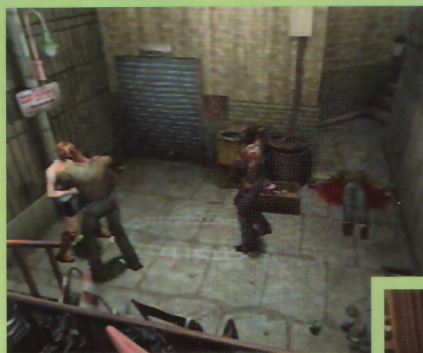


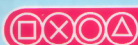
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Получив контроль над Джил, бегите вперед по улице. Убейте зомби, вставшего на вашем пути. Добежав до мусорного ящика, переберитесь через него на другую сторону улицы. На Джил нападёт толпа зомби, в этот момент она выбьёт дверь и укроется на складе. Внутри вы встретите уцелевшего горожанина. Он находится в полном отчаянии, и поэтому ожидать от него помощи бесполезно. Слева от входа на бочках лежит аптечка. Подобрвав медикаменты, поднимайтесь на второй этаж. Зайдите в комнату. Справа на доске висит **Warehouse Key** — возьмите его. Заберите из ящика две пачки пороха. Выложите все ненужное в сундук и выходите из комнаты. Спускайтесь вниз по лестнице. Спустившись вниз, бегите прямо до двери, над которой горит зелёная лампочка. Откройте её **Warehouse Key**. Выйдя со склада, вы окажетесь в подворотне. Пробежите вперед и выходите на улицу. Бегите налево. Заходите в белую дверь под лестницей. Бегите прямо по коридору. Добежав до двери, вы увидите удирающего человека, которого преследуют несколько зомби. Пербив всех монстров, заходите в комнату, из которой выбежал человек. Спускайтесь вниз. Внизу застрелите ещё одного зомби. Возьмите с полки **Lighter Oil** для зажигалки. Также в этой комнате можно взять второй дробовик с мертвого полицейского. Подобрвав все необходимое, поднимайтесь наверх и выходите в коридор. Бегите вперед, по пути можете взять **Green Herb**. Добежав до двери, выходите на улицу. Направляйтесь на другой конец улицы, по пути расстрели-



вая заблудившихся монстров. Около белого фургона заберитесь на ящики и снимите со стены карту города **Uptown Map**. Если здесь же подняться вверх по лестнице, то можно взять ещё пару **Green Herb**. Спускайтесь и продолжайте путь вперед, пристрелите ещё нескольких врагов и через дверь заходите во двор. Пройдя немного вперед, вы увидите неприкаянных зомби, которые играют в паровозики. Расправьтесь с беднягами. Заходите в дверь, ведущую в бар. Внутри бара вы встретите Брэда, который будет отбиваться от зомби. Помогите ему. Поговорив с Брэдом, возьмите со стойки бара **Clock Tower Postcard**. Около таксофона подберите зажигалку и заправьте её бензином. Для этого воспользуйтесь в меню кнопкой **Combine**. А у кассового аппарата можно разжиться патронами. Выходите из бара через дверь, в которую вы вошли. Бегите обратно к площадке с нарисованной железной дорогой. Поднявшись по лестнице, поворачивайте направо и направ-

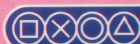
ляйтесь в левый коридор. Добежав до конца коридора, заходите в дверь. Пройдя немного вперед, вы увидите падающую перегородку, из-за которой вываливается целое стадо зомби. Чтобы побыстрее с ними расправиться, взорвите бочку с горючим. Разделавшись с противником, пройдите чуть вперед и подберите пару **Red Herb** и **Photo A**. Рядом с упавшей перегородкой есть дверь, которая перевязана веревкой. Используйте на двери зажигалку, чтобы поджечь веревку. Открывайте дверь. Дойдя до горящего прохода, вы будете атакованы двумя доберманами. Если хотите сохранить себя и пополнить боекомплект, то зайдите в белую дверь. Выходите из "save комнаты" и



Советы



1. По ходу игры, подбирайте все второстепенные предметы, такие как: аптечки, патроны, порох, траву. Если нет места в инвентаре, то складывайте их в сундук.
2. Во многих местах в игре расставлены бочки с бензином, фонари, газовые вентили и другие взрывоопасные объекты. При стрельбе по ним, они взрываются, уничтожая при этом врагов.
3. При борьбе с быстрыми монстрами, используйте кнопку **[L]**, для того, чтобы увернуться от них.
4. Против больших скоплений зомби, лучше всего использовать дробовик.
5. Проверяйте все столы и шкафы, на наличие патронов и аптечек, чаще всего они спрятаны именно там.
6. Смешивайте между собой различные сорта трав, для того чтобы получить более сильный препарат.
7. С Немезидой, лучше всего бороться с помощью замораживающих патронов (гранатомет).
8. На мелких врагов (вороны, пауки и пр.) патроны лучше не тратить, а просто пробегать мимо них.
9. Старайтесь, чтобы монстры не окружали вас, для этого выбирайте наиболее подходящее место для видения огня.
10. При первом прохождении игры сохраняйтесь почаще.
11. В некоторых местах встреченные вами монстры могут не совпадать с описанными в прохождении, не расстраивайтесь. Все таки они тоже живые существа и не могут усидеть на одном месте. Если не встретили здесь, встретите в другом месте.



Оружие



Knife (нож).

Ну, что можно сказать насчет этого оружия... Если вы играете на уровне сложности Hard, то нож может быть вам полезен, чтобы сделать... хакири.

M92F Custom (пистолет).

Обычный пистолет, созданный специально для S. T. A. R. S. Имеет смысл, использовать лишь на начальных стадиях игры.

STI Eagle 6.0 (пистолет).

Усовершенствованная версия обычного пистолета. Обладает повышенной скорострельностью. К сожалению доступен лишь на уровне сложности Hard.

SIGPRO SP2009 (пистолет).

Облегченная версия стандартного пистолета. Доступна лишь при игре наемниками.

Benelli M35 (дробовик).

Стандартный дробовик. Хорошо поражает группу целей.

Western Custom M37 (дробовик).

Модифицированная версия стандартного дробовика. Обладает быстрой перезарядкой. Дается после победы над Немезидой на уровне сложности Hard.

HK-p Grenade Gun (гранатомет).

Гранатомет, следует использовать при борьбе с боссами. Можно заряжать несколькими типами снарядов.

M4A1 Assault Rifle (штурмовая винтовка).

Отличная "игрушка", эффективна против большинства монстров. Обладает высокой скорострельностью.

S&W M629C (магнум).

Самый мощный пистолет в игре. Универсален в применении. При удачном выстреле сносит голову у зомби.

Gutling Gun (турель).

Отличительная особенность данного пулемета в том, что он сочетает в себе высокую скорострельность и хорошую убийную силу.

Mine Thrower (миномет).

Стреляет в противника небольшой бомбой, которая через несколько секунд взрывается. Данное оружие, можно найти в Clock Tower, на уровне сложности Hard.

M66 Rocket Launcher (ракетница).

Без комментариев.

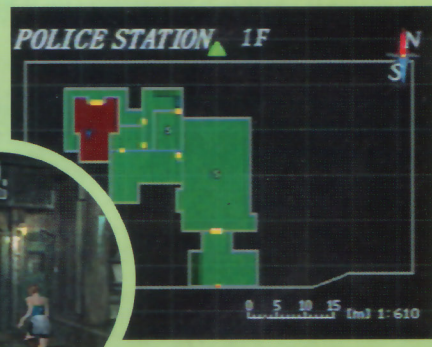
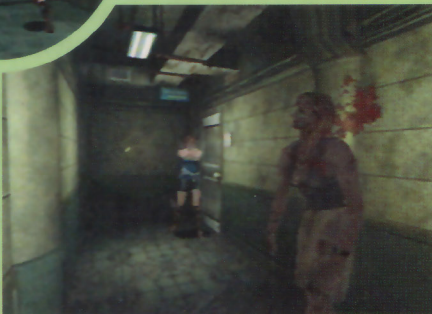
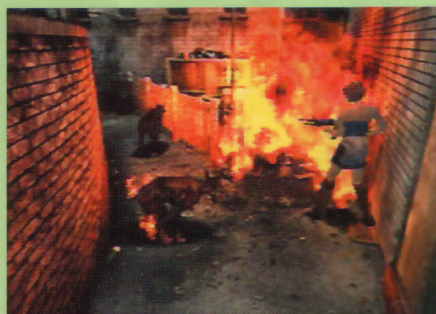
бегите налево за решетчатую дверь. Направляйтесь к единственной открытой двери в этой зоне.

Вы попадете в R. P. D., знакомый многим по прошлой части игры. Вслед за вами на территорию полицейского участка вбежит перепуганный Brad вместе с Немезидой... Последует короткая душераздирающая анимационная заставка. После чего у вас есть два варианта дальнейших действий: драться с монстром или убежать. Если вы победите монстра, то сможете забрать с трупа Brad's его удостоверение. Из удостоверения с помощью кнопки Check можно извлечь карточку S. T. A. R. S. Если же вы не в состоянии справиться с монстром, то карточку можно взять позже внутри департамента (в комнате, отмеченной на карте). Заходите в здание и направляйтесь в дальний конец холла. Возьмите со стола карту и идите к компьютеру. Вставьте в него карточку, и вы получите некий код, который вам следует запомнить (точно указать код нельзя, так как компьютер выдает каждый раз новую комбинацию цифр). Направляйтесь в дверь слева от входа. Перебейте всех зомби и зайдите в

маленький офис, внутри которого лежит полицейский, у которого можно взять Marvin's Report. Напротив офиса есть серая дверь — бегите в нее. Вы попадете в полицейскую камеру хранения. Подойдите к ячейке с горящей лампочкой и возьмите из нее Blue Gem. В этой же комнате есть еще одна ячейка с кодовым замком. Введите на кодовой панели код, который вы получили из компьютера. Вы получите Emblem Key. Выходите из камеры через противоположную дверь. Убейте нескольких зомби. Если хотите сохраниться, то зайдите в комнату под лестницей. Поднимайтесь на второй этаж. Перебейте всех монстров и забегайте в дверь возле статуи. Пройдите немного налево и с помощью Emblem Key откройте комнату S. T. A. R. S. Внутри возьмите со стола патроны и отмычку. На стене висит сумка с красным крестом. Возьмите из нее аптечку. Из шкафа можно взять новое оружие (магнум или гранатомет). На столе у выхода лежит Fax from Kendo Gun Shop. Когда вы попытаетесь выйти из комнаты, сработает рация. Прослушав разговор, выходите из комна-

ты. Бегите обратно на первый этаж. Внизу вы встретите Немезиду. На этот раз он будет вооружен базуккой.

Направляйтесь к выходу из R. P. D. За вами увяжется Немезида. Выбегайте на улицу. Посмотрите на карту. На ней изображена красная мигающая дверь, и вам нужно бежать к ней. Добежав до двери, откройте ее отмычкой. Бегите до конца прохода, по дороге у сидящего трупа возьмите патроны и Mercenary's Diary и войдите в другую дверь. Поверните налево (справа за калиткой лежит пожарный шланг — запомните это место) и бегите до следующей двери. За ней пе-





Использование пороха



В RE3, вы можете сами создавать патроны, для этого вам понадобится порох, который можно найти во многих местах игры. Порох бывает трех видов: А, В и С. Как и траву, разные виды пороха, можно комбинировать между собой, придавая ему тем самым новые свойства.

Основные типы пороха.

А — 15 патронов для пистолета.

В — 7 патронов для дробовика.

С (В+А) — 10 патронов для гранатомета.

Смешивание двух типов пороха.

АА — 35 патронов для пистолета.

АС — 10 огненных зарядов для гранатомета.

ВВ — 18 патронов для дробовика.

ВС — 10 кислотных зарядов для гранатомета.

СС — 10 замораживающих зарядов для гранатомета.

Смешивание трех типов пороха.

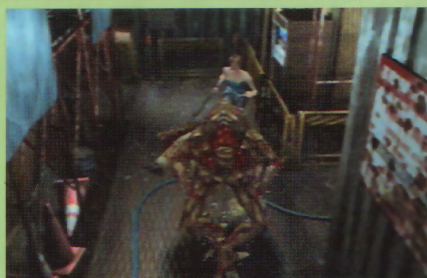
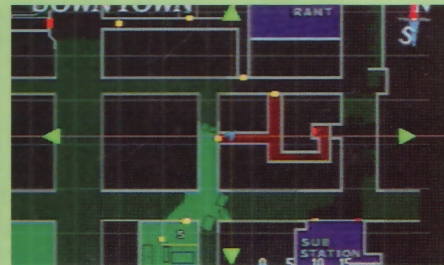
ААА — 55 патронов для пистолета.

ААВ — 40 патронов для дробовика.

ВВВ — 30 патронов для дробовика.

ВВА — 66 патронов для пистолета.

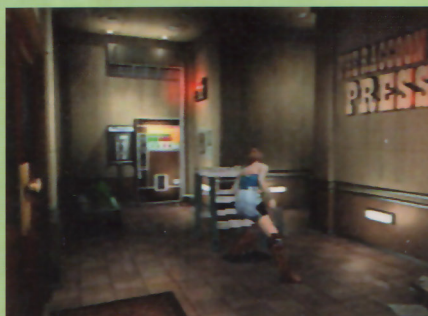
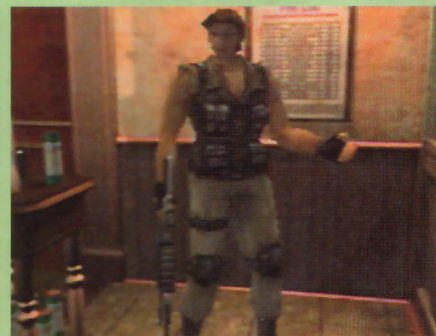
ССС — 24 патрона для магнума.

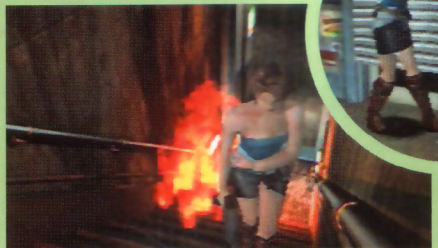
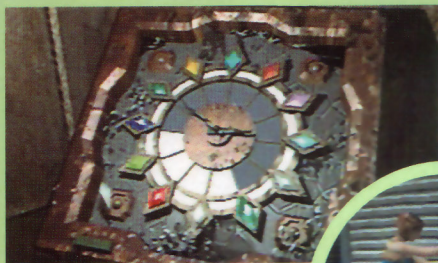


ребейте нескольких церберов и заходите через дверь у надписи "STOP" на автостоянку (перед этим можете взять у трупа Gun Powder B). На стоянке убейте еще нескольких собак и возьмите из-под капота Power Cable. Бегите на другую сторону стоянки и заходите в дверь рядом со шлагбаумом. Вы попадете в комнату, где можно сохранить игру, выложить ненужные вещи и взять немного патронов со стола. Выходите из комнаты через другую дверь. На улице расстреляйте собак и заходите в следующую дверь. Возьмите слева карту и пройдите немного вперед. На вас нападет паукообразная тварь. Чтобы не мучиться с ней, отойдите немного назад и выстрелите по ящикам, висящим на потолке. Возьмите с трупа на полу Gun Powder B, бегите по ле-

вому проходу и выходите на улицу. Теперь у вас есть два варианта прохождения. Между ними нет больших отличий, и оба они ведут в одно и то же место, поэтому мы приведем лишь один вариант прохождения. По карте бегите к ресторану (Restaurant). Внутри ресторана возьмите со столика City Guide. Забегите на кухню и с помощью отмычки откройте маленький шкафчик, внутри которого возьмите Fire Hook. Используйте Fire Hook на погребке. Вы встретите Карлоса — наемника Umbrella. Через некоторое время появится и наш старый знакомый... Снова предстоит выбирать, что делать с Немезидой. Выбираем второй вариант. Немезида на некоторое время потеряет созна-

ние. Когда он встанет, вам предстоит с ним немного повоевать, хорошо хоть Карлос будет выполнять роль мишени. Когда вы побежите из ресторана, Карлос покинет вас. Спуститесь вниз по лестнице. Посмотрите на карту: неподалеку от места, где вы находитесь, есть "save комната" — бегите в нее. Слева от входа на ящике лежит Rusted Crank — возьмите ее. Перед тем как выйти на улицу снова посмотрите на карту. Теперь вам нужно бежать в News Paper Office. За вами постоянно будет следовать Немезида. Внутри NPO возьмите аптечку и придвиньте этажерку к автомату, торгующему газировкой, и не забудьте взять рядом с ним Photo B. Залезьте на этажерку и поверните вык-





лючатель, чтобы подать электричество. По-
дойдите к железной двери и нажмите на
выключатель. Поднимайтесь вверх по лес-
тнице. Заходите в офис. Внутри офиса убей-
те зомби. Возьмите со стола: порох, фотога-
рафию и **Green Gem**. Снова появится Неме-
зида. Быстро выбегайте на улицу. Если си-
ний камень находится у вас в сундуке, то за-
бегите в "save комнату" и возьмите его.

Недалеко от **NPO** есть вход в **Raccoon City Hall**. Чтобы его открыть, вставьте имеющи-
еся у вас камни в часы. Заходите в открыв-

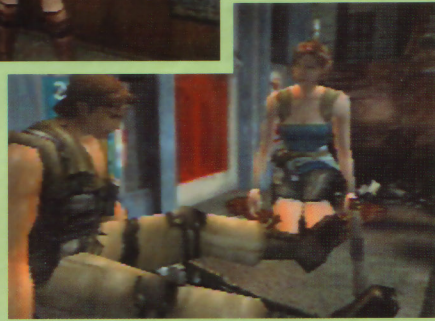
шиеся двери. Посмотрите на
карту, найдите на ней не-
большой прямоугольник с
надписью **Trolley**. Бегите туда,
по пути расстреливая немно-
гочисленных зомби и собирая **Herb**.

Прибегав на место, заходите в красный ва-
гон. Внутри вагона возьмите **Mechanics**
Мето и подойдите к наемникам. Поговорив
с ними, направляйтесь в соседний вагон,
где вы встретите Карлоса. После разговора
он даст вам пояс, который добавит два до-
полнительных места в инвентаре. Возьмите
с сиденья **Wrench** и выходите на улицу.

Ориентируясь по
карте, направляй-
тесь к **Gas Station**.
Не забудьте взять с
собой **Rusted Crank**.
Добежав до **A3C**,
вставьте рукоятку в
отверстие рядом с

дверью. Как только вы начнете поднимать
дверь, рукоятка обломится, и вам придется
использовать на ней **Wrench**. Открыв дверь,
заходите внутрь. Возьмите со стола порох,
затем войдет Карлос, который сообщит, что
повсюду зомби. Возьмите из шкафчика ап-
течку. Подойдите к шкафу с кодовым зам-
ком. Вам предстоит решить небольшой ре-
бус (смысл его — добиться, чтобы лампочка
горела только над нужной буквой, данную
операцию придется повторить три раза).
Когда вы откроете шкаф, то сможете взять
канистру с машинным маслом. Когда вы по-
пытаетесь выйти на улицу, произойдет
взрыв, и вам нужно
будет быстро выб-
раться из здания.

Теперь, когда вы в
безопасности, беги-
те к двери, которая
отмечена на карте



Секреты



Награды за борьбу с Немезидой.

Если вы играете на уровне сложности **Hard**, то каждый раз, когда
вы побеждаете Немезиду, вам будут даваться призы.

1. Eagle Parts A (первая часть модернизированного пистолета).
2. Eagle Parts B (вторая часть модернизированного пистолета)
3. First Aid Spray Box (набор аптечек).
4. Benelli M3S Parts A (первая часть модернизированного дробовика).
5. Benelli M3S Parts B (вторая часть модернизированного дробовика).
6. First Aid Spray Box (второй набор аптечек).
7. Unlimited Ammunition Pack (бесконечная амуниция).

Призовой дневник Джил.

Если вы по ходу игры соберете все **Files**, то в награду получите
дневник Джил, в котором будут описаны все события, произошед-
шие с героиней.

Эпилоги.

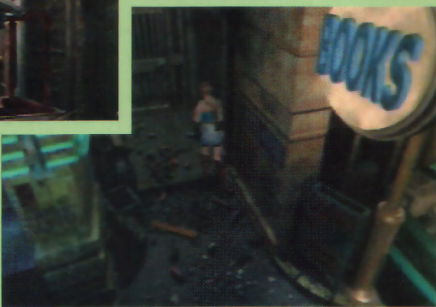
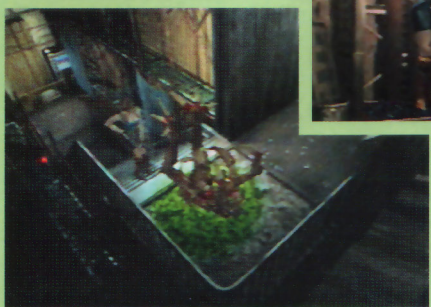
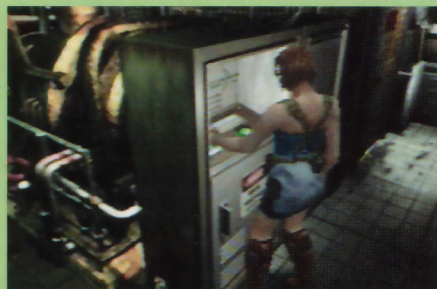
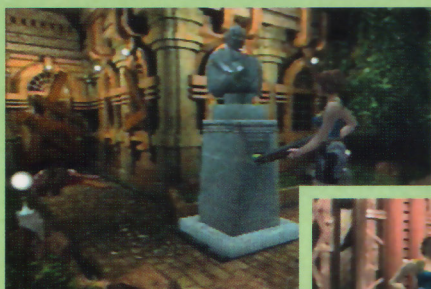
Эпилоги повествуют игроку дальнейшую историю жизни персона-
жей игры (не только **Nemesis**). Если вы играете на уровне слож-
ности **Hard**, то по окончании игры вы раскроете один из эпилогов.

Дополнительные костюмы.

При прохождении игры на любом уровне сложности менее чем
за 7 часов вы получаете ключ от магазина, в котором можно
будет надеть новый костюм. Для того чтобы заполучить все 5
костюмов, вам необходимо пройти игру на уровне сложности
Hard. Среди костюмов будут: старый костюм Джил из первой
части игры, костюм Рeginy из **Dino Crisis** и костюм **Tofu** из
RE2.

Mercenaries mode.

Пройдя игру, вы откроете новый режим, в котором будете уп-
равлять тремя наемниками **Umbrella**. Вы должны будете про-
бежать из одного конца города в другой, по пути уничтожая
монстров и освобождая других наемников. В самом начале
вам дается 2 минуты на прохождение, дополнительное время
можно зарабатывать, убивая монстров. За каждое прохожде-
ние вам будут начисляться призовые очки, на которые вы смо-
жете приобрести дополнительное оружие. Оружие, зарабо-
танное в **Mercenaries mode**, можно использовать в основном
эпизоде.



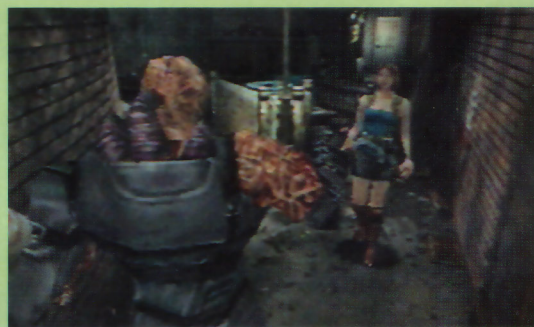
красным цветом (она находится около входа в **Raccoon City Hall**). Как только вы приблизитесь к двери, из нее вывалятся несколько зомби. Перестреляйте их. За дверью возьмите у статуи **Bronze Book**, и если необходимо поправить здоровье, скушайте травки. Недалеко от ресторана (если смотреть на карту, то справа) есть небольшой выключенный фонтан — вам нужно бежать к нему. Прибежав к фонтану, вставьте **Bronze Book** в углубление на стене и возьмите **Bronze Compass**. Бегите обратно к статуе, чтобы вставить в нее **Bronze Compass**. Статуя повернется, и вы сможете взять **Battery**. Когда-то давно вы были в помещении, где на вас напали две мерзкие твари, теперь вам предстоит туда вернуться (кто не помнит, это красная дверь на карте, расположенная на карте чуть выше **Sub Station**). Прибежав туда, вы вновь встретите монстров, но на этот раз будьте поаккуратнее — они могут

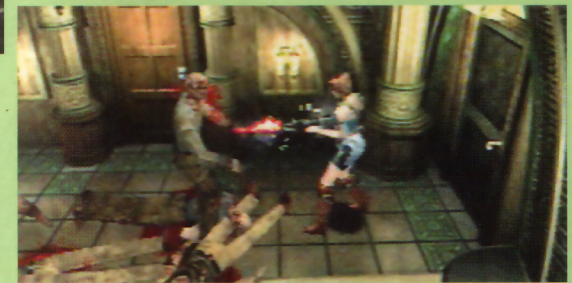
вас отравить. Расправившись с монстрами, вставьте **Battery** в лифт и спускайтесь на нем вниз. Бегите к **Sub Station**, по пути уничтожая зомби. Внутри возьмите порох и подойдите к аппарату с красной лампочкой. Включите его. Теперь вам нужно открыть две железных двери. Для этого подойдите к трансформатору и нажмите выключатели в следующем порядке: **Red, Red, Red, Blue**. Откроется правая дверь. Чтобы открыть левую, наберите **Red, Blue, Blue, Blue**. Зайдите в левую дверь и возьмите **Fuse**. Как только вы попытаетесь выйти, на вас нападут зомби. Выберите второй вариант действия, чтобы расправиться с ними. Зайдите в правую дверь и возьмите там оружие. Выйдя из **Sub Station**, вы будете атакованы Немезидой, который засел на крыше с базукой. Бегите к лифту и поднимайтесь наверх. Теперь вам нужно бежать к пожарному шлангу (на карте проход со шлангом находится под автостоянкой). Используйте на шланге **Wrench**, для того чтобы его открыть.

Теперь, когда у вас есть шлаг, вы сможете потушить пожар (проход справа от **Sales Office**), для этого вставьте шланг в гидрант. Теперь, когда проход открыт, направляйтесь в **Sales Office**. По пути вы найдете еще одну рукоятку, которой можно будет открыть дверь на площад-

ке с нарисованной железной дорогой (для прохождения игры это, в принципе, не нужно). Добравшись до **Sales Office**, вы вновь встретите наемников; поговорив с одним из них (с тем, который жив), подойдите к столу, на котором лежит телевизионный пульт. Включите телевизор — вам покажут один из рекламных роликов **Umbrella**. Запомните название препарата, который рекламируют, и введите его на компьютере. Если название введено верно, то откроется дверь, в которую вам следует войти. Добегите до конца коридора и возьмите **Oil Additive** и **Gun Powder B**. В который раз с вами уже происходят различные неприятные события, когда вы пытаетесь выйти из комнаты: на этот раз на вас нападут зомби. Чтобы побыстрее от них отделаться, стреляйте по вентилям. Выходите из офиса и направляйтесь к **trolley**, не забыв прихватить по пути: **Fuse**, **Power Cable**, **Machine Oil** и **Oil Additive**. Смешайте **Oil Additive** с **Machine Oil** — и вы получите **Mixed Oil**.

По пути к **Trolley** приготовьтесь к некоторым сюрпризам. Первый из них настигнет вас на стоянке: под вами провалится земля, и вы можете упасть вниз. Опять же все зависит от вашего выбора. Если вы упали вниз, то поднимитесь обратно наверх по лестнице. Следующий сюрприз поджидает вас по дороге — это будет Немезида. Третий же сюрприз ждет вас прямо у **Trolley** — на вас на-





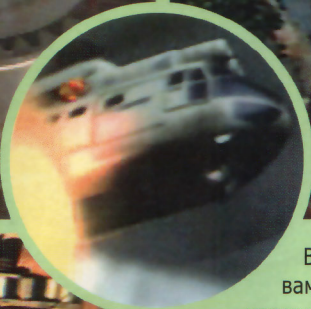
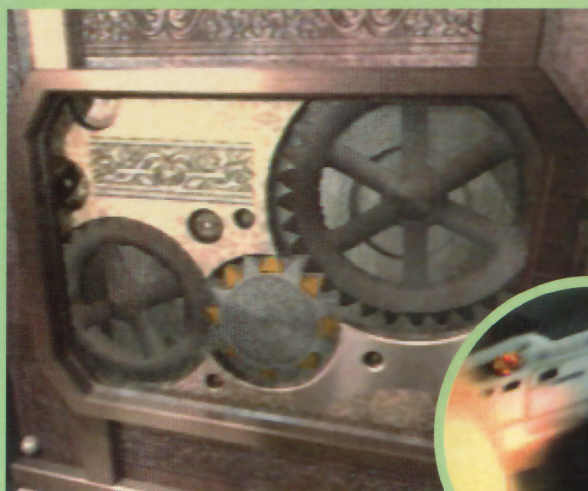
падет гигантский червяк. Чтобы выбраться из его норы, вам нужно будет нажать все выключатели. После этого опустится лестница, по которой можно будет выбраться наружу. Добравшись наконец до **Trolley**, войдите в вагон и используйте все предметы, которые вы до этого взяли на искрящейся панели. Бегите в другую часть вагона, чтобы запустить поезд. Когда поезд тронется, вернитесь обратно в ту часть вагона, где лежит Михаил. В вагон ворвется Немезида. Возвращайтесь к Карлосу. Михаил взорвет вагон с Немезидой. После чего поезд станет неуправляемым, и вам придется либо прыгать с него, либо дожидаться того момента, когда он врежется в стену. Выбираем второе и, чудом оставшись в живых, продолжаем свое приключение.

Обегите фонтан слева и зайдите в боковую дверь. Вы попадете в помещение с роялем, слева и справа от вас будут две двери — бегите в левую. Справа от алтаря в маленьком шкафчике возьмите **Clock T. Key**. Выходите из комнаты и бегите в правую дверь. На вас нападет целая орава зомби. Перебив всех монстров, откройте с помощью **Clock T. Key** дверь и заходите внутрь. Оказавшись в столовой, вы можете встретить Карлоса (а можете и не встретить). Поговорив с ним, входите в двустворчатую дверь. Соберите с тру-

па патроны и **Operation Instruction**. Подойдите к столу и возьмите **Clock Tower Map** и аптечку. Бегите в следующую дверь, которая находится напротив двустворчатой. Перебейте всех паучков. Подойдите к столу и возьмите патроны для гранатомета. Если хотите, то можете взять в тумбочке фотографию. Выходите в нижнюю дверь (если ориентироваться по карте). Пройдите через "save комнату" в следующую дверь. Возьмите из тайника еще один **Clock T. Key** (на тумбочке лежит **Gun Powder**). Направляйтесь обратно в зал, где вы взяли карту. Поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Убейте наверху всех пауков, будьте осторожны: они могут вас отравить. Заходите в следующую комнату. Подойдите к плите с зеленым орнаментом и вставьте в нее **Clock T. Key**. Сверху спустится лестница — поднимайтесь по ней. Справа от входа на шкафу лежит **Silver Gear** — возьмите ее. Затем подойдите к музыкальному аппарату и проиграйте на нем следующую мелодию: A — Dn, B — Up, C — Up, D — Dn, E — Up, F — Dn, Play (смысл головоломки — повторить мелодию, которую играет музыкальный ящик). Откроется тайник, из которого вы сможете взять **Chronos Chain**. Соедините **Clock T. Key** и **Chronos Chain**, и вы получите **Chronos Key**. Когда вы

спуститесь вниз, на вас нападет Немезида. Вы можете либо ослепить его прожектором, либо тряхануть электричеством. Разделавшись (в очередной раз) с самым главным гадом, посмотрите на карту — вам нужно бежать к красной мигающей двери. За ней вы встретите недоброжелательно настроенных паучков. Расправившись с ними, возьмите у трупа в паутине патроны для гранатомета. Добегите до конца коридора и заходите в дверь. Возьмите у парочки, лежащей слева от входа, **Mercenary's Pocketbook**. Подойдите к трем статуям, возьмите у каждой из них по шарик. Теперь эти шарики нужно расположить на картинах с часами в определенном порядке. Вставлять шарики будем слева направо. В первую картину вставьте **Obsidian Ball**, во вторую — **Crystal Ball** и в третью — **Amber Ball**. Если вы все сделали правильно, то все часы отобьют двенадцать часов, и вы сможете взять **Gold Gear**. Соедините **Silver Gear** с **Gold Gear** — вы получите **Chronos Gear**. Поднимайтесь обратно в комнату, где



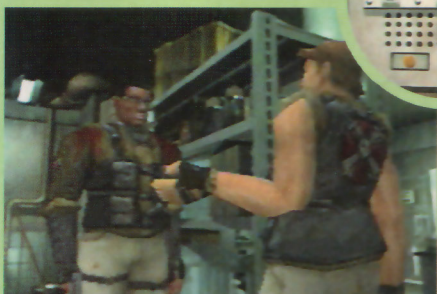
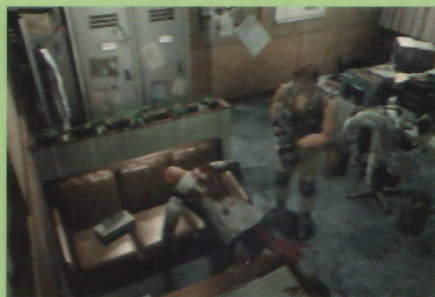
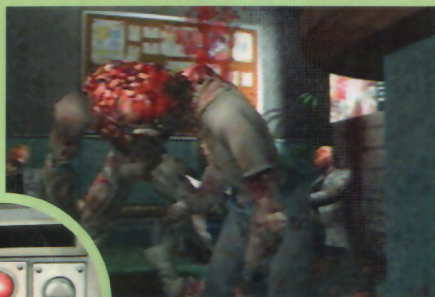


Временно к вам переходит управление Карлосом. Вначале придется добраться до больницы. Бегите в комнату, где вы решали головоломку с шариками, по пути уничтожая всех монстров. Забегите в проход слева от статуй и отодвиньте колокол от двери. Выходите на улицу. Бегите в госпиталь. Внутри на вас нападут два хантера.

Несколько секунд скончается из-за своей халатности. Проходите в следующую комнату. В шкафу возьмите **Medium Base**. Подойдите к панели управления капсулами, в которых сидят модернизированные хантеры, и нажмите на выключатель. Используйте **Medium Base** на панели слева. После чего введите следующую комбинацию: **I, III, A**, и вы получите **Vaccine Medium**. Когда вы попытаетесь покинуть эту комнату, на вас нападут два хантера. Убейте их и направляйтесь обратно в лифт. Поезжайте на этаж **4F**. Далее — прямо по коридору до двери, заходите. Убейте двух хантеров. Возьмите в этой комнате **Sickroom Key**. Бегите в комнату **№401** (самая первая дверь в правом проходе). Внутри палаты перебейте всех метровых червячков (наверное, от грязи завелись). Подойдите к мертвому доктору и узнайте у него код (он, естественно, каждый раз будет меняться). Зайдите в соседнюю палату (**№402**). Вам нужно задвинуть тумбочку в один из четырех углов комнаты (сами гадайте, в какой). Подойдите к появившемуся сейфу и введите код, который вы получили у мертвого доктора. В

вы играли на музыкальном аппарате. Вставьте имеющуюся у вас шестеренку в часовую механизм. Теперь под бой часов хорошенько вооружитесь и сохранитесь. Спускайтесь вниз... Последняя надежда на спасение разбита вдребезги гадким Немезидой, ох он за это поплатится. Возьмите в ручки какое-нибудь оружие (желательно поубойней, например, гранатомет), и вперед — оглушать Немезиду. В схватке с Немезидой Джил будет отравлена, и ей необходимо будет противоядие.

Убив хантеров, заходите в единственную дверь в холле. Вы попадете в "save комнату". Возьмите в шкафу аптечку и, если хотите, сохранитесь. Идите дальше. В следующей комнате поднимите с трупа **Director's Diary**. Со стола возьмите диктофон и используйте его после активизации панели возле лифта. Двери лифта откроются, заходите внутрь и опускайтесь на этаж **B3**. Добегите до конца коридора и заходите в дверь. Пройдя за этажерку, вы встретите еще одного наемника, который через нес-



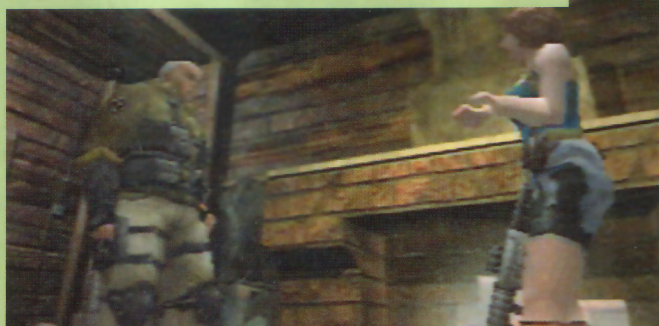


сейфе вы возьмете **Vaccine Base**. Смешайте **Vaccine Medium** с **Vaccine Base** — получите **Vaccine**. Выйдя из палаты, убейте нескольких хантеров и спускайтесь на первый этаж. Там перебейте всех зомби и зайдите в "save комнату". Выполнив все необходимые вам манипуляции, выходите из "save комнаты". Вы увидите бомбу, которая взорвется через несколько секунд. Быстро выбегайте на улицу. Направляйтесь обратно к Джил. Через некоторое время за вами увяжется Немезида — не обращайтесь на него внимания. Прибегав к Джил, отдайте ей вакцину. Когда она очнется вы, снова сможете ей управлять.

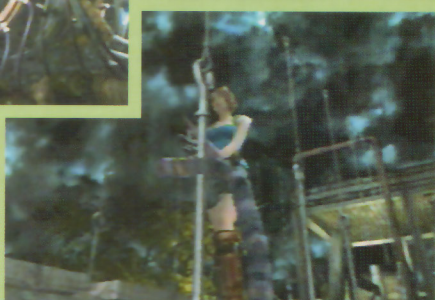
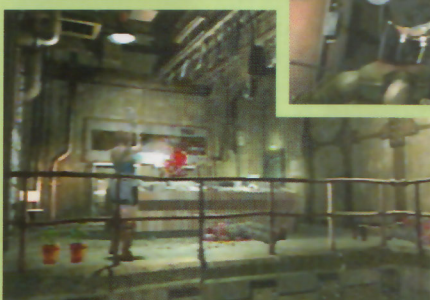
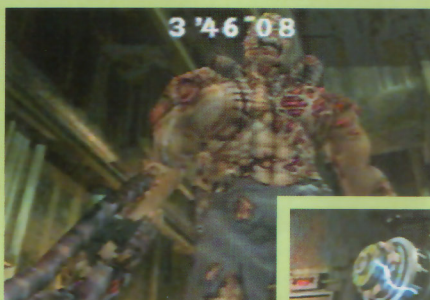
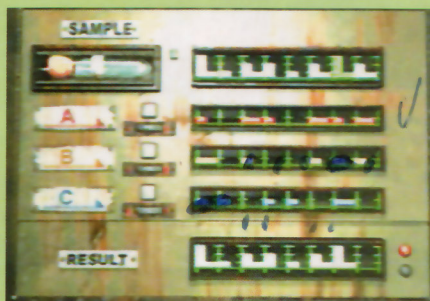
После разговора с Карлосом возьмите из сундука оружие и направляйтесь на бой с Немезидой. Победив монстра, возьмите из сундука **Lockpick** и выходите на улицу. Теперь бегите открывать маленькую дверь, отмеченную на карте красным цветом. Открыв ее отмычкой, заходите внутрь. Возьмите с доски с ключами **Park Key**. Направляйтесь ко входу в парк. Отоприте ворота с помощью **Park Key**. Сразу за воротами на вас нападут червяки-прилипалы; чтобы побыстрее от них отделаться стреляйте по фонарям, которые будут взрываться. Разделавшись с червяками, бегите в правый

проход, далее — прямо по деревянному помосту, убивая на своем пути монстров. Добежав до решетчатой двери, заходите в нее. Идите прямо до первого трупа, уничтожая озверевших хантеров. Возьмите с трупа **Park Key** и какие-то бумаги. Направляйтесь обратно к центральному входу в парк. Заходите в левый проход. Если у вас проблемы со здоровьем, скушайте травки. Спуститесь в фонтан и посмотрите на табличку около люка, запомните, как расположены шестеренки. Подойдите к панели управления фонтаном и расставьте шестеренки в нужном порядке (черные шестерни сверху, белые — снизу). Когда вода уйдет, спуститесь вниз. Добежите до конца коммуникации и поднимитесь по лестнице наверх. Пробежите по кладбищу до закрытой двери, убивая зомби, вылезающих из-под земли. Возьмите со стола порох. Подойдите к шкафу и достаньте из него **Iron Pipe**. Зайдите в соседнюю "save комнату" и возьмите из сундука зажигалку (справа от него лежит аптечка). Теперь, когда у вас есть зажигалка, подойдите к камину и подожгите хлам, лежащий внутри. Используйте на камине **Iron Pipe**, чтобы пробить кирпичную

стену. Залезайте в образовавшийся проход. Возьмите со стола **Supervisor's Report** и еще один **Park Key** (в шкафу лежат патроны для гранатомета). Снимите с доски **Fax From The H. Q.** При выходе из комнаты сработает рация. Прослушав сообщение, вылезайте обратно в комнату с камином. Вы встретите Николая. При разговоре с ним начнется небольшое землетрясение. Интересно, кто это может быть? Зайдите в "save комнату", чтобы взять самое мощное оружие, имеющееся у вас в наличии. Выходите из этого здания. По пути к парку вы встретите... гигантского червяка. По нему желательно стрелять замораживающими патронами из гранатомета, а затем добивать из магнума. Если у вас проблемы с патронами, то можно попробовать заманить его к упавшему фонарю и встряхнуть электрошоком.



Когда с червяком будет покончено, дойдите до упавшей перегородки, перелезьте через нее и спускайтесь вниз. Вы попадете в канализацию под фонтаном. Перебейте всех червяков и выбирайтесь на поверхность. Посмотрите на карту: на ней отмечена красная мигающая дверь. Бегите к ней, по пути производя зачистку местности. Добежав до двери, отпирите ее **Park Key** (у трупа рядом лежат патроны к магнуму). Заходите внутрь. Пробежав немного вперед, вы снова встречаетесь с Немезидой. Как всегда, у вас есть два варианта: скинуть монстра с моста, либо самому сигануть вниз. Предпочтительнее будет второй вариант действий. Заберитесь в проход над маленьким водопадом. Добежав до конца, поднимитесь вверх по лестнице. Сверните в самый первый коридор, добежав до конца которого, заходите в дверь (это "save комната"). Подойдите к панели с горящими лампочками и возьмите **Water Sample**. Выходите из комнаты через дверь, находящуюся напротив той, в которую вы вошли. Спускайтесь вниз по лестнице. Возьмите с тумбочки аптечку. Подойдите к механизму в углу комнаты и вставьте в него **Water Sample**. Теперь вам придется решать головоломку. К сожалению, делать это вам придется самим, так как ее решение часто меняется. (Подсказка: цветные кирпичики нужно расположить так, чтобы вместе они, если их сложить друг на друга, составили диаграмму, выданную образцом). Выходите обратно в канализацию. Вас окружают зомби, но в последний момент появляется Карлос, который поможет вам отделаться от монстров. Поговорив с Карлосом, направляйтесь в следующую комнату. Убейте трех монстров. Возьмите патроны для дробовика и заходите в лифт. Поднимитесь наверх. Убейте нескольких зомби. Возьмите с приборной панели **System Disc**. Снимите карту рядом с дверью и заходите внутрь. По вам откроет огонь человек, очень похожий на Николая. Посмотрите на карту — вам нужно добраться до "save комнаты". Попад в "save



комнату", подойдите к шкафчику и возьмите из него **Facility Key**. На столе рядом с машинкой находятся другие бумажки "**Manager's Diary**". Заходите в дверь, над которой горит красная лампочка. Вы попадете в комнату с паром. Идите направо, освобождая себе проход с помощью выключателей. Дойдя до панели управления, нажмите на ней выключатель. Появится карта, на которой будет отмечено место, куда вам нужно бежать. Прибежав в нужную вам комнату, подойдите к панели с мигающей красной лампочкой и вставьте в нее **System Disc**. Заходите в открывшуюся дверь. Вам снова предстоит бой с Немезидой. У вас есть всего лишь четыре минуты на то, чтобы уничтожить Немезиду. Стреляйте по монстру замораживающими патронами. Когда гад откинет копыта, то есть последние щупальца, подберите карточку, выпавшую из кармана мертвого ученого, и быстро бегите к закрытой двери. Вставьте в нее карточку. Да, похоже, нам предстоит еще повстречаться с Немезидой, причем в весьма непривычном образе. Что ж, осталось совсем немного, бегите в то место, где по вам стрелял Николай. Вставьте карточку в дверь, за которой он скрылся. За дверью будут несколько монстров. Перебив их, бегите в следующую дверь. По-

дойдите к пульту управления и возьмите radar (там есть еще и аптечка, и патроны к магнуму). Пройдите к двери. Появится Николай на вертолете. Вы можете поговорить с ним или уничтожить его. Дело ваше. Когда люк откроется, спускайтесь вниз по лестнице. Бегите вперед, убивая на своем пути зомби. Пробежав через несколько дверей, за вами обрушится проход. Включите компьютер. Вы активизируете систему. В комнате находятся три блока, которые нужно задвинуть в отсеки. Задвиньте первый блок — появится... Немезида, правда, несколько видоизмененная. Не обращая внимания на гадину, задвиньте оставшиеся два блока (просто нажимайте "вперед"). Начнется зарядка пушки. Пока она будет заряжаться, вам нужно будет бегать от Немезиды. Когда пушка зарядится, последует мощный выстрел, в этот момент Немезида должна быть в радиусе поражения луча. Через некоторое время после уничтожения Немезиды откроется дверь, а когда вы попытаетесь подойти к ней, бедное животное предпримет последнюю попытку уничтожения отряда **S. T. A. R. S.**, к сожалению, неудачную. Выходите из этого помещения. Вслед за вами прибежит Карлос, и вы вместе с ним и еще одним старым приятелем на вертолете улетите прочь из проклятого города.



PlayStation

