 

Завершающая и далеко не всем понравившаяся часть RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR вышла в продажу на PSX и сразу же подверглась справедливой критике фанатов. Capcom преподнёс нам обычный 3-D shooter, который надолго остался в памяти как разочарование!

Уровень графики резидента значительно снизился, что очень заметно на текстурах.

Главными антиподами игры по-прежнему являются оголодавшие зомби, каким-то образом вернувшиеся из прошлого. И они всё так же являются результатом разработок бессмертной корпорации UMBRELLA в области прогрессивной вирусологии. А если честно и с эмоциями: создаётся впечатление, что Capcom поувольнял всех аниматоров и тупо портировал в игру монстров из второй части. Однако кое-какие новшества разработчики всё же привнесли: например, глухо рычащий из-под противогазов зомби-спецназ с ластами на верхних конечностях :)

Одним словом, богатым разнообразием врагов эта игра не отличается: 5% являются результатами мучительных попыток разработчиков преодалеть творческий запор, остальные 95% - копия Resident Evil 2. После такой "сенсации" продолжение больше на PlayStation не рождалось!

секреты

Итак, секреты. Найдите 4 пистолета, а также все шотганы с гранатомётом на уровне сложности "NORMAL", будете вознаграждены рангом "S", а, как правило, за высочайшую оценочку вручают уже неудивительный сюрприз - М202А1 "SuperBazooka". Ранг "S" можно получить и после второго прохождения (не собирая все виды оружия) если хорошенько постораться. Извините за выражение: какой продукт - такой и секрет!)))

оружиеПистолет А

Тип оружия: пистолет

Калибр: 9x19mm

Емкость обоймы: 17

Настоящее название: Glock 17

Местонахождение: в инвентаре с самого начала игры

Описание: Имеет он стандартную огневую мощь и стандартный объем обоймы. Пистолет будет очень часто использоваться вами на протяжении всей игры, благодаря его бесконечному количеству патронов.

Пистолет Б

Тип оружия: пистолет

Калибр: 9x19mm

Емкость обоймы: 9

Настоящее название: CZ-75

Местонахождение: в госпитале

Описание: самая быстрая пушка в игре. Хорошо перезаряжается. Великолепное оружие против трудных монстров, которые очень медлительны, в частности Mr X. На быстрых врагах он становится бесполезным.

Пистолет С

Тип оружия: пистолет

Калибр: 9x19mm

Емкость обоймы: 15

Настоящее название: M8000 Cougar G

Местонахождение: в игровом зале

Описание: Этот пистолет практически идеален. Огневая мощь у него чуть хуже чем у Nanbu 14 Custom, а скорость атаки чуть менее быстрая чем у CZ-75, поэтому его одинаково хорошо можно использовать против всех врагов.

Пистолет Д

Тип оружия: пистолет

Калибр: 9x19mm

Емкость обоймы: 8

Настоящее название: Nanbu 14 Custom

Местонахождение: в библиотеке

Описание: у этого пистолета очень маленькая обойма, и скорость атаки тоже не впечатляет. Самая высокая огневая мощь позваляет его использовать против подвижных врагов, так как скорострельностью взять их очень трудно.

Shotgun SPAS 12

Тип оружия: дробовик

Калибр: 12

Емкость обоймы: 8

Местонахождение: в тюремном душе

Описание: Дробовик является, как и в любой другой части оружием среднего класса, патроны от которого часто находятся, а убойность позволяет расправляться с сильными врагами. Большая площадь поражения цели позволяет использовать его против толпы монстров. Оружие на все случаи жизни.

Smith & Wesson M19

Тип оружия: пистолет

Калибр: 357mm

Емкость обоймы: 6

Местонахождение: на заводе

Описание: Самое любимое среди фанатов, и самое мощное среди конкурентов оружие. Рекомендовано использовать только против трудных монстров, типа Тирана.

Magnum Custom

Тип оружия: пистолет

Калибр: -

Емкость обоймы: -

Описание: Добавляется при помощи взлома игры. Чуть мощнее оригинала.

M79 Grenade Launcher

Тип оружия: гранатомет

Калибр: 27mm

Емкость обоймы: 6

Местонахождение: в машине на подземной стоянке

Описание: Используя различные типы снарядов, можно убить практически любого монстра. Рекомендуется оставить несколько зарядов для борьбы с тираном в конце игры.

Rocket Launcher

Тип оружия: ракетница

Калибр: 10mm

Емкость обоймы: бесконечная

Местонахождение: дается после первого прохождения игры на ранг S

Описание: Без коментариев. Один выстрел - один труп. Если повезет, трупов будет несколько.

 Аммуниция для пистолета (любого)

 Аммуниция для помпового оружия

 Аммуниция для гранатомета (обычная)

 Аммуниция для гранатомета (кислотная)

 Аммуниция для гранатомета (напалм)

 Аммуниция для магнума (любого)

 Аммуниция для ракетной установки (в игре не встречается)

история части

Итак, некий сюжетец здесь понимается со временем следующим образом: у главного героя игры настаёт амнезия из-за сотрясения мозга, полученного в результате авиа-катастрофы. Парень-то был послан в качестве сыщика на очередной инцидент по просьбе его друга Леона Кеннеди. На протяжении разных путей до вертолётной площадки, где и развернётся окончательная стычка с горбатым мутантом (про которого почти ничего не известно, но вполне возможно, что его кодовое название "Гипнос" - был богом сна и по совместительству братам бога смерти - Танатоса (того самого, из "Аутбрейка") - склонны полагать фанаты), молодого человека застанет ехидный толстячок с навязывающим провакационным голосом по телефонной трубке "Винсент, ты убийца... убийца!!!" Размер карты местностей вовсе не велик, также не будет нужды мотаться вперёд-назад для решения головоломок (присутствует обычная логика с открыванием дверей). В линию программирования занесены два ребёнка, они оказывается брат и сестра - Лот и Лили. Никакого задания в ваше управление ими не предусматривается.

Предметы - ЛекарственныеЗеленая трава

Описание: Восстанавливает 25% здоровья

Красная трава

Описание: Эффективна только при смешивании с другими травами

Синяя трава

Описание: Очищает организм от яда

Смесь двух зеленых трав

Описание: Восстанавливает 75% здоровья

Смесь зеленой и красной травы

Описание: Восстанавливает 100% здоровья

Смесь зеленой и синей травы

Описание: Восстанавливает 25% здоровья и очищает организм от яда

Смесь двух зеленых и одной синей травы

Описание: Восстанавливает 75% здоровья и очищает организм от яда

Смесь трех зеленых трав

Описание: Восстанавливает 100% здоровья

Смесь зеленой, красной и синей травы

Описание: Восстанавливает 100% здоровья и очищает организм от яда

Спрей

Описание: Восстанавливает 100% здоровья и очищает организм от яда

Предметы - Разные35 мм пленка

Местоположение: На 3-ем этаже кинотеатра, на этажерке, около помещения с проекторами.

Описание: Слово "Umbrella"написано на коробке фильма.

Загрузочный диск

Местоположение: На письменном столе в лаборатории на уровне B2.

Описание: Это диск активации для реактора.

Ключ от галереи игровых автоматов

Местоположение: В офисе в галерее игровых автоматов, на столе.

Описание: Это ключ для открытия двери в подземелье под парком.

Ключ от часовни

Местоположение: На столе в библиотеке, внутри часовни.

Описание: Ключ для прохода в часовню.

Ключ от черного выхода церкви

Местоположение: В секретном подвале в часовне, который открывается после того, как решена загадка с часами.

Описание: Ключ для выхода из церкви.

Ключ для завода часов

Местоположение: Висит на часах в библиотеке, внутри часовни.

Описание: Используется для завода часов в часовне и решения головоломки.

Ключ-карта от зала клуба

Местоположение: В ночном клубе «Ночной рай», на столе в V.I.P. зале.

Описание: Специально разработаная ключ карта для членов клуба.

Сломанный ключ

Местоположение: На сидении около водоема.

Описание: Ключ необходим для выбора одной из дорожек на второй развилке.

ID- карта

Местоположение: У мертвеца, которого вы найдете после того, как восстановите электрическую энергию на уровне B2.

Описание: Это удостоверение личности исследователя. Вы можете вставить его в кард-ридер на фабрике.

Ключ менеджера

Местоположение: В ресторане, в коробке в морозильном помещении.

Описание: Ключ для входа в зал ресторана.

Железный крюк

Местоположение: Его местоположение зависит от выбранного вами пути:

- Галерея игровых автоматов: на стойке бара в игровом зале.

- Библиотека: на столе, в комнатке позади библиотеки.

- Больница: на шкафу в операционном зале.

Описание: Крюк можно использовать чтобы октрыть люк.

Главный ключ

Местоположение: На письменном столе в лаборатории с Тираном, на уровне B3.

Описание: Главный ключ для фабрики.

Ключ от медпункта

Местоположение: На первой площадке в больнице, в контрольном зале, около сканирующего устройства.

Описание: Ключ для открытия комнаты медпункта.

Ключ от тюремной камеры

Местоположение: На письменном столе, в тюрьме.

Описание: Ключ для входа в тюремную камеру.

Веревка

Местоположение: На письменном столе, в тюрьме.

Описание: Веревку можно использовать в зависимости от выбраной дороги, для поднятия или спуска.

Ржавый ключ

Местоположение: У первого зомби, встреченного в игре.

Описание: Самый первый ключ, для выбора пути на первой развилке в игре.

Ключ от театра

Местоположение: После того, вы посмотрите фильм в кинотеатре, ключ станет доступным перед экраном зрительного зала.

Описание: Ключ для входа в театр.

Ключ-карта Амбрелла

Местоположение: В основном офисе на 13-oм этаже , около мониторов.

Описание: Карат котрорая может быть вставлена в кардридер. На ней написано "Винсент".

Дог-тэги

Местоположение: Могут быть добавлены в игру при взломе.

ЗОМБИ

Когда-то они были нормальными людьми, но, будучи инфицированными Т-вирусом, они «восстали» в этом виде. Заражение могло произойти либо от контакта с носителями вируса, либо от потребления воды из загрязненных вирусом источников. После контакта с вирусом, их организм начинает изменяться на молекулярном уровне с последующим гниением мягких тканей. Их умственные способности аннулированы, так же как функциональность практически всех органов. Только некоторые нервные импульсы ещё до сих пор поддерживаются в их телах. Из-за ускоренного обмена веществ, чтобы они могли переваривать быстро человеческую плоть, которой они питаются, в их желудке производится большое количество кислоты, которой в некоторых случаях их рвет на жертву.

Стратегия:

Проще всего просто оббегать зомби, в силу их медлительности. В том случае, если действительно невозможно оббежать, просто расстреляйте их со своего пистолета Если они попадаются вам толпой, целесообразнее использовать ружье, стреляя по толпе с близкого расстояния. Также убедитесь, что они 100% мертвы, поскольку они могут подняться, когда вы меньше всего ожидаете этого или схватить вас за ногу, когда вы проходите около них.

Оружие: Пистолет, Ружье.

ЦЕРБЕР

Ещё один вид жертв заражения - доберманы, преобразованные в кровожадных и голодных животных. Кожа на их телах местами облезла, так что кажется, что они покрыты тяжелыми ожогами, однако, их внешний вид не мешает им неожиданно кинуться на добычу, вцепиться ей в горло или повалить на землю.

Стратегия:

Они - быстрые и проворные враги, но достаточно легко убить с обычного пистолета. Каждый отдельный выстрел валит пса на землю, вы должны стрелять, когда он поднимается и готовится к прыжку - об этом свидетельствует его рычание. И, наконец, когда он издаст своеобразный визг, - вы поймете, что покончили с тварью.

Оружие: Пистолет.

ВОРОНЫ

Довольно слабый вид врагов, способный, однако, при удобной возможности подпортить вам здоровье. Это птицы, случайно зараженные Т - вирусом после употребления любой загрязненной им пищи. Они нападают многочисленными группами. Ваше спасение зависит от быстроты вашей реакции, ибо от них можно просто убежать. Они встречаются на обширных территориях, вне зданий, где им удается напасть группой на свою жертву и заклевать её до смерти.

Стратегия:

Обычно достаточно просто быстро пробежать мимо ворон, чтобы избежать атаки этих птиц. Если нет возможности сделать это, станьте спиной к стене и стреляйте по ним, на ваше усмотрение, из пистолета или ружья, когда они приближаются к вам.

Оружие: Пистолет, Ружье.

ХАНТЕР

Хантер был создан в результате изменения генетической структуры тела человека после введения в него Т - вируса и добавления дополнительной информации генетического кода рептилий. Хантер является одним из наиболее удачных B.O.W., благодаря некоторому интеллекту, который позволяет ему повиноваться индивидуальным приказам, а также легкости и в силе, которую он ожесточает на своих мишенях. Быстрый и мощный, Хантер наделен когтями, отточенными как бритвы, которыми он разрывает жертв.

Стратегия:

При встрече с Хантером, вы можете рассчитывать только на тяжелое и быстрое оружие, которое позволит вам вовремя избежать его контратаки. Благодаря своей подвижности и легкости, Хантер совершает прыжки в стороны своей жертвы, а своими когтями способен снести ей голову, поэтому необходимо выстрелить в него именно до прыжка. Для уничтожения этой твари вам будет достаточно двух выстрелов из ружья или одного выстрела из Кольта или гранатомета.

Оружие: Магнум, Гранатомет.

ЛИКЕР.

Эти создания были обычными зомби, до того, как дальнейшее внедрение в их тело Т - вируса произвело эту новую мутацию. Ликерами (лизунами) они были названы полицейскими города Раккун-Сити за их довольно длинный язык. По сравнению с зомби, мозг и мышцы их нижней части туловища увеличены в размерах и сильно выпирают из тела. Кроме того, они наделены большей силой, подвижностью и ловкостью, их руки снабжены когтями. У них отсутствуют глаза, и они полностью лишены зрения, но тончайший слух компенсирует этот недостаток.

Стратегия:

Их слабое место - конечно, отсутствие зрения, будучи осторожными и используя оружие, не производящее большого шума, вы сможете легко победить их. Держитесь всегда на расстоянии от Ликеров, ибо они легко могут схватить вас изблизи своим длинным языком, после чего разорвать когтями. Идеально было бы использовать против Ликеров мощное оружие - такое как Кольт или ружье.

Оружие: Пистолет, ружье.

ЧИСТИЛЬЩИК

Специальный отряд S.W.A.T. Umbrella - биоинженерно спроектированные, опытно созданные, и генетически измененные солдаты, отправленные в город, чтобы замести следы эпидемии Т - вируса. Они легкоуязвимы, как обычные люди, и после смерти тают в луже кислоты.

Стратегия:

Они очень быстры и ловки в движениях и лучшая тактика - это двигаться как они. Попытайтесь быть всегда в движении, возьмите цель и наполните их свинцом. Пистолет и ружье раскрывают себя, как наилучшее оружие в борьбе с ними...

Оружие: Пистолет, ружье

КРОКОДИЛ.

Согласно городским слухам, детеныш крокодила, попал в канализацию и стал жить там. Загрязнивший сливные воды Т - вирус попал в организм крокодила, в результате чего он вырос до огромных размеров и, кроме того, стал чрезвычайно агрессивным. Обычное место его обитания - скопления всяких канализационных отходов, которыми он питается. Говоря конкретно о данном объекте, мы имеем дело со случайным заражением, а не о B.O.W., данный вид рептилий не имел отношения к испытаниям Т-вируса.

Оружие: Любое оружие из вашего арсенала.

БОЛЬШАЯ МОЛЬ.

Побочный продукт испытаний Т-вируса – по всей вероятности, жившая в вентиляции лаборатории, эта «бабочка» выроса до невероятных размеров. Её крылья немного атрофированы, пропорции тела нарушены, так что это существо имеет возможеость летать не выше метра над землей. Предположительно, вирус попал в него много поколений назад, в результате чего моль приобрела признаки чрезвычайной агрессивности. Моль оплетает пойманную жертву своими нитями, делая, таким образом, огромный кокон.

Стратегия:

Эта переросшая бабочка неповоротлива, её без труда можно убить из ружья или гранатомета.

Оружие: Ружье, гранатомет.

РАСТЕНИЯ.

Официально занесенный в каталог B.O.W. под записью Plant 43 (Растение 43), этот вид B.O.W. был получен на основе собранных данных о Plant 42. Plant 43 спроектировано таким образом, что ему удается существовать в одиночестве и выжить, поглощая водный пар из воздуха через свои клетки. Растение захватывает свою жертву, используя свои вьющиеся разветвления (щупальца), сковывая ее движения, и поливая её пищеварительной кислотой, выделяемой из рта, сходного с цветком. У Растения высоко развита способность адаптации к среде - ему удавалось получать из воздуха токсичные вещества. Благодаря действию газа P - € (П-эпсилон) изменилась его природа, некоторые из растений вместо кислоты начали выделять токсичный газ.

Стратегия:

Растения медлительны и уязвимы к огню, благодаря этим слабым местам, можно легко устранить их, не подпуская на близкие расстояния.

Оружие: Пистолет, Зажигательные Гранаты.

ПАУКИ

B.O.W., полученное, благодаря инфицированию Т- вирусом и генетическим манипуляциям с пауками. Пауки передвигаются по стенам и на потолках, и атакуют, помимо своих конечностей ядовитой кислотой, которую они распыляют на свою жертву. Обычно они обитают группами в коридорах, и, падая с потолка прямо перед жертвой, блокируют её продвижение вперёд. Из-за своего размера, они весьма неповоротливы и тяжелы, и если жертва движется быстро, часто изменяя направление - они не успевают атаковать её.

Стратегия:

Просто быстро пробегайте локацию, населенную этими тварями, если они падают с потолка перед вами - бегайте змейкой, остерегаясь атаки с их стороны, а также не допуская отравления кислотой. Если оббежать не представляется возможным - используйте ружье, Кольт или гранатомет в борьбе с ними. В целом - паук довольно слабый враг.

Оружие: Ружье, гранатомет.

ТИРАН Т-103 (Мистер ИКС)

Tиран T-103 был создан на основе данных, собранных при анализе Тирана T-002. По сравнению со своим предшественником, у Т-103 появляется способность выполнять директивы. Кроме того, у него высоко развита восстановительная способность, благодаря его ускоренному обмену веществ. По сравнению с T-002, внешний вид этого Тирана более похож на человеческий, таким способом, его трудно различить в случае проникновения на вражескую территорию.

Стратегия:

В принципе, лучшей тактикой будет не подпускать этого субъекта слишком близко и стрелять в него из ружья, отходя назад.

Оружие: Ружье

ТИРАН ГИПНОС

1-ая форма

Этот вид Тирана был создан, благодаря использованию Бета Носеротонина, извлеченного из мозга заключенных на острове подростков. Тиран Гипнос отличается от всех предыдущих видов, поскольку способен выжить и мутировать после серьезных ранений или взрывов.Его создание, предположительно, основано на Тиране Т-103 (Mr. X), который так же способен на мутации после того, как получит серьезные повреждения. Вероятно, он был создан с использованием Джи- вирус, как основы. У первой формы Гипноса абсолютно гладкое тело, нет выпирающих органов, наоборот, он имеет чисто человеческий вид, только кожа его имеет синеватый оттенок, а на руках незначительно развитые когти.

Стратегия:

Первая встреча с Гипносом – как обычная прогулка: из-за преждевременного пробуждения он немного медлителен и двигается без определенной быстроты. Вы столкнетесь с ним в коридоре перед поездом. Не доставит особого труда победить его в первой форме, используя ружье, только после серии выстрелов необходимо оббегать его и отдаляться на некоторое расстояние.

Оружие: ружье.

ТИРАН ГИПНОС

2-ая форма

После первой встречи с Гипносом происходят незначительные изменения, он становится немного похожим на стандартных Тиранов – увеличивается мышечная масса, таким образом, он приобретает большую силу и скорость, когти левой руки отрастают. С этой формой Гипноса вы столкнетесь, прибыв на вертолетную площадку. Он очень ловок, и постоянно будет избегать ваших атак, он стал более быстрым и сильным – не позволяйте ему приближаться.

Оружие: Магнум.

ТИРАН ГИПНОС.

3-я форма.

Окончательная мутация происходит после серьезных повреждений второй формы: мышечная масса разрастается ещё сильнее, на поверхности тела пульсирует запутанная и густая сеть вен и артерий, сердце выпирает из груди, и когти достигают размеров, к которым мы пивыкли, видя предыдущие виды Тиранов. Он теряет в скорости и становится более неповоротливым, однако совершает «обезьяньи» прыжки так, что в него трудно прицелится.

Оружие: Магнум, гранатомет.

файлы

ДНЕВНИК ЗАКЛЮЧЕННОГО В ТЮРЬМУ МАЛЬЧИКА.

5-ого сентября

16 дней прошло с того дня, когда я был похищен мужчинами в черном на улице в Конго, и был доставлен сюда. Сначала я не понимал, что случилось, но постепенно узнал правду о том, что происходит в этом городе. Мы, кажется, заключены здесь, чтобы служить подопытными «свинками» для медицинской корпорации с названием Umbrella Inc.. Все жители этого города являются работниками Амбрелла, а женщины и дети - членами семей служащих. Подопытные «свинки», кажется, собраны со всех континентов. Парень в соседней комнате - из Китая, в комнате перед моей - из Бразилии. Остальные - русские, японцы... Это похоже на всемирную выставку. Странно, что все они примерно моего возраста. Самый младшему из нас - 16, и самому старшему - 19 или 20. Те парни из Амбреллы иногда водят нас в галерею или что-то наподобие клуба, таким образом, мы можем расслабляться и снимать свое напряжение, но я не позволю им обманывать меня. Я сбегу из этого места, независимо от того, каким образом мне придётся это сделать! Я должен... Так или иначе, самое важное сейчас - собраться всем вместе для того, чтобы свершить задуманное.

10-ого сентября

Недавно другие подростки вели себя странно. Кажется, они помещают что-то сверхъестественное в нашу пищу. Я иногда тоже теряю сознание. Я должен быть осторожен.

21-ого сентября

Я не могу поверить в это! Одного из моих друзей, Чина, из соседней комнаты, увели на фабрику на горе. Я уже не думаю, что он вернется. Его ожидает та же судьба, что и Анну или Джекоба, которые исчезли на прошлой неделе. Я знаю... Я знаю, что случается с теми, кого уводят на фабрику на горе... Когда они взяли меня в ночной клуб вчера, я подслушал беседу нескольких фабричных рабочих... Согласно указаниям Винсента, управляющего фабрикой, они вскрывают подопытным мозг и извлекают из него какое-то вещество, я не помню, как они называют это. Все, что я могу сказать: Винсент - это дьявол.

Но.. Не только Винсент. Даже женщины и дети в этом городе не видят в нас людей - только подопытных свинок. Все люди в городе злые, конечно, меня убьют, если я буду оставаться здесь дальше. Мы должны торопиться и осуществить наш план спасения!

9-ого октября

Время наступило! Я заметил, что люди Амбреллы были сильно встревожены в течение примерно недели или около этого. Ходили слухи, что произошел ужасный несчастный случай в Лаборатории Амбрелла где-то в Америке. Все тюремные охранники теперь были заняты, собирая информацию относительно несчастного случая, таким образом контроль за нами был ослаблен. Мы с товарищами уже все подготовили. Stojkovic и Enriquez должны были украсть ключи у охранников. Sankhon и я будем действовать как приманка, и Yoshikawa и Fellipe отвечать за собранное оружие.

10-ого октября

Мы решили - это наш выход. План будет осуществлен в 11 часов вечера сегодня. Нас всего двадцать человек, разделенных на две группы: группа A и группа B. Группа A войдет в коллектор через отверстие вентиляции в камере, в то время как группа B при помощи веревки спустится вниз под наблюдательной башней. Мы используем веревку, которой они имели обыкновение связывать нас. Если мы потерпим неудачу, то Винсент, конечно, убьет нас. Но если мы останемся здесь, то Винсент прикажет, чтобы каждому из нас вскрыли череп, в конечном счете.

Мы мертвы в любом случае, но я предпочитаю умереть, пытаясь сбежать отсюда...

ДНЕВНИК УПРАВЛЯЮЩЕГО ЦЕРКВИ.

7 октября 1998

Сегодня лидеры всех секторов города, включая меня, посетили встречу с командующим. На конференции обсуждалось разрушение Раккун Сити. В ходе обсуждения данной проблемы все возложили вину на Уильяма Биркина. Он предал компанию и хотел оставить Джи - Вирус себе. Управляющий сказал нам, что если в этом городе есть предатель, как Биркин, мы должны казнить его немедленно и без сомнений. Я искренне согласился с приказом управляющего.

Этот город столь же жизненно важен для Амбрелла, как была та лаборатория в Раккун Сити. Но.. Фактически он намного более важен. Мы не должны допустить, чтобы в этом городе произошло биологическое заражение. Мы не можем позволить, чтобы купленный усилиями Амбреллы город и потраченные миллиарды долларовых средств на его содержание и обслуживания, впустую провалились в пропасть. Мы должны более пристально следить за поведением персонала в будущем.

ДНЕВНИК КОМАНДУЮЩЕГО ВИНСЕНТА.

10-ого октября

Вчера вечером группа подопытных «свинок», заключенных в тюрьме, сбежала, взяв оружие, и подняла бунт. Все морские «свинки», ответственные за инцидент, были застрелены до последнего, но, если в штабе Амбрелла узнают об этом, - возникнут большие неприятности,. Это может испортить мой план возвращения в штаб и получения награды для моих дальнейших достижений в этом городе. Я приказал, чтобы управляющий тюрьмой сообщил об инциденте, как о массовом самоубийстве, но я также должен буду приказать другим, кто был вовлечен в это, молчать об этом случае...

8-ого ноября

Люди города, которые выступили против меня, теперь пробуют собрать информацию, намереваясь сообщить в штаб о том, что я сделал. Вчера тот маленький мальчик, Лотт, сказал мне, что в город прокрался шпион. Я предполагаю, что шпион может иметь некоторое отношение к восстанию, случившемуся здесь. Пока что я ему (шпиону) это позволю, чтобы узнать, на кого он работает и почему он здесь. После этого я убью его. Это очень печально, что единственный человек, которому я могу доверять во всем этом городе - это маленький ребенок, Лотт.

19-ого ноября

Люди города, кажется, готовятся отправить сообщение о своем расследовании людям штаба, которые поставляют подопытных из Новой Гвинеи, на следующей неделе. Они говорят, что у них есть свидетельство моих действий. Я не могу позволить им показывать это. Те гражданские жители пожалеют о том, что они делают. Я преподам им урок - вот, что случается с теми, кто выступает против меня!! 22-ого ноября

Теперь они знают, кому принадлежит власть! Я распространил T-вирус по всему городу. Конечно, это должно быть похоже на несчастный случай. Город будет полностью заражен. Теперь я могу вернуться в штаб и продвигаться дальше к моим достижениям на фабрике. Никто не сможет выступить против меня теперь ...! Ждите ..., там есть один человек, о котором я должен позаботиться. Это тот шпион. Я должен устранить крысу, которая кралась в город!

ДНЕВНИК ФАБРИЧНОГО РАБОЧЕГО.

5 августа 1998

Я не могу больше этого выдержать! Я должен брать инструменты на операционном столе и раскалывать их черепа, чтобы извлечь часть их мозга. Я делал это много раз, день за днем... Это ужасно. Вина остается со мной все время, даже после того, как я ложусь спать. Управляющий Винсент инструктирует нас... "Не смотри на них, как на людей!. Они - только сырье, которое мы используем, чтобы создавать Тиранов." Но именно я вскрываю их черепа. Я никогда не смогу смотреть на них, только как на сырье. Они - люди точно такие же, как мы. Я спрашивал управляющего Винсента о возможности уменьшить их страдания, но он игнорировал мою просьбу, отвечая, что при использовании анастезирующих средств невозможно извлечь полностью чистый Гетеро Бета Несеротонин. Даже если это - потребности компании, я не верю, что то, что мы делаем, является этическим... Я уверен, что попаду в ад после смерти. Или, возможно, я могу сказать - я уже там...

КАК ИЗВЛЕКАТЬ ГЕТЕРО БЕТА НЕСЕРОТОНИН.

Чтобы наладить систему массового производства Тиранов, абсолютно необходимо введение в течение процесса генного культивирования большого количества чистого Гетеро Бета Несеротонина. Этот вещество является одним из элементов человеческого мозга. Как выяснилось, Несеротонин, главным образом, производится гипофизом людей в последнем периоде развития их вторичных половых признаков. Кроме того, медицинские данные показывают, что данное вещество производится в ответ на чрезмерное выделение норадреналина. Норадреналин - скрытое вещество мозга, образующееся в состоянии чрезвычайной напряженности, опасения или страха. Поскольку Гетеро Бета Несеротонин существует только в активных клетках, его невозможно извлечь из мертвого мозга.

Таким образом, лучший способ извлекать Несеротонин состоит в том, чтобы вскрывать череп субъекта, не используя анастезию. Это вызовет чрезмерное выделение норадреналина. И тогда гипофиз будет готов для непосредственного извлечения.

Винсент Голдман, Управляющий заводом по производству Тиранов на острове Шина.

ДНЕВНИК ЛОТТА.

10-ого сентября

Я видел некоторых заключенных в галерее сегодня. У всех у них были сонные глаза. У одной из девочек к тому же выделялась слюна. Некоторые мальчики впивались взглядом в меня. Они были одеты в тряпки и дурно пахнули гнилью. Как папа и управляющий Винсент сказали мне, они - совсем другие люди в отличие от наших семей, работающих на Амбреллу. Папа сказал мне, что их доставляют на этот остров, таким образом, чтобы они могли работать на Амбреллу и стать приличными людьми. Я думаю, что они поступают правильно. Я надеюсь, что когда-нибудь, очень скоро они станут приличными людьми. 15-ого октября

Я слышал, что управляющий Винсент убил тех людей, которые пробовали сбежать из тюрьмы. Интересно, как такое могло случиться? Я знаю, что они ниже нас, но разве мы должны убивать их? Это то, во что я верил? Амбрелла и мой папа должны были помочь подчиненным, которые работали на них... Почему он убил их?

23-ьего ноября

Город находится в полной панике! Монстры - всюду, и они нападают на людей! Те люди Амбреллы, которые очень хорошо ко мне относились, внезапно начали нападать на меня. Мне нужна помощь! Пожалуйста, кто-нибудь, спасите меня!

24-ого ноября

Мои родители превратились в мутантов. Один из оставшихся в живых сказал мне, что это управляющий Винсент превратил людей в монстров. Я не могу теперь никому доверять. Я должен пережить это и защитить мою сестру Лили, несмотря ни на что! Мы должны сбежать из этого города вместе!!

МЕДИЦИНСКИЕ КАРТЫ ПАЦИЕНТОВ.

Имя: William J Smith

Пол: Мужской

Возраст: 17

Рост: 181cм

Вес: 72 кг

Физическое состояние: Хорошее

Умственное состояние: Вялое

Показания: Транквилизатор 10 мг в супе на каждый завтрак, галлюциноген 5 мг в хлебе на каждый ужин.

Имя: Jennifer Campbell

Пол: Женский

Возраст: 18

Рост: 165 см

Вес: 47 кг

Физическое состояние: Хорошее

Умственное состояние: Непостоянное

Показания: Так как она является заключенной в течение долгого времени, она стала очень подозрительной. Помещение наркотиков в ее пищу неэффективно, поскольку она редко ест. Наилучшим выходом было бы помещении транквилизатора в ее питьевую воду. [На этом комментарии стоит смещенная печать]

Имя: Ryoji Yokota

Пол: Мужской

Возраст: 18

Рост: 177 см

Вес: 50 кг [59? трудно различить под печатью]

Физическое состояние: Согласно результатам MRI (радиолокационного обследования), опухоль вены была найдена в его мозжечке. Бесполезен, как сырье.

Имя: Karelina Albachakov

Пол: Женский

Возраст: 17

Рост: 155 см

Вес: 43 кг

Физическое состояние: Хорошее

Умственное состояние: Хорошая

Показания: Транквилизатор 10 мг в супе на каждый завтрак.

ДНЕВНИК ШЕФА ПОЛИЦИИ.

10-ого октября

Сегодня мы получили ответ на наше сообщение об инциденте, когда на днях 20 подопытных «свинок» совершили самоубийство. Кажется, у штаба нету никаких подозрений, они говорят, что планируют добыть новых подопытных очень быстро. Теперь уже очень поздно, но я начинаю сожалеть, что я послал ложное сообщение об инциденте массового самоубийства, когда это был фактически массовое спасение. Однако, пока я остаюсь в этом городе, если я посмею выступить против управляющего Винсента - это означает смерть для меня.

Я никогда не забуду чудовищную улыбку Винсента, когда он стрелял в мальчиков, которые пробовали сбежать из тюрьмы той ночью. Это выглядело так, как будто он убивал насекомых. Управляющий Винсент - действительно очень хладнокровный человек, каковым он является не только по слухам. Он - настоящий убийца. Я нахожусь в положении, в котором я должен сообщить правду штабу, но я также боюсь управляющего Винсента... Я не знаю, что делать...

СООБЩЕНИЕ ОТНОСИТЕЛЬНО РАЗРУШЕНИЯ РАККУН-СИТИ.

Слайд: Раккун-Сити "после Разрушения"/ Дата сообщения: 5 августа 1998/ Сообщение от члена U.B.C.S..

Часть 1

Биологическое заражение, которое произошло 11-ого мая в особняке Лорда Спенсера и биохимической лаборатории, было пресечено 25-ого июля, когда члены команды S.T.A.R.S. разрушили весь объект. По состоянию на 5 августа 1998 года нет никаких признаков вирусной утечки в близлежащих районах. Однако, мы должны продолжить контролировать область с чрезвычайным предосторожностью. Утерян контакт в этой миссии с нашим секретным агентом Альбертом Вексером, по предположениям он мертв.

Однако, мы только что получили информацию, что Джилл Валентайн и Крис Редфилд готовятся сообщить об инциденте в прессу и своему руководству. Я прошу, чтобы к этому вопросу обратились безотлагательно и с предельной серьезностью.

U.B.C.S. Commander Nicholai Ginovaef

Дата: 30 сентября 1998 Сообщение от члена U.B.C.S.

Часть 2

В данный момент я нахожусь в башне часов, расположенной в ратуше Раккун-Сити. Город наводнен зомби. Можно с уверенностью сказать, что Раккун Сити полностью разрушен из-за биологического заражения. Эта ситуация отличается от случайного биологического заражения в особняке. Мы подозреваем, что это было преднамеренно вызвано одним из исследователей нашей компании, доктором Уильямом Биркиным, создателем и T-вируса и Вируса Джи. Я исследовал инциденты биологического заражения, и заметил, что к двум проблемам нужно обратиться немедленно. Необходимо улучшить сохранность вируса, хранящегося во всех наших международных структурах. Кроме того, мы должны перевоспитать наших рабочих. Вирусы, как биологическое оружие, конечно, станут нашим первичным продуктом, но и обработаны они должны быть на высшем уровне. Весь персонал должен проявить чрезвычайный профессионализм и заботу, чтобы не позволить больше биологическому заражению повторится.

U.B.C.S. Commander Nicholai Ginovaef

Дата: 6 октября 1998 года.

Мы имели чрезвычайные трудности, собирая типовые данные о заражении T-вирусом и тактические данные относительно B.O.W. Новый B.O.W., который мы называем "Немезисом", был более свирепым и интеллектуальным, чем мы ожидали. В результате многими членами U.B.C.S., посланными в Раккун-Сити нам пришлось пожертвовать в процессе собирания боевых данных. Я ожидаю, что исследователи проанализируют боевые данные и используют это, чтобы создать ещё более развитый, и сильный тип B.O.W.

U.B.C.S. Commander Nicholai Ginovaef

ДНЕВНИК ВЛАДЕЛЬЦА РЕСТОРАНА.

4 октября 1998

Я услышал невероятную историю. Маленький город в Америке, Раккун Сити, был разрушен на прошлой неделе. Вроде его жители превратились в зомби, и город теперь полностью заброшен. За этим инцидентом, согласно слухам, стоит Umbrella Inc, но мне не известны подробности. Хотя это произошло далеко отсюда, за морем, я не могу не беспокоится, если Амбрелла действительно стоит за всем этим. Я надеюсь, что в нашем городе всё будет хорошо...

6 октября 1998

Я услышал другую интересную историю. Про Уильяма Биркина, по вине которого, возможно, был разрушен Раккун Сити. Он был создателем вируса - T, или Джи, или какого-либо другого. Он пробовал использовать вирус в своих собственных целях. Всё это кажется невероятным, но он вводил вирус в свое собственное тело и превратился в монстра. Кроме того, вирус просочился в коллектор, и, насколько известно по слухам, крысы распространили вирус по всему городу.

8 октября 1998

Что я должен делать? Один из рабочих Амбрелла, которые приехали сюда на завтрак, упоминал, что T-вирус НАХОДИТСЯ на этом острове. Он сказал, что нет никакой вероятности, что несчастный случай может произойти здесь в этом городе, но... Я не слишком уверен. Я решил работать на Амбреллу ради денег. Но сейчас меня утомляет то, что я открываю свой ресторан только для работников Амбрелла. Никто не интесуется мной в этом городе. Я предполагаю, что пришло время уезжать отсюда, прежде чем станет очень поздно...

ДНЕВНИК ЭНДИ - СМОТРИТЕЛЯ КОЛЛЕКТОРА.

6-ого сентября

Я никогда не видел его, но слышал, что какой-то Винсент стал главнокомандующим города. Официально, он - элита, посланная штабом Амбрелла. По правде говоря, он - такой злодей, что не задумываясь, убил бы своего друга, если бы это продвинуло его по службе. Хорошо, что я живу здесь, в этом темном коллекторе, и это не означает для меня ровным счётом ничего...

10-ого октября

Кажется, что какой-то ужасный несчастный случай случился на поверхности вчера вечером. Я не знаю деталей, но я слышал, что управляющий Винсент совершил кое-что ужасно жестокое.

9-ого ноября

Сегодня, наконец, управляющий Винсент приехал сюда для осмотра. У нас состоялась светская беседа, но я увидел в нем столько жестокости! Когда я сделал его снимок на память, он очень рассердился... Он настолько глуп!

СЕКРЕТНЫЙ ФАЙЛ АМБРЕЛЛА.

Амбрелла Конфиденциальный ДОКУМЕНТ ДЛЯ ВАШЕГО ИЗУЧЕНИЯ.

Этот файл содержит данные о B.O.W., созданных вирусным загрязнением, которое произошло в ходе биологических заражений.

Первая биологическое заражение было вызвано утечкой T-вируса в Лаборатории Arklay 11 мая 1998. Вторым была крупномасштабное биологическое заражение в Раккун Сити, которое случилось 4 месяца спустя. Хотя официального подтверждения нет, но, вполне возможно, что существуют B.O.W. кроме тех, что упомянуты ниже. Данные об остальных будут сообщены, как только их соберут.

B.O.W. ФАЙЛ \*1: Люди Зомби, которые заражены T-вирусом. Они потеряли свое сознание, и блуждают, основываясь лишь на инстинкте и аппетите, чтобы удовлетворить голод человеческой плоти. Тактика борьбы: Поскольку они очень медлительны, их можно довольно легко устранить, если соблюдать достаточное расстояние, стреляя из укрытия.

B.O.W. ФАЙЛ \*2: Собаки Церберы, которые заражены T-вирусом. Их тела не сгнили настолько, насколько у зомби-людей, поэтому они могут двигаться намного быстрее. Они очень чувствительны к шуму. Если они услышат, что Вы бежите, то начнут преследовать и нападать на Вас.

Тактика борьбы: Возможно устранить их ручным оружием, но, так как они быстры, в них иногда трудно прицелиться.

B.O.W. ФАЙЛ \*3: Licker (лизуны). Они получаются в результате мутации, которая происходит, когда зомби заражен T-вирусом. В результате преобразований, у них появляются такие отличительные черты, как выпирающая мозговая ткань, двигаются они на четырех конечностях. По сравнению с зомби, они обладают невероятным проворством. У них отсутствуют глаза, и они не способны видеть. Вместо этого они имеют невероятно развитый слух.

Тактика борьбы: Поскольку они нападают в ответ на звук, нужно соблюдать осторожность, стреляя в них. Они очень чувствительны к звуку шагов, необходимо избегать бега, когда находишься в их окружении.

B.O.W. ФАЙЛ \*4: B.O.W.s, которые созданы из растений . Они могут двигаться самостоятельно, используя пары, которые вдыхают через кожу. Не подпускайте к себе их щупальца, которые используются как кнуты.

Тактика борьбы: Поскольку огонь смертелен для них, гранатомет - очень эффективное оружие.

B.O.W. ФАЙЛ \*5: Хантер B.O.W.s, который создан в результате заражения T-вирусом человеческой ДНК. Так как мускулы нижней части тела у них были увеличены, они могут подскочить невероятно высоко и напасть на врагов острыми, как бритва, когтями. Тактика борьбы: Непосредственно перед тем, как они схватили врага, они останавливают на мгновение свое движение. Напасть на них необходимо в этот момент.

B.O.W. ФАЙЛ \*6: Тиран - окончательный результат нашего B.O.W. проектируется на основе T-вируса. Основанные на обычном виде Тирана, ещё более сильный и свирепый "улучшенный" Тиран и "Немезис", который еще более агрессивен и интеллектуален, были созданы нашей европейской ветвью. Тактическая процедура: нет фактически никаких контрмер против невероятной силы Тиранов.

B.O.W. ФАЙЛ \*7: Опытный образец еще не является полностью доработанным, но мы уже можем создавать, и наладить массовое производство более эффективный тип B.O.W.s, добавляя определенные материалы в течение процесса культивирования генов Тирана. Однако; есть одна проблема...

РЕГИСТРАЦИЯ ПЕРЕХВАЧЕННЫХ РАЗГОВОРОВ ВИНСЕНТА.

Мы больше не можем допустить того, что сделал управляющий Винсент. Чтобы лишить Винсента его положения, мы должны были получить окончательное подтверждение его жестоких действий, и сообщить об этом в штаб. Мы поняли, что он очень умен и осторожен. Как последний вариант, хотя это было очень опасно для нас, мы смогли перехватить его телефонные беседы. Наконец, мы получили свидетельство, которое достаточно мощно, чтобы лишить Винсента его положения.

Эта пленка содержит его беседы об инциденте побега из тюрьмы в прошлом месяце. Она - доказательство того, что он один стрелял в тех молодых людей, и что он пытался скрыть правду. Кроме того, эта пленка доказывает, что перед прибытием в этот город, Винсент убил своего коллегу только в целях собственного поощрения. Если мы могли бы вручить эту пленку людям из корпорации, приезжающим в город на следующей неделе, он бы потерял свое положение наверняка. Тогда в городе снова будет спокойно!

Прохождение

Это прохождение относится к трудности нормал ,но его вполне достаточно ,чтоб вы могли играть на других трудностях

Начало игры показывает Вам FMV в котором первая вещь Вы увидите, - небольшой пролог, который идет подобно этому:

В 1998 бедствие нажимало тихий среднезападную резиденцию Города Енота. Неконтролируемый взрыв Зонтика создавал T-Virus превративший город в неизбежное смертельное прерывание. Чтобы останавливать взрыв из распространения, Зонтик Incorporated был вынужден стирать целый город. Тем не менее, это было не единственной позицией где взрыв происходил...

Когда это - над, Вы будете переданы FMV в котором Вы видите как зомби выполняло амок улицы и это место - просто подобно городу енота. Затем камера поворачивает в прерыватель на в котором человек висит, он кричит в исследование в котором он имеет привычку получать прочь на этот раз, и затем он стреляет, пули по-видимому нажали что-то важный как прерыватель начинает падать, и человек падает в земной крик. Прерыватель падает несколько аллей за этим, и скоро молодым человеком прыгает из горящего крушения.Этот человек является нашим героем.

Как только Вы будете наконец на управлении после этого драматического FMV и кино подобно убытку памяти нашей головки героя. Обратный, чтобы видеть прерыватель если Вы хотите, после того, как Вы сделали, что ходите в конец этой области и есть там ввод двери это. Как только дверь откроется, Вы увидите труп человека, который ослабевал прерыватель в открывающем кино. Как только Вы станете около его скончавшегося, небольшое изображение начинается в котором наш неподвижный безымянный герой проверяет dogtags в руках bodie's. Изображение заканчивается с зомби непосредственно перед Вами. Выстрелите это и убивай этой быстро причине небольшое закрытие. Когда наконец мертвый, это бросит клавишу какое Вы должны использовать, чтобы открывать любая из трех дверей Вы видите.

Это - первый выбор в игре, дверь ближайшей Вам и тело является входом в церковь. Вторая дверь является кухней закусочной и дверь в конечном счете - вход в театре кино.

Имейте в виду, который Вы не можете возвращаться как только Вы открыли любую из тех дверей с клавишей , becaue ключевые прерывания.

Если Вы хотите пойти в церковь видеть церковный столбец , если Вы выбираете закусочную видеть кухонную секцию и если Вы чувствуете подобно ходить в кино проверять секцию кино.

 ЦЕРКОВЬ

Прокляните тех уродов зонтика , они даже обладают церковью, как мне узнать это? просто взгляд на логотип перед Вами, во всяком случае в этой комнате Вы найдете два зомби, убиваете их как они shouldnot быть любой проблемой для Вас, после убийства им головки к двери в праве как левый один к настоящему времени заперт.

В этой комнате, которую Вы будете окружены тремя зомби, Вы можете убить их с 2 тактиками или ходить в любой угол, избегающий зомби и стрелять их из угла или Вы можете делать это любить я делаю и стреляю em головку на поодиночке с места где Вы запускаете комнату. Как только Вы расположили головку зомби к тиканию часов и брали своего мотальщика. Затем головка к дальнему углу комнаты и Вы увидите клавишу, лежащую в таблице. Возьмите это как это - вещь, которая будет использована, чтобы открывать дверь на другой стороне основной церковной комнаты.

Как только Вы выходите из головки комнаты прямо пересылать и открываешь дверь немедленно, в этой комнате Вы можете получить любое из изменений, или зомби будет перед Вами или также они будут в конце холла часами. Как только Вы расположили ими везде они главные к двойным дверям в середине холла. Как только Вы введете эту комнату, которую камера берет взгляд комнаты и Вы увидите файл в таблице. Приобретите файл и затем головка вокруг угла и Вы увидите траву , машина аркады и зомби. Убейте зомби и берите траву, Вы жаргон делает что-нибудь с машиной :P и головка.

Здесь пойдите в конец холла, Вы имеете привычку, быть способным открыть дверь пока как заперто взамен ходить на остановленные часы и Вы используете мотальщика на этом автоматически. Как только Вы использовали мотальщика, который Вы увидите как лестница возникала за Вами. Сойдите лестницу и Вы увидите вашего первого паука в вашей комнате, они arent реальная угроза и этот жаргон отравляет Вам. Убейте это с удобством и вводи дверь в конечном счете.

Введите эту комнату и Вы увидите три зомби , убиваете их и открываете много цветной клавише из блока и головки по ступеньках снова, открывать дверь теперь и это должно открываться.

Теперь для следующего sectoin, подтвердите аллею Телефона.

 КУХНЯ

Вы должны узнать, что это - кухня зонтика использовавшего отель.

Как только Вы введете это Вы увидите некоторый живой мертвый в этой кухне. Убейте их все и приобретайте файл в счетчике. Как только Вы сделали так вводить стальные дверей как дверь за счетчиком закрывается прямо сейчас. Как только Вы ввели дверь, которую Вы найдете небольшой проход, ходящий налево. Головка вниз этот проход и Вы увидит зеленую траву, лежащую там , выбирает это по и головке по снова.

Как только ваше по снова вводе пилообразного сигнала дверь на другой стороне и ваше теперь в морозилке отеля, зомби будет даже здесь так стрелять их все, Вы увидите мясо массы, зависающее там но это aint время, чтобы есться. Приобретите клавише морозилки и головки весь обратный путь в основную кухонную комнату. Как только там ходить и вводить дверь за встречной областью и, Вы будете способными открыть это.

Как только Вы ввели дверь, которую камера покажет Вам зомби, который ударяется стеклом отеля, главный форвард и Вы увидите 2 более зомби на стороне права. Как только Вы начнете стрелять по им предшествующего зомби прервет стекло и приходишь после Вас.

Убейте их все и вводите дверь в конце холла.

Теперь для следующей секции, подтвердите телефонную аллею.

 КИНО

Как только Вы введете кино быть уверенно в течение немного первичного развлечения времени... точное шутить. Вы увидите некоторое зомби там, убиваете их и берете зеленую траву прежде, чем Вы пойдете по ступеньках. Только пойдите по ступеньках как другие комнаты бесполезные нам прямо сейчас. Как только вы имеете дело с верхом ступенек последовать за путем и, Вы увидите дверь, введите это и камера покажет Вам странно смотрящий проектор в комнате. Головка вокруг проектора и Вы увидите файл в углу хорошего файла, который я мог добавить, связанное рассказом и материалом.

Теперь введите смежную комнату в углу и Вы увидите как зомби являлось слишком закрытием для comfert убивать это и получает этот реестр фильма на верхе полки, теперь головка в проектор и ходит на свою сторону, вас попросят если Вы хотите использовать фильм и Вы знаете что, чтобы делать. Когда фильм начинает прокручивать головке комнату и головку на ступеньки. Вдоль пути, некоторые вороны атакует Вас но они легко должны избегать и я напоминаю, чтобы Вы делали так. Как только ваше вниз ступеньки снова, убейте все зомби снова и вводите первые дверей ваше около.

Теперь говорили, были теперь в основной комнате кино и в переднем плане мы видим какое развлечение вызовов зонтика.

Скучное кино когда-либо, это все, что касается первичное время. Во всяком случае приобретите клавише около экрана и головки снова, для Вас, который любопытн ключевой doesnt появляться пока Вы не запустите кино. Теперь головка в единственное остальное дверей здесь и Вы откроете em с клавишей. Но зомби будет живо здесь снова так быть осторожным.

Теперь для следующей секции, подтвердите телефонную аллею.

 ТЕЛЕФОННАЯ АЛЛЕЯ

Как только ваше здесь, Вы начнете слышать телефонное кольцо внезапно и Вы также увидите 2 собаки здесь, собаки могут быть реальная боль на шее если ваше использование стандарта регулируется, чтобы играться игру. Как только Вы убили собак и когда Вы пытаетесь отвечать на телефон человека на другой стороне отключит на Вас, как грубый.

Теперь decend лестница и Вы увидите ваше первое licker в игре, когда Вы начинаете стрелять по этому другое один прыгнет из темного, убейте их как они - не, что большинство проблемы , как только они будут мертвы подвозить клавишу от скамейки и берет траву в конце аллеи и поднимается другую лестницу.

Как только ваш сделанный climbinb, Вы увидите другое короткое изображение в котором Вы наконец доходите до ответа телефон ругательства. Некоторые странные замечания позже Вы наконец закрываете телефон ругательства. Теперь Вы найдете сами в другой секции выбора. Здесь Вы можете также выбор между библиотекой, больница или аркада. Имейте в виду, который этот выбор определит окончание, которое Вы получаете и подобно прежде, чем Вы жаргон возвращается изменять ваш выбор как только Вы были сделаны один.

Если Вы хотите сыграть некоторые игры в аркаде проверять секцию аркады, если ваше один из книжного типа ходит в библиотечную секцию, и если ваше повреждение ходит в секцию больницы.

 БОЛЬНИЦА

Как только Вы введете больницу Вы будете увидеть изображение в котором Вы будете увидеть знакомого человека, но didnt мы просто видели его мертвый? что-то странный собирается на. Как только ваше в управляющей снова головке в дверь в праве за столом. Когда Вы вводите комнату убивать зомби в переднем плане и вводишь дверь в право. В этой комнате на которой Вы столкнетесь с некоторыми закрытыми вызовами и когда ur сделанным убивая зомби ходить на мониторы и проверять единственный, который находится. Вы откроете таблицу обследования и на этом быть искрящейся клавишей.

Приобретите клавишу и также синяя трава комнаты и головки комната. Теперь введите дверь противоположную Вам и Вы введете это с клавишей Вы обнаружили. Теперь ваше в комнате с зомби и синяя трава, убивать em все и получают траву и выходят через другую дверь.

Теперь ваше в пока другой комнате с зомби и файл. Убейте em все и берите файл и выходите через дверь.

Теперь Вы будете непосредственно в переднем плане лестницы и единственная вещь делать, - подниматься это. Woah Так много дверей, но dont беспокоят нас пройдет через них поодиночке, сначала вводит дверь в право и Вы найдете одно зомби в там и комплекте первой помощи. Теперь выходите из этой двери и ходите в первую дверь слева, здесь Вы должны найти вашу первую новую пушку, которая - ружье B , это - быстрый младенец но замедлять на перезагрузке.

Снабдите это если Вы хотите и вводите смежную комнату, здесь Вы увидите некоторые элементы управления в конце, открываете им.

Теперь головка на основу размещает и вводит вторую дверь в право, эта комната будет иметь три закрывают zomies и есть также зеленая трава в конце комнаты. Выберите это по и головке в основную комнату снова, теперь вводите третью комнату права и Вы снова найдете три более зомби в здесь, убиваете em все и берут красную траву там и выход в основной холл.

Теперь введите конечную дверь, которая - слева сторона и немедленно перед Вами будет ломом, выберите это по и вводите смежную комнату, чтобы находить некоторое зомби бекасу в. Убейте их и головка в основную комнату снова.

НЕПОСРЕДСТВЕННО В переднем плане Вас быть лифтом но когда Вы собираетесь использовать это М-Р x из RE2 появится в переднем плане Вас , убейте это с удобством так как это имеет привычку, быть трудно сталкиваться с и он умирает легко. Как только Вы убьете его Вы увидите как лифт прибыл. Введите лифт и когда ваше вниз там убивать любое зомби, Вы можете оказаться в морге и вводить рядом. Здесь пойдите в крышку люка и Вы автоматически используете лом и ваш героя decends вниз.

Теперь для следующей секции, подтвердите сточную трубу и за

 АРКАДА

Как только Вы введете аркаду, которую другое небольшое изображение начинает в котором Вы будете представлены lickers и их лидеру, когда Вы возвращаетесь в игру, которую Вы увидите два зомби, убиванных очистителем, они могут выглядеть трудно но они - слишком легко и берут только 2 или больше пуль, чтобы умирать.

Авто клавиша фокуса может быть тихий подсказкой при борьбе с химчисткой верить мне, как только Вы убили первую головку очистителя в единственной двери и Вы увидите другое небольшое изображение в котором кто-нибудь убивает 2 химчистки для Вас, в любом случае возьмите клавишу и головка на основу размещает и теперь вводит двойные дверей, которые запирались прежде.

Теперь убейте химчистку здесь и помните авто клавишу фокуса, как только Вы убили их все берут лом и головку вниз ступеньки, здесь Вы увидите некоторый более lickers и аэрозоль первой помощи в таблице казино. Возьмите это и вводи единственную другую дверь, теперь Вы увидите вашу новую пушку перед Вами, это - ружье C и получало хорошую мощность и перезагружающее время. Хорошо действительно перезагружающее время quickest.

Пройдите над в крышку люка и Вы откроете это автоматически и decend downside.

Теперь для следующей секции, подтвердите сточную трубу и за.

 БИБЛИОТЕКА

Если Вы решаете подтверждать farthest дверь, тогда, что - библиотека.

Как только Вы ввели библиотеку, которая Вы будете иметь странно сталкиваться с третьим типом, я означаю Вас увидит нового человека. Когда это изображение - над головкой непосредственно по ступеньках, и когда ur по там брать зеленую траву около Вас. Теперь введите дверь перед Вами и другое небольшое изображение начинается.

Теперь ваш перехваченный в комнате с неприятелем unknwon, и когда Вы ходите в верхнюю секцию библиотеки, которую Вы увидите ружье в таблице но охотник проходит из там, охотника. Убейте охотника как единственных охотников arent alot проблемы, чтобы убиваться. Когда это мертво ходить и берет ваше новое ружье, это - наилучшее ружье как это полное мощности и хорошая перезагрузка скорости но небольшой медленный в стрельбе, но я люблю это.

Возьмите эту пушку и головку вниз снова и вниз ступеньки Вы приходили выше из, как только ваша вниз там головка в единственную другую дверь и вдоль пути некоторые собаки лопнут через окно библиотеки но будут избежать их и головки непосредственно для двери.

В этой двери, которую Вы увидите файл и 2 lickers, убивать их с удобством как они имеют привычку, быть болью и головкой в дверь в конце холла. В этой комнате, которую Вы увидите три зомби так убивать их быстро и легко и берешь лом и выходишь из двери на другой стороне комнаты.

Откройте этому и ваше внешний снова, быстро головка к крышке или если Вы хотите убить неприятеля и нажимаете клавишу фокуса, чтобы запираться в красную траву, теперь decend люк и Вы будете в полностью темной комнате с едва красный свет перед Вами. Нажмите этого и Вы увидите youself в комнате с большими тараканами массы, быстро головка для двери и dont делать что-нибудь еще.

теперь для следующей секции, подтвердите сточную трубу и за.

 СТОЧНАЯ труба

Как только youve прийти на это место ходить и головка к двери с апельсином обозначает около этого как, что - единственная дверь, которую Вы можете ввести прямо сейчас, dont попытку, чтобы открывать любые другие дверей, когда ваше в апельсиновой комнате подвозить оболочки дробовика от верха fridge затем брать файл в таблице, когда Вы берете это Вы увидите другое изображение и теперь головку к двери где мальчик шел. В этой комнате, которую Вы увидите licker вплоть до Вас если Вы хотите остаться и убивать это или также ходить непосредственно проходом это. В любом случае головка по ступеньках.

Теперь Вы будете перед большой дверью с этикеткой рая на верхе, вводе эта дверь и Вы найдете сами в тюремном построении, в этой первой комнате Вы увидите несколько зомби и они входят в любой из 2 образцов, также они очень близкие к Вам , в этом случае ходить в другой конец комнаты и стреляться из ther, или они будут на хорошем расстоянии, в этом canse Вы может выстрелить из где Вы запускаете комнату.

когда ваш сделанный здесь ходить на слева стену двери как другое один закрывается прямо сейчас, это - жесткая комната поскольку небольшой и получал 4 зомби в этом. Убейте их быстро и головку в соседняя комнату где Вы должны найти файлу в таблице и клавиша также в другой таблице, брать пункты и выходить из и Вы увидите как зомби поднялось снова, убивало их снова и головка в основную комнату и теперь вводит дверь непосредственно перед Вами, который прежде был заперт, теперь клавиша должна открывать дверь для Вас.

Теперь когда ваше в этой комнате брать веревку и убивать любое зомби здесь, но dont ввод дверь перед Вами, взамен ходит в дверь в левой области, один с зонами, в этой соседняя комнате убивать обнаженный :зомби P и берет файл из одной из ячеек и выходит из другой двери. Здесь войдите в сначала дверь в ваше право, это - душевая но уже занятый с 4 зомби, убивать их быстро и затем tak Дробовик в углу и головка внешний снова..

Здесь Вы будете непосредственно перед Вам каких концов в башню и есть лестница на обратной стороне области, которая ведет в метрополитен.

Теперь у вас будет вашим третьим выбором в игре...

Если Вы хотите пройти через башню охраны брать маршрут БАШНИ, или если Вы хотите взять значительно более трудный маршрут ходить в секцию МЕТРОПОЛИТЕНА, имейте в виду, которым подземная часть является hardest в игре как она имеет alot охотников и 2 аллигаторов.

 БАШНЯ

 `

Как только Вы ввели эту комнату, которую Вы увидите или 2 охотника в этой комнате, которая - более часто или Вы увидите собак здесь, если у вас есть собаки здесь, тогда Вы должны только что запустить прошлое он или если у вас есть охотники, тогда станьте за полюсами и начинайте стрелять поочередно, сначала получать одного охотника и использовать клавишу фокуса, чтобы делать это легче, затем Вы можете убить другое так же. Когда ваш сделанный здесь ходить в верхнее левое открытие на стене, нет необходимости ходить в дверь сюда как это ведет длинный обратный путь. Возьмите красную траву там и взгляд непосредственно напротив этому и Вы найдете лестницу, ходящую по , возьмите это и Вы будете находиться на верхе башни охраны, продолжать и вас попросят использовать веревку, Вы знаете что, чтобы делать теперь и теперь ваше из тюрьмы.

Когда ваше вниз лестница, Вы увидите большую цифру, приходящую к Вы, м-р X но Вы должны быть способными убить это прежде, чем это достигнет Вас так делать так, теперь временем, чтобы принимать другое решение, на этот раз Вы можете или проходить через пустой ночной клуб или Вы можете пройти через rooftop и метод склада.

если Вы wanna boogie в клубе ходит в ПОД КЛУБ СЕКЦИИ, или если Вы хотите быть безопасный и suddle тогда пойдите на ПОД SECTION ROOFTOP.

 ПОД КЛУБ СЕКЦИИ

Как только Вы введете клуб, который Вы увидите другой М-Р x приходя право на вашем лице, Вы можете делать этой комнатой двумя путями, или Вы можете пойти за блоками затем ходить в выходную дверь, которая очень легкая делать, или Вы можете делать это путем я люблю делать это и ходит за блоками и стреляет X. Это даст некоторые боеприпасы после того, как это умрет, так что это - хорошая идея стрелять это. Как только ваша сделанная головка в дверь и, Вы будете в основной комнате ночного клуба но полностью пустое.

Как только ваше в здесь взять зеленое стадо соседнее и затем головка к ступенькам и, Вы пойдете по в комнате автоматически, в здесь единственной вещи, чтобы делать, - брать карту, но как только Вы сделаете м-р X придет берясь в комнате, убиваешь это быстро прежде, чем это сделает любым ущербом и выходит из комнаты, вниз в основной комнате Вы столкнетесь с другим м-р X и Вы должны тратить его тоже, после того, как Вы сделаете этой головкой к единственному другому выходу в комнате и используете считыватель и карта будет использована.

Теперь для следующей секции, подтвердите ЗОНТИК ГЛ.УПР.

 ПОД SECTION ROOFTOPS

Как только ваше здесь, Вы столкнетесь с парой химчистки, вплоть до Вас если Вы хотите принять на них все или просто берут траву в углу и выходят из, во всяком случае Вы делаете это, dont забывать траву и выходить через лестницу в другом конце крыши, как только Вы получите вниз здесь ходить в конец небольшой области и берете боеприпасы гранатомета, лежащие там, чтобы быть взят и затем вводить дверь.

Как только ваше в этой комнате убить всю химчистку, чтобы делать это легче для Вас убивает, который стреляет по Вам с верха контейнеров сначала, когда ваш сделанный здесь, головка за контейнерами и приобретает оболочки дробовика затем выходит из склада через другой выход.

Теперь для следующей секции, подтвердите Зонтик ГЛ.УПР.

 ПОДЗЕМНАЯ ОБЛАСТЬ Я

Если Вы выбирали бы эту область даже после того, как читать, который это - жесткая область, тогда вы имеете дело с плейером ядра я говорю, эта область является реальной болью так у вас лучше есть хороший палец триггера, как только Вы введете подземную область убивать 2 мотылька Вы видите в первой комнате, они могут иногда быть реальная боль так убивает их быстро и берешь синюю траву там и вводишь отверстие отдушины, чтобы выходить из этой комнаты и использовать веревку если и когда спрошено.

В этой комнате, которую Вы столкнетесь с некоторыми охотниками,, который находится на другой стороне моста может прыгнуть через мост и нажатый Вы, так что Вы должны быть быстрыми, убивать охотников быстро затем подниматься лестницу в конце линии.

Теперь пройдите через эту область, убивающую что-нибудь Вы можете столкнуться вдоль пути и Вы придете в дверь, которая проведет Вас на другую сторону где Вы были перед, теперь берете зеленую траву, которая должна быть там и вводить единственную другую дверь, в соседняя комнате приобретать красную траву перед выходом в дверь на другой стороне области, и теперь Вы было бы подготавливать для жуткой борьбы.

Как только ваше в этой комнате борьба с 2 аллигаторами начнет, и если и когда ваш способный убить их головку вплоть до выхода в конце комнаты.

Теперь для следующей секции, подтвердите Зонтик ГЛ.УПР.

 ЗОНТИК ГЛ.УПР.

Прежде, чем Вы введете основной зонтик, формирующий Вам будет иметь небольшое изображение в котором ваш герой поборется с его памятью немного, когда изображение - над использованием авто клавиша фокуса, чтобы видеть красную траву и выбирать это по и вводит основные дверей построения. В основной комнате Вы будете или лицо 2 lickers или 2 охотника, охотники здесь могут быть реальная боль поскольку оба атакует Вас в то же самое время, как-нибудь когда неприятель мертв брать круги магнума, лежащие в переднем плане и головке к двери на стороне права.

Теперь в этой комнате Вы будете лицом к лицу с парой зомби, Вы можете или пребывание где Вы - и стреляетесь оттуда, или легче путь здесь должен ходить в конец холла и стрелять оттуда и убивать зомби с удобством. Теперь головка вокруг угла и берет траву лежа около следующего лифта, теперь ходит в предшествующий лифт и вводит это, Вы будете переданы 13-й полу автоматически.

Как только ваше по полу, Вы будете в холле и Вы будете или лицо lickers или охотники убивают их и вводят сначала дверь Вы видите, в этой комнате Вы будете иметь другое изображение, и когда он - над брать файл слева передавать таблицу, затем ходит и получает карту на панелях, прежде, чем Вы сделаете так М-р X придет через и мешаешь Вам, как только Вы убьете это подвозит карту от пола и выходишь из комнаты, теперь используйте ключевую карту на считывателе карты с дверью в другую комнату и вводите это.

Как только Вы введете эту комнату найдется или зомби lickers или, любой путь убивает его и выходит из другой двери, в этой комнате у вас будет другим небольшим изображением и Вы увидите небольшую девушку в этом, как только изображение будет над поворотом и приобретает файл и вслед за тем головку в направлении где она шла и выходила через другую дверь. В этой комнате, найдите красную траву и используйте боковой лифт права и м-р X атакует снова, убивает это снова и лифт прибудет, вводит это и Вы будете переданы второму этажу.

Как только ваше вниз здесь, головка прямо и запустит прошлому права сканер, нет необходимости становиться ключом поскольку когда licker приходит, Вы будете длинными вниз ступеньки, вниз здесь Вы увидите некоторых собак, если ваше в настроении, тогда выстрелите их или иначе запускайте и вдоль пути брать гранатомет из автомобиля и выходить через дверь в другом конце стоянки.

 ПУТЬ В ДОМ LOTTS

Как только Вы выходите из стоянки, которую Вы увидите другое небольшое изображение в котором lott и lilly нырнет в водянистой области и Вы последуете за ними, когда ваша обратная сторона в управляющем главном форварде и через темную дверь, в этой соседняя комнате Вы увидите охотника, проходящего в проход выше, Вы можете или стрелять это с места ваше положение или Вы можете только что поруководить этим и надеждой это doesnt видеть Вас.

В соседняя комнате, которую Вы столкнетесь с некоторыми пауками и имеете в виду они могут отравить, снова Вы можете или убивать их или только что запустить прошлое он, во всяком случае Вы любите ходить в конец этой области и Вы увидите как лестница поднималась. Как только ваше на верхе поворота лестницы на ваше левое и, Вы увидите некоторые травы, лежащие там, выберите их по и вводите основную дверь дома.

Когда ваше в первой головке дома к двери слева и проходить медленно в, Вы увидите зомби, сидящее на полу, делающем что-то :). Как только Вы истратите его брать траву в комнате и выходить в основную комнату дома, теперь головки к единственной другой комнате в доме, когда Вы вводите это ковчег посмотрит влево и вправо и видишь небольшой сбой в шкафе. Сначала брать файл в таблице и смотреть на уличное 2 объявление истребителя на стене затем проверять шкаф и другое изображение начнется в котором Вы будете представлены lilly, которое сообщает Вам, что lott's ушедший один и затем она просит Вас, чтобы сохранять ему.

Как только ваш сделанный здесь выход дом altogather и, Вы увидите, что дверь в конце, который был закрыт перед теперь открытое, но зомби выпущено слишком, убейте зомби и проходите через дверь там и поднимайтесь ступеньки в конце улицы.

В этой следующей области, убейте собак, которые Вы послушайте и затем головка вокруг угла к двери, но прежде, чем Вы можете достичь это охотник лопнет через это, убивает это и берет зеленую траву там , теперь вводит дверь в право, в этой комнате ходить в элементы управления и запускать управление трамвая , но прежде, чем Вы можете выходить из комнаты, которую licker лопнет через одно из окна , убивает это или также оставлять это и выходит из комнаты, теперь Вы увидите трамвай, приходящий к станции, и Вы можете на борт это.

Когда Вы вводите трамвай, который Вы увидите охотника, прыгающего на верхе трамвая, когда трамвай наконец приходит на останов, охотник спустится и непосредственно в переднем плане Вас, убивать это и 2 других охотника в этой комнате, которая делает в общей сложности 3 охотниками, реальная боль в @$$.

Как только они будут всей мертвой головкой вниз ступеньки к следующей области.

Теперь когда ваше вниз здесь, Вы увидите м-р X приходит к Вам с удобством и есть также 2 собаки в этой комнате, убейте м-р X быстро затем тратьте собак затем выходите из комнаты с единственного другого выхода, теперь Вы натолкнетесь другой выбор в ваш путь, Вы должны выбирать с 1 трех дверей, один непосредственно перед Вами лидирует на косогор и в этой двери ваш gonna сталкивается с много м-р X's.

Другая дверь лидирует в подземную область, которая - область hardest как Вы должны бороться с lickers и охотниками, чтобы заканчивать it. и конечная дверь, которая имеет немного greenry приходя через это проведет к испытанию заземления где Вы будете хозяином на много, и я означаю alot химчистки.

Если Вы выбираете косогор ходить на КОСОГОР если Вы выбираете подземный проход ходить в МЕТРОПОЛИТЕН 2 если Вы выбираете лесную область ходить в ЛЕС

 КОСОГОР

Это - действительно прямо форвардная область без реального explination направления, которое нужно сделать. Как только изображение будет над, Вы начнете слышать звуки М-Р X's, приходящие к Вам. Здесь Вы можете или убивать их все или только что запустят прошлое он если Вы можете, иметь в виду, который они имеют привычку давать Вам что-нибудь для убийства них, когда ваш doen с выходом пути через дверь в конечном счете.

Для контрольного ОСОБНЯКА следующей части И ЛАБ..

 МЕТРОПОЛИТЕН II

Здесь как только ваше в управляющей головке через длинный и темный туннель , если Вы хотите, Вы можете убить враждебные в пути или только что запустить прошлое он, как только ваше в конце этой туннельной головки через дверей, и в соседняя комнате последуйте за путем на рядом.

В соседняя комнате, выберите боеприпасы, которые Вы видите и убивайте что-нибудь в вашем пути и выходите в комнату моста, здесь проходите вдоль пути и убивайте охотникам кто переход из нигде, чтобы отвлекать Вас.

В конечной комнате, возьмите траву и убивайте любых чудовищ и головки по ступеньках в соседняя комнату.

ДЛЯ контрольного ОСОБНЯКА следующей части И ЛАБ.

 ЛЕС

Это - самый простой путь трех и с легчайшим неприятелем, чтобы убиваться. Убейте химчистку и головку вдоль прямого forwad пути, Вы можете даже запереться на в лазеры с клавишей фокуса. Во всяком случае головка в конец и выход через дверь.

Для контрольного ОСОБНЯКА следующей части И ЛАБ..

 ОСОБНЯК И ЛАБ.

Как только Вы выходите через или из трех областей Вы будете в области с eiter охотниками или собаками, убейте их как Вы можете и головка к двери в конечном счете, как только Вы введете эту дверь, которая Вы будете или лицевые собаки или пауки, убейте их или запускайте прошлому их, любую головку пути к двойным дверям в центре большой области и Вы введете заземление особняка.

В этой области, которую Вы столкнетесь с некоторыми охотниками, убиваете их быстро и Вы увидите как основные двери особняка были заперты, головка к left of masion и берет в конечном счете теперь головку травы вправо особняка и после того, как убийство охотника вокруг угла введет боковую дверь особняка \* умный \*

Как только Вы введете особняк, который Вы увидите, что это испорчен, что-то действительно плохо должно hapened здесь, как только Вы проведете форварда, который Вы услышите lott крик, после того, как эта головка в угол основного холла и примет круги гранаты затем головка вниз ступеньки на вход лаб., как только ваше вниз здесь, Вы будете или лицо один М-Р x или более, чем 1. Как только Вы убили их головку вдоль пути в управляющую комнату где Вы находите магнум , закричите YEE HAW и выбирайте пушку, теперь нажмите переключатель на стене и элеватор появится в Вы, головка в элеватор и Вы будете decend в лаб..

Как только ваше вниз здесь, Вы увидите немного обнаженное зомби, выстрелите им и головке towars дверь направо с большим оборудованием. Как только ваше в здесь убить licker, Вы видите и обращаете внимание на синий блока на стене в переднем плане при вступлении слева стену двери.

Как только ваше в двери, Вы увидите некоторые заводы но они - не просто нормально также, они - заводы зомби, и они перехвачены в пробирка. Оставьте им и берите кислотные круги в таблице, после этой головки к единственной другой двери в комнате, здесь Вы увидите темное licker сначала, убиваете это и вводит смежную комнату где Вы найдете файл и диск, отправляете им оба и Вы услышите звук стеклянной аварии. Когда Вы головка Вы натолкнетесь 3 темных lickers, наилучшая вещь, чтобы делать, должны избегать их как они берут слишком долго (длиной).

Как только ваше в комнату завода, Вы увидите как они - свободны теперь, но нет необходимости бороться с ними и выходить в холл. Теперь головка в основную комнату, убивающую licker вдоль пути, как только ваше в основной комнате снова убить обнаженное зомби снова и ввести другую большую слева сторону двери комнаты. Здесь пойдите вдоль немного длинного прохода и используйте диск в синем слоте в конечном оборудовании. Как только это сделан тревога зазвучит и дверью за, Вы откроете показывать некоторого зомби , убейте зомби и вводите комнату где они исходили из, чтобы получать некоторый гранатомет, теперь головку в основную комнату, убивающую обнаженное зомби снова и заголовок в другую комнату agian.

Теперь поминайте синего блока, который я сообщил Вам о .. головке там и использование это и ставень кроме Вас откроет показывая мертвый труп с что-то сиянием и 2 завода, убивать заводы и искать тело и Вы найдете карту зонтика. Возьмите эту новую карту и ходите в конец холла в лифт, который был прежде inaccessable. Введите лифт и Вы пойдете вниз одним полом.

Теперь Вы будете в большой комнате с 2 заводами снова, убиваете заводы и используете ключ на конце, чтобы поднимать большие ворота.

Возьмите круги пламени и синяя трава и вводите большие biohazard выделенные дверей. Как только Вы введете комнату, которую другое изображение начнется в котором Вы увидите alot М-Р x's под производством, но прежде, чем Вы можете не видеть больше живой м-р X приходит разрушаясь перед Вы и дверь на конечных закрытиях сам.

Убейте mrX как это проходит к Вам и дверь в конечном счете открывается по после того, как Вы услышите другое криков lott's, теперь головки быстро в дверь и Вы должны быть свидетель на одном из большинства hillarious изображений когда-либо, Вы увидите lott пытаясь, чтобы принимать на охотника с дубинкой бейсбола, но lott's в проблеме теперь и вплоть до Вас, чтобы сохранять lott но другой охотник возникнет и Вы должны убить это. Как только ваше сделанное убийство это другое изображение начнется в котором lott объясняет Вам о сами, как только ваш удовлетворенный изображением, Вы обнаружите, что само destruct система была активизирована.

Возьмите аэрозолю первой помощи в комнате и головке к двери в другом конце. Как только в этой комнате другое изображение начнется в котором ковчег как-нибудь помнит кто он - и почему - он здесь? Как только ваше на управлении головкой героя прямо переслать и ввести дверь перед Вами, убейте все зомби в этой комнате и берите круги магнума в углу, теперь flick ключу непосредственно в переднем плане двери и головки в предшествующий холл.

Как только здесь использование панель на стене и, Вы откроете по секции стены, показывающей 2 завода и дверь, убейте заводы и вводите двойные дверей, здесь Вы наконец дойдете до видеть тирана, неподвижное в своей пробирке, но это имеет привычку появляться теперь, брать отмычку и также брать файл в одной из боковых таблиц, брать один конечный взгляд на причину тирана следующий раз Вы видите его он имеет привычку, быть так quiet. ;)

Теперь головка в предшествующий холл и другое изображение начнется в котором Вы увидите человека пути, который Вы выбирали, если Вы выбирали бы аркаду, которую Вы увидите лидера химчистки, если Вы выбирали бы библиотеку Вы увидите midgit энди и если Вы выбирали бы больницу Вы увидите реальный винсент goldman снова и живой.

Кто бы ни человек - доходит до ролика после небольшого диалога и теперь, который Вы должны встретиться с тираном один на одном. Наилучшее оружие здесь в использование - дробовик, возьмите это и бери осторожные выстрелы в тиране, и пройдите когда когда-либо, он дергается форварда или пытается царапать Вам.

Скоро достаточно борьба будет над и теперь Вы должно вводить дверь, как только ваше в этом Вы увидите хорошее изображение в котором Вы видите тирана, встающего из своего падения и поднимая коготь небольшим. Как только ваше на управлении снова, головка к единственной другой двери и использует отмычку и откроет дверь.

Как только ваше в здесь, Вы увидите дверей перед Вами лопаться открытым, и придет также alot химчистки, или alot м-р X's или ничто совсем, в любом случае не берет лифт в конце холла и продолжает.

Как только ваше вниз лифт, Вы увидите детей, отклоняющихся в Вас и Вы услышите сообщение agian, теперь последуйте за путем и сначала поворачивайте налево и выбирайте оболочки дробовика. Теперь главное право и нажимает ключ там и дверь в пути поездов открытом по. Когда Вы оборачиваетесь Вами увидит некоторую химчистку, или убивать их или выходить из-под контроля и вводить поезд.

Как только ваше в поезде, это переместит и когда это останавливает Вам видеть детей, возглавляющих форварда как только ваше в управляющем главном форварде и dont попытке, чтобы стрелять детей как ничто не - gonna случаться с ними, теперь возьмите лифт и как только ваше на верхе изображение начнет детей .The - в прерывателе теперь и ваше на площадке для вертолетов один с тираном, и на этот раз там имеет привычку, быть любой ракетной пусковой установкой, чтобы помогать Вам.

 ФИНАЛ

Когда конечная борьба начинает стрелять по тирану с наиболее сильными пушками, которые Вы имеете и скоро Вы увидите другое изображение в котором он видоизменяет, теперь 2 раз шире но более мощный теперь и это может захватить и бросать Вам теперь, ох и это может даже заблокировать ваши выстрелы теперь, когда когда-либо, это захватывается, чтобы бросать Вам быстро стрелять по это, круги магнума использования и когда ваше из них использовать кислоты, затем flamers, и затем если нужно использовать дробовика, нормальные круги гранаты сосут плохо так dont использовать их здесь.

Как только ваш finall удовлетворившееся тираном заканчивающее изображение начнется, в котором Вы убьете тирана для реального в хорошей ракете способа на реактивный colliion.

Наконец игра заканчивается.

Хорошо capcom действительно сохранившее наилучшим для последнего, и никакое я dont означать окончание FMV. Я означаю музыке какие игры когда ваше наблюдающее окончание кредитов, грозный Вы может пропустить кредиты если Вы хотите, ожидает и наблюдает ваш ранг и тогда сохраните вашу игру, чтобы играться позже.

КОНЕЦ

-------