Прохождение игры Lost Alpha

Начало игры на кордоне в бункере у Сидора, здесь бункер имеет дополнительную комнату, вот в ней мы и появляемся.

Идёи и разговариваем с Сидором, он даёт первое задание принести артефакт. Все задания отражаются на карте, так что не промахнётесь. Артефакт в траве и его не видно, так что ищем его на ощупь. Потом Сидор даёт ещё задания, выполнение их не составляет труда, так что останавливаться на них не буду.

После выполнения всех заданий идём на свалку, что бы встретиться там с Серым. По пути, как и в оригинале, будет звать на помощь Бес. Выполняем его задание и идём дальше. На подходе к ангару откликаемся на призыв Юрика, помогаем ему. После этого разговариваем с Серым. Серый отправляет на агропром.

Агропром.

На агропроме, как и в оригинале, помогаем сталкерам и спасаем Крота. Крот рассказывает про записи стрелка и тайник. Где лежат записи он довольно понятно объясняет, а вот где тайник он не знает. Спускаемся вниз и находим убежище где лежат записи стрелка.



Это убежище где лежат записи



а тут записи стрелка.

Идём искать тайник. Находим тайник в переходе между коридорами, где стоят больничные каталки.



Здесь тайник стрелка.

После этого находим выход и выбираемся наружу. Как только выберемся приходит сообщение с просьбой помочь крысолову. Крысолов в вагончике на болоте. Крысолов просит найти документы и отдать их бармену. Кейс с документами там же где и в оригинале на третьем этаже НИИ. Берём кейс и идём в бар.

Бар.

Бар тут не такой как в оригинале и не такой как в Лост ворлд или обливион лост. Что бы попасть к бармену надо пройти по дороге до шлагбаума и повернуть налево и опять по дороге. Заходим через блок-пост, который в оригинале около перехода на ДТ. Отдаём бармену кейс с агропрома и он нас отправляет к Петренко, а тот в, в свою очередь, в ТД.

Тёмная долина.

В тёмной долине сразу бежим на ферму и разговариваем с неким Демоном, он стоит у дальней стены левой фермы. Он излагает свой план проникновения на фабрику и предлагает для начала найти бандитский костюм. Бандитский костюм можно забрать с убитого бандита. Надо найти вход в подземелье ТД, вход в кустах в небольшой ложбине за фабрикой, в том районе ещё полтеры летают, и там найти трёх мёртвых бандитов и у одного из них взять костюм.

После этого идём на базу Борова, они теперь все друзья, так что ничего страшного, и в районе ангара с эстакадой находим пьяного в хлам бандита и в разговоре с ним узнаём пароль для прохода на фабрику. Идём на фабрику, фабрика здесь немного другая, добавлены административные здания, склады. На фабрике нас никто не задерживает, ищем, знакомый нам по оригиналу, цех со станками и там нас ждёт некий Вадик, это из монолитовских предателей, он нам рассказывает где можно взять документы. Документы в административном корпусе на втором этаже.



Документы

После этого появляются вояки и почти всех монолитовцев постреляют, ну и в нас тоже будут стрелять. Потом нам надо выбраться наружу и найти около административного здания автомобиль, автомобиль нива, другой не подходит, и ехать в сторону ворот, что за фабрикой, в оригинале там переход на кордон, а тут попадаем в тёмную лощину. Во время езды нас будет преследовать вертолёт, но мы быстро проезжаем в тёмную лощину.

Тёмная лощина.

В тёмной лощине нам надо добраться до железнодорожного тоннеля, вертолёт нас продолжает преследовать, и идти в правую, от моста, сторону. Идём по тоннелю пока в левой его стене не увидим пролом, нам туда, это мы попадаем, в так называемые, шахты. Идём дальше до упора, поворачиваем на лево и тут нас бьют по голове и мы оказываемся перед лицом лидера группировки грех и зовут его Велес. Мило беседуем с ним, он нам рассказывает историю своей группировки и даёт задание найти у бандитов борова документы.

Выходим из пещер через другой выход. Идём, или едем, на заправке можно взять машину, в тёмную долину и идём на базу борова.

Тёмная долина, база Борова.

По приходу на базу Борова, он устраивает проверку — загадывает загадку, если не правильно отвечаешь убивает, а правильный ответ 4. После этого он даёт шифр от сейфа где документы лежат. Открываем сейф и забираем документ, Боров и все бандиты становятся врагами. Убиваем всех встречных и убегаем. Приходит сообщение что надо идти в x18.

X18 Вход в неё находится в подвале административного здания.



Код от входной двери в сообщении от Петренко (5271) Идём дальше. После спуска, в комнате охраны, в столе находим первый документ, тут же стоит компьютер, но у нас нет кода для взлома. Идём дальше.



Выходим из этой комнаты и поворачиваем на лево и идём в дверь прямо, спускаемся вниз и прямо видим стол, а у стола стоит полка и на ней второй документ.



Идём вниз, находим бюррера и забираем у него руку, Петренко просил, Бюррер есть в комнате где в приямке стоят 2 бочки, так он там под решеткой бегает.



Теперь идём в комнату с лифтами, идём в эту дверь.



и по правой шахте поднимаемся до открытой двери, нам надо попасть в секретную комнату. В секретной комнате, за какой то установкой, находим труп и около него находим ПДА. В этом ПДА код от компьютера (код 9231), компьютер стоит тут же на столе. На столе же лежит и третий документ.





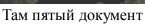
Идём ещё два документа искать. Четвёртый документ находим в комнате, в которую можно попасть через пролом в полу и она находится над комнатой где нашли бюррера.





Там четвёртый документ Пятый документ надо спустится в подвал и там можно будет попасть по одной из лестниц в комнату и там на столе будет документ.







Пятый документ

Теперь идём отчитываться за выполненные задания, сначала к Велесу, он должен вернуть оружие, а потом к Петренко. Когда приходим в бар, на входе появляется какой то греховец, в результате Петренко не разговаривает, бармен тоже. Идём на росток выполнять задание Велеса. Идём на завод росток.

Заходим или через агропром, или непосредственно со свалки. При заходе на локацию получаем задание встретиться с лидером долга.

Росток.

У Лидера долга получаем задание уничтожить недоотравленных монстров. Идём в тоннел, берём у экологов старый противогаз и идём на завод. Там нам надо найти 3 ПДА и убить четырёх кровососов. П Два ПДА на недостроенной стройке, а третий на втором этаже административного корпуса, там где проходная, и около этого здания и внутри него зелёный газ, вот тут и надо одевать противогаз. Первый кровосос попался сразу при заходе на завод, рядом с меткой на карте. Два кровососа попались там же где и первые два ПДА нашел, а третий тоже рядом с третьим ПДА в здании где зелёный газ и тоже на втором этаже, у меня он был в конце коридора.

Всё, задание выполнено и теперь возвращаемся к лидеру долга. Говорим с лидером, он нам сообщает что ключ от лаборатории у Петренко. Идём в бар.

Бар.

В баре всё ещё не могут очухться от посещения греховца. Петренко отсылает сначала поговорить с барменом, идём разговариваем. Бармен рассказывает о происшествии и посылает обратно к Петренко. Теперь Петренко нормально разговаривае и в результате даёт ключ и код(4526) от лаборатории х14. Снова идём на Росток.

Росток.

Заходим опять на завод, находим, по метке на карте, переход в секретную лабораторию. Попадаем во внутрь, но не в саму лабораторию, а пока в коридор. Здесь всё напоминает коридоры саркофага, но вместо прохода в комнату управления монолитом закрытая, кодовая дверь. Вводим код и попадаем опять же не в лабораторию. В лабораторию ведёт дверь в правом коридорчике. Код там тот же что и от первой двери. Здесь в лаборатории на столе лежат документы и ПДА, которые нам надо взять и отнести Велесу. В противоположной от стола стене будет опять проход и там дверь, но та дверь открывается без кода, а за ней как раз и находится главный кровосос, про которого говорил Петренко. Убиваем его и задание выполнено. Можно идти в шахты к Велесу.

Велес.

Велес говорит что со мной свяжутся тайные торговцы из мёртвого города и в Припяти. А пока надо выбраться из шахт. При выходе мы получаем сообщение от Сахарова что у него есть разговор. Идём на янтарь к Сахарову.

Янтарь

Сахаров просит принести какие то документы от наёмников из мёртвого города. Идём туда. Наёмники в школе. По приходу сначала нас пропускают, но главный наёмник в нас распознаёт стрелка и сажает в тюрьму, амуницию всю отбирают. В тюрьме мы встречаем болотного доктора и он определяет что мой КПК неисправен. Освобождают нас военные. Идём прямо в конец коридора и справа в комнате находим сейф и в нём наша амуниция. Забираем и идём к сахару.

По приходу Сахаров нас благодарит и сообщает что ему известно что наш КПК неисправен и он может починить, но для этого надо найти некоторые детали. Сначала надо найти новый провод, спускаемся вниз в лабораторию, можно через пролом в земле рядом с бункером, а можно через ли фтовую шахту в главном корпусе, но там вояки и они почему то стреляют. В лаборатории, в комнате со стеллажами на одном из них лежит провод.



Несём его Сахарову. Сахаров говорит что теперь надо новые платы и он знает что они есть у доктора. Надо идти на большие болота.

Большие болота.

На болотах нас встречает военный вертолёт. Надо прятаться в камышах и пережидать когда он пролетит. Идём к доктору. На подходе к доктору нам показывают 2 фильма с переходами. После этого разговариваем с доктором, он рассказывает нам что мы и есть стрелок и говорит что надо встретиться с призраком. Призрак на армейских складах.

Склады.

На складах, в восточной части деревни кровососов есть бункер, так призрак находится там. Он просит разобраться с наёмниками, забравшими очень ценный артефакт. Идём разбираться, уничтожаем наёмников на хуторе где Череп стоял, оказывается это не те. Идём на встречу с провожающим и с ним идём на базу и попадаем под выброс, сопровождающий помирает, а мы идём к заваленному тоннелю и там убиваем наёмника, вот у него то т оказывается артефакт. Забираем его и идём к призраку. Призрак говорит что артефакт надо отнести Сахарову. Бежим на янтарь к Сахару.

Янтарь.

Отдаём Сахару новые платы и артефакт для починки нашего ПДА. Пока он чинит, идём в вагончик напротив и разговариваем с Кругловым. Приходит сообщение от Сахара, идём к нему и забираем свой КПК. Приходит сообщение от Петренко. Идём в бар.

Бар, Петренко.

По приходу в бар видим полный разгром. Находим Петренко, он просит сбить 2 вертолёта, на крыше ангара, где была арена, лежит убитый с гранатомётом. Сбиваем вертушки и идём к Петренко. Петренко говори что бармен и Воронин ушли в окрестности Припяти и нам надо идти туда.

Окрестности припяти.

Находим новый бар, он в подвале универмага, дверь в бар закрыта. Слева от двери стоит Лёлик и надо ему представится. Заходим, разговариваем с барменом, он отправляет к Воронину, а Воронин отправляет к Иванцову, он тоже в подвале, но магазина овощи.

Иванцов объясняет что надо сначала отключить установку в x16, а потом на радаре, но сначала надо сходить к Сахарову и взять у него ПСИ-шлем. Идём на янтарь.

Янтарь.

Сахаров говорит что настроенный ПСИ-шлем они передали в лабораторию на цементном заводе и надо идти туда. Тут же он предлагает взять не настроенный плем. Берём его, так как путь наш лежит через радар, а там сильное ПСИ-излучение.

Цементный завод.

После радара попадаем в, так называемую, деревню. Это одна сплошная, извилистая дорога. У перехода, слева, стоит авто, обязательно едем на авто и как можно быстрее. Надо добраться до тоннеля с переходом, в конце дороги, до начала внепланового выброса. Всё равно мы в этот выброс попадаем, но уже на переходе и очухиваемся в бункере учёных на цементном заводе. Разговариваем с учёным насчёт настроенного шлема, учёный говорит что он послал группу с этим шлемом сделать замеры, но группа пропала. Идём искать группу. Отмеченная точка, это опять в деревне, на старой плотине(на Старой фабрике, Цементном заводе, при выходе из бункера учёных, возможно заклинивание наружной двери. Что бы выбраться в консоли вводим команду jump_to_level la16_lost_factory и оказываемся за дверью около бункера)

Идём на плотину, спускаемся по лестнице вниз, ниже трубы будет дверь, и заходим в бункер, учёных там нет, когда дойдём до завала придёт сообщение от некоего Хермита, он в церкви на втором этаже, он сообщает что видел учёных в лаборатории х19, тут же в деревне не далеко от водохранилища. Идём в неё и там находим труп учёного и у него настроенный пси-шлем.

Теперь можно идти в лабораторию x16. Лаборатория на цементном заводе, в оригинале это янтарь, там же где она была и в оригинале.

X16.

При заходе в лабу мы попадаем как бы в сон. Стоят учёные, ходят военные, мы же ничего сделать не можем, так что перед переходом выпейте воды, и поешьте, смените батарейку в фонаре. Подходим к учёным, они что то говорят, надо поговорить со всеми что внизу, идём дальше, попадаем на второй уровень. Спускаемся на первый и смотрим что пульт управления отключён, то же самое проверяем на каждом уровне и на главном пульте. После этого идём в дверь напротив главного пульта и поднимаемся наверх, там бродит учёных. Подходим к пульту, приходит СМС сообщение, и появляются задания — включить 1, 2, 3 пульты, а потом и главный пульт. Первый пульт на третьем уровне. После включения главного пульта, мы как бы просыпаемся, включается таймер и надо, так же как в оригинале, уже отключить все пульты на уровнях и главный пульт. После этого ищем тайный выход. Выход на втором уровне, напротив пульта управления, идём и попадаем в комнату как в оригинале где брали документы у призрака, приходит сообщение найти тайный тоннель, он там же где и в оригинале, то есть пролом в полу. Спускаемся в тоннель и приходит сообщение найти выход из тоннеля. Выход там же где и в оригинале игры. При выходе получаем задание идти на радар и встретиться там с отшельником.

Радар.

Приходим на радар,

Там около вагончика стоит отшельник, это можно сказать не доделанный излом. Разговариваем с ним, он объясняет что ключ от x10 лежыт в зелёном сейфе в разрушенном доме за кучами радиоактивного мусора и код от этого сейфа он нам скажет если принесём ему украденное, каким то монстром, у него имущество. Идём в другую часть радара, а идти надо через склады и потом через мёртвый город, прямого перехода нет. Находим какую то будку и там в ящике на стене тайник, забираем там всё и идём обратно. Отдаём отшельнику его имущество и он нам говорит код от сейфа(код 218) идём через кучи мусора, находим разрушенный дом и там сейф, открываем и забираем всё содержимое. Теперь идём в x10

X10.

При входе сразу появляется задание отключить две установки системы защиты. Идём на лево за лифтовую шахту и опять на лево в проход, проходим до стены и поворачиваем на право, там ещё зелёный мираж ботана ходит, прямо видим лестницу и подымаемся по ней, в комнате, за дверью справа, будет управления первой установкой системы защиты, отключаем её. После отключения первого пульта идём искать второй. Возвращаемся на то место где зашли и идём направо к лестнице, спускаемся на уровень ниже. После спуска слева в комнате, напоминает комнату где в оригинале стояли катушки от кабеля и контейнеры, есть 2 бюррера и пара зомби, их надо изничтожить и там где тусовались бюрреры

находим ботана и рядом с ним ПДА, подбираем этот ПДА и в нём с какоё то код, он нам пока не нужен, мы не знаем где эта дверь, но код фиксируем, что бы потом не искать.



Учёный с ПДА

Возвращаемся к лестнице и идём на право, в помещение с вертикальными аппаратами. Слева железная лесенка, поднимаемся по ней и проходим до конца прямо, с права увидим ещё одну лесенку и там на площадке второй пульт управления. Отключаем его. Приходит сообщение на отключение ПСИ установки, но сначала надо найти вход в к этим установкам. Возвращаемся к лестнице, по которой спустились, и идём в сторону помещения где были бурреры, но в неё не заходим, а идём на лево, там тоже два зелёных ботана о чём то спорят, проходим мимо и видим дверь. Во тут то код который мы нашли нам и нужен. Вводим этот код(3823) и идём в помещение с пультами управления ПСИ установкой, в углу около лестницы лежит ещё один учёный и рядом ПДА, подбираем его и поднимаемся по лестнице к пультам управления. Пульта два и на каждом по два рубильника. Отключаем их, смотрим кино как в оригинале, идём к двери на выход, но она закрыта. По залу летает огненный полтер, надо убить его. Откроется дверь и включится таймер и за это время надо покинуть х10. Нам надо встретиться с Ворониным и значит надо идти в окрестности Припяти в новый бар к Воронину.

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. Отключаем её и идём к Воронину. Воронин 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 клыком в гостинице. Надо идти в Припять. Перед переходом на со складов на радар приходит сообщение от призрака что прямой проход в Припять заблоки рован 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. После продолжительного блуждания по коридорам оказываемся около закодированной двери и приходит сообщение что надо найти документы с кодом.

Вспоминаем где видели труп сталкера под разорванными трубами. Надо запрыгнуть на эти трубы и там будут деревянные мостки прохода в короткий тоннель и вот там будут документы с кодом(код 4134).





Там документы с кодом от двери

документы с кодом от двери

Возвращаемся к закодированной двери, открываем дверь 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 защитывается 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 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 куда то ехать. Едем по дороге пока керосин не кончится, возвращаемся обратно, Макаров воюет, отстреливаем всех монолитовцев и после этого разговариваем с Макаровым, он нам сообщает что в ход в саркофаг там где мы отстреливали монолит. Идём в саркофаг.

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.





Кейс там кейс с батареей

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.

X2.

Лаборатория напоминает X18, 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 на лево. 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», у меня это Е, у других не знаю. 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. Начинается фриплей, наверное.