

**ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE**

**\* ИСТОРИЯ**

Лучший друг Эдварда Кернби (Edward Carnby) по имени Чарльз Фиске (Charles Fiske) неожиданно погиб в результате проводимого им частного расследования на острове Shadow Island. Этот таинственный, даже мистический, остров находится неподалеку от побережья Атлантического океана возле города Бостон. Кернби связался с клиентом Чарльз Фиске по имени Фредерик Джонсон (Frederick Johnson) и предложил ему продолжить расследование. Однако Джонсон настоял на том, чтобы вместе с Эдвардом в этом деле принимала участие молодая леди Элайн Седрак (Aline Cedrac), которая, несмотря на юный возраст, была профессором и крупным специалистом по языкам индейцев. Главной целью этого расследования являлось нахождение и расшифровка текста, написанного на каменных табличках, но это совсем непростое задание. Отправляясь в полет, Кернби сообщает Элайн, что подозревает Оберта Мортона (Obert Morton), владельца этих таинственных таблиц, и считает его главным виновником гибели Фиске.

Когда пилот пролетал над островом, неожиданно гидроплан был атакован какими-то странными таинственными силами. В результате Кернби и Элайн вынуждены были выпрыгнуть из самолета на парашютах. При этом Кернби приземлился прямо посреди леса, точнее, заброшенного давным-давно сада, обратившегося в дикий лес, а Элайн, чудом не переломав себе кости, приземлилась на крыше темного старинного здания. Теперь нашим героям предстоит встретиться с многочисленными, невероятными монстрами, словно прибывшими на землю из ада, а если им попадались люди, то одни были невероятно испуганы, а другие находились в состоянии какого-то безумства и стремились уничтожить все подряд, и только старый американский индеец по имени Эденшоу (Edenshow) сможет оказать им помощь и дать важные советы по ходу расследования.

Постепенно Кернби обнаружит, что семейство Мортон, которое владеет островом, находится в очень тяжелом положении. Их нефтяная империя явно развалилась, и они начали развивать какие-то странные и очень опасные отношения с потусторонними силами, в частности, с монстрами, поклоняющимися тьме. Мортоны построили ужасный замок, где они проводят кошмарные эксперименты, пытаясь создать невероятно мощное оружие, а также предпринимают удивительные экспедиции в загробный мир.

В конце концов, Кернби обнаруживает, что его друг Чарльз Фиске вовсе не погиб на этом остров, а Элайн, наконец-то, понимает, что тот, кого он разыскивает, совсем не тот человек, которым она его считала. Так или иначе, наши герои становятся жертвами заговора, который организовал босс Джонсона, таинственный мистер Лэмб (Lamb). Они поняли, к сожалению слишком поздно, что один из братьев Мортон уже направил перевод надписей на пластинах этому дьявольскому мистеру Лэмбу.

Когда события достигают своего апогея, Алан Мортон решается провести над своим братом чудовищный эксперимент. Он открывает магическую дверь, ведущую в мир теней, дьявольские отродья вырываются на свободу, и теперь в их распоряжении вся Земля. Лишь только американский индеец Эденшоу знает как предотвратить всемирную катастрофу, поскольку предки научили его старинному священному ритуалу. Однако, он не может совершить этот священный ритуал, поскольку седьмая статуя, совершенно необходимая для его замысла, была отправлена Аланом Мортоном в мир теней, и старый индеец просит Кернби и Элайн добыть ее.

Как Вы понимаете, приключения Кернби и Элайн в этом чудовищном мире и составляет основное содержание игры. Опасность, страх, предательство, чудовищные монстры: вот с чем придется иметь дело нашим героям. После кошмарного сражения с двумя братцами и их многочисленными приспешниками-монстрами, Кернби и Элайн, наконец-то, находят седьмую статую, Эденшоу выполняет последний священный ритуал, и остров теней исчезает в яркой вспышке света. После этого наши герои были освобождены Джонсоном, который, на самом деле, оказался секретным агентом ФБР, уже давно проникшим в организацию Лэмба и пытающимся выяснить суть дела.

После этой совершенно замечательной и прекрасно графически исполненной видеосцены-вступления, собственно, и начинается игра. Однако, прежде мы познакомимся с таинственными пластинами, различными легендами и персонажами этой игры более подробно.

**\* Пластина Abkanis Tablets. Легенда: Abkanis Legend of the Heptagonal Room.**

**Текст 1.**

Семь богов Света, сыновья отдаленных звезд, во время космического путешествия решили немного отдохнуть и увидели удивительные голубые океаны, высоченные горы, ярко-зеленые леса и великолепные равнины, уходящие за горизонт. Земля им очень понравилась, и они решили сделать здесь остановку. Произошло это, конечно, безумно давно. Тогда, на самом деле, человеческой расы вовсе и не существовало. Мрачные чудища управляли этой планетой с невероятной жестокостью. Но Боги Света решили сразиться с ними, и первым в бой вступил Хемиклес - Бог Звездного Света (God of Starlight), который своими мощными молниями загнал омерзительных монстров в самые отдаленные уголки планеты.

**Текст 2.**

Монстры Тьмы запрятались на горных вершинах, и тогда следующий Бог Света - Бог Радиации (God of Original Radiance) по имени Хелиопанер (Heliopaner) зажег в небе земли 1000 Солнц. В результате океаны испарились, а монстры вынуждены были искать убежища в тени деревьев, растущих на долинах. Тогда Хелиопанер потушил Солнца, и на землю хлынул 1000-летний дождь.

**Текст 3.**

Следующий из Богов Света - Антикоалт (God of Original Light) отправился в бой. Он обрушил на врагов буквально потоки света, которые отражались от его золотого щита. В результате деревья на долинах мгновенно загорелись, небо стало кроваво-красного цвета, а реки сверкали огнем, словно чудовищные змеи, и тогда Монстры Тьмы спрятались в самой гуще старинных лесов.

**Текст 4.**

И когда, наконец, Антикоалт спалил буквально все, на смену ему пришел следующий Бог Света - бог страха по имени Офенос (Ouphenos). Он снял с плеча свой огромный лук, достал из кристаллического колчана стрелы и запустил буквально 10000 стрел, сверкающих словно молнии, в самое логово монстров, и тогда те, кто сумел уцелеть, запрятались в самой глубине горных пещер.

**Текст 5.**

Теперь воины собрались на совет и послали в бой Гиламиша (Gilamesh), Бога верховного света (God of Sovereign Light). Он вонзил свое огромное серебряное копье прямо в небо, забравшись выше облаков, и погрузил его в самое солнце. Естественно, что копье расплавилось, и раскаленный металл обрушился на землю, заполняя все вокруг ярчайшим светом. Монстры тьмы вынуждены были запрятаться еще глубже.

**Текст 6.**

И, наконец, в бой вступил Мелакант (Melacanth), Бог слепящего света (God of Blinding Light). Он выхватил свой золотой меч и поверг в настоящий ужас и кошмар оставшихся в живых монстров Тьмы. Теперь они нашли свое последнее убежище, спрятавшись глубоко под корой Земли. И тогда к делу приступил Хекатончирес (Hecatonchires), Бог Приносящего жизнь света (God of the Life-bringing Light). Он создал расу хранителей (Guardians), т.е. по существу заложил основу человечества. Хранители должны были следить за тем, чтобы монстры тьмы никогда не могли ускользнуть из своей подземной тюрьмы. Расправившись с этой нечистью, боги возобновили свое космическое путешествие к звездам, оставив нам на Земле Дыхание Жизни и свою Магию.

**\* ПЕРСОНАЖИ.**

**Edward Carnby (Эдвард Кернби). "Сверхъестественный" частный детектив (Paranormal Investigator). Бюро 713.**

Результаты архивных данных и других документов.

16 декабря 1999 года.

Рапорт, полученный от агента Спарроу Хоук (Sparrow Hawk) 9 декабря 1999 года. Объект рапорта Эдвард Кернби.

Составитель: Агент N027.

Эдвард Кернби является американским гражданином, цвет кожи белый.

Рост - 6 футов (1 метр 82 сантиметра).

Вес - 185 фунтов (около 90 килограммов).

Глаза - серо-голубые.

Волосы - каштановые.

Отличительных примет нет.

Дата рождения: 29 февраля 1968 года.

Место рождения: город Ричмонд, штат Вирджиния, Соединенные Штаты Америки.

Отец и мать: неизвестны.

Последний адрес: Отель White House Hotel,

Norman Avenue 18, Gloucester, MA, комната N17.

Мы приводим лишь краткое содержание этого документа.

Эдвард Кернби родился 29 февраля 1968 года в городе Ричмонд, штат Вирджиния. Во всяком случае, эти сведения были зарегистрированы в сиротском доме имени Святого Георгия, в котором он оказался буквально в день своего рождения. Бывший директор сиротского дома Кларк Смит (Clark Smith) возможно не захотел, а возможно и не смог дать какой-нибудь дополнительной информации. Обычная практика сиротских домов, присваивать найденышу имя святого, соответствующего дню появления его в сиротском доме. Поэтому, казалось бы, у найденыша должно было быть имя Роман Август (Roman August). Однако в нарушение этой традиции Кларк Смит окрестил малыша Эдвард Кернби. Факт сам по себе может быть и незначительный, если бы в истории этого сиротского дома не было бы еще двух аналогичных прецедентов.

В 1888 году, т.е. за 80 лет до рождения нашего героя, директор этого же сиротского дома Роберт Дерлеф (Robert Derleth) окрестил малыша, родившегося 29 февраля, назвав его именем Эдвард Кернби, а в 1928 году через 40 лет после этого события, бывший директор Аугуст Блош (August Blosh) назвал очередного найденыша, родившегося также 29 февраля, именем Эдвард Кернби. Я не верю в подобные совпадения, пишет агент 027, поэтому провел исследование истории сиротского дома и выяснил много чего интересного. Это один из самых старейших сиротских домов на американском континенте. Он был создан сразу же после окончания гражданской войны небольшой группой гуманистов, имена которых выгравированы на плите у главного входа. При этом стоит заметить, что первый директор этого сиротского дома Филип Л. Ховард (Philip L. Howard) был членом секретного общества MOL (Mystical Order Luxis). Мало известно, какую роль играло это общество, какого было его влияние и какие были цели, но известно, что сиротский дом получал и получает мощную финансовую поддержку не только из местных или государственных источников, но также из Англии, Италии и Франции, а также России. В начале в сиротском доме было не более 50 детей, но затем он заметно расширился, и когда строительство было закончено, директором стал Аугуст Блош, который был одним из самых влиятельных людей в организации MOL. По крайней мере, именно на это указывают найденные документы. Судя по всему, MOL была своеобразной формой рыцарского ордена, тем более, что Святой Георгий был знаменитым рыцарем, который преследовал и убил дракона, являвшегося символом адских сил. Кстати, в дневнике Аугуста Блоша написана очень своеобразная легенда о происхождении всего человечества.

Задолго до того, когда мир заселили люди, планетой Uruk правил жестокий Эниобис (Eniobis). Столица находилась в городе Sumer. Эниобис влюбился в очень красивую жрицу, служившую Адура (Adura) - богине любви и войны. Однако молодая жрица отказала могущественному королю, который жутко разгневался, приказал арестовать ее и привести к нему во дворец. Молодая женщина продолжала сопротивляться его низменным страстям, и, в конце концов, он ее убил. На следующий день тело молодой жрицы было выброшено на берег реки Ефрат, где ее заметил Крокодилий Бог, о чем немедленно доложил богине Адура. При этом он сообщил, что если враг останется безнаказанным, то все последователи культа Адура откажутся от нее и станут поклоняться другим богам, которые смогут защитить их от бесчестия. Разгневанная Адура отправила сотню демонов в Uruk, чтобы навести порядок и разобраться с виновными. Демоны набросились на город, круша все вокруг, царь Эниобис впал в панику и немедленно отправил гонца за своим могучим волшебником Эл Игуром (Al Igour), который был в курсе дела. Великий волшебник простер руки к небу, моля о помощи, а затем вернулся к себе в дом, где молодая рабыня только что родила мальчика. При этом она умерла во время родов, и автоматически рожденный малыш стал сыном великого волшебника. Но это совершенно не волновало Эл Игура, главным была опасность, которая угрожает Uruk и его обитателям.

Демоны уже захватили южную и восточную окраины города и буквально в течение нескольких часов они захватят дворец, уничтожат все великолепные клумбы и столетние лимонные деревья, и тогда наступит конец. Неожиданно появился Геральд, который сообщил, что царь Эниобис погиб. Он решил сам сразиться со своими врагами, вспомнив о годах молодости, надел свою самую мощную броню, вооружился самым тяжелым копьем, оседлал самую быструю лошадь и бросился на встречу с демоном. Результат этой битвы Вам уже известен, и Эл Игур снова простер руки к небу, уже прося смерти. В это время к нему подошел слуга и несколько раз попросил его пойти посмотреть на новорожденного ребенка, но волшебник даже и не слышал слов. Слуга обратился к нему еще раз: "Посмотри какой ребенок. Он уже такой любознательный, глазки у него открыты, он все видит и даже может говорить". Но волшебник все ждал смерти, и снова появился слуга: "Ты посмотри. Ребенок уже совсем не голенький. Он одет в мощную броню а в твердой ручонке держит сверкающий меч." И тогда волшебник прислушался к словам своего слуги и вошел в комнату, которая принадлежала умершей рабыне. Малыш тут же встал на ноги и приветствовал волшебника, проявив к нему все возможное уважение и назвав Отцом. "Наконец-то, отец, ты пришел увидеть меня. Я знаю, что ты хочешь сразиться с демонами, которые намерены уничтожить город. Я сумею это сделать, ты только дай мне имя." И тогда Эл Игур упал ниц перед ребенком и еле слышно произнес Сел Вар Куарнби (Cel War Qambi), т.е. тот кто сразится с дьяволами и уничтожит призраков Тьмы. Здесь, собственно, запись легенды и оканчивается.

Очень странно, но есть предположение, что Эдвард Кернби, по существу, английская форма Сел Ван Куарнби. Однако имя Эдвард Кернби неоднократно появлялось в различных книгах, например, "Возвращение волшебников" (The Return of the Sorcerer), написанной, точнее, адаптированной Эштоном Кларком Смитом (Ashton Clark Smith), и это было не первый раз, когда имя Эдвард Кернби появлялось в литературе. Так или иначе, оно всегда было связано с волшебством.

О первом Эдварде Кернби (ЕС1) известно мало. Понятно, что он родился 29 февраля 1888 года, участвовал в каких-то довольно странных делах в период с 1920 по 1939 год и далее практически информация отсутствует.

Жизнь второго Эдварда Кернби (ЕС2), родившегося 29 февраля 1928 года, выглядит еще даже более таинственной. Похоже, что он буквально в раннем возрасте эмигрировал в Европу, появился в Шотландии, и далее информация о нем отсутствует.

А вот что касается третьего Эдварда Кернби (ЕСЗ), также родившегося 29 февраля, но уже в 1968 году, то здесь информации заметно больше. Понятно, что свое детство он провел в сиротском доме Святого Георгия, но в отличие от других детей в этой сиротском доме, его ни разу не пытались устроить в какую-нибудь семью. Кернби рос одиночкой, мало общался с другими детьми, обучался по специальной программе и обладал значительно большей свободой, чем остальные. Надо сказать, что другие обитатели сиротского дома пытались выяснить в чем причина особого положения Эдварда, следили за ним, но Кернби большую часть времени проводил в офисе директора и в библиотеках. Несколько раз он отправлялся в Европу для прохождения специальных курсов, и как позже заметил его бывший товарищ по комнате, Эдвард частенько по ночам лежал с открытыми глазами, но выражение лица было такое, как будто он находится совсем в другом месте.

Приблизительно в 15 лет Эдвард покинул сиротский дом, но проследить его дальнейшие передвижения довольно трудно. В 1983 году он посетил юг Франции, а затем и Сицилию, в 1985 году был в Румынии, а в 1986 году в Китае. В Соединенные Штаты вернулся в 1990 году и переехал в город Салем штат Масачусетс. В это же самое время он работает в организации, занимающейся сбором пожертвований для поддержания финансирования MOL. Именно здесь он впервые встретил Чарльз Фиске, брата Роберта Фиске, генерального директора ассоциации. Похоже, что в этот момент Кернби начинает дистанцироваться от организации MOL, и Чарльз Фиске, который вышел из нее еще в 1973 году, становится его близким другом. Сам Фиске присоединился к бюро 713 еще в 1973 году, активно работал пять лет, а затем отказался от работы при совершенно непонятных обстоятельствах, и уже в 1980 году Фиске организовывает частное детективное агентство, причем его деятельность не имеет, казалось бы, никакого отношения ни к организации MOL, ни к работе в бюро 713. Это просто обычно детективное агентство, выполняющее самые традиционные функции: расследование, слежка, защита и т.д. Естественно, Кернби присоединился к агентству Фиске, что он и сделал 10 января 1991 года. Расследование деятельности этого сыскного агентства не дало никаких значительных результатов. Эдвард оставался вежливым уважительным человеком, но, тем не менее, одиночкой. Пожалуй, никто, кроме Фиске, не имел с ним каких-либо отношений. Он практически не получал писем и телефонных звонков, разве только от клиентов агентства. Возможно, вся его почта направлялась непосредственно на службу. Во всяком случае, по домашнему адресу никаких посланий не поступало.

Обыск его комнаты в отеле, проведенный 10 декабря 1999 года, практически не дал никакой дополнительной информации. Было найдено несколько его личных вещей, никаких записок, никаких документов. В общем, не было обнаружено ничего необычного. Обыскать агентство Фиске не удалось, поскольку там были установлены специальные системы безопасности, отключить которые не смогли. Кернби покинул Соединенные Штаты 14 августа 1999 года, отправившись в Лондон. Он, вообще говоря, довольно часто путешествовал по Европе, бывал даже на Кавказе. Судя по всему, его работа в агентстве Фиске было просто прикрытием, но обнаружить подлинную суть его деятельности пока не предоставляется возможным. Некоторые считали, что Кернби был вражеским агентом, посланным каким-то европейским государством. Однако, эта гипотеза не получила никакого подтверждения. Более вероятно, что Эдвард и Фиске преследовали какие-то собственные цели, возможно, даже не связанные с деятельностью M0L

Так был Эдвард Кернби на самом деле?

Эдвард Кернби является сыном американского офицера по имени Джон Браун (Jhon Brown), который умер во Вьтнаме 10 января 1968 года, ожидая транспортный самолет, который должен был доставить его домой в связи с рождением первенца. Мать Кернби, урожденная Энда Левис (Enda Lewis) получила кровоизлияние в мозг в момент рождения сына и умерла через несколько часов. Джон Браун работал садовником в сиротском доме Святого Георгия, и поэтому совершенно естественно, что ребенок попал именно сюда, в этот сиротский дом, который являлся одновременно центром таинственной организации MOL, целью которой было воспитание рыцарей, настоящих солдат, способных бороться с силами тьмы и дьяволами. Именно поэтому титул El War Qurnbi давался каждые 40 лет сироте, день рождения которого был отмечен какими-то выдающимися событиями. В последнее время достаточно было просто родиться 29 февраля. Кларк Смит окрестил ребенка именем Эдвард Кернби в соответствии с традициями, установленными основателями сиротского дома.

Юный Эдвард получил прекрасное образование в области мистицизма и рыцарского искусства, прочитал много секретных таинственных манускриптов и с самого раннего детства обладал склонностью к паранормальным, удивительным, сверхествественным явлениям, благодаря чему уже в довольно юном возрасте способен был распознать присутствие дьявола буквально с первого взгляда. Кроме того, он умел сражаться с дьявольскими отродьями, используя чисто человеческие возможности. Однако эти свои способности хранил в строжайшем секрете.

Кернби твердо верил, что его роль в современном мире - быть рыцарем, который должен уничтожать монстров тьмы, как только они появятся, распознавать их всюду, где только возможно. И поскольку он был абсолютно уверен, что в современном мире действуют многочисленные дьявольские силы, он прежде всего начал выяснять суть организации MOL и тут же обнаружил чудовищный фанатизм и желание обратить всех в свою собственную веру. Будучи человеком свободным, он не мог смириться с подобной концепцией и отказался принимать участие в деятельности секты. И только один человек, Чарльз Фиске, понимал его по-настоящему, с ним можно было обсуждать различные проблемы и только с ним у Эдварда установилась настоящая дружба. Однако Чарльз Фиске не получил титула Эдвард Кернби, хотя и жил в соответствии с рыцарскими традициями организации MOL. Неудивительно, что еще раньше он также дистанцировался от организации, стал одиночкой, и поэтому дружба с Кернби была совершенно естественной. Они беспрерывно обменивались мыслями, обсуждали различные проблемы, рассказывали о своем опыте и были тверды в своем желании вести схватку с силами тьмы до победного конца.

Используя агентство Фиске в качестве прикрытия, они зарабатывали достаточно денег для того, чтобы реализовывать свои собственные цели.

Незадолго до происшествия на острове теней (Shadow Island case) Кернби позвонил один из его старых знакомых в Европе, попросив о помощи в связи с происшествием в одном из монастырей на Кавказе, и Кернби принял это предложение, тем более, что жил он, по существу, один, его семейная жизнь не сложилась. Несколько лет назад он встретил очаровательную юную леди по имени Ани Ганвел (Annie Ganwell), молодую англичанку, работающую в благотворительном фонде Salem Charity. Однако зимой 1990 года, когда их любовь была в полном разгаре, и Кернби считал себя счастливейшим человеком на свете, его подруга трагически погибла во время пожара. С тех пор ни разу он не обратил внимания ни на одну женщину и так и не сумел забыть свою любовь.

Кернби был вегитарианцем, но не потому, что таковы были его убеждения, просто ему не нравилось есть мясо. Он, кстати, и не курил. Каждое утро принимал ложку корейского женьшеня, и это стало настоящим ритуалом, хотя, конечно же, живительная сила женьшеня давала могучий жизненный импульс.

Те, кто хорошо знал Кернби, и то удивлялись его удивительному спокойствию. По существу, будничные проблемы не оказывали на него никакого влияния. Лишь иногда он с циничным юмором высказывался по поводу тех или иных текущих событий.

Кернби очень любил прогуливаться по старому Бостону вдоль реки Charles River. Именно в эти моменты он чувствовал себя по-настоящему свободным, ощущал мир и безопасность, а это было главным, к чему стремился Кернби, поскольку был настоящим гуманистом. Его борьба против дьявольских сил была борьбой за выживание человечества, но при этом он не был оптимистом, так как знал, что борьба эта очень сложна, поскольку часто даже в сердце самого доброго человека могут затаиться дьявольские намерения.

У Кернби не было водительских прав. У него просто не хватало на это времени, точнее, на то, чтобы сдать экзамен. Однако он конечно при необходимости запросто мог управлять любым транспортным средством в воздухе, на земле и в море, если того требовали обстоятельства. К деньгам он относился практически с безразличием. При этом он знал, что деньги являются одним из главнейших дьявольских соблазнов. Однако, он не отказывал себе в хорошей пище или паре отличных туфель, а иногда, когда позволяли средства, останавливался в самых лучших отелях. Он просто любил комфорт. Однако те, кто транжирил деньги, вызывали у него подозрения. Ведь жизнь продолжалась, и надо было всегда помнить о том, что наступит завтра.

На первый взгляд можно даже сказать, что Кернби был обычным, нормальным парнем. Он просто мог распознать дьявола, поскольку сражался с ним достаточное количество раз и видел его в самых разнообразных формах. Даже поражение в какой-нибудь схватке не могло заставить нашего героя отказаться от этой смертельной борьбы. В глубине души это был настоящий воин и подлинный охотник за Монстрами Тьмы.

**Элайн Седрак (Aline Cedrac). Искательница приключений.**

Элайн Седрак родилась 30 июня 1974 года в Легсингтоне на окраине Бостона. Она так и не знала кто ее отец, поскольку ее мать Мери Седрак никогда эту тему не затрагивала. Будучи француженкой, Мери вернулась в Европу в 1992 году после ссоры со своей дочерью Элайн, которая была ее единственным ребенком. Элайн же решила остаться в Бостоне, чтобы закончить учебу в университете, где она занималась антропологией. Мери Седрак погибла во время железнодорожной катастрофы в феврале 1993 года, и несмотря на попытки выяснить кто же был ее отцом, Элайн это так и не удалось.

Девушка была великолепным студентом и уже в возрасте 24-х лет получила степень в области философии, благодаря своей великолепной памяти, отличной интуиции и огромной работоспособности. Предметом ее особенных интересов было индийское племя Abkanis и недавнее открытие, которое приписывалось Обеду Мортону (Obed Morton), связанное с нахождением табличек с надписями. Им было несколько тысячелетий, и они произвели настоящий фурор и переворот в индейской антропологии. Элайн удалось получить премию фонда Рокфеллера и теперь она должна была написать книгу об этом индейском племени.

Очень целеустремленная и настойчивая молодая женщина привыкла быть независимой, ведь жизнь ее складывалась нелегко. Очень требовательная к себе и к другим, она иногда бывала резка и даже груба, и ее отношения с мужчинами складывались очень своеобразно. Девушка была очень красива, и мужчины липли к ней, как мухи на мед. Однако она все время чувствовала свое превосходство над ними и действительно, она еще не встретила ни одного мужчины, которого бы сочла достойным себя.

**Обед Мортон. Трус.**

Обед Мортон родился 13 января 1953 года на острове теней. С самого детства он был очень чувствительным и реактивным ребенком, можно сказать, даже нервным. Его мать, Люси Мортон (девичья фамилия Доган) часто отправляла его к своим родителям, надеясь, что мальчик станет более спокойным. Когда Е 1970 году Люси Мортон погибла, свалившись с лошади, эта трагедия оказала очень серьезное влияние на всю его жизнь и не только его. Дедушка Доган так и не смог оправиться от этой трагедии и скоро умер от сердечного приступа, а буквально через месяц бабушка последовала вслед за ним.

Кстати, у Обеда был брат-близнец Алан (Alan), который учился в привелигированной школе в Бостоне, где он тут же восстал против жесткого режима и дисциплины, и, в конце концов, был исключен из школы уже в конце первого года. Тем временем Обед продолжал учиться, был одним из лучших студентов, но на самом деле находил убежище в своем собственном воображаемом мире, а каникулы, которые он проводил на острове теней, превращались в настоящий кошмар. Несколько раз он пытался сбежать, чтобы вырваться из этого порочного круга, но будучи трусом в душе, так или иначе, возвращался. И несмотря на все свои недостатки, он был просто блистательным студентом. Великолепные отметки и прекрасная трудоспособность делали его примером для все остальных товарищей. Следуя семейной традиции, он начал изучать древние языки и сам, не понимая того, вступил на очень опасный путь, который возвращал его обратно к острову Теней.

Как мы уже говорили, Обед был очень трудолюбивым и необычайно одаренным студентом. Однако, его брат Алан был все-таки значительно способнее. Живя вместе с дедом, Алан быстро освоил огромную семейную библиотеку, и Обед, встретив его во время очередных каникул, был страшно удивлен результатами, достигнутыми братом. Он стал присматриваться к ним и потихонечку начал их воровать, так что плагиат стал для него стал как бы второй профессией. Благодаря похищенным результатам, репутация Обеда стала необычайно высокой. Его приглашали на различные семинары и симпозиумы, коллеги восхищались им и считали его настоящим гением, но совесть мучила его и однажды он решил признаться во всем Алану. Однако, Алана это не волновало. Он просто попросил Обеда никогда не выдавать семейные открытия и секреты, которые ему удалось сделать, ни за какие деньги.

Тем временем Обед активно включился в социальную жизнь. Будучи уважаемым ученым и обладая великолепным ораторским талантом, силой убеждения, он шел от успеха к успеху. Именно тогда он и встретил Лэмба. Тот предложил ему практически неограниченное финансирование, чтобы Обед мог полностью погрузиться в свои исследования, и это соглашение стало смертельно опасной ловушкой для Обеда. Тем более, что как-то в порыве хвастовства он заявил, что знает как открыть таинственные ворота в подземелье, где прячутся монстры Тьмы, он знает как выпустить их на свободу. Поэтому неудивительно, что Лэмб стал уделять Обеду еще большее внимание, буквально не упуская его из поля зрения ни на мгновение. Тем временем Обед вернулся на ненавистный семейный остров, поскольку он должен был выполнить перевод древних таблиц, в которых описан ритуал, позволяющий открыть ворота к монстрам тьмы.

Будучи в душе трусом и понимая, что его брат Алан намного способнее его, не отличаясь психологической стабильностью, он по существу всю жизнь удирал. То от своей семьи, то от острова Теней, то от своей ответственности, а теперь от мистера Лэмба и его ужасной организации. Но он понимал, что даже если он сможет сбежать от всех своих многочисленных недругов и опасностей, то от себя ему сбежать не удастся и, к сожалению, последствия своего бездумного и самодовольного поведения он осознал слишком поздно.

**Фредерик Джонсон (Frederick Johnson). The Mole (Kpow). Засланный агент.**

Фредерик Джонсон родился 4 января 1958 года в городе Аврора, штат Колорадо. Он происходил из семьи бедных фермеров, которые работали буквально как рабы. В возрасте 20 лет он вступил в морскую пехоту и стал офицером в подразделении Signals Corps. В конце своей военной карьеры, он вступил в ФБР, где работал в специальном подразделении, которое занималось проникновением в террористические и религиозные организации, под руководством Aston Abbot. В марте 1998 года он был отправлен со специальной миссией. Ему предстояло проникнуть в чрезвычайно секретное бюро 713, причем о его задании знал только один Эббот, и когда в июне 2000 года Эббот был уволен со своего поста по специальному указанию директора ФБР, Джонсон почувствовал себя в смертельной опасности. Он отчетливо понимал мощь организации, в которую он проник, но ему ничего не оставалось, как действовать в одиночку. Конечно, это был настоящий солдат и подчинялся любому приказу, не задавая никаких вопросов, но когда Эббот был уволен из ФБР, сомнения проникли в его душу, и теперь он не был убежден, что его задание служит защите прав американских граждан.

**Чарльз Фиске.**

Записная книжка со сведениями о Чарльзе была обнаружена полицейскими возле его трупа. В ней содержалась самая последняя информация об исследованиях, проводившихся на острове Теней. Однако, скопировать этот дневник не позволили, поскольку, видимо, в нем содержалась уж слишком секретная информация, тем более, что Фиске в последнее время занимался изучением деятельности организации, называющейся бюро 713. Он получил очень важную информацию, но полной картины о сути этой организации еще не имел.

**Кристофер Лэмб (Christopher Lamb). Глава бюро 713.**

Кристофер Лэмб родился 1938 году в городе Kassa в Венгрии. Настоящее его имя Лоринк Сзаласи (Lorinc Szalasi). Он являлся сыном Ференса Сзаласи, одного из основателей фашистского Reichswehr. Семейство Сзаласи иммигрировало в Соединенные Штаты сразу же после войны. В противном случае они бы оказались на скамье подсудимых в Нюрнбергском процессе.

Благодаря мощной поддержке секретной организации, которой руководил его отец, Лэмб быстро сделал карьеру и стал одним из руководителей правительственного агентства, специализирующегося на борьбе с коммунистами. В 1975 году он стал директором совершенно секретного бюро 713. Подразделение собирало информацию о коммунистической активности в Соединенных Штатах и первоначально суть и задача этой организации состояла в том, чтобы своевременно собирать информацию о революционно настроенных группах и сообщать ее правительственным органам. Однако, Лэмба такие функции явно не устраивали, и бюро 713 начало заниматься совершенно иной деятельностью, а именно проводить довольно грязные операции не только в Америке, но и в других, даже дружественных, странах. Окружив себя ультранационалистами, милитаристски настроенными людьми, Лэмб по существу создал государство в государстве и практически не подчинялся правительственному контролю. Члены конгресса, которые вознамерились ликвидировать бюро 713 после падения берлинской стены, очень быстро передумали, поскольку либо они сами, либо члены их семей подверглись шантажу и страшному давлению.

Кристофер Лэмб был уже немолод. Очень жесткий, хладнокровный, расчетливый человек. Он ненавидел демократию и гуманизм, признавал только власть силы, и главной его целью было восстановление великого Рейха, чем он и надеялся обеспечить собственное бессмертие. Даже его ближайшие коллеги являлись для него лишь рычагами, которых он немедленно уничтожал, как только они переставали быть необходимыми.

Неудивительно, что активисты израильской разведки Mossad попытались разделаться с Лэмбом. В результате этой попытки он получил серьезные повреждения шейной части позвоночника, а потому на всю жизнь остался парализованным.

**\* МОНСТРЫ**.

**Aracnocid.**

Это небольшие монстры из семейства пауков. Тело их размером с футбольный мяч, а многочисленные ноги достигают длины более метра. Они живут в темных уголках на потолке целыми колониями, ужасно боятся света и все время движутся, чтобы на них не попал даже малейший лучик света или фонаря. Загнанные в угол, они прыгают на пол и атакуют.

Эти монстры обычно лежат в засаде, поджидая, когда жертва окажется под ними, а затем прыгают с потолка и обхватывают голову своей жертвы многочисленными лапами. Однако, сбросить их довольно легко, достаточно захватить их ноги и швырнуть пауков на землю. Как только они окажутся на земле, пауки тут же вскакивают и пытаются укусить за колени. Но мощным ударом ноги их запросто можно уничтожить.

**Night Ripper.**

Эти монстры довольно приличного размера, пожалуй, в высоту более 3-х метров. Движутся очень быстро, а потому убить их сложно. В атаке пытаются снести голову своей жертве. Ночной Риппер обычно появляется после полуночи, чаще всего атакует в одиночку, но иногда парочка этих чудищ объединяется для совместной охоты. Прежде, чем броситься в атаку, издают оглушающий вой.

**The Protosaurus.**

Джереми Мортон, видимо, имел в виду динозавров, когда называл этих монстров, поскольку они имеют явное сходство. Эти дьяволы Тьмы любой ценой избегают света и очень сильны, атакуют своими очень острыми языками, поражая жертву даже со значительной дистанции. Как только услышите их душераздирающий вопль, немедленно приготовьте какой-нибудь яркий фонарь или же драпайте со всех ног.

**The Hounds of Tindalos.**

Этих монстров можно назвать гончими тьмы, они очень быстры, атакуют стаей, а их острые, как бритва, клыки способны глубоко врезаться в тело жертвы. Это не очень мощные монстры, хотя повреждения могут нанести серьезные, а поскольку они чрезвычайно быстры и действуют большими стаями, то справиться с ними нелегко.

**The Ophtalmicides.**

Таким изысканным именем их назвал Арчибальд Мортон, который заметил, что эти чрезвычайно агрессивные монстры первым делом атакуют своего противника в глаза. Силы у них не очень много, но укусы чрезвычайно болезненны и увернуться от их стремительных атак очень сложно.

**The Phocomelus.**

Водные монстры, а иногда привидения. Способны затащить свою жертву в самую глубь Тьмы. Раны, которые они наносят, очень опасны и часто смертельны. Бессмысленно пытаться ускользнуть от них. Это, на самом деле, лучший способ погибнуть. Сражайтесь и не уступайте им ни шагу.

**\* ОРУЖИЕ.**

**The Disc-Launcher (дискомет, оружие только для Элайн).**

Это оружие выпускает диск, покрытый магнием, который начинает быстро вращаться и ярко светится. При этом может наносить серьезные повреждения врагу и рикошетит от стен, что делает его чрезвычайно опасным. Это многоцелевое оружие, его можно использовать в дальнем и ближнем бою, а когда диск рикошетит от стен, то происходят яркие вспышки, поражающие всех монстров, боящихся света. В "магазине" этого дискомета сразу пять дисков, так что можно вести быстрый прицельный огонь. Это одно из замечательных изобретений Джереми.

**Laser Gun (лазерный пистолет, только для Кернби).**

Это оружие было разработано Джереми Мортоном буквально в последнее время. Его идея основывается на теоретических исследованиях в области лазерной техники, которые проводил доктор Хеинрич Страусман (Heinrich Strausmann) в сороковых годах. Результаты этих исследований и позволили Джереми создать очень простой и эффективный портативный лазер. Это оружие выпускает смертоносные лучи, которые поражают монстров практически в полной темноте. Удачная комбинация мощности, дальнобойности и энергии.

**Aline Colt (нормальный кольт).**

**Кольт Custom-made (только для Кернби).**

Это, на самом деле, уникальное оружие. Двуствольный пистолет-кольт и благодаря этому в нем двенадцать патронов, а не шесть. Помимо этой важной технической характеристики пистолет использует 9-миллиметровые патроны. Кстати, можно применять и трассирующие 9-миллиметровые патроны (tracer 9 mm rounds), которые Кернби в достаточном количестве сможет обнаружить на острове.

**The Photopulsor (фотопульсар, только для Кернби).**

Это, пожалуй, самое мощное оружие, которое создал Джереми Мортон, и это, безусловно, его выдающееся техническое достижение. Поскольку очень многие монстры обладают достаточно большой силой, то именно для этого Джереми и создал как бы окончательное оружие. Оно способно атаковать врага мощными зарядами, а также смертоносными лучами. При этом происходит яркая вспышка света, напоминающая вспышку ядерной бомбы, но, конечно, совсем другого масштаба, поэтому нет необходимости точно наводить оружие на цель. Важно, чтобы враг оказался приблизительно на линии огня, и как только Вы спуститесь в грот, оружие будет готово для следующей атаки буквально через несколько секунд. Учтите, что от яркой вспышки и Ваш персонаж окажется ослепленным на несколько мгновений, но когда зрение возвратится, он увидит, что вокруг валяются уничтоженные или серьезно подраненные монстры. Это оружие использует огромное количество энергии, поэтому Джереми имел возможность провести лишь первичные испытания. Понятно, что Кернби предпочитает какое-нибудь другое оружие, типа лазерного пистолета, который потребляет значительно меньшее количество энергии, но, тем не менее, фотопульсар остается самым лучшим оружием в игре и безусловным свидетельством настоящего изобретательского гения Джереми.

**Plasma Torch (Оружие только для Кернби).**

Плазменный фонарь был также разработан Джереми Мортоном после того, как он встретил нескольких удивительных монстров. С помощью этого фонаря можно неожиданно осветить монстров Тьмы, спрятавшихся где-то в уголке, и тогда запросто ускользнуть от них. Именно это и случилось с Джереми, И тогда он понял, что необходимо оружие для ближнего боя, способное уничтожить нескольких монстров буквально в доли секунды. Результатом исследований и явился плазменный фонарь. Это оружие использует естественный газ, который в смеси с кислородом создает мощную струю очень высокотемпературного пламени, и этот газовый поток имеет форму конуса, расширяющегося по мере приближения к цели. Правда, при этом расходуется огромное количество газа, и это оружие целесообразно использовать только в критических ситуациях.

**Archibald triple-barreled shotgun (только для Кернби).**

Довольно странное трехствольное ружье, доступно только Кернби. Его изобрел Арчибальд, отец Джереми. Изобретение оружия у них было семейной традицией. Он добавил третий ствол к обычному охотничьему ружью и так модифицировал курок, что теперь можно было стрелять сразу из всех стволов одновременно. В качестве боеприпасов используются самодельные патроны, снабженные магнием. Это оружие очень эффективно. Если удастся произвести точный выстрел, то практически любой монстр тьмы, оказавшийся на ближней дистанции, будет разорван буквально на куски. При этом ружье может быть эффективно и на довольно приличной дистанции. К сожалению, после каждого выстрела его необходимо перезаряжать, и это серьезный недостаток. Когда-то это изобретение было любимым оружием Арчибальда, а он был знаменитый искатель приключений, пожалуй, самый яркий представитель семейства Мортонов в этом отношении.

Понятно, что это ружье достаточно примитивное оружие, но оно довольно долго служило своему изобретателю в его многочисленных сражениях с монстрами Тьмы. К сожалению, это ружьишко куда-то пропало, возможно Кернби, удастся его отыскать и воспользоваться им.

На этом мы заканчиваем, может быть, даже слишком длинное вступление, которое позволяет Вам лучше прочувствовать атмосферу игры, и приступаем к конкретным советам и прохождению.

**\* СОВЕТЫ.**

\* Старайтесь беречь боеприпасы, особенно в начале игры. Они Вам очень понадобятся, когда попадете внутрь поместья, особенно когда будете играть за Элайн.

\* Револьвер очень полезное оружие, особенно против небольших врагов, но ни в коем случае не стоит использовать его против крупных врагов типа зомби. Это практически бесполезно.

\* Ружье отлично действует против крупных врагов. Запросто можно уничтожить зомби. Однако, Вы можете атаковать только одного врага, когда стреляете из него, так что не ожидайте убить сразу нескольких монстров одним выстрелом.

\* Обязательно включайте свет, если видите выключатель. Некоторые монстры никогда не подойдут к Вам, если успеете включить свет. Когда Вы играете за Элайн, некоторые головоломки требуют чтобы Вы выключили свет, иначе решить их не удастся.

\* Используйте медальон, когда решаете определенные головоломки. Особенно если у Вас некоторый запас. В этом случае Вам не придется начинать игру заново, если совершите какую-нибудь глупую ошибку, например, потратите все патроны или не вовремя включите или выключите свет. Вы всегда имеете шанс исправить свою ошибку, если в запасе имеете медальон.

\* Старайтесь точно знать следующее место, куда Вам нужно прибыть и что нужно сделать. В этом случае сэкономите много времени, никогда не заблудитесь, сможете выбрать оптимальный маршрут и сбережете драгоценные боеприпасы.

\* От некоторых монстров можно легко увернуться. В этом случае не стоит тратить боеприпасы. Когда встретите такого, бегите просто со всей мочи.

\* Часто полезно нажать кнопку R2, чтобы получить дополнительную информацию о сюжетных поворотах игры.

\* Используйте фонарь. С его помощью значительно легче обнаружите предметы, которые, подчас, бывает довольно трудно разыскать. В свете фонаря они сверкают достаточно ярко, и пропустить их практически невозможно.

\* Всегда старайтесь использовать опцию examine, чтобы заглянуть в свой inventory и проконтролировать наличие ключевых предметов, имеющихся в Вашем распоряжении. В этой ситуации Вы всегда будете знать где и как использовать соответствующие предметы. И не забудьте - Вы можете рассмотреть их крупным планом или наоборот уменьшить, нажимая, соответственно, кнопки L2 и R1.

\* Всегда старайтесь осмотреть комнату после того, как загрузите ранее запомненную игру, если Вы, конечно, запоминали игру в этой комнате. Некоторые предметы могут сохранить свое первоначальное расположение и вновь оказаться на прежнем месте, даже если Вы их взяли перед тем, как запомнить игру.

\* Используйте левую аналоговую кнопку L3, чтобы направить свет фонаря в нужное место.

\* Кристаллы в последней пещере появляются вновь после того, как их возьмете. Дождитесь, когда они вновь появятся, и тогда у Вас будет превосходный запас, и всегда сможете подзарядить батареи.

**ПРОХОЖДЕНИЕ.**

**ДИСК 1.**

Вы можете играть за Эдварда Кернби или за Элайн Седрак, когда начинаете новую игру. В сценарии за Эдварда Вам предстоит больше сражаться, однако, этот сценарий заметно короче и проще. Во всяком случае, Кернби уже в самом начале имеет двуствольное ружье и вооружен, в отличие от Элайн, которая в своем распоряжении имеет только фонарь. С другой стороны, в сценарии за Элайн больше головоломок, и он заметно продолжительнее. В частности, Элайн вооружена заметно хуже, поэтому советуем начать играть за Кернби. При этом Вы заметно освоитесь с различными территориями и когда начнете прохождение за Элайн, Вам уже будет заметно проще.

**\* Сценарий за Эдварда Кернби.**

**The wood (лес).**

Итак, если Вы выбрали в качестве своего персонажа Эдварда Кернби, то оказываетесь в самой гуще леса. Сразу же увидите две главных дорожки. Одна ведет налево, другая направо. Левая дорожка блокирована, здесь запертые ворота. Поэтому отправляйтесь направо, и как только пройдете небольшое расстояние, с Вами свяжется Элайн. После короткого разговора идите дальше, пока не окажетесь перед пустым домом. Он пуст только на первый взгляд, как только войдете в него, увидите тяжело раненого мужчину, У него отрублена рука. Поговорите с ним, не забудьте нажать кнопку X и сразу же обнаружите на полу бронзовый ключ. В противном случае, его легко пропустить. Выйдите из дома и продолжите свое путешествие. После короткого перехода услышите два выстрела из ружья. Теперь Вы можете вернуться обратно, но можете и не возвращаться. Если же вернетесь, то обнаружите что раненый мужчина куда-то пропал. Судя по всему, путешествие будет нелегким.

**В окрестностях поместья.**

Используйте найденный ключ, чтобы открыть запертые ворота, пройдите через них, просмотрите видеосюжет, а затем возьмите обойму магниевых пуль на обочине дороги. Отройте ворота в верхней части экрана, пройдите через них и через некоторое время Вам придется просмотреть еще один видеосюжет, после чего: отыщите две обоймы магниевых пуль на дороге. Двигайтесь дальше наверх, пока не увидите аптечку первой помощи на скульптуре. Обязательно возьмите ее, а затем вернитесь в то место, где Вы вошли в эту территорию, и поднимитесь вверх по лестнице. Наконец-то, Вы встретите первого врага, это пес. Используйте свое двуствольное ружье, сделайте несколько точных выстрелов, тут песику и конец. Двуствольное ружье очень эффективно против довольно мелких врагов, но не забудьте переключиться на какое-нибудь другое оружие, когда встретите кого-нибудь покрупнее. При этом обязательно экономьте патроны, старайтесь считать каждый выстрел, иначе можете попасть в серьезную неприятность, если у Вас не хватит боеприпасов. Кстати, псов можно и не уничтожать, достаточно увернуться, что довольно просто, но первого врага нужно все-таки прикончить, хотя бы ради интереса.

Дальше Вы можете идти по любой дороге, поскольку все равно окажетесь в одном и том же месте. Добравшись до лестничного пролета, поднимитесь вверх, пройдите через ворота и двигайтесь дальше наверх, пока не увидите следующие ворота в нижней части экрана. Они заперты, так что пока не обращайте на них внимания. Посмотрите еще одну видеосцену, а затем Вас попытается атаковать монстр. Чтобы убить его, придется потратить изрядное количество патронов, поэтому лучше всего постараться избежать схватки с ним. Сбегите вниз по лестнице, пройдите в ворота, сверните направо, крутаните штурвал-клапан, чтобы спустить воду, и сможете продолжить свое путешествие. Как только появится еще один монстр, постарайтесь избежать схватки с ним, спуститесь по лестнице и окажетесь в канализации. Здесь в водоводе все довольно просто. Двигайтесь вверх, пока не доберетесь до открытой площадки, и как только подойдете к ее центру, неожиданно появится монстр. Пристрелите врага, не пытайтесь увернуться от схватки, поскольку можете получить серьезные проблемы. Поэтому выстрелите в монстра, поднимитесь на несколько ступенек, дождитесь, когда монстр появится, и выстрелите в него снова. Продолжайте действовать в той же манере, и, в конце концов, чудище отстанет от Вас. Сверните направо, нырните в отверстие в правом углу, поднимитесь на стену, возьмите амулет и пройдите в дверь. Теперь Вы оказались внутри поместья, самое время отыскать Элайн.

**Цокольный этаж.**

Взберитесь по лестнице, войдите в кладовку, возьмите обойму магниевых патронов на ящике, а на столе аптечку первой помощи и не забудьте обязательно обыскать трехствольное ружье, лежащее возле стола, иначе Вам придется трудненько в дальнейшем. Его довольно легко пропустить, поэтому будьте очень внимательны. Откройте корзину возле запертых ворот, просмотрите видеосцену, а затем возьмите ключ и откройте им ворота. В этой комнате есть и другие запертые ворота, но пока не обращайте на них внимания. Пройдите в открытые ворота и поднимитесь вверх по лестнице. Когда минуете зеркальную дверь, окажетесь в вестибюле первого этажа. Учтите, что зеркальная дверь немедленно будет заперта. Именно поэтому необходимо найти трехстволку, потому что вернуться обратно уже не удастся.

**Первый и второй этажи поместья.**

Как только войдете, с Вами тут же свяжется Элайн. Она оказалась в ловушке, и ее необходимо освободить. Обратите внимание на статую, толкните ее так, чтобы она оказалась перед зеркалом и узнаете парольные буквы Н и М, которые нарисованы на статуе. Механизм под картиной на первом этаже сработает, и Вы сможете пройти на первый этаж. Осмотрев картину, найдете небольшой ключик. Загляните в свой инвентарь, "изучите" ключ и Вы узнаете, что им открывается дверь на третьем этаже.

Не стоит торопиться на третий этаж. Сдвиньте шкаф возле картины, которую Вы внимательно осмотрели, пройдите в дверь и встретите Элайн. После короткого разговора с ней, не забудьте взять в этой комнате несколько важных предметов. В частности, дневник возле постели, прочтите его. В комнате две двери, и одна заперта, а другая как бы зеркало. Пройдите в эту зеркальную дверь, спуститесь вниз по лестнице и увидите следующую дверь. К сожалению, она заперта, и войти в нее нельзя. Взгляните в "шпионскую" дырочку и увидите что-то вроде лаборатории. Отыщите очередной медальон возле запертой двери и возвращайтесь обратно, откуда пришли. Выйдите через дверь, спуститесь вниз в цокольный этаж, возьмите еще один медальон возле главной двери. К сожалению, она тоже заперта, и ею пока воспользоваться нельзя.

Войдите в дверь за лестничным пролетом и тут же увидите старого индейца. Он заявит, что является хранителем острова. Интересно, как же ему удалось выжить в окружении такого количества чудовищных монстров? Затем, после непродолжительной беседы, старик (а это, на самом деле, индеец Эдоншоу) неожиданно исчезнет, но перед этим даст Вам очередной медальон.

Теперь сверните налево, пройдите до конца, возьмите обойму фосфорных патронов на полке, войдите в дверь слева от лестницы, и здесь Вас уже поджидает парочка зомби. Увернуться от них достаточно сложно, легче прикончить. Расправившись с ними, пройдите до конца, возьмите аптечку первой помощи, пройдите из холла в дверь. Остерегайтесь маленьких монстров, висящих на потолке, отыщите обойму с фосфорными патронами и еще одну обойму с магниевыми. Они лежат на столе. Затем обязательно возьмите маску волка (Wolf Mask) и фотографию, но это уже на следующем экране. Внимательно осмотрите картину и Вы увидите, что за стеклом на весах отсутствует какая-то деталь. Выйдите снова наружу, прикончите трех поджидавших Вас зомби, затем пройдите до конца на другую сторону и войдите в дверь. Библиотека находится как раз напротив, но вход туда закрыт, об этом следует помнить.

Как только войдете в помещение, прикончите еще парочку зомби и войдите в дверь налево. Первым делом активируйте выключатель и увидите амфору, заполненную водой. Не обращайте пока на нее внимания. Возьмите ломик, осмотрите ящик, обязательно отыщите завещание Ричарда Мортона, прочтите его внимательно и на последней странице найдете подсказку, которая поможет Вам разобраться с головоломкой в библиотеке. Осмотрите книжную полку в центре помещения и найдете еще одну книгу, а на противоположной стороне полки обойму фосфорных патронов.

Прочтите дневник Obed's diary, который лежит на той же самой полке, возьмите фляжку со стола, заполните фляжку водой из амфоры, перейдите на другую сторону, осмотрите шкаф, отыщите аптечку первой помощи, разделайтесь с парочкой появившихся монстров, откройте дверь и выйдите в вестибюль.

Снова пройдите через дверь, находящуюся за лестничным пролетом, но на этот раз сверните налево, пройдите назад в комнату с весами и корабликом, налейте на весы воды из фляжки. В результате вторая картина на первом этаже будет активирована. Теперь можно вернуться на первый этаж и внимательно осмотреть картину. Когда запустится механизм, Вы получите позолоченный ключик. Загляните в свой inventory и узнаете, что этот ключик необходимо использовать на первом этаже.

Примечание. На самом деле, первый этаж, это как бы цокольный этаж, а следующий этаж уже будет вторым, а не первым.

Итак, вернитесь на цокольный этаж, пройдите через дверь позади лестницы еще раз, сверните направо, пройдите в дверь в самом конце, прибейте зомби, откройте дверь, войдите внутрь и здесь Вас радостно встретит еще один монстр. Убейте его, осмотрите книжную полку возле окна, найдите аптечку первой помощи, а также еще один позолоченный ключик на столе. Здесь Вы увидите статую филина. Наденьте на него маску волка и получите стальной ключ. Теперь можно выйти из комнаты, здесь делать больше нечего.

Войдите в дверь прямо напротив той, через которую Вы вышли, и пройдите в вестибюль. Вернитесь обратно к двери, находящейся за лестницей, сверните на этот раз налево, войдите в дверь с правой стороны от лестницы, поднимитесь вверх по винтообразной лестнице, окажетесь на чердаке-мансарде, где первым делом нужно будет отыскать гранатомет. Примечание. Учтите, что как только получите гранатомет, Вам нужно будет обязательно сохранить имеющиеся гранаты для схватки с последним боссом, потому что вряд ли удастся отыскать дополнительные боеприпасы для гранатомета по ходу игры. Подойдите к запертой двери и тут же с Вами свяжется Элайн. Она сообщит, что в Вашей комнате, точнее, в мансарде, находится дверца люка и кое-кто считает, что она может оказаться полезной. На самом деле, это совсем не так. Не тратьте времени, бегая по комнате и пытаясь отыскать дверцу люка. Вы ее найдете, только будете выглядеть очень глупо.

Используйте маленький ржавый ключик, чтобы открыть дверь, и тут же увидите парочку монстров, которые жутко боятся света. Так что, если Вы зажжете свой фонарь, то они умчатся, обезумев от страха. Возьмите парочку обойм с фосфорными пулями, а также не забудьте отыскать зажигалку в юго-восточном углу. Ее очень легко пропустить, а она Вам понадобится. Затем выйдите через другую дверь. Свяжитесь в Элайн, и она сообщит Вам, что все-таки дверца люка должна быть найдена. На самом деле, Вы обнаружите ее на втором экране, откройте ее с помощью ранее найденного ломика и в результате получите позолоченный ключик и еще один, очень маленький. Выйдите через следующую дверь и здесь Вы увидите целую кучу мелких монстров, висящих на потолке. Ни в коем случае даже не пытайтесь пройти прямо под ними, иначе они спрыгнут на Вас и атакуют. Отыщите обойму с фосфорными патронами и еще одну с магниевыми на шкафу и в конце помещения отыщите свечу, зажгите ее с помощью зажигалки, кликните по стене и обязательно услышите "ответный" звук. Ударьте в этом месте своим ломиком. Пробив отверстие, выйдите в следующее помещение. Здесь Вас встретит парочка монстров. Быстро включите свет в этой комнате и они тут же исчезнут. Дверь возле выключателя закрыта, так что отройте ее маленьким позолоченным ключиком, но пока не входите. Первым делом войдите в дверь напротив. Перед ней возьмите аптечку первой помощи, а зайдя внутрь встретите Люси. Эта старая леди осталась в поместье и совершенно не боится ужасных монстров. Затем вернитесь обратно к двери, которую только что открыли, и выйдите в нее.

Спуститесь вниз по винтовой лестнице и, как только увидите первую дверь, откройте ее. Эта дверь ведет на первый этаж. Пройдите в нее, затем пройдите в дверь справа и окажетесь в офисе Алана. Возьмите аптечку первой помощи и прочитайте записку, оставленную Аланом на столе. Шкафчик закрыт, но если Вы воспользуйтесь маленьким ключиком, который лежит на полу, сможете открыть его. В результате получите большой оригинальный ключ и половинку картинки. Обратите внимание на цифры, написанные на обратной стороне

Выйдите из комнаты и идите до конца коридора, затем сверните налево и идите дальше до конца, пока не увидите бюст Ричарда Мортона. Воспользуйтесь стальным ключиком, чтобы открыть дверь. Войдя внутрь возьмите большой оригинальный ключ и медальон на небольшом стуле, стоящем перед книжной полкой. Затем осмотрите книжную полку, найдете обойму фосфорных патронов, а заодно на столе возьмете вторую половинку картины и прочтете письмо. Соедините обе части картины и прочтите номера, написанные на о: ратной стороне. Теперь они образуют число 3926. Перед тем, как выйти отсюда, прочтите дневник, лежащий возле кровати. В Вашем распоряжении оба ключ от библиотеки, но торопиться пока туда не следует. Выйдя из спальни, пройдите к выключателю, включите его, зайдите в дверь слева от выключателя и окажетесь в очередной спальне. Подойдите к постели, но будьте осторожны, потому что три здоровенных щупальца мгновенно появятся из под кровати и отшвырнут Вас обратно, словно игрушку. Выстрелите в лампу, свисающую с потолка, и таким образом зажарите этого монстра прямо в его логове. Возьмите ракетомет и три обоймы фосфорных пуль на столе, отыщите аптечку первой помощи и очередной медальон на камине, а за тем спокойно можете выйти из поместья, делать здесь больше нечего. Пора отправляться в библиотеку.

**Library (Библиотека)**

Помните дверь, которую мы упоминали чуть ранее? Подойдите к ней, используйте большой оригинальный ключ, который Вы нашли в комнате Обеда, откройте дверь, войдите внутрь, просмотрите видеосюжет, свяжитесь с Элайн и после разговора включите свет. Библиотека выглядит очень впечатляюще. Воспользуйтесь вторым оригинальным ключом, чтобы открыть следующую дверь. В этом помещении ничего интересного нет, так что не тратьте времени на бессмысленные поиски.

Здесь Вам предстоит решить две главных головоломки. Давайте начнем с более легкой. Прежде всего прочтите дневник, лежащий на столе и узнаете биографию семейства Мортон (Morton Family's biography). Подсказка. На последней странице этой биографии Вы узнаете жизненно важную информацию, совершенно необходимую для успешного решения головоломки.

Теперь поднимитесь вверх по лестнице, возьмите ящик с ракетами по пути и увидите панель на втором этаже библиотечного помещения. Постарайтесь сами разгадать код, прежде чем продолжить читать прохождение. Если не сможете решить сразу, подумайте как следует. На всякий случай, мы дадим Вам еще одну подсказку. Помните цифровой код, написанный на обратной стороне картины, разрезанной на две части? Если Вы забыли, то мы напомним: 3926. Введите этот код, и проход за книжной полкой откроется. Войдя внутрь, первым делом включите свет. Затем осмотрите стену и увидите несколько статуй, поставленных друг на друга, но верхняя статуя отсутствует. Поместите на это место статую акробата, и панель откроется. Если Вы не знаете кода, то и не тратьте время, пытаясь разгадать его. Лучше загляните на полку и отыщите записку. Вот что в ней написано: «THE KEY TO THE PORTRAITS IS THE DATES THOSE THEY REPRESENT WERE BORN ON». Эта фраза переводится следующим образом: Ключом к портрету являются даты рождения нарисованных на них людей. Постарайтесь первым делом догадаться что это значит. Вам это определенно понадобится.

Прежде, чем выйти из помещения, возьмите телескоп и поднимайтесь наверх, пока не увидите лестницу. Взберитесь по ней, выйдите на крышу, войдите в башню, возьмите медальон на бочке (эти медальоны позволяют Вам запомнить игру). Затем используйте телескоп, установив его возле окна, добейтесь максимального увеличения, направив его на окно впереди, и Вы увидите цифры 1692. Это и есть код, который позволит открыть панель в секретной комнате. Спуститесь обратно вниз, введите код, и один из механизмов картины на первом этаже будет активирован. Но торопиться не следует. Вам предстоит здесь решить еще одну головоломку. Обязательно запомните игру. Вы, возможно, и не чувствуете необходимости, просто послушайтесь нашего совета.

Теперь необходимо "активировать" четыре книги в библиотеке. Мы приведем две простеньких диаграммы, которые, возможно, помогут Вам справиться с этой задачей.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**книга 1**\_\_

 / **Х** \* \

 / \* \

 / \* \

  **ТРЕТИЙ ЭТАЖ** / **Вниз** \* \

 \ /

 \ /

 \ /

 \ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Х**\_\_/

 **книга 4**

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_­­\_\_\_**книга 3**\_\_

 / **Х** \* \

 / \* \

 / \* \

  **ПЕРВЫЙ ЭТАЖ** / **Вверх** \* \

 \ /

 \ /

 \ /

 \ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Х**\_\_/

 **Главная дверь** **книга 2**

Книги 1, 2, 3 и 4 нужно сдвинуть в правильном порядке. Когда Вы "активируете" третью книгу, поднимитесь верх по лестнице, просмотрите видеосцену и приготовьтесь к схватке с боссом.

На самом деле, Вы обязательно должны убить босса, прежде чем сдвинете последнюю 4-ю книгу. Его очень трудно победить, он быстро летает вокруг, и достаточно трудно поразить его даже из ракетомета. Лучше всего стоять неподвижно и ждать его атаки, а затем, как только он попытается наброситься на Вас, выстрелить в него ракетой или из какого-нибудь другого мощного оружия. Монстр получит по заслугам, но не успокоится. Дождитесь, когда он прилетит обратно и повторите эту процедуру. Такая тактика позволит расправиться с ним без особых проблем. Однако, у Вас в inventory должно быть не менее 3-4 аптечек первой помощи, поскольку атаки босса очень мощные и быстрые. Расправившись с врагом, сдвиньте последнюю книгу, и последняя картина на первом этаже будет "активирована".

Теперь возвращайтесь туда, где находятся картины. Активируйте левую картину и получите маленький бронзовый ключик, а заодно и плазменную пушечку. Это очень мощное оружие, к сожалению, эффективное только в ближнем бою. А значит нужно подойти близко к врагам для того, чтобы уничтожить их. "Активируйте" последнюю картину (третью слева) и Вы получите интересную металлическую картинку, осмотрите ее и узнаете код, с помощью которого откроете запертую дверь в самом начале игры, придется вернуться туда, чтобы это сделать.

Теперь Вы можете ввести правильные коды на всех картинах. Панель открыта, вводите коды слева направо. Код для каждой картины Вы узнаете из биографии семейства Мортона. Они, на самом деле, обозначают даты рождения соответствующих предков. Рихард Мортон родился в 1852 году, Арчибальд - в 1874 году, Джереми в 1899 году, Ховард - в 1931 году. Когда Вы введете правильно все коды, то на цокольном этаже откроется проход. Спуститесь вниз, найдите ключ, откройте с его помощью главную дверь и выйдите из поместья.

**Сад (Manor's graden).**

Возьмите медальон возле калитки, она Вам обязательно понадобится. Затем пройдите в заднюю часть поместья и увидите собачью конуру. Загляните в нее, найдете две аптечки первой помощи и патрон с газом, который необходим для плазменной пушки. Теперь возвращайтесь обратно к воротам, откройте их найденным ключом, и Вы знаете как вернуться к стартовой точке игры, поскольку все Вам здесь знакомо. Повторяться не будем. Взгляните на ранее найденную металлическую пластину, чтобы вспомнить код, который открывает замок, и запросто справитесь с ним. Кстати, когда выйдете из поместья, остерегайтесь монстров. Их здесь очень много. Безусловно, будут неожиданные атаки, и надо держать оружие наготове. После того, как откроете ворота, получите сообщение о том, что необходимо вставить второй диск. Примечание. Возможно, Вы удивитесь, что у Вас в inventory все еще остался один ключ. Этот ключик, на самом деле, открывает некоторые двери внутри поместья, которые приведут Вас в те самые места, в которых Вы уже были, поэтому не обращайте на это внимания.

**\* Элайн Седрак (Aline Cedrac). Сценарий с участием Элайн.**

**Поместье / 3-й этаж.**

Элайн стартует на крыше поместья. Залезайте в окно и увидите старую леди, лежащую на кровати. Интересно, как она сумела выжить в этом ужасном месте? После короткого разговора, она вручит Элайн маленький бронзовый ключик. Осмотрите комнату, здесь есть еще полезные предметы, и когда попытаетесь выйти, неожиданно появится монстр. У Вас, к сожалению, нет оружия, поэтому немедленно включите свет, используя выключатель, и монстры тут же исчезнут. Они ужасно боятся света. Вернитесь обратно, сверните направо, возьмите медальон и пройдите в дверь слева. Отыщите обойму с фосфорными патронами на бочке и еще один медальон на столике, а затем пройдите в дверь прямо перед столиком, на котором был медальон.

Оказавшись в коридоре, идите прямо вперед, войдите в дверь, отыщите небольшой позолоченный ключик на столе и аптечку первой помощи на ящике. Не забудьте взять магниевые патроны в этой комнате. Дверь здесь заперта, так что придется вернуться обратно в комнату, где Вы включили свет, чтобы избавиться от монстров. Откройте дверь возле выключателя, используя ключ, который Вы только что обнаружили, пройдите в следующую комнату, спуститесь по винтовой лестнице и услышите разговор двух мужчин. Похоже, что один из них профессор Обед. Затем продолжите спуск вниз, пройдите в дверь и окажетесь на цокольном этаже.

**Поместье / Цокольный этаж.**

Войдите в дверь слева, выключите свет, осмотрите статую, используйте ключ, который дала Вам пожилая женщина, чтобы открыть ее, и получите револьвер. Он, конечно, не такой мощный, как модифицированный пистолет Кернби, но все таки это какое-то оружие, а так Вы всего с одним фонарем. Как только возьмете револьвер, тут же появится монстр. Увернитесь от схватки, чтобы сберечь патроны, бегите прямо к окну и услышите, как кто-то открывает дверь. Войдите в нее и увидите убегающего профессора Мортона. Поднимитесь прямо наверх, войдите в последнюю дверь, включите свет и пройдите в дверь слева от лестницы. Двигайтесь до самого конца, где встретите профессора Мортона. После короткой беседы он набросится на Элайн, которая очнется через некоторое время и обнаружит, что находится в комнате на первом этаже, и у нее почему-то исчез жакет. Профессор этот ужасный безобразник.

**Поместье / Первый этаж.**

 После разговора с Кернби осмотрите шкаф и найдете там довольно странный ключ для отвертывания болтов и гаек, а также три аптечки первой помощи. Заодно можете прочесть дневник Алана (Alin's Diary), который находится возле кровати, а на стуле возьмите медальон. Затем войдите в зеркальную дверь, спуститесь по лестнице. Нужно быть очень внимательным, когда подойдете к первой двери, поскольку здесь находится ружье, которое легко пропустить. Возьмите его обязательно, войдите в дверь и спускайтесь вниз, пока не окажетесь возле двери. Просмотрите видеосцену, возьмите еще одну аптечку первой помощи на полу, затем возвращайтесь в комнату, где встретите Кернби. Элайн очень самоуверенная девушка, она откажется действовать вместе с Кернби. Она считает, что и сама справится. Так или иначе, Вы оказываетесь в комнате на втором этаже.

**Поместье / Второй этаж.**

Здесь Вы встретите "разговаривающее" зеркало, которое попросит Вас найти для него зеркальце и тут же исчезнет. Откройте дверь, войдите в нее, отыщите старую леди, снова поговорите с ней, а затем выйдите из комнаты и войдите в дверь возле выключателя. Спуститесь по лестнице, войдите в дверь, за которой Вы слышали разговор двух мужчин, теперь она открыта. Затем выйдите через дверь налево и, оказавшись в комнате, отыщите аптечку первой помощи возле стойки с оружием. Возьмите зеркало и гранатомет под столом, выйдите из комнаты и двигайтесь дальше прямо, пока не увидите кровь, вытекающую из комнаты, а затем многочисленные мелкие монстры, которые напоминают огромных насекомых, свалятся вниз с потолка. От них можете запросто увернуться, если помчитесь со всех ног. Не стоит тратить патроны.

Забегите в дверь слева от выключателя света и окажетесь в комнате, напоминающей спальню. Услышите какие-то странные звуки, словно кто-то зовет Элайн. Не обращайте внимания. Отыщите обойму фосфорных патронов, пройдите к правой стороне постели, и тут с Вами заговорит Десерто (Decerto). Пройдите прямо в зеркальную дверь, и Вам будет предложено два варианта вне зависимости от того, отдадите ли Вы зеркалу найденное зеркальце или нет. Если Вы выберете вариант "Нет" (No), то Вам предстоит убить Десерта, если же Вы выберете вариант "Да" (Yes), то он использует зеркальце, чтобы превратить Элайн в монстра, а это значит, что Ваша игра закончена.

Получив статуэтку Abkanis Statue, выйдите через зеркало и встретите старого индейца Эденшоу. Он поздравит Вас с замечательной победой, ведь Вы убили Десерта. После короткого разговора, Элайн свяжется с Кернби, затем откроет дверь рядом с той, через которую вошла, и пройдет дальше. Теперь Вы снова окажетесь в вестибюле.

**Поместье / Цокольный этаж.**

Войдите в дверь позади лестницы, подойдите к двери в конце коридора справа, зайдите в нее. Здесь уже Вас поджидает парочка зомби. Постарайтесь увернуться от схватки, чтобы сберечь патроны, поскольку, если Вы даже их убьете, то тут же появятся новые монстры. Это дело бесполезное. Бегите в дверь направо, возьмите обойму магниевых пуль на круглом столике и увидите большое зеркало. Немедленно выхватите свой револьвер, выстрелите в зеркало, прочтите книгу, которую найдете за разбитым зеркалом и не забудьте забрать две книги в этой комнате. Одна лежит на столе, а другая стоит на книжной полке. Кстати, здесь также возле зеркала, которое Вы разбили, обнаружите свиток.

Теперь снова предстоит встретиться с пожилой леди. Поговорив с Вами, пожилая леди, которую зовут Люси, даст Вам стеклянную призму (Glass Prism). Почему она не могла Вам дать ее раньше, совершенно непонятно. С этой призмой отправляйтесь в библиотеку, которая находится на цокольном этаже. Войдите в дверь позади лестницы, пройдите на правую сторону и увидите вход в библиотеку.

Примечание. Очень полезно вернуться обратно в офис Алана и вставить стеклянную призму в прожектор.

**Поместье / Библиотека на цокольном этаже.**

Первым делом включите свет и прочитайте дневник Джереми Мортона, лежащий на столе, а также биографию семейства Мортон, которая лежит на аналое. Теперь самое время выполнить главную задачу. В библиотеке увидите четыре книжных полки прямо посередине. Осмотрите среднюю полку справа и обнаружите книгу с помощью которой сможете ввести четырехцифровой код 1991.

Кстати, если Вы, получив стеклянную призму, отправитесь в офис Алана и вставите эту призму в прожектор, то получите кубик, на котором вырезаны кое-какие надписи. Осмотрите его внимательно и Вы узнаете нужный Вам пароль. Войдите в секретную комнату, в которой обнаружите таинственные пластины, испещренные надписями (Arkanis Tablets), а также три аптечки первой помощи, медальон и гранаты. Активируйте выключатель, когда соберете эти предметы, просмотрите видеосцену и приготовьтесь к схватке с боссом.

Босс очень напоминает Таронта (Tyrant) из игры Resident Evil 1. Вот только когти у него чуть покороче. Чтобы победить этого босса и не потратить слишком много гранат, атакуйте его только тогда, когда он завершит свою собственную атаку. Лучше всего бегать по кругу в библиотеке, и когда он атакует и промахнется, немедленно разворачивайтесь и стреляйте в него из своего гранатомета. Затем снова бросайтесь наутек и повторите маневр. Пяти-шести точных выстрелов будет вполне достаточно.

Победив босса, осмотрите огромный цилиндр и получите половинку медальона. Поднимитесь по лестнице в библиотеку, войдите в секретную комнату за книжной полкой, возьмите три обоймы фосфорных пуль на полу и продолжите подъем наверх. Взберитесь по лестнице, войдите в башню, подберите коробку с гранатами на полу, вернитесь в библиотеку и выйдите из нее, автоматически окажетесь в комнате пожилой леди. После разговора с Люси, она вручит Вам вторую половинку медальона, соедините их вместе.

Просмотрите видеосцену и узнаете, что босс, оказывается, жив. Так или иначе, возвращайтесь в вестибюль, используйте медальон на зеркале и сможете открыть зеркальную дверь. Пройдите в нее, спуститесь вниз и окажетесь в складском помещении в цокольном этаже. Здесь находится люк. Поднимитесь вверх по лестнице, Элайн воспользуется странным ключом, который явно принадлежал инопланетянам и, как мы ранее предполагали, необходим был для отвинчивания болтов и гаек. С помощью этого ключа Вы сумеете открыть дверку люка и попадете в оранжерею.

**Поместье / Оранжерея.**

Здесь Вы снова встретите индейца Эденшоу, который тут же исчезнет после короткой беседы. Отыщите коробку с гранатами возле локера, а затем выйдите из оранжереи.

**За пределами здания / Сад / Кладбище.**

Этот отвратительный босс, с которым Вы сражались в библиотеке, тут же выпрыгнет на Вас прямо из окна. Вы можете не сражаться с ним, а пробежать в небольшие ворота прямо перед собой, но босс, конечно, бросился преследовать. Бегите со всей мочи, проскочите ворота и мчитесь дальше по прямой до самого конца. Не забудьте подобрать парочку обойм с фосфорными пулями, а когда Вас атакуют два пса-зомби, убейте их. Обязательно захватите медальон и коробку с гранатами, лежащие на полу.

Вернитесь обратно, сверните налево, стараясь увернуться от схватки с боссом, и Вы увидите небольшой домик возле церкви. Войдите в него, наконец-то, Вы можете передохнуть, босс от Вас отстанет. Отыщите склеп, в котором похоронен Джереми Мортон (Вы увидите надпись), войдите в него, возьмите ракеты и ракетомет, а также аптечку первой помощи возле корзинки. Собрав все необходимые предметы, осмотрите корзинку и найдете металлический "чехол", который нужно скомбинировать с Вашим фонарем.

На корзинке Вы увидите надпись "Only the symbol of light will open the tomb", что в переводе обозначает, что только символ света откроет могилу. Выйдите из склепа, осмотрите стену перед дверью, через которую вошли, и увидите 13 сверкающих предметов на стене, которые расположены приблизительно следующим образом (см. рисунок).

 **О** **О** **О** 3**Х** **О** 7**Х**

 **О** **О** 4**Х** 6**Х**

 **О** **О** **О** 2**Х** 5**Х** 8**Х**

 **О** **О** **О** **О**

 **О** **О** **О** 1**Х** **О** 9**Х**

Используйте свой фонарь, который только что скомбинировали с металлическим "чехлом", чтобы осветить каждую сверкающую кнопку в нужном порядке.

Буквой Х обозначена соответствующая кнопка, которую нужно осветить, а номер рядом с буквой Х обозначает порядок, в котором нужно это делать.

Если выполните процедуру правильно, то могильная плита, на которой написано Рихард Мортон, "откроется". Вы сможете войти внутрь, осмотреть труп и обнаружить очень важный документ. Двигайтесь прямо вперед, не обращайте внимания на монстров, выйдите из склепа, пройдите через кучу обломков. Вы успешно закончили первый диск, немедленно ставьте второй и продолжите путешествие. На втором диске Вас ожидают очень сложные головоломки, которые потребуют изрядных усилий.

**ДИСК 2.**

**\* Эдвард Кернби.**

**Болото.**

Прежде всего осмотрите изуродованный труп, возьмите две аптечки первой помощи и газовый патрон, затем пройдите через мост, и тут с Вами свяжется Элайн. После короткого разговора продолжите движение вперед, и когда доберетесь до алтаря, мост позади Вас обрушится. Поднимитесь к алтарю, осмотрите самую крупную каменную стеллу с крестом, выберете север в качестве главного направления и теперь точно слушайте приказы Элайн и выполняйте все, что она скажет. В конце концов, она укажет Вам, что восточная стелла, это и есть та самая стелла, необходимая для ритуала инкарнации.

Теперь Вам предстоит выбрать правильный порядок слов в магической последовательности, вызывающей инкарнацию. Этот порядок следующий: О goul'al, Hypor, Harnis, Krona. Ну, в общем типа того, что произносил Хоттабыч. Такое магическое заклинание. После этого яркая вспышка синего цвета появится в центральном цоколе. Присмотритесь к ней внимательно и получите каменную стеллу (Stone Stele) и статуэтку (Abkanis Statue). Теперь, когда работа Ваша здесь полностью выполнена, можете продолжить свое путешествие, но опасайтесь гигантского скорпиона, он может доставить изрядные неприятности.

Время от времени с Вами будет связываться Элайн, поскольку Вам предстоит встреча. Идите вперед, пока не доберетесь до лестницы, поднимитесь по ней вверх, пройдите в пещеру, возьмите две упаковки ракет, а затем возвращайтесь обратно вниз и двигайтесь дальше, пока не доберетесь до здоровенной кучи.

**Куча.**

Здесь Вас подстерегают зомби, их довольно много, Постарайтесь увернуться от схватки, поскольку необходимо беречь патроны. Продолжайте движение налево, пока не увидите самолет. Вы не пропустите его, нужно быть только внимательным. Возьмите три аптечки первой помощи, щипцы для резки проволоки (wire cutter) и синие линзы (Blue lens). He забудьте на сидении взять ящик с ракетами. Затем можете поговорить с пилотом, хотя на первый взгляд он может показаться мертвым или сумасшедшим. Когда поговорите с ним, самолет неожиданно начнет тонуть. Вы не можете спасти пилота, поэтому и не пытайтесь. Быстро выскакивайте из машины, прежде чем утонете вместе с ним. Просмотрите видеосцену и возвращайтесь обратно к огромной куче, где Вам предстоит сразиться с довольно сложным боссом. Не пугайтесь, это просто шутка. На самом деле, ничего сложного, обычные тупые зомби.

Пройдите от кучи на север, и когда окажетесь в следующей территории, увидите заброшенную церковь прямо перед собой. Заходить в нее не следует, сверните налево, поднимитесь по деревянным ступенькам и встретите, наконец, драгоценную Элайн. Она Вам даст печать в обмен на каменный диск. Теперь можно вернуться и пройти в церковь. Дверь заперта на цепочку, но у Вас же есть щипцы для резки проволоки, которые Вы взяли в самолете, так что перережьте цепочку и войдите в церковь.

**Церковь.**

Возьмите аптечку и коробку с ракетами на алтаре, затем прочитайте книгу, лежащую на столе. Обратите внимание на панель возле двери. Необходимо "ввести" три нужных картинки, чтобы активировать ее. Если хотите, можете сами попытаться решить эту головоломку, скомбинировав синие линзы с Вашим фонарем и отыскать "кровавый" символ. Одна из картинок на двери в церковь, а две другие находятся снаружи. Следуйте кровавой дорожке и Вы сможете отыскать их. Панель выглядит приблизительно так, как это указано на схеме цифрами, причем цифры обозначают соответствующие картинки.

 1 2 3

 4 5 6

 7 8 9

Вам нужно нажать картинки, обозначенные цифрами 3, 5 и 9. Алтарь сдвинется назад, и Вы увидите лестницу. Спуститесь по ней, используйте печать, которую получили от Алана на этой панели, чтобы повернуть турникет. Идите дальше прямо, пока не увидите следующую панель, но для того, чтобы активировать ее, нужна еще одна печать, поэтому пройдите обратно в лабораторию.

**Подземная лаборатория.**

Как только окажетесь здесь, то, возможно, удивитесь, что не сможете использовать выключатель, но пока волноваться рано. Двигайтесь дальше вперед, возьмите медальон возле клетки, но не сворачивайте налево, продолжайте двигаться вперед. Просмотрите видеосцену, в которой Алан исследует труп какого-то монстра. Отвратительное зрелище. Так или иначе, Алан обнаружит присутствие Кернби и тут же удерет. Мало того, он отключит электричество в лаборатории и таким образом запрет все двери. В это время с Вами свяжется Элайн и, конечно же, придет на помощь. Точно выполняйте ее инструкции, активируйте все три выключателя, будьте осторожны, здесь много омерзительных зомби. Дверь возле операционного стола откроется, и Вы сможете удрать из лаборатории, но перед этим не забудьте прочесть письмо на столе. Затем Элайн сообщит Вам, что она уже открыла крышку люка в подземном хранилище, так что теперь можете покинуть лабораторию.

В следующей зоне ничего интересного. Встретите нескольких монстров, старайтесь избегать схватки с ними, берегите патроны и двигайтесь вперед, пока не окажетесь в комнате с двумя дверями. Войдите в дверь, которая не заперта, прослушайте магнитофонную пленку. Вы, конечно, знаете, что брат Мортона тесно работает с кошмарным фашистом Лембом, так что узнаете полезную информацию, а затем вернитесь обратно, откройте вторую дверь, войдите в нее и окажетесь в подземном подвале. Но прежде, чем подняться к люку, Вы встретите Эденшоу. Он, как обычно, почти сразу же исчезнет, а Вы подойдите к люку, откройте крышку и окажетесь в оранжерее.

**Оранжерея.**

Первым делом возьмите обойму фосфорных пуль в шкафу, а затем воспользуйтесь лестницей, столкните вниз статую, которая разлетится на куски. Спуститесь вниз, внимательно осмотрите обломки, найдете печать и статуэтку Abkanis statue. Вернитесь обратно к секретной лаборатории, подойдите к панели, которую не могли активировать ранее, используйте печать, чтобы задействовать турникет, и сможете пройти в большую пещеру.

**Подземная пещера.**

Когда встретите Элайн, поговорите с ней, а затем идите по коридору. Оказавшись в следующей зоне, перейдите через мост, войдите в дверь и отыщите крышку люка в небольшом углублении. Откройте ее, найдете молниевый пистолет lighting gun, 4 аптечки и аккумулятор, а самое важное, пять медальонов. Теперь Вы можете ничего не бояться, сохраните игру в любой нужный момент. После этого выйдите через дверь на другой стороне.

Примечание. Молниевый пистолет великолепное оружие. Очень мощное и может поразить сразу нескольких врагов, если они окажутся поблизости. Вы можете подзарядить пистолет, используя аккумулятор (Battery charger), а саму батарею можете подзарядить, собирая кристаллы по дороге.

Далее Вы встретите Алана и Эденшоу. Алан попытается открыть ворота, и Кернби вместе с ним проскочит через ворота и окажется в самой глубине пещеры. Будьте осторожны, здесь много монстров, и они непрерывно прибывают. Так что не пытайтесь уничтожить их, просто потратите патроны. Бегите как можно быстрее и, когда появится возможность, позвоните Элайн, а затем продолжите движение вперед. Проскочите в очередное отверстие и далее самое главное, отыскать выход в следующую зону. Это достаточно сложно, но Вы справитесь. Здесь Вас попытаются атаковать псы. Уворачивайтесь от схваток с ними, убивайте только в случае крайней необходимости. Обнаружив выход, выйдите в следующую зону, сверните налево и идите дальше вдоль коридора. Когда увидите выход, воспользуйтесь им, но будьте осторожны, поскольку Вас может атаковать гигантский скорпион. Убейте его, если не сможете увернуться от схватки, и продолжайте движение до тех пор, пока не окажетесь возле выхода. Пробравшись в следующую пещеру, снова встретите псов. Не связывайтесь с ними, пройдите через отверстие впереди, сверните направо, и когда Кернби попытается перебраться через стену, Алан неожиданно появится и перережет веревку. Неприятная ситуация, но особо беспокоиться нечего. Наш герой не может умереть.

Проберитесь в очередное отверстие и обнаружите труп Арчибальда Мортона. Возьмите фляжку и фотоэлектрический пульсар, прочитайте записку, выйдите наружу и спуститесь вниз по веревке. Затем поднимитесь по лестнице и снова встретите Алана. Но он далеко непрост, и справиться с ним будет совсем нелегко. Преследуйте его, пока не окажетесь в следующей зоне, и когда, наконец, его настигнете, Элайн появится с другой стороны. Тут же появится и его братец Обед Мортон, превратившийся в мутанта, и столкнет несчастного Алана вниз с утеса, а еще называется брат...

Пройдите через отверстие и двигайтесь до конца. Воспользуйтесь веревкой, перейдите через мост, и с вами свяжется Джонсон. После разговора с ним пройдите в следующее отверстие и двигайтесь прямо, пока не доберетесь до выхода. Войдите в него и окажетесь в пещере, буквально заполненной лавой. Она ужасно горячая, отыщите выход и постарайтесь увернуться от мерзкого скорпиона.

В следующей зоне, когда будете переходить через мост, с Вами снова свяжется Джонсон. После разговора с ним поднимитесь вверх по лестнице и двигайтесь дальше, пока не найдете выход. В этот момент с Вами свяжется Элайн. Просмотрите видеосюжет, в котором увидите, как здоровенная колонна падает вниз. Пройдите по этой колонне, словно по мосту, и увидите источник, в котором сможете заполнить свою фляжку, затем выйдите через отверстие. Прямо перед дверью увидите три статуи. Две головы этих статуй почему-то отсутствуют, и у Вас, конечно, их нет. Пройдите в следующую зону, спуститесь вниз со скалы и Вы увидите следующую статую на самой вершине кучи скальных обломков. Когда Кернби попытается добраться до нее, снова появится Алан, но теперь уже в виде мутанта. Видимо, настало время схватки с боссом, так что будьте готовы.

Вы не можете убить босса своим обычным оружием. Чтобы уничтожить его, необходимо отыскать копье. Это копье находится в небольшом коридоре в юго-западном углу. Когда Вы попытаетесь добраться до него, Алан каждый раз будет отбрасывать Вас в сторону, словно котенка. Фокус состоит в том, что Вы должны атаковать его любым доступным оружием, пока он не свалится на землю. Именно в этот момент у Вас наилучшие шансы добраться до копья. Быстренько подскочите к нему, хватайте и тогда сможете убить босса.

После этой схватки, возьмите статую и возвращайтесь обратно наверх. Поставьте ее перед дверью. Тут же появится Элайн с другой статуей. После того, как она поставит последнюю статуэтку, дверь откроется. Войдите в нее, и Вы закончили очередной сценарий.

**\* Элайн Седрак.**

**Лес.**

Ворота закрыты, так что двигайтесь вглубь леса. Остерегайтесь собак, которые будут атаковать Вас. Постарайтесь проскочить мимо них, если это возможно, и когда доберетесь до перекрестка, выберите любую дорогу, поскольку они ведут в одно и то же место. Двигайтесь дальше, просмотрите видеосюжет, и когда окажетесь перед фортом-крепостью, обнаружите, что главная дверь заперта, а значит, надо искать какой-нибудь другой способ, чтобы пробраться внутрь.

Прежде всего, пройдите направо, возьмите обойму фосфорных патронов, затем взберитесь по склону с правой стороны форта и окажетесь наверху.

**Крепость.**

Спуститесь вниз по лестнице, дверь здесь закрыта, поэтому не обращайте на нее внимания, двигайтесь дальше вниз и тогда сможете открыть главную дверь. За ней находится еще одна лестница, ведущая вниз. Воспользуйтесь ею, возьмите аптечку и продолжайте спуск. Когда обнаружите стену посередине, будьте осторожны, парочка монстров поджидает Вас с другой стороны. Возьмите фосфорные пули, спуститесь вниз, не обращайте внимания на монстров, поднимитесь наверх и обнаружите три двери. Откройте дверь, находящуюся в нижней части экрана, и встретите Обеда Мортона. Он совсем сошел с ума, и видимо поэтому Элайн не может признать в нем своего отца. Возьмите черную металлическую карту и медальон на полу, вернитесь обратно наверх, поднимитесь по лестнице и увидите две двери. Одна из них заперта, так что пройдите через левую дверь и увидите довольно большое пространство. Мы нарисовали очень приблизительную схему, глядя на которую Вы можете облегчить себе нахождение различных, но важных предметов.

Первым делом возьмите кусок металла на пушке. Тут же появятся три монстра, немедленно убейте их, возьмите резак wire cutter на столе и прочтите документ. Кстати, заодно обнаружите чертеж перфоратора. Вернитесь обратно к стене, через которую Вы только что перебрались, и вскарабкайтесь на другую сторону, проберитесь в отверстие, а когда увидите сундук, перережьте резаком цепочку на этом сундуке и возьмите из него большой ржавый узорчатый ключ, а также стальной слиток. Вернитесь обратно на самый верх, воспользуйтесь ключом, который только что взяли из сундука, чтобы открыть запертую дверь, и окажетесь в мастерской.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 | Магний\_\_\_\_\_\_ \

 | **Х** | | \

 | | \_\_\_\_\_ | \

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | \

 \_\_\_\_\_\_| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_| \

 | Вниз <------ \ \

 | \_\_\_\_\_\_ | | **Х**: Медальон \

 | | | |

 | |

 | |

 \_\_\_\_\_\_| |

 | |

 | **Х**: Ракеты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

 | | -----> Вверх **Х**: Форма для |

 | | | заливки стали |

 \_\_\_\_\_ | **Х**: Пушка | | |

 | |

 | \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

 | **Х** | Две аптечки

 | **Х** |

**Форт / Мастерская.**

Первым делом прочтите книгу на столе, возьмите оранжевый ускоритель, оружейный ствол и оружейный приклад. Скомбинируйте их так, чтобы получился фотоэлектрический пульсар. Вообще говоря, оружие неплохое, но, конечно же, не самое мощное. Не забудьте взять парочку аптечек на полу, а также стеклянные линзы в локере. Затем включите свет, активировав выключатель в коридоре, который ведет наружу, и обнаружите довольно странную "машину" возле лестницы. Используйте изложницу (форма для отливки металла) и стальной слиток на этой машине и получите ствол перфоратора, который необходимо скомбинировать с треногой-подставкой. Затем скомбинируйте полученное "устройство" с фотоэлектрическим пульсаром и получите перфоратор. Но, однако, отсутствует источник энергии. Забудьте на время об этом, выйдите через дверь возле выключателя и увидите телескоп. Используйте синие линзы на этом телескопе и увидите огромную статую. Забудьте пока и о ней, просмотрите видеосцену, и неожиданно окажется, что Вы свалились в резервуар. Оттуда надо найти выход, чтобы вернуться наверх.

**Форт / Резервуар.**

Двигайтесь дальше, но остерегайтесь монстра, который может выскочить из воды. Двух точных выстрелов из ружья будет достаточно, чтобы прикончить его, а когда доберетесь до конца, поднимитесь на карниз и войдите в дверь. Возьмите обойму фосфорных патронов на полу, взберитесь вверх по лестнице, осмотрите сундук и получите три карты разного цвета. Одна из них золотая, вторая - красная, третья - серебряная. Теперь в Вашем распоряжении все необходимые карты. Возьмите заодно аптечку справа, откройте дверь, выйдите и окажетесь возле телескопа.

**Форт.**

Спуститесь в самый низ форта, взберитесь на стену, перейдите на другую сторону и окажетесь в комнате с тремя дверями. Используйте четыре металлических карты (четвертую, железную, Вы нашли чуть ранее), чтобы открыть дверь. Правильная комбинация карт следующая: серебряная, золотая, красная, черная.

Теперь, когда дверь открыта, войдите в нее, не забудьте взять плазменную пушечку в небольшом отверстии под стеной (ее очень легко пропустить), а заодно и медальон. Кстати, когда найдете половинку кольца, скомбинируйте ее с ранее найденной, а затем поднимитесь вверх по лестнице, осмотрите странную машину и получите карту. Введите соответствующие коды в машину. Эти коды, на самом деле, дата сегодняшнего дня (конечно, игрового, а не того, который в реальной жизни). Это 10 месяц 31 число 2001 года, т.е. день, когда Кернби и Элайн прибыли на остров Теней.

Вас, возможно, удивит следующая видеосцена. Действительно, просто какая-то потрясающая машина гигантской мощности, космического масштаба. Она буквально может управлять всеми планетами солнечной системы, сбивая их с традиционных орбит. Вот бы такую машинку космическому агентству! Когда сцена закончится, стена раскроется, и Вы получите большой бронзовый ключ, печать, а также маленький ржавый ключ и статуэтку Abkanis Statue. Используйте ключ, чтобы открыть дверь в этой же комнате, выйдите через нее и окажетесь за пределами форта. Возьмите коробку с гранатами, осмотрите странную статую через телескоп, свяжитесь с Кернби и Элайн предложит встретиться буквально немедленно. Нечего делать, придется вернуться обратно туда, где Вы стартовали на втором диске, но перед тем, как отправиться в обратную дорогу, возьмите медальон возле статуи.

**Лес.**

Когда выйдете из форта и попытаетесь войти в лес, снова появится этот тупой босс. Когда ему надоест Вас преследовать? Неужели он не понимает, что героиня игры не может погибнуть? Когда появитесь возле места встречи (на стартовой точке второго диска), то, конечно же, встретите Кернби. Он Вам даст каменную стеллу в обмен на печать, а затем Вы автоматически вернетесь в том место, где находится статуя. Установите каменную стеллу в статую и получите светящийся камень и статуэтку Abkanis Statue. Элайн свяжется в Кернби, а после разговора скомбинируйте камень с кольцом, которое Вы совсем недавно составили из двух половинок, а также с перфоратором, и возвращайтесь обратно в мастерскую.

**Форт / Мастерская.**

Взберитесь по лестнице, пройдите в верхнюю часть мастерской, используйте маленький ржавый ключик, чтобы открыть замок, спуститесь по лестнице,, запустите машину посередине, чтобы открыть люк; спуститесь снова по лестнице вниз, запустите машину и приготовьтесь к схватке с боссом. Это опять этот же болван. На этот раз нужно разделаться с ним раз и навсегда. К сожалению, на все про все у Вас всего 2 минуты. Если время закончится, а Вы не справитесь с боссом, снова запустите машину. Обратите внимание на мощные молнии в центре комнаты. Дождитесь, когда разряды прекратятся, и быстро бегите на другую сторону, чтобы заманить босса, и он бросится вслед за Вами. Если точно рассчитаете время, и босс окажется в нужном месте, то молния ударит точно в него, и тут ему придется несладко. Однако одного этого трюка недостаточно, придется повторить его три раза, и тогда он, наконец, сдохнет.

После победы отключите машину и снова запустите ее. На этот раз нужно действовать очень быстро. Вам нужно добраться вниз в комнату с пушкой прежде, чем закончится время. По пути Вы встретите врагов, но ни в коем случае не связывайтесь с ними, бегите как можно быстрее и, когда доберетесь до комнаты вовремя, используйте перфоратор на пушке, просмотрите видеосюжет, затем проберитесь в отверстие и окажетесь в подземной пещере.

**Подземная пещера / Последнее подземелье.**

Возьмите фотоэлектрический пульсар, спуститесь на карниз, и тут же на Вас набросятся два монстра. Бегите как можно быстрее, чтобы увернуться от схватки, перейдите через мост, войдите в следующую пещеру, спуститесь вниз по лестнице, проберитесь в очередное отверстие и двигайтесь дальше вниз, пока не встретите Кернби. Теперь нужно следовать за ним, а когда пройдете через другую пещеру и перейдете через еще один мост, увидите прямо перед собой большое здание. Войдите в дверь, пройдите по коридору и увидите справа крышку люка. Обязательно откройте ее, иначе, безусловно, пожалеете. В люке найдете много полезных вещей: пять аптечек первой помощи, аккумулятор, молниевый пистолет и целых пять медальонов. Поскольку в следующей зоне Вы не сможете найти патронов ни для ружья, ни для револьвера, ни ракет, ни гранат, то молниевый пистолет Ваша последняя надежда и опора. Как мы уже упоминали, это достаточно мощное оружие, и может поразить сразу нескольких врагов одновременно, если только они к Вам приблизятся. Для перезарядки используйте аккумулятор, а саму батарею будете подзаряжать, собирая кристаллы по пути. Здесь их достаточно много, так что особенно беспокоиться об этом не нужно, Вы сразу их увидите.

Выйдите из здания и встретите Эденшоу вместе с Аланом Мортоном. Похоже, что Алан собирается выполнить какой-то священный ритуал. Просмотрите видеосцену, и Кернби будет буквально засосан и втянут прямо через дверь в какое-то помещение. После разговора с Эденшоу войдите в дверь, через которую засосало Кернби; спускайтесь вниз, соберите кристаллы по пути (их очень много, пропустить их невозможно), подзарядите батарею и учтите, что сколько бы Вы ни убивали здесь монстров, они будут появляться снова и снова, поэтому не следует тратить времени и сражаться с ними. Бегите как можно быстрее, убивайте врагов только в случае крайней необходимости, обязательно прочтите надпись на камне и бегите, бегите, бегите.

Сверните налево, взберитесь на небольшую возвышенность, затем спуститесь вниз, взберитесь на очередную возвышенность и двигайтесь дальше. Выйдя через отверстие, просмотрите видеосцену, а затем спускайтесь вниз. По пути Вас будут атаковать псы, избегайте схваток с ними, а когда пройдете полдороги, Элайн автоматически взберется вверх по лестнице, и Вы окажетесь перед замком Abkanis Temple.

**Замок Abkanis Temple.**

В этом месте очень много псов. Не стоит их убивать, потому что они будут появляться снова и снова. Постарайтесь уклониться от схватки с ними, а когда увидите лестницу, ведущую вверх, запомните место, но не пользуйтесь ею. Затем пройдите немножко дальше, взберитесь вверх по ступенькам, войдите в замок и идите по единственному коридору. Свернуть здесь негде. Просмотрите видеосцену и увидите своеобразный алтарь в центре этой комнаты. На алтаре семь выключателей, и если Вы нажимаете кнопку, то позади Вас будет открываться стена. Вам нужно собрать шесть печатей, а затем выбраться из комнаты, вернуться к той лестнице, которую Вы игнорировали вначале, взобраться по ней наверх, а затем спуститься через отверстие, взять фляжку Indian Skin Flaks, заполнить ее водой из фонтана, про который Эденшоу рассказывал Вам ранее, а затем отыскать шесть камней, расположенных позади лестницы.

Решить головоломку довольно просто. Нужно соответствующую печать установить на нужный камень. Для того, чтобы понять какую печать куда уложить, Вы должны посмотреть на изображение животного на соответствующей печати, и тогда проблем не возникнет. После того, как разложите все печати в нужные места, отверстие в полу, которое мешало Вам пройти дальше "закроется", и Вы сможете двинуться вперед. Обязательно возьмите каменную пирамидку и медальон и затем возвращайтесь к замку.

Войдя в замок, используйте каменную пирамидку перед огромной статуей. Вы увидите здесь специальный механизм и легко разберетесь в чем дело. Как только Вы установите каменную пирамидку, тут же начнется видеосюжет, и Вы увидите совершенно удивительные сцены, а после завершения этого сюжета получите головы каменных статуй из механизма, в который Вы установили каменную пирамидку. И тут же начнется новая сцена, по окончании которой Вы должны будете снова спуститься в пещеру.

**Пещера.**

Спускайтесь вниз и окажетесь в комнате, буквально залитой лавой. Понятно, что здесь будет пожарче, чем в бане, тем не менее, двигайтесь вперед и отыщите выход между двумя отверстиями. Идите дальше, а когда окажетесь возле моста, запомните это место, Вам скоро придется вернуться сюда. Перебегите через мост, двигайтесь дальше и увидите довольно странный зеленый фонтан у стены. Здесь Вы можете заполнить свои фляжки, а затем забраться вверх по стене и двинуться дальше. Просмотрев видеосюжет, увидите Алана, который спускается с моста. Вот сейчас Вам и нужно немедленно бежать к мосту и воспользоваться веревкой.

Просмотрите следующую видеосцену и узнаете, что Обед превратился в кошмарного монстра. Он прыгнет навстречу Алану и спихнет его с утеса. Тем временем Элайн отправится вниз за последней статуей. Можете принимать поздравления. Она, конечно же, ее обнаружит. Теперь наступает время для финального представления. Элайн свяжется с Кернби и сообщит ему, что она, наконец, обнаружила последнюю статую. Войдите в небольшое отверстие, спрыгните вниз и увидите четырехногого гиганта, кошмарного монстра, да еще и не одного. Не обращайте на них внимания, если это возможно, двигайтесь дальше, времени очень мало. Когда с Вами свяжется Джонсон, поговорите с ним, а затем продолжите свое путешествие. Как только окажетесь в комнате, заполненной водой, спрыгните вниз, пройдите направо и идите дальше прямо, но остерегайтесь, Вас могут атаковать монстры. Взберитесь на карниз, и снова Джонсон свяжется с Вами. После разговора спрыгните вниз и сразу узнаете это место. Возвращайтесь обратно наверх, просмотрите видеосюжет, и одна из колонн рухнет вниз. Когда попытаетесь перебраться по ней, словно по мосту, то встретите снова Обеда. Выглядит он ужасно, но, по существу, это уже не Обед Мортон, а это последний босс. На самом деле, не очень настоящий босс. Убить его Вы не можете. Он должен просто помешать Вам перебраться по колонне. Лучше всего в этой ситуации выбрать подходящий момент, выхватить свой молниевый пистолет и атаковать Обеда. Если будете действовать удачно, то сумеете оглушить его и сможете пробежать мимо него по колонне. В общем, несложно, если знаешь как действовать. Проскользните в отверстие и увидите три статуи. У двух статуй головы отсутствуют, так что Вы можете воспользоваться одной из Ваших статуй. Тут же появится Кернби, и у него есть еще одна последняя статуэтка. Теперь дверь за статуями откроется, Вы войдете внутрь и можете принимать поздравления. Вы успешно закончили игру за Элайн!