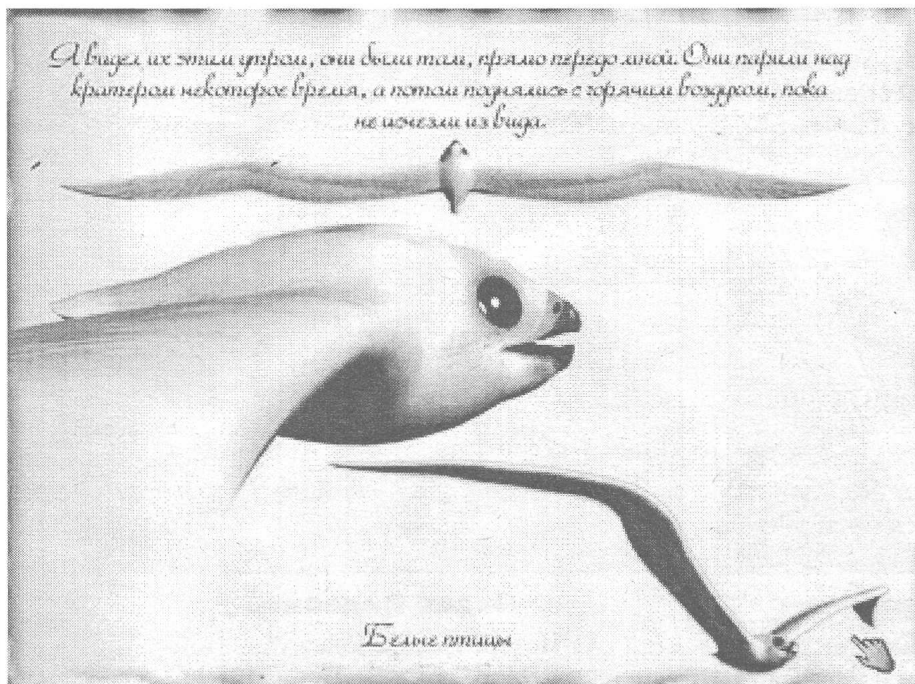




Серое, мрачное небо над головой, гуси, постоянно летящие на юг, плавные повороты головы главного героя и резкие прыжки с одной картинке на другую... А я уже, было, подумал, что на просвещенном Западе авантюры от первого лица совсем вышли из моды и убранны далеко в пыльные запасники истории. Что ж, Amerzone только показывает, что Запад тоже бывает разным, ибо игра разработана в солнечной Франции; видимо, там мода отстает или, наоборот, опережает моду американскую. Так что перед нами — еще один продвинутый Myst-клон. Продвинутый не потому, что его кто-то продвигает, а потому, что вместо статичных картинок, вроде использовавшихся в дедушке логических авантур, здесь использованы картинки панорамные.

АМЕРЗОН

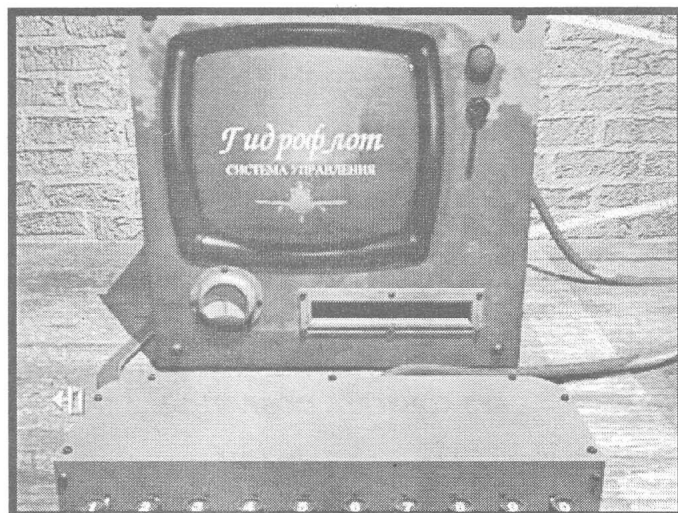
Ничего нового в этом нет — такое уже было в сотне-другой игр, появившихся за последние два года (*Shivers 2, Zork: Grand Inquisitor, Morpheus* и т. д.). Вот и здесь в пределах одного экрана вы свободно можете смотреть налево/направо и даже вверх/вниз. Переход с картинки на картинку, правда, происходит скачками. Приятной неожиданностью оказалось то, что пейзажи, где это, возможно, разнообразятся всякой живностью, вроде вышеупомянутых гусиных косяков.

Идеи сумасшедшего гринписовца

Вы играете за человека без лица/имени/профессии... Хотя нет, профессия все-таки есть — зоолог. И даже возраст можно угадать, если знать, что вы учитесь на одном из старших курсов университета или в аспирантуре. Но дело вовсе не в вас, дело в вашем знакомом, 94-летнем докторе зоологии. Примерно в вашем возрасте он совершил экспедицию в страну под названием Омерзон (Amerzone). Я пытался найти эту страну хотя бы на карте, но — безуспешно. Видно, дедушке во времена его бурной молодости повезло чуть больше.

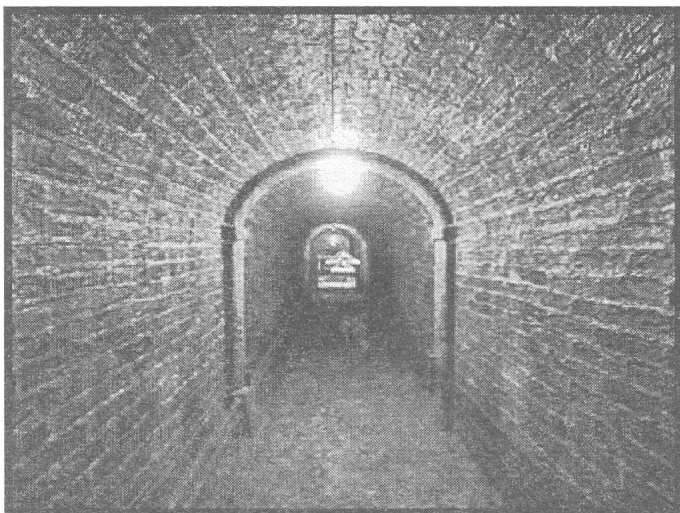
По территории этой страны с приятным названием течет река Амазонка (уж не Бразилия ли так раньше называлась?). И добраться до этой реки было очень и очень тяжело. Тем более что будущий доктор не знал, что «Дон и Магдалина, быстрое суда, все-таки ходят по морю туда». Поэтому, думая, что добираться придется своим ходом, он смастерил транспортное средство под названием Гиперглот (Hyperglot). Как это у него получилось, сам, судя по всему, не понял. Эта машинка могла быть использована в качестве самолета, вертолета, корабля и даже подводной лодки. Неплохо для студента зоологического отделения, не правда ли? Достоин хитрых шуток Джеймса Бонда. Дальше, больше. Еще в 1932

году самолет-амфибия управлялся при помощи магнитной дискеты (!) с программой! Забудьте о перфокартах. И вот, юный зоолог и его попутчик, уроженец Amerzone, отправились в путь. Долго ли, коротко ли, но они добрались до страны. Попутчик отправился к цивилизации, чтобы впоследствии стать вождем революционного движения и отцом нации. А главный путешественник начал пробиваться к Амазонке, ища приключений на свою з... голову. Опуская подробности приключений, скажу, что он попал в племя добрых индейцев, полюбил красивую индианку и жили бы они долго и счастливо, если бы... не ЯЙЦО. Яйцо принадлежало вовсе не зоологу, как вы могли бы подумать (нет-нет, я никого не подозреваю!), а белой птичке, очень-очень редкой.



Когда одичавший среди индейцев ученый увидел гигантское ЯЙЦО (sic!), он понял: вот он, его научный успех, вот она, всемирная слава. Темной-темной ночью он сбежал из племени, чтобы похитить единственное ЯЙЦО белой птички. Ему

удалось добраться со своим грузом на родину, во Францию, но там его только осмеяли, сказав, что это — просто очень большое яйцо какого-то другого зверя, а белой птицы в природе не существует, да и вообще они за ЯЙЦА научные звания не присуждают. Около 50 лет находка пролежала в запасниках зоологического музея, а затем, в связи с реконструкцией, была отослана назад, к ученому. Того тем временем изглодала совесть. Он ведь убил целый вид, прекратил существование всех белых птичек! Каково вам будет, когда каждую ночь в страшных кошмарах будет являться белая птичка и гробовым голосом спрашивать: «Куда ты дел мое яйцо, извращенец?»



Вдруг взбрела ему в голову идея прослушать ЯЙЦО. Какого же было его удивление, когда он услышал, что жизнь все еще пробивалась сквозь толстую скорлупу (я представляю, какого же было удивление главного героя, когда он узнал, что за полвека ЯЙЦО не потерялось, не пошло на яичницу и не протухло). Решил (фух, кажется, завязка сюжета, наконец, подходит к концу) старый доктор просить вас, своего юного коллегу, отвезти ЯЙЦО назад и положить туда, откуда спятивший с ума зоолог его взял, то есть украл. Что ж, по крайней мере, он оказался недостаточно сумасшедшим, чтобы отправиться на Амазонку собственной персоной. А вот вам предстоит паковать багаж. Джунгли ждут, понимаешь! Вообще мне приходилось играть во множество трехмерных логических приключений. Где-то надо было расследовать преступление, где-то — просто спасти свою шкуру или весь мир. Но чтобы игра заключалась в спасении ЯЙЦА... такого я, честно говоря, не припомню. Хотя, скорее всего, ближе к середине появятся и другие цели. Например, освободить угнетенных индейцев или в очередной раз спасти мир... Но факт остается фактом. Ecoquest, да и только.

Параллели

Но оригинальный (по-другому и не скажешь) сюжет, к сожалению, никак не отразился на самом игровом процессе. На практике игра сводится к передвижению курсора по экрану в призрачной надежде, что тот (курсор, конечно, а не экран) изменит форму. Это недвусмысленно наметнет вам, что вы наткнулись на какой-то предмет, которым можно манипулировать или который просто можно осмотреть. Pixel-hunting — так окрестили этот процесс на западе. Все это необходимо для решения логических головоломок, которых в Amerzone — полный набор. Что желаете: подобрать

код, наладить что-нибудь при помощи хитрой системы рычагов, починить что-то из техники? Все это уже было несчетное количество раз.

У главного героя, в отличие от некоторых подобных игр, есть и инвентарь. Количество ячеек в нем, правда, ограничено восемью. Но больше предметов вам и не придется с собой носить. Да и то чуть ли не весь ваш заплечный мешок займут всевозможные письма и альбомы со сведениями, необходимыми для решения головоломок.

Начало же игры было так похоже на Zork: Nemezis, что я даже решил посмотреть, уж не анаграмма ли слово «Amerzone», а то вдруг ребята решили сделать пародию на «почти классику». Вышел же Pyst — пародия на Myst... Однако самое большое, чего мне удалось добиться, было «Zor Nema» — недоZork.

Еще со времен Myst повелось, что небольшую свободу действий подобные игры должны компенсировать качественной графикой. Так что можно сказать, что в Amerzone графика традиционно хороша. Звуки и музыка ничего выдающегося из себя не представляют. Впрочем, музыкальное сопровождение звучит не так уж и часто. Как правило, оно тактично заменяется капаньем воды и прочими фоновыми звуками.

Жюль Верн жил, Жюль Верн жив...

Нет, не перевелись еще во Франции Жюли Верны. Я до сих пор не могу оправиться от оригинальности сюжета. Он слишком уж бредов даже для самого лженаучно-фантастического произведения. Даже если предположить, что действие разворачивается в некоем параллельном измерении, где есть страна Амерзония и в 30х годах самолеты управлялись с 3.5-дюймовых дискеток, то объясните вы мне хотя бы, почему эти птички не снесли второе яйцо? И сколько их было, этих птичек? И, если их было только две, то с кем будет спариваться заново высиженная птичка? И кто ее вообще высидит??? Ну да ладно, я знаю немало людей, которым нравятся бредовые сюжеты. И, если вы относитесь к таким (или просто состоите в Гринписе), да еще к тому же любите голо-

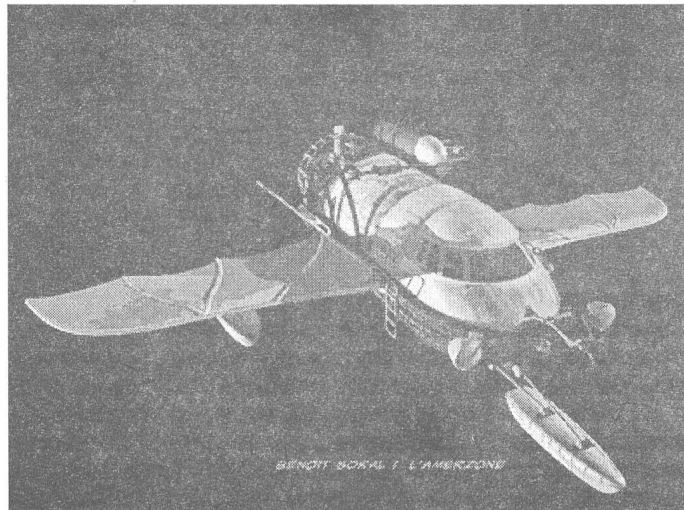


воломные трехмерные приключения, милости просим. Если же ко всему вышеперечисленному вы относитесь спокойно, можете пропустить Amerzone. Ничего нового и даже оригинального в этой игре нет ни в плане графики, ни в плане игрового процесса.

Прохождение

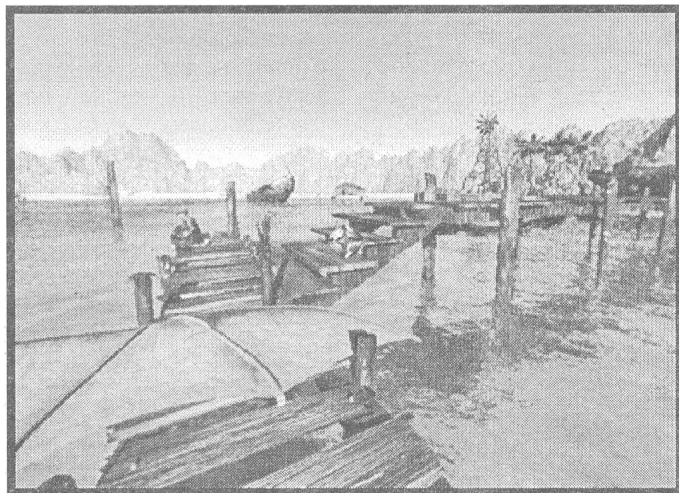
Глава 1

Вы находитесь на дороге в маяк, где встречаете почтальона, который возвращается оттуда. Он просит Вас отнести старику письмо из музея, которое почтальон опустил в ящик и до



которого вряд ли доберется больной старик. Продвигаемся немного вперед и слева видим телескоп, посмотрим в него, на всякий случай, запомним направление, в котором летели птицы. Подойдем к воротам, берем торчащее письмо, открываем ворота и заходим в дом. Берем молоток, стоящий слева, рядом с велосипедом и поднимаемся наверх к старику. Говорим с ним и слушаем его последний в этой жизни рассказ. Он завещает Вам отправиться в Амерзон, чтобы вернуть яйцо белой птицы и умирает на Ваших глазах. Начинаем с правого шкафчика, где мы находим письма от президента Амерзона и от друга доктора — Давида Маховски. Смотрим на фотографию женщины рядом. Поднимаемся наверх и исследуем офис. Подбираем книгу о путешествии доктора Валебоу в Амерзон и внимательно ее изучаем. Особое внимание на день рождения доктора — 28.06.04, но и вся остальная книга заслуживает не меньшего внимания (как, впрочем, и весь квест). Затем подходим к слайдо-проектору (белая кнопка сзади его включает) и видим на двух слайдах виденную ранее женщину с фотографии. Поднимаемся по лестнице, приставленной к шкафу и, слева обнаруживаем своеобразное завещание доктора Валебоу, оставленное для Вас. Спускаемся вниз и поднимаемся по винтовой лестнице вверх — изучаем планы гидрофлота (можете даже включить уменьшенную модель) и смотрим телевизор, подтверждаем вывод о характере правления в республике Амерзон. Открываем дверь и выходим наружу. Поднимаемся на уровень выше и смотрим в телескоп — те же птички, но уже обратно (быстро они оборачиваются, нам это удастся явно труднее). Поднимаемся еще выше и находим механизм, который поворачивает телескоп в заданном направлении, но нам еще нужно уточнить координаты. Спускаемся в комнату с доктором и звоним по телефону в Исторический музей (у вас есть его номер в письме, 0346528179). Спускаемся на первый этаж и открываем люк, ведущий в подвал. Включаем свет справа и идем до тех пор, пока не дойдем до очередной лестницы. Спускаемся вниз и два раза вперед — справа будет проход, ведущий в комнату управления. Включаем пульт переключателя

телем прямо на стене и берем дискету со стола. Справа тянем за рубильник вниз. Включаем монитор и смотрим на него — «Гидрофлот. Система управления». Вставляем дискету в дисковод и набираем пароль — день рождения доктора 28.06.04. набор заканчиваем «звездочкой» (*). Кликаем на «проверку», затем на «загрузку» — дверь открыта. Выходим из комнаты и двигаемся дальше по коридору все время прямо. Открываем бронированную дверь и заходим внутрь. Подбираем справа металлический ломик и заходим в лифт. Спускаемся вниз и выходим через дверь — вот он, гидрофлот. Заходим в небольшой офис слева, и на столе слева изучаем планы маяка — теперь мы знаем, где спрятано яйцо, но лифт там не останавливается. Садимся в гидрофлот, вставляем дискету и выясняем, что гидрофлот может работать в нескольких режимах. Кликаем на самолет и выясняем, что для полета необходимо яйцо — странное ограничение, не правда ли? Да и детали предстоящего путешествия (координаты) нам пока не известны. Возвращаемся в лифт и поднимаемся наверх. Не выходя из лифта, внимательно осматриваем пол — в одном из углов вы найдете маленькое отверстие, куда нужно вставить ломик. Включаем лифт. Цель достигнута, но выход замурован, используем кувалду, дабы расчистить путь. Проходим к яйцу, покоящемуся на тележке, используем рычаг слева, и... яйцо исчезает вдали. Не переживайте, оно будет ждать Вас у гидрофлота. А значит — нам нужно двигаться к нему, только не забудьте вытащить ломик в лифте. Яйцо прибыло к месту назначения, осталось его погрузить, что можно сделать при помощи небольшого крана, который расположен сразу над лестницей, где Вы вошли. Нужно спуститься по лестнице, продвинуться вперед и повернуть в противоположную сторону от гидрофлота, там будет лестница к крану. Тянем за рычаг — какой однако талантливый дедушка — яйцо в гидрофлоте. Осталось выяснить — куда его везти? Спускаемся к гидрофлоту и двигаемся вперед по его марш-



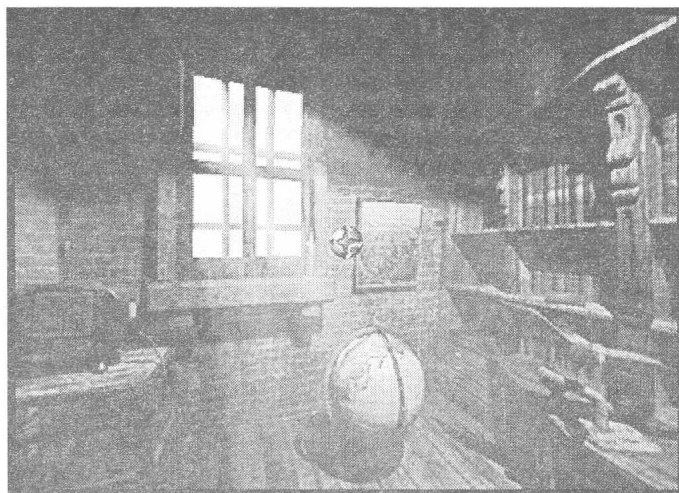
руту, через всю пещеру. Справа будет туннель с металлической капсулой в конце, заходим внутрь и жмем на красную кнопку — дверь очередного лифта закрылась. Смотрим пристальнее на эту же кнопку и обнаруживаем управление лифтом — нам вверх. Здесь небольшая обсерватория. Смотрим в телескоп — гуси отбыли по курсу 140. Выходим, садимся в капсулу, закрываем ее красной кнопкой и нажимаем еще раз вверх — мы здесь уже были — на самом верху маяка. Поднимаемся к механизму и вводим полученный курс, добавив к нему +5 согласно странице дневника доктора, на которой изображен гидрофлот. Система проста, один рычаг переключает цифры, другой — их порядок. После этого крутим колесо. Возвращаемся к гидрофлоту, выбираем режим «самолет», вводим курс (145, *), подтверждаем — летим. Правда, доб-

ратся до места назначения нам пока не суждено — заканчивается топливо.

Глава 2

Переключаемся в режим «рыболов» (практичная, однако, эта машина), но путь, оказывается, заблокирован камнями. Но мы можем и нырнуть — режим «субмарина». Выходим из гидрофлота и разговариваем с рыбаком. Он находится не в лучшем настроении, так как кашалот запутался в сетях около кораблекрушения, и распугал всю рыбу. Так как от его настроения зависит успех нашей экспедиции, придется освободить хвостатого пленника. Хотя, мы бы кашалота и так помogli, потому как животных любим. Заглянем в местный сарун, стоящий в аккурат напротив причала. Идем в дальний угол, где берем водолазный шлем и нож, торчащий в мишени для дартс. Выходим из бара, идем мимо ветряной электростанции и заходим в ангар. Внутри берем канистру и в конце ангара — гаечный ключ. Наполняем канистру бензином снаружи (ничего, что без спроса, мы потом отработаем, не будем же мы два раза бегать). Возвращаемся к нашей «мельнице». Тянем за тросик спереди, идем прямо вперед, используем гаечный ключ на трубе, уходящей в воду и прикручиваем водолазный шлем к трубке. Заходим слева от «мельницы» к колесу и крутим его. Идем обратно и тянем за большой рычаг — воздух идет в шлем. Надеваем его и идем в воду. Идем вперед и перерезаем ножом сеть — кашалот спасен и рыбак доволен, да и мы признаться тоже — очень приятный момент. Выходим из воды и идем к рыбаку. Он вспоминает о путешественниках и отдает нам ключ от сундука, который они оставили где-то рядом. Залезаем в гидрофлот и наполняем бензином бак (труба рядом с яйцом). Но нам нужны новые координаты. Решение нужно искать в обломках кораблекрушения. А пока перейдем в режим «крюк» на пульте управления гидрофлота и выпустим его, потянув за рычаг справа от монитора. Опять одеваем водолазный шлем, нас ждет еще одна подводная экскурсия. Три раза вперед (чего тут только не лежит на дне морском), и поворачиваем направо. Вдали виднеется каркас старого гидрофлота. Подходим к нему и цепляем за его дверь рядом лежащий наш крюк. Возвращаемся в наш гидрофлот и тянем за рычаг, управляющий крюком: «дерните за веревочку — дверца и откроется». Спускаемся обратно под воду и привычным маршрутом направляемся по следам прошлой экспедиции. Заходим вовнутрь и

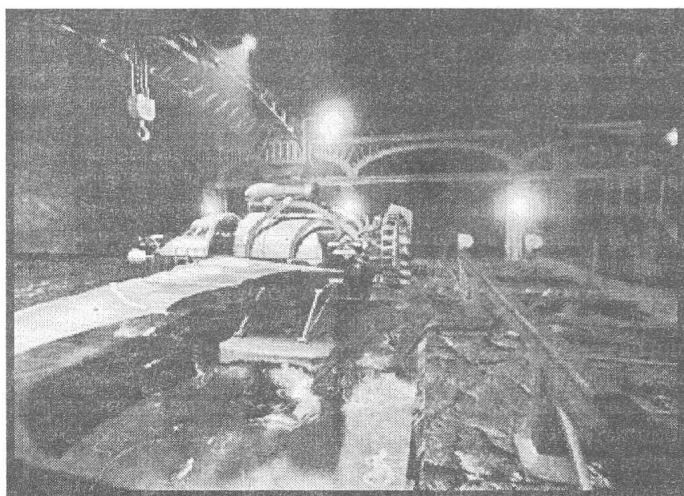
неплохо сохранился так нужный нам курс — 227. Наша подводная одиссея успешно завершена, выходим на сушу и идем налево, в сторону ангара, а затем дальше до упора, пока в



небольшой хижине не натыкаемся на сундук. Открываем его ключом — внутри еще одна дискета. (Кстати, если вначале сходить за дискетой, а потом с ней немного понырять, это никоим образом не отразится на ее функциональности — технология, однако). Обратите внимание на фотографию на стене хижины — там диктатор Альварес, Маховски и сам доктор. Возвращаемся в гидрофлот, вставляем новую дискету, переходим в режим вертолета и вводим новый курс — 227. После чего остается только включить движок вертолета справа от пульта, и мы опять в воздухе. Вставьте диск 2. **ВНИМАНИЕ!** Чтобы перейти на следующий диск, нужно мышкой кликнуть в самом верху экрана, когда она сменится на дискету.

Глава 3

В очередной раз мы остались без топлива, переключаемся в режим «рыболова» и плывем к причалу. Выходим на сушу, идем прямо, затем направо до упора. На кладбище разговариваем с Маховски, который рассказывает нам о туземной девушке, так и не дождавшейся своего возлюбленного доктора, предавшего ее и укотившего с яйцом в Европу. Маховски дает нам ключи от деревни. Возвращаемся к причалу и открываем ключами ворота. Идем все время прямо, пока не натыкаемся на охранника, который, недолго думая, лупит нас по голове, и мы оказываемся в тюрьме — нормальный прием для диктаторского режима. Берем кружку с лежака и ловим с ее помощью насекомое на стене. Сверяемся с дневником доктора — это Леопардус Хорибиус, обладающий успокаивающим (снотворным) действием. Смотрим в щель в самом низу двери — там бутылка с текилой. Выпускаем жучка в бутылочку — приятных сновидений, дружок — и подбираем ключи от темницы. Открываем ключами дверь, поворачиваем направо и в джипе забираем бухту веревки и канистру с бензином. Идем дальше прямо и поворачиваем направо. Заходим в школу, изучаем помещение — из карты узнаем, что мы находимся в Пуэбло и, судя по бюсту с другой стороны, здесь правит железной рукой Антонио Альварес. Выходим из школы и идем прямо, к колодцу. Привязываем веревку и спускаемся вниз. Идем до конца прямо и подбираем в последней комнате меч. Еще немного повернемся и пройдем вперед, затем поднимаемся по лестнице и оказываемся в церкви. Говорим со священником — его убили за то, что он отдал нам ключи. Пролистаем «Святую Библию» справа и добываем ключ от шкафчика за алтарем. Открываем дверцу — там лежит письмо и диск номер 3. Об-

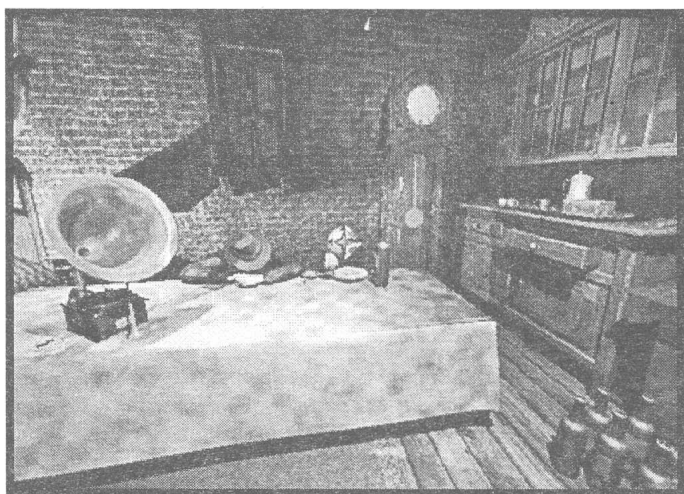


оглядываемся по сторонам. Да, наука не стояла на месте с того времени, и компьютерный пульт управления пришел на замену старенькому штурвалу, зато над штурвалом очень

ратно под землю и идем вперед до статуи слева у прохода, закрытого решеткой напротив. Вам не кажется, что статуя что-то потеряла? Возвращаем ей меч и дергаем за него, как за рычаг. Теперь спокойно открываем решетку и идем в проход. Все время прямо, пока не окажемся на кладбище. Заходим обратно в деревню, слева в баре слушаем откровения солдата, убившего Маховски и возвращаемся к гидрофлоту. Заполняем бак бензином, вставляем дискету, переключаемся в режим «глиссер» и двигаемся дальше.

Глава 4

Топливо в очередной раз закончилось, и, как обычно, напротив небольшой пристани. Заходим в хижину — здесь когда оставался доктор Валебоу. Выходим из нее на дорогу, у входа в лес, справа на камне наблюдаем милую сценку. Все время прямо и упираемся в очередную хижину, внутри которой находим планетки и очередную заботливо оставленную разработчиками канистру с бензином. Возвращаемся к гидрофлоту, заправляем его (привычный, рутинный процесс), проверяем результат на мониторе и дергаем за рычаг стартера. На этот раз нам преграждает путь стадо местных клыкастых бегемотиков. Оказывается, они не любят шума — бодро гудим в наш горн (выключатель справа от монитора), и путь свободен, но не надолго.

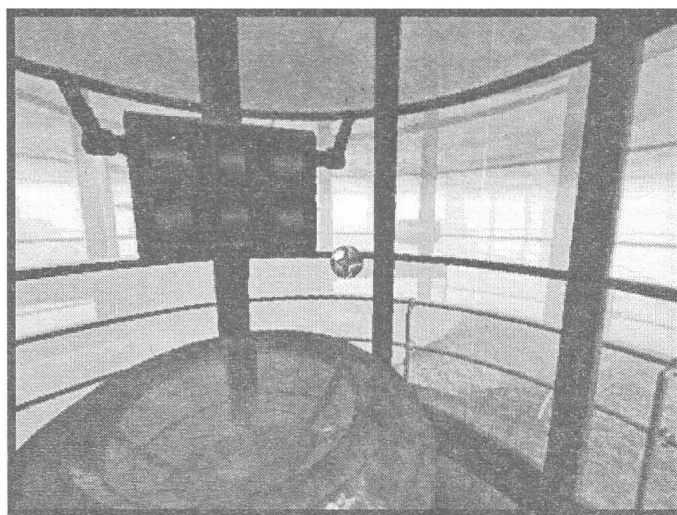


На этот раз проблема обладает большими рогами и свирепым нравом, но нам нужно двигаться вперед. Пытаемся проскочить и выясняем, что их рога прочнее нашего движка. Поворачиваемся налево, впереди — небольшая кучка камней. Переключаемся в режим «крюк» на мониторе, целимся крюком в верхнюю часть ближнего камня и дергаем за рычаг справа — подтягиваемся вперед. Продолжаем продвигаться таким образом, последней «точкой опоры» станет мирное рогатое существо, дрыгущее в воде, которое нас проводит к очередной пристани. Но оно при этом утащило наш крюк, который нужно вернуть, чтобы двигаться дальше. Идем за нашим канатом, затем сворачиваем в лес и идем прямо, пока ненатыкаемся на пещеру с грозным оружием индейцев — духовой трубкой. Возвращаемся к воде и идем по следу животного. Находим его, стреляем в него из трубки и забираем крюк. Возвращаемся на гидрофлот. Продолжаем двигаться вперед тем же способом, цепляясь за камни, а в конце за небольшой мостик. Перед нами — парочка обаятельных, но вредных существ, которая не дает нам уцепиться за очередную камушек (обязательно попробуйте). Выходим из гидрофлота и идем в проход. Как говаривал мудрый Винни, «это ж-ж-ж — неспроста». Пчелы! Подбираем палочку в проходе и добываем огонь классическим методом древних — трением о соседнюю палочку. Путь свободен, извините, что помешали зав-

траку, но у нас дела. Путь свободен. Двигаемся вперед и прибываем к водопаду. Целимся в мостик между камней. Вставьте диск 3!

Глава 5

Возьмите яйцо с собой, вы прибыли к конечной точке путешествия. Выходим из гидрофлота, поворачиваем налево и идем вперед до упора — приходим в деревню. Идем налево и заходим в хижину с орлом над входом. Изучаем схему подъемника на небольшом столике, открываем ящик этого же столика и забираем очередную дискету с номером 4. Открываем дверь в конце хижины и выходим наружу. Один раз вперед, поворот налево, два раза вперед — справа растет пальма, которую можно потрясти, после чего можно подобрать кокос. Поворачиваем направо и идем два раза вперед по дороге — под ногами лежит таракан, которого также подбираем (кто знает, что в дороге сгодится). Еще два раза вперед и срываем цветы, растущие у дороги слева. Еще два раза вперед, слева внизу подбираем очередное насекомое красного цвета. Еще два вперед по пещере и наверх по лестнице. Проходим еще вперед и крутим колесо перед нами. Возвращаемся в деревню, в ее центр. Механизм пришел в движение, но что он делает? Идем налево к скелету. Заходим в помещение слева. А вот и некий аппарат за работой. Обходим его сзади и опускаем цветы в приемник. Возвращаемся и забираем семена из чашки. Выходим из этого помещения и продолжаем двигаться влево. Заходим в очередное помещение и изучаем устройство деревянного молота. Проходим чуть дальше и опускаем кокос в приемник. Забираем получившееся молоко. Пересекаем площадь и отдаем сидящей девушке яйцо и почти все наши находки: молоко, семена и красного таракана. Возвращаемся к гидрофлоту, идем на шаг дальше и смотрим направо — змея, рычаг... Зажмуриваем глаза и тянемся к рычагу — змея уползает, повинувшись звуку флейты девушки. Теперь решительно дергаем за рычаг — проход открыт. Залезаем в гидрофлот и ставим яйцо на место. Вставляем дискету, переключаемся в режим «лодка» и дергаем за рычаг — плывем,

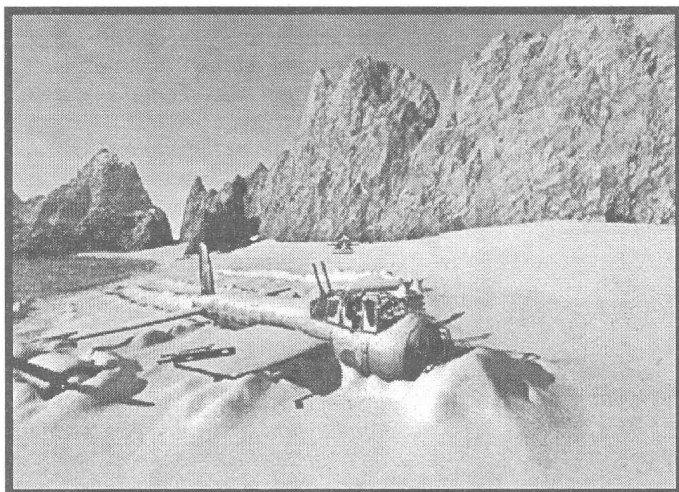


однако. Заплываем в лифт, поворачиваемся направо и дергаем за второй рычаг — едем вверх. Еще раз направо, третий рычаг — нас цепляет крюк и везет в неизвестность.

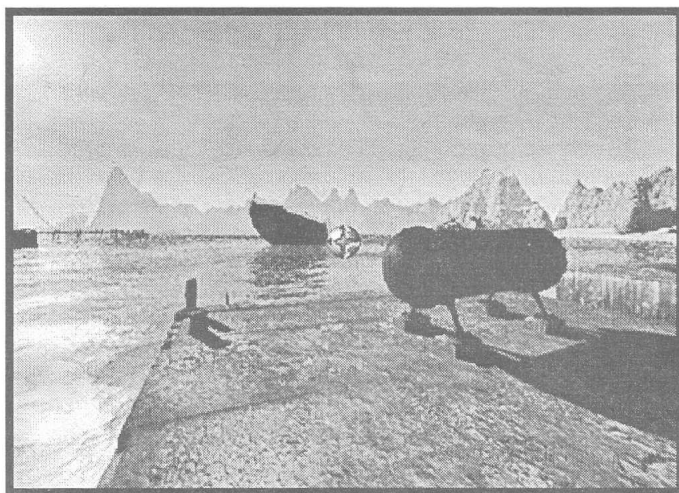
Глава 6

Мало того, что дорога была весьма «ухабистой», так она еще и закончилась некстати. Идем направо от обломков гидрофлота

по направлению к хижине и подбираем яйцо. Идем дальше и поднимаемся по лестнице в хижину — забираем медальон со стены. Выходим из хижины и идем к столбу с тремя дырками внизу — очередной механизм. Вставляем медальон в нижнюю дырку — раздается звук и вдали появляется жираф, пришедший на зов, но мы слишком далеко от него, и он уходит. Идем в проход слева от первого столба, вперед до упора и перед нами — очередной громкоговоритель. Вставляем медальон в среднюю дырку — жираф опять появляется, но все еще далеко от нас. Возвращаемся к первому столбу и идем в сторону близсто-



ящего столба и углубляемся дальше в болото. После недолгих хождений по болоту мы должны прийти к дереву, на котором сидит желтая бабочка, чуть дальше находится нужный нам громкоговоритель. Вставляем медальон в верхнюю дырку и совершаем приятное путешествие на спине жирафа (для этого вначале кликаем на него — оказываемся на спине — и еще раз на его



шее). Жираф привозит нас к маленькой хижине, поднимаемся на самый верх и ступаем на веревочную лестницу. Вперед!

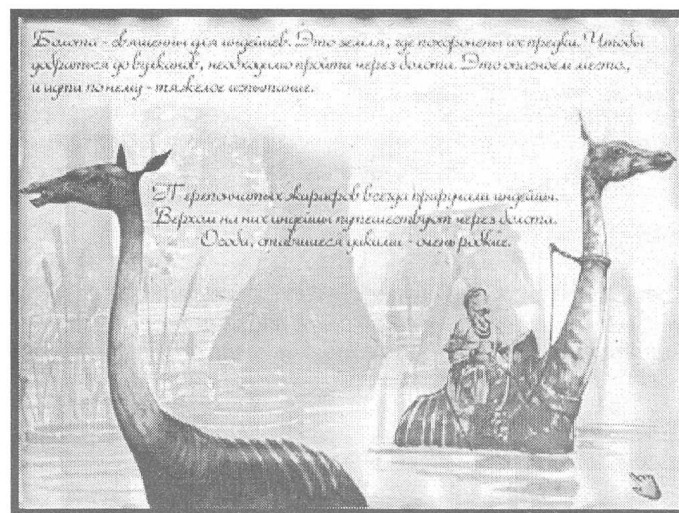
Глава 7

Идем вперед, пока не достигаем храма. Поднимаемся по лестнице наверх, где встречаем диктатора Альвареса. Он нас встречает краткой лекцией о власти, но умирает, собравшись

было нас пристрелить. Что ж, его медали будут нам памятью о «мудром правителе» Амерзона. Слева есть очередное колесо — покрутим его. Выходим наружу и спускаемся по лес-



тнице, пока не увидим открывшийся проход. Заходим внутрь. Спускаемся по лестнице слева и колесиком приводим в действие очередной механизм. В его лапу опускаем медали и забираем внизу получившийся маленький ключик — оригинальная манера прятать ключи. Вперед два раза и справа



будет нечто вроде двери. Вставляем в нее ключ и поворачиваем до тех пор, пока не заработает механизм и ключ не вернется в начальное положение. Возвращаемся к входу в храм и поднимаемся по лестнице к дельтаплану. Очередное средство передвижения — летим. Как и все в мире Амерзона, сей аппарат классно стартовал и столь же лихо разбился. Зато мы прибыли в кратер, где рождаются белые птицы. Обходим кратер, пока не подберем на земле железную птицу. От этого места направо один раз и справа будет вход в пещеру с креслом. Идем к креслу и устанавливаем яйцо сверху между двумя выступами. После процедуры забираем яйцо с собой и выходим из пещеры. Идем направо к выступающему каменному мостику, заходим на него, ставим яйцо на конец мостика и вставляем железную птицу в яйцо. И белые птицы взмывают в воздух.