



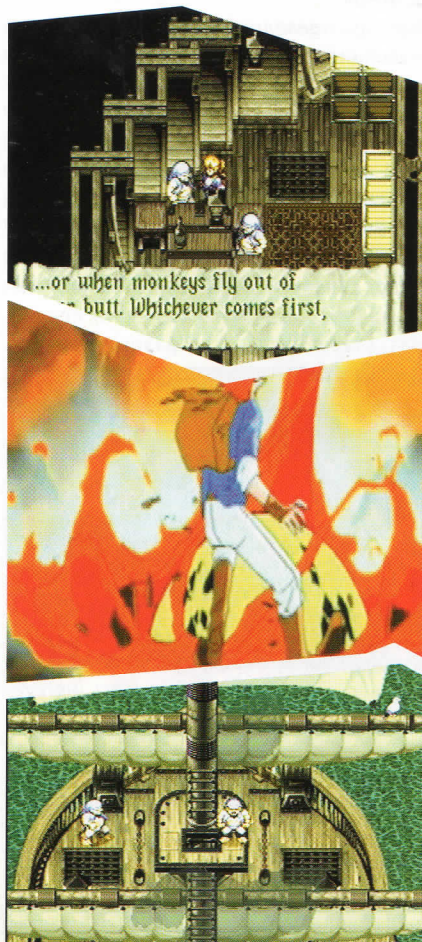
ALUNDRA

Зинаида Медведева

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Перед вами пошаговые инструкции игры Alundra. Более сложные моменты описаны подробнее, более простые — лишь обозначены, нет смысла детально описывать то, с чем вы и сами справитесь. Вас ожидает сложная и увлекательная игра, вы потратите на нее много часов, но вряд ли пожалеете об этом. Заглядывайте на страницы журнала, когда зайдете в тупик, но не стоит начинать игру с нашей инструкцией в руках — так вы не почувствуете всей прелести Alundra'ы.

Слова прощания сказаны, напутствия даны — в путь.



Уровень 1

На корабле.

Вы — искатель приключений Alundra.

На корме корабля, бороздящего морские просторы, начинается ваше увлекательное путешествие.

Поднимитесь по ближайшей лестнице и войдите в первую голубую дверь, которую увидите по пути с кормы на нос корабля. Поговорите с капитаном Merrick, который работает с картой. Оставив каюту после беседы с кэпом, продолжите движение к носу корабля. Немного пройдя вперед, войдите в синюю дверь с левой стороны. В помещении, за столом, сидят двое матросов, с которыми следует переговорить, а затем покинуть эту компанию, чтобы снова обратиться с разговорами к капитану, который уже перебрался в каюту, находящуюся под главной мачтой судна. После переговоров с ним идите в свою каюту, которая находится как раз напротив кубрика, где вы общались с двумя матросами. Как только войдете к себе, у вас будет видение, после которого вы тихо-мирно заснете.

Но вскоре, проснувшись, вы понимаете, что корабль терпит крушение. Можно спастись через образовавшееся отверстие в разрушенной перегородке (с левой стороны). Подойдите к нему и отодвиньте коробки, загораживающие путь.

Уровень 2

В деревне Иноа

Поговорив с Jess, вставайте с кровати и идите налево. Там вы найдете книгу, которая поможет сохранить игру (save). Сохранив таким образом свои успехи, идите вниз по лестнице и, поговорив с Jess, выходите наружу. Познакомившись с Sybill, идите налево, минуя фонтан, во второй дом (налево от собачьей будки). Над входом располагается комната, в которой лежит человек в кровати. Его зовут Wendell. Поговорите с детьми-двойняшками и взрослым, стоящими рядом с постелью. Они отправят вас к Septimus, живущем в доме, расположенном позади этого.

Выйдя из дома Wendell, идите налево вверх по лестнице в дом, стоящий выше того, что вы только что покинули. Желая спасти Wendell, Septimus направит вас в поместье Tarn на поиски книги Elna'а.

Уровень 3

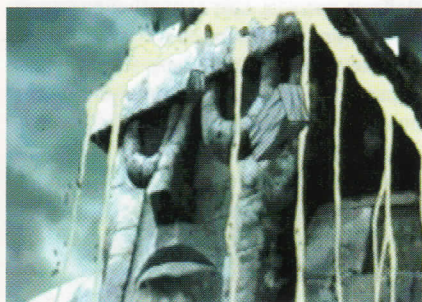
Дом Tarn

Поместье Tarn располагается на восточной стороне деревеньки Иноа и окружено каменной стеной. Как только вы попытаетесь войти на территорию дома, вас тут же атакуют Murgg — группа обезьяноподобных существ (пока они безобидны), которые вскоре после этого удаляются в дом. Пря-

мо над входом в здание возникает видение Melzas, которое заставляет двери закрыться, и перед тем как исчезнуть, призывает Murgg напасть на вас. Убив Murgg, откройте двери в дом и пройдите в центральную дверь. Снова расправившись с обезьянами, в сундуке, упавшем на стол в середине зала, найдите напиток силы. Проследуйте в маленький вход между центральной комнатой и нижней левой лестницей. В маленькой комнате со шкафом и рычагом на полу переключите рычаг — откроется потайной ход в шкафу.

Подземелье

В нижней комнате убейте двух слизняков, после чего поднимутся ворота. Пройдите поворот и остановитесь в начале длинного коридора. По проходу вам придется бежать, так что крепче держите кнопку бега (треугольник). Это спасет вас от падающих сверху камней. В конце вы увидите маленький крепостной ров и два рычага. Повернув оба рычага (начать лучше с левого), удастся добиться появления моста



через ров. Пройдите по нему и отправляйтесь в нижнюю комнату. На полу вы увидите темные квадраты, над которыми висят шары, снабженные шипами. Они начнут падать, если вы подойдете близко к квадратам.

Медленно подходите к квадратам, и, как только шары начнут падать, быстро вернитесь назад. Обманув все ловушки, откройте сундук и возьмите лечебную траву. Теперь пройдите на нижний этаж этого помещения. Там с левой стороны вы увидите ворота, две бочки и платформу с переключателями, вделанную в пол. Возьмите бочку и поставьте на платформу (она поменяет цвет с оранжевого на зеленый) — так вы откроете ворота. В комнате, в конце коридора, пройдите через ловушку с шарами (тем же способом, что и раньше) и поместите четыре бочки на платформы-переключатели, чтобы пройти через ворота справа. Откройте два сундука и возьмите вещи (остерегайтесь падающих шаров).

Дальше идите вверх по лестнице. Переключите рычаги и продолжайте путь. Теперь вы в комнате с рычагом и тремя две-

рямя, где рычаг может быть в нескольких позициях:

вверх: все двери закрыты
направо: открывается средняя дверь
вниз: открывается левая дверь
налево: открывается правая дверь

Откройте среднюю дверь. Возьмите вещи и идите в правую комнату (из комнаты с тремя дверями). Ваша задача в этой комнате — дойти до каждой платформы-переключателя, избегая при этом двигающихся шипов. В сундуке, посередине платформы, возьмите ключ. Выйдите по лестнице. В следующей комнате в сундуке вы найдете поднимающий жизненный тонус напиток.

Теперь идите к запертой двери. В комнате помимо сундуков вы найдете книгу Book of Elna. Теперь с помощью этой книги вы можете входить в ночные ужасы и кошмары.

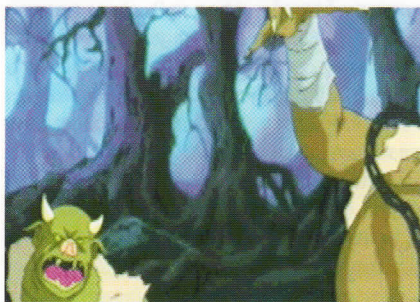
Уровень 4

Иноа

Идите в дом Wendell'a.

Во сне Wendell'a. Идите вверх по лестнице, до конца по деревянному мосту. Переключите рычаг, и каменная плита справа отодвинется. Пройдите в новом направлении до второго рычага (идите до каменных плит, загромождающих остальные выходы), переключите его. Вернитесь к мосту (он теперь открыт), дойдите до рычага, переключите и направляйтесь в открывшийся ход.

Найдите и переключите следующий рычаг. Идите по открывшемуся проходу до следу-



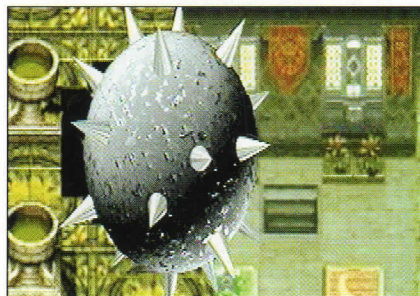
ющего рычага. Если хотите найти ящик, обойдите мосты и выступ, а если хотите идти дальше, то проследуйте под выступ.

На открытой местности, куда вы попадете, убейте всех врагов и идите через мост. Будьте осторожны, иначе вам преградит путь каменная плита. Если же это все-таки случилось, идите назад и наступите на платформу-переключатель, и — по новой! Но правильней будет сделать так: идите по верхнему мосту, перейдите на нижний мост на первой платформе, затем на мост на второй платформе, снова поднимитесь на верхний. Вы придете к еще двум мостам. Идите по нижнему. Вы очутитесь там, где уже были, но теперь здесь появился настоящий враг.

Стратегия убийства

Босс уровня — слизняк-переросток.

Ударьте большого слизняка и отступите (он начинает моргать, и вы не можете нанести ему урон). Пользуйтесь этой тактикой, пока большой слизняк не превратится в четырех средненьких. Да и потом не следует пренебрегать данным советом, тогда четыре средних слизняка превратятся в четырех маленьких, которых убить уже не составляет труда.



Уровень 5

Снова в деревне

После разговора со священником вернитесь в дом Septimus'a. Потом последуйте за Septimus'ом. Идите к Olen. Поговорите с Olen и уходящими людьми.

Уровень 6

Во сне Olen

Поговорите с ним и остальными. Идите в следующую комнату и поговорите с Zane'ом. Вернитесь и поговорите с Olen'ом. Убейте появившихся murgg'ов и быстро откройте сундук. Вы возвращаетесь в реальный мир, и Olen умирает. Выйдите из дома и поговорите с Kisha и Giles. Идите в дом Jess и поговорите с ним. Возьмите то, что он для вас сделал, — это mining bomb.

Вернитесь в дом, где умер Olen. Потом выйдите из города и идите в Inoa mine (рудники).

Уровень 7

Рудники Inoa

Поговорите с Jess, Kline и Meade. Подойдите к куче камней, загромождающих вход, и положите бомбу. Войдите внутрь. Положите бомбу у следующей горы камней. Войдите в комнату и идите по тропинке. Тропинка сворачивает налево и приходит к каменному завалу. В верхнем левом углу завал перекрывает лестницу — взорвите его. Идите вниз по лестнице, пройдите воду — и здесь вы найдете Lyman'a. Поговорите с ним и, получив ключ и открыв сундуки, идите в engine (моторную) комнату и включите мотор. Идите обратно ко входу и садитесь в свободную тележку. Двигайтесь по тропинке, войдите в дверь слева (следующая от надписи).

Пройдите через комнату с каменными че-



репахми вверх по лестнице, но тут вход заблокируется. Вернитесь туда, где разбилась ваша тележка, и идите в правую дверь. Уроните бомбу в воду (рядом с обвалом) и войдите в образовавшийся проход. Пройдите по столбикам через платформу и выйдите в левом верхнем углу. В следующей комнате переключите рычаг и идите обратно к тележкам. Пройдите по дорожке и войдите в открывшиеся ворота, переключите рычаг и идите обратно к тележкам для следующей поездки.



После остановки прыгните на нижний уровень и переключите рычаг. Пройдите в открывшийся ход. Убейте появившихся врагов, загляните в нижний левый угол и вы найдете труп Jaylen'a. Возьмите ключ и возвращайтесь к тележкам, чтобы ехать обратно.

Идите в комнату и переключите рычаг, чтобы можно было возвратиться к началу. Вернитесь к поездкам на тележке. От входа вернитесь к тому месту, где был не поворачивающий рычаг. Вы обнаружите новый ход, войдите туда и переключите рычаг. И вперед за новыми приключениями!

Когда поездка подойдет к концу, идите к закрытым деревянным воротам, откройте их ключом, который вы взяли у мертвеца. Используйте тележку с песком, чтобы попасть на верхнюю платформу к заветным сундукам. Подойдите к светящемуся фиолетовому квадрату на полу. Это телепорт! Он приведет вас к пункту сохранения игры (save) и восстановления жизни.

Теперь идите к ступенькам, ведущим к воде. От ступенек вам придется прыгать по столбикам, торчащим из воды, до тех пор, пока вы не достигнете деревянной платформы с рычагом. Переключите рычаг, и опустится плита. Идите направо к тележке с песком. Используйте нижнюю правую тележку, чтобы допрыгнуть до платформы с большим камнем (толкните тележку и быстро прыгайте в нее). Сдвиньте камень налево, он упадет на большой камень под ним и разобьется. Используйте освободившуюся тележку для достижения очередной платформы. Теперь прыгните на левую платформу, затем на нижнюю и на каменную плиту, которую вы опустили раньше, дальше на выступ слева.

Уже в комнате используйте бомбу, что-

бы взорвать камни, заслонившие проход слева. Войдите, и вы, в конце концов, окажетесь на платформе. Миновав столбики, вы увидите лежащего человека, Zane'a. Откройте сундук рядом с ним и возьмите ключ. Вернитесь туда, где вы вошли в ворота. Переключите ручку и залезайте в тележку...

Приехав на новое место, идите назад по тропинке и сверните налево, по крайней мере попытайтесь. Вам преградит дорогу камнепад. Вернитесь к месту с тележками. Там будет лестница, загороженная коробками. Придвиньте их и пройдите на платформу. Подойдите ближе к каменному выступу и прыгните с платформы на выступ, а затем спрыгните на пол с другой стороны камнепада. Начните со второй платформы. Продвигаясь налево, вы сможете найти сундук. Идите по дорожкам вверх и налево, выйдите через дверь. В следующей комнате, помимо открывания сундука, вам нужно попасть на платформу слева и прыгнуть в любимую тележку.

На новом месте идите вверх по лестнице, обойдите поворот и следуйте дальше. Вам нужно запустить мотор (engine), чтобы заработал лифт. Для этого переключите нижний рычаг три раза, а верхний один. Идите вверх по лестнице и подойдите к мотору. Теперь попрыгайте на нем три раза, и он запустится. На лифте проследуйте на нижний этаж. Там вы найдете волшебную воду. Просто войдите в нее, и ваше здоровье — по максимуму. Потом идите через мост в комнату босса!

Там вы увидите обезьяну-громилу, которого зовут Zazan. Показавшись из своей засадки, вы подвергнетесь атаке команды Zazan'a. Расправившись с ними, уйдите через выход, куда направился Zazan. Откройте упавший сундук и выйдите из комнаты.

Уровень 8 На другом берегу

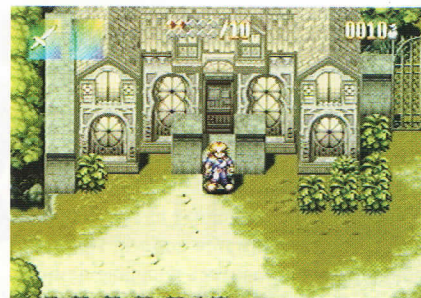
Идите на запад. В деревне найдите единственную открытую дверь. Там вы увидите застрявший рычаг. Вернитесь к месту, где вы вышли из рудников. Вас встретят Kline, Jess и Meade. Идите на юг и достигнете Inoa. На перекрестке идите по мосту на восток.



Уровень 9

Странности маленькой деревни

Идите и поговорите с Sybill, о которой вы узнаете из разговора с Sierra'ой у дома Jess. На ее просьбу ответьте "да". Идите обратно к дому Jess. Возьмите цветы и идите на кладбище. Это на севере от Inoa. Положите цветы на могилу.



Уровень 10

Далеко внизу

Идите на северо-восток. Войдите в катакомбы. Идите вниз по лестнице и на выступ под балконом. Войдите в правую комнату. Прочитайте надпись, и появится дух. Идите в предыдущую комнату и прочитайте надпись — появятся пять духов. Они намекнут, в каком порядке к ним нужно обращаться. Говорить с ними нужно в следующей очередности:

- Белый дух (надгробие #3)
- Синий дух (надгробие #2)
- Красный дух (надгробие #4)
- Зеленый дух (надгробие #1)
- Коричневый дух (надгробие #5)

Потом вернитесь в комнату с одиноким духом. На его вопрос ответьте "да". Идите в комнату с пятью духами и пройдите в открывшийся ход. Идите на нижний этаж следующей комнаты. Прочитайте обе надписи и убейте появившихся врагов. Вы увидите непонятный свет. Подойдите к нему — появится мост, и вы сможете добраться до сундуков. Выйдите через ход внизу, пройдите направо и вниз по лестнице. Прочитайте надпись слева (ближе к статуе). Идите в южном направлении, и вы провалитесь в дыру.

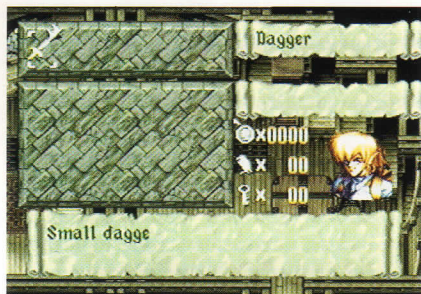
Убейте всех врагов, находящихся в воде. Идите вверх по лестнице и увидите телепорт, ведущий к сохранению игры и восстановлению жизни. От телепортера идите на запад. Обойдите большую дыру по направлению на север и идите на верхний уровень. Прочитайте надпись. Прыгните в дырку и переключите рычаги согласно надписи. На платформе между ними поднимитесь на верхний уровень и быстро сойдите с нее (она обвалится через несколько секунд). Обследуйте статую, и ваше здоровье восстановится. Перепрыгните через плиту направо и переключите плат-

форму-переключатель. Быстро перепрыгните через другую плиту, прочитайте надпись и идите в новый проход. Переключите шары в следующем порядке:

- восточный шар
- западный шар
- южный шар
- северный шар

Идите в открывшиеся ворота. Убейте врагов, и каменная плита исчезнет. Пройдите вниз по лестнице, ведущей еще к нескольким лестницам. После попытки войти в главный вход упадут два шара и проделают отверстия в полу. Обойдите их и идите к закрытым воротам. Прыгните в оба углубления (в любом порядке). Войдите в ворота, откройте сундук и возьмите ключ. С помощью ключа пройдите в дверь наверху. Переключите первый и третий рычаги. Войдите в дверь и пододвиньте камни в дыру слева. Воспользуйтесь двигающейся платформой, чтобы добраться до отдаленной бочки. Взяв ее, несите в верхнюю часть комнаты. Используйте ее, чтобы забраться на выступ со статуей. Исследуйте статую, и ваше здоровье восстановится.

Вернитесь в комнату с конвейерами, используйте левый. Проехав на платформе, вы попадаете в комнату. Прочитайте надпись, вернитесь на платформу и двигайтесь в сторону выступа. Войдите в комнату с тремя



шарами, их нужно ударить, чтобы открылись ворота (средний шар ударяйте последним). Идите в правые ворота. Убейте всех слизняков и вернитесь в комнату с шарами. Проведите всю процедуру зажигания и идите в левые ворота. Убейте врагов и выйдите в правые ворота. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату босса.

Чтобы победить каменного голема, наносите ему удары и уворачивайтесь от падающих сверху камней. Убив его, проследуйте в новую комнату. Откройте сундуки посланные Lars'om и телепортируйтесь. Выйдите вверх по лестнице на кладбище и вернитесь в Иноа.

Уровень 11

Снова в Иноа

На этом этапе нужно помочь Nadia. Поговорите с окружающими людьми. На вопрос:



“Готовы ли вы войти в подсознание Bonaire?” ответьте “Да”.

Уровень 12

Во сне Bonaire

Найдите статую в виде дракона с шаром в нем, ударьте шар, и синие блоки станут прозрачными, а красные непрозрачными. Идите по мосту до лестницы. Спрыгните вниз на выступ, перепрыгнув через пропасть, возьмите ключ в сундуке. Спуститесь на нижний выступ и столкните камень. Спрыгнув вниз, убейте попавшихся врагов, а пододвинув камень, воспользуйтесь телепортером. На новом месте вы сможете закрепить свои успехи и восстановить жизненные силы.

На верхнем выступе отыщите телепортер. Очутившись в незнакомой местности, поднимитесь вверх по лестнице, которая находится справа от статуи дракона. Победив недоброжелателей, возьмите второй ключ. Вернувшись к статуе дракона, ударьте шар и телепортируйтесь.

Идите вверх по лестнице, затем откройте ключом дверь. В комнате нажмите на платформу-переключатель. С самого конца моста прыгайте на выступ и забросьте бомбу на рычаг. Повторите процедуру и быстро проследуйте к телепортеру.

В комнате откройте запертую дверь и по лестнице пройдите наверх. Ударив шар, находящийся слева, вернитесь сквозь синий блок, поверните направо и окажетесь в тупике, где найдете следующий ключ. Вернитесь к статуе дракона. Ударьте шар справа и откройте дверь, находящуюся над статуями драконов. Телепортируйтесь из комнаты. Спуститесь вниз по лестнице и убейте врагов. Закончив разговор, преследуйте уходящих Sara и Bonaire.

Как убить босса

Лучший способ убить босса на этом этапе — бросить в него бомбу. В этом случае противник умрет незамедлительно!

Уровень 13

Все еще в Иноа

Идите вниз и возьмите новое оружие. Поговорите с жителями. Идите на юго-восток и, разбив камни новым оружием, войдите к Cliffs of Madness.

Уровень 14

У скалы

В магазине купите доспехи и напиток для восстановления жизненных сил. Войдя в пещеру, идите вверх по лестнице к двери. Идите по направлению к верхнему левому углу. Войдите в пещеру и возьмите Sand cape (плащ от песка). С его помощью выйдете из пещеры. Направляйтесь к шести колоннам и пройдите между двумя верхними. На новой территории воспользуйтесь плащом, чтобы проползти под стеной. Двигайтесь по направлению ветра, прыгайте по белым камням в левый край карты. Поднимитесь по лестнице и минуйте колонны — так вы доберетесь до выступа. На следующем экране поднимитесь по лестнице и войдите в свечение между колоннами.

Уровень 15

В древнем храме

Поговорите с грудой костей, лежащих перед тронном. На их вопрос ответьте согласием. Теперь ваша задача найти четыре женские статуэтки.

Статуя #1

Поднявшись вверх по лестнице, вы найдете там телепортер, который ведет к месту сохранения игры и восстановления жизни. Пройдите в комнату со статуями, изображающими лошадей, нажмите платформу-переключатель. Убейте червяков и идите в дверь, находящуюся между входом и левой дверью. Поднимитесь по коридору. В комнате переключите три рычажка и идите наверх. Поднимитесь на платформу наверх, расправьтесь с противником и сбросьте две иконки вниз. Создав из них лестницу, поднимитесь на правый выступ. Потом положите все иконки на свои места (они загорятся зеленым). Воспользуйтесь платформой и обследуйте статую.

Статуя #2

Из коридора пройдите вверх по лестнице и выберите любую из двух дверей. Положив иконки на их места, пройдите в комнату через открывшиеся ворота. Наступайте на квадратики с изображением закры-





того глаза и двигайтесь к двери, находящейся наверху. С помощью иконки с изображением звезды достаньте еще две, лежащие на платформе (используйте ее как ступеньку), и одну, спрятанную за платформой, в нижнем правом углу.

Поместите иконки на их места, прыгните на любую из икон, чтобы достичь платформы со статуей. Обследуйте статую. Возьмите бочку и, наступая только на квадратики с изображением закрытого глаза, подойдите к черте, где изображение сменяется другим.

Вам нужно закинуть бочку между собой и дверью. После этого прыгните на бочку и выходите.

Статуя #3

Прогуляйтесь вдоль стен, пока не наткнетесь на пару коридоров. Войдите в левый и, воспользовавшись плащом, доберитесь до лестницы. Затем поднимайтесь наверх. Используйте плащ, чтобы добраться до маленького камня посередине комнаты. Бросьте его на свободную от песка площадку и вернитесь. Прыгните с земли на бочку, потом на маленькую стену и на ступеньки. Расположите бочку между стеной и землей, очищенной от песка. Теперь прыгните на бочку и бросьте



бомбу на рычаг, подвиньте бочку в открывшийся проход наверху и выйдите там. Пройдите следующую комнату и встаньте на платформу. С платформы прыгните на выступ, где находится сундук, — там будет еще одна статуя. Осмотрите ее.

Статуя #4

Вернитесь к двум коридорам, и на этот раз выберите правый. Убейте врагов и идите вверх по лестнице. В комнате поставьте бочку на край "обычного песка", рядом с "песком с дырками" (если наступите — провалитесь вниз). С бочки прыгните к двери.

Снаружи идите по направлению к флагам и спрыгните вниз, на выступ. Войдите в проход, вверх по лестнице, пододвиньте кувшин. Выйдите через дверь у основания лестницы, обойдите стену. Войдите в дверь внизу справа. Толкните шест вниз на одну из платформ-переключателей, сами же встаньте на второй. Теперь вы сможете пройти дальше и убить пчел.

Возьмите бочку и поставьте ее на колонну, чуть правее середины. Прыгните на платформу-переключатель, потом на платформу. После пяти попыток переключить рычаг вернитесь в предыдущую комнату (прыгайте сразу на платформу). После того, как вы поймали минимум две бочки, по-



ставьте их напротив левой стены. Прыгните от участка, свободного от песка, через бочки на платформу. В комнате иконки Луны и Воды спрятаны в цветке между иконками Звезды и Солнца.

Вовремя поставьте иконки на правильные места, после этого появится заветный сундук с ключом. Используйте его для открытия двери, расположенной в комнате наверху ступенек. Используйте платформу, расположенную справа. Идите направо и осмотрите последнюю статую.

Снова в храм

Только не надо смеяться, просто поговорите с костями. Прыгайте в дырку под треном. Прыгните на платформу и бросьте бомбу на каждый рычаг. В следующей комнате переключите рычаг, убейте появившихся червей и выйдите через ворота. В комнате расправьтесь с врагами, поместите иконки на места. Выйдите по ступенькам. Убив врагов, поместите появившиеся иконки по местам так, как вам советует надпись наверху лестницы. Снизу вверх: Вода, Солнце, Луна и Звезды. В комнате прыгайте в дыру справа. Поставьте иконки в таком порядке:

- Звезда — юг
 - Луна — запад
 - Вода — восток
 - Солнце — север
- Используйте телепортёр. В комнате прыгните в дыру слева. Поставьте иконки в следующем порядке:
- Звезда — север
 - Луна — восток
 - Вода — запад
 - Солнце — юг

Быстро телепортируйтесь обратно в комнату. Теперь здесь появится голем, который атакует вас. Используйте такую же стратегию, что и раньше, когда вы боролись с големом в катакомбах. После победы над врагом выйдите через левый выступ в дверь.

В комнате вам нужно поймать как минимум три бочки и поместить их на переключатели. Сами же встаньте на четвертый. В следующей комнате пройдите лабиринт. Поговорите с людьми и расправьтесь с врагами. Осмотрите кости и телепортируйтесь.

В пустыне используйте плащ и вернитесь в Иноа.

Уровень 16

Теперь нужно помочь Nadia. Поговорите с окружающими. На вопрос: "Готовы ли вы войти в подсознание Bonaire?" ответьте "да".

Уровень 17

Ударьте шар, и синие блоки станут прозрачными, а красные твердыми. По мосту идите до лестницы. Спрыгните вниз на выступ, перепрыгните через пропасть и в сундуке возьмите ключ.

Спуститесь на нижний выступ и столкните камень. Спрыгните вниз, убейте попавшихся врагов и отодвиньте камень. Найдите на верхнем выступе телепортёр. Воспользуйтесь им — для сохранения игры и восстановления жизни.

На новом месте идите вверх по лестнице направо от статуи дракона. Убейте врагов, возьмите второй ключ. Вернитесь к статуе дракона, ударьте шар и телепортируйтесь.

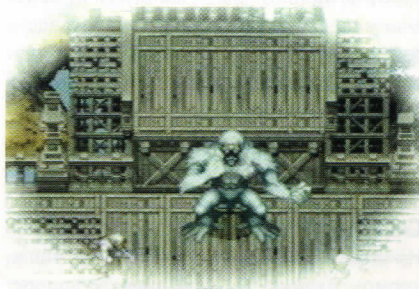
Идите вверх по лестнице, откройте дверь имеющимся ключом. В комнате нажмите на платформу-переключатель. Идите на мост, в конце моста прыгните направо. С конца выступа бросьте бомбу на рычаг. Повторите процедуру и идите к телепортёру.

В комнате откройте запертую дверь, идите вверх по лестнице. Ударьте шар слева, идите назад, через синий блок, направо, в тупик за следующим ключом.

Обратно к статуе. Ударьте правый шар и откройте дверь, находящуюся над статуями драконов. Телепортируйтесь из комнаты. Идите вниз по лестнице и убейте врагов. Преследуйте уходящих Sara и Bonaire.

Стратегия убийства

Если враг появляется со своими двойниками, то вам нужно нанести удар по настоящему, оригинальному. После этого удара он



исчезает и кидает три энергетических шара, которые летят прямо на вас. Избежать встречи с ними можно, меняя направление вашего движения.

Уровень 18

Скала сумасшедших

Идите вниз и возьмите новое оружие. Поговорите с жителями. Двигайтесь на юго-восток и, разбив камни новым оружием, войдите к Cliffs of Madness.

В магазине купите доспехи и напиток для восстановления жизненных сил. Войдя в пещеру, направляйтесь вверх по лестнице, к двери. Идите по направлению к верхнему левому углу. Войдите в пещеру и возьмите Sand cape (плащ от песка). Выйдите из пещеры с его помощью.

Идите к шести колоннам, пройдите между двумя верхними. На новой территории используйте плащ. Пройдя экран, прыгайте по белым камням, продвигаясь налево.

Поднимитесь по лестнице и, миновав колонны, доберитесь до выступа. На следующем экране поднимитесь по лестнице и войдите в свечение между колоннами.

Войдите в Ancient shrine (древний храм), поговорите с костями. На вопрос ответьте согласием. Ваша задача найти четыре статуи. Идите вверх по лестнице, там телепорт с сохранением игры и восстановлением жизни.

Пройдите в комнату со статуями лошадей, нажмите платформу-переключатель. Убейте червячков и идите в дверь между входом и левой дверью. Поднимитесь по коридору. В комнате переключите три рычажка и идите наверх.

Поднимитесь на платформе, убейте врага и скиньте две иконки вниз. Сделайте из них лестницу и поднимитесь на правый выступ. Потом положите все иконки на свои места (они загорятся зеленым светом). Используйте платформу и обследуйте статую. Из

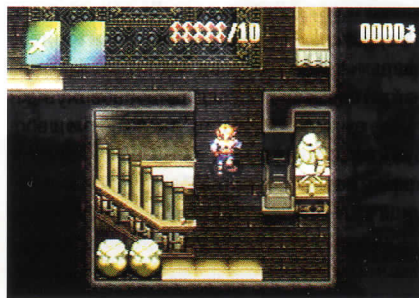


коридора идите вверх по лестнице и в любую из двух дверей. Положите иконки на места, пройдите через открывшиеся ворота в комнату. Идите по квадратикам с закрытым глазом в верхнюю дверь. С помощью иконки достаньте еще две с платформы и одну, спрятанную за платформой.

Поместите иконки на их места, прыгните

на любую из икон, чтобы достичь платформы, обследуйте статую. Возьмите бочку и, наступая только на квадратики с закрытым глазом, идите к месту, где квадратики с закрытым глазом заканчиваются.

Закиньте бочку на квадратик с открытым глазом между вами и дверью внизу комнаты. Прыгните на бочку и выходите. Следуйте вокруг стен до двух коридоров. Войдите в левый и используйте свой плащ, чтобы



добраться до лестницы; идите вверх. Используйте плащ, чтобы добраться до маленького камня посередине комнаты. Бросьте его на свободную от песка площадку и вернитесь. Прыгните с земли на бочку, потом на маленькую стену, а оттуда на ступеньки.

В комнате убейте червяка. Расположите бочку между стеной и землей, очищенной от песка. Теперь прыгните на бочку и закиньте бомбу на рычаг, пододвиньте бочку в открывшийся проход наверху и выходите туда.

Пройдите следующую комнату и идите на платформу. Прыгните с платформы на выступ с сундуком, там будет еще одна статуя. Обследуйте ее. Вернитесь к двум коридорам и идите в правый. Убейте врагов и поднимайтесь вверх по лестнице. В комнате убейте червячков, поставьте бочку на край обычного песка, рядом с песком с дырками (если наступите — провалитесь вниз). С бочки прыгните к двери.

Снаружи идите по направлению к флагам и прыгните вниз, на выступ. Двигайтесь в проход, а затем вверх по лестнице, потом пододвиньте кувшин.

Выйдите через дверь внизу лестницы, обойдите стену. Войдите в дверь внизу, справа. Толкните шест вниз на одну из платформ-переключателей, сами же стойте на второй. Пройдите дальше, убейте пчел. Возьмите бочку и поставьте ее на колонну, чуть правее середины. Миновав колонны, начиная от верхнего левого угла, прыгните на платформу-переключатель. После пяти попыток переключить рычаг идите в предыдущую комнату (прыгайте сразу на платформу).

После того, как вы поймали минимум две бочки, поставьте их напротив левой стены. Прыгните от участка, свободного от песка,

через бочки на платформу. В комнате иконки Луны и Воды спрятаны в цветке между иконками Звезды и Солнца. Поставьте иконки на правильные места вовремя, и появится сундук с ключом. Используйте его на дверь в комнате наверху ступенек.

Снаружи используйте платформу справа. Идите тоже направо и осмотрите последнюю статую. Шагайте ко входу в храм, поговорите с костями.

Дальше вы знаете, что делать. Смело используйте свой игровой опыт.

Уровень 19

В Inoa

Идите на юго-восток, к капитану Merrick. После чего двигайтесь на пляж и войдите в пещеру.

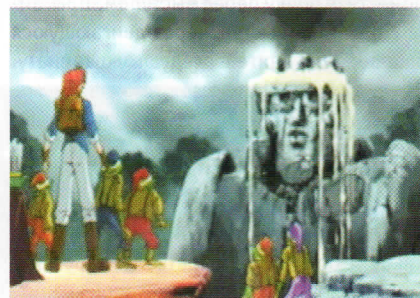
Уровень 20

В пещере

Поднимитесь по лестнице в комнату и запрыгните на опустившийся каменный блок. Из центральной части комнаты прыгайте на выступ справа. У входа возьмите белый камень и вернитесь на выступ. Используйте его, чтобы забраться на выступ, находящийся выше, и вы сможете выйти из комнаты.

В комнате вам потребуется пройти через двигающиеся платформы, а в самом конце пути вы найдете рычаг. Преодолев только что появившиеся платформы, переключите рычаг и пройдите в открывшуюся дверь.

Разбейте каменную плиту и взбирайтесь по лестнице, находящейся непосредственно за ней. Используйте свое оружие — шар на цепи, чтобы переключить рычаг, расположенный с другой стороны сталактита.



Быстро переправьтесь через появившиеся платформы и поднимайтесь вверх по лестнице. Спрыгните с выступа, находящегося над вами, на каменный выступ и потом на выступ с дверью.

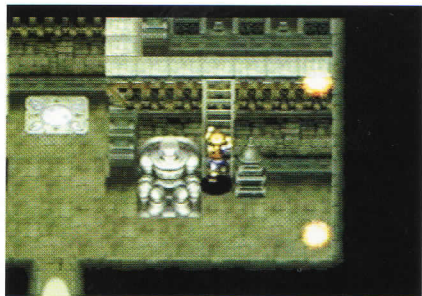
В следующей комнате прыгайте на выступ справа, предварительно взяв деревянный столбик. Бросьте его между собой и сундуком. Встав на столбик, возьмите ключ. Вернитесь в предыдущую комнату, спуститесь вниз и откройте дверь ключом. В новой комнате разбейте все каменные блоки и войдите в центральную дверь.



Как разгадать секрет треугольника

Вам нужно найти три драгоценных камня, чтобы пройти дальше.

Идите в правую комнату и убейте всех черепах. Запрыгните на каменный блок, потом на пьедестал с серым камнем. Ударьте его, и он загорится безумным зеленым цветом.



Теперь идем из центральной комнаты в комнату слева. Нужно лишь убить черепах и ударить по колонне. Шар разобьется, и вы сможете достать второй камень — красный.

Из центральной комнаты идите в нижнюю, правую дверь. Пройдите через каменные блоки, поднимите и бросьте кувшин на пьедестал — тем самым вы воспламените его.

Вернитесь в комнату с треугольником на полу и спуститесь по лестнице. Встаньте на платформу, которая поднимет вас к переключателю. Убейте черепах, и сразу же появится второй переключатель. Процесс будет продолжаться до тех пор, пока не появится сундук. В нем вы найдете Mermap boots (аналог Long boots, плюс способность быстрее плавать). Вернитесь в комнату с множеством столбиков в воде. Прыгайте в воду и направляйтесь направо к двери.

Во второй комнате заберитесь на причал. Поместите бочку перед выступом. Прыгайте с бочки на выступ, через движущуюся платформу, и идите в следующую комнату. Пройдя платформы, возьмите ключ. Спрыгните с выступа и откройте сундук, находящийся там. Вернитесь в комнату с движущимися платформами и откройте стальную дверь. Входим.

Во второй комнате убейте всех противников и подойдите к третьему шару. Вам нужно разбить колонну, на которой крепится шар. Представим, что шар — это часы. Вам нужно разбить колонну, когда будет примерно 8 часов. Теперь разбейте каменные блоки в левом верхнем углу. Возьмите бочку и поместите ее перед шаром. Таким образом, вы сможете забраться на выступ.

В следующей комнате пройдите через мост и разбейте все каменные плиты. Переключите рычаг и проследуйте в открывшуюся дверь. Расправьтесь с врагами и откройте сундук.

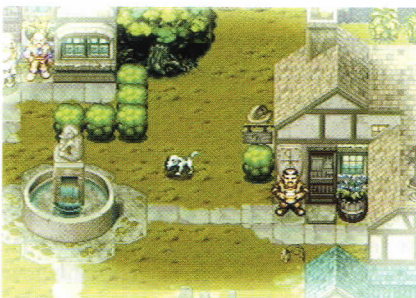
Идите в комнату с вращающимися шарами. Разбейте колонны так, чтоб вы могли

пройти через ямы. Если думать и о вращающихся шарах, как о часах, то первый шар сбивайте между 8 и 9 часами, второй — около 5 часов.

Во второй комнате забирайтесь по кувшинам вверх, потом прыгайте на маленький "островок" неподалеку, а оттуда — на островок с деревянным столбиком. Забросьте его между вами и другим островком. На следующем острове разбейте каменные блоки и возьмите ключ.

Вернитесь в комнату с мостом и идите в дверь, находящуюся под надписью. Здесь вы найдете телепорт, ведущий к новому месту, где вы можете "спасти" свои успехи и восстановить жизненные силы. В комнате откройте запертую дверь. Идите вниз по лестнице в следующую комнату. Вам нужно лишь наступить на платформу-переключатель, а потом резко прыгать по камням. Со второго камня прыгните на выступ с переключателем.

В новой комнате спуститесь вниз по лес-



тнице. Расправьтесь с боссом уровня — водяным человеком, и телепортируйтесь.

Уровень 21

В Иноа

Идите к Septimus. Потом навестите Мура и поговорите с жителями деревушки.

Уровень 22

Ночью

Поговорив с Septimus, идите за Kline. Вам нужно зайти в дома с открытыми дверями. На следующее утро идите к Septimus, а потом к Kline.

Уровень 23

В подсознании Kline

Направляйтесь на север, минуя мост, ко входу в комнату. Переключите все рычаги, и вы "откроете" новое место. Пройдя через маленький лабиринт, вы наткнетесь на телепорт, ведущий к сакральному месту, где можете сохранить игру и восстановить жизнь. Затем войдите в дверь, находящуюся на выступе.

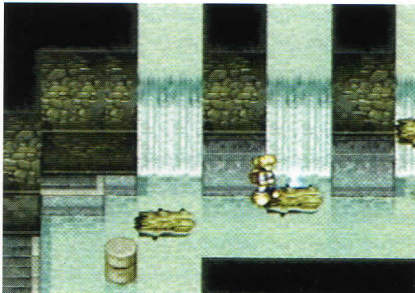
Внутри комнаты переключите рычаг вниз, после чего поверните два шеста к цветной стене и переключите второй рычаг. Быстро переключите третий рычаг четыре раза подряд. Поднимитесь вверх по лестнице и

осмотрите статую — это полностью восстановит вашу жизнь.

Наступите на платформы-переключатели и встаньте на место, где должна быть четвертая колонна. Когда появится четвертая платформа-переключатель, наступите и на нее. Поднимитесь по лестнице и направляйтесь к колоннам. Поднимитесь вверх и переключите рычаг, после чего вернитесь к центральной башне и войдите в открывшуюся дверь. Спуститесь на нижний этаж комнаты и возьмите ключ, затем покиньте эту башню и направляйтесь на нижний этаж башни, находящейся справа. В комнате толкните колонны так, чтобы они упали на три платформы-переключателя, а сами встаньте на четвертую. Пройдите в открывшуюся дверь.

В следующей комнате вам нужно сделать то же самое — поместить колонны на платформы-переключатели и выйти в открывшиеся ворота. В только что открытой комнате вам нужно пододвинуть колонны таким образом, чтобы вы смогли добраться до выступа.

В следующей комнате — 8 колонн. Пронумеруем их сверху вниз, начиная слева. Для того, чтобы достать ключ, необходимо двигать их в следующем порядке: 7 — вверх, 6 — налево, 1 — налево, 2 — направо и вверх, 7 — налево, 5 — вверх, 4 — вверх и направо, 8 — вверх, налево, вверх, направо. Теперь идите в левую башню, на нижний этаж. С помощью стрелок на полу



доберитесь до верхней части комнаты и пододвиньте колонну на переключатель. Выйдите из комнаты. В следующей комнате пододвиньте колонны так: 1 колонну — направо, вверх и направо. 2 колонну — направо, вниз; 3 колонну — направо. Идите в следующую комнату, нажмите на переключатель — появится еще один, нажмите и его. С завидным постоянством они станут появляться один за другим, придется мучиться до тех пор, пока вы не переключите все десять. Как только вы сделаете это, то сможете пройти дальше.

Пододвиньте колонну налево, запрыгните на нее, а потом и на выступ. Спрыгните на нижний выступ и пододвиньте колонну, находящуюся там. Переключите рычаг и направляйтесь к платформе.

Откройте сундук и возьмите ключ. Под-

нимитесь в комнату наверху и выйдите через дверь, расположенную внизу справа.

Уровень 24

Наверху

Минуйте мост и пройдите к центральной башне, используйте ключи, которые вы нашли, чтобы открыть ворота. Войдите в башню и подойдите к лестнице. Спрыгните на маленький выступ и поднимитесь по лестнице — там найдете выход. По дороге вы найдете статую. Как обычно, осмотрите ее, и ваше здоровье восстановится.

Войдите через ворота, поднимитесь по лестнице и окажетесь прямоком в комнате босса.

Как победить чудовище

Лучший способ — бросать бомбы. Старайтесь стоять между чудовищем и Kline, который дерется вместе с вами.

Уровень 25

Снова в реальном мире

Спуститесь вниз, и Jess даст вам новое оружие. Двигайтесь на юго-восток, к статуе Древнего Ящера. Используйте лук, чтобы открыть вход в пещеру. Стреляйте в зеленый шар!

Уровень 26

В пещере

Заберитесь на верхнюю платформу и спрыгните с нее на выступ, который находится с левой стороны. Оказавшись на выступе, переключите рычаг на средней платформе, доберитесь до ступенек. Спуститесь вниз, убейте всех ящеров — в результате откроется дверь. Пройдите в дверь, находящуюся между двумя статуями, запрыгните на платформу и поднимите белый камень. Бросьте камень на край платформы, где находится рычаг, и вы сможете до него добраться. Переключите рычаг и вернитесь в предыдущую комнату. Там вы сможете выйти через появившуюся дверь.

Пройдите вверх и налево, переключите рычаг и выбирайтесь из комнаты по лестнице. В следующей комнате разбейте каменные блоки и, поднявшись наверх, убейте не только живых врагов, но и статуи ящеров.

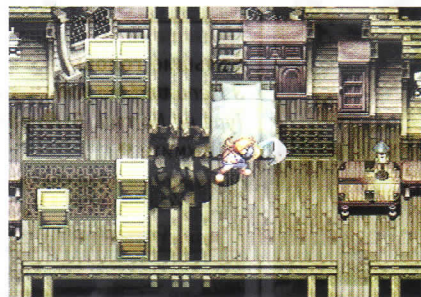
Во второй комнате, как и в предыдущей, разбейте статуи, а в нижней части комнаты ударьте по колонне. Только так вы сможете забраться на нее, а потом запрыгнуть на выступ. В сундуке возьмите ключ и вернитесь в первую комнату. Встаньте на деревянную платформу и прыгните на выступ слева, перед водопадом. Пройдите за водопадом до ворот, откройте их и выйдите по лестнице.

С помощью morningstar проделайте себе проход через колонны и прыгайте на выс-

туп слева. Убейте ящеров, разбейте статуи и выйдите через лестницу. В следующей комнате вам нужно разбить еще восемь статуй! После того как вы сделаете это черное дело, выйдите по лестнице. В новой комнате поднимитесь по лестнице, войдите в дверь и прикончите ящеров.

Пройдите небольшой лабиринт и войдите в дверь слева. Здесь остается лишь пробежать мимо статуй и выйти по лестнице справа. В следующей комнате есть "секретная" дверь. Запомните, где она находится, — вы еще вернетесь к ней. Ну, а пока спуститесь по лестнице. В следующей комнате перейдите через мост и убейте оживших ящеров. Запрыгните на выступ слева. Минуйте мост и переключите рычаг. Вернитесь в центр комнаты, прыгните на платформу, а с нее — на выступ. В новой комнате убейте ящеров и разбейте статуи, заберитесь на выступ с рычагом и переключите его.

Теперь необходимо добраться до второго рычага. Переключив его, выходите в открывшиеся ворота. Разбейте каменные блоки и нажмите на платформу-переключатель. Убейте оживших ящеров, вернитесь в предыдущую комнату и выходите через дверь внизу, за каменными блоками. Здесь вы найдете коридор с восемью статуями, убейте оживших ящеров. Сразу после того, как появится лестница, расправьтесь с объявившимися врагами и снова воспользуйтесь лестницей. На новом экране переключите рычаг и встаньте на платформу. Используйте булаву, чтобы переключить второй рычаг. На второй, только что появившейся платформе поднимитесь по лестнице и выходите из комнаты. В следующей комнате заберитесь на платформу и, прыгая по блокам, доберитесь до деревянной платформы.



Остается лишь наступить на переключатель и попасть в новую комнату.

В этой комнате убейте всех ящеров и взорвите статую гигантской ящерицы. Вернитесь назад, к предыдущей статуе гигантской ящерицы, и вы увидите, что она сломана. Статуи вокруг начнут оживать.

Убейте оживших ящериц и выбирайтесь через дверь, находящуюся с другой стороны от статуи. В этой комнате взорвите несколько бомб между двумя большими статуями, убейте появившихся ящеров и возьмите ключ. С ключом возвращайтесь к секретной двери в одной из предыдущих комнат.

Супер-ящер

В сражении с ящером лучше всего использовать меч, потому что это единственное достаточно быстрое оружие.

Победив ящера, поднимитесь на выступ и откройте сундучки. Используйте телепорт, а в новой комнате заберитесь на светящийся выступ. Это вернет вас в Inoa.

Уровень 27

В Inoa

Вас отправят в подсознание Giles — снова нужна ваша помощь!

(Окончание следует.)





ALUNDRA

Зинаида Медведева

Продолжение.
Начало см. в № 4'98

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Перед вами продолжение нескончаемых приключений Alundra. Путешествия по подсознанию опасны не только в жизни, но и в игре. Чужие сны могут как навевать дремоту, так и, наоборот, побуждать к активным действиям. От вашего умения зависит благополучие жителей заброшенной деревеньки. Alundra с вашей помощью спешит на выручку.

28 уровень В подсознании Giles

Пройдите во вторую комнату. Убейте врагов и переключите рычаг, после чего возвращайтесь обратно, в первое помещение. Используйте только что открывшийся ход. Пододвиньте каменный блок вверх, и вы сможете добраться до выступа. Забравшись на него, продвигайтесь к среднему выступу, прыгайте на нижний и выходите из комнаты в верхнем правом углу.

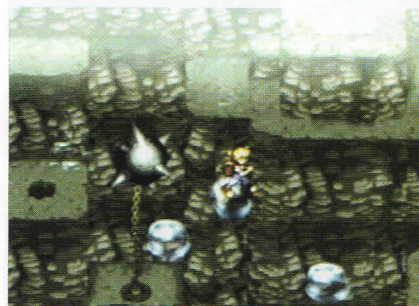
В следующей комнате обойдите телепортер и двигайтесь по направлению на север. Встаньте перед телепортером, между двумя каменными блоками, и булавой ударьте левый блок. В левой части комнаты переключите рычаг — так вы попадете прямо в “нижнюю” комнату. Используйте телепортер, чтобы вернуться обратно. Теперь пройдите в правую часть комнаты и переключите рычаг. Убейте врагов и проследуйте в комнату наверх. Ваша задача — зажечь восемь шаров. Один из шаров уже горит, его нужно ударить. Остальные же лучше зажигать с помощью лука. Используйте появившийся телепортер.

В новой комнате обойдите каменное лицо слева и заберитесь в дыру. В комнате, куда вы попадете, убейте врагов и откройте сундучки. Переключите рычаг, пройдите в открывшиеся ворота и телепортируйтесь в комнату со скульптурами голов, затем пройдите в дверь над ними. В следующей комнате зажгите шары в таком порядке: левый верхний, правый нижний, левый нижний и правый верхний.

Возьмите кристалл и пройдите в левую часть комнаты, положив его на пьедестал. Спусти-

тесь в дыру (придерживаясь левой стороны). Возьмите кристалл, находящийся там, и, встав на сундук, прыгайте вправо, через яму. Пройдите в маленькую комнату и положите кристалл на очередной пьедестал.

Опять появится дыра, и все действия придется повторить. Необходимо повторять телодвижения до тех пор, пока, спрыгнув в дыру, вы не приземлитесь на выступ, где находится дверь. Убейте противников и вернитесь на выступ. Взорвите гору камней и откройте сундук, после чего продвигайтесь налево и войдите в самую дальнюю дверь. Пройдите небольшой лабиринт и выберите правую дверь. Поднимитесь по лестнице и вы увидите шестнадцать платформ-переключателей. Пронумеруем их сверху вниз и слева направо. Вам нужно наступить на следующие платформы: 8, 15, 9, 2. Пройдите две комнаты и поднимитесь по лест-



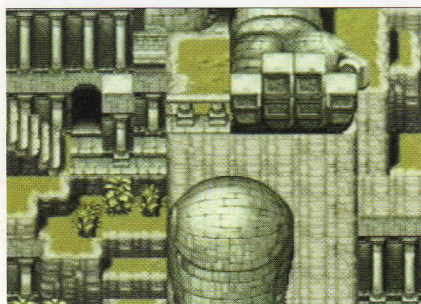
нице, наступите на три платформы-переключатели, которые будут появляться в определенном порядке. Пройдите в новую комнату и прыгайте в центральную дыру. Возьмите кристалл и проследуйте к пьедесталу. Используйте телепортер, находя-

щийся слева от пьедестала. Вернитесь в предыдущую комнату с помощью телепортера, прыгните в дыру, убейте противников — сразу же откроется дверь. Прodelайте только что описанные действия в следующей комнате, а потом поднимитесь по лестнице. Убейте врагов и выйдите через открывшуюся дверь. Длинный коридор ведет в комнату босса. Это тот же негодяй, с которым вы имели дело раньше, так что используйте уже знакомую стратегию.

29 уровень В Maguscar

Возьмите факел и идите вперед. Подожгите кусты, преграждающие путь. Спуститесь по лестнице, прыгните на нижний выступ и возьмите факел. Спуститесь вниз, подожгите кусты и пройдите в следующую комнату. Встаньте на платформу с изображением стрелок и направьте ее направо, к выступу с лестницей.

Поднимитесь по лестнице в следующую комнату. Возьмите факел и подожгите кусты, поставьте две бочки на выступ, а затем смело вскарабкайтесь вверх по лестнице. Используйте бочки, чтобы добраться до выступа с переключателем. Быстро пройдите мимо стальных шаров и возьмите ключ.



Вернитесь в самую первую комнату. В нижней части комнаты вы найдете телепортер, ведущий к месту, где можно сохранить игру и восстановить жизнь. С помощью ключа откройте ворота, находящиеся справа, и войдите в новую комнату. Убив всех врагов, включая почему-то оживших трупов, переключите рычаг и поднимайтесь по лестнице. Положите бомбу на рычаг, после чего у вас появится возможность выйти из комнаты. В следующей комнате используйте двигающиеся платформы, чтобы достать бочку, а потом, используя ее в качестве ступеньки, доберитесь до переключателя. Возьмите факел, сожгите кусты и идите в следующую комнату.

Опять поджигайте кусты. Откройте сундук и, вернувшись в предыдущую комнату, прыгайте в центральную дыру. Откройте сундуки и выйдите из комнаты через дверь, находящуюся вверху слева. Используйте телепортер, находящийся на выступе, чтобы вернуться в первую комнату.

Войдите в правую дверь и, прыгнув с первой платформы вниз, выйдите через дверь.

Используйте факел, чтобы сжечь кусты, и возьмите ключ. Выйдите через нижнюю дверь, поднимитесь по лестнице и пробирайтесь к выходу внизу справа. Откройте дверь ключом, после чего найдете еще один ключ. Вернитесь в предыдущую комнату и нажмите на переключатель. Быстро спуститесь вниз, пройдите под металлическими шарами.

Убейте противников и воспользуйтесь появившейся платформой. Спрыгните с нее прямо на выступ. Повторите процедуру, чтобы добраться до двери. В комнате сожгите кусты и перекиньте рычаг. Прыгайте с кувшина на выступ, а с выступа на платформу — так вы попадете в другую комнату. Убейте врагов и сожгите растения, перегораживающие коридор. Используйте телепортер, находящийся рядом с сундуком, и вы попадете в новую комнату.

Встаньте на платформу со стрелками и проследуйте в левый угол комнаты. Возьмите ключ и телепортируйтесь. В коридоре, с помощью факела, сожгите растения и используйте телепортер. В комнате, где вы уже были, снова используйте телепортер, чтобы достигнуть двери, которую надо отпереть ключом. Поднявшись по лестнице, вы попадете на выступ.

Спуститесь вниз, переключите рычаг и быстро встаньте на платформу. Спрыгните на выступ, где лежит факел, и, быстро схватив его, проследуйте налево, на уступ с множеством кустов. Откройте сундучок, затем выходите из комнаты. Пройдите следующую комнату и выйдите через нижнюю дверь. Переключите рычаг в новом месте, положите бочку на левую платформу и возьмите факел. Затем поднимитесь в верхнюю часть комнаты и испепелите растения — только после этого вы сможете открыть сундук. Снова использовав бочку, выйдите из комнаты.

Убейте всю нежить, воспользуйтесь платформой со стрелкой и сбросьте бомбу на каменный блок. Используйте телепортер, переключите рычаг и прыгните вниз. В новой комнате поднимитесь по лестнице и идите в правую дверь, сожгите растения и откройте все сундуки. Можно возвращаться в предыдущую комнату. Там войдите в верхнюю, левую дверь. Используйте телепортер в нижнем левом углу. Идите в маленькую, очень темную комнату. Ваша задача состоит в том, чтобы поджечь четыре канделябра и прочитать надпись. Вернитесь в комнату с несколькими коридорами и идите к телепортеру в верхнем левом углу.

Пройдите в следующую комнату, используйте факел, чтобы поджечь растения. Переключите рычаг, прочитайте надпись и вернитесь в комнату с коридорами. Используйте нижний правый телепортер. Пройди-

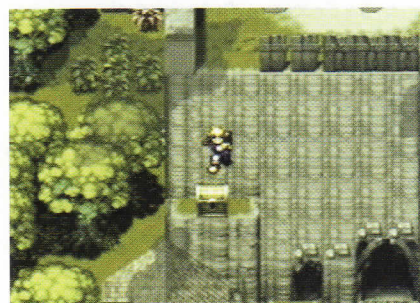
те в нижнюю комнату, убейте все гуляющие трупы, факелами зажгите канделябры и читайте очередную надпись. Вернитесь в последний телепортер и займитесь новой надписью. Теперь идите к четырем рычагам и поверните их следующим образом:

Нижний левый рычаг — вверх
Верхний левый рычаг — вправо
Нижний правый рычаг — вниз
Верхний правый рычаг — влево

Идите в "верхнюю" комнату, встаньте на платформу, прыгните на вторую платформу, потом на третью, находящуюся слева. На ней вы доберетесь до следующей комнаты.

Быстро минуйте опускающуюся платформу. С выступа сбросьте бочку на опускающуюся платформу и, взяв факел, сами прыгайте вниз. Сожгите растения, находящиеся справа, используйте бочку как ступеньку, чтобы забраться на выступ справа и пройти в другую комнату.

В третьей по счету комнате используйте факелы, чтобы сжечь кусты, преграждающие вам путь. Откройте сундучок и возьмите ключ. Вернитесь в комнату, где есть платформа со стрелками, используйте факел, поднимитесь по лестнице и идите в следующую комнату. Убейте всех противников, испепелите растения и прыгайте в дыру справа.



Как убить насекомое

Чтобы убить сороконожку, сначала нужно повредить ее туловище, а лишь затем можно приступить к голове.

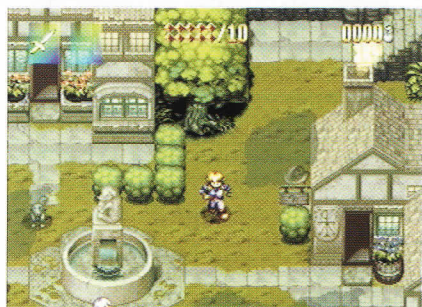
30 уровень В реальном мире

С крыши спуститесь в трубу, откройте сундук, в котором найдете пропуск. Выйдите из дома и идите в пивную Riverside. Пройдите внутрь, спуститесь по лестнице вниз. Войдите в самую крайнюю слева дверь и поговорите с человеком, находящимся там. Теперь ваша задача выдержать пять раундов со слизнями и не умереть. Более того, вы не должны использовать никаких вещей. После победы пройдите в следующую дверь справа. Поговорите с человеком и приступайте к выполнению задания. От вас требуется стрелять из лука



по слизнякам. После победы вы получите в награду деньги и эликсир, восстанавливающий жизнь.

Пройдите в последнюю дверь. Здесь вращается колесо, и вам нужно отгадать, на каком цвете оно остановится. После того как вы отгадаете пять раз подряд, получите денежное вознаграждение. Теперь поднимитесь наверх, в бар, и поговорите с людьми, находящимися там. Идите к капитану Merrick, после чего вернитесь в Inoa.



31 уровень В Inoa

Поговорите с Meia. Перед святилищем используйте заклинание ветра. Внутри поднимитесь на правый балкон и проследуйте в дверь справа. В коридоре, с помощью лука, переключите рычаг. В новой комнате осмотрите первую книжную полку, после чего вернитесь к Septimus. Войдите в комнату, одновременно переключив два рычага, и снова к Septimus. Поднимитесь на левый балкон, дойдите до спальни и спрыгните в дыру.

Переключите рычаг и войдите в открывшуюся дверь. Посмотрев на исчезающую книгу, вернитесь к Septimus, который поможет вам достать книгу. Вернитесь к книжной полке и положите книгу. После чего вы найдете еще одно пустое место. Выйдите на балкон, поговорите с Septimus. Проследуйте из коридора, который находится в правой части здания, в верхнюю комнату. В комнате пододвиньте стулья в следующем порядке: левый стул — пододвиньте направо, средний — налево, правый стул — вверх. Переключите рычаг и идите в открывшуюся дверь.

В комнате вам нужно поставить имеющиеся стулья на свои места, после чего, получив книгу, вернуть ее на полку. Переключите появившийся рычаг и идите в открывшуюся дверь. Вам нужно переключить рычаг, не касаясь ковра. После выполнения этой операции возьмите ключ и идите к Septimus.

Отправляйтесь в дом Sybill, поговорите с людьми, находящимися там. Посетите кладбище и идите к дому Meia.

32 уровень В подсознании Meia

Преследуя Meia, минуйте платформы, от-

кройте сундук и двигайтесь на восток. Перепрыгните через платформу, спуститесь по лестнице. Перепрыгнув через яму, проследуйте в южном направлении, а затем на запад. Поговорите с Meia. Пройдите на северо-запад и войдите в пещеру.

33 уровень В пещере

Переключите рычаг, находящийся на нижней каменной плите, и быстро запрыгните на платформу. С платформы переходите на выступ, где находится второй рычаг. Переключите его, пройдите к статуе и разбейте ее. Вернитесь к каменным блокам, после чего идите в новую пещеру.

Пещера #2

Доберитесь до правого островка и перепрыгните на остров слева. Переключите рычаг. Переправьтесь на остров со статуей и разбейте ее. Вернитесь к блокам и двигайтесь оттуда на север. Поднимитесь по лестнице и войдите в следующую пещеру.

Пещера #3

Войдите в воду и проплывите по направлению к лестнице, налево. Возьмите факел и сожгите растительность справа. Возьмите факелы справа и добейте оставшиеся растения. Далее надо разбить статую и вернуться обратно, в главную комнату.

Пещера #4

Наступите на платформу-переключатель, находящуюся прямо перед вами, и на платформу-переключатель внизу справа. С двигающейся платформы перепрыгните на правую часть островка со статуей и наступите на переключатель. На двигающейся платформе можно добраться до еще одного переключателя и наступить на него. Возьмите бочку и поставьте на переключатель перед статуей, чуть сдвинув в сторону, а потом разбейте статую. Вернитесь в главную комнату и попробуйте поговорить с Meia.

Пещера #5

Вам нужно переключить рычаги так, чтобы каменные блоки расположились в виде ступенек. После этого заберитесь наверх и переключите там рычаг. Разбейте статую и вернитесь в главную комнату в поисках Meia.

Пещера #6

Доплывите до ступенек, находящихся в верхнем левом углу. Возьмите бочку и принесите к лестнице внизу. С помощью факела сожгите растения и разбейте статую. Возвращайтесь в главную комнату, чтобы поговорить с Meia.

После того как вы согласились поиграть в игру с Meia, спрячьтесь за каменным блоком.

Нужно лишь дождаться момента, когда Meia соберется уходить. Последуйте за ней!

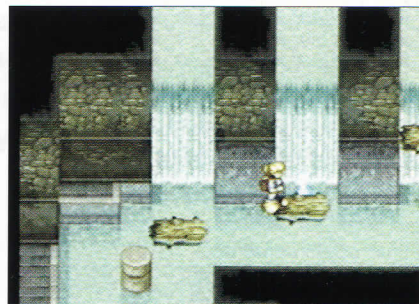
Поговорите с Septimus.

34 уровень Дом Nava

Идите в дом Nava и поговорите с ним. Потом пройдите к мельнице и поговорите с Meia, после чего загляните внутрь и отключите сундуки.

35 уровень На реке

Вместо того, чтобы идти к замку Nirude, поднимитесь к истоку реки (вы окажетесь над рудниками). Очутившись в воде, плывите вниз по течению до первого поворота налево. Свернув, продолжайте в том же духе и на следующей развилке поверните налево. Проплыв мимо водорослей, поднимитесь на док.



Направляйтесь на юго-запад, не останавливайтесь перед большим камнем. Просто используйте ранее найденную перчатку и продолжайте продвигаться дальше.

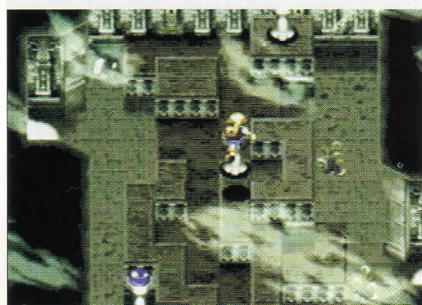
36 уровень Пещеры

Спуститесь вниз по лестнице и убейте всех рыбок, после чего получите ящичек с эликсиром. Выйдите через дверь внизу и пройдите в следующую пещеру, находящуюся на другой стороне реки. Пройдя комнату, заполненную водой, и получив золотые слитки, вернитесь к выходу. И снова вам придется уйти под землю и играть в шахтеров, но уже в пещере рядом с доком. Там разбейте своим мощным оружием (шар на цепи) камень и поспешите переключить рычаг. Теперь, забравшись по платформам наверх, выйдите наружу, на свежий воздух, предварительно разбив все преграды. Но счастья в жизни не бывает, поэтому вам придется идти в следующую пещеру, находящуюся слева. Войдя в нее и поднявшись наверх, вы сможете получить очередной волшебный эликсир. Не смущаясь обстоятельствами, пройдите в ту часть комнаты, которая заполнена водой. Используйте растение, найденное в комнате, чтобы попасть на выступ; поднявшись по лестнице, покиньте пещеру.

37 уровень

На свежем воздухе, но недолго...

Выбравшись на свежий воздух, поднимитесь наверх и войдите в дом. Прочитайте надпись и используйте появившийся fireball (огненный шар), чтобы зажечь канделябры. Как только вы добьетесь успеха, появятся две платформы, с помощью которых вы сможете пройти в следующее помещение. Там вам придется выполнить две задачи. Во-первых, зажечь канделябры с помощью первого огненного шара. Во-вторых, толкнуть второй огненный шар в девятый символ, находящийся на полу



(девятый символ вы сможете вычислить, если пронумеруете символы слева направо, начиная сверху). После правильного выполнения вы сможете открыть сундук и получить огненную палочку (Fire wand).

Покиньте дом и пройдите через мост, следуйте вдоль берега реки по направлению на север. Когда вы дойдете до территории с колоннами, откройте сундуки, в одном из них найдете Water book второго уровня, после чего направляйтесь к горе Torla.

38 уровень

Гора Torla

Подожгите колючие кусты, расположенные рядом с забором, и обнаружите секретный проход. Идите по нему до входа в склеп, закрытого опять же колючим кустарником. Так как вы не из Greenpeace'a, подожгите кусты и войдите внутрь. Внутри вам нужно поставить колонны на переключатели, находящиеся в полу. Если пронумеровать колонны сверху вниз, начиная слева, то вам нужно двигать колонны в следующем порядке:

- 3-я колонна вверх,
- 2-я колонна налево,
- 1-я колонна вниз,
- 4-я колонна налево,
- 2-я колонна вверх, направо,
- 3-я колонна налево,
- 6-я колонна наверх, налево, наверх, налево.

Теперь переключите рычаг и пройдите в открывшиеся ворота. Поднимитесь по лестнице и войдите в левую дверь. Переключите рычаг вниз и вернитесь в предыдущую комнату. Войдите в правую дверь и переключи-

те рычаг налево, снова вернитесь в предыдущую комнату. Теперь двигайтесь в центральную комнату и пройдите до следующей, где вам нужно переставить колонны так, чтобы вы могли по ним добраться до выступа. Пронумеруйте колонны в том же порядке, как и в предыдущем случае. Для того чтобы достигнуть нужного эффекта, двигайте колонны в следующем порядке:

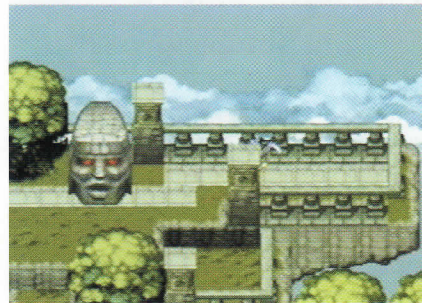
- 1-я колонна вниз, направо,
- 4-я колонна вниз, направо, вверх,
- 3-я колонна вверх, направо,
- 5-я колонна вниз,
- 2-я колонна вверх.

Попав на выступ, откройте сундук, в котором найдете ледяную палочку (Ice wand). Теперь идите в дом сторожа кладбища.

39 уровень

В доме сторожа

Но и в доме вы не будете находиться долго, а снова уйдете под землю, вернее, спуститесь в подвал. Прочитайте надпись и утвердительно ответьте на вопрос. Теперь зажгите канделябры в следующем порядке (нумеруйте их слева направо по горизонтали): #1, #6, #4, #5, #2 и #3. Откройте упавший сундук и найдите амулет Nava, после чего идите в Пустыню отчаяния (Despair desert).



40 уровень

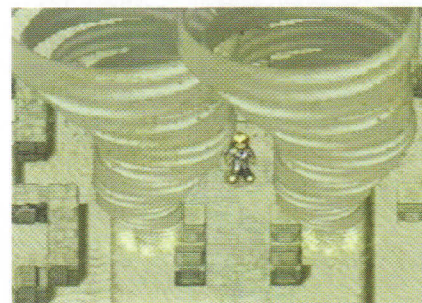
Пустыня отчаяния

У входа в пустыню используйте свой суперплащик (sand cape), чтобы проползти под воротами. Пройдите через отверстие в стене и идите в верхний левый угол комнаты (запомните это место, потому что вам придется сюда вернуться). Войдите в пещеру, где вам нужно подняться по деревянным ступенькам. Наверху вы найдете ключ, воспользуйтесь ледяной палочкой, чтобы заморозить горячие колонны. Шаром на цепи разбейте замороженные колонны. Откройте сундучок и вернитесь в комнату, в которую вы влезли через отверстие в стене. Войдите в дом, использовав ключ, найденный ранее.

Пройдите в комнату, где вам нужно переключить два рычага одновременно. Поставьте на один рычаг бомбу, а второй переключите вручную — главное, сделать это одновременно. После того как вода начнет заполнять помещение, выйдите из него и иди-

те в следующую комнату. Только теперь, вместо того чтобы идти наверх, спуститесь вниз.

Пройдите в отверстие в стене и поговорите с Berue. На полу появятся девять



платформ, которые нужно переключить в определенной последовательности пять раз подряд. Платформы расположены в виде ромба и нумеруются сверху вниз.

Вот пять последовательностей, в которых платформы нужно будет зажигать:

- Последовательность #1: 5, 7, 3, 4, 6, 9, 1, 5.
- Последовательность #2: 2, 8, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.
- Последовательность #3: 3, 4, 8, 2, 6, 7, 3, 7, 2, 8, 5.
- Последовательность #4: 9, 1, 4, 6, 8, 2, 7, 3, 5, 4, 6, 1, 9.
- Последовательность #5: 5, 5, 4, 6, 1, 9, 5, 5, 3, 7, 8, 2, 1, 9.

Теперь от вас потребуются найти все восемь телепортеров. Каждый из них ведет в восьмиугольную комнату, где вы можете сохранить игру. Найдите как можно больше телепортеров и вернитесь к пивной Riverside.

41 уровень

Супероружие

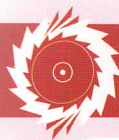
Поднимите камень, который находится чуть левее пивной, и с его помощью проделайте ход через гущу деревьев. Подойдя к статуе, вы получите огромный меч (Broad sword). Вернитесь к мельнице.

42 уровень

Так может разыграться клаустрофобия

Снова войдите в пещеру. Внутри поднимитесь по течению и заберитесь на круглую платформу справа. Для того чтобы попасть на выступ, расположенный над водопадом, воспользуйтесь растением. Продолжайте двигаться по платформам. На бревнышке спуститесь вниз и перед водоворотом перепрыгните на правый выступ. Переключите рычаг и поднимитесь по лестнице. Выйдите налево и спуститесь по водопаду. Идите по левому проходу и поверните направо. От водопада, на движущейся платформе, доберитесь до выступа. Проследуйте вниз по течению. Минув противников, идите к платформе справа. Пройдя ступеньки и миновав лестницу, переключите рычаг и направляйтесь в новую комнату.

Поднимитесь по лестнице и идите напра-



во. Наконец-то пришло время для разрушения. Разбейте мотор и пройдите за водопадом. Если вы это сделаете правильно, то непременно упадете в дыру.

Вернитесь к водопаду и пройдите через него к платформе. Спрыгните вниз, в воду, подплывите к водяным ступенькам. Поднявшись, пройдите пару комнат. Добравшись до лестниц, остерегайтесь падающих шаров. Миновав вторую лестницу, вы наконец-то окажетесь около долгожданного замка Nirude (Nirude Castle).

43 уровень

Замок Nirude

Выбравшись на сушу, поднимитесь по лестнице и столкните вниз камень. Пройдите в правую часть территории и поднимитесь по всем возможным лестницам. Затем начинайте спускаться в юго-западном направлении и войдите в замок, который представляет собой огромную статую.

В замке

Выйдите из первой комнаты в левую дверь. Сдвиньте левую статую вправо и покиньте комнату через дверь за ней. По-



ставив бочку около высокого выступа, нажмите на переключатель. Со скоростью света заберитесь на выступ, выйдите через открывшуюся дверь и покиньте замок.

Около замка

После знакомства с Miming вам нужно разбить три каменные головы (третья голова находится в левой верхней части замка). Теперь входите в замок, но уже через "левый ботинок".

В замке

Внутри, сдвинув среднюю статую, выйдите через дверь. После победы над врагами, упавшими как снег на голову, встаньте на платформу и разрушьте каменную голову. Ретируйтесь с помощью лестницы справа. В следующей комнате, взяв бочку, воспользуйтесь двигающейся платформой. Оставьте бочку на высоком выступе. Повторите эту процедуру, чтобы выстроить лестницу, и пройдите в следующее помещение. Войдя в него дважды, вы покинете комнату по появившейся лестнице.

Теперь вам нужно переключить рычаг так,



чтобы упавшая бочка попала прямо на двигающуюся платформу. Используйте бочку, чтобы пройти дальше. В следующей комнате вам нужно поставить статуи на переключатели, передвигая их лишь один раз. Мысленно пронумеруем статуи сверху вниз в порядке возрастания, а двигать их нужно следующим образом:

Статуя1 влево

Статуя2 вправо

Статуя3 вправо

Статуя4 влево

Статуя5 вправо

Выйдите через открывшийся ход. Возьмите ключ и откройте ворота в предыдущей комнате (куда вам приходилось дважды входить до этого).

Вы снова окажетесь снаружи. Пройдите



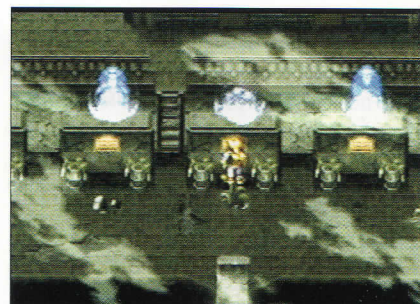
наверх. Здесь вы найдете телепортер, ведущий к месту сохранения игры!

Статую, расположенную внизу справа, двигайте налево. Идите по лестнице до выступа. Прыгайте вниз на колонны и еще ниже. Переключите рычаг и выйдите по лестнице, находящейся вверху справа. Не забудьте предварительно разбить каменную голову.

Сдвиньте колонну в пустое пространство, напоминающее отверстие, куда и устремитесь сами. Отодвиньте статую и войдите в дверь, которую она загоразживала. Прочитайте надпись и сдвиньте левую и правую статуи влево, расположив их на двух переключателях. На третий встаньте сами, затем пройдите в моторную комнату. Переключив рычаг (влево, вправо, влево, влево, вправо, вправо), запустите мотор, после чего поднимитесь в верхнюю комнату. Пройдите налево и проследуйте в следующую комнату по лестнице. На двигающейся платформе доберитесь до выхода, расположенного наверху. Дойдите до лестницы слева, спуститесь вниз и сдвиньте ста-

тую влево, тем самым открыв ход.

Вернитесь в комнату с двигающейся платформой и пройдите в правую часть комнаты. Идите в следующее помещение, где выйдете в нижнюю дверь. Расправьтесь с разноцветными противниками и получите ключ. В предыдущей комнате разбейте с помощью лука каменную голо-



ву и вернитесь в комнату с закрытыми воротами. Минув ворота, пройдите в нижнюю часть комнаты, где вам придется повернуть четыре турникета (начиная с правого). Выйдите из комнаты и устремитесь наружу (из комнаты с телепортером).

Ворота замка

Поднимитесь по лестнице и пройдите через левую руку гигантской статуи (здесь вы найдете Earth book). Поднимаясь по лестнице, войдите внутрь.

В замке

Разрушив пять каменных голов, выйдите в правую дверь. В левом нижнем углу следующей комнаты поверните нижнюю статую направо, а среднюю и верхнюю статуи налево. Теперь идите и прыгайте в отверстие, расположенное в средней части комнаты.

Вам нужно разрушить семь каменных голов. Не торопитесь — это не так просто. Ломать надо в определенном порядке.

Пронумеровав статуи слева направо, первым делом разбейте шестую статую, потом третью, вторую, первую, пятую, седьмую и, наконец, последнюю, четвертую.

После успешного выполнения этого задания, возьмите ключ и на платформе поднимитесь в предыдущую комнату. После чего выходите наружу.

Снаружи замка

Поднимитесь по лестнице слева и используйте ранее полученный ключ.

В замке

Быстро поднимитесь по лестнице слева и переключите рычаг, находящийся на выступе, справа. Потом наступите на переключатель и выйдите через правую дверь в другую комнату. Сдвиньте нижнюю левую статую и найдете эликсир. Передвиньте первые две статуи и нажмите на

переключатель. Покиньте комнату. Поднимитесь по лестнице слева, минуйте платформу и осмотрите статую (это восстановит ваше здоровье). Идите вниз направо и выйдите по ступенькам.

Странный босс

Странно, но вас не вынуждают с ним драться. От вас требуется лишь дойти до южного конца помещения. Имейте наготове свой огромный меч, чтобы разбивать камни, появляющиеся у вас на пути.

Поговорив с King Miming, вы получите Aqua саре, с помощью которого сможете дышать под водой.

44 уровень Под водой *

Доидите до рудников Иноа и спуститесь вниз по течению реки. Войдите в первый водоворот, а затем во второй (большой водоворот). После чего вы окажетесь под водой (Fairy pond), в пещере.

Проплывите вверх по лестнице в правую часть комнаты. Двигайтесь по проходу и вниз по лестнице. Углубитесь в воду и ис-



пользуйте телепортер слева. Вы окажетесь на подводных скалах. Спрыгните вниз и наступите на переключатель. Вернитесь (с помощью телепортера) туда, где вы плавали до этого. Нырните поглубже и поверните направо. Проплывите по новому проходу и телепортируйтесь.

Столкните камень и телепортируйтесь обратно. С выступа прыгайте по платформам вверх до тех пор, пока не доберетесь до еще одного телепортера. Спрыгните по водопаду на юг и телепортируйтесь. Разрушив цепи, вы тем самым разрушите шары. Поднимитесь на правый выступ и воспользуйтесь телепортером. Выйдите через дверь в конце коридора, после чего вернитесь к входу в подземелье (с помощью телепортера).

У входа используйте телепортер, потом водоворот, чтобы вернуться к реке. Идите в Иноа.

45 уровень В Иноа

Идите в дом Lutas и поговорите с ним. В святилище встретите Meia, после чего

войдите внутрь. Следуя совету Jess, идите спать.

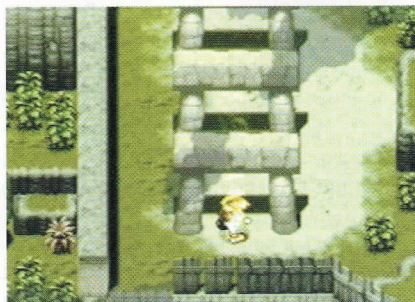
Откройте синий сундук.

46 уровень В Иноа

Выйдите наружу и поговорите с Gustav. Войдя в его дом, побеседуйте со всеми персонажами, после чего согласитесь войти в подсознание Elene, чтобы спасти ее.

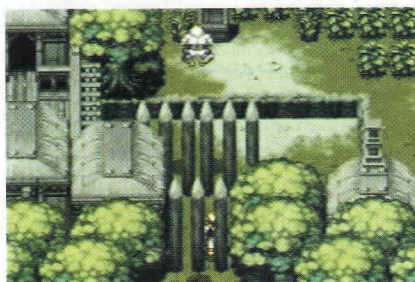
В подсознании Elene

Первым делом, телепортируйтесь. Затем поднимайтесь по блокам до первого, который обозначен стрелкой. Спрыгните по направлению стрелки. Переключите рычаг и поднимитесь по лестнице до четырех блоков со стрелками. С левого блока прыгайте вниз, затем, перейдя на выступ, телепортируйтесь. Переключите рычаг, пе-



репрыгните через стенку и воспользуйтесь телепортером. Вернитесь к блокам и спрыгните со второго блока со стрелкой. Пройдите по выступу и телепортируйтесь. После встречи с Meia последуйте за ней, через телепортер, по лестнице и снова в телепортер. Снова путешествуйте вместе с Meia через телепортеры, после чего спрыгните с блока и идите направо; телепортируйтесь. Пройдите под бассейном с водой, переключите рычаг и телепортируйтесь (рядом с каменным блоком).

Спрыгните с выступа на голову Meia и перейдите на верхний выступ, когда она будет проходить рядом (необычная жестокость по отношению к девушке!). Поднимитесь по лестнице и заберитесь на выступ с помощью бочки. Переключите рычаг и при помощи бочки заберитесь на выступ за ключом. Откройте ворота и телепортируйтесь. Вы окажетесь в комнате с пятью кристаллами. Средний кристалл



содержит четыре иконки и ведет к месту сохранения игры. Каждая иконка подходит к одному из четырех кристаллов.

Треугольник — нижний левый кристалл



Вода — верхний левый кристалл

Огонь — верхний правый кристалл

Бриллиант — нижний правый кристалл

Нижний правый телепортер

В комнате используйте верхний левый телепортер. Заберитесь на стену, пройдите налево и воспользуйтесь телепортером. Переключите рычаг и следуйте указаниям Meia. Потом воспользуйтесь телепортером и окажетесь во второй песчаной комнате. Из верхнего левого угла, с помощью sand саре, проползите в правый. Используя телепортер, попадете в нижний левый угол. Переключите рычаг и вернитесь в первую песчаную комнату. Используйте нижний левый телепортер. Поднимитесь по лестнице и переключите рычаг. Прыгните со столба с изображением треугольника налево и возьмите ключ. Вернувшись туда, где вы были с Meia, заберитесь на верхний выступ и телепортируйтесь. Расправьтесь с врагами и разбейте кристалл, после чего вернитесь в комнату с пятью кристаллами.

Верхний левый телепортер

Переключите десять рычагов по очереди, и используйте верхний левый телепортер. Затем воспользуйтесь нижним правым телепортером.

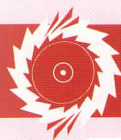
Переключите рычаг и вернитесь в комнату с десятью рычагами. Используйте нижний правый телепортер.

Поднимитесь по лестнице и возьмите ключ. Вернувшись во вторую "водяную" комнату, последуйте совету Meia. После всего что произойдет (само собой), вернитесь в комнату с пятью телепортерами.

Верхний правый телепортер

Поднимитесь по лестнице и переключите два рычага, сначала нижний, потом два раза верхний. Используйте открывшийся телепортер. Переключите рычаг и вернитесь в предыдущую комнату. Выйдите из нее через верхнюю дверь и воспользуйтесь левым телепортером. Вызовите Meia с помощью шара на цепи и идите в правый телепортер.

Пройдите вниз по мосту и прыгните на низкий столб слева. Вы упадете вниз, где найде-



те ключ. Вернитесь в комнату, где недавно освободили Meia, и на этот раз используйте *левый телепортер*. Вам нужно закрыть камнями четыре гейзера и войти в прежде запертую дверь. Разбейте кристалл и вернитесь в комнату с многочисленными кристаллами.

Нижний правый телепортатор

Прыгните в верхнее отверстие, находящееся справа. Используйте правый телепортер.

Заберитесь на колонну рядом с Meia и прыгните ей на голову. Через телепортер вернитесь к мосту. Запрыгните на колонну и возьмите ключ. Вернитесь на верхний выступ и снова спрыгните в отверстие в правом углу. Вам нужно перекинуть все переключатели на стенах. Спрыгните в яму и войдите в комнату.

47 уровень

В Inoa

Идите в дом Gile и Kisha и поговорите с присутствующими. Выйдите наружу и разберитесь с непрошенными гостями. Поговорите с Meia и поднимитесь к Kisha и Septimus.

Идите в магазинчик рядом со скалой. Почините кольчугу, которую нашли в доме Jess, и вернитесь в Inoa.

В Inoa

Идите в дом Kisha и поговорите с Meia. Далее следуйте к руинам, по направлению на юг от лесов Murgg (на западе от Inoa). Войдите в пещеру.

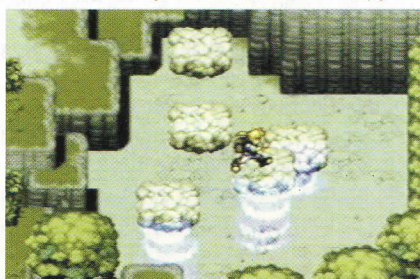
В пещере в руинах

Через колючки идите направо. Спуститесь по лестнице и откройте сундучки. Затем вернитесь наружу и направляйтесь в леса Murgg.

Леса Murgg

У входа в лес положите бомбу и пройдите внутрь.

Поднимитесь по лестнице на выступ и столкните камень вниз. Спустившись вниз, направляйтесь на северо-запад. Когда вы встретитесь с murgg, войдите в левую пещеру, расположенную снизу от лестницы. Пройдите направо и заберитесь на верхний выступ. Выйдите наружу и пройдите по зеленой лужайке направо. Сожгите кусты на своем пути и войдите в пещеру.



Внутри пещеры разбейте большой камень и выйдите наружу. От колючих кустов двигайтесь направо и найдете другой вход в пещеру, расположенный между двумя деревьями.

В пещере переключите рычаг и быстро вернитесь к двери, которую нужно открыть при помощи бомбы. Пройдите пару комнат, безжалостно убейте врагов и переключите рычаг слева. Пройдя каменную стену, идите на верхний выступ. Выйдите через дверь слева. Убив злостные грибы, пройдите вниз. Теперь идите в левый верхний угол (через секретный ход), где переключите рычаг. Пройдите налево, за каменную плиту. Затем вернитесь к деревянному мосту. Идите в нижний левый угол и выйдите в открытую дверь. Убив голема, переключите очередной рычаг и выйдите из пещеры.

Двигайтесь в северном направлении, а по дороге сжигайте колючие кусты. Поднимитесь по лестнице и войдите в пещеру.

Выйдите через нижнюю левую дверь.

Пройдите вниз по выступу и в сундучке найдете лук Willow. После находки поднимитесь по ступенькам на верхний выступ, где найдете телепортер для сохранения игры. Крайне важная вещь!

Вернитесь в пещеру, где вы были до находки нового лука. Пройдите во вход (он скрыт, так что смотрите с другой стороны стены), ведущий вниз. Там вы найдете место, полностью восстанавливающее ваше здоровье, но после каждого использования будут появляться три murgg. Воспользуйтесь телепортером. Здесь вам нужно переключить рычаги так, чтобы опустились каменные плиты:

Правый мост, нижний рычаг опускает левую плиту

Правый мост, верхний рычаг опускает среднюю плиту и поднимает левую

Средний мост, нижний рычаг поднимает левую и правую плиту

Средний мост, верхний рычаг опускает правую плиту и поднимает среднюю

Левый мост, нижний рычаг поднимает или опускает левую плиту

Левый мост, верхний рычаг поднимает или опускает среднюю плиту.

Вернитесь в предыдущую комнату и пройдите по мостику. Идите в дверь налево.

Снаружи спуститесь вниз по ступенькам и пройдите по проходу. Теперь войдите в пещеру.

Внутри пещеры идите в нижнюю часть комнаты. Победив murgg'ов, пройдите через дыру в стене (в верхней комнате) и воспользуйтесь телепортером, который перенесет вас в уже знакомую вам местность. Пройдите вверх по мосту и переключите верхний рычаг. Используйте верхний телепортер.

Идите через секретную дверь направо,

после чего телепортируетесь. И снова используйте телепортер (ближний к вам).

Перебравшись через мост, идите направо, к телепортеру. Используя его, переключите верхний рычаг, а затем и рычаг около левого моста. Используйте нижний телепортер.

Выйдите из комнаты, где вы появились, через нижнюю дверь.

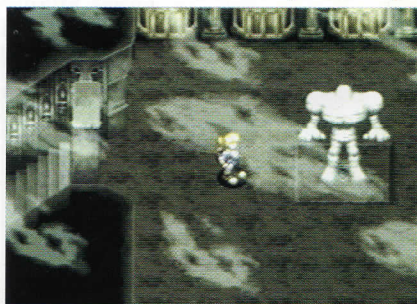
Сожгите колючки и спуститесь по лестнице. Пройдите направо и снова сожгите растительность. Поднимитесь по лестнице и войдите в пещеру, предварительно расправившись с растениями.

Внутри пещеры пройдите через секретную дверь, расположенную слева, в углу. Пройдя мост, воспользуйтесь телепортером.

Пройдите по мосту и выйдите через дверь внизу, справа.

Снаружи спрыгните с трех выступов и идите направо. Поверните турникет направо, чем сможете сохранить игру. Справа от турникета вы можете найти сундук. Вернитесь к турникету и двигайтесь вверх.

Здесь вас поймут murgg и посадят за решетку. Поговорите с человеком в соседней камере. Потом используйте бомбу и



взорвите заднюю стену камеры. Идите по коридорам, пока не наткнетесь на лестницу. Поднимитесь по лестнице и, убив пару murgg, пройдите в следующую комнату.

Гигантское дерево

Идите налево и войдите в пещеру. Откройте сундук и убейте всех murgg. Теперь наверх, по лестнице. Ищите маленькую комнату — там нужно переключить рычаг. Снова наверх. В следующей комнате переключите второй рычаг, пройдите налево и используйте подвижную платформу. Прыгайте на деревянный выступ и, сразу же, на следующую платформу. Переключите рычаг и направляйтесь направо, в следующую комнату. Минув ее, идите дальше. Пройдя по лестнице, через коридоры, идите направо.

Выбравшись наружу, идите налево. Когда появится возможность, спуститесь на нижний балкон и идите в том же направлении. Забравшись в трубу, вы попадете внутрь хижины. В подвале отсиживается кузнец (вы встречались с ним раньше) — его надо освободить.

(Продолжение следует)



A L U N D R A

Зинаида Медведева

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Окончание. Начало см.
в №№4, 5'98

Жаль, конечно, расставаться с полюбившимся героем, но не стоит из-за этого затягивать игру. Герой — на то и герой, чтобы идти до конца. И если еще одна игра успешно завершена, значит, в очередной раз силы зла потерпели крах.

Уровень 48 В гигантском дереве

После того, как кузнец покинул дом, идите к центральному входу, ведущему внутрь гигантского дерева. Убедитесь, что дверь в конце коридора заперта, и ищите кузнеца в хижине. Пройдите к главному входу в гигантское дерево. Войдите в дверь, которую открыл кузнец, и поднимитесь в верхнюю часть комнаты. Минувя комнату с fireball, идите в комнату справа, где поверните турникет и пройдите далее через несколько комнат, после чего вы снова выйдете наружу, на балкон. Переключите рычаг на нижнем балконе, после чего идите налево до пещеры.

В пещере

Двигаясь налево, вы провалитесь вниз и можете найти эликсир жизни, но теперь придется снова подняться в пещеру. Если же вы прыгнете с правой стороны обрыва, то найдете слитки золота. Когда все будет собрано, воспользуйтесь двигающейся платформой. Минуйте комнату с двигающимися шарами и поднимитесь наверх. Пройдите налево и используйте платформу для достижения заветных сундучков. После сбора вещишек достаньте бомбу из своего инвентаря и разбейте камни, находящиеся слева. Спрыгнув в образовавшуюся дыру и открыв сундучки, спуститесь вниз. По выступам доберитесь до переключателя слева. Если вам потребуется эликсир жизни, то выйдите наружу, на балкон, а если с жизненными силами у вас все в порядке, то выйдите из комнаты через правую дверь. Снова поднимитесь по лестнице и пройди-

те в дверь сверху. Двигайтесь влево, спрыгните вниз и идите, пока не наткнетесь на рычаг. Переключите его и возьмите ключ. Проследуйте в маленькую комнату с тремя слизняками, воспользуйтесь левой дверью и идите на балкон.

По балкону идите налево. Воспользовавшись ключом, войдите в хижину. Победив пять слизняков, вы получите ключ (elevator key) к верхним этажам Великого дерева.

Войдите в центральную пещеру, поднимитесь на лифте. Проследуйте из комнаты с турникетом налево. Используйте ключ для верхней двери. Когда вы обнаружите, что ключ не подходит, пройдите через балкон, спуститесь на землю и идите в хижину, к кузнецу. Починив ключ, откройте дверь. Поднимитесь на лифте, выйдите на балкон и снова наверх по лестнице. Вы у босса.



Как победить тварь по имени Zazan

Основные методы Zazan'a — это швыряние камнями, сумасшедшее верчение и, конечно же, помощь его подопечных —

слизней. Чтобы победить такого противника, вам придется постоянно и непрерывно двигаться. Нужно знать еще одну полезную вещь: вы не можете пострадать от рук Zaza'a, когда он крутится.

После победы над чудовищем вернитесь в Inoa.

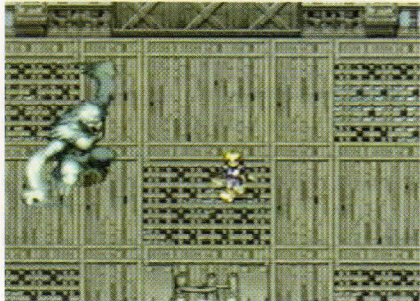
Уровень 49

Возвращение в Inoa

В деревушке поговорите с жителями, в том числе с Meia и Naomi (продавец в магазине). Идите к Magyscar, минуя выступы, пройдите деревянные мостики и, спустившись вниз, прыгайте по горкам из камней, пока не достигнете входа в пещеру. Это и есть вход в Torla mountain.

Гора Torla

Зажгите левый канделябр в верхней части комнаты. Подойдите к открывшимся воротам; чтобы пройти через них, вам нужно заморозить с помощью Ice wand (ледяной палочки) горячие прутья на воротах, а потом разбить их с помощью шара на цепи. В следующей комнате доберитесь до верхнего выступа, переключите рычаг и пройдите через ближайšie открывшиеся ворота в соседнее помеще-



ние. Используйте Ice wand, чтобы заморозить первый огненный шар (fireball), а потом прыгните на него. Повторите процедуру со следующим fireball, пока не постройте из них лестницу и не доберетесь до выступа наверху.

Следующая комната разделена на два коридора. Сначала сохраните игру, воспользовавшись левым коридором, а потом идите в правый, который ведет в другую комнату. Войдя в комнату, быстро отойдите вправо, чтобы вас не задела огненная струя, после чего, минуя лаву, выйдите через дверь, расположенную в нижней части комнаты. Вы окажетесь в комнате, где преодолевали горы из камней. Переберитесь на другую сторону, пройдите в следующую комнату, где вы уже бывали. Минуя камни, доберитесь до верхних выступов. Обойдите выступы, где вас атакует феникс, восставший, правда, не из пепла, а из лавы. Убив птичку, поднимитесь на выступ и минуйте дверь. Используйте Ice wand, чтобы заморозить горячие ко-

лонны. Выставьте их так, чтобы можно было добраться до верхней части комнаты. Там снова используйте волшебную палочку снежной королевы и соорудите мост из замороженных fireball'ов до верхнего выступа. Миновав дверь, используйте Fire wand, чтобы зажечь девять канделябров, после чего опустится каменная плита. С помощью Ice wand заморозьте все канделябры кроме одного, расположенного непосредственно над каменной плитой. Подойдите максимально близко к каменной плите и, заморозив последний канделябр, быстро запрыгните на поднимающуюся плиту. Выйдя в левую дверь и убив взлетевших птичек, прыгните в образовавшуюся дыру. От места падения двигайтесь в южном направлении и прыгните вниз, в водопад. На правом выступе переключите рычаги на двигающейся платформе, доберитесь до нижнего выступа и покиньте комнату.

В следующей комнате вы найдете ключ и специальные боты (Charm boots), в которых можно ходить по лаве, не подвергаясь опасности. С помощью телепортера на нижнем выступе сохраните игру. Пройдите в верхнюю дверь (дверь без лестницы), минуя комнату с пламенем и выйдите через дверь в конце коридора. Убив птиц, возьмите камни, находящиеся в комнате, и залезьте по ним на верхний выступ, здесь используйте ранее найденный ключ. Обследуйте статую, которая укажет вам, как правильно зажечь семь канделябров в определенном порядке:

первым зажгите канделябр рядом со статуей;
вторым — наверху справа;
третьим — внизу справа;
четвертым — расположенный внизу от восьмиугольной платформы;
пятым — внизу слева;
шестым — наверху слева (рядом с выходом);

седьмым зажгите оставшийся канделябр.

Наступите на платформу в форме восьмиугольника и покиньте комнату через дверь наверху слева. Перейдите мост, сожгите кусты и при помощи Ice wand заморозьте две колонны. Передвиньте их так, чтобы, прыгая с моста, по колоннам вы смогли попасть на верхний выступ и пройти в следующую комнату. Идите прямо в верхнюю правую дверь. Осмотрев статую, вы обнаружите, что она дает вам указания зажечь канделябры. Войдите в левую комнату, заморозьте колонны и зажгите канделябры в таком порядке: нижний правый, верхний правый, верхний левый, нижний левый.

Вернитесь в предыдущую комнату и идите теперь направо. Здесь вам придется проделывать ту же операцию с замораживанием и перестановкой колонн и зажиганием канделябров, но уже в другом порядке: сначала

зажгите нижние правый и левый, затем верхний правый и верхний левый канделябры. Снова вернитесь в предыдущую комнату, к статуе. Пройдите в открывшиеся ворота, выключите все огнеметы, встроенные в стену (просто прыгните на них) и возьмите в сундучке нужные вещи. Воспользуйтесь телепортером и попадете в комнату босса.

Огнедышащий дракон — это не ново

Босс, с которым вам предстоит сразиться, — дракон по имени Wilda. Единственное, чем его можно пронять, — это Ice wand. Воспользуйтесь этим, когда он положит голову на выступ, где вы находитесь.

Уровень 50

В который уже раз в Inoa

Поднявшись с постели, направьте свои стопы в дом Wendell. Пройдя с Meia в дом, поговорите с присутствующими и отправляйтесь в психопутешествие.

В подсознании Nestus

Первым делом сохраните игру, а потом уже покиньте комнату через дверь наверху. Пройдите в левую часть комнаты. Переключите рычаги в следующем порядке: нижний левый, верхний левый, верхний правый и нижний правый. Теперь можно и телепор-



тироваться. Когда вы телепортируетесь, то попадаете в другое подземелье, точнее — в зеркальное отражение предыдущего. Если вы что-то делаете в одном подземелье, то должны все сделать наоборот в другом. Отмечу, что стены в подземельях разного цвета: синего и серого. Во втором подземелье переключите рычаги в обратном порядке: нижний правый, верхний правый, верхний левый и нижний левый.

Пройдите в следующую комнату и, понаблюдав за fireball'ами, вернитесь через телепортер в другую пещеру (с синими стенами). В этом подземелье, как и в противоположной части, пройдите в следующую комнату и переключите рычаги: верхний левый, верхний правый, нижний правый, нижний левый. Вернитесь в серое подземелье и, пройдя комнату, продвигайтесь по мосту и войдите в следующую комнату. Подняв бочку, переключите верхний левый рычаг и используйте бочку



как ступеньку для перехода на выступ. С выступа перепрыгните налево и покиньте помещение. В следующем тоже не задерживайтесь и выйдите через дальнюю левую дверь. Пора снова вернуться в синюю пещеру. Пройдите налево и выйдите из следующей комнаты через дальнюю левую дверь. Переключите рычаг вверх справа и поднимитесь по лестнице. Вы окажетесь в комнате с зеркалом посередине и с разными подземельями с каждой стороны. Поднимите бочку и встаньте как



бы между двумя подземельями. Бросьте бочку так, чтобы она приземлилась на переключатель, после чего можно перейти на противоположную серую сторону.

Выйдите через нижнюю дверь и переключите нижний рычаг направо. Пройдите в открывшуюся дверь и запустите двигающуюся платформу, доберитесь до выступа и, миновав мост, телепортируйтесь в синее подземелье. Там два рычага сами собой переключаются (правый, левый, левый, правый, левый, правый, левый, левый, правый), после чего идите налево и переключите рычаг. Теперь направляйтесь к телепортеру (не к тому, благодаря которому вы попали сюда) и окажетесь в сером подземелье. Пройдите вниз, переключите рычаг — и снова в синее подземелье. Там идите к телепортеру, который приведет вас к двум рычагам (в сером подземелье). Здесь вам нужно переключить рычаги в следующем порядке: левый, правый, правый, левый, правый, левый, левый, правый, левый.

Пройдите в открывшиеся ворота, и в комнате вы увидите, что канделябры зажигаются в особом порядке (верхний левый, нижний левый, верхний правый, нижний правый). Теперь воспользуйтесь телепортером слева от канделябров и попадете в аналогичную комнату в синем подземелье. С помощью Fire wand зажгите канделябры: верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Откроется дверь, ведущая к началу, так что вы сможете сохранить игру. Из упавшего сундучка возьмите ключ и откройте верхнюю дверь. Перейдите мост, воспользуйтесь двигающейся платформой и, поднявшись по лестнице, вы попадете в комнату, разделенную на две части: серую и синюю. С вашей стороны — рычаги, а с противоположной канделябры.

Переключите рычаги в следующем порядке (пронумеруйте рычаги слева направо): три, один, четыре, два.

Перейдите на противоположную сторону подземелья, спуститесь вниз и переключите рычаг. Поверните налево и идите, пока не наткнетесь на телепортер, ведущий в синее подземелье. Идите вверх и направо, там переключите рычаг и телепортируйтесь в серое подземелье (через телепортер, который вы еще не использовали) только для того, чтобы переключить рычаг под телепортером и вернуться назад. Через комнату с четырьмя переключателями и пьедесталом пройдите в комнату с огнеметами. Забравшись на верхний выступ, минуйте мост и пройдите комнату со слизняками. Поднявшись по лестнице, вы придете в еще одну комнату, разделенную на две части (вы на синей стороне). Вы увидите пять канделябров, зажигающихся в следующем порядке (пронумеруйте их слева направо): один, три, пять, два, четыре.

После того, как вы это увидели, на противоположной стороне появятся fireball, которые будут двигаться в направлении, обратном движению вашего героя. Таким образом, управляя fireball'ом, зажгите канделябры в следующем порядке (пронумеруйте их слева направо): пять, три, один, четыре, два.

Пройдите в серую часть комнаты и выйдите через нижнюю дверь. Переключите рычаг в конце лестницы. Спуститесь по лестнице слева и постоянно двигайтесь вниз, пока не дойдете до огнеметов. Потом прыгните вниз и, убив всех слизняков, пройдите в открывшиеся ворота. Откройте сундучки и телепортируйтесь. Вы в комнате босса.

Братья-близнецы

Не знаю, как насчет их родства, но заложенная в них идея соответствует духу уровня. Вы сражаетесь с двумя монстрами, являющимися зеркальными отражениями друг друга. Основное правило в этом случае — держаться стены комнаты, так, чтобы монстры не зажали вас в тиски. Наносите удары одному из монстров — когда вы его одолеете, второй умрет сам по себе.

Войдите в синюю ауру, окружающую ребенка, и окажетесь в комнате со вторым, похищенным ребенком. Разбейте статую (шаром на цепи), встаньте в нижнем левом углу, чтобы избежать повреждений. Камни, падающие сверху, переключают рычаг, и ворота откроются. Теперь возвращайтесь в Inoa.

Уровень 51

В Inoa

Идите в дом Wendell'a, после чего в дом Beaumont'a. Поговорите с людьми в гос-

тиной. На следующий день идите в магазин и получите долгожданную кольчугу (Silver armor). Поговорите с Meia и направляйтесь в святилище, чтобы побеседовать с Ronan'ом.

Язык твой — враг твой

Поговорив с вами, Ronan атакует. Монстра, в которого превратился Ronan, убить не сложно, нужно только грамотно избегать его атак. Покиньте святилище и идите в дом Nava.

Уровень 52

Дом Nava

Спуститесь по лестнице и идите по коридору, в том числе и по заполненной водой его части. Пройдите в нижнюю левую дверь. Ваша задача в этом подземелье — найти и зажечь двенадцать фиолетовых шаров, после чего откроется вход на остров Nava.



Первый шар находится в комнате, заполненной водой. Он появится на двигающейся платформе, которую можно активизировать, убив всех рыбок в воде. Второй вы найдете в комнате с жуками-монстрами. Шар находится на верхнем выступе. Третий шар расположен в открытой комнате с четырьмя жуками, где он занимает центральное место. Четвертый находится в комнате с выступами — в середине и наверху комнаты. Пятый шар спрятан в комнате с десятью каменными горками и болотистого типа монстрами. Взорвите каменные горки, и в одном из отверстий найдете шар. Шестой шар вы отыщете в комнате с большим каменным образованием посередине комнаты, где и находится шар. Чтобы достать его, вам нужно прыгнуть с верхнего правого выступа. Седьмой шар находится в комнате с пятью болотными монстрами. Когда вы их убьете, в комнату упадет шар, который нужно зажечь.

Восьмой шар — в комнате с каменными квадратами разной высоты и жуками-монстрами. Шар находится на верхнем квадрате. Девятый шар — в комнате, заполненной водой, где есть выступы с причалами. Возьмите бочку и, стоя на верхнем правом выступе, сбросьте ее на шар, таким образом переключив его. Десятый шар вы найдете в комнате с огромным камнем. Прой-

дите по ходам, выдолбленным в камне, и посередине найдете шар.

Одиннадцатый шар расположен в комнате с тремя выходами и тремя дверьми. Шар вы найдете, если пройдете в левую дверь. Двенадцатый, последний шар ждет вас в комнате с несколькими выступами и жуками. Убейте жуков, и последний, заветный шар появится из земли.

Вернитесь в комнату с лестницей, окруженной шарами. Поднимитесь по лестнице и выйдите в открывшуюся дверь. Вы окажетесь снаружи. Сохранив игру, идите налево к дому. Пройдите за домом и спрыгните на нижний выступ. Идите направо и, поднявшись по лестнице, войдите в дом, где найдете Nava. Он даст вам кристалл, который нужно поставить на деревянный пьедестал.

Zorgia, старина!

Вы встречались с ним в Nirude Castle. Чтобы победить его, нужно постоянно двигаться. Иногда Zorgia будет метать диски, которые будут преследовать вас, поэтому старайтесь держаться стен! Теперь идите в северо-западном направлении, к семи алтарям.

Уровень 52

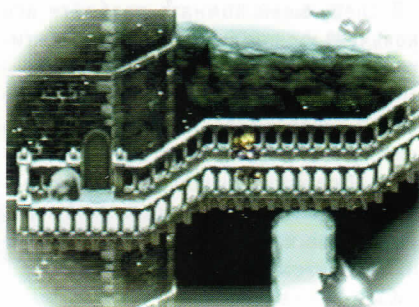
Перед замком

От рудников Иноа идите строго по направлению на север. Положите артефакты на пьедесталы, и из земли поднимется замок Melzas'a. Подойдите к передним воротам и идите направо вдоль стены, а потом наверх до дыры. Спрыгнув вниз, вы окажетесь в воде. Войдя в верхнюю дверь, используйте бочки как ступеньки. Поднявшись на верхний выступ, пройдите по лестнице и выйдите через верхнюю дверь. Используйте лук, чтобы переключить рычаг, и, убив всех противников, выйдите через открывшуюся дверь. Вы окажетесь снаружи, на стене замка. Пройдите в башню, где, убив врагов, покиньте комнату через левую дверь. Очутившись снова на стене, идите налево, в следующую башню. Переключите левый рычаг, и сверху упадет сундук с ключом. Выйдите через правую дверь и идите в башню направо. Спуститесь по лестнице, идите в правую дверь. После этого поставьте две бочки на цветные платформы на полу и, покинув комнату, спуститесь по лестнице. Используйте лук, чтобы разбить серебряный глаз. Поднимитесь по двум лестницам и пройдите в левую дверь, которую недавно загоразивала стена. Пройдите налево, взорвите цепь с помощью бомбы и переключите рычаг. Вернитесь в комнату с подвешенными сундуками и поднимитесь по лестнице. Двигайтесь налево и войдите в следующую башню. Внутри, перебейте всех врагов и выйдите через

верхнюю дверь. Пройдите дальше по стене и войдите в следующую башню. Переключив рычаг, выйдите через дверь внизу комнаты. Вернитесь в предыдущую башню, спуститесь по двум лестницам подряд и поверните турникет направо. Пройдите в открывшиеся ворота и переключите рычаг. Поднимитесь по одной из лестниц (по тем же, по которым вы спускались) и войдите в дверь. Поверните левый турникет вниз. Войдите в открывшийся секретный ход.

Пройдя в открытую дверь, переключите рычаг и выйдите из секретной части комнаты. Снова поверните турникет вниз и пройдите в верхнюю дверь. Отыскав ключ, вернитесь в комнату, где вы второй раз переключали турникет, и воспользуйтесь им. В новой комнате используйте лук, чтобы разбить серебряный глаз. Идите в верхнюю левую комнату.

Пройдите через открывшийся ход, возьмите бочку и направляйтесь в верхнюю часть комнаты, где поставьте бочку на переключатель, вделанный в пол. Ваш герой должен встать на второй переключатель. Взяв ключ, удалитесь через нижнюю комнату. Двигайтесь направо и откройте ключом металлическую перегородку. Выйдите через левую дверь, поднимитесь наверх и



выйдите через нижнюю дверь на стену замка. Пройдите к следующей башне и внутри найдете второй ключ. Откройте вторую металлическую перегородку. Ударьте несколько раз рычаг, а затем переключите его. Вернитесь на стену замка. Встаньте непосредственно над открывшимися воротами замка, теперь спрыгните вниз и войдите внутрь.

Подойдите к закрытым воротам, пройдите направо и обойдите статуи львов. Переключив рычаг, идите по проходу направо и, когда вы подойдете к серой каменной плите на земле, просто идите сквозь кусты. Там вы найдете ключ. Теперь запрыгните на сундук и направляйтесь налево. Откройте ворота и пройдите внутрь. Стоя перед ступеньками (под статуей динозавра), поверните направо. Поднимитесь по ступенькам, на которые наткнетесь, и идите в правый угол балкона. Переключите рычаг и войдите в открывшуюся дверь. Здесь вы найдете телепорт, ведущий в Иноа. Вы можете испытать его и, когда вернетесь назад,

выйдите из комнаты и идите вниз, вдоль кустов. Пройдите сквозь кусты (чуть ниже и правее фонтана) и найдете ключ. Откройте ключом ворота слева и идите ко входу в



замок. Оттуда поверните налево и поднимитесь по лестнице на балкон. Спрыгните в дыру и переключите рычаг. Спрыгнув еще раз, вы окажетесь как бы в секретном месте, после чего поднимитесь по лестнице и войдите в дверь, которую вы только что открыли. Восстановив свои силы, идите к фонтану чуть ниже и левее главного входа. Пройдите налево от фонтана и телепортируйтесь. Из места, куда вас перенесло, идите вниз. Пройдите через кусты, а потом направо. Отыскав ключ, пройдите налево. Откройте ключом ворота в центральной части, потом идите налево. Когда упретесь в тупик, идите наверх, через кусты, и найдете еще один ключ. Встаньте на сундук и перепрыгните кусты. Пройдите через последние ворота, которые вы открыли, откуда идите по направлению на юг. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть последние ворота. Используйте левый телепорт, спрятанный в кустах. Из места, где вы появились, идите направо, а потом наверх. Переключите рычаг и вперед, к опасным приключениям в замке!

Уровень 53

Замок Melzas

После того как вы поговорили с духом Melzas'a, у вас появилась новая задача — восстановить нормальный ход времени. Поднимитесь по лестнице, расположенной справа от светящейся колонны. Пройдите по коридору направо. От закрытых ворот идите направо и войдите в первую открытую дверь. Возьмите ключ из сундука и вернитесь к светящимся колоннам. Оттуда идите в библиотеку (правая дверь). Обойдите книжные полки и возьмите бочку, поставьте ее на стул в левом углу. Забравшись на бочку, прыгните вправо, на полку, и переключите рычаг. Покиньте библиотеку через дверь справа. В следующей комнате, миновав обездвиженных монстров, выйдите через правую дверь. Разбив среднюю кольчугу, стоя на сундуке, прыгните вправо, на кольчугу. Прыгнув на верхний правый выступ, пройдите в дверь. Поднимитесь по



лестнице слева, сдвиньте правый турникет наверх, средний турникет налево, а потом снова сдвиньте правый турникет, но уже направо. Поднимитесь по лестнице, возьмите в верхней комнате ключ, переключите рычаг. Снова вернитесь в комнату со светящимися колоннами. Поднимитесь по лестнице, разбейте кольчуги и переключите рычаги. Вернитесь в центральную комнату и пройдите в левую комнату (столовая комната). Пройдите в левую дверь в двух комнатах, пока не придете к кольчугам. Разбейте их и поставьте найденную бочку под верхним выступом. Открыв ключом дверь, поднимитесь по лестнице справа и возьмите бочку, спрятанную под желтой корзиной. Расположите корзины под выступом и нажмите на переключатель, вделанный в пол. Очутившись наверху, переключите рычаг и прыгните снова вниз, чтобы переставить бочку с переключателя в полу в верхнюю часть комнаты. Используя бочки как ступеньки, заберитесь по лестнице справа. Взяв ключ в следующей комнате, переключите рычаг — с этого момента время восстановлено. Переключите рычаг в левом углу и выйдите через открывшуюся дверь.



Спрыгните на нижний балкон и переключите рычаг. Выходите через верхнюю дверь. Спуститесь по лестнице, затем по коридору и переключите рычаг рядом с дверью. Поднимитесь по лестнице (с которой вы только что спустились) и идите направо. Пройдите вниз и окажетесь на балконе. Поднимитесь по ступенькам справа, в комнате поставьте турникет на переключатель в полу. В комнате появятся четыре шара: три оранжевых и зеленый. Ваша задача перекрасить все шары в зеленый цвет. Для этого используйте лук. Достигнув успеха, идите вниз и направо по коридору. Войдите в запертую дверь. Убейте монстров и переключите рычаг, потом поставьте бомбу на рычаг, а сами встаньте между верхней двигающейся платформой и верхним левым выступом. Когда двигающаяся платформа остановится на полпути, снова поставьте бомбу на рычаг и встаньте на левую платформу. Переключите рычаг на выступе, куда вы попали, и, прыгнув вниз, покиньте комнату через нижнюю дверь. Пройдите направо и войдите в первую откры-



тую дверь в коридоре. Сдвиньте турникет на переключатель в полу, на остальные переключатели поставьте бочки, а на последний — поставьте вашего героя. Выйдите через нижнюю дверь и идите направо. Используйте Spring plant, чтобы перепрыгнуть через дыру. После этого войдите в левую дверь и запрыгните на пьедестал. С пьедестала прыгните на огнемёт и таким образом доберитесь до переключателя справа. Выйдите через открывшуюся дверь, потом переключите рычаг и идите через нижнюю дверь. Свернув направо, пройдите налево по коридору и войдите в комнату. Запрыгните по горшку на пьедестал, а потом на двигающуюся платформу. Встаньте на деревянный пьедестал и, переключив рычаг, покиньте комнату.

В следующей комнате разбейте все кольчуги и с помощью Fire wand зажгите все шары, а верхний левый шар зажгите последним. Взяв ключ, выйдите через нижнюю дверь. Войдите в правую дверь, а затем в первую дверь в коридоре. Поднимитесь по лестнице и попадете в комнату, где нужно переключить рычаги, не касаясь пола. Переключите их соответственно:

4
5 3
12 11 10 6 2 1
9 7
8

Выйдите в открывшуюся дверь и сверните налево в коридор. Пройдите несколько комнат, пододвиньте турникет и переключите очередной рычаг. Вернитесь в столовую комнату и переключите рычаг справа. Зажгите упавшие сверху шары в особом порядке. На верхнем и нижнем столе — справа налево. Вернитесь в главный коридор, поднимитесь по правой лестнице. Разбейте кольчуги и переключите рычаг. Когда вы дойдете до очередной кольчуги, разбейте только один каменный блок стены. Заберитесь на стену, разбейте кольчугу и добейте стену. Поставьте турникет на переключатель в полу, а сами встаньте на второй. Убейте всех врагов в следующей комнате и, взяв ключ, пройдите в комнату, где нужно переключить рычаги, не касаясь пола. Выполнив задание, идите налево и двигайтесь по ко-

ридору направо. Поставьте турникет на переключатель и переключите рычаг. Идите в нижнюю комнату. Переключите рычаг и вернитесь назад в комнату, где вы разбивали кольчуги. Выйдите через нижнюю дверь и прыгайте вниз, в дыру. Пройдите несколько комнат, уничтожая врагов и переключая рычаги, пока не найдете ключ. Теперь вер-



нитесь в главный коридор. Идите налево; пройдя несколько комнат, вы выйдете на балкон. Поднимитесь по лестнице и прыгните вниз, после чего вы окажетесь на крыше. Пройдите по крыше и прыгните на следующий балкон. Используйте Spring plant, чтобы прыгнуть на верхнюю крышу. Опять упав вниз, вы угодите на балкон. Пройдя несколько комнат (внутри), вы очутитесь на другом балконе, где нужно переключить очередной рычаг. Когда вы войдете в комнату с шарами, используйте лук, чтобы перекрасить их в другой цвет, и снова выходите на балкон. Пройдите несколько комнат, переключите последний рычаг и идите в главный коридор. Теперь открыта главная дверь, ведущая к самым злобным врагам, так что лучше восстановите свои силы и сохраните игру.

Четырехкрылое создание

Основные правила безопасности в работе с драконом — бить его, когда он стоит на земле, и убегать вниз, когда он бросается на вас сверху. Если дракон начинает плевать в вас огнем, отходите из зоны досягаемости, которая определяется тенью чудовища.

Melzas является лично

А вот и долгожданная встреча с самым большим воплощением зла — Melzas. Он будет появляться со своими двойниками, но определить оригинал легко — он явится последним. Главное, бить по-настоящему, и успех обеспечен!

Но это еще не все. Вам предстоит еще сразиться с двумя глазами, двумя руками и мозгом в одном комплекте! Держитесь нижней части поля и бейте только мозг, тогда справедливость восторжествует.

В качестве награды вы удостоиваетесь чести лично сжечь Melzas'a.

А теперь откиньтесь в своих креслах и наслаждайтесь зрелищем!