

## **Подсказки и прохождение для мода Смертельная игра лорда Балмера.**

*Внимание! Этот документ содержит спойлеры! Не читайте его, если не хотите испортить себе удовольствие от игры.*

Если же у вас возникли сложности с прохождением мода – смело заглядывайте сюда. Структура документа сделана таким образом, что первыми идут подсказки – намёки на правильный ответ, которые зададут верное направление, но не дадут готового решения. Если же этого покажется мало – смотрите вторую секцию «Прохождение».

### Подсказки:

**В:** Я застрял во время обеда и ничего не происходит!

**О:** Сперва удостоверьтесь, что выждали достаточно времени – скриптам нужно время, чтобы сработать. В противном случае перезагрузите сохранение. Если же это не помогло – наберите в консоли `enableplayercontrols` (по умолчанию, консоль вызывается клавишей ~) и поговорите с Клодиусом Декстиусом.

**В:** Я вошёл в камеру, и дверь захлопнулась за мной. Теперь я не могу её открыть!

**О:** Оглянитесь по сторонам, может быть, где-то рядом лежит ключ...

**В:** Дверь камеры открылась, но теперь я не могу найти ключ для перехода в жилые помещения!

**О:** Ключ находится в хорошо освещённом месте, а в углу клубятся тени...

**В:** Я нахожусь в жилых помещениях и не могу понять, где лежит ключ от запертой двери.

**О:** Вспомните, нет ли в этом месте чего-то необычного, резко выделяющегося на фоне всего остального, жуткого?

**В:** Где найти нож?

**О:** Он лежит на предмете, сделанном из дерева.

**В:** Как взобраться наверх в комнате, где на полу много крови и черепов?

**О:** Подумайте о мостике, по которому вы шли, прежде чем сорваться.

**В:** Я прочитал записку лорда Балмера в комнате с пленниками. Если способ их спасти?

**О:** К сожалению, нет. Но выбирайте осторожно, ваш выбор имеет свои последствия. Послушайте то, что говорят эти пленники: это можно сделать, подойдя вплотную к прутьям клеток.

**В:** Я застрял на складе! Что делать дальше?

**О:** Посмотрите на груды камней в одном из помещений. Как жаль, что её нельзя взорвать, правда?..

### Прохождение:

**В:** Я вошёл в камеру, и дверь захлопнулась за мной. Теперь я не могу её открыть!

**О:** Ключ от камеры лежит на полу между двумя бочками.

**В:** Дверь камеры открылась, но теперь я не могу найти ключ для перехода в жилые помещения!

**О:** Помните место, где на вас напали две порченные тени? На полу, рядом с лужей крови, лежит ключ.

**В:** Я нахожусь в жилых помещениях и не могу понять, где лежит ключ от запертой двери.

**О:** Подойдите к картине, висящей на стене в одной из комнат.

**В:** Где найти нож?

**О:** Он лежит на деревянном ящике в другой комнате – не в той же, где находится картина.

**В:** Как взобраться наверх в комнате, где на полу много крови и черепов?

**О:** Соберите все доски, активируйте бочку и взберитесь наверх.

**В:** Я застрял на складе! Что делать дальше?

**О:** Помните, что говорил о бомбах странный данмер на обеде у Балмера? На складе есть все необходимые ингредиенты: великий камень душ лежит в бассейне, костная мука находится в одной из корзин (не в контейнере!), а эбонит лежит на столе. Захватите также чашку и чугунный ковш, подойдите к костру и приготовьте взрывную смесь. Потом идите

к заваленному камнями проходу и положите туда самодельную бомбу (с помощью активатора).

**В:** Какие концовки есть у квеста?

**О:** Хорошая, плохая, героическая и «средняя». Результат зависит от того, кого из гостей с обеда вы пощадили. Один из них даёт доступ к двум возможным финалам.