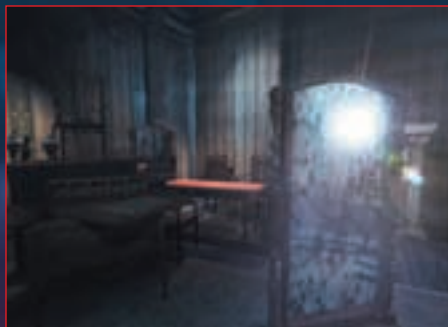


# ДРАКУЛА 2

## Карфакс

Оказавшись перед особняком Дракулы, идем к правой стороне сада, ближе к стене, раздвигаем ветки и забираем предмет, закрепленный в центре барельефа. Возвращаемся к дому, по дороге забрав масленку, которая закопана в землю у основания дерева справа. Спускаемся в пустой бассейн, который находится слева от крыльца, и берем предмет, находящийся в центре барельефа. Поднимаемся по лестнице к двери дома, открываем ее ключом и заходим в зал.

Поднимаемся вверх по лестнице и в центре балкона открываем дверь, ведущую в комнату Дракулы. Заглядываем в ящик стола — нам нужно забрать оттуда компас, цилиндр, записную книжку Дракулы и свечу. Из сундука мы достаем телескоп и подсвечник, после чего переходим к комоду, на котором лежат три металлических коробки. Открыв коробку с надписью «Стикс», мы забираем оттуда жетон, перфоленту для органа и коробок со спичками. Присмотревшись повнимательнее к висящей над комодом гравюре Карфакса, мы забираем спрятанный за ней документ (позднее он поможет нам решить головоломку и заполнить во-



дой пруд в саду). Теперь заходим за ширму и устанавливаем подсвечник на ящик. Совмещаем в inventory коробок спичек и свечу. Теперь свеча зажжена. Помещаем зажженную свечу в подсвечник и забираем ключ, висящий на стене справа.

С помощью этого ключа мы наконец-то можем открыть запертую дверь. В следующей комнате мы находим тело Пибоди и снимаем ключ у него с пояса. В этот момент в комнату врывается монстр, который с легкостью выбил дверь и теперь как раз собирается сожрать Джонатана. Времени у нас не так уж и много. Совмещаем в inventory пистолет и пули, разворачиваемся и стреляем в замок двери, ведущей в кладовую. Заходим внутрь, сразу же разворачиваемся и двигаем комод для того чтобы надежно забаррикадировать дверь (в противном случае монстр в считанные секунды ворвется в комнату и убьет Джонатана). Подходим к стулу, стоящему возле камина, и переносим его под ярко освещенное окно справа. Заглядываем в камин, забираем еще один предмет из центра барельефа, а также стоящую справа кочергу. Встав на стул, мы с помощью кочерги отдираем доски, которыми забито окно, и яркий дневной свет разливается по комнате. Забрав стоящее возле двери зеркало, мы переносим его в центр комнаты так, чтобы оно отражало свет. Теперь можно отодвинуть комод и впустить монстра в комнату. Отраженный зеркалом свет касается чудовищного зверя, и тот немедленно рассыпается в прах. Забрав второе зеркало, мы возвращаемся в комнату Дракулы

и устанавливаем его напротив дверного проема, в котором стоит второй монстр. Еще одно чудовище уничтожено.

Но рано праздновать победу. Теперь мы можем выйти из комнаты, но внизу в холле нас ждут сразу три монстра. Быстро идем налево до конца балкона и прыгаем на люстру. Раскачиваясь, она отражает солнечный свет, который уничтожает чудовищ. Вновь оказавшись в холле, мы подходим к заколоченной досками двери, ведущей в подвал (она находится слева от лестницы). Оторвав доски с помощью кочерги, мы заходим в подвал и отодвигаем стоящий справа ящик. Под ним лежат кусачки. Подобрал их, мы двигаем ящик обратно и забираем из центра спрятанного между двумя коробками барельефа очередной загадочный предмет. После этого мы можем с чистой совестью возвращаться в сад и приступать к решению головоломки.

Слева от пустого бассейна находится небольшой постамент. Перекусив кусачками цепь, удерживающую решетку, и смазав заржавевшие петли маслом из масленки, мы получаем доступ к весьма загадочному механизму. Положив в центр найденный за гравюрой Карфакса документ, мы поливаем его маслом из масленки, для того чтобы проявить весь текст. После этого нам необходимо расположить те самые ключи, которые мы забирали из различных барельефов, и диски с символами в определенном порядке, который описан в документе:

Поз1 Поз2 Поз3  
Поз6 Поз5 Поз4

Порядок в inventory (по часовой стрелке):

1-ый Ключ — Поз6  
2-ой Ключ — Поз2  
3-ий Ключ — Поз1  
4-ый Ключ — Поз4

Положение дисков

Поз1 — Треугольник, направленный вверх  
Поз2 — Треугольник, направленный вниз  
Поз4 — Перечеркнутый треугольник, направленный вниз  
Поз6 — Перечеркнутый треугольник, направленный вверх

Повернув колесо внизу постамента, мы заполняем пруд водой. Одновременно запускается механизм, который открывает металлическую дверь внутри подвала. Отправляемся туда и видим, что дверь слева от входа теперь действительно разблокирована. Открыв ее, мы попадаем в канализацию.



Максим  
Заяц

## Канализация

Свернув налево, мы идем по туннелю и затем карабкаемся вверх по лестнице. Выбравшись из канализационного люка, мы оказываемся перед входом в лечебницу для душевнобольных.

## Лечебница Карфакса

Постучавшись во входную дверь, мы заходим внутрь, и Билл, помощник доктора, сообщает Джонатану о том, что его уже давно ждут. Помимо самого доктора Сьюарда, в кабинете находится Мина. Поговорив с ней и с доктором, мы отправляемся исследовать Хайгейт. Для того чтобы Джонатан мог пробраться туда незамеченным, Сьюард дает ему ключ от двери, ведущей в канализацию. Выйдя из кабинета, мы открываем этим ключом дверь, которая находится справа за столом.

## Канализация

И вот мы отправляемся в Хайгейт. Заблудиться здесь довольно сложно — существует всего лишь один путь, через второй туннель справа. Захватив с собой веревку, висящую на правой стене сразу после поворота, мы подходим к пульту управления. Подобрал сломанный вентиль, лежащий на земле перед ним, мы идем дальше, пока путь нам не прерывает небольшой отстойник. Совместив в inventory сломанный вентиль с веревкой, мы перекидываем его на другую сторону. В результате падает металлическая лестница, по которой мы можем перебраться на другую сторону. Открыв лежащую на земле коробку с инструментами, мы достаем оттуда гаечный ключ и возвращаемся к пулту.

Напротив него на стене имеется еще один вентиль. Открыв его с помощью гаечного ключа и забрав с собой, мы возвращаемся к отстойнику и, дойдя до середины лестни-

цы, поворачиваемся к правой стене и с помощью гаечного ключа закрепляем все тот же вентиль на новом месте. Повернув вентиль, мы спускаем воду. Переходим на другую сторону отстойника (туда, где лежит ящик с инструментами), разворачиваемся и забираем лестницу. Ее необходимо установить у стены справа так, чтобы мы могли спуститься по ней вниз. Лестницу мы вновь забираем с собой, проходим в соседний отстойник и вновь устанавливаем ее у стены. Карабкаемся вверх, стреляем из револьвера в замок канализационного люка над головой и выходим на кладбище Хайгейт.

### Хайгейт

На углу справа от больших ворот к стене прикреплена лестница. Используем ключ, который мы нашли на теле Пибоди, открываем замок и забираем лестницу с собой. Если, стоя возле канализационного люка, повернуться лицом к воротам, в проходе слева от нас будет большой склеп, на крыше которого установлены две статуи волков. Прислонив к нему лестницу, мы забираемся наверх и находим там небольшой портфель. В нем лежат распятие и осиновый кол. Забрав их с собой, спускаемся вниз и встречаемся с Пибоди, который теперь стал вампиром. Напугав его распятием, мы спрыгиваем следом за ним в могилу и вбиваем в грудь вампиру осиновый кол. После этого нужно обыскать одежду Пибоди. В его карманах мы находим часы и блокнот, в котором говорится о том, что некий таинственный незнакомец заходил в один из склепов в шесть утра.

И вновь мы забираемся на склеп со статуями волков. Достав компас, мы поворачиваемся на северо-запад и щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по самому подозрительному склепу. После этого мы дос-



таем часы Пибоди. Почти шесть утра! Достаем телескоп и направляем его на склеп. Как раз вовремя — мы успеваем увидеть графа Дракулу, который делает что-то со статуей справа от входа, и затем скрывается внутри склепа. Спускаемся вниз и пытаемся последовать за ним. Подойдя к склепу (если стоять возле канализационного люка лицом к воротам, он находится справа), мы нажимаем на глаз статуи справа от входа. В этот момент оживают три каменные горгульи. Они издают какой-то странный звук, и в результате Джонатан на несколько часов теряет сознание. Придя в себя, он спешно возвращается в лечебницу доктора Сьюарда.

### ЛЕЧЕБНИЦА

Самого доктора сейчас нет на месте, и у нас появляется прекрасная возможность немного похозяйничать у него в кабинете. Подойдя к столу Сьюарда, мы открываем левый ящик и достаем оттуда стетоскоп. После этого нужно щелкнуть курсором в виде увеличительного стекла по фонографу. Мы слушаем последнюю запись, которую сделал доктор Сьюард прежде чем его и Мину похитил граф Дракула. Подойдя к камину, мы подбираем лежащее возле окна обручальное кольцо Мины и повнимательнее приглядываемся к висящей на стене картине. За ней скрывается сейф. Поочередно увеличивая каждое из четырех колес, мы устанавливаем стетоскоп в левом нижнем углу экрана и, ориентируясь по щелчкам, подбираем код:

Колесо1 Колесо2  
Колесо4 Колесо3

Колесо1 — Цифра 8  
Колесо2 — Цифра 3  
Колесо3 — Цифра 6  
Колесо4 — Цифра 4



Сейф открывается, и мы достаем оттуда талисман Дракона. В сумке лежат негативы, еще один восковой цилиндр для фонографа, чесночная настойка и записная книжка доктора. Забрав все это с собой, мы читаем досье Хопкинса и забираем оттуда ключ от его палаты. Вернувшись к столу доктора Сьюарда, мы убираем первый цилиндр фонографа в футляр, а на его место устанавливаем запись, найденную в сейфе. Со второй попытки нам удастся прослушать ее до конца. Итак, в процессе приготовления настойки против вампиров ее температура должна равняться 35 градусам. Возвращаемся в прихожую и заходим в дверь справа.

Спустившись вниз в помещение для больных, мы подходим к столу и забираем лежащий на блюдечке кусок сахара. Положив его в inventory в спичечный коробок, мы укладываем этот коробок на стол и ждем, пока на сахар сядет муха. После этого мы забираем коробок со стола и идем к больничным палатам, больше всего напоминающим тюремные камеры. Хопкинс сидит за третьей дверью справа. Открыв замок с помощью ключа, найденного в его личном деле, мы пытаемся установить контакт с сумасшедшим, подарив ему нашу муху. Хопкинс весьма разговорчив, вот только упоминание о Мине его явно расстраивает. Выйдя из палаты, мы поворачиваем направо и заходим в лабораторию (дверь в конце коридора). Здесь нас поджидает Билл, неведомо каким образом превратившийся в вампира. Увидев распятие, он в испуге падает в кресло. Для того чтобы окончательно его обезвредить, мы должны приложить крест ко лбу вампира. После этого можно снять ключ у него с пояса и, вернувшись к столу, на котором мы ловили муху, открыть этим ключом ящик. Из ящика мы достаем обыкновенный шприц, после чего



возвращаемся к Биллу в лабораторию и откачиваем у него из правой руки немножечко крови. Теперь нам нужно открыть стоящий в лаборатории комод и приступить к приготовлению противовампирского зелья. Вылив в колбу чесночную настойку из зеленой бутылки, найденной в сейфе, мы добавляем туда кровь Билла и затем ставим пустую бутылку под отводную трубку. Дважды щелкнув курсором «+» справа от горелки, мы ждем, пока жидкость нагреется до температуры 35 градусов, и сразу же после этого щелкаем один раз слева курсором «-» — чтобы, не дай Бог, не перегреть полезное сырье. Через некоторое время химическая реакция заканчивается, и средство против вампиров выливается в зеленую бутылку. В inventory мы совмещаем ее с револьвером, создав в итоге особые пули, эффективные против вампиров (пистолет при этом начинает светиться зеленым светом). Мы возвращаемся в палату к Хопкинсу и получаем его очки взамен кольца Дракона. В дальнейшем с помощью этих очков мы сможем видеть не хуже любого вампира. Ну а сейчас в кабинете доктора Сьюарда звонит телефон, и мы торопимся ответить на звонок... графа Дракулы. Закончив разговор, мы возвращаемся обратно в лабораторию и убеждаемся в том, что за время нашего отсутствия Хопкинс с Биллом ухитрились сбежать. На месте кресла теперь находится металлический люк, через который мы спускаемся в канализацию.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Лучшие X-материалы за год  
Зимнее западлостроение  
Взлом таксофонов  
звоним на халаву

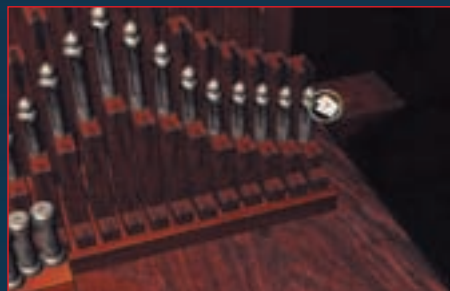
X-гороскоп  
Порочный софт на компакт-диске

X-video  
Море новогодних  
подарков inside

Наша  
Супер-наклейка  
в подарок



СПЕЦВЫПУСК  
ХАКЕР  
#5



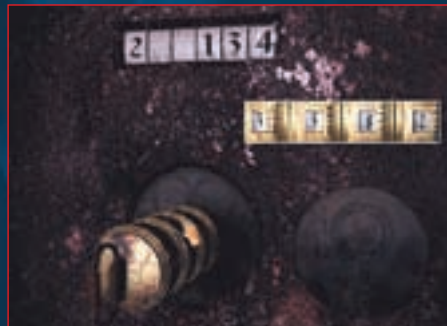
### Канализация

Пройдя по тускло освещенному туннелю, мы сворачиваем направо и вскоре выходим в основной коридор. Путь слева преграждает решетка. Сворачиваем направо и надеваем очки Хопкинса для того чтобы увидеть следы на полу туннеля. Вскоре, однако, они исчезают, и мы подходим к пульту, на котором нужно повернуть рычаг. После этого мы разворачиваемся, надеваем очки и готовимся к бою с мильгой Биллом. Выстрелив в красную точку, которая находится у него напротив сердца, мы переходим в следующий туннель и вскоре видим металлическую дверь в стене справа. Слева от двери в стене виднеется металлическая панель. Для того чтобы открыть ее, достаточно потянуть за кольцо в центре, после чего перед нами появляется своеобразный счетчик, круг с замочной скважиной и некий таинственный знак. Попробуем разобраться, что к чему. Заглянув в inventory, мы забираем металлический цилиндр и вставляем его в замочную скважину. Теперь, заглянув в inventory еще раз, мы можем обнаружить тонкий ключ со странными прорезями в одной из ячеек слева. Используя его на дневнике Дракулы (красная книга), мы принимаемся разгадывать очередную головоломку. Итак, ключ необходимо положить так, чтобы острым концом он указывал на знак, изображенный справа от замка. После этого мы выписываем в ряд цифры, установленные на индикаторе (2 \_ \_ 1 3 4), а под ними — цифры, появившиеся в прорезях ключа после того как мы использовали очки Хопкинса (иконка в правом нижнем углу экрана) — 5 1 0 3 8 2. После этого мы вновь забираемся в inventory и щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по цилиндру, из которого мы вынули ключ, и начинаем собирать шифр. Первая цифра на индикаторе — двойка — соответствует цифре пять из дневника. Это означает, что ВТОРАЯ цифра кода — 5. Вторая и третья ячейки индикатора пусты, на четвертой выпала цифра один. Это означает, что соответствующая ей цифра 3 из дневника должна находиться на первом месте в шифре. Действуя подобным образом, мы собираем весь шифр замка и выставляем его на цилиндре. В inventory мы вновь вставляем ключ внутрь цилиндра, а затем вставляем всю эту конструкцию в замочную скважину. Дверь открывает-

ся, и мы попадаем в кинотеатр «Стикс» (цилиндр необходимо забрать с собой).

### «Стикс»

Пройдя по коридору, мы попадаем в кинозал. Подходим к проектору, рядом с которым стоит манекен Дракулы, и бросаем в щель найденный в металлической коробке с надписью «Стикс» жетон. Нам показывают довольно-таки неприятный фильм о том, как граф Дракула похищает Мину. После этого мы должны отыскать в одном из углов кинозала орган и установить в него перфоленту (ячейка находится в правом верхнем углу). Джонатан вдыхает газ, идущий из труб органа, и падает без сознания для того чтобы очнуться... в покоях трансильванского замка графа Дракулы! Джонатан привязан к кровати, рядом с которой стоит сам граф, который коротко и доходчиво объясняет ему всю безвыходность сложившейся ситуации и требует отдать кольцо Дракона. В обмен на жизнь, разумеется. Джонатан, естественно, отказывается, и Дракула в раздражении покидает комнату. По идее, ему на смену должна была появиться толпа хищных тварей, которые в мгновение ока превратили бы Джонатана в вампира... но вместо этого в комнате появляется наш старый знакомый Хопкинс, который сообщает Джонатану о том, что он спрятал амулет Дракона на кладбище Святого Георгия, и довольно быстро этого нам нужно достать заброшенный графом под кровать пистолет и выйти из комнаты (вы-



ходить без оружия крайне не рекомендуется — в этом случае Джонатана почти сразу же убьют).

Позвольте-ка, а где же замок? Оказывается, мы находимся в одном из павильонов личной киностудии графа. Кстати, один из его подручных сейчас как раз поджидает нас в дальнем конце коридора. Не теряя ни секунды, надеваем очки Хопкинса для того чтобы увидеть красную точку на сердце вампира, и стреляем в нее из пистолета. Теперь можно немного перевести дух и зайти в павильон.

Похоже, на этот раз доктору Сьюарду не повезло по-крупному. Забравшись на платформу справа от дракона, мы открываем дверцу пульта управления и поворачиваем рычаг. Манекен Дракулы внезапно оживает и начинает двигаться по направлению к нам. Выхватив меч из статуи дракона слева, мы наносим удар и фактически отрубам роботу голову, что, впрочем, не производит на него ни малейшего впечатления. Джонатан перебегает на другую сторону платформы и с помощью меча перерезает канат. Оказавшись на верхнем ярусе, мы поднимаем канат с крюком и рукоятку, лежащие на полу слева от лестницы. После этого мы карабкаемся по лестнице наверх и остаемся возле устройства, управляющего лесами. Вставляем в механизм рукоятку и поворачиваем ее. Однако именно в этот момент робот Дракулы, воспользовавшись подъемником, швыряет в механизм балку, и рукоятка падает вниз. Мы оказались в ловушке на этом мосту.



Проходим до конца моста и в темноте перерезаем канат справа. Одна из металлических конструкций падает вниз, и мы получаем возможность вскарабкаться по ней к одному из люков вентиляционного туннеля. Забравшись внутрь, мы ползем по нему до тех пор, пока не наткнемся на здоровенный вентилятор. Для того чтобы остановить его, придется пожертвовать нашим мечом. Проползаем мимо остановившегося вентилятора и на пересечении движемся налево. Свернув за угол, мы находим торчащий из замка решетки граненый ключ. Забрав его, мы возвращаемся к развилке и на этот раз ползем направо. Открыв решетку в конце туннеля, мы видим робота Дракулы. Подцепив его веревкой с крюком, мы поднимаем робота к вентилятору, который окончательно выводит нашего противника из строя.

Спрыгиваем вниз, открываем пластинку на груди у механического Дракулы и достаем из-под нее основную деталь — небольшой камертон. После этого необходимо повнимательнее осмотреть правую руку робота. Отделив кисть от остальной руки, мы поворачиваем ее и активируем скрытый механизм. В результате на конце одного из пальцев робота появляется ключ. Забрав его с собой, мы заходим внутрь подъемника и активируем его, установив ключ в скважину на стене справа. Мы поднимаемся в кинозал.

Сьюард уже ждет нас, но для него, похоже, все кончено. Доктор отдает Джонатану ключ от своей лаборатории и просит отдать ему наш пистолет. Он готов пожертвовать своей жизнью для того чтобы уничтожить логово Дракулы и просит нас продолжить начатое им дело. Мы поднимаемся к органу и используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть светящуюся секретную кнопку. Нажав на нее, мы открываем проход в канализацию. Стоит нам войти в него, как Сьюард стреляет в баллон с топливом, стоящий под кинопроектором. Кинотеатра «Стикс» больше не существует.

### Канализация

Сев в привязанную у берега лодку, мы щелчком мыши отправляем ее в недалеком плавание, размышляя о новой миссии Джонатана — об уничтожении Карфакса. Причалив к берегу, мы вскоре находим дверь с кодовым замком и, следуя уже знакомой нам системе, определяем и устанавливаем на цилиндре новый шифр — 8462. После этого дверь открывается, и мы вновь попадаем в старый дом графа Дракулы.

### Карфакс

Краткая инструкция по подготовке пожара в отдельно взятом доме... Из подвала мы забираем три покрытых тряпкой ящика и укладываем их под лестницу в главном холле. Щелкнув по ящикам курсором в виде увеличительного стекла, мы находим в них топор, кувалду и ножницы. Забираем инструменты с собой и поднимаемся в комнату Дракулы. Здесь нужно использовать кувалду для того чтобы разломать на куски письменный стол и забрать с собой все что от него осталось. Переходим в соседнюю комнату (туда, где раньше находилось тело Пибоди) и с помощью ножниц срезаем с окна занавески. Подняв их с пола, мы возвращаемся в комнату Дракулы и, заглянув за ширму, снимаем с подсвечника погасшую свечу. Спускаемся вниз, в подвал, и разрушаем топором старый гроб Дракулы, лежащий справа. Забрав с собой обломки, мы выходим в холл и аккуратно раскладываем по ящикам все имеющиеся у нас горючие материалы — обломки досок и обрывки занавесок. После этого в inventory необходимо зажечь свечу с помощью спичек и затем бросить ее на ящики.



Дракула почти что смеялся... Огонь заблокировал выход из подвала, в котором находится Джонатан. Нам необходимо найти другой путь для того чтобы выбраться из горящего дома. Свет от огня падает на дальнюю стену подвала и освещает небольшую нишу, которая находится слева от запертой двери. В нише лежит ключ! Открыв дверь, мы проходим вперед и поворачиваем вентиль на стене справа. Резервуар наполовину заполняется водой, в которую нам, увы, предстоит нырять. Прыгаем вниз. Следующий этап необходимо точно рассчитать по времени, потому что запаса воздуха в легких у Джонатана хватает ненадолго. Сохраняем игру, ныряем в воду, подплываем к сваленной в дальнем углу куче хлама и отодвигаем ее в сторону. Под ней находится еще один вентиль. Поворачиваем его,



сразу же разворачиваемся и плывем обратно. Не так-то просто найти обратный путь, особенно когда у нашего героя остается так мало времени. Всплыв на поверхность и отдышавшись, мы убеждаемся в том, что теперь резервуар полностью заполнен водой. Плывем в небольшой туннель, который расположен в дальней стене помещения и до которого теперь мы уже можем добраться — и через некоторое время выбираемся из канализационного люка прямо перед входом в лечебницу для душевнобольных. Заходим внутрь.

## Лечебница

Мы отправляемся в лабораторию. Открыв большой шкаф ключом, который отдал нам доктор Сьюард, внизу за занавеской



мы обнаруживаем небольшую фотолaborаторию. Поместив имеющийся у нас негатив под увеличитель, мы включаем красный свет (кнопка находится примерно посередине экрана) и щелкаем по конверту справа, чтобы положить под увеличитель лист фотобумаги. Теперь необходимо включить сам увеличитель, а затем перенести непроэкспонированную фотографию в стоящую справа ванночку с проявителем. Щелкнув по готовому снимку курсором в виде увеличительного стекла, мы видим три прибора, на каждом из которых выставлено определенное значение — 8 для проводника, 4 для трубки электролиза, 7 для амперметра.

На полке сверху находится разобранный аппарат доктора Сьюарда. Ознакомившись с лежащей рядом с ним инструкцией (перевернуть ее мы можем в inventory), приступаем к сборке устройства для уничтожения вампиров. Весь процесс следует проводить точно в указанном порядке — всего одна неправильно размещенная деталь приведет к тому, что устройство не будет функционировать. Прежде всего, мы устанавливаем деталь, похожую на электромагнит в форме подковы. Увеличив ее, мы устанавливаем индикатор на отметку 8. Вторая деталь — трубка с электролитом — размещается немного ниже. На ней мы выставляем значение 4. Третья часть — амперметр, и четвертая — реостат — устанавливаются последними. Выставив с помощью реостата на амперметре значение 7, мы вынимаем из устройства закрепленную в верхней части антенну и заменяем

ее на камертон, извлеченный из груди робота-Дракулы. После этого нам остается захлопнуть крышку прибора, вынуть из него рукоятку (она находится справа) и забрать его с собой. Мы покидаем лабораторию и через люк в полу спускаемся в канализацию.

## Канализация

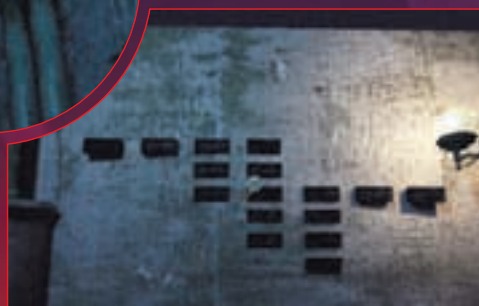
Оказавшись в канализации, мы знакомым путем двигаемся по направлению к Хайгейту. Однако через некоторое время путь Джонатану преграждают крысы. Самое время опробовать в действии аппарат доктора Сьюарда. В inventory мы запускаем его с помощью рукоятки, после чего на панели прибора загорается зеленая лампочка. Щелкнув по иконке с изображением прибора курсором в виде увеличительного стекла, мы нажимаем на кнопку в левом нижнем углу приборной панели, для того чтобы перевести устройство в режим приема. После этого мы наводим курсор на скопище крыс, чтобы определить некую загадочную «длину волны» этих тварей. Вновь возвращаемся в inventory и увеличиваем прибор. Теперь стрелка на левом индикаторе отклонилась. Выставив с помощью рукоятки реостата аналогичное значение на правом индикаторе, мы нажимаем на кнопку в правом нижнем углу приборной панели и вновь наводим курсор на крыс. Излучаемые аппаратом волны прогоняют хищных тварей, заставив их укрыться в соседнем туннеле. Мы получаем возможность пройти дальше.

Вновь оказавшись возле пульта управления, мы вставляем в скважину в нижней его части четырехгранный ключ, найденный в вентиляционном туннеле «Стикса». Вдали слышен шум поднимающейся решетки. Нажав на второй рычаг, мы поворачиваем мост в сторону второго туннеля. Пройдя его до конца, мы вновь оказываемся перед небольшим отстойником, перебраться через который нам помогут сваленные справа доски. Оказавшись на другой стороне, мы выбираемся через люк на кладбище Хайгейт.

## Хайгейт

На кладбище нам необходимо отыскать стену с благодарственными надписями (черные мраморные доски). Одна из них посвящена Святому Георгию, которого благодарит за защиту Брэм Стокер. Повернув ее, забираем из тайника кольцо Дракона и послание Хопкинса, из которого мы узнаем код, который потребуется нам для того чтобы проникнуть в каменоломни. После этого мы устанавливаем наш супераппарат в режим приема и обследуем кладбище в поисках трех каменных горгулий (две из них находятся на надгробиях в ближнем правом и дальнем левом углу, если считать от канализационного люка, а вот третья спряталась на окружающей территории стене в дальнем правом углу). Уничтожив их всех с помощью аппарата доктора Сьюарда (процедура аналогична той, что мы проводили с крысами), мы направляемся к склепу Дракулы и заходим внутрь.

Благодаря посланию Хопкинса, найденному позади плиты с благодарственной надписью, мы теперь знаем правильный код:



- \* верхний левый угол — 9
- \* верхний правый угол — 2
- \* нижний левый угол — 7
- \* нижний правый угол — 8

Набрав правильный код, мы нажимаем на барельеф, и саркофаг отъезжает в сторону, открывая проход в каменоломни. На этом заканчивается первый диск игры.

Продолжение следует...

СМ TACTIX

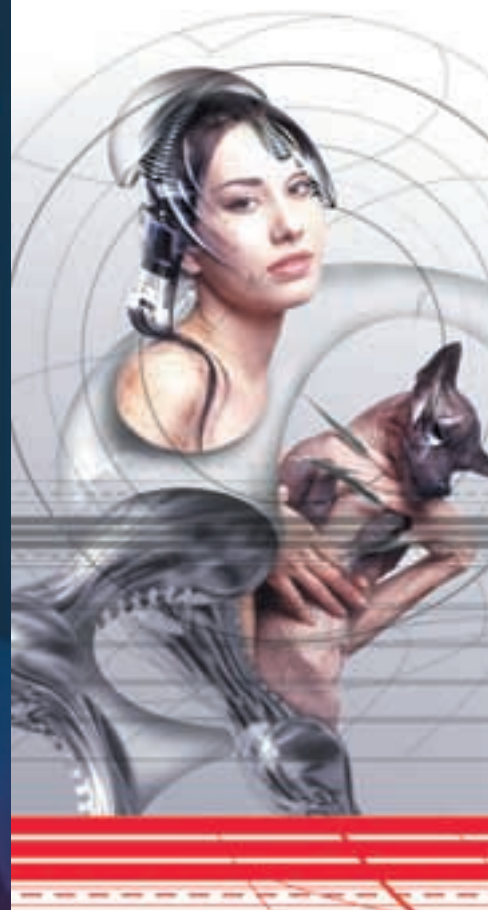


ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С И  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н В  
Н А  
О  
Г  
О



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ “МОДЕРН АРТ” ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU

Продолжение.  
Начало в номере  
03(84) за февраль 2001 года.

Максим Заяц

# ДРАКУЛА 2

## КАМЕНОЛОМНИ

И вновь поезд мчит Джонатана Харкера в Трансильванию. Решетчатая дверь закрывается позади нас. Мы возвращаемся в уже знакомые по первой части игры каменоломни. Спустившись вниз на один лестничный пролет, мы оказываемся перед запертой решетчатой дверью. Приглядишься повнимательнее к замку. Похожую головоломку нам уже приходилось решать в конце первого диска игры. Приглядевшись повнимательнее к лунному символу, изображенному в нижней части замка, мы открываем красный блокнот графа Дракулы на странице с фазами луны и надеваем очки Хопкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Ущербной луне (круг, покрашенный напополам) соответствует буква **E** и код **9462** на левой странице блокнота. Набираем код на замке:

- \* 9 слева сверху
- \* 4 справа сверху
- \* 6 слева внизу
- \* 2 справа внизу



...и нажимаем на лунный символ. Ворота открываются, и мы оказываемся в небольшом туннеле, в конце которого находится каменная голова дракона. Справа от нее на земле лежит ящик, закрытый тканью. Отдернув ее, мы находим лопату и лом и забираем их с собой. После этого нам необходимо вернуться в большой зал каменоломни.

Спускаемся вниз по лестнице и подходим к деревянным лесам. Развернувшись в сторону груды камней, наваленных в центре, мы щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по одному из них и отодвигаем его в сторону с помощью лома. Под камнем лежит детонатор (для того чтобы достать его необходимо потянуть за шнур). Забрав его с собой, мы



взбираемся на груды камней и находим там еще два инструмента — молоток и долото. Спускаемся вниз и подходим к столу с лампой. Используем молоток и долото, для того чтобы открыть ящик, и забираем оттуда катушку с кабелем. Приглядевшись повнимательнее к задней стенке ящика, мы вновь используем молоток и долото, чтобы сломать заглушку.

Открываем ящик до конца и достаем из секретного отделения небольшой ключ. С его помощью можно открыть коробку, которая стоит позади стола. В коробке лежит динамит. Забрав его с собой, мы возвращаемся к каменной голове дракона и устанавливаем динамитный заряд прямо в пасть. К заряду необходимо присоединить кабель, длины которого как раз хва-



тает для того, чтобы мы могли завернуть за угол туннеля. Присоединив к другому концу провода детонатор, мы нажимаем на рычаг. Взрыв уничтожает статую. Среди каменных обломков на земле лежит драгоценный камень. Подобрал его, мы идем в открывшийся проход и попадаем в темницу графа Дракулы.

## ТЕМНИЦА

Справа от нас находится нечто вроде шахматной доски. Подойдя к ней, мы поворачиваемся направо и видим на стене барельеф, изображающий голову демона. Левый глаз отсутствует. Вставив на его место найденный в туннеле драгоценный камень, мы открываем секретный проход к камерам.

Как и следовало ожидать, живых пленников у графа не осталось. Мрачное место — темнота, скелеты за решетками. Идем по коридору вдоль камер, сворачиваем за угол один раз, другой — и, наконец, видим слева сломанную решетку. Заходим внутрь камер и идем налево. Прежде чем повернуть за угол, стоит внимательно посмотреть под ноги. Щелкнув по лежащему на



земле скелету курсором в виде увеличительного стекла, мы отодвигаем его в сторону и с помощью лопаты выкапываем из земли берцовую кость. Заворачиваем за угол и идем до следующего поворота. На земле лежит еще один скелет. Отодвинув его в сторону и поработав немного лопатой, мы находим записку Великого камергера князя Раду и череп самого камергера. Забрав и то и другое с собой, мы выбираемся из камер и вновь идем по коридору по направлению к секретной двери. Завернув за угол, проходим еще немного вперед и видим слева проход, заканчивающийся деревянной дверью, окруженной черепами. Она заперта — но еще одна дверь находится справа. За этой дверью находится комната охраны. Забираем со стола арбалет и фонарь, выдвигаем ящик, чтобы заб-

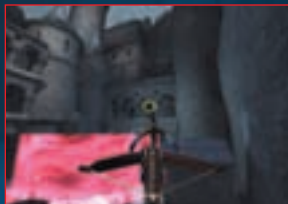
рать оттуда драгоценный камень в золотой оправе и, наконец, взбираемся с ногами на стол и находим на полке сверху арбалетные стрелы. Покидаем комнату охраны и приступаем к сооружению устройства, изображенного на чертеже Великого камергера. Прежде всего, мы совмещаем в **inventory** медальон и берцовую кость. Затем устанавливаем на пол перед дверью череп, втыкаем в него кость с примотанным к ней драгоценным камнем и с помощью спичек зажигаем в **inventory** фонарь. Установив его на землю позади черепа, мы наблюдаем за тем, как луч света прохо-

ну, мы слышим некий странный звук, доносящийся непонятно откуда. Отступаем назад, к открытой могиле, через которую мы выбрались из темниц, и достаем очки Холкинса. Для того чтобы увидеть развернувшееся на кладбище Борго сражение сил



Добра и Зла необходимо развернуться к главным воротам кладбища и использовать эти очки на области экрана между могилой Святого Георгия и закованным в цепь склепом. Исходящий из иконы столб синего пламени явно проигрывает огненному столбу склепа. Установив между ними рука-

Итак, мы лишились последнего союзника в этом замке — коварного, вероломного, но все же единственного человека, сочувствующего Джонатану и желающего поражения Дракуле. Мы возвращаемся во двор и там наблюдаем за тем, как Залина создает вокруг могил некий магический барьер, преграждающий дальнейший путь. По счастью, мы все еще можем подняться по лестнице, охраняемой двумя каменными волками. Присмотревшись к замку двери наверху, мы используем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. На замке виднеется пентаграмма — одна из



тех, о которых говорила Дорко. Используя кольцо старой ведьмы для того чтобы уничтожить магическую печать, мы открываем дверь и заходим в коридор, в дальнем конце которого путь над преграждает груда камней. Подобрал лежащие рядом крюк и канат, мы возвращаемся обратно на лестничную площадку и в **inventory** заряжаем ими арбалет. Теперь нам необходимо развернуться к дальней стене замка и выстрелить из арбалета в сторону галереи. Через весь двор над красным магическим барьером теперь проходит канат, который позволяет нам перебраться на другую сторону и, оказавшись на галерее, зайти в единственную доступную дверь — в малую библиотеку.

### ЗАМОК ДРАКУЛЫ

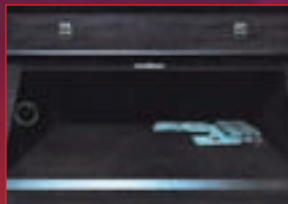
Как и прежде, старинный замок Дракулы встречает нас настороженным молчанием. Покинув склеп, мы пересекаем внутренний двор и в дальнем левом углу находим единственный доступный вход в здание — винтовую лестницу, уходящую вниз, в подвал Дорко. Она уже ждет нас... разве что ей фактически нечего сказать Джонатану. Хотя... В **inventory**, присмотр-

### МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Оказавшись в малой библиотеке, мы проходим в дальнюю часть помещения и открываем небольшой комодик, стоящий возле стены. Забрав документ, на котором изображена шахматная доска, мы используем лом для того чтобы открыть потайной ящик слева. Оттуда выкатывается пергамент с весьма странными геометрическими фигурами. Щелкнув по пергаменту курсором в виде увеличительного стекла, приглядимся к ним повнимательнее... Совершенно очевидно, что каждой из фигур должна соответствовать римская цифра, но в чем закономерность? Эврика! Достав из **inventory** послание Великого ка-



ревшись повнимательнее к записке Великого камергера Раду, мы переворачиваем листок и видим некий текст на незнакомом языке. Попробуем спросить о нем Дорко. И в самом деле, старая ведьма без труда расшифровывает послание. Вероятно, она сможет еще и восстановить кольцо Дракона... но здесь удача покидает Джонатана. Стоит ему отдать Дорко драгоценный камень Раду (мы нашли его за маской скелета), как внезапно появившаяся Залина, женщина-вампир, убивает старую ведьму и похищает кольцо Дракона. Единственное, что успевает сделать для нас Дорко — это отдать золотое кольцо, в которое она переносит часть своих сил.



мергера Раду, мы прикладываем его к пергаменту и убеждаемся в том, что два квадратных окна на документе вырезаны не случайно. Перемещая листок бумаги по пергаменту, мы добиваемся того, чтобы в одном из окон находилась римская цифра, а другом — одна из фигур, и запоминаем их соответствие. Перевернув послание, мы повторяем эту процедуру и так на-

## УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Лучшие X-материалы за год  
Зимнее заподластроение  
Взлом таксофонов  
звоним на халаяу

X-гороскоп  
Порочный софт на компакт-диске

X-video  
Море новогодних  
подарков inside

Наша  
Супер-наклейка  
в подарок



Спецвыпуск  
САМЕР  
#5



дит через драгоценный камень и падает на один из черепов, окружающих дверь. В этот момент камень в медальоне разлетается на мельчайшие осколки. Дверь открыта, и через нее мы попадаем в дальнюю часть темницы.

Идем по коридору вдоль камер, заворачиваем направо — и в этот момент поблизости раздается кроважидное рычание монстра. Тварь засела на стене справа и, похоже, довольно искренне надеется нас сожрать. В **inventory** заряжаем арбалет стрелой, а затем поливаем его «антивампирской» смесью из зеленой бутылки. Зеленоватое свечение появляется вокруг арбалета — он готов к бою. Наводим прицел на монстра и выпускаем стрелу. Покочив с кроважадной тварью, мы спускаемся вниз по лестнице. Вот она, гробница Раду! Мы все-таки нашли ее!!! Открыв маску пленника, висящего в железной клетке, мы забираем зажатый между зубов драгоценный камень. В этот момент скелет с шумом обрушивается вниз, и Джонатан падает следом. По сча-



стью, здесь было невысоко. Развернувшись и миновав небольшой темный проход, мы выбираемся из могилы на кладбище Борго.

### КЛАДБИЩЕ БОРГО

Справа от нас находится склеп, обматанный цепью. Чтобы добраться до противоположной стороны этого склепа, обходим кладбище. У стены на снегу стоит несколько свечей. Используем лопату, чтобы выкопать недостающий кусок иконы Святого Георгия, и возвращаемся к его могиле (по дороге нужно поднять лежащую в дальнем правом углу кладбища металлическую перчатку с зажатым в ней крестом). Восстановив ико-

ходим еще две фигуры. Теперь осталось лишь применить на деле полученное знание... Для этого нам не придется ходить слишком далеко. Возвращаемся ко входу в библиотеку, по дороге приглядываясь повнимательнее к книжным шкафам справа. Между ними находится деревянная панель, за которой скрывается некий механизм с кнопками. Для того чтобы открыть тайник нам необходимо нажать на них в правильном порядке. Итак, вспомним геометрические фигуры, соответствовавшие номерам на пергаменте, приглядываемся к фигурам, изображенным на кноп-



ках, и начинаем вводить код. Первая, вторая, третья, четвертая... Если все было сделано правильно, тайник откроется, и у нас появится возможность забрать оттуда золотой крест. После этого мы выходим из библиотеки и вновь начинаем перебираться по канату через двор.

## ЗАМОК

На этот раз нам необходимо остановиться приблизительно посередине двора и прыгнуть с веревки в центр зоны, отгороженной магическим барьером. Подходим к могиле рыцаря (она находится слева) и поднимаем плиту с помощью лома. Забрав висевший на шее у скелета медальон, мы совмещаем его в инвентаре с золотым крестом и используем очки Хопкинса для того чтобы обнаружить еще одну пентаграмму на земле справа. С помощью креста мы можем уничтожить ее, а заодно и магический барьер. Теперь для того, чтобы перемещаться по двору, нам уже не нужна веревка. Возле склепа Дракулы мы поворачиваем налево и подходим к дальней стене замка. Открыв дверь, мы попадаем на верхнюю галерею и возвращаемся обратно в малую библиотеку.

## МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Справа от входа имеется еще одна дверь. Присмотревшись повнимательнее к замку, мы используем очки Хопкинса для того чтобы обнаружить очередную пентаграмму и уничтожаем ее с помощью креста. Теперь у нас появляется возможность зайти в маленькую комнату, в центре которой стоит шахматная доска.

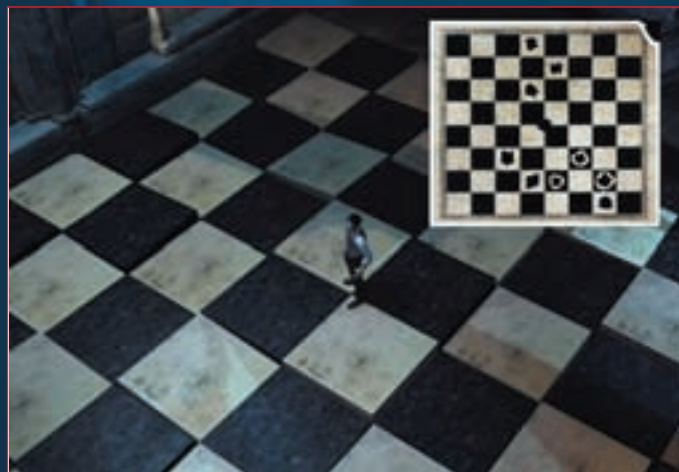
## МАЛАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Присмотревшись к ней повнимательнее, мы укладываем под нее найденный в комодке документ, на котором изображена шахматная доска. Для того чтобы решить эту головоломку нам вновь придется обратиться к красному блокноту Дракулы. Открыв его в inventory на соответствующей странице, мы используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть порядок расположения фигур на шахматной доске. Каждой из них соответствует определенная латинская буква. Если записать их ряд, проследив порядок расположения фигур снизу вверх, мы получим следующий код: **FBNEACGD**. Теперь нам осталось лишь ввести его, используя соответствующие клавиши алфа-

вита внизу шахматной доски. Фигуры занимают свои места, а мы забираем из-под доски документ, на котором теперь появилась цепочка отверстий. Покинув маленькую комнату, мы проходим до конца библиотеки и спускаемся вниз по лестнице к большой шахматной доске.

## БОЛЬШАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Весь пол этого зала выложен плитками, словно огромная шахматная доска. Она, словно зеркальное отражение, отличается от той, что изображена у нас на картинке — там, где должны быть белые клетки, находятся черные, и наоборот. Не обращая внимания на это отличие, мы идем по клеткам, в точности повторяя маршрут, отмеченный отверстиями у нас на плане. Как только Джонатан оказывается в середине зала, клетки пола падают вниз, оставив всего лишь одну небольшую площадку. Неизвестно откуда появившийся граф Дра-



кула в очередной раз вежливо напоминает Джонатану об ожидающей того незавидной участи, после чего мы вновь получаем возможность действовать.

Наводим телескоп на дверь, которая находится в дальнем конце зала. Надев очки Хопкинса и используя кольцо Дорко, мы создаем некое подобие радужного моста, по которому Джонатан перебирается на другую сторону. Оказавшись возле двери, мы вновь используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть пентаграмму — и уничтожаем ее с помощью креста. Путь к фуникулеру свободен.

## ФУНИКУЛЕР ЗАМКА

В следующем помещении нам необходимо запустить фуникулер. Нажимаем на рычаг справа от входа. Ворота в дальнем конце комнаты открываются, и из непроглядной ночной мглы величественно выплывает кабина. Слева от нее, в нише, на стене имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы выдвигаем небольшой мостик, который позволяет нам добраться до входа в кабину. Справа от него находится пульт управления. Нажав на рычаг, мы открываем дверь и заходим внутрь кабины. На стене слева имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы закрываем дверь. После этого нам остается лишь нажать на красную клавишу для того чтобы привести кабину в движение. Фуникулер доставляет Джонатана к дальней башне.

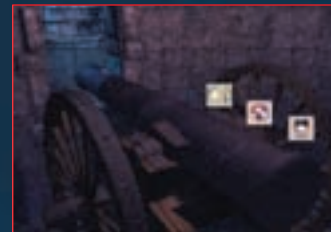
Прибыв на место, мы открываем дверь и вновь встречаемся с Хопкинсом. Правда, на этот раз наша встреча оказывается не-

долгой — негодяй Виорел убивает тихого безумца ножом. Хопкинс успевает лишь передать Джонатану ключ от башни. Мы возвращаемся в кабину фуникулера и снимаем лестницу со стены справа. Установив ее под аварийным люком, который находится на крыше кабины, мы поднимаемся наверх. С крыши кабины можно подняться еще выше — на потолочную балку. В дальней части помещения на потолке справа находится люк (разглядеть его в темноте довольно непросто). Открыв его, мы поднимаемся на крышу башни — и тут Виорел посылает своих подручных в погоню за Джонатаном.

## КРЫША БАШНИ

Для того чтобы избавиться от погони времени у нас не так уж и много. Быстро перебежав на другую сторону крыши, на снегу рядом с лестницей мы находим голову статуи Святого Георгия. Обрушив ее вниз с помощью лома, мы раз и навсегда

матильнее приглядываемся к установленной в ней пушке. Пороха у нас нет, и нам придется придумать ему какую-нибудь замену для того чтобы выстрелить из нее. Итак, в три слота мы помещаем ведро со снегом, ядро и флаг. Теперь у нас есть заряд, есть пж и есть слабая надежда на то, что под воздействием высокого давления ядро сможет вылететь из ствола пушки. В inventory мы поджигаем деревянные щепки с помощью спичек и укладываем их под пушку. Получилось! Огонь растопил снег и превратил воду в пар, который вытолкнул ядро — да так



удачно, что оно попало точно в высывающегося из окна второй оружейной башни Виорела. Еще одним врагом у нас стало меньше. Выходим из оружейной башни и подходим к разрушенному участку лестницы. Установив над ним первую балку, мы начинаем подниматься по лестнице обратно на крышу башни и по дороге находим вторую балку. Возвращаемся к разрушенному участку. Встав на первую балку, мы устанавливаем следом за ней вторую и переходим на нее. Провал все еще слишком широк для того, чтобы мы могли перебраться на другую сторону. Оборачиваем назад и поднимаем первую балку — а затем устанавливаем ее перед собой. Теперь мы можем добраться до второй оружейной башни и присмотреться повнимательнее к лежащему в оконном проеме телу Виорела. На поясе справа у него висит ключ. Забрав его с собой, мы открываем дверь башни ключом Хопкинса и заходим внутрь.

## БАШНЯ

Оказавшись внутри башни, мы заходим в кабину подъемника и, нажав на кнопку справа, спускаемся вниз. Под кнопкой находится узкая щель. Оказавшись внизу, мы вставляем в нее ключ Виорела и нажимаем на верхнюю кнопку. Теперь у нас есть всего лишь несколько секунд, для того чтобы покинуть кабину, прежде чем она начнет подниматься.

Проходим вперед. В дальнем конце зала виднеются какие-то лестницы, но добраться до них мы не можем — по крайней мере, до тех пор, пока нам не удастся опустить подъемный мост. В inventory заряжаем арбалет обычными стрелами и стреляем в канат, который находится сверху над подъемным мостом. Мост опускается, и у нас появляется возможность добраться до небольшого постамент, в основании которого находится несколько закрытых ящиков. Для того, чтобы открыть их, нам необходимо установить особые рукоятки в соответствующие отверстия в верхней части постамент — но, чтобы достать их, нам придется основательно потрудиться. Спустившись вниз по любой из лестниц, мы оказываемся в первой комнате-ловушке.

## КОГТИ САТАНЫ

Сразу от входа мы идем налево (не спускаясь вниз по лестнице). Подобрал лежа-

щий на полу череп, мы возвращаемся к лестнице и заглядываем в зеленый блокнот друга доктора Сьюарда для того чтобы разгадать секрет этой ловушки. Нам необходимо отыскать страницу, на которой изображена лестница в окружении различных символов. Эти же символы выбиты на ступенях лестницы — по одному на каждую (мы можем легко увидеть их, спустившись немного вниз и развернувшись лицом в сторону выхода). Для того чтобы благополучно миновать ловушку нам необходимо спуститься, используя первую,



третью, шестую, седьмую, девятую и десятую ступеньки. Если все было сделано правильно, мы сможем без проблем миновать арку.

Поворачиваем налево. Высовывающаяся из стены рука держит что-то наподобие рукоятки. Однако стоит нам попытаться забрать ее, и рука сжимается. Попробуем обмануть этот механизм. Положив на рукоятку найденный у входа череп, мы видим, как рука сжимается вокруг него и остается в таком положении. Теперь нам остается лишь отбить верхнюю часть черепа и, просунув внутрь руку, забрать первую рукоятку. После этого мы покидаем комнату и возвращаемся в главный зал. На этот раз нам необходимо выбрать лестницу, идущую вверх. Она приведет нас в Зал Драконов.

## ЗАЛ ДРАКОНОВ

Весь зал заполнен огненной лавой, но стоит нам потянуть за цепь слева от входа, и появляется мостик, ведущий к небольшой площадке в центре. Как только мы встаем на нее, мост исчезает и включается очередная ловушка. У нас есть немного времени, чтобы отключить все головы драконов, расположенные на стенах зала и извергающие огонь. Дергать за цепи нужно в следующем порядке:

Если все было сделано правильно, огонь полностью исчезает, и в зале появляется еще один мостик — на этот раз ведущий к выходу. Подойдя к большой голове дракона, мы приглядываемся к ней повнимательнее и находим вторую рукоятку. После того как мы забираем ее панель с головой дра-



кона поднимается, и у нас появляется возможность выйти из Зала Драконов.



На этот раз мы должны воспользоваться третьей лестницей, для того чтобы попасть в комнату Чужих.

## КОМНАТА ЧУЖИХ

Место кажется подозрительно знакомым, а? Ну да, мы словно оказались среди декораций к фильму «Чужой». Среди живых декораций... В дальней части комнаты находится некий кокон, внутри которого лежит третья рукоятка. Однако при первой же попытке извлечь ее оттуда из кокона появляется клон-двойник Джонатана, который не позволяет нам приблизиться. Возвращаемся в центр комнаты и, развернувшись к левой стене (если стоять лицом к выходу), используем очки Хопкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Некий отросток, очень напоминающий рот, подпитывает клона в коконе зелеными сгустками энергии. Неплохо было бы заставить это существо замолчать... В inventory мы заряжаем арбалет стрелой, а затем льем сверху «антивампирский» состав из зеленой бутылки. Вокруг арбалета появляется зеленое свечение. Оружие готово к бою. Наводим перекрестие прицела на «рот» и выпускаем стрелу с эликсиром. Существо послушно затихает... передав эстафету точно такой же тва-



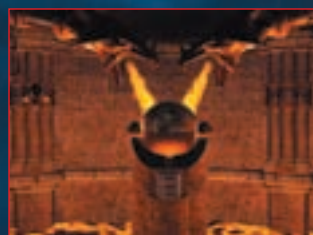
ри на противоположной стене. Второй «рот» защищен небольшой металлической крышкой, и для начала нам придется выстрелить в нее обычной стрелой. После этого можно вновь поливать заряженный арбалет «антивампирским» эликсиром и стрелять по второй твари. Энергия перестает подпитывать кокон — но этого мало. Присмотревшись повнимательнее ко «рту» с металлической крышкой, мы заходим в inventory и наполняем «антивампирским» эликсиром шприц. Всего один укол прямо в «стену» — и клон исчезает. Мы можем подойти к яйцу и забрать третью рукоятку, после чего нужно выйти из комнаты Чужих и вернуться к постаменту в главном зале. Открыв крышку в верхней части постамента, мы устанавливаем в соответствующие пазы все три рукоятки, а за-



тем открываем ящики в нижней части постамента и достаем из них три детали металлической формы. После этого мы возвращаемся в Зал Драконов.

## ЗАЛ ДРАКОНОВ

На небольшой площадке в центре зала находится некий агрегат, который при ближайшем рассмотрении оказывается плавильной печью. Открыв нижний отсек, мы устанавливаем в него все три части формы (одну на другую) и после этого открываем верхнюю часть. И снова три пары отверстий... Придется вернуться к постаменту, для того чтобы забрать из него рукоятки и затем установить их в соответствующие пазы печи. Закрыв верхнюю часть, мы нажимаем справа, чтобы начать процесс изготовления четвертой рукоятки. Из лавы появляются две головы дракона, которые своим огненным дыханием раскаляют верхнюю часть печи. Расплавленный металл льется в форму, и вскоре мы уже можем достать из нее четвертую рукоятку. Вернувшись к постаменту в главном зале, мы устанавливаем ее в центральный паз. На нижнем уровне зала появляется кабина подъемника. Спустившись к ней через Зал Драконов, мы заходим внутрь и спускаемся в Последнее Прибежище



Дракулы, где нас уже ожидает сам граф вместе с Миной и тремя женщинами-вампирами.

## ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Одна небольшая проблема — влияние Дракулы настолько сильно, что Мина практически не узнает Джонатана. Нужен какой-нибудь предмет, который напомнил бы ей о ее прежней жизни. Ну, конечно же, это обручальное кольцо. Надев его на палец Миной, мы избавляем ее от влияния Дракулы. Граф взбешен не на шутку. Он собирается уничтожить Джонатана, и у нас есть всего лишь несколько секунд для того, чтобы вставить кольцо Дракона внутрь стелы. Вместе с камнем Раду оно обладает достаточной силой для того, чтобы призвать на помощь Святого Георгия... или, по крайней мере, его каменное изваяние. Начавшаяся год назад история подошла к своему завершению, и в финальном ролике игры мы



прощаемся с ее главными героями — молодым лондонским адвокатом Джонатаном Харкером и его женой Миной.

СМ TACTIX

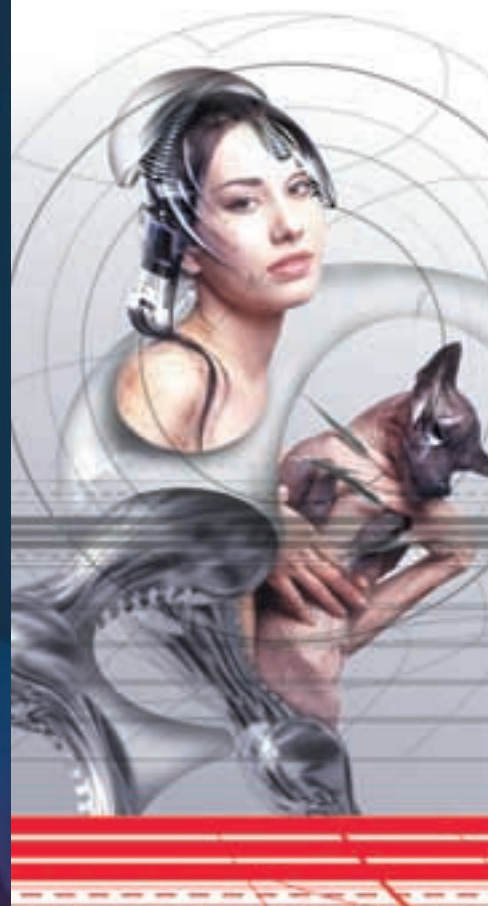


ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С И  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н В  
Н А  
О  
Г  
О



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ “МОДЕРН АРТ” ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU