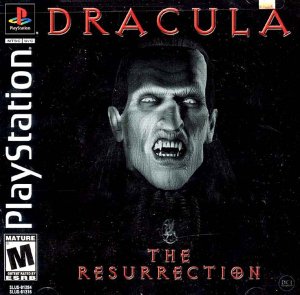
****

**DRACULA RESURRECTION**

**ИСТОРИЯ.**

Игра продолжает замечательный и очень популярный сюжет, создавая удивительную атмосферу кошмара: жуткий вой волков, страшное уханье филинов и тому подобное. Лунная панорама графически выполнена настольно превосходно, что аж мороз продирает по коже. Вставки сделаны на кинематографическом уровне, а музыка полностью соответствует жанру игры и вызывает такой ужас и страх, что Вы буквально не можете усидеть на месте. Это блестящая комбинация великолепного сюжета, графического исполнения, звукового и музыкального сопровождения.

Сюжет основан на персонажах известного романа Брама Стокера. Книга заканчивается тем, что Дракула, восставший из гроба, был заколот осиновым колом в сердце и превратился в пыль под последними лучами закатного солнца. Джонатан освободил свою невесту, отправился с ней в Лондон, чтобы вылечить ее от болезни, вызванной укусами вампиров в шею.

Эта игра начинается семью годами позже описанных событий. Джонатан женился на своей невесте Мине, полный счастья и довольства живет с ней в Лондоне. Он считает, что весь кошмар остался позади, но в один прекрасный день получает письмо от Мины. Его верная жена сообщает, что она отправляется в Трансильванию, поскольку не может больше бороться с зовом крови. Джонатан немедленно следует за ней и обнаруживает, что у него совсем немного времени, чтобы найти Мину, иначе будет поздно. Как Вы догадываетесь, Дракула вернулся...

**ПРОХОЖДЕНИЕ.**

**Первый диск.**

После окончания пролога Вы оказываетесь перед гостиницей. Войдите в нее, встретите подручного дракона и познакомитесь с Barina. Затем спуститесь в нижний этаж. Всю гостиницу Вы сможете изучить чуть позже и даже сможете попасть в комнату, которая в настоящий момент заперта. Подойдите к двум персонажам и спросите у них насчет замка. Затем покиньте гостиницу, идите по дорожке и на перекрестке сверните в сторону моста, т.е. налево, как написано на вывеске. Идите по маленькой дорожке и увидите вывеску, на которой написано Cuemeterium. Эта вывеска находится возле низкой стенки и барьера. На перекрестке, где в одну сторону идет дорога к кресту, а в другую к кладбищу, сверните направо и отправляйтесь к кладбищу. Войдите на его территорию, затем вернитесь немножко назад, сверните направо и подойдите к тому месту, где сложены инструменты. Возьмите кирку, вернитесь к холму кладбища и пройдите к тому месту, которое находится между могилой Дракулы и ямой дракона.

Вы увидите там довольно странный голубой свет. Воспользуйтесь киркой и далее просмотрите сцену, в которой увидите яму, на дне которой лежит кольцо дракона. Возьмите кольцо и покиньте кладбище. Вы видите статую Святого Георгия и могилы вампиров.

Вернитесь обратно к перекрестку, но на этот раз сверните налево и отправляйтесь к кресту. Возьмите у его основания пращу, затем вернитесь снова к перекрестку, подойдите к вывеске, и около столба сверните в противоположную сторону. Теперь Вы отправляетесь к колодцу и мосту.

Вы видите, как lorga греет руки над жаровней. Подойдите к нему, и он неожиданно встанет и помешает Вам пройти. Тогда отправляйтесь по дорожке к колодцу. Она проходит как раз перед мостом. Здесь, вообще говоря, ничего не надо делать, нужно только понять как пользоваться колодцем. Затем вернитесь к гостинице. Вы подойдете к ней со стороны сарая и увидите, что в воздухе как бы висит корона. Войдите в гостиницу, поговорите с несколькими персонажами, затем снова выйдите и увидите старого крестьянина, стоящего у дерева возле озера. Поговорите с ним. Затем идите по дороге, покинув гостиницу. Когда подойдете к перекрестку, сверните направо и следуйте вывеске "Lacus", пока не дойдете до озера. Здесь увидите небольшое бунгало, а возле него неуклюжего остолопа по имени Goran (прямо при входе в эту хижину). Он мешает Вам войти в нее, поэтому вернитесь обратно по своим следам до перекрестка и отправляйтесь к старому дубу.

Взберитесь на это дерево, и на вершине Вы увидите пращу - возьмите ее. Затем последует видеосцена, в которой Джонатан швыряет камень, чтобы прогнать птиц, а этот баран Горан отправляется к краю пантона. Спуститесь вниз с дерева и подойдите к бунгало. Путь к бунгало свободен, но единственная дверь вроде бы как охраняется Гораном. Возьмите дубинку, подойдите к Горану и врежьте ему как следует по башке. Далее увидите в сцене, что Горан валяется на земле, он потерял сознание. Возьмите флейту в бочке, а заодно и нож на той платформе, где стояла бочка.

Вернитесь обратно в гостиницу, спуститесь в погреб, подойдите к шкафу, возьмите телескоп, расспросите крестьянина относительно бандитской флейты. Он, может быть, Вам кое-что подскажет. Затем вернитесь в цокольный этаж и поднимитесь вверх по лестнице. Пройдите вдоль по коридору в комнату la Barina, подойдите к серванту в задней комнате, сдвиньте его, затем взберитесь на этот сервант и ухватитесь за ручку люка. Откройте дверцу и заберитесь наверх на чердак. Двигайтесь по направлению к короне, установите телескоп на треногу и взгляните в окуляр. Вы увидите, что lorga по-прежнему греет руки над жаровней. Используйте флейту, затем пройдите на край чердака и обратите внимание на веревку. Возьмите ножницы из inventory и перережьте веревку таким образом, чтобы lorga, который находится как раз под мостом, был оглушен упавшей вывеской. Спуститесь вниз в комнату и увидите в видеосцене, что la Barina специально закрыла дверь в гостинице, поскольку опасается Viorel'a - шефа местных бандитов, который в жутком бешенстве. Вы не можете выйти через дверь цокольного этажа, но задняя дверь в комнате la Barina открыта. Вы увидите это в видеосцене. Выйдите через нее, затем через отверстие в балконе и окажетесь снаружи.

Теперь отправляйтесь к lorga и возьмите у него с пояса связку ключей. Здесь ключ от колодца и от бунгало. К сожалению, Вы не можете пройти по дорожке, поскольку ее блокировал Viorel, так что Вам придется воспользоваться мостом. Однако, как только попытаетесь перейти через него, мост обрушится, и Вам надо будет искать другой путь, чтобы добраться до замка. Вернитесь обратно по своим следам.

Колодец в настоящий момент закрыт, но поскольку у Вас ключ, который Вы взяли у lorga, то можете запросто его открыть. Отыщите его на связке - это несложно. Спуститесь в колодец, пройдите до конца, поднимитесь вверх по лестнице, возьмите лампу и спуститесь вниз. В нижней части лестницы сверните направо и пройдите в темный угол. Здесь Вы увидите нечто, напоминающее крюк. Возьмите лампу, повесьте ее на крюк, и темный угол будет освещен. Возьмите захватный крюк из углубления, выйдите наружу и пройдите под балкон гостиницы.

Когда окажетесь здесь, используйте крюк с веревкой, чтобы взобраться на балкон, войдите в комнату, спуститесь на цокольный этаж и расспросите la Barina по поводу моста. Она даст Вам ключ. Подойдите к красному серванту перед кухней, откройте дверь, используйте ключ, чтобы открыть ящик и, когда справитесь с этой задачей, возьмите из открытого ящика шкафа зажигалку, ключ и записную книжку владелицы гостиницы. Затем, когда сцена закончится, отправляйтесь в погреб через дверь перед кухней la Barina.

Спустившись в погреб, зажгите свечу зажигалкой, которую взяли из ящика шкафа, затем спуститесь в самый низ, подойдите к бочке (это невозможно сделать, если Вы не зажжете канделябр). Стоя перед бочкой, достаньте большой ключ, который Вы только что получили, откройте им панель на бочке, а затем воспользуйтесь кольцом дракона, чтобы открыть бочку и попасть на другую сторону.

Когда окажетесь на другой стороне, то пройдите в самый конец тоннеля, осмотритесь и подойдите к двери справа. Здесь увидите большой каменный шар. Вам нужно его повернуть таким образом, чтобы суметь двигаться дальше. Используйте кольцо дракона перед механизмом, услышите шум. Это открывается дверь внутри шахты. Выйдите отсюда и снова окажетесь снаружи, а дверь в шахту закроется. После разговоров с различными персонажами, особенно с крестьянином Мишей, Вы можете сообразить, что бунгало обеспечит Вам проход в замок. В любом случае Viorel перекрыл Вам путь обратно в гостиницу, и бунгало, по существу, единственная альтернатива. Подойдите к двери, воспользуйтесь одним ключом из связки, которую получили у iorga. Откройте дверь и войдите внутрь бунгало. Здесь возле бочек увидите "гвозь-коготь", возьмите его и пройдите в лифт. К сожалению, лифт рухнет вниз (оказывается, Viprel перерезал кабель). К счастью, Джонатану удается уцелеть. Он даже не получил ни одной царапины и отделался легким испугом. Пройдите в самый низ каменоломни влево от лифта и здесь увидите несколько скрепленных цепей. Достаньте свой гвоздь-коготь и воспользуйтесь им, чтобы разъединить цепи. Сооружение развалится. Возьмите деревянную планку, пройдите до конца кучи камней перед провалом. Воспользуйтесь планкой и перекиньте ее через провал. Перейдите через него и окажетесь на противоположном уровне.

Подойдите к куче камней, достаньте свой гвоздь-коготь, воткните его в правый камень. Камни начнут обрушаться, и появится скелет. Возьмите руку этого скелета и подойдите к воротам. Здесь Вам нужно зажечь лампу, используя свою зажигалку, и тогда Вы увидите что находится за воротами. Используя руку скелета, Вы можете захватить chevillre из-за ворот, хотя без этой руки Вы достать до него не сможете. Итак, захватив эту штуку, продолжите спуск.

Когда окажетесь в комнате с разрушенным мостом, подойдите к мосту и установите найденную Вами штуковину на цепях. В результате увидите видеосцену, в которой Джонатан спокойно переходит на другую сторону моста, спускается вниз в проход и затем отправляется дальше. Придя на станцию, подойдите к вагону, который расположен на верхних рельсах, поверните рычаг и увидите видеосцену, в которой вагон покидает платформу. Сможете освободить тросе, соединяющий паровоз и вагоны.

Затем перейдите на другую сторону вагона и увидите здесь крюк, которым он прикреплен. Выйдите из вагона и отправляйтесь дальше на своих двоих. Подойдите к стрелке, переключающей пути, установите стрелку соответствующим образом в нужном направлении, затем поднимитесь вверх по лестнице и вернитесь к вагону. Включите механизм вагона и, поскольку рельсы теперь установлены нормально, Вы можете спокойно ехать дальше.

Вагон в результате врежется в основание стены, блокирующей путь. Если пройдете немного вперед, то увидите, что рельсы уничтожены, и Вы не сможете перебраться на другую сторону, поскольку здесь как бы другое пространство. В результате столкновения вагон врежется в стену и пробьет дверь, за которой увидите проход. Ныряйте в него немедленно. Вы оказываетесь в технической комнате. Подойдите к механизму, положите на него кольцо дракона, труба откроется и заработает. Возьмите обратно кольцо, труба снова закроется, рельсы поднимутся вверх, и Вы сможете перебраться на другую сторону.

Когда окажетесь по ту сторону колодца, на Вас буквально, набросятся стаи летучих мышей, и Вы не сможете двигаться дальше. Поэтому вернитесь обратно, возьмите лампу на земле, зажгите ее с помощь зажигалки, возвращайтесь обратно к рельсам, но как только увидите бочку, из которой разлился бензин, остановитесь. Бензин попал в колодец. Вам нужно поджечь его с помощью своей лампы. Увидите видеосцену - огонь моментально распространяется и уничтожает всех летучих мышей. Теперь спокойно можно перейти на другую сторону, где воспользуйтесь рычагом и отправляйтесь вправо по переходу.

**Второй диск.**

Вы видите видеосцену, в которой Дракула гордо заявляет, что Джонатан должен умереть.

**\* Замок Дракулы (Le Chateau de Dracula).**

Возле замка находится кладбище. Пройдите к нему, спуститесь вниз по лестнице, сверните направо и дальше спуститесь по спиральной лестнице. Вы окажетесь перед закрытой дверью. Откройте ее, используя кольцо дракона, и войдите в тюремную камеру. В задней части этой камеры зажгите лампу и увидите в видеосцене Дорко (Dorko). После окончания этой сцены подойдите к Дорку и задайте ей несколько вопросов относительно своей невесты Мины. Когда Дорко расскажет все, что знает, поднимитесь вверх по спиральной лестнице, Дорко последует за Вами и даже откроет дверь, которая ведет в замковый холл. Дверь за Вами закроется.

Поднимитесь вверх по огромной лестнице и окажетесь в вестибюле. Войдите встаньте перед холлом, достаньте ключ. Однако, воспользоваться им не сможете, поскольку он сломается. Поэтому вернитесь обратно, встаньте перед огромной парадной лестницей, поднимитесь наверх, войдите в дверь и окажетесь в маленьком холле, через который попадете в нужную Вам комнату Дракулы.

Когда окажетесь в этой комнате, увидите шар. Возьмите его, подойдите к сундуку, откройте, извлеките оттуда два предмета. Это картина и эмалевая тарелка, на которой изображен как бы глаз в книге. Покиньте комнату, но только не через ту дверь, в которую вошли, и окажетесь в великой библиотеке Great Library.

Это, на самом деле, библиотека Дракулы. Здесь нужно действовать очень быстро. Пройдите на галерею в библиотеке, сверните направо, откройте дверь и окажетесь на балконе, с которого очень хорошо виден холл. Воспользуйтесь механизмом, дерните рукоятку, и канделябр поднимется наверх, как бы посреди холла. Теперь можно уйти из холла, вернуться на галерею, затем в огромную комнату. Когда окажетесь здесь, пройдите в ее конец. На одной из колонн Вы увидите место, в которое необходимо вставить ту эмалевую тарелку, которую Вы нашли в сундуке. Когда справитесь с этой довольно сложной задачей (без лестницы здесь не обойтись), увидите видеосцену, в которой луч света падает на стол. Подойдите к этому столу и увидите где расположен люк. Откройте письменный стол, и в его полке обнаружите четыре предмета. Затем выйдите через дверь и пройдите в самый дальний конец библиотеки.

Спуститесь вниз по лестнице туда, где находился канделябр. Вы обнаружите щит, под которым находится рукавица. Затем снова вернитесь вверх по лестнице. Обязательно захватите с собой канделябр, иначе Вы не увидите прохода в проеме лестницы. Спуститесь вниз по ней, пройдите до конца коридора и окажетесь перед дверью. Возьмите ключ, который Вы сломали в вестибюле, и откройте им дверь.

Когда пройдете через дверь, окажетесь на замковом кладбище. Вернитесь обратно, чтобы увидеть Дорко, переговорите с несколькими встречными людьми, поскольку кое-кто из них умеет совершать различные трансформации с предметами, которые Вы нашли по ходу своих приключений, и эти трансформированные предметы смогут помочь Вам в решении сложных проблем, особенно медаль и деревянный шар.

Вернитесь снова в комнату Дракулы, поставьте картину с картами на левой стене и внизу установите кристаллический шар. Вы обнаружите символы на картах, обратите внимание на них, запомните и, не выходя из комнаты, откройте ящик шкафа. Вы должны "связать" символы на картине и те, которые на картах. В каком-то смысле графически они эквивалентны. Подойдите к разбитому зеркалу и трубе, которая была открыта кристаллическим шаром, и выполните головоломку с этими символами. Как только с ней справитесь, секретный проход в комнату Дракулы откроется.

Теперь Вы находитесь в коридоре, ведущем в комнату Дракулы. В самом конце его обнаружите замок, который Вам, судя по всему, уже знаком. Положите на него кольцо дракона, дракон при этом немедленно отступит и покажет Вам кинжал. Возьмите этот кинжал, вернитесь обратно к замку. Увидите небольшую трещину, в которую нужно вставить кинжал и повернуть. В результате у статуи откроется рот. Вставьте в него рукавицу, которую Вы обнаружили под щитом в холле, затем барабан нужно развернуть таким образом, чтобы можно было вставить в него икону святого Георгия, которую взяли из ящика в библиотеке. В результате, золотое яйцо работы Фаберже поднимется вверх. Откройте его, используя ключ, найденный в ящике библиотеки. В конце концов, получите ключ и бриллиант. Не забудьте вновь воспользоваться кинжалом и покиньте проход.

Теперь, когда у Вас есть ключ из яйца Фаберже, откройте замок в библиотеке. Стрелки на часах вращаются с невероятной скоростью, ведь время приближается к полуночи, уже 11.40. Увидите портрет Влада в генеалогической галерее, и здесь Вы должны использовать медаль, чтобы поправить здоровье Дорко с помощью Вашей крови. Вложите медаль, и стрелки тут же перескочат на 11.45. Подойдите к столу, выдвиньте карту из-под рукописи и увидите на ней созвездие дракона. Подойдите к карте, положите кольцо дракона на последний квадрат в нижнем левом углу и увидите на драконовых когтях 40 горизонтальных синих кружочков и 25 вертикальных кружочков. Подойдите к большой карте мира и соотнесите знаки с этой информацией. Тогда карта мира откроется, и стрелки перескочат на 11.50. Возьмите кинжал, который извлекли из трещины, и вставьте его в спину дракона. Стрелки немедленно перескочат на 11.55. Еще одна операция, и произойдет нечто очень интересное. Воспользуйтесь кинжалом, когти на лапе дракона откроются, уложите бриллиант, найденный в кольце, в когти дракона. Стрелки покажут ровно полночь, и на письменный стол упадет луч света. Затем просмотрите видеосцену, из которой узнаете где находится секретный проход.

Оказавшись в секретном проходе, пройдите в следующую комнату, подниметесь по лестнице, и теперь Вы окажетесь в секретной комнате. Пройдите к Аналою, затем подойдите к левому столу. Здесь увидите письмо, а затем просмотрите сцену, в которой Дракула беседует с Леонардо Да Винчи насчет создания таинственной летающей машины. Затем подойдите к правому столу и увидите книгу, а затем просмотрите видеосцену, в которой появляется бутылочка с кислотой. По завершении сцены возьмите бутылочку и снова подойдите к Аналою.

Положите крест, который Вы показывали Дорко, в соответствующее место, Аналой развернется. Возьмите иконку Леонардо Да Винчи, свиток закрутится в трубочку. Затем Вам предстоит разобраться с магическим квадратом и решить головоломку. Когда справитесь с этой задачей, крест будет освобожден. Возьмите его, вернитесь в комнату в нижней части лестницы и, когда окажетесь здесь, положите этот крест и сможете перебраться через провал, поскольку немедленно появится лестница, по которой Вы сможете пройти в склеп. Когда спуститесь в склеп, подойдите к маленькому алтарю, откройте ворота, уничтожив цепь с помощью бутылочки с кислотой, которую нашли в секретной комнате.

Когда ворота откроются, Вы увидите видеосцену с участием трех вампиров. Они перекроют проход, но справа находится ручка. Нажмите на нее и увидите, как дневной свет попадает в этот склеп, и вампиры улепетывают, сломя голову. Теперь идите на противоположную сторону комнаты, и здесь обнаружите такой же провал, как и тот, который был в верхней части лестницы. Снова положите крест на него, ступеньки поднимутся, и Вы увидите лестницу внизу. Спуститесь по ней и окажетесь в аттике. Когда Дорко запрет Вас в аттике, нужно спуститься в самый низ. Здесь увидите пластину с некоторым механизмом. Установите иконку с летающим человечком, найденную Вам в секретной комнате, затем положите кольцо дракона. Опустится лестница, пройдите по ней к своей невесте Мине и побеседуйте с ней о том, что происходило в замке. Видимо, она расскажет Вам много интересного.