

Советы
по прохождению

1. Не пытайтесь нападать на врага с ножом, это самое бесполезное оружие в игре и постарайтесь избавиться от него при нахождении первого сундука.
2. Не тратьте зря мощное оружие на слабых противников, оно пригодится в дальнейшем.
3. Собирайте все предметы в игре и не ленитесь относить их в сундуки, следите чтобы в инвентории всегда было свободно хотя бы два слота.
4. Не давайте врагу, особенно главному, ударить себя дважды, потому что второй удар в несколько раз сильнее первого.

Игра за Леона

1. Улица.

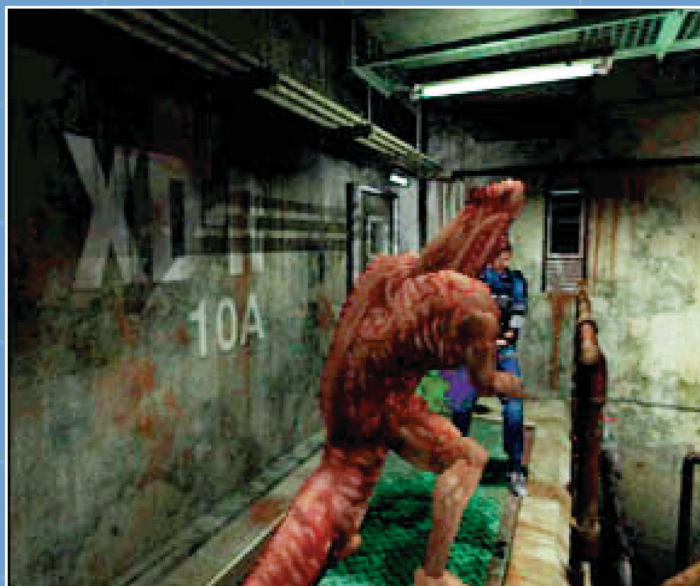
Игра начинается на улице города, вокруг полчища мертвецов, которые так и стремятся напасть на вас. Не ввязывайтесь с ними в драку, а бегите прямо до конца улицы и идите через ворота на автостоянку Департамента полиции. Зайдите в будку охраны и

возьмите лежащий на столе ключ, далее бегите на противоположную сторону стоянки и заходите в дверь. Здесь вы можете перевести дух, взять патроны для беретты и совершить первую запись игры. Передохнув, идите в следующую дверь и выходите снова на улицу. Пройдя чуть вперед, заворачивайте за угол и подымайтесь по лестнице вверх на крышу.

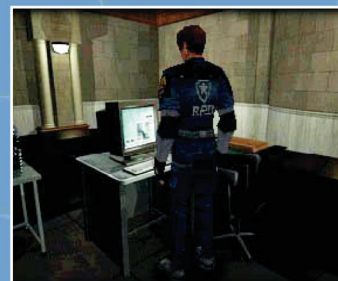
2. Департамент полиции.

Вы находитесь на крыше первого этажа Департамента полиции (108). Через дверь рядом с решеткой войдите внутрь здания (109) и убейте ворон ключом. Поднимите с тела патроны. Через боковую дверь выйдите на лестницу ведущую на первый этаж (116) и спускайтесь вниз в по-

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ



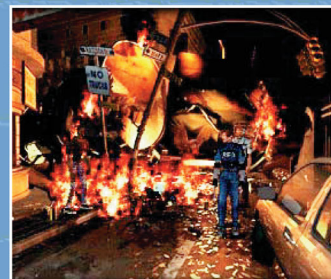
лицейский офис (208), где вам встретятся четыре зомби. Убейте их и соберите все предметы находящиеся в комнате (лента, патроны, ключ, вентиль). Зайдите в кабинет начальника и возьмите в сейфе патроны к винчестеру и карту Департамента полиции (код к сейфу 2236). Пройдите через коридор (20A) в центральный холл (200), где вы сможете записаться и пополнить свой боезапас. На столе, рядом с терминалом возьмите винчестер и вернитесь обратно на крышу первого этажа (108). За решеткой используйте на трубе вентиль, давление воды прорвет бак на водонапорной башенке и затухнет горящий вертолет. Заходите обрат-



(206) и за перегородкой зажгите камин. Через картину висящую над камином выпадет рубин, возьмите его и идите в фотолaborаторию (208), где вы сможете записаться. По лестнице (207) поднимитесь на второй этаж (10C) и решите головоломку со статуей чтобы получить второй рубин. Статуи надо подвинуть на кнопки в полу, так чтобы они были повернуты лицом к центральной скульптуре. После этого идите в офис S.T.A.R.S. (115) и возьмите новое оружие-магнум, аптечку и патроны. Потом идите в (113), где вы увидите ребенка уползающего в дыру под дверью и Клэр с которой надо поговорить. В этой же комнате в ящике стола находится газоотводная трубка и приклад, которые если совместить с береттой позволят вам стрелять очередями. Спускайтесь вниз, на первый этаж в комнату хранения (209) и возьмите в ящиках патроны и фотопленку, после чего вернитесь в фотолaborаторию, чтобы проявить пленку. Далее идите в восточный офис (202) за ключом и в комнату опознания (20E/1) и (20E/2), где надо взять боеприпасы и предох-



но в здание и приготовьтесь к встрече с главным врагом. Этот монстр будет вас преследовать на протяжении всей игры, после каждой успешной решенной задачи вам предстоит с ним встречаться. Он неубиваем, вы можете его уложить, но он будет появляться каждый раз снова. Далее идите в (10F), где вы сможете записаться и скинуть все ненужное в сундук. Соберите все предметы в комнате, и идите в (10B), где возьмите патроны к винчестеру и магнитную карточку-ключ. Для того чтобы быстрее добраться в холл, идите в (110) и спустите выдвижную лестницу вниз на первый этаж. В холле (200) вставьте магнитную карточку в терминал и откройте дверь находящуюся справа от парадного входа. Там вы найдете в ящике стола патроны для винчестера и рядом сундук. Через коридоры (204), (205) пройдите в зал для брифинга



ранитель. После этого следуйте в западный внешний коридор (20F) и спускайтесь по лестнице в подвал (211). Пройдя по коридору подвала налево (212), спускайтесь в люк канализации, в которой обнаружите комнату с записью и сундуком (30D). Возвращайтесь обратно в подвал (211) и идите в котельную (213), где возьмете карту и ключ от шкафчика. Здесь вам придется решить головоломку на щите управления давлением (командами поднять или опустить давление выставите максимально не опасное значение, если все сделано правильно вы услышите звук). После этого идите в морг (215) и возьмите красную магнитную карточку, которая открывает соседнюю с котельной дверь. Там вы сможете пополнить боезапас для всего своего оружия. Далее ваш путь лежит в подземный гараж (216), где вы встретитесь с новым персонажем — Эйдой Вон. Поговорите с ней, она попросит вас помочь подвинуть автофургон который загорается выход из гаража. Помогите ей и идите в открывшуюся дверь. Пройдите по коридору (219) в КПЗ (301), поговорите с заключенным и Эйдой, после чего возьмите на стеллаже в углу металлический крюк. Ступайте в (21A) и используйте крюк на канализационном люке. Спуститесь в канализацию (302) и пройдя по туннелю, зайдите, чтобы записаться и скинуть в сундук лишние вещи, в комнату (30C). Для продолжения игры вам надо зайти в (303) и выйти. Вы опять встретитесь с Эйдой и сможете ей перебраться по вентиляционной шахте в другую часть подвала.

Игра за Эйду

Вы оказываетесь по другую сторону вентиляционной трубы (30B). Выходите из комнаты и идите к подъемнику, который опустит вас в (307), где лежат



патроны к винчестеру. Возьмите их и возвращайтесь назад в (30B). Идите в (306). Спуститесь по ступенькам вниз и поставьте три ящика в один ряд по краю стены. Поднимитесь наверх и нажмите на пульт кнопки, чтобы залить бассейн водой. Ящики всплывут и образуют мост по которому вы сможете добраться до ключа, находящегося на другом конце комнаты. Взяв ключ возвращайтесь в комнату с вентиляционной трубой. Здесь Эйда кинет Леону ключ, патроны и убежит.

Игра за Леона

Возьмите ключ и патроны. Идите в раздевалку (214) и откройте правый шкаф (именно правый). Возьмите пулемет. Далее отправляйтесь в комнату отдыха (210) и возьмите обойму к магнуму и важную информацию, после чего идите в зал для прессконференций (20D). В углу находится газовая колонка. Зажгите ее зажигалкой. Теперь в определенном порядке заignite газовые светильники на стене (слева направо: второй, первый, третий), после чего из картины на стене выпадет шестеренка. Сразу же появится главный враг. Быстрее берите шестеренку и выбегайте из комнаты. В коридоре вам опять встретится монстр, завалите его и идите в (10A). Возле обломков вертолета вы увидите пролом в стене. Зайдите в него



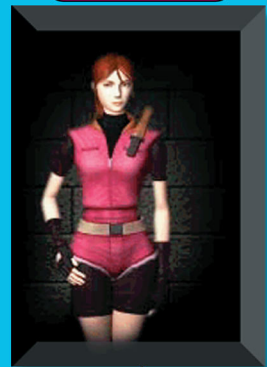
и идите в музей полиции (10E), где в сундучке возьмете ворот. Опять встретите главного врага. Убегите от него, не тратьте зря патроны. Идите в (10B), там стоит статуя рыцаря, а с обеих сторон от нее на стене барельефы. Вставьте в барельефы рубины, латы на груди статуи раскроются и можно будет взять второй предохранитель. После этого идите в библиотеку (112) и поднимитесь по лестнице на баллюстраду и пройдите до ее конца. Вы провалитесь в дыру и попадете в секретную комна-



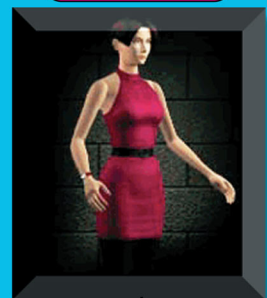
Действующие лица



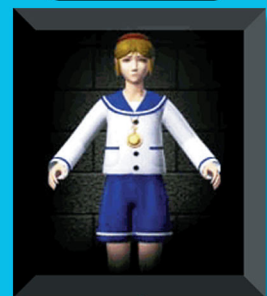
Леон



Клари



Эйда



Шерри

а также:

Профессор
Заключенный

Противники:

Зомби
Птицы
Красные дьяволы
Собаки
Пауки
Слизни
Гигантская моль
Жертвы экспериментов
Растения-хищники
Слизни

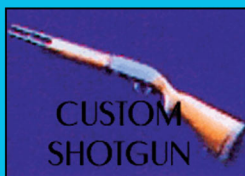
Оружие**KNIFE**

Нож

**BARETTA**

Беретта:

Боезапас — 8 патронов;
Убойная сила — слабая;
Скорострельность — средняя;
Боеприпасы — коробки патронов по 15.30 патронов;
Усовершенствования — газовая трубка и приклад;
Применение — Зомби, птицы, собаки.

**CUSTOM SHOTGUN**

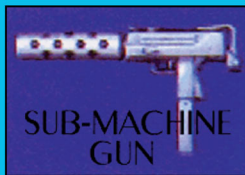
Винчестер:

Боезапас — 5 патронов;
Убойная сила — средняя;
Скорострельность — слабая;
Боеприпасы — коробки патронов по 7 штук;
Усовершенствования — насадка на ствол и дополнительный магазин, увеличивают убойную силу и боезапас до 8 патронов;
Применение — Зомби, красные дьяволы, пауки, гигантская моль, собаки.

**CUSTOM MAGNUM**

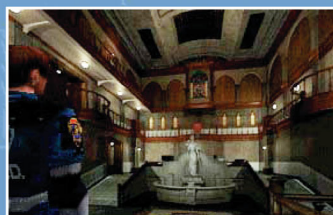
Магнум:

Боезапас — 8 патронов;
Убойная сила — хорошая;
Скорострельность — средняя;
Боеприпасы — магазины по 8 патронов;
Применение — гигантская моль.

**SUB-MACHINE GUN**

Ручной пулемет:

Боезапас — 400 патронов;
Убойная сила — слабая;
Скорострельность — очень высокая;
Боеприпасы — магазины по 400 патронов;
Применение — Главный враг.



ту. Подойдите к заслонке в стене и посмотрите на нее. На ней изображены книжные шкафы. Запомните как они стоят. Воспользуйтесь выключателем на стене, книжный шкаф отъедет и позволит вам выйти из комнаты. Нажимая переключатели на остальных шкафах, поставьте их так как это было нарисовано на заслонке. Если вы все сделали правильно, то тогда заслонка отъедет в сторону и откроет нишу в стене, где вы сможете достать третий предохранитель. Поднимитесь опять на балюстраду и идите в часовую комнату. Воротом опустите лестницу. Поднимитесь наверх и вставьте в механизм недостающую шестеренку. Запустите механизм. Вам откроется шахта, на краю которой лежит последний, третий предохранитель. Возьмите его и прыгайте вниз. Вы окажитесь в подвале рядом с КПЗ. Идите и поговорите с заключенным, он умирая даст вам ценную информацию. Запишитесь, а также возьмите из сундука пулемет. Следуйте в (303), где вы встретитесь с огромным зомби. Расстреляйте его и вставьте предохранители в электрощит у двери. Заходите в нее.

3. Канализация.

(304) Спуститесь по лестнице, вы встретите Эйду. Поговорите с ней и вместе отправляйтесь по коридору (402) в комнату тех. персонала (403). Запишитесь. Посередине одной из стен комнаты стоит шкаф, за которым секретный проход. Отодвиньте его и спуститесь вниз по лестнице на склад. Зажгите по углам склада зажигалкой фонари и осмотрите стеллажи на наличие боеприпасов к оружию. После этого вернитесь обратно и идите к подъемнику находящемуся в углу комнаты, встаньте на него и спускайтесь вниз (404). Здесь вы увидите убегающую женщину-ученого, за которой погонится Эйда. Женщина обернется и выстрелит в нее, но Леон



сбив Эйду с ног сам попадет под обстрел и потеряет сознание.

Игра за Эйду

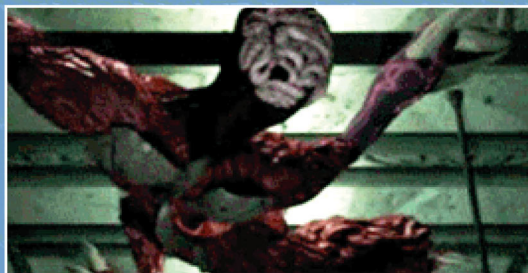
Зайдите в дверь в которую убежала женщина-ученый (405). Спуститесь в воду но не исследуйте этот коллектор, а по металлической лестнице поднимитесь в вентиляционную трубу. В центре трубы есть отверстие, через которое начнут выползать гигантские тараканы-мутанты, поэтому не мешкая бегите к другому концу трубы и спускайтесь вниз (409). Здесь вы опять встретите женщину-ученого, поговорив с которой вы получите важную информацию. Она попытается убить Эйду, но та выбьет пистолет из рук женщины и скинет ее вниз в шахту. Далее спускайтесь вниз по лестнице. Здесь Эйда увидит что-то страшное и закричит.

Игра за Леона

Леон придет в сознание в коридоре (404). Вставайте и идите через ту же дверь, через которую выходила Эйда, в коллектор (405). В конце коллектора, в тупичке возьмите серебряный жетон и ключ от ящика. Будьте осторожны, по потолку ползают два огромных паука. Их можно не убивать, но тогда вам надо двигаться очень быстро, чтобы они не заделали вас своими ядовитыми плевыми. Потом идите через дверь в следующий коллектор (407) и выходите в центральную шахту. Используйте на трубе рядом с горячей красной лам-

пой вентиль и опустите мост. Перейдите на другую сторону шахты поднимите мост обратно. Запишитесь. Выходите через дверь в коридор (40A) и идите до его конца. На стене коридора найдите рычаг и красную лампу, запомните их местонахождение, они вам скоро понадобятся. Дойдя до конца коридора вы увидите бассейн с кучами мусора, а на противоположной стороне увидите Эйду стреляющую в воду. Из воды выпрыгнет огромный крокодил и бросится на вас. Бегите обратно по коридору к рычагу и нажимайте его. Из ниши в стене выпадет баллон, подождите когда крокодил подползет и возьмет его в свою пасть, после чего выстрелите в баллон. Он взорвется и разворотит крокодилу голову. Если же вы ярый защитник животных и не хотите убивать крокодила пользуйтесь другим способом прохождения этого места. Для этого вам потребуется большое количество патронов и пара аптечек. Отступая по коридору, все время стреляйте из винчестера по крокодилу. Если вы сделаете достаточное количество выстрелов по нему, то когда дойдете по коридору до конца, крокодил развернется и проло-





мив стену убежит. Итак путь свободен. Ступайте обратно к бассейну (410), там вы в куче мусора найдете ленту для записи. Поднимитесь к Эйде, она вас перевяжет вам рану и скажет что, что-то видела интересное наверху. Поднимитесь вместе с ней по лестнице наверх в (409). Пройдите вверх по дорожке и возьмите рядом с трупом золотой жетон, после чего возвращайтесь через коридор где вы встретили крокодила в коллектор (407). Вставьте в электрощит на стене серебряный и золотой жетоны. Водопад исчезнет и вы сможете пройти к двери. Через (40D) следуйте в (40E), где с пульта вызовите фуникулер. Войдите в него. Когда фуникулер поедет на его крышу запрыгнет чудовище и своими лапами пробьет крышу. Стреляйте по ним из пистолета, это единственный способ уберечься от них. Как только фуникулер приедет на станцию назначения, чудовище спрыгнет с его крыши и убежит. Выходите из фуникулера и идите в (503). Здесь будут несколько однотипных коридоров в которых можно найти насадку для винчестера. Следуйте в комнату управления (503) и возьмите там аптечку. Запишитесь. Далее Леон решит пойти за ключом который запускает лифт, а Эйда останется ждать его в этой комнате. Идите к лифтовому причалу (506) и на подъемнике опускайтесь вниз. В (507) возьмите ключ. Здесь опять появится главный враг. Убегите от него и возвращайтесь в комнату управления лифтом (503). Вставьте в пульт ключ и идите вместе с Эйдой к лифтовому

причалу. На пульте возле лифта поверните ключ зажигания и бегите в лифт. Когда вы поедите на лифте, какое то чудовище пробьет стенку лифта и ранит Эйду. Выйдя из лифта вы обнаружите, что это главный враг. Стреляйте в него до тех пор пока он не свалится с лифтовой площадки вниз в шахту. Зайдите обратно в лифт и поговорите с Эйдой. Как только лифт опустится до конца шахты, выходите из него.

4. Лаборатория.

Вы оказываетесь в Амбрелла лаборатории. Идите в (600) и залезайте в вентиляцию. Когда вы будете ползти по вентиляции, под вами провалится решетка и вы упадете в (602). Идите по коридору в плавильный цех (603). Пододвиньте деревянный ящик на подъемник и спустите его вниз. Дальше двигайте его по дорожке к двум стоящим друг на друге ящикам. Следуйте в (605). Здесь вы встретите двух огромных молей-мутантов. Убейте их и нажмите в конце дорожки рычаг. Будьте осторожны с потолка все время падают слизи которые плюются в вас ядом, поэтому старайтесь передвигаться бегом. Обследуйте коммат (606), и через центральную шахту (608) идите в криолабораторию (60D). Возьмите на полке капсулу и при помощи манипулятора вставьте в нее урановый стержень. Полученный радиоактивный ключ вставьте в центральной шахте (608) в приемник. Этим действием вы включите подачу энергии в лабораторию. После этого идите в (60B) и откройте при помощи пульта на стене перегородку. Здесь вам повстречается хищное растение. Будьте осторожны после того как вы его завалите и попытаетесь пройти мимо него, оно в агонии ударит вас своим ядовитым щупальцем. Лучше всего выйти из комнаты и зайти в нее снова, тогда растение исчезнет. Ступайте в (610) где вы сможете взять красную магнитную карточку и боеприпасы к оружию. Вернитесь в литейный цех (603), поднимитесь по ящикам наверх и откройте карточкой дверь. Обследуйте комнаты (610), (616) и (612), после чего идите в зал управления энергосистемой лаборатории (604). Здесь вам опять

встретится главный враг, который прижмет вас к стене и вам некуда будет бежать. В это время появится Эйда и начнет в него стрелять. Монстр оставит вас в покое и нападет на Эйду. Когда она будет перезаряжать пистолет монстр схватит ее и ударит о пульт управления. Из последних сил Эйда застрелит монстра и он упадет в котел с раскаленным металлом. Подойдите к Эйде и поговорите с ней. Здесь вас ждет трогательная сцена смерти Эйды и долгий прощальный поцелуй (детям до шестнадцати смотреть запрещено). Осмотрите внимательно пол и подберите ключ. В это время завоет сирена и голос компьютера объявит о нестабильной ситуации в ядерном реакторе и скором разрушении лаборатории. Возвращайтесь в (606) и заходите в комнату охраны. Когда вы будете уходить то увидите как из раскаленного, жидкого металла вылезает ужасный монстр и поймете что смерть Эйды была напрасной и чудовище осталось живо. В комнате охраны вы увидите маленькую девочку лежащую на кушетке. Возьмите ее на руки и при помощи лифта спускайтесь на станцию подземки.

5. Станция.

Зайдите в электропоезд и положите девочку на сиденье. После чего выходите из поезда и идите в решетчатую дверь. Запишитесь. Перейдите на другую сторону платформы и возле щита с предохранителями нажмите на пульте кнопку. Щит откроется и можно будет взять предохранители. Идите в соседнюю дверь и вставьте предохранители в такой же щит. Появится огромное горящее чудовище. Бегая по всему залу стреляйте до тех пор пока неизвестная девушка не скинет вам гранатомет. Возьмите его и убейте чудовище. Возвращайтесь обратно к поезду и возле входа в него откройте на пульте ворота. Заходите в поезд и в кабине машиниста нажмите рубильник приводящий в движение состав. Вернувшись в салон вы обнаружите там Клэр. Поговорите с ней и отправляйтесь проверить остальные вагоны. Далее действуйте быстро. Бегите до конца состава и обратно. За вами поползет гигантский монстр. Выстрелите в него из гранатомета и добавьте пару залпов из винчестера, от чего он радостно издохнет. Возвращайтесь к Клэр и смотрите концовку игры.

СИ

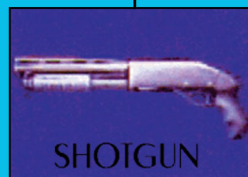


GRENADE LAUNCHER

Гранатомет:
Боезапас — 3 гранаты;
Убойная сила — очень высокая;
Скорострельность — отсутствует;
Боеприпасы — отсутствуют;
Применение — Главный враг.



SPARK SHOT



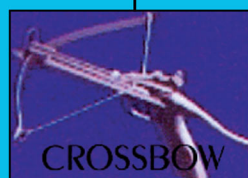
SHOTGUN



CUSTOM HANDGUN



FLAMETHROWER



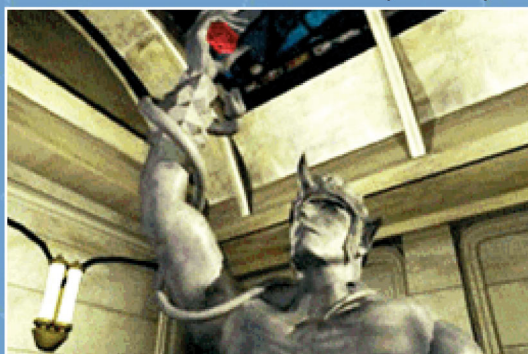
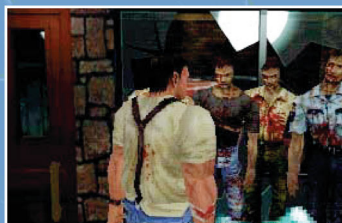
CROSSBOW



9MM HANDGUN



.45 MAGNUM



Предметы:

1) Use:

- а) Зеленая трава — повышает здоровье на 1/3
- б) Красная трава — при смешивании с зеленой травой повышает здоровье на 2/3
- в) Синяя трава — снимает Poison, при смешивании с зеленой травой повышает здоровье на 1/2
- г) Аптечка — пополняет все здоровье
- д) Зажигалка
- е) Лента — для записи игры

2) Ammo:

- а) Патроны к пистолету Беретта
- б) Патроны к винчестеру
- в) Патроны к Магнуму
- г) Патроны к пулемету

3) Keys:

- а) Маленькие ключи — от ящиков
- б) Средние ключи — от шкафов и механизмов
- в) Большие ключи — от дверей
- г) Магнитные карточки — от дверей с электронными замками

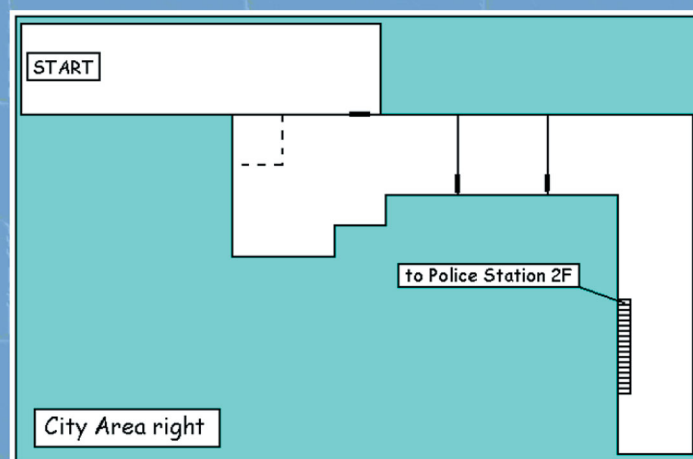
4) Item:

- а) Серебряный и золотой жетоны — для отключения водопада
- б) Рубины (2 шт) — для получения предохранителя
- в) Шестеренка — для получения предохранителя
- г) Коловорот — для опускания лестницы
- д) Вентиль — для открывания кранов
- е) Предохранители (4 шт) — для открытия двери в подвал

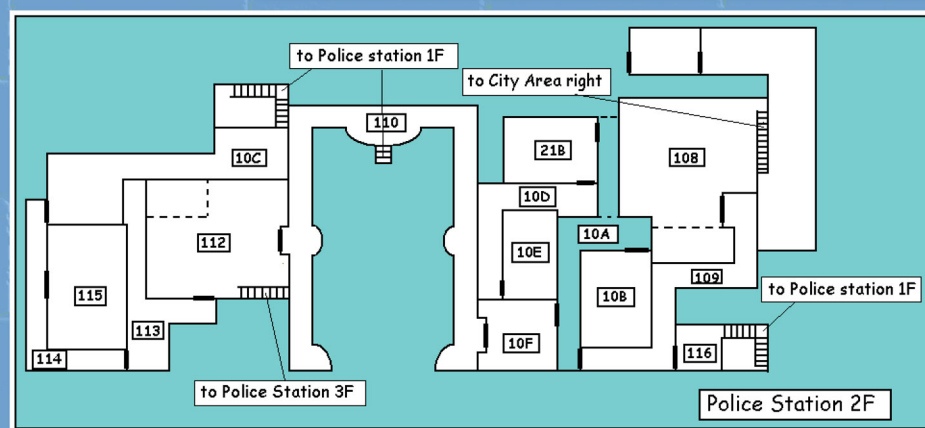
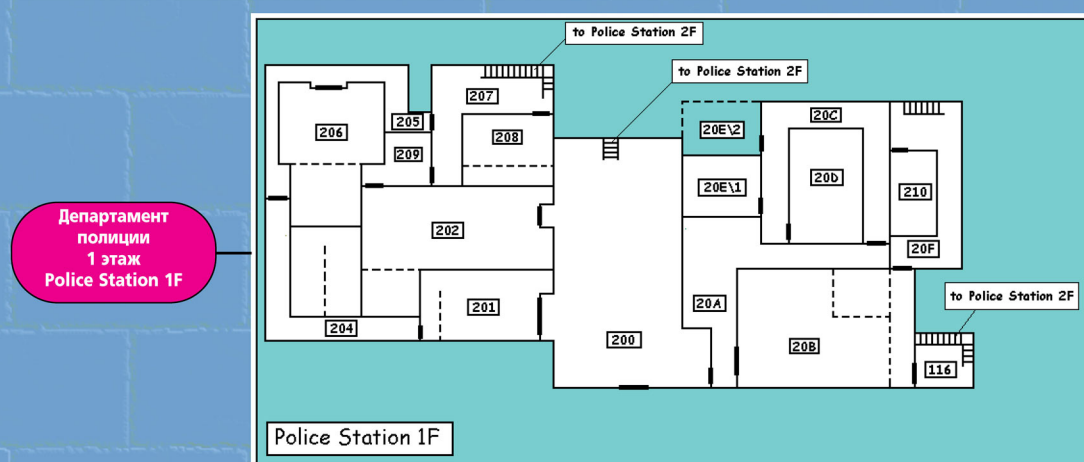
Эпизоды игры

Улица
Департамент
полиции
Канализация
Лаборатория
Станция

Департамент
полиции
3 этаж
Police station 3F



Улица
(City Area right)



Департамент
полиции
2 этаж
(Police Station 2F)

