**Кордон - начало игры.**

Старт игры Lost Alpha как и в оригинальной версии игры Сталкер ТЧ, происходит на локации Кордон, где главный герой просыпается в одной из комнат расположенной в бункере знакомого нам Сидоровича. Поднявшись на верх нам предстоит диалог с торговцем, который и дает нам первое задание. Задание не очень сложное необходимо разыскать артефакт, найти его тоже не составит труда, выйдя из бункера берите левее одновременно смотря на мини-карту где будет обозначена метка его нахождения. Смотрите внимательнее так в траве его плохо видно, сигналы детектора вам в помощь. После того как найдете артефакт, Сидорович даст еще несколько несложных задай, после выполнения которых вам необходимо двигаться в сторону Свалки.

**Локация Свалка.**

Попав на Свалку по аналогии с оригиналом ТЧ откликаемся на призыв Беса и помогаем отстоять нападение, далее не забываем помочь сталкеру по кличке Юрик. После того как будет оказана помощь всем нуждающимся следуем к ангару для встречи с Серым. Из разговора с Серым главный герой понимает,что его путь лежит ни куда-то а на Агропром.

**Локация Агропром.**

После перехода на Агропром по аналогии с оригиналом игры без промедления выдвигаемся на оказание помощи сталкеру по кличке Крот. После его спасения Крот в знак благодарности рассказывает нам о существовании тайника Стрелка и подробно описывает местонахождение его записок. Спускаемся в низ и начинаем поиски, после того как найдете убежище и записки, отправляйтесь на поиски тайника, который будет располагаться в одном из переходов между коридоров. Это место вы узнаете по стоящим там больничным каталкам. На этом наша миссия в подземелье выполнена, после чего находим путь на верх и выбираемся.

После того как вы окажетесь на поверхности и сделаете первый глоток свежего воздуха, на Пда будет прислано сообщение с просьбой о помощи. Отправителем которого будет являться некий Крысолов. Данного персонажа вы сможете разыскать в вагончике расположенном на болоте. После разговора с Крысоловом выясниться, что ему необходимо добыть некий кейс с документами, вы любезно соглашаетесь и идете на в НИИ где на третьем этаже будет дожидаться заветный кейс с документами внутри. Эти документы вы должны будете доставить бармену, который находиться на локации Бар.

**Локация Бар.**

Чтобы попасть в Бар необходимо двигаться по дороге пока не упретесь в шлагбаум, после прохождения которого стоит повернуть налево и далее двигать прямо по дороге. Миновав блок пост попадаем к бармену и отдав ему документы найденные на Агропроме двигаемся к товарищу Петренко, которого найти можно будет в Баре.

**Темная Долина.**

Первое что необходимо сделать после перехода на локацию, отправиться на ферму разыскав в одной из них сталкера по кличке Демон. Из разговора с которым станет ясно что вам необходимо попасть на фабрику которая является базой бандитов. После того как Демон изложит свой план мы преступаем к его реализации. Первое находим вход на фабрику - он расположен в устах в ложбине за фабрикой. В этом месте постоянно пасутся полтергейсты. Там же вы обнаружите три трупа бандитов у одного из которых вам необходимо взять костюм и одеть его.

Переодевшись в бандитский костюм, можно смело отправляться на базу Борова. Зайдя на территорию вам необходимо найти один из ангаров в котором будет эстакада, поблизости с которой вы найдете пьяного бандита и в разговоре он скажет вам пароль для прохода внутрь фабрики. Попав внутрь не теряемся, расположение зданий сильно изменено, наша цель цех со станками в котором находим сталкера по имени Вадик. Из разговора с ним узнаем о местонахождении документов, они располагаются на втором этаже одного из административных зданий.

Далее начинается веселье которое нам устроят появившиеся военные, которые будут отстреливать все что движется, возможно попадет и главному герою. Поэтому необходимо как можно быстрее подниматься на верх. Выбравшись на свежий воздух рядом со зданием находим одно из чудес отечественного автопрома под название НИВА и давим как можно сильнее на газ.

Двигаться необходимо в сторону ворот которые по оригиналу являлись переходом на Кордон. Нашу прогулку будут остложнять преследующие нас вертолеты, но не обращая на них внимание и не отпуская ногу с педали газа пресекаем границу локаций и продолжаем движение уже в Темной Лощине.

**Темная Лощина.**

Попав на локацию под шквалом пуль продолжаем движение в сторону железнодорожного тоннеля. Двигаясь по тоннелю до тех пор пока в левой стене не увидите разлом. Пройдя через него вы попадете в место называемое Шахтами. Идем прямо до упора, далее повернув налево теряем сознание от удара по голове. Очнувшись вы увидите перед собой главу группировки Грех. Лидера зовут Велес, после милой беседы вы получаете от него новое задание на поиск документов, находящихся на базе Борова.Выбравшись на поверхность берем направление к базе Борова. Пешим порядком или на машине тут решать вам.

**База Борова.**

На базе Борова без сюрпризов тоже не обойдется. Глава бандитов предложит вам сыграть в угадайку, где ценой проигрыша может быть ваша жизнь. Правильный ответ под цифрой 4. Далее получаете шифр от сейфа и забираете документы. Как только документы окажутся у Вас в руках бандиты становятся врагами, и вам придется не мало пострелять для того чтобы выбраться с базы. Отсреляв все движущееся ваш ПДА сообщит вам о том что пора опять спускаться в очередную лабораторию, на этот раз Х-18.

**Лаборатория Х-18.**

Войти в неё мы сможем спустившись предварительно в подвал одного из админ. зданий, предварительно введя код полученный от Петренко в сообщении. Код от двери 5271. Спустившись в лабораторию обыскиваем комнату охраны, там в столе будут лежать первые документы. Там же увидите компьютер для которого нужен код для взлома который появиться позже. Поэтому идем дальше.

Выйдя из комнаты, поворачиваем налево и двигаемся прямо в направлении двери, далее спускаемся вниз где видим стол, над которым есть полка с документами номер 2. Берем документы идем по пути находим и убиваем бюрера, руку которого просил принести Петренко. Далее идем в помещение с лифтами пробираемся в правую шахту и начинаем подниматься по ней пока не достигнем открытой двери, через которую можно будет попасть в секретную комнату.

В этой комнате находим труп лежащий за одной из установок. Забираем с трупа Пда, в котором будет код 9231 от компьютера который найдете рядом стоящим на столе. На столе так же будут заветные документы номер 3. Все нам остается найти еще два документа. Документ номер 4 находиться в комнате над той где вы нашли бюрерра, попасть в неё можно через пролом в полу. Документ №5 найдете в подвале в одной из комнат ищите стол они на нем.

Далее отправляемся к Велесу сдавать выполненные задания. Как только он вернет вам оружие, идем к товарищу Петренко. После появлении в баре, на входе нас встретит некий сталкер из группировки Грех, в результате чего Петренко и бармен перестают с нами общаться. Чтобы решить данную проблему отправляемся на Росток выполнять задание Велеса. Для того чтобы это сделать нам необходимо попасть на завод Росток. При заходе на локацию вы сразу получите задание, целью будет встреча с лидером группировки Долг.

**Локация Росток.**

После встречи с лидером Долга получаем очередное задание на уничтожение выживших мутантов. Для этого отправляемся в тоннель и взяв у одного из экологов старый противогаз выдвигаемся на завод. На заводе нашей целью является поиск 3 ПДА и убийство 4 кровососов. Первых два ПДА вы найдете на стройке. Для поиска третьего вам понадобиться полученный у экологов противогаз, так возле здания и внутри помещений дминистративного здания там где проходная будет ядовитый газ. Искать ПДА необходимо на втором этаже.

Один кровосос вас встретит практически при входе на завод. Остальные будут поджидать рядом с теми местами, где найдете ПДА. Все задания выполнены, идем отчитываться к лидеру Долга, который сообщит вам что ключ от лаборатории необходимо забирать у Петренко. Двигаем в Бар.

**Бар.**

После прибытия в Бар идем сразу к Петренко, затем к бармену. Возвращаемся обратно к Петренкои дает ключ и код 4526 для входа в лабораторию Х-14.

**Росток.**

Попав снова на завод идем к переходу в секретную лабораторию, отметка на карте будет. Попадаем в коридор очень похожий на тот который был в Саркофаге. Двигаясь по коридору находим кодовую дверь, вводим код проходим. Находим пройдя через правый коридор вторую дверь, открываем тем же кодом. Попав в лабораторию на столе увидим документы и КПК, которые необходимо принести Велесу. В этой же комнате видим проход в стене и дверь, открываем её (она открывается без кода), заходим и убиваем кровососа, про которого мы узнали из разговора с Петренко. После расправы с ним задание можно считать выполненным. Далее двигаем в Шахты к Велесу отчитываться о выполнении.

**У Велеса.**

Велес сообщит. что с главным героем выйдут на связь тайные торговцы из Мёртвого Города. А пока вы выбираетесь из шахт вам придет сообщение от профессора Сахарова в котором сообщается что он у него к вам есть дело. А раз так оправляемся на Янтарь к профессору.

**Янтарь.**

От Сахарова получаем задание на поиск документов, которые находятся в руках наемников, которые дислоцируются в Мёртвом городе. Берем задание и прибыв в город, отправляемся к школе. Беспрепятственно проходим к лидеру наемников, но при разговоре с ним он узнает стрелка и главный герой превращается в пленника, теряя при этом весь скарб и оружие. В заточении мы встречаемся с Болотным доктором, который сообщает ГГ что его КПК неисправен. Освободителями двух друзей, как не странно становятся военные. После освобождения идем прямо по коридору и открыв сейв забираем свои вещи. Далее возвращаемся к Сахарову.

После слов благодарности профессор сообщает о том что он может восстановить КПК но для этого ему необходимы детали. Первое что необходимо новые провода, за ними спускаемся в лабораторию и в одной из комнат на стеллаже находим провода. Второе что нужно - это платы, которые по словам Сахарова мы может раздобыть у болотного доктора. А это значит нужно бежать на Большие Болота.

**Большие Болота.**

Как только вы появитесь на болотах, приготовьтесь к встрече с военными вертолетами, которые будут вас обстреливать. Прячьтесь в зарослях камыша и переждав когда военные улетят, отправляйтесь к доктору. После разговора с ним выясниться что главный герой и есть Стрелок и в связи с этим нам необходимо разыскать Призрака. Найти его можно на локации Армейские Склады.

**Локация Армейские Склады.**

Призрака искать отправляемся в деревню, где обитали кровососы, а именно в восточную ее часть. Там будет бункер в котором и будет Призрак. Призрак попросит забрать украденный наемниками артефакт. Отправляемся в деревню, где в оригинале мы встречали долговца Черепа. Расправившись с наемниками выясняется, что это был другой отряд и арта у них нет. Отправляемся на встречу с сопровождающим, вместе с которым по дороге попадаем под выброс и тот умирает. Добравшись до заваленного тоннеля встречаем и уничтожаем наемника. Обыскав его находим тот самый артефакт. Несем к Призраку, он же отправляет нас к Сахарову на Янтарь.

**Локация Янтарь.**

Отдав профессору необходимые платы и артефакт, ждем когда он отремонтирует наш КПК. Тем временем можете поболтать с Кругловым. Забираем КПК и из пришедшего сразу же сообщения, узнаем что нам необходимо срочно прибыть к Петренко.

**Бар.**

В Баре идут боевые действия. Находим Петренко и выполняем задание по уничтожению вертолетов. Забираемся на крышу здания где располагалась арена, находим убитого бойца с гранатометом и сбиваем два вертолета. Возвращаемся к Петренко и узнаем что нам необходимо отправляться в след за Ворониным и Барменом в окрестности Припяти.

Окрестности Припяти.

В подвале Универмага находим вновь созданный Бар. Попасть в него вам не удастся так как дверь в него будет закрыта. Для того чтобы попасть внутрь говорим с рядом стоящим Лёликом. Зайдя внутрь идем и говорим с барменом. Бармен отправляет к Воронину, а тот в свою очередь к Иванцову. Иванцова ищем в подвале овощного магазина. Иванцов объясняет стрелку, что необходимо отключить установку в лаборатории Х-16 и на радаре. Но перед выполнением задания нужно взять у Сахарова настроенный ПСИ-шлем. Идем на Янтарь.

Янтарь.

Однако не все так просто, профессор сообщает нам что шлема у него нет. Его передали в лабораторию расположенную на цементном заводе. Далее следует предложение взять не настроенный шлем, чтобы уберечь себя от сильных излучений при пересечении территории Радара.

Цементный Завод.

После прохождения Радара мы оказываемся в некой деревне. Сразу у перехода слева увидите машину, садитесь в нее и мчитесь по дороге в направлении тоннеля с переходом, до начала выброса. Выброс настигает гг на переходе, после этого вы окажетесь в бункере ученых цементного завода. Из разговора с учеными узнаем что настроенный шлем находиться у группы ученых делающих в данный момент замеры. Из-за потери связи с группой нам будет предложено отправиться на поиски группы. Двигаемся на метку, которая приведет нас в итоге в деревню, на старой плотине. Двигаемся в сторону плотины, подойдя к ней спускаемся по лестнице и увидим под трубой дверь, входим в бункер. Обнаруживаем что там никого нет, далее получаем от неизвестного по имени Хермит сообщение. Отправляемся к нему в старую церковь, поднимаемся на второй этаж и узнаем что следы ученых ведут в лабораторию Х-19. Идем в неё и там находим труп одного из ученых и забрав у убитого настроенный шлем оправляемся в лабораторию Х-16.

Лаборатория Х-16.

После попадания в лабораторию главный герой пребывает в неком забытьи, перед его глазами ходят военные, ученые, другими словами мы прибываем во сне. Далее необходимо поговорить со всеми учеными внизу и поднявшись на верх к главному пульту видим двух разговаривающих ученных. Через некоторое время активируется задание на включение 1,2 и 3 пультов управления. После их включения включаем главный пульт. После его включения главный герой просыпается и включается таймер. Дальнейшие действия будут проходить по аналогии с оригинальной версией игры ТЧ. Отключаем все пульты, прыгаем в пролом в полу, попадаем в тоннель и выходим на поверхность. После выхода на поверхность из присланного сообщения узнаем что необходимо двигаться на Радар для встречи с отшельником.

Радар.

После прибытия на радар, смотрим отметку на карте, где отмечено местонахождение отшельника. У одного из вагончиков вы увидите нечто среднее между человеком и изломом. При разговоре выясниться, что это один из работников лаборатории Х-10. Поговорив с ним узнаем что для входа в Х-10 необходим ключ. Ключ он нам предоставит лишь после того как мы принесем его оборудование спрятанное на радаре. Получаем задание на поиск тайника Отшельника. Путь не близкий советуем воспользоваться машиной. Отдаем найденный в тайнике вещи, в замен он называет нам код 218 от сейфа. Двигаясь среди радиоактивных куч с мусором находим бывший дом Отшельника, открываем сейф и забираем документы по бункеру. Далее отправляемся в Х-10.

Лаборатория Х-10

При входе в лабораторию, мы сразу получаем два задания. Отключить замок №1 и 2. Двигайтесь левее по коридору пока не увидите прозрачный зеленоватый образ ученого. Подходите к нему и поднимаетесь по лестнице, после чего попадете в комнату, где и будет находиться установка отключения первого замка. Возвращаемся и в одном из коридоров натыкаемся на двух бюреров, убиваем их и проходим далее держась правее видим труп ученого рядом с которым лежит ПДА. Подбираем его и запоминаем код. Он пригодиться нам позже. Далее в помещение с огромными вертикальными установками увидите металлическую лестницу, поднявшись по ней будет стоять пульт отключения второго замка. После выключения замков наша цель отключить ПСИ установку возвращаемся и находим двух спорящих прозрачных ученых, рядом с ними будет дверь. Заходим в неё предварительно введя код который был записан в ПДА убитого ученого 3823. Зайдя в помещение увидите еще один труп ученого рядом с ним ПДА. Подбираем ПДА и выключаем рубильники на двух главных пультах. После отключения возвращаемся к двери на выход из лабы, но она оказывается закрытой. Далее откроется дверь, включиться таймер и нужно будет уничтожить появившегося в этот момент огненного полтергейста. В установленное таймером время нам необходимо покинуть Х-10. Далее топаем в окрестности Припяти на встречу с Ворониным.

Окрестности Припяти.

Опять идём на склады, потом в МГ, потом на радар и поворачиваем в окрестности Припяти ( городок Чернобль). Идём в бар, говорим с барменом, потом идём к Воронину. Воронин жалуется что замучила старая, военная разработка – землетрясная машина и её надо отключить. Идём отключать машину. Машина в бункере под старой плотиной, лаборатория х7. После перехода сразу идём прямо, за нами будет идти зелёная голограмма, стрелять в неё не надо, перед первой лесенкой сворачиваем в коридор на лево. Проходим прямо до стены и поворачиваем на право, идём опять никуда не сворачивая через дверь и поворачиваем опять на право. Идём опять всё по коридору и доходим ло лесенки, над ней висит плакат «Осторожно, низкий потолок», поднимаемся по ней, поворачиваем на лево и опять лесенка вверх, поднимаемся по ней и потом спускаемся вниз. Мы опять в коридоре, поворачиваем на право и идём до первого поворота на лево. Не доходя до стены поворачиваем в дверь на право, идём прямо и опять лестница с плакатом «Осторожно низкий потолок» поднимаемся, поворачиваем направо по лесенке, опять по лесенке и вот мы в помещении где стоит эта землетрясная машина. Она напоминает установку с мозгом, как в подземной лаборатории на Янтаре.

Отключаем её и идём обратно. В одном из коридоров встретится призрак в тёмном плаще с капюшоном и передним будет огненная полоса, пересекать её нельзя, надо просто постоять и подождать, призрак пропадёт и полоса тоже. Идём к Воронину. Воронин в восторге, благодарит и говорит, что для нас кто то оставил записку. Идём на встречу, это оказывается проводник. Он говорит, что надо сходить к Клыку. Идём на склады и разговариваем с клыком. Он отсылает в Припять встретится с призраком в гостинице. Надо идти в Припять. Перед переходом со складов на радар приходит сообщение от призрака что прямой проход в Припять заблокирован военными и надо идти через подземелья Припяти. Переход в подземелья на радаре.

Подземелья Припяти.

После перехода мы попадаем в госпиталь из чистого неба. Там встречаемся с проводником. Он провожает нас до входа в подземелья и дальше мы идём сами. Попадаем в тоннель, идём и с лева видим длинную лестницу. Поднимаемся по ней, наверху сразу есть кое какой хабар, идём прямо и поворачиваем на лево. Попадаем в помещение где в полу дыры, а в проходе стоит Камаз. Прыгаем в ту что напротив Камаза. Идём прямо, видим БТР и на нём лестница, поднимаемся по лестнице и идём по тоннелю сзади Камаза. Видим полу-заваленный тоннель с искорёженными трубами и под трубами лежит труп сталкера, на трубе ещё один. Прыгаем на эту трубу, потом перебираемся на настил и в небольшой пещере лежит труп, а около него документы. Забираем эти документы и там находим какой- то код (4134), пока мы не знаем откуда он и просто запоминаем его.

Продолжаем движение по этому тоннелю. Поворачиваем на право, там виден кузов самосвала, поворачиваем опять на право. По второй металлической колонне забираемся на уровень выше. Идём в конец помещения, сворачиваем в проём на право и видим в полу дыру с лестницей. Спускаемся и идём по тоннелю до завала, поворачиваем на лево в боковой тоннель. Идём по нему, на развилке поворачиваем в правый тоннель, и попадаем к дыре в полу. С лева есть лестница, спускаемся по ней. Идём далее по тоннелю, на пути опять дыра с лестницей, спускаемся ниже. Проходим дальше и упираемся в закодированную дверь. Приходит сообщение что надо найти документы с кодом. А мы уже подобрали какие-то документы с кодом. Применяем этот код и попадаем в стандартное подземелье Припяти из зова Припяти. Проходим в главный зал. Сразу идём в диспетчерскую и подымаемся на самый верх, в оригинале ЗП там был пульт управления, выходим на балкон и идём по балкону, находим лестницу и поднимаемся на другой балкон, опять идём и опять находим лестницу на самый верхний балкон, залезаем на него и идём в обратном направлении в комнату и там будет переход в Припять.

Припять.

После перехода сразу же приходит сообщение о помощи военным отбиться от монолитовцев. Идём и отстреливаем несколько монолитовцев. Приходит сообщение что надо встретиться с Васильевым. Идём на встречу, Васильев в школе на втором этаже. Он нас благодарит и просит ещё помочь экологам провести замеры. Идём к экологам. Экологи на втором этаже детского садика. Главный эколог просит сопроводить его коллегу до автостанции, защитить его и помочь в проведении замеров. На самой автостанции присутствует бюррер, надо его сразу же по приходу на второй этаж изничтожить, там же на втором этаже по задней лестнице поднимаются два зомбя, их тоже надо изничтожить, иначе они убивают ботана и задание проваливается. После этого подходим к учёному и помогаем ему провести измерение. Задание засчитывается и мы весело бежим вместе с учёным в садик к главному экологу.

Главный эколог расшаркивается перед нами и дарит оранжевый костюм и элитный детектор.

Приходит сообщение что надо встретиться с призраком в гостинице. Идём в гостиницу, находим комнату и разговариваем с призраком. Получаем задание идти на АЭС. Переход на АЭС там же, за стадионом. Можно пройти через стадион, но там снайпера сидят, а можно обогнуть стадион справа, там нас ждут пара сосунов. Идём через переход на АЭС.

ЧАЭС.

При входе получаем задание поговорить с командиром рейдового отряда. Помогаем им сначала уничтожить БТР за воротами, потом уничтожить засаду монолитовцев, мотом уничтожаем гранатомётчиков, разговариваем с командиром он просит ещё уничтожить мутантов, будет 2 волны мутантов и потом появятся зомби, всё отстреливаем, говорим с командиром, он ведёт нас к капитану.

Подходим к капитану Макарову, он что то там говорит, потом начинает с нами разговаривать. Предлагает сесть в БТР и провести разведку на наличие монолитовцев на территории АЭС. Едем по дороге пока керосин не кончится, возвращаемся обратно, Макаров воюет, отстреливаем всех монолитовцев и после этого разговариваем с Макаровым, он нам сообщает что вход в саркофаг там, где мы отстреливали монолит. Идём в Саркофаг (код двери 4237).

Саркофаг.

В саркофаге идём ар коридору и упираемся в дверь, открываем и заходим в комнату. Идём к компьютеру на столе и пытаемся его открыть, ничего не получается – нет питания. Появилось задание найти батарею. Идём в противоположную от входа дверь. Опять идём по коридору, поднимаемся по лестнице, тут всё так же как в саркофаге оригинала, идём в помещение разрушенного реактора, как идти к монолиту, и там под куском металла будет лежать кейс. Забираем из него батарейку, появляется задание подать резервное питание. Идём обратно в комнату с компьютером. На входе смотрим кино и проходим к пульту управления, отмечен в ПДА, и ещё из него из нижней части дым идёт. Подходим и нажимаем клавишу использовать, у меня это Е, появляется задание взять коды от главного генератора. Идём к компьютеру, открываем его и скачиваем текстовый файл, самый нижний. Получаем задание добраться до генераторов.

Генераторы.

При заходе на генераторы сразу же видим Призрака, разговариваем с ним и бежим за ним через генераторы. Как только минуем генераторы, Призрак снова с нами заговорит и мы получим задание отыскать секретный тоннель, пройти по нему на территорию базы и уничтожить там всех военных. После этого встречаем призрака и идём ко входу х2, в оригинале это Варлаб. Призрак открывает дверь и мы идём вниз.

Лаборатория Х2.

Лаборатория напоминает Х18, но тут немного по другому. После входа ждём когда откроется дверь на лестницу. Идём на следующий уровень, находим пульт управления аварийным генератором, он не включается надо, генератор заправить. Находим горючее и подходим к установке. При наведении курсора на трубу появляется надпись, жмём кнопку «выполнить» дальше идём включаем генератор. Появилось задание отключить блокировку. Спускаемся ещё ниже, справа будет кодовая дверь, идём налево. Находим пульт и отключаем блокировку. Теперь нам надо получить особый, привилегированный, доступ. Находим компьютер на столе и включаем его. Находим внизу текстовый файл, самый нижний, и скачиваем его себе в КПК. Всё, мы получили особый доступ. Теперь надо отключить блокировку, идём в соседнюю комнату и находим там пуль, отключаем его. Теперь надо пройти через какой-то сканер. Надо дойти до кодовой двери и попытаться её открыть, ничего не получается, нужен код, а для этого надо найти компьютер администратора и получить код от двери. Спускаемся ещё на следующий уровень. Открываем решетку и заходим в комнату, находим компьютер и включаем его, находим системный файл sys, самый нижний, открываем его и записываем код двери (код 2345). Идём снова к двери и вводим полученный код. Открываем дверь и идём в лабораторию аналогичную как в х18, где брали документы. На столе видим компьютер, но он нам и не нужен. Идём к пультам управления, справа от стола с компом, три штуки стоят вдоль окна.

Подходим к среднему пульту, на нём есть переключатель и когда мышкой на него наведёшь, появится надпись tips\_war\_gen\_switcher жмём кнопку «выполнить». И задание срабатывает, появляется новое задание «встретиться с призраком на кладбище». Идём на кладбище и разговариваем с призраком. После разговора нас и просмотра фильма, нас перекидывает на кордон в подвал к Сидору.

Далее начинается фриплей.