

Самое главное в этой игре - правильно настроить яркость (иначе не разглядите какую-нибудь важную деталь) и разобраться с управлением. Так как в игре у вас есть возможность управлять сразу двумя персонажами, то неплохо бы выяснить, кто из них умеет быстро бегать, кто метко стреляет, а кто взламывает замки.

Кенни, за которого вы начнёте играть, умеет быстро бегать (все специальные умения активируются по умолчанию пробелом). Джош, благодаря которому вы ввяжетесь в расследование, всегда может подсказать есть ли в помещение что-то интересное или вы уже всё, что надо собрали или нашли. Шэннон (та, что светленькая) может дать ценный совет по прохождению игры, если вы внезапно где-нибудь застрянете. Вторая девочка - Эшли, пожалуй, самый бесполезный персонаж, но умеющий стрелять с двух(!) рук. Последний герой - Стэн, очень полезен там, где надо вскрывать замки.

Решайте сами, с кем вы будете проходить игру, но моё прохождение написано в основном для парочки Джош-Стэн. Уровень сложности - нормальный и/или специальный (открывается после первого прохождения игры).

Начало игры - Потайная дверь в саду

После открывающего игру видеоролика под ваше управление попадает Кенни. Если вы стоите рядом с баскетбольным мячом, то с помощью клавиши "Enter" вы можете закинуть его в кольцо. Когда наиграетесь, то бегите налево, в дальний от входа конец спортивного зала. Там две двери, из-за одной из которых раздаётся звук звонящего мобильного телефона. Заходите в раздевалку и найдите телефон. Ответьте на звонок. Поболтайте со своей нетерпеливой подружкой. О, чёрт, пока вы ублажали девушку, кто-то умыкнул вашу сумку! Быстро бросайтесь вдогонку - не дайте ему уйти!

Выбегайте в спортзал и нажмите пробел - Кенни покажет, как он быстро умеет бегать, правда, метров через сто он начнёт дышать, как паровоз, - спортсмен, называется... Бегите к выходу из спортзала и выходите на улицу. Куда делся похититель? Ага, вот хлопнула калитка справа - давайте за ним!

Когда окажетесь в саду, идите прямо по тропинке и спускайтесь в подвал заброшенного здания. Ну и местечко, просто мороз по коже, но вы же не струсили? Если нет, то возьмите с полки справа фонарик (flashlight) и моток скотча (sticky tape), пистолет (gun) Кенни возьмёт самостоятельно.

Теперь разберитесь с тем, как примотать скотчем фонарик к пистолету. Получилось? Замечательно, теперь спускайтесь по лестнице вниз в погреб.

В погребе идите прямо и не надо вскрикивать - это ещё цветочки, ягодки ждут вас впереди. Перед дверью в конце коридора вам придётся посветить фонариком для того, чтобы рассеялся тёмный и очень кусачий туман. Теперь открывайте дверь и входите в помещение, похожее на склад. Пройдите лабиринт из клеток и найдите дверь в левой части помещения, открывайте её. Перед вами шкаф и две двери. Правая дверь закрыта, поэтому открывайте левую. Господи, это что - камера? Освободите парня в углу комнаты, и он согласится пойти с вами (клавиша "8" на numpad'е заставит парня лечь костьми ради вашей защиты).

После того как парень добудет пистолет, возвращайтесь назад тем же путём, что и пришли. На вас, разумеется, нападут. Не тратьте патроны, всё равно большую тварь вам не завалить с вашими 15-ти патронами и пистолетом, которым вы наверняка ещё не научились пользоваться. Чтобы остаться в живых, быстро бегите к выходу из склада в правой части помещения. Вход заблокирован большой клеткой. Чтобы её отодвинуть, навалитесь на неё плечом и начинайте толкать. Как только вы увидите, что путь к двери освободился, быстро открывайте её и выскакивайте в коридор (пока вы заняты клеткой, заставьте своего напарника сражаться с тварями, все та же клавиша "8").

В коридоре бегите к спасительной лестнице, по которой вы спускались в погреб. На вашем пути то там, то здесь будут появляться маленькие уродцы - либо пристрелите их, либо направьте луч фонарика, и они от вас отстанут. Когда доберётесь до лестницы, достаньте платок и начинайте плакать - столько нервов и ради чего?

Administration Building - Главное здание школы - Джош, Эшли и Шэннон в запертой школе

Выбираемся из закрытого кафе

Чтобы выбрать спутницу для Джоша, просто подойдите к любой из девочек и нажмите клавишу "enter". Если выбирать из двух зол меньшее, то я бы предпочла взять с собой Шэннон, у неё хоть мозги есть, и потом она не является девушкой громилы Кенни.

Осмотрите помещение кафе, где вас заперли. Найдите биту (bat), если вы играете в специальном режиме, то это будет бита Моргенштерна (Morgenstern's bat). Подойдите к холодильникам для напитков и разбейте битой стекло. Заберите выпавший энергетический напиток (energy drink). Найдите лазерный диск (CD), с его помощью вы сможете сохранять игру (не ищите для этого специальный компьютер, просто выберите диск в инвентаре и записывайтесь).

Подойдите к двери со стеклом. Разбейте битой стекло и откройте дверь. Вы попали в каморку, где лежит моток проволоки (reel of wire). Заберите моток и с его же помощью вскройте замок на двери, ведущей в коридор школы.

Поиски отвёртки и туалет девочек

Идите по коридору до большого холла. Заберите со стены карту главного здания школы (карта вызывается клавишей "Р"). Теперь идите прямо и найдите туалеты для мальчиков и девочек. В туалете у мальчиков не только темно, но и по традиции стоит ужасный смрад, поэтому не задерживайтесь - найдите энергетический напиток и выбирайтесь на свежий воздух. В туалете девочек вы увидите вентиляционную шахту. Подсадите Шэннон, чтобы она смогла рассмотреть вход в шахту, а вы - её нижнее бельё.

Ей нужен специальный инструмент, чтобы открыть задвижку, закрывающую вход в шахту. Спускайте девушку вниз и выходите в коридор. Заходите в класс напротив туалета мальчиков и заберите моток скотча. Возвращайтесь в холл.

Поднимитесь по правой лестнице на второй этаж и подойдите к классу в конце коридора - к тому, у которого стеклянная дверь. Разбейте битой стекло и заходите. Прочитайте записку учителя на столе, где он сообщает о том, что в этом классе была потеряна отвёртка. Вот вам и специальный инструмент, о котором говорила Шэннон! Осмотрите класс. Ничего не нашли? А если присмотреться к шкафу у левой стены? Подойдите к шкафу и сдвиньте его в сторону (упритесь плечом, клавиша "влево" и двигайте его, клавиша "вперёд"). Когда шкаф будет отодвинут, заберите отвёртку (screwdriver) с пола.

Возвращайтесь в туалет девочек. Помогите Шэннон добраться до входа в шахту. Теперь переключите управление на девочку (клавиша "F"). Выберите из инвентаря отвёртку и откройте вход в шахту. Вот и святая святых - учительская!

Учительская и встреча с Уолденом

Обыщите учительскую и найдите ржавый ключ (rusty key), а также энергетический напиток. Поднимайтесь на второй этаж учительской и заберите лазерный диск. Оценки Стэна - это интересно, только вот где сам Стэн?

Найдите ключ от учительской (staff room key). Выходите через дверь справа. Вы оказались в комнате, где учителя хранят конфискованные у учеников вещи. Обратите внимание на то, что у одного из трёх подвижных стеллажей отсутствует круглая рукоятка, приводящая в действие механизм. Возвращайтесь в холл школы.

Поднимайтесь по центральной лестнице наверх, где из-за двери раздаются какие-то странные звуки. Откройте дверь ржавым ключом. На вас нападут маленькие твари, но вас спасёт учитель по имени Уолден (Walden), который разобьёт окно, и чердак зальёт светом заходящего солнца. Спасибо за идею, как убивать этих тварей, мистер Уолден.

Учитель пошлёт вас к директору, который находится в классном здании (classroom building). Прежде чем уйти с чердака, подойдите к разбитому окну и поднимите с пола металлический прут (metallic bar). Отдайте его Шэннон, а то чего это она бродит безоружной.

Спускайте в холл и выходите через главный вход в школу, который приведёт вас в школьный двор с весьма необычным и неработающим фонтаном. Здесь вы можете поменять персонажей и найти очередной лазерный диск.

Classroom Building - Классное здание - Встреча со Стэном

Посмотрите на карту и найдите вход в здание. Входите. Боже, как же здесь темно! На ощупь найдите карту здания, которая по традиции висит на стене. Не спешите бежать сломя голову вперёд по коридору, осмотрите классы рядом. В первом же классе вы должны найти Стэна. Там же возьмите три пластиковых стаканчика (three cups). Переключите управление на Стэна и сломайте замок на шкафчике в углу. Заберите вырезки из шкафа и выходите в коридор.

Пока Стэн будет взламывать дверь соседнего класса, разберитесь с маленькими тварями, которые сбегутся на шум. Заходите в класс, который окажется складом, и заберите пистолет и фонарик. Примотайте фонарик к пистолету. Отдайте запасную биту Стэну. Выходите в коридор.

Висячий замок - Что с ним делать?

В коридоре разбейте холодильники и заберите энергетические напитки. Загляните в тёмный туалет и найдите аптечку (medical kit). Выходите в коридор, где вас уже поджидает сюрприз в образе огромной твари. Расстреляйте тварь и добейте мелочь, которая крутится у твари под "ногами".

Заходите в дверь, которая ведёт на лестницу. Поднимитесь наверх и выясните, что дверь наверху закрыта на висячий замок, который даже Стэну не по силам. Заберите моток скотча с полки рядом с дверью и спускайтесь обратно в коридор.

Найдите последний открытый класс - химическую лабораторию - и заходите. Разберитесь с мелкими тварями, а если повезёт, то проскочите к окну и разбейте его, чтобы свет добил паршивцев. В лаборатории найдите лазерный диск и бутылку с кислотой на столике у стены. ВНИМАНИЕ! Следующее задание - на время, поэтому приготовьтесь. Вытащите пластиковый стаканчик и наберите в него кислоту. У вас есть всего 30 секунд до тех пор, пока кислота не проест стаканчик. За это время вы должны добежать до висячего замка на лестнице и вылить на него кислоту.

Задание довольно простое, поэтому не впадайте в панику и поспешайте не торопясь. Когда замок растворится, входите в дверь и поднимайтесь на второй этаж.

Второй этаж здания - загадка с географической картой и стрелками компаса

Найдите кабинет директора и разбейте стеклянную дверь. Откройте дверь и заходите. Прослушайте запись на автоответчике - голос у медсестры немного испуганный; интересно, что её так встревожило? Заберите лазерный диск и заходите в личные апартаменты директора. Заберите со стола стрелку компаса (compass). Обратите внимание на фотографию директора и его близнеца, а также на карту на стене, где явно не хватает двух стрелок компаса. У вас пока одна, а значит, надо найти вторую.

Выходите из офиса и идите к соседнему классу. Стекло разобьют за вас, поэтому просто убейте зомби. Входите в класс и добейте тварей или просто выбейте окно. ВНИМАНИЕ! Обратите внимание на географическую карту у стены рядом с окном. Запишите координаты: долгота - 330, широта - 20.

Выходите в коридор. Возвращайтесь вниз по коридору, мимо кабинета директора. Один из классов закрыт, зато у соседнего Стэн сможет сломать замок. Пока он занят замком, убейте тварей. Заходите в класс. Помогите Стэну забрать патроны из открытой вентиляционной отдушины рядом с доской. Найдите энергетический напиток на одной из парт и выходите в коридор.

В последнем открытом классе застрелите зомби у компьютера и заберите сумку Уолдена со стола. В сумке находится вторая стрелка для компаса. Убейте тварей и возвращайтесь в кабинет директора.

Подойдите к карте и вставьте в пустые слоты две стрелки для компаса. Левую стрелку поверните в положение 330 градусов (управление кнопками "WSAD"), а правую стрелку - в положение 20 градусов (управление кнопками "вперёд, назад, влево, вправо"). Если всё правильно, то откроется сейф, где вы найдёте ключ от библиотеки (key to the library) патроны и моток скотча. Выходите в коридор. Идите до конца и попросите Стэна открыть шкафчик слева. В шкафчике вы найдёте фонарик. Выходите на балкон. Спускайтесь вниз к фонтану, где вас ждут девочки. Следующая остановка - библиотека.

Library - Библиотека - Поиски ключа от читального зала

Заходите и сразу же заберите карту библиотеки со стены. Подойдите к сидящему на ступеньках. Это была ошибка! Убейте двух зомби и подёргайте за дверь читального зала. Ясное дело, дверь закрыта, вам нужен ключ.

Заходите в туалет девочек и найдите энергетический напиток. В туалете у мальчиков помогите Стэну добраться до вентиляционной шахты. Используйте отвёртку, чтобы открыть шахту. Вот ерунда, это ещё что?!

Когда придёте в себя, заберите патроны и выходите в коридор. Обследуйте классы в левом коридоре, одновременно убивая зомби. В первом классе вы должны найти лазерный диск, а во втором - обратить внимание на проектор.

Теперь отправляйтесь в класс со стеклянной дверью. Разбейте стекло и входите. Разбейте окна в классе, чтобы не разбираться с тварями. Найдите на одном из столов клочок бумаги (scrap of paper) с замазанными цифрами. Обратите внимание на сейф. К нему нужно подобрать код.

Возвращайтесь в класс с проектором и положите на него бумажку с цифрами. Запишите комбинацию: 2432. Возвращайтесь к сейфу и введите код. Внутри вы найдёте ключ от читального зала (key), а также старинное письмо. Возвращайтесь в коридор.

С помощью Стэна сломайте замок на последнем классе и заходите внутрь. Разбейте ВСЕ окна в классе, чтобы избавиться от нечисти. Попросите Стэна сломать замок шкафа, где лежит продвинутый фонарик (good quality flashlight).

Выходите в коридор и идите к читальному залу. Откройте дверь и входите. Найдите газету в коробке слева у книжных полок, а также лазерный диск. Поговорите с директором, который пошлёт вас на поиски завхоза.

После видеоролика возвращайтесь к девочкам у фонтана. Посмотрите на карту и найдите здание столовой (dinning room). Рядом находится вход в каморку завхоза.

Janitor Room - Каморка завхоза - Смерть завхоза

Заходите в дверь, из-за которой слышны вопли. Завхозу вы уже ничем не поможете, зато можете разжиться: дробовиком (shotgun), патронами и очередным жёлтым мощным фонариком. Экипируйте себя и Стэна по последнему слову техники.

За трупом завхоза находится дверь. Заходите и заберите ключ от столовой (Dinning Room). Посмотрите плёнку на видеомагнитофоне и ту, что лежит рядом с мониторами. Понаблюдайте за медсестрой по монитору. Похоже, что доктору нужен доктор, простите за каламбур. Выходите на улицу и заходите в дверь слева.