имеющиеся у вас улики. Направляйтесь в офис ФБР.

Field office.

Вернувшись в офис, повернитесь направо и зайдите в конференц-зал. Поговорите со Скиннером. Он сообщит вам, что возвращается в штаб-квартиру ФБР и вам предстоит вести дальнейшее расследование без него. Задав Скиннеру все интересующие вас вопросы, направляйтесь в свой офис. Садитесь за стол. Придет Агент Кук и предложит вам обратиться в компьютерную организацию для того, чтобы починить ноутбук Скалли. Отдайте ноутбук Марку и включите свой компьютер. Зайди-



те в директорию поиска **ING** и введите имя **Wong** (рыбака с причала). Получив досье на **Wong'a**, загрузите фотографию (**download**) с номером машины. Заходите в поисковую систему и выберите поиск по транспортным средствам (**vehicle**) в категории "правительство и военные" (**Government & Military**). Доступ к данному ресурсу невозможен, и вы ничего не сможете узнать о своих преследователях. Возвращайтесь на склад для того, чтобы еще раз осмотреть склад (вдруг что-то пропустили).

Dockside warehouse.

Подъехав к складу, вы увидите у ворот уже знакомую вам машину (именно на ней следили за вами и Скиннером). Подождите, пока из нее выйдут люди и зайдут на склад. Теперь бегите к запасному выходу (он находится со стороны причала). Откройте дверь отмычкой и заходите внутрь. Повернитесь направо и пройдите вле-

ред, повернитесь налево и пройдите еще немного вперед. Вы увидите людей, которые достают из тайника в полу какой-то ящик и относят его в машину. Их можно рассмотреть поближе с помощью бинокля или прибора ночного видения. Ни в коем случае не стоит включать фонарик или использовать фотоаппарат — вас засекут. Когда преследователи вместе с ящиком скроются, подойдите к тайнику и осмотрите его. Не найдя ничего полезного, направляйтесь в свою квартиру.

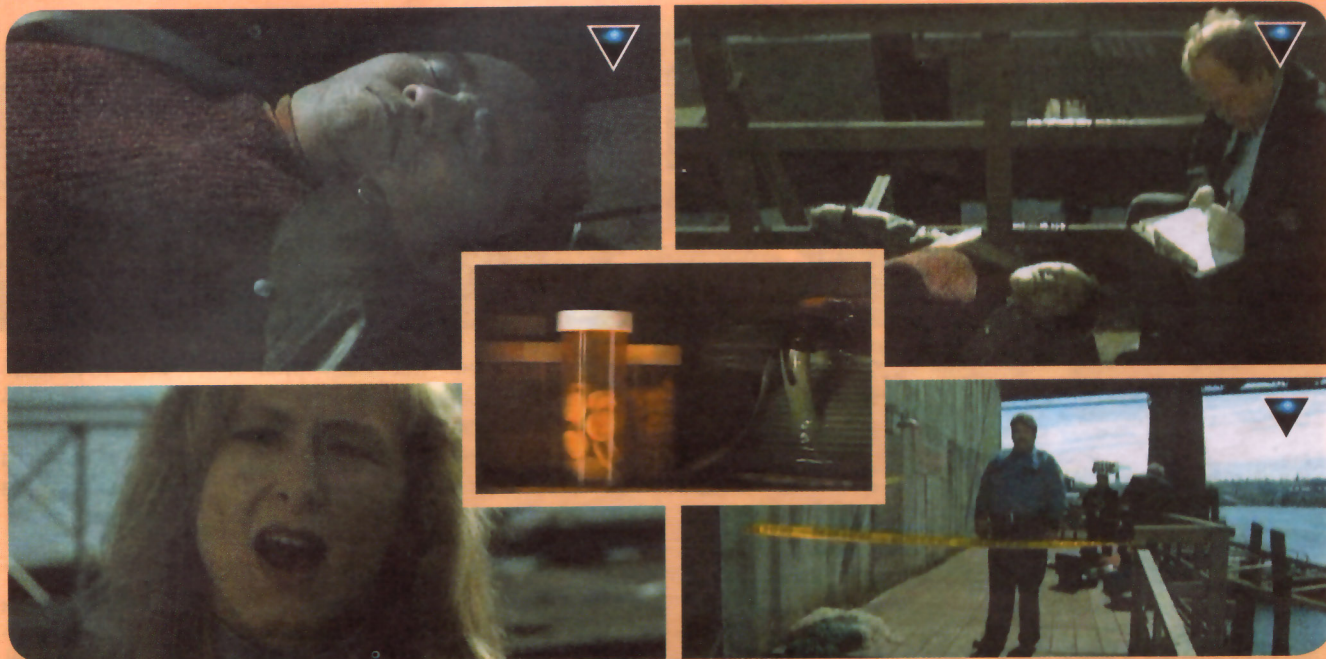
Wilmore's apartment.

Приехав домой, можете немного побродить по квартире, посмотреть телевизор, почитать свои собственные заметки. Когда вам это все надоест, топайте в спальню и ложитесь спать.

DAY TWO — WILMORE'S APARTMENT.

Немного отдохнув, стоит снова вернуться к работе. Поезжайте в офис ФБР.





Field office.

Зайдя в офис, вы увидите на полу агента Марка Кука. Он без сознания. Подойдите к нему и приведите его в чувства. Он расскажет, что его кто-то вырубил. Проверьте офис, не пропало ли чего. В ходе проверки выяснилось, что недоброжелатели сперли ноутбук Скалли, и теперь нам никогда не узнать, что в нем находилось. Через некоторое время в вашем кабинете раздастся телефонный звонок. Оставьте Марка и идите в свой кабинет. Сядьте за стол и снимите телефонную трубку. Человек на другом конце телефонного провода представится агентом ФБР из Вашингтона, он сообщит вам, что кровь, которую вы ему отправили, принадлежит агенту Скалли. После телефонного разговора в ваш кабинет зайдет оклемавшийся Марк, который сообщит вам, что рыбака Вонга убили. Расспросите его о том, откуда он знает про

Вонга, и направляйтесь на злополучный склад. Да, ничего себе денек выдался, но это только начало...

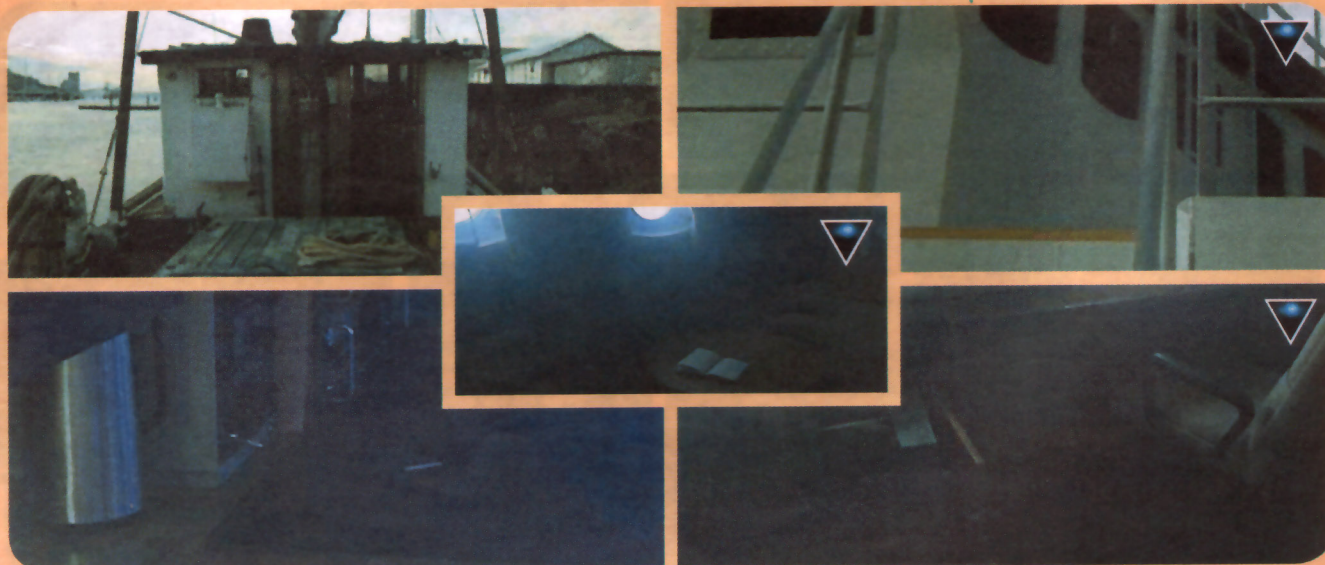
Dockside warehouse.

Прибыв на место преступления, покажите свой значок полицейскому, чтобы тот пропустил вас к труп. Посмотрите на тело Вонга. Рядом с ним вы увидите его личные вещи, которые находились у него в карманах в момент убийства, а также окурки сигарет (точно такой же вы находили на складе). Поговорите с экспертом-медиком. Он сообщит вам все детали происшествия. Кстати, он упомянет, что Вонг был убит точно так же, как JFK, а это наводит на мысли, что к убийству имеет непосредственное отношение "Smokeman". Расспросив эксперта обо всех подробностях преступления, повернитесь налево и подойдите к очаровательному детективу. Погово-

рив с ней обо всем (в том числе и цвете ее волос), направляйтесь осматривать судно Вонга. На борту поговорите с детективом и осмотрите весь корабль. Вы найдете внутри желтый плащ с надписью "Tarakan" и в аптечке обезболивающие таблетки без опознавательных этикеток. Снова поговорите с детективом и поделитесь с ней своими соображениями. Эксперт-медик сообщит, что тело Вонга повезли на вскрытие, о результатах которого вам непременно сообщат. Придет судовой смотритель, от которого вы сможете узнать, что "Tarakan" — это судно, на которое вам и следует отправиться.

Impound dock: The Tarakan.

Да, ничего себе посудинка. По данным береговой охраны, вся команда "Таракана" погибла во время пожара на судне. Интересно, как это можно сгореть в корабле,





ных вами на "Таракане" (эпизод со свинцовым шаром заставит вас немного посмеяться). После разговора с детективом позвоните Джону в лабораторию

где лежат трупы, то увидите, что их похитили. Поговорите с детективом. Она поделится с вами своими соображениями насчет исчезновения Малдера и Скалли. Пора навестить нашего старого друга из криминалистической лаборатории ФБР.

Crime lab.

Поговорите с экспертом о делах житейских (для поднятия настроения). Спросите у него об отпечатках пальцев с "Таракана". Затем отдайте ему пулю, которой был убит Вонг, и свинцовый шар с "Таракана". Поезжайте в свои апартаменты.

Wilmore's apartment.

Усаживайтесь за рабочий стол. Включите компьютер. Вам пришла новая почта. Заходите в директорию e-mail. Выберите письмо от Джона Эймиса. Он прислал вам отпечатки пальцев с "Таракана". Щелкните на закладке **Tarakan.dat**. Вы получите в свое распоряжение отпечатки пальцев с "Таракана". Проверьте их на базе данных ФБР в категории поиска, укажите **FBI**. Выяснится, что отпечатки пальцев принадлежат вашему коллеге Марку Куку. Покиньте рабочий стол. Раздастся стук в дверь. Подойдите к двери и откройте ее. Это Кук, он чем-то сильно озабочен. Поговорите с ним. Можете рассказать ему всю правду о своем расследовании, а можете

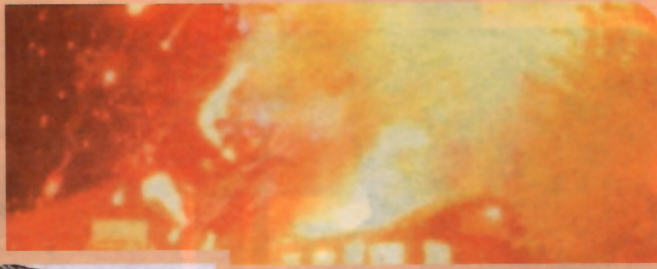
который обгорел только снаружи, а внутри остался целым и невредимым? Ничего, скоро разберемся. Поверхностно осмотрите корабль, после чего спуститесь в трюм. Найдите в трюме ящики с изображением некой мифической птицы (исследуйте трюм сами — на корабле очень трудно описать, где право, а где лево). Недалеко (относительно) от ящиков вы сможете найти коробки с металлическими шарами. Возьмите один себе, для коллекции. Затем поднимайтесь из этого лабиринта на поверхность и идите искать судовой журнал. Он лежит на столе в небольшой каюте на втором этаже. Напротив этой каюты есть еще одна, в которой вы сможете найти сейф. Загляните в него — вы обнаружите внутри платежные ведомости. Теперь поднимайтесь еще выше, по пути осматривайте примечательные детали. Взобравшись на самый верх, поговорите с детективом и поднимите еще один журнал. Поговорите с детективом обо всех деталях, встречен-

ную и попросите его снять отпечатки пальцев на корабле. Покажите детективу белые пятна на корпусе корабля, после чего отправляйтесь обратно на склад. Полицейский сообщит, что вскрытие тела кое-что показало. Поезжайте в **Coroner's office**.

Coroner's office, Seattle.

Прибыв в морг, поговорите с доктором. Она расскажет вам, что Вонг был болен очень странной разновидностью рака и к тому же был наркоманом. Спросите у нее про пулю и таблетки. Когда появится иконка с надписью "**Tarakan**", нажмите на нее. Вы узнаете, что до вас "Тараканом" интересовались еще два агента ФБР — это были Малдер и Скалли. Скалли хотела провести повторное вскрытие тел с "Таракана", но, к сожалению, не успела. Доктор сообщит вам, что трупы с корабля до сих пор находятся в морге, и предложит взглянуть на них. Когда вы откроете камеры,

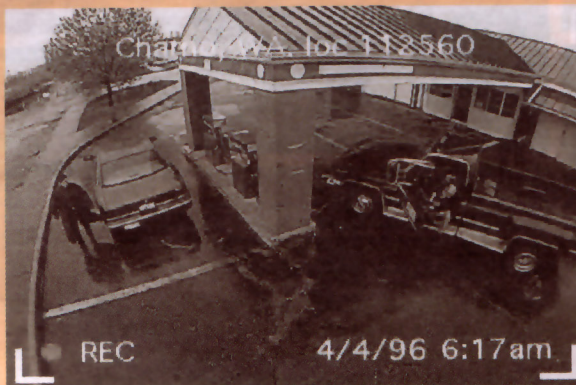




солгать. Напоследок спросите у Марка, об отпечатках. Направляйтесь на склад.

Dockside warehouse.

Вы увидите грузовик с надписью "Gordon's hauling". Очень быстро запрыгивайте в кабину (через дверь водителя). Посмотрите направо. Направьте свой взор на бардачок. Внутри него вы обнаружите скомканный клочок бумаги с надписью **RP#1121, 82434**. Теперь также быстро покидайте грузовик через дверь пассажира (справа), пока водитель вас не заметил. Да, после таких перегрузок следует хорошенько отдохнуть, поэтому направляйтесь к себе в квартиру.



швырнет вас к стене и собьет с ног Мэри. Теперь делать все нужно как можно быстрее, так как дом заминирован. Подойдите к двери и разбейте лопатой маленькое окошко внизу. Теперь вы на свободе. Обменяйтесь впечатлениями с Мэри (можно даже попробовать поцеловать ее) и направляйтесь к себе домой.

Wilmore's apartment.

Ложитесь спать — завтра снова предстоит нелегкая работа.

Wilmore's apartment.

Ложитесь спать.

DAY THREE: APARTMENT.

Вы проснетесь от громкого стука в дверь. Это Мэри (детектив). Она принесла вам видеокассету, записанную на бензоколонке. На кассете показано, как Малдер выходит из машины и к нему подбегает некий человек (водитель грузовика, в котором вы нашли записку), затем появляется яркая вспышка и запись обрывается. Поговорите

Coroner's office.

В морге вы увидите труп водителя со склада, который сильно обгорел. Эксперт сообщит вам, что ожоги вызваны не огнем, а скорее всего радиацией. Детально расспросите эксперта обо всех подробностях и направляйтесь в Gordon's Hauling.

Gordon's Hauling, Charno.

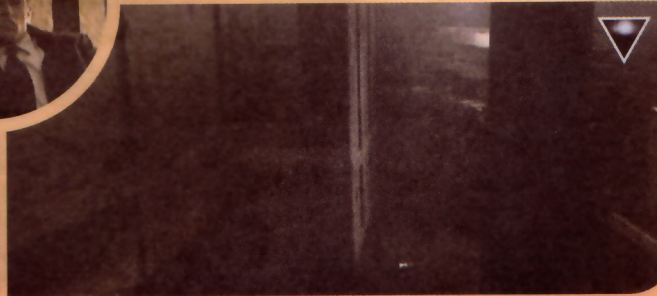
Откройте дверь и заходите внутрь. Пройдите немного вперед и возьмите лопату. Справа от вас на полу лежат документы — поднимите их. На вас нападет очень странный человек, который со страшной силой

Field office.

Зайдите в конференц-зал, там вы встретите Марка, который собирается провести рейд на складе некого Смольникова. По его словам, Смольникова видели на складе в ночь убийства Вонга. Спросите у

DAY FOUR: WILMORE'S APARTMENT.

Поезжайте в офис ФБР.





Марка, знает ли о рейде детектив Астадориан. Он скажет вам, что оставил ей свое сообщение на автоответчике (позже мы это проверим). Задайте Марку еще пару вопросов и направляйтесь на склад Смольникова.

Smolnikoff warehouse.

Прибыв на склад, достаньте пистолет (наконец-то можно пострелять), скажите Куку, чтобы он прикрыл вас, и заходите внутрь. Вас встретят головорезы Смольникова, их будет трое. Перестреляв нападающих, пройдите немного вперед и обогните лестницу слева. Обратите внимание на эмблему на ящиках (точно такая же была на "Таракане"). Возьмите с маленького столика платежные ведомости. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Повернитесь направо и убейте охранника, быстро разворачиваясь лицом к заколоченной двери и стреляйте по появившемуся врагу. Поднимитесь на третий этаж. Пройдите по этажу к другой лестнице (не по которой вы поднимались) и спуститесь вниз. Вы увидите Смольникова, разговаривающего по телефону. Прервите его разговор. Придет Кук, который сообщит, что видел внизу пистолет. Пока Марк будет допрашивать Смольникова, спуститесь на первый этаж. Слева от лестницы подберите пистолет. Возвращайтесь в укрытие Смольникова. Проведите допрос, после чего поезжайте в лабораторию.

Crime lab.

Джон находится в весьма плачевном состоянии, интересно, что с ним. Отдайте Эймису пистолет. Когда он проведет баллистическую экспертизу, то выяснится, что именно из этого пистолета стреляли в Скалли и из него же убили Вонга. Возвращайтесь на склад Смольникова.

Smolnikoff warehouse.

Поговорите с Куком и Смольниковым о пистолете. Смольников будет отрицать свою причастность к преступлениям. Марк его арестует. Позвонит Джон Эймис из лаборатории. Он сообщит вам, что "Таракан" заражен радиацией и он так плохо себя чувствует из-за вас, так как именно вы принесли ему радиоактивный шар. Да, неприятный поворот событий. Возвращайтесь в свою квартиру.

Wilmore's apartment.

Включите компьютер. Зайдите в директорию e-mail. Выберите сообщение от Otto Dee. Щелкните на закладке. Вы получите отпечатки пальцев. Укажите в категории поиск "военные и правительство" (military/government). К сожалению, проверка отпечатков пальцев ничего не даст, выключайте компьютер. В дверь постучится Мэри, которая будет очень недовольна тем, что вы не сообщили ей о вашем рейде на склад контрабандистов. Выходит, что Марк нам соврал, он и не думал сооб-

щать, что-либо детективу Астадориан. Воспроизведите сообщения вашего автоответчика. X предлагает вам встретиться завтра в Sand point hangar 4. Что ж, на сегодня с вас приключений достаточно, ложитесь спать.

DAY FIVE: WILMORE'S APARTMENT.

Поезжайте в Sand point hangar 4.

Sand point hangar 4, Seattle.

Да, довольно мрачное местечко. Пройдите немного вперед и повернитесь направо. Заходите в небольшое сооружение. Внутри вы встретите X, который сообщит вам, что агенты, которых вы ищете, живы. Также он потребует, чтобы вы дали ему слово, что никому не расскажете о вашей с ним встрече. Если вы откажетесь дать слово, X вас убьет. Если вы дали ему слово, тогда он скажет вам, где можно найти агента Скалли, и даст вам стилет (которым, кстати, может и зарезать). После чего он исчезнет. Повернитесь, вы увидите Мэри. Поговорив с ней, направляйтесь в госпиталь.

Presbyterian hospital.

В коридоре вы встретите лечащего врача Скалли. Покажите ей свое удостоверение и скажите, что вы ищете агента Скалли. Врач задаст вам вопрос, кто является на-





вать охрану (в этот момент делать все нужно очень быстро), нажмите на появившуюся в углу иконку стилета. Она согласится с

Пройдите в палату. Скалли очень взволнована. Скажите ей, что вас попросил найти ее Уолтер Скиннер. На вопрос, кто вы, ответьте, агент Уилмор. Когда она спросит, кто вам о ней сообщил, ответьте, черный человек. Не убежденная вашими ответами, Скалли попытается выз-

вами поговорить. Расспросите Скалли обо всех интересующих вас вещах. Покажите ей фотографию Смольникова. Поезжайте на железнодорожную станцию.

Rural road 1121.

Пройдите вперед до упора. Залезьте на телеграфный столб. Используйте бинокль, чтобы рассмотреть вагон под номером 82434 (кстати, этот вагон использовался в

чальником агента Скалли. Назовите имя Уолтера Скиннера. Доктор сообщит, что палата Скалли находится прямо за ней.

да она спросит, кто вам о ней сообщил, ответьте, черный человек. Не убежденная вашими ответами, Скалли попытается выз-





одном из эпизодов сериала). Спускайтесь вниз. Поговорите с Мэри. Теперь идите к этому вагону. По дороге к нему вы встретите бродягу, который скажет вам, что нашел какую-то вещь в этом вагоне. Он предлагает вам угадать, что именно он нашел. Отвечайте в следующем порядке: **photographs, moving pictures, video tape**. Это окажется видеокассета. Бродяга согласится продать ее вам за **10** долларов. Получив кассету, направляйтесь в свой офис.

Field office.

Заходите в свой кабинет и усаживайтесь за компьютерный стол. Вставьте в видеомagni-

тофон кассету. Нажимайте иконку захвата изображения, а затем полученный кадр вводим в категорию поиска **Military/government**. Получаем досье на некоего военного хирурга (это он напал на вас с детективом). Появится надпись, которая показывает, что с вами кто-то хочет пообщаться в видеоконференции. Жмите **connect**. Появятся некие субъекты, назвавшие себя друзьями Малдера и Скалли (именно они не хотели разговаривать с вами в начале игры). Поговорите с ними и получите от них всю возможную информацию. Заходите в директорию **e-mail** (карманного компьютера). Выберите сообщение **B/9 Force 10**. Нажмите на закладку, чтобы перекачать координаты местности. Поезжайте на Аляску.

Rauch's house.

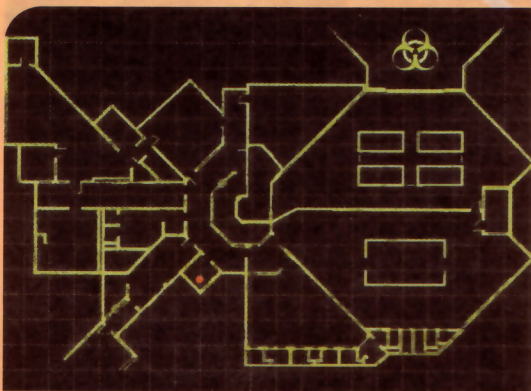
Вы увидите отъезжающий джип. Зайдите в дом и поднимитесь на второй этаж. Вы увидите лежащего человека. Похоже, он мертв. Посмотрите вверх: вы увидите на потолке ручку в виде скелета. Дерните за нее. Вы сможете подняться на чердак. На чердаке вы найдете агента Малдера. Развяжите его. Поговорив с ним, ответьте на телефонный

звонок. По окончании разговора к дому подъедут два агента **NSA**. Спуститесь вниз и выходите на улицу. Поговорите с агентами. Они скажут, что ваше расследование закончено и что они отвезут вас в аэропорт. Это неправда, поэтому пристрелите их.

Secret base: Alaska.

Вот вы почти и добрались до конца игры. Пройдите вперед. Подойдите к одному из компьютеров на базе и посмотрите на карту комплекса (выберите директорию **Map**). Зайдите в операционную (комната с носилками и прочими атрибутами). Возьмите со стола электрошок. На вас нападет агент Кук, который попытается вас убить. Подберите удобный момент и ударьте бывшего напарника электрошоком. Избавившись от Кука, направляйтесь искать Малдера. Как только вы его увидите, крикните Скалли (она будет рядом), чтобы она бежала (**Run**). Быстро повернитесь направо и приготовьте пистолет. Застрелите охранника. Бегите вперед. Подойдите к агенту Скалли. За ней находится пульт управления, нажимайте на нем зеленую кнопку. Откройте обе двери в камеру (туда нужно загнать Малдера). Обойдите камеру и найдите на стене кнопку. Нажмите на нее. Возвращайтесь к Скалли. Поговорите с ней (она очень напугана, поэтому возвращаться к ней не стоит). Поговорив с ней, обойдите препятствие справа. Убейте охранника и возьмите у него ключ. Пробегайте через камеру. Разворачивайтесь на **180** градусов и нажимайте кнопку, чтобы закрыть дверь и поймать Малдера. Пришелец покинет тело Малдера и вселится в агента Кука. Киньте стилет агенту Скалли, чтобы она воткнула его в шею Марка. **Happy end?**

Роман СТЕФАНЦОВ



PlayStation

