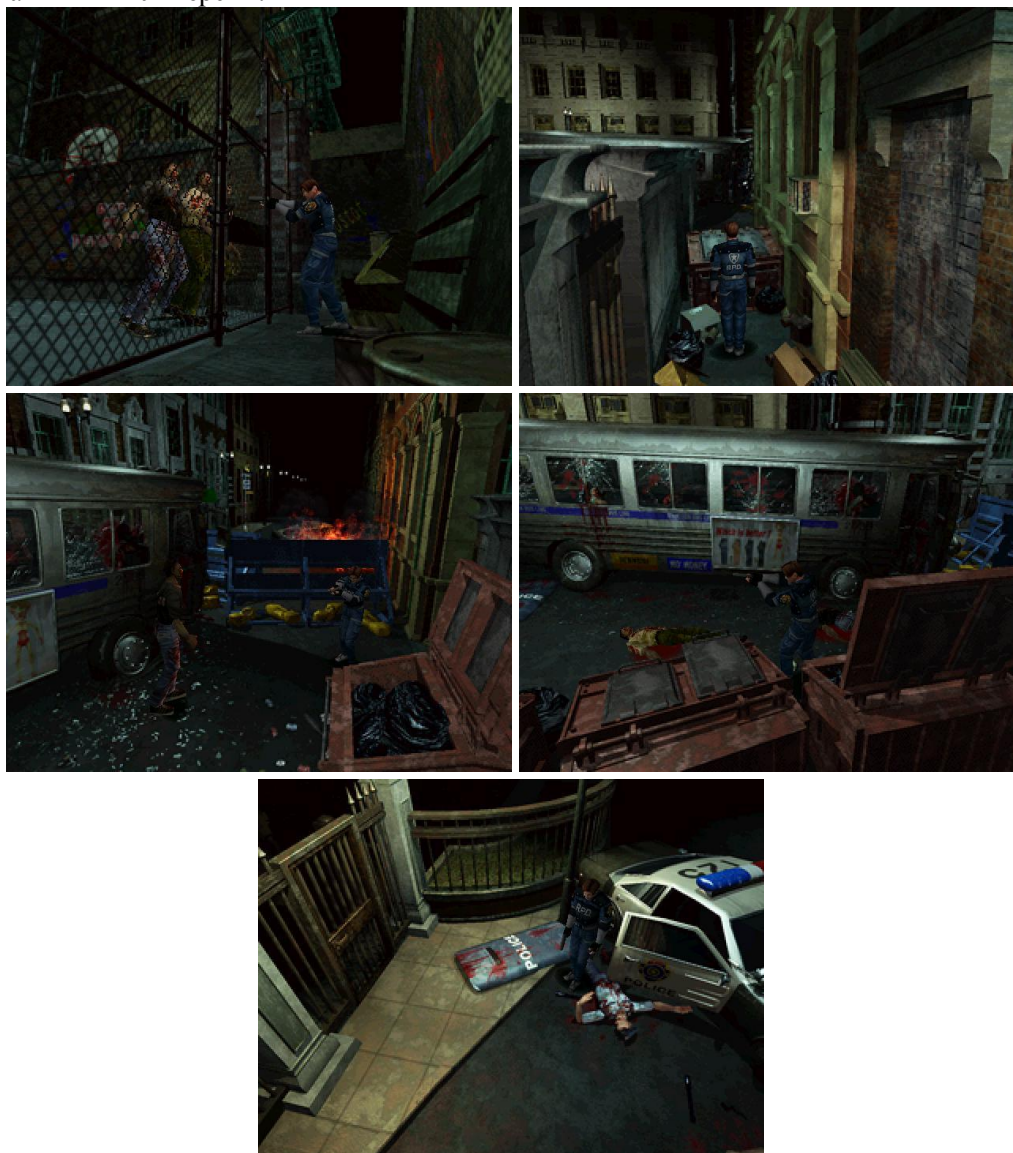


- 1) exe-файлы запускаются без CD;
- 2) добавлены японские ролики от sourcenext. В них заменена английская озвучка на русскую от Фаргус (где она была).
- 3) в exe-файлах изменены пути на все видеоролики (т.к. в версии от Фаргуса ссылки повторялись на одни и те же видеоролики)
- 4) в exe-файлах изменены размеры полей картинки видеоролика для поддержки роликов от sourcenext
- 5) заменена папка \COMMON\SOUND\ (кроме файла \COMMON\SOUND\CORE\core17.sap, т.к. в самом начале при нажатии СТАРТ приятнее слышать “RESIDENT EVIL TWO” а не “РЕЗИДЕНТ ИВЛ ДВА”) на более качественный звук из версии Resident Evil 2 (1998) [Ru/En] (1.0) Repack R.G. Revenants(<http://vanila.org/viewtopic.php?t=696703>).
- 6) заменён файл \COMMON\BIN\Roomcut.bin (в дальнейшем, именно этот файл претерпевал другие дополнительные изменения с локациями), а также файлы \P10\Rdp\Room1020.rdt и \P11\Rdp\Room1021.rdt с проходом в полицейский участок в два раза короче, как в ТРИАЛ-версии.



7) Из версии Resident Evil 2 (1998) [Ru/En] (1.0) Repack R.G. Revenants (<http://vanila.org/viewtopic.php?t=696703>) добавлены секретные костюмы как в версии на Нинтендо 64 (3D-модели).

скины одежды из N64:

файлы **P108.pld**, **P109.pld** и **P10a.pld** помещаются в папки: P10\Pld\ и P11\Pld\

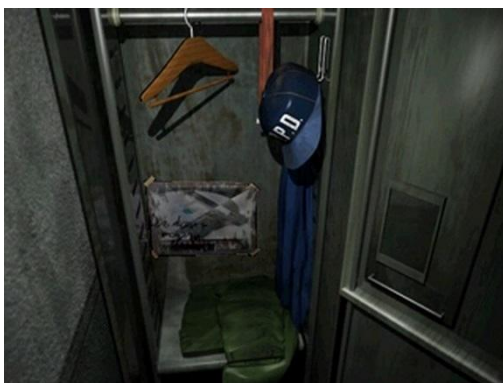
файлы **Em058.emd**, **Em05a.emd**, **Em058.tim** и **Em05a.tim** помещаются в папку: P10\Emd0\

файлы **Em159.emd** и **Em159.tim** помещаются в папку: P11\Emd1\



8) Заменены фоны (одежда из N64, висющая в шкафу)  
 файлы [Rc20806.adt](#), [Rc20808.adt](#), [Rc20809.adt](#), [Rc20810.adt](#) — для сборки биофатом.  
 Помещаются в папку Rdt\Room208\Camera\





9) а также, бонус: [Rc11508.adt](#) — фото команды СТАРС из ТРИАЛ версии RE2.  
Помещается в папку Rdt\Room115\Camera\

(логично его туда было добавить, т.к. в моей версии быстрый проход в полицейский участок из ТРИАЛ версии RE2 (фото во вложении)



10) Немного полазил посравнивал разные версии фонов полицейского участка из RE2 и RE3. Обнаружил интересную вещь. На главном фоне полицейского участка в RE3 не учли, что некоторые двери забиты досками. В версии на GC добавили доски в виде креста. А в конечной финальной версии на PSX доски выглядят по другому, к тому же, исправили декорацию рядом с самой дверью она вновь стала серой вместо коричневой+ изменили глубину и добавили ящик на 2-м этаже.

Это исправление (серый цвет и глубина) перенесено в RE2 (только без забитой доски и ящика на втором этаже, как это было в RE2-Trial). Файл [Rc20000.adt](#) (уже с маской, просто для замены).





11) В RE3 в локации рядом с комнатой, для проявки фото, окно стало крупнее. Чтобы оно влезло авторы слегка приподняли карниз.

Для сборки биофатом для RE2 большого окна из RE3 (разбитого и нет) прилагаю два варианта файла (с маской) [Rc20702.adt](#) .



12) В начале прохождения (вариант В, а также в полицейском участке) возвращены первоначальные (как в ТРИАЛ версии) изображения, напоминающие КОКАКОЛУ, файлы: [Rc10403.adt](#), [Rc10404.adt](#), [Rc11300.adt](#), [Rc20601.adt](#), [Rc20609.adt](#)





13) Из ТРИАЛ версии добавлены два немного отличающихся фона лифта перед железнодорожной платформой ([Rc70000.adt](#) и [Rc70001.adt](#)).



14) Здесь история такая. Сравнивал фото №5 и №6, а также, №7 и №8. Обнаружил косяк. На фото 5 на стене изображены 2 бра и 1 щитовая (наверное) коробка. Когда в официальной версии создатели убрали доски и расширили окно, они убрали щитовую коробку и затёрли половину левой бра (т.е. бра (точнее её часть) крепится к стеклу. ЧУДЕСА!!!). А вот на фото 7 видно, что щитовая коробка осталась (правда стала чуть уже). Поэтому я решил подправить слайд 5: затёр остатки бра и дорисовал узкую щитовую коробку. ([Rc20f01.adt](#)).

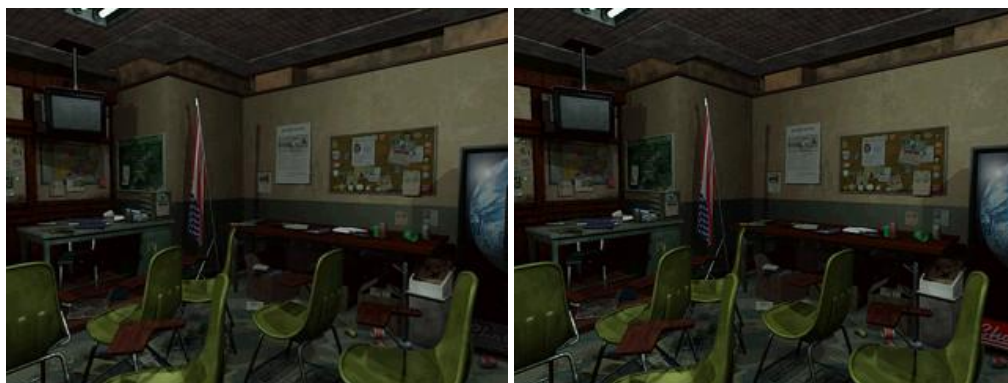


15) Сравнивал очередные фоны из Триал и финальной версией. Нашёл вот такие фоны (см. ниже). Интересно, что сначала улица была чистой, а в финалке мусора понакидали, добавили всякой ерунды, но крышку люка убрали. Сначала я хотел эту крышку перенести из триал версии. Но отказался от этой идеи, т.к. у первоначального люка диаметр меньше. Да и сразу в глаза бросается, что там есть проход. Однако, потом сравнил два соседних фона и обнаружил, что в тупике из далека из люка видне лестница, а когда приближаешься она почему-то превращается в чёрное пятно. Решил дорисовать лестницу. ([Rc21204.adf](#)).





16) В добавок к файлам про КОКАКОЛУ: [Rc10403.adt](#), [Rc10404.adt](#), [Rc11300.adt](#), [Rc20601.adt](#), [Rc20609.adt](#) (см.п. 11) заметил и заменил ещё одну локацию: [Rc20604.adt](#).



17) Начал играть, и, как это бывает, "слона-то и не заметил". Пришлось исправить ещё пару фонов с Кокакольным автоматом (ракурсы №2 и №6). Забавно, что когда авторы избавлялись от красного цвета не учли отражения от пола (оно имеет красный оттенок, а не серый) и не тронули ракурс №3.

Отдельные файлы фонов [Rc20a02.adt](#) и [Rc20a06.adt](#).





18) Ещё одна маленькая плюшечка.

Почитал статейку про разные версии RE2 1998 г.:

<https://evr1.to/articles/5c0818176ec7f7574c74a544/resident-evil-2-1998--razlichija-versij/>

Внимание моё привлёк тот факт, что в версии на N64 в лаборатории в комнате с "неудавшимся экспериментом" (сценарий В) лежит охотник из ранних версий RE1 (1996 г.) Я решил добавить три локации с его присутствием в свою сборку. Дело осложнил тот факт, что Hunter векторный, а фон растровый. Поэтому фоны локаций из N64 брать было бесполезно. Найти качественные скрины из RE2 на N64 сценария В, где бы Лизуны не наваливались бы на Huntera было сложно. Но, в общем, всё удалось найти. Поэтому, предлагаю вашему вниманию очередные фоны **Rc60f00.adt**, **Rc60f01.adt** и **Rc60f02.adt**:





19) В дополнение в пункте №14 удалил БРА, которые висят на стёклах двух окон (напоминаю, что в черновых версиях БРА висела на стене. Но авторы расширили окна). **Rc20f01.adt** (уже есть), **Rc20f02.adt**, **Rc20f03.adt**, **Rc20f04.adt** и **Rc20f05.adt** :



20) Ну, что ж. Пока я ожидаю "скорой" помощи по редактированию карт уровней, сделал ещё одно "баловство". Внимательно смотрел прохождение от Chiraeва Resident Evil Zero и, с удовольствием, поностальгировал в лаборатории Амбреллы. Если бы было время и знания, можно было бы добавить проход к другому фуникулёру (наверху) и к другому лифту в самой лаборатории. Но пока, прикола ради, решил сделать маленькую отсылочку к RE0. Добавил информационные листки с надписью "MIND YOUR STEP".

Файлы: [Rc50602.adt](#), [Rc50603.adt](#), [Rc50604.adt](#), [Rc50605.adt](#).

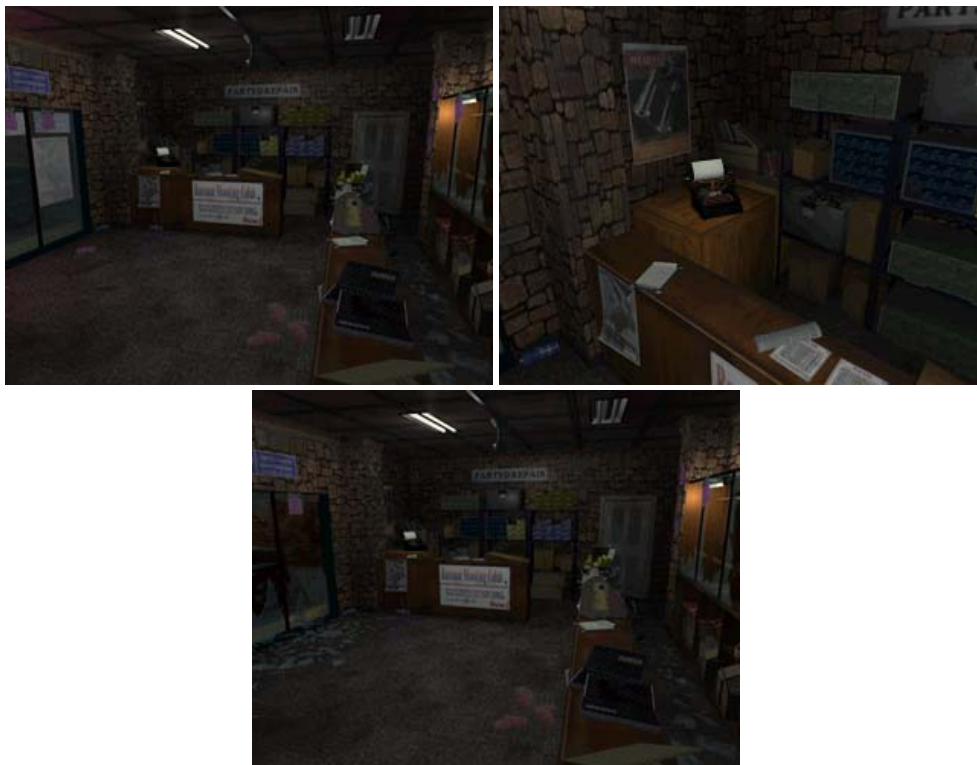


21) **Версия 12.** В файле [Rc20f05.adt](#) исправил косяк, связанный с тем, что ранее в пункте №19 я убрал БРА из фона, но не убрал из маски. Теперь всё в порядке.



22) **Версия 13.** Здесь всё просто. В три фона магазина Кендо возвращена печатная машинка. В отличии от фонов из ТРИАЛ-версии здесь чище картинка и присутствует битое стекло на полу, как в ФИНАЛКЕ. Пока это только видимое изменение. Файлы:

[Rc10101.adt](#), [Rc10104.adt](#), [Rc10108.adt](#)



23) **Версия 14.** История этого "нововведения" такова. В самых ранних пробных версиях на площадке между двух лестниц валялся несчастный Форест из RE1. Понятно, что по сюжету официальной RE2 Форест там, мягко говоря, не на своём месте. Однако, идея с несчастным бедолагой мне приглянулась. Интересно, что события, происходящие в полицейском участке в RE3 происходят за сутки до событий RE2. А в RE2 вообще нет упоминания про НАЁМНИКОВ. Вот тут-то я и решил умертвить вместо Фореста рядового НАЁМНИКА. Ну и размер его по отношению к Форесту пришлось уменьшить на 20%, чтобы он соответствовал размеру Леона, Клары, Ханка и т.д. Файлы:

[Rc10c00.adt](#), [Rc20703.adt](#), а также файлы с соответствующей геометрией **Room10c0.rdt** и **Room10c1.rdt**.



24) Ничего особенного. Просто в ТРИАЛЬНОЙ версии в приёмной на лавке лежал журнал. Теперь он снова на месте.

