

DINO CRISIS



Получив контроль над Региной, подойдите Гейлу, который сидит рядом с пятнами крови. Поговорив с ним, заходите в зеленую дверь.

Material storage.

Вы окажетесь на складе. Слева на полке лежит ключ, возьмите его. Напротив полки с ключом, стоит этажерка, которая преграждает путь к аптечке. Придвиньте этажерку к стене и возьмите аптечку. Возвращайтесь на улицу.

Backyard of the facility.

Оказавшись на улице, бегите вниз к решетчатой двери, с вами свяжется Рик, который сообщит вам о генераторе, в это время Гейл заберет у вас ключ. Заходите в дверь.

The backyard.

Идите направо и заходите в дверь.

Passageway to the backup generator.

Бегите вперед между контейнерами. Вы снова повстречаете Гейла, который склонился над двумя половинками труп. После разговора, возьмите с верхней части трупа аптечку (фу!). Пробежав, дальше вы увидите дверь, заходите в нее.

Backup generator room 1F.

Вы очутились в комнате с генератором. Вам следует его запустить, для этого нужно в определенном порядке расставить четыре штуко-

вины (не знаю, как они называются). Подойдите к ним и нажмите следующие кнопки: правая, посередине, правая. Теперь опустите рычаги, если вы все сделали правильно, то генератор работает. Собравшись выйти на улицу, вы услышите выстрелы и чей-то дикий крик.

Очевидно, это Гейл, который превратился в две симпатичные половинки...

Passageway to the backup generator.

Выйдя на улицу и пройдя немного вперед, вы не обнаружите ни каких следов присутствия Гейла и его останков, зато вы обнаружите кровожадного раптора, который попытается вас сожрать. Пара выстрелов из пистолетов и животинка скоропостижно скончается. Бегите по кровавому следу, вы увидите уже знакомую нам половинку (динозаврики небрезгливые, могут и падалью полакомиться). Направляйтесь в

Backyard of the facility.

Backyard of the facility.

Как только вы окажетесь в этой зоне, с вами свяжется Рик и после небольших саркастиче-



ских издевок, сообщит вам координаты комнаты управления, в которой он забаррикадировался. Заходите в дверь, которая находится напротив вас.

Office hallway.

Довольно-таки мрачный коридорчик, в конце которого, находится вентиляционное отверстие, через которое можно попасть в комнату управления.

Полезные советы.

1. В начале игры, старайтесь экономить патроны, так как они понадобятся вам под конец игры, когда появятся более мощные динозавры.
2. В отличие от RE, в DC, чтобы положить и взять вещи из камер хранения (ящиков висящих на стене), нужны специальные ключи (они похожи на автомобильные свечи), поэтому старайтесь их зря не тратить.
3. По ходу игры, вы будете находить дротик, которые можно смазывать специальной жидкостью, предавая им тем самым определенные свойства. Так из обыкновенного дротика, можно получить отравленный дротик, который с первого выстрела свалит любого динозавра.
4. Кроме дротиков, можно смешивать аптечки, увеличивая их эффект.

5. По незнакомым территориям, лучше всего передвигаться в боевом режиме.
6. Помните о том, что в некоторых местах от динозавра нельзя убежать (он будет вас преследовать), поэтому придется вступать в бой.
7. В DC, некоторые заставки являются интерактивными, (они появляются при неожиданном нападении динозавров). В них вам придется воспользоваться кнопкой действия, чтобы избавиться от рептилии.
8. На протяжении всей игры, вам будут встречаться лазерные лучи. Если они включены, то динозавры, находящиеся за ними, не смогут до вас добраться, а вы же наоборот сможете спокойно их перестрелять.
9. Старайтесь стрелять динозаврам в голову, так они будут быстрее умирать.
10. Чаше сохраняйтесь.



Piping check passageway A 1F.

Бегите по вентиляционной системе, до люка. Спуститесь в него.

Control room hall.

Вы находитесь в коридоре комнаты управления, возьмите рядом с ней патроны для пистолета и заходите внутрь.

Control room 1F.

В комнате управления, поговорите с Риком. Получив необходимую нам информацию,

направляйтесь в дверь, которая находится в коридоре, рядом с люком, откуда вы вылезли. Management office. вот бы

Хороший, небольшой и уютный офис, здесь бы остаться и сидеть ждать подкрепления, но судя по труп, валяющемуся около сейфа, здесь все же небезопасно. Возьмите с трупа жетон, с надписью **LEO**. На кодовой панели сейфа, наберите код **0426**. В сейфе вы найдете ключ и дротики для дробовика. На стене в соседней комнате мигает выключатель, нажмите его, заработает компьютер. Прочитав в нем необходимую информацию о том, как использовать **DDK**, возьмите с тумбочки диск. Выходите из офиса.

Management office hall.

После того, как только вы вой-

дете в холл, с вами по радиации свяжется Рик, который активирует выключатель лазерного поля справа от вас. После разговора с Риком, быстро повернитесь налево и застрелите раптора, который притаился за углом. Зайдите в дверь, рядом с динозавром.

Locker room.

Возьмите лежащие на полу дротики, аптечку и **DDK**, который находится на шкафу. Собрав все предметы, подойдите к столу и прочитайте дневник охранников. Выходите обратно в холл.

Management office hall.

Отключите лазерные лучи и заходите в дверь за ними.

Main entrance.

Не напоминает ли вам эта комната, начальный холл в **Resident evil**? Подберите сыворотку и аптечку, а затем поднимайтесь на второй этаж. На втором этаже, отодвиньте ящик, под которым находится еще одна сыворотка. Направляйтесь к двери.

Hall 2F.

Здесь у динозавров проходит тихий час, поэтому перестреляйте их до того, как они успеют подняться. Возьмите справа патроны для дробовика. Вставьте **DDK** в панель рядом с дверью. Наберите код **Head** и нажмите **Enter**.

Chief's room.

Зайдя в эту комнату, вы увидите раненого доктора, который перед смертью даст вам жетон с надписью **SOL**. Возьмите патроны для дробовика и **DDK**. Подойдите к небольшой





ное хладнокровное животное, можно его помучить холодным воздухом. Для этого, нажмите зелененькую кнопку в тот момент, когда животинка соберется напасть на вас. Возьмите с останков охранника штуковину для открывания ящиков и заходите в комнату.

Lecture room.

Пройдите вперед и возьмите со стола ключ от подвала. Как только вы его возьмете, на вас нападет динозавр, от которого вас спасет Гейл. Поговорив с Гейлом, выходите в коридор.

Lecture room hallway.

Направляйтесь в конец коридора, в открытую дверь.

Office.

Зайдя в офис, приготовьте оружие, так как в нем разгуливают очумелые динозавры. Разделавшись со всеми пресмыкающимися, прочитайте журнал, лежащий на столе, а также памятки на доске. Узнав номер некоего Пола Бейкера, вы можете позвонить ему по телефону, но, к сожалению, трубку никто не возьмет. Выходите из офиса через двойную дверь.

Office Hallway.

Вы окажетесь недалеко от подвала. Бегите направо до конца.

Backyard of the facility.

Бегите к решетчатому ограждению. Откройте ключом дверь и заходите внутрь. Возьмите сыворотку и спускайтесь вниз.

Back up generator room B1.

Эта такая же комната с генератором, которая была в самом начале игры. Чтобы запустить генератор, возьмите сначала красный цилиндр, который находится под стеклом. Вставьте цилиндр туда, где находятся все остальные. После чего нажмите следующие кнопки: правая, посередине, левая, правая, посередине и правая. Опустите рычаги. Генератор запущен. С вами свяжется Рик, который попросит вас прийти в комнату управления. Направляйтесь в комнату управления, по пути будьте осторожны: в здании появились новые динозавры.

Control room.

В комнате управления вы встретите

управления. Из него вы узнаете код: **8159**. Направляйтесь на второй этаж, в комнату, в которой вы еще не были.

Lounge.

Пристрелите динозавра у входа. Возьмите большую аптечку и идите в соседнюю комнату. На кодовой панели наберите код **8159**. В сейфе лежит **upgrade** для пистолета. Используйте его, чтобы модифицировать свой пистолет. Направляйтесь в **Main entrance**.

Main entrance.

Подойдите к двери, которая находится под лестницей. С вами свяжется Рик и поведает вам о своих планах. Заходите в двойную дверь, из которой вы пришли.

Management office hallway.

Бегите до конца коридора. Вы наткнетесь на лазерные лучи, которые теперь можно отключить. Заходите в дверь справа.

Toilet.

В здешнем сортире есть вентиляция, через которую можно попасть в нужное нам место.

Lecture room hallway.

Спустившись вниз, вы услышите странное чавканье. Не волнуйтесь, это всего лишь раптор доедает бедного охранника... Перед тем как застрелить бед-

панели, которая находится рядом с окном. Вставьте в нее сначала табличку **SOL (705)** в левый слот, а затем **LEO (037)** в правый слот. Появится кодовая панель, на которой следует ввести код **705037**. Если вы правильно набрали код, то сможете взять карточку с буквой «L». Когда вы попытаетесь выйти из комнаты, вас ждет сюрприз, от которого нужно очень быстро убежать...

Hall 2F.

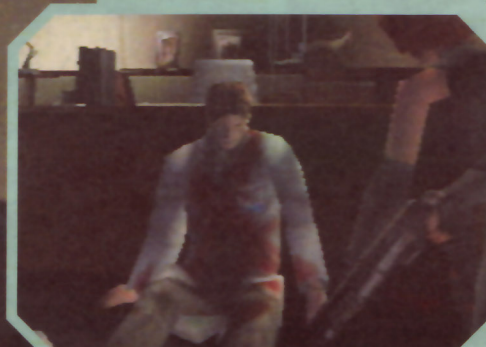
Очутившись в безопасном месте, передохните и направляйтесь в дверь, которая находится в конце коридора.

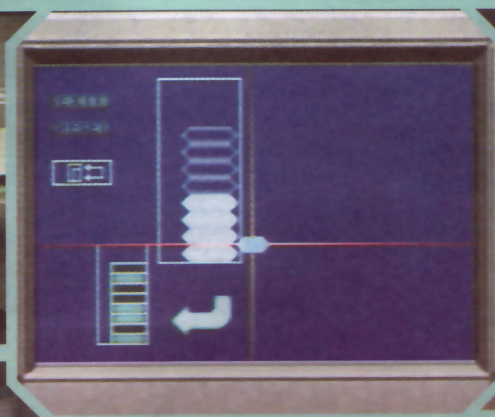
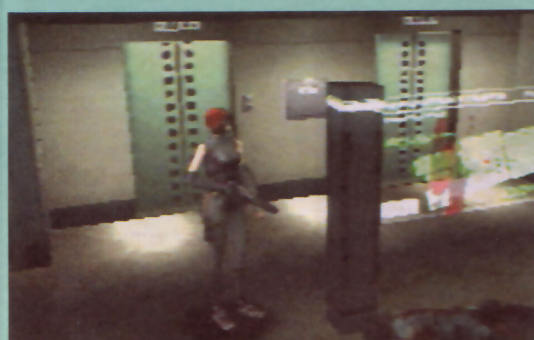
Passageway to the communication area.

Очутившись в этом весьма сером месте, забежите в дверь напротив.

Communication antenna room.

Прочтите желтый журнал, лежащий на пулте





Large size elevator.

Как только вы подойдете к лифту, на вас нападет птеродактиль. Он выбьет из рук Регины оружие и попытается ударить ее о стену (это не заставка). Непрерывно нажимайте кнопку действия, чтобы вырваться из лап летающего чудовища. Как только вы избавитесь от птеродактиля, быстро поднимите потерянное оружие и забегайте в серую дверь.

ку с трубами. В этом помещении находятся шесть пультов управления, с помощью которых вам предстоит соединять трубы. Встаньте так, чтобы лестница, с которой вы спустились, была справа от вас. Теперь верхний левый пульт будет обозначаться цифрой 1, левый средний - 2 и т. д. Нажмите на пульте 3 красную кнопку, а затем на пульте 4 красную кнопку. На пульте 2 нажмите зеленую кнопку, а затем на пульте 5 зеленую кнопку. Нажмите на пульте 1 синюю кнопку, теперь нажмите на последнем пульте 6 синюю кнопку. Если у вас правильно получилось, то наверху заработают вентиляторы. Поднимайтесь наверх и выходите на улицу.

Large size elevator control room.

Вы встретите Рика и раненного ученого, который потеряет сознание. Возьмите с пульта управления DDK и заходите в боковую комнату. Возьмите со стены карту и выходите в дверь.

Passageway to the power room.

Здесь, так же как и в Large size elevator, полным-полно птеродактилей, поэтому быстро забегайте в соседнее помещение.

Elevator power room.

Спуститесь вниз по лестнице. Возьмите рядом с лестницей карточку, которой позже нужно будет активизировать подъемный кран. Рядом с карточкой стоит небольшая этажерка: отодвинув ее, вы найдете сыворотку. Далее вам придется решить небольшую головоломку

Passageway to the power room.

Как только вы выйдете на улицу, на вас снова нападет птеродактиль, который попытается сбросить вас на работающий вентилятор. Непрерывно нажимайте на кнопку действия. Избавившись от летающей машины, бегите на улицу к лифту через комнату с Риком.

Large size elevator.

Подойдите к пульту управления и нажмите на кнопку. Вернитесь за Риком. Спускайтесь вниз на лифте.

Carrying out room B1.

В этом складском помещении находятся контейнеры, которые преграждают вам дорогу. Их необходимо расставить так, чтобы можно было пробраться к двери, которую они за-

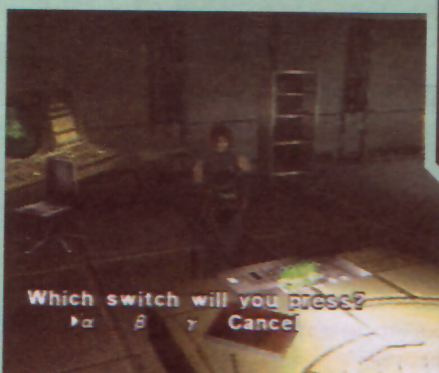
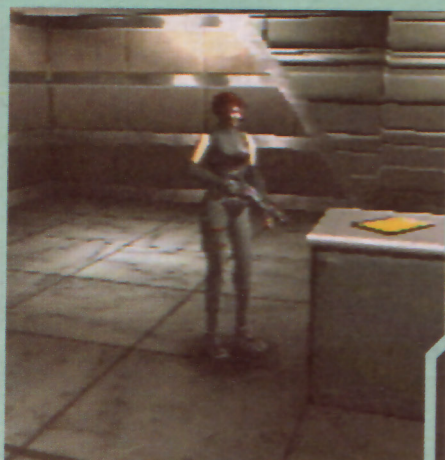
Rick.

Выходите в коридор и направляйтесь на улицу (это место отмечено на карте красным).

Large size elevator passageway.

Перестреляйте всех динозавров, возьмите патроны, аптечку и бегите за Риком.





гораживаю. Поднимайтесь вверх по лестнице. Отодвиньте этажерку и возьмите сыворотку. Вставьте в пульт управления краном ранее найденную карточку. Теперь вы можете передвигать контейнеры. Расчистив проход, вернитесь к Рiku. Он потащит бедного ученого в основной комплекс. Бегите за ними, по пути обратите внимание на растерзанный труп и дневник, лежащий рядом с ним. Выходите в левую дверь.

Hallway for carrying in materials.

Вы увидите небольшую заставку. Возьмите аптечку. Отключите лазерные лучи и бегите прямо по коридору. Когда вы будете пробегать мимо шахты лифта, на вас нападет динозавр. Избавившись от него, заходите в дверь.

Hall B1.

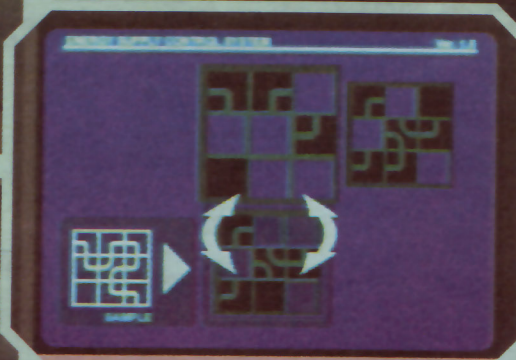
Пробегайте по коридору в следующую дверь.

Medical room hallway.

Перебейте всех маленьких симпатичных динозавриков-компи. Заходите в перевязочную.

Medical room.

Вы увидите Рика и... мертвого доктора (вот незадача, у ученого в руках узи, который, к сожалению, нельзя взять). Поговорив с Риком, возьмите со стола военный пропуск. Прочитайте заметки и возьмите из шкафчика аптечку. Выходите из комнаты.



Medical room hallway.

Поднимайтесь по лестнице.

Control room hall.

Бегите в комнату с красным знаком на стене (она находится рядом с туалетом).

Strategy room.

Возьмите со стола **DDK, Finger printer device** и прочие полезные предметы в этой комнате. Выходите из нее. Направляйтесь в **Main entrance**.

Main entrance.

Выходите в большую черную дверь.

Front area of entrance.

Возьмите с трупа **DDK** и снимите с него отпечатки пальцев. Бегите в **Office**, вставьте в компьютер военную карточку и наберите код **58104**, а затем код **57036**. Выходите обратно в **Main entrance** и на двери с кодовым замком, наберите код **Newcomer**.

Elevator hall.

Соберите патроны и сыворотку, которая находится под ящиком. Спускайтесь вниз на лифте.

Hall B1.

Когда вы будете ехать в лифте, на вас нападет дино-

завр. Застрелите его. Возьмите со стены карту и подойдите к двери. Введите код **Laboratory**.

Main hallway B1.

Прямо перед вами находится динозавр, которому мешает добраться до вас лазерная решетка. Пристрелите динозавра, после чего отключите лазеры. Пробежите немного вперед и отключите лазерные лучи, за которыми находится дверь. Заходите в нее.

Computer room.

Возьмите из красного ящика инструмент, немного напоминающий отвертку. Откройте им панель на стене. Подойдите к компьютеру и введите код **7248**. Выходите из комнаты.

Research area hall.

Пройдите вперед и убейте двух динозавров за решеткой. Заходите в боковую дверь.

Research meeting room.

Возьмите со стола **DDK**. Заходите в железную дверь.

Gas experiment room.

В этой комнате находится ученый, который сидит в барокамере. Нужно его оттуда вызвать. Подойдите к пульту управлению барокамерой и нажмите кнопки в следующей последовательности: **Blue, Blue, Green, Red**.



Заходите в барокамеру. Доктор перед своей смертью даст вам **B1 key chip**. Как только вы выйдете из барокамеры, на вас нападет динозавр. С помощью кнопки действия вы загоните его в барокамеру, после чего его можно отравить. Теперь бегите в комнату с большими компьютерами (ящиками).

Library room.

Подберите очередной **upgrade** для пистолета. Подойдите к компьютеру на стене и используйте на нем данный вам чип. После активизации компьютера введите на нем код **3695**. Вам предстоит решить очень простую головоломку. Решив головоломку, подойдите к загоревшейся лампочке и используйте на ней чип: вы получите карточку с пометкой R. Возвращайтесь в компьютерную комнату.

Computer room.

Вставьте **L** карту в левое отверстие. С вами по рации свяжется Гейл, который придет к вам через некоторое время. Вместе с ним вы сможете вставить одновременно обе карточки. Появится дверь с **DDK**. Введите код **Energy**.

Experiment simulation room.



Вы увидите небольшую заставку. Отодвиньте шкаф: под ним лежит **upgrade** для дробовика. Подойдите к странному приспособлению и нажмите на его панели следующие кнопки: бета, гамма, альфа. Выходите обратно к Гейлу.

Computer room.

Активируется сигнализация, все двери будут заблокированы, и вам придется действовать очень быстро. Подойдите к панели, которую вы до этого успешно развинули. Появится экран с головоломкой. Вам нужно правильно расставить три фигуры так, чтобы они при своем объединении образовывали фигуру, показанную в образце. Сделать это довольно просто. После разрешения головоломки сигнализация будет отключена. С вами по рации свяжется Рик и сообщит новые сведения насчет доктора Керка. Вам снова нужно будет выбирать, с кем соглашаться - с Риком или Гейлом. Если вы выберете сценарий за Гейла, то придется

повоевать с динозаврами, а если сценарий Рика - решить небольшую головоломку. Так или иначе, оба сценария приведут вас к одному и тому же концу. Выбираем Рика (это необязательно, мы просто выбрали его для того, чтобы немного рассказать о головоломке).

Experiment simulation room.

Подойдите к ком-

пьютеру в углу, который теперь можно активизировать. Компьютер будет выдавать вам некоторую последовательность букв, которую вам предстоит очень быстро повторять. Разделавшись с этой головоломкой, вы сможете открыть люк. Спускайтесь вниз.

Carrying out room B1.

Вы встретите доктора Керка и Гейла. Немного побеседовав с доктором, Гейл выпытывает у него месторасположение комнаты, в которой находится передатчик. Бегите к ней (она отмечена на карте красным цветом). По пути уничтожайте все, что шевелится. Кстати, вы можете получить здесь небольшой бонус, найдя комнату, в которую вы до этого приводили доктора, и использовать в ней ключ, который вам подарил ученый из барокамеры.

Control room.

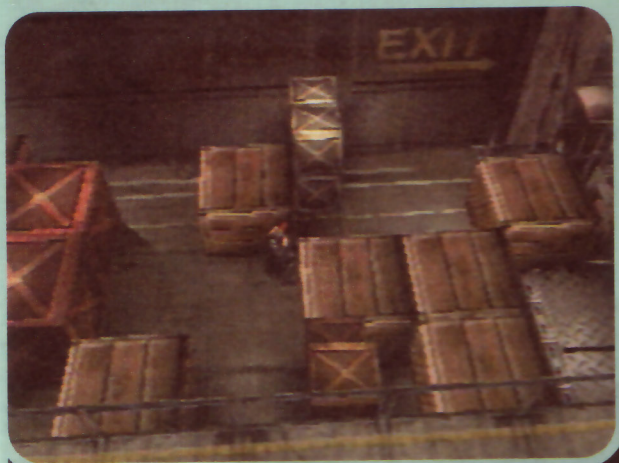
Помните, раньше в комнате управления вы видели дверь с красным огоньком? Это лифт, которым теперь можно воспользоваться. Спускайтесь вниз.

Communication room.

Рядом с лифтом лежат патроны: подберите их. Возьмите из ящика **Antenna key** и выходите из комнаты.

Passageway to the communication tower.

Знакомое местечко, не правда ли? Мы здесь уже когда-то были. Бегите прямо и забегайте в **Communication antenna room**. Вставьте в пульт управления **antenna key**. Выходите на



The de



гранатомета (ой, не к добру все это вооружение).

Heliport.

Вы увидите небольшую, но очень красивую и драматичную заставку. Поздоровайтесь со старым знакомым, который, к сожалению, не наелся вертолетом и на десерт хочет сожрать нас. Бегите по вертолетной площадке от тиранозавра до тех пор, пока Рик не найдет выход. Спускайтесь вниз на лифте. Произойдет небольшое землетрясение, в результате которого лифт сломается. Придется выбираться через шахту.

Underground passageway to the facility.

Перестреляв всех компи, зайдите в **Materials room**.

Materials room.

Тут ненасытные динозавры, похожие на маленьких собачек устроили пир из бедного учебного. Нарушив трапезу, возьмите с трупа **C. O. Pass card** и сыворотку. Выходите из комнаты.

Underground passageway to the facility.

Бегите дальше по тоннелю. Забегайте в лифт.

Liaison elevator No. 1.

Вы встретите Рика и вместе с ним подниметесь и спуститесь на лифте.

Carrying out room B3.

Пройдя немного вперед, вы увидите поломанный механизм управления электрогенератором. Бегите в **Backup generator room B3**.

Backup generator room B3.

Отодвиньте этажерку, за которой вы сможете найти аптечку. Пройдя немного дальше, вы увидите механизм управления ЭГ, из которого можно взять недостающую деталь.

Carrying out room B3.

Подойдите к Рiku и отдайте ему запчасти от механизма. Запустив генератор, Рик быстро ретируется в безопасное место. Бегите вслед за ним.

Control room B3.

Возьмите со стола **crane card 2** для запуска подъемного крана, а также патроны. Рядом с Риком лежит **crane card 1**: обязательно захватите ее с собой. Выходите из комнаты управления.

General weapons storage.

Здесь вы впервые столкнетесь с новыми динозаврами, которые намного опасней рапторов. При борьбе с этими машинами на вас падает цистерна, от которой нужно увернуться. Упавшая цистерна загрозила проход, и вам предстоит расчистить его, но сначала следует посетить **Transport passageway**.

Front area of entrance.

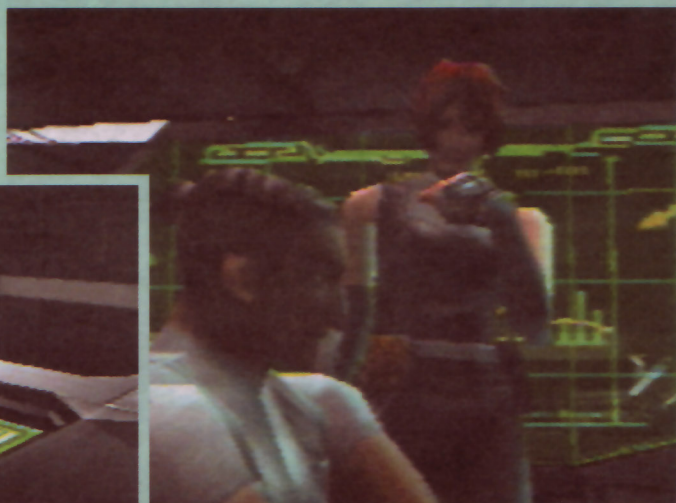
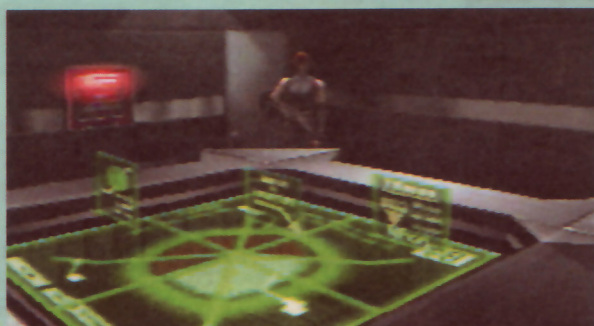
Здесь появились птеродактили, которых вам следует спустить с небес на землю. Разделавшись с ними, заходите в ранее закрытую дверь.

Passageway to the heliport.

Убейте динозавров!!! Возьмите аптечку. Бегите прямо до конца и заходите в серую дверь.

Hangar.

Поднимитесь вверх по небольшой лестнице и возьмите патроны для гранатомета. Спуститесь вниз и расположите ящики так, чтобы можно было пройти к двери. Отодвинув ящики, возьмите еще патронов для





Transport passageway.

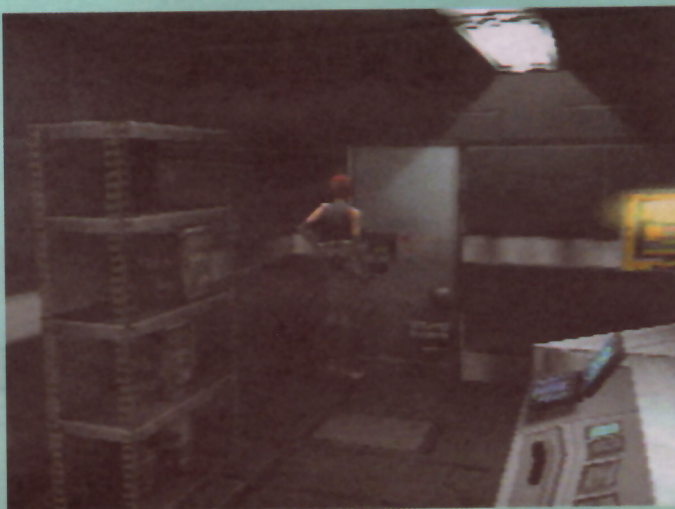
Убейте динозавра и возьмите **crane card 3** и **C. O. Area key**. Возвращайтесь на склад оружия.

General weapons storage.

Поднимайтесь по лестнице. Вставляйте все три карты в пульт управления краном. Двигайте цистерны точно так же, как двигали ящики. Теперь, когда проход открыт, вы сможете взять с трупа **DDK**. Бегите в **Carrying out room B3**.

Carrying out room B3.

Здесь есть еще одна дверь, которую вы еще не успели открыть: заходите в нее.



Passageway to the carrying out rooms B3.

Перестреляйте всех динозавров в коридоре. Бегите прямо, подберите сыворотку и заходите в ближайшую дверь.

Rest station.

Подойдите к трупу и возьмите у него штуку, которой открываются ящики для хранения предметов.

Central stairway.

Убейте двух динозавров, которые бегут прямо на вас. Бегите по единственному доступному вам пути. Поднимайтесь по лестнице.

Passageway to the experiment area.

Возьмите сыворотку и пристрелите заблудившегося раптора. Забегите в комнату охраны.

Securities pass room.

Уберите оружие и пройдите через детектор металла (если у вас в руках будет оружие, то сработает сигнализация).

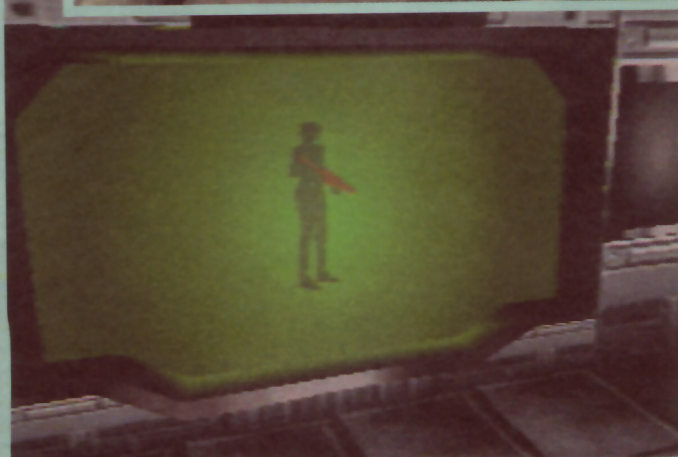
Возьмите рядом с мертвым охранником **B2 key chip 1** и **DDK**. Вставьте чип в компьютер на стене. Выходите из комнаты и залезайте в вентиляцию.

Experiment room hall.

Попытайтесь взять со стойки карточку. На вас нападет новый динозавр. Разделавшись с ним, возьмите карточку и заходите в дверь с буквой **C**.

Stabilizer design room.

Возьмите в комнате **DDK** и выходите обратно.





Researcher rest room.

В комнате отдыха вы встретите Гейла, который тут же без объяснений скроется. Прочитайте заметки и выходите. Снова перебирайтесь через вентиляцию.

Passageway to the experiment area.

Спускайтесь вниз по лестнице. С вами свяжется Рик, который активизирует выключатель лазерных лучей. Бегите в Rest room.

Rest room.

Подойдите к двери и введите код **Waterway**.

Disembarkation immigration office.

Возьмите с трупа предмет. В комнату войдет Рик. Поговорив с ним, возьмите второй чип и направляйтесь в место, отмеченное на карте. К сожалению, вы не успеете - тиранозавр разорвет всех уцелевших на клочки и сам падет смертью храбрых... Вытащите батарейку из

механизма, в который вы до этого ее вставляли, и отнесите в механизм, откуда вы его брали. Расставьте батарейки в следующем порядке: красная, синяя, зеленая, белая и опустите рычаги. Зарботает генератор. Заходите в лифт с невинно убиенными учеными, соберите с них **DDK** и **port card key**. Бегите в

Security room.

Security room.

Вставьте второй чип в компьютер и наберите код **0392**. Вам предстоит решить головоломку, которая является немного усложненной вариацией той, которую вы уже решали. Бегите в комнату управления.

Control room.

Отдайте карточку Рiku. Вы увидите довольно странную заставку. Выйдите из комнаты и возьмите очередной **DDK**, который следует использовать в **Security room**.

Security room.

Введите на двери с кодовым замком код **Stabilizer**.

Parts storage.

Пройдя немного вперед, вы наткнетесь на систему дезинфекции рабочего персонала, которую пройдете без особых проблем. Выходите из комна-

ты. Бегите к вентиляции. Рядом с ней находится дверь с надписью **C**, за которой находится **DDK**. В закрытом шкафу лежит **upgrade** для дробовика. Чтобы его открыть, введите код **1281**. Направляйтесь в **Parts storage**.

Parts storage.

Подойдите к закрытой двери и введите код **Doctorkirk**.

Passageway.

Подойдите к зеленой лампочке и вставьте в нее чип **Nº2**. Стальные щиты раздвинутся, и вы сможете вставить чип **Nº1**. Откроется дверь. Бегите вперед.

Third energy area B2.

Пробежите немного вперед. Вы увидите справа на стене панель, на которой находится кнопка. Нажав на кнопку, вы активизируете небольшой мостик, который понадобится вам немного позже. Продолжайте бежать прямо. Заходите в серую дверь.

Third energy control room.

Подберите все предметы, находящиеся в комнате. Спускайтесь вниз по лестнице. Возьмите под лестницей **key card Lv. B**. Отодвиньте шкаф: под ним находится сыворотка. Выходите из комнаты управления (через дверь, которую вы еще не открывали).

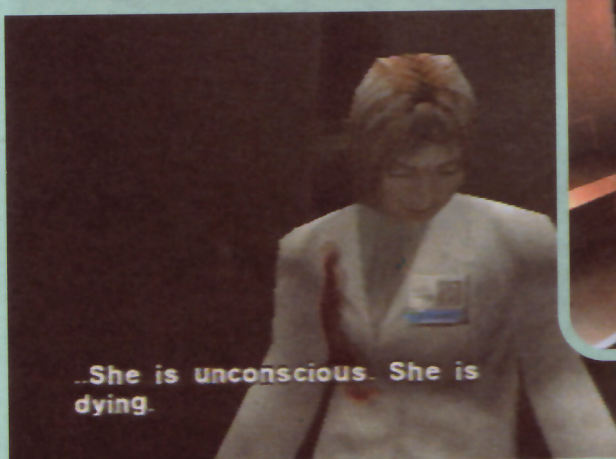
Power freq. Room.

Возьмите карту, висющую на стене. Подойдите к экрану на стене и решите головоломку (данный вид вам уже встречался). Решив головоломку, возвращайтесь в комнату управления.

Third energy control room.

Напротив двери стоит компьютер. Подойдите к нему и запустите программу. Вы услышите выстрелы. Снова заходите в **Power freq. Room**.





...She is unconscious. She is dying.

Power freq. Room.

Зайдя в комнату, вы увидите разорванную ученую, которая до этого сидела в углу. Из комнаты выбежал человек. Направляйтесь за ним.

Passageway to the personal lab.

Бегите прямо по коридору.

Dr. Kirk's personal lab.

Пробежав немного вперед, вы увидите доктора Керка... Появится Гейл (весьма вовремя), последует весьма долгий разговор с доктором Керком. После разговора вы получите **Key card Lv. A**. Вам снова предстоит выбрать, с чьим мнением соглашаться. Сценарий за Рика несколько сложнее, чем сценарий Гейла, поэтому мы опишем именно его (с Гейлом сами справитесь без проблем). Снимите отпечатки пальцев с доктора Керка. Берите **Planning disc** и направляйтесь в **Parts storage**. Там, за дверью с надписью А, вам предстоит вставить диск в компьютер и решить головоломку. Выберите цифры в следующем порядке: **3, 6, 7, 2, 0, 4**. Откроются шкафы, из которых



Вставьте диск в установку, внутри которой крутится последняя деталь. Заполучив ее, подойдите к сооружению, которое немного напоминает станок, и вставьте в него детали. Появится окно, в котором вам предстоит вручную собрать детали. Сделать это довольно просто, а объяснить невозможно (потому что все это надо видеть). Получив **stabi-**

вы сможете взять **core parts 1, 2**, после чего подберите **upgrade** для гранатомета. Бегите в **Stabilizer design**

room: там находятся два компьютера, один из них активизируется кодом **0204**, а другой кодом **0367**. Чтобы появилась кодовая панель, надо сначала вставить диск в компьютер. Собрав все детали, направляйтесь в **Stabilizer experiment room**.

lizer и **initializer**, направляйтесь запускать генератор (с помощью карточки доктора Керка). Расставьте **stabilizer** и **initializer** по своим местам. Далее пойдет череда заставок и еще одна развилка, где вам предстоит решить дальнейшую судьбу героев. Независимо от выбора вас ждет последняя битва...

OPM

