

Все началось с аварии в лаборатории, расположенной у небольшого городка под названием Raccoon City. Umbrella Corporation разработала мутагенный яд, который использовался в бактериологическом оружии. После катастрофы все живое начало потихоньку мутировать. Тогда это обошлось - специальная команда спецназа уничтожила всех мутантов. Но эксперименты продолжались, и новый кошмар вырвался на свободу.

ДИСК ПЕРВЫЙ

Вы - молодой полицейский, вчерашний выпускник Академии, были переведены в маленький городок под странным названием Raccoon City. Удивительно, но на улицах не видно ни одного жителя, а ведь время вечернее, люди гулять должны... Внезапно ваше внимание привлекает какая-то куча, лежащая посреди дороги. Придется выйти и посмотреть (видимо, по сценарию вы очень хороший любознательный полицейский). Первая встреча с зомби могла закончиться печально, но в переулке вы встречаете красивую девушку (живую), садитесь в первую попавшуюся машину и едете вдвоем в безопасное место - полицейский участок. Так не к стати оживший на заднем сидении полицейский приводит к аварии, к тому же врезавшаяся в вашу машину цистерна добавляет жару. Хорошее начало службы...

ЛЕОН - СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Горящий грузовик разделил вас с попутчицей. Через пламя вы договариваетесь с ней встретиться в полицейском участке - самом спокойном месте в этом проклятом городе. Есть только одна проблема - грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет, бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль этой улицы налево до баррикады, там сверните в переулок.

Где-то шагов через десять увидите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; владелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как только вы подойдете к обойме, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь - зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать шотган. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит обойма для парабеллума (или для браунинга). Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое граффити, брошенный баскетбольный мяч - печальное зрелище. Следующая дверь приведет на загаженную помойку, упирающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не одна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередей в переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, беспорядок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полицейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления, даже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати, на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка,

только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь. В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасти других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от входа. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола - в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу крови, поднимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очередью.

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, над которым висит картина с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в одну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стоят коробки с бумагой, находится фотолаборатория. Заодно можно сохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет стоять статуя, держащая камень в руке. Чтобы взять его, нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете S.T.A.R.S. office, вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с единорогом. Как только вы закончите читать дневник, в комнату войдет Клэр, с которой вы договорились встретиться. Обменяйтесь сувенирами и бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade key.

Помните полицейского, у которого с головой не все в порядке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завода двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно. Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. Первый поворот направо, и вы окажетесь в библиотеке. Вскарabкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самого конца, пока не упадете вниз. Эх, давно не чинили здесь полы. Прямо рядом с местом падения есть картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению движущихся книжных полок. Чуть поодаль есть щиток с красной кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери.

Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания, в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса, маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не

выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз - там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное - это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно, можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета).

Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по бокам. Дайте каждой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите kings plug. Не забудьте взять diamond key с ящика. Теперь бегите на первый этаж, в западное крыло департамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется немного туго, если только вы не вооружены шотганом. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и обойму. Через вторую дверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ; в большой комнате лежит записка для вас, оставленная, видимо, очень давно... Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и look plug. Они под охраной... заметили?

Если выжили, то идите к двери, которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то у самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Результатом будет включение настенного считывателя карточек. Выходите из щитовой и идите налево до двери с надписью Parking. Здесь вы познакомитесь еще с одной выжившей - Адой Вонг. Помогите ей отодвинуть фургон, заслоняющий дверь, и следуйте за ней, пока не наткнетесь на клетку с парнем по имени Бен.

Он не согласится последовать за вами, потому что до смерти боится зомби. Зато даст дельный совет, как выбраться из города. На полке возьмите ломик для открывания люков и выходите наружу. В псарне откройте люк и спуститесь вниз, в канализацию. Мохнатые пауки тотчас же заплюют непрошеного гостя кислотой и ядом, но не отчаивайтесь, здесь всё лечится. Выходите наверх, там есть комната с сундуком и печатной машинкой. На выходе вы снова столкнетесь с Адой, которая попросит вас посадить ее, чтобы исследовать помещения за железной преградой.

С этого места вам придется поиграть Адой, которая вооружена пистолетом с небольшим запасом патронов и бутылочкой исцеляющего спрея. Ваша задача - найти комнату, где при входе висит карта канализационной системы. Снимите карту со стены и спускайтесь вниз в бассейн, где вам придется потолкать ящики, чтобы создать некое подобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, поднявшаяся вода поможет вам достать Club key. Теперь возвращайтесь обратно, и Ада передаст ключ Леону, после чего резво убежит в неизвестном направлении. Вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Магnum» и патроны.

На этом этаже делать больше нечего, поэтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь, ключ после можно выкинуть. В самом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка». Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий этаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете crank, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, ведущая к часовому механизму. Вроде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали - «золотой шестеренки». Нажимайте кнопку и ждите, откроется небольшая дверь в шахту, где лежит knight

plug. Когда зададут вопрос, прыгать или не прыгать в шахту, соглашайтесь.

Зайдите в гости к Бену, он передаст вам послание от босса. К сожалению, это будет последнее, что он сможет сделать. Выходите оттуда и направляйтесь к двери, которая открывается при помощи шахматных фигур. Расставьте их, и тогда в комнате найдете ленту, доклад смотрителя канализаций и печатную машинку. Как только вы выйдете из комнаты, то снова столкнетесь с неугомонной Адой, но вот незадача - вас подстрелят. Придется снова переключаться на девушку. Следуя за женщиной, вскарабкайтесь по лестнице и заползайте в вентиляционную шахту, где-то здесь вы снова с ней встретитесь. Опять поднимайтесь по лестнице и становитесь Леоном.

Если идти вниз по коридору, то найдете медаль с изображением волка. Она понадобится чуть позже. Осторожнее в канализации! Идите по ней, пока не наткнетесь на ржавое оборудование. Прикрепите к вентилю ручку (valve handle). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назад до тех пор, пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там поднимитесь по лестнице, зайдите налево в комнату. Подберите вторую медаль, на которой изображен орел, и дневник смотрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать valve handle на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

Потратьте несколько минут на поиски водопада и там используйте обе медали на панели управления спуском воды, что позволит вам пройти в дверь за водопадом. Перед вами машина... Включите электричество нажатием кнопки на панели управления. Когда все заработает, осторожно зайдите внутрь, где вас уже поджидает очередной мутант. По рукам ему, чтоб не лапал! Совершив убийство, выходите через другую дверь и зажигалкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь.

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево, то наткнетесь на труп парня, у которого есть детали для шотгана, делающие его супершотганом. Как только закончите сборку, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранилка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выходите отсюда. Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ для включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в лесу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Аду, которая где-то рядом бегаёт.

Когда закончите беседу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями этажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите anti-B.O.W. К этому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вискарабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, которая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдите через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами. Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь и открыть шкафчик при помощи weapon-box key, то можно получить части к «Магнуму», что делает его одним из лучших пистолетов. Дальше, убив нескольких зомби, подберите красную карточку, используйте ее на двери с яйцами, где обитает гигантская моль. Чтобы использовать компьютер, нужно ввести код «guest». Теперь бегите в восточную часть этажа и используйте карточку на закрытой двери. Убив зомби, включите свет. Забирайте все, если хотите, но самое главное - это MO-disk, без него никуда.

На выходе вы столкнетесь с Аннет и получите образец G-virus. Подбегите к самой большой двери и

используйте на ней MO-disk. Теперь в роли вашего врага выступит Ада. Когда закончите «спорить», заходите в открытую теперь дверь и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно много-много патронов и исцеляющий спрей или растения.

ЛЕОН - СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, поэтому лучше всего избегать их. Когда выйдете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее вделана медаль с единорогом. Опустите эвакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шотгану.

После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон, зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на водонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Идите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он достанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, поэтому вход открыт.

Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь наверх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В следующей комнате вы заметите убегающую Шерри. Как только она залезет в дырку, подойдите к стене - заметите выпавший у нее из кармана Diamond key. Едва вы подберете его, в комнату зайдет Клэр, которая как раз разыскивала Шерри. После разговора отправляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок, после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Bishop plug. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать Kings plug.

Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь, там придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку, адресованную вам. Следующий пункт назначения - S.T.A.R.S. office, где надо подобрать дневник Криса и «Магнум». Вооружитесь хорошенько и заходите в комнату для допросов (с большим зеркалом), отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Rook plug. Вас ждет подвал, попасть туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Теперь, когда электричество восстановлено, идите к двери с надписью Parking, где вы просто обязаны встретиться с Адой и помочь ей передвинуть фургон.

Войдите в освобожденную дверь и переговорите с Беном, после чего возьмите с полки ломик для открывания люков, которым придется воспользоваться в псарне. Прогуляйтесь по канализации, и через некоторое время вы снова столкнетесь с Адой. С этого момента все переходит в женские руки. Перестреляйте настырных собак, заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место, откуда начали.

Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Клэр позовет Леона и попросит, вернее, прикажет ему идти в офис майора. Перед тем как туда отправиться, обязательно зайдите в Autopsy

гоот и подберите там красную карточку и автомат. Подойдите к комнате, которую открывает Club key. Пробежите через коридор, периодически отстреливая стаи мертвецов, и так до тех пор, пока не попадете в кабинет майора. Подберите его дневник и отправляйтесь в маленькую комнатенку неподалеку, где будет лежать второй дневник секретарши и рукоятка для завода автомобиля.

По карте найдите большую комнату, где вы еще не были. Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12, 13, 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вами появится некая фигура; быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору, как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать... Через библиотеку поднимитесь на четвертый этаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут Knight plug. Прыгайте в шахту.

А в это время Бен встретится кое с кем и превратится кое во что. Попробуйте ему помочь. Хотя ничего и не получится, он отдаст вам письмо босса. Ему конец, а вам придется опять опускаться в канализацию. Победите Вильяма, и тогда сможете подойти к двери, куда вставляются все шахматные фигуры. С другой стороны двери вас уже поджидает вездесущая Ада и доклад смотрителя канализации. Следуйте за Адой, она приведет вас к воде, где лежат два трупа: у одного в кармане медаль с изображением волка, у другого - маленький ключ. Через набитый пауками коридор вы попадете к подъемному мосту. Используйте Valve handle, после того как вы пройдете по нему, поднимите снова вверх. Если идти прямо по коридору, то увидите Аду. Переговорите с ней и поднимайтесь вверх по лестнице, поверните налево и поднимите медаль с орлом и дневник.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабьте его мощность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, раздавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте медали. Они оживят машину, которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп с частями от шотгана.

Ваша задача - найти лестницу, по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Ада не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самому подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мониторы...

Здесь все, вернитесь в комнату, где видели Аду в последний раз. Подойдите к механизму и используйте найденный ключ на панели управления. Выйдете из комнаты, там уже стоит готовый трактор. Активизируйте его, тогда Ада и Леон автоматически сядут в него. Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм, когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).

Идите вперед до тех пор, пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в действие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево, пока не попадете в западную часть корпуса. Найдите замерзшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении, заходите в правую дверь и поднимите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскрабкайтесь в вентиляционную шахту и выползайте в другой комнате. Там чего только нет: два licker'a, две коробки

с патронами и лента.

Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту, в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: здесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите R. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет, к сожалению, милая беседа будет прервана странной фигурой. Попробуйте обогнуть ее и забежать в дверь, которая находится прямо за ней. Только теперь можно залезть по ящикам и открыть дверь. Еще одной неожиданной встречи тут не миновать. Спустя некоторое количество времени подберите ключ и поймайте Шерри в хранилище. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны, пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробежите еще раз под лестницей, через двери, и приделайте полученные фигурки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое; темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума». Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва - от нее зависит судьба мира.

ДИСК ВТОРОЙ

Молодая девушка мчится по вечернему шоссе. Несколько дней назад она потеряла связь со своим братом, который служил полицейским в городке под названием Raccoon city. Не думая ни секунды, Клэр Ретфилд вскочила на свой мотоцикл и отправилась на поиски. Время позднее - можно зайти в бар и перекусить там... если бы там уже не перекусывали. Бедная девушка оказывается окруженной зомби со всех сторон, единственный путь к спасению - дверь. Клэр распахивает ее и сталкивается с молодым человеком. Дальше вы знаете...

КЛЭР - СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Горящий грузовик разделил вас с попутчиком. Через пламя вы договариваетесь с ней встретиться в полицейском участке - самом спокойном месте в этом проклятом городе. Есть только одна проблема - грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет, бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль этой улицы налево до баррикады, там сверните в переулок.

Где-то шагов через десять увидите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; владелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как только вы подойдете к обоям, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь - зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать арбалет. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит обойма для парабеллума (или для браунинга). Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое граффити, брошенный баскетбольный мяч - печальное зрелище. Следующая дверь приведет на загаженную помойку, упирающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не одна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередями в

переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, беспорядок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полицейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления, даже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати, на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка, только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь. В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасать других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от входа. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола - в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу крови, поднимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очередью.

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, над которым висит картина с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в одну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стоят коробки с бумагой, находится фотолаборатория. Заодно можно сохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет стоять статуя, держащая камень в руке. Чтобы взять его, нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете S.T.A.R.S. office, вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с единорогом. Прочитайте дневник и возьмите ракетницу в шкафчике, после чего бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade key.

Помните полицейского, у которого с головой не все в порядке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завода двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно. Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. В комнате вы наткнетесь на маленькую девочку, поговорите с ней, успокойте. Выходите, первый поворот направо, и вы окажетесь в

библиотеке. Вскрабкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самого конца, пока не упадете вниз. Эх, давно не чинили здесь полы. Прямо рядом с местом падения есть картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению движущихся книжных полок. Чуть поодаль есть щиток с красной кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери.

Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания, в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса, маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз - там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное - это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно, можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета).

Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по бокам. Дайте каждой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите кусок голубого камня. Не забудьте взять diamond key с ящика. Теперь бегите на первый этаж, в западное крыло департамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется немного туго, если только вы не вооружены шотганом. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и пластиковую взрывчатку. Через вторую дверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ; в большой комнате лежит записка для Леона, оставленная, видимо, очень давно... Со стола возьмите детонатор. Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и eagle stone. Они под охраной... заметили?

Если выжили, то идите к двери, которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то у самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Результатом будет включение настенного считывателя карточек. Выходите из комнаты и бегите налево, пропустите первую дверь - вам нужно во вторую, левую. Там идите по коридору, пока не увидите дверь налево. В этой комнате вы можете сохраниться. На выходе вы столкнетесь с Шерри. С этого момента придется немного поиграть ею. Поднимитесь на лифте. Прогуляйтесь по коридорам, пока не наткнетесь на комнату с картой канализационной системы. Снимите ее со стены и спускайтесь вниз в бассейн, где вам придется потолкать ящики, чтобы создать некое подобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, подымающаяся вода поможет вам достать Club key. Теперь возвращайтесь обратно, и Шерри передаст ключ Клэр, после чего резво убежит в неизвестном направлении.

Зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку, только осторожнее: едва вы дотронетесь до нее, все зомби оживут. Карточку примените на складской двери. После увлекательного процесса вооружения вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Магнум» и патроны.

На этом этаже делать больше нечего, поэтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь,

ключ после можно выкинуть. В самом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой, и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка».

Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий этаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете *spark*, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, ведущая к часовому механизму. Вроде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали - «золотой шестеренки». Нажимайте кнопку и ждите, откроется небольшая дверь. Внимательно осмотрите ее и найдете голубой камень, который можно совместить с уже имеющимся у вас и получить в результате *juagar stone*.

Отнесите все три камня в комнату босса. Там нажмите кнопку у картины. Она задвигается и откроет три слота, куда идеально входят все три булыжника. Откроется дверь. Подберите за ней послание от босса и заходите в лифт. Когда спуститесь, увидите самого босса, заберите патроны и снова спускайтесь вниз. Вот здесь придется попотеть, но битва выигрывается довольно легко... Вернитесь обратно и подберите Шерри, которая захочет снова спуститься вниз. И зря, потому что в момент нажатия кнопки она провалится в дырку. Чтобы спастись, просто бегите вперед до первой двери и в комнате залезьте в вентиляционную шахту. Избегайте по возможности летучих мышей и не забудьте подобрать монетку.

Походите по канализации, пока не наткнетесь на ржавое оборудование подъемного моста (по пути встретитесь с Аннет, мамой Шерри). Прикрепите к вентилю ручку (*valve handle*). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назад, до тех пор, пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра. Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там встретитесь с Шерри и, самое главное, получите монетку. Поднимитесь на лифте, там идите левее, пока не найдете золотую монетку и дневник зрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать *valve handle* на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

Потратьте несколько минут на поиски водопада и там бросьте две монетки в панель управления спуском воды, что позволит вам пройти в дверь за водопадом. Перед вами машина... Включите электричество нажатием кнопки на панели управления. Когда закончите кататься, зажигалкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь.

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево, то наткнетесь на труп парня, у которого есть классный *spark gun*. Как только закончите вооружаться, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранялка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выходите отсюда. Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ для включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в лесу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Шерри, которая где-то рядом бежит.

Когда закончите беседу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями этажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите *anti-V.O.W*. К этому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вскрабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, которая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдете через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами. Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь, то, убив нескольких зомби, можно подобрать красную карточку. Используйте ее на двери с яйцами, где обитает гигантская моль. Чтобы использовать компьютер, нужно ввести код «guest». Теперь бегите в восточную часть этажа и используйте карточку на закрытой двери. Убив зомби, включите свет. Забирайте все, если хотите, но самое главное - это MO disk и канистра с сывороткой, без них никуда.

На выходе вы столкнетесь с Аннет и получите инструкцию по изготовлению сыворотки. Используйте канистру на компьютере и нажмите кнопку. Через несколько секунд вы получите готовый препарат. Найдите дверь с надписью «P4», за ней стоит машина, в которую вылейте все содержимое канистры. После подбегите к самой большой двери и используйте на ней MO-disk. Заходите и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно много-много патронов и исцеляющий спрей или растения. После победы забирайтесь на поезд.

КЛЭР - СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, поэтому лучше всего избегать их. Когда выйдете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее вделана медаль с единорогом. Опустите эвакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шотгану.

После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон, зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на водонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Идите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он достанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, поэтому вход открыт.

Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору, пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь наверх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В комнате S.T.A.R.S. вы встретитесь с Леоном. Немного поболтайте и приступайте к делу: возьмите дневник Криса, Diamond key и арбалет в шкафчике. Не забудьте прочитать только что пришедший факс. На выходе помогите Шерри. После этого отправляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок, после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Serpent stone. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать обломок камня.

Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь. Здесь придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку. Вооружитесь хорошенько и заходите в комнату для допросов (с большим зеркалом), отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Eagle stone. Теперь идите в другую часть здания и зайдите в Evidence room. Там вы найдете пленку, арбалетные болты и пластиковую взрывчатку. В другой комнате на вас нападет полицейский, убейте его и возьмите со стола детонатор, который можно совместить с пластидом. После чего подойдите к вертолету и заложите под него бомбу.

Через открывшуюся дверь войдите в комнату и поговорите с боссом, а потом выходите через

противоположную дверь. В маленькой комнатке вам придется зажечь свет, только тогда вы сможете подобрать доклад секретаря, гранаты и Шерри. Вернитесь в комнату босса, там вам стали доступны дневник и Heart key.

Вас ждет подвал, войти туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Выйдите из комнаты, в коридоре поверните налево и спуститесь по лестнице, там будет комната с печатной машинкой. На выходе вы встретитесь с Шерри еще раз. Играя за нее, перестреляйте настырных собак, заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место, откуда начали.

Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Леон позовет Клэр и скажет, что он передвинул фургон, освободив перекрытую дверь. Перед тем как направиться в указанном направлении, обязательно зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку и автомат. После этого бегите к двери с надписью Parking. В псарне вы найдете рукоятку для завода автомобиля. Бегите на первый этаж и откройте оставшиеся комнаты: в маленькой будет лежать дневник ночного сторожа и патроны, а с большой немного сложнее.

Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12, 13, 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вами появится некая фигура; быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору, как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать... Через библиотеку поднимитесь на четвертый этаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут вторую часть сломанного камня.

Отнесите все три камня в комнату босса. Там нажмите кнопку у картины. Она задвигается и откроет три слота, куда идеально входят все три булыжника. Откроется дверь. Подберите за ней послание от босса и заходите в лифт. Когда спуститесь, увидите самого босса, заберите патроны и снова спускайтесь вниз. Вот здесь придется попотеть, но битва вам по плечу... Вернитесь обратно и подберите Шерри, которая захочет снова спуститься вниз. И зря, потому что в момент нажатия кнопки она провалится в дырку. В это раз за нее играть вы не будете.

Продолжайте двигаться вперед, пока не найдете факс смотрителя канализации. Там же переговорите с Леоном, он приведет вас к воде, где лежат два трупа: у одного в кармане медаль с изображением волка, у другого - сигнальные огни. Через набитый пауками коридор вы попадете к подъемному мосту. Используйте Valve handle. Как только перейдете на другую сторону, не забудьте сразу же поднять мост обратно.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабляете его мощность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, раздавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте медали. Они оживят машину, которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп со spark gun'ом.

Ваша задача - найти лестницу, по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Шерри не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самой подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мониторы...

Здесь все, вернитесь в комнату, где видели Шерри в последний раз. Подойдите к механизму и

используйте найденный ключ на панели управления. Выйдите из комнаты, там уже стоит готовый трактор. Активизируйте его, тогда Клэр и Шерри автоматически сядут в него. Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм; когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).

Идите вперед до тех пор, пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в действие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево, пока не попадете в западную часть корпуса. Найдите замерзшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении, заходите в правую дверь и поднимите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскарabкайтесь в вентиляционную шахту и выползайте в другой комнате. Там чего только нет: два licker'a, две коробки с патронами и лента.

Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту, в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: здесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите Р. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет. Поговорите с ней, поднимайтесь по ящикам наверх и используйте найденный ключ на двери. Вернитесь к месту установки пробок, там вас ждут Шерри и ключ. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны, пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробежите еще раз под лестницей, через двери, и приделайте полученные камешки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое: темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума». Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва; надеюсь, девушка победит.

СЕКРЕТЫ

Каждая уважающая себя игра имеет несколько секретов, доступных самым быстрым, самым умным. Без этого не обошлось и в Resident Evil 2.

Возможность поиграть еще одним выжившим, солдатом по имени Hunk.

Он пытался отнять G-virus у Вильяма, за что и поплатился (в игре он появляется под именем CG FMV). К сожалению, солдат может только драться. Чтобы получить его в свое распоряжение, вам нужно пройти все четыре сценария с рейтингом А.

Возможность играть неким созданием под названием Tofu.

В отличие от Хэнка, Тофу вооружен ножом, но тоже не может подбирать и переносить предметы. Способ его получения: пройти первый и второй сценарий за Леона, затем первый и второй за Клэр и, наконец, еще раз первый и второй за Клэр. Это еще не все. За каждый сценарий нужно сохраниться не более 12 раз и ни разу не применить оружие с бесконечными патронами.

Оружие с бесконечным боезапасом.

Пройдите первый сценарий за два с половиной часа (рейтинг А или В), и в награду получите базуку. Если одолеете второй сценарий за три часа (рейтинг А или В), то вам вручат **автомат**. А если второй пройдете за два с половиной часа, тогда и **автомат**, и **ракетница**, и ручной шестиствольный **пулемет** навеки ваши.

Special key.

Попытайтесь добраться до полицейского участка, не подбирая патронов. Когда войдете внутрь, заберите со стола обойму (где компьютер стоит) и выходите наружу. Прямо на лестнице вас будет поджидать зомби в камуфляжных штанах и желтой куртке. Он очень живучий, укладывается только после 30 попаданий. Зато после его смерти в карманах куртки вы найдете Special key. В процессе игры вы найдете Darkroom, в которой будет шкафчик, открывающийся только этим ключом. Внутри окажется полная смена белья и верхней одежды. Если хотите разнообразия, пробуйте...

Берновский Алан