

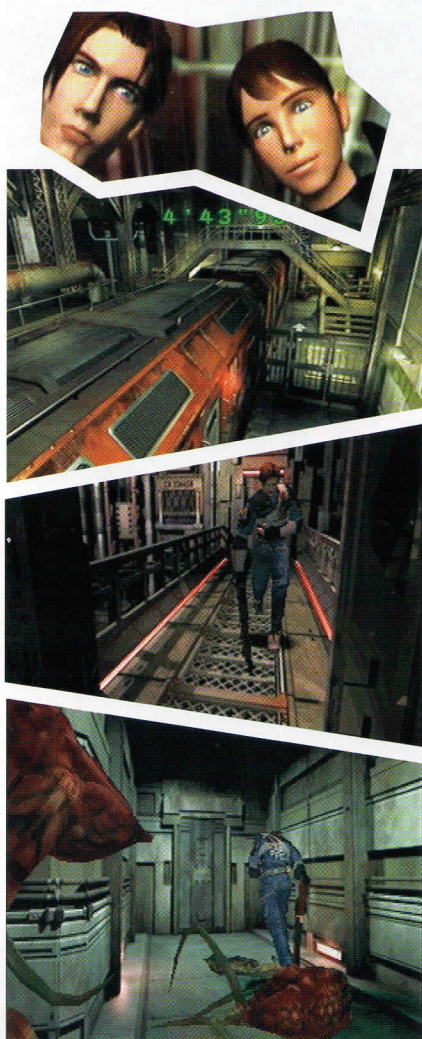


RESIDENT EVIL 2

Т.С.Гарп

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

Resident Evil 2 включает в себя два этапа: прохождение в роли Леона Кеннеди (диск 1) и прохождение в роли Клэр Редфилд (диск 2). Игру можно начать с любого диска, поэтому существует также два *варианта Resident'a* (в зависимости от выбранной вами очередности). В предлагаемом солюшене даны пошаговые инструкции для второго варианта (то есть игра начинается с Клэр), однако основные задачи являются общими для всей игры. В следующий раз мы подробнее напишем об особенностях первого варианта прохождения. Как известно, Resident Evil 2 таит в себе множество секретов. Если выполнить в игре определенные действия, можно получить дополнительное оружие, неограниченные боеприпасы, новую одежду для героев и даже увидеть новых персонажей. Советы и подсказки, с помощью которых вы сможете раскрыть самые заветные тайны RE2, будут опубликованы в следующем номере.



ИГРА ЗА КЛЭР

Диск 2

1. Департамент полиции

1.1. По дороге в департамент

И вот вы, юная Клэр Редфилд, оказались в одиночестве в ночном Раккун Сити. Такая хрупкая и нежная, вы стоите между полыхающим автомобилем и несколькими пошатающимися зомби. Что ж, местечко не из приятных, зато у вас есть пистолет и быстрые ноги. Для начала отправляйтесь в оружейный магазин, здесь вы найдете две коробки пистолетных патронов.

Убегайте через заднюю дверь или дождитесь, когда зомби разобьют стекло: перестреляв их, вы сможете взять арбалет хозяина.

Замусоренный проулок приведет вас к открытому фургону, в котором лежит еще одна коробка патронов.

Зомби прорвались через железные ворота за вашей спиной и весело маршируют в предчувствии небогатого, но изысканного обеда. Перебейте их!

Теперь через баскетбольную площадку пройдите в другой проулок, где вам встретится первый зомби женского пола. Отметьте это радостное событие двумя-тремя точными выстрелами и отправляйтесь дальше.

Вскоре вы окажетесь у кафе с мертвецом, живописно уткнувшимся в стол рядом со своей тарелкой. Другим трупом, который валяется посреди улицы, занимается целая орава людоедов. Если вы поспешите, то сумеете мимо них пробежать.

Залезьте в автобус. На заднем сиденье кто-то оставил сумку с коробкой патронов. Взяв патроны, подстрелите ползающую девицу, убейте еще одного гражданина и выскакивайте из передних дверей. У выхода разгуливают несколько урчащих стражей порядка. Пробежитесь к воротам и откройте решетчатую дверь. Ну вот, теперь и до департамента полиции недалеко!

1.2. Синяя магнитная карточка

В центральном холле вы найдете коробку патронов и три ленты для сохранения на

пишущей машинке. Здесь же впервые можно будет сохраниться.

Из центрального холла в недра департамента ведут три двери. Найдите единственную незапертую, войдите в офис и поговорите с раненым чернокожим офицером. Спросите его о своем брате Крисе. Коп расскажет вам кое-что о корпорации Umbrella и команде S.T.A.R.S., а затем даст синюю магнитную карточку. Покиньте офицера и вставьте эту карточку в компьютер, чтобы отпереть две другие двери в центральном холле.

Для начала отправимся в ближнюю комнату, которая находится справа от неработающего фонтана. Здесь Клэр найдет полицейский доклад и баллончик с лекарством, спрятанный в ящике стола.

Обратите внимание на здоровенный сундук в углу комнаты. Это сундук не простой, а волшебный: в него можно класть все, что не влезает в карманы, а потом вынимать это из таких же сундуков в других местах.

Выйдем в коридор и (чего уж там!) обыщем обезглавленного полицейского. Ага, с миру по нитке: в кармане у копа лежало еще немного патронов. Возьмем их и отправимся дальше.

Если вы видите, что с потолка капает какая-то дрянь вроде кетчупа, значит, скоро вам на голову свалится первая ползучая тварь. Цельтесь вниз, чтобы ее убить!

Разобравшись с животным, выдерните лечебную траву из горшка. Пройдите в следующий коридор и откройте двустворчатую дверь. В офисе на столе слева от входа лежит рапорт. Прихватите его и отправляйтесь дальше.

За следующей дверью вас поджидают несколько милых людей. Сначала пристрелите девушку в топике (и отчего все девушки в топиках?), а потом уже беритесь за представителей, так сказать, сильного пола. Побродите еще по этажу, поищите целебную траву, зайдите в комнату с фотолабораторией (здесь вы сможете сохраниться и найдете несколько лент для пишущей машинки), а потом отправляйтесь на второй этаж.

1.3. Первый красный камень

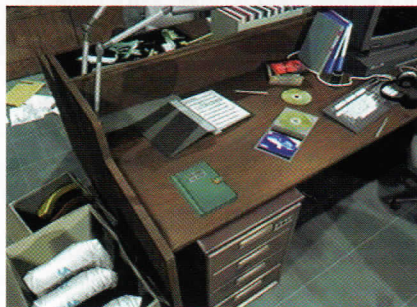
Перед вами монументальный каменный дядька с красным камушком в руке. Рядом



с ним стоят две статуи поскромнее: серая и красная. Если хотите достать камушек, затолкайте красную статую на специально обозначенную площадку у стены справа, а серую — на такую же площадку слева. И не пытайтесь скинуть статую с лестницы! Это совершенно бессмысленно!

1.4. Гранатомет и медаль с единорогом

Разобравшись со скульптурной группой, пройдите в слегка загаженный коридор. Здесь вы увидите скромную и ничем не примечательную дверь. Бог мой! Кто бы мог подумать! Да ведь мы добрались до офиса самих S.T.A.R.S.! На одном из столов лежит дневник Криса, а под ним —



медаль с единорогом. В несгораемом шкафу спрятан гранатомет. Набрав полные карманы добра и направившись к выходу, вы услышите треск и писк: из факсимильного аппарата вылезает факс. Возьмите листки и покиньте офис.

1.5. Ключ "ПИКИ" и заводная ручка

Отнесите медаль с единорогом в центральный холл и вставьте ее в специаль-



ную выемку на неработающем фонтане. Оп-ля, из кувшина каменной девушки выпал ключ "ПИКИ". Этот ключ открывает металлическую дверь в коридоре,

где на нас прыгнул четвероногий монстр. За дверью — архивная комната. В ней вы найдете еще один рапорт и ленты для пишущей машинки. На одном из шкафов лежит заводная ручка. Дос-



таньте ее, придвинув к шкафу небольшую стремянку.

1.6. Коричневая каменная плитка

Теперь ступайте на второй этаж, пройдите мимо офиса команды S.T.A.R.S. и пристрелите полицейского, пристающего к маленькой девочке. Откройте дверь в конце коридора...

Ба! Какие люди! Леон! А ты случайно не видел ребенка?

Поговорив с Леоном и взяв у него рацию, вы отправляетесь на поиски малютки.

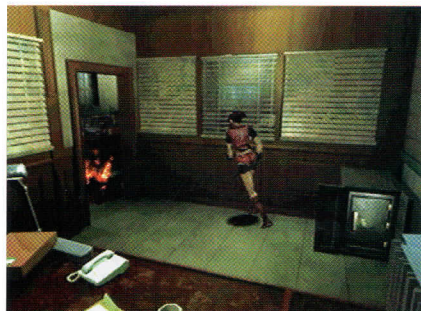
Пройдите дальше по коридору и возьмите pistolетные патроны с полки. Теперь вернитесь и поверните налево. В ящике стола у двери лежит упаковка патронов для гранатомета.

Войдите в библиотеку, поднимитесь по лестнице и идите вперед, пока не провалитесь сквозь пол. Поднявшись и стряхнув с себя пыль, посмотрите на картину. (Обратите внимание на расположение полос.) Нажмите красную кнопку и вернитесь через открывшийся проход в библиотеку. Перемещайте стеллажи, пока они не будут расположены, как полосы под картиной. Возьмите коричневую каменную плитку из открывшегося за картиной тайника и покиньте библиотеку через двустворчатую дверь.

1.7. Зажигалка и второй красный камень

На балконе вы встретите трех зомби-полицейских. Минув их, пробегите налево до следующей двери. В комнате вы найдете пишущую машинку и волшебный сундук, а также зажигалку, дневник и ленты для сохранения.

Вернитесь на балкон, спуститесь по выдвижной лестнице на первый этаж и пройдите в комнату у фонтана. Доберитесь до двустворчатой деревянной двери и пройдите в заднюю комнатку в конце офиса. С помощью зажигалки разведите огонь в камине.



Картина прогорела, и из-за нее выпал красный камень. Возьмите его и отправляйтесь на второй этаж.

1.8. Сейф

Вернитесь в комнату, где лежала зажигалка, выйдите в коридор, убейте полицейского и поверните направо. Металлическая дверь в следующем коридоре выведет вас на аварийную лестницу, где вы найдете три горшочка с целебной травой. Спуститесь и войдите в помещение. Прямо на пороге лежит мертвый коп, а в кармане у него — пистолетные патроны. Возьмите боеприпасы, проследуйте в офис и перестреляйте зомби.

В маленькой комнатке стоит сейф. Откройте его, набрав комбинацию 2236, достаньте патроны для гранатомета и карту департамента полиции. Зайдите за рабочий стол и сорвите целебную травку.

1.9. Вентиль. Тушение вертолета

Вернитесь на аварийную лестницу, поднимитесь в коридор и поверните направо.

Здравствуй, пернатые санитары леса! Вороны покинули колбасные шкурки на помойках Раккун-Сити и занялись поеданием крупных вооруженных приматов. Что ж, получайте, носатые!

В конце коридора вы обнаружите еще одну дверь, ведущую на улицу. Полюбуйтесь на вертолет, спуститесь по лестнице, минуя компанию мертвецов и войдите в маленькую пристройку.

На столе лежит арбалет и ленты для пишущей машинки. За стулом валяется вен-



тиль. Возьмите все это и возвращайтесь обратно к горящему вертолету. Зайдите за сетчатую ограду и поверните вентиль на водопроводной трубе.

1.10. Первый обломок голубой плитки. Ключ "БУБНЫ"

Когда вода прорвет резервуар и потушит огонь, вернитесь по коридорам к тому месту, где вертолет проломил стену. Теперь мимо носа вертолета вы сможете пролезть в комнату с вазами, картинами, настенными часами и закованной в цепи статуей. С обеих сторон статуи на стене расположены два рельефных бюста с шестигульными выемками в каждом. Вставьте красные камушки в выемки и достаньте из груди закованного воина обломок голубой каменной плитки. Возьмите ключик "БУБНЫ" с ящика у статуи.

1.11. Пластик + детонатор = бомба

Отправляйтесь в холл у комнатки с фотолабораторией (оттуда еще ведет лестница на второй этаж). Откройте ключом "БУБНЫ" металлическую дверь в хранилище вещественных доказательств и шарахните из гранатомета по толпе зомби. В ящиках вы найдете кассету фотопленки, пластик и стрелы для арбалета.

В следующей комнате вы уже были: здесь лежал раненый офицер, который дал вам магнитную карту. Что ж, он до сих пор там лежит. Правда, теперь он не столь любезен.

Разберитесь со старым знакомым и возьмите детонатор со стола. Соедините детонатор с пластиком, чтобы получить бомбу. Снаружи в офисе также можно найти коробку патронов, горшок с целебной травой и записку для Леона.

1.12. Желтая каменная плитка

Выйдите через дверь между двумя перевернутыми столами, пересекаете центральный холл и откройте дверь в коридор слева от выхода на улицу. Если вы здесь еще не были, придется пообщаться с целой оравой зомби (лучше воспользоваться гранатометом). Пройдите мимо синей двустворчатой двери и автоматов газированной воды (в углу стоит горшочек с целебной травкой). Постреливая, продвигайтесь вперед, пока не увидите металлическую дверь с решетчатым окошком. Откройте ее ключом "БУБНЫ", войдите в комнату и возьмите с полки желтую каменную плитку. На столе лежит неведомый проводок. Посмотритесь в зеркало. Какая вы симпатичная!

В следующей комнате направо по коридору лежит немного пистолетных патронов. Напротив двери в коридоре стоит горшочек с красной травой.

1.13. Как взорвать вертолет

Так, пришла пора больших дел. Помните

проломивший стену вертолет, который мы не так давно потушили? Теперь его надо будет взорвать. Отправляйтесь на второй этаж в коридор, где из стены торчит его обугленное рыло. Положите бомбу между носом вертолета и покореженной дверью и предусмотрительно спрячьтесь за угол.

1.14. Ключ "ЧЕРВИ"

Взрывом вышибло дверь, а за ней открылся еще один коридор. Пройдите в комнату с чучелами и поговорите с шефом полиции. Печальный таксидермист попросит оставить его в покое.

Коридор с чучелом тигра приведет вас в комнату за красными занавесками. Включите свет. Слева на столе лежит очередной документ, а в сундуке на другой стороне комнаты спрятано лекарство.

Поговорите с Шерри и вернитесь в комнату шефа полиции. Эй, шеф, алло! Куда это все подевались? На столе вы найдете ключ "ЧЕРВИ", а на кресле — очередной дневник.

1.15. Подключение энергии к складской двери

Теперь по аварийной лестнице спуститесь на первый этаж к комнате с сейфом. Не заходя в нее, отоприте ключом "ЧЕРВИ" противоположную дверь. Прихватите целебную травку у входа, спуститесь по лестнице и идите по коридору, пока на вас не нападут два добермана. Убейте собак (лучше из гранатомета), поверните направо и войдите в первую дверь.

Отыщите горшочек с целебной травой, карту В1 и панель подачи энергии к складской двери. Переведите первый переключатель на панели вверх, второй вниз, третий вверх и т.д.

Теперь выходите в коридор, поворачивайте налево и открывайте дверь, рядом с которой стоит мусорный бак. Обратите внимание на горшочек с красной травкой, поверните за угол, пристрелите еще двух доберманов и спуститесь в канализационный люк. В маленькой кладовке за металлической дверью вы найдете ленты для пишущей машинки, а также сможете сохранились и воспользоваться волшебным сундуком.

Выйдя, вы еще раз встретите Шерри.

1.16. Игра за Шерри: ключ "КРЕСТИ"

И вот вы стали маленькой беззащитной девочкой. Вместо гранатомета, пистолета и арбалета в вашем распоряжении один баллончик лекарства и резвые ножки. Не густо!

Поднимитесь на лифте и пробегите направо мимо добермана. (Если Клэр ис-

пытывает недостаток в боеприпасах, можно сначала пробежать по мостку вперед и повернуть налево. В комнатке за дверью лежит упаковка патронов для гранатомета.)

Войдите в помещение и снимите со стены карту коллектора. Спуститесь в резервуар и выровняйте ящики по дальней стене. Теперь заберитесь обратно и подойдите к панели, регулирующей уровень хм... жидкости в резервуаре. Когда вы нажмете кнопку, резервуар заполнится черными нечистотами, а ящики всплывут, образовав нечто вроде моста. Пройдите на другую сторону и возьмите с полки ключ "КРЕСТИ". Бегите обратно к Клэр!

1.17. Опять Клэр: красная магнитная карточка

Взяв у Шерри ключ "КРЕСТИ" (и патроны), Клэр вылезает из канализации и возвращается в знакомый коридор. Здесь ее поджидает ползучая тварь. Убейте ее и отприте найденным ключом первую дверь слева. Ого! Да это же прозекторская! Сколько трупов! Как-то они подозрительно *не шевелятся*. Ладно, пройдем к шкафу и достанем красную магнитную карточку. Почувств запах свежей человечинки, покойники ожили... Расстрелять!

1.18. Склад

Выберитесь из прозекторской и ступайте по коридору налево к двери, рядом с которой висит система чтения магнитных карт. Вставьте в нее красную карточку.

На складе вы найдете две коробки патронов и стрелы для арбалета. В шкафу лежит автомат и вещмешок (влезает два предмета), которые вы можете взять сейчас или оставить для Леона на вторую часть игры.

Покиньте склад, поверните налево, затем опять налево и поднимитесь по лестнице. Пройдите вдоль перил и отприте дверь ключом "КРЕСТИ". Внутри вы найдете патроны для гранатомета и дневник ночного дежурного. (Сам дежурный лежит мертвый около кровати и, слава Богу, не кусается.)

1.19. Шестеренка

Теперь отправляйтесь в единственную неисследованную комнату на первом этаже. Пройдите по коридору в офис с сейфом, выйдите через синюю двустворчатую дверь, поверните направо и следуйте по коридорам до массивной бирюзовой двери с золотой ручкой. Откройте дверь ключом "КРЕСТИ" и войдите в зал. У входа вас будет поджидать еще одна ползучая нечисть.

На столе напротив двери лежит катушка

фотопленки, а над столом висит картина с шестеренкой. В дальнем конце комнаты вы увидите круглую печь. Разведите в ней огонь с помощью зажигалки, а затем включите светильники в такой очередности: средний, правый, левый.

1.20. Второй обломок голубой каменной плитки

Возьмите выпавшую из картины шестеренку и отправляйтесь через библиотеку на третий этаж. По дороге вам повстречаются еще две ползучие твари. Попав на балкон третьего этажа, поверните направо. Войдите в комнату с часовым механизмом, вставьте заводную ручку в отверстие на стене справа от входа и опустите деревянную лестницу. Поднимитесь по лестнице и вставьте найденную шестеренку в механизм. Поздравляю! Вторая половинка голубой каменной плитки найдена!

1.21. Дитя Уилли: босс №1

Теперь можно вернуться в комнату шефа полиции. Здесь вы вновь увидите Шерри.

Соедините две части голубой плитки, отодвиньте картину за креслом таксидермиста и разместите все три плитки в гнездах. Слева от вас откроется потайная дверь.

В коридоре поднимите с пола письма, затем спуститесь на лифте и пройдите по каменному туннелю к обитой железом двери. За ней вы найдете шефа полиции.

Оказывается, любитель чучел сотрудничал с Umbrella. Что ж, его ожидает достойное наказание!

Когда шеф полиции скончается, отыщите патроны для гранатомета и спуститесь в люк. Внизу вы увидите один из шедевров великого генетика — босса №1.

2. Канализация

Победив чудовище, сходите за девочкой и вернитесь на поле боя. (Шер теперь ходит за вами, как привязанная.) Пройдите в конец стального мостика и нажмете кнопку. Поднимитесь по выдвижной лестнице и сойдите в воду. Заметив появление Шериного папы, вы даёте деру.

2.1. Игра за Шерри: монетка с волком

Девочка свалилась в недра канализации, а вам опять предстоит стать маленьким и беззащитным.

Заберитесь на возвышение справа, зайдите в комнату, проскочите мимо зомби и залезьте в вентиляционную шахту. Бегите быстро, если не хотите, чтобы вас съели бешеные тараканы. На помойке,

куда ведет шахта, вы найдете монету с волком, а затем в очередной раз провалитесь в неизвестность и потеряете сознание. Хотя и в отключке, вы почувствуете приближение папы!

2.2. Опять Клэр: встреча с Аннет

Оставшись одна, Клэр бежит дальше по туннелю, поднимается на возвышение (обратите внимание на два горшочка с синей травой) и входит в просторную комнату. На столе лежит сумка с пистолетными патронами и записка. В углу стоит спасительная пишущая машинка и волшебный сундук.

Откройте дверь у стола и спуститесь по лестнице в комнату, где уже побывала Шерри. Отомстив монстру за страдания ребенка, отыщите стрелы для арбалета и патроны для гранатомета.

Вернитесь в комнату с пишущей машинкой и спуститесь на лифте вниз. Идите по коридору вперед, затем сверните налево и снимите со стены план канализационной системы. Откройте дверь и сойдите в воду.

Поверните налево, заберитесь на возвышение и обыщите двух мертвецов. У одного из них в кармане лежат патроны для гранатомета.

По лестнице сейчас не заберешься: работает вентилятор. Пробежите мимо пауков (сверху на вас смотрят несколько пар внимательных глаз, шевелятся мохнатые лапки), поверните налево, откройте решетчатую дверь и минуйте (или убейте) еще двух членистоногих. Заберитесь на возвышение слева от водопада. За дверью вы встретите Аннет, мать Шерри и жену изобретателя вируса "Т".

2.3. Мостик

Послушав интересную историю и получив новую порцию первоклассной анимации, отправляйтесь дальше. Используйте вентиль, чтобы опустить мостик через воду. На другой стороне вы найдете два горшочка с целебной травой, патроны для гранатомета и пишущую машинку. Вновь используйте вентиль, теперь уже чтобы поднять мостик, и выйдите в туннель.

2.4. Аллигатор

Обратите внимание на лампочку слева в коридоре. Когда вы увидите Шерри, на вас выскочит аллигатор нестандартных размеров. Бегите от него, а затем нажмете кнопку под этой лампочкой. Из стены выпадет здоровенный баллон с бензином. Аллигатор схватит баллон своей загнутой пастью, а вы выстрелите в него (всего один раз!). Без помощи этой хитрости на крокодила уйдет штук 10 патронов для гранатомета.



2.5. Монетка с орлом.

Отключение вентилятора

Справившись с рептилией, подойдите к двери и нажмите кнопку. У Шерри серьезные проблемы. Пока она спала, любящий папа запустил в нее эмбрион нового монстра.

Возьмите монетку с волком, поднимитесь по лестнице, пройдите по мосту и поверните налево. На лавке лежит записка. Обыщите мертвого охранника и возьмите у него монетку с орлом. Теперь пройдите к вентилятору и поверните вентиль на устройстве с лампочкой.

2.6. Выход из канализации

Заберитесь по лестнице наверх, войдите в вентиляционную шахту и спуститесь с противоположной стороны. Минув зомби, пробегите к двери за водопадом. Вставьте монетки в гнезда на устройстве справа.

Когда водопад иссякнет, откройте скрывавшуюся за ним дверь и проследуйте по коридору до полки с канистрами. Кроме бесполезных емкостей, на ней может лежать что-нибудь интересное.

3. Umbrella

3.1. Ключик от оружейного ящика.

Электрическая пушка

Обойдите подвесной троллейбус справа и включите подачу энергии на панели управления. Заберитесь в салон и выйдите на следующей остановке. На полу справа от пушки лежит ключик от оружейного ящика. Если у вас с собой случайно оказалась зажигалка, дайте огня, а если нет — просто пощелкайте на полу у стены.

С троллейбусной остановки вы попадете в туннель с несколькими зомби. В левом конце туннеля рядом с одним из мертвецов лежит электрическая пушка.

3.2. Красный ключ.

Первая битва с Уильямом

За следующей дверью вы обнаружите два горшочка с целебной травой и лестницу в комнату с пишущей машинкой. Взяв ленты для сохранения, две коробки патронов для гранатомета и баллончик с лекарством, выйдите в депо.

Прихватите с бочки пистолетные патроны, залезьте в электровоз, снимите со стены красный ключ и поднимите с пола новые боеприпасы для гранатомета.

Выйдите наружу и активизируйте платформу, повернув красный ключ на панели управления поезда.

Отправьтесь в маленькое путешествие, сразитесь с преобразившимся изобретателем вируса "Т" Уильямом и отнесите его ослабевшую дочь в комнату отдыха, где

лежат патроны для гранатомета, целебная трава, ленты для пишущей машинки и волшебный сундук.

Пришла пора изучить последнюю область в игре — лаборатории корпорации Umbrella.



3.3. Предохранитель

Покиньте комнату отдыха, поверните направо и доберитесь по мосту до узловой комнаты с тремя выходами. Синий проход приведет вас в Восточный сектор.

Поверните налево и войдите в холодильник. Возьмите металлическую деталь с полочки и "примените" ее к компьютеру, чтобы собрать предохранитель. Прихватив с бочки баллончик лекарства, вернитесь в узловую комнату и вставьте предохранитель в генератор (теперь можно будет открыть боковые двери в Восточном и Западном секторах).

3.4. Анти-B.O.W.

Теперь ступайте в проход под красной лампой. Откройте дверь в конце туннеля, возьмите письмо с дивана, активизируйте на компьютере программу анти-B.O.W., достаньте из шкафчика стрелы и жакните из гранатомета по щупальцам. Пролезьте по вентиляционной шахте в следующую комнату, пристрелите двух ползучих тварей, возьмите патроны, выйдите и вернитесь по туннелю к боковой двери у надписи WEST AREA.

3.5. Магнитная карточка Umbrella

Откройте дверь, убейте двух агрессивных представителей растительного мира и спуститесь по внешней лестнице.

Войдите в коридор, пристрелите еще несколько ползучих тварей и отправьтесь в лабораторию (по дороге вы найдете три горшочка с целебной травой, а чуть дальше — пишущую машинку и волшебный сундук).

Возьмите красную травку у входа в лабораторию и войдите внутрь. Отоприте найденным у подвесного троллейбуса ключом шкафчик и достаньте оттуда две коробки патронов для гранатомета. Очи-

стите лабораторию от зомби и возьмите со стола у компьютера магнитную карточку Umbrella.

3.6. Регистрация

У входа в лабораторию вас встретит Аннет. Если вы решили, что навсегда отделались от великого генетика, вы были неправы. Когда Уильям смертельно ранит свою жену, возьмите у нее рецепт средства для Шерри, а затем загляните в комнату с леденящими душу гигантскими яйцами. Убейте мохнатую моль и очистите стол от ее отпрысков. Введите в компьютер пароль GUEST, а затем вернитесь через узловую комнату в Восточный сектор. У надписи EAST AREA нажмите на кнопку под устройством с лампочкой, войдите в открывшийся проход слева и произведите идентификацию отпечатков пальцев (при этом загорится желтый индикатор).

3.7. Приготовление сыворотки.

Диск МО

Обернитесь и откройте дверь у надписи EAST AREA. Перебейте зомби, возьмите контейнер для сыворотки и патроны для гранатомета со стола справа. Включите свет, вставьте контейнер в машину с монитором, пройдите направо, возьмите диск МО на столике рядом с кроватью и поверните переключатель на щите. Выньте из машины наполненный сывороткой контейнер, а затем через Западный сектор вернитесь в лабораторию (по дороге вам встретится несколько полуразложившихся зомби). Поместите контейнер с сывороткой в машину, которая находится в правом углу лаборатории. Наконец-то лекарство готово!

3.8. Последняя битва с Уилли

Вернитесь к волшебному сундуку в комнате с множеством мониторов, возьмите самое лучшее оружие и лекарство. Сохранитесь!

Пройдите в коридор и вставьте диск МО в компьютер. Пройдите направо...

Гаси Уилли!



ИГРА ЗА ЛЕОНА

Диск 1

1. Департамент полиции

1.1. По дороге в R.P.D.

Минуя зомби, добежите до ворот, поверните направо и возьмите ключ в диспетчерской. Отоприте дверь на противоположной стороне внутреннего дворика и войдите в помещение. Взяв со стола пистолетные патроны и ленты для пишущей машинки, выйдите через вторую дверь.

Поднимитесь по лестнице и посмотрите мультимедийный ролик.

1.2. Тушение вертолета

Откройте дверь напротив горящей машины. В коридоре на трупе сидят знакомые ворона.

Поверните направо и проскочите мимо ползучих тварей в комнату с пишущей машинкой и сундуком. На столе лежит пачка пистолетных патронов, ленты для сохранения и дневник. На диване поблескивает ключ.

Выйдите на балкон и спуститесь по выдвижной лестнице на первый этаж. Возьмите со стойки шотган, вернитесь обратно в комнату с пишущей машинкой и сундуком, проскочите мимо тварей в коридор с воронами и выйдите из металлической двери на пожарную лестницу (здесь все еще стоят три горшочка с зеленой травой).

Обыскав мертвого полицейского на пороге, войдите в офис и разберитесь с группой зомби. Возьмите с полки вентиль, откройте сейф (код 2236) и достаньте оттуда патроны для шотгана и карту полицейского участка. На столе рядом с сейфом вы найдете пистолетные патроны, а за столом — горшочек с целебной травой.

Вернитесь по коридорам к горящему вертолету и потушите его, повернув найденный вентиль на трубе.

1.3. Синяя магнитная карточка

Потушив вертолет, войдите в коридор и сразитесь с человеком в плаще. Начиная стрелять из шотгана, как только он появится в конце коридора. Восемь выстрелов — и боксер в нокауте!

Взятые из его кармана коробку патронов и вернитесь в коридор с двумя ползучими тварями. Убейте их, пройдите мимо носа вертолета в комнатку с вазами и картинами, возьмите синюю магнитную карту с ящика у статуи. Пристрелите тварь, которая обрушится на вас сквозь стеклянную крышу, отыщите ружейные патроны напротив вазы и вернитесь в главный холл. Вставив магнитную карту в компьютер, отопри-

те двери, а затем отправляйтесь в библиотеку на втором этаже (по дороге вам встретятся несколько зомби).

1.4. Первая фигурка

Поднимитесь по лестнице, провалитесь сквозь пол и повторите старый фокус со стеллажами (см. часть 1). Возьмите фи-



гурку из-за отодвинувшейся картины и выйдите через дверь рядом с лестницей.

1.5. Красные камни. Ключ "БУБНЫ"

Здравствуй, девочка! Шерри ускользнет в дыру, оставив вам ключ "БУБНЫ". Откройте маленьким ключом стол у входа в библиотеку и достаньте оттуда загадочную деталь. Объединив эту штуковину с пистолетом, вы получите оружие не хуже автомата, да еще и с функцией автонаводки. Поговорите с Клэр и пройдите в коридор, который ведет к неизвестной скульптурной группе.

Перебейте зомби и войдите в офис S.T.A.R.S. Отыщите дневник Криса и коробку пистолетных патронов, достаньте из несгораемого шкафа пистолет "магнум" и покиньте офис.

Решите знакомую пазлу со статуями и возьмите красный камень. Спуститесь по лестнице, перестреляйте монстров, сорвите две целебные травы и зайдите в комнату с фотолабораторией. Здесь вы найдете рапорт, пишущую машинку, волшебный сундук и ленты для сохранения. Покиньте комнату и пройдите по коридору в офис за двустворчатой дверью. Возьмите со стола пистолетные патроны и еще один рапорт, пройдите в заднюю комнатку и разведите зажигалкой огонь в камине. Возьмите второй красный камень.

1.6. Ключ "ЧЕРВИ"

Вернитесь в холл у комнаты с фотолабораторией и отоприте ключом "БУБНЫ" дверь в хранилище вещественных доказательств. Пошарьте в ящиках: отыщите патроны для шотгана и кассету фотопленки. В офисе за следующей дверью разгуливают зомби. Здесь вы найдете записку, пистолетные патроны и маленький ключик (он открывает столик в комнате за двуствор-

чатой дверью напротив неработающего фонтана). Во внутренней комнатке на столе лежит ключ "ЧЕРВИ".

1.7. Ключ "КРЕСТИ"

Выйдите в центральный холл, поднимитесь к парадной двери здания и поверните в коридор слева.

Вы окажетесь на опасно близком расстоянии от двух зомби, так что не зевайте. Перебив остальных, войдите в офис за двустворчатой синей дверью, проскочите мимо полицейских, выйдите с другой стороны и поверните налево. Откройте дверь ключом "ЧЕРВИ", войдите в коридор, сорвите целебную траву, перестреляйте пятерых зомби и спуститесь в подземный этаж. Здесь вас ждут еще несколько тухлячков. Поверните направо и пройдите на автомобильную стоянку.

Поговорите с Эйдой Уонг и помогите ей отодвинуть синий автобус. Возьмите целебную травку в правом углу стоянки, а затем зайдите в тюрьму...

На столе в конце коридора вы найдете кассету фотопленки. Откройте решетку и поговорите с Беном. На шкафчике рядом с его камерой лежит крюк для открывания канализационных люков, а в камере рядом — горшочки с зеленой и синей травами.

Вернитесь по коридору к металлической двери, откройте ее, пройдите мимо клеток с собаками (если у вас много патронов, возьмите красную травку за клетками, перестреляйте выскочивших собак и сорвите синюю травку в средней клетке) и спуститесь в канализацию. Проскочите мимо двух гигантских пауков и поднимитесь по лестнице. Слева от вас — островок безопасности в мире ужаса и беспредела: комнатка с пишущей машинкой, лентами для сохранения и волшебным сундуком. Не найдя ничего интересного в следующей комнате, выйдите и поговорите с Эйдой... Подсадите девушку!

1.8. Игра за Эйду

Кем вы только не были! Теперь вот стали молодой симпатичной женщиной. То ли еще будет...

Перестреляйте зомби, спуститесь на лифте и прихватите патроны для шотгана. Зайдите в коллектор и выполните работу Шерри (см. часть "Игра за Клэр"). Отнесите ключ "КРЕСТИ" и патроны Леону.

P.S. Два маленьких совета: 1. По возможности избегайте противников, а не уничтожайте их. 2. Если травы занимают чересчур много места в вашем рюкзаке, сжигайте их!

(Окончание следует.)



RESIDENT EVIL 2

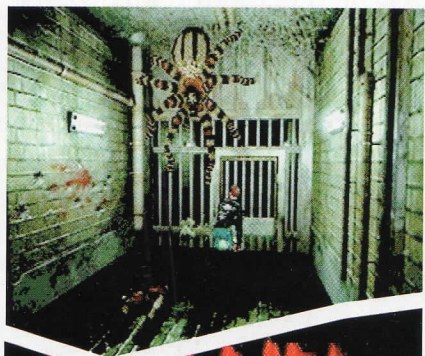
Т.С.Гарп

Окончание.
Начало см. в №2'98.

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

Во 2-м номере "ВидеоИгр" мы начали эпопею прохождения Resident'а. Грандиозность замысла авторов этого творения не позволила нашим советам уместиться в рамках одной публикации. Так что приходится продолжить повествование с того места, где остановились прошлый раз. Тонкий намек тем, кто пропустил материал в предыдущем номере: бегите искать и покупать журнал. Или вы настолько самоуверенны, что решили справиться самостоятельно?

Итак, мы снова отправляемся в путь, приглашая и вас разделить нашу участь!



1.9. Опять Леон: склад оружия

Теперь возвращайтесь через стоянку автомобилей (здесь прогуливаются два добермана) в коридор, а оттуда — во вторую комнату слева. Выдерните зеленую травку из горшочка, возьмите с полки карту и пистолетные патроны, а затем поверните (вверх, вниз, вверх, вниз, вверх) переключатели на панели. Воспользовавшись ключом "КРЕСТИ", проберитесь в прозекторскую, прибейте двух ползучих тварей и возьмите красную магнитную карточку. Вставьте ее в электронный замок, чтобы попасть на склад. На складе вы найдете патроны для пистолета и для "магнума", а также автомат и вещмешок (если вам их оставила Клэр).

1.10. Шестеренка и вторая фигурка

Покиньте склад, поверните налево и поднимитесь по лестнице. Пришлепнув еще пятерых зомби, пройдите вдоль перил в комнату охранника (она открывается ключом "КРЕСТИ"). У кровати вы найдете патроны для "магнума" и дневник, а в зеленом шкафике — патроны для шотгана. Пройдите по коридору в офис с сейфом, выйдите через синюю двустворчатую дверь и поверните направо (в углу возле пальм растет зеленая травка).

Коридор выведет вас к металлической двери с решеткой. Внутри — баллончик с

лекарством, маленькая неожиданность и вторая фигурка.

Сорвите красную травку, откройте бирюзовую дверь с золотой ручкой ключом "КРЕСТИ", войдите и разожгите печь с помощью зажигалки. Включите газовые светильники: средний, ближний, дальний.

Пристрелите каменного громилу в плаще, возьмите у него пистолетные патроны, поднимите выпавшую из картины шестеренку и покиньте комнату. В конце коридора каменный урод проломит стену и опять начнет к вам приставать. Если вы его пристрелите — получите коробку патронов для шотгана.

1.11. Третья и четвертая фигурки

Отправляйтесь в то место, где вертолет проломил стену здания. Загляните в комнату с антиквариатом и вставьте красные камни в углубления на рельефных бюстах. Выньте из груди закованного воина третью фигурку и пройдите через открытый взрывом пластиковой бомбы коридор в комнату шефа полиции, а оттуда — в комнату за красными занавесками. На этот раз в сундуке лежит заводная ручка.

На обратном пути вы в очередной раз встретите громилу в плаще. Теперь в кармане у каменного гопника будут лежать патроны для "магнума".

Вернитесь в библиотеку, взойдите по ле-

стнице и выберитесь на балкон третьего этажа. Войдите в комнату с механизмами, поверните заводную ручку в устройстве на стене справа, поднимитесь по деревянной лестнице, вставьте отсутствующую шестеренку в механизм и нажмите кнопку. Возьмите четвертую фигурку и спуститесь в шахту.

1.12. Первый бой с Уильямом

Поговорив с Беном и Эйдой, пройдите в собачий питомник и спуститесь в канализационный люк. Проскочите мимо пауков (если они еще живы) и поднимитесь наверх. Зайдите в первую комнатку слева и сохранитесь. За следующей дверью вы найдете Уильяма с ржавой трубой в лапе. Выпустите в него 8 пуль из "магнума" и скиньте подлеца в отстойник, затем перейдите мостик, вставьте фигурки в панель на стене и откройте дверь слева.

2. Канализация

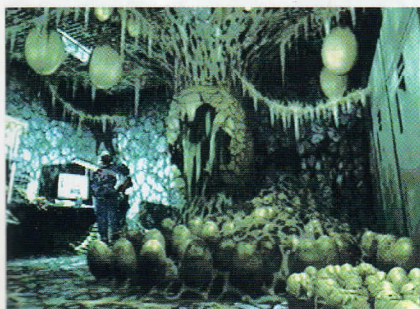
Побеседовав с Эйдой, спуститесь в воду и откройте ворота. Залезьте на возвышение (обратите внимание на синюю травку в горшочках) и войдите в просторную комнату. Достаньте из тумбочки pistolетные патроны. В шкафу у лифта лежит баллон-



чик с лекарством, а в углу стоит пишущая машинка и волшебный сундук. Отодвиньте здоровенный шкаф у стены, проберитесь в темную комнату, зажгите светильники на стенах и отыщите на полках патроны для "магнума" и шотгана. Вернитесь к лифту и спуститесь вниз.

2.1. Игра за Эйду

Внизу с вами произойдут два замечательных события: вы увидите Аннет и станете

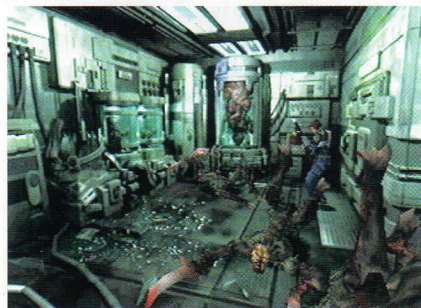


Эйдой. Оставьте потерявшего сознание Леона и отправьтесь вслед за женщиной.

Преодолейте оккупированную бешеными тараканами вентиляционную шахту, догоните Аннет, поговорите с ней и, наконец, скиньте ее в зловонные нечистоты (правильно, правильно: давно всю семейку туда пора). Пробежите по мостку налево и спуститесь с лестницы...

2.2. Опять Леон: монетка с волком

Леон тем временем просыпается и встает: он опять в вашем распоряжении. Снимите карту со стены, пробежите по коридору вперед, спуститесь в воду, поверните налево и обыщите мертвых людей. Возьмите у одного из них маленький ключик и монетку с волком, вернитесь обратно в



коридор, поверните направо и поднимитесь на лифте. В сумке на столе лежат патроны, рядом с машинкой валяются ленты, а у стены стоят три горшочка с целебной травой. Найденным ключом вы сможете открыть дверь в комнату, где когда-то давно, еще в первой части игры натерпелась страху девочка Шерри. Здесь разгуливает все тот же зомби, а на полках лежат патроны для "магнума" и шотгана.

2.3. Монетка с орлом

Вернитесь в канализационный туннель и пробежите, минуя пауков, в комнату слева от водопада. Опустите мост с помощью вентиля, пройдите на другую сторону и поднимите мост. У пишущей машинки вы найдете патроны для шотгана, а на полу — два горшочка с целебной травкой.

Проделайте старую шутку с аллигатором (см. "Игру за Клэр"), сойдите в воду (справа в мусоре лежат ленты для пишущей машинки) и позвольте Эйде себя перебинтовать. Пройдите по мосту, поверните налево и поднимите монетку с орлом (здесь же лежит дневник охранника).

2.4. Ключ от оружейного шкафчика в лаборатории Umbrella

Остановив вентилятор, вернитесь к двери за водопадом, вставьте найденные монетки в устройство на стене справа, войдите в туннель и вызовите подвесной троллейбус. Во время путешествия вездесущий



Уильям нанесет вам своеобразный визит. В этот раз лучше предоставить его Эйде. Бегайте, уворачиваясь от когтистой лапы, пока девушка с ним не разберется.

3. Umbrella

На полу рядом с пушкой лежит ключ от оружейного шкафчика (хорошо, что зажималка теперь всегда под рукой). В туннеле за дверью — все те же зомби (можете и их повесить на Эйду). Пройдите налево и отыщите на полу рядом с мертвецом дополнительные детали для шотгана. За следующей дверью вас ждут новые трупы, а также разнообразная полезная травка и



лестница в безопасную комнатку с сундуком, пишущей машинкой, лекарством и боеприпасами.

3.1. Ключ для панели управления

Выйдите в депо, возьмите с бочки pistolетные патроны и спуститесь на лифте. Добравшись до конца туннеля, вы найдете ключ для панели управления. Посмотрите в монитор и ужаснитесь: бессмертный гопник, каменный боксер, ЧЕЛОВЕК В ПЛАЩЕ идет бить вам по роже!

Ну и ничего: четыре выстрела из "магнума" отправляют этого типа в нокаут, а патроны для шотгана нам никогда не помешают. Вернитесь к Эйде и поверните найденный ключ на панели управления.

3.2. Второй бой с назойливым ученым. Подключение энергии к главному лифту

Выйдите к электровозу и активизируйте платформу. Отыщите внутри поезда патроны для "магнума" и сразитесь с Уилли. Победив генетика, вернитесь к



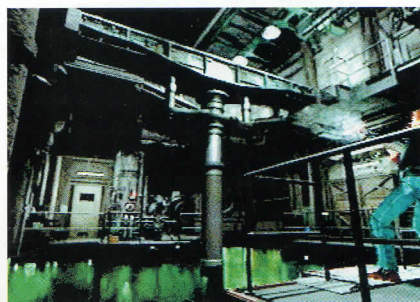
девушке и поговорите с ней. Заберитесь на мостик перед электровозом, пролезьте в очередную вентиляционную шахту и поверните налево. В цехе за красной дверью вы найдете волшебный сундук и горшок с зеленой травкой. Затолкайте черный ящик на лифт, спуститесь и придвиньте его к двум другим ящикам. Пройдите к красному лифту под надписью DANGER, вновь спуститесь, пристрелите двух ползучих тварей и переведите вниз рубильник на панели. Поднимитесь вверх, возьмите бумажку рядом с мертвецом (недалеко от него на столике стоит пишущая машинка с лентами) и вернитесь в цех. Пройдите обратно к вентиляционной шахте и заберитесь в главный лифт.

3.3. Предохранитель, карточка Umbrella и огнемет

Чудо техники доставит вас к лабораториям Umbrella. Пристрелите пятерых



полусгнивших зомби, поверните направо и пройдите в узловую комнату. Прделайте то же, что и в первой части: сходите на холодильник (проход под синей лампой), соберите предохранитель, вернитесь и вставьте его в генератор.



Теперь пройдите в Западный сектор, откройте последнюю дверь в туннеле, возьмите со столика магнитную карточку Umbrella, достаньте из шкафа огнемет и подпалите торчащие из стены щупальца. Пролезьте по вентиляционной шахте в следующую комнату, прибейте ползучих тварей, а затем отыщите патроны для шотгана и ленты для пишущей машинки.

3.4. Большой ключ

Вернитесь по туннелю к надписи WEST AREA, откройте боковую дверь и нейтрализуйте ядовитые растения. Выйдите на балкончик (здесь вас поджидает еще один зеленый монстр), сорвите целебную травку в углу и спуститесь по лестнице.

Пройдите в лабораторию (по дороге вам встретятся три ползучие твари, несколько горшочков с целебной травой, волшебный сундук и пишущая машинка), достаньте из шкафчика у входа дополнительную деталь для "магнума". Разберитесь с трупками в генетической кузнице и возьмите со стола у компьютера большой ключ.

3.5. Регистрация. Секретная комната

Загляните в комнатку с гигантской молью и яйцами, зарегистрируйтесь на компьютере, введя пароль GUEST. Пройдите в Восточный сектор, откройте боковую дверь у надписи EAST AREA, произведите идентификацию отпечатков пальцев и загляните в доселе неизведанную лабораторию. Внутри вы найдете множество заспиртованных изобретений корпорации Umbrella, три ползучие твари и самый обыкновенный автомат (стоило ради этого столько мучиться!).

3.6. Ключ для лифтового компьютера

Вернитесь к главному лифту, поднимитесь вверх и поговорите с Аннет. Когда истеричная женщина начнет размахивать пистолетом, появится человек в плаще и спасет вас от неминуемой смерти. В очередной раз набейте боксеру морду и выньте из кармана серого плаща патроны для "магнума". Войдите в цех, спуститесь на лифте и заберитесь по ящикам на платформу. Откройте дверь большим ключом и немного поплачьте.

Поднимите с пола ключ и возвращайтесь в комнату отдыха, где Клэр оставила маленькую Шерри. Возьмите девочку и пройдите к главному лифту.

3.7. Последний бой с человеком в плаще

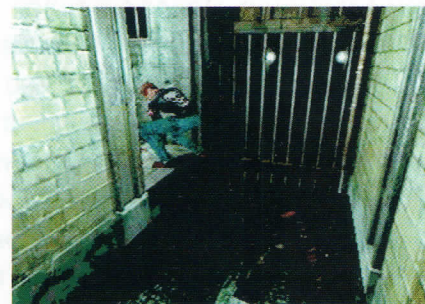
Используйте найденный ключ для досту-

па к лифтовому компьютеру. Отнесите Шерри в поезд.

Проследуйте в последний вагон (здесь стоит пишущая машинка и волшебный сундук) и поднимите с пола ключ для входа на платформу. Вернитесь к Шерри, покиньте поезд и откройте решетчатую дверь слева. Теперь до взрыва осталось всего пять минут!

Поднимитесь по лестнице и пробегите на другую сторону моста. Перед вами — панель управления. Нажмите кнопку, выньте два здоровых штепселя и бегите в начало платформы. Откройте дверь, пробегите мимо бассейна с лавой и воткните штепсели в щиток.

Теперь вам предстоит в последний раз побить каменное страшилище (на этот раз уже без плаща).



Стреляйте в боксера из чего-нибудь позабористее и время от времени подкрепляйте здоровье целебными средствами. Продержитесь некоторое время, пока неожиданно ожившая Эйда не скинет вам... как бы это назвать? Гранатомет невероятных размеров? Нет, скорее что-то вроде ракетной установки! Как только вы доберетесь до оружия, все проблемы с каменным человеком будут решены. Достаточно одного выстрела!

Вернитесь к поезду, расстреляйте последних зомби, нажмите кнопку в начале платформы и вбегите в вагон к Шерри. Поверните рычаг в кабине, чтобы включить электровоз.

3.8. Добить негодяя!

После анимационной вставки сбегайте в конец состава и выпустите в Уилли последний снаряд из своей ракетницы. Добейте негодяя!

P.S. Итак, прохождение второго сценария (начинает Клэр, заканчивает Леон) вы теперь имеете полностью. Если вы вдруг уже начали игру с Леоном, не отчаивайтесь. Задачи в разных сценариях хотя порой и перепутаны местами, в общем одни и те же. Ищите нужную информацию в тексте, ориентируясь по названиям заголовков, и не обращайтесь особого внимания на то, какой сценарий вы в данный момент проходите. Удачи!

Страшные тайны Resident Evil 2

Вот они, долгожданные под- сказки к RE2! Возрадуйтесь! Конечно, в большинстве случаев вам и с ними придет- ся изрядно попотеть над заданными разработчиками задачками, но, согласитесь, главное — знать верное на- правление. Все остальное дос- тигается ослиным упрямством и прилежным трудом. Вперед, бойцы!

НЕСКОЛЬКО ПОДСКАЗОК К ИГРЕ

Добьемся высоких показателей

Для того, чтобы получить почетный разряд "А", необходимо пройти игру менее чем за 3 часа, сделав не больше шести сохранений. Кстати, не следует забывать о пагубном влиянии баллон- чиков с лекарством и любого оружия с неогра- ниченным количеством патронов. Проще говоря, если вам нужен высокий разряд, от этих изли- шеств следует отказаться.

Это бесконечное оружие

Закончив миссию 1 (первую игру с любым из героев) за 2,5 часа или меньше и заработав разряд "А" или "В", вы получите гранатомет с неограниченным числом патронов.

На миссии 2, если вы пройдете игру с разрядом "А" или "В" менее чем за три часа, вам достанется автомат с неограниченным числом патронов, а если менее чем за 2,5 часа — гранатомет, автомат и пулемет с неограниченным числом патронов.

Обратите внимание на то, что использование оружия с неограниченными боеприпасами понизит ваш будущий разряд.

Незнакомый персонаж по имени Hunk

Для того чтобы поиграть в роли одного из солдат, которые пытались украсть вирус "Т" у великого генетика Уилли, необходимо закончить игру с Леоном или Клэр, получив разряд "А".

Кусочек Tofu

С Ханком все достаточно просто, а вот для того, чтобы стать куском китайского блюда Tofu, вооруженным ножом, придется потрудиться. Для этого необходимо пройти обе игры три раза с разрядом "А": сначала с одним героем, затем с другим, затем еще раз с одним и другим, а затем еще разок.

Смена костюма и новый шотган

Начните игру на уровне Normal и доберитесь до департамента полиции, не подняв по пути ни коробки патронов. Прикарманьте боепри- пасы, которые лежат на столе в центральном холле, вернитесь на улицу и спуститесь по ле- стнице в переход. Здесь вы обнаружите зомби Брэда Викерса. Чтобы не тратить чересчур мно- го патронов, оглушите его несколькими выстрелами, чтобы он упал, подойдите и, когда он вцепится вам в ногу, отшибите ему башку. В

кармане Брэда лежит ключ от шкафчика в ком- нате с фотолабораторией. В этом шкафчике Леон найдет два новых костюма, а Клэр — один костюм и новый модный пистолет.

Быстрое уничтожение аллигатора

Как только перед вами окажется развернутая пасть аллигатора непомерных размеров, бегите назад по туннелю, пока не увидите красную лампочку на стене слева. Нажмите на кнопку под этой лампочкой, чтобы освободить огромный баллон с горючим. Когда чудовище схватит баллон своим неумным ртом, пальни- те в него разок из любого оружия и смотрите, какой получится "бах!".

Еще одна не очень интересная пленка

Помните стол под плакатом S.T.A.R.S. в ком- нате одноименной команды? Интересного на нем вроде ничего не лежит. Тем не менее, обыскав стол 50 раз (!) вы найдете очередную пленку, которую сможете проявить в фотолаборатории.

Как подстрелить камеру

Выйдите на площадку с рухнувшим вертолетом, встаньте непосредственно у двери в здание, наведите шотган на камеру и пальните.

Этот трюк можно проделать в любом месте, где есть возможность точно прицелиться в камеру, однако ни с каким оружием кроме шотгана трюк не срабатывает.

Сейф

Сейф, который находится в комнате за голубы- ми дверями, открывается кодом 2236.

Травушка-муравушка: эффективные смеси

Зеленая + голубая = противоядие и малое восстановление здоровья.

Зеленая + зеленая = среднее восстановление здоровья.

Зеленая + красная = полное восстановление здоровья.

Зеленая + зеленая+голубая = противоядие и среднее восстановление здоровья.

Зеленая + зеленая + зеленая = полное восста- новление здоровья.

Зеленая + голубая + красная = противоядие и полное восстановление здоровья.

