



TECHINOMAGE

RETURN OF ETERNITY



PlayStation

Techpage - это игра, в которой кроме обычного сокрушения врагов вы должны зарабатывать опыт еще и решением загадок и выполнением поручений.

Когда определенная головоломка кажется неразрешимой, вы можете оказаться на грани депрессии, но это руководство призвано помочь вам в хитрых местах.

Каждая область содержит Журнал Квестов, в котором перечислены поручения или задачи, которые вы должны выполнить. После выполнения они помещаются, и вы автоматически получаете очки опыта. Это просто НЕОБХОДИМО, чтобы вы говорили с каждым, по крайней мере, один раз, и обыскивали все места. В игре почти нет магазинов, так что вы должны находить предметы, нанося поражение врагам, разбивая ящики, исследуя шкафы и т.д. Люди также будут давать вам предметы, инструменты, заклинания и оружие.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Дримертаун - День

Журнал Квестов:

Посетите вашего Дядю Риссена

Принесите отсутствующие книги в Библиотеку

Принесите Дэнни Воздушный Шар

Найдите Ларисе что-нибудь поесть

Принесите г. Сарису подарок для его невесты

Принесите немного Тенистого Папоротника для учителя, г. Салика

Найдите способ освободить торговца вином

Купите бутылку вина для владельца

Принесите компас из подвала для вашего дяди (порядок выполнения квестов не имеет значения; он зависит от того, когда и с кем вы говорите).

СВЯЗИ:

Книги (от госпожи Сенгарн в доме рядом с домом вашей матери) —> Тенистый Папоротник из кабинета Библиотекаря. Вернитесь, чтобы встретиться с госпожой Сенгарн —> Роза для г. Сариса.

Бутерброд от госпожи Энсенд (дом рядом с домом вашего дяди) —> Воздушный Шарик от Ларисы —> Воздушный Шарик к Дэнни.

Серебряный Ключ (найдете его висющим в воздухе над домом госпожи Сенгарн) —> Откройте дверь винного магазина, чтобы освободить Бахчу-са. Встретьтесь с владельцем и идите покупать бутылку вина.

В конце концов, вы сможете войти в дом вашего дяди. Затем идите к деревенскому колодцу, чтобы увидеть ролик, а потом вернитесь к вашему дяде. Он даст вам Медный Ключ для подвала. Возьмите Кинжал и Серебряный Ключ, разбив ящик наверху груды ящиков. Сразитесь с крысами, а затем с Крысиной Матерью. Поскольку у вас очень мало НР (пунктов здоровья), лучше всего перепрыгивать через нее и атаковать сзади.

Возьмите компас и отнесите его обратно к Риссену.

Дримертаун - Ночь

Журнал Квестов:

Встретьтесь с вашей мамой у Фонтана Дракона

Найдите что-нибудь, чтобы отвлечь охранника у черного хода

Очистите подвал г. Веснегга от крыс

Поговорив со своей мамой, отправляйтесь в дом между Гостиницей и Библиотекой. Используйте Серебряный Ключ г. Веснегга, чтобы войти в подвал, и перебейте всех крыс. Веснегг даст вам снотворное, которое вы отнесете вашей матери к фонтану. Тогда она поговорит с охранником, и вы сможете пройти к задним воротам и выбраться отсюда.

Стимертаун

Журнал Квестов:

Найдите дом вашего отца

Принесите кота Олраакеса обратно ему

Попытайтесь пройти мимо Бараса

Спасите шахтера Румтока

Получите доступ в дом вашего отца

Решите загадку свалки

Получите Глыбу Зантиума для кузнеца

Запечатлейте трубы с вырывающимся паром

Получите взрывчатку, чтобы уничтожить каменную стену

СВЯЗИ:

Запрыгните на старую буровую вышку, чтобы взять котенка —> Отнесите его к Олраакесу —> Получите Касторку —> Поместите Касторку в открытый сарайчик в Паровой Лошади —> Поговорите с поваром и возьмите миску Еды —> отнесите Еду к Барасу —> Войдите в палатку и возьмите Меч —> Ударьте большой мешок песка, чтобы открыть дверь и взять Динамит.

Ищите по городу Пробки и используйте их, чтобы затыкать дырки в трубах с паром. Местоположение Пробок случайно, так что просто ищите их. Всего вам нужно 6 Пробок, так что вам, возможно, придется посетить магазин Ларса, если вы не сможете найти нужное количество. Есть 4 утечки в главном городе и 2 в Парке Паровой Установки.

Шахта

1-ый уровень - доберитесь до лифта в юго-восточном углу

2-ой уровень - двигаясь на запад и юг, вы попадете к Румтоку, но вы пока не можете добраться до него. В юго-восточном углу есть фиолетовая стена, которую можно взорвать, но вам нужно больше динамита.

3-ий уровень - вы увидите динамит, плывущий на одном из островов, но он слишком далеко, чтобы можно было до него допрыгнуть.

4-ый уровень - к югу от лифта находятся две Вагонопогрузочных Станции (с мерцающими огнями), которые нужно починить. На юге есть стена, которую нужно разрушить. К западу от лифта имеется пустой вагон.

Отправляйтесь на лифте на третий уровень и прыгните за Динамитом. Вернитесь на четвертый уровень, а затем на второй уровень, чтобы взорвать фиолетовую стену около лифта. Доберитесь до Румтока и получите Монтировку.

Затолкайте пустой фургон (используя рычаги для изменения направления) под одну из двигающихся наверху ящиков и используйте Монтировку на Вагонной Станции. Удостоверитесь, что вы правильно поставили вагон.

Вагон должен быть наполнен рудой. Толкайте полный вагон к южной стене, которую нужно сломать, и он разобьет стену. Толкните вагон обратно на север. Над несколькими ящиками на западе есть Динамит. Поверните вагон на запад и толкните его, запрыгните на движущийся вагон, а затем быстро перепрыгните на ящики, чтобы взять Динамит. Положите Динамит к фиолетовой стене в том месте, где вы сломали стену фургоном, чтобы получить Руду Зантиума. Спуститесь на лифте на нижний уровень и отдайте Руду кузнецу.

Журнал Квестов:

Выясните, что происходит на кладбище
Изгоните злой дух из склепа

Склеп

Бабуся Мелвина открывает дверь склепа и дает ему заклинание Шаровая Молния. После того, как дверь будет заперта, найдите медный ключ в западной части комнаты и используйте его для южной двери. Подлечитесь у колодца, если это необходимо; правда, силы он пополняет медленно.

Толкайте и тяните большой подсвечник из угла на круглый переключатель на полу, чтобы держать южную дверь открытой.

В юго-восточном углу лабиринта огненного канала есть еще один выключатель на полу, который открывает дверь к лестнице. Не наступайте и не перепрыгивайте через огненные каналы, поскольку они отнимают жизненные силы.

Выключатели в следующих двух комнатах связаны с открытыми огненными дверями. Выключатель на полу в западном углу первой комнаты открывает огненную дверь справа, ведущую во вторую комнату, но она стоит на таймере, так что двигайтесь быстро. Выключатель на полу в восточной части второй комнаты открывает левую дверь, ведущую обратно в первую комнату, где вы должны использовать выключатель и быстро вернуться во вторую комнату, где откроется дверь в третью комнату. Снова работает таймер, так что вы должны найти самый быстрый маршрут через все двери.

Идите на запад и разбейте два ящика наверху (в прыжке), чтобы освободить место для подъема.

В следующей секции войдите в маленькую зону с ящиками по трем сторонам над осевшим местом на полу. Разбейте ящик, а затем тяните коричневый ящик, который находится справа от вас, и поставьте его в такое положение, чтобы сделать ступеньку под тем местом, где вы разбили ящик. Поднимитесь по ступенькам и обратите внимание на положения ящиков в центре, поскольку позже вам нужно будет воспроизвести его. Возьмите Медный Ключ и выйдите на востоке обратно в область с целебным колодцем.

Откройте восточную дверь. Расставьте ящики по тому образцу, который вы видели ранее, и спуститесь по ступенькам. Пройдите прямо сквозь стену в том месте, где находится символ звезды, и идите по коридору к другому символу звезды. Разбейте все ящики, чтобы освободить выключатель на полу, который откроет дверь. Спуститесь по ступеням. Нажимайте синие выключатели на южной стене, пока все 3 двери не откроются.

Возьмите Амулет Анк из центра столба света (Мелвин оборудует его автоматически), уничтожьте врагов и возьмите Серебряный Ключ. Откройте южную дверь. Уничтожьте четырех белых призраков и возьмите Золотой Ключ.

Откройте дверь и приблизитесь к северной двери, которая заперлась, когда вы вошли в склеп. Бабушка поблагодарит вас - работа сделана хорошо.

Покиньте кладбище и возьмите ключ у Кузнеца. Войдите в дом вашего отца и почитайте дневник. Когда вы будете выходить, вы увидите ролик, после чего сможете войти в Парк Паровой Установки.

Парк Паровой Установки

Журнал Квестов:

Выполните все инженерные задачи

Вы должны закончить заделывать течи, найти колесо управления, смазать насос и выровнять уровни воды в резервуарах. Поэтому найдите последние 2 утечки пара и запечатайте их пробками. Затем идите и поиграйте в игру «Небеса и Ад» с детьми, чтобы получить доступ к свалке. Нанесите поражение Монстру Свалки и возьмите Колесо Управления, которое появится около его тела.

Присоедините его к той части насоса, которая находится прямо под тем местом, где стоит инженер.

Потом вернитесь в город, чтобы взять Канистру с Маслом из дома Фуло, который расположен прямо на север от дома вашего отца. Вы должны прокрасться в его спальню, Взять канистру с Маслом и выйти из дома, чтобы он вас не заметил. Используйте выключатель на стене, чтобы вытащить его из кровати, а затем обойдите вокруг большого блока, чтобы держаться вне поля его зрения. Как и для любого грабителя, ваша главная задача - не попасть при этом в неприятности. Используйте Канистру с Маслом на задней части насоса в Парке, а затем используйте Колесо Управления. Прежде, чем заняться водяными резервуарами, вернитесь в город и запаситесь необходимыми вещами (особенно факелами), потому что у вас не будет такой возможности после того, как насос начнет работать.

Три водных резервуара имеют колеса наверху, чтобы регулировать уровень воды. Когда Вы придете туда, один резервуар (верхний правый) будет полон. Тактика такова: заполните отдельный нижний резервуар до верха, затем используйте колесо на верхнем левом резервуаре 3 раза, а потом колесо на верхнем правом резервуаре один раз. Когда вы установите правильные уровни, насос начнет работать автоматически.

После этого вы увидите ролик, заканчивающийся жесткой посадкой Мельвина в Улье.

Улей

Журнал Квестов:

Найдите вашего отца где-то в Улье

Вход

Снова зажгите свой факел (обратите внимание, что зеленые щупальца, которые появляются из земли, невозможно уничтожить). Идите на восток к выключателю на полу, который открывает западный барьер. Пройдите через тот барьер и идите на запад к другому выключателю на полу, который открывает южный барьер (еще один открытый южный барьер поведет вас по кругу). Затем идите на запад, на юг и по зигзагообразной дорожке. Затем идите по главной дорожке на запад, на север, на запад, на юг, по зигзагу и на юг к выходу.

Годон

Непосредственно к югу от входа вы увидите ролик с попавшим в ловушку человеком - не ваш ли это отец? Идите на северо-запад к затопленной области, где вы должны переместить ящики на выключатель на полу, чтобы открыть сделанные из трех брусков ворота на юг. На юге этой области есть ступеньки, по которым можно снова запрыгнуть наверх. Есть также остров с шестью ящиками вокруг выключателя, которые вы должны двигать.

Без диаграммы сложно это объяснить, но давайте попробуем разобраться (не прыгайте с ящиков, просто сходите с них, иначе вы свалитесь с острова).

Встаньте так, чтобы компас был направлен на север. Встаньте с западной стороны от северного ящика. Толкните его на восток. Встаньте на то место, где он находился, и прыгните на ящик к югу от вас. Сойдите на юг с того ящика и толкните его на север. Теперь займемся двумя ящиками на севере острова. Прыгните на ящик на западе от вас и спуститесь на запад от него. Толкните его на восток. Затем встаньте лицом к ящику прямо к югу от того, который вы только что переместили, и потяните его. Так вы откроете выключатель и увидите открытые ворота с 4 прутьями решетки. Не прыгайте на выключатель, иначе ворота снова закроются. Уф!!

Следуйте по дорожке через ворота. Главная дорожка - вторая, поворачивающаяся на север; затем идет зигзагообразная часть, открытая область, а затем поверните на восток и еще раз на восток.

Вы окажетесь около ворота с 4 прутьями, так что идите в L-образную комнату на юге; в восточной части есть дорожка, которая ведет наверх к выключателю. Идите на запад, чтобы встретиться с Годоном.

Журнал Квестов:

Исследуйте прошлое и покиньте Улей, чтобы спасти Готос от разрушения.

Разбейте стену к западу от юго-западного угла и двигайтесь по дорожке к выходу.

Проход

Очистите всю верхнюю область прежде, чем прыгнуть в имеющую форму креста затопленную область. Выключатель в затопленной области открывает барьер на юго-востоке.

Пройдите дальше к выключателю на полу, который открывает северный барьер, который ведет к выключателю, открывающему восточный барьер. Потом пройдите по краю двух ям на юге - там есть несколько полезных предметов в центре, но нет выключателей. Если вы упадете во вторую яму, то там есть ступеньки в северном конце. Это выход.

Фредо

Подберите Военную Булаву и вооружитесь ею. Тут есть круглый выключатель на полу, который создает мост, ведущий на первый остров (обратите внимание, что это единственный целый мост - с конца всех остальных вам придется прыгать). Острова имеют круглые выключатели на полу, которые активизируют мосты; так что идите на запад, на юг, на восток, на юг и затем на запад через столб к раненному человеку. Согласитесь помочь ему, и он даст вам Серебряный Ключ и заклинание Ледяной Коготь. К сожалению, на острове перед дверью нет выключателя. Вернитесь в главную комнату, а затем прыгайте на первые 4 острова, активизируя выключатели на всех четырех. Выключатель на 4-ом острове создаст мост к двери с Серебряным Ключом.

Теперь, пересеките мост к острову к северу от вас, затем идите на запад и на юг. Когда вы пересекаете восточный мост, НЕ приземляйтесь на выключатель. Теперь вы сможете подойти к двери.

В следующей области запрыгните в проход на юге. Исследуйте всю область, и вы обнаружите, что 3 темных квадрата имеют выключатели внутри себя, которые поднимают барьеры. Ищите огни, которые указывают на входы. Пройдите через выход в центре.

Лабиринт

Эту область просто невозможно описать. Вы должны найти 5 выключателей на полу, которые открывают ворота с 2, 2, 3, 4 и, наконец, с 2 прутьями решетки. Все выключатели спрятаны, но имеют подсветку, указывающую их положение. В одном месте вы должны будете разрушить стену.

Переместитель

(Остерегайтесь синих стрелков.)

Идите от входа на юг, и до конца вокруг внешней области, собрав по пути Медный Ключ, Синий Модуль и Черный Модуль. Затем активизируйте генератор в центре. Откройте дверь Медным Ключом, прочитайте журнал, выберите Красный Модуль и используйте клавиатуру телепорта. В следующей комнате выберите Серебряный Ключ, а затем вернитесь и откройте дверь Серебряным Ключом. Возьмите Стальной Ключ и используйте его, чтобы открыть соответствующую дверь. Телепортируйтесь из комнаты за стальной дверью, выберите Зеленый Модуль и используйте его на генераторе в этой комнате.

Вернитесь в серебряную комнату и телепортируйтесь. Затем используйте второй телепорт и выберите Золотой Ключ. Используйте этот ключ и активизируйте выключатель наверху комнаты. Открывается западная дверь.

Крутой Таурон

Идите на север и пересеките кажущуюся отравленной дорожку, а затем идите на юг. Активизируйте выключатель в западном алькове и идите снова на юг. Войдите в первую комнату на востоке и активизируйте выключатель в углу. Войдите в следующую комнату и возьмите Зеленый Кристалл.

Прыгайте по столбам вдоль водного канала, а затем идите по комнате направо к выключателю в углу. Выход на западе. Прыгайте по столбам, чтобы добраться до острова с мостом. Подвиньте коричневый ящик к стене, разбейте ящики и поднимитесь вверх. Спрыгните с другой стороны и пересеките 2 столба. Спрыгните в комнату, используйте выключатель и переместите ящик, чтобы вернуться на паркет. Перепрыгните на северный мост и выйдите.

Мосты

Откройте северную дверь, передвинув ящики в центре на те же самые 3 символа, что и перед север-

ной дверь. Войдите в комнату и используйте выключатель. Затем переместите ящики на символы для южной двери, и используйте выключатель за ней. Пересеките мосты.

Могила

(Остерегайтесь атак со стен.)

Используйте выключатель в северо-восточной комнате, затем идите на запад и на север. В комнате в восточной части коридора есть выключатель, который открывает дверь на юге.

Используйте средний из 3 стенных выключателей, идите на север, используйте выключатель, идите в западную комнату, используйте выключатель и идите в южную комнату.

На полу в этой комнате есть коврики, которые отправляют вас обратно к двери. Поверните налево внутри входа, затем направо, направо, налево, налево, и вы доберетесь до восточной комнаты. Войдите в следующую восточную комнату и используйте выключатель. Когда вы вернетесь к выходу 1-ой восточной комнаты, поверните налево, идите прямо, а затем направо, чтобы добраться до западной комнаты.

Финал

Сразитесь с гигантским пауком. Позади V-образных стен в углах имеются некоторые полезные вещи. Улей пройден.

Волшебный Лес

Журнал Квестов:

Поговорите с феями на волшебном лугу
Найдите три Печати и отнесите их Дюне
Найдите Дюне немного Лапчатки Гусиной
Найдите Две Корзины Пчел для Корины
Найдите Жало Пчелы и Шелк Богомола, чтобы получить Золото Фей

СВЯЗИ:

Ульи —> Пчелиное Жало + Шелк Богомола —> Золото Фей —> Шут —> Лапчатка Гусиная
Три Печати + Лапчатка Гусиная —> Уменьшающая Микстура

В Волшебном Лесу есть пять взаимосвязанных областей. Имеется также Тса Джелон - деревня фей, для которой вам нужна Уменьшающая Микстура.

Поляна, где вы начинаете, и лагерь кочевника соединены с Волшебным Лугом и Стоунхенджем.

Стоунхендж, где можно найти Дюну и Корины, соединен с Поляной, Мостом и Водоемом Вечного Льда.

Волшебный Луг, который содержит сад-лабиринт, соединен с Поляной и входом в Форт Гоблинов.

Мост, где находится гнездо богомола, и сидит на мосту напевающий Джакхул, соединен со Стоунхенджем, Водоемом Вечного Льда и Внутренним Лесом.

Водоем Вечного Льда, где можно найти Ирвин, Хозяйку Зимы, соединен со Стоунхенджем и Мостом.

Разобравшись с повстречавшимся гоблином, исследуйте поляну и поговорите с феей на острове. Затем войдите в Стоунхендж и поговорите с Дюной. Она даст вам инструмент - Радар, который вы должны немедленно использовать - очень полезная вещь.

Затем просто исследуйте все области и убейте всех врагов.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ:

Ульи - один в Водоеме Вечного Льда, другой в Стоунхендже. Идите в юго-западный угол области и поищите на юге. Вы должны увидеть свет перед зеленым занавесом, через который можно пройти.

Все три Печати спрятаны под углублениями в земле, где Мельвин говорит, что по земле идти небезопасно, и есть свет. Вы должны использовать бомбу, чтобы обнаружить Печать, и они не показываются на Радаре, пока не станут видимы.

Одна из них - в северо-восточном углу Поляны. Другая - на юге области Моста.

Еще одна - на маленьком острове, доступном из сада-лабиринта, где вы найдете Золотой Ключ.

Шелк Богомола уничтожает всех богомолов вокруг гнезда. Прыгните на красный круг и нажмите кнопку Действие, чтобы подобрать его.

Серебряный Ключ находится в той части сада-лабиринта, где вы думаете, что вам нужен Медный Ключ, но ворота не отпираются. Используйте Радар.

Стальной Ключ - в лабиринте Золотого Ключа.

Чтобы получить Золото Фей, отнесите Жало Пчелы и Шелк Богомола фее на небольшом острове на Поляне. Чтобы использовать его, встаньте перед золотыми огнями, откройте рюкзак и выберите его. Должен появиться шут.

Лапчатка Гусиная поговорит с шутом. Вы должны угадать его имя, так что ищите зеленые буквы, когда он говорит с вами (Dureos). Если вы угадаете, он даст вам Лапчатку Гусиную.

Собрав все вещи, бегите обратно к Дюне, и она даст вам удивительную Уменьшающую Микстуру. Чтобы использовать ее, просто встаньте на камне в форме полумесяца около ульев и нажмите кнопку Действие. Вы уменьшитесь и окажетесь в деревне.

Продолжение следует...