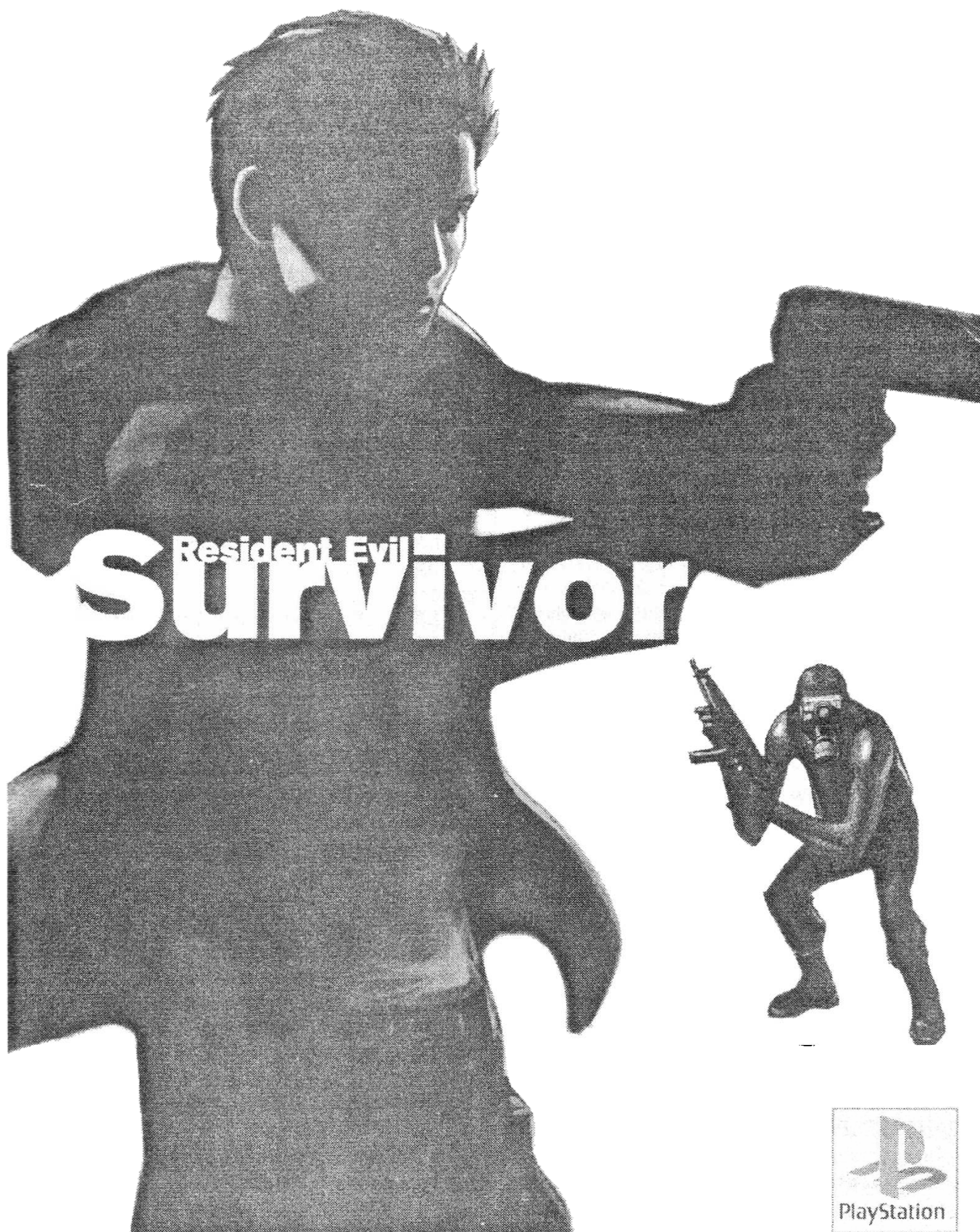




В этой игре объединены два жанра: «бродилка» и «пристрели-их-всех».

Персонажи

ARK THOMPSON

Любимое оружие - пистолет. Арк в самом начале игры не представляет, кто он на самом деле, поскольку после катастрофы его вертолета, он полностью потерял память. По ходу своего путешествия на острове, он начинает кое-что узнавать и думает что уничтожил множество людей, и зомби погибших преследуют его со всех сторон. В конце-концов, он довольно много узнает о своем прошлом, а также каким образом он оказался на этом острове.

LOT

Этот маленький мальчик, является очень важным информатором. Вооружен разноцветной бейсбольной битой. Когда Вы окажетесь в канализации, то встретите этого мальчишку. Он бросится бежать наутек, как только увидит Вас. Его можно обнаружить в лабораторном помещении.

ANDY

Надзиратель-психопат, вооруженный пистолетом Люгер. Является сотрудником организации Umbrella. Когда Арк доберется до библиотеки, он встретит Энди, который назовет его убийцей и именем Vincent. Вы встречаться будете с ним несколько раз в самых разнообразных местах. Однако роль его в игре невелика.

LILLY

Маленькая сестричка Лота, очень любопытная, ей нравится шнырять повсюду, она даже не очень боится монстров. Однако у нее хватает ума остаться дома и спрятаться, когда Лот отправляется на завод Umbrella Factory в лабораторный комплекс.

VINCENT

Вот это действительно настоящий маньяк-убийца, и он появляется на острове, чтобы выяснить, что здесь происходит и уничтожить всех тех, кто мешает ему разобраться в происходящем.

CLEANER LEADER

Лидер команды Hybrid Human Umbrella SWAT. Блестяще владеет мощным автоматом НК MP5. Когда его команда оказывается на острове, Вы часто будете видеть этого парня, раздающего налево и направо приказы. Если выберете верную дорогу, то Арк сражится с ним.

TYRANT

Это биотехническое создание Umbrella, у него огромная когтистая лапа и широко раскрытый рот, из которого вылетает чудовищных размеров язык. Как и в предыдущих играх этой серии, Вам придется с ними сразиться как с боссом. В начале это будет довольно слабенький синий монстр, но поскольку Вам предстоит сразиться с ним трижды, с каждым разом это будет все труднее и сложнее.

Оружие

Всего вы можете собрать восемь различных видов оружия. Но вам придется дойти в игре до конца, по крайней мере, три раза, чтобы получить все. Закончив игру, вы можете сохранить данные, касающиеся оружия, на карте памяти, а затем загрузить их, чтобы начать новую игру. Вы получите все оружие и боеприпасы, что были у вас по окончании предыдущей игры.

ПИСТОЛЕТ А - будет вашим, как только вы начнете игру.

ПИСТОЛЕТ В - найдете в Госпитале.

ПИСТОЛЕТ С - найдете в Галерее Игральных Автоматов.

ПИСТОЛЕТ D - найдете в Библиотеке.

РУЖЬЕ - найдете в тюрьме «Парадиз».

ГРАНАТОМЕТ - найдете в зоне парковки у здания компании «Амбрелла».

МАГНУМ - найдете на Заводе почти в самом конце игры.

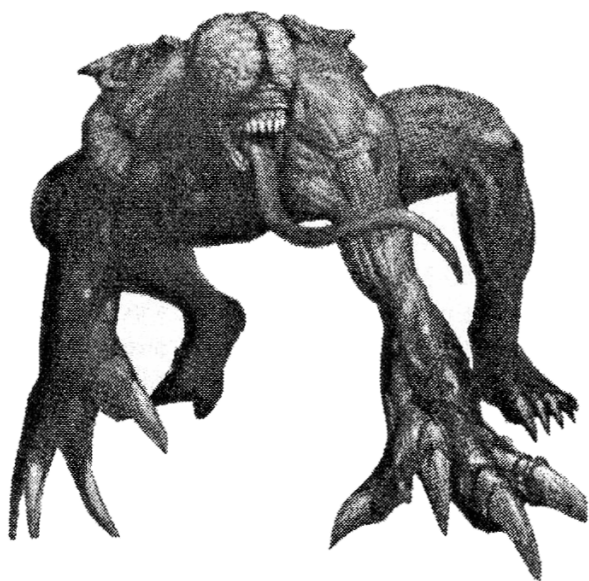
РАКЕТНАЯ ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА - чтобы получить ее, вы должны закончить игру с рангом «S».

Как получить ранг «S»

Как и во всех играх Resident Evil, когда вы закончите Survivor, вам будет присужден ранг. Его определяют несколько факторов, включая время, которое потребовалось вам на это приключение, среднее число удачных попыток, полученное оружие и количество убитых врагов. Восьмой вид оружия вы сможете получить, только заработав ранг «S». Вот как это делается:

- Играйте только при установках "Normal".
- Постарайтесь закончить приключение менее чем за 1 час 30 минут.
- Постарайтесь, чтобы среднее число удачных попыток было не меньше 75%.
- Не используйте Спрей Первой Помощи.
- Не используйте «Продолжений».
- Убивайте КАЖДОГО монстра, с которым придется столкнуться.

- Станьте обладателем ВСЕХ документов (их 13).
- Станьте обладателем КАЖДОГО вида оружия за исключением Ракетной пусковой установки.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Старт

Когда вы начнете игру, у вас не будет никакого представления о том, кто вы, и как вы оказались здесь. Войдите в ворота и подойдите к телу: к вашему удивлению - это зомби. Убейте чудовище и возьмите Ржавый Ключ, который оно выронит. Этим ключом можно открыть три различных двери, но вы должны выбрать только один из маршрутов.

- МАРШРУТ А** - Правая дверь
- МАРШРУТ В** - Средняя дверь
- МАРШРУТ С** - Левая дверь

Маршрут А (Часовня)

Когда в первый раз войдете в часовню, убейте двух зомби, потом пройдите в дверь налево. Оказавшись внутри, возьмите Ключ от Часовни, потом подойдите и осмотрите дедушкины часы. Возьмите Заводную Головку от Часов и вернитесь в главный зал Часовни. Подойдите к двери напротив и откройте ее Ключом от Часовни. Вы окажетесь в новом коридоре. Войдите в первую комнату слева и возьмите Ежедневник Управляющего Часовней со стола в углу. Затем осмотрите нишу в глубине комнаты. Убейте зомби и возьмите Зеленое Лекарственное Растение. Потом покиньте комнату.

Дойдите до конца коридора и вставьте Заводную Головку от Часов во вторые дедушкины часы - откро-

ется проход на лестницу. Идите вниз и сразу же убейте большого паука, затем войдите в следующую дверь. Убейте трех зомби и возьмите со стола Ключ от Задней Двери Часовни. Покиньте комнату и вернитесь по лестнице наверх, потом откройте этим Ключом запертую дверь. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 1.

Маршрут 2 (Ресторан)

Оказавшись на ресторанной кухне, убейте трех зомби и возьмите Папку Менеджера Ресторана. Войдите в дверь, над которой горит зеленый свет, возьмите из ниши Зеленое Лекарственное Растение и пройдите через следующую дверь в холодильную комнату. Убейте зомби и возьмите Ключ Менеджера, потом вернитесь в кухню и откройте этим Ключом другую дверь. Вы окажетесь в обеденной зоне. Убейте всех зомби и выскользните в главную дверь. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 1.

Маршрут С (Кинотеатр)

Идите прямо по коридору и убейте по дороге трех зомби. У конторки возьмите Зеленое Лекарственное Растение. Вы обнаружите две двери и несколько лестниц. Дверь справа в этот момент закрыта. Не обращайтесь также внимания на двери с красным светом наверху, идите прямо, вверх по лестнице.

Через единственную дверь наверху войдите в проекционную комнату и возьмите из шкафа Отчет о Разрушенном Городе Енотов. Теперь идите в заднюю комнату и возьмите 35-миллиметровую Киноплёнку. Вставьте Киноплёнку в большой проектор и покиньте комнату. Стая ворон ворвется через окна, так что убейте их, или уклонитесь от них и спуститесь вниз. Через дверь, над которой горит красный свет, войдите в зрительный зал. Возьмите Ключ от Зрительного Зала и покиньте помещение. Откройте этим Ключом запертую дверь. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 1.

Точка Соединения Маршрутов 1

Убейте двух собак, а затем ответьте на звонок по телефону. Спуститесь вниз по каменным ступенькам и убейте внизу двух Лизунов. Если вы будете все время двигаться и соблюдать дистанцию, это не составит для вас большого труда. Возьмите со скамейки Треснувший Ключ и не забудьте Зеленое Растение. Потом поднимитесь по другим каменным ступенькам. На следующий телефонный звонок вы от-

ветите автоматически и будете вынуждены вступить в разговор. Когда беседа закончится, вам придется выбрать одну из трех дверей:

МАРШРУТ А - Левая дверь

МАРШРУТ В - Средняя дверь

МАРШРУТ С - Правая дверь

Маршрут А (Игровые автоматы)

На видео-кадрах вы увидите Уборщиков, сброшенных на город, чтобы корректировать стрельбу. Разделайтесь с ними в аркадном стиле, затем войдите в маленькую дверь. Другая серия видео-кадров покажет вам Энди, уборщика, стреляющего в вас из Библиотеки. Возьмите Ключ от Галереи Игральных Автоматов и покиньте комнату. Откройте этим Ключом двойные двери (возле постера *Dino Crisis*). В следующей комнате убейте Уборщиков и возьмите Ключ от Люка из конторки, потом спуститесь вниз. Убейте Уборщиков в казино и возьмите Спрей Первой Помощи со стола с рулеткой. Потом пройдите через маленькую дверь. Из шкафа в кладовке возьмите пистолет С и Ключом от Люка откройте люк. Теперь вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 2.

Маршрут В (Библиотека)

Когда вы в первый раз войдете в библиотеку, то встретите там Энди, уборщика, который убежит после короткого разговора с вами. Поднимитесь по лестнице наверх и войдите в комнату. Энди запрет вас там, но вы не будете одиноки! Убейте Охотника и подберите пистолет D, потом покиньте комнату. Спуститесь вниз и убейте двух собак, которые запрыгнут в окна. Потом войдите в дверь, которая ранее была заперта. Внутри два Лизуна, так что будьте осторожны. Возьмите Папку с Грифом «Совершенно секретно» компании «Амбрелла» и выйдите через дверь в задней части комнаты. Убейте трех зомби и возьмите Ключ от Люка. Выйдите через дверь в глубине на задний двор. Убив трех собак, откройте Ключом люк.

Когда вы окажетесь в канализации, станет темно. Идите на красный свет, выключатель вы нажмете автоматически. Комната тут же наполнится тараканами, так что выбирайтесь через дальнюю дверь, как можно быстрее. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 2.

Маршрут С (Госпиталь)

Оказавшись в Госпитале, идите через единственную доступную дверь, а потом сверните в первую дверь направо.

Убейте зомби, возьмите Голубое Лекарственное Растение и активируйте переключатель, чтобы привести в действие СТ-сканнер. Из сканирующей машины возьмите Ключ от Медицинской Комнаты и покиньте комнату. Этим Ключом откройте следующую дверь. Убейте зомби и возьмите Зеленое Лекарственное Растение, затем войдите в следующую дверь.

Там придется убить еще несколько зомби, прежде чем удастся подобрать Карту Пациента. Выйдите через следующую дверь и поднимитесь по лестнице. За первой дверью направо находится Спрей Первой Помощи. За первой дверью налево - пистолет В и выключатель питания лифта (не забудьте включить его!). За второй дверью справа - Зеленое Лекарственное Растение. А за третьей дверью справа - Красное.

Теперь войдите в дверь в конце коридора (над которой горит красный свет) и возьмите Ключ от Люка. Потом покиньте комнату и идите к лифту. Прежде чем вы дойдете туда, сквозь потолок на вас обрушится Тиран. Придется его убить, а потом уже войти в лифт. Оказавшись внизу, будьте осторожны, потому что там вас поджидают два паука и зомби. Бросьтесь в следующую дверь и откройте Ключом люк. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 2.

Точка Соединения Маршрутов 2

Оказавшись в главной части канализационной системы (неважно как), идите прямо в дальний конец к двери с нарисованным над ней глазом. За дверью возьмите Ежедневник Уборщика Энди. Когда вы его возьмете, вы тут же автоматически уставитесь на фотографии на стене и опознаете на них себя как Винсента. В этот момент в комнату войдет Лотт и, испугавшись за свою жизнь, тотчас же выскочит обратно. Войдите в другую дверь и будьте осторожны, там Лизун. Выйдите по лестнице, и добро пожаловать в Парадиз! (Довольно подходящее название для тюрьмы). Войдите в офис, убейте зомби и войдите в следующую дверь. Возьмите Ежедневник Начальника Тюрьмы и Ключи от Камер. Вернитесь в офис и воспользуйтесь ключами, чтобы попасть собственноручно в тюрьму. Возьмите со стола Веревку. Потом войдите в комнату слева и пройдите туда, где находятся камеры. В камере, которая находится в конце, возьмите Ежедневник Молодого Человека. Войдите в дверь вдалеке, а потом в следующую дверь направо, в душевую комнату. Убейте зомби и возьмите ружье, затем вернитесь назад и войдите в следующую дверь. Вы окажетесь в тюремном дворе. Убейте всех врагов, каких увидите, и возьмите Красное Лекарственное Растение. Теперь вы должны сделать выбор:

МАРШРУТ А - В тюрьме идите по ступенькам вниз

МАРШРУТ В - В тюремном дворе идите по лестнице вверх

Маршрут А (Тюремная канализационная система)

Вернувшись в тюрьму, идите по ступенькам вниз (найдите их по карте). Убейте зомби, которые появятся из камер, и возьмите возле двери Зеленое Лекарственное Растение. Войдя в двойные двери, вы окажетесь в комнате, населенной большими мотыльками. Убейте их и подойдите к вентиляционному отверстию у дальней стены. Привяжите веревку и спуститесь в тюремную канализацию. Спустившись, убейте зомби и поднимитесь по лестнице у дальней стены. Пройдите через воздуховод и спуститесь по следующей лестнице. Убейте зомби или Лизунов и войдите в следующую дверь. Теперь вы окажетесь на другой стороне ой зоны, в которую вы вошли сначала. Убейте Охотников и покиньте это место через дальнюю дверь. Возьмите Красное Лекарственное Растение и войдите в следующую дверь. Дверь за вами сразу же захлопнется, и вам придется убить двух огромных аллигаторов. Разделавшись с ними, идите по лестнице у дальней стены. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 3.

Маршрут В (Тюремная сторожевая вышка)

Заберитесь по лестнице на тюремную сторожевую вышку и привяжите веревку к металлическому крюку. Вы окажетесь в узкой аллее, а навстречу вам будет идти Тиран. Чтобы убить его, не давайте ему приблизиться к себе.

Затем вам предстоит сделать еще один выбор:



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ А - Поднимитесь по ступенькам справа

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ В - Войдите в дверь слева

Дополнительный маршрут А (Пакгауз)

Убейте бесчисленное количество Уборщиков, возьмите Зеленое Лекарственное Растение и спуститесь по лестнице. В следующей аллее вы найдете несколько Ракетных Снарядов и дверь: войдите через нее в пакгауз. Убейте всех солдат и возьмите Патроны для Ружья, затем выходите через дверь в дальнем конце пакгауза. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 3.

Дополнительный маршрут В (Ночной клуб)

Вы окажетесь в офисе ночного клуба. Убейте или уклонитесь от Тирана и пройдите через следующую дверь в главную танцевальную зону. Возьмите из бара Зеленое Лекарственное Растение и поднимитесь по маленькой лестнице в VIP-зону. Возьмите Ключ от Клубного Зала, и будьте осторожны, Тиран может преподнести вам сюрприз. Убейте его или проскользните мимо, и тут же постарайтесь уклониться от второго Тирана, который любит проливать кровь на танцевальный пол. Вставьте Ключ в панель возле главного входа и выберите в холл. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 3.

Точка Соединения Маршрутов 3

Вы появитесь перед зданием компании «Амбрелла». Войдите внутрь и приготовьтесь сразиться с двумя Охотниками или Лизуном. Войдите в следующую дверь, убейте зомби, возьмите Зеленое Лекарственное Растение и поднимитесь на лифте на 13 этаж. Оказавшись там, убейте двух Лизунов и войдите в дверь, находящуюся рядом с той, через которую вы вошли. Посмотрите видео-кадры. Возьмите Ежедневник Винсента, затем подойдите к компьютерному терминалу. Как только вы сделаете это, из-за стены мониторов на вас обрушится Тиран! Спрячьтесь позади стола и стреляйте в него издалека. Затем возьмите Синюю Пластиковую Карточку-Ключ и покиньте комнату. Вставьте Пластиковую Карточку в панель рядом со следующей дверью и войдите

внутри. Убейте всех зомби или Лизунов и войдите в следующую дверь. Посмотрите видео-кадры, потом возьмите Магнитную Запись Винсента и войдите в следующую дверь. Там возьмите Красное Лекарственное Растение и идите к лифту. Пока будете ждать лифта, на вас набросится еще один Тиран. Убейте его и войдите в лифт.

Вставьте Пластиковую карточку в панель, чтобы не сработала система безопасности (и не привлекла парочку Лизунов!). Потом спуститесь по ступенькам в зону парковки, убейте трех собак и возьмите Гранатомет из багажника автомашины. Затем поднимитесь по склону и войдите в дверь. После просмотра видео-кадров вы окажетесь у мелководной реки. Пройдите через ворота и убейте Охотника на мосту, затем войдите в следующие ворота. Постарайтесь избежать встречи с двумя гигантскими пауками - бегите от них по лестнице. Вы окажетесь возле дома Лили. Возьмите Голубое и Зеленое Лекарственные Растения и войдите в парадную дверь. Пройдите в спальню и осмотрите шкаф для одежды: внутри вы найдете Лили. Возьмите Ежедневник Лотта и покиньте комнату. Войдите в спальню хозяина и убейте зомби, потом возьмите Красное Лекарственное Растение и покиньте дом. Пройдите через открытые теперь ворота и уничтожьте целую армию зомби, потом поднимитесь по каменным ступенькам. Убейте двух псов и Охотника, которые появятся вам навстречу, потом войдите в комнату. Возьмите Зеленое Лекарственное растение и пройдите через другую дверь. Подойдите к панели управления (той, что с колесом) и включите питание. Через окно ввалятся два Лизуна. Убейте их или бегите прямо к двери. Вы увидите, что прибывает канатный вагончик. Сядьте в него. На выходе убейте Охотника, потом войдите в ворота. Убейте Тирана и двух собак, прежде чем войти в следующие ворота. Теперь вам придется выбрать из трех ворот одни (от этого будет зависеть, с какими врагами вы повстречаетесь на пути к заводу «Амбрелла»).

МАРШРУТ А - Ближайшие ворота

МАРШРУТ В - Средние ворота

МАРШРУТ С - Дальние ворота

Маршрут А (Тропинка в горах)

Вероятно, это самый тяжелый путь, потому что здесь вам придется карабкаться вверх по очень узкой горной тропинке. К тому же вас будут безжалостно атаковать Тираны. Похоже, они прячутся за каждым углом! Лучше всего стараться клониться от них, так как они все равно не оставляют после себя никаких подарков. Добравшись до вершины, войдите в ворота. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 4.



Маршрут В (Горная шахта)

Эти ворота приведут вас к заброшенной шахте. В первой секции обитают два Лизуна. От встречи с ними легко уклониться, если, не задерживаясь, бежать к следующему выходу. После короткой прогулки вы окажетесь в котельной. Возьмите Кислотные Патроны и выйдите через другую дверь. Выход уже маячит вдали, но добраться до него мешают три Охотника. В следующем помещении возьмите Зеленое Лекарственное Растение, затем поднимитесь по ступенькам к выходу. Вы окажетесь в Точке Соединения Маршрутов 4.

Маршрут С (Лесная дорожка)

Здесь вы столкнетесь с длинной чередой Уборщиков. Чтобы убить такого, нужно потратить всего два выстрела, так что, вполне вероятно, что это самый легкий маршрут. Единственная проблема поджидает вас на мосту - вы окажетесь под лазерным прицелом. Уклонившись от него, идите к воротам в конце дорожки. Там Точка Соединения Маршрутов 4.

Точка Соединения Маршрутов 4

Убейте двух Охотников и войдите в следующие ворота. Во внутреннем дворе убейте трех псов или убежите от них, затем войдите во вторые большие ворота. Убейте Охотников и возьмите Зеленое Лекарственное Растение за стеной здания. Потом войдите в дверь на другой стороне. Возьмите Боеприпасы для Гранатомета и полезайте в открытый люк. Возможно, вам придется убить там двух Тиранов, но особенно не старайтесь, награды за это не будет. Просто обманите их и проскользните в следующую комнату. Возьмите Магнум, потом потяните за рубильник. Потом быстро бегите к прибывающему

лифту и спуститесь на нем вниз. Убейте зомби и идите в комнату справа. Войдите в первую дверь налево, возьмите Кислотные Патроны и войдите в следующую дверь. Убейте Лизуна, возьмите Ежедневник Рабочего Завода и Активационный Диск. Потом покиньте зону и будьте осторожны, на пути вас ждет еще один Лизун. Остерегайтесь также растений, находившихся в предыдущей комнате. Покинув комнату, поверните направо и идите обратно тем же путем, каким пришли. Вы окажетесь в главной комнате, в которую вы первоначально прибыли на лифте. Войдите в другую дверь и вставьте Активационный Диск в компьютер в дальнем конце коридора. Убейте зомби и войдите в комнату, из которой они появились. Возьмите Кислотные Патроны, потом покиньте зону. Вернитесь назад через другую дверь в комнату с лифтом и приведите в действие синюю панель на стене.

Убейте растения, которые появятся из-за ставен и возьмите Идентификационную Карточку с мертвого тела. Воспользуйтесь Идентификационной Карточкой, чтобы открыть еще одну дверь. Войдите и уничтожьте два растения. Приведите в действие синюю панель на стене. Возьмите Голубое Лекарственное Растение и Ракетные Снаряды и выйдите в следующую дверь. Когда вы убьете Тирана, находящаяся за ним дверь откроется. Войдите в нее и помогите Лотту убить Тирана. Из появившихся видео-кадров вы узнаете, что вы не Винсент.

Войдите в маленькую дверь и идите по коридору до следующей двери. Оказавшись в комнате управления, убейте зомби и приведите в готовность панель управления. Покиньте комнату и нажмите синюю кнопку на стене, чтобы открыть ставни. Убейте двух сыщиков и идите к следующей двери. Возьмите Руководство «Как извлечь вещество» и Мастер-ключ и покиньте комнату.

Теперь вам будет противостоять или Энди, или Винсент, или Главный Уборщик, в зависимости от произошедших ранее событий. Но прежде чем они смогут нанести вам вред, они будут жестоко убиты Тираном-Прототипом. Плохая новость заключается в том, что теперь вам надо убить его. Лучше всего для этой цели воспользоваться Гранатометом. Убив чудовище, вернитесь в комнату управления и откройте Мастер-ключом дверь в глубине. Бегите в дальний конец нового коридора и войдите там в дверь, чтобы встретиться с Лоттом и Лили. Поверните направо и активируйте панель управления, чтобы открыть туннель к поезду, на котором можно спастись. Когда дело будет сделано, постарайтесь отбиться от толпы Уборщиков, устремившихся к вам. Несколько штук расположились на земле, а другие стреляют с моста. Разделавшись с ними, садитесь в поезд. Потом следуйте за молодыми людьми к лифту.

Финальная битва

Вы увидите кадры, на котором молодые люди забираются в спасательный вертолет. Но прежде чем вам удастся сделать то же самое, к вам приблизится Тиран-Прототип. Возьмите в руки свое самое мощное оружие и положитесь на него. Все время двигайтесь, чтобы избежать ударов когтей Тирана. Через какое-то время он остановится и превратится в еще более жуткое чудовище. Продолжайте двигаться вокруг него и стрелять, когда он будет бросаться на вас. Если ему удастся схватить вас, стреляйте в голову, чтобы он ослабил хватку. Такое впечатление, что Вам придется убивать его несколько раз. Но рано или поздно, он неожиданно упадет... и будет выглядеть как мертвый. Теперь можно откинуться на спинку кресла и посмотреть заключительные видео-кадры.

