

КУДЕЛКА



«Куделка» — ролевая игра, действие которой происходит в зачарованном замке. Вы управляете отрядом из трех искателей приключений, каждый из которых обладает неповторимым характером, навыками и свойствами. Как и полагается в данном жанре, по мере прохождения игры показатели персонажей меняются, и вы можете выбирать, каким именно образом.

Разработчик: Sacnoth

Издатель: Infogrames

Жанр: RPG

Число игроков: 1

В Уэльсе стоит древний замок Неметон, принадлежавший местному богачу. Легенда рассказывает, что раньше здесь был монастырь, а если вы поговорите с валлийцами-старожилками, они поведают, что некогда в глубоких подземельях замка пытали невинных людей. В результате, монастырь захватили неупокоенные души замученных жертв.

Один из призраков в ночь накануне праздника Всех Святых 1898 года призывает девушку по имени Куделка очистить проклятое место от зла.

Прелестница отправилась на дело.

Локаций, через которые предстоит пройти героям, не так уж много, особенно для четырех дисков, которые занимает игра, зато количество атакующих вас монстров превосходит все ожидания. Бой происходит в пошаговом режиме. Вы решаете, куда переместить бойца и какой тип атаки выбрать. Собственно, от этого и от набранного к моменту сражения опыта зависит победа в каждой конкретной схватке. Несколько раз вам придется столкнуться с головоломками, явно перекочевавшими в «Куделку» из игр жанра «квест».

Ролики просто превосходны, а вот графика в основном режиме игры несколько утомляет. Царящий в замке полумрак заставляет искать важные предметы и проходы на каждом шагу. Кроме того угол зрения не всегда позволяет правильно оценить обстановку. Впрочем, возможно, именно этого добиваются создатели, пытаясь сделать путешествие более опасным и загадочным.

Управление явно смутит любителя аркад и драк, но настоящий поклонник РПГ давно привык, что главное в этом жанре — правильное распределение и использование показателей. Итак, в одном темном-темном замке...

Персонажи

Koudelka lasant

Девушка, обладающая сверхъестественными психическими свойствами. В детстве она осиротела и долго жила одна, поскольку односельчане боялись необыкновенных способностей девушки. Куделка появилась в монастыре, услышав загадочный голос, зовущий ее.

У этого персонажа настолько хорошие волшебные показатели, что при распределении опыта вы можете пренебречь силой. Старайтесь увеличивать память, интеллект и благочестие героини.

Edward Plunkett

Искатель приключений, который никак не может усидеть на месте и постоянно ввязывается в разные авантюры. Он появился в монастыре в поисках тайн и сокровищ, но оказался в ловушке.

Сила — главное достоинство Эдварда. Почти всегда его стоит посылать навстречу врагу и использовать в ближнем бою, отвлекая чудовищ от более слабых персонажей.



Увеличивайте ловкость и живучесть Эдварда. И, разумеется, не забудьте про силу.

James O'Flaherty

Епископ, посланный Ватиканом на поиски потерянных священных рукописей. Джеймс часто говорит о вере, но его тайные интересы лежат далеко за пределами выполнения миссии папы.

На вид священник медлителен, но его физические и магические показатели очень удачно дополняют друг друга. Сначала повысьте живучесть и скорость персонажа, потом можете заняться любыми другими характеристиками.



Roger Bacon

Ученый монах, который живет вечно. Сверхъестественный возраст позволил Бэкону заучить рукописи, которые разыскивает епископ, наизусть. Время от времени монах появляется на пути искателей приключений.

Charlotte

Маленькая девочка рано осиротела. Она появляется в замке и подпитывается необыкновенной ненавистью матери, которую никогда не видела. Возможно, Шарлотта утонула на корабле хозяина замка.

Хозяин замка и его жена

Сначала они кажутся приветливой парой, но на самом деле их цель — коварно уничтожать людей, проникающих в цитадель зла. Многие из мертвецов, населяющих замки, были предательски убиты хранителями.

Elias

Вор пробрался в замок в поисках сокровищ и был пойман в ловушку собственной алчности. Он нашел уже достаточно кладов, но Элиасу все время кажется, что главные драгоценности до сих пор таятся в подземельях монастыря. Вор никак не может покинуть зачарованное место.

Elaine

Эта таинственная женщина призвала Куделку в замок. Когда-то Элейна была здесь убита грабителями, и чудовищная смерть вызвала много толков среди людей, которые ее любили. Хозяева замка стали хранителями, уничтожающими всех, кто проникал внутрь, надеясь поживиться легендарными сокровищами. Муж Элейны Патрик нашел древние писания, разыскиваемые Ватиканом, и, используя знание алхимии, пытался воскресить тело жены. В результате, возникло чудовище, повелевающее замком.

Управление

→ — идти направо

↑ — идти вглубь экрана (наверх)

← — идти налево

↓ — идти на ближний план (вниз)



△ — бежать, закрыть

○ — меню

X — обследовать, открыть

Бой

L1 — увеличить изображение

L2 — уменьшить изображение

R1 — камера справа

R2 — камера слева

Меню в левом нижнем углу экрана:

1. Action (Действие): Attack (Атаковать)

Magic (Применить магию)

Item (Воспользоваться предметом)

Weapon (Сменить оружие)

Имейте в виду, что за один ход вы можете выбрать только одно действие.

2. Move (Переместиться): Вы можете бежать на любую клетку, горящую синим.

3. Wait (Ждать): Пропустить ход. Старайтесь пользоваться этой возможностью как можно реже.

4. Status (статус): просмотр показателей и снаряжения выбранного персонажа.

На полоске внизу экрана написаны имя героя, его жизненные и магические пункты.

Меню

В левом верхнем углу вы видите уровень персонажей, их жизненные и магические пункты.

Карты с портретами героев перемещаются нажатием R1, L1. Таким образом, вы выбираете, показатели какого персонажа высветятся в правой части экрана.

В правой части экрана:

1. Heal — Лечить персонажа

2. Status — показатели персонажа

Str — сила

Vit — живучесть

Dex — сложение

Agl — ловкость

Int — интеллект

Pie — благочестие

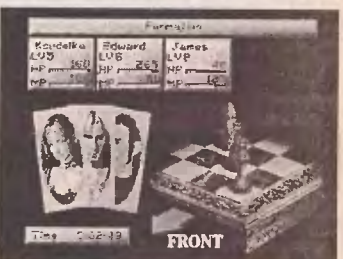
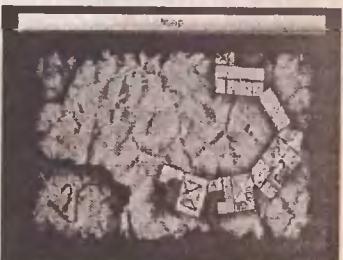
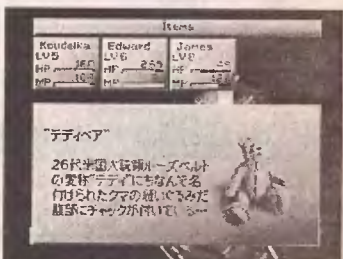
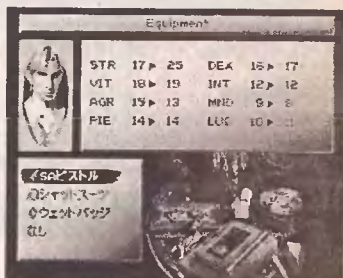
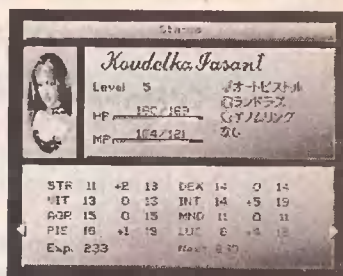
Mnd — память

Luc — удача

Exp — опыт, набранный в результате побед над врагами

Next — количество очков, которые необходимо набрать для достижения следующего уровня

3. Equip — выбор снаряжения и то, как оно сказывается на показателях персонажа. Зеленым высвечиваются показатели, улучшенные выбранным снаряжением, красным — ухудшенные.



4. Items — просмотр снаряжения. Выбрав нужное, вы можете:

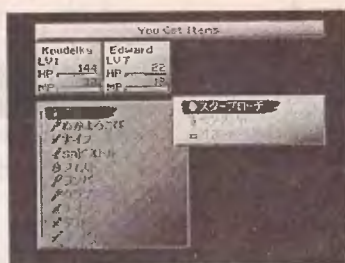
- а) Use — применить
- б) Discard — выбросить
- в) Rename — переименовать
- г) Examine — посмотреть свойства

5. Map — карта

6. Formation — передвигая шахматные фигуры, вы определяете положение персонажей в бою

7. Read — прочитать

8. Config. — сменить управление



Опыт

Вы начинаете игру персонажем первого уровня. Таблица показывает, сколько опыта вам нужно набрать для достижения следующей ступени. Каждый новый уровень позволяет улучшить одну или несколько характеристик героя на ваш выбор.

2	400	3	900
4	1600	5	2500
6	3600	7	4900
8	6400	9	8100
10	10000	15	22500
20	40000	25	62500
30	90000	40	160000
50	250000	70	490000
90	810000	99	980100



Степень владения магией и оружием тоже растет. Например, огненное заклинание при первом уровне магии наносит некоторые повреждения одному противнику. Когда уровень магии достигает двух, удар становится более сильным и поражает врагов в небольшом радиусе от цели. При третьем уровне заклинание может поразить несколько врагов и отнимает у каждого значительно большее число пунктов жизни.

Второй уровень владения оружием позволяет снимать с противника больше на два пункта жизни, третий — на три.

Пункты владения магией и оружием даются за использование соответствующих способностей. Для получения второго уровня необходимо набрать тысячу пунктов, для получения третьего — две тысячи.

Оружие

Название:	рука (по умолчанию)		
Тип:	кулак	Сила:	0
Живучесть:	0	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0

Удача:	0	Ломается после:	0
Боеприпасы:	0	Другое:	никогда не ломается
Название:	кулак		
Тип:	кулак	Сила:	6~8
Живучесть:	0	Сложение:	5~6
Ловкость:	12~14	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	baganaka		
Тип:	кулак	Сила:	8~10
Живучесть:	0	Сложение:	6~7
Ловкость:	16~18	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	cashai		
Тип:	кулак	Сила:	0
Живучесть:	0	Сложение:	0
Ловкость:	9~10	Интеллект:	5~6
Благочестие:	9~10	Память:	5~6
Удача:	0	Ломается после:	100~256
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал
Название:	lanbar		
Тип:	дубина	Сила:	10~12
Живучесть:	3~4	Сложение:	5~6
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	труба		
Тип:	дубина	Сила:	14~16
Живучесть:	4~5	Сложение:	6~7
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	посох		
Тип:	дубина	Сила:	0
Живучесть:	0	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	9
Благочестие:	9	Память:	9
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал
Название:	дубина		
Тип:	дубина	Сила:	10~12



Живучесть:	3~4	Сложение:	4~5
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: молот

Тип:	дубина	Сила:	14~16
Живучесть:	4~5	Сложение:	6~7
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: палица

Тип:	дубина	Сила:	0
Живучесть:	4~5	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	5~6
Благочестие:	3~4	Память:	4~5
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	в руках



у Куделки не только увеличивает ее силу, но и делает магию более мощной

Название: серп

Тип:	дубина	Сила:	18~20
Живучесть:	5~6	Сложение:	8~9
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: крест Даниила

Тип:	дубина	Сила:	0
Живучесть:	6~7	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	8~9
Благочестие:	13~14	Память:	6~7
Удача:	0	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал

Название: Roger's tsue

Тип:	дубина	Сила:	0
Живучесть:	0	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	99
Благочестие:	99	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	255
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал

Название: нож

Тип:	нож	Сила:	4~6
------	-----	-------	-----

Живучесть:	0	Сложение:	4~5
Ловкость:	3~4	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: б нож

Тип:	нож	Сила:	6~8
Живучесть:	0	Сложение:	6~7
Ловкость:	4~5	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: кинжал

Тип:	нож	Сила:	8~10
Живучесть:	0	Сложение:	8~9
Ловкость:	6~7	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: дирк

Тип:	нож	Сила:	8~10
Живучесть:	0	Сложение:	8~9
Ловкость:	6~7	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: сабля

Тип:	легкий меч	Сила:	10~12
Живучесть:	0	Сложение:	2~3
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	5~6	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: tarwo

Тип:	легкий меч	Сила:	16~18
Живучесть:	0	Сложение:	4~5
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	8~9	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: рапира

Тип:	легкий меч	Сила:	10~12
Живучесть:	0	Сложение:	4~5
Ловкость:	0	Интеллект:	3~4
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30

Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	s node		
Тип:	легкий меч	Сила:	12~14
Живучесть:	0	Сложение:	6~7
Ловкость:	3~4	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	nerizen node		
Тип:	легкий меч	Сила:	16~18
Живучесть:	0	Сложение:	16~17
Ловкость:	-3~-2	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	16~17	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	w node		
Тип:	тяжелый меч	Сила:	12~14
Живучесть:	0	Сложение:	6~7
Ловкость:	-1~0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	сцимитар		
Тип:	тяжелый меч	Сила:	16~18
Живучесть:	0	Сложение:	8~9
Ловкость:	-2~-1	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	l node		
Тип:	тяжелый меч	Сила:	20~22
Живучесть:	0	Сложение:	10~11
Ловкость:	-3~-2	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	b node		
Тип:	тяжелый меч	Сила:	22~24
Живучесть:	0	Сложение:	11~12
Ловкость:	-3~-2	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	garahado node		
Тип:	тяжелый меч	Сила:	7~9
Живучесть:	0	Сложение:	7~8

Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал
Название: chirubride			
Тип:	тяжелый меч	Сила:	35~37
Живучесть:	-5~-4	Сложение:	35~37
Ловкость:	-3~-2	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	-6~-5	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	увеличивает жизненные пункты
Название: sacnoth			
Тип:	тяжелый меч	Сила:	70~72
Живучесть:	0	Сложение:	23~25
Ловкость:	8~10	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название: коготь гаргульи			
Тип:	тяжелый меч	Сила:	99
Живучесть:	99	Сложение:	99
Ловкость:	99	Интеллект:	-20
Благочестие:	-20	Память:	-20
Удача:	-20	Ломается после:	3
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название: топор			
Тип:	топор	Сила:	12~14
Живучесть:	4~5	Сложение:	-1~0
Ловкость:	-2~-1	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название: taberl			
Тип:	топор	Сила:	20~22
Живучесть:	9~10	Сложение:	-2~-1
Ловкость:	-4~-3	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название: b топор			
Тип:	топор	Сила:	24~26
Живучесть:	10~11	Сложение:	-2~-1
Ловкость:	-5~-4	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30

Sacnoth



Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	w топор		
Тип:	топор	Сила:	27~29
Живучесть:	11~12	Сложение:	-3~-2
Ловкость:	-6~-5	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	Negation's Neno		
Тип:	топор	Сила:	40
Живучесть:	-10	Сложение:	0
Ловкость:	0	Интеллект:	-10
Благочестие:	-10	Память:	-10
Удача:	-10	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	элементал
Название:	копье		
Тип:	копье	Сила:	10~12
Живучесть:	3~4	Сложение:	3~4
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	p копье		
Тип:	копье	Сила:	16~18
Живучесть:	4~5	Сложение:	4~5
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	lance		
Тип:	копье	Сила:	18~20
Живучесть:	5~6	Сложение:	5~6
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	Grieve		
Тип:	копье	Сила:	22~24
Живучесть:	6~7	Сложение:	6~7
Ловкость:	0	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—
Название:	Izeluborn		
Тип:	копье	Сила:	0
Живучесть:	0	Сложение:	0

Lance



Ловкость:	0	Интеллект:	3~4
Благочестие:	6~7	Память:	4~5
Удача:	0	Ломается после:	100~255
Боеприпасы:	—	Другое:	ядовитый элементал

Название: Miton

Тип:	Miton	Сила:	6
Живучесть:	6~7	Сложение:	0
Ловкость:	6~7	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: s Pata

Тип:	Pata	Сила:	8~10
Живучесть:	8~9	Сложение:	0
Ловкость:	8~9	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: w Pata

Тип:	Pata	Сила:	10~12
Живучесть:	10~11	Сложение:	0
Ловкость:	10~11	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

Название: Barballa

Тип:	Barbara	Сила:	12~14
Живучесть:	12~13	Сложение:	0
Ловкость:	12~13	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	15~30
Боеприпасы:	—	Другое:	—

BARBALLA

**Название:** лук

Тип:	стрелковое оружие	Сила:	38~40
Живучесть:	0	Сложение:	10
Ловкость:	4~5	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	1	Другое:	—

Название: х лук

Тип:	стрелковое оружие	Сила:	56~60
Живучесть:	0	Сложение:	20
Ловкость:	6~7	Интеллект:	0
Благочестие:	0	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	1	Другое:	—

Название: винтовка RD			
Тип:	стрелковое оружие	Сила:	14~16
Живучесть:	-6~-5	Сложение:	18~20
Ловкость:	5~7	Интеллект:	0
Благочестие:	-6~-5	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	4	Другое:	—
Название: дробовик			
Тип:	стрелковое оружие	Сила:	23~25
Живучесть:	-4~-3	Сложение:	16~18
Ловкость:	7~9	Интеллект:	0
Благочестие:	-7~-6	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	2	Другое:	—
Название: винтовка			
Тип:	стрелковое оружие	Сила:	6~8
Живучесть:	-3~-2	Сложение:	9~11
Ловкость:	3~5	Интеллект:	0
Благочестие:	-3~-2	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	12	Другое:	—
Название: дробовик 2			
Тип:	стрелковое оружие	Сила:	14~16
Живучесть:	-4~-3	Сложение:	8~10
Ловкость:	4~6	Интеллект:	0
Благочестие:	-4~-3	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	2	Другое:	—
Название: дробовик 6			
Тип:	стрелковое оружие	Сила:	21~23
Живучесть:	-7~-6	Сложение:	14~16
Ловкость:	7~9	Интеллект:	0
Благочестие:	-7~-6	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	6	Другое:	—
Название: SA пистолет			
Тип:	ручное оружие	Сила:	3~5
Живучесть:	-2~-1	Сложение:	4~6
Ловкость:	5~7	Интеллект:	0
Благочестие:	-2~-1	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	6	Другое:	—
Название: DA пистолет			
Тип:	ручное оружие	Сила:	6~8
Живучесть:	-4~-3	Сложение:	8~10
Ловкость:	4~6	Интеллект:	0

Rifle RD



SA Pistol



Благочестие:	-4~-3	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	6	Другое:	—
Название:	старинный пистолет		
Тип:	ручное оружие	Сила:	8~10
Живучесть:	-5~-4	Сложение:	10~12
Ловкость:	8~10	Интеллект:	0
Благочестие:	-5~-4	Память:	0
Удача:	0	Ломается после:	—
Боеприпасы:	10	Другое:	—

Доспехи

Название:	лохмотья		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	6~7
Память:	0	Удача:	2~3
Название:	пояс		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	10~11
Память:	0	Удача:	3~4
Название:	плащ		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	15~16
Память:	0	Удача:	5~6
Название:	кожаный доспех		
Сила:	0	Живучесть:	6~7
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	0
Память:	0	Удача:	2~3
Название:	кольчуга		
Сила:	0	Живучесть:	15~16
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	0
Память:	0	Удача:	5~6
Название:	пластинчатая кольчуга		
Сила:	0	Живучесть:	16~17
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	0	Благочестие:	0
Память:	0	Удача:	6~7

Артефакты

Название:	кольцо		
Сила:	0	Живучесть:	0

Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	3~4	Благочестие:	6~7
Память:	4~5	Удача:	0
Название:	Л кольцо		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	7~8	Благочестие:	14~15
Память:	10~11	Удача:	0
Название:	брошь		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	8~9	Благочестие:	4~5
Память:	3~4	Удача:	0
Название:	знак		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	12~13	Благочестие:	6~7
Память:	4~5	Удача:	0
Название:	драгоценный камень		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	9~10	Благочестие:	6~7
Память:	12~13	Удача:	0
Название:	розарий		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	7~8	Благочестие:	5~6
Память:	10~11	Удача:	0
Название:	брошь монаха		
Сила:	0	Живучесть:	9~10
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	9~10	Благочестие:	7~8
Память:	5~6	Удача:	0
Название:	звездная брошь		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	18~20	Ловкость:	0
Интеллект:	9~10	Благочестие:	7~8
Память:	5~6	Удача:	0
Название:	медальон		
Сила:	0	Живучесть:	0
Сложение:	0	Ловкость:	0
Интеллект:	7~8	Благочестие:	5~6
Память:	10~11	Удача:	15~16

Предметы, восстанавливающие жизнь

Хлеб	— пункты жизни + 150
Сыр	— пункты жизни + 250
Драйверы	— пункты жизни + 350
Лекарство	— пункты жизни + 500
Улучшенное лекарство	— пункты жизни + 1500
Ягода	— пункты жизни + 9999 и магические пункты + 999
Листел	— магические пункты + 40
Улучшенный листел	— магические пункты + 100
Эликсир	— пункты жизни и магические пункты до 9999
Виски	— воскрешение погибшего спутника

Прохождение



Сектор 1 (второй этаж)



Чердак

Победив первое чудовище, идите налево и поговорите с Эдвардом. Куделка вылечит искателя приключений и поможет ему подняться на ноги. Независимо от результатов диалога, Эдвард отправится с вами. Войдите в дверь, перед которой лежал ваш новый партнер. Внутри вы найдете лекарство и еще две двери. Верхняя пока заперта, войти в нее вы сможете не раньше, чем доберетесь до второго диска игры. Дорога лежит через нижнюю дверь.

Чем дольше вы блуждаете по каждому помещению, тем чаще на вас нападают разные мелкие монстры, в основном, насекомые. Пользуйтесь этой возможностью, чтобы набрать больше опыта и быстрее поднять уровень.

Сектор 2 (второй/третий этаж)

Помещение за чердаком

Вы оказались в помещении, в левой нижней части экрана. Одна дверь находится наверху посередине, другая — наверху справа. Подберите коробочку с пулями и войдите в среднюю дверь. Она приведет вас на третий этаж. В центре следующей комнаты лежит лекарство, сзади — еще одна дверь. Войдите в нее, а потом вернитесь туда, где нашли пули. Следующая дверь — справа.

Сектор 3 (второй/первый этаж)

Лестница на кухню на первом этаже

Вы в помещении со свечами вдоль стен. Лестница, ведущая на первый этаж, находится слева. Справа — еще одна комната. Обследуйте картины на стенах. В глубине

комнаты есть еще одна дверь, не входите в нее. Вернитесь на предыдущий экран и спуститесь по лестнице. На первом этаже доступны две комнаты. Одна — в ближней части прихожей и одна в дальней. Войдите в первую.

Сектор 4 (первый этаж)

Владельцы дома и кухня

Вы увидите мужа и жену, хозяев замка. Они радушно встретят гостей и предложат им подкрепиться. Куделка отреагирует на прием довольно прохладно, а Эдвард, недолго думая, съест все, что ему дадут. Вы снова окажетесь в прихожей.

Теперь войдите в дальнюю дверь. В следующем ролике Эдвард скажет, что пища была отравлена. Обследуйте правую и левую комнаты. Вы найдете нож и сыр. Справа вы найдете еще два помещения, пока не входите в них. Вернитесь в предыдущую комнату и войдите в верхнюю дверь.



Сектор 5 (первый этаж)

Комната с бочками

Вы выбрали проход, ведущий через комнату с бочками к двери в середине верхней части экрана. Пройдите еще две комнаты и найдите траву. Вернитесь на кухню, туда, где нашли сыр. Продолжайте движение через верхнюю правую дверь.

Сектор 6 (первый этаж)

Печи

Идите через круглый проход, потом налево вниз. Вы найдете листел и молот. Первая находка поможет вам восстановить магическую энергию. Скоро она вам понадобится. Войдите в комнату справа. Там будут печи, а на полу вы найдете трубу. Подберите ее и отдайте самому сильному персонажу, которого планируете использовать в ближнем бою. Удары, которые наносит труба, значительно превосходят все, что на данный момент есть в вашем арсенале. Наверху слева, за печами проход в следующую зону.



Сектор 7 (первый/второй этаж)

Зеленая комната

На полу лежит человек без сознания. Прежде чем пройти вглубь комнаты, убе-

дятся, что все ваши герои здоровы и вооружены лучшим оружием. Вам предстоит серьезная битва.

Босс: Planter

Пункты жизни: 1126

Магические пункты: 28

Совет: атакуйте его огнем

Разделавшись с Плантером, подойдите к лежащему человеку и помогите ему подняться. Это Джеймс О'Флаерти. Теперь он присоединится к вашей команде. Фонтан справа — прекрасное место, здесь вы можете записаться и восстановить здоровье.

Теперь возвращайтесь к лестнице, ведущей на второй этаж. Поднимитесь в коридор наверху справа от картины. В конце окажется дверь, в которую вы до сих пор не входили.

Сектор 8 (второй этаж)

Алмазное трио

В маленькой комнате вы найдете листел, восстанавливающий магическую энергию, и дверь, ведущую дальше. Через нее выберитесь наружу и вернитесь в монастырь через правую верхнюю дверь. Возьмите пули. Войдите в правую верхнюю дверь. Когда вы пойдете через темный коридор, в окно влетит пуля. Куделка и Эдвард в очередной раз проклянут хозяев замка, пытавшихся их убить. Коридор приведет вас в маленькую комнату с дверью наверху справа. Этот проход трудно заметить, пытайтесь открыть все, что увидите. Впереди второй босс.

Босс: Fainda A (красный)

Пункты жизни: 1225

Магические пункты: 96

Босс: Fainda B (синий)

Пункты жизни: 1225

Магические пункты: 67

Босс: Fainda C (зеленый)

Пункты жизни: 1225

Магические пункты: 67

Главное — действуйте быстро и слаженно. Тесните врага, лишая его пространства для маневра. Сначала направляйте удары всех бойцов на одного босса, и только прикончив его, переходите к следующему. Найденная недавно труба окажется очень кстати.

После боя войдите в следующую дверь.



Сектор 9 (второй этаж)

Девочка Шарлотта

Вы в коридоре, каменные стены которого освещены факелами. Правая дверь в следующей комнате не открывается, пройдите через верхний проход.

Вы увидите маленькую девочку. В последнем на этом диске ролике Эдвард погонится за ней, но призрак исчезнет. Вернитесь к двери, в которую не вошли в предыдущем помещении. Она ведет в следующую зону.

Сектор 10 (второй этаж)

Веревочная лестница Миры

В комнате вы найдете листел, идите налево, пока не увидите дверь в левом верхнем углу. За ней герои увидят себя. Осмотрите мертвые тела и сразитесь с очередным боссом.



Босс: Mira

Пункты жизни: 1225

Магические пункты: 62

Совет: старайтесь опрокинуть врага

Одержав победу над Мирой, еще раз обследуйте кабинет. Вы найдете веревочную лестницу. Теперь герои могут спуститься в том месте, куда их привел призрак.

Сектор 11 (первый этаж)

Подножие веревочной лестницы

Оказавшись внизу, идите в левый проход. Вы доберетесь до места, откуда можно двигаться налево и вверх. Выбрав верхнюю дверь, вы найдете пули. Вернитесь на предыдущий экран и сверните налево. Из маленькой комнаты вы попадете в следующую зону.

Сектор 12 (первый этаж)

Собственное отражение

Убранством следующая комната напоминает часовню. Поднимитесь к алтарю, чтобы сразиться с боссами.

Босс: Dark Edward (темный Эдвард)

Пункты жизни: 961

Магические пункты: 14

Совет: просто бейте его

Босс: Dark Koudelka (темная Куделка)

Пункты жизни: 784

Магические пункты: 44

Совет: просто бейте ее

Босс: Dark James (темный Джеймс)

Пункты жизни: 841

Магические пункты: 40

Совет: разделайтесь с ним, прежде чем приступите к остальным врагам

Победив собственные зеркальные отражения, поднимитесь на алтарь и сохраните игру. Потом идите в правую комнату. Пол провалится и команда окажется на нижнем этаже.

Сектор 13 (подвал)**Темница**

Вы придете в себя и убедитесь, что оказались в подземной темнице. Идите в комнату на верхнем экране, сверните налево. У выхода подберите пули и листел, а потом сразитесь с боссом.

Босс

Пункты жизни: 1225

Магические пункты: 44

Враг напоминает пирата или лакея, прекрасно владеющего саблей. Пошлите одного из бойцов, лучше Эдварда, сразаться с ним в ближнем бою, а оставшиеся герои пусть атакуют босса магией издали.

Справившись с неприятелем, войдите в следующую комнату. Там вы найдете палицу (это прекрасное оружие) и кастет. По лестнице команда сможет подняться вверх.

Сектор 14 (подвал)**Две куклы**

Вы входите в прихожую, на полу которой лежат два мертвых ребенка. Дверь слева заперта, ниже находится еще один проход. Попробуйте поговорить с куклами, скоро начнется битва.

Босс

Пункты жизни: 2401

Магические пункты: 144

Совет: убегайте

Эти враги невосприимчивы к магии и почти не получают повреждений от оружия. Независимо от того, удастся вам победить их или нет, идите на нижний экран, в верхний правый проход.

Сектор 15 (подвал)**Дорога к корню**

Вы войдете в левую нижнюю комнату. Проход ведет направо вверх. Подберите виски, на следую-



щем экране сверните налево. Вы найдете патроны к винтовке. Идите наверх налево.

Сектор 16 (подвал)

Корень

Вы в комнате с четырьмя проходами. Идите наверх и сверните за угол, обследуйте дверь. Вернитесь и выберите нижнюю дверь. Она приведет вас в часовню, к седьмому боссу.

Босс: Mad Friar (безумный монах)

Пункты жизни: 3025

Магические пункты: 168

Разделавшись с безумным монахом, сохраните игру. Вернитесь на предыдущий экран, сверните в левый проход. На полу вы найдете патроны для пистолета, а слева окажется дверь. Войдите в нее.



Сектор 17 (подвал)

Королевские сокровища

У входа в сокровищницу вы посмотрите ролик. Подберите патроны и стрелы. Две двери ведут из этой комнаты. Войдите в дальнюю и поднимитесь по лестнице.

Сектор 18 (первый этаж)

Возвращение на первый этаж

На верхней площадке подберите листел. Обратите внимание на шум в углу. Войдите в большую деревянную дверь. Вы найдете три полезные вещи, соберите все. Пройдите через правую нижнюю дверь. Вы окажетесь в просторной комнате с большой люстрой. Алтарь защищает босс.

Босс: Dark Yang

Пункты жизни: 2916

Магические пункты: 250

Победив, сверните направо. Люстра рухнет, грозя убить ваш отряд. Обязательно изучите обломки. Пройдите два экрана направо, вы доберетесь до лестницы, ведущей на второй этаж.

Сектор 19 (второй этаж)

Вор и шесть стрелков

На втором этаже вас встретит вор Элиас. Чтобы добраться до противника, вам придется преодолеть два препятствия.

Босс: Elias

Пункты жизни: 2116

Магические пункты: 84

Совет: не пытайтесь убить его, прежде чем разделаетесь с оживленными предметами.

Босс: Crates (корзины)

Пункты жизни: 1296

Магические пункты: —

Совет: уничтожайте их в первую очередь, пока они находятся в середине поля боя.

Босс: Barrels (бочонки)

Пункты жизни: 1296

Магические пункты: —

Вам достанутся ключ и пистолет. Прежде чем войти в следующую комнату, вернитесь в сокровищницу и откройте дверь в спальню. Соберите все, что там найдете. Одна из находок пригодится вам в комнате Элиаса. Снова поднимитесь на второй этаж, к месту сражения с вором.

Сектор 20 (второй этаж)**Загадочная комната**

Отгадку вы нашли в двух местах: одну в комнате Элиаса, другую на лестнице, ведущей из подвала на первый этаж (сектор 18).

Комната разделена на 16 секторов:

выход

[9]	[8]	[7]	[]
[]	[]	[6]	[]
[]	[2]	[3,5]	[4]
[]	[1]	[]	[]

вход

Подберите патроны для дробовика.

Теперь пора вернуться на кухню. Доберитесь до сектора 13 и постарайтесь найти дорогу обратно.

Сектор 21 (первый этаж)**Возвращение на кухню**

На кухне вы найдете знак, патроны для винтовки и часть дракона. В дальней части лежат лекарство и маска. Перед Куделкой предстанут картины, объясняющие поведение Шарлотты.



Вернитесь в загадочную комнату и пройдите дальше.

Сектор 22 (второй этаж)

Библиотека

Из библиотеки ведут два прохода: центральный слева и нижний справа. Выберите второй. По лестнице вы спуститесь на первый этаж. В задней части комнаты вы найдете часы. Изучите их, потом вернитесь в библиотеку. Войдите в левый проход. В нижней части маленькой комнаты вы найдете сундук. В нем — письма Шарлотты и части головоломки. Письма необходимы для того, чтобы упокоить душу девочки. Если составляющие будут выстроены правильно, вы увидите знак. Пока его нет, возвращайтесь к часам.



Сектор 23 (первый этаж)

Возвращение к часам

Спустившись по лестнице, сверните в правую комнату. Возьмите в середине кабинета лекарство и войдите в левый проход. Из следующей комнаты ведет дверь наверху справа. Дальше будет маленькое помещение с патронами для винтовки и полезным предметом для следующей головоломки. Если вы спуститесь ниже и положите лекарство, появится место, где вы сможете записаться. Войдите в дверь.

Сектор 24 (первый этаж)

Другое место сохранения

Подойдите к статуе и сразитесь с ее защитником.

Босс: Kimaira

Пункты жизни: 4225

Магические пункты: 211

Сохраните игру и вернитесь в комнату с дыбой.

Сектор 25 (первый этаж)

Ниша в стене

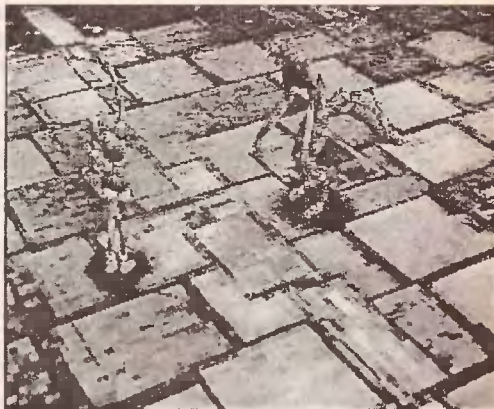
Запрыгните в нишу в стене за дыбой и окажетесь в секретном проходе. Соберите все, что найдете и войдите в дверь внизу справа. Быстро пробегите в правую комнату. Скоро вы доберетесь до коридора с дверью в конце. Это закрытый проход в кафедральный собор. Слева еще одна дверь, справа окно. Если вы разместите на стекле все собранные кусочки головоломки, дверь над часами в секторе 24 откроется. Возвращайтесь туда.

Сектор 26 (второй этаж)**Над часами**

Вы уже готовы решить эту головоломку. Пройдите по пяти участкам пола в следующем порядке:

4
/v
3<2<1< — начало
v
5
v
конец

Если вы все сделаете правильно, раздастся характерный звук. Дверь в задней части комнаты откроется, можете войти в нее.

**Сектор 27 (второй этаж)****Роджер Бэкон**

Внутри вы встретите Роджера Бэкона. Посмотрите ролик, а потом внимательно обследуйте пол и соберите составляющие головоломки. Возможно, придется поискать в другой части комнаты. Теперь вернитесь в помещение, в которое вы попали из сектора 25. Дверь в дальнем конце, за которую вы не могли проникнуть, теперь отперта. Внутри зал, похожий на церковь. Спуститесь в нижнюю часть экрана, чтобы найти комнату с дробовиком. Идите к другой части кафедрального собора и дальше, к нише в стене. Когда начнет звонить колокол, у духов окажется достаточно силы, чтобы вызвать демона. Куделке придется сражаться с ним. Впрочем, если вы убежите, враг встретит вас на следующем диске.

Босс: Gargoyle (Гаргулья)

Пункты жизни: 8836 на первом диске; 31684 на втором диске

Магические пункты: 774 на первом диске; 1664 на втором диске

Магия не действует на босса, пока вы сражаетесь на втором диске. Он почти неуязвим и для обычных атак, по крайней мере, если ваши бойцы недостаточно сильны. Если вы решите бежать, имейте в виду, поразить монстра на третьем диске будет несколько проще, но его сила вырастет с 32 до 115, а ловкость с 1 до 77.

Сектор 28 (снаружи)**Сад**

Покинув церковь, вы окажетесь снаружи. Идите на юг от входа, пока не доберетесь до перекрестка четырех дорожек и фонтана. Сначала выберите западное направление. Доберитесь до статуи, изображающей двух людей. Поднимитесь налево и найдите патроны для винтовки.



Вернитесь к фонтану и пройдите на восток. Там будет стоять статуя, изображающая женщину. Выше слева вы найдете скульптуру мужчины. Еще выше налево не пройти, спуститесь оттуда направо и подберите лекарство. Вы снова выбираете, куда идти. Сверните направо, и окажетесь за строением, похожим на склеп. Справа вы найдете фонтан с листелом. Позже вам придется вернуться сюда, чтобы взять медальон. Вернитесь к склепу и пройдите налево. Последняя статуя, изображающая женщину, завершает головоломку. Если вы используете все скульптуры, вода в фонтане отключится. Вернитесь и возьмите медальон. Лучше всего, если его наденет Куделка. К югу от фонтана будет область с проходом, ведущим на юго-восток. В конце вы окажетесь перед выбором: идти на юг или на восток. На юге стоит статуя и хранится лучшее оружие в игре, Sacnoth. Куделке его не поднять. Чтобы получить артефакт, вам нужно победить гаргулью и вернуться сюда с Эдвардом. Вернитесь к развилке с лекарством и выйдите из сада через дверь, которая была заперта.

Сектор 29 (первый этаж)

Хранители тайны

Вы вошли в комнату с гильотиной. Похоже, что кровь на ней свежая. Поищите патроны, войдите в проход за гильотиной. После ролика обойдите гильотину и соберите ключ, винтовку и ягоду. Теперь можете идти дальше.

Сектор 30 (подвал)

Камера пыток

Лестница приведет вас в комнату с окровавленным столом. Если вы пойдете вниз, за дверью окажутся патроны для дробовика и образец крови. Обязательно возьмите и то, и другое. Куделка встретится с Эдвардом и Джеймсом. Путь к противоположной стороне ведет вокруг. Вернитесь в комнату с кровавым столом и войдите в большие двойные двери. За коридором будет место, в котором вы можете сохранить игру. Но сначала победите босса.

Босс: Garg

Пункты жизни: 5329

Магические пункты: 384

От места сохранения идите налево.

Сектор 31 (подвал)

Кровавый ключ

Из следующей комнаты есть два выхода. Наверху и слева. Левый проход закрыт, но если вы дадите изображению женщины найденную кровь, дверь откроется. В сплетении корней вы увидите человеческое лицо. Вернитесь в предыду-



щую комнату и поднимитесь к верхнему проходу. На следующем экране сверните за угол и поднимитесь по лестнице. Вы снова окажетесь снаружи.

Сектор 32 (снаружи)

Разговор с Роджером Бэконом

От входа во внутренний двор вы можете двигаться вверх налево и вниз налево. Выберите второе. Вы окажетесь в главной части двора. Левый путь приведет к могиле Дэниела. Там вы сможете поговорить с Роджером Бэконом. За могилой поищите Крест Даниила и другой полезный предмет. Вернитесь в главную часть. Если вы подниметесь оттуда наверх, то найдете могилу Шарлотты (помните такую призрачную девочку?). Вернитесь к входу в монастырь и поднимитесь через ворота в верхней части экрана. Подберите ягоду. Один проход ведет налево наверх, другой направо наверх. По правому пути вы вернетесь в монастырь, в зону 25, а через нишу снова попадете в комнату с дыбой. Там команда снова воссоединится.



Сектор 33 (первый этаж)

Возвращение с Эдвардом и Джеймсом

Спутники расскажут вам о женщине по имени Элейна. Похоже, Джеймс говорит меньше, чем знает. Вернитесь в зону 14, место, где вы сажались с маленькими девочками. Дверь, в которую вы не смогли попасть раньше, теперь отперта.

Сектор 34 (первый этаж)

Другая часть темницы

За дверь, которую охраняли девочки-боссы, находится другая часть темницы, в которую вы спустились в начале пути. Поднимитесь по лестнице и на следующем экране сверните за угол. Дверь в левой верхней части ведет в столовую, причем попадаете вы туда через буфет. По пути не забудьте взять лекарство.

Сектор 35 (первый этаж)

Столовая и Шарлотта

Вы увидите Шарлотту только после того, как соберете письма в зоне 22 и помолитесь на могиле в зоне 32. Если вы успели сделать и то, и другое, идите направо от обеденного стола. Поговорите с Шарлоттой. После ролика не забудьте подобрать звездную и монашескую реликвии (Friar Brioché и Star Brioché). Выйдите через следующую дверь после буфета, через который вы попали сюда.

Сектор 36 (первый этаж)

Особняк

По проходу поднимитесь в верхнюю часть экрана и осмотрите мертвые тела. Вы найдете патроны к пистолету и листел. Через левый проход вы доберетесь до особняка Патрика. Один из путей из главного помещения ведет вниз, но пока он закрыт. Еще два прохода находятся внизу слева и внизу справа. Лестница ведет к двум новым областям. Начните с левого нижнего прохода, по пути подберите коробку с патронами от дробовика. Войдите в левую нижнюю дверь и приблизьтесь к ящику в дальнем конце. Вставьте диск в круглый проем. Заиграет музыка и откроется секция с глиняной табличкой. Справа от музыкального автомата вы увидите дверь. Она ведет к месту сохранения.



Босс

Пункты жизни: 9216

Магические пункты: 422

Совет: лучше всего против этого босса действуют огонь и вода

По пути в центральное помещение осмотрите картину с изображением женщины. Куделка и Эдвард поговорят об Элейне.

Сектор 37 (первый этаж)

Путь в комнату Патрика

Из главного зала особняка пройдите через левый нижний проход. Дверь находится высоко, воспользуйтесь найденными коробками. Подберите стрелы. Осмотрите устройство на стене. Оно открывает дверь на вершине лестницы. Войдите в правую дверь, поднимитесь и сверните в дальний левый проход. Вы в комнате Патрика. Посмотрите на весы справа. Положите на стол Патрика в противоположной части комнаты ягоду, патроны к винтовке и записку Патрика. Вес достигнет 70 килограммов. Теперь вы можете пройти через камин.

Сектор 38 (подвал)

Секретный проход

Проход закончится коридором. Дверь в верхней части помещения закрыта. Подойдите к индикатору веса, воспользуйтесь весом, упомянутым в записке. Дверь откроется, и вы попадете в комнату с узким мостом. В следующем помещении лежат три предмета: дробовик, патроны к нему и специальное приспособление. Дверь в противоположном конце комнаты заперта, вернитесь в комнату Патрика.

Сектор 39 (второй этаж)

Второй разговор с Роджером Бэконом

Выйдите из комнаты Патрика, поднимитесь по лестнице, пересеките следующую комнату и войдите в левую дверь. Выслушайте Роджера Бэкона. Вернитесь в место, упомянутое в описании сектора 15. Туда, где вы нашли патроны от винтовки. Вы найдете резервуар с зараженной водой. Наполните бутылку, чтобы потом воспользоваться нитроглицерином. Вернитесь в комнату за тонким мостом, к запертой двери. За ней вы найдете небольшой механический алтарь, на котором нужно правильно расположить четырех королей.

В начале они расположены следующим образом:

1 > 2 > < 3 < 4

Вам нужно добиться положения:

< 1 2 > < 3 4 > Это соответствует последовательности ответов: да, нет, нет, да.

Возьмите патроны к пистолету и ягоду.



Сектор 40 (первый этаж)

Вход в кафедральный собор

От алтаря идите в комнату за левой дверью. Поднимите с пола патроны к дробовику и войдите в левый проход. Большая дверь открыта, если вы все правильно выставили на алтаре. Вы можете войти в главную часть собора. Оттуда можно перемещаться наверх, вниз или направо. Выберите последнее направление, идите, пока не окажетесь в тупике. Поднимитесь к алтарю, заберитесь и возьмите тяжелый меч. Здесь вам понадобится предмет, найденный в секторе 38. Вернитесь в главную часть, проверьте левую дверь. Похоже, открыть ее можно только бомбой. Теперь очередь за проходом наверх. Там находится место записи. Если вы уже победили горгую или не собираетесь заниматься этим, можете победить босса, охраняющего данный пункт и перейти к четвертому диску.

Босс

Пункты жизни: 8281

Магические пункты: 348

Совет: пользуйтесь не самыми сильными заклинаниями.

Не забудьте взять лук.



Сектор 41 (первый этаж)

Убийство Гаргульи

Вернитесь на кладбище через комнату с дыбой. Вы окажетесь в месте, знакомом по описанию сектора 32. Пройдите наверх и налево. Путь приведет вас ко входу в собор. Найденный на алтаре меч — прекрасное средство против гаргульи.

Все это стоит проделать перед входом в пункт записи, иначе вы сразу окажетесь на четвертом диске игры.



Сектор 42 (второй этаж)

Возвращение в кабинет Патрика

Войдите в комнату Патрика. Если вы взяли воду в секторе 15, Джеймс принесет бутылку с нитроглицерином. Потом произойдет драматический разговор между Куделкой и Джеймсом. После того, как дым рассеется, у Джеймса окажется готовая бомба.



Сектор 43 (первый этаж)

Разрушение ворот

Вернитесь в кафедральный собор и подойдите к левой двери. Вы увидите, как Эдвард устанавливает бомбу и взрывает ворота.

Внутри находится гигантский организм. Вы можете идти налево или наверх. Слева вы обнаружите гроб, потом поднимитесь на верхний экран. Осмотрите заднюю часть комнаты. Вам предстоит решить головоломку, открывающую проход через гроб.

Клавиши на устройстве расположены восемью рядами, по четыре в каждом. Нажмите первую и третью клавиши в третьем сверху ряду и вторую и четвертую в пятом ряду.

0	0	0	0
0	0	0	0
4	0	1	0
0	0	0	0
0	2	0	3
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0



Сектор 44 (подвал)

Внутри гроба

Внизу отряд найдет тело Патрика. Он стал пищей для гигантского растения. Друзья садятся вокруг костра и обсуждают, что им дальше делать. Заканчивается все взрывом, команда выбегает наружу.

Сектор 45 (первый этаж)

Подъем на башню собора

Снаружи вы забираетесь на четвертый этаж башни собора. Путь лежит через семь экранов, вас несколько раз атакуют просошие корни.

Босс: Корень А

Пункты жизни: 5329

Магические пункты: 220

Совет: защита от земли

Босс: Корень В

Пункты жизни: 1020

Магические пункты: 409

Совет: защита от земли

Добравшись до четвертого этажа, войдите внутрь. Вы увидите гигантское соцветие. Убедитесь, что Куделка надела медальон, иначе вам придется в этом бою плохо. Идите в правую часть комнаты. В ролике появится мертвая Элейна.

Босс: Элейна (личинка)

Пункты жизни: 11881

Магические пункты: 435

Совет: защита от земли

Победив ее, поднимитесь на седьмой этаж башни. Дорога лежит через девять экранов. По пути Элейна попытается сбросить вас вниз. Наверху она предстанет в новом воплощении.

Босс: Элейна «Рупа»

Пункты жизни: 22801

Магические пункты: 1020

Это финальная схватка в игре. Разумеется, победить в ней совсем не просто. Эдварду стоит бежать вперед и вступить в ближний бой, а потом отступить. Тогда Куделка сможет прикончить босса самым сильным волшебством.

