

# ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА EDWARD CARNBY.

Роман Стефанцов

## DISK #1.

После авиакатастрофы вы попадаете на Shadow Island... Освойтесь с управлением героем (тем, кто играл в серию RE, оно уже знакомо) и идите на следующий экран. Пробежите налево до конца тропинки. Вы увидите закрытые ворота с кодовым замком. Запомните их, позже вам предстоит сюда вернуться. Следуйте по единственно возможному пути. С вами по радиации свяжется ваша напарница Элин. Она сообщит вам, что находится в особняке. Дойдя до небольшого домика, похожего на сторожку, Эдвард увидит на лестнице следы крови. Внутри дома вы встретите раненого мужчину, который посоветует вам бежать без оглядки с этого проклятого острова и даст вам Small Bronze Key. Выходите на улицу. Пройдя немного вперед, вы услышите два выстрела, прогремевших в сторожке... Если вы каким-то образом не сумели взять ключ, вернитесь и подберите его с пола. Откройте с помощью найденного ключа дверь, ведущую к поместью. Посмотрев не очень жизнеутверждающую видеовставку, повествующую о нелегкой жизни домашних животных, возьмите с каменной стены коробку патронов. Откройте калитку слева от лестницы и идите к сторожевым псам. Они, конечно же, сорвутся с цепей, но, к вашему удивлению, пробегут мимо. Подберите разбросанные неизвестной щедрой рукой патроны и аптечку. Вернитесь к лестнице и поднимай-







тес по ней наверх. Оказавшись в заброшенной оранжее, перестреляйте озверевших от издевательств собачек (как же мило они ползают с простреленными лапками!). Пройдите по лестнице на следующий ярус. Главные ворота особняка, естественно, заперты, поэтому придется идти в обход. Вас по рации вызовет Элин: похоже, что у девушки веселье уже началось... На следующем экране вы увидите монстра, мародерствующего над телом очередного бобика (что же такого сделали собачки разработчикам, что их в игре на каждом шагу рвут на ленточки для бескозырок?). Убейте гада, чтобы не мешался под ногами. Спуститесь вниз и пройдите за ворота. Вам необходимо проникнуть в акведук. Чтобы это сделать, необходимо его сначала осушить. Для этого найдите наверху вентиль и поверните его. Как это ни странно, но снова появится монстр, которого вы убили. Убейте его еще раз. Спускайтесь в акведук. Пробирайтесь вперед по коридору, пока не окажетесь в некоем подобии зала, посреди которого плавает... огромная змея. Не пугайтесь столь внушительного врага на ранней стадии игры - ее довольно просто убить. Разделавшись с крокодиловой, поднимайтесь по лестнице. Залезьте на уступ и подберите с пола Charm of Saving (Сейв). Проходите в дверь. Вы окажетесь в старинном особняке. Слева возьмите патроны для пистолета и ружья, а также само ружье (будьте внимательны!!! Если сейчас вы его не возьмете, то у вашего героя практически не будет шансов выжить...) и аптечку. Идите направо. Откройте гроб, стоящий в углу. Вашему садистскому взору предстанет страшная картина: в гробу лежит... Элин!.. Не стоит так сильно расстраиваться - это всего лишь спецэффекты (ха-ха!). Возьмите Gilded Key и сразу же откройте им ближайшую дверь. Поднимайтесь наверх и проходите через зеркало в холл. Кроме меня, кто-нибудь испытывает дежавю? После разговора по рации с Элин выключится свет и вновь появится монстр-привидение. Застрелив дьявольское отродье, включаем свет и подходим к зеркалу, из которого вышли. Рядом с ним стоит бюст некоего бородатого дядьки, от которого по полу идут царапины. Ага, значит, он движется. Ставим бюст напротив зеркала и видим отражение двух букв: Н и М. Нажимаем

кнопку "Use" и видим панель с буквами. Введите сначала Н, а затем М. Если код введен правильно, то на втором этаже под одной из картин щелкнет механизм. Поднимайтесь наверх и возьмите из картины Rusty Key. С вами свяжется напарница, которая скажет, что видит вас. Рядом с вами стоит шкаф, который загромождавает проход. Отодвиньте его, предварительно убив фантома. Вы встретите Элин. После разговора с ней по-



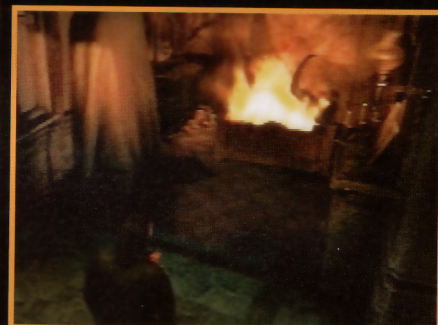
дойдите к письменному столу и возьмите из ящика Acrobat Statue и диктофон. Также не забудьте прочитать дневник Алана Мортон, лежащий возле кровати. Спускайтесь вниз и бегите в единственную открытую дверь, находящуюся под лестницей. За дверью вы встретите Edenshaw, который даст вам (наверное, по доброте душевной) Charm of Saving. Идите вниз и включите свет, чтобы не было страшно (ха-ха!). Заходите в дверь в конце коридора. Ну наконец-то нам встретились милые сердцу зомби, которых, кстати, лучше всего крошить из дробовика. Размолот в муку старых "приятелей", заходите в рабочий кабинет. Включите свет и возьмите лежащую на ящике монтировку, а также находящиеся неподалеку записи (в количестве трех штук) и фляжку, которую тут же наполните водой из амфоры (это ведро такое было в античном мире). Появятся двое монстров-привидений, которые, немного порычав, уберутся восвояси. Найдите журнал "Наука" (Science). Прочитав его, отойдите от двери, ведущую в холл. Достаньте из шкафа аптечку. Возвращайтесь в то место, где встретили милейшего человека по имени Еденшав. Направляйтесь вверх, в конец коридора. Возьмите с тумбочки патроны для ружья, которые имеют свойство быстро заканчиваться, и заходите в дверь перед (!) лестницей. Расстреляйте двух зомби (при желании мимо них можно спокойно пробежать) и подберите аптечку, а также патроны (хорошо обыщите кучу мусора). Проходите в комнату. "Подрежьте" себе Charm of Saving, патроны, фотографию и Wolf mask. Убейте нескольких маленьких, но мерзопакостных паучков, после чего подойдите к разбитому ак-



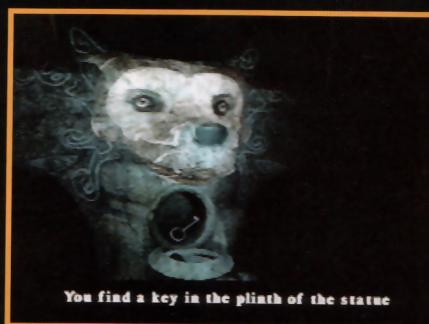




нючих пауков и возьмите патроны. Подойдите к потушенной свече и зажгите ее, используя зажималку. С помощью монтировки сломайте стену, состоящую из деревянных досок. Залезайте в открывшийся проход. Включите свет, чтобы нейтрализовать растения, после чего бегите в комнату Люси Мортон. Поговорите со старенькой больной бабушкой. После разговора с ней выходите в коридор и идите к ближайшей двери (рядом с выключателем). Откройте ее Small Gilded Key. Спускайтесь вниз по винтовой лестнице и заходите в самую первую дверь. После небольшого диалога с Элин по радиации идите вперед. Убейте появившихся из ниоткуда монстров (вот страху-то они нагоняют!) и заходите в маленькую дверь слева. Подберите аптечку и поднимитесь наверх по лестнице. Откройте ящик стола с помощью Small Key. Вы получите Large Ornate Key и половину фотографии. Выходите обратно и, убивая неизвестно откуда взявшихся зомби, направляйтесь в маленькую дверь рядом с выключателем (по пути отпирите двустворчатую дверь, ведущую в зал). Попробуйте взять вещи, лежащие около кровати. Не тут-то было! Из-под земли выскочат гигантские щупальца, которые



вариуму и вставьте в него фляжку с водой. Сработает механизм под картиной, находящейся в холле. Направляйтесь туда, по пути уничтожая многочисленных мертвяков. За картиной вы обнаружите Gilded Key. Исследуйте ключик, используя опцию Examine в инвентаре. На нем написано: 1ST F EAST. Эта дверь находится рядом с рабочим кабинетом. Бежим туда. Отпираем дверь, заходим внутрь и открываем огонь по монстру. ОГО!!! Так это же трофейная комната из первого RE один в один! Подойдите к столу посреди комнаты и возьмите с него Small Gilded Key. Подбираем аптечку и подходим к статуе совы. Похоже, она стоит здесь не просто так. Включите свет (ПЛАГИАТОРЫ!!!) и наденьте на сову Wolf Mask. Получите Steel Key. Теперь выходите обратно в коридор и направляйтесь в его противоположный конец. Помните, вы брали с тумбочки патроны? Рядом с этой тумбочкой есть дверь. Заходите в нее. Поднимайтесь наверх по винтовой лестнице (чтобы не заблудиться, включите фонарик). Найдите гранатомет. С вами свяжется Элин. Поговорив с ней, откройте с помощью Small Rusty Key дверь, ведущую на чер-



дак. На вас нападут растения-монстры, которые панически боятся света. Используйте свой фонарь, чтобы не подпускать их близко. Подберите патроны для дробовика и зажималку. Найдите узкий проход, где под ногами скрипит пол. Это, похоже, и есть тот самый люк, о котором говорила Элин. Используйте на нем монтировку, чтобы достать Small Key и Small Gilded Key. Проходите в следующую дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь в плохо освещенной комнате. Заходите в дверь с изображением подковы. Перебейте во-

схватят Эдварда и как следует шибанут его об пол. Необходимо в срочном порядке проучить гадюку, чтобы знала как на людей кидаться. Для этого выстрелите в керосиновую лампу, стоящую возле кровати. Теперь вам ничто не помешает взять патроны для дробовика (аж целых три коробки!) и ракетницу (!!!). Выходите в коридор и следуйте в его противоположный конец. Используйте Steel Key, чтобы пройти в очередную комнату. Как только вы вошли внутрь, сразу же включите свет, чтобы уничтожить растения. Возьмите со стола вторую половину фотографии. Найдите второй Large Ornate Key, Charm of Saving и патроны для ружья, а также прочтите все записи. При детальном рассмотрении Large Ornate Keys станет ясно, что они от библиотеки. Возвращайтесь на винтовую лестницу и спуститесь по ней вниз. Оказавшись у трех дверей, перестреляйте живых мертвецов и заходите в среднюю дверь. Вы попадете в уже знакомый коридор. Используйте Large Ornate Key на соседней двери, которая ведет в гигантскую библиотеку. В очередной раз говорим Элин по радиации, которая, кстати, посоветовала Эдварду, чтобы он ничего





не трогал. Естественно, что поступим совершенно наоборот. Подойдите к книге, установленной на подставке, и узнайте побольше о семье Мортон (сорок девять страниц, однако). Затем, если хотите, прочтите дневник Джереми Мортон, но это все хоть и желательно (так как является ключом к головоломке), но необязательно. Самое же главное сейчас для вас находится на втором этаже, поэтому поднимаемся туда. Подберите коробку с ракетами и найдите пульт управления. Зайдите в инвентарь и соедините обе половинки фотографии. Внимательно рассмотрите целую фотографию. На ее обороте будет написано: 1408+2518. Если сложить эти числа, то получится 3926. Подойдите к пульта управления и введите соответствующий код. Если все сделано правильно, то книжная этажерка отодвинется, и вы сможете попасть внутрь секретного помещения. Возьмите телескоп и прочтите подсказку на стене. Если вы заметили, то в этой комнате выстроена пирамида из статей акробатов. Наверху не хватает лишь замыкающего пирамиду акробата, который находится у вас в инвентаре. Установите его на место. Откроется секретная панель с кнопками, и вы получите Abkanis Statue. К сожалению, мы не знаем

сейчас кода, который необходимо ввести. Поэтому поднимаемся на третий этаж и выходим на смотровую башню (дети, не надо стрелять в монстрика, он ничего плохого еще не сделал). На окне есть крепление для телескопа, на которое он спокойно устанавливается. Закрепив трубу на окне, смотрим через него на форт, находящийся на другой стороне острова. Необходимо увидеть число 1692 в секретной комнате, которое является паролем. Двигаемся на второй этаж и набираем на панели код. Если он введен верно, то сработает механизм под картиной в холле. Но туда вы отправитесь позже, а сейчас вам предстоит разгадать одну из самых сложных головоломок в игре. Требуется найти четыре потайные книги, которые расставлены по полкам в разных частях библиотеки. Первая книга находится на третьем этаже на самой последней полке. Вторую книгу можно найти на первом этаже возле выключателя. Третья книга лежит на первом этаже в шкафу рядом с лестницей. И, наконец, последнюю, четвертую книгу вы обнаружите где-то посередине третьего этажа (внимательно обыщите все полки). Как только вы активизировали третью по счету книгу, за главным героем начинается охотиться гиган-



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)



(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 276-4679

НАША  
ПОНИЖЕННАЯ  
ЦЕНА

\$469.99

|                                              |                                                        |                                                  |                                                               |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <p>\$79.99</p> <p>(US) Crazy Taxi</p>        | <p>\$79.99</p> <p>(US) Onimusha Warriors</p>           | <p>\$79.99</p> <p>(US) Summoner</p>              | <p>\$79.99</p> <p>(US) Oni</p>                                |
| <p>\$79.99</p> <p>(US) TimeSplitters</p>     | <p>\$79.99</p> <p>(US) Donald Duck: Goin' Quackers</p> | <p>\$79.99</p> <p>(US) Tekken Tag Tournament</p> | <p>\$79.99</p> <p>(US) Red Faction</p>                        |
| <p>\$55.99</p> <p>(US) Basic Memory Card</p> | <p>\$55.99</p> <p>(US) PSX-2 Controller</p>            | <p>\$69.99</p> <p>(US) Gameshark 2</p>           | <p>\$34.99</p> <p>(US) DVD Wireless Master Remote Control</p> |



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

**Заказы по интернету - круглосуточно!**

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



тская рептилия с крыльями, которая, разбив стеклянный купол библиотеки, ворвалась внутрь. Это первый босс игры. На первый взгляд, он покажется вам неуязвимым (так как ваши атаки он успешно отражает), но на самом деле это далеко не так. Выберите в инвентаре револьвер и выстрелите из него в ящерицу, которая прикреплена к крыльям. Теперь быстро меняйте пистолет на ракетницу, и когда птичка распрямит крылья, открывайте огонь. Если вы поразили цель, то горе-птеродактиль отлетит на середину зала. Повторяйте процедуру до полного уничтожения супостата. Когда босс будет уничтожен, а все четыре книги найдены, бегите в холл. Прибежав на место, сохранитесь (если в неправильном порядке открыть картины, игра может застопориться) и поднимайтесь на второй этаж. Возьмите из картин следующие вещи: Small Bronze Key, Plasma Cannon (слева) и Engraved Metallic Plate (справа). После этого под каждой из четырех картин появится кодовая панель. В эти панели необходимо вписать даты рождения Мортон, изображенных на полотнах. Итак, слева направо. Ричард Мортон - создатель Shadow Island. В 1889 году он основал Morton Oil, тогда ему бы-

те три аптечки и газовые патроны, после чего направляйтесь к началу игры, попутно калеча оживших зомби (которых, кстати, будет довольно-таки много). В начале прохождения, я упомянул о запертых воротах. Бегите к ним. Исследуйте Engraved Metallic Plate - на ней выбит шифр замка. Insert DISK 2.

## DISK #2.

Возьмите с трупа две аптечки и газовые патроны. Двигайтесь прямо по мосту, потихонечку



увидите упавший самолет, на котором вы летели. Зайдите внутрь и подберите Charm of Saving, две аптечки, ракеты, кусачки и голубую линзу (прямо склад какой-то). Зайдите в кабину и поговорите с раненым пилотом, после чего быстро бегите из самолета, пока он не успел полностью погрузиться в болото. Двигайтесь на север. На следующей локации вы увидите церковь. Туда мы направимся чуть-чуть попозже, а сейчас следуйте направо. Вы повстречаете Элин, которая обменяет вам кольцо на Stone Stele. Совершив Change, идем к церкви. Ее двери обмотаны металлическими цепями, которые необходимо разрезать кусачками. Находим аптечку с коробкой ракет и прочитываем книгу, лежащую на столе. Теперь комбинируем в инвентаре линзу с фонарем. С помощью получившегося устройства рассмотрим пиктограмму на двери (а также в других местах, но это обязательно). Справа от нее есть кодовая панель с множеством пиктограмм, которые необходимо нажать в определенном порядке. Порядок следующий (отчет идет слева направо сверху вниз): 3, 5, 9. Если все сделано правильно, то алтарь отодвинется и под ним будет лестница. Спускайтесь по ней вниз. Используйте на панели фамильную печать Мортон, которую дала вам Элин, чтобы попасть в подземную лабораторию. Двигайтесь все время прямо, пока не встретите ученого Алана, копошащегося в тушке монстра. Гаденыш смоеется от вас, заблокировав за собой дверь. Подойдите к ней. С вами свяжется Элин. Пользуясь ее указаниями, найдите и активизируйте три рычага, чтобы открыть проход (опасайтесь при этом зомби, неожиданно появляющихся из темноты). Прочитайте письмо и следуйте за Аланом. Спускайтесь вниз по лестнице и бегите все время прямо по



ло 37 лет, следовательно, родился он в 1852 году. Арчибалд Мортон - известный исследователь. Год рождения - 1874. Джереми Мортон - друг Еденшава. Родился в 1899 году. Говард Мортон - обладатель самого нового портрета. Дата рождения - 1931 год. Если все даты введены правильно, то на первом этаже в старинных часах за циферблатом вы сможете взять Ornate Bronze Key, который отпирает главный вход особняка (наконец-то мы выбрались из этого проклятого места). Выходите на улицу и возьми-



убивая слизких ящериц и прочую местную живность. Дойдя до конца моста, подберите Charm of Saving, после чего мост обрушится (похоже, это тонкий намек, что нужно сохраниться). Далее подойдите к большим камням (стелам), образующим круг, и выберите на самом крупном из них направление North (это будет север). Вызывайте Элин (кнопка "R2"): она будет диктовать вам порядок, в котором нужно подходить к камням. Он таков (каждый раз необходимо заново звонить Элин): юго-восток, запад, юго-запад, восток, северо-восток. Когда вы обегите все стелы, подойдите к восточной и произнесите заклинание в следующем порядке (помните запись на диктофоне?): O Goul'ai, Nypor, Harnis, Korna. Если заклинание сработает, то появится зеленое свечение. Подойдите к каменному столу и возьмите с него Stone Stele и Abkanis Statue. Разобравшись со всей этой абракадаброй (глубоко сочувствую всем тем, кто доковылял до этого места без прохождения), двигаемся дальше. Добравшись до болота (собрав попутно все полезные предметы и убив жутчайшего скорпиона), идите налево (мимо зомби). Вы



подземелью. Добежав до комнаты с двумя дверями, заходите в ту, что открыта. Используя катушечный магнитофон, прослушайте запись, а затем выходите обратно и открывайте запертую дверь. Вы снова окажетесь в подвале особняка и встретите Еденшава. Поговорив с ним, поднимайтесь в оранжерею. Перебив монстров, подберите патроны к дробовику и поднимайтесь по лестнице. Наверху вы увидите статую, которую необходимо немного подвинуть и скинуть вниз (никого не мучает ностальгия по RE, а?). В обломках находим еще одну фамильную печать и третью по счету Abkanis Statue. Возвращаемся обратно в секретную подземную лабораторию и используем на панели перед турникетом найденный перстень. Оказавшись в пещере, пройдите немного вперед. Вы встретите Элин. После продолжительного разговора бегите вместе с ней прямо. Перейдя через мост, войдите в следующее помещение. Откройте потайной люк и возьмите лучевую пушку, четыре аптечки, батарейку и пять Charm of Saving (похоже, что нас подготавливают к чему-то очень страшному...). Далее вы встретите Алана и





Еденшава. После небольшого разговора Алан произнесет заклинание, и вы попадете в пропасть (я не знаю, как по-другому можно обозначить это место). Бегите все время прямо (ориентируясь в подземных лабиринтах по карте). На данном участке игры будет множество врагов различных типов, которых при желании можно избегать (патроны вам еще понадобятся). Снова встретив Алана Мортон (на редкость пакостливая сволочь), Эдвард упадет в пропасть. Получив управление героем, проходите в пролом. В следующем помещении вы обнаружите труп



Арчибальда Мортон. Возьмите с тела фляжку (с заживляющим эликсиром), Photoelectric Pulsar (WOW!!!), а также зарядите оружие от лежащего неподалеку Luminescent Crystal'a. Выходите обратно и спускайте по веревке вниз. Двигайтесь вверх по лестнице. Миновав пещеру со скорпионами, вы наконец-то поймаете Алана, который тут же с каким-то невероятно страшным чертом прыгнет в пропасть... Что ж, топаем дальше. Перейдя через мост, говорим по радиации с Джонсоном (как же прелестно Эдвард матерится!). Продолжаем исследовать



мрачные и ужасные пещеры до тех пор, пока не попадем в гигантскую комнату со столбами. Когда один из них упадет, перейдите по нему на другую сторону. Здесь можно из источника наполнить вашу фляжку целебным эликсиром (прямо как в Legend of Dragoon). Пополнив запасы, направляйтесь на битву с несколько видоизмененным Аланом. Его нельзя убить с помощью обычного оружия. Если вы заметили, от комнаты, где вы находитесь, идут тоннели. В одном из них есть копье. Когда вы попытаетесь к нему приблизиться, босс швырнет вас в другую конец экрана. Как только вы очухаетесь, открывайте по Мортону огонь (желательно из чего-нибудь тяжелого). Он потеряет сознание, а вы тем временем бегите к копыю. Разделавшись с монстром, возьмите с пьедестала шлем и возвращайтесь в предыдущую комнату. Наденьте шлем на одну из статуй, стоящих посреди зала. Прибежит Элин, которая принесет с собой второй шлем. Когда все статуи будут в головных уборах, откроется дверь, в которую вам надо зайти. Поздравляю, вы прошли сценарий за Edward Carnby. HAPPY END - в следующем номере журнала.

## Советы.

1. Экономьте патроны, иначе под конец игры станете легкой добычей для монстров.
2. Используйте для каждого конкретного врага конкретное оружие.
3. Количество Charm of Saving в игре строго ограничено, поэтому сохраняйте игру лишь после того, как прошли солидный участок пути.
4. Мимо многих врагов можно спокойно

пробежать, чтобы не тратить время и боеприпасы.

1. Обыскивайте каждый закоулок - там могут быть скрыты полезные предметы.
2. Спустившись в секретную лабораторию, используйте только оружие, работающее от аккумулятора, так как его можно постоянно подзаряжать с помощью кристаллов.
3. Берегите нервы.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ





# ALONE IN THE DARK

Роман  
Стефанцов

## THE NEW NIGHTMARE

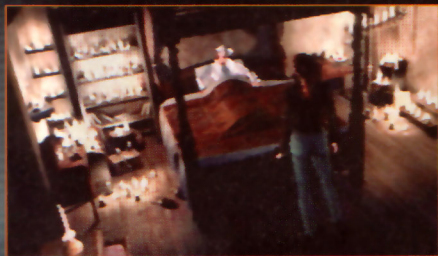
Прохождение  
за Aline Cedrac





## DISK #1

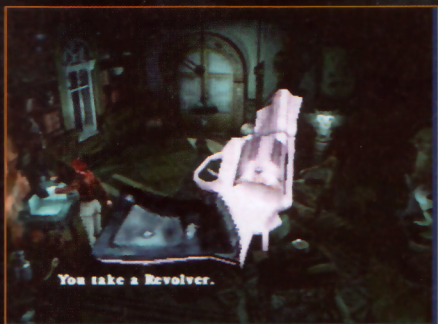
После авиакатастрофы вы попадете на крышу особняка, расположенного посредине **Shadow Island'a**... Пройдите немного вперед по карнизу. С вами по радиации свяжется ваш напарник Эдвард Кэрнби. Поговорив с ним, залезайте в окно. Внутри комнаты вы встретите старушку Люси, лежащую на кровати, она даст вам **Small Gilded Key**. Возьмите с тумбочки аптечку и попытайтесь выйти из комнаты. У вас на пути встанет монстр; чтобы от него избавиться, включите ваш фонарик. Возьмите около двери **Charm of Saving**, после чего выходите в коридор. Бегите вперед, ослепляя монстров



лучом фонарика. Оказавшись у выключателя, включите свет, чтобы избавиться от плотоядных растений. Рядом с выключателем находится запертая дверь, ключ от которой, вам необходимо найти. Вернитесь немного назад и поверните в проход справа/слева (это смотря по кому/чему вы ориентируетесь). Двигайтесь все время вперед, избегая монстров и собирая полезные предметы, пока не найдете еще один



**Small Gilded Key**. Возвращайтесь к запертой двери. Откройте ее, используя найденный ключ. Спускайтесь вниз по винтовой лестнице. На полпути Элин подслушивает разговор двух неизвестных (пока еще) людей. На первом этаже заходите в левую дверь. Вы окажетесь в трофейной комнате. Погасите свет. В темноте будет отчетливо видна статуя, в которой лежит револьвер. Чтобы его заполучить, воспользуйтесь ключом, подаренным вам бабушкой Люси. Как только столь грозное оружие с просто-таки гигантским количеством боеприпасов окажется у вас в руках, появится монстр. В отличие от растений, его фонариком не испугать... Поэтому придется драпать. Навернув



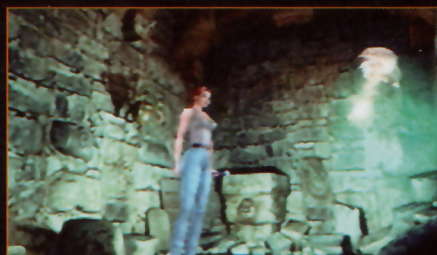
по комнате кружок-другой, вы услышите щелчок открывшегося замка, проходите в открывшуюся дверь. Вы увидите убегающего профессора Мортон. Направляйтесь вслед за ним. Догнав ученого и поговорив с ним, главная героиня получает дозу снотворного из транквилизатора. Элин очнется на кровати в незнакомой комнате и тут же свяжется по радиации с Эдвардом. Поговорив с напарником, подберите **Allen French**, три аптечки и **Charm of Saving**, лежащие в разных концах комнаты. Проходите в потайную дверь в виде зеркала. За ней вы найдете дробовик и аптечку. Подслушав разговор за дверью, поднимайтесь обратно. Появится Эдвард. После продолжительного разговора он поможет вам забраться в люк на потолке. Элин наткнется на говорящее зеркало. Выслушав непонятную абракадабру (в духе: «...свет мой зеркальце, скажи...»), выходите в коридор. Вы окажетесь недалеко от комнаты, где лежит бабка Люси. Найдите дорогу к винтовой лестнице (надеюсь, вы ее не забыли?). Дверь, которая ранее была заперта, теперь открыта. Вам — туда. В коридоре заходите в самую пер-



вую дверь. Подберите: аптечку, зеркало и гранатомет. Подойдите к проектору, стоящему на столе. Пока вы еще не можете его использовать, похоже, что придется вернуться сюда немного позже. Выйдя из комнаты, вы будете атакованы мерзкими жуками. Не мешкая ни секунды, направляйтесь в неисследованное помещение. Не обращая внимания на чье-то жутко раздражающее бормотание (заткните уши!), найдите патроны для дробовика и **Charm of Saving**. Зайдите за ширму, появится призрак, сидящий в зеркале, он позовет вас к себе. Пройдя сквозь зеркало, вы снова встретите призрак. Он потребует от вас зеркало. Очень корректно, с помощью кнопки «NO» отправьте дядечку куда подальше. Расколоматив

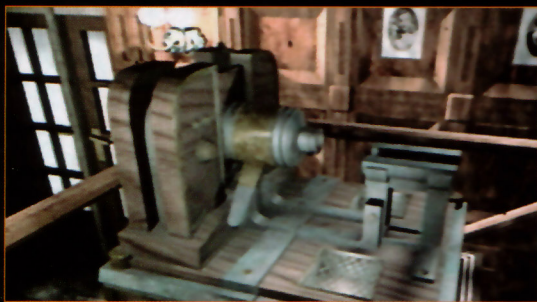


зеркальце об пол, получаем **Abkanis Statue**. Сообщив Кэрнби радостную весть о том, как вы лихо разделались с привидением, возвращайтесь в спальню. Там вы наткнетесь на Едешава, который расскажет вам много чего интересного. Выходите в коридор и проходите в соседнюю дверь. Убейте монстров и спускайтесь вниз. Найдите двустворчатую дверь, ведущую в холл. Застрелите еще одно адское отродье и исследуйте зеркало, висящее рядом со статурей. В правом верхнем углу не хватает куска орнамента. Подберите патроны для дробовика, лежащие возле синего стула, и возвращайтесь на винтовую лестницу. Заходите в дверь рядом с комнатой трофеев. Идите налево. Убейте отряд зомби (по возможности их лучше избегать) и заходите в первую дверь. Подберите патроны для пистолета. Последуют какие-то странные звуки. Возьмите в руки револьвер и выстрелите из него пару раз в зеркало. Когда оно разлетится на куски, вы сможете прочитать

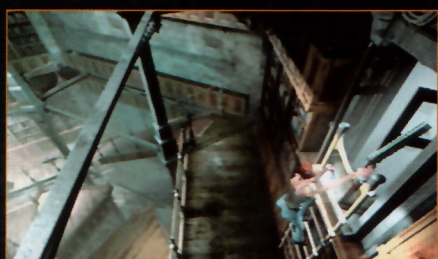


книгу, лежащую в тайнике. Направляйтесь к нашей старой подружке Люси (благо бабуся валяется в соседней комнате (?)). Она даст вам **Glass Prism**. Двигайтесь в комнату, где стоит проектор. Придя на место, выключите свет, вставьте призму в проектор и используйте





те на нем ваш фонарик (через инвентарь). Просмотрев очень жизнеутверждающий кинофильм, вы получите в свое распоряжение **Engraved Cube**. Рассмотрите кубик в инвентаре. Он имеет отношение к библиотеке. Направляйтесь туда (она находится в прихожей, недалеко от лестницы). Включите свет, чтобы не бродить в темноте. Прочитайте книги, в них много полезной информации (она поможет тем, кто владеет английским). Возьмите коробку гранат и поднимайтесь на второй этаж. В



потайной комнате можно найти три коробки патронов для дробовика. Собрав боеприпасы, поднимайтесь на третий этаж. Выходите на крышу и поднимайтесь на башню. Возьмите еще одну коробку гранат и возвращайтесь в библиотеку. Еще раз повнимательней рассмотрите трехмерную карту библиотеки (**Engraved Cube**). Найдите белую точку между цифрами 1 и 9. Бегите по карте в это место (оно находится на первом этаже). Найдите четыре панели, замаскированные под книги, и введите следующее число: **1991**. Откроется потайная дверь, за которой вы найдете **Abkanis Tablets**, три аптечки, коробку гранат и **Charm of Saving**. Взяв все полезные предметы, опустите рычаг... Вы освободите Говарда Мортон-

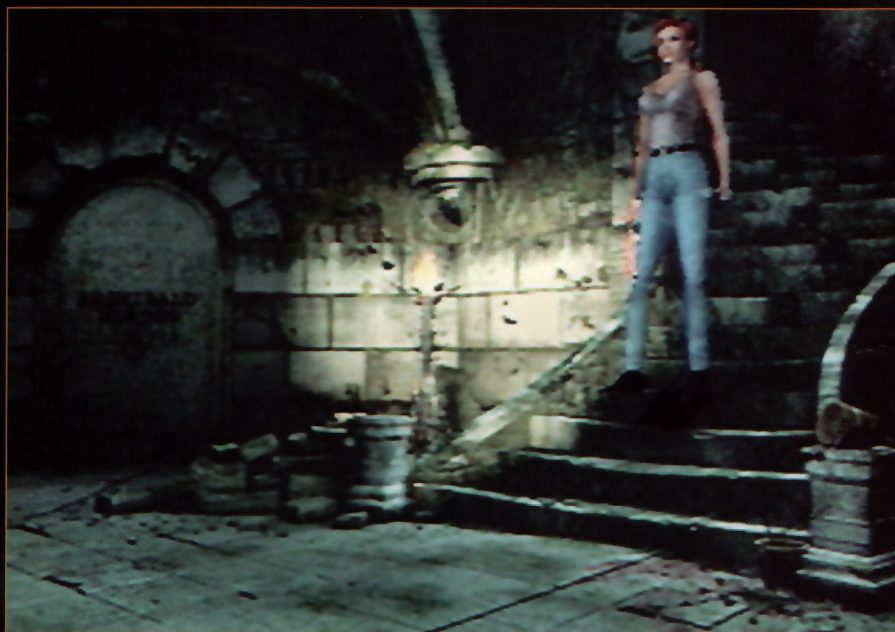


на, который выступает в роли босса... Не стоит тратить на него патроны для дробовика или, тем более, для револьвера, лучше сразу взять в руки гранатомет. Говарда нельзя поразить, пока он находится в движении. Урон ему можно нанести только тогда, когда он на вас прыгает. Отбегите подальше и выждите момент, когда босс соберется вас атаковать, после чего открывайте огонь. Если вы произвели попадание, то Говард отскочит с ревом назад. Четыре-пять гранат, и с монстром будет покончено. Возьмите из камеры половину медальона.

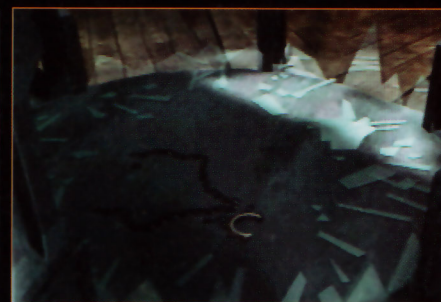
Снова идем к Люси Мортон. Она в очередной раз поможет вам, дав вторую половину медальона. Соединив в инвентаре обе половины, направляйтесь в холл. Вставьте медальон в зеркало. Теперь вы сможете через него пройти. Поднимитесь наверх по лестнице и с помощью **Allen French** откройте люк. В оранжевое вы снова встретите Еденшава. Поговорив с ним, подберите коробку гранат и проходите в ржавую дверь. Выйдя за пределы поместья, вы обнаружите... Говарда, который выглядит жи-



вее всех живых мертвецов и мечтает отомстить вам. Не стоит связываться с этой машиной, а следует просто и быстро убежать (в этом нет ничего постыдного, в конце концов, вы играете за особь женского пола). Колесите по округе до тех пор, пока не выйдете к фамильному мавзолею Мортон. Внутри него найдите дверь, на которой написано «Джерми Мортон». Возьмите за ней: гранаты, ракетницу, аптечку и **Charm of Saving**. Подойдите к саркофагу и возьмите **Metal Cover**. Вернитесь в предыдущее помещение. Зайдите в инвентарь и соедините **Metal Cover** с вашим фонарем. Подойдите к глухой стене, к которой при-



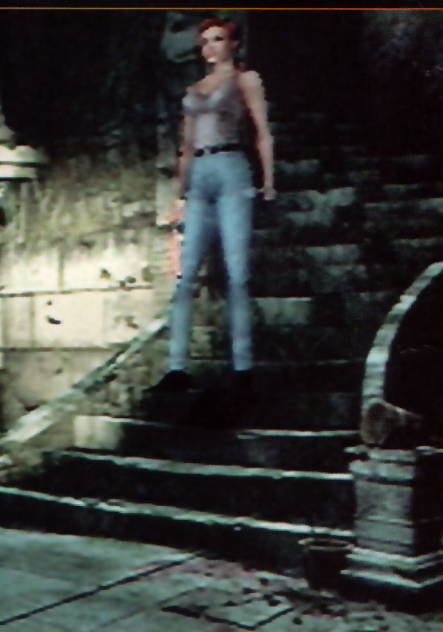
деланы балки. Уважаемые дети, вы даже представить себе не можете, что за ГЕМОРРОЙ вас сейчас ждет. Если у вас слабые нервы или большая психика, то я вам настоятельно рекомендую выключить приставку и больше НИКОГДА не возвращаться к этой игре (я — НЕ ШУЧУ!!!). Итак, чтобы решить эту чертову головоломку, вам необходимо, используя луч фонаря, нарисовать по точкам букву М. Тем, у кого есть аналоговый джойстик, неслыханно повезло (хотя помучиться все равно придется), а вот тем, у кого его нет, лучше запастись ка-



ким-нибудь успокаивающим средством. Начинать рисовать следует с левого нижнего угла (удерживая шифты **1** и **2**). Если вы все делаете правильно, то будут поочередно загораться зеленые лампочки... Когда злополучная буква **М** будет все-таки нарисована, откроется дверь с надписью «Ричард Мортон». Заходите в нее. Включите фонарик и бегите все время вперед, не обращая внимания на плотоядные растения. Выбежав на поверхность, прыгайте вниз (**3**). **INSERT DISK #2**.

## DISK #2

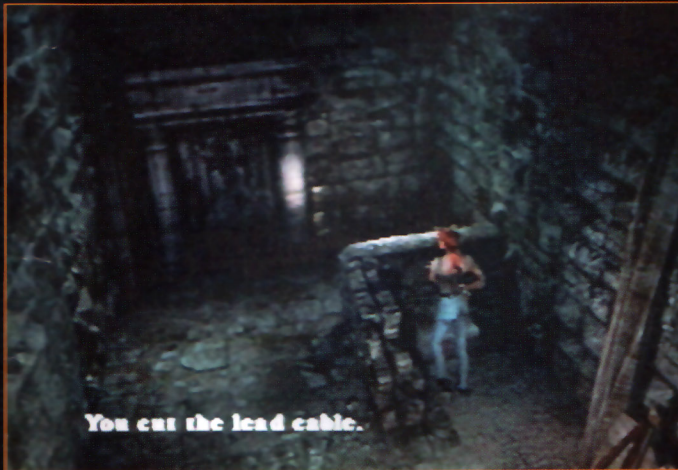
Оказавшись около запертых ворот, пристрелите собаку-монстра и двигайтесь вперед по лесной тропинке (ориентируйтесь по вашей кар-







релезьте через обрушившуюся перегородку. За ней подберите патроны для ружья и, не обращая внимания на растения, заходите в дверь. Убейте двух зомби, а затем откройте дверь темницы. Внутри нее томится профессор Мортон. После продолжительного разговора подберите с пола **Black Metallic Card** и **Charm of Saving**. Выходите в коридор. Спустившись



те). Через некоторое время вы выйдете к гигантскому форту острова Теней. Главный вход заперт, поэтому придется искать другой путь, чтобы попасть внутрь. Идите по дороге направо. В конце пути вы найдете коробку патронов для ружья. Справа от главного входа тянется растение, по которому можно вскарабкаться вверх. Взобравшись на форт, уничтожьте аборигенов и спускайтесь во внутренний двор (запомните запертую дверь перед лестницей). Бегите все время прямо (не забыв по пути подобрать аптечку), пока не упретесь в тупик. Возьмите за перегородкой с сундуком коробку гранат и пройдите немного назад к лестнице. Пе-



вниз, вы увидите дверь с четырьмя символами, пока с ней ничего нельзя сделать, поэтому проходите в следующее помещение. В этом запутанном месте можно найти много полезных предметов, среди которых: **Charm of Saving**, коробка ракет, коробка патронов для ружья, две аптечки, **Metallic Piece** и **Wire Cutters**. Рядом с тем местом, где вы взяли **Metallic Piece**, есть лестница, по которой вам необходимо подняться. Убейте нескольких монстров и возьмите **Mould**. Вернитесь к сундуку (то место, где вы подбирали коробку гранат). Используйте на нем кусачки, чтобы получить **Large Ornate Rusty Key** и **Steel Lingot**. Теперь бегите к той двери, которую я вас просил запомнить.



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

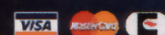
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360 (812) 276-4679

ТЕЛЕФОН



|                                                 |                                                      |                                                      |                                                               |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <p>\$79.99</p> <p>(US) Extermination</p>        | <p>\$79.99</p> <p>(US) Onimusha Warriors</p>         | <p>\$79.99</p> <p>Warriors of Might and Magic</p>    | <p>\$79.99</p> <p>NBA Street</p>                              |
| <p>\$79.99</p> <p>(US) Twisted Metal: Black</p> | <p>\$79.99</p> <p>(US) Escape from Monkey Island</p> | <p>\$79.99</p> <p>Star Wars: Super Bombad Racing</p> | <p>\$79.99</p> <p>(US) Red Faction</p>                        |
| <p>\$55.99</p> <p>PSX-2 Memory Card BMG</p>     | <p>\$49.99</p> <p>Hard Carrying Case</p>             | <p>\$69.99</p> <p>(US) Gameshark 2</p>               | <p>\$34.99</p> <p>(US) DVD Wireless Master Remote Control</p> |

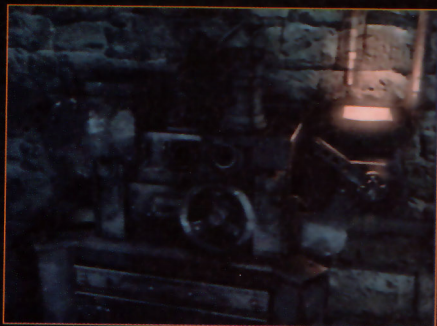


Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)





Отоприте ее с помощью найденного ключа. Внутри помещения, похожего на мастерскую, подберите: **Stock of a Weapon, Orange Accelerator, Barrel of Weapon**, три аптечки и **Glass Lens**. Прочитайте книгу, в которой написаны следующие слова: **Silver Flash, Golden Star, Red Sun, Black Moon**. Настало время немного поконструировать. Из полученных трех частей соберите **Photoelectric Pulsar**. Подойдите к странному механизму у стены и вставьте в него сначала **Mould**, а затем **Steel Lingot**. Получив новый **Barrel of Weapon**, проходите в туннель, ведущий вниз. Вставьте в телескоп линзу и пройдите немного вперед. Пол под ногами у Элин обвалится, и она упадет в ров с водой. Придя в себя, продолжайте

продвигаться вперед. Отбейтесь от гадкого крокодила и выбирайтесь на сушу. Оказавшись в незнакомой комнате, подберите патроны для дробовика и поднимайтесь наверх. Возьмите из сундука **Golden Metallic Card, Red Metallic Card, Silver Metallic Card**, а так же лежащую рядом аптечку. Открыв дверь, выходите на улицу. Застрелите собаку-монстра. Теперь, когда у вас есть все четыре карты, вы можете открыть дверь с символами (она находится рядом с комнатой, где сидел Мортон). Вставьте карты в следующие символы. Золотую карту — в звез-

ду, серебряную — в молнию, красную — в солнце, черную — в луну. Если все сделано правильно, то дверь откроется, и вы попадете в планетарий. Подберите с пола **Charm of Saving, Plasma Cannon**, аптечку, а также лежащий на ящике **Metallic Half-Ring**. Поднимайтесь наверх по лестнице. С вами свяжется Эдвард, который попросит продиктовать вас направления (те, кто играли за Эдварда, вспомнят эту дурацкую головоломку). Посмотрите на бумагу, на которой изображены стороны света, которые обозначены непонятными



иероглифами. Подойдите к панели управления и введите следующие цифры: **10/31/2001** (дата текущего дня по игре). Поговорив с парником, спускайтесь вниз и возьмите появившиеся предметы: **Large Bronze Key, Seal, Small Rusty key** и **Abkanis Statue**. С помощью большого бронзового ключа отпирайте находящуюся тут же дверь и заходите в нее. Подобрал коробку гранат и **Charm of Saving**,

## Револьверы



Самое слабое оружие в игре. Незаменим на начальной стадии игры. Эффективен только против не очень крупных врагов, таких как: собаки, пауки и т.п. После того как вам в руки попадает дробовик, о пистолете можно спокойно забыть.

## Трехствольный дробовик



Довольно-таки универсальное оружие, которое будет сопровождать вас на протяжении большей части игры. Способен уничтожать крупных врагов, например, зомби. Единственный недостаток: маленький объем магазина.

## Плазменная пушка



Наверное, самое бесполезное оружие во всей игре. Обладает очень маленькой убойной силой и эффективен лишь на малых дистанциях. Единственное преимущество данного оружия — это то, что поражается сразу группа целей.

## Гранатомет



Гранатомет эффективен практически против всех видов врагов. Большое количество боеприпасов, разбросанное по всей игре, позволяет использовать его против обычных монстров. Незаменим при борьбе с боссами.

## Ракетница

Не рекомендуется использование против рядовых врагов, лучше припасты эту игрушку для боссов.



## Лучевой пистолет

Незаменим при борьбе с пещерными монстрами в финальной части игры. Способен поражать сразу несколько целей. Единственным недостатком можно назвать маленькую емкость батареи.

## Фотоэлектрический пульсар



Стреляет мощным сгустком энергии. Бесполезен из-за очень низкой скорострельности. Использовать его лучше всего против зомби (если вы их, конечно, найдете в пещерах...).





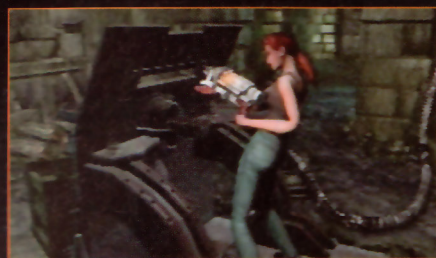
подойдите к сооружению, похожему на каменную голову, и нажмите кнопку «Use». Соединившись по радиации с Кэрнби, вы договариваетесь с ним встретиться (337). Вернитесь в планетарий и отойдите от двери вниз. Через нее вы попадете в форт. Выходите из него через главный вход и направляйтесь к началу второго диска (не обращая внимания на врагов). У забора вы встретите Эдварда, который передаст вам каменный диск. Возвращайтесь к каменной голове и вставьте в нее диск. Появится и **Abkanis Statue**, которую вам необходимо подобрать. Идите в мастерскую. Поднимайтесь по лестницам на крышу. Маленьким ключиком отключите замок. Настало время собрать из частей в инвентаре некое, пока еще не известное на-



ке, устройство. Используя опцию **Split**, разделите **Tripod**, чтобы получить вторую половину кольца. Соедините обе имеющиеся у вас половины. Полученное кольцо скомбинируйте с **Luminescent Stone**. Скрепите **Tripod** с **Perforator Barrel**. Соедините все три полученные части вместе, чтобы получить перфоратор. Спуститесь вниз и запустите два механизма. Появится Гордон Мортон; что ж, на этот раз убежать не имеет никакого смысла, нужно уничтожить монстра раз и навсегда. Просто так босса не убить, необходимо поджарить его с помощью молний посередине комнаты. Рассчитайте время так, чтобы во время удара молнии Гордон прыгал на середину комнаты. Три удара электричеством, и с гадом будет покончено. Заново поднимите антенну. Теперь вы должны за две минуты добежать до подземной галереи



(то место, где вы нашли **Metallic Piece** и **Wire Cutters**). Используйте перфоратор на артиллерийской пушке, которая направлена на стену, чтобы попасть в подземную пещеру. В пещере поднимите с пола **Photoelectric Pulsar**. Бегите вперед до тех пор, пока не встретите Эдварда. Поговорив с Кэрнби, отправляйтесь вместе с ним вглубь пещеры (по пути не забудьте открыть тайник и взять из него пять аптечек, зарядное устройство для энергетического оружия, лучевой пистолет и пять **Charm of Saving**). Через несколько экранов вы встретите Алана Мортон и Еденшаву. Просмотрев ролик, поговорите с раненым Еденшавом и проходите в туннель, в котором скрылись ваш напарник и мерзкий Мортон. Пробежав немного вперед, вы свяжетесь с Эдвардом. Он сообщит, что с ним все в порядке. Подзарядите от кристалла батарею и продолжайте движение, попутно уничтожая разнокалиберную нечисть. Добравшись до развалин храма, обратите внимание на



маленькую пирамиду без вершины). Проходите в соседнюю комнату. Элин найдет секретный проход. В комнате, в которую вы попали, есть шесть (седьмой открывает выход) выключателей, каждый из них открывает алтарь определенного божества. Соберите с этих алтарей шесть каменных печатей и шесть документов. Вместе с награбленным добром залезьте по лестнице в маленький дом, расположенный у подножья храма. Подберите **Indian Skin Flask** и расставьте имеющиеся у вас печати на каменные алтари. Если все сделано правильно, то в противоположной части помещения поднимется плита, и вы сможете взять верхушку пирамиды. Бегите вверх и соберите пирамиду. После преобразования возьмите с подставки **Head of Statue**. Возвращайтесь к тому месту, где Элин автоматически залезла по стремянке,



и спускайтесь в огненную пещеру, которая кишит гигантскими скорпионами. Пройдя цепочку запутанных туннелей, вы увидите Алана, спускающегося в пропасть. Следуйте на каменный мост. Спускайтесь по веревке вниз. После ролика подберите последнюю **Abkanis Statue** и заходите в пролом. Бегите все время прямо, пока не наткнетесь на последнего босса игры ... Мортон не очень грозный противник. Вся сложность борьбы с ним заключается в том, что пока он стоит на упавшей колонне, он фактически неуязвим. Поэтому вам необходимо перебежать на другую сторону обрыва. Сделать это следует тогда, когда босс сойдет с колонны (можно его на время парализовать с помощью лучевого пистолета). Когда вы окажетесь на одной стороне вместе с Мртоном, у вас есть два варианта дальнейших действий. Первый: вы убиваете босса. Второй: спокойно, без лишней суеты убегайте в соседнюю комнату. Так или иначе, вы окажетесь в комнате со статуя-



ми. Установите на одну из них **Head of Statue** и наслаждайтесь красивой концовкой. **HAPPY END!!!**

PlayStation

