

Пробуждение

By Khaelenmore Thaal

Версия 0.8.0

1. Прохождение

1.1 Лондон

Вы начнете на борту парохода “Северное сияние”.

Сойдите на берег.

Для получения дополнительного диалога с Джозефом Старлайтом в конце главы, следуйте инструкциям, указанным как **доп. сцена**. Необходимо выполнить все условия, чтобы открыть диалог.

Каждое перемещение в Лондоне будет стоить вам 5 монет. Порядок, приведенный ниже является оптимальным для посещения.

1.1.1 Порт

Купите инструменты у рабочего одним из способов. Не забудьте забрать **ящик с инструментами** с собой.

1.1.1.1 Вариант 1 (самый дешевый)

Выйдите из порта, зайдите в пивную лавку и купите бутылку “чего-нибудь покрепче”(20 шиллингов, получите **бутылку с пойлом**).

Поговорите с рабочим и предложите ему выпить.

1.1.1.2 Вариант 2 (обычный)

Поговорите с рабочим и предложите ему купить инструменты. Он продаст их не меньше чем за 24 монеты.

Доп. Сцена: Купите инструменты за 60 монет.

1.1.2 Гостиница

Зарегистрируйтесь в гостинице (100 монет).

Поднимитесь в свою комнату. Возьмите со стола **лампу**.

Доп. Сцена: Не берите монеты из-под кровати.

Выйдите в коридор. С вами заговорит Джозеф Старлайт. Отвечайте то, что считаете нужным.

Спуститесь вниз и зайдите в комнату номер 2, чтобы завершить диалог с Джозефом Старлайтом. Отвечайте то, что считаете нужным. Покажите ему документы отца(откроет Склад 18).

Доп. Сцена: Найдите служанку. Она появляется в гостинице в холле, на первом или втором этажах. Кликайте на нее, пока не добьетесь фразы «Этот странный господин во второй комнате меня пугает».

1.1.3 Склад 18

Поговорите с охранником. Вы можете пройти бесплатно, если выберете следующие пункты:

“Могу я поговорить с управляющим?”

“У меня срочное дело к управляющему”.

“Может есть способ договориться”.

“Это касается только меня и его”.

Либо вы можете купить вход за 10 монет.

Поговорите с управляющим. Выберите все доступные фразы в любом порядке.

Поговорите с охранником, попросите его отвести вас на склад.

Осмотрите все объекты в комнате. Вы должны найти **карту**, **чертежи** и шестеренки.

Осмотрите карту(откроется Атлантида).

Попросите охранника проводить вас к выходу.

1.1.4 Дом Райта

Постучите в дверь. Выберите следующие варианты:

“Могу я увидеть Майкла Райта?”

“Вы знаете Уильяма Дрейка?”

“Мой отец – Уильям Дрейк, работал с Майклом Райтом. Так вы знаете его?”

Войдите в дом и пройдите в кабинет.

Поговорите с Джеком Райтом. Оставьте ему **документы отца**. Он скажет вам адрес Дока 2.

Внимание: Если вы ранее не показали документы Джозефу Старлайту, вы можете забрать их у Райта и показать Старлайту. Не забудьте вернуть их Райту.

1.1.5 Док 2

Используйте **ящик с инструментами** на замок, чтобы открыть его.

Войдите в док и осмотрите контейнеры(получите **насос**).

Подойдите к причалу.

Доп. Сцена: Не берите монеты(что-то блестящее среди куч мусора).

Подойдите к пульту управления краном. Рычаги не работают. Используйте **ящик с инструментами** на пластине, закрывающей механизм, чтобы открыть его.

Используйте **шестеренки** на механизм, чтобы починить его.

Теперь используйте первый рычаг, чтобы опустить цепи.

Вернитесь к причалу и прицепите тросы к объекту. Вернитесь к пульту управления и используйте первый рычаг повторно – это поднимет Левиафан из глубин.

Вернитесь к причалу и откройте люк. Люк заполнен водой, но сейчас с этим ничего нельзя сделать.

1.1.6 Дом Райта

Поговорите с Джеком Райтом.

Если документы у вас – отдайте их ему и поговорите с ним еще раз.

Он даст вам денег(50 монет) и скажет, что нашел склад 32.

Вы можете рассказать ему о том, что нашли Левиафан – это улучшит отношения с ним и изменит некоторые диалоги в дальнейшем. Вы можете сделать это в любой момент до того, как покинете Лондон.

Если вы сообщите ему про Левиафан, то вы съездите с ним в док 2. Выбирайте в диалоге любые фразы. В конце решите, хотите вы вернуться к Райту или остаться в доке 2.

1.1.7 Склад 32

Поговорите с охранниками. Используйте все варианты, чтобы убедиться, что он вас не пустит.

Возвращайтесь к Райту. И скажите ему, что вам не удалось попасть на склад. Убедите его проникнуть на склад тайком(если он знает о Левиафане – он сам предложит этот вариант, иначе вам придется уговорить его).

Зайдите в переулок и включите **лампу**.

Пройдите за склад, перелезьте через забор и выключите лампу(вы не войдете на склад с включенной лампой).

Посмотрите на табличку – вам нужно будет попасть в кабинет администратора, а потом найти на складе необходимые предметы.

Стражники ходят по часовой стрелки вокруг стеллажей. Они заметят вас, если вы окажетесь прямо перед ними(ближняя клетка в направлении, куда смотрит стражник) или столкнетесь с ними(войдете в одну клетку со стражником). Используйте картинку и описание, чтобы ориентироваться.

Войдя в кабинет администратора, зажгите лампу. Осмотрите шкаф и возьмите **ключ**.

Доп. Сцена: Не берите монеты со стола.

Откройте **ключом** ящик и загляните в учетную книгу. Запишите местоположение предметов – оно генерируется случайно каждую игру.

Первая часть – это номер секции на складе, вторая – номер полки, его придется ввести вручную, когда доберетесь до нужной секции.

Перед выходом из кабинета администратора, вам нужно запереть ящик и вернуть ключик на место.

Когда заберете **электроды** и **детали насоса**, возвращайтесь на улицу и уезжайте с Райтом.

1.1.8 Док 2

Почините насос, используя **насос** и **детали насоса**. Используйте отремонтированный **насос**, чтобы откачать воду из люка.

Спуститесь в люк и включите **лампу**.

Пройдите в кают-компанию, затем в коридор и в каюту 5.

Возьмите **изоленту**.

Посетите отсеки Левиафана(кроме кают и люка) и проверьте целостность проводки. Вы должны найти два разрыва. Замотайте их изолентой.

Идите в машинный отсек. Откройте блок аккумуляторных батарей, чтобы понять, что они вышли из строя. Примените **электроды** на батарею, чтобы починить ее.

Включите рубильник и переходите в рубку. Включите рычаг управления воздушными насосами.

Сейчас вы можете дождаться, пока кислородные баки заполнятся(они заполняются в реальном времени) или вернуться к Райту и пригласить его в экипаж.

Как только насосы отключатся, отправляйтесь на Атлантиду.

1.1.9 Доп. Сцена

Если вы все сделали правильно, то при включении насосов появится сообщение “Вы включаете воздушные насосы. И в этот момент замечаете на берегу фигуру человека в костюме”.

Сойдите на причал и поговорите с Джозефом Старлайтом. Он расскажет вам кое-что интересное.

1.2 Атлантида

1.2.1 Карта

Атлантида довольно большая, но в версии 0.8 была добавлена карту, которая позволит вам не заблудиться на ней.

1.2.2 Вступление

Как только вы сойдете с Левиафана, вас встретит группа людей. Вам дадут телефон и позволят поговорить с Винсентом Даркстаром. Выбирайте те варианты, которые считаете нужным. После того, как разговор закончится, вас встретит Майкл Райт. Вы можете принять или отказаться от экскурсии по станции.

Если вы примете приглашение, то после экскурсии вы окажетесь в секции Окулус.

В ином случае, вы останетесь в коридоре В Аквы.

Идите в Терру и поговорите с Майклом Райтом в мастерской А.

Майкл выдаст вам задание. Если Джек Райт прибыл с вами на Левиафана, то вас попросят обслужить Солис, иначе – вам придется заменить поврежденные воздуховоды.

1.2.3 Ремонт воздуховодов

Идите к Мари Легран в библиотеку(секция Окулус) и попросите у нее документацию по воздуховодам.

Трубы находятся в ящиках на складе В в Акве и из главного коридора Терры,

Найдите воздуховоды, которые нужно заменить и замените их подходящими(такими же или совместимыми, как написано в инструкции). Всего потребуется заменить четыре трубы.

Как только замените все трубы, возвращайтесь к Райту. Поговорите с Райтом еще раз, чтобы начать следующее задание – это будет обслуживание Солиса.

Расположение воздуховодов:

1. Доминус, у входа в секцию Аква
2. Доминус, у входа в отдел безопасности
3. Доминус, у входа в кабинет администратора
4. Доминус, у входа в секцию Луна
5. Доминус, у входа в секцию Арктос
6. Доминус, у входа в секцию Окулус
7. Доминус, у входа в секцию Терра
8. Окулус, главный коридор
9. Терра, главный коридор
10. Луна, главный коридор

11. Арктос, главный коридор
12. Аква, главный коридор
13. Аква, коридор А
14. Аква, коридор В

Подробная справка по замене труб:

Исходная труба	Замена	Исходная труба	Замена
RT-12-8	RT-12-8	NF-9-8	КТ-9-9
RT-11-9	RT-11-9	NF-12-6	КТ-12-7
RT-15-7	RT-15-7	КТ-11-5	RT-11-4
КТ-12-6	RT-12-5	КТ-11-7	RT-11-6
NF-13-7	КТ-13-8	TQ-11-7	NF-11-9
NF-15-9	КТ-15-10	TQ-14-4	NF-14-6
КТ-13-7	RT-13-6	TQ-10-5	NF-10-7

1.2.4 Обслуживание Солиса

Майкл Райт попросит вас сходить в Солис и провести там работы по обслуживанию.

Идите в Солис. Как только вы войдете в межсекционный коридор, случится авария и вам придется устранять ее последствия.

Возьмите трубку и получите инструкции.

Оденьте скафандр и входите в Солис.

Вы можете использовать скафандр, чтобы связаться с Райтом и получить инструкции.

Идите на запад, два раза на юг, на восток и на север. Вы окажетесь в помещении с вентилями. Инструкция присутствует на стене, если вы хотите решить пазл самостоятельно.

Возьмите часы (это необязательно).

Решив пазл, идите на юг и в шлюз, чтобы завершить задание.

1.2.4.1 Решение пазла

Отключите вентиль с наибольшим числом(оно будет на 20-55 больше, чем остальные).

Установите вентиль А в значение 6.

После этого вы не сможете трогать вентили.

1.2.5 Поиск виновных

После событий в Солисе, вас сопровождают в кабинет Даркстара для допроса. Выбирайте варианты, которые считаете нужным.

Если вы нашли часы сами – покажите их Даркстару, иначе их вам даст сам Даркстар и попросит поучаствовать в расследовании.

Найдите Леонарда Голдмана в Арктосе и верните ему часы. Спросите его про часы и когда он был в Солисе последний раз. Вы узнаете, что в Солисе он не был уже давно, но должен был работать вчера и поменялся с Джонсом. Так же, вы узнаете, что он потерял часы около недели назад.

Поговорите с Джонсом(он в Арктосе, в соседней комнате). Спросите его про Солис и про часы Голдмана. Вы узнаете, что Голдман оставил часы в столовой и там были Голдман, Джонс и Леруа. Так же, вы узнаете, что Леруа подменял Джонса в Солисе, но Райт об этом не знал.

Поговорите с Мишелем Леруа(Терра, мастерская С). Спросите его про часы и про Солис. Он будет все отрицать.

Поговорите с Майклом Райтом. Спросите у него про Солис. Он скажет, что по записям заниматься им должен Джонс. Так же скажет, что Уолтер Рэдклифф был в Терре в это время.

Расспросите Райта про Леруа, Джонса и Голдмана, чтобы узнать, что все трое считают, что нахождение на Атлантиде небезопасно.

Поговорите с Уолтером Рэдклиффом в мастерской В. Он скажет, что Мишель приходил за инструментами, но почему-то уходил с пустыми руками.

Идите к Даркстару, вы собрали достаточно компромата на Джонса и Леруа.

Для того, чтобы обвинить любого из них, сообщите Даркстару все свои подозрения.

Настоящий саботажник – Леруа.

Концовка: Если вы обвините Джонса, то в конце игры обнаружите, что Леруа завершил свое черное дело и Атлантиду пришлось закрыть. Это перекрывает любые другие последствия связанные с Атлантидой.

1.2.6 Возвращение Левиафана

Поговорите с Фредриком Моро(Доминус, кабинет администратора). Если вы еще не встречались с ним – поговорите с ним еще раз, он позволит вам использовать Левиафан.

Найдите Екатерину Светлову(Окулус, лаборатория А). Выслушайте ее предложение, выбирайте в диалогах любые варианты, которые сочтете нужными. Она расскажет о конфликте с навьярскими городами Ираафаанотром и Дипатреанотром и попросит поговорить с Леарр и Ривеерром.

Найдите Ривеерра(Окулус, лаборатория С), выбирайте любые варианты. Расспросите его обо всем, касающемся конфликта.

Найдите Леарр(Луна, общая комната) и расспросите ее о конфликте.

Вернитесь к Светловой и расскажите ей о том, что узнали. Светлова расскажет вам про старый храм. И даст местоположение храма Дипатреанотра. К сожалению, никто не знает, где он находится.

Опционально: Вы можете взять Леарр с собой. Для этого поговорите с ней еще раз и скажите о своем намерении посетить храм.

Отправляйтесь на Левиафан(Аква, коридор В, гостевой док А).

В доке вас встретит Уолтер Рэдклифф. Он расскажет вам про кодировщик, а так же присоединится к экипажу. Отказаться от него нельзя. Так же, он предложит взять в экипаж его сестру – Анну. Вы можете взять ее или отказаться. Если вы откажетесь, вы сможете взять ее позднее(ее можно взять в любой момент, просто поговорив с ней).

Вы окажетесь в каюте капитана. Возьмите **револьвер** и **книгу о навьярах**.

Откройте в книге раздел «язык», чтобы изучить язык навьяров. После этого вы сможете понимать их речь и говорить с ними. Так же из книги вы узнаете как работает навьярская картография и о том, что не стоит убивать скатов.

1.2.7 Поиски старого храма

Отправляйтесь в храм Дипатреанотра. Выйдите из Левиафана и посмотрите на изображение.

Часть изображения стерлась, но вы увидите указания на наличие двух храмов и города поблизости. Один из храмов, судя по карте, находится в той же скале, что и храм Дипатреанотра, другой же расположен в ином месте. Нас интересует последний.

Запомните ориентиры и возвращайтесь на Левиафан.

Отправляйтесь на северо-восток, к зарослям. Оттуда на север, к ущелью. Двигайтесь на восток, вдоль ущелья(это явно не указано на карте). Потом на северо-восток к скелету и оттуда вы сможете переместиться на север, к храму. Вход в храм охраняет скат и у вас есть несколько способов решения проблемы.

1.2.7.1 Убить ската

Концовка: Если Леарр на борту, то после убийства ската вы испортите отношения с навьярами. Это влечет за собой ряд последствий: Леарр не присоединится к вашей партии, вы не сможете разрешить задание в Дипатреанотре мирным путем, станция будет закрыта из-за плохих отношений с навьярами. При отсутствии Леарр на борту навьяры не узнают о произошедшем.

Подойдите ближе и закидайте ската торпедами. Двух будет достаточно. Теперь вы можете приблизиться к храму и высадиться.

1.2.7.2 Уничтожить вход

Подойдите ближе и выстрелите по входу в храм торпедами. После чего убегайте от ската. Когда расстояние достигнет 1000 метров, бой прекратится и скат покинет храм.

Находясь вдали от входа в храм, осветите скалы справа от входа. Вы обнаружите ущелье.

Войдите в него и двигайтесь следующим образом: на запад, два раза на юго-запад, на юг, на юго-запад, на запад, на юго-восток, на восток. Вы можете высадиться здесь.

1.2.7.3 Дождаться ночи

Выберите вариант “[Ждать]”. Ночью скат отправится на охоту. Подойдите ближе и высадитесь. Пройдите до конца главного зала храма и войдите в заднюю дверь. Зайдите в комнату слева и осмотрите навьяра. Он мертв. И у него есть **амулет**, который защитит вас от ската.

1.2.7.4 Прогнать ската

Атакуйте ската звуковой пушкой, пока он не начнет убегать от вас. Не препятствуйте ему. Бой прекратится, когда вы окажетесь на расстоянии 1000 метров от ската. Теперь вы можете приблизиться к храму и высадиться.

1.2.7.5 Найти другой вход

Находясь вдали от входа в храм, осветите скалы справа от входа. Вы обнаружите ущелье.

Войдите в него и двигайтесь следующим образом: на запад, два раза на юго-запад, на юг, на юго-запад, на запад, на юго-восток, на восток. Вы можете высадиться здесь. Войдите внутрь и пройдите до входа в главный зал(не входите в главный зал сейчас!). Войдите в комнату слева и осмотрите навьяра. Он мертв. И у него есть амулет, который защитит вас от ската.

1.2.8 Старый храм

Обследуйте храм. Найдите **подзорную трубу** и мертвого навьяра. В комнате с мертвым навьяром вы найдете **каменную табличку**, где он поясняет, что вам нужно сделать.

Если вы не прогнали и не убили ската, то он будет или вернется позже в главный зал. Отдайте ему амулет, чтобы он оставил храм.

Посмотрите в **подзорную трубу** на трещину, после чего используйте ее. Откроется проход в скрытую комнату. Войдите в нее и посмотрите на письма на стене. Это загадка, вам предстоит разгадать ее. Правильный ответ на загадку – море. В переводе на навьярский – aed’rr. Дерните рычаг, чтобы открыть проход к главному залу.

Теперь идите в зал ответа(в главном зале храма, проход направо).

Используйте кодировщик в скафандре(**скафандр** → использовать кодировщик) и наберите ответ к загадке. Откроется еще один скрытый проход.

Войдите в скрытую комнату и дерните оба рычага. Вернитесь в зал ответа. Вы увидите лестницу, ведущую вниз. Включите лампу(**скафандр** → включить фонарь) и идите вниз по лестнице до конца. Вы увидите черную табличку, но не сможете разглядеть то, что написано на ней при свете. Выключите лампу, чтобы увидеть следующий вопрос: “Назови себя и ты войдешь”. Смело называйте себя в кодировщик(he’vji’a’rr или i’uhe’he’vji’a’rr), чтобы открыть проход к фрагменту карты.

Включите лампу и заберите металлическую табличку(**фрагмент карты**).

Возвращайтесь на Атлантиду для завершения этого задания.

Независимо от исхода, Светлова попросит вас зайти к ней для дальнейших инструкций. Сделайте это, чтобы получить координаты Ираафаанотра.

1.2.9 Ираафаанотр

Отправляйтесь в Ираафаанотр и выходите из Левиафана. Если Леарр с вами – возьмите ее с собой. Идите к центру города. Осмотрите обелиск. Это откроет местоположение храма.

Если Леарр с вами, то вы можете сходить на восток, Леарр скажет, что ее дом неподалеку, и попросит зайти туда. Идите на юг два раза и зайдите в дом. Леарр возьмет свой амулет. После этого возвращайтесь к центру города.

Зайдите в библиотеку и поговорите с навьяром там(Ритларр). Расспросите его о Лсэрианотре и Венаэданотре. Он подтвердит что карта пути в Лсэрианотр может быть в храме и даст карту пути в Венаэданотр. Используйте карту, чтобы узнать координаты Венаэданотра.

Возвращайтесь на Левиафан и отправляйтесь в храм Ираафаанотра.

Если Леарр с вами, она предложит сделать все за вас. Если вы согласитесь, вы будете играть этот эпизод за нее. Играя за Леарр вы сможете просто войти в храм.

1.2.9.1 Проникновение в храм без помощи Леарр

Здесь вам не мешает **гарпунное ружье**, которое можно взять в шлюзовой камере.

Если Леарр не с вами или вы отказались от ее помощи, то вы не сможете войти в храм через главный вход. Идите вдоль скалы на север, пока не дойдете до ущелья.

Войдя в ущелье вы увидите акулу, которая удачно повернута к вам спиной. Убейте ее из **гарпунного ружья**, и заберите с трупа **зуб акулы**(он понадобится вам позже, если вы не убивали ската, или об этом не знают навьяры). Вы можете не убивать акулу, просто избегая столкновения с ней.

Двигайтесь на восток и вы найдете трещину, через которую можно попасть в храм. Двигайтесь по коридору до главного зала храма.

1.2.9.2 Храм Ираафаанотра

Посетите зал вопроса и зал ответа. В зале вопроса вы увидите вопрос: “Сколько навьяров жило в одном доме”, а в зале ответа прочитаете легенду. Составьте уравнение, для решения этой загадки. Должно получиться квадратное уравнение: $x^2 - 6x + 8 = 0$. Его решениями являются числа 2 и 4 – это номера рычагов, которые нужно дернуть. Этим числам соответствуют оранжевый и зеленый цвета.

Оранжевый рычаг находится в центре главного зала.

Чтобы найти зеленый рычаг пройдите в задние помещения храма. Идите на восток до упора, после чего два раза пройдите на север. Войдите в комнату и дерните рычаг.

Выйдите в коридор и дойдите на север до его конца.

Войдите в комнату и идите в скрытый проход. Идите вниз.

Чтобы открыть проход дальше, вам нужно сделать, чтобы все линии рисунка зажглись.

Нажмите кнопки 1, 3, 6 и 8, чтобы собрать нужную комбинацию.

Выходите из храма тем же путем, которым пришли. Опасайтесь акулы, если вы не убили ее.

1.2.10 Дипатреанотр

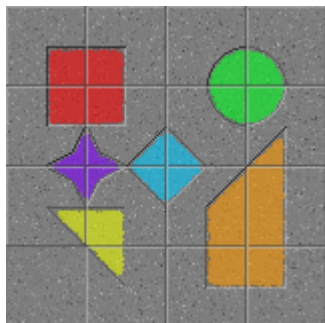
Отправляйтесь в Дипатреанотр. Если вы убили ската и поссорились с навьярами, то вас никуда не пустят.

1.2.10.1 Дипатреанотр, хорошие отношения

Идите в библиотеку, поднимитесь на второй этаж и поговорите с библиотекарем, Эйлехиарром. Спросите у него про карту, он расскажет вам про три ключа.

Спуститесь вниз и возьмите первую часть ключа у статуи.

Выйдите из библиотеки и осмотрите обелиск. Решите головоломку “пятнашки”. Это даст вам **красный камень**. Картинка должна сложиться следующим образом:



Идите в дом вождя. В жезле вождя вы увидите зеленый камень. Спросите его о нем, и он попросит вас принести три вещи.

Первым делом он попросит светящуюся капсулу с Атлантиды. Возвращайтесь на Атлантиду.

Возьмите **динамо-машину** из мастерской D.

Скажите Майклу Райту о просьбе вождя и он позволит вам взять **лампу** из шкафа в мастерской.

Используйте **ящик с инструментами** на **динамо-машине** и **лампе**, чтобы разобрать их.

Объедините разобранные **лампу** и **динамо-машину**, чтобы собрать лампу с динамо-машиной.

Отдайте ее вождю Дипатреанотра и он попросит вас принести **зуб акулы**.

Если у вас его еще нет, отправляйтесь в храм Ираафаанотра, идите на север до ущелья. В ущелье вы найдете акулу. Убейте ее **гарпуном** и заберите **зуб**.

Возвращайтесь к вождю Дипатреанотра. На этот раз он попросит вас принести ему **карту небесных огней** из Ираафаанотра. Он предупредит, что Ираафаанотр может быть против того, что вы отдадите карту им.

Отправляйтесь в Ираафаанотр.

Идите в библиотеку и спросите Ритларра про карту. Он расскажет, что ее взял навьяр по имени Аэдиенрр и отправился в Дипатреанотр.

Отправляйтесь в Дипатреанотр. Поговорите со стражником на окраине города. Он расскажет, что Аэдиенрр ушел на восток, к обелискам.

Возвращайтесь на Левиафан и плывите на восток, к обелиску. Вы можете высадиться, чтобы увидеть следы навьяра, ведущие на север.

Плывите на север до скалы. Вы снова можете высадиться, чтобы увидеть следы ведущие на запад.

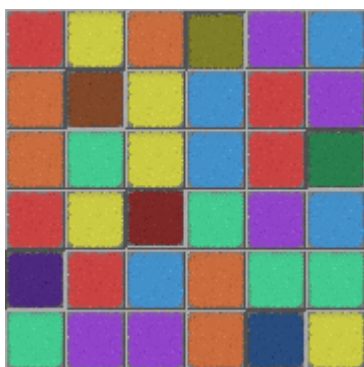
Плывите на запад. Вы увидите пещеру. Выходите из Левиафана и входите внутрь. Идите на северо-восток, на северо-запад, на северо-восток и снова на северо-восток. На вас нападет семейство крабов.

После победы над крабами двигайтесь на северо-запад и обыщите сумку навьяра.

Внутри вы найдете **карту небесных огней** и **записи Аэдиенрра**.

Вы можете отдать карту вождю Дипатреанотра или поступить иначе (влияет на концовку):

1. Вы можете найти то, что искал Аэдиенрр, для этого от входа в пещеру идите на северо-запад до конца(4 раза). Потом идите на северо-восток. Вы увидите сундучок. Используйте его, чтобы активировать головоломку. Вам нужно сделать так, чтобы была нажата одна кнопка каждого цвета, при этом не более 1-й кнопки в столбце и ряду. Решив головоломку, вы получите **жезл**. Верните его вождю Ираафаанотра, а **карту** – вождю Дипатреанотра. (Этот путь даст наилучшую концовку)



2. Отправляйтесь на Атлантиду и поговорите со Светловой. Попросите ее сделать **копию карты небесных огней**. Отдайте **копию** в Дипатреанотр, а **оригинал** верните вождю Ираафаанотра.

Когда вы отдадите вождю **карту небесных огней**. Вождь отдаст вам **зеленый камень**.

1.2.10.2 Дипатреанотр, плохие отношения

В Дипатреанотре вас не желают видеть. Вы не сможете никуда отойти от Левиафана.

Возвращайтесь на Левиафан и ждите ночи(в меню штурвала выберите “Дипатреанотр, ночь”).

Попросите Анну сопровождать вас.

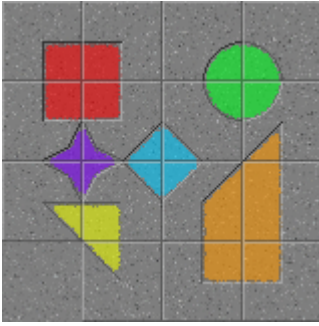
Выйдите из Левиафана. Вы окажетесь на окраине Дипатреанотра.

Идите к центру города. Зайдите в библиотеку и поднимитесь на второй этаж.

Осмотрите таблички. Анна расскажет вам про три ключа, которые позволят вам пройти в пещеру неподалеку от храма.

Первый ключ у статуи на первом этаже библиотеки. Возьмите его(**синий камень**).

Выйдите из библиотеки и осмотрите обелиск. Решите головоломку “пятнашки”. Это даст вам **красный камень**. Картинка должна сложиться следующим образом:



Идите в дом вождя. Поднимайтесь на второй этаж. Зайдите за угол. Убейте охранника гарпуном и войдите в спальню вождя. У его кровати стоит жезл. Возьмите из него зеленый камень. Вы можете вернуть жезл на место, но это уже ничего не изменит.

1.2.11 Храм Дипатреанотра

Отправляйтесь в храм Дипатреанотра. Следуйте вдоль скалы на восток. Вы найдете пещеру.

Высадитесь и войдите в пещеру.

Идите в «зеленый коридор» и применяйте **зеленый камень**.

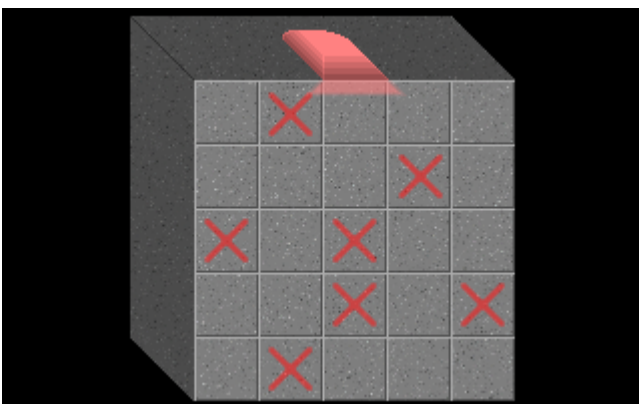
Вам потребуется дернуть рычаг в юго-восточной(правой нижней) комнате.

Подробное решение:

Дерните средний и правый рычаги. Идите на восток до конца. Дерните правый и левый рычаги. Идите в юго-западную комнату. Дерните левый рычаг. Идите в юго-восточную комнату.

Возвращайтесь в основную пещеру и идите в «красный коридор». Используйте **красный камень**, чтобы открыть проход.

Вы окажетесь в комнате, пол которой размечен на 25 квадратных клеток. Некоторые клетки будут подсвечены красными крестами. Запомните расположение этих клеток.



Теперь идите в «синий коридор». Используйте **синий камень**, чтобы открыть проход. Если вы перед этим не войдете в красную комнату, то любое действие вас убьет.

Вы окажетесь в комнате, очень похожей на красную. Ваша цель – добраться до дальней клетки напротив входа и дернуть там рычаг.

Возвращайтесь в основную пещеру. Там открылся скрытый проход, откуда можно взять **фрагмент карты**.

1.3 Поиски Лсэрианотра

1.3.1 Венаэданотр

В Венаэданотре вас встретят с распростертыми объятиями. Высаживайтесь из Левиафана. Вас встретит вождь и пригласит посетить его дом.

Осмотрите обелиск – это откроет вам местоположение храма Венаэданотра.

Идите в дом вождя(находится на севере). Он попросит вас о помощи, взамен предложит вам доступ в храм. Несколько дней назад группа исследователей пропала в ущелье неподалеку от города. Вам нужно узнать, что с ними случилось.

Отправляйтесь в гильдию исследователей(от центра города на запад, потом на север). Поговорите с Неаверром, главой гильдии, и он скажет вам, как найти ущелье.

Пройдите по ущелью до конца. Если с вами Леарр, она скажет, что чувствует себя не очень хорошо. Вы можете позволить ей вернуться на Левиафан или продолжить путь.

Если Леарр с вами, то когда вы дойдете до группы мертвых навьяров, Леарр остановится и откажется идти дальше. Она скажет, что они отравились ирфирром – ядом, попавшим в воду. Вы можете отправить ее на Левиафан одну или попросить кого-нибудь с Левиафана встретить ее. В любом случае, она уже заболела.

Идите дальше. Вы найдете еще живого навьяра. Возвращайтесь на Левиафан. Если вы отправили Леарр назад одну, то вам придется вернуться и за ней.

Вы автоматически вернетесь в Венаэданотр.

Отправляйтесь к лекарю(на восток и на юг), чтобы узнать у него, что сделать дальше.

Он попросит вас принести три ингредиента лекарства.

Каменный стебель вы найдете в северной части на востоке Венаэданотра.

Ядовитые водоросли вы найдете на южной окраине города.

Жгучий лист вы найдете в ущелье, в ответвлении.

Возвращайтесь к лекарю и скажите, что нашли все, что нужно.

Отправляйтесь на север к дому вождя и он отдаст вам часть ключа от храма(**Зеленый ключ от храма Венаэданотра**).

Отправляйтесь в гильдию исследователей и поговорите с Фанеарром. Он расскажет вам, что они искали «коробочку лучей», но источник ирфирра сделал проникновение туда навьяров невозможным. Фанеарр даст вам **навьярский ключ** и **табличку**.

1.3.1.1 Коробочка лучей (опционально)

Отправляйтесь в ущелье, к месту, где вы нашли Фанеарра. Откройте дверь **навьярским ключом**. Вас ждет головоломка — ханойские башни. Последовательность действий:

1-2, 1-3, 2-3, 1-2, 3-1, 3-2, 1-2, 1-3, 2-3, 2-1, 3-1, 2-3, 1-2, 1-3, 2-3.

Войдите внутрь и заберите коробочку лучей. Возвращайтесь на Левиафан и идите к Уолтеру Рэдклиффу(машинный отсек). Попросите его заняться коробочкой лучей.

1.3.2 Проникновение в храм Венаэданотра

Отправляйтесь в храм и идите к дому хранителя. Поговорите с хранителем и попросите у него ключ. Он откажется помогать вам и вы не сможете его убедить.

1.3.2.1 Усыпить хранителя(необходимо присутствие Анны на борту)

Поговорите с Анной(не через рацию или телефон) и попросите у нее совета. Она даст вам флакончик со **снотворным**.

Возвращайтесь в дом хранителя. Используйте **снотворное** на водоросли, что лежат на полке.

Выйдите из дома и вернитесь внутрь. Хранитель уже будет крепко спать. Спускайтесь в люк и включите фонарь в скафандре.

Осмотрите сундук. Вам нужно сделать, чтобы все клетки оказались нажатыми.

Нажмите следующие кнопки:

		X	
X			
			X
	X		

Вы получите **красный ключ от храма Венаэданотра**.

1.3.2.2 Просить помощи у вождя

Отправляйтесь к вождю Венаэданотра. Он скажет вам поговорить с Хисорром(лекарем).

Отправляйтесь к лекарю. Он скажет вам, что у него пропали рыбы, из которых он получал лекарство.

Вы можете поговорить с библиотекарем(библиотека находится к северу от дома лекаря) и он расскажет, что вчера какой-то навьяр делал что-то в саду у Хисорра, а потом уплыл на восток.

Отправляйтесь в сад Хисорра и выбирайтесь из него через дыру в решетке.

Следуйте по следам на юг, на восток(три раза), потом снова на юг. Вы увидите домик, в который можете войти. Войдите внутрь и заберите клетку.

Возвращайтесь к Хисорру и он даст вам **красный ключ от храма Венаэданотра**.

1.3.3 Храм Венаэданотра

Отправляйтесь в храм Венаэданотра и используйте ключи, чтобы открыть ворота.

Входите внутрь и идите в зал ответа. Осмотрите углубление в алтаре. Возвращайтесь в центральный зал.

Вы не сможете нажать кнопку руками, поскольку она слишком глубоко. Используйте **ружье**, чтобы нажать ее.

Идите в зал вопроса и поднимайтесь наверх. Вы окажетесь в лабиринте.

Идите на запад, на север, на запад. Возьмите у скелета копье.

Идите на восток, на юг, на восток, дважды на север, до конца на запад. Ждите, пока акула подойдет ближе и убейте ее копьем.

Идите дважды на юг, затем на восток. Вы увидите сундук. Это головоломка «продолжи числовую последовательность».

Порядок решения следующий:

1. У вас есть четыре числа: 1515, 2323, 3421, 4234
2. Рассматриваем каждый столбец индивидуально:
 1. 1, 2, 3, 4 — следующая 5.
 2. 5, 3, 4, 2 – следующая 3(здесь две пересекающихся последовательности — 5,4 и 3,2 или одна +1, -2, +1, -2)
 3. 1, 2, 2, 3 – следующая 3(здесь прибавляется 1 за каждые две строки)
 4. 5, 3, 1, 4 – следующая 2(здесь каждый раз вычитается 2 из предыдущего числа, а при переполнении — прибавляем 5)
3. Таким образом ответ 5332(красный, желтый, желтый, зеленый).

Открывайте сундук – вы получите **ключ**.

Идите на запад, до конца на север, на восток, на север, на запад, дважды на север, на восток, на юг, дважды на восток, на юг, дважды на восток. Используйте найденный **ключ**.

Идите на юг, дважды на восток, до конца на север, дважды на запад, на юг, на восток, дважды на юг. Используйте рычаг.

Идите дважды на север, на запад, на север, дважды на восток, до конца на юг. Используйте **табличку**, которую вам дал Фанеарр, на прорезь. Заберите **ключ из тайника**.

Возвращайтесь на север до конца, дважды на запад, на юг, на восток, на юг. Используйте **ключ из тайника** на замочную скважину.

Идите дважды на запад, дважды на север, на запад и выходите из лабиринта. Забирайте **фрагмент карты**.

Выходите в дверь — это вернет вас ко входу в храм.

1.3.4 Нлейисланотр

Отправляйтесь в Нлейисланотр. В город вас не пустят, поэтому можете сразу сдавать назад и покидать город.

Отступив, вы дождетесь ночи. Выходите из Левиафана. Дважды идите на восток вдоль скалы. Используйте хрупкую часть скалы, чтобы обрушить ее.

Возвращайтесь к Левиафану и идите к противоположной стене ущелья. Идите на восток, пока не дойдете до входа в пещеру. Входите внутрь.

Вас встретит Фаэтларр — один из навьяров, бывших с Уильямом на Надежде. Соглашайтесь с его предложением и он многое расскажет вам про экипаж Надежды. Он поможет вам получить фрагмент карты из Нлейисланотра.

Включите фонарь и идите в глубь пещеры. Она выведет вас в заброшенный район города. Идите в город. Потом на север до конца, дважды на запад, на север. Заходите в дом.

Говорите с Телхиарром, он даст вам **ключ от катакомб**.

Возвращайтесь к пещере, но не заходите внутрь. Идите дважды на запад и спускайтесь в люк. Используйте **ключ от катакомб** на дверь.

Идите на север, на запад. Дергайте рычаг. Возвращайтесь в коридор и идите на север.

Идите на восток и возьмите **бур**. Возвращайтесь в коридор и идите на запад. Ломайте стену буром. Идите в образовавшийся проход. Выходите в коридор на север и идите на запад до конца. Идите в комнату на юге и подберите **ключ**.

Возвращайтесь в коридор и идите дважды на восток. Идите на север и используйте найденный ключ на решетке.

Идите на север и на восток. Возьмите **водоросли**.

Идите на север. К северу от вас будет решетка. Идите на восток и на юг. Идите в комнату на востоке и заберите **ключ** у спящего навьяра.

Возвращайтесь к решетке. Открывайте ее **ключом**. Идите на север и подойдите к решетке на западе. Поговорите с заключенным. Он попросит еды. Дайте ему **водоросли**. Он скажет вам пароль от тайного прохода. Этот пароль отличается в каждой игре.

Идите четыре раза на юг, до конца на запад и на север. Вы увидите панель с кнопками. Введите код, сказанный вам навьяром.

Идите на юг и на восток до конца. Идите в комнату на севере. Там открылся скрытый проход. Идите в него и выходите в коридор на востоке.

Идите на юг и на восток. Используйте **ключ от катакомб**, чтобы пройти дальше на север. Идите в комнату на востоке и возьмите **светодиск**. Возвращайтесь в коридор и идите в комнату на севере. Берите **фрагмент карты**. Теперь у вас есть вся карта пути.

Чтобы вернуться на Левиафан идите дважды на юг, на запад, на север, дважды на запад, на юг, дважды на запад, дважды на юг, на восток, и на юг до выхода из катакомб. Возвращайтесь наверх и идите на восток до трещины в скале. Возвращайтесь в ущелье через пещеру.

1.3.5 Храм глубин (опционально)

Если вы отдали коробочку лучей Рэдклиффу, он уже должен был установить ее в кают-компани. Если нет — вы можете отдать ее ему сейчас и отправиться в любое место, кроме Лсэрианотра. После этого коробочка лучей будет настроена.

Используйте **светодиск из катакомб** на коробочке лучей, чтобы получить карту пути в неизвестный храм.

Отправляйтесь туда на Левиафане. Вы окажетесь в лабиринте.

Отправляйтесь на северо-восток, на восток, на северо-восток, на восток, на юго-восток, на северо-восток, на северо-восток, на юго-восток, на юго-восток, на юго-запад. Здесь вы сможете высадиться.

Идите по мосту. Вы окажетесь у пульта с шестью кнопками. Пароль написан на светодиске и различается в каждой игре. Попытавшись ввести его, вы обнаружите, что часть кнопок не работает. Чтобы ввести цвет, кнопка которого не работает, используйте панель под пультом. Отсоедините работающую кнопку и нужную. Подсоедините провод от работающей кнопки в разъем цвета, который хотите ввести.

Внутри вы найдете маленькую коробочку. Она пригодится вам для получения одной из концовок.

Возвращайтесь на Левиафан. На вас нападет кракен. Старайтесь использовать звуковую пушку, чтобы отбивать несколько щупалец сразу. Торпеды наносят больше урона, но их нужно перезаряжать и они атакуют только одно щупальце. За один ход вы можете повернуться на 90 градусов.

1.4 Лсэрианотр

Отсюда пути назад не будет. Есть несколько способов добиться большинства из концовок.

Как только вы прибудете в город, вас встретит Аэдхиарр – правая рука Уильяма Дрейка, которого навьяры, прибывшие вместе с ним в Лсэрианотр стали считать своим властителем.

Вы можете расспросить его об Уильяме и Наэтвьирре. Он не оставит вам выбора, кроме как проследовать за ним. Независимо от ваших действий, на Левиафане останется Фаэтларр.

Аэдхиарр приведет вас к Уильяму Дрейку. Наэтвьирр оказывается древней машиной и Уильям уже готов оживить его. Здесь у вас есть выбор — попытаться спорить с Уильямом и оказаться в тюрьме или участвовать в оживлении Наэтвьирра.

У вас будет немного времени, чтобы сделать что-то. Если у вас есть ключ от храма – вы можете передать его отцу. Это закончит игру.

Вы можете просто подождать(всего у вас есть пять действий, до пробуждения Наэтвьирра). В этом случае, если у вас есть ключ, вы можете активировать его сами или передать отцу – это закончит игру.

Если у вас ключа нет, то что бы вы ни выбрали, Наэтвьирр предложит вам подчиниться ему. Если вы откажетесь — вы отправитесь в тюрьму.

1.4.1 Лсэрианотр, противостояние

Если вы откажетесь помогать Уильяму, то вас запрут в камере.

В следующем эпизоде вы будете играть за Фаэтларра.

Возьмите **ящик** и **копье**. Отправляйтесь в шлюзовую камеру и поднимайтесь в люк. Группа стражников не даст вам выйти просто так. Используйте **ящик с инструментами** на них. Выходите наружу и идите к двери. Используйте **ящик** на панели, чтобы открыть ее. Используйте панель еще раз, чтобы открыть дверь.

Идите дважды по часовой стрелке, пока не дойдете до решетки. Используйте **ящик с инструментами** на решетку, чтобы открыть ее.

Входите в сервисный тоннель. Это лабиринт, но здесь проходы обозначены необычным образом – в соседних комнатах одним и тем же цветом обозначен один и тот же проход. То есть в первой комнате красный проход ведет во вторую, а во второй – в первую. Так же в каждой комнате ее положение отмечено двумя цветами в навьярской системе.

Идите по следующей последовательности: красный, синий, желтый, зеленый, желтый, зеленый, красный, синий, красный, зеленый. Выходите из тоннеля. Оглушите стражника ящиком и используйте стол, чтобы открыть дверь. Входите в нее. Эпизод за Фэатларра закончен.

В бою идите на восток, чтобы взять револьвер. После завершения боя, Фэатларр скажет, что среднее кольцо почти не населено и предложит отправиться туда. Следующей вашей целью будет выяснить, как пробраться в центр города.

Выходите из убежища и идите дважды по часовой стрелке. Войдите в библиотеку. Откройте запись 000, чтобы узнать в какой записи хранятся необходимые вам сведения. Вы узнаете, что попасть во внутреннее кольцо можно через сервисные тоннели.

Возвращайтесь в город и идите три раза против часовой стрелки. Входите в сервисный тоннель.

Идите по следующей последовательности: красный, желтый, красный, зеленый, красный, синий, желтый, красный, синий, красный, желтый, зеленый, желтый, красный. Выходите из тоннеля. Вы окажетесь в электростанции. Вам нужно остановить ее. Используйте экран. Вам нужно, чтобы квадратик в середине был изолирован от линий по краям. Это можно сделать двумя способами — направив все соединения внутрь или наружу.

Блокируйте левый переключатель. Делайте поворот по часовой. Нижний. Против часовой. Против часовой. Левый. Против часовой. Верхний. Против часовой. Правый. Против часовой.

Теперь будьте наготове. Как только вы выйдете в город, вам придется избегать патрулей стражников. Механика здесь отличается от механики в складе 32. Вам нужно пройти до сервисного тоннеля в направлении против часовой стрелки.

Здесь положения стражников детерминированы, поэтому привожу полное прохождение:

Против часовой стрелки. В помещение. Ждите, пока стражник не уйдет(кликайте на заголовок комнаты). Возвращайтесь в город. Против часовой стрелки. Против часовой стрелки. В помещение. Ждите, пока стражник не уйдет(кликайте на заголовок комнаты). Против часовой стрелки. В помещение. Ждите пока стражник окажется вдалеке. Идите против часовой стрелки. В помещение. Ждите пока стражник уйдет. Выходите. Идите против часовой стрелки. Входите в сервисный тоннель.

Идите по следующей последовательности: синий, желтый, синий, зеленый, красный, желтый, красный, зеленый, красный, желтый, красный, синий, красный.

Выходите из тоннеля в подводный коридор. Здесь у вас ограниченный запас воздуха.

Двигайтесь следующим образом: налево, вперед вперед, направо, направо, вперед, вперед, налево.

Поднимайтесь наверх. Вы окажетесь в еще одном сервисном тоннеле.

Идите по следующей последовательности: красный, желтый, красный, синий, желтый, красный, желтый, зеленый, красный, желтый, синий, зеленый, желтый, синий, красный, желтый, зеленый.

Выходите из тоннеля и готовьтесь к финальной битве.

1.4.2 Финальная битва

Ваши соратники ворвутся в комнату как нельзя вовремя.

Прохождение этой битвы может не оказаться простым.

Следует иметь в виду, что через пять ходов зарядится пилон. Он испепелит вас на месте. Либо своевременно уничтожайте генератор, занятый пилоном, либо уничтожьте сам пилон.

Рекомендуемый способ прохождения:

1. Уничтожить пилон. Лучше всего это сделать руками. Из кольца попасть будет очень сложно.
2. Устранить Аэдхиарра и Уильяма(вы можете не делать этого, но Аэдхиарр будет весьма агрессивен, а Уильям будет стрелять в вас только если подойдете слишком близко).
3. Уничтожить генераторы, заряжающие оружие Наэтвирра (символы с молнией и двумя скобками). Разряд(молния) заряжается быстрее чем ударная волна, но у него меньше вероятность отбросить вас назад(может мешать достать до генераторов у противоположной стены).

Поздравляем, вы прошли игру.