



Если вы не видели знаменитейший фильм Чужие, то я — испанский летчик. Игра сделана по одноименному фильму и, в общем-то, достаточно неплохо. Реальные персонажи, реальное оружие, иногда кажется, что и помещения корабля точно такие же, как в фильме. Короче говоря, экшн до мозга костей. Эта игра будет держать вас в напряжении на всем своем десятиуровневом протяжении. В Alien Resurrection лучше играть в полной темноте.

ЧУЖИЕ: ВОСКРЕШЕНИЕ

Они проходят сквозь стены,
падают с потолка,
появляются из темноты.
Они — повсюду.

Предыстория

Они называли меня номером восемь.

А когда-то у меня было имя: Эллен Рипли. Я была офицером Варранта на коммерческом грузовом судне Ностромо. Мы получили сигнал бедствия от брошенного космического корабля и приняли его курс. LV-426. Эта планета не была даже отмечена на галактической карте. После того, как мы посетили эту планету и, естественно, никого там не обнаружили, один из наших людей пронес в своем теле какую-то тварь. Это был совершенно неизвестный землянам организм, проникающий в человека и спокойно там живущий. Затем этот организм вырвался наружу и уничтожил практически всю команду. У него оказались острые как бритва зубы и кислота вместо крови, наряду с умопомрачительной реакцией на происходящее вокруг. В итоге, я осталась одна. Моя спасательная шлюпка дрейфовала в космосе почти 57 лет. Когда меня обнаружили и доставили на землю, я доложила руководству о наших «приключениях». Они не поверили ни единому моему слову. Единственный человек, который заинтересовался моим рассказом, был сотрудник

корпорации Weyland — Yutani, который был заинтересован в получении какого-то груза с той планеты. Меня взяли в экспедицию на транспортный корабль в составе группы морских пехотинцев, как единственную уцелевшую в той битве. Наша спасательная миссия вскоре превратилась в борьбу за собственное выживание в этом аду. Только трое из нас спаслись из этого пекла незадолго до ядерного взрыва всей станции. В итоге, я привезла в своем теле Чужого. Наши ученые успешно отделили его от меня и, заморозив меня, долго и кропотливо изучали пришельца. С тех пор прошло 200 лет. Теперь в моих венах течет кислота вместо крови, и я обладаю нечеловеческой силой. Я чувствую странную связь с Чужими, и я чувствую скорую встречу...

Управление

X	— Огонь;
○	— Использование инвентаря;
△	— Разворот на 180°;
□	— Восстановить прицел по центру;
L2	— Шаг влево;
R1	— Действие (открытие дверей, включение кнопок, поворот вентилей и т. д.);
R2	— Шаг вправо;
○ +	— Выбор оружия;
R1(R2)	— Направление движения под водой;

○ + — Выбор инвентаря;
L1(L2) — Направление движения под водой.

Меню

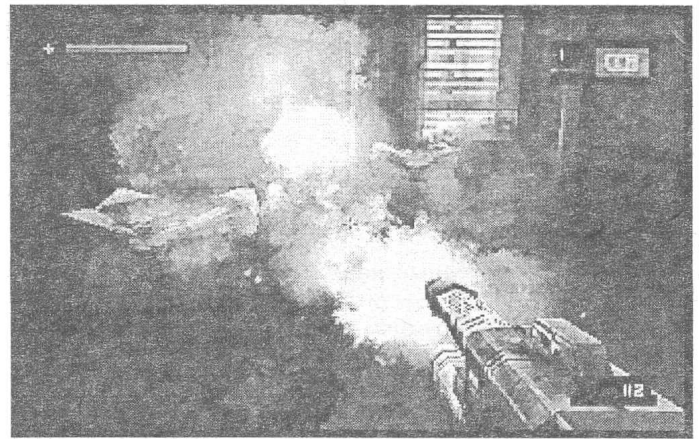
NEW GAME — Начало новой игры;
LOAD GAME — Загрузка игры;
OPTIONS — игровые опции, звуковые опции, управление, положение экрана.

В паузе:

SOUND MODE — качество звука (Mono, Stereo, Dolby);
SOUND EFFECTS — звуковые эффекты, громкость;
CONTROL OPTIONS — расстановка кнопок управления, скорость поворота головы и корпуса, поддержка мыши, виброджойстика;
MISSION OBJECTIVES — Цели миссий;
QUIT — Выход из игры.

Стратегия прохождения

Играть в эту игру лучше всего в абсолютной темноте, иначе вы просто не проникнетесь мрачной атмосферой всего происходящего вокруг, да и просто не заметите нападающего врага из темного угла. Нападение также можно и услышать, посему для прохождения Чужих нужна абсолютная тишина. Отовсюду слышны крики и визги, шорохи и непонятные звуки, леденящие кровь. Полуразложившиеся и совсем еще свежие трупы, разбросанные по всему кораблю, будут мешать вам пройти к некоторым дверям и выключателям. Придется «пошерстить» по их карманам в поисках электронных карт доступа, аптечек, ключей, а также патронов и оружия. А в основном расстреливать трупы придется для того, чтобы оставлять кровавые ориентиры на стенах и полах, чтобы не заблудиться. Внимательно смотрите по стенам в поисках выключателей, всяческих кнопок и вентилях. Также вы встретите кнопки, нажав на которые, вы сможете сохранить игру. Пляшущие по стенам молнии и разнообразные электрические преграды можно отключить при помощи выстрела в место рождения такой штуковины, либо повернуть где-либо вентиль или нажать на кнопку, которая находится где-нибудь в другом крыле космического корабля. Проползти под ними нельзя, даже не пытайтесь, так как это отнимет у вас массу здоровья. И



это самая малая часть всех ухищрений и попыток отнять у вас те жалкие остатки жизни, которые сохранили вам медики из космического исследовательского центра. И напоследок советуем избегать контактов со свежими останками Чужих, ведь, как вы помните, в крови у них течет кислота.

Сценарий игры несколько запутан и, на первый взгляд, покажется совершенно непонятным. В самом начале игры вы будете управлять Рипли. У вас совершенно не будет оружия и в его поисках придется немного побегать по темным коридорам пустынного тюремного блока космического корабля Аурига. Вскоре охранники получают фотографию Рипли и теперь будут знать вас в лицо. Эти люди даже более разумны, чем требуется простому охраннику. Они разбегаются в засады и нападают толпами, стреляя в вас с близкого расстояния из базук и убойных пушек. За ними не заржавеет выстрелить вам в спину, посему будьте крайне осторожны с этими негодьями. Чужие же могут перемещаться по стенам и потолкам, проламывать двери и проходы своим массивным туловищем и плавать под водой. Как гласит эпиграф, они всюду. И они безжалостны и хитры. И, как ни странно, могут нападать на вас вместе с охранниками. Опять немного отвлекся. Так вот, после того как охранники возымеют фотографию Рипли, на вас будет устроена самая настоящая охота. Далее по игре вы будете сражаться за жизнь в лице всех по очереди участников экспедиции. На протяжении более чем десяти уровней вас ждет захватывающий поединок с иностранными формами жизни и множеством решений разнообразных головоломок. Не забывайте о том, что включенный свет в вашей комнате будет серьезной помехой в выполнении этой жизненно важной миссии.



Персонажи

Рипли

Эллен Рипли умерла, пытаясь избавиться от Чужих. 200 лет спустя ученые смогли использовать генетический материал клона Рипли, чтобы получить ее у Королевы Чужих. Теперь Рипли должна участвовать в экспедиции с космическими пиратами, чтобы сразаться и полностью уничтожить Чужих: раз и навсегда.



Колл

Колл разработан во втором поколении клонов, работает механиком на Бэтти. Изучив результаты эксперимента с ДНК Рипли

ALIEN RESURRECTION

и Чужих, Колл вписывает Рипли в космический поход на планету Чужих, потому что ее жизненные ресурсы после изучения эмбриона Королевы стали готовы к перемещению.

Кристи

Кристи — превосходный наемный стрелок, член экипажа Бэтти. Он обращается с любым оружием так же отлично, как и уничтожает Чужих. Стреляя из двух пистолетов одновременно, Кристи испытывает особое удовольствие.

Дистефано

Морской пехотинец. На борту Бэтти находится под командованием генерала Переза. Зачислен для того, чтобы в случае неудачи помочь другим членам команды спастись.

Доктор Гедиман

У этого парня просто поехала крыша на фоне изучения Чужих. В данный момент он занимается изучением клона Рипли и сравнивает с клоном Чужих, подготавливая к их возвращению.

Генерал Перез

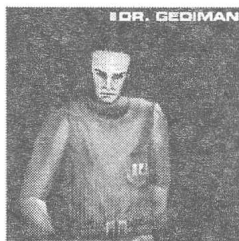
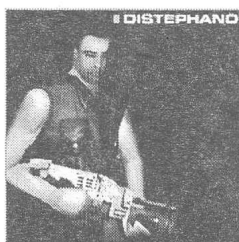
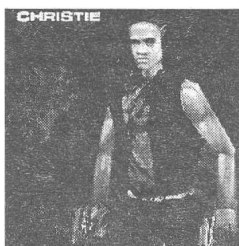
Генерал Перез руководил всеми операциями, связанными с Чужими. Он прекрасно знает, на что способны эти твари, и без промедления принимает правильные решения. Вдоволь насытившись этими тварями, генерал готов уничтожать все, что встанет на пути экспедиции.

Пурвис

До того, как попасть на Бэтти, Пурвис занимался киднеппингом. Он один остался в живых в последней экспедиции из экипажа Бэтти. Его решили взять на борт Аурига и, чтобы спасти ему жизнь, заморозить его.

Королева Чужих

Основные функции Королевы — это пополнение поколения Чужих. Но это не значит, что она является слабым противником. Напротив, ее мощные конечности, острые когти и шипы, зловещая пасть и кислотная кровь



ничего хорошего не предвещают. Когда королева чувствует угрозу, в помощь к себе она зовет своих выродков и сражается вместе с ними, превращая свою жертву в бутерброд.

Чужие

Это превосходная машина для убийства! Когда их много, а так бывает практически всегда, считайте, что в любом случае они нанесут вам серьезное повреждение. Прирожденные бойцы действуют настолько слаженно и быстро, что можно только догадываться об их высоком интеллекте. Они могут передвигаться в любой плоскости, а также прекрасно плавать под водой. Старайтесь не подпускать такую тварь на расстояние меньше двадцати метров без оружия в руках.



Яйца

Яйца, они же — коконы. В них сидят маленькие личинки. Оболочка яиц реагирует на звук и движение. После приема какого-нибудь сигнала открывается оболочка и выскакивает личинка. У нее одна жизненно-важная цель: поселиться в живом организме и питаться его энергией.



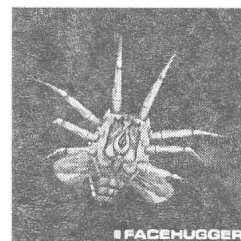
Личинки

Дословный перевод этой твари звучит примерно так: незаметно проникнувший через лицо. Фактически ее можно назвать Личинка. Эта маленькая тварь является одним из самых больших врагов в игре. Как только раскрылось яйцо, из него выпрыгивает личинка. Может случиться так, что через несколько секунд она появится у вас на лице. Вам крупно повезет, если в оборудовании вы найдете специальную аптечку для удаления инородных организмов из тела. В противном случае эта тварь, когда подрастет, а обычно это происходит за две минуты, выпрыгивает из вашего тела, разрывая при этом кишки и мягкий живот. Прыгают эти твари довольно высоко, посему их лучше расстрелять, чем от нее убегать.



Солдаты Чужих

Солдаты Чужих — природные воины. Действуют умело, тихо, сообщая и быстро. Наполненные кислотой вены также могут вам стать серьезной преградой. Если эта тварь бежит над вами по потолку, то немедленно разворачивайтесь: она уже сзади. Можно долго перечислять достоинства и недостатки этих красавцев, но всего не расскажешь. Единственное, что вы должны с ними сделать, это убивать. В некоторых местах, где вам придется часто ходить, Чужие все время появляются даже после того, как вы их расстреляли до смерти. Короче, будьте предельно внимательны и аккуратны — Они ВСЮДУ!

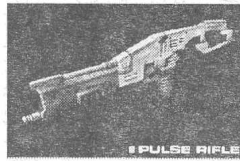


Оружие

Импульсная винтовка

Количество зарядов — 60

Импульсная винтовка стреляет световыми зарядами. Вы сможете растерзать небольшую группу Чужих за считанные секунды. Это оружие так же хорошо в ближнем бою, как и на расстоянии.



Ракетомет

Количество зарядов — 4

Для каких целей используется эта игрушка, рассказывать, я думаю, не надо. Не забывайте, что, выстрелив с близкого расстояния в своего врага, пострадаете и вы. Особенно тщательно целиться не надо. Ракета сама знает, куда ей лететь, и взорвется при столкновении.

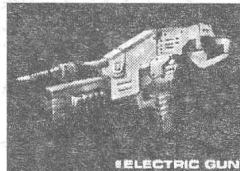


Инжекторный электропистолет

Максимальное количество энергии — 100

Количество зарядов — 11

Электропистолет должен перезаряжаться только после стрельбы. Если сильно перестараться с его перезарядкой, то можно угробить эту штуковину. Отлично подходит для расправы с наездниками. Но после упражнений с Чужими придется долго перезаряжать.



Лазерный луч

Количество энергии — 40

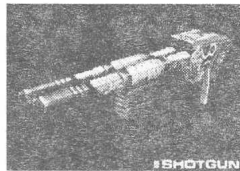
Обычный лазерный луч. Самый, какой ни на есть. То, что вылетает из его дула, назвать выстрелом нельзя, зато такие лучики разрезают всех врагов только держись...



Дробовик

Количество выстрелов — 4

Время наступило такое, что ни одна уважающая себя игра не обойдется без дробовика. С помповым ружьем можно и на Чужих поохотиться, и с охранниками поговорить, да и ненужные предметы с дороги убрать. Убойная сила дробовика распространяется только на близлежащие, близкоходящие и близкоползающие предметы. Единственная беда в этой пушке — слабая скорострельность.



Огнемет

Количество энергии — 100

Собрались на барбекю? Прихватите с собой огнемет и пару-тройку канистр бензина. В этой игре вам при-

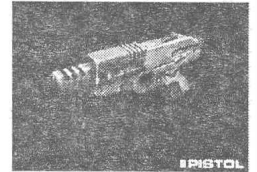


дется довольно часто пользоваться этой конфоркой. Несравненное удовольствие вам доставит огнемет, когда вы напоретесь на кладку яиц Чужих. С помощью этой поливалки получится отличная яичница.

Пистолет — бесконечен

Количество патронов в каждом — 12

Стандартное вооружение на космическом транспортном судне. Такой пистолет весьма компактен и эргономичен. Прекрасно подходит как для ближнего боя, так и для дальних обстрелов одиночных и пассивных врагов. Скорострельность, конечно, страдает, но зато патронов много.



Гранатомет

Количество выстрелов — 6

Гранатомет — мощное оружие, предназначенное для истребления врага с дальнего расстояния. А еще можно рвануть завалы или просто прошибить стену. Естественно, лучше не экспериментировать с близкого расстояния. Надо помнить о том, что снаряд летит медленно и, соответственно, по кривой траектории. После падения на землю может сразу и не взорваться.



Прохождение

Уровень 1: Detention Block Alpha (Блок Задержки Альфа)

Персонаж: Рипли

Задание: Найти выход с территории, удерживаемой Чужими.

В начале уровня у вас не будет ни оружия, ни детектора движений, одним словом — гол, как сокол. Утешает только одно, что в самом начале на вас не будут нападать ни чужие, ни свои. Придется немного побегать в поисках своего первого оружия. Да и когда вы его найдете, подобрать его надо будет аккуратно, так как вокруг будут бить молнии. Взяв пистолет, расстреляйте источник молний, и можете сохраниться. Сохранившись, идите вперед. Побродите по комнатам в поисках карты доступа и идите дальше к двери. За ней нажмите выключатель, и вас весьма гостеприимно встретят охранники. Вероятно, они решили, что вы можете сбежать, и постараются оставить на корабле хотя бы ваш труп. Их там несколько человек, и они, как вы помните, умеют думать и совершать маневры вокруг вас. Отстреливаясь, встаньте спиной к стене и присядьте, так как любимое положение стрельбы этих олухов именно из сидячего положения. Один из них выронит карту доступа. И вот, наконец-то, долгожданная встреча с Чужим. Как только вы откроете дверь и пройдете по коридору, эта тварь выпрыгнет на стену, а затем быстро, длинными прыжками, станет продвигаться к вам. С дробовика ее можно застрелить только со второго выстрела, да и то с достаточно близкого расстояния. Когда пойдете к двери, то учтите, что за ней вас ждет целая банда озверевших охранников. Комнатка там маленькая, да и стоят они кучно, так что

ALIEN RESURRECTION

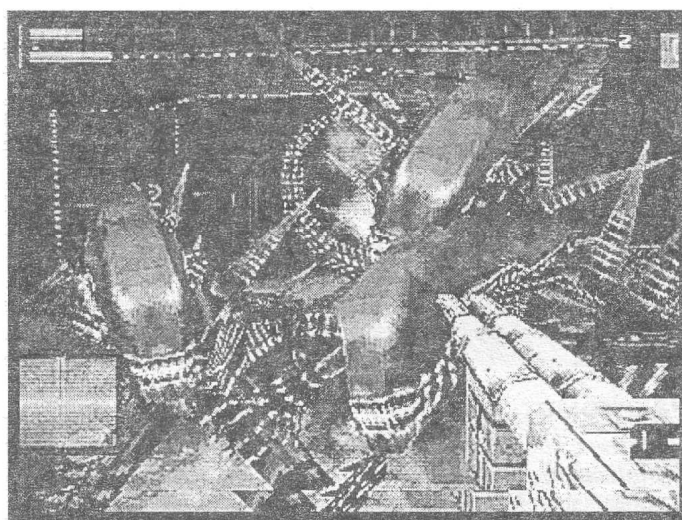
повреждений не избежать. Затем пройдите через дверь и нажмите на сенсорный выключатель. Из комнаты выбежит какой-то профессор, скажет вам, что Чужие повсюду, и смонтеается. Зайдите в лабораторию и заберите карту допуска. А пока вы ее будете брать, на вас нападет одна тварюга. Идите назад по коридору и откройте дверь. Слева в нише будет маленький телевизорик, к которому надо подойти и поговорить с ним.

Уровень 2: Engineering Deck (Машинное Отделение)

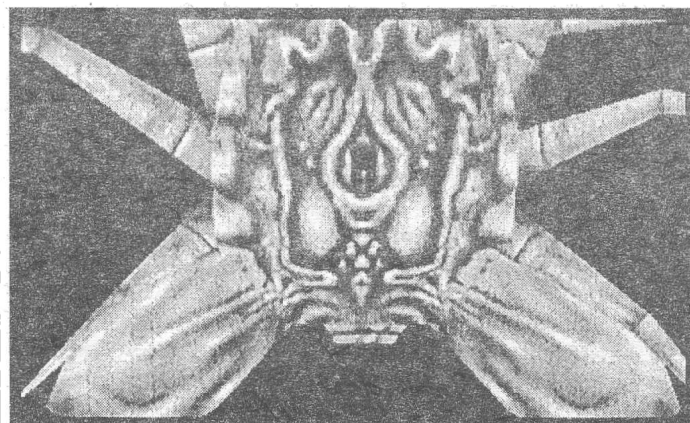
Персонаж: Колл

Задание: Отправить спасательную шлюпку с перегревшимся мотором перед ее взрывом, чтобы не взорвался весь корабль.

Начинается уровень с того, что, спустившись вниз, вы получите дробовик и не успеваете выйти. Теперь дверь заваривают автогенном снарядом. Ничего страшного. Просто теперь придется отправляться обходными путями, через вентиляционную шахту. Пройдите до конца шахты и заберите патроны. Затем возвратитесь и сверните налево. Продвигаться вверх по шахте на карачках будет немного трудновато, у вас еще и дробовик наперевес, но ничего, вам все по плечу. Около выхода будет еще одна ниша с патронами к лазеру. Вылезая из шахты, посмотрите налево. Вашему зору предстанет картина маслом: чужеземная тварь на пиршестве. Ее обед сегодня составляет самая настоящая человечина, пусть даже немного протухшая, все равно ведь вкусно. Придется ее немного потревожить (тварь, конечно) — дробовиком. Затем идите дальше и поднимитесь по лестнице. Вам нужно попасть в небольшую комнатку со стульями и компьютером. По пути на вас нападет еще один Чужой. В комнатке, расстреляв стулья, заберите аптечку и подойдите к компьютеру. Компьютер отключит молнии. Идите к двери и, проходя через коридоры и толпы монстров, вы, в конце концов, попадете в комнату, где можно сохраниться. Идите дальше, в дверь, за которой коридор спускается вниз. Чтобы открыть следующую дверь, вам придется повернуть вентиль. Затем еще одна дверь и коридор, ведущий вверх. Нападение Чужого для вас не должно стать такой уж новостью, пора и привыкнуть. Поверните направо и пройдите через дверь. Там, в комнате, вам нужно повернуть направо и повернуть вентиль. На вас сразу же нападет чужой. Затем пройдитесь по комнате, и в конце ее вы увидите аптечку, спрятанную в нише. Немедленно залезайте туда, так как по вашему следу бегут две твари. Из ниши, как из дзота, легко отстреливаться. Возвращайтесь назад и идите в дверь напротив. Расстреляв ящики, вы получите боеп-



рипасы к лазеру. Пройдите по комнате и откройте дверь. От вас убежит Чужой в люк в полу. Придется спускаться за ним. Далеко этот гадынь не уйдет. Он будет ждать вас внизу справа. Отправляйтесь в ту дверь, откуда он на вас напал. Там еще один такой же наивный чукотский юноша. Но больше вам ничего там не светит, так как горячий пар вас никуда не пропустит. Возвращайтесь назад и идите в другую дверь. Открыв следующую дверь вентилем, вы попадете в довольно странное место. Спускайтесь вниз по лестнице. Затем поднимитесь по другой лестнице и поверните вентиль. Спустившись вниз, на вас нападут Чужие. Затем возвращайтесь назад, в комнату, где вам преградил дорогу пар. Теперь его нет. Там две двери. Из двери слева на вас нападет Чужой. Вот туда и идите. Поверните вентиль и возвращайтесь во вторую дверь. Там заберите патроны и поверните еще один вентиль, а затем возвращайтесь назад. Пар выключен, и теперь вы сможете подойти к выключателю. Я уже не стал говорить про нападающих врагов, пусть это станет для вас маленьким «приятным сюрпризом». Итак, во второй комнате поверните рубильник. Вы получите доступ к сектору Z. Не правда ли, хорошее объяснение происходящего? Оказывается, сектор Z — это сектор, который находится в той странной комнате с лестницами. Идите туда и от входа поверните направо. Поднявшись по лестнице, заходите в дверь. Очередная картина маслом. Только теперь пища оказалось совсем свежей. Бедный охранник не успевает убежать от злобной твари и становится обедом. Но Чужой ведет себя как оголодавший щенок. Только завидев вас, он бросает свежий обед и направляется к вам. Но в отличие от охранника, в ваших руках болтается дробовик. Подпустите монстра поближе и пальните ему в башку. Следом за ним выбежит и второй. Только вот стрелять лучше всего из положения сидя или опустив винчестер. Справа в этой комнате можно сохраниться. Затем отправляйтесь прямо от входа через многочисленные двери к очередной комнате. Произошел какой-то взрыв, и вам теперь дано десять минут, чтобы отшвартовать спасательную шлюпку от главного корабля. Пройдите через мост и поверните направо. Там вы увидите две двери. Идите в дальнюю и заберите оттуда один из четырех детонаторов. Это такой зеленый цилиндр. Второй вы сможете най-



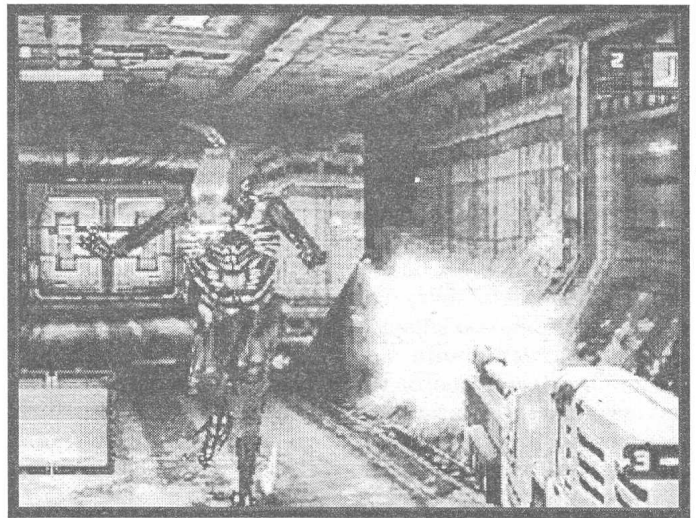
ти, спустившись в вентиляцию. Идите все время прямо, и выйдете в комнату с чужими, поедающими трупы охранников. Выходите через развороченную дверь и поднимите третий детонатор. Четвертый детонатор находится наверху, в комнате с устройством детонации. Вставьте все детонаторы в ячейки и нажмите на рычаг сзади вас.

Уровень 3: Clone Research (Исследовательский Центр по Клонированию)

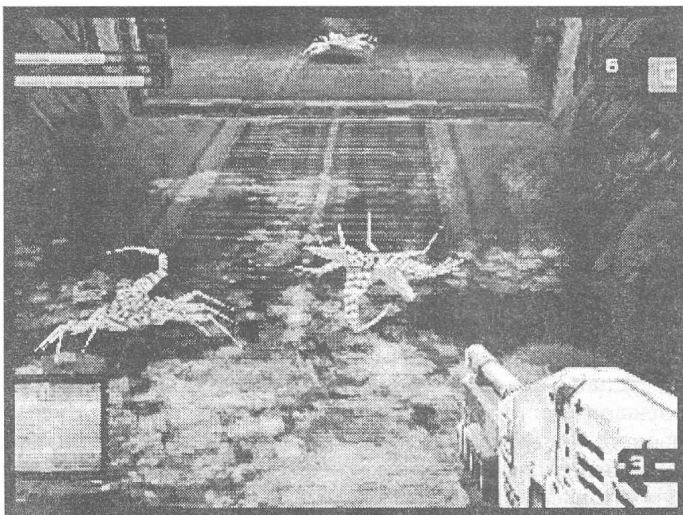
Персонаж: Рипли

Задание: Уничтожить клонированных после исследования всей территории.

Вперед, в дверь, и затем поворачивайте направо. За дверью находятся три кокона, из которых, естественно, выпрыгнут три личинки. Немедленно присядьте и начинайте палить из дробовика. Эти твари постоянно прыгают и целятся попасть в вам на лицо. Как только такая тварь усядется к вам на физиономию, считайте, что вам крупно не повезло. Эта зараза пролезет в ваши кишки и будет там преспокойно развиваться. Через некоторое время она покинет вас, особенно не ища всяких разных дырочек. Она просто разорвет вам живот и выпрыгнет наружу. А ведь, как известно, человек долго не живет с вываливающимися кишками наружу. Чтобы этого не случилось, придется использовать специальную аптечку и, став ненадолго хирургом, ликвидировать захватчика из своего организма. Итак, на вас напали личинки. При удачном стечении обстоятельств они скоро отпадут. Заходите в комнату и расстреляйте коконы. В левом дальнем углу лежит специальная аптечка для извлечения личинок и дробовик. Но будьте осторожны, пока вы будете подбирать всю эту лабуду, на вас нападет Чужой. Выходите из комнаты и идите направо, вдоль ящиков и коробок. Практически каждый труп имеет при себе патроны или аптечку. Поднявшись по лестнице, внимательно посмотрите направо. Там стоят уже знакомые вам яйца. Не подходите близко, возьмите пулемет и расстреляйте их издалека. Затем возьмите шотган и на корточках подойдите поближе к вентиляции. Оттуда вылезут две личинки. Расстреляйте их и залезайте в шахту. В шахте вас встретит Чужой. А дальше вы найдете спецаптечку и карту допуска. Вылезая из комнаты, не забудьте отметить у сканера. Он справа. Спустившись по лестнице, поверните налево и заходите в дверь. Вы попали в лабораторию. Нажмите



кнопочку на стенке справа и двигайтесь вперед. Справа лежит труп, а возле него лежат очень интересные вещи. Больше вам здесь делать абсолютно нечего, но если у вас крепкие нервы и устойчивая психика, то можете пройти дальше и посмотреть, что сделали с младенцем биотехники из вышеупомянутого медицинского центра. Кстати, это составляет цель миссии. Придется выстрелить в киндера. Возвращайтесь назад. По пути произойдет небольшая схватка с инопланетными монстрами. Поверните в дверь направо и расстреляйте Чужого. Поднимайтесь по лестнице и отключите защиту. Возле пульта управления стоит кресло. Расстреляйте его и приготовьтесь к нападению личинки. Затем подойдите к пульта справа и включите его. Цель номер один выполнена. Ползите по туннелю и там сверните налево. Затем, в первом повороте слева, вы найдете спецаптечку. Дальше, прямо в тупике, будут лежать патроны. Но вам нужно повернуть налево. В конце концов, туннель вас приведет в одну комнату. Выходите в дверь и отправляйтесь вперед. За вторыми дверями вы выйдете к началу уровня. Поверните направо и поднимайтесь по лестнице. Слева вам будет допуск к двери. Идите туда. После многочисленных дверей и кривого коридора вы попадете в комнату с висющим на потолке Чужим. Расстреляв его, отключите систему защиты. Поверните налево и идите к лестнице. Поднявшись по лестнице, соберите все карты и медпакеты и отметьтесь на детекторе. Спустившись вниз, идите в дверь слева. Слева от входа стоит кокон с личинкой. Покончив с этим мерзким гадом, идите направо, к результату эксперимента биотехнологов, и расстреляйте сие произведение искусства. Выходите из этой комнаты и отправляйтесь к выходу. За дверью, справа на стене, вы увидите выключатель. Обязательно нажмите на него и двигайтесь дальше. За несколькими дверями вас встретят личинки. Разобравшись с ними, вы сможете записать игру. Это устройство находится справа от двери. Впереди, за дверью, вас встретит Чужой. Поверните налево и спрыгивайте в люк. Вы попадаете в самое начало уровня. Выключите систему защиты и расстреляйте Чужого, сидящего на потолке. Затем идите дальше, и вы попадете в комнату, наполненную коконами. Разобравшись с личинками, поворачивайте налево в дверь. Там вас встретит Чужой, охраняющий коконы. Из этой комнаты ведут две двери. Одна — в третий уровень, а вторая в какую-то кладовую. В кладовой вы найдете медпакеты и пару личинок, а во второй комнате еще две двери и целую кучу монстров. Идите в третью комнату и затем поверните в четвертую. Вам нужно найти карту доступа. Она находится в пятой комнате. Но там есть еще коконы и Чужие. Возвращаясь в четвертую комнату, вы подвергнетесь яростному нападению монстров и личинок. В третьей комнате идите в дверь



без обозначений. Там установите систему защиты и открывайте дверь. Справа на стене висит выключатель, на котором нужно отметить. Повернитесь назад и, расправившись с Чужим, исследуйте комнату. Прямо за дверью на вас нападут личинки. Их будет настолько много, что я даже не успел сосчитать. Около десяти, наверное. Следующая дверь окажется лифтом, который привезет вас к злобным охранникам. Идите дальше, и в одной из комнат вы увидите лестницу. Спустившись вниз, продвигайтесь вправо. Затем сверните влево, и вы выйдете к лестнице. Наверху расстреляйте личинку и заберите аптечку и спецаптечку. Возвращайтесь назад. Идите прямо по коридору, и в конце вы найдете много коконов и затем сможете записаться. После недолгих разборок идите в другой проход и поднимайтесь по лестнице. Отключив систему защиты, расстреляйте ящики и поупражняйтесь в стрельбе по личинкам. Немного поскитавшись по многочисленным коридорам и шахтам, вы натолкнетесь на странный мост с силовыми защитными линиями. Перейдите его и идите в дверь напротив. В принципе, ничего интересного там нет, кроме пары чужих и личинки. Идите назад, и переход через этот мост окажется закрыт, поэтому вам нужно спуститься вниз. Через несколько комнат и коридоров вы попадете в помещение, перегороженное стойкой, в которой стоит много коконов. Вот там-то вы и найдете последний результат клонирования. В последней двери вы увидите телевизор в стене. Подойдите к нему и поговорите с Колл. Уровень закончен.

Уровень 4: Quarantine and R & D (Карантин и Р и Д)

Персонаж: Рипли

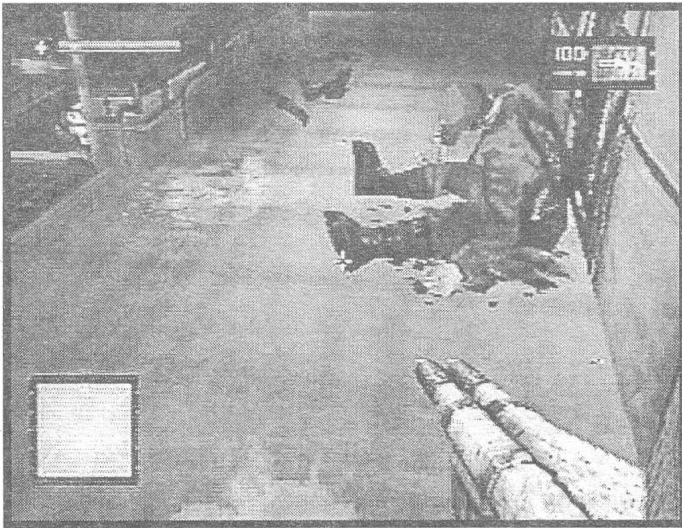
Задание: Существует единственный путь из исследовательской лаборатории по клонированию. Уничтожьте два клона.

Впереди, за дверью, вы увидите закрытую энергощитом дверь. Возле нее лежат две кучки патронов. Слева дверь закрыта, поэтому отправляйтесь направо. Вы попадете в лифт. Чтобы поехать, нужно нажать на кнопку на стене. Лифт привезет вас в очередную комнату, но пока вы там никого не встретите. Идите прямо и заходите в следующую дверь. Как только дойдете до стены, сразу оборачивайтесь. На вас нападет троица Чужих. Затем отметьтесь на сканере и идите обратно в лифт. Он привезет вас в комнату с коконами. Эти гнусные твари в очередной раз попытаются испортить вам жизнь. Кроме всего прочего, за каждым углом, справа и слева, стоят еще и Чужие. После этих разборок идите в дверь напротив. Вот здесь настоящий роддом. Количество яиц приближается к десятку, а аптечка для извлечения этих мальцов всего одна. Назад дороги нет, так как дверь заблокирована. Придется устроить миниатюрную Варфоломеевскую ночь. В этой комнате есть два вентиляционных хода. Заползайте в левый, так как он приведет вас в комнату с картой доступа. Заберите ее и выстрелите в баллоны справа от энергетической защиты двери. Откроются сразу две двери. Идите в левую. В этом коридоре на вас практически сразу нападут две личинки. Отстрелявшись от них, идите дальше по коридору. Не нажимайте всякие кнопки на дверях, иначе вход заблокируется. Длинный коридор приведет вас в странное помещение с какими-то столбами посередине комнат. Справа притаились два монстра, а слева стоят два кокона. Наверное, у них тут гнездо. Возвращайтесь назад в лифт и идите в заблокированную комнату. Она приведет вас в еще одно помещение со столба-

ми посередине, только там теперь не будет личинок, но, как минимум, Чужой вам гарантируется. Возле стенки вы увидите два сканера, на которых нужно отметить. Возвращайтесь назад в лифт, застрелив по пути одного Чужого и личинку. А затем возвращайтесь в первую странную комнату с колоннами. Теперь доступ в дверь открыт. Справа за энергетическим щитом вы увидите охранника, но не торопитесь его тревожить. Вам нужно расстрелять баллоны на стене, и, если не хотите пропустить шикарное зрелище, то немедленно повернитесь к охраннику. На него нападет Чужой и буквально растерзает его на части. Как только ваше терпение подойдет к концу, бабахните из своей помпы по Чужому, хотя говорят, что даже змеи и тигры никого не трогают, когда они кушают. Жалко охранника, хороший, наверное, был мужик, но – алягер ком алягер, как говорят французы. Покончив с монстром, идите направо, но не торопитесь, потому что по стенам прибегают еще две голодные твари. Коридор приведет вас в комнату, где можно сохраниться. Возвращайтесь назад и снимите защитный экран. За этим длинным коридором будет комната, в которой две двери. Та, которая справа, заблокирована, поэтому идите прямо. Вы попадете в большой холл, и на вас сразу нападут Чужие. Идите все время вправо, а затем поверните направо. Заходите в дверь перед вами и поднимайтесь по лестнице. Справа по коридору очередной монстр нашел себе обед (или ужин), а может быть, и завтрак. Имеет смысл взять автомат и добавить в его организм немного свинца. Как только с ним будет покончено, идите по



этому коридору, и справа вы увидите комнату с большой колонной в середине, к которой подходят молнии. Отключить их можно, только расстреляв источники этих самых молний. После того, как вы отключите эти молнии, возвращайтесь назад, спрыгивайте с лестницы и идите в левую дверь. Там соберите патроны и расстреляйте всю недвижимость. Выходите из комнаты и отправляйтесь по коридору налево к заблокированной двери. Она откроется, и вы попадете в лабораторию. Заворачивайте в дверь направо и, расстреляв Чужого, отметьтесь на сканере на стенке. Если вы пройдете дальше по коридору, то за следующей дверью напоретесь на коконы и чужого. Возвращайтесь назад и идите в дверь слева. Такой же коридор, как и в первой двери, приведет вас к двум сканерам. На одном вы сможете записаться, а второй придется включить для допуска. Как только вы расстреляете мебель и отметитесь на сканере, повернитесь назад. Там уже скачет по стенам Чужой. Прогуляйтесь до конца коридора и возвращайтесь назад. Чтобы пройти в дверь за молниями, присядьте. Придется немного потерпеть, так как молнии все равно вас достанут. Уже знакомые коридоры приведут вас к дырке в полу. Смело прыгайте туда и идите вперед. За первым поворотом на вас нападут Чужие. Целых три штуки. Затем в конце коридора вы увидите лестницу. Поднимайтесь



второй — во второй. Дальше вам нужно зайти в дверь в первой комнате и пообщаться с телевизором.

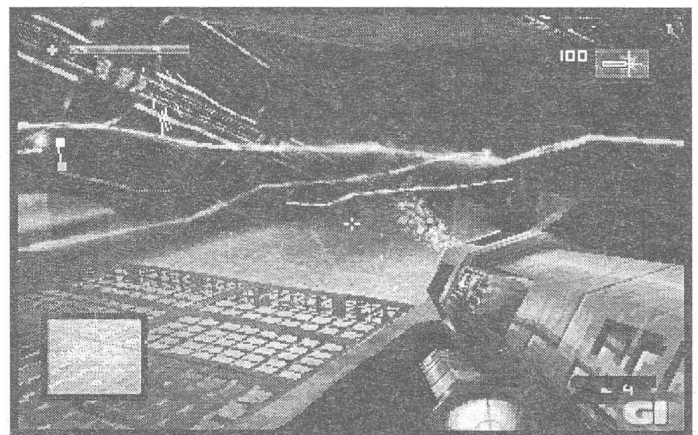
Уровень 5: Military System Complex (Военный Системный Комплекс)

Персонаж: Дистефано

Задание: Система отказывается работать из-за присутствия Чужих. Очистите ядро и перезапустите систему. Уничтожить клон.

Есть несколько стоящих моментов, о которых можно рассказать в этом уровне. Во-первых, когда будете спускаться по длинной лестнице, постарайтесь найти примерно в середине площадку и залезть на нее. Затем развернитесь и расстреляйте четыре генератора. В комнате с многочисленными контейнерами, чтобы открыть дверь, нужно залезть на балкон и нажать на кнопку. Дверь открывается на несколько секунд, но этого вполне достаточно, чтобы резко прыгнуть и побежать в направлении выхода. Чтобы отключить самонаводящиеся пулеметы, вам нужно вернуться в одну из предыдущих комнат и нажать там кнопку. Затем возвратитесь в комнату с этими самострельными агрегатами и перенажимайте там все кнопки. Это отключит защиту, и у вас появится доступ к следующим комнатам. После долгих скитаний по длинным коридорам вы попадете в четвертый блок, выход из которого будет заблокирован, и даже сканирование вашей драгоценной руки вам не поможет. В третьей и второй комнатах есть вентиляционные шахты, по которым вам нужно поползти и поискать недоступные комнаты с детекторами. Их всего две, поэтому искать долго не придется. Единственная проблема в том, что нужные повороты находятся в темных местах и их сложно заметить. После активации второй кнопки идите в четвертый блок и смело открывайте дверь. Но будьте осторожны, так как после того, как вы войдете в комнату, на вас нападёт минитанк. Расстрелять его можно с трех выстрелов гранатомета или с одной длинной автоматной очереди. Использовать его как стенобитное орудие не надо, просто расстреляйте три танка, и они сами закончатся. Для того, чтобы пройти в серединную комнату, нужно пройти по кругу и расстрелять все баллоны на стенах. Затем, по очереди, отметитесь на детекторах около энергетических дверей в эту комнату. И как только вы нажмете на последнюю кнопку, все двери разблокируются. Дальше, на стенах, вы увидите еще два выключателя. Нажав на них, снова активируются защитные поля, и за этими дверями появятся Чужие. Через некоторое время все двери откроются одновременно, и монстры побегут к вам. Без пулемета вам не обойтись. Затем пройди-

на нее и срочно берите огнемёт. ТАКОГО количества личинок я еще не встречал. Они выбегают из всех углов. Но с огнеметом все обстоит гораздо легче. Потребуется всего две обоймы для их уничтожения. В конце комнаты стоят два сканера. Отметившись, возвращайтесь назад и откройте дверь. На лифте вы попадете в следующую комнату. Вам нужно в правую дверь. В комнату, в которую вас занесло, быстро входить не надо. Это очередная столовая Чужих. При запахе свежего мяса две твари бросятся к вам и попытаются полакомиться свежатинкой. Оставив два холодных трупика, пройдите по комнате в поисках патронов и аптечек и идите назад. Слева от входа в эту комнату есть лестница, ведущая вниз. Вот туда вам и надо идти. Пройдите по коридору как можно дальше в помещение с ящиками. С потолка прыгнут четыре голодных монстра. Если у вас в руках винчестер, то дождитесь, пока они выстроятся в ряд, и нажмите кнопку выстрела, постепенно отступая. Эта тактика работает во всех подобных случаях, если есть, куда отступать. В первом ящике справа сидит личинка и ждет, когда вы расстреляете ящик. В остальных ящиках ничего нет, но взорвать их тоже надо. Справа есть дверь. Идите туда. После переходов по коридорам вы попадете в комнату с двумя дверями. За правой дверью есть коконы с личинками и пара генераторов, которые надо взорвать. Зайдите еще в одну комнату и расстреляйте чужих и личинки. Теперь срочно возвращайтесь назад и идите во вторую дверь. Это лаборатория по клонированию. За второй дверью на вас нападёт личинка. И опять пройдите во вторую комнату. Затем возвращайтесь назад. Поднявшись по лестнице, идите в дверь прямо. Дальше все просто. Идите в те двери, которые открываются. Вы проползете по шахте и поднимитесь по лестнице. Затем попадете в большой двухэтажный зал. Там вы встретите человека, который попросит вас не убивать его. Но эта затея не пройдет. Шлепните его и отправляйтесь дальше. В доступе к одной двери из-за этого кренделя вам откажут, зато после его смерти у вас будет карта доступа к отсеку со свиноматкой — королевой Чужих. Как только вы придете туда, эта красавица решит, что только вы сможете составить ее сегодняшний рацион на обед. Мой вам совет: возьмите автомат, и, высадив три-четыре обоймы, вы ее все-таки завалите. Для перехода в следующее помещение вам нужно будет пройти по всем комнатам и отключить систему защиты. В двух комнатах есть вентиляционные шахты, через которые можно попасть в скрытые помещения. Первое такое помещение будет с картой доступа в исследовательскую лабораторию по клонированию, а второе — с выключателем замка на выход из этой комнаты. Дальше идите все время вперед. В конце концов, вы придете в лабораторию и найдете самих клонов. Один в одной комнате, а



ALIEN RESURRECTION

тесь по кругу, и вы сможете найти последнюю комнату. В ней сидят пять чужих, и находится спасительный телевизор.

Уровень 6: Maximum Security (Максимальная Защита)

Персонаж: Рипли

Задание: *Выживите! Эта зона полна пациентами, которые используются как главные компьютеры. Чужие охраняют свой выводок очень тщательно. Исследуйте все испытательные комнаты и уничтожьте клонов.*

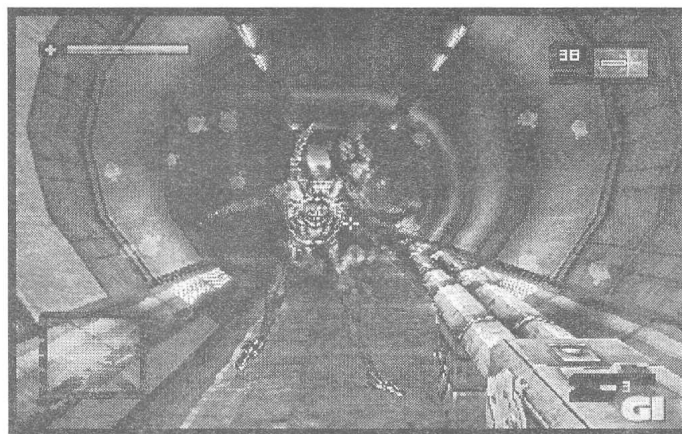
Для того, чтобы попасть к клонированным людям, нужно собрать со всего уровня 5 карт доступа. Они разбросаны по всему уровню и находятся, преимущественно, у охранников. В начале уровня придется побегать по мостикам в поисках выключателя дверей. Каждая следующая дверь открывается из предыдущего помещения. Затем спускайтесь вниз. Вот там вы и найдете все испытательные комнаты и, собственно, подопытных кроликов. Всех их нужно расстрелять, иначе вам не дадут допуск к следующему уровню. Обязательно закрывайте за собой все двери в испытательном центре. Система исследования комнат очень проста. Исследовательские комнаты соединены между собой стеклянной перегородкой из суперпрочного стекла. Доступ к подопытным может быть вам дан только из соседней комнаты за стеклом. Там стоит сканер или какое другое приспособление. Зайдите в наблюдательную комнату, отметьтесь на сканере и немедленно отправляйтесь в испытательную комнату. Такая спешка важна только в некоторых случаях, когда вместе с доступом в помещение открывается и дверь в эту комнату. Подопытный может просто-напросто сбежать и вам придется его долго ловить. На вашем пути будет великое множество врагов. Чужие, как обычно, будут нападать на вас с тыла и потолка, личинки будут прыгать на вас снизу, а охранники, подойдя практически в упор, будут палить в вас из огнемёта. Лучше всего держаться от них на расстоянии и гасить их из пулемёта. Как только вы соберете все карты, вы получите доступ в центр клонирования. Его защищают огнемётчики. Вооружитесь автоматом и не подпускайте их близко. Главное, автомат держите направленным немного вниз, так как солдаты очень любят приседать. В конце комнаты вы и найдете клон.

Уровень 7: Mess Hall Complex (Центральная Столовая)

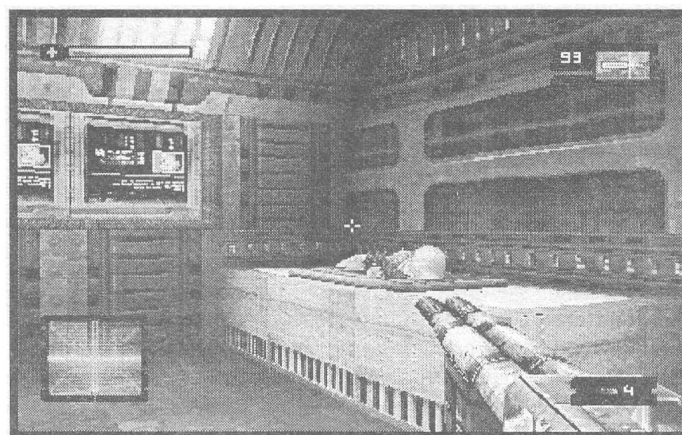
Персонаж: Рипли

Задание: *Проплывите через затопленный камбуз для обхода поврежденных силовых линий. Контакт с Кристи.*

Судя по заданию, в этом уровне придется немного поплавать, а в особенности понырять. Начинается уровень немного мрачновато. В небольшом помещении собрались монстры и личинки. Для однозначного исхода происходящих событий выберите гранатомет и не расставляйтесь с ним по всему уровню. В некоторых случаях это действительно неудобно, а в некоторых — просто необходимо. В воде у вас не будет никакого другого оружия, кроме гранатомёта. Как только вы перейдете мост, вам нужно забрать справа гранатомет, а затем прыгать в воду. Погружайтесь вниз, только осторожно: в нескольких метрах от вас, под водой, поджидает Чужой. Просто посмотрите вниз и немного постреляйте в правый верхний угол. В ящике, кото-



рый плавает на поверхности, лежит аптечка. Как только вы взорвете ящик, аптечка пойдет на дно. С управлением под водой разработчики игры, конечно, облажались, но после первых погружений вы поймете, что готовы идти на работу водолазом. Вам нужно попасть в шахту лифта под водой и проплыть вверх. Первая дверь откроется сама, а вот дальше произойдет взрыв и выход из шахты лифта заблокируется. Не паникуйте, а плывите вверх. Второй люк сам не откроется. Перед ним на стене есть вентиль, который нужно покрутить, а только потом вам удастся глотнуть воздуха. Немного отдышавшись, постреляйте в Чужих. Они сразу полезут на вас со всех сторон. Затем переходите через мост и садитесь в лифт. Двери откроются, и вы услышите пронзительный человеческий крик. Судьба этого человека останется неизвестна даже са-



мому заядлому геймеру. Не спешите к этому несчастному на помощь, ему уже ничем не помочь. За углом вас поджидают Чужие. Они также прискачут через стекла откуда-то снизу. Разобравшись с этими зверьками, прыгивайте вниз и приготовьтесь к нападению Чужого и двух личинок. Пройдитесь вперед, через лифт, раздолбайте там все и идите вперед, в люк слева от лестницы, но не раньше, чем с личинкой в пузе. Затем проплывите по трубе, и вы попадете в большой зал. Под водой из труб и стен вылетают пузырьки с воздухом, которым можно дышать, пополняя запас кислорода в легких. В противоположной стороне, на самой глубине вы найдете спецаптечку. Затем поднимайтесь в трубу в потолке. В комнате есть два вентиля: один и другой стоят на противоположной стенке по бокам. Поверните их и возвращайтесь в воду, а затем плывите в третью трубу. Она выведет вас на воздух, и вы сможете там сохраниваться. Затем крутите вентиль и занывайте дальше. Через трубы вы попадаете в очередной затопленный холл. В стене есть ниша, в которую можно заплывать. Та вы найдете спецаптечку и аптечку. Дальше можно попасть на мост. Сбоку

есть вход. Он приведет вас еще на один мост, а оттуда вы попадете в комнату управления. Нажмите там кнопку и можете сохраниться. Дальше идите в лифт. В комнате, в которую вас доставит лифт, бегут монстры и личинки. Справа в комнате закрутите вентиль. Открылся люк напротив и придется опять нырять. Очень скоро вы выплывете на поверхность. В стенах есть огромные проемы, из которых толпами выпрыгивают Чужие. Вам нужно пробиться к противоположному углу этой комнаты и повернуть вентиль. Дверь откроется не сразу, как бы предлагая перестрелять еще банду монстров, а только потом пропустит вас к телевизору для разговора с Кристи. Миссия выполнена.

Уровень 8: Warehouse Complex (Складской Комплекс)

Персонаж: Кристи.

Задание: Разъедините стыковочные фиксаторы, не выпуская Бетти.

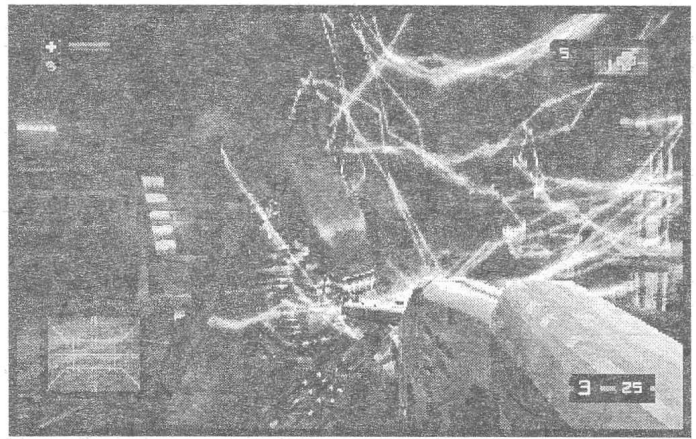
Можно сказать, что уровень не такой уж и сложный. Идти нужно все время туда, где открыты двери. Если вдруг двери оказались запертыми, то поищите вокруг вентиль или кнопку. Если же рядом никаких девайсов нет, то отправляйтесь в соседнюю комнату: там кнопки обязательно найдутся. В комнате с горячим паром из стенок вообще все просто. Дождитесь, пока пар утихнет, подойдите к столбу и поверните вентиль. Пар сразу закончится. Но не забывайте, что вокруг стоят коконы с личинками. Единственное, о чем стоит побеспокоиться, так это подводные вентиляторы. Крутясь, они создают мощное течение, что очень серьезно может повредить вашей нежной коже. В конце уровня вам нужно найти 51 комнату, а затем попасть в 55. В этой последней комнате справа есть два щита, которые надо включить, и тем самым вы разъедините фиксаторы.

Уровень 9: Docking Bay (Стыковочный отсек)

Персонаж: Рипли

Задание: Уйти от новорожденного и попасть в Бэтти, пока она не взорвалась.

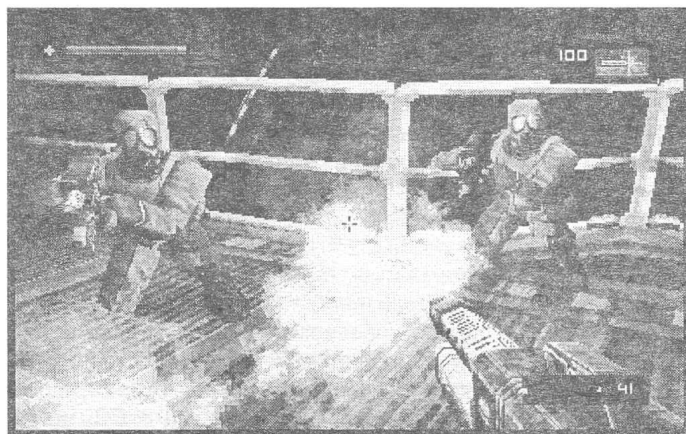
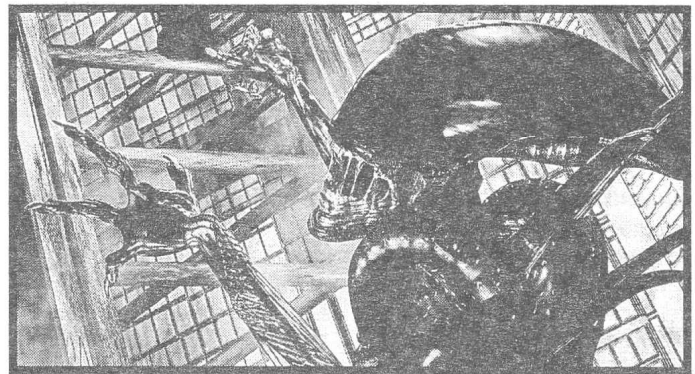
Более чем странный уровень. Во-первых, у вас нет никакого оружия. Во-вторых, вы стоите лицом к входу на уровень, а в-третьих, вы наконец-то увидите главного монстра. Он немного



поиграет с вами и убежит. Запомнит, так сказать, понюхает. Вначале вам нужно собрать все возможное оружие и патроны. Затем, проходя комнату за комнатой, исследовать всю территорию и собрать все возможные предметы. На вашем пути встанет неимоверное количество чужих и личинок. Но с имеющимся опытом расправы над этими животными вам уже ничего не страшно. Запуток никаких нет, просто тупо и методично ходите туда-сюда, и в конце концов вам повезет. Вы найдете U-образный коридор, в конце которого вы и найдете два щита, разблокирующие двери к Бэтти.

Уровень 10: The Betty (Бэтти)

Как ни странно, но мне этот уровень показался не очень сложным, если принять во внимание, что он последний. Для скорейшего окончания игры вам необходимо побегать по комнатам в поисках карт допуска. Затем, зайдя в одну комнату, вы увидите в стенах вентили под стеклом. Повернув одну, на вас выскочит самый главный монстр — Чужой. Вам нужно



успеть повернуть все краны и выскочить в коридор. Затем, отступая и отстреливаясь от этой твари, вы попадете в еще одну комнату, ранее недоступную. Там на стенах опять такие же вентили под стеклом. Расстреляйте стекла и поверните вентили. Затем опять отступайте, но теперь вам нужно найти вентиляционную шахту. Отправляйтесь туда и сверните в первый попавшийся проход направо. Там задействуйте ручной выключатель и ныряйте обратно в шахту. Идите дальше и выходите в последнюю комнату. Там вы увидите своего обидчика. Он злобно скребется в стекло и пытается забраться к вам в комнату. Поторопитесь нажать на выключатель и затем наслаждайтесь победным роликом. Выключатель, который вам удалось нажать, открывает люк в открытый космос и, соответственно, отправляет в безвоздушное пространство нашего друга. Игра закончена, примите мои поздравления.