

Руководства и прохождения. 60 тысяч знаков.

=Редактор Денис Давыдов.

1. Директории Amateria, Edanna, Narayan, Jnanin, Solution и Voltaic — все картинки оттуда прописаны по тексту, а подписи к ним даны в конце с сортировкой по этим самым директориям.

ART — для начальной части текста, до прохождения, специально картинок нет. Туда надо в вольном порядке повтыкать хозяйство из арт.

Myst III: Exile

Автор:

Пятнистая Рысявка

Rysiavka@hotmail.com

Жанр: Квест * **Издатель:** Mattel Interactive * **Разработчик:** Presto Studios *
Похожесть: Myst, Riven, realMYST * **Системные требования:** PII-300(PIII-400),
64(128)Mb, 3D SVGA card * **Мультиплеер:** Нет * **Сколько CD:** Три
Рейтинг "Мании": 8,5

Добро пожаловать в третий "Мист" — "Изгнание". Эта игра продолжает традиции и сюжетную линию "Мист" и "Ривен". Как вы помните, первая игра "Мист" (повторение ее сюжета мы видели в недавно вышедшей Real Myst 3D) рассказывала о злобных отпрысках Этруса — Сиррусе и Ахенаре. Они уничтожили библиотеку отца на острове Мист, а сам Этрус оказался заключенным в книгу, откуда мы его и спасли. Во второй игре — "Ривен" — мы спасаем Катерину от отца Этруса из мира Ривен. К сожалению, сама эпоха оказалась при этом уничтоженной. С тех пор прошло десять лет. Этрус и Катерина поселились в оазисе пустынного мира, называемого Томана (Tomahna). Катерина родила маленькую дочь Иеша (Yeesha), а Этрус занялся научными изысканиями. Последнее время его стали заботить проблемы безопасности — он боится повторения того, что произошло когда-то на Мисте. Как покажет будущее — не зря...

Управление и навигация

Навигация в игре подобна той, которая была в играх Myst и Riven. Перемещение дискретно, играющий перемещается небольшими скачками. В каждой точке возможен 360-обзор, для поворота камеры просто нужно сместить курсор к краю экрана.

Управление игрой несложно и с полным правом может называться интуитивным — используются две кнопки мыши. Левая кнопка мыши служит для перемещения. Щелкнув ей на том месте, куда мы можем пройти, мы сдвигаемся на шаг в нужном направлении. Если щелкнуть по далеко расположенному объекту, например, дальнему изгибу тропинки — ничего не произойдет, мы сами должны разыскать туда путь.

Обычно курсор, который мы видим, изображает руку с вытянутым указательным пальцем. Он прозрачен и находится в центре экрана. При сдвиге его вправо или влево экран поворачивается вслед за ним в ту же сторону.

Если курсор попадает на предметы, доступные для манипуляций, он теряет прозрачность и принимает форму раскрытой ладони. Тогда щелчок мыши заставит ладонь сжаться в кулак и, например, покрутить ручку лебедки.

Если можно подробнее рассмотреть какой-либо предмет, в поле зрения появляется лупа со знаком "+". Для выхода из этого режима служит лупа со знаком "-". В некоторых, специальных случаях курсор может превратиться в пиктограмму, например, тарзанки. Ее надо привести на то место, куда вы хотите попасть, и просто щелкнуть мышью, после чего состоится полет.

Панорама занимает не весь экран — снизу и сверху остаются черные полосы. На нижней полосе лежат книги из вашего инвентори. В любой момент можно обратиться к ним за справкой. Для этого нажмите правую кнопку мыши, после чего рука потеряет прозрачность, и вы сможете переместить ее вниз и взять книгу. Для выхода из режима чтения служит знакомая пиктограмма со знаком "-".

Баги в Myst

Таковых практически нет. В конце игры есть небольшой забавный баг — книга-портал в мир Этруса, которую вы взяли в инвентори, вытесняется оттуда книгой Рилишан, и за ней приходится идти по второму разу. Этот баг нестабилен — один раз у меня так было, второй — нет.

Игра весьма чувствительна ко всяким **Alt+Tab**. После таких манипуляций она шизеет. Может намертво зависнуть мышь. Или в самый неожиданный момент игра, как бы это поизящнее выразится, может сделать вам ручкой и выпорхнуть в окно, то есть, попросту, вылететь в Windows.

Прохождение

После заставки вы оказываетесь стоящим на высокой террасе с видом на пустыню. Вы находитесь в новом доме Этруса и Катерины, и когда вы начинаете осматриваться, Катерина окликает вас. Повернитесь к ней лицом. Вы увидите, что она играет с маленькой дочкой. Она приветствует вас как старого члена семьи и предложит осмотреться вокруг. Сама пройдет налево и сядет на скамью. Когда вы сделаете шаг вперед, она продолжит беседу. После завершения идите к левому выходу с террасы — правый заперт.

Вы окажетесь в рабочем кабинете Этруса. Подойдите к его письменному столу, рассмотрите стоящие там предметы. Вы узнаете портреты Сирруса и Ахенара. На столе же лежит письмо, адресованное некому Тамону. Прочтите его. Вы узнаете, насколько Этрус опасается неожиданного вторжения в его лабораторию. Рядом со столом находится пьедестал с книгой — откройте ее. Это — книга уничтоженного мира Ривен (Geh'n Fifth Age).

Теперь осмотрите фрески на стенах. Они познакомят вас с историей народа Д'ни, судьбой которого озабочен сейчас Этрус. Их великолепный город был разрушен землетрясением, и теперь речь идет о судьбе немногих выживших. К настоящему моменту уцелело 1800 человек. Теперь Этрус пытается создать эпоху, где цивилизация могла бы успешно развиваться, не испытывая глобальных потрясений. Название новой эпохи, от которой зависит судьба выживших в Д'ни, — Рилишан (Releeshan).

Книга Рилишан покоится на постаменте под стеклянным колпаком в другом конце помещения. Подойдите к ней и рассмотрите поближе. Небольшой оранжевый предмет, висящий сбоку, — это огненный шар Д'ни (D'ni Fire Marble), который излучает яркий свет. Когда вы нажмете пиктограмму "-", чтобы отодвинуться от книги, в помещение войдет Этрус.

Он приветствует вас как старого друга и начнет рассказ. Он даст вам

почитать свой дневник с заметками и разработками, касающимися эры Рилишан. Договорить ему не удастся — неожиданно в помещении рядом с постаментом возникнет ободранная фигура в лохмотьях, и, схватив огненный шар, запустит его в ближайшую портьеру. Начнется пожар. Сааведро (позже мы узнаем, что именно так зовут этого человека) схватит книгу Рилишан, откроет другую книгу-портал и исчезнет. Книга, которой он воспользовался для перемещения, упадет на пол и останется лежать раскрытой. Теперь ваш черед последовать за Сааведро, чтобы вернуть похищенную книгу Рилишан.

Эпоха Дж'нанин

Вы перенеслись в эру, именуемую Дж'нанин (J'nanin). Когда-то Этрис использовал это место, чтобы обучать сыновей — уже известных нам Сирруса и Ахенара. Дж'нанин — это узловая станция. Отсюда, решив ряд загадок, можно попасть еще в четыре эпохи. Обсерватория в центре острова играет ту же роль, что и здание библиотеки на острове Мист, — отсюда начинаются все путешествия в другие миры.

Сам остров — это бывший вулкан в форме эллипса. Его можно обойти по кругу. В центре находится небольшое озеро, а над ним возвышается здание обсерватории. Кроме того, на острове стоят три похожие на клыки башни, в которых спрятаны книги, связывающие эту эпоху с тремя другими — эрой энергии, эрой динамических сил и эрой природы. Четвертая книга-портал для эпохи гармонии или баланса Нарайян хранится, как мы вскоре узнаем, непосредственно в обсерватории.

Как только вы приземлитесь на острове на небольшой площадке со странным прибором — стойкой с красным шариком наверху (red pole), вы увидите убегающего направо по желтой дорожке Сааведро. Не теряя времени, идите за ним. Справа вы увидите металлическую лесенку, по которой можно вскарабкаться вверх на утес. Поднимайтесь и смотрите, как Сааведро скрывается в обсерватории, захлопнув за собой дверь. Идите по желтому мостику за ним. Через стеклянную дверь видно, как Сааведро расхаживает взад-вперед по обсерватории.

Попробуйте открыть дверь. Она заперта. Похоже, придется искать обходной путь, чтобы попасть в обсерваторию.

Поворачивайтесь и идите назад. Спускайтесь вниз по ступенькам в утесе. Правее дорожки к красной стойке лежит большой валун с вделанными в него кольцами. Спускайтесь по кольцам вниз, на песчаный пляж, и поворачивайте направо. Идите до желтой стойки, затем еще немного до сломанной стойки. Пройдите чуть дальше в том же направлении. Впереди находится длинная лестница из вырубленных в камне ступенек, которая ведет к небольшому озеру внизу. Спускайтесь туда.

Мостки приведут вас к небольшому домику с витражными стеклами. Открывайте дверь. Слева вы увидите рычаг. Дергайте — решетка откроется, и вы можете пройти чуть дальше. Слева будет маленький садик с растениями. Нажмите на стоящую среди них желтую сферу — следующая решетка поднимется и ляжет на пол, открыв проход. Идите в центральную комнату. Вы увидите висящий справа гамак — подойдите к нему. В гамаке лежит книга, это дневник Сааведро. Чуть позже я расскажу, что там написано. Рядом на тумбочке стоит прибор (если можно так назвать коромысло, к которому прицеплены с одной стороны две человеческие фигурки, а с другой — одна), демонстрирующий необходимое соотношение рычагов для уравнивания двойного груза. Это подсказка к задаче из эпохи динамических сил. Коснитесь его.

Идите вокруг комнаты к рабочему верстаку, стоящему в центре. Внимательно рассмотрите находящиеся на нем предметы. Покрутите ручку электрического генератора, и вы увидите, как в банке слева поднимутся в

воздух и закружатся металлические опилки. Еще левее в большой раковине растёт плотоядное растение типа венерина башмачка. Его корни из раковины тянутся к проводам генератора. Соедините провода с корнями и снова покрутите ручку генератора. Вы можете заставить растение раскрыться, а затем поймать муху, летающую поблизости. Запомните это. Это — ответ на одну из загадок, которые встретятся вам в эре природы. Справа на столе находятся весы, которые помогут вам понять, как соотносятся плотности дерева, металла и кристаллического материала. Это снова одна из задач эпохи динамических сил.

Теперь отвернитесь от стола и подойдите к большому деревянному цилиндру у стены. Это лифт. В настоящее время усилиями Сааведро он выведен из строя. Прежде чем вы сможете заняться его ремонтом, нужно внимательно прочесть дневник Сааведро, который вы взяли в гамаке. Это даст вам необходимые данные и поможет понять происшедшие события. В настоящее время в дневнике не хватает многих страниц — вы будете их находить, странствуя по эпохам. Но основное можно понять уже сейчас.

Когда-то сыновья Этруса Сиррус и Ахенар в своих междоусобицах погубили одну из эпох. Живший там Сааведро потерял жену и двух дочерей, а затем оказался заперт на двадцать лет в одной из отдаленных эр. Он потерял память и сошел с ума. Потом в его руки попала книга, дающая возможность перемещаться в другие места. Он стал странствовать по эпохам, созданным Этрусом. Память постепенно вернулась. И тогда целью его жизни стала месть тому, кто, как он считал, был виноват в его страданиях, — Этрису. Сааведро приложил много сил, чтобы вывести из строя приборы и механизмы, поставленные Этрусом в различных эрах. На последних страницах книги вы найдете схемы, относящиеся к лифту, перед которым вы стоите. Эти картинки помогут вам его починить.

Починка лифта

Обходите лифт со стороны дальней стены, пока не увидите рычаг. Дерните за него, и лифт уедет наверх. Теперь можно спуститься вниз, в лифтовую шахту. Сделайте это. В стенах с разных сторон есть четыре отверстия, которые дают доступ к различным частям лифтового механизма.

Начнем с отверстия с тремя грузами перед вами. Нужно кликнуть мышью два раза по правому грузу, два раза по левому, центральный не трогать. Тогда грузы примут положение, нарисованное в дневнике Сааведро.

Повернитесь направо к следующему отверстию. Перед вами — лежащий на боку маховик из трех частей. Вы видите только ближайшую. Кликните по ней мышкой так, чтобы установленный на ней болт повернулся нарезкой в другую сторону. Щелкните на маховике мышкой, чтобы повернуть его. Разверните следующий болт. Третий трогать не надо. Теперь колесо выглядит так, как на картинке в дневнике.

По следующему механизму надо просто кликнуть мышкой, чтобы рычаг встал на линейку. Поворачивайтесь к последнему отверстию. Вы увидите пару шестеренок. Надо повернуть левую так, чтобы она примкнула к правой недостающим зубцом (см. картинку сами знаете где). На этом ремонт лифта можно считать законченным. Вылезайте из шахты и снова дергайте за лифтовый рычаг, чтобы кабина опустилась вниз. Открывайте дверь и заходите внутрь. Через отверстие справа дергайте рычаг в последний раз и езжайте в обсерваторию.

Приехав, открывайте дверь лифта. В наружную дверь вставлено стекло, и вам покажут короткий ролик. Вы увидите, как Сааведро устанет на вас, а затем бросится к книге, лежащей в раскрытой клетке в центре комнаты. Воспользовавшись книгой-порталом, он исчезнет, а клетка сомкнется над книгой и уедет куда-то вниз. Если ремонт не доделан, ролик будет другим.

Сааведро также заметит вас, и, зная, что внутреннюю дверь вам не открыть, начнет напоказ выдирать листы из книг.

После того как Сааведро исчезнет, вы сможете открыть внутреннюю дверь и войти внутрь. В центре помещения находится шахта, куда опустилась клетка с книгой. Начинайте обходить ее по левой руке. Спустя пару шагов у бортика вы увидите невысокую стойку с синей кнопкой. Нажмите ее. Это даст доступ к трем телескопам, расположенным в стенах здания, и запустит устройство (imager), которое проиграет вам голографическое сообщение. Сначала вы увидите Этруса, который с благостной улыбкой обратится к своим сыновьям, потом запись прервется и появится изображение Сааведро. Он уверен, что Этрус пустился по его следам в погоне за книгой. Суть его сообщения — вы должны разыскать символы трех других эпох, чтобы получить доступ к книге- телепортеру в центре.

Приступить к выполнению этого задания надо с настройки трех телескопов. Начнем обходить их слева направо. Обратите внимание, что между первым и вторым приборами на полу валяются страницы, вырванные из дневника Сааведро. Поднимите их.

Настройка телескопов

Каждый телескоп имеет три параметра, которыми можно оперировать. Ручка справа служит для фокусирования изображения. Ручка слева нужна для того, чтобы приблизить или отдалить предмет. И наконец, положив руку на объектив, вы можете двигать изображение вправо-влево, вверх-вниз. На линзу каждого телескопа нанесена белая эмблема одной из трех эпох. Ваша задача состоит в том, чтобы на башне-клыке данной эпохи разыскать такую же эмблему и наилучшим образом совместить изображения. При этом получившийся результат должен быть в фокусе.

Обратите внимание на четыре окружности вокруг линзы. Когда вы настраиваете телескоп, расположенные на них четыре риска меняют положение. Когда операция будет успешно завершена, вы должны зарисовать для себя на листочке расположение рисков для каждой башни. Это понадобится вам позже.

Подступиться к решению задачи проще всего так. Сначала наведите объектив на саму башню. Нужная вам эмблема находится на черной пластине — поэтому сначала найдите на светлой стене башни черное пятно. Потом, играя фокусом и дальностью, приблизьте его. Удобно, если черная эмблема на скале находится не в самом центре, а чуть сбоку — так лучше сравнивать размеры фигур. Когда размеры покажутся вам одинаковыми, подстройте как следует фокус и, наконец, совместите фигуры. Прделайте это последовательно для всех трех телескопов.

Теперь можно выходить из башни. Подойдите к лифту и, не открывая двери, дерните рычаг справа на стене — это отправит лифт вниз. Потом откройте внутреннюю дверь. Открыть внешнюю мешает засов — отодвиньте его. После этого дверь распахнется, и вы окажетесь на желтом мосту, по которому проследовали Сааведро. Идите до знакомого спуска с утеса и слезайте вниз. Теперь наша задача — добраться до книг-порталов в каждой из башен. Для этого надо решить по одной головоломке для каждой из башен, причем особенности головоломок будут связаны с особенностями эпох.

Начнем с доступа в башню, которая сейчас возвышается вдали по правой руке, приблизительно у того места, откуда вы начинали спуск к внутреннему озеру. Это — башня с книгой эры энергии Волтаис (Voltaic).

???вообще читаться будет Волтайк; это отрусифицировано через "с" или Рысявка так прочла англ. название???

Доступ к книге эпохи энергии Волтаис

Спускайтесь с площадки под утесом по кольцам на песчаный пляж и поворачивайте направо. Идите по песку до тех пор, пока не придете к желтой стойке (yellow pole). Наверху стойки находится прибор — отражатель солнечного света. Повернитесь лицом к берегу моря, где стоит пара непонятных механизмов. Идите к ним. Подойдя, вы увидите третий прибор, который находится в воде рядом с берегом. Это — генератор света. Колесо на берегу позволяет поворачивать находящуюся в воде световую пушку. Последняя, левая стойка — это фокусирующая линза.

Начинайте крутить колесо и делайте это до тех пор, пока не увидите, как из прибора в воде бьет световой луч. Он падает на фокусирующую линзу и отражается в направлении желтой стойки, откуда вы пришли. Возвращайтесь туда. Теперь при помощи цепочки отражателей нам надо протянуть световой луч через весь остров, пока он не упадет на дверь башни энергии. Каждый из отражателей помечен наверху цветным шаром, и так мы и будем их называть — красная, зеленая и др. стойки. Каждая стойка может поворачиваться на 120 градусов и, таким образом, имеет три положения. Имеющиеся в отражателях линзы позволяют посмотреть, куда мы направляем луч. Пользуйтесь ими! Иногда после наших манипуляций луч будет бить прямо нам в лицо — это нормально.

Итак, мы стоим у желтой стойки. Заглянув в линзу, вы увидите, что она направлена на сломанную стойку — тут не обошлось без трудов Сааведро. Поверните отражатель один раз, чтобы видеть через линзу голубую стойку. Теперь направляйтесь к ней. Для этого пройдите два шага по пляжу, а потом поднимитесь на площадку с голубой стойкой по кольцам, закрепленным на боку большого камня.

Крутаните голубой отражатель один раз, чтобы перенаправить луч на зеленую стойку, которая находится на другой стороне озера. Идти далеко, поэтому проверьте результат при помощи линзы. Путей два — можно, придерживаясь пляжа (в одном месте надо пересечь лужу прямо по камням), обойти остров по кругу до пурпурной стойки, спуститься вниз, пересечь пропасть по двум зеленым мостикам и подняться вверх, откуда будут видны две платформы — с зеленой стойкой слева и красной справа. Идите к зеленой. А можно пройти уже известным путем до витражного домика, зайти внутрь, пройти мимо садика прямо, не сворачивая в комнату, и выйти через вторую дверь. Желтые мостки над водой приведут вас к утесу с очередной отвесной лестницей. Карабкайтесь наверх, а оттуда легко добраться до зеленой стойки. Поверните отражатель один раз — луч ударит вам в лицо. Спускайтесь с возвышения и влезайте на соседнее, с красной стойкой.

Поверните прибор два раза, направив луч на желтую стойку. Это совсем не та стойка, с которой мы начинали путь. Чтобы добраться до нее, надо спуститься вниз, снова пробежаться по паре желтых мостиков и вскарабкаться наверх. Путь разветвляется. Налево — к желтой стойке, направо — к пурпурной. Идите к желтой, крутаните ее два раза, спускайтесь вниз и идите к пурпурной.

Поверните пурпурный отражатель один раз, и луч отправится к красной стойке. Это — вторая красная стойка, и стоит она в том самом месте, где вы высадились на остров. Путь к ней лежит по пляжу, по камням через лужу, по кольцам в камне наверх и чуть назад по желтым мосткам. Это последняя стойка. Поверните ее один раз. Луч пойдет к башне и упадет на призму, стоящую перед ней. Идите туда.

Для этого спуститесь на пляж и идите (мимо желтой) до сломанной стойки, потом вперед до вырубленных в скале ступеней и поднимайтесь наверх, к башне. Вы увидите, что световая радуга упала на нарисованный на двери башни круг, окрасив кнопки на нем в разные цвета. Чтобы открыть дверь,

надо, нажимая кнопки, набрать последовательность, в которой вы обходили отражатели. Вот она: желтый — голубой — зеленый — красный — желтый — пурпурный — красный.

Когда дверь распахнется перед вами, вы увидите, что книга висит наверху в клетке. Опустить ее вниз можно, набрав правильный код на постаменте перед вами. Каждую из четырех рисок на четырех окружностях надо установить в то же положение, что и на телескопе. Когда это будет сделано, все риски снова уедут наверх, а клетка с книгой опустится и раскроется. Теперь вы можете перенестись в эпоху энергии (The Age of Energy).

Эта процедура с клеткой и окружностями будет повторяться в каждой из башен. Я не стану описывать ее снова, а просто буду давать ссылку на эту главу.

Доступ к книге эпохи динамических сил Аматерии

Эта головоломка заметно проще и существенно короче предыдущей. Башня эры динамических сил стоит левее того места, где вы высадились на остров. Возвращайтесь к красной стойке, а оттуда проходите к башне. Вы увидите, что никакого входа с этой стороны нет. Огибайте башню слева и двигайтесь до крайней ближней к океану точки, куда вы можете попасть. Теперь посмотрите вниз. Прямо под вашими ногами начинаются ступеньки-кольца очередной лесенки. Спускайтесь туда.

Осмотрите. Перед вами на мостках стоит управляющий пульт с парой рычагов. Далее, за полоской воды, видна нижняя часть башни с дверью. К ней ведет состоящий из нескольких секций мостик. А на ней, блокируя проход, лежит большой шар. Очевидно, чтобы пройти к башне, его надо откатить в крайнюю правую позицию. Для этого нужно дернуть рычаги в следующем порядке: левый — правый — левый — правый.

Теперь повернитесь и поднимитесь по лесенке назад на утес. В том же самом утесе в паре шагов от вас есть отверстие с лестницей вниз. Она ведет на те самые мостки, где вы катали шар. Идите туда и спускайтесь. Проходите по мосткам к башне. Дверь откроется, и окажется, что в полу башни зияет здоровенная дыра, которая мешает нам добраться до книги. Первая (и правильная) мысль, которая приходит в голову, — что стоит попробовать скатить туда шар. Поднимаемся на утес и спускаемся с другой стороны к рычагам. Дергаем их в следующем порядке: левый — левый — правый. Шар покатится по наклонной и исчезнет в башне. Дерните еще раз правый рычаг, чтобы вернуть лестницу в правильное положение. Теперь можно идти в башню.

Повторите описанные выше манипуляции с пультом с окружностями, чтобы открыть клетку с книгой. Путь в эру динамических сил (The Age of Dynamic Forces Amateria) открыт!

Доступ к книге эпохи природы Эданне

Башня Природы возвышается среди скал позади озера с витражным домиком. Чтобы начать решать ее загадку, сначала надо найти второй выход из домика. Для этого спускайтесь к озеру, заходите в домик и идите к садику, где вы нажимали желтую сферу. Направо будет проход в комнату, а коридорчик прямо выведет вас как раз к нужной двери. Идите туда.

Вы увидите желтые мостки над водой. Пройдите по ним до скалы с отвесной лестницей. Лезьте по ней, пока рядом с вами не окажется живописный уступ, украшенный мхом. Встаньте на него и рассмотрите растения. Вы увидите цветы двух видов: большие бело-желтые (напоминающие яичницу-глазунью) и мелкие розовые шарики. Самый большой белый цветок раздвоен и напоминает антенну — запомните это. Дверь в башню находится чуть выше и пока недоступна. Осмотревшись,

спускайтесь вниз к озеру.

Выходите к желтым мосткам, но не идите по ним, а возьмите по камням правее. Вы попадете на скалистый уступ, где стоит маленькая хижина. Нажмите на шишку наверху — и оттуда высунется мордочка какого-то небольшого зверька (назовем его пищалкой — позже узнаете, за что). Правее в воде сидит большое растение. Коснитесь растения, и оно развернет листья. Теперь в воде есть мост, который выдержит маленького зверька. Снова нажмите на шишку на тенте. На этот раз высунувшийся зверек не спрячется назад, а поскачет по развернувшимся в воде листьям на другой уступ, к вертикальной скале со знакомыми нам красными шариками. Прискакав, пищалка решает, что настало время подкрепиться. И начинает издавать пронзительные звуки, от которых красные шарики начинают раздуваться, давая возможность пищалке добраться до нектара внутри. Налюбовавшись на эту картину, лезьте по лестнице назад на покрытый мхом уступ.

Теперь приблизьтесь к большому белому цветку. Оказывается, он может работать как улавливающая звуки антенна. Направьте его так, чтобы ясно слышать писк зверька. При этом красные шарики на склоне над вами начнут раздуваться, как и те, что были внизу. И образуют настоящий мост, ведущий к двери башни. Возвращайтесь к вертикальной лестнице в скале и, чуть поднявшись, идите по мосту из растений в башню. Там вас ждет точно такая же, как описанные выше, задача: опустить и открыть клетку с книгой.

Теперь у вас есть доступ ко всем трем требуемым эпохам. В каждой из них надо обнаружить символ эпохи и положить его на голубой столик в здании обсерватории. Когда все символы будут найдены, вы получите доступ к пятой, последней эре.

Проходить эпохи можно в произвольном порядке. Рядом с тем местом, куда вы попадете, есть книга для обратного возвращения в башню. Это дает возможность в случае затруднений вернуться на остров Дж'нанин и попытаться счастья в другой эре. Приступим к прохождению.

Эра динамических сил — Аматерия

Этот остров представляет собой огромные американские горки. Рельсы обвивают весь остров, змеятся между строениями в стиле китайских пагод, выходят и исчезают в центральной башне. Сааведро побывал здесь, поэтому многие механизмы сломаны или расстроены, — нам придется ремонтировать их по ходу дела. Остров состоит из четырех областей, каждая из которых представляет головоломку, имеющее специфическое решение. Важно, что каждой области соответствует свой цвет.

Итак, вы приземлились на острове в небольшой пагоде. Осмотритесь вокруг. Справа — огромная центральная башня острова, но в дорожке, ведущей туда, не хватает трех секций. Нам надо будет решить три загадки, чтобы восстановить их. Слева в отдалении видна внешняя платформа. Это — наша конечная цель на этом острове. Впереди виднеется дорожка, которая ведет к другой пагоде. Идем туда.

При прохождении второй пагоды бросьте взгляд направо — там лежит книга, которая может вас отправить назад в башню на острове Дж'нанин. Это — ваш спасательный круг на случай капитальных затыков. Дальше начинается каменный коридор, переходящий в крутую извилистую лестницу. Спускайтесь вниз и двигайтесь вперед до тех пор, пока слева в стене не откроется проход. Через него видно море, огибающие стену деревянные мостки и змеящиеся поверху рельсы. Пока движемся дальше направо.

Задача по балансировке моста

Через пару шагов в левой стене вы увидите лифт. Садитесь в него и дергайте рычаг. Вы подниметесь наверх. Сзади лежат выпавшие из дневника

Сааведро страницы, не забудьте их поднять. Перед вами откроется мост, который вы должны сбалансировать. Сделайте еще шаг вперед, чтобы увидеть лежащую на путях слева оранжевую сферу. Рассмотрите ее внимательно. Вы узнаете, что она состоит из семи восьмых дерева и одной части кристалла. Спускайтесь на лифте вниз и идите назад, к проходу с деревянными мостками.

Мостки обогнут стену и приведут вас в район острова с индустриальным пейзажем — огромными шестернями и лужами ядовито-желтой жидкости под ними. Перед вами будет небольшая платформа с пультом управления моста, который вы должны сбалансировать. Встаньте на нее и дерните большой рычаг слева сбоку. Платформа поднимется, дав вам удобный обзор механизма и рельсов. Сам пульт состоит из трех горизонтальных рычажков и рукоятки справа. Пока не трогайте рычажки. Дерните рукоятку, и вы увидите, как работает система сейчас. Откуда-то из центра острова взлетит кабинка и запустит пробный шар. Он, долетев до моста, из-за неверной балансировки не сможет перелететь на другую сторону и рассыплется осколками. Снова дерните рычаг слева, чтобы опуститься вниз.

Теперь повернитесь налево и, обходя по берегу лужи, идите к стоящему неподалеку сарайчику. Зайдите внутрь. В центре на тросе свисает балансир моста. Это деревянный шар, у которого не хватает верхней половины. На полках рядом лежат несколько восьмушек дерева, кристалла и металла. На полу валяются осколки — потрудился неумолимый Сааведро. Наша задача — дополнить балансир таким образом, чтобы можно было уравновесить рыжий шар, который мы видели наверху.

Помните верстак в домике с витражными окнами? Там мы узнали, что плотность дерева относится к плотности кристалла как 1:4, а кристалла и металла — тоже как 1:4. Значит, если считать в частях дерева, верхний оранжевый шар весит 11 единиц. Если мы дополним полусферу на тросе двумя частями дерева и одной частью железа (одна восьмушка окажется пустой), то его вес будет составлять $6+16=22$ единицы. Выглядит разумно. Теперь осталось изменить соответствующим образом плечи моста. Помните три фигурки на коромысле из того же домика?

Идем назад к пульту управления и, дернув рукоять слева, поднимаемся вверх. Чтобы добиться нужного результата, достаточно один раз дернуть верхнюю ручку — она уйдет вправо, а шестерня под мостом уедет в крайнюю левую позицию. Теперь снова можно потянуть за правую рукоять, чтобы запустить ядро. Оно беспрепятственно преодолет мост, а пульт управления после этого изменит вид. Створки поднимутся и схлопнутся. На секунду мы увидим ролик: из воды поднимается вторая часть мостика. Это — тот самый мостик, который ведет из точки нашего прибытия на остров в центральную башню. После этого на крышке появится шестигранная фигура. Зарисуйте ее и посмотрите на цвет обрамления. Итак, области моста соответствует желтый цвет.

Опускайте платформу, поворачивайте направо и по деревянным мосткам возвращайтесь в каменный туннель. У развилки поверните к лифту и идите дальше. Пройдите через коридор, освещенный голубоватым светом. Впереди снова мерцает вода. Повернитесь направо, и вы увидите вырубленные в стене ступени. Лезьте вверх. Потом поверните налево и идите по путям к красному строению. Немного не доходя до него, слева от путей вы увидите еще одну платформу с управляющим пультом. Это — головоломка по настройке резонансных колец. Справа у пульта лежат очередные выданные страницы из журнала Сааведро. Поднимите их.

Как и прежде, дерните за рукоять слева, чтобы поднять платформу для лучшего обзора местности.

Головоломка по настройке резонансных колец

Перед нами находится хитрая структура из пяти пагод, через которые тянутся рельсы, по кругу и центральным узлом, где все пути пересекаются, в центре. На пульте нарисована сложная фигура с шестерней в центре и шестью разными фигурками сложной формы по краям.

На пульте видна только одна рукоятка. Дернем ее и посмотрим, что получится. Опять из центральной башни вылетит ядро, досвистит до пагоды, противоположной от входа, затем скроется из вида и канет неведомо куда. Наша задача — сделать так, чтобы ядро проходило всю структуру и выкатывалось с обратной стороны. Спускайтесь с платформы и возвращайтесь по лестенке назад, в каменный коридор.

Идите к выходу, где маячит вода. У выхода обратите внимание на фреску на стене. Между черными арками, напоминающими ребра сдохшего динозавра, по камушкам прыгайте в направлении рельсов. Залезайте на них и идите к центральной пагоде. Оттуда мы обойдем все пять периферийных сооружений слева направо по часовой стрелке. Рядом с каждым есть маленькая платформа со столбом с управляющим прибором на нем. Можно, конечно, сначала пройти к той пагоде, куда покатило ядро, посмотреть на управляющий резонансным полем в кольце рядом щиток и установить стрелку напротив первой из пяти фигурок, что будет соответствовать 10 часам. Потом вернуться, запустить ядро и посмотреть, куда оно покатится дальше...

Я сразу перечислю, как надо установить на щитках стрелки, начиная с левой пагоды. Первая — 12 часов, вторая — 4 часа, третья — 10 часов, четвертая — 2 часа и пятая — 6 часов. Не ошибитесь. Каждый раз, когда вы возвращаетесь к центральному узлу, точка зрения смещается. Как все сделаете, возвращайтесь по путям, затем по камням над водой к лестенке в стене. Идите к пульту управления.

Дерните за ручку слева, поднимитесь и рукояткой запустите агрегат. Теперь вы сможете видеть, как пробный шар пройдет по очереди все пять пагод и укатится назад. После этого пульт управления сложится, как и предыдущий. Вы увидите, что решение связано с первой секцией мостков, а потом вам покажут очередную шестиугольную структуру в голубой рамке. Итак, цвет этой области — голубой. Зарисуйте картинку и спускайтесь вниз.

Опять пройдите по воде через "скелет динозавра" и заберитесь на пути. Из центрального узла идите к правой пагоде, откуда начинается ветка, ведущая к замшелым камням. Дойдя, слезайте с путей и идите по камням. Посматривайте направо — там прячется деревянная калитка, за которой находится управляющий пульт к очередной головоломке. Зайдите в калитку. Рядом лежат очередные листы из журнала Сааведро. Возьмите их и поднимайтесь на пульт.

Головоломка "поворачивающий механизм"

Перед вами структура из пары поворотных механизмов по шести слотов в каждом, хитро соединенных между собой рельсами. Часть слотов имеют дно, часть — просто кольца. Задача — сделать так, чтобы попавший в механизм шар не пропал в процессе перекидывания справа налево и наоборот, а благополучно отправился дальше. Решение этой задачи требует огромного количества экспериментов.

На приборной доске есть два круга по шесть дырок в каждом. Внизу лежат три красных стержня, которые мы можем вставлять в дырки. Одна из дыр на левом круге (соответствует 10 часам) намертво забита вредным Сааведро. Решение таково: в левом круге заткнуть стержнями дырки, соответствующие 12 и 2 часам. В правом — 10 часам. После этого дергайте за рукоятку и любуйтесь результатом.

Как и прежде, пульт управления сложится, и мы узнаем, что загадка отвечает за третью часть мостика, ведущего в главную башню, и что цвет данной области — зеленый. Не забудьте зарисовать результат. Спускайте пульт, выходите из калитки и поворачивайте налево. Пройдите по живописной тропке над водой и влезьте наверх по веревочной лесенке. Вы окажетесь в той самой пагоде, откуда начинался наш путь по эре Аматерия.

Доступ в центральную башню

Тут все очень просто. Повернитесь лицом к башне. Слева от мостков стоят три пульта. Ваша задача — на каждом из них простым нажатием плиток воспроизвести рисунок, который вы получили после решения головоломок. Тогда поднимется следующая секция моста и пропустит вас дальше. После третьего пульта вы подойдете к двери и откроете ее.

Когда вы войдете в башню, сбоку выедет агрегат, который на ваших глазах превратится в лестницу, ведущую в центр башни. Поднимайтесь по ней. Перед вами стоит кресло. Кликните на нем мышью, чтобы повернуть к себе, а затем сядьте в него. Теперь можно нажать кнопку записывающего устройства прямо перед вами и послушать сообщение, которое оставил вам Сааведро. Кстати, в каждой из эпох вам предстоит прослушать по одному сообщению от него. Они будут прокручиваться в правильном порядке, независимо от того, в какой последовательности вы будете посещать эпохи. Когда Сааведро закончит, поднимите голову вверх, и увидите рукоятку прямо над вами. Дерните ее. Кресло начнет подниматься вверх. Обратите внимание, что наверху того места, куда вы попали, есть четыре кнопки: голубая, зеленая, желтая и красная. Каждая кнопка запускает ядро (или кабину с вами) в определенную область острова. Это те цвета, которые обрамляли шестигранные рисунки после решения головоломок. Нажимать кнопки преждевременно, сначала надо разобраться с пультом, который появится перед вами.

Прокладывание пути к внешней платформе

Пульт перед вами состоит из девяти кружков, очерченных линиями. На полях с четырех сторон имеются линии четырех цветов, соответствующих зонам острова. Желтый — область балансировки моста. Зеленый — поворотный механизм. Голубой — область резонансных колец. Красный — наша цель, внешняя платформа. Вы можете вращать каждый из девяти кусочков так, чтобы нарисовать связный путь из одной области острова в другую. С-образные отметки на полях соответствуют тем точкам, откуда выпускается ядро при нажатии кнопки соответствующего цвета. Другой конец линии — это место возврата шара в центральную башню.

Начните прокладывать маршрут с конца (от красной метки) так, чтобы он прошел через все области острова. Выяснится, что стартовать надо от голубой отметки. Теперь сохраните игру и нажмите голубую кнопку над головой. Если вы сделали что-то не так, будет запущен пробный шар. Если все сделано верно, путешествие предстоит вам самим.

После головокружительного (в самом прямом смысле) вояжа по острову вы припаркуетесь у внешней платформы. Перед вами на камнях горит символ динамических сил. Он автоматически перерисовуется на листок бумаги, а листок ляжет в ваш инвентори. Теперь опустите взгляд — и увидите книгу, которая перенесет вас обратно в обсерваторию острова Дж'нанин.

Попав в обсерваторию, подойдите к голубому столику и выложите на него листок с полученным символом. После этого книга в клетке поднимется из шахты наверх, а записывающее устройство выдаст очередное послание Сааведро. Ну, мы и без него знали, что нам искать еще два символа... Выходите из обсерватории и идите к следующей башне.

Эра энергии Волтаис

Переместившись в эту эру, мы оказываемся стоящими на деревянной платформе на маленьком островке. Впереди — стойка с металлическим шаром, где под колпаком спрятана книга для экстренного возвращения на Дж'нанин. Слева виднеется горная гряда. Справа стоит сложенное из валунов приземистое здание с дверью, достойной Центробанка РФ. Скажу сразу, что наша цель находится именно там, за этой дверью. И что дергать ее бесполезно. Для того чтобы открыть ее, надо восстановить энергоснабжение острова.

Разворачивайтесь спиной к каземату и начинайте путь по мосткам над водой к горной гряде. Когда вы дойдете до утеса, откроется проход, ведущий в пещеру. Пара шагов — и вы увидите гигантский разлом с подвесными платформами, тросами, лестницами. Пока идти туда не надо. Нужно свернуть в освещенный красноватым светом туннель, который открылся вам по правую руку. Через пару шагов на полу туннеля вы увидите очередные листы, выданные из дневника Сааведро. Потом по левую руку покажется дверь. Это — дверь в лавовую комнату, и она заперта изнутри на задвижку. Пока ее не открыть. Сворачивайте направо в туннель, подсвеченный голубым светом.

Идите по голубому коридору до небольшой комнатки-тамбура. Оглянитесь. Справа на стене находится схема энергоснабжения острова. Видно, что ни один значок на схеме не освещен. Слева в тамбуре на стене есть лестница, ведущая вверх. Залезаем и видим пульт с двумя вентилями. Точнее, с одним, правым. Левый Сааведро превратил в обломки. Крутим правый вентиль — это перенаправит поток воды на гигантское колесо. Снова спускаемся вниз.

Теперь идем по коридору дальше, до большой круглой двери, похожей на ту, которая встретила нас на острове. Она тоже заперта, но справа в полу есть люк, куда можно спуститься. Внизу нажимаем красную кнопку на стене, и перед нами открывается прибор типа домкрата. Просто покрутите ручку, чтобы приподнять плиту наверху, и поднимайтесь назад, к круглой двери.

Идите назад к тамбуру. Не доходя до него одного шага, посмотрите направо. В стене есть пролом, за которым можно разглядеть кусок водяного колеса. Вы можете запустить его вручную. Лопасты раскроются, и колесо начнет вращаться. Внимание! Если сделать это слишком рано, вы не сможете попасть в люк с красной кнопкой — он будет затоплен.

Теперь зайдите в тамбур и посмотрите на схему энергоснабжения. Кажется, энергия пошла на круглую дверь впереди, и мы можем ее открыть. Идем туда и видим, что на двери загорелся зеленый свет. Крутим ручку, дверь распаивается, открыв крошечное помещение с лестницей вниз. Спускаемся.

Мы попали в комнатку с еще одним проигрывающим устройством. Нажмите на кнопку, чтобы прослушать очередное сообщение Сааведро. Потом идите в открывшийся узкий коридор. После длинного перегона вы попадете в электромагнитную камеру.

В центре камеры стоит гигантский цилиндр. С четырех сторон на нем есть напоминающие двери металлические плиты. Каждая разделена на две половины — верхнюю и нижнюю. Между ними находится небольшое устройство. Это очередная головоломка.

Восстановление электромагнитной камеры

Цель головоломки — восстановить прохождение тока по проводам (золотистые ленточки) сверху вниз. Верхние и нижние концы фиксированы, а между ними находятся три вращающихся части. Для каждой из частей есть пара черных кнопок справа и слева, которые позволяют крутить барабан в ту или другую сторону.

Все просто. Сначала сращиваете концы верхней и нижней части, а потом крутите средний барабан, пока не останется ни одной оборванной вертикальной линии. Когда вы добьетесь успеха, верхняя и нижняя плиты схлопнутся, образуя целую плиту. Обратите внимание, что соединиться должны все четыре плиты. Иногда для этого достаточно восстановить одну электрическую схему, иногда с каждой из плит приходится возиться по отдельности. Когда все будет закончено, в помещении станет слышан треск электрических разрядов.

Выходите из электромагнитной камеры назад по коридору, по лестнице вверх и снова по голубому туннелю до тамбура со схемой электроснабжения. Посмотрев на нее, вы видите, что только один элемент — лавовая комната — остался неосвещенным. Продолжайте путь по голубому, затем по красному туннелю до разлома с лестницами.

Теперь ваш путь идет по эстакаде наверх. Запомните то место, где от мостков ответвляется проход направо — потом он вам будет нужен. Пока же идите вперед до высоко расположенной платформы с видом на летучий корабль справа. Спускайтесь с нее по отвесной лестнице и идите по мостику к недалеко расположенному лифту. Лифт пневматический, работает на сжатом воздухе и пока не действует. Обойдите его слева.

Сразу за ним есть очередная пожарная лестница наверх. Поднимайтесь. Рядом расположена площадка с массивной круглой дверью сбоку. Тут же валяются страницы из дневника Сааведро. Подберите их. Потом откройте дверь и лезьте в образовавшийся проход.

На другой стороне над пропастью протянулся паропровод. Вам туда. Поползли. На той стороне чуть справа от пункта прибытия торчит конец цилиндрической трубы. Это — вход в вентиляционную шахту. Отвинтите крышку и залезайте туда. Ползите во тьму, пока прямо под ногами на очередном шаге не увидите люк. Открывайте его крышку и прыгайте вниз.

Мы попали в пункт управления рядом с лавовой комнатой. Впереди через большой иллюминатор вы видите красные сполохи на стенах — помещение заполнено лавой. Сзади находится закрытая на защелку дверь — разблокируйте ее. Это — та самая дверь в конце красного коридора, куда мы не могли попасть. В центре — лаз, ведущий вниз, в лавовую комнату. Прежде чем соваться туда, нужно выкачать из помещения лаву. Поэтому идем к пульту управления у иллюминатора.

Головоломка управления лавовой комнатой

Конечная цель — сделать так, чтобы горячий воздух от лавы пошел по паропроводу к летучему кораблю на другой стороне острова. Щелкните мышью и нажмите красную шишечку на круге пульта управления. Двигайте ее против часовой стрелки, пока не услышите два щелчка, потом отпустите. Шишка опишет круг по прорези в пульте, и лава вытечет из помещения. Теперь можно слезть вниз по лесенке в центре помещения и открыть внизу дверь в лавовую комнату. Заходите туда.

Перед вами на мостках находится еще один такой же пульт управления. Подходите и начинайте манипуляции. Первый поворот — по часовой стрелке — приподнимет мостки, на которых вы стоите, над полом. Затем продерните шишечку через центральную горизонтальную прорезь влево. При этом массивная конструкция из труб и шестеренок поднимется и переедет справа налево, открыв для обзора фрески на стене. Посмотрите. Потом поверните шишку — против часовой стрелки. Мостки поднимутся еще выше, а помещение наполнится лавой.

Теперь круглое отверстие у стены прямо по курсу поднялось достаточно высоко, чтобы дать доступ к рычагу, запускающему вентилятор. Подойдите и поверните его. Потом продолжайте манипулировать пультом управления.

Поворот — по часовой стрелке — опустит мостки ниже. Сдвиг шишки через центральную прорезь влево снова переместит верхнюю конструкцию. Поворот — против часовой стрелки — опустит мостки и уберет лаву из комнаты. В последний раз продерните шишечку через центральную горизонтальную прорезь влево. Потом выходите из комнаты.

В верхней комнатке поверните красную шишечку на пульте против часовой стрелки — помещение наполнится лавой и горячий воздух сквозь вентилятор пойдет в трубопровод. Теперь выходите в красный коридор, возвращайтесь к разлому с лестницами, поднимайтесь прямо к маленькой платформе с видом на летучий корабль, спускайтесь по пожарной лестнице и проходите по мосткам к пневматическому лифту. Загляните внутрь — из клапанов вверх бьет струя пара.

Наполнение воздухом баллона летучего корабля

Перед вами четыре вентиля с расположенными над ними клапанами для выхода пара. Под всей конструкцией расположен манометр, показывающий давление. На манометре есть три зоны — голубая, желтая и красная. Пневматический лифт, в котором вы сейчас стоите, может подняться на второй этаж, если стрелка находится в желтой зоне, и на третий — если она в красной зоне. На каждом этаже находится по четыре клапана. Закрывая или открывая их, мы меняем давление в паропроводе. Каждый клапан первого этажа соответствует 10 единицам (можете проверить), второго — 4 единицам, и третьего — одной. Наша задача — подобрать давление таким образом, чтобы оно равнялось 19 единицам — именно этой величине соответствует красная отметка на манометре. Как вы уже поняли, нулевая отметка находится на границе голубой и красных зон.

Итак, $19 = 10 + 2 \cdot 4 + 1$. Выполняем. Закрываем все клапаны первого этажа, чтобы стрелка переместилась в желтую зону. Потом поворачиваемся к ручке лифта слева от нас и, зажав ее, отводим вправо, а затем отпускаем. Лифт едет на второй этаж. Там тоже закрутите все вентили, чтобы стрелка переместилась в красную зону и снова дерните ручку лифта вправо. Теперь мы на третьем этаже. Оставьте закрытым один клапан и отведите ручку лифта влево, чтобы спуститься на второй этаж. Там оставьте закрытыми два клапана и спускайтесь на первый этаж. Открутите внизу все вентили, кроме крайнего правого (он не работает), и посмотрите, как стрелка переместится к красной черте.

Теперь выходите из лифта налево, и прямо за ним вы увидите еще один красный вентиль. Как только вы его повернете, воздух пойдет в шланг и наполнит баллон летучего корабля. Тот стронется с места и проедет немного вперед.

Теперь бегите назад — мимо лифта, по мосткам, залезайте на платформу и вниз по пандусу до развилки, которую вы заметили раньше. Поворачивайте туда, и скоро вы окажетесь в лифте. Езжайте на нам вниз. Тут же валяются вырванные страницы из дневника. Идите чуть дальше по мосткам до одинокого рычага на платформе и дергайте его. Смотрите, что будет.

Когда летучий корабль пристыкуется к мосткам рядом с вами, идите туда, залезайте в него и дергайте рычаг. Вы отправитесь в вояж, который закончится на маленькой платформе рядом с островком, где вы высадились в эру энергии. Дергайте рычаг и дивитесь результату. Потом возвращайтесь в летучий корабль, чтобы преодолеть последний отрезок пути. Вылезайте и идите открывать круглую дверь, которая теперь гостеприимно сияет зеленым светом.

Внутри вы увидите помещение с пожарной лестницей, идущей вниз. Спускайтесь до упора и открывайте люк — перед вами находится символ эпохи энергии. Он также автоматически перерисовывается на лист, который

ляжет к вам в инвентори. Теперь поднимите голову и оглядитесь вокруг — рядом находятся серые дверки, за которыми в ящике лежит книга, готовая отправить вас в родную обсерваторию. Летите туда. По возвращении выложите на экспозиционный столик второй символ и посмотрите, как раскроется клетка с книгой эпохи Нарайян. К сожалению, пока до нее не дотянуться — книга весит в пустоте. Потом прослушайте очередное сообщение Сааведро. После этого можно отправляться в новое путешествие.

Эпоха природы Эданна

Это эпоха представляет собой огромный ствол дерева, растущего над морем. Внутри находится целый мир — от птичьих гнезд верхнего яруса до болота нижнего. Эта эпоха — наиболее трудная для навигации, очень легко запутаться в кривых завязанных узлом тропинках. Все встреченные загадки будут связаны с экзотическими представителями флоры и фауны этого мира.

Итак, вы оказались в среднем ярусе огромного дерева. Прямо перед вами висит огромный пурпурный цветок. Это — один из многих цветов-линз, которые растут на этом острове. Подойдите к нему и загляните в глазок. Цветок можно двигать, как линзу телескопа, и разглядывать сквозь него разные предметы. Вы можете рассмотреть книгу для возвращения на остров Дж'нанин, спрятанную среди зеленых лиан. Это — наша конечная цель, символ природы находится там же, но придется пройти длинный путь, чтобы до них добраться.

Поворачивайте направо и идите к виднеющемуся вдали растению, напоминающему спиральную лестницу. Как только вы встанете на него, оно поднимет вас вверх, как эскалатор. Теперь вы находитесь на верхнем уровне острова. Осмотритесь. Прямо перед вами — еще один цветок-линза, а над ним находится птичье гнездо. Когда вы сделаете шаг в ту сторону, то увидите, как откуда-то снизу вылетит птица и сядет в гнездо кормить птенцов. Вы можете хорошо рассмотреть это через цветок-линзу. Книга и символ находятся прямо под гнездом, но отсюда к ним не попасть.

Теперь поверните налево, к круглому отверстию. Обратите внимание на большой лист, напоминающий бассейн, куда еще одно (сложенное) растение-эскалатор опустило ус. Рядом находится огромный пронизанный жилками плод — этакая смесь дыни и бешеного огурца. Коснитесь его и посмотрите, как он колышется. Идите по кривой дорожке, забирающей вверх-влево, дальше, пока не дойдете до пальмы с веерообразными листьями. Обратите внимание на книгу для быстрого возвращения на Дж'нанин, которая лежит недалеко справа. Подойдите ближе к пальме. В ее основании виднеется большая шишка — нажмите на нее. Листья, до этого растопыренные во все стороны, вытянутся в струнку и устремятся вверх. Теперь солнечные лучи свободно падают на цветок Авроры, стоящий тут же рядом. Это растение может перенаправлять и фокусировать лучи света. Подойдите к нему и загляните в глазок. Вы увидите солнечный зайчик в том месте, куда направлен луч. Нацельте его на ту самую дыню-огурец. Растение взорвется, извергнув прямо в бассейн большое количество жидкости. Вода тут же вососется усом стоящего рядом растения-эскалатора, и оно расправит листья. Теперь можно идти к нему и спускаться вниз.

После поездки на чудо-эскалаторе мы оказываемся в среднем ярусе леса. Здесь сумрачно, а передвигаться вам придется по стволам деревьев. Постарайтесь освоиться с навигацией. Пока можно двигаться только в одну сторону — вперед-вниз, туда и идите. Через какое-то время вы достигнете интересного объекта: небольшой бассейн, слева от тропинки, в котором плавают электрический скат. Когда он начинает грызть находящиеся в воде корни, хорошо видны электрические разряды. Запомните — это решение одной из предстоящих головоломок.

Поверните налево и двигайтесь по подсвеченному фиолетовым светом туннелю. Слева от тропинки вы заметите висящий на лиане большой сморщенный плод — коснитесь его. По лиане пройдет волна, плод наполнится жидкостью, а затем там появится электрический скат и озарит все пурпурным светом. Запомните этот плод — это способ доставить ската вместе с его электричеством туда, куда вам надо. Левее вы найдете потерянные страницы из журнала Сааведро. Шагайте туда.

Далее ваш путь идет по желтому туннелю. Так вы выйдете к разлому, поперек которого лежит заросшее знакомым нам по Дж'нанину зеленым мхом с красными бульбами бревно. Пересекайте разлом, после чего дорожка (если можно это так назвать) начинает заворачивать вправо. Так вы выйдете к свернутому в бараний рог большому листу папоротника. Над ним висит закрытый цветок со спиральным отростком внизу — дерните за него. Цветок-лампа раскроется и зальет все ярким желтым светом, а под его лучами лист папоротника развернется и превратится в мостик.

Пройдите по листу папоротника до конца и посмотрите наверх. Вы увидите висящую прямо перед вами тарзанку — схватите ее. В принципе, наша цель — мерцающее лиловатым светом бревно на другой стороне экрана, вот только попасть туда мы не можем: рекордному перелету мешает та самая заросшая мхом дровина, по которой мы пересекали провал. Глядя на мох, возникает вопрос: нет ли здесь поблизости зверьков-пищалок? Похоже, есть. На уступе справа от вас виднеется знакомая конструкция — такой же домик мы видели у озера Дж'нанин. Наведите пиктограмму "тарзанка" на этот уступ и прыгайте туда.

Сначала подойдите к конструкции — это ловушка. Поднимите ее, покрутив стоящую тут же маленькую лебедку. Потом подойдите к розовым плодам на дереве за ловушкой и коснитесь их. Один оторвется и покатится вниз. Он остановится прямо под поднятой ловушкой, но нам надо не это. Коснитесь его еще раз, чтобы он откатился дальше. Теперь съезжайте с уступа по темному проходу и, повернув направо, возвращайтесь к языку папоротника. Справа сверху висит золотая ручка — это управление ловушкой. Посмотрите, как зверек подбежит к упавшему плоду и начнет им закусывать. А теперь уроните ловушку на землю, чтобы отрезать пищалке дорогу обратно в нору. Рассерженная пищалка выскочит на бревно и громко заверещит, красные шары во мху раздуются и разнесут бревно в щепки. Путь свободен!

Теперь снова цепляемся за тарзанку и направляем ее в дальний конец экрана — к синеватому горизонтальному бревну. Долетев, оглядитесь. Слева висит еще один цветок-фонарь, дерните за спиральный ус внизу, чтобы он раскрылся и осветил еще один лист папоротника. Тот развернется. Вам туда не надо, это — просто обратный путь. Продолжайте двигаться дальше, по корням, которые образуют изогнутую лестницу, уводящую вниз. Спускайтесь до тех пор, пока не увидите гигантское растение венерин башмачок. В нем кто-то бьется. Это уже знакомая нам птица. Самой ей не выбраться, надо помочь. Посмотрите на корни хищного цветка, они свисают куда-то вниз. Мы знаем, что венерин башмачок откроется, если подвести к корням электричество.

Повернитесь носом туда, откуда пришли, и возьмите левее. Там начинается тропинка, ведущая вниз. Сквозь ветви вы сможете видеть освещенный солнцем океан. Чуть позже вы придете к фрескам и знакомому сморщенному плоду рядом. Рассмотрите фрески. Потом нажмите на плод, чтобы он наполнился водой и в него приплыл наш знакомый электрический скат. Потом двигайтесь в направлении пучка свисающих корней венерина башмачка. Заметьте, что в этом месте тропинка раздваивается. Сначала идите налево. Скоро вы увидите еще один весьма удачно расположенный сморщенный плод. Он находится как раз над пустым бассейном, куда опускаются корни венерина башмачка. Нажмите на плод, чтобы он наполнился водой и там

оказался скат. Теперь осталось только взорвать его, как вы делали это на верхнем ярусе. Возвращайтесь наверх к развилке, и теперь сворачивайте направо.

Обратите внимание на крупные белые цветы орхидей, которые растут справа и слева от тропинки. У них есть замечательная особенность отражать свет. Первая орхидея будет справа от тропинки, вторая — слева. На третью орхидею падает солнечный свет. Приблизьтесь к цветку и перенаправьте его так, чтобы луч света от него падал на вторую орхидею. Теперь возьмите второй цветок и направьте луч света от него на очередной свернутый лист папоротника далеко внизу. Лист развернется.

Возвращайтесь к развилке и идите направо-вниз, пока не дойдете до моста из листа папоротника. По пути обратите внимание на расположенное справа от тропинки записывающее устройство, которое передаст вам очередное сообщение Сааведро. Потом перебирайтесь по развернутому листу на другую сторону, и по бревну, в котором растут светящиеся желтые грибы, двигайтесь вверх. Когда ваш путь пересечет пустой ствол дерева, поворачивайте направо. Вы увидите цветок Авроры на уступе. Посмотрите сквозь его линзу. Двигаться этот цветок не может, но он уже направлен туда, куда надо — на лиловый плод со скатом внутри. Наверху висит еще один цветок белой орхидеи. Вам надо добраться до него по тропке, огибающей ствол, и направить так, чтобы он смотрел на цветок Авроры. После этого можете поворачиваться и с чувством выполненного долга спускаться по тропке, потом по гнилому бревну, потом через мост из листа папоротника и наверх, до развилки. Снова идите к третьему цветку (который на солнце) и перенаправьте его на первый цветок справа от тропинки. Тот изначально направлен на орхидею над цветком Авроры. У вас возникла цепочка из трех орхидей-отражателей и цветка-фокусирующей линзы в конце.

Плод со скатом взрывается, выплеснув содержимое в бассейн с корнями венерина башмачка, проголодавшийся скат начинает подгрызать корни хищника, радостно испуская электрические разряды, венерин башмачок волей-неволей вынужден открыться и выпустить пернатую пленницу, а та с радостными криками улетает прочь. Короче, в природе наступила гармония. Когда закончите радоваться по поводу решения этой сложной задачки, не забудьте перенаправить снова луч от третьей орхидеи на вторую, чтобы раскрылся лист папоротника. Мост нам еще пригодится — идите к нему.

Перебирайтесь на бревно с гнилушками, но теперь, когда вам путь пересечет покое бревно, поверните не направо, а в малозаметный проход налево. Вас ожидает длинный прополз по пустотелому бревну. По пути вы найдете вырванные из дневника Сааведро страницы. Через прогалину вам будут видны море и небо, потом путь завершится у очередной тарзанки. Покиньте ярус сельвы и спускайтесь вниз, к болоту.

Это место вечного сумрака, где хлюпает вода и жужжит мошкара. От того места, куда вы приземлились, видны две тропки: одна, правая, в виде ступенек приведет вас к растению, которое как лифт может вас поднять на предыдущий ярус. Другая, левая, уходит вглубь болота. Идем туда.

Проходите через темную арку из корней. Справа вы увидите растущий в воде гигантский голубой лотос. Посматривайте влево. Вам надо заметить уходящую в другую часть болота тропку. Заметили? Тем не менее продолжайте идти вперед, до тех пор пока не доберетесь до висящего в солнечных лучах знакомого белого цветка орхидеи. Направьте с ее помощью солнечный луч так, чтобы он падал на верхушку голубого лотоса. Это нужно затем, чтобы поднялись тычинки, которые привлекли бы насекомых, чтобы цветок раскрылся и можно было добраться до плодов внутри. Сориентировав орхидею, возвращаемся к развилке и идем по узкой тропке в другую часть болота.

Тут заметно светлее, цветет второй голубой лотос, а над ним жужжит

стаяка мошкары. Идите туда. Сначала обойдите лотос по узенькой тропке справа, которая приведет вас к пальме с шишкой у основания. Нажмите эту шишку. Листья развернутся, закроют проход солнечным лучам, и тычинки голубого лотоса опустятся. Теперь обходите лотос с левой стороны. Нажмите на большой коричневый гриб слева от тропки и посмотрите, как он выбросит в воздух облачко спор. Приблизьтесь к лотосу с дальней стороны и теперь нажмите на самый большой коричневый гриб около цветка. Насекомые шарахнутся от вылетевших спор, и, поскольку тычинки опустились и делать ей тут больше нечего, мошкара улетит с этой полянки, чтобы пить нектар первого лотоса.

Теперь подойдите к голубому корню с дырой, который пересекает тропинку, и залезайте туда. Ползите по полому корню. По пути подберите листы из дневника. Через какое-то время вы окажетесь внутри первого лотоса. Когда вы максимально близко придвинетесь к стержню, вокруг которого лежат плоды, вам станут доступны для манипуляций два стебля, отходящих от главного стержня плода. Дерните за них, и лотос выбросит в воздух облачко, которое немедленно приманит нашу знакомую птицу. Могучими когтистыми лапами она подхватит плоды лотоса, а вместе с ними и нас, и потащит в свое гнездо на вершине острова. Неожиданный финал!

Последнее, что нам остается сделать в эре природы, это выбраться из плода и по скату слева съехать в переплетение лиан под птичьим гнездом, где мы найдем символ эпохи природы и книгу для возвращения в обсерваторию. Летим назад на Дж'нанин.

В обсерватории положите на экспозиционный столик третий символ. После этого выдвинется пандус, который даст нам возможность пройти к книге эпохи баланса Нарайян. Записывающее устройство выдаст очередное сообщение. В этот раз не от Сааведро, а от Этруса, который напутствует сыновей перед их самостоятельным путешествием в эпоху Нарайян. М-да.

Открываем книгу и вместе с ней последнюю главу наших странствий.

Эпоха баланса Нарайян

Это место по размерам намного уступает всем эпохам, которые вы видели раньше. Это небольшая трехъярусная станция, окруженная снаружи ледяным щитом, который отделяет ее от остального мира. Еще один ледяной щит — внутренний — не дает выйти на террасу, где стоит воздушный корабль и откуда идет лестница на нижний ярус. Помните, что где-то здесь прячется Сааведро.

Осмотрите. Обратите внимание на висящие на стенах красные гобелены с вытканными на них символами. Некоторые кажутся знакомыми и сильно напоминают символы эпох, которые мы принесли из наших странствий. Двух гобеленов не хватает — скоро вы увидите, куда они пропали. Приборов тут немного — только два круглых агрегата, между которыми имеется ручка для переключения. Чтобы заняться ими, нужно подать энергию. Тумблер, включающий питание, находится на верхнем этаже. Проходите на металлическую лестницу и поднимайтесь туда.

Когда вы подниметесь на крышу станции и пройдете пару шагов вперед, из стоящего вдалеке темного здания выйдет Сааведро. С нашей последней встречи он утепился, сделав себе хламиду из содранных со стен гобеленов. Похоже, этот псих на воле хорошо подготовился к встрече — в руках у него каменный молоток. Только он почему-то совсем не рад вас видеть — он ждал Этруса. Впрочем, встреча кончается мирно — он оставляет бродить вас по станции в надежде, что если вы что-нибудь раскопаете, он сможет это использовать.

Когда Сааведро уйдет, подойдите к рычагу на краю крыши и поверните его налево — это даст питание приборам, нужным для решения головоломки

ледяных щитов. Спускайтесь на этаж, откуда вы пришли. Позаботьтесь о том, чтобы ручка между приборами была повернута к левому (то есть ближнему к лестнице) прибору. Теперь подойдите к левой сфере. Сначала она приподнимется над полом, затем откроется крышка. Там вы увидите три хитро расчерченных окружности. С ними предстоит работать по очереди. В каждую вписано по четыре круга, в каждом из которых еще четыре круга. Все это сделано из тонких трубок, которые загораются оранжевым при первом касании и гаснут при вторичном. В каждый из кругов нам предстоит вписать один из символов, которые есть в этой комнате на гобеленах. Только как узнать, какие?

Во-первых, необходимо рассмотреть символы эпох и понять, что каждый из них состоит из двух слов.

Эра энергии Волтаис — это будущее (Future) и движение (Motion)

Эра динамики Аматерия — это сила (Force) и изменение (Change)

Эра природы Эданна — это природа (Nature) и поддержание (Encourage)

Во-вторых, если до сих пор вы не нашли времени, чтобы прочитать дневник Этруса, сейчас как раз пора это сделать. В дневнике есть отгадка к этой головоломке, причем ключевые фразы выделены жирным шрифтом. Каждая из фраз состоит из четырех слов, которые надо отыскать на гобеленах, а затем перенести на рисунок на приборе. В каждой из фраз два слова — это символы эпох. Вот они:

Energy powers future motion

Dynamic forces spur change

Nature encourages mutual dependence

Balanced systems stimulate civilizations

Последняя фраза — обобщающий принцип — нужна нам для второй сферы. Не все символы, ее составляющие, есть в этой комнате — их мы найдем позже. Порядок, в котором вы будете вписывать три первые фразы об эпохах, не существенен, но слова во фразах должны идти по часовой стрелке. И первое слово фразы должно быть вписано в верхний круг.

Когда круг правильно заполнен, оранжевое свечение сменяется белым сиянием, и вы можете переходить к другому кругу. Когда все три фразы будут внесены в прибор, крышка захлопнется и внутренний ледяной щит растает. Теперь можно выйти на террасу и спуститься на нижний этаж.

Комната, куда вы попали, аналогична верхнему помещению. При входе с левой стороны на постаменте лежит книга для возвращения в Томану. Возьмите ее с собой, но не пользуйтесь. Если вы перенесетесь назад в резиденцию Этруса, то когда Этрус с Катериной выйдут вас встречать, из ниоткуда выскочит Сааведро с молотком, и конец будет печален.

По стенам этого этажа тоже висят гобелены. Ваша задача — зарисовать недостающие символы. Потом поднимайтесь вверх, поворачивайте ручку между приборами направо (при этом снова возникнет внутренний ледяной щит) и идите к правой сфере. Когда четыре слова будут правильно нарисованы, сфера вспыхнет белым, закроется, а наружный ледяной щит исчезнет. Оказывается, небо этого мира не зеленое, а розовое. И тут с верхнего этажа сбежит Сааведро. Он решил, что может воспользоваться тем, что вы сделали, чтобы получить свободу. Но быстро обнаруживает, что можно снять или внутренний, или наружный щит, но не оба одновременно. Значит, он не может без вашей помощи покинуть станцию на воздушном корабле. Сааведро предлагает следующий обмен: он выходит на террасу к кораблю, вы включаете внутренний щит и снимаете внешний, а перед отплытием Сааведро через решетку вернет вам книгу Рилишан.

Не делайте этого! Он вас обманет и швырнет книгу в пропасть.

Не менее печальный исход будет, если последовать за ним на террасу. Сначала он потребует, чтобы вы ушли переключать щиты, а если вы не послушаетесь, то просто стукнет вас по голове молотком. На чем игра и

закончится.

Вам нужно подняться снова на верхний этаж и повернуть рычаг на краю крыши, чтобы отключить энергию. В этом случае восстановятся оба щита, и Сааведро окажется заперт между ними. Как только вы это сделаете, он поймет, что оказался в ловушке. Не вздумайте после этого отключать внутренний щит — вас убьют на месте!

Теперь, если вы взяли на нижнем этаже книгу для возвращения домой, у вас есть два выбора.

Сначала спуститесь вниз и подойдите к решетке на террасу. Увидев вас, Сааведро немедленно вернет книгу Рилишан в расчете на ваше великодушие. Теперь вы можете вернуться домой, оставив его навеки запертым между щитами, или переключить рычаги так, чтобы снять внешний щит. В этом случае Сааведро помашет вам ручкой и укатит вдаль на воздушном корабле. Выбирайте.

Открыв книгу Томаны, вы снова переместитесь на зеленую террасу, где встретились с Катериной. Сделайте шаг к двери, дверь распахнется, перемазанная сажей Катерина выбежит вам навстречу и станет громко звать Этруса. Она объяснит, что все транспортные книги сгорели, и они с мужем не могли последовать за вами. Потом Этрус спросит о книге Рилишан. Он горячо поблагодарит вас — в общем, смотрите финальный ролик! **Вы прошли *Myst III: Exile***.

Подписи к картинкам

Рисунки разбиты по главам, что отражено в их названиях / названиях директорий.

Прохождение

mys-intro2 — По портретам Сирруса и Ахенара не скажешь, что они злодеи!

mys-intro4 — В дорогу Этрус дает вам журнал со своими теоретическими разработками.

mys-intro6 — Между разбитой витриной и горячей портьерой осталась лежать книга-портал. Она даст вам возможность последовать за Сааведро.

Учебная эпоха Дж'нанин

mys-jan0 — Точка прибытия. Наша задача — бежать направо вслед за Сааведро.

mys-jan1 — Впереди — запертая дверь в обсерваторию. Далеко справа — одна из трех башен с книгами-порталами.

mys-jan2 — Общий вид острова Дж'нанин.

mys-jan3 — Извилистые дорожки ведут от вершин утесов к витражному домику. Нам туда.

mys-jan3' — Витражный домик на озере. Крупный план.

mys-jan3'' — Нажатие на желтую сферу откроет дверь в комнату.

mys-jan3''' — Рабочий верстак. Справа — генератор, слева — венерин башмачок в раковине. Черная точка пол лампой — летающая муха.

mys-jan3'''' — Решение одной из загадок для починки лифта.

mys-jan4 — Положение рисков на телескопе для эры энергии Волтаис.

mys-jan4' — Положение рисков на телескопе для эры динамических сил Аматерии.

mys-jan4'' — Положение рисков на телескопе для эры природы Эданна.

mys-jan7 — Башня эры динамических сил.

mys-jan7' — Цилиндр на мостках и управляющий им пульт.
mys-jan8 — Пробежав по раскрывшемуся растению через лужу, пицалка уселась отобедать.
mys-jan8' — Растение-локатор нужно настроить на писк пицалки.
mys-jan8'' — От писка зверушки розовые сферы раздуются, создав мост.
mys-jan9 — Желтая стойка, от которой начинается решение головоломки для башни эры энергии.
mys-jan9' — Виден луч света, бьющий из расположенного в воде генератора.
mys-jan9'' — Заглянув в линзу, можно проверить, куда направлен отражатель.
mys-jan10 — Последнее, что вы увидите в эпохе Дж'нанин: перед вами — постамент с книгой в эру баланса.

Эра динамических сил Аматерия

mys-ama1 — Аматерия. Точка прибытия.
mys-ama2 — При запуске пробных шаров конструкция с главной башни поднимается в воздух.
mys-ama3 — Главная башня острова.
mys-ama4 — По центру острова идет каменный туннель.
mys-ama5 — Балансировка моста: к имеющейся нижней части сферы добавляем одну железную и две деревянные части.
mys-ama5' — Пейзаж рядом с пультом балансировки моста: именно такими картинками пугают нас зеленые.
mys-ama6 — Балансировка моста: успешное решение задачи.
mys-ama7 — Передвигая стрелку на циферблатах, вы настраиваете резонансные кольца.
mys-ama8 — Настройка резонансных колец: задача решена.
mys-ama9 — Вдалеке слева видна последняя головоломка — поворотный механизм. Путь к нему лежит прямо по замшелым камням.
mys-ama10 — Правильное решение задачки с поворотным механизмом.
mys-ama11 — Последняя шестиугольная фигура, нужная для доступа в главную башню.
mys-ama12 — Надавливанием на плитки воспроизводим рисунок. При этом поднимается секция моста.
mys_ama_end1 — Решение головоломки по прокладке маршрута между четырьмя областями острова.
mys_ama_end2 — Символ эпохи динамических сил перед вами.

Эра энергии Волтаис

mys-vol1 — Точка прибытия. Справа — местный сейф с символом эпохи внутри.
mys-vol2 — Чтобы открылась дверь, нужна энергия.
mys-vol3 — Когда вы крутите вентиль, сдвигается плотина, и вода начинает поступать на гигантское колесо.
mys-vol4 — Шахта с красной кнопкой и домкратом внизу.
mys-vol5 — Зал с электромагнитной камерой.
mys-vol6 — Головоломка из электромагнитной камеры.
mys-vol7 — Ваш путь — прямо по пандусу до платформы рядом с воздушным кораблем.
mys-vol8 — Лавовая комната. Рука лежит на шишке управляющего механизма. Прямо по курсу на стене виден рычаг управления вентилятором.
mys-vol9 — Под этими клапанами находятся вентили, которые регулируют давление.
mys-vol10 — Воздушный корабль наполнен паром и готов к путешествию.
mys-vol11 — Неожиданный финал: "простой советский трактор" данной

эпохи.

mys-vol12 — Перед вами — символ эпохи энергии.

Эра природы Эданна

mys-ed1 — Справа — цветок-линза, сквозь который можно рассмотреть запрятанную среди лиан слева нашу цель — книгу-портал на Дж'нанин. Там же прячется символ эпохи природы.

mys-ed2 — Верхний ярус хорошо освещен, и навигация почти не представляет проблем.

mys-ed3 — Шишка в основании пальмы, которую надо нажать.

mys-ed4 — Цветок Авроры — лазер этого мира.

mys-ed5 — Странный симбиоз — лиана и живущий в ней электрический скат.

mys-ed6 — Важное место: цветок-фонарь впереди, правее — плод со скатом в нем, перед вами — мост из листа папоротника, у его конца видна тарзанка из лиан. Перед мостом — бревно, которое надо разрушить. Далеко впереди в том же направлении — место, куда надо перелететь на тарзанке. Слева (пока не видна) — металлическая ручка управления ловушкой и уступ, на котором живет пищалка.

mys-ed7 — Зверушка обедает подброшенным вами плодом. Потяните за ручку справа — испуганный зверек выскочит на бревно и разрушит его своим визгом.

mys-ed8 — Ваш путь — по трухлявому бревну слева.

mys-ed9 — Над лотосом в чаще леса вьется мошкара.

mys-ed10 — Конец путешествия: вы снова в птичьем гнезде.

mys-ed11 — Цель достигнута — символ эпохи природы перед вами.

Эпоха баланса Нарайян

mys-n1 — Все кажется зеленоватым, потому что снаружи станция закрыта ледяным куполом.

mys-n1' — Ваша задача — внимательно изучить символы на гобеленах.

mys-n2 — Книголюб с молотком — спятивший Сааведро.

mys-n3 — Эта рукоятка на верхнем ярусе служит для подачи энергии к головоломкам. Сейчас она в положении "включено".

mys-n4 — Рукоятка на втором ярусе служит для переключения энергии между двумя сферическими конструкциями.

mys-n6 — Решение головоломки первой (той, что ближе к лестнице) сферы снимает внутренний ледяной щит.

mys-n7 — На второй сфере горит надпись: "Сбалансированная система стимулирует цивилизацию".

mys-n8 — Чтобы получить книгу Рилишан, надо обхитрить Сааведро.

mys-n8' — Прощание. Если снять внешний щит, Сааведро сможет вернуться в свой мир.

mys-n9 — Этрус и Катерина радуются возвращению книги.