

Пробуждение

By Khaelenmore Thaal

Версия 0.10

Содержание

1. Вступление.....	4
2. Карты.....	5
2.1 Окрестности Дипатреанотра.....	5
2.2 Ущелье у старого храма.....	6
2.3 Пещера у Дипатреанотра.....	7
2.4 Окрестности Венаэданотра.....	7
2.5 Храм Венаэданотра.....	8
2.6 Катакомбы Нлейисланотра.....	9
2.7 Ущелье неизвестного храма.....	10
2.8 Сервисные тоннели Лсэрианотра.....	11
3. Головоломки и загадки.....	12
3.1 Ремонт воздуховодов.....	12
3.2 Обслуживание Солиса.....	12
3.3 Загадки из старого храма.....	12
3.3.1 Первая загадка.....	12
3.3.2 Вторая загадка.....	12
3.4 Задача из храма Ираафаанотра.....	13
3.5 Головоломка из храма Ираафаанотра.....	13
3.6 Сундук в пещере с крабами.....	14
3.7 Пещера у храма Дипатреанотра.....	14
3.8 Головоломка в ущелье Венаэданотра.....	15
3.9 Головоломка в доме хранителя.....	15
3.10 Сундук в храме Венаэданотра.....	16
3.11 Электростанция Лсэрианотра.....	16
4. Прохождение.....	17
4.1 Лондон.....	17
4.1.1 Порт.....	17
4.1.1.1 Вариант 1 (самый дешевый).....	17
4.1.1.2 Вариант 2 (обычный).....	17
4.1.2 Гостиница.....	17
4.1.3 Склад 18.....	17
4.1.4 Дом Райта.....	18
4.1.5 Док 2.....	18
4.1.6 Дом Райта.....	18
4.1.7 Склад 32.....	19
4.1.8 Док 2.....	19
4.1.9 Доп. Сцена.....	20
4.2 Атлантида.....	21
4.2.1 Вступление.....	21
4.2.2 Ремонт воздуховодов.....	21
4.2.3 Обслуживание Солиса.....	22
4.2.4 Поиск виновных.....	22
4.2.5 Возвращение Левиафана.....	23
4.2.6 Поиски старого храма.....	23
4.2.6.1 Убить ската.....	23
4.2.6.2 Уничтожить вход.....	24
4.2.6.3 Дождаться ночи.....	24
4.2.6.4 Прогнать ската.....	24
4.2.6.5 Найти другой вход.....	24
4.2.7 Старый храм.....	24
4.2.8 Ираафаанотр.....	25

4.2.8.1 Проникновение в храм без помощи Леарр.....	25
4.2.8.2 Храм Ираафаанотра.....	25
4.2.9 Дипатреанотр.....	26
4.2.9.1 Дипатреанотр, хорошие отношения.....	26
4.2.9.2 Дипатреанотр, плохие отношения.....	27
4.2.10 Храм Дипатреанотра.....	27
4.3 Поиски Лсэрианотра.....	29
4.3.1 Венаэданотр.....	29
4.3.1.1 Коробочка лучей (опционально).....	29
4.3.2 Проникновение в храм Венаэданотра.....	30
4.3.2.1 Усыпить хранителя(необходимо присутствие Анны на борту).....	30
4.3.2.2 Просить помощи в Венаэданотре.....	30
4.3.3 Храм Венаэданотра.....	30
4.3.4 Нлейисланотр.....	31
4.3.5 Храм глубин (опционально).....	32
4.4 Лсэрианотр.....	32
4.4.1 Лсэрианотр, противостояние.....	33
4.4.2 Финальная битва.....	34

1. Вступление

Если вы все еще не знаете этого, то Пробуждение – это текстовая игра в жанре "приключение", позволяющая вам побыть в роли Дэвида Дрейка.

Несколько лет назад, когда Дэвиду было 10 лет, его отец, Уильям Дрейк, владелец транспортной компании Вестхейвен Трансоушен, пропал при невыясненных обстоятельствах вместе с другими руководителями компании.

После исчезновения отца Дэвид жил в Вашингтоне с матерью. Он пошел по стопам отца и выучился на инженера-кораблестроителя. Несколько дней назад в доме, где он жил, был обнаружен тайник, хранящий секретные документы отца – карты, указывающие, по-видимому, на какие-то тайники Уильяма и записка с адресом и именем.

Одержимый идеей узнать больше Дэвид отправляется в Лондон...

В процессе игры вам предстоит разгадать тайну исчезновения Уильяма; познакомиться с жителями Атлантиды – автономной подводной станции, построенной Уильямом; встретить расу подводных жителей – навьяров; разгадать древние тайны навьяров и поучаствовать в осуществлении древнего пророчества.

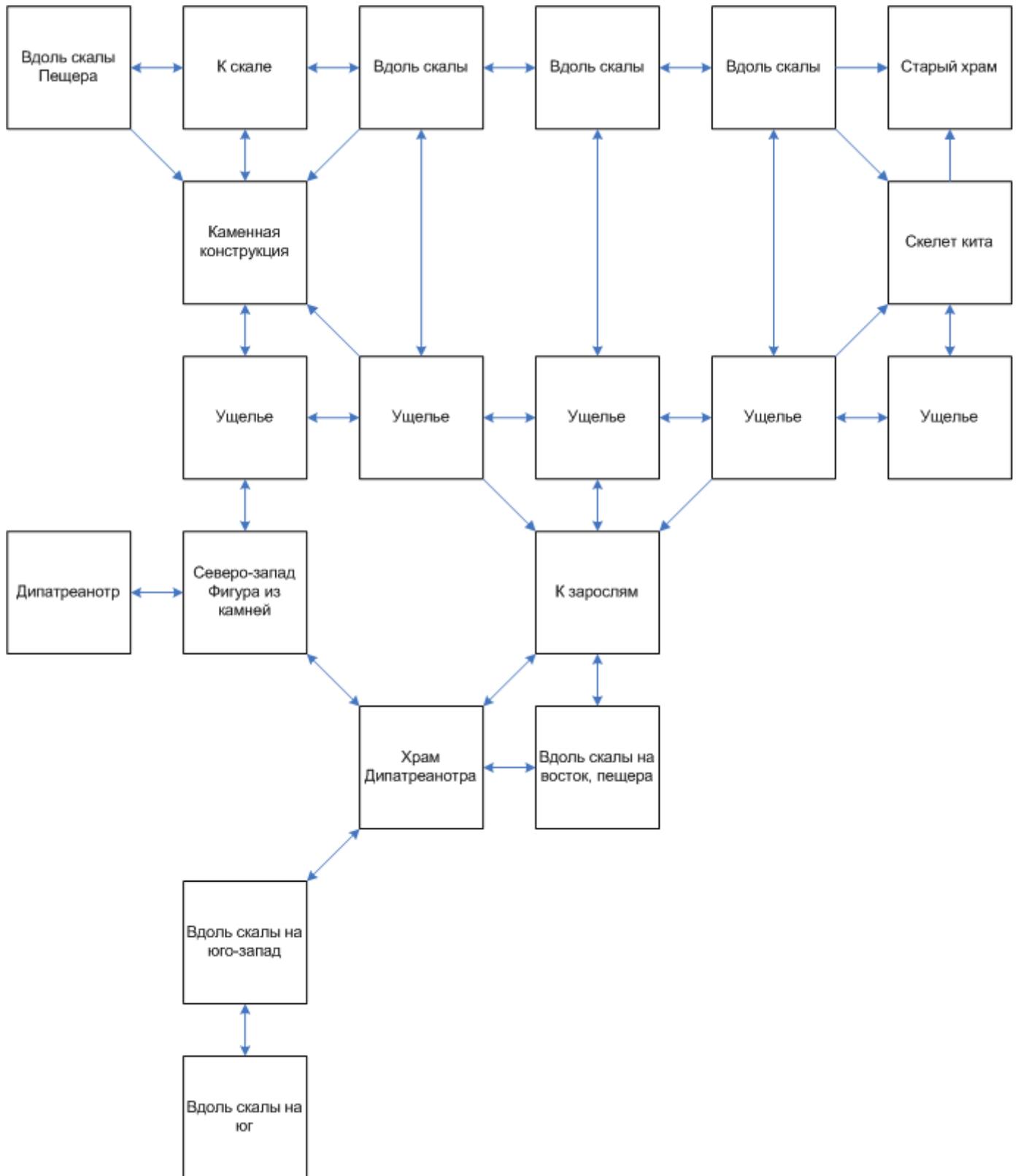
Пробуждение – игра большая и сложная, при ее прохождении вам не мешает знать несколько основных моментов:

1. Каждый ваш выбор может иметь значение, всегда думайте прежде чем что-либо сказать или сделать. Внимательно читайте тексты – игра дает достаточно информации, чтобы понять, как поступить правильно.
2. Даже при использовании данного руководства, вам потребуется запоминать или записывать некоторые вещи. В руководстве такие моменты будут отмечены явно.
3. Будьте готовы запоминать или зарисовывать карты лабиринтов(если вы не используете руководство). Все лабиринты располагаются на квадратной сетке, однако доступные направления отличаются от лабиринта к лабиринту.
4. Если игра не окончена, значит не все потеряно. В игре нет тупиковых ситуаций. Если игра не говорит вам «вы проиграли», значит вы можете пройти ее до конца и увидеть последствия ваших действий. **Исключение: В Лондоне у вас могут закончиться деньги. В этом случае вам придется начать сначала.**
5. Советуйтесь с экипажем. Люди и навьяры на Левиафане могут подсказать что-то дельное.

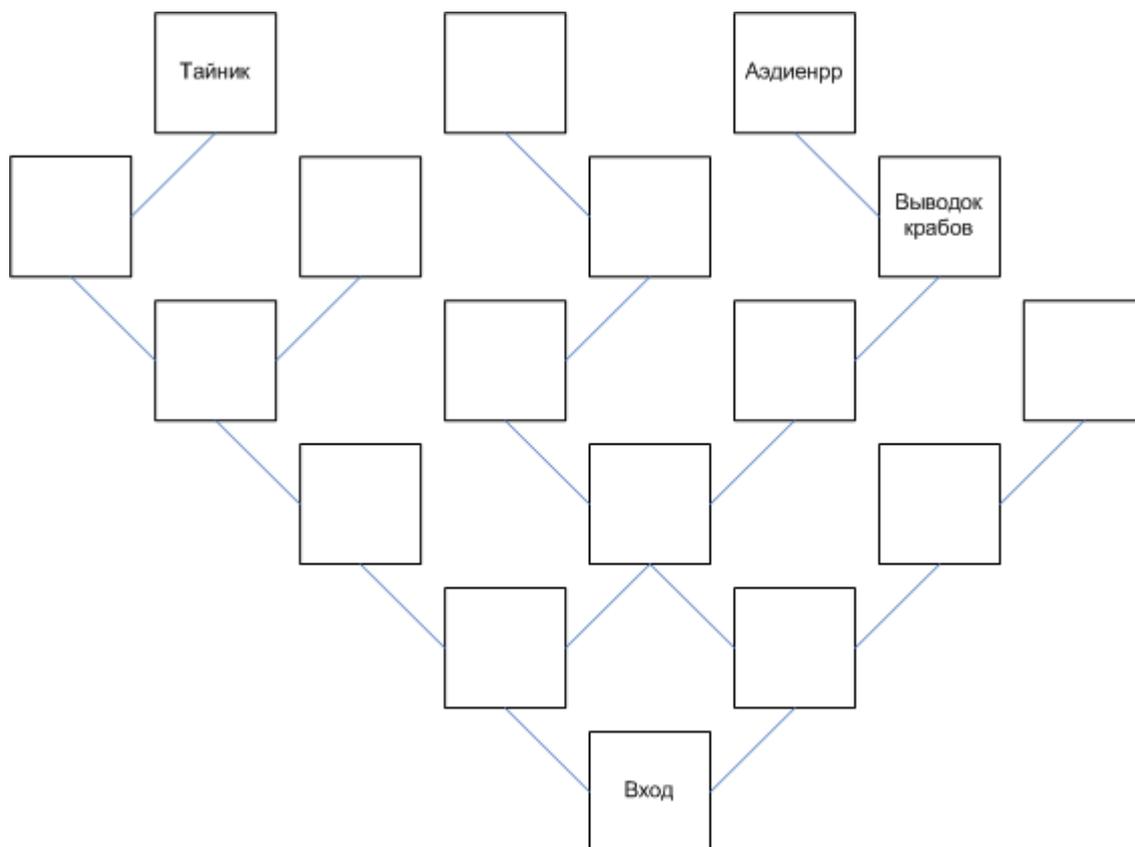
Это руководство откроет вам все секреты Пробуждения. Не читайте его, если хотите пройти игру самостоятельно. Для вашего удобства, я разделил описания лабиринтов и паззлов, а в конце привел полное прохождение игры для получения наилучших возможных концовок.

2. Карты

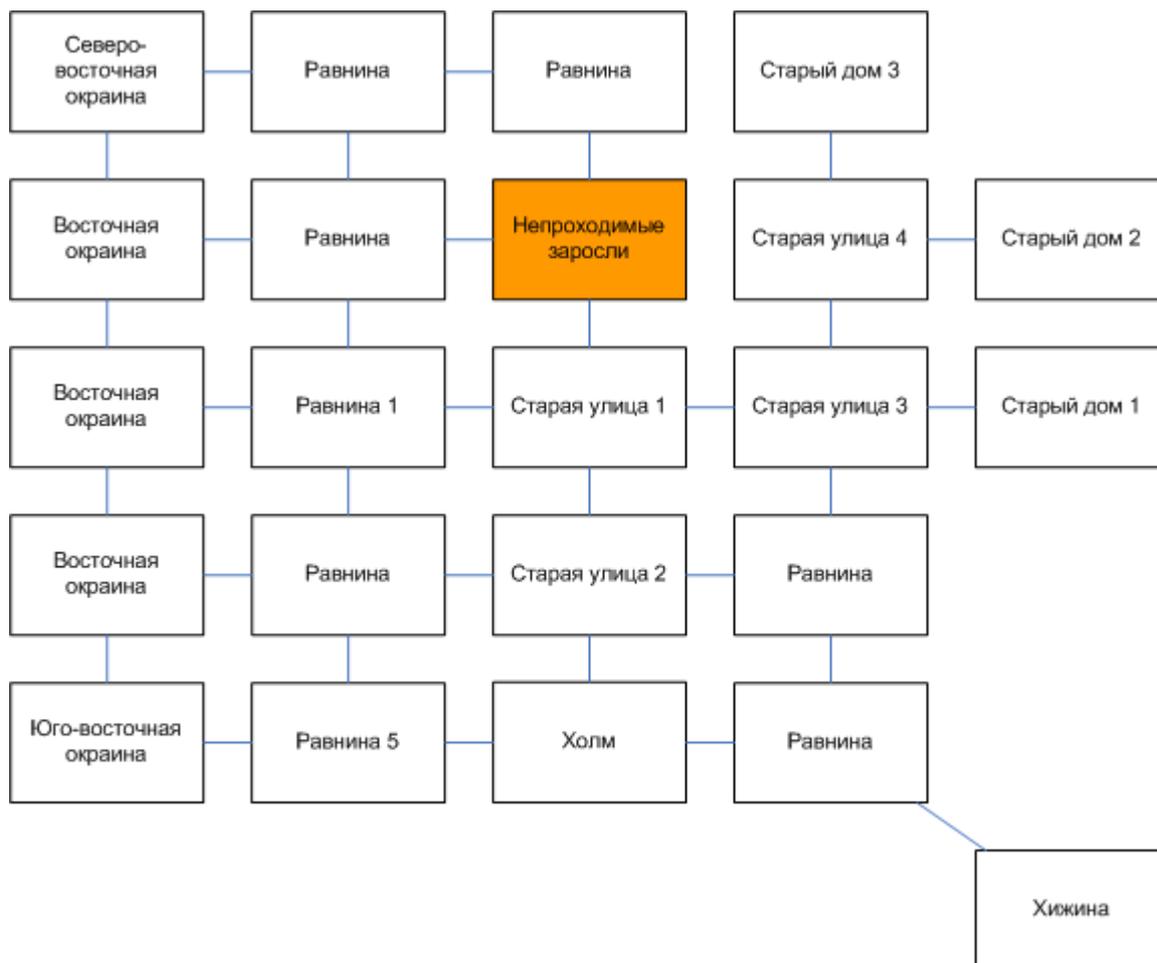
2.1 Окрестности Дипатреанотра



2.3 Пещера у Дипатреанотра



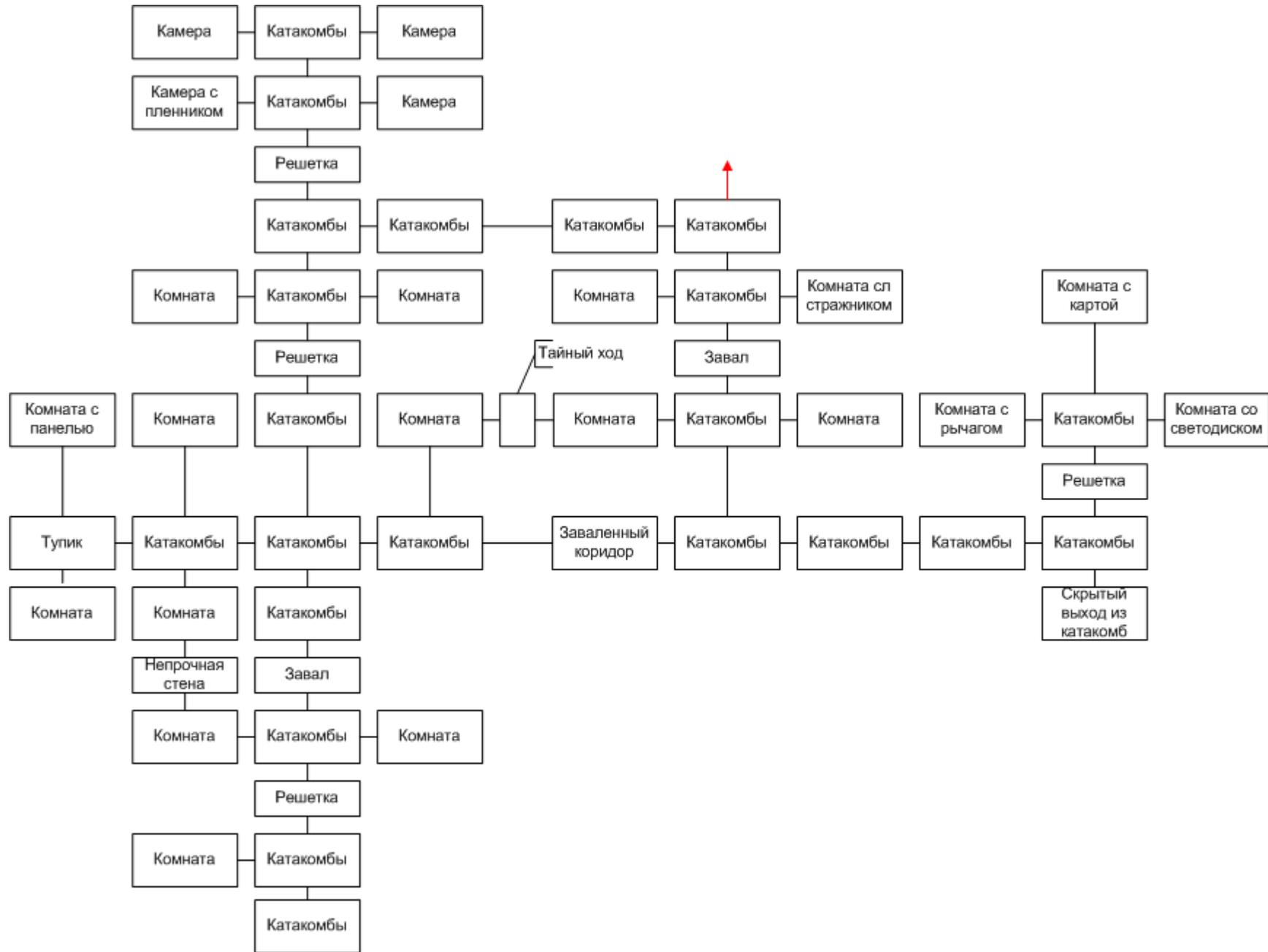
2.4 Окрестности Венаэданотра



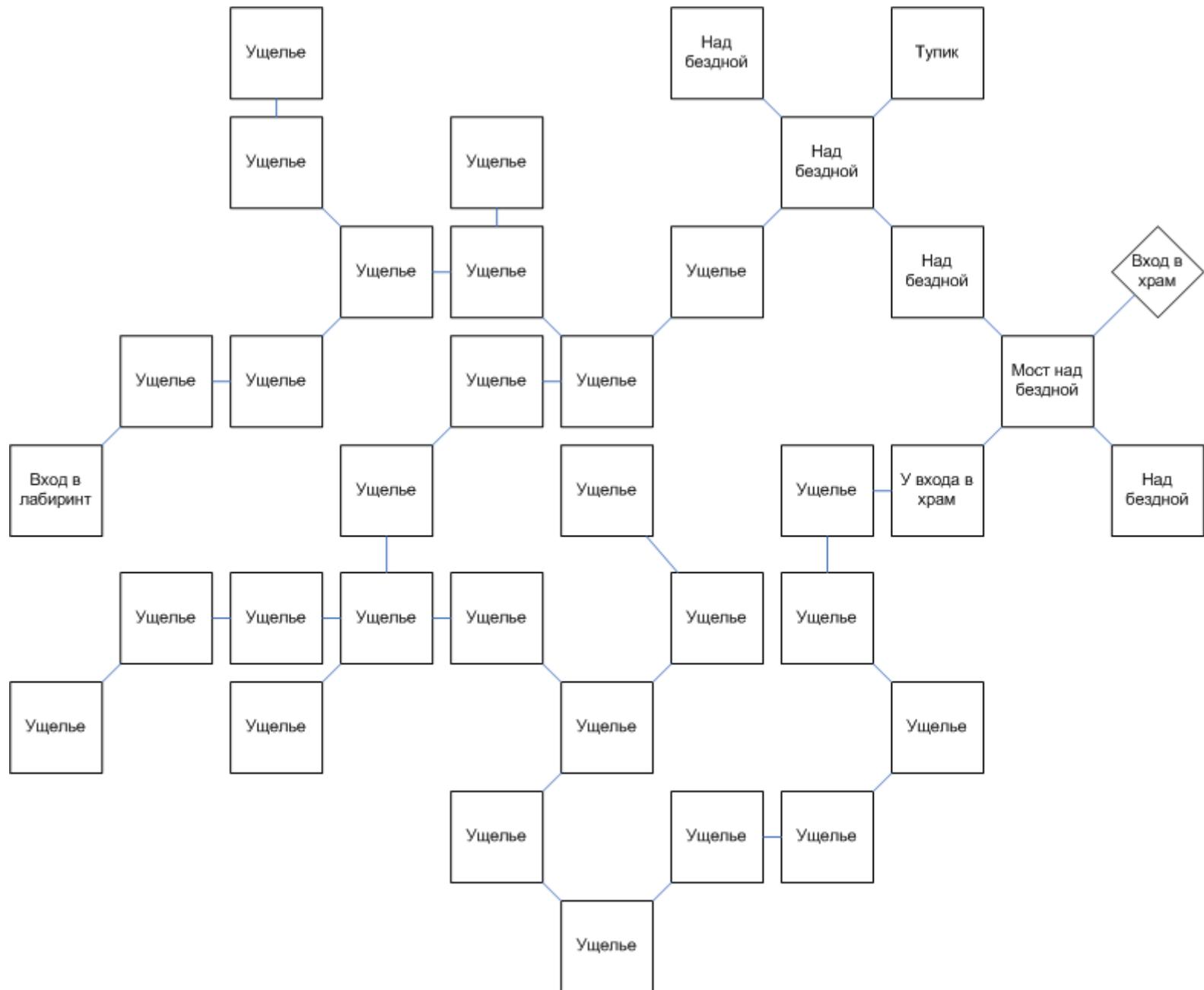
2.5 Храм Венаэданотра



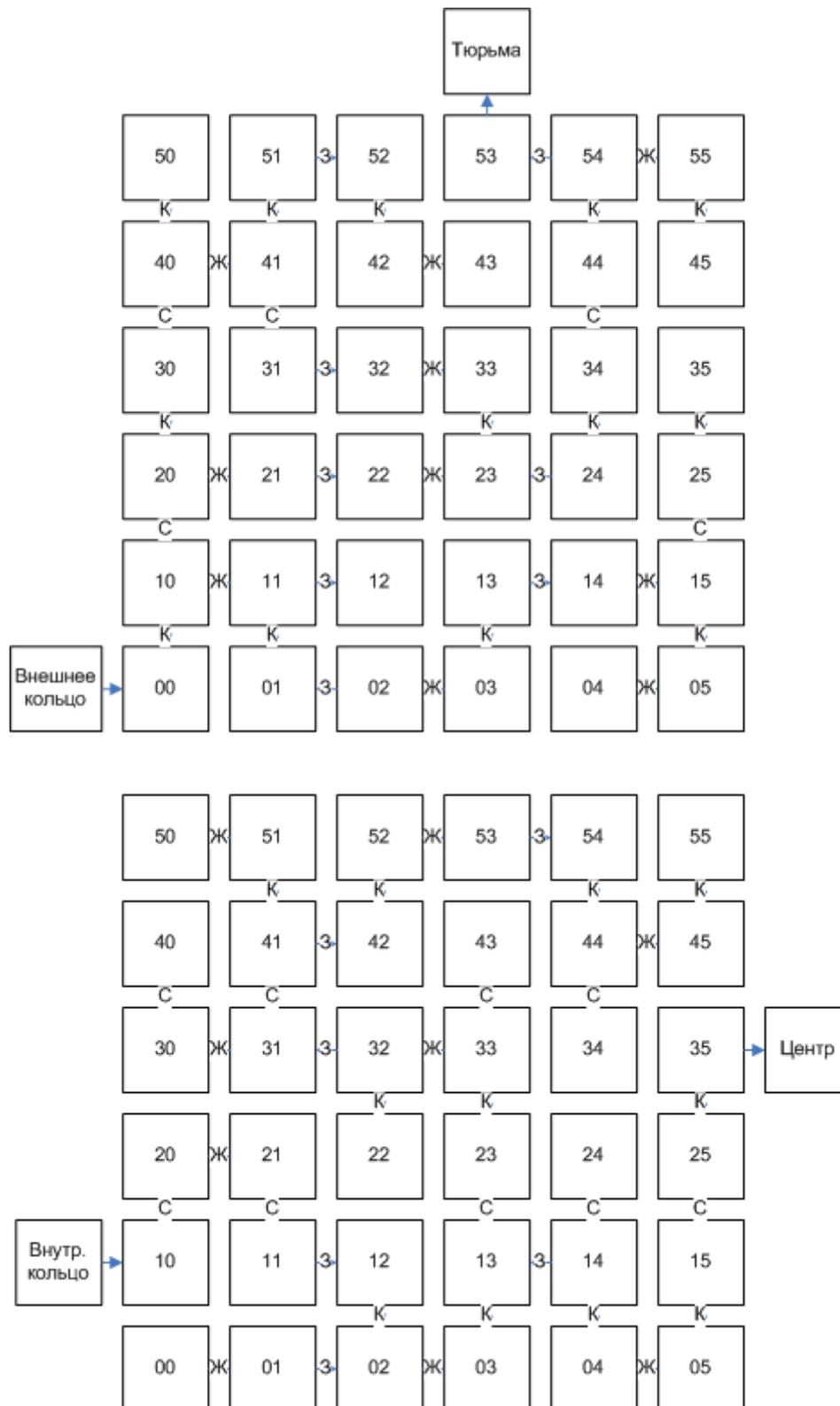
2.6 Катакомбы Нлейисланотра



2.7 Ущелье неизвестного храма



2.8 Сервисные тоннели Лсэрианотра



3. Головоломки и загадки

3.1 Ремонт воздухопроводов

Таблица по замене труб (в графе «замена» указана труба, присутствующая на станции).

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

3.2 Обслуживание Солиса

Вам нужно обеспечить давление в вентилях соответственно следующей инструкции:

Используйте вентили «А» и «В» для регулировки давления. Вентили 1-5 нужны для перекрытия подачи пара в отдельные трубы. Для оптимальной работы давление в трубе должно быть в диапазоне 245-255КПа. Внимание: Не перекрывайте вентили без необходимости -- это снижает производительность!

Давление в трубах рассчитывается по формуле $p = b / a * 5 / c + r$, где

а – значение на вентиле «А»,

б – значение на вентиле «В»,

с – количество открытых вентилях,

г – случайное число от -5 до 5.

В вентиле с проблемой давление будет на 20-55 больше, чем в остальных.

Решение: Отключите проблемный вентиль и установите вентиль «А» в значение 6.

3.3 Загадки из старого храма

3.3.1 Первая загадка

Сама загадка звучит так:

«Многие покинули этот дом, чтобы поселиться рядом с ним и никогда более не вернуться. Многие другие навещают его регулярно, не оставляя надолго. Остальные же, так и остались там, не покидая его никогда. Назови этот дом, когда тебя об этом попросят».

Ответ на эту загадку – море. В переводе на навьярский – aed'rr.

3.3.2 Вторая загадка

«Назови себя и ты войдешь» гласит надпись на стене.

Ответ – человек или «я человек». В переводе на навьярский – he'vji'a'rr или i'yhe'he'vji'a'rr.

3.4 Задача из храма Ираафаанотра

Полностью загадка звучит так:

В незапамятные времена жил навьяр по имени Теарр ушел из родного города в поисках нового места для жизни. В далеком ущелье он основал новое поселение, куда привел и других навьяров. Они построили несколько домов так, что в каждом доме жило одинаковое количество навьяров и количество домов было равно количеству навьяров, живущих в каждом доме. Долгие годы они жили не зная бед. Однажды, к в поселение пришла группа из восьми навьяров -- это были заблудившиеся странники из одного из ближайших городов. Очарованные миром и покоем отдаленного поселения они решили остаться в нем. Теарр разрешил им остаться. Они построили себе дома, так что в каждом доме по-прежнему жило столько же навьяров, сколько и раньше, и стали жить в городе. Прошли месяцы и молодому навьяру Эйлепаирру надоело несменяющееся однообразие тихой жизни. Он скучал по странствиям и твердо решил покинуть город. Однако, Теарр не позволил ему уйти. Правитель опасался, что тот раскроет местоположение города и привлечет сюда недругов. Эйлепаирр долгое время ждал, но однажды ночью ему удалось сбежать. Долго Эйлепаирр скитался, но так и не нашел других навьяров. Расстроившись, он решил вернуться в город Теарра. Но дойдя до места, он обнаружил лишь пустые дома. Поселение стояло покинутым. Шесть пустых домов и ни одного навьяра поблизости.

Сколько навьяров могло жить в одном доме? Текст легенды неоднозначен, но каждый ответ поможет тебе.

Решение:

Пусть x – количество навьяров в одном доме.

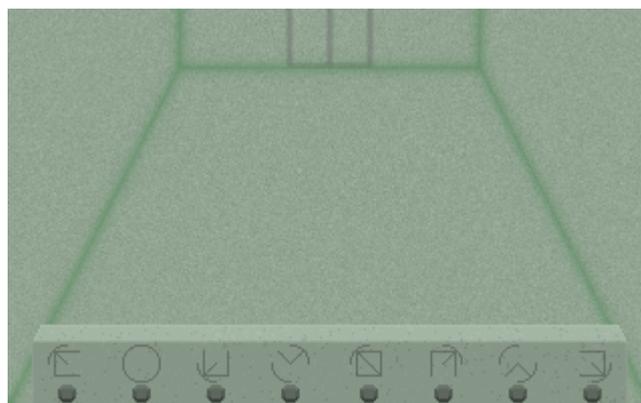
Тогда изначально в городе жило x^2 навьяров.

В город пришла группа из восьми навьяров, всего их стало $x^2 + 8$.

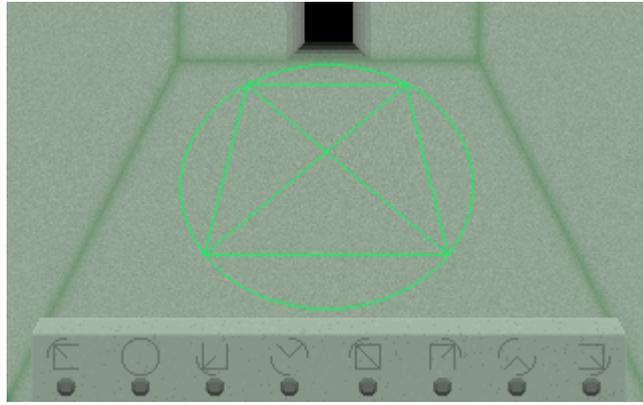
Когда город остался покинутым, осталось шесть домов, в каждом из которых ранее жили x навьяров – то есть $x^2 + 8 = 6*x$. Это самое обычное квадратное уравнение: $x^2 - 6*x + 8 = 0$.

Решаем его любым доступным способом и получаем ответ: 2 и 4 (оранжевый и зеленый рычаги).

3.5 Головоломка из храма Ираафаанотра



Над каждой кнопкой нанесены линии, которые включаются этой кнопкой. Ваша задача сделать так, чтобы загорелись все линии, как на рисунке ниже.



Для этого необходимо нажать на кнопки(считая слева направо): первую, третью, шестую, восьмую.

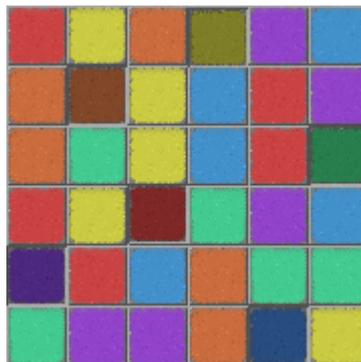
3.6 Сундук в пещере с крабами

Вы увидите 36 разноцветных кнопок. Ваша задача нажать кнопки таким образом, чтобы в каждом ряду и каждом столбце была нажата ровно одна кнопка. При этом все нажатые кнопки должны быть разного цвета.

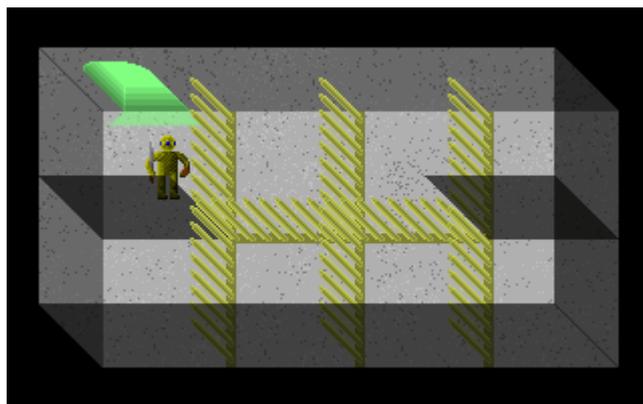
Для решения этой головоломки вы можете использовать подсказку, которую дает вам Светлова – последовательность чисел «0 4 5 3 1 2».

Каждое число в этой последовательности соответствует цвету кнопки, а ее место в последовательности – столбцу.

Правильное решение приведено на рисунке ниже.



3.7 Пещера у храма Дипатреанотра



Здесь вам нужно попасть в правую нижнюю комнату, где расположен рычаг, который необходимо дернуть для продолжения.

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.

3.8 Головоломка в ущелье Венаэданотра



Экран на рисунке выше показывает изначальное состояние головоломки. Нетрудно догадаться, что это классическая головоломка «ханойские башни». Вам нужно перенести все прямоугольники на третий столбец. Вы можете переносить только одно кольцо за один раз и не можете поместить большее кольцо в столбец, где уже лежит меньшее. После решения экран головоломки примет вид как на рисунке ниже.



Последовательность действий для оптимального решения: 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.

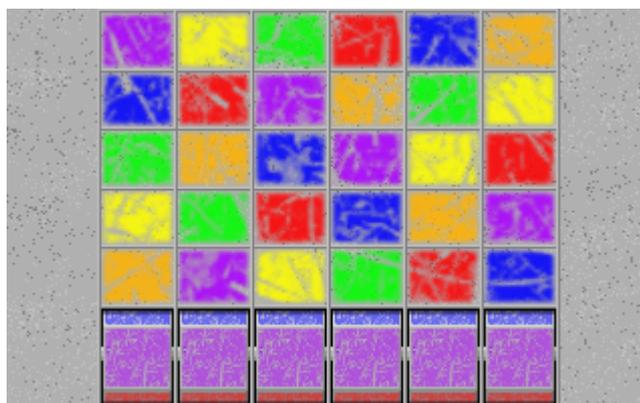
3.9 Головоломка в доме хранителя

Перед вами квадрат разделенный на 16 частей-кнопок. При нажатии на любую из них она и все соседние с ней меняют свое состояние. Для того, чтобы открыть сундук нужно, чтобы все кнопки были нажаты.

Для наиболее быстрого решения нажмите кнопки, отмеченные значком «X» на схеме ниже:

		X	
X			
			X
	X		

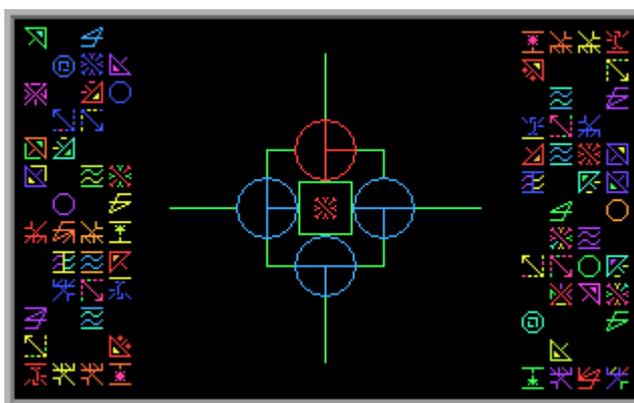
3.10 Сундук в храме Венаэданотра



Здесь вам потребуется выбрать на кольце(внизу каждого столбца) цвет, отсутствующий в данном столбце.

Правильный ответ: Красный, синий, оранжевый, желтый, фиолетовый, зеленый.

3.11 Электростанция Лсэрианотра



Здесь вам потребуется сделать так, чтобы не осталось ни одного соединения центрального квадратика с линиями по краям. Это можно сделать двумя способами – направив все соединения внутрь или наружу. Переключатели(кружки) можно поворачивать против или по часовой стрелке. Поворачиваются всегда три переключателя из четырех.

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

4. Прохождение

4.1 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.

4.1.1 Порт

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

4.1.1.1 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.

4.1.1.2 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.

4.1.2 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».

4.1.3 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.

4.1.4 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.

4.1.5 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.

4.1.6 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.

4.1.7 Склад 32

Поговорите с охранником. 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, вернуть ключик на место и погасить **лампу**.

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

4.1.8 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 шлюза) 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 около 3-х минут) или вернуться к Райту и пригласить его в экипаж.

Как только насосы отключатся, отправляйтесь на Атлантиду.

4.1.9 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.

4.2 Атлантида

4.2.1 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.

4.2.2 Ремонт воздуховодов

Идите к Мари Легран в библиотеку(Окулус, библиотека) 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.

Подсказка по тому какую трубу на какую можно заменить находится в разделе [3.1](#).

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

4.2.3 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 головоломку самостоятельно.

Подсказка по ее решению находится в разделе [3.2](#).

Возьмите **часы** (это необязательно).

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

4.2.4 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 них и уточните, 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. Также, 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.

4.2.5 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 даст вам местоположение храма Дипатреанотра и расскажет про старый храм. К сожалению, никто не знает, где находится последний.

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 книгу, 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. Во вложениях в книге будут появляться некоторые легенды, встреченные вами по ходу игры.

4.2.6 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.

Карта этой местности приведена в разделе [2.1](#).

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.

4.2.6.1 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.

4.2.6.2 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. Карта ущелья приведена в разделе [2.2](#).

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.

4.2.6.3 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, когда он вернется.

4.2.6.4 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.

4.2.6.5 Найти другой вход

Находясь вдали от входа в храм, осветите скалы справа от входа. Вы обнаружите ущелье. Карта ущелья приведена в разделе [2.2](#).

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.

4.2.7 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 через некоторое время он вернется 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. Вы можете подсмотреть ответ в секции [3.3.1](#). 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”. Произнесите ответ в кодировщик, чтобы открыть проход к фрагменту карты. Ответ вы найдете в секции [3.3.2](#).

Включите лампу и заберите металлическую табличку([фрагмент карты](#)).

Возвращайтесь на Атлантиду для завершения этого задания.

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

4.2.8 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 карте пути в Лсэрианотр 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.

4.2.8.1 Проникновение в храм без помощи Леарр

Здесь вам не помешает [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.

4.2.8.2 Храм Ираафаанотра

Посетите зал вопроса и зал ответа. В зале вопроса вы увидите вопрос: “Сколько навьяров жило в одном доме”, а в зале ответа прочтаете легенду. Решение этой задачи вы сможете найти в разделе [3.4](#).

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 решить головоломку. Решение приведено в разделе [3.5](#).

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

4.2.9 Дипатреанотр

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

4.2.9.1 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**. Если вам нужна подсказка в виде оригинальной картинки – обратитесь к Эйлехиарру(библиотекарю).

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**(он будет на Левиафане если вы посещали подводные локации) 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. Ее карту вы найдете в разделе [2.3](#). Выходите из Левиафана и входите в пещеру. Идите на северо-восток, на северо-запад, на северо-восток и снова на северо-восток. На вас нападет семейство крабов. Для победы над ними встаньте в правый нижний угол – оттуда защищаться будет удобнее всего.

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

Внутри вы найдете [карту небесных огней](#) и [записи Аэдиенрра](#).

Поговорите насчет карты с экипажем Левиафана. У вас есть три варианта разрешения этой ситуации:

Вы можете отдать карту вождю Дипатреанотра(наихудшая концовка) или поступить иначе:

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. Если вам нужна подсказка – покажите карту Светловой. Решение головоломки приведено в секции [3.6](#). Решив головоломку, вы получите [жезл](#). Верните его вождю Ираафаанотра, а [карту](#) – вождю Дипатреанотра. Этот путь даст наилучшую концовку.
2. Отправляйтесь на Атлантиду и поговорите с Райтом. Попросите его сделать [копию карты небесных огней](#). Отдайте [копию](#) в Дипатреанотр, а [оригинал](#) верните вождю Ираафаанотра.
3. Отдать карту вождю Дипатреанотра (наихудшая концовка). Вы все еще можете вернуть записи Аэдиенрра в Ираафаанотр, но это ни на что не повлияет.

Когда вы отдадите вождю [карту небесных огней](#) или ее копию, он отдаст вам [зеленый камень](#).

4.2.9.2 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](#). Если вам нужна подсказка в виде оригинальной картинки – вернитесь в на второй этаж библиотеки и возьмите лежащую отдельно от других табличку.

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.

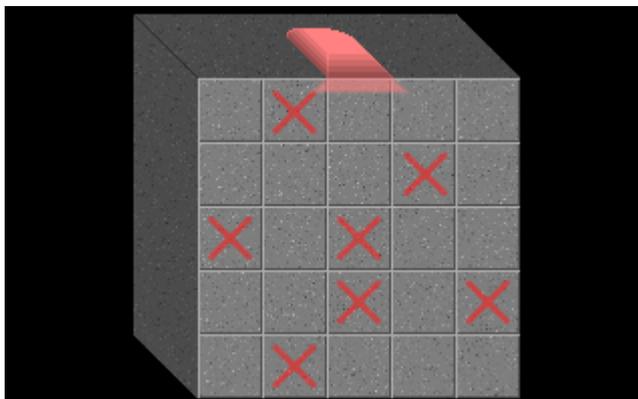
4.2.10 Храм Дипатреанотра

Отправляйтесь в храм Дипатреанотра. Следуйте вдоль скалы на восток. Вы найдете пещеру. Высадитесь и войдите в нее.

Идите в «зеленый коридор» и применяйте **зеленый камень**. Вам потребуется дернуть рычаг в юго-восточной(правой нижней) комнате. Решение головоломки приведено в разделе [3.7](#).

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**.

4.3 Поиски Лсэрианотра

4.3.1 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.

Отправляйтесь в ущелье. Пройдите по нему 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. Возьмите его и 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 на севере восточной улицы 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 картографов(на запад и на юг от центра города). Поговорите с навьяром там, чтобы получить **карту пути в Нлейисланотр**. Используйте ее, чтобы открыть дорогу в Нлейисланотр.

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**.

4.3.1.1 Коробочка лучей (опционально)

Отправляйтесь в ущелье, к месту, где вы нашли Фанеарра. Откройте дверь **навьярским ключом**. Осмотрите машину. Решение головоломки приведено в разделе [3.8](#).

Войдите внутрь и заберите **коробочку лучей**. Возвращайтесь на Левиафан и идите к Уолтеру Рэдклиффу(машинный отсек). Отдайте **коробочку лучей** Уолтеру. Работа будет завершена при следующем переходе между локациями на Левиафане.

4.3.2 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.

4.3.2.1 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. Решение головоломки приведено в разделе [3.9](#).

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

4.3.2.2 Просить помощи в Венаэданотре

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. Карта этой местности приведена в разделе [2.4](#).

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**.

4.3.3 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. Карта лабиринта приведена в разделе [2.5](#).

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. Решение головоломки приведено в разделе [3.10](#).

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.

4.3.4 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 навъяров, 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. Карта катакомб приведена в разделе [2.6](#).

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. 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**. Вернитесь в коридор.

Идите на север. К северу от вас будет решетка. Идите трижды на восток, затем на юг. Идите в комнату на востоке и забирайте **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 трижды на восток. Используйте **ключ от катакомб**, чтобы пройти дальше на север. Идите в комнату на востоке и возьмите **светодиск**. Возвращайтесь в зал и идите в комнату на севере. Берите **фрагмент карты**. Теперь у вас есть вся карта пути.

Возвращайтесь в зал и идите в комнату на западе. Дёрните рычаг. Выходите из зала на юг. Здесь открылся скрытый проход. Выходите через него наверх и идите на запад, к пещере.

Возвращайтесь на Левиафан через пещеру.

4.3.5 Храм глубин (опционально)

Если вы отдали коробочку лучей Рэдклиффу, он уже должен был установить ее в кают-компанию. 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. Карта лабиринта находится в разделе [2.7](#).

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.

4.4 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 Наэтвайрре. Он не оставит вам выбора, кроме как проследовать за ним. Независимо от ваших действий, на Левиафане останется Фаэтларр.

Аэдхиарр приведет вас к Уильяму Дрейку. Наэтвайрр 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 Наэтвайрра.

Если вы остались с Уильямом, то появится диалог. 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, Наэтвайрр предложит вам подчиниться ему. Если вы откажетесь — вы отправитесь в тюрьму. Если вы согласитесь – это закончит игру(концовка будет другая, не такая, как с ключом).

4.4.1 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. Карта сервисных тоннелей приведена в разделе [2.8](#)(верхний тоннель).

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

В бою идите на восток, чтобы взять револьвер. Эффективнее всего будет остаться в своей камере, стреляя в тех противников, которые оказываются в области зрения. Старайтесь в первую очередь убить стражников с копьями – они наносят больше урона и бьют через клетку.

После завершения боя, Фаэтларр скажет, что среднее кольцо почти не населено и предложит отправиться туда. Следующей вашей целью будет выяснить, как пробраться в центр города.

Взломайте тумбочку в убежище при помощи **ящика с инструментами**. Внутри вы найдете листок с текстом. Из текста следует, что каталог находится прямо в библиотеке в самой первой ячейке.

Выходите в коридор и заходите в четвертую комнату. Возьмите **ключ** и **записку**. Записка гласит, что ключ открывает электростанцию.

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 электростанцию.

Возвращайтесь в город и идите три раза против часовой стрелки. Используйте **ключ из убежища** на отверстие, чтобы открыть дверь.

Входите в электростанцию и идите в центр управления. Вам придется остановить ее. Для этого придется решить головоломку, описанную в разделе [3.11](#).

Здесь положения стражников детерминированы, поэтому привожу полное прохождение:

Против часовой стрелки. В помещение. Ждите, пока стражник не уйдет(будет написано «приближается с направления по часовой стрелке»). Возвращайтесь в город. Против часовой стрелки. Против часовой стрелки. Ждать. Против часовой стрелки. Ждать три раза(пока не будет написано, что второй стражник вдалеке). Против часовой стрелки. В помещение. Ждите пока стражник не окажется «по часовой стрелке». Выходите в город, идите против часовой стрелки и входите в сервисный тоннель. Карта этого тоннеля так же приведена в разделе [2.8](#)(нижний тоннель).

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

Перед выходом из тоннеля убедитесь, что револьвер заряжен. Выходите из тоннеля и готовьтесь к финальной битве.

4.4.2 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. Уничтожать генераторы, заряжающие оружие Наэтвьирра (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).

После завершения битвы, Уильям попытается покончить с собой. У вас есть всего два действия, чтобы ему помешать. Если ваш **револьвер** не заряжен – зарядите его. И выстрелите в револьвер Дрейка.

Теперь за вами решение: кого оставить в Лсэрианотре. Для получения хорошей концовки оставляйте Уильяма или Фаэтларра. Если вы оставите Аэдхиарра, Лсэрианотр будет потерян.

Поздравляем, вы прошли игру.