

Silent Hill: Homecoming

Прохождение игры

Автор – [JWoolf](#)

Прохождение писалось в режиме “Normal”. В этом режиме в отличие от режима “Hard” вы получаете: менее жестоких врагов, меньший урон здоровью от их действий и увеличенное количество боеприпасов. Что касается решений загадок и стратегии прохождения, то здесь видимых различий не наблюдается.

Уровень 1 - Ночной кошмар

Первым делом освобождаемся от ремней (активно жмем на левую кнопку мыши) которыми вы привязаны к каталке. Включаем фонарик и приступаем к осмотру этой палаты. Читаем записку слева от двойных дверей и проходим через нее в соседнее помещение. Открываем другую дверь, от которой тянется кровавый след на полу. Читаем очередную записку, прищипленную к доске справа от вас. Подходим к решетке, чтобы увидеть за ней ребенка (Джошуа) занятого рисованием на листке бумаги. Для того чтобы открыть ее вам понадобится узнать шестизначный код, набрать который нужно на панели управления. Но его мы “добудем” чуть позже, а пока проходим через дверь направо от решетки. Смотрим на рентгеновский снимок с первой половиной шестизначного кода – 624. Записка на столе объясняет, что мы должны сделать, чтобы обнаружить вторую половину снимка и соответственно вторую часть кода. Затем смотрим на карту госпиталя возле двери, которую вы в дальнейшем сможете рассматривать в любой удобный момент.

Выходим в коридор, воспользовавшись дверью поблизости от вас. Единственная незакрытая дверь (предпоследняя, комната 203) расположена в правой части коридора. Открываем ее, чтобы зайти в комнату с тремя инкубаторами. Смотрим на средний инкубатор, из которого доносится плач ребенка. Теперь дверца закрыта, и плач не отвлекает вас от насущных дел. Берем пузырек со здоровьем и перелезаем в комнату 204 через не застекленный проем в стене. Читаем руководство по борьбе лежащее на столе, затем снимаем рентгеновский снимок со стены и возвращаемся с ним в комнату, в которой вы обнаружили первый снимок. Соединяем оба снимка между собой, чтобы увидеть шестизначный код – 624872. Вбиваем эти цифры на панели управления возле ворот, чтобы открыть их и получить возможность пройти в следующую область. Поднимаем рисунок с пола и следуем в ту сторону, куда убежал ребенок. По пути сохраняем игру, используя красный символ на стене.



В следующем помещении (туалет) вытаскиваем нож из стекла и немедленно используем его против медсестры. Оттачиваем до автоматизма владение ножом, поскольку он наиболее эффективен в ближнем бою. Когда враг будет повержен, возвращаемся к двери, через которую вы зашли сюда и стоя перед ней, переводим взгляд направо, чтобы увидеть отверстие в стене. Пробираемся в соседнюю комнату через это самое отверстие и открываем дверь слева от вас. Направляемся к лестнице, по пути увернувшись от инвалидной коляски. Читаем записку на стене, после чего поднимаемся вверх. Разбиваем стекло, стоя на верхней площадке и залезаем в комнату. Убиваем двух медсестер, используя нож в качестве весомого аргумента. Затем все тем же ножом разжимаем зубы монстра на другой стороне комнаты справа от работающего телевизора и проходим сквозь разжатые челюсти в соседнее помещение.

Сохраняем игру в комнате 303, читаем записку на кровати и проходим через дверь. Идем направо по коридору, пока не столкнемся с очередной опасностью в виде группы пауков намеревающихся напасть на вас. Действуем следующим образом. Жмем на пробел, когда пауку удастся вцепиться в тело главного героя и затем, очень быстро и ритмично давим на правую кнопку мыши, чтобы, в конце концов, уничтожить паука. Повторяем эти движения до полного уничтожения всех пауков, чтобы затем пройти через дверь расположенной вблизи кушетки. Берем пузырек со здоровьем с одной из полок и выходим из комнаты. Захватываем фото с кушетки и идем к дальней двери напротив кушетки, чтобы пройти через нее в операционное отделение.

Спускаемся в центр операционной. Уничтожаем трех медсестер возле кушетки. Ищем сомкнутые челюсти монстра поблизости от вас. Разжимаем их ножом и проходим сквозь них на лестничный пролет. Снимаем рисунок с противоположной стены и поднимаемся по лестнице на верхний уровень. Обыскиваем труп на кушетке и это дает свой результат. С ключом в кармане спускаемся вниз в операционную и открываем им дверь, запертую на висячий замок. В соседней комнате находим записку на столе. Открываем другую дверь, через которую проходим в помещение с решетками. Разговариваем с Джошуа. Он просит вас помочь найти ему его любимую игрушку.

Заходим в комнату, в которой мы в начале уровня обнаружили рентгеновский снимок. Сохраняем игру. Отправляемся в комнату 203 (с инкубаторами). Игрушка здесь и это радует, но ее кто-то медленно затягивает в соседнюю комнату через отверстие на правой стене. Смело, заталкиваем руку в отверстие и активно жмем на левую кнопку мыши, чтобы вытянуть зайца. Относим игрушку мальчику. Его реакция несколько обескураживает нас, но, тем не менее, вскоре решетка открывается, и мы можем пройти

вперед. Идем по коридору к лифту и жмем на кнопку вызова, чтобы открыть двери. В кабине наш герой после некоторого раздумья жмет на кнопку, и лифт начинает спускаться вниз. А дальше...

Уровень 2 – Гленн Шеферд

Мы в городе. Ступаем вперед до перекрестка. Там мы встретим судью Холловэй. Поговорив с ней, проходим на запад города, где расположена ратуша. Заходим внутрь. В большом зале, в который можно попасть через двустворчатые двери перед нами, находим фотографию и изучаем книгу. Выходим из зала через южную дверь. Заходим в дверь справа от нас. На столе находим аптечку со шприцем внутри. Выходим из комнаты и идем по коридору направо. Там мы найдем две двери. Сначала заходим в дверь справа и в комнате общаемся с судьей. Затем заходим в дверь слева и в комнате находим бутылочку с энергией, а также пункт сохранения. Покидаем ратушу.

Идем к дому Алекса (обозначен красным кругом на карте). Заходим внутрь, поднимаемся по лестнице на второй этаж и заходим в комнату родителей через двустворчатые двери. На комодe около двери находим письмо, в ванной – кассету. Выходим из комнаты родителей. Подходим к открытой двери, и она тут же закрывается. Заходим в комнату рядом с этой дверью, в комнату Алекса и Джошуа. С кровати берем фонарь и смотрим флешбэк. Подходим к книжному шкафу. Смотрим на него. Сдвигаем в левую часть полки книги и находим на задней стенке кнопку. Нажимаем на нее, чтобы открылась секретная комнатка. Внутри нее мы обнаружим карту дома.

Выходим из комнаты и спускаемся по лестнице на первый этаж. Там Алекс встретит свою маму. Пообщавшись с ней, он услышит звуки, доносящиеся из подвала. Чтобы добраться до него, идем по мокрому следу. В подвале Алекс встретит новый вид монстра – ползающего и набрасывающегося на нас с когтями Lurker'a. Метод его умерщвления прост – ждем, когда он подойдет к нам близко, когда он набросится, увиливаем от него, и затем атакуем его ножом до тех пор, пока он не свалится наземь. В задней части подвала находим генератор. На нем будет лежать пульт управления воротами гаража. Берем его и идем к выходу из подвала. Слева от нас находим проход, затянутый полиэтиленом. Прорезаем ножом полиэтилен и, зайдя в комнату, открываем единственную дверь, чтобы посмотреть флешбэк. Покидаем подвал и выходим из дома на улицу.

Проходим к гаражу, который находится справа. Открываем ворота с помощью пульта управления и тут же приступаем к бою с Lurker'ом. Внутри гаража со стола слева от нас берем трубу. Ее можно использовать в качестве оружия. С помощью трубы вскрываем шкаф в задней части гаража и из него достаем канистру. Покидаем гараж.

Из дыры в заборе вылезет еще один Lurker. Убиваем его и пролезаем через дыру, затем через еще одну, чтобы оказаться в парке. Здесь справа на стене находим рисунок ребенка, а около горки фотографию. На южной стене находим решетку. Взламываем ее с помощью трубы и через этот проход покидаем парк. Слева в переулке находим грузовик. Убиваем вылезшего из-под грузовика Lurker'a, затем используем канистру на бензобаке грузовика.

Возвращаемся в подвал дома Алекса. На генераторе используем канистру. Откроется дверь рядом, и мы сможем пройти к задней части дома. Во дворе в растениях находим напиток здоровья, на стене рисунок ребенка, а на калитке в заборе находим сумки, из которой мы можем достать фотографию. Заходим в дом. Используем кассету на автоответчике, чтобы прослушать ее, а из холодильника достаем напиток здоровья.

Выходим из дома и через калитку в заборе покидаем этот уровень.

Уровень 3 – Потерянные души

Идем на кладбище и там первым делом на плите находим карту кладбища. Ступаем далее по единственному пути до тех пор, пока мы не доберемся до могильщика. Далее двигаемся до котлована, внутри которого нам предстоит сразиться со злобной собакой. Уничтожив ее, подходим к фонтану и берем лежащую на нем каменную пластину. С правой стороны от нас выбираемся из котлована. В беседке находим напиток здоровья. Проходим на запад к склепам. Во втором справа склепе будет находиться пункт сохранения. После сохранения игры выходим из склепа и бежим по дорожке направо к запертым воротам. Заходим в склеп слева от ворот и пролезаем сквозь отверстие в стене в другой склеп. Выходим из него и бежим налево к запертым воротам. В левом склепе можно найти пузырек со здоровьем, а в правом пролом в стене, через который можно пробраться в другой склеп. Покинув его, бежим по дорожке направо вплоть до запертых ворот. Заходим в склеп по правую руку (шелохнувшееся калитка сигнализирует нам, что нужно исследовать его). Пролезаем в другой склеп, воспользовавшись отверстием в стене. Выходим на свежий воздух (если его можно назвать свежим в этом месте) и достаем нож, чтобы вскоре отразить нападение злобной собаки. Следуем по тропинке к глухой стене, затем проходим через ворота слева от вас и спрыгиваем в яму прямо в гущу мелких пучков, которые к счастью безвредны. Проходим немного вперед, пригнув голову в определенный момент и, выбираемся из ямы, зацепившись руками за кирпичную кладку. Спускаемся по ступенькам, которые ведут в опустевший сад. Бежим вдоль стены в направлении двух лестниц обозначенных на карте. Поднимаемся по правой лестнице. Изучаем мемориальную табличку на стене. Берем вторую пластину с постамента неработающего фонтана. Используем обе пластины на воротах позади вас. Ворота открываются, и можете выйти из кладбища.

Выходим со стоянки и теперь бежим на запад по окутанной туманом дороге. После полицейского участка Алекс повстречает девушку по имени Элли. Она дает вам компактную рацию уоки-токи. Благодарим ее и бежим на юго-запад (в нижнюю часть вашей карты). Переходим через мост. Дальше ищем в заборе дверь, открыв которую можно зайти на территорию кладбища старых автомобилей. Ищем поблизости дыру в заборе. Вам туда. Находим вход в дом, в котором произойдет встреча с Кертисом. Заводим с ним разговор. Алекс попытается обменять сломанный револьвер на исправное оружие. В результате сделки Алекс становится обладателем пистолета МК 23. Вновь заводим разговор с Кертисом. Спрашиваем его про часы. Запоминаем время 2:06, которое он упомянет в разговоре. Проходим в заднюю комнату. Находим в ней коробку с патронами, здоровье и карту кладбища старых авто (где мы собственно сейчас и находимся). Выходим из дома, не забыв попрощаться с хозяином.

Теперь обладая холодным оружием можно чувствовать себя несколько спокойнее. Не правда ли? Тем же путем выходим со свалки. Расстреливаем (или используем нож) дикую собаку на территории свалки. На дороге встречаем живого трупа, от которого исходит дикое зловоние. Обходим его стороной и бежим по дороге в направлении кладбища, по пути уничтожив увязавшуюся за вами собаку. Ваша цель на территории кладбища – семейный склеп Бартлеттов. Но прежде чем вы до него доберетесь, у вас на пути встанет еще один живой труп и собака. Внутри склепа смотрим с близкого расстояния на гроб, чтобы увидеть хитроумный замок. Выставляем на рисунок и выставляем блоки в таком же порядке. Когда все они будут на своих местах, тянем вниз до предела самый верхний блок. Гроб открыт. Алекс достает из него часы, которые вызывают у него адскую

головную боль.

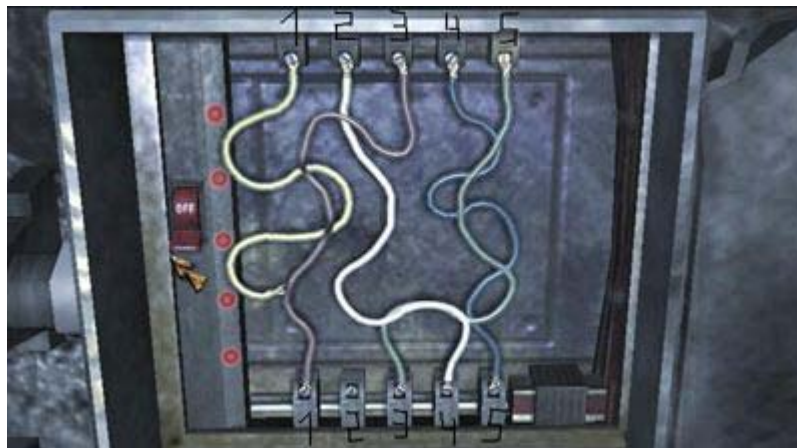


Уровень 4 – Отель Silent Hill

Итак, мы добрались до отеля Silent Hill. Идем в направлении разбитой пожарной машины уу в конце улицы. Заходим в правый переулок, как только из него появится живой труп. Следуем по дорожке, которая приведет вас прямо к пожарной машине, точнее над вами будет нависать эта многотонная махина. Поднимаем с земли топор и возвращаемся с ним к отелю, вход в который заколочен досками. Используем топор на досках, чтобы получить возможность зайти в отель. Идем через коридор в холл. Изучаем записку на регистрационной стойке, после чего берем карту отеля из отделения для ключей. Перепрыгиваем через лифтовую шахту, когда приблизимся к ней. Алексу предстоит поработать над подачей электричества в отель. Берем ключ с ящика.

Возвращаемся на улицу. Держим ухо востро, поскольку трупы и не думают оставлять вас в покое. Ключом открываем ворота справа от центрального входа отеля. Смотрим на коробку с разноцветными проводами напротив мусорных контейнеров. Пересчитаем их слева направо от 1-5 также как и разъемы внизу. Соединяем провода с разъемами в таком порядке:

- Провод 1 (желтый) со 2 разъемом
- Провод 2 (белый) с 1 разъемом
- Провод 3 (красный) с 4 разъемом
- Провод 4 (синий) с 3 разъемом
- Провод 5 (зеленый) с 5 разъемом



Когда все провода будет на своих местах, щелкаем на выключатель, чтобы подать питание в отель. Возвращаемся в холл, в котором вызываем лифт. В кабине поднимаем с пола коробку с патронами и жмем на активную кнопку на панели управления. При подъеме на верхние этажи на лифт набрасываются монстры с длинными конечностями. Отбиваем их атаку, используя нож, который достаточно эффективен в данной ситуации. После полной остановки лифта немедленно выбираемся из него на третий этаж, как выяснилось позднее.

Разрезаем ножом большую картину справа от вас, чтобы получить доступ в номер 302. Сохраняем игру и следуем в сторону 301 номера. Алекс через дверь начнет разговаривать с женщиной проживающей в этом номере. Она желает получить от Алекса три открытки-воспоминания, прежде чем она поможет ему. Пожалуй, приступим.

В номере 303 читаем сообщение на стене, а в 304 письмо. Проходим в центральную область третьего этажа. Пролезаем сквозь отверстие в стене в номер 307. В номере 308 изучаем очередное письмо и надпись на стене. Номер 309 заперт, как ни странно. Идем вдоль стены, ища приколотенные наспех доски. Топором разрубаем доски и заходим в номер 309. Поднимаемся на четвертый этаж, используя тумбочку в центре номера. Читаем письмо в номере 406 и выходим в коридор через соседний номер. Отбиваем атаку летающих пауков и сразу же идем в сторону 403 номера. Смотрим внутрь номера сквозь отверстие в стене. Теперь идем в номер 402. Сдвигаем в сторону шкаф. В ванной номера 404 находим открытку на полке первую из трех. Возвращаемся в номер 402. Выходим в коридор и идем направо в том же направлении, что и пауки. Перед кучей мусора Алекс пригибается к полу, поскольку замечает фигуру монстра с пирамидой на голове. После его ухода отбиваем атаку пауков и заходим в номер 405, через который можно проникнуть в номер 407. Выходим в коридор. Топором убираем доски закрывающие вход в номер 408, а точнее в ванну этого номера. Исследуем кейс лежащий на раковине. Внутри Алекс обнаруживает пистолет с живительной сывороткой, которая не будет лишней в его инвентаре. Выходим из ванны. Уточняем на карте свое местонахождение. Нас интересует выход на лестницу, который можно освободить при помощи топора.

На пятом этаже на нас тут же нападет человек-паук (если так можно выразиться). Используем против него весь имеющийся у вас арсенал холодного и огнестрельного оружия. Берем пузырек со

здоровьем со стола поблизости и направляемся в номер 505. Заходим в этот номер, прежде изрядно поработав топором. Сдвигаем в сторону шкаф, чтобы освободить проход в 507 номер. Берем вторую открытку с кровати и возвращаемся в коридор. Добираемся до номера 403 через номер 503 (попадаем в него через ванну), в котором зияет огромная дыра в полу. Находим в ванной последнюю открытку и вновь поднимаемся в номер 503. Со всех ног бежим к лестничному пролету, по которому вы сможете спуститься на нижний этаж. Правда, ползающие по потолку твари, постараются немного сбавить ваш темп.

Первая проблема на четвертом этаже – две медсестры. Как только с ними будет покончено, следуем в номер 406, через который вы сможете спуститься в номер на третьем этаже. Относим все три открытки в номер 301. Женщина отдает вам странный ключ от номера 306, дверь в которую находится позади разрезанной картины. Открываем дверь странным ключом и видим в глубине комнаты Джошуа. Совершаем прыжок через обрыв в направлении мальчика. После короткой сцены Алекс приходит в себя стоя посреди незнакомой комнаты. Берем с одного из столиков патроны и здоровье, а также сохраняем игру в этой точке. Выходим из комнаты через большие двери. После минутной паузы вы окажетесь в атриуме. После разговора с майором Бартлеттом придет черед первой серьезной битвы с грозным врагом.

Бег с препятствиями

Не спешите мчаться к монстру в центре атриума, чтобы начать сражаться с ним. Первым делом необходимо уничтожить мешки с плотью окружающие его. Сделать это очень просто, если у вас пистолет и достаточное количество патронов к нему. Укрываемся за книжными шкафами и выпускаем три пули в каждый из мешков. Но поторопитесь, так как рано или поздно монстр порушит шкафы. Как только все мешки будут разрушены, мы увидим монстра на полу совсем близко от Алекса. Он начнет размахивать своими длинными конечностями, стараясь сбить его с ног. Выбираем момент, когда его рука на считанные секунды застрянет в бетоне и, наносим по ней удар (лучше всего топором). Теперь осталось нанести последний решающий удар по голове монстра и наблюдать за его кончиной.

Глава 5 – Офис шерифа

И так мы оказались в запертой камере. Поздравляю! В инвентаре пусто впрочем, как и в камере. Спокойно ждем появления шерифа, который после некоторых расспросов отопрет решетку и прикажет идти вслед за ним. В одной из комнат сохраняем игру, чтобы затем по команде шерифа отправиться в его офис, когда в здание ворвутся злобные монстры. Заходим в последнюю дверь в конце коридора по левой стороне. Открываем еще одну дверь, чтобы оказаться в рабочем кабинете шерифа. Здесь шериф вручает вам дробовик с добрым напутствием, насколько оно может быть добрым в этот момент. Подбираем патроны для дробовика вместе с картой здания и выходим из кабинета. Прорубаем выход напротив шерифа, после чего следует обрушение потолочных балок. С этого момента Алексу придется полагаться только на свои силы из-за внезапного обвала, который возвел непреодолимую стену между ним и шерифом.

Заходим в следующее помещение, в котором вас встреча с монстрами. Патронов в дробовике и в пистолете как раз должно хватить, чтобы положить их всех на пол. Затем заходим в туалет в поиске дополнительных патронов. Находим коробку и выходим наружу. В маленькой комнатке, в

которую можно попасть через разбитый оконный проем также есть патроны. Как только очередная коробка переключается в ваши руки, в помещение проникнет монстр, которому жить осталось всего то ничего. Разобравшись с очередной тварью, выходим в коридор, который вскоре оканчивается запертой дверью и дыркой в стене справа от них. Пролезаем через это отверстие в комнатку с двумя монстрами. Патроны для дробовика находящиеся в этой комнате помогут вам отразить нападение. С помощью топора выбираемся в коридор и идем по нему направо в сторону гаража.

Оказавшись в боксе, первым делом разбираемся с одиноким монстром, прыгающим возле полицейской машины. В маленькой комнатке набираем на сейфе шифр – 206. Забираем из него патроны для пистолета и дробовика и здоровье. Здесь же не забываем потянуть за рычаг, чтобы открыть ворота. Выходим из гаража, держа наготове дробовик и ноги. После небольшой сцены с участием огромного чудовища и Элли, на которую он напал, когда та сидела в машине тварь обратит внимание и на вашу персону. Выпускаем в монстра четыре-пять пуль из дробовика, после чего вместе с девушкой спускаемся в коллектор, спасаясь от остальных преследователей.

Глава 6 – Коллекторы

Пришел черед подышать особым подземным воздухом, что лучше, чем быть растерзанным монстром наверху. Проходим немного вперед и крутим красный вентиль, возле 3 ворот, когда девушка обратит на него внимание. Девушка проползет под открытыми воротами и немедленно возьмет в руки вентиль на другой стороне, чтобы у вас было пробраться под воротами на ее сторону. Миновав область с водой, подходим к синей бочке, на которой лежит коробка с патронами. Продолжаем углубляться в систему коллекторов, не забывая вертеть головой по сторонам. Выбираемся из воды на площадку с забором, который мешает вам подобраться к вентилю. Открываем калитку при помощи стальной трубы, чтобы получить возможность повернуть вентиль для уменьшения уровня воды в бассейне, до которого вы еще не добрались. Возвращаемся обратно в воду и идем строго вперед, пока по правой стороне не увидим выход на приподнятую над водой площадку. Сохраняем игру в этой точке, а также берем боеприпасы и карту коллектора из комнаты, вход в которую расположен слева от точки сохранения.

Спускаемся по лестнице в осушенный бассейн, чтобы вскоре выбраться из него, используя лестницу на другой стороне. Идем вперед в поиске спуска с площадки с правой стороны. Добравшись до ворот 8, крутим вентиль, чтобы поднять их. Девушка проползает под воротами, но на этот раз не в ее силах сделать ответный ход. Алексу придется вернуться в начало уровня к воротам 4, под которыми он сможет пролезть, пока Элли держит вентиль. По пути разбираемся с двумя монстрами, неожиданно появляющимися из темноты. Помогаем девушке отбиться от нежданного гостя и идем вместе с ней в дальнюю часть туннеля, не забыв прихватить патроны с площадки на правой стороне. Достигнув тупика (возле которого ошивается еще одно чудовище), взбираемся на площадку слева от вас и почти сразу же спускаемся по лестнице на нижний уровень. Переходим через мостик. В следующей области Элли сожмется от страха, услышав страшные звуки из воды. Разбираемся с монстром, использующим воду в качестве надежного (по его мнению) укрытия и только тогда девушка последует за вами. Выбираемся из воды на площадку и, по лестнице поднимается наверх. Уничтожаем еще одного монстра, после чего вы сможете подобрать в конце туннеля боеприпасы. Тянем за рычаг в середине туннеля, чтобы открыть дверь слева от вас.

Сохраняем игру в следующей секции (точка в небольшой комнатке). Заходим в туннель, держа наготове фонарик и оружие. В правой области туннеля крутим вентиль, чтобы открыть решетку 15. Когда Элли окажется по ту сторону решетки, вы прямо здесь столкнетесь с тремя монстрами. Используем все имеющиеся у вас оружие для их уничтожения. После истошного крика Элли с потолка начнут падать куски бетона, что означает, что вас желает видеть весьма грозный враг. Так и есть, Сиам врывается в зал через внушительное отверстие в потолке и немедленно начинает преследовать вас. Только после его уничтожения ворота наконец откроются и вы немедленно побежите вперед, чтобы узнать причину крика Элли. Чуть поодаль от ворот Алекс обнаруживает на полу в луже крови рацию Элли. След тянется к лестнице, используя которую вы сможете выбраться на поверхность.

Бежим вниз по улице, по пути выслушав сообщение по рации. Отправляемся в дом доктора Фитча, который обведен на карте красным кружком. Кровавая дорожка, ведущая к дверям дома, говорит нам о наличии опасных монстров внутри. Внутри дома заходим в дальнюю комнату в конце коридора. Изучаем запертую коробку на комод. Выходим в коридор, где нас уже заждались большая группа медсестер. Расчищаем себе проход в комнату, откуда они все вышли. Берем маленький ключ с кушетки, попутно прочитав записку на которой он лежит. Здесь же открываем кейс, внутри которого лежит пистолет с сывороткой. Обязательно берем его и возвращаемся в предыдущую комнату, в которой открываем маленьким ключом коробку на комод. И вновь звуки, звуки, звуки...

Уровень 7 - Спуск в ад

Подбираем куклу и идем по единственному пути до тех пор, пока мы не увидим Джошуа. В этой части игры у нас не будет карты, поэтому следуйте моим указаниям. Подходим к Джошуа. Он побежит направо, а мы пойдём налево. Идем до лестницы справа от нас. Спускаемся по ней, перепрыгиваем через обрыв и поднимаемся наверх. Идем налево. Ищем справа место, где мы сможем перепрыгнуть. Перепрыгиваем и идем налево. Далее перепрыгиваем через вентилятор. В тупике справа подбираем куклу, затем сражаемся с мертвецом.

Далее спрыгиваем вниз вентилятора. Убиваем летающую тварь, подбираем патроны для пистолета и идем далее до тупика с табличкой "Exit". Чуть отходим назад и по сторонам ищем место, где мы можем спрыгнуть. Поднимаемся по лестнице и там наверху со стола берем напиток здоровья. Спускаемся по лестнице вниз до конца. Идем до тех пор, пока мы не увидим Джошуа. Из пистолета или дробовика убиваем мертвеца, который выйдет из-за угла слева. Уничтожив его, подбираем рисунок в тупике справа и идем в том направлении, откуда появился мертвец. Перепрыгиваем через обрыв и идем налево. Спускаемся, поворачиваем налево, спускаемся по лестнице вниз и идем налево (стоя спиной к лестнице, по которой мы спустились).

Идем по одному пути до прохода, спрыгиваем вниз, далее спускаемся по лестнице. Подходим к трем клеткам, около них находим проход. Пролезаем, пролезаем через вентилятор и берем лом. Ступаем обратно по пути до тех пор, пока мы не увидим красную табличку Biohazard. Спускаемся по лестнице, нажимаем на рычаг, торчащий из стены, чтобы выключить вентилятор. Пролезаем под вентилятором и идем до тех пор, пока мы не увидим Джошуа. Около другого вентилятора находим рисунок.

Проходим в комнату с тремя вентиляторами, один из них работать не будет, вот под ним и пролезаем. Далее ножом вскрываем плоть слева от двери и просачиваемся через узкое отверстие. Убиваем летающую тварь, тянем рычаг, пролезаем под вентилятором и затем спрыгиваем в отверстие в полу. Добираемся до комнаты с 6 вентиляторами, между которыми есть рычаги управления. Пока ничего не щелкаем, а пролезаем под вентиляторами 3 и 2 и со стола берем сыворотку.

Теперь внимание уделяем рычагам. Тянем за рычаг 4/5, затем 3/4, 2/3, 5/6, 4/5 и 3/4. Сделав так, пролезаем под вентиляторами 4, 5 и 6, которые после наших действий должны были остановиться. Спускаемся по лестнице и там находим пункт сохранения. Сохранившись, спускаемся по еще одной лестнице и идем по единственному пути до тупика, в котором чудесным образом появится проход. Идем по проходу, открываем дверь и заходим в комнату, где будет находиться доктор Фитч. Поговорив с ним и отдав ему куклу, в комнате появится босс.

Знакомьтесь, это босс Алой (назовем его так). Что он умеет делать? Да тупо ходить и размахивать своими длинными клешнями, норовив нанести нам повреждение. Есть также в арсенале этой бести удар оземь, который сбивает нашего героя с ног. Противостоять всему этому можно в том случае, если вовремя совершать прыжки влево и вправо, а удары следует наносить топором по ногам, когда мы будем стоять позади этой бести. Так удар за ударом мы разберемся с Алой, когда она упадет, бьем топором что есть мочи.

Когда на экране появиться изображение мыши (щелкаем много раз левой кнопкой мыши), то это будет означать, что первый этап ее умерщвления подошел к концу. Но Алая живучая. И после обрубания ее ног она начнет ползать вслед за нами. Здесь уже все проще. Ждем когда она наползает и будет лежать в неподвижном состоянии, тогда то и наносим удар (просто щелкаем много раз левой кнопкой мыши, изображение мыши будет на экране). После нанесения нескольких таких ударов, Алая наконец будет повержена.

Алекс вернется в город, в дом доктора Фитча, и даже не с пустыми руками, а с ключом. Ступаем в ратушу.

Уровень 8 – Шефердс Гленн 2

Оказавшись внутри городской ратуши, открываем левую дверь, чтобы пройти во внутренний коридор. Проходим немного вперед и сворачиваем налево, чтобы увидеть дверь, через которую можно попасть в комнату с точкой сохранения. Сохранив игру следуем в церемониальный зал в центре ратуши. Вставляем имеющийся у вас ключ в отверстие, которое можно увидеть, если подойти к трибуне (если так можно выразиться) для выступающих. Приподнявшаяся плита откроет доступ в подвальные помещения, куда мы немедленно и спустимся. Выбираем любой из туннелей, чтобы добраться до узкого отверстия в стене. Через него мы сможем попасть в просторное помещение, в котором нас уже заждались медсестры. Пускаем в их сторону свинцовый дождь, после чего приступаем к тщательному осмотру окрестностей. Исследуем каменный крест, на который направлен снап света исходящий от лампы. Алекс достанет из тайника церемониальный кинжал и сочтет благоразумным взять его с собой. Как раз напротив входа в это

помещение у нас будет прекрасная возможность проверить полезность последней находки. Используем кинжал на каменной плите, чтобы разблокировать проход в другую область. Дальнейший маршрут можно описать так: направо, направо, налево, направо, направо, налево и по лестнице поднимаемся вверх в один из мавзолеев на кладбище. Выходим из него, используя кинжал на двери и, немедленно заходим в соседний мавзолей при помощи все того же кинжала, где можно найти пистолет с сывороткой.

Отправляемся в серверную область семейных склепов (влево на карте). Здесь нас интересует заколоченный склеп, внутри которого на полу дожидается своего хозяина изящный хромированный пистолет. Берем его и идем мимо многочисленных склепов (сохраняем игру в одно из склепов) в восточный сад (East Garden на карте). Минуем его с очень большей осторожностью, поскольку есть большая вероятность нарваться на собак. Идем в начало области к калитке с надписью "Beware of Dog". Заходим во двор жилого дома именно через эту калитку. В подвале открываем запертую дверь при помощи кинжала, в которой лежит дробовик и ключ от комнаты на верхнем этаже. Поднимаемся на второй этаж по лестнице, начинающейся прямо в подвале. Открываем ключом комнату отца, через которую мы сможем подняться на чердак. Там наверху сдвигаем в сторону шкаф, за которой скрыта дверь в секретную комнату. В ней мы видим стол, ящик в котором заперт при помощи неординарного замка. Решаем загадку следующим способом:

Двигаем налево элемент, находящийся в 1 строке в 3/4 столбце (элемент занимает две ячейки).

Двигаем вверх элемент, находящийся в 2/3 строке в 4 столбце.

Двигаем вниз элемент, находящийся в 3 строке во 2 столбце.

Двигаем налево элемент, находящийся в 3 строке в 3 столбце.

Двигаем вверх элемент, находящийся в 4 строке в 3/4 столбце.

Двигаем дважды направо элемент, находящийся в 4 строке во 2 столбце.

Двигаем дважды направо элемент, находящийся в 4 строке в 1 столбце.

Двигаем вниз элемент, находящийся в 3 строке во 2 столбце.

Двигаем налево элемент, находящийся в 3 строке в 3/4 столбце.

Двигаем вниз элемент, находящийся в 2/3 строке в 1 столбце.

Двигаем вниз элемент, находящийся в 1/2 строке в 4 столбце.

Двигаем вниз элемент, находящийся в 1 строке в 1 столбце.

Забираем из ящика карту Silent Hill вместе с письмом отца, после чего спускаемся в холл, где произойдет встреча главного героя с его мамой.



Уровень 9 – Чердак

Проходим в гостиную комнату через двойную дверь, где есть точка сохранения и первая маска – сердитая маска (angry mask). Всего вам необходимо собрать три маски, разбросанные по комнатам дома. Проходим на кухню, в которой берем пузырек со здоровьем и сморщенную маску (frowning mask). Открываем единственную незапертую кухне дверь, чтобы через нее пройти в помещение с крестом, на котором распяты два трупа. Мы вернемся сюда чуть позже, а пока отправимся на второй этаж за третьей маской. Хватаем тесак с тумбы, что стоит возле занавешенного стола и, проходим через двойные двери слева от вас. Добираемся до ванны мамы Алекса, в которой лежит маска безразличия (indifferent mask) и игрушечный кролик в ванне наполненной кровью. Берем оба предмета и спускаемся на первый этаж, чтобы вернуться в комнату с крестом. Натягиваем маску безразличия на труп, обращенный в сторону двери, а сморщенную маску на труп, обращенный к стене. Возвращаемся в холл, где тянем за рычаг, чтобы озарить зеленым светом вторую слева лампочку и тем самым открыть дверь комнаты отца, из которой можно подняться на чердак. В комнате сдвигаем в сторону ящик у окна, чтобы найти под ним медаль Храброе Сердце (heart of darkness medal). На чердаке, едва сойдя с лестницы, обращаем свой взор в левую сторону, чтобы увидеть за трубами манекен. Пролезаем под ними и снимаем с манекена медаль - За подлые поступки (vile acts medal). Теперь вам необходимо добраться до комнаты, скрывающуюся за трубами опять же на чердаке, где вы сможете найти медаль – Погасшая звезда (fallen star medal) и надетый на манекен военный пиджак. Теперь, когда все три медали у вас руках приколем их на пиджак в таком порядке:

Слева – Погасшая звезда

В центре – Храброе сердце

Справа – За подлые поступки

Спускаемся в холл. Вновь тянем за рычаг, чтобы открыть другую комнату наверху (возле комнаты отца). Там первым делом читаем записку и надпись на стене. При помощи ножа открываем доступ в кладовую, где находим нож мясника и детский рисунок. Возвращаемся обратно в комнату, в которой нам предстоит решить одну загадку. Смотрим на часы напротив надписи на стене. Выставляем на них время 2:06, вращая для этого большую и маленькую стрелку. Теперь используем игрушечного кролика (подвешиваем его за крючок) на единственном освещенном в комнате окне и спускаемся в холл. Тянем за рычаг, чтобы открыть дверь в подвал. Спускаемся вниз и идем по линейному маршруту в секретную комнату, попасть в которую можно при помощи ножа. Вытаскиваем большой нож и из тела монстра. Переводим взгляд на рабочий стол. На заднем плане мы видим в вертикальном положении доску с креплениями для ножей и еще одну доску непосредственно на самом столе, на которой лежит кусок плоти монстра. Закрепляем нож мясника и тесак в креплениях на доске, а большой нож вонзаем в плоть

монстра на столе. Возвращаемся в холл и отпираем входную дверь.

Уровень 10 – Темные времена

Нелегкая забросила нас на причал, который окутал густой туман. Поднимаемся по нескончаемой деревянной лестнице к забору, в котором зияет большая дыра. Пролезаем через нее, чтобы в итоге оказаться посреди пустынной дороги. После полученного сообщения по радию, осматриваем окрестности в поиске входа на кладбище. Уже на территории кладбища подбираем сапфир со скамьи и проходим еще немного вперед, чтобы увидеть бюст мифологического персонажа Януса на вершине постамента. В самом постаменте есть два углубления на двух разных сторонах. Возможно, сапфир имеет какое-то отношение к этому паззлу, поскольку углубления в стеле по своим размерам примерно подходят к размеру камня. Исследуем сапфир в инвентаре. Алекс отмечает, что сапфир – камень соответствующий сентябрьскому знаку зодиака. Таким образом, углубления в постаменте “требуют”, чтобы мы вставили в них камни, соответствующие январю и декабрю. Но их надо еще найти, чем мы сейчас и займемся.

Возвращаемся на дорогу. Следуем в направлении тюрьмы (обведена кружком на карте). По пути сохраняем игру на заднем дворе магазина, где также есть патроны и рисунок.

Возвращаемся на дорогу. Следуем в направлении тюрьмы (обведена кружком на карте). По пути сохраняем игру на заднем дворе магазина, где также есть патроны и рисунок

Выходим на дорогу и идем налево. Справа от нас находим отверстие в стене, через которое мы попадем на кладбище. Проходим через большую область и справа находим каменную кладку, которые мы можем разрушить топором. Проходим через новообразовавшийся проход. Справа от нас на скамье находим камень гранатового цвета. Проходим в центр кладбища, где стоит статуя. В щель на стороне, помеченной цифрой 1, вставляем камень гранатового цвета (garnet).

Выходим из кладбища. Идем по дороге на запад и заходим в дверь, чтобы оказаться в другой части города. По дороге движемся на юг. Заходим в котельную, спускаемся по лестнице и идем по воде к выходу. На одной из машин будет находиться напиток здоровья. Выбравшись из котельной с другой стороны, ступаем направо. На подоконнике находим боеприпасы для дробовика.

Ступаем по дороге к церкви. Напротив нее будет вход в офис Like Toluki. Заходим внутрь. Слева от нас будет лежать газета, а справа патроны для пистолета. Проходим через северную дверь и затем движемся на запад в офис. Берем здесь напиток здоровья и бирюзовый камень. Перепрыгиваем через обрыв, чтобы оказаться в комнате с пунктом сохранения. Сохранившись, топором прорубаем себе путь на кухню. Там на столе мы найдем ключ. Возвращаемся обратно к выходу. На карте находим дверь, нависящую на северо-востоке. Открываем дверь ключом и спускаемся вниз.

Уничтожаем двоих людей и изучаем инструкцию, висящую на стене рядом с клапаном А. В юго-восточной части зала находим патроны для пистолета. Поднимаемся на второй этаж по лестнице. В северо-западном углу на стене находим аптечку, а около офиса диспетчера с полки берем две коробки с патронами для винтовки. Слева от офисной двери читаем уведомление.

Из уведомления мы узнаем, в какой последовательности нам нужно повернуть клапаны А,

В и С. Сначала поворачиваем клапан В (на втором этаже), затем А (на первом этаже) и С (на втором этаже). Затем тянем рычаг, который будет находиться недалеко от клапана С. Выключится свет и к нам на второй этаж поднимутся два врага. Убиваем их и далее совершаем длинный поход обратно до тюрьмы. Там из ворот выскочит Сиам. Уничтожаем его выстрелом из дробовика и идем далее на кладбище к статуе, в которую мы вставляли камень гранатового цвета.

Во вторую щель статуи (сторона помечена цифрами 12) вставляем бирюзовый камень. Если все сделано было правильно (т.е. вставлены бирюзовый камень и гранатовый), то мы получим ключ от лунного сада. Ворота в этот сад мы найдем здесь же на кладбище. Отпираем ключом ворота и заходим внутрь. Убиваем мертвеца и из щели в стене достаем винтовку.

Теперь возвращаемся к тюрьме, главные ворота которых сломал Сиам. Перед дверью на контейнере с мусором находим напиток здоровья, в грузовике – топор. Берем все это и идем налево к боковой двери в конце переулка. Заходим в нее, чтобы оказаться в тюрьме.

Уровень 11 – Тюрьма

Сохраняем игру в начале уровня, чтобы чувствовать себя гораздо спокойнее в случае развития неприятного для вас сценария. Бежим в комнату охраны, в которой есть рабочий рычаг. Переводим его в нижнее положение, чтобы открыть решетку. Свернув за угол, разбиваем стекло и осторожно забираемся в помещение для переговоров, из которого можно выйти в просторный зал через единственный выход. Снимаем карту тюрьмы со стены и поднимаемся на верхний уровень, используя железную лестницу позади вас. В комнате охраны опускаем рычаг для открытия прохода в секцию В. Стоя в дверном проеме, расстреливаем всех охранников, находящихся в поле вашего зрения. Находим на правой стороне рычаг, который приводит в движение решетку, пока что закрывающую лестничный пролет. Внизу проходим в следующий корпус тюрьмы пройдя через две двустворчатые двери. Там уничтожаем охранников и освобождаем Уиллера из камеры. Помогаем ему отразить нападение Сиам, после чего следуем за ним в комнату охраны. Он останется здесь, наблюдать по мониторам за вашими перемещениями по тюрьме и в нужный момент открывать решетки и двери.

Отправляемся в корпус А. Проходим через все двери только для того, чтобы убедиться, что ворота находящиеся под напряжением не сможет открыть даже Уиллер. Возвращаемся в коридор с камерами, где Уиллер открыл одну из решеток, чтобы вы смогли спуститься вниз. Убиваем монстра, который вскоре выйдет из дальней камеры. Только после его уничтожения Уиллер откроет доступ в другой сектор тюрьмы на этом этаже.

В душевой разбираемся с еще двумя монстрами и топором разрушаем открытую кирпичную кладку. Поднимаемся по лестнице. Сохраняем игру в этой точке и бежим к закрытым дверям поблизости от лестницы. Возле них Алекс по радиации сделает запрос Уиллеру после того, как он попытается их открыть. Он посоветует ему спуститься в основание лестницы и подойти к решетке, которую он немедленно отперет. Заходим в большое помещение с двойными дверями на другой стороне. Проходим через них, чтобы обнаружить неисправную панель управления возле двери. Опять Алекс связывается по радиации с Уиллером, чтобы обрисовать ему текущую ситуацию. Возвращаемся в просторное помещение, в котором теперь нас интересует камера ставшая прибежищем для транспортного средства. Пробираемся в нее через соседнюю камеру. Отрываем провод,

выступающий из-под фары транспортного средства. Дальнейший объект наших интересов в этом сегменте тюрьмы – лестница. По ней мы поднимаемся на верхний уровень и добираемся до комнаты охраны, когда перескочим через обрыв. В ней выясняется причины неисправности панели управления – в коробке с проводами отсутствуют аж три провода. Один провод у нас уже есть, второй лежит в камере по соседству, а третий в комнате охраны в блоке А.

Устанавливаем все провода в коробку и начинаем решать загадку аналогичную той, что на уровне с отелом. Пронумеруем все провода от 1 до 5 (слева направо) так же как и разъемы внизу.

- Провод 1 (белый) с разъемом 2
- Провод 2 (зеленый) с разъемом 3
- Провод 3 (желтый) с разъемом 5
- Провод 4 (синий) с разъемом 4
- Провод 5 (красный) с разъемом 1



Щелкаем на пускатель, чтобы подать питание не только на панель управления, но и на три рубильника. Тянем за рычаг слева от вас, чтобы отпереть камеру А15. В ней есть пистолет с сывороткой. Спускаемся вниз. Тянем за два рычага, чтобы отпереть камеры А12 и А14. В А12 читаем текст на стене, запоминая цифры – 110391. Это пароль, который необходимо набрать на панели управления за дверями. В камере А14 нам делать нечего, так что выходим отсюда через двойные двери и набираем озвученные выше цифры на панели управления.

Добро пожаловать в блок с камерами, в которых заключенные содержатся отдельно друг от друга. В конце коридора мы увидим крест с распятой на ней девушкой. Сделаем свой выбор, наблюдаем за последующей за этим решением сценой и возвращаемся к выходу. Проходим через дверь слева от выхода. Там сохраняем игру и проходим в центр зала, чтобы рассмотреть хитрую штуковину, поднявшуюся из пола. Конструкция выполнена в виде шестигранника. На ней мы видим отверстие, в которое можно просунуть руку, но ничего кроме боли и необходимости отбиваться от монстра это не принесет. Также в конструкцию вмонтированы три вращающихся диска с различными символами. На одном диске мы видим шахматные фигуры, на другом два черепа, меч, гроб и прочие символы и на последнем диске – сердце, часы, омега и прочие знаки. Напротив каждого диска возле стены есть подсказка, помогающая игроку сделать правильный выбор. Итак, приступим.

На диске с шахматными фигурами выставляем фигуру коня в верхней точке диска, на втором диске (меч, черепа, гроб) выставляем гроб в верхней точке, ну и на последнем диске - пустая область в верхней точке. Вот теперь то пришло время засунуть руку в отверстие в конструкции и помочь ей подняться наверх.

Спускаемся вниз, где нас уже дожидается Уиллер. Находим в стене отверстие, через которое можно свободно пролезть в коридор и очень долго бежать по нему в сторону круглого зала. Прежде чем вы зайдете в него, сохраняем игру в комнате по соседству, попутно прихватив в ней аптечку и пузырек с живительным снадобьем.

Очередной монстр готов растоптать Алекса в лепешку, если он быстро не сообразит каким образом усмирить его (или ее?). Ему нравится наносить серию из трех ударов: два от одной стороны к другой и третий наносится снизу вверх, отчего у Алекса немедленно подкашиваются колени и он падает на пол. Самое слабое место у монстра – хвост. Пытаемся добраться до него и нанести как можно больше ударов по чувствительному месту. В заключительной фазе борьбы активно нажимаем на кнопки мыши, чтобы окончательно добить монстра. Теперь осталось перелезть через разбитое окно и бежать за Джошуа в сторону церкви.

Уровень 12 – Церковь

Крутим вентиль чуть поодаль от точки старта, чтобы открыть ворота и тем самым открыть себе путь в церковь. Подбираем карту церкви со скамьи в правой части зала. Подходим к органу (очень похоже) и вставляем кинжал в отверстие в центре этого инструмента, чтобы раскрыть пять прямоугольных пластин, на которые мы позднее установим такое же количество пластин в виде треугольника. Отправляемся в восточное крыло. Крутим здесь вентиль, чтобы приподнять решетку, закрывающую доступ к большой чаше и к первой пластине. Оборачиваемся назад и идем в обратную сторону, ища лестницу по левой стороне (по той же, где и вентиль). Наверху исповедуемся у святого отца (отвечаем на его вопросы в любом порядке) и получаем вторую платину по окончании беседы. Заходим в небольшую комнату, в которой берем незажженную свечу. Теперь отправляемся в западное крыло, прежде сохранив игру в этой точке.

Используем свечу на золотой чаше перед статуей, чтобы получить третью пластину. Поднимаемся по лестнице наверх прямо из этой комнаты. Ножом разрезаем крайнюю правую картину, за которой лежит четвертая пластина. Идем налево к витражам. Перезарядите все свое оружие, прежде чем приступить к исследованию среднего витража, поскольку, когда у вас руках будет пятая пластина, в церковь прямо через витражи ворвутся сиамы и отбросят Алекса в центр главного зала. Бой внизу будет осложняться крайне ограниченным пространством для маневра, так что придется приспосабливаться к таким условиям. Когда монстры будут побеждены, придет черед установки пластины на свое законное место. Начинаем с верхней пластины (местоположение цифры 12 на часах) и далее идем по часовой стрелке:

sword plate

tree plate

candle plate

chalice plate

Joseph_wolf@mail.ru

После продолжительного разговора Алекса с его отцом в его руках окажется семейное кольцо. Проходим мимо останков его отца и заходим в туннель уходящий глубоко под землю. Достигнув области с парящими трубами одеваем специальный костюм (лежит на столе справа от лестницы) и смело идем вперед к лифту. Нажимаем на кнопку вызова и смотрим очередное видео с участием главного героя.

Уровень 13 – Подземелье

Когда управление вернется в ваши руки, начинаем активно нажимать на кнопки мыши, чтобы избежать верной смерти. Затем осматриваем комнату в поисках карты подземелья, ножа, аптечек и пункта сохранения. Нож на время станет нашим единственным оружием.

Направляемся к сектору #2, в котором расположены комнаты 211 и 212. Заходим в комнату 212, убиваем врага и из трупа перед нами вытаскиваем трубу. Разбиваем стекло, отделяющее нас от соседней комнаты, и убиваем второго охранника, который прибежит к нам. В этой соседней комнате 211 подбираем боеприпасы для дробовика, ключ и пистолет. Выходим через дверь из комнаты 211 и слева впереди за контейнером находим рисунок ребенка.

Возвращаемся обратно и двигаемся теперь к сектору #3. По пути убиваем двоих охранников. Ключом, подобранным в комнате 211, открываем дверь в сектор #3. Здесь убиваем еще одного охранника. Проходим к двери напротив 302 комнаты. Слушаем разговор двух охранников, а затем трубой вскрываем дверь. Проходим. Убиваем двоих охранников и двигаемся по коридору до решетки. Пролезаем под ней и двигаемся дальше к комнате 320. Смотрим ролик, в котором мы увидим издевательства Кертиса над Элли.

Перелезаем через ограждение слева от нас, сдвигаем в сторону шкаф и заходим в дверь. Здесь мы столкнемся с Кертисом. Убиваем его ножом или пистолетом. Проходим в комнату 320 и там находим аптечку, напиток здоровья и книгу по культуре. В комнате 321 (там, где мы боролись с Кертисом) находим ключ от комнаты 301. Выходим в коридор, там воссоединяемся с Элли и двигаемся вместе с ней к воротам, где поворачиваем колесо. Когда Элли повернет колесо с другой стороны, мы сможем пролезть под воротами. Когда мы войдем в сектор #3, на нас нападут два охранника. Разбираемся с ними и далее проходим к комнате 301, которую мы должны отпереть ключом, найденным в комнате 321.

Внутри комнаты 301 находим сумку с нашими вещами, 2 упаковки с боеприпасами для пистолета, сыворотку и напиток здоровья. Разбиваем стекло, отделяющее нас от соседней комнаты. Проходим в нее и там находим аптечку и список людей, которые были заманены в это адское место.

Двигаемся теперь к сектору #1. Там единственной открытой дверью будет дверь комнаты #113. Заходим внутрь и подбираем винтовку в этой комнате. На полках находим боеприпасы для дробовика. Разбиваем стекло и перелезаем в соседнюю комнату. Здесь в центре комнаты мы найдем Уиллера, прикованного к креслу. Он еще жив и нам предлагается выбор, взять аптечку себе или оставить ее Уиллеру. Не важно, что вы выберете. Главное потом пройдите через

единственную открытую дверь в этой комнате.

Ступаем по коридору на восток. В комнате, которая находится перед круглой комнатой, вы можете сохранить игру. После сохранения, проходим в круглую комнату. Там вставляем нож во все четыре отверстия в колоннах, чтобы сделать читаемым текст на стенах. Теперь обладая необходимой информацией, приступаем к перемещению колец на полу. Перемещаем внутреннее кольцо два раза, и восемь раз внешнее. Теперь аналогичную манипуляцию с кольцами нужно повторить на двери: внутреннее кольцо проворачиваем два раза (графическое изображение волны выставляем в верхнем окошке), а внешнее кольцо до тех пор, пока не распахнется дверь склепа. Там исследуем все могилы в поиске могилы семьи Алекса. После чего придет черед битвы с последним монстром. Если у вас остались патроны в ружьях, то вопрос его уничтожения всего лишь вопрос времени и вашей сноровки. Если же патронов нет и в наличии один лишь нож, то вам придется вдвойне показать свою сноровку и элементарные навыки боя. Когда монстр притихнет немедленно подбегаем к нему, чтобы нанести последний решающий удар. Смотрим финальные сцены игры и титры в конце.