

SOUL REAVER



Как водится, в самом начале игры вас подвергнут обучению некоторым начальным навыкам. Вам покажут, на что способен **Raziel**, на этом этапе проблем у игрока обычно не возникает. Вы узнаете о разнице между материальным и призрачным мирами и то, что в **Soul Reaver** умереть вообще невозможно. Именно тут, в самом начале игры, есть небольшая квадратная панель, освещенная по контуру зеленым сиянием — если однажды вы запутаетесь, то всегда можно будет вернуться сюда, чтобы узнать, что вы делаете в данный момент. На этом небольшом ознакомительном уровне вас обучат пользоваться воротами (**portals**), с помощью которых можно очень быстро перемещаться по игре. Принципом действия они напоминают маяки из **Blood Omen**. С помощью первых врат вы всегда сможете вернуться к началу игры. В отличие от других врат, эти не обозначены зеленым символом, и вам стоит запомнить то место, куда портал вас переносит.



тешествовать по родным для **Raziel** землям. Всякий раз игра будет подсказывать вам, куда идти дальше (на зеленой панели в начале игры). Рекомендуется все время придерживаться направления, ведущего к старому деревянному мосту. Стоя над первым столбом, посмотрите на запад (влево), чтобы увидеть, куда придется рвануть вашему герою. С помощью высокого прыжка и умения **Raziel** планировать прыгните через обрыв на левую часть деревянного моста. Таким образом вы достигнете территории клана **Raziel**. Поблизости от пути к Бездне



После того как вы в общих чертах ознакомитесь с управлением игрой, вы отправитесь пу-

Несколько вводных слов тем, кому еще не удалось разобраться с игрой.

1. Спешу обрадовать вас: в **Soul Reaver** нельзя погибнуть, поскольку ваш герой и так мертв. Когда спираль энергии погаснет, вас просто выкинет в мир призраков, где энергия восстанавливается сама собой или за счет поглощенных вами душ.

2. В игре существует два мира: призрачный и реальный. **Raziel** может почти свободно перемещаться между ними. Для этого у него должна быть полностью заполнена спираль (правый нижний угол экрана) вплоть до свечения. Из реального мира можно сбежать просто прыгнуть в воду, либо при помощи магии (**SELECT**+**□**). Из призрачного мира можно выбраться только при помощи магии и только в определенных местах (светящийся круг).

3. Поскольку проблемы в прохождении игры возникают обычно из-за не решенных го-

ловоломок, не лишне будет помнить, что миры отличаются друг от друга. И если в реальном мире это тупик, то в призрачном можно обнаружить лестницу или уступ, открывающие дальнейшую дорогу. Обычно такие метаморфозы происходят у каких-нибудь приметных предметов (трупов, могил, статуй и т.д.)

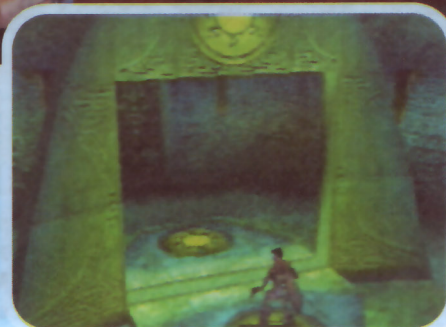
4. Игра позволяет вам сохраняться в любом месте, но она не сохраняет положение героя на уровне, и при перезагрузке вас выкидывает на самое начало.

5. В игре существует целая сеть порталов мгновенной транспортировки, отличающиеся между собой различными символами. Эти символы стоит запомнить, чтобы не путаться при выборе места своей транспортировки. Для переброски достаточно встать в зеленый круг, выбрать нужный знак (который доступен) и просто шагнуть во врата.

6. И о возможностях **Raziel**'а. Наиболее полезная способность — это передвигать и поднимать огромные кубические блоки (очень полезно для решения многих головоломок). Передвигает он их либо толчком (нажать на квадрат), либо при помощи клешней (**□** + вперед — **Raziel** воткнет клешни в блок. Перемещение при этом осуществляется при помощи крестовины с зажатой кнопкой **□**). Поднять блок **Raziel** может лишь на поверхность той же высоты, что и сам блок. Для этого применяется простая комбинация **L1**+**□**.

7. Как заполучить душу врага, если нет оружия? Когда враг без памяти, его надо поднять (зажать **▲**) и бросить в огонь, сквозь луч света, в воду или на торчащие из стен шипы, в зависимости что находится ближе.

8. Потухший после сожжения врага факел можно вновь зажечь у любого костра.



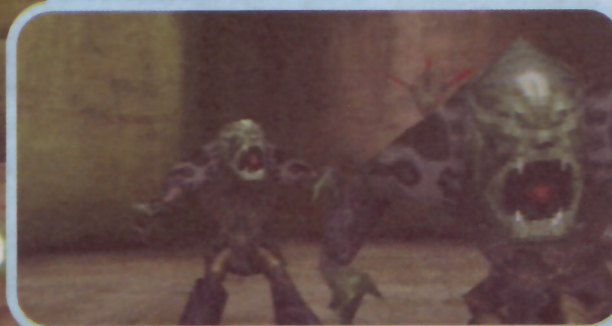
(**Abyss**) вы увидите огромный собор, выглядящий как замок с большим количеством флагов. Со стены этого собора вы можете стянуть себе свое первое оружие — длинное копье, висящее слева от гигантских ворот и замаскированное под часть орнамента. Однако оно не заслуживает особого внимания, поскольку скоро вы получите более совершенный инструмент для убийства.

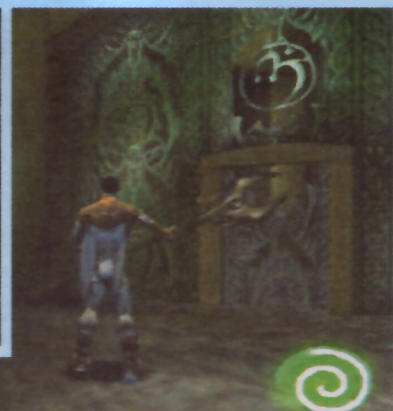
Когда вы окажетесь в западной пещере, двигайтесь вперед, пока не выйдете на широкую открытую территорию, принадлежащую двору замка клана героя. Тут вы столкнетесь с первой головоломкой игры, пока что не самой сложной. Два вампира будут вас помогать и действовать на нервы, пока вы стоите, раздумывая, входить ли в ворота. Несчас-

тных тварей можно прикончить тем самым копьем, снятым с собора, и получить их души в свое распоряжение. Как вы догадываетесь, это не пройдет, не повлекши за собой ряд других последствий в игре. Теперь вас поставят перед выбором, предложив выбрать одну из дверей. Вам придется побывать за обеими дверями, но начать свой путь стоит с правой двери с зеленым орнаментом. Постепенно вы привыкните к таким дверям — в игре они обозначают вход во врата. Войдите внутрь врат и шагните на знак на полу, расположенный прямо рядом с вратами, чтобы их активировать. Теперь вы сможете в любой момент вернуться сюда. После того как вы активизировали портал во дворе замка клана **Raziel** и сохранили свою игру (в **Soul Reaver** есть полезная функция сохранения игры на любой стадии), вернитесь к левой двери и шагните за нее. Пройдите весь путь по коридору, пока не встретите маленькую металлическую дверь. Прямо за ней (справа от пламени местной мачты городского освещения) будет лежать палка, заканчивающаяся чем-то вроде летучей мыши. Вы можете взять этот посох и избавиться от старомодного копья. Продолжайте двигаться вперед и в конце концов вы окажетесь около здорового столба, установленного в центре последней на этом пути комнаты. Тут вы встретите нес-

колько недоброжелательных обитателей; особенно, если у вас мало энергии, сразу забирайтесь на верх столба по винтовой лестнице вокруг него. На вершине столба вы увидите выступ (который вам послужит позже) и переключатель. Может показаться, что вы попали в тупик, но это не так. Включите переключатель, и появится разводной мост, по которому вам и предстоит выйти из этого тупика. Идите дальше вниз по ступенькам, и вам откроется один из лучших видов в игре. Отсюда вам нужно добраться до возвышенности, расположенной вдоль правой стены. Когда вы окажетесь там, игра покажет вам небольшую подсказку, которая поможет вам в следующей задаче. Прыгните еще раз с этой арки и прикончите пару зомби и пройдите в ворота справа (справа от того места, откуда вы прыгнули). После того как вы вошли в эти зеленые ворота, убейте мерзкого лучника и

вскарабкайтесь на стену обрыва впереди. Вы подберетесь к территории клана **Malchia**, начиная отсюда двигайтесь вдоль кладбища клана. Тут





можно наткнуться на вампира, но он не будет представлять для вас опасности, если, конечно, вы вооружены. В темноте, рядом с надгробиями, напротив левой стены вы можете взять новый посох, на этот раз выполненный в египетском стиле. Залезьте вверх справа и войдите в пещерообразную комнату. Там вы увидите большую коробку. Чуть раньше вам показали, что надо делать, сделайте это и передвиньте эту здоровенную штуковину на противоположную сторону комнаты. Если залезть на этот блок, то с него можно будет запрыгнуть на карниз сверху. Сделайте

это, и вам покажут еще один сюжет в стиле **Malchia**. Двигайтесь дальше и доберитесь еще до одной верхней комнаты, используя одну из двух возвышенностей у огня. В этой комнате вы должны будете убить еще пару вампиров, найдите металлическую дверь слева от солнечного света. Войдите в эту дверь и спуститесь вниз по винтовой лестнице.

Вы попадете в комнату с еще одними воротами, с их помощью вы впоследствии сможете попадать на территорию клана **Malchia**. Активировав портал, пройдите сквозь дверь, и вы окажетесь очень близко от **Malchia**. Это вы поймете сразу, увидев небольшое озерцо, окутанное отвратительным зеленым туманом. Найдите две колонны, стоящие посреди не берега, и встаньте так, чтобы увидеть обломанные столбы и другие элементы местной архитектуры, торчащие из воды. Пропрыгайте по столбам через озеро на

другой берег, где вы встретите молодого вампира, которого, естественно, нужно будет убить. Если вы упадете в воду, то оттуда всегда можно будет выбраться по пологой части берега справа. Пройдите по сломанной лестнице к двери и приготовьтесь к битве. За дверью вас будут ждать два вампира, убив их, пройдите через дверь, расположенную чуть ниже в центре комнаты. Тут будет достаточно темно, и вам пригодится ваше секретное оружие — устройство подстройки яркости электронно-лучевой трубки вашего телевизора. За поворотом направо вы увидите мертвого вампира, который находится в большой квадратной комнате, которая, опять же, кажется тупиком. Переключитесь в призрачный (**spectral**) режим, и вас познакомят с привидениями. Убейте привидений и посмотрите на левую стену рядом с мертвым вампиром. Вы увидите два торчащих из стены блока. Перед переключением в призрачный режим полезно оставлять свое оружие рядом с порталом, таким образом вы сохраните его, вернувшись обратно в материальный мир. С помощью этих блоков вы сможете, прыгнув вверх, обнаружить секреты этой тупиковой комнаты. Переключитесь в материальный режим и пройдите вдоль «+»-образных балок, сначала вперед, а потом налево. Вы окажетесь вблизи движущегося блока. Используя **(L1)** и **(R1)**, поднимите блок и прыгните на высокий карниз справа. Оттуда двиньте блок пра-

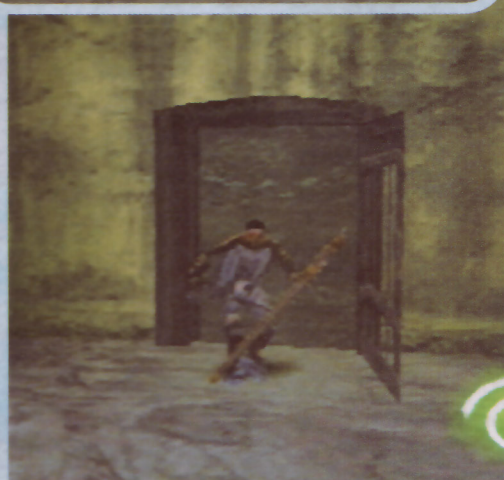


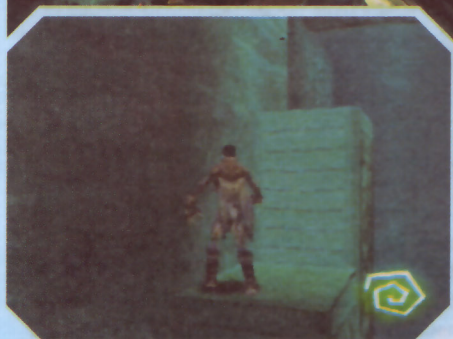


карниз и столкните верхний на пол. Вставьте каждый из блоков в соответствующие дырки в стенах, откроются ворота. (Обратите внимание на п-образные рисунки в нишах и на блоках — они должны совпадать). Пройдите сквозь них и, миновав несколько других дверей, вы увидите очередной блок. Столкните этот блок на землю, пододвиньте его к другому, лежащему на земле, и поместите на верх последнего. Пододвиньте блоки к правой стороне правой же белой колонны и прыгните с них в треугольный проход. Проследовав по проходу, вы выйдете к другому озеру, на этот раз гораздо меньшее по размеру. Двигайтесь по берегу озера по единственно возможному пути. Чуть далее вы увидите здания, внутри которого обнаружите комнату с двумя похожими на винты столба-

вее внутрь квадратной дырки в стене. Таким образом вы откроете металлическую дверь справа от вас. Войдите в эту дверь и спрыгните на низкий карниз, окружающий комнату внизу. Теперь найдите блок, который находится внутри стены, вытяните его и скиньте на самое дно комнаты. Далее пододвиньте его к карнизу и поднимите блок на второй уровень. Толкните блок в дырку с правой стороны закрытых ворот. Так вы откроете дверь на более низких этажах, тем самым позволив себе вернуться на верхний уровень по сту-

пенькам. Находясь у верхних ворот, прыгните оттуда вверх на балку, а оттуда на платформу у правой стены. Вернитесь к верхним открытым воротам, только на этот раз не выходя из призрачного режима. Прыгните на левую платформу и далее на карниз, находящийся чуть ниже. Вернитесь в материальный режим и войдите в комнату с двумя блоками, один из которых расположен на другом. Чтобы расцепить эти блоки, поместите их на





ми. У правой стены этой комнаты лежит очередное оружие, взяв его, используйте лифт, находящийся у дальней стены. На этаже ниже, куда он вас отвезет, пройдите вправо. В новой механизированной комнате включите сверлильное устройство (нужно включить рубильник и повернуть рукоят, находящиеся на противоположных стенах), вернитесь к лифту. Поднимитесь наверх, там, прямо рядом с лифтом, вы увидите выключатель, поверните его. Спрыгните вниз на появившийся этаж и найдите проход в стене. Пройдите по туннелю в очередную комнату. С помощью

четырех горящих блоков опустите комнату еще на два этажа ниже. (в начале следует передвинуть их под деревянные балки, а потом поставить в углах площадки). Двигайтесь ко второму более крупному и темному проходу в стене, и проследуйте к первому боссу — **Malchia**. **Malchia** — самый молодой из сыновей **Kain'a**, и его тело постоянно пытается отвергнуть вампирскую инфекцию. Он неуязвим для вас, и чтобы победить нужно воспользоваться опускающимися зубьями-вратами, закрывающими проходы в две комнаты. (попасть туда можно, залезая на соответствующие карнизы расположенные рядом с вратами). Поверните выключатели в центрах этих комнат, чтобы управлять воротами-



ловушками. Заманите толстую тварь в эти комнаты, каждый раз прихлопывая его острыми копиями ворот. Когда **Malchia** получит два удара, заманите его в клетку посреди комнаты, забегите в его тронный зал и с помощью рукояти опустите на него подвешенную сверху мясорубку. **Malchia** конец, но победив его, вы получите возможность проникать сквозь простые барьеры, как, например, двери или не открываемые ворота. (для этого, правда, придется перейти в призрачный мир).





Теперь вы должны будете отыскать первый **Glyph** — штуку, которая наделяет **Raziel** различными силами. Первый **Glyph**, отвечающий непосредственно за саму силу, вы отыщите пройдя по второму тоннелю, который

начинается в той комнате, где вы применяли горящие блоки. Вернитесь по нему в комнату с лифтом, где вы найдете синий портал. Пройдите мимо винтообразных столбов, пройдите в дверку, потом вокруг маленького озера и по треугольному проходу обратно к большому пруду. Прыгните в пруд и следуйте по задымленному голубоватым туманом пути вправо. Пройдите через металлическую решетку и обзаведитесь энергетическим артефактом, вернитесь обратно и направляйтесь к решетке слева от вас. Войдите в зал с тремя колоннами и вернитесь в материальный мир. Чтобы получить артефакт вам придется толкнуть колонны вершинами к центру комнаты и насладиться последующим зрелищем. Вам откроются возможности **Glyph'a**, как только вы возьмете артефакт.

Теперь вам предстоит в первый раз встретиться с **Kain**. Выберите из озера, войдите в комнату портала и вернитесь во двор замка клана **Raziel** (символ схож с дымом). Поверните налево, спуститесь вниз, пройдите большой двор и поверните вправо. Там будет большой блок, который вам придется оттащить к противоположной стене, скрывающей очередной артефакт. Выберите из этой клетки, переключитесь в материальный режим и направляйтесь к собору, где вы взяли свое первое копье (либо воспользовавшись портвлом со спиралью, либо пешком через старый мост). Войдите в теневой мир и проникните внутрь собора сквозь крайние ворота справа. Заберите артефакт, это прибавит вам энергии, далее направьтесь во внутренний двор здания, где столкните двух охранников в кислоту. Войдя в от-

крывшуюся дверь, пройдите по правому проходу (не забудьте перейти в призрачный мир), потом сквозь двое врат. Вернитесь в материальный режим и пройдите сквозь двойные двери слева.

Тут вы повстречаете в первый раз редкостную тварь по имени **Kain**, победить которую вам не удастся (она как бы неуязвимая). Во время битвы он будет перезаряжать известный нам **Soul Reaver**, и как раз в эти моменты и нужно наносить удары **Kain'у**. Не бойтесь попасть под его удары — вас просто выкинет в призрачный мир, где можно без проблем восполнить жизненную силу. После третьего пропущенного удара **Kain** ударит вас своим мечом, но лишь уничтожит материальную форму **Soul Reaver** и со смехом оставит вас одного. Высвободившаяся энергия перейдет к вам, и у вас появится меч, доступный только в призрачном режиме (или в материальном, если у вас полная энергия). Появится персонаж **Ariel** из первой **Dark Omen** и расскажет вам о злодеяниях **Kain'a**. Некогда приспешница **Kain'a** — **Ariel** теперь не помогает никому, разве что тем, кто пытается

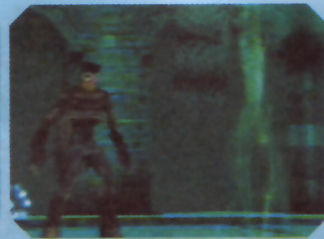
положить конец правлению злодея, в связи с чем вы всегда сможете возвратиться к ней, чтобы пополнить запасы энергии и послушать подсказки. Выйдите из замка, и вам покажут еще одну сцену.

OPM



Продолжение. Начало в №9(18), сентябрь 1999.

SOUL REAVER



Итак, в прошлый раз мы остановились на том, как **Kain** получил от вас три практически безвредные, но такие обидные пощечины, после чего он со смехом удалился. А вы остались наедине с долгожданной добычей — мечом **Soul Reaver**, правда, лишь с его призрачной формой (или, если хотите, спектральной). Это мощное оружие отныне будет везде сопровождать вас, хотя в реальном мире оно будет доступно только при максимальном значении жизненной силы. Кроме того, **Soul Reaver** способен открывать запертые двери (на месте замка у этих дверей находится характерное отверстие). Далее вы познакомитесь с женщиной-призраком — **Ariel** (вернувшись в этот зал вновь, вы всегда сможете получить у нее совет и зарядиться энергией). Больше в бывшем пристанище **Kain**'а делать нечего, так что поспешите наружу.

Silenced Cathedral.

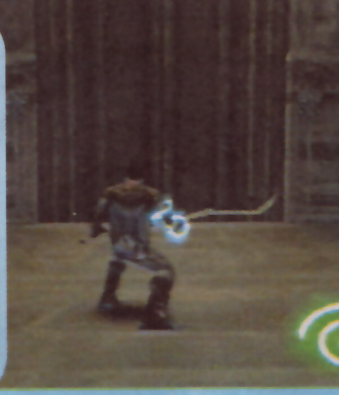
На этот раз вы ощущаете острую необходимость найти вашего брата **Zephon**. С помощью ближайших врат вернитесь в подзем-

ный мир (в место, откуда началось ваше приключение), далее доберитесь до круглого зала с колоннами и просочитесь сквозь металлическую решетку слева от портала. Попасть в этот зал можно, и пройдя сквозь две деревянные двери, первая из которых находится в дальнем конце площади перед фасадом дворца клана **Raziel**'а). Как только вы прошли сквозь преграду и преодолели небольшой коридор, перед вашими глазами предстанет новый замок. Поверните направо и в дальнем конце территории материальный режим. Вернувшись немного назад, вы увидите очередной проход в скалах — следуйте по нему. После нескольких прыжков и короткой битвы с арбалетчиками-людьми вы доберетесь до двери, ведущей к новым вратам. Войдите в дверь, чтобы активизировать врата (постарайтесь запомнить знак врат). Вновь возвращайтесь к замку. Выйдите из пещер и пройдите по развodomу мосту к закрытой двери. Хотя у вас и нет здорового ключа, подходящего к двери, у вас есть здоровенный светящийся меч. Практически все двери, выглядящие как эта, нужно будет открывать с помощью меча. Для этого просто ударьте мечом по двери. За дверью вы встретите очередное препятствие: переключитесь в призрачный режим и пройдите сквозь него. Двигайтесь направо и, наткнувшись на переходник (помните, такой голубой круг?), переключитесь в материальный режим. Возвращайтесь



обратно и, двигаясь по коридору, уничтожьте пауков и пройдите через двойные двери.

Вы окажетесь в комнате с высокими круглыми зданиями. Здесь вам нужно будет попасть практически на самый верх. Чуть правее вас находятся блоки, сложенные лестницей: прыгните сначала на них, а потом заберитесь на хранилище. Оглянитесь и прыгните на хранилище пониже справа от вас. Далее перелезьте на обелиск напротив. Прямо перед вами будет ниша в стене — прыгните туда и заберитесь чуть выше на карниз (сначала направо, потом налево). Оттуда будут видны два хранилища: одно пониже, а другое повыше, с ши-





(R1) — движения станут более осторожными). Воспользуйтесь им и запрыгните на металлическую платформу,

пами вокруг крыши. Прыгните на низкое хранилище, с него на блок, торчащий из хранилища с шипами, а оттуда и на саму крышу. С нее можно будет спрыгнуть на очередной карниз, который вам показывался в ролике.

Идите вперед, и когда вы упретесь в частично закрывающий путь блок, вам покажут, куда идти дальше. Спрыгните к пауку, убейте его и залезьте на карниз слева от тела. Вскарabкайтесь вверх, чтобы попасть в комнату с двойными дверями. Там можно будет взять новое оружие — два посоха, стоящие по краям дверей. Двери откроют путь в зал с огромным органом. Здесь придется вспомнить старое, т.к. видимого пути вперед нет, значит, надо поискать его в призрачном мире (переключайтесь). Подойдите к поврежденной органной трубе слева, запрыгните на нее и двигайтесь к трансформационному portalу (чтобы не упасть, воспользуйтесь кнопкой автонаводки

двигайтесь по периметру направо. Пройдите мимо первой двери к выключателю и нажмите на него. Идите дальше — ко второй двери. Войдите: коридор приведет вас к комнате с фресками и несколькими блоками. Вернитесь в материальный режим (portal чуть правее вас на карнизе).

Тут вас ждет еще одна головоломка. Для начала перебейте всех паукообразных вампиров (вскоре, конечно, придут их друзья, но у вас будет время, чтобы двигать блоки). Главное — следите, чтобы изображение на блоках и стене совпадали, тогда головоломка будет решена. Одно отверстие расположено выше уровня земли, поэтому вам придется предварительно поднять один на другой. (Напомню, что блоки переворачиваются и поднимаются при помощи **(L1)+(R1)**). Еще одна подсказка. Поскольку пауков много, то изящное оружие Джедаев недолго будет сиять в вашей руке.

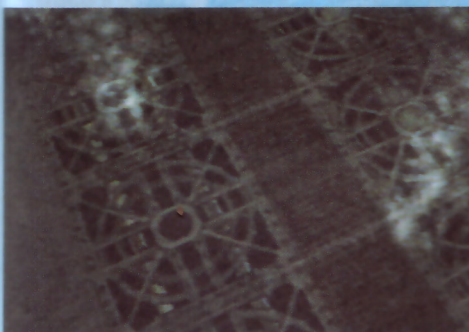
Конечно, избавиться от врага можно и без него — бросить безвольное тело на шипы, тор-

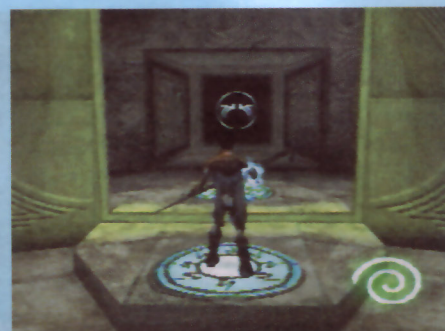
чащие из стен рядом с факелами. Но есть способ проще. После первого пропущенного удара переходите в призрачный режим и возвращайтесь обратно (благо, portal в двух шагах) со сверкающим оружием в руках.

Решение головоломки сделает доступным второй рубильник, находящийся за дверью, мимо которой мы гордо прошли. Как только второй рубильник включен, из стен вывалятся меха: попрыгайте на них — это породит поток воздуха и еще один ролик. Расправьте крылья, и игра перенесет вас на очередной карниз где-то вверх. Залезьте на карниз справа и пройдите к большой фиолетовой комнате.

Отсюда вы будете отправляться на поиски четырех кристаллов. Справа от вас находится стеклянный витраж с дверью — направляйтесь туда. За дверью двигайтесь по коридору налево мимо колокола к другой двери. Войдите туда и следуйте вниз, пройдите сквозь встретившиеся вам красные ворота. За воротами у очередного портала переключитесь в материальный режим, чтобы решить головоломку. Ее смысл заключается в том, чтобы соединить к помощи блоков обрывки труб в нишах в единую цепь. Решив ее, вы расколете первый кристалл.

Возвращайтесь в коридор с колоколом и войдите в первую деревянную дверь. Пройдите через схожую красную решетку (кстати, чтобы не терять оружие, при переходе через решетку попробуйте метнуть его сквозь нее при помощи кнопки **(A)**, а на другой стороне после возврата к реальности просто подберите утерянное), вернитесь в материальный режим и решите вторую задачу. В этой головоломке основная сложность — разъединять положенные друг на друга блоки. Это без труда можно сделать, используя углубление в стене (передвиньте колонну к нише и сами заберитесь туда, тол-





кайте блоки изнутри наружу). Остальное просто. Решение головоломки разобьет второй кристалл.

Вернитесь в коридор с колоколом: теперь вам придется разбить большое витражное стекло в конце коридора. Встаньте рядом с колоколом так, чтобы можно было ударить в колокол и одновременно быстро прыгнуть в проем в стене, находящийся как раз напротив колокола. Перелетите через пропасть, и вы вновь окажетесь в фиолетовой комнате, не останавливайтесь, бегите вперед к проходу в стене (между двух рогатых голов). Вся соль данной головоломки — добраться до второго колокола, находящегося в конце прохода, и ударить в него, пока в эфире еще звучит «голос» первого колокола. Когда их звуки сольются в один, стекло не выдержит и лопнет — задача решена.

Вернитесь в коридор с первым колоколом и идите по проходу, пока в стене справа не обнаружите ручку. Поверните ее — и откроется дверь с таймером. Вместо того чтобы пытаться успеть добежать до двери (это в принципе

невозможно), переключитесь в призрачный режим, в котором время останавливается. Двигайтесь вперед (стекла уже нет), прыгните, и вы окажетесь в фиолетовой комнате. Вновь направьтесь ко второму большому колоколу, и, как только начнете путь вниз, поверните направо, к секретной

комнате. Вам туда: проберитесь к трансформационным вратам (слева) и переключитесь в материальный режим. Чтобы навсегда отодвинуть злополучный блок, поверните ручку справа от него. После этого вернитесь по дороге с левой стороны, откройте деревянную дверь. Перепрыгните через обрыв и пройдите к другой двери. Уничтожая врагов, пройдите к следующей деревянной двери. Идите налево к сооружению, напоминающему юрту, внутри которой вы найдете еще один артефакт (пока недоступный). Пройдите через красную дверь, за которой вы обнаружите головоломку.

Принцип головоломки обычный: подобрать картинки на блоках, однако на этот раз вам будут даны не все блоки. Недостающие блоки спускаются сверху, как только вы найдете применение имеющимся.

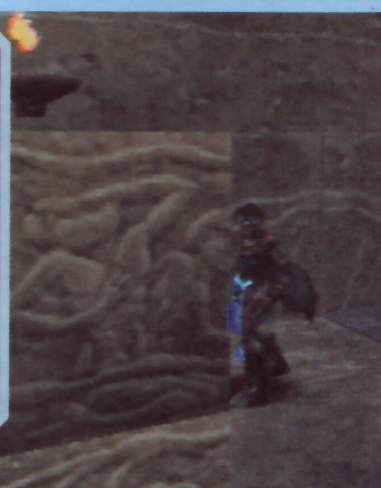
Возвращайтесь в секретную комнату и прыгните в другое помещение. Труба, которую вы увидите, хранит два новых вида оружия, в разных концах соответственно. Запрыгните на трубу и, убивая нечисть, двигайтесь, пока не дойдете до нового прохода. Когда вы достигнете развилки, идите по

левому ответвлению, пока не дойдете до двух других кристаллов. Слева от кристаллов вы увидите решетку. Идите сквозь нее и после развилки поверните налево. Там вы сразу увидите три крышки: откройте среднюю из них (кнопка ) , а потом ту, что ближе к вам, и получившийся звук разобьет третий кристалл. То же самое проделайте в аналогичной комнате с правой от коричневой решетки и разобьете четвертый кристалл (после средней приподнимите дальнюю от вас крышку).

Когда вы все это проделаете, идите туда, где были сами кристаллы, вернувшись при первой возможности в материальный режим. Поверните все появившиеся ручки один раз (кнопка ) и откройте доступ восходящим воздушным потокам в шахте. Прыгните в задымившую вентиляционную шахту и вознеситесь вверх. Приземлитесь в начале одной из двух желтых труб (на более высокую). Подойдите к куску серой трубы, стоящему вертикально, и уроните его, таким образом заполнив недостающий участок трубопровода (таких кусков два). Теперь идите дальше в комнату с тремя трубами. Пройдите направо и включите оба переключателя в полу, на которые натолкнетесь, чтобы открыть путь наверх. На стенах есть три платформы, но только в призрачном режиме вы можете перепрыгнуть с одной на другую и, наконец, в открытый проход. Двигайтесь по зеленоватому пути к темно-коричневым металлическим воротам, через которые надо будет просочиться. Будучи в комнате с органом, спрыгните вниз, зайдите в маленькую пещерку и верните себе материальный облик. Как только вы это сделаете, на вас нападет появившаяся откуда ни возьмись парочка тварей, поэтому стоит заранее начать размахивать оружием.

Идите к странно выглядящему устройству и поверните вентиль, находящийся прямо по центру. Теперь подойдите к желтым трубам с другой стороны, поднимитесь наверх и прыгните в проход в стене над ними, пройдите через ворота в комнату с колоколом.





ть до вентиля, на другую сторону кучи, чтобы можно было добраться до карниза в той части. Оттуда идите в комнату с тремя трубами и спланируйте вверх к очередному туннелю. Там выберите поворот направо и активизируйте вра-

та (вновь запомнив знак). Вернитесь на главное ответвление и приготовьтесь к битве с **Zephon**. Это довольно злобная тварь и по опасности сравнима лишь с **Kain** и очень напоминающая королеву из одного известного фильма. Чтобы его победить, вам нужно, чтобы он ударил одной из своих лап по земле, в результате чего коготь на ней там бы застрял. Когда это произойдет, ударьте его — он завопит и выпустит... яйцо. Возьмите яйцо и подожгите, пользуясь огнеметом, лежащим около одного из местных трупов, а потом бросьте им в тварь. Эту операцию следует повторить три раза. В награду за победу вы получите умение, подобно паукам, лазить по отвесным стенам, но только в материальном измерении.

Босс Zephon.

Вернитесь в комнату с камнями и передвиньте блок, который использовали, чтобы долез-

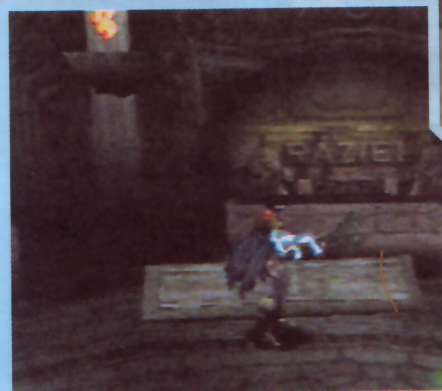


Stone Glyph.

Теперь вам нужно забрать еще один **Glyph** с силой. Вернитесь к транспортным воротам и перенеситесь к порталу

около винтовой лестницы. Через дверь выйдете к озеру и прыгните туда, держите левого берега, чтобы попасть в коридор, который выведет вас на поверхность. Переключитесь в материальный режим и залезьте вверх по стене по серому следу. Идите по долине и прыгните в правый глаз черепа, там продолжайте свой путь, пока не упретесь в очередную стену с серым следом. Вскрабкайтесь по нему на самый верх. Прыгните на подвешенное прямо перед Raziel бревно, поверните в сторону, противоположную колонне, и прыгните на карниз, торчащий из стены. Переключитесь в призрачный режим, чтобы немного нарушить целостность мира. Посмотрите наверх, рассчитайте прыжок и прыгните на другое бревно. Осторожно пролезьте на обрывистый уступ сверху. Направо оттуда будет еще одно бревно, ведущее к трансформационному portalу. Переключитесь в материальный режим, заберитесь на бревно, торчащее из стены, а с него на другое, находящееся чуть выше. С него перепрыгните на винтовую лестницу, далее на карниз и на открывшуюся площадку. Поднимитесь еще выше и продолжайте путь к месту, где изначально лежал череп. Заберитесь в разбитую челюсть и посмотрите наружу. Посмотрите вниз и чуть влево — там вы увидите карниз с факелом. Прыгните (а точнее, спланируйте) на этот карниз. Оттуда идите по коридору: вы увидите пару огней. Прямо за этими огнями посмотрите направо,





чтобы увидеть уступ, прыгните туда и столкните блок вниз. Затолкайте этот блок в комнату напротив и впихните в то место, где он должен быть. Прыгните на балкон и войдите в комнату, спрятанную за статуей. Там найдутся недостающие блоки. Используя их, соберите головоломку: ожившая статуя разобьет камень перед собой и высвободит очередной щит с силой. Возьмите его и выйдите из пещеры. Спланируйте вниз и по серому следу поднимитесь на площадку с дверью, ведущей к очередным вратам, и активизируйте их.

Tomb of Serafan Sleeping Priests.

Теперь вернитесь к собору в начале игры (т.е. замку клана **Raziel**). Войдите туда и пообщай-

тесь с дамой по имени **Ariel**, чтобы выяснить, что же вы, собственно, там делаете. С помощью умения ползать по стенам заберитесь на стену с полустертым гербом справа от выхода из зала. Идите по дороге вправо до двух дверей. Войдите в любую из них. Продолжайте идти, пока вам не покажут ролик про гробницу **Serafan**. Когда это случится, это будет означать, что вы на месте. Судя по всему, **Serafan** была той самой группой охотников за вампирами, членом которой был **Malek**. У левой части гробницы найдите место, чтобы забраться наверх. Вползите наверх по обрыву и войдите в зеленоватую комнату, в которой находятся врата. Запомните это место, вернитесь и войдите в руины. Пройдите сквозь решетку, используйте трансформационный портал, чтобы вернуться в материальное состояние. За ним лежит оружие: возьмите его, если хотите. Идите дальше по дороге до деревянной двери. Выйдите из нее, идите по треугольному проходу, заканчивающемуся тупиком. В центре этого замурованного прохода есть сдвигаемый блок. Сдвиньте его на себя и войдите в гробницу. Вам покажут в очередной раз правду о том, что было. В призрачном ре-

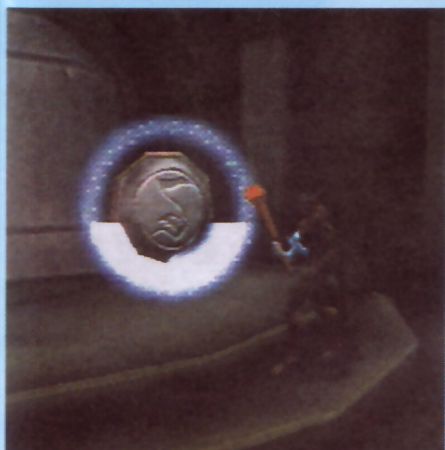
жиме дезинтегрируйте мир в округе и проломите пол. Войдите в ворота и приготовьтесь сразиться с самым легким боссом в игре — **Morlock**. Его нужно избивать, пока он не потеряет сознание, а потом сбросить в яму. Или просто взорвать с помощью **Soul Reaver**. Захватив его силу, вы сможете разрушить некоторые объекты,

которые не могли разломать ранее (нажмите кнопку).

Sound Glyph + дополнительный артефакт.

Теперь стоит заняться поиском еще одного **Glyph** — щита с силой, отвечающего за звук. Для начала выберите из гробницы. Направляйтесь к ранее виденным вратам и телепортируйте себя в подземный мир, точнее, к замку с пауками. Вам нужна комната, где большие трубы идут наверх, а из большой ямы поднимается воздух. Кстати, если мы уже забрели сюда вновь, грех не взять еще один артефакт. Прыгните в яму и поднимайтесь наверх, но не летите к самому потолку. Ваша цель — два прохода, находящиеся как раз над рубильником, мехами и деревянными дверьми. Один из них закрыт решеткой и служит лишь ориентиром, левее него находится второй — ваш путь туда (запрыгнуть туда нельзя, можно лишь долететь, для чего можно воспользоваться **R1**), либо иногда отпускать





(X). Как только попадете в нужный туннель, двигайтесь внутрь до ответвления справа, закрытого стеклом. Разбейте его, воспользовавшись силой **Morlock**'а, и идите по освобожденному пути. Там вас ждет синий кристалл, увеличивающий количество магических зарядов. Выбирайтесь в обратном порядке, падайте вниз и идите по треугольному проходу на дне шахты. Идите по нему, пока не придете в комнату с окном. Разбейте окно с помощью новой, недавно приобретенной силы (зажав **R2** и **L2**), можно легко прицелиться в нужное место). Прыгните на стену и вскарабкайтесь наверх в том месте, где это можно. Пройдите через металлические ворота в большую комнату, в дальнем конце возьмите барабанную палку. Вернитесь обратно к решетке и залезьте по любой из стен на карниз. Находясь там, посмотрите влево и прицельно бросьте палку в небольшую нишу в стене. Переключитесь в призрачный режим и нарушите целостность

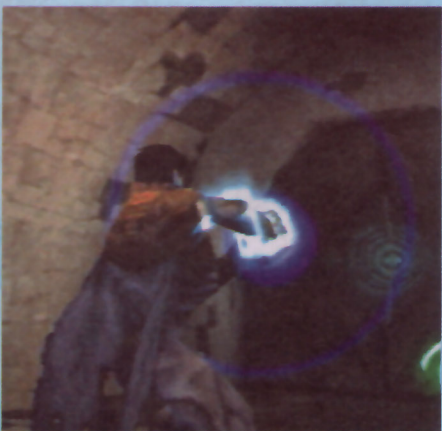
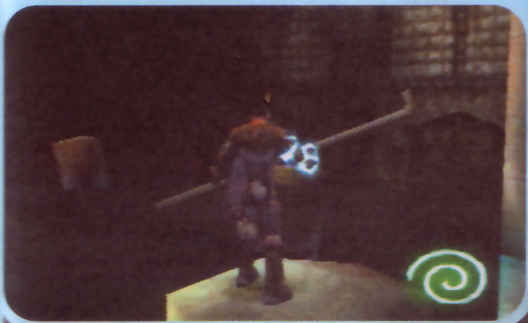


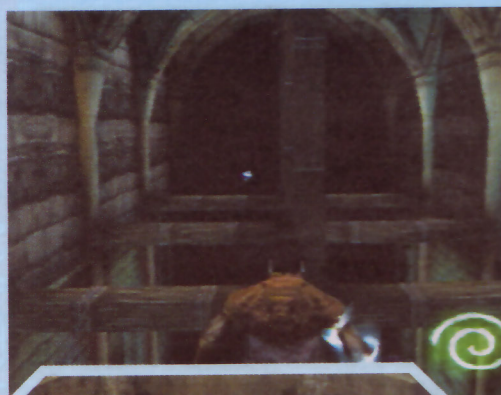
мира. Прыгните на первую колонну и, используя портал, переключитесь в материальный режим. Прыгните налево и возьмите брошенную палку. Прыгните обратно на столб и потом, по очереди, прыгайте на второй и третий. Положите барабанную палку на пол (посмотрите себе под ноги и нажмите **△**). Разбейте стекло в окне спереди. Возьмите палку и бросьте ее в образовавшуюся дыру. Переключитесь в спектральный режим, прыгните в окно. Возьмите палку, идите дальше и ударьте ею по колоколу — так вы получите новый **Glyph**.

Drowning Abbey.

С помощью любых врат вернитесь к гробнице **Serafan**. Через железную дверь пройдите в то место, где вы сражались с **Morlock**. Прямо от ворот посмотрите на изображение мишени. Атакуйте несчастную мишень, пока она не провалится на другую сторону стены. Спрыгните туда, идите налево и спуститесь к воде. В воде идите по возвышающемуся уступу, пока не выйдете из нее. Переключитесь в материальный режим и идите дальше налево. Через маленький бассейн с водой прыгните на стену, по кото-

рой можно ползти вверх. Залезьте в округлую нишу. Прыгните на более высокий из двух столбов. Сбейте блок со столба спереди. Прыгните на столб, потом на нишу спереди. Поднимитесь по ступенькам, пройдите через деревянную дверь. На развилке, чтобы не тратить зря время, поверните направо. Внутри этой комнаты есть два одинаковых вида оружия, которые можно взять. Пройдите через металлическую дверь, а потом — дважды по ступенькам: впереди вас будет ждать голубой трансформационный портал. Вернитесь в материальный мир, прибейте двух тварей. Подойдите к большой металлической клетке. Ударьте силой **Morlock** по блоку в направлении дальней стены. Пройдите сквозь клетку, прыгните на блок и идите по очень длинному коридору мимо переходника до решетки, войдите в проход напротив нее. Прыгните на лодку и пройдите на возвышение справа, прыгните на карниз в стене. Двигайтесь влево





раво и найдите платформу, торчащую из воды. Подпрыгните и спланируйте на этот столб. Впереди есть еще два. Прыгните на полукруглый карниз на стене. Идите вдоль берега, а потом прыгните на открытый берег, где вас ждет ящероподобный вампир: прикончите его и идите дальше через дверь слева. Доберитесь до развилки на четыре пути. Пролезьте вокруг большого винта в центре комнаты к ответвлению, противоположному выходу. Идите вперед до железной двери, по пути вы можете взять трубы, с помощью которых неплохо уничтожать наших жабоподобных друзей. Пройдите сквозь дверь, убейте встреченных там вампиров, идите до следующей металлической двери. Идите вперед, пока проход не превратится в комнату побольше. Там вы увидите множество столбов, торчащих из воды. По дороге возьмите еще одно оружие — золотой посох. Выйдите к воде и прыгните на первый столб. Прыгая со столба на столб, пройдите на противоположную сторону. По зеленому пути идите к серой двери, войдите в нее и двигай-

к пещере. Туннель выведет вас в комнату с двумя дверями: направо находится портал, с помощью которого можно будет вернуться сюда, к лодке клана **Rahab**. Войдите в левую дверь, далее по тоннелю к запертой двери. На ней будет изображен символ, подсказывающий, что по ней надо ударить сосредоточенной силой **Morlock**. Сделайте это, и вам покажут ролик о затопленном аббатстве и представят клан **Rahab**. Местных врагов с помощью воды убить не удастся. Ваша цель тут — уничтожить колокольню. Прыгните вниз на нижнюю ступеньку. Повернитесь на-



материальный режим, вползите на стену слева. Теперь, прыгая с балки на балку, вам придется попасть на другой конец комнаты. Находясь на последней балке, посмотрите на дверной проем слева, прыгните туда, убейте двух вампиров. Подойдите к окну и разбейте его. Теперь вам опять придется прыгать, но на этот раз в более усложненном варианте, т.к. если сорветесь, то начинать придется опять с балок.

Босс Rahab.

Добравшись до карниза, прыгните на здание перед вами, а с него на колокольню (там горит магический огонь) и потяните за цепь, чтобы позвонить в колокол и открыть проход. Пройдите по ступенькам в подводную комнату босса **Rahab**. Опять попрыгайте по столбам, на последнем переключитесь в материальный режим и приготовьтесь к схватке (вам не раз придется прыгать по этим столбам, поэтому подсказка: не планируйте, расстояние между ними — как раз на один обычный прыжок). Эта тварь боится света, так что все, что нужно сделать, чтобы его победить — разбить все окна в комнате (стойте на тумбе с порталом и не спеша расстреливайте стекла (▲), поворачивая прицел (R2) + (L2)). Его сила позволит вам путешествовать по воде, не переключаясь в спектральный режим.

Огненный меч.

Чтобы покинуть зал **Rahab**, прыгните в воду и нырните ко дну, проплывите в двери, через которые пришли, и поднимитесь в колокольню. Вам покажут ролик про следующего босса, вернитесь в комнату, расчерченную под шахматное поле, найдите там большое витражное стекло и разбейте его, войдите в образовавшийся ход. Спуститесь по винтовой лес-

тнице и следуйте вдоль левой стены до другой лестницы. Дойдите до другого окна, разбейте его тоже. Плывите до зала с огнем и возьмите огненный reaver. Теперь вы сможете зажигать свой **Soul Reaver** от любого источника огня. Выйдя из комнаты, поверните налево, поднимитесь по ступенькам и поверните направо. Идите к третьему после выхода с лестницы окну (его вы отличите от других по яркому лучу солнечного света). Плывите вверх, далее через большую цилиндрическую башню и туннель до зала со множеством альковов (кстати, там лежит гарпун). Ваш путь лежит вновь вверх и чуть левее к сквозному проходу. Далее вы попадете в огромный затопленный зал со ступеньками на дне. Вы практически выбрались из владений **Rahab'a**, и теперь можно заняться поиском оставшихся камней **Glyph**. Собирать их необязательно, да и, честно говоря, они не особо помогают в игре. Найти их совсем несложно, и начнем мы с...

Fire glyph.

Плывите в сторону, противоположную лестнице, к проходу в стене, далее по туннелю к бассейну, выпрыгните на поверхность и направляйтесь к деревянной двери слева. Войдите в нее, доберитесь до зала с рукоятью на правой стене, поверните ее и сразу же переходите в призрачный режим, чтобы «заморозить» открывшиеся врата. Пройдите в них, вернитесь в нормальный мир и дойдите до следующего зала с рукоятью, которая открывает ворота к уже знакомому бассейну. Пройдите на его противоположную сторону к туннелю, который приведет вас к залу с колоннами (после деревянной двери). Вновь верни-

тесь в призрак — это уменьшит высоту колонн и поможет вам перебраться на противоположную сторону к огню. Переключитесь на реальность, зажгите свой меч и возвращайтесь в комнату, где вы подняли решетку (не переходите в призрак, иначе ваш меч погаснет). Пересеките комнату и направляйтесь к статуе с погасшим очагом, дальнейшее объяснять не надо. Получив очередной **glyph**, возвращайтесь в подводный зал с лестницей, плывите над ней вперед, пока не выйдете на сушу, поверните направо и через деревянную дверь войдите на территорию родного клана. Вы сразу же увидите дверь врат переноса, теперь вам следует направиться к замку со рвом (тому самому, с которого началось наше путешествие в этом номере).

Sunlight glyph.

Прыгайте в ров и плывите вправо через решетку по тоннелю в пещеру, пока, следуя одним-единственным путем, не доберетесь до видеоролика. Не всплывайте, а, следуя правой стены, найдите туннель, ведущий к вратам — активизируйте их. Возвращайтесь ко входу в туннель и всплывайте. Слева от цилиндрического сооружения будет доступный берег, далее путем нехитрых прыжков (ориентируйтесь по кострам) доберитесь до деревянной двери наверху. Она выведет вас к новому проходу и видеоролику. Далее двигайтесь к следующей двери (путь один), в комнате за ней вам придется потрудиться. Убив врага, запрыгните на самый

верх сооружения и скиньте оттуда блок. Подтащите его поближе к рукояти, поверните ее и сразу же заблокируйте приготовленным кубом зубчатое колесо — дело сделано (если горят факелы на стенах). Выходите наружу и спускайтесь вниз, далее по платформам, торчащим из воды, доберитесь до маяка и войдите внутрь. Добравшись до шахты, прыгните вниз и следуйте в комнату с огромными колесами, пройдите в треугольный проход и перейдите в призрачный режим. Вам откроется дорога до переходника и деревянной двери. За дверью вам придется решить стандартную задачу по восстановлению трубопровода и пустить воду (повернуть рукоять в конце коридора) на колесо. Выбирайтесь наружу, дойдите до третьей движущейся платформы — слева в скале будет дверь, охраняемая демоном. Войдите туда. Вы увидите, что когда свет озаряет постамент, в полу появляется прорезь. Поймайте ее открытой при помощи перехода в призрак — и предпоследний **glyph** ваш.

Water glyph.

Путь за последним атрибутом силы начинается у бездны, куда изначально был сброшен наш герой. Пройдите по деревянному мосту и перепрыгните на вторую платформу. Прямо лежит путь к предпоследнему боссу — **Dumah**. Вам пока предстоит путь влево. Прыгайте в воду и доберитесь до подводного туннеля, плывите по нему, пока не попадете на





Если повернуть налево, то вы увидите решетчатую дверь — войдите в нее. Продолжите путь по ступенькам через еще одну дверь, далее поверните направо и двигайтесь так, пока не обнаружите ступени вверх. Они приведут вас к очередному portalу. Возвращайтесь к

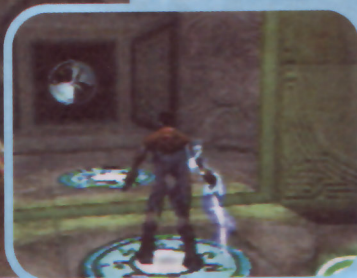
Бездне.

поверхность — в цитадель людей. На противоположной крепости стене слева будет деревянная дверь — войдите. Поднимитесь по лестнице и, поставив один на другой два блока, поднимитесь выше. Теперь вы без труда сможете перелететь в саму крепость. Будучи на месте, идите к двойным дверям (путь один), входите. Вы вышли на мост — прыгайте с него в воду, там разбейте ажурную решетку и вперед через кровожадные лопасти нагнетающего винта. Из следующего за ним большого резервуара через незаметный туннель доплывите до водопада и поверните направо. Пройдите мимо статуи в комнату справа, перепрыгните через ручей и выньте из стены блок (он отличается по цвету). Столкните его в воду и передвиньте в нижнюю комнату, где и водрузите в квадратную выемку посередине. Возвращайтесь в комнату со статуей и получайте заработанное. Вернитесь к водопаду — по противоположной стене можно залезть наверх. Если вы сделаете это, то получите последний кусок круглого артефакта. Сбор призов закончен, пора браться за врагов. Вернитесь к мосту, с которого ныряли в канализацию и поднимитесь к людям.

Ash Village.

Стоя на второй платформе, прыгните в воду в направлении разрушенного моста. Оттуда прыгните на ранее недоступный карниз сверху, используя приобретенные умения. Следуйте по дороге к снежной долине. Пройдите через высокую арку и, держась правой стены, дойдите до двери к новому portalу: активируйте его. Выйдя из туннеля, вы увидите столб, по которому можно лезть. Залезьте на столб и посмотрите на крепостную стену, на которую вам предстоит перелететь. В дальней стене есть ворота: зайдите в них. Внутри будет комната, окруженная решеткой. Идите в дальний конец комнаты, где **Raziel** может переключиться в материальный режим. Здесь же сквозь решетку силой **Morlock**'а сдвиньте блок с центра к стене. Переключитесь в призрачный режим, чтобы можно было пройти сквозь и прыгнуть с блока наверх. Материализуйтесь и прыгните в дыру впереди. Отыщите стену с блоком и вытащите его назад, чтобы допрыгнуть до карниза на правой стене. Теперь вам придется перепрыгнуть двор, чтобы попасть в нишу на другой стороне. Идите вперед, пока в симпатичном ролике вам не продемонстрируют, что надо сделать. Снизу будут два озера с водой. Спланируйте на мостик посередине и потом прыгните

на карниз на правой стороне комнаты. С помощью ручки слейте эту неприятную воду из водоемов. Прыгните в



первый прудик и поднимите один блок на мост, а потом толкните его во второй пруд. Прыгните опять в первый пруд и вновь поднимите один блок на мост, только на этот раз не сталкивайте. Прыгните во второй пруд, выстройте два блока друг на друга и пододвиньте стопку к мосту. Заберитесь на мост и толкните блок, лежащий тут, на стопку. Придвиньте это к противоположной стене и используйте оставшийся блок, чтобы забраться на три, а с них до карниза наверху. Идите по проходу в кочегарку, прыгайте вниз. Найдите и поверните вентиль, чтобы выпустить газ, затем подойдите к выключателю, чтобы устроить взрыв. Так вы откроете выход прямо у вас за спиной. Впереди вы увидите блок. Толкните этот блок вниз и поставьте один на другой. Пододвиньте стопку к стене, противоположной той, откуда вы только что толкнули блок. Запрыгните на нее и идите вперед. Вам нужно забраться наверх, поэтому прыгайте с выступа на выступ. Как только прыгните в первую нишу, переходите к призрачному режиму, и так до самого верха. Там будет выключатель, но прежде чем его нажать, прыгните сначала к portalу. Выключателем включите разводной мост, прыгните на него и идите по серому пути. Сверните направо и идите до ворот. Слева в стене будет блок — вытяните его и используйте, чтобы запрыгнуть на площадку вверх. Залезьте на самую низкую колонну, а далее используйте фокус с переключением режимов, чтобы добраться до места, которое было показано в ролике. Спланируйте к воротам внизу и толкните обелиск в сторону врат, чтобы разбить их и открыть путь к **Dumah**.

Босс Dumah.

Сначала его надо разбудить, вытащив три копия из его тела. Но для того чтобы убить **Dumah**, вам придется заманить его в кочегарку и включить уже известные выключатели. Чтобы использовать дарованную **Dumah** силу, надо оббежать вокруг объекта в нужном направлении, и тот повернется.

После гибели **Dumah** вернитесь в снежную долину, оттуда идите налево, пока не дойдете до двух гигантских дверей и солнечных часов перед ними. Чтобы их открыть, вам нужно использовать только что приобретенную у **Dumah** силу и повернуть часы два раза. Теперь вы можете попасть в обитель **Kain**'а — **Oracle Caves**.

Oracle Caves.

Идите вперед по лиловой пещере мимо огня к металлическим воротам. Пройдите сквозь

ворота к portalу и активизируйте его (к нему направо). Идите обратно направо — там вас ждет новое оружие, которое позже стоит взять. Переключитесь в призрачный режим и начните разрушать мир — трещина в стене слева станет достаточной, чтобы в нее можно было войти. На другой стороне переключитесь в материальный режим, используя силу **Dumah**, откройте обе двери, которые увидите, и войдите в левую и пройдите сквозь врата.

Подойдите к стене и посмотрите на символы над дырками. Идите к другой стороне и достаньте блок с зеленым символом «7». Скиньте этот блок вниз во двор, потом вытащите блок с красным «Z» и вставьте в дырку с зеленым «7». Переключитесь в призрачный режим и вернитесь на левую часть двора. Пройдите через ворота, переключитесь в материальный режим, возьмите блок со двора и притащите его к дырке с черным «Z». Запихните блок, идите на противоположную сторону. Возьмите блок под зеленой «7» и вставьте в дырку под «0».

Выходите во двор в высокий проход с розовыми столбами. Откройте дверь, где можно перезарядить **Glyph**, воздействуя на ручку. Пройдите немного налево, пока не наткнетесь на ворота, которые нужно будет преодолеть в призрачном режиме. Идите до комнаты с балками и перепрыгните на другую сторону. Прыгните на уступ справа, чтобы переключиться в материальный режим. Подойдите к краю и прыгните в обратном направлении. Войдите в комнату с очередной головоломкой. Поставьте оба блока перед дырками, прыгните через яму и издали «забейте» их в дырки. Откроется дверь в центре комнаты. Идите туда, и вы найдете комнату с четырьмя запорами. Направьте каждый из них в сторону золотой картинке в середине комнаты. Прямо за знакомой трещиной в стене откроется дверь. Идите туда и пройдите в нее. Используйте силу **Dumah** на горшке с огнем. Вам откроется новый путь, по которому вы пройдете к круглой комнате. Повернитесь налево к выключателям в полу. Установите часы на 6-00. Прыгните в открывшуюся яму.

На дне вы увидите много стеклянных призм, которые нужно подобрать в соответствии с цветами на стене. Поверните зеркало с помощью того же заклинания, чтобы осветить все призмы. Тут все сделано, выйдите через двойные двери. Теперь вы внутри круглой комнаты со здоро-

венными часами на полу. Обратите внимание, что на стенах есть цветные символы, которые соответствуют цветам на стрелках и гирях, символам на полу. Каждая из гирь будет двигать стрелки часов, для этого используйте заклинание кольца. Это откроет треугольную дверь. Спускайтесь вниз, направо и через карниз до комнаты с двумя большими шестернями. Обратите внимание на серые блоки, лежащие между шестернями. Уберите их все из механизма, так, что шестерни могли бы спокойно двигаться. В результате у дальней стены начнет раскачиваться платформа. Прыгните на левую шестерню, а с нее — на платформу слева. Прыгните на карниз и пройдите до того места, где раскачивается платформа. Прыгните на платформу, а потом к двери на высшем пике ее пути. Прыгните вниз и идите по проходу до первой комнаты справа. Удаленным ударом стукните по блоку. Идите до второй комнаты справа и повторите процедуру. Идите вперед, положите блоки так, чтобы они совпадали с узором на полу. Войдите в открывшиеся двери и прыгните в провал в следующей комнате. Найдите три черных символа на стене. Каждый из символов состоит из двух частей; используя силу **Dumah**, соберите их. Появится платформа, с помощью которой вы сможете включить выключатели во всех трех круглых комнатах. Откроется главный вход. Войдите туда и приготовьтесь к последней битве, не забывая сначала внимательно просмотреть все ролики. Да, по дороге можно активизировать последний портал.



Последний Босс.

Kain — самый сильный злодей в игре. Однако победить его не так сложно, как **Dumah**. Так же как и в первой схватке, он будет телепортироваться и издали пытаться поразить вас. Чтобы его победить, его надо трижды ударить на трех разных уровнях зала схватки.

OPM

