

Fahrenheit

The Murder

Три удара ножом в грудь. Убийство в туалете. Итак, ваша история началась. Нужно покинуть кафетерий до того, как полицейский навестит туалет. Иначе вас схватят - и на этом игра завершится. Но сначала нужно скрыть улики и поднять умственное здоровье Лукаса.

Как только кончтся ролик, хватайте тело и тащите в туалет. Одной уликой меньше. Теперь возьмите швабру и затрите пятно крови. При этом полностью избавиться от следов на полу не удастся, зато вы поправите умственное здоровье персонажа.

Что еще? Нож. Поднимите с пола орудие убийства, и пусть Лукас его спрячет. Помойте руки в раковине - так вы избавитесь от следов крови. Попробуйте использовать автомат по продаже презервативов. Он сломан. Пару раз стукните по нему рукой - и получите монетку. Так, здесь мы сделали все. Выходите в кафетерий.

Не разговаривая с посетителями, садитесь за столик. Поешьте, выпейте, оплатите счет. Посмотрите на кружку с кофе. Странно, ведь Лукас никогда его не пьет. Значит, с ним кто-то был? Пора отсюда выбираться. Подойдя до двери, включите музыкальный автомат, чтобы поднять настроение.

Оказавшись на улице, спуститесь в метро или поймайте такси, чтобы добраться до дома.

Ради интереса вы можете попытаться: выйти в кафетерий с окровавленными руками, дождаться полицейского в туалете, поговорить с посетителями, позвонить по телефону, попытаться уйти, не заплатив за счет, дождаться приезда полиции на улице. Правда, ничего хорошего из этого не выйдет.

The Investigation

Вот еще два главных героя. Карла и Тайлер - полицейские без страха и упрека. Выйдя из машины, поразмышляйте об убийстве (появится соответствующее действие) и осмотрите кровавый след на снегу. После заходите внутрь.

Пусть Карла поговорит с полицейским, а затем подойдет к официантке. Нет большой разницы, какие вопросы вы будете ей задавать, в работе с людьми главное - общение. Когда девушка занервничает, успокойте ее. После разговора полицейский отведет ее домой. Теперь исследуйте стол, за которым сидел убийца. Обратите внимание на счет, книгу под столом и кровь на сиденье.

Переключитесь на Тайлера. Еще раз исследуйте стол, за которым сидел Лукас. После поговорите с двумя полицейскими и выпейте кофе за стойкой, чтобы поднять умственное здоровье (Карле кофе тоже не повредит). Чтобы успокоить Тайлера, позвоните его любимой девушке.

Идите в туалет. Переключитесь на Карлу. Исследуйте тело убитого, осмотрите швабру, кровь в кабинке, где сидел Лукас, и откройте дверь в правую кабинку. Тайлер пусть тоже осмотрит тело, проверит раковину, покопается в мусорном ведре и осмотрит сливной бачок в правой кабинке (там должны найти нож).

Теперь пусть Карла выйдет на улицу через запасной выход (не пробуйте вернуться назад, иначе потеряете 10 очков умственного здоровья) и поговорит с бомжом. Он даст кое-какую информацию. Вернитесь через главный вход в кафетерий. Дайте Тайлеру еще раз поговорить с полицейскими, а после предложите Карле поехать домой. Вы сядете в машину, и... на этом глава закончится.

Отрицательное влияние на психику обоих полицейских оказывает возвращение через запасной вход (не иначе потому что примета плохая), а для Тайлера вдобавок еще и поползновения справить нужду в туалете, включить музыкальный автомат и поговорить с бездомным.

The Day After

Лукас проснулся и понял, что вчерашнее происшествие - не сон. Вскоре в квартиру придет полицейский, поэтому нужно уничтожить улики. Выпейте лекарство, чтобы избавиться от головной боли (не вздумайте после принимать алкоголь), и заправьте кровать.

Выйдите в гостиную. Зазвонит телефон. Поговорите с братом - а после прослушайте автоответчик. Так, что еще? Подберите с пола рубашку и киньте в стиральную машину в ванной. Все, больше улик не осталось. Откройте полочку над раковиной и перевяжите руки бинтом. При этом произойдет неприятный инцидент. Умойтесь. Можете заодно справить нужду - хороший способ поправить умственное здоровье.

Пройдите в спальню и оденьтесь, а затем вернитесь обратно в комнату. Выпейте молока из холодильника и послушайте музыку. Это вас успокоит. Тут как раз подойдет полицейский. Возьмите со стола ключ и откройте дверь. Он попросит осмотреть квартиру. Улик больше нет, поэтому соглашайтесь. Когда полицейский уйдет, выходите на улицу.

Что можно сделать не так: выпить алкоголь после лекарства, посмотреть телевизор, прочитать газету и посмотреть на фотографию. Лучше воздержитесь.

Confession

По дорожке идите до сквера, где ждет Маркус. В разговоре с братом выберите вариант "Convince". Когда он предложит взять распятие, соглашайтесь - оно даст вам дополнительную жизнь. Когда Лукас пойдет назад - он увидит, как ребенок проваливается под лед. И тут, как назло, идет полицейский, который был в кафетерии. Совсем ни к чему привлекать его внимание - но что же делать? Ладно, понадеемся на удачу.

Бросайтесь в воду и тащите ребенка на поверхность. Черт возьми, у него не бьется сердце. Начинайте делать массаж сердца. Когда Лукас скажет - "три" - нажимайте. Когда ребенок очнется, вставайте и уходите из парка. Полицейский вас узнал... но почему не задержал?

Police Work

Тем временем полиция не дремлет. Наши бравые детективы начали расследование. Поговорите с охранником на входе и поднимайтесь по лестнице. Идите в дверь сбоку, чтобы попасть в офис. В нем, кстати, можно выпить кофе, чтобы восполнить умственное здоровье. Кабинет находится в дальнем углу. По пути Карлу перехватит детектив Гаррет и напомнит, что Тайлер должен ему денег. А еще он скажет, что имеет некоторые сведения по убийству.

Заходите в кабинет. Выпейте воды и сыграйте в йо-йо, чтобы поднять умственное здоровье. После позвоните Тайлеру и скажите, чтобы он появился на работе. Теперь переключайтесь на него.

Встаньте с кровати (а можно поваляться, что очень разозлит Карлу), примите душ, справьте малую нужду (из соображений заботы об умственном здоровье). Вернитесь в комнату и оденьтесь, а затем идите в зал и выпейте кофе. После поговорите с девушкой. В диалоге выберите "Tender" и "Convincing", чтобы она успокоилась. Поцелуйте ее в губы, надевайте куртку и выходите из квартиры.

Поднимайтесь в офис и идите в кабинет. Детектив напомнит, что нужно отдать долг. Выбор ответной фразы значения не имеет: результат будет одинаковый. Заходите в кабинет, поговорите с Карлой. После попейте воды, повесьте куртку и выходите в офис.

Идите к столу Гаррета и послушайте, что он расскажет Карле. Выбор фраз значения не имеет. Затем Карла пускай вернется в кабинет, сядет за компьютер и прочитает почту и новости. Особое внимание обратите на письмо с темой: "Kirsten".

Alternate Reality

Лукас, несмотря на произошедшее, решил отправиться на работу. Выйдите из туалета и используйте раковину, чтобы умыться. Покиньте уборную и идите в офис (он обозначен красной точкой). По пути можно выпить кофе. Садитесь за стол - и внимание - мини-игра. Если сделаете правильно, то узнаете, что думает коллега, - но потеряете несколько очков умственного здоровья.

Откройте ящик, чтобы получить дополнительную жизнь. Используйте компьютер. Правда, это понизит умственное здоровье, но по-другому никак. Зато вскоре зазвонит телефон. Поднимите трубку и поговорите с Тиффани - это вновь поднимет ваше настроение.

Сядьте за компьютер - перед вами еще одна мини-игра. Если получится - то увидите, как упала кружка кофе. Черт подери, показалось. Опять воспользуйтесь компьютером. Вскоре позвонит телефон и кружка упадет на самом деле. Поговорив, Лукас отправится ремонтировать сломавшееся оборудование.

Как только он приступит к ремонту, начнется атака жуков - и тут все зависит от ловкости рук. Чем вы быстрее, тем больше шансов уклониться от нападающих. Когда появится надпись "Move", забегите в кабинку. И опять - мини-игры.

Вы снизите умственное здоровье, если не будете не отвечать на телефонные звонки, скажете Тиффани "нет" или полезете в левый ящик стола посмотреть на фотографию.

Reconstruction

Патологоанатом будет осматривать тело и рассказывать о характерных повреждениях. Чтобы Карла получила максимум информации - нужно выиграть в мини-игре. За каждый провал она будет получать минус десять очков умственного здоровья. Если провалить все - можно сойти с ума. После окончания вскрытия поговорите с доктором. Какие бы варианты ответов вы ни выбрали - в итоге он упомянет о деле Кирстена.

Tyler & Kate

Тем временем к Тайлеру пришла официантка, чтобы составить фоторобот убийцы. Несмотря на заверения девушки, что она, мол, помнит убийцу - ничего толкового она не скажет. Всю работу придется делать самому. На самом деле нет никакой разницы, каким выйдет портрет - хоть совсем не похожий. В дальнейшем на игру это не повлияет.

Lost Love

Пока не пришла Тиффани, можно заняться насущными делами. А именно - восстановлением умственного здоровья. Для этого нужно сделать следующее: поиграть на гитаре (сначала включите динамик), потренироваться с боксерской грушей, послушать музыку, сходить в туалет, выпить молока, принять лекарство или алкоголь (вместе не мешать). Можете посмотреть телевизор. Это ничего не прибавит (как впрочем, и не убавит) к вашему настроению - зато узнаете последние новости.

После отправляйтесь спать. Лукас проснется от звонка в дверь. Впустите в квартиру Тиффани. Сначала выберете в диалоге "New" - а потом "Glass". Она согласится выпить. Сходите на кухню и достаньте бутылку. Разлейте джин по стаканам и с выпивкой вернитесь к девушке.

Она попросит вас принести коробки - почему бы и нет? Одна лежит около телефона, другая слева от компьютера. После в разговоре выберите: "Sincere", "Sentimental" и "Alone". Тиффани попросит вас сыграть на гитаре. Если справитесь без ошибок, то получите в благодарность страстный поцелуй и кое-что еще.

Второй раз Лукас проснется посреди ночи. Если не хотите потерять 20 очков умственного здоровья, то сразу же засыпайте снова. Вы сохраните крепкие нервы, но зато пропустите интересную сценку (я предлагаю: посмотреть, что будет, а потом переиграть). Итак, вы решили взглянуть? Тогда отправляйтесь в зал и выключите телевизор, а после выйдите в коридор. Там стоит странная девочка. Кто она такая?

Hide and Seek

Лукас решил навестить могилу родителей. Там, где тропинка сворачивает к могиле, пройдите прямо, чтобы получить дополнительную жизнь. После вернитесь назад и ступайте к Маркусу. Положите цветы на могилу и поговорите с братом.

После разговора Лукас начнет вспоминать детство. Вот Маркус и его друзья - они решили поиграть в четвертом ангаре. Внезапное видение - и Лукас понимает, что ангар вот-вот взорвется. Нужно спасать брата! Бегите к правой стороне забора. В этом месте накинута сетка, по ней можно перебраться на другую сторону.

Дождитесь, когда охранники повернутся спиной, и бегите к валуну слева от въезда. Там в заборе есть дыра. Перелезьте на другую сторону и затаитесь за ящиками. У входа в ангар 4B стоит охранник. Подождите, когда поедет грузовик, и, прячась за ним, бегите вдоль дороги, а потом сворачивайте к ангару.

Убедив брата смотаться, приступайте к поиску его друзей. Один сидит в ящиках (там их целый ряд). Второй прячется в противоположном углу за кабиной самолета. Чтобы извлечь его оттуда, придется соврать, что его ищет мать, - иначе он не тронется с места. Третий спрятался на втором ярусе (лестница наверх рядом) за железными листами.

На этом глава закончится.

Friendly Combat

Тем временем детективы решили помериться силами на ринге, чтобы отдохнуть перед важным делом. Прежде чем начать бой, нужно хорошенько размяться. Для этого придется позаниматься на двух тренажерах обоими героями. Не забывайте после каждого тренажера пить воду из бутылки, стоящей на скамье, - это восстановит умственное здоровье.

После тренировки залезайте на ринг. Вам нужно победить в десяти раундах. Каждый раунд - мини-игра. Ловкость рук - и победа ваша. Если хотите, можете повторить еще раз. Впрочем, толку от этого не будет никакого.

Debriefing Carla

Пора за дело. Карла должна найти в архиве дело Кирстена. Включите свет и послушайте монолог о клаустрофобии. Будут небольшие проблемы. А именно - очередная мини-игра. Нужно удерживать ползунок ближе к центру, чтобы Карла не запаниковала, и при этом двигаться вперед. Если не справитесь, то детектив потеряет 10 очков умственного здоровья и вернется к самому началу.

Чтобы пройти через картотеки, нужно поворачивать колеса, которые двигают стенды. Таким образом вы откроете проход. Дойдя до терминала, поверните налево и освободите проход. На стенке найдете выключатель - дерните его, чтобы дать ток. Вернитесь назад.

Теперь пора отыскать дело. Оно находится в секции 1990-2000 гг. Чтобы туда добраться, сначала поверните левое колесо. Пройдите через образовавшийся проход и поверните второе колесо. Возвращайтесь. Опять поверните левое колесо - а потом и правое. Идите через проход и там поверните еще одно колесо - на этот раз последнее. Заберите кассету с полки и вернитесь к терминалу. Просмотрите запись. Пусто... нужно расспросить следователя, который вел дело.

Debriefing Tyler

Тайлеру повезло больше Карлы. Но ненамного. Спуститесь вниз и поговорите с китайцем. Спрашивайте все, что угодно. Все равно не поможет. Когда соберетесь уходить, он согласится помочь - но только если вы найдете нужную книгу.

В качестве наводки он даст вам другую книгу и скажет, что она из той же коллекции. Идите к столу с лупой и прочитайте название ("Cave Ne Cadas", "De Gruttola"). Теперь положите на стол книгу из кафетерия. Листайте страницы, пока не увидите надпись в левом углу. Внимательно ее изучите и заберите книжку. Из нее выпадет закладка, которую нужно подобрать.

Поднимитесь на второй этаж и просмотрите открытую книгу, которая лежит на тумбочке рядом с дверью. Отыщите название данной китайцем книги. Так, издана в 1796 году. Спуститесь вниз и пролистайте книгу на столе рядом с продавцом.

Книги, выпущенные с 1700 по 1800 год, находятся на третьем этаже. Поднимайтесь наверх и отыщите секцию, помеченную белыми квадратиками. Возьмите книгу и отнесите китайцу. Можете его расспросить. Правда, ничего толкового он не скажет. Выходите из магазина.

Agatha

Тем временем Лукас решает навестить Агату, адрес которой дал ему старший брат. Позвоните в звонок. Никакого ответа. Откройте дверь и идите прямо по коридору (в остальные комнаты мы еще вернемся). Пройдите зал и зайдите в спальню.

Слепая женщина в инвалидном кресле. Хороший помощник. Прежде чем с ней разговаривать, пошарьте в ящике стола, чтобы получить дополнительную жизнь, и зайдите в ванную комнату. Теперь начинайте беседу. Разговор будет довольно короткий - и нет разницы, что спрашивать.

Агата попросит отвезти ее в комнату с птицами, где она продолжит разговор. Выезжайте из спальни и катите кресло в комнату справа от входной двери. Теперь она продолжит разговор. Выбирайте любые фразы. Затем Агата попросит покормить птиц. Откройте нижний ящик тумбочки и обойдите три клетки. После разговаривайте дальше.

Теперь катите тележку в зал. Чтобы провести сеанс, нужно три свечи и спички. Свечки лежат в тумбочке в зале, спички найдете на кухне (вторая комната рядом со входной дверью). Когда свечки зажгутся, закройте шторы и погасите свет. После садитесь на стул...

Во время сеанса вам предстоит мини-игра. Если нажмете неверную комбинацию клавиш - потеряете очки умственного здоровья и начнете с этого же места. Сеанс внезапно прервется. Агата скажет, чтобы Лукас пришел завтра. Тогда она и откроет тайну убийства в кафе.

Questions & Bullets

Нужно пообщаться с детективом, который вел дело Кирстена. Идите к последней кабинке и окликните мужчину. Прежде чем говорить - придется пострелять по мишеням.

Правила простые. По красным мишеням стрелять можно, по белым - нельзя. За каждого "убитого" преступника вы получите плюс три секунды. За "подстреленного" мирного жителя - штраф по времени. Чем меньше промахов, тем выше точность. Нужно набрать как можно больше баллов. Если отстреляетесь хорошо, то получите несколько очков к умственному здоровью.

В разговоре можете выбирать любые фразы. Все равно в конце беседы Митчелл скажет важную информацию о деле Кирстена.

Double or Quits

Пока Карла бегает по делам, Тайлер с Джеффри решают сыграть в баскетбол. Очередная мини-игра. Предстоит делать то же самое, что на ринге. Кто первый наберет десять очков - тот и победит. Да, кстати, перед началом матча не забудьте высмеять форму Джеффри.

The Storm

Лукас решает вернуться домой и отдохнуть после трудного дня. Когда раздастся телефонный звонок, поднимите трубку... чертов голос, но уже поздно. Предстоит очередная серия мини-игр. Когда Лукас провалится вниз, вас переключат на Маркуса, который решил проведать брата.

Посмотрите на дверь и нажмите на звонок. Никакого ответа. Из-за двери послышится крик. Помогите священнику выбить дверь (мини-игра) и бегите на балкон. Посмотрите вниз и вытащите Лукаса (это тоже мини-игра).

Dark Omen

Глава начнется с весьма интересного ролика. Выйдите из ванной и ступайте в зал. Возьмите трубку и поговорите с Тайлером. Он пообещает отправить факсом найденный кусок бумаги из книги. Оденьтесь. Вскоре придет сосед с бутылкой вина. Когда он позвонит, откройте дверь.

Теперь нужно найти бокалы. Они лежат в шкафчике на кухне. Поставьте их на стол, выпейте вина и побеседуйте с парнем. Он предложит погадать на картах Таро. Какие бы карты вы ни выбрали - все равно результат будет плохой. Когда Томми уйдет, посмотрите телевизор, сходите в туалет, полежите на кровати и перекусите пиццей, чтобы поднять умственное здоровье.

Переключитесь на Тайлера. Сядьте за стол и включите компьютер. Просмотрите почту и новости. Обратите особое внимание на акции. Тайлер догадается, что обрывок бумаги - это список акций. Позвоните Карле и скажите о своем открытии. Она попросит выслать факс. Возьмите обрывок бумаги, дойдите до факса и отправьте сообщение напарнице. В этот момент Тайлер почувствует утомление и потеряет приличное количество очков умственного здоровья. Чтобы немного восстановить его, выпейте воды.

Переключитесь на Карлу и возьмите факс (он рядом с ноутбуком). Вскоре позвонит Томми. Спросите его о бумаге. Он скажет, что на ней должны быть водяные знаки. Перезвоните Тайлеру и скажите, чтобы он проверил.

Переключитесь на Тайлера. Возьмите кусок бумаги, сядьте за стол и включите лампу. Теперь исследуйте бумагу под светом. В одном месте должен просветиться водяной знак. Позвоните напарнице. На вопрос, кто пойдет в банк, - выберите Карлу.

Face Off

Наконец-то Лукас и Карла встретятся. Пока детектив не зашла в кабинет, нужно спрятать улики. Встаньте из-за стола и посмотрите на распечатку справа. Возьмите ее и уберите подальше. Теперь проверьте книгу, лежащую слева. От нее также нужно избавиться.

Когда детектив зайдет в кабинет, начнется допрос. Отвечайте правдиво на все вопросы. Кроме двух. Скажите про болезнь, когда она спросит насчет приступа в офисе. И когда покажет фотографию подозреваемого, выберите шутку. Она также может спросить про руку и где вы были в ночь убийства. В первом случае солгите, во втором переведите разговор на другую тему.

Во время вашего разговора будет несколько мини-игр. Если выиграете, то узнаете, что думает Карла, - и получите небольшую подсказку. Еще будут появляться жуки, но с этим ничего не поделать. Умственное здоровье уменьшится все равно.

Когда Лукас выйдет из кабинета, посмотрите две фотографии, обыщите ящик стола, чтобы найти книгу, и заберите ручку. Она понадобится позже. Еще можно найти распечатку с акциями. Когда придет Лукас, детектив покинет банк.

Кстати, вы можете ради интереса не прятать улики или оставить Карлу бездельничать, пока Лукас отсутствует в кабинете, и посмотреть, как в дальнейшем это скажется на игре.

Back to Agatha

Пора наведать Агату. Сразу идите в зал. Старушка мертва. Необходимо исчезнуть из дома, пока не появилась полиция. Но сначала нужно кое-что сделать. Если хотите, можете осмотреть тело, но это уменьшит на 20 очков умственное здоровье. Лучше обойтись.

Бегите в комнату с воронами и откройте тумбочку. Осмотрите пакетик, чтобы найти ключ. Откройте клетку в центре комнаты и просмотрите статью в газете. Есть другой способ открыть клетку - сходите на кухню за ножом и вскройте замок.

Вернитесь в зал и выпрыгните в окно.

Happy Anniversary!

Тайлер вернулся домой, где его ждет приятный сюрприз. Включите духовку, достаньте шампанское из холодильника и разлейте по бокалам - как и просит Сэм. Когда подруга выйдет из комнаты, включите музыку. Мини-игра - если сделаете правильно, то получите много очков умственного здоровья.

Тем временем Карла на работе. Выпейте воды и сыграйте в йо-йо, чтобы восстановить очки умственного здоровья. Через некоторое время позвонит Гаррет и скажет, что послал по электронной почте данные об отпечатках пальцев с ручки. Теперь нужно найти два совпадения, чтобы доказать вину Лукаса. Для этого нужно посмотреть одну улику и запомнить ее. Потом найти вторую - идентичную, - также посмотреть и запомнить. Способов множество.

Если в первой главе вы поехали домой на такси, посмотрите папку с личными делами работников банка и список адресов, по которым ездили таксисты. Сверьте данные об отпечатках с ножа с отпечатками, присланными по электронной почте. Или посмотрите папку с личными делами работников банка, а потом сравните с инициалами, написанными в книге Шекспира.

Если в ночь убийства звонили из кафетерия, проверьте набранные номера с личным делом Лукаса. Если нашли распечатку - приложите к ней обрывок бумаги. Или просто сравните две найденные книги. После прихода офицера Мартина (об этом ниже) возьмите папку с делами работников банка и покажите фотографию Лукаса.

Но прежде чем заниматься этим, стоит подождать, когда придет офицер Мартин (полицейский из кафетерия) и расскажет о случае в парке. После этого Карла скажет, что устала, и потеряет приличное количество очков умственного здоровья. Впрочем, когда она докажет причастность Лукаса к убийству, они восстановятся с лихвой.

Теперь позвоните Тайлеру. Игра переключит вас на него. Сбросьте Сэм с коленей и возьмите трубку. Пора на работу. Барышня, конечно, недовольна - но что поделать.

Bloody Washing

Очередное видение Лукаса. В нем увидите, как оракул совершает убийство. А затем - образ девочки.

Confrontation

Карла и Тайлер отправились арестовывать Лукаса. Идите по коридору, пока не достигнете квартиры. Выбейте дверь и осмотрите комнаты. Подозреваемого нет дома... но что с квартирой? Тут вас ждут серия мини-игр и зубодробительный ролик, в котором Лукас покажет чудеса акробатики.

Captain Jones is Really Upset

Капитан вовсю поносит детективов. Отвечайте по очереди Тайлером и Карлой, чтобы умственное здоровье уменьшалось у обоих - но зато понемножку. На этом глава завершится.

Fallen Angels

Лукас пытается отдохнуть в церкви брата. Внезапно его будит чей-то голос. Встаньте со скамейки и поговорите с появившейся мертвой Агатой. После разговора вас настигнет очередная серия мини-игр и шикарный ролик.

Когда ангелы успокоятся, появится Маркус и разбудит брата. В разговоре нет большой разницы, какие фразы выбирать. Хотя желательно быть поспокойней. Впрочем, Маркус все равно подумает, что Лукас сошел с ума...

Soap, Blood & Clues

Выйдите из машины и скажите Тайлеру, чтобы он ждал внутри. После поговорите с Гарретом. Выбор фраз - на ваше усмотрение. Зайдите внутрь и осмотрите жертву, лежащую возле двери. Затем осмотрите кровавые следы на полу. После идите ко второй жертве и обследуйте тело. И, наконец, проверьте набор инструментов у двери.

Переключайтесь на Тайлера. Осмотрите оба тела и телефон. Можете глянуть на стиральную машину. Наконец, осмотрите ключ от двери. Поговорите с Карлой и предложите выбираться отсюда.

The Fugitive

Полиция висит на хвосте, поэтому нужно где-то укрыться, чтобы отдохнуть и обдумать, что делать дальше. Квартира бывшей подружки - не лучшее место, но что поделать. Не доходя до двери, Лукас увидит предупреждение, что тут его уже ждут. Пройдите немного назад и сверните в переулок.

Перелезьте через забор и подождите, когда отвернутся полицейские. Перебегите на другую сторону. Да, кстати, не смотрите на ворона (и не разговаривайте с парнем, сидящим у будок), если не хотите потерять очки умственного здоровья. По трубе залезьте на карниз. Его нужно пройти за определенное время - иначе свалитесь вниз. Двигайтесь вперед. Пару раз придется сыграть в мини-игры.

Спуститесь по трубе и перелезьте через забор. Теперь нужно попасть в квартиру. Можно взять кирпич и разбить стекло. Или сыграть в мини-игру и открыть руками (этот вариант предпочтительней). Оказавшись в комнате, получите еще одну мини-игру. Если все сделаете верно, вас посетит видение, из которого станет ясно, что под кроватью лучше не прятаться.

Кстати, если хотите восстановить умственное здоровье, то полежите на кровати. Затем идите в зал и посмотрите телевизор. Лукас поймет, что делать дальше. Зайдите на кухню, перекусите и выпейте молока, чтобы восстановить здоровье. А также сходите в туалет за дополнительной жизнью.

Вскоре придет Тиффани. Если вы спали с ней, то получите дополнительные очки к умственному здоровью. Беседу прервет стук в дверь. Полицейские. Вы можете спрятаться в душе, шкафу или в буфете. Но забавнее всего залезть под стол: видно, что из-под него торчат чьи-то руки и ноги, но полицейский не замечает их в упор.

Когда выберете место, где спрятаться, - Тиффани откроет дверь. Пока она разговаривает с Тайлером, а тот, в свою очередь, осматривает квартиру, нужно сыграть в мини-игру, чтобы Лукаса не нашли. Когда полицейские уйдут, закончится и глава.

Janos

Карла решила навестить психиатрическую больницу, чтобы пообщаться с больным, совершившим похожее преступление. Идите прямо по коридору, потом сверните направо. Работник откроет дверь в камеру. В разговоре выбирайте слова: "Kristen", "No Crazy", "Kristen" и "Other Murders".

Выйдя из камеры, вы получите неприятный сюрприз. Отключится свет, и у Карлы опять начнется приступ клаустрофобии. Двигайтесь прямо по коридору. Дойдя до перекрестка, остановитесь и не дышите, пока не пройдет пациент. Поверните налево и, прижимаясь к правой стенке, двигайтесь вперед. Наткнувшись еще на одного больного, снова замрите и не дышите.

Когда вы почти доберетесь до пропускного пункта, сзади захлопнется дверь - и с трех сторон начнут подходить больные. Быстрее бегите к двери и стучитесь, пока санитар не заметит Карлу. Уф, пронесло! С этими сумасшедшими никогда не знаешь, во что влипнешь.

Meeting Kuriakin

В музее особенно осматривать нечего, поэтому сразу идите к профессору. Когда он спросит, для какой газеты вы пишете, ответьте, что вы независимый журналист. Затем вам предстоит мини-игра. Если провалите - уклонитесь от обсуждения, чтобы не вызвать подозрения.

Идите за профессором до картины и выбирайте фразы: "Thoughts", "Other-World" и "Oracles". Пройдите к следующему полотну и отвечайте: "Oracle Kills", "Executor", "Conclusion". Когда он задаст вопрос, кто вы на самом деле, выбирайте: "Truth" и "Show Forearms".

После этого профессор проводит вас на автостоянку, где предстоит серия мини-игр. В конце вашего визита он погибнет, но перед смертью поделится важной информацией. Кстати, если отвечать по-другому, то он выгонит Лукаса из музея и пойдет сообщить об этом охраннику.

Mayan Secrets

Наконец-то удалось встретиться лицом к лицу с таинственным оракулом. После разговора появится черная пантера и начнется серия мини-игр. В конце главы Лукас встретит Агату - и после разговора с ней вернется в реальный мир.

The Clan

Еще одна сценка, во время которой... угадали. Мини-игры. Постарайтесь внимательно читать текст - и вы получите много ценной информации (да, знаю, что неудобно одновременно стучать по клавишам и читать).

Danger & Ubiquity

Безумная глава. Вам предстоит сыграть сразу за трех персонажей. Начинаете за Лукаса (при этом время ограничено). Когда он проснется, встаньте с кровати и позвоните Маркусу.

Игра переключится на последнего. В церковь пришел оракул, но в этот момент зазвонит телефон. Не вступая в разговор, идите к двери (нужно выбрать соответствующую фразу). Возьмите трубку. Когда Маркус будет расспрашивать, ответьте: "No Time". После этого заприте дверь и опять поднимите трубку.

Теперь играете Карлой. Выбейте дверь, рядом с которой стоит Тайлер... да, неудобно вышло... Когда Карла начнет уходить, она обратит внимание, что номер 366 - а не 369. Цифра случайно перевернулась. Бегите к комнате рядом с пожарным выходом и выбивайте дверь. Никого. Когда полицейские уйдут, появится Лукас и опять зазвонит телефон. Возьмите трубку...

Fate on Russian Hills

Оказавшись в парке, подойдите к ворону. Он полетит - бегите за ним. Дойдя до железной дороги, вызовите рельсовую кабинку. Садитесь внутрь и катитесь наверх.

Теперь нужно пройти по балке, чтобы добраться до Тиффани. Редкостная по сложности мини-игра. Нужно чувствовать ползунок, чтобы не сорваться вниз. Когда окажитесь на той стороне, развяжите девушку и...

Child's Play

Опять воспоминания детства. Проснувшись, встаньте с кровати и разбудите брата. Вылезайте в окно. Вам нужно добраться до места, обозначенного на карте. Старайтесь не попадать под прожекторы. Иначе придется начать сначала.

Мимо первых солдат вы проберетесь легко. Когда они отвернутся - перебегите дорогу. Далее внезапно из-за поворота покажется еще один. Бегите вбок и укройтесь за валуном. Когда он пройдет мимо - вернитесь назад.

Следующий пост проскочить не так просто. Поэтому Маркус и Лукас разделятся. Одним персонажем бегите к куче мусора и киньте камень (должно появиться соответствующее действие). Теперь по очереди перебегайте через дорогу.

Далее задача усложнится. Пусть Маркус обойдет дом и стукнет по железной бочке. Привлеченный грохотом, примчится солдат. Пока он разбирается, что случилось, - Лукас залезет на столб и проползет по проводам (не забываем про прожекторы).

Далее добраться до ангара не составит труда. Только, опять же, избегайте прожекторов. Зайдите внутрь, и... глава закончится.

Checkmate!

Опять сценки с оракулом и мини-игра. Ничего сложного.

The Pact

Карла решила наведаться на могилу погибшей девушки - ее легко отыскать по свежим цветам. Пока она стоит и думает, сзади подойдет Лукас. В разговоре выбирайте фразы "Trusting", "Why" и "Oracle" (мини-игры тоже будут).

Frozen to the Bone

Нет разницы, кем вы будете играть в этой главе. Когда Тайлер спросит о деле Лукаса, скажите правду. Так вы поднимете умственное здоровье. Когда придет Сэм, подойдите и поговорите с ней. Теперь нужно сделать выбор. Если уйдете, то получите 20 очков к умственному здоровью. Останетесь - потеряете 85 очков. Тайлер в игре больше не появится, поэтому лучше отправиться с любимой во Флориду.

Jade

Во время сна Лукас увидит, где искать Джейд. Кстати, обратите внимание, как к нему прикоснулась Карла, - и сравните даты этой и прошлой главы.

Where is Jade?

Вот и приют, где живет Джейд. Выходите из автомобиля и заходите в здание. Таймер начнет отсчет. Но можно не торопиться. Времени хватает. Пройдите мимо монахини и идите до конца коридора. Зайдите в дверь слева (напротив висит картина, которую Лукас видел во время сна) и заберите девочку.

Выходите в коридор. Оракул уже здесь. После разговора покиньте приют через пожарный выход. Оказавшись на крыше, приготовьтесь к серии мини-игр. Добравшись до Агаты, отдайте ей ребенка и, справившись с мини-игрой, готовьтесь к следующей главе (про эту главу мы еще поговорим - она влияет на концовку).

Bogart

Идите за бездомным, пока не доберетесь до костра. Поговорите с Маркусом, потом присядьте на ящик и пообщайтесь со старым знакомым. Какие вы вопросы будете задавать - большого значения не имеет. Чтобы закончить разговор, выберите фразу: "Now What".

После этого Лукас отправится спать. А вот Карле еще есть чем заняться. Погрейте руки у костра, чтобы поднять умственное здоровье. Идите к баррикаде из кучи мусора - и отломайте железный прут. Зайдите в дальний вагон и снимите с фонарика батарейки. Выйдя из вагона, подойдите к стенке и используйте найденные вещи, чтобы починить радио. Послушав новости, идите в вагон к Лукасу и ложитесь спать. На сон грядущий - немного эротики...

Revelation

Простая глава. Встаньте с кровати и подслушайте разговор родителей. Когда Лукаса заметят - глава сразу закончится.

Final Countdown

Финальные штрихи к истории. Вариантов концовок - множество. И еще больше способов их достичь. Надеюсь, мне удалось отыскать все. Выходите из снегохода и, сражаясь с ветром (мини-игра), добирайтесь до базы. Заходите внутрь и поднимайтесь на лифте. В целом - это все. А теперь - подробности.

Если в главе "Where is Jade?" отдали ребенка, возможны следующие варианты.

Сначала предстоит битва с A.I. Побейте его и возьмите ребенка. Появится оракул с Карлой. Он потребует отдать Джейд. Откажитесь. Начнется мини-игра. Если справитесь - Карла пристрелит оракула. Если проиграете - предстоит битва. Выиграв ее (или справившись с мини-игрой, все едино), опять подберите ребенка и отнесите к артефакту. Вы победили - и мир спасен!

Если победит оракул или вы отдадите ему ребенка, то выиграет клан - и мир окажется в их власти. Снег растаял. Пока ничего не происходит, но скоро они нанесут удар.

Если проиграть A.I. - появится оракул и начнется битва. Пусть Карла выходит из машины и идет на базу. Пока противники заняты разборками, начинайте трясти Лукаса. Вскоре A.I. победит - и ударит Карлу. Предстоит битва с искусственным интеллектом. Выиграв ее - вы спасете мир.

Стоит проиграть сражение, или не успеть разбудить Лукаса за отведенное время, или продуть мини-игру - и выиграет искусственный интеллект. Катастрофа. Люди практически уничтожены, все покрыто снегом - но есть надежда, что появится новый пророк.

Если в главе "Where is Jade?" не отдали ребенка, то возможны следующие варианты.

Сначала предстоит битва с оракулом, потом с солдатами клана и A.I. Победите их - и мир будет спасен. Если продуете солдатам - появится искусственный интеллект и их раскидает. Далее по плану - убить A.I. Если проиграете оракулу - переключитесь на Карлу и идите на базу. Подберите ломик и оглушите солдата. Очнется Лукас - и вам предстоит битва с A.I. и солдатами.

Плохие концовки можно получить тем же способом, что и в предыдущем случае. Проиграйте оракулу и позвольте отнести девочку к артефакту, проиграйте A.I. - и т.д.

Поздравления!