



Грегори Филиппус Хершелл, согласно легендам и слухам, был очень загадочным человеком, будившим в окружающих непреодолимое чувство ужаса. Он чудом избежал расправы во время знаменитой «охоты на ведьм» в Салеме, и укрылся в подземной лаборатории, где в уединении проводил некие химические и алхимические опыты. Его причудливый образ жизни вызывал ненависть у соседей — жителей маленького городка в Провиденсе, на восточном побережье США. Поэтому нет ничего удивительного в том, что обыватели вздохнули спокойно, когда алхимик Хершелл просто исчез в одну из апрельских ночей 1771 года.

НЕКРОНОМИКОН

Полтора века спустя, другой ночью, душной и темной, архитектор Уильям Стэнтон узнает, что его друг детства Эдгар, ученый и исследователь, добрался до фамильных секретов предка-алхимика и продолжает его ужасные оккультные эксперименты. От трансформации, произошедшей с Эдгаром, бросает в дрожь... С этого момента жизнь Стэнтона превращается в приключенческий триллер в четырех частях, наполненный завораживающими мистическими событиями, ловушками, древними секретами и головоломками. Вместе с главным героем, вам предстоит исследовать родной городок Стэнтона и его окрестности, местные жители расскажут вам мрачные легенды здешних мест. Вам будут также подвластны различные измерения и время — ведь, чтобы расшифровать таинственную формулу Некрономикона и заставить ее работать, вам придется вернуться в прошлое, в те времена, когда началась вся эта история. К концу игры вам покажется, что сама смерть разговаривает с вами...

Помимо главных героев, помогать и мешать вам будут еще полтора десятка разных анимированных персонажей. Самые главные ваши помощники (помимо собственной смекалки и реакции) — это семейный доктор Роберт Томас Эглтон, помогающий понять личность своего подопечного Эдгара, профессор университета Провиденса Артур Сондерс, чьи знания позволят лучше уяснить значение Некрономикона, и журналист местной газетки Эрл Смит, которого хлебом не корми — дай откопать какой-нибудь секрет, интересный читателям.

Игра полностью погружает вас в мрачную реальность одного из лучших романов писателя Г.Лавкрафта, в том числе и благодаря восхитительной трехмерной графике. С каждым шагом мрачная мистерия все больше затягивает вас в свои лабиринты, а ветхие конструкции над вами, того и гляди, рухнут на голову.

Множество ловушек и головоломок поджидает вас на пути, и за сколько ночей вы его одолеете и прекратите страдания героев игры, зависит теперь только от вас.

Управление

- ✕ — вызов инвентаря
- — вызов карты
- — использование выбранного предмета.

Полное прохождение

Диск 1

1. Дом Уильяма Стэнтона — 1-е посещение

Услышав стук в дверь, выйдите из гостиной и откройте входную дверь. Эдгар Уичерли войдет, поговорит с вами и даст призму, расписанную неизвестными символами, которая автоматически появится в «Портфеле».

Вернитесь в гостиную. Возьмите ключ с телефонного столика.

Подойдите к письменному столу с конторкой. Возьмите ключ из «Портфеля» и откройте средний ящик конторки. Возьмите оттуда деньги и ключи.

Вернитесь к входной двери. К вам придет доктор Эглтон, который поговорит с вами о странной болезни Эдгара и даст вам номер своего телефона. Листок с номером автоматически появится в «Портфеле».

Выйдите из дома и подойдите к мотоциклу. Возьмите ключи на связке из «Портфеля» и используйте их, чтобы завести мотоцикл. Выберите направление на Потаксет (направо).

2. Потаксет — 1-е посещение

Найдите Ма Брэйди, она сидит на лавочке в тупичке за церковью. Поговорите с ней дважды, дайте денег (возьмите в «Портфеле»).

По совету Ма Брэйди идите в бакалейную лавку «Крамб и сын». Поговорите с Крамбом 3 раза.

Достаньте деньги из «Портфеля». Слева от вас (справа от бакалейщика) выберите на прилавке карту. Купите карту местности у бакалейщика, наведя курсор с картой вместе с деньгами на бакалейщика. Это даст вам доступ к окну «Карта» в интерфейсе (кружочек с картой).

Возьмите еще раз деньги из «Портфеля». Возьмите на прилавке (справа от вас) коробок спичек. Купите спички и загляните в «Портфель».

Кликните по кружочку с картой и выберите на ней дом Эдгара Уичерли (к северу от деревни Потаксет). Таким образом, вы можете быстро перемещаться.

3. Дом Эдгара Уичерли — 1-е посещение

Позвоните в колокол у входа. Осторожно, не будьте слишком назойливы: вам же сказано, что мистера Уичерли нет дома! Используйте «Карту», чтобы попасть в дом родителей Эдгара (западнее всех).

4. Дом родителей Эдгара — 1-е посещение

Войдя в дом, вы поговорите с отцом Эдгара.

В гостиной подойдите к портрету Грегора Хершелла и осмотрите его (наведите курсор на портрет).

Выйдите из гостиной.

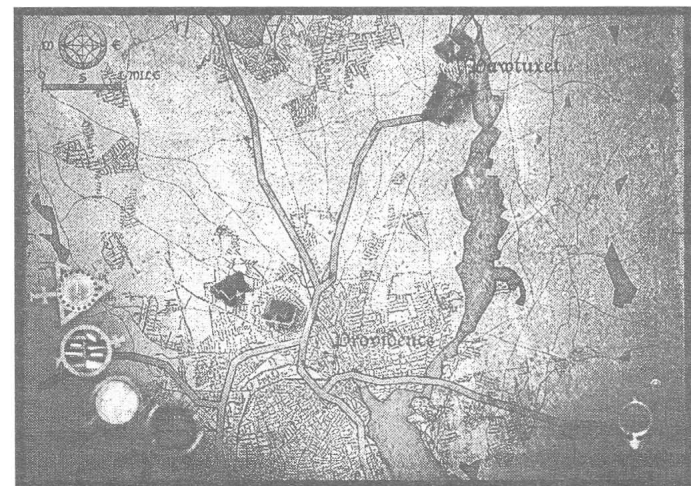
Используйте «Карту», чтобы попасть в Потаксет.

5. Потаксет — 2-е посещение

Зайдите в бакалейную лавку, поговорите с Крамбом и заплатите ему за совет.

Идите к морю (улица справа от церкви), найдите причал, у которого стоит рыбацкая лодка (маленький такой кораблик). Поговорите с капитаном Шерманном, который работает в своей лодке. Он подаст вам хорошую мысль: просмотреть архивы «Провиденс Газетт».

Используйте «Карту», чтобы попасть в редакцию «Провиденс Газетт» (самое южное здание). Вы окажетесь сразу в офисе.



6. Редакция «Провиденс Газетт» — 1-е посещение

Поговорите с Эрлом Смитом, журналистом. Оглянитесь и идите в комнату, где хранятся газетные архивы. Осмотрите ящики, которые содержат архивы за 1741-1760 гг. и за 1761-1780 гг., и выберите статьи, в которых есть информация о Хершелле.

Используйте «Карту», чтобы попасть в Потаксет.

7. Потаксет — 3-е посещение

Идите в гавань и еще раз поговорите с капитаном Шерманном. Недалеко от вас на берегу стоит домик в два окна с двумя бочками рядом. В этом домике живет старый моряк Блэкфиш, с которым вам надо поговорить. Правда, он откажется с вами говорить, пока вы не принесете ему выпивки. От Блэкфиша идите в бакалейную лавку и купите там бутылку спиртного.

Вернитесь в дом Блэкфиша, отдайте ему выпивку — и вы будете вознаграждены интересной историей.

Отыщите Артура Прокопа. Он сидит на лавочке возле гостиницы (или трактира) у церкви и курит трубку. Поговорите с Прокопом.

Используйте «Карту», чтобы попасть в дом Эдгара.

8. Дом Эдгара — 2-е посещение

Поговорите с Эдгаром.

С помощью «Карты» отправляйтесь домой.

9. Дом Стэнтон — 2-е посещение

Зайдите в гостиную. Возьмите из «Портфеля» листок с телефоном доктора Эглтона и позвоните ему.

Используйте «Карту», чтобы попасть в дом родителей Эдгара.

10. Дом родителей Эдгара — 2-е посещение

Поднимитесь в комнату Эдгара.

Возьмите дневник с полки справа от двери. Дневник автоматически окажется в «Письменном столе».

Возьмите ключ от дома Эдгара из третьего слева ящика бюро. Он автоматически окажется в «Портфеле».

Используйте «Карту», чтобы попасть в дом Эдгара.

11. Дом Эдгара — 3-е посещение

Возьмите ключ из «Портфеля» и этим ключом откройте дверь. Зайдите в гостиную, подойдите к большому шкафу. В среднем ящике возьмите зашифрованное письмо.

Возьмите письмо от Саймона О. к Г.Х. из правого ящика.

Выходите из дома. В прихожей вы встретитесь с Эдгаром, поговорите с ним.

Используйте «Карту», чтобы вернуться домой.

12. Дом У.Стэнтон — 3-е посещение

Идите в гостиную и поговорите с доктором Эглтоном.

После этого разговора вы окажетесь в доме Эдгара. Двое санитаров и доктор Эглтон увезут Эдгара в лечебницу, а вы остане-



тесь, чтобы обыскать дом. Подойдите к узкому шкафу слева от окна. Возьмите в нижнем ящике ключ сердечком и карандашный набросок, на котором показана дорога к бунгалу. С помощью «Карты» возвращайтесь домой.

13. Дом У.Стэнтон — 4-е посещение

Возьмите набросок из «Портфеля» и покажите доктору Эглтону. С помощью «Карты» отправляйтесь в бунгало, которое находится южнее Потаксета.

14. Бунгало — 1-е посещение

* Во дворе

Обойдите дом слева и войдите в маленькую пристройку-сарайчик.

Возьмите ключи на кольце (справа) и выходите из пристройки. Найдите машину и этими ключами откройте багажник. Возьмите из багажника ломик (он автоматически появится в «Портфеле»).

Подойдите к главной двери, достаньте ломик из «Портфеля» и взломайте ломом дверь.

* В гостиной

Изучите картину на стене: запомните символ металла, помещенный рядом с человеком с косой в руках.

У противоположной стены стоит сервант. Отодвиньте его и нажмите кнопку на стене. Откроется стенной сейф, в котором находится шкатулка.

Откройте шкатулку с помощью ключа сердечком, взятым в гостиной Эдгара.

Возьмите из шкатулки ключ Сатурна и талисман Сатурна (запомните рисунок у ног фигуры — это символ планеты Сатурн).

* Кладовка

Отодвиньте бочку у окна, под ней расположен люк. Он закрыт замком Сатурна.

Откройте замок, используя следующий код:

планетарный символ: Сатурн (внизу);

символ металла: свинец (вверху справа);

имя духа: Cassiel (вверху слева).

Используйте ключ Сатурна, взяв его из «Портфеля», чтобы открыть люк.

* Тоннель

Здесь темно. И страшно. И можно заблудиться. Поэтому берите из «Портфеля» спички и зажигайте каждый факел, который найдете на стенах.

Подземный ход перегорожен решеткой, и за нее пройти невозможно. Поэтому зажгите факел на левой стене, и вы увидите дверь в стене справа от вас. Дверь не заперта, входите смело.

* Кабинет в подzemелье

Зажгите канделябр справа от вас. Нажмите на рычаг у правой стены комнаты: это сделает доступными помещения за решеткой.

ДИСК 2, не забудьте вставить!

Диск 2

* Кабинет в подzemелье, продолжение

Возьмите зажигалку со стола (она автоматически окажется в «Портфеле») и вернитесь в подземный ход, откуда пришли. Достаньте зажигалку из «Портфеля» и зажгите фонарь, висящий на стене.

Идите в дверь в конце тоннеля и дальше, в комнату с колодцами в полу.

* Комната с колодцами

ВНИМАНИЕ: сохранить игру здесь невозможно!!! Поэтому СМОТРИТЕ ПОД НОГИ!!!

Осторожно идите вдоль правой стены, найдите на ней и зажгите факел.

Подойдите к алтарю в центре.

Поднимите с пола топор (он автоматически окажется в «Портфеле»).

Вернитесь в кабинет, но будьте осторожны по дороге!

* Кабинет

Достаньте топор и взломайте сундук.

Зажгите фонарь с помощью зажигалки и заберите его.

Возьмите ключ из сундука и откройте им шкаф.

Заберите из шкафа ящик. После этого вы получите в интерфейсе доступ к окну «Ящик».

Прихватите и канистрочку с керосином.

* Тоннель

Напротив двери в кабинет теперь открыт вход еще в один тоннель.

Идите до развилки, а потом сверните направо.

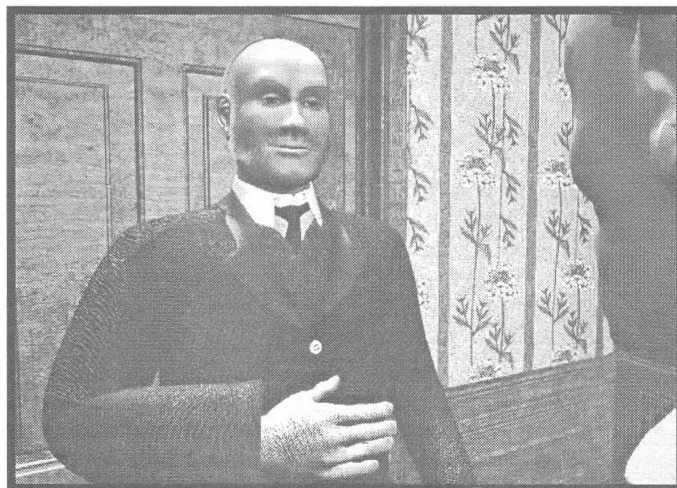
Сдвиньте крышку гроба, поднимите руку трупа и достаньте из-под руки ключ.

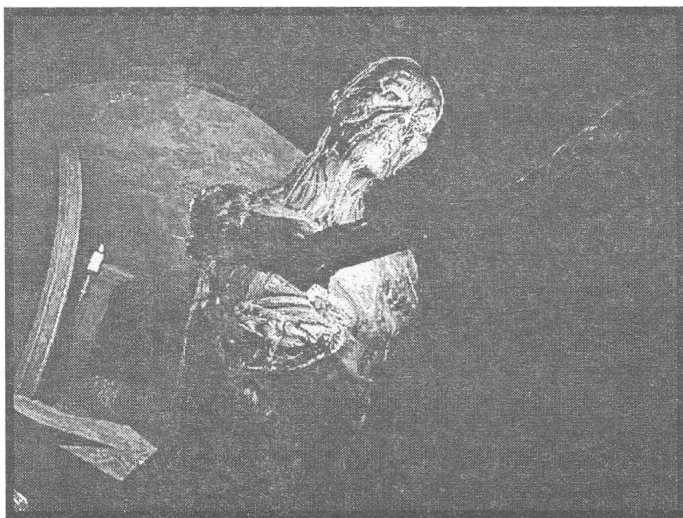
Идите в комнату с колодцами, осторожно, по стеночке, подойдите к стене напротив входа.

Достаньте ключ из «Портфеля» и откройте решетку. Идите дальше, пока не окажетесь в лаборатории.

* Лаборатория

Пройдите к дальней стене лаборатории и идите в правую дверь.





Возьмите совок слева у двери, положите 3 совка угля в топку. Полейте уголь керосином (канистра в «Портфеле»), подожгите с помощью зажигалки.

Закройте заслонку топки.

Выше топки есть три рычага. Нажмите средний рычаг и поверните колесо рядом.

Вернитесь в лабораторию.

Найдите электрогенератор и поверните колесо вниз, у пола. Включите свет (рычаг в шкафчике у двери).

Вернитесь в дальнюю часть лаборатории и найдите мозговую машину (клавиатура, соединенная с сосудом, в котором находится человеческий мозг).

Включите машину, нажав вторую кнопку слева.

Спрашивайте машину обо всем, что возможно, используя правый рычаг при выборе вариантов.

Вскоре вам придется поддержать «жизненные силы» машины.

*** Для этого:**

- возьмите второй слева сосуд с нижней полки на стене;
- налейте содержимое в пустую мензурку на столе;
- возьмите третий справа сосуд с нижней полки на стене;
- налейте содержимое в мензурку на столе;
- возьмите шприц в обложенной кафелем раковине;
- наполните шприц содержимым мензурки;
- введите жидкость шприцем в вакуумный насос справа от мозговой машины;
- дерните за рычаг — и можете «общаться» с машиной дальше.

Подойдите к шкафчику с травами. Возьмите молочай из крайнего правого ящика в третьем ряду (считая сверху).

Возьмите ключ Марса из ящика с надписью «Спорынья». Там же возьмите кусочек древесного угля.

Откройте замок Марса по следующей схеме:

планетный символ: Марс (внизу) — круг со стрелкой;

символ металла: железо (справа) — меч;

имя духа — Samuel.

Откройте дверь, применив ключ Марса из «Портфеля».

*** Хранилище**

Войдите в проход между полками слева, под табличкой «Materials Section».

Идите по проходу, разглядывая амфоры на полках по левой стороне.

Возьмите амфору, маркированную буквами EL, в которой находятся останки Элифаса Леви. Соль Элифаса Леви окажется в «Портфеле».

Идите к двери в дальней от входа стене хранилища.

*** Камера пыток**

Возьмите кусочек древесного угля из «Портфеля» и поместите его в курильницу.

Туда же положите стиракс (благонивие из «Ящика»).

Подожгите уголек зажигалкой из «Портфеля».

Возьмите в ящике стола карточку, помеченную «Eliphas Levy», и положите ее в центр пентаграммы, начерченной на полу. Возьмите соль из «Портфеля» и положите в центр пентаграммы. Возьмите бриллиант из «Ящика» и положите в центр пентаграммы. Возьмите молочай из «Портфеля» и положите в центр пентаграммы. Достаньте из «Портфеля» зажигалку и подожгите приносимую жертву. Будьте очень осторожны и аккуратны: некромантия — опасная наука! В случае удачи вы доставите доктору Эглтону ценнейшие сведения.

15. Клиника для душевнобольных —

1-е посещение

Ваш друг погиб — но в его гибели виновны не вы, а его безумный и грешный предок... Возьмите ключ, выпавший из кармана Эдгара, и с помощью «Карты» отправляйтесь домой к покойному другу.

16. Дом Эдгара — 5-е посещение

Поднимите письмо и газету с пола в прихожей. Возьмите квитанцию с полки в гостиной, справа от входа. Подойдите к маленькой двери под лестницей. Возьмите ключ из «Портфеля», откройте дверь — и вы попадете в маленькую кладовку. Найдите на полках статуэтку (кошмарная фантазия скульптора) и упакованную посылку.

В шкафчике с застекленными дверцами найдите и заберите «Некрономикон».

Используйте «Карту», чтобы вернуться к себе домой.

17. Дом У.Стэнтон — 5-е посещение

Возьмите «Некрономикон» из «Портфеля» и покажите доктору Эглтону. После разговора с доктором, на карте местности в окне «Карта» появится здание библиотеки.

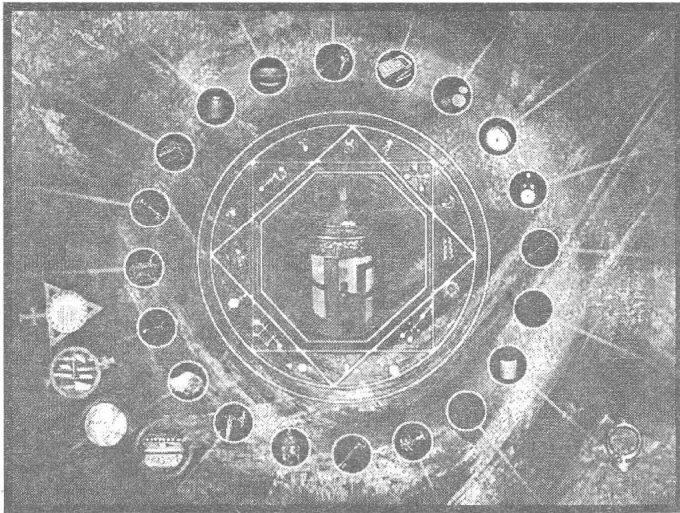
Используйте «Карту» и отправляйтесь в библиотеку (далее всех к югу от центра).

18. Библиотека — 1-е посещение

Кабинет

Возьмите «Некрономикон» из «Портфеля» и отдайте профессору Сондерсу.





Главный зал

Идите в отдел оккультных наук и отыщите книгу «Луна, врата души».

Отнесите эту книгу профессору Сондерсу и изучите ее.

Идите в отдел редких книг (он находится в подвальном этаже библиотеки).

Найдите книгу «Красный дракон».

Отнесите эту книгу профессору Сондерсу и изучите ее.

Идите в отдел оккультных наук и найдите книгу «Язык Посвященных».

Отнесите эту книгу профессору Сондерсу и изучите ее.

Кабинет

Вы должны разместить на карте мира, лежащей на столе перед профессором, некоторые вещи:

— точка, куда надо поместить статуэтку, находится в Атлантическом океане;

— точка, куда надо поместить квитанцию, находится в Африке;

— точка, куда надо поместить письмо, находится в Трансильвании;

— точка, куда надо поместить газету, находится в Гренландии;

— точка, куда надо поместить посылку, находится в Суринаме.

Соедините точки линиями.

Проведите недостающие линии и определите новую точку, в которой находится еще один Великий Город Древних. Он появится на вашей «Карте» недалеко от Потаксета.

19. Город Древних — 1-е посещение

У входа в Город

Изучите призму в вашем «Портфеле», ту самую, которую принес Эдгар в самом начале игры, и запомните рисунки на ней. Приведите три механизма в положение, соответствующее схеме на призме, и вы получите доступ к замку.

Откройте его ключом из «Ящика», и вы получите доступ еще к одному механизму. Возьмите призму из «Портфеля» и поместите ее в центр замка. Достаньте из замка три боковые призмы (они автоматически окажутся в «Портфеле»).

Подойдите к маленькой пирамиде и нажмите кнопку на одной из ее граней. Древний механизм сдвинется, открывая лестницу, ведущую в подземелье.

Спуститесь вниз по лестнице.

Когда вы дойдете до первой развилки, выберите средний тоннель.

* Лабиринт

Идите по тоннелю до тех пор, пока не окажетесь на перекрестке, в центре которого лежит круглая плита с четырьмя символами. Выберите тоннель, помеченный символом.

Далее вам придется идти интуитивно, поскольку ориентиров нет, — да они и не нужны были Древним, которые когда-то жили здесь.

* Круглая комната

В центре комнаты есть низкая колонка. Если надавить на нее сверху, то из-под поверхности покажутся кнопки.

Надавите на все кнопки среднего вертикального ряда.

Идите в правый коридор.

Вы окажетесь напротив трех тоннелей.

Активируйте механизм на левой от вас стене. Теперь у вас есть 2 минуты, чтобы открыть 5 дверей в среднем тоннеле и пройти в открывшийся тоннель.

Если вы не успеете, то вам придется активировать механизм на стене еще раз.

* Большая круглая комната

Запомните порядок символов на стенах комнаты.

Пройдите по тоннелю и войдите в башню.

Нажмите по одной кнопке на каждом из шести пультов в коридоре, построенном по контуру гигантской шестиконечной звезды. Нужная кнопка открывает дверь в следующую секцию коридора (направо от пульта).

Возвращаясь к первому пульту, в левой стене вы увидите новый тоннель, открывшийся после активации шестого пульта.

Пройдя в него, вы окажетесь в небольшом (сравнительно небольшом) помещении с небольшим постаментом в центре.

* Комната с постаментом

Достаньте из «Портфеля» три призмы и положите на свободные места на постаменте. Когда пирамиды окажутся на правильных местах, активируется механизм, открывающий дверь в лабиринт.

Идите в лабиринт, держась левой стороны. Когда вы пролезете наверх, идите по лабиринту, активируя все дверные механизмы. Двери-колонны будут поворачиваться, и вам надо идти во вновь открывшиеся коридоры.

Финал

В конце концов вы окажетесь перед закрытыми воротами.

ВНИМАНИЕ: здесь режим сохранения игры невозможен!!! Действуйте БЫСТРО!

Если вы встанете спиной к двери, то вы увидите стоящие полукругом семь колонн. Крайнюю левую обозначим как А, затем В, С, D, E, F и крайняя правая G.

Нажимайте символы на колоннах как можно быстрее в следующем порядке: В, С, E, D, В, F, D, G, В, А.

Если вы не успеете, то всему человечеству грозит невообразимо кошмарная участь. В противном случае — мир спасен.

