



Эхо Ночи – это определенно необычная игра. Вместо того, чтобы сосредоточить ваше внимание на экшене, как это делает, пожалуй, чуть ли не каждая игра, выпущенная в последнее время, она фокусирует его на решении головоломок. Это то, чего не было со старых, добрых времен PC-шных игрушек, а если кто-то захочет со мной поспорить, пусть назовет хоть парочку за последний год. Ну, как? То, чем игра бесспорно завораживает – это обаяние. Графика по-настоящему хороша, а вся обстановка потерянного корабля сделана просто великолепно.

ЭХО НОЧИ

Звук конечно, не особо выдающийся, но он настолько вписывается в атмосферу, что кое-где это аудио может заставить вас заподозрить, что вы все-таки не здесь, а Там. Правда, разговоры не пугают так, как это положено в игре ужасов (не правда ли, забавное сочетание?), ну да ладно...

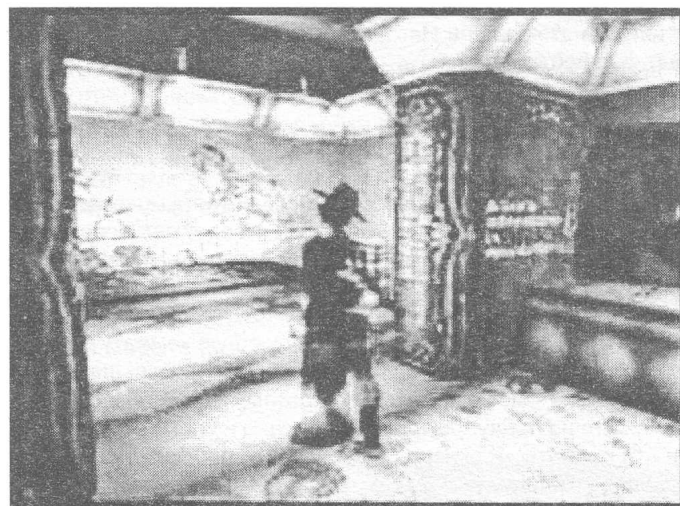
Пожалуй, единственная проблема этой игры заключается в том, что она слишком уж короткая и легкая. Такое чувство, что сценаристы решили, что за последнее время геймеры обленились и потупели. Обидно! За исключением нескольких достаточно сложных головоломок, игра проходится максимум часов за пять. Правда, если честно, эти пять часов стоят того. Но с другой стороны, а вдруг они правы? Вдруг кому-то и то, что есть покажется сложным? Стоп... А я для чего? В общем, если сами чего-то не можете, то смотрите дальше... Итак, начнем.

Прохождение игры

Глава 1: Дом Генри

Ну что ж, ваши приключения начинаются! После весьма подозрительного вступления с письмом от родителей, ключом и полицией, вы оказываетесь в доме, который, если судить по внешнему виду пережил, не одну глобальную катастрофу. Выйти вы не сможете, мешает один «страж порядка» с дубинкой, но особо не расстраивайтесь, здесь ничего страшного с вами не случится. Попробуйте освоиться с управлением. Понесите стул по комнате... Можете даже попробовать ударить им слугу закона, все равно ничего не получится. Когда вы в конце концов начнете ориентироваться без всяких проблем, можете покинуть эту комнату. В закоулке коридора возьмите часовой ключ (он лежит на полу, а вниз смотреть вы наверняка уже научились). Теперь идите в дверь, противоположную той, из которой только что вышли, оставив несчастного полисмена в гордом одиночестве, скрашиваемом лишь дубинкой и фуражкой. Эта комната выглядит намного лучше, видимо, здесь катастроф не закатывали. Обратите внимание на стоящие у стены дедушкины часы – раньше все делали на славу: громоздко, но надежно. Используйте полученный в начале игры по почте ключ, и они откроются. Заве-

дите их с помощью часового ключа и... убедитесь в том, что если часы и выглядят нормально, это совсем не значит, что они нормальные. После короткого, но весьма наглядного представления о том, что бывает, когда летят пружины в часах, они отъедут открыв так называемый проход. Некоторое время держите кнопку О, чтобы присесть. Затем ползите в это крошечное пространство, и вы автоматически увидите книгу на полу. После этого вы духовно (ваш дух, астральное тело или какая-то другая мистическая гадость) окажетесь на вокзале, а потом на поезде.

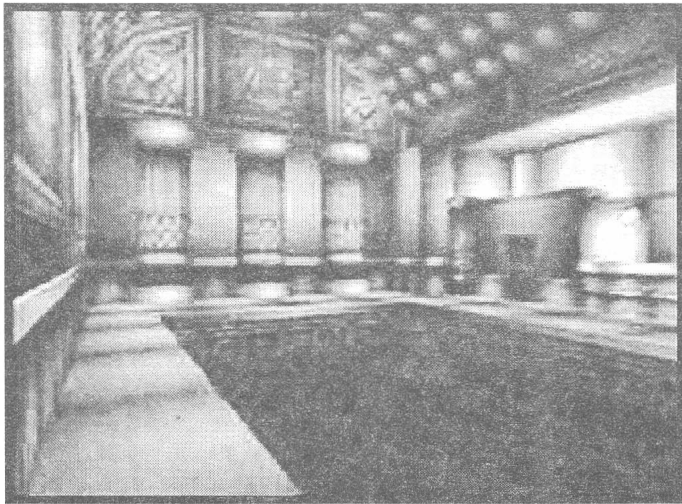


Как только вы восстановите управление, перекиньтесь парой словечек с охранником и сидящим юнцом. Затем можете со спокойной совестью покинуть вагон, для того, чтобы войти в следующую. Кстати, советую обратить внимание на лестницу в сторонке. Поболтайте со стариком и девчонкой (почти классическая парочка, не правда ли?). Затем покиньте этот вагон, тем же путем, каким вошли, то есть, говоря простым языком, вернитесь. Вы столкнетесь с юнцом, с которым уже успели поболтать до этого. Вот такая она, молодежь – никакого уважения к старшим. В каюте, с которой вы начали, возьмите с пола, рядом с охранником, лебедку. Теперь вы можете взобраться по лестнице, на которую, как я надеюсь, вы все-таки обратили внимание. Идите к люку и используйте, в конце концов, вашу лебедку. Теперь, со спокойной ду-

шой можете посмотреть дли-и-и-нное представление. Насладившись действием, можете вернуться в вагон с девчонкой – это время не из того, что вокруг (ха! Интересно, поняли ли вы, что я хотел сказать?). Ладненько, теперь идите к концу поезда через другую дверь, посмотрите очередное представление и со спокойной душой, можете покидать прошлое.

Ну что ж, вы вернулись в сожженный дом. Возьмите красную книгу, затем спускайтесь по лестнице в маленькой комнатке. Посмотрите на «произведения искусства»... Ну, вы догадались, что делать дальше, ведь правда?

Подсказочка: Легко! Возьмите стул и поставьте где-нибудь в сторонке. А затем расположите статую парнишки так, чтобы он смотрел в лицо женщины.



После этого вас ожидает очередное мистическое путешествие. На этот раз на Него, на Обреченный Океанский Лайнер «Орфей»...

Глава 2: Орфей. Верхняя палуба

В тот момент, когда вы прибудете, вы встретите своего первого призрака, Капитана лайнера. Он отведет вас в свою комнату и прикажет не покидать ее. Ну и ладно. Не очень-то и хотелось! Оглянитесь для начала (не забудьте проверить ящик для лекарства и, кстати, помните, что сперва стоит передвинуть стул), затем идите в следующую комнату (это будет спальня) и в следующую (а это уборная). Больше ничего здесь вы не сможете сделать, поэтому с чистой совестью наплюйте на предупреждения Капитана и спокойно покидайте эти комнаты. Я сказал спокойно? Ну, простите, ошибка вышла. Стоит вам выйти, как вы сразу будете атакованы призраком девчонки. Ну ладно, не бойтесь. Вас спасет один мистический голосок практически из ниоткуда (наверное, из машинного отделения), который сообщит вам, что больше всего на свете призраки девчонок боятся света. Вот так вот! Так что в следующий раз, прежде чем войти в комнату, сперва оглянитесь в поисках выключателя.

Сперва идите наверх и оглядитесь. Вы найдете рубку управления. Свет включается под красным огоньком. Посмотрите вокруг, и увидите парочку пузырьков лекарства (в шкафу) и солнечный медальон. Затем посмотрите под столом металлическую рукоятку. Если вы сделаете это, то сможете открыть люк в полу (быстренько нагнитесь для начала) и взять ужасно важную Корабельную Карту. В сторонке одинокий призрак смотрит на море и еще один, не менее одинокий, укрылся в темной комнате. Кстати, в этой самой темной комнате вы сможете найти телефон, чтобы записать игру...

Одинокий призрак (тот, который смотрит на море) весь погруз в своем прошлом. Вы встретите его невесту, которая, как это время от времени случается с подобными типами потеряла его обручальное кольцо. Придется вам найти его! Подсказочка: Идите на карусель и покатайтесь маленько. Все, что только можно осветится, так что по-быстрому осмотрите углы, и тогда вы заметите пятнышко яркого света на полу. Когда карусель остановится, идите к пятну и возьмите кольцо. Вот и все.

Верните кольцо девушке и смотрите, что случится. Затем не забудьте снова с ней поговорить и взять кольцо обратно, вы вернетесь на «Орфей». Дайте обручальное кольцо призраку и он исчезнет. Требуйте астральную сферу.

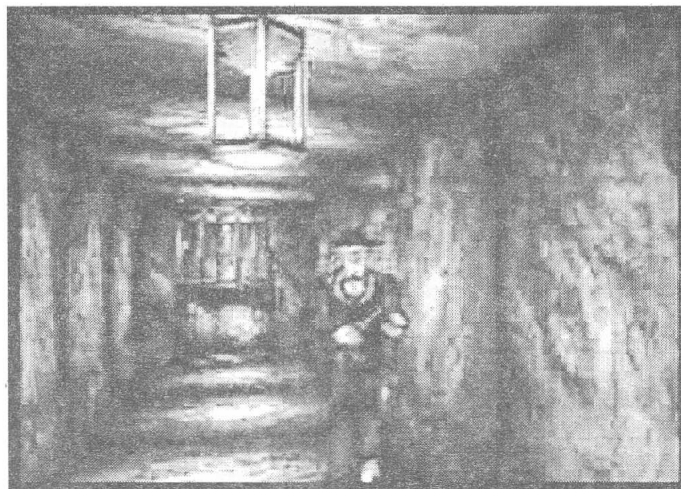
Призрак, который боится темноты... Звучит более чем странно. Для того чтобы помочь ему, заговорите первым, и вы перенесетесь в его прошлое и поймете причину его ненормальной для приличного приведения фобии. Возьмите перчатку и покиньте прошлое.

Как только вы это сделаете, спускайтесь на более нижнюю палубу и войдите в другую дверь – вы окажетесь в прихожей с двумя спускающимися вниз лестницами, дверью и предохранительным щитом. Войдите в дверь напротив этого щита. Вы увидите призрак девушки в углу (опять Она!). Не тянитесь к свету, он не работает! Вместо этого бросайтесь влево, хватайте плоскогубцы и устройте там настоящий ад! Если вы малость пострадали, используйте пузырек с лекарством. С плоскогубцами вернитесь в капитанскую спальню и разрежьте провода, связывающие буфет. Вы найдете книгу комет. Возьмите ее и изменится размер окна, и вы попадете в прошлое.

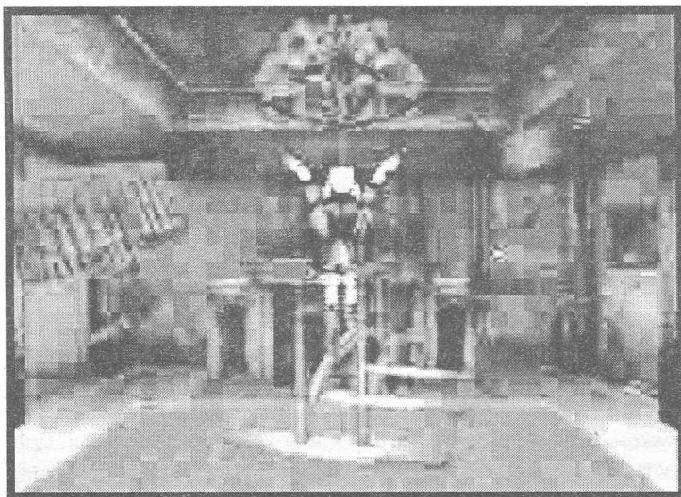
Медиум. Вы очутились в башне наблюдений. Поднимитесь на лифте (нажмите на кнопку, соответственно. Вам нужен третий этаж), а затем посмотрите на картинку на доске. Выглядит как снаружи?

Подсказочка: Комета на солнце? Вот она, космическая катастрофа... Используйте вашу книгу комет на солнечный медальон.

Вы встретитесь с медиумом. Теперь вы сможете посещать его, как только увидите солнечный медальон. Он обменяет ваши астральные сферы на святую воду, которая мешает овладению и немного лечит вас. Также, в ваше первое посещение, когда выбудете уходить в лифт, он даст вам неполный синий кристалл. Помните в поезде?



Как только вы это сделаете, вы снова окажетесь на «Орфее». Поднимите провод на полу и возвращайтесь к предохранительному щиту. Вы увидите пару дверей вдалеке. Наденьте вашу перчатку, затем вставьте провод в пустой предохранитель. Затем идите к призраку, который боится темноты, и по-



кажете ему свет. Он с благодарностями отдаст вам другую астральную сферу прежде чем уйдет, а вы сможете взять ключ, на котором он сидел. Как только вы выйдете, вы снова встретите капитана. Он тоже оставил призрака и вы поймаете другую астральную сферу, вы можете обменять их на большее количество святой воды, если захотите. Как вы наверняка помните, солнечный медальон находится в рубке управления кораблем.

Сейчас возвращайтесь в комнату с предохранительным щитом. Из двух дверей, которые внизу, одна заблокирована, а вторая закрыта. Теперь ключом откройте дверь и поехали дальше...

Идите в сторону огня! Они находятся справа от вас. Там есть две двери (Забудьте о лестницах на данный момент) — за одной дверью обитает призрак стюарда, который откажется вас пропустить — здесь тупик, и ничего хорошего из попыток пройти у вас не получится. Другая дверь ведет в коридор с призраком пьяницы на полу. Интересно, вы можете представить уже мертвого алкоголика, который продолжает пить? Мне, например, это весьма нелегко сделать. Ну да ладно... С этого места у вас начинаются большие проблемы.

Глава 3: Пьяницы, Близнецы и Глубокая Черная Дыра

Здесь шесть комнат, из которых одна закрыта (на другой стороне коридора). Поболтайте с пьяным призраком и выясните о его друге-художнике. Его просьба заключается в том, что он мечтает в последний раз выпить коктейль, приготовленный по фирменному рецепту его старого друга. Возьмите стакан, стоящий рядом с ним. Теперь исследуйте комнату и направления предполагают, что вы смотрите вглубь коридора, прямо на закрытую дверь.

Первая дверь налево — вы заметили четырех игрушечных морячков? Возьмите их на заметку, затем внимательно посмотрите на вентилятор на одной из стен. Вы можете с помощью лестницы, которая стоит в углу, вскарабкаться на буфет, для того чтобы достигнуть вентиляционного отверстия. Войдите в него и ползите на другой конец вентиляционной шахты. Возьмите там медаль моряка. Выйдите из комнаты, и как вежливый человек воспользуйтесь дверью.

Вторая дверь налево. Это одна из кают, принадлежащая художнику Эду Мурингу. Прочитайте надписи на столе.

Первая дверь направо ведет в бар. Посмотрите на картины на стене. Ну, как вам искусство? Заползите за стойку бара и откройте скользящую дверь. Там вы найдете билет и четыре

бутылки со спиртным. На наклейках изображены фигура человека, топор, змея и меч (чего только не рисовали на бутылках в то время). Вперед, это не так уж и сложно! Попробуйте для начала сами выяснить, как приготовить коктейль Эда.

Подсказочка: Найдите среди картин ту единственную, которая принадлежит Эду (инициалы Е.М.). На картине этого «Вальеджо» подозрительный тип, вооружившись топором, пытается покалечить пару змей. Соответственно, для того чтобы приготовить этот самый коктейль, смешаем одну часть из бутылки с мужиком, одну из бутылки с топором да две из бутылки со змеями. Вы можете делать это в любом порядке. Если хотите, можете поискать где-нибудь шейкер, лед и соломинку с зонтиком...

Теперь у вас приготовлен напиток Эда. Дайте его алкоголику, и он исчезнет. Возьмите его астральную сферу и моряцкий медальон, который он хранил.

Вторая дверь направо. Ни фи́га там нет. Честное пионерское... (или скаутское?)

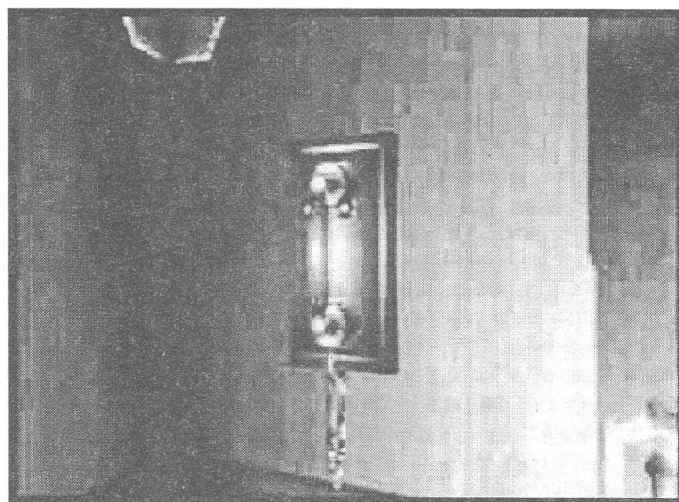
Третья дверь налево и направо. Эти две двери — часть головоломки, которую вам придется решить. Поговорите с девочками близняшками, чтобы выяснить, как они друг друга различают. В правой двери приведение демона (ну, какого?) выйдет из ванной комнаты. Не подходите к нему близко, да и вообще лучше в комнату не входите или вы отдадите концы как эти две сестрички.

Подсказочка: Заметили, что обе комнаты — это зеркальные отражения друг друга? И как только вы откроете дверь, открывается и другая? В той комнате, где нет демона, поместите подогреватель напротив двери которая ведет в ванную комнату. Теперь идите в комнату, где находится демон и ТА-ДА-ДА-ДА!!! Она тоже будет заблокирована.

Когда вы решите эту проблемку, поговорите с обеими сестрами и возьмите две астральные сферы и два моряцких медальона. Также не забудьте подобрать в каждой комнате по лекарственному настою.

Теперь возвратитесь в комнату с игрушечными морячками. Посмотрите внимательно на моряцкие медальоны и положите их в соответствующие ячейки. Шкаф заскользит и откроет проход в потайную комнату. Поговорите с Эдом и получите его астральную сферу, а также не забудьте про медный ключ, который откроет запертую дверь. Ну, так чего же вы ждете? Вперед!

После того, как вы войдете, вы увидите уже знакомый вам призрак девушки снова. Сейчас вы не сможете сделать много — подойдите как можно ближе к ней, и окажетесь с лицом полным мебели (это действительно так!). По-быстрому покиньте комнату и появится призрак мальчика, и до того как вы узнаете его, вы свалитесь в шахту.



Сперва вы найдете себя заваленным. Идите назад, и найдете вагонетку и рычаг. Нажмите рычаг, чтобы разрушить завал. Здесь вы найдете пустую вагонетку и два рычага: Один из них переводит стрелки и по-всякому измывается над рельсами, второй приводит несчастные вагонетки в движение.

Сперва сядьте в вагонетку, затем толкните рычаг переводящий стрелки, а потом запускающий вагонетку. Можете малость расслабиться и получать удовольствие от катания. В конце переберитесь в другую вагонетку и снова толкните рычаг. Только когда доедете до конца, со спокойной душой покидайте вагонетку. Задача здесь это сломать ворота – использующие вагонетки.

Подсказочка: Толкните стрелочный рычаг, пока вы находитесь снаружи вагонетки. Теперь запустите это транспортное



средство и через секунду опять стрелочный рычаг. Если вы все сделали правильно, вагонетка врежется в деревянные ворота и разнесет их в не хочу.

Следуйте мимо разбитых ворот, карабкайтесь мимо тележки и спускайтесь вниз в дыру. Первым делом вы наткнетесь на Диггера, который занимается любимым среди всех Диггеров занятием, а именно копается в земле. Поговорите с ним, а затем попытайтесь взять куклу. Поговорите с Диггером снова. Он разобьет камень и найдет свою дочь. Теперь берите куклу, и вы вернетесь на «Орфей». Идите к девушке-приведению и используйте эту куклу, а затем...

Глава 4: Вина Доктора и любовь Матери

Сперва пройдите в левую дверь в ванную и затем в уборную. Осмотрите здесь пол в поисках билета. Затем возвращайтесь в только что оставленную комнату и идите в другую дверь. Поднимите костюм и...

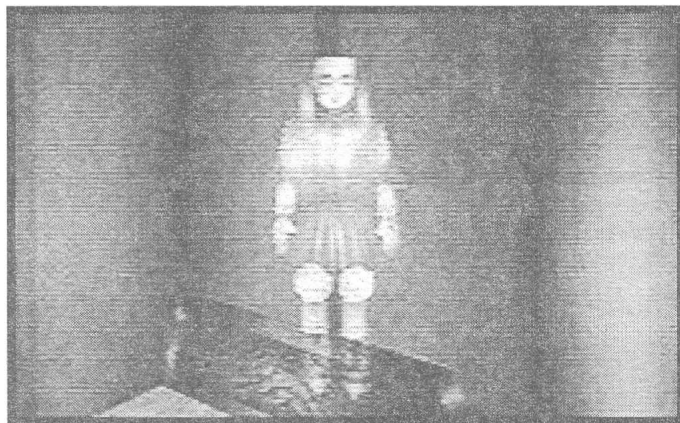
Теперь вы в медицинском офисе. Да, в общем, только врачей нам и не хватало для полного счастья. Запишитесь, если хотите, а затем поговорите с приведением-врачом (ну да, призраки они разные бывают, надеюсь, в этом вы уже убедились?). Проверьте ящики на наличие в них хоть какого-нибудь лекарства, ну где ему еще быть, как не здесь? Теперь открывайте буфет (лучшее средство для астральных путешествий) и вперед – в прошлое доктора. Здесь оглядите все, что вас окружает. Кстати, вы раздражаете доктора (когда он живой, разумеется) если будете копаться в его столе. Педант несчастный... Если вы будете продолжать свое черное дело, он вышвырнет вас, впрочем он сделает это в любом случае... Итак, вы вернулись в медицинский офис. Дождитесь, пока этот доктор не зая-

вит «это время...», то есть на самом-то деле он скажет «it's time...», но не в этом суть. Как только он выговорится и решит на минутку выйти, по-быстрому закрывайте за ним дверь. Затем возвращайтесь в прошлое и проверьте в конце концов эти ящики, он больше не будет мешаться. Возьмите рецепт и вы снова вернетесь (метаемся туда-сюда). Прочтите его, а затем покажите этому медику, который тут же с воплями смоеется. Теперь вы можете покинуть его офис. Кстати, не помешало бы выпить лекарственного настоя, и так вымотались, да и потом пригодится. Увидите...

Идите направо... и опять направо в театр. Если хотите, можете позвонить в колокольчик, но помните: звонки без причины – признак дурного воспитания. Откройте стойку и входите внутрь (кстати, тут есть солнечный медальон, если он вам нужен, конечно). Взбирайтесь наверх в операторскую комнату и возьмите там с полки запись. В следующей комнате поговорите с доктором и поднимите билет с одного из диванов. Покиньте театр. Дверь прямо перед вами ведет в казино (ну, а без него как же?). Вы можете использовать ваши билеты. Для некоторых игр, если дадите их менеджеру. Кстати, еще один лежит рядом с рулеткой.

Если вы хотите получить все четыре конца, вы непременно должны освободить три души в казино, выигрывая в рулетку и блэкджек (двадцать одно). Совершенно не стоит подозревать казино в разнообразных махинациях, почти все там честно. Ну, а подробнее об этом можно прочитать в приложении...

Теперь идите к детской (другая дверь через коридор) и поболтайте с Матерью, которая смотрит на свое дитя. Знаете, где оно?



Подсказочка: Выйдите из комнаты, внимательно посмотрите на освещенную панель на стене рядом с дверью в театр и найдите выключатель. Поверните его, а затем возвращайтесь к приведению в прихожей, и вы сможете найти ребенка. Теперь, когда вы его освободили, вам надо объединить его с матерью. Используйте запись на фонографе в детской.

Ну, с чувством выполненного долга вы можете покинуть мамашу с ребенком. Возьмите обратно запись, если вам этого сильно хочется. Прихватите корону и используйте ее на сундук, чтобы получить моток пленки и шестеренку. Теперь вернитесь в операторскую комнату и дайте пленку оператору – он уступит призраку. Вернитесь и поговорите с доктором в фильмовой комнате и теперь сможете посмотреть кино...

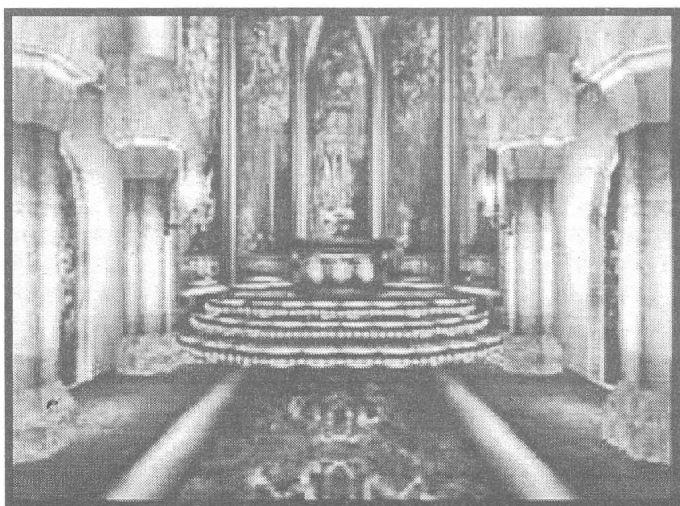
Теперь, когда доктор удовлетворен, берите его астральную сферу и ключ от шкафа. Используйте ключ на единственном закрытом шкафу в кабинете этого лекаря, и возьмете противоядие, используйте его на бассейне с ядом.

Глава 5: История камней

Теперь, когда у вас есть более менее приличное платье, оденьте его и возвращайтесь к упрямому стюарду – он пропустит вас, и вы встретитесь с Артуром и Хильдой Роквелами. После этого представления вы перенесетесь в древний замок. Походите по замку, выйдете на балкон и узнаете чрезвычайно печальную историю красного камня.

Как только вы вернетесь, Артур и Хильда попросят вас найти три странных блюда с изображением весьма подозрительной птицы, подобные той, что стоит у них на столе. Возьмите это фарфоровое нечто и идите к двери позади той, где ранее стоял стюард. Включите свет и затем снова посмотрите на ворону со спины. Вставьте в ворону шестеренку (она еще и заводная, вы бы до этого догадались?), чтобы заставить ворону отвлечь внимание женщины ее противным карканьем, быстро бегите и включите и включите свет позади нее. Не успеете добежать – мало не покажется. Ни в коем случае не забудьте забрать шестеренку из ворону. Теперь за женщиной две двери. Если вам нужен солнечный медальон, идите в правую, если нет, то, соответственно, в левую, а затем в ту, которая будет за углом от нее.

В этом новом коридоре вы можете записать игру, это весьма полезное занятие. Теперь дальше. Средняя дверь заканчивается тупиком, зато другие две ведут в мужскую и женскую раздевалки, которые, в свою очередь, ведут в общий плавательный бассейн. Возьмите в мужской раздевалке билет, а в женской – лекарственный настой, затем идите в бассейн. Обойдите бассейн и постарайтесь не свалиться в него. Откройте дверь на другом конце (не важно какую – обе ведут в одно и то же место) и поговорите с мальчиком. Посмотрите на пол рядом с ним и найдете огромный глаз гигантской рыбы. Теперь откройте ближайший люк и спустайтесь на нижнюю палубу. Сперва войдите в левую дверь, где встретите весьма взволнованного слугу; используйте вашу шестеренку на попугае (еще одна механическая птица!), чтобы малость его успокоить. Так сказать, снять стресс. Возьмите астральную сферу. Теперь посмотрите на сломанную тарелку перед попугаем.



Кладбище – Посмотрите на надгробия (кстати, как ни странно, на кладбищах только на них и смотрят). Обратите особое внимание на три ближайших к вам, соответственно от того места, где вы появились. Изучите слова и символы на них. На кладбищах ведь положено не только разглядывать надгробия, но и читать, что на них написано. Кажется, это

называется уважением к усопшим. Теперь войдите в огороженную область и посмотрите на медальон. Ну, решили задачку?

Подсказочка: Нажимайте на медальоны в следующем порядке (конечно, если вы не читаете справа налево как араб какой-то). Итак: Второй, Первый, Третий.

Как только вы откроете могилу, спускайтесь вниз по лестнице и затем идите вниз. Это весьма забавная часть, только как только вы достигнете перехода, идите налево. Вы встретите старого Вильяма, и он покажет вам, как открыть ворота. Следуйте в его «выход», и вы найдете вполне себе нормальный труп, впрочем, найти труп в могиле, все таки, вполне нормально. Осмотрите его, чтобы взять медальон – брошь. Теперь Вильям будет пытаться убить вас. Вот такой он мерзкий и гадкий. Бегите мимо него и возьмите очередную тарелку у стены, затем возвращайтесь к переходу и идите другим путем. Не пытайтесь вернуться обратно так, как вы пришли сюда. Когда вы достигнете ворот, помните, как открыть их – вставьте тарелку и нажмите на кнопку. Возьмите тарелку! Следующие ворота немного отличаются... Надеюсь, вы догадались, как открыть их?

Подсказочка: То, что было спереди стало сзади? Попробуйте сперва нажать кнопку, а уж затем вставляйте тарелку. Не забудьте взять ее обратно, когда все сделаете.

Теперь, когда вы вернулись на «Орфей», выйдите из комнаты, где вы находитесь, и попробуйте следующую дверь. Когда женщина появляется, используйте медальон – брошь чтобы избавиться от нее, если замешкаетесь, она уделает вас на фиг! Теперь вы должны решить головоломку с водяным насосом – посмотрите на надпись...

Подсказочка: Эта надпись должна гласить:

Поверните маленький вентиль.

Поверните большой вентиль.

Нажмите кнопку.

Тяните за большой рычаг.

Каждый раз, когда вы совершаете, правильное действие, вы будете слышать громкий звук, оповещающий вас о том, что все идет по плану.

Как только вы это сделаете возвращайтесь к бассейну и дождитесь ночи. Как только все пространство станет красным, прыгните в бассейн и вставьте рыбий глаз (ну, или глаз рыбы, кому как нравится) в основание бассейна. Появится парень и...

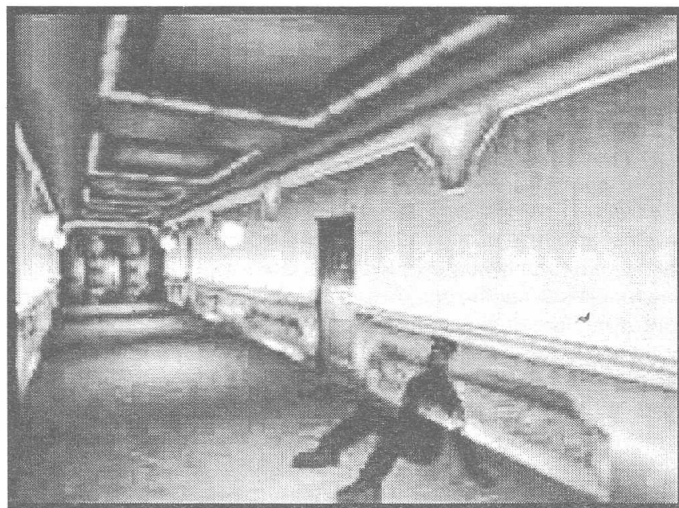
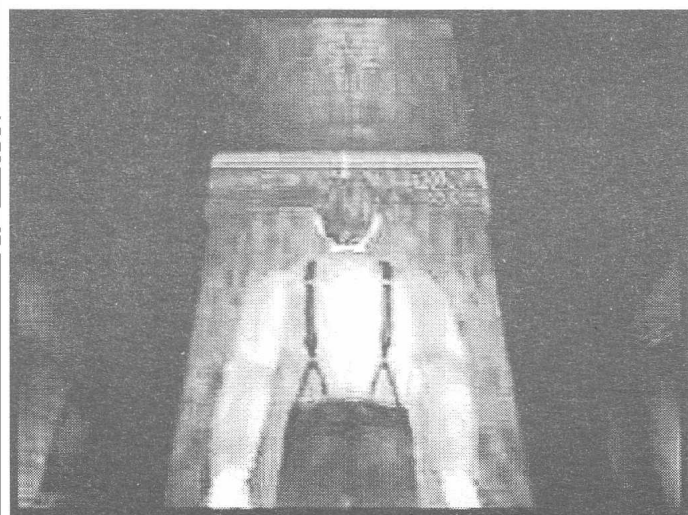
Книга — чтобы пройти мимо библиотекаря, просто быстро нагнитесь и крадитесь под его столом. В следующей комнате исследуйте разнообразные коробки с книгами, пока библиотекарь не уйдет далеко от своей коробки. После того как он уйдет дважды, вы можете взять старую книгу. Для возвращения почитайте эту самую книгу. Теперь возвращайтесь в обеденную комнату и скажите Артуру, чтобы он дал вам ключ от кухни. Используйте его на закрытой двери в той же самой комнате.

Глава 6: Креа и члены команды

Запишитесь. Поболтайте с человеком, который делает что-то рядом с лифтом. Нажмите вторую кнопку и спускайтесь вниз. Здесь вы встретите короля-призрака, который может сделать вам ну о-о-очень больно. Постепенно отступайте от него, и в самый последний момент появится ваш отец и включает свет. Здравствуй, папа! Перекиньтесь с ним парой словечек, а потом входите в дверь, и попадете в столовую (другую). От туда идите в коридор.

По коридору ходит дежурный. Поговорите с ним. Затем идите в каюту В, в передний коридор, вторая дверь налево, и встретите его сменщика. Поболтайте с ним по инструкции по использованию телеграфа, который он держит, а потом включите сигнализацию, дождавшись, соответственно, полночи. Когда он бросится ее выключать, по-быстрому хватайте инструкцию. Он вспомнит, что у него есть дела и куда-то смоеется.

Когда вы выйдете, вы встретите первого дежурного, который отправится на отдых. Возьмите астральную сферу. После этого второй дежурный начнет распространяться по поводу проблем со светом. Теперь идите к двери напротив. Здесь будет маленькая задачка со шкафчиками членов этой команды, а вернее, с обитателями этой комнатки. Кстати, осторожней, так как если вы будете открывать их неправиль-



но, то можете пострадать. Ну, вы наверняка догадались, как ее решить...

Подсказочка: Итак, шкафчики с номерами 1 и 2 можете открыть, но ни в коем случае не открывайте сначала с 3 по 6. Итак, задачка заключается в том, что вы можете открывать третьим тот шкафчик, который является суммой двух предыдущих. То есть, открыв первые два, можете открыть номер 3, затем закрываете номер 2 и открываете 4. Вот и все...

Матрос в комнате прочтет кодовый номер, а затем покидайте ее. Долго задерживаться не стоит, так как появляется король-призрак, а здесь папочки нет. Выйдя из комнаты, идите налево, а затем сворачивайте в правый коридор и в дверь. Поговорив с ним, вы узнаете что кодовый номер не работает. Обломился парнишка! Ну можете ему помочь?

Подсказочка: Номер-то он прочитал в верх ногами, дурашка. То есть это не 1 6 8 9, а соответственно 6 8 9 1. Наберите его, и все будет в порядке.

Следуйте за ним в следующую комнату, поднимитесь по лестнице и, выйдя в коридор, вы увидите, как он поднимает трубу, загораживающую выход. Возьмите астральную сферу, и в этот самый момент вырубится свет. Бегите скорее к открывшейся двери, если не хотите попасть на обед к приведению. Затем, все-таки, придется вернуться. Идите в комнату в том же коридоре, и попадете к странной механизме. Включите сломанный рычаг, и, тем самым, вывернете свет на нижней палубе. Возвращайтесь ко второму дежурному, и увидите, что он полностью удовлетворен. Возьмите астральную сферу. Затем можете посетить две оставшиеся комнаты — душевую и уборную. Порывшись в шкафчиках, в одном из них найдете лекарство, а в другом билет.

Теперь идите в другой коридор, добежите до выключателя, а потом и запишитесь. Здесь сбоку будет две комнаты, но идите прямо в Т-образный коридор с двумя дверями. В левой вы найдете спящего призрака, который будет возмущаться по поводу звуков из радиорубки, мол, ему спать мешают, и попросит их прекратить. Ящик в этой комнатке пустой! Идите в следующую комнатку, но там ничего нет, кроме лекарственного настоя да солнечного медальона. Правая дверь ведет в радиорубку. Вы должны установить частоту ВА10 и вызвать Креа. Делается это, кстати, очень просто:

• • • • •

и все.

Появится мальчик и поблагодарит за связь с сестренкой, за что даст музыкальную шкатулку и вы перенесетесь в большой собор. Идите вверх по лестнице и попадете в комнатку с органом. Исследуйте его и научитесь хоть как-то играть, а потом попробуйте повторить те звуки, которые издает музыкальная шкатулка.

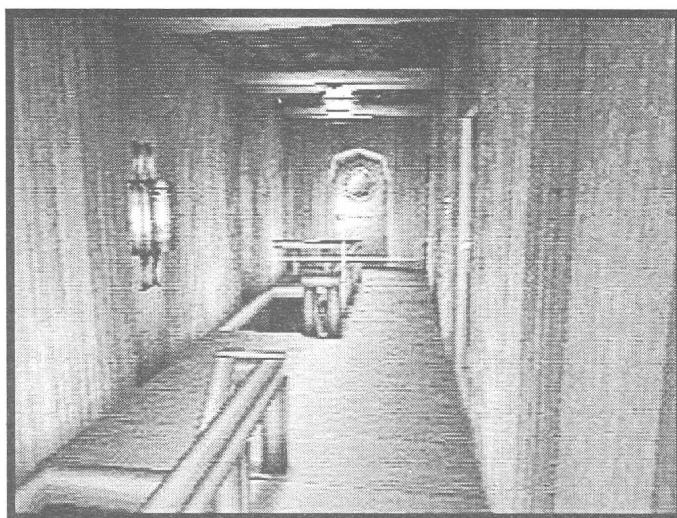
Подсказочка: Пронумеровав белые клавиши слева направо 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, а черные А, В, С, Д, Е, сыграйте следующую партию: 2, 3, 4, 6, Е, 6, 5, 4. Ну, все получилось правильно? После ваших музыкальных экспериментов уйдет алтарь. Ну, чего вы ждете теперь? Спускайтесь по винтовой лестнице, а потом по обычной лестнице. Ну очень глубоко... в подземелье к Креа! Поиграйте музыкальной шкатулкой. Она даст вам серьгу, которую вручите ее братцу. Он, добрая душа, даст вам еще одну тарелочку, ну и, соответственно, астральную сферу.

Вернитесь в комнату со спящим призраком, которому наконец дали отдохнуть. Он поблагодарит вас очередной астральной сферой. Ну вот, теперь вся команда освобождена, и вы можете вернуться к человеку в кухне. Помните, что лифт-то уже не работает и поэтому стоит выбрать другой путь. В коридоре с телефоном поднимитесь наверх, затем через зал (Вставьте очередную тарелочку на место) и поболтайте с «лифтером». Ну! Еще одна астральная сфера, и тарелочка! Теперь идите назад и вставьте последнюю, чем освободите и Артура и сестру его. Ну что ж, открылась дверь в личные каюты.

Глава 7: Это концы...

Здесь четыре комнаты, различающиеся по убранству. Не пытайтесь открывать дверцы в конце коридора.

Лесная комната: Тут обитает меньшая сестра Артура. Она даст старую фотографию и наговорит всякой чепухи про своих родственников. Креа, кстати, за дверью напротив, она зак-



рыта, так что она просит поговорить с вас с Джеком, очередным ее братцем. Больше ничего здесь нет.

В голубой комнате возьмите часовой ключ, на столе, а в спальне лекарство.

Огненная комната – Джек Роквелл, другой сын Вильяма, томится в этой комнате. Возьмите билет на кровати в спальне, а потом дайте этому несчастному фотографию. Он скажет вам, как открыть дверь. Хорошо, хорошо, вот, что он сказал: идите к закрытым часам рядом с дверью и поверните их на символ птицы, то есть курицу... Теперь вы сможете открыть комнату несчастной Креа.

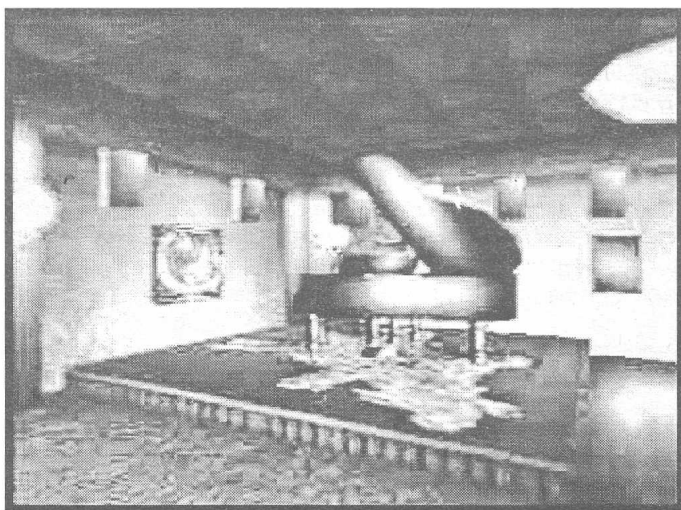
Идите к ней и посмотрите семейный альбом на стенах. Обратите особое внимание на цветную – в 1937 это большая редкость. Ну, обратили? Теперь вы в древнем замке. Развернитесь и войдите в дверь. Вы окажетесь на балконе, где лежит труп короля. Обследуйте его и найдете медальон-камею. Возьмите его, и вас перенесет обратно.

Теперь, когда последний призрак устранен с вашего пути можете идти в опасную двойную дверь. Используйте на него медальон. Вы, наконец, встретите самого Вильяма Роквелла, и он расскажет вам всю правду о Креа, и вы перенесетесь в прошлое.

Возьмите патрон со стола и посмотрите, что из этого выйдет. Когда вы вернетесь в прошлое, вы увидите, что Вильям умер. Сдох, то есть...

Возьмите ключ и возвращайтесь к Эмили в лесную комнату. Что ж, теперь она покоится с миром. Посетите медиума в последний раз и отдайте ему последние астральные сферы. Если вы не имеете всех 26, вы сможете увидеть только два конца этой истории. Если все 26, то есть с теми, которые в казино, он даст вам другой красный камень, и вы сможете увидеть все концы. Теперь идите назад, вниз по лестнице на пассажирском этаже, в коридор, где игры записывают, и запишитесь, ладно? Идите вниз в машинное отделение и откройте дверь, которая была закрыта до этого, ключом, который дал Вильям. Спуститесь по лестнице и окажетесь в самом низу. Смотрите по сторонам и не пропустите вентиль и ключ, которые потребуются вам, чтобы развернуть корабль. Не пропустите лекарство, оно вам очень понадобится. Теперь входите в машинное отделение. Сперва идите к концу корабля, и после этого голос Креа скажет вам, что нужно внести сюда свет. Это не так уж и сложно...

Подсказочка: Чтобы сделать это, вам нужны вентиль и ключ. Теперь призрак Вильяма будет преследовать вас все время. Бросайтесь вперед к началу корабля и берите вентиль в этой комнате. Внимательно смотрите на пол! Затем бегите назад в другую комнату и спуститесь по лестнице. Используйте вентиль на обоих топливных баках. Затем из этой комнаты иди-



те комнату, в которую войдете с помощью ключа. После этого вернитесь в комнату с двумя поршнями и используйте ключ на обоих клапанных люках.

Когда все осветится, вернитесь к красному камню. Используйте синий камень на красном. Затем возвращайтесь в комнату, где вы нашли вентиль. Если вы не нашли всех 26 астральных сфер, вы посмотрите только два из четырех концов. Для того чтобы увидеть первый конец, ждите, пока не закончится ваше время, для второго идите в начало корабля и встретите Креа.



Ну, а если вы нашли все 26 астральных сфер, вы услышите голос медиума, который скажет, что стоит использовать солнышко, то есть он сообщит: enter the sun. Посмотрите на стену напротив двери и увидите на ней символ солнца. Если подождете, пока кончится время – конец первый, если пропустите это, и войдете в дверь – конец второй. Если пройдете за солнечный символ, вы встретите медиума, и он предложит вам красный кинжал. Если возьмете его, увидите третий конец, а если нет, то лучший, конец номер четыре.

Конец номер 1: Время кончилось до того, как вы доберетесь до начала корабля. Это один из самых бессмысленных концов, которые вы видели до сих пор.

Конец номер 2: Вы встретите Креа и она перенесет вас обратно. В старом доме вас выведет из транса полицейский офицер. Он попросит вас покинуть это место. Вы вернетесь домой и посмотрите очередной мультфильм с хорошим сюрпризом в конце...

Конец номер 3: Вы взяли кинжал. В этом конце вы переноситесь в отцовский дом, и вонзите кинжал в спину несчастного полицейского. По его роже было видно, что хорошо он не кончит...

Конец номер 4: Вы не взяли кинжал. Это лучший конец в игре, когда вы возвращаетесь в свои апартаменты и слушаете музыкальную шкатулку Креа. Тогда вы вспомните много неожиданного, связанного с Креа...

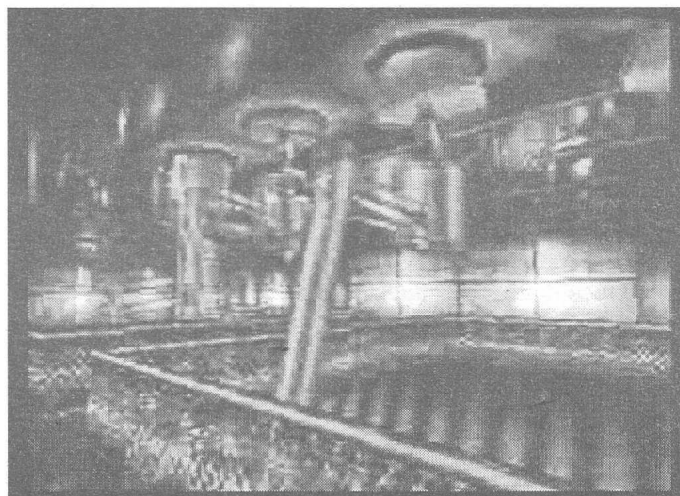
Ну, вот и все. Вы прошли Эхо Ночи и, надеюсь, сами. Ну, а теперь обещанное приложение...

Приложение

Как быть с играми в казино

Как вы помните, чтобы пройти все концы игры, вам нужно все 26 душ, включая те, в казино. Для того, чтобы получить все три души в казино, вы должны выиграть в рулетку а затем в блэкджек.

Рулетка



Продайте билетов, где-то на сумму около 80 фишек. Теперь запишитесь и ставьте на любой номер максимальную ставку, 9 фишек. Если вы проиграете все фишки, переиграйте сначала. Ставьте на один номер или два и когда-нибудь вы выиграете, и менеджер пригласит вас сразиться с игроком в блэкджек (двадцать одно).

Блэкджек (двадцать одно)

Правила просты: вы делаете какие-нибудь ставки. Если вы выигрываете, то получаете двойную ставку, вы теряете ваши ставки. Вы начинаете со ста фишек. Начинайте максимум с десяти фишек. Если берете меньше 17, берите другую карту. Меньше пасуйте. Достигнув 200, вы выиграете. Проиграете... ну вы же ведь переписались?

Когда вы выиграете обе игры, все три призрака успокоятся, и вы соберете еще три астральных шара. Вот и все.