

A Myst egy legendává nemesült számítógépes játék, melyet anno milliók játszottak szerte a világon, s várták epekedve a folytatást. Stílusa leginkább „rejtvényfejtősnek” titulálható, mely nem éppen

MYST III EXILE

a legkönnyebben befogadható műfaj, mégis... Gyönyörű képeivel, varázslatos helyszíneken játszódó, különös történetével mindenkit rabjává tett, aki akár csak egy fél órácskát rászánt. És most, 2001-ben, amint a tavasz lassan átadja helyét a toladó nyárnak, a boltok polcairól újra utazásra invitál bennünket a legenda.

A harmadik rész önállóan is megállja a helyét, tulajdonképpen annyi háttér-információt kapunk, hogy a múlt könnyen föleleveníthetővé válik. Legalábbis az a része, mely a mi szempontunkból fontos lesz. Aki úgy érzi, hogy nehezebb lenne egy régi történet fonalát innen-onnan szerzett információkból egészen a kezdetekig felgombolyítani, csak indítsa el a játékot, s a látvány úgyszólván elszögezi...

Bevezető rész, Tomahna

Az intróban Atrus, Myst legjelentősebb személyisége írja jegyzeteit (közben hangosan gondolkodik). Ezekből megtudhatjuk, hogy népének, a d'ni-eknek (ejtsd: danik) boldogulását kívánja elősegíteni, de gyötrik a kételyek. A fölcsendülő zene igen kellemes, a távolról szóló hegedűtől kezdve a cím feliratozásánál előtörő kórusig. Aztán az ember várná a képsorok folytatását, amikor valaki hátulról megszólítja: „Lélegzetelállító, ugye?” Az.

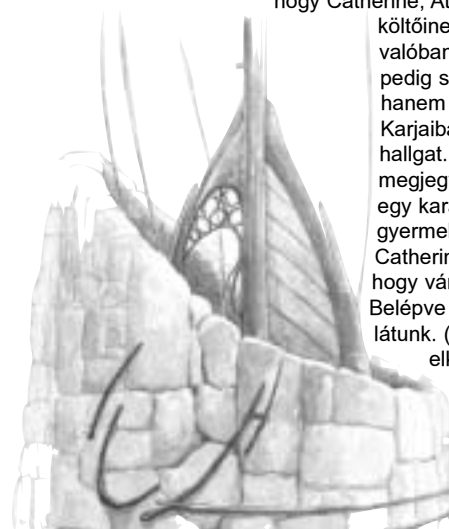
Ekkor ugyanis rádöbbenünk, hogy egerünkkel bármerre (360 fokban) tudunk fordulni, s ekképp – mentesülve az állóképes megjelenítés béklyójától – azt is észrevételezhetjük, hogy Catherine, Atrus felesége tette föl a nyilvánvalóan

költőinek szánt kérdést. Ő természetesen nem a – valóban lélegzetelállítóan – renderelt képekre, sem pedig saját bedigitalizálásának minőségére célozott, hanem az új lakhelyükre: Tomahna gyönyörű.

Karjaiban egy csecsemőt ringat, aki Yeessa névre hallgat. (A T. Olvasó utólagos engedelmével megjegyezném, hogy azért ez az elnevezés inkább egy karatés film főhősére illene, mintsem szegény gyermekekre...)

Catherine eközben beinvitál minket, majd megkér, hogy várjuk meg a férjét, annak dolgozószobájában. Belépve (könnyű odatalálni) mindenféle fura tárgyat látunk. (Pedig hol vannak ezek még az

elkövetkezőkhöz képest!) Jobb oldalt egy állványon bőrkötéses könyv pihen, egy 5-ös számmal ellátva. (Az 5-öst „daniul” írták rá.) Ez visszautalás egy korábbi eseményre, ha föllapozzuk, cikázó villámokat láthatunk; ez Gehn egykori világa. A könyvecske meg kapásból odarepítene (ez ilyen teleport-



könyv („linking book”), csak meg kellene érinteni a képet / videó-bejátszást. Mivel a program ezt úgyse engedi, kukkantsunk át az íróasztalra! Egy levelet lelünk, melyet Atrus írt Tamonnak. Rövid történeti visszatekintést kapunk, illetve kiderül, hogy az üzenet írója attól tart, hogy valaki bejár a házába, és naplóit olvasgatja. Megemlíti a fiait is (képeik az asztalon), akik elárulták, és fölgyújtották a korokba nyíló könyveit. Ha elolvastuk, nézzük meg a második nagy alakú könyvet, a szoba jobb oldalán! Ez a Releeshahn, az a kor (Age), melyen Atrus eddig dolgozott, ahová a d'nikkal le szeretne telepedni. Azt senki ne kérdezze, hogy ez az ember hogyan képes világokat teremteni (merthogy azt teszi, csak éppen koroknak nevezi őket), mindenesetre neki ez a hobbija. Vagy inkább a munkája. Az élete. S ha már ennyit gondoltunk rá, meg is jelenik (természetesen a hátunk mögött). Üdvözl, és ha már itt vagyunk, átadja nekünk azt a naplót, melyet a Releeshahn készítése alatt vezetett. Éppen folytatná monológját, amikor a semmiből egy könyvvel a kezében megjelenik egy hosszú hajú, elborult tekintetű ember, majd a közelben lévő tűzkövel (ez is egy d'ni eszköz) fölgyújtja a függőnyt, s amíg mi ezzel foglalkozunk, ellopja a Releeshahn-t. (Mellesleg ő Brad Dourif, akit a „Száll a kakukk fészkére” c. filmben nyújtott alakításáért Oscar díjra jelöltek...) Ahogy jött, úgy távozik. Atrus felkiált, hogy „jaj, a könyvem”, de nekünk már reagálni sincs időnk, azonnal megjelenik egy J'naninba vezető teleport-könyv, és indulunk is a behatoló után.

Megjegyzem, hogy innentől kezdve nem egyértelmű, hogy kik is vagyunk mi, ki áll a kurzor mögött. (A „föellenség” hajlamos minket Atrusnak szólítani a különböző bejátszásokban, de valószínű, hogy ezeket ő már előre elkészítette, és azért címzi őket a Tomahna-n maradt nemeziséhez.)

Első fejezet, J'nanin

A kor körüli körutazást követően megpillantjuk az ellent, amint próbál elszaladni. (Futás útána!) A végén bemegy a „házikójába”. (Az idézőjelek azért szükségesek, mert valami eszement lakhelye van az illetőnek; hamarosan mindenki saját maga is tapasztalhatja.) Az ajtót magára zárja, így ide egyelőre nem juthatunk be.



Pedig ez lenne a célunk, tehát valamilyen másik bejárat után kell néznünk. Induljunk el a part menti fővenyen jobbra. Kisvártatva elérünk egy olyan pontra, ahol a vízből egy hengerszerű szerkezet magasodik ki, mellette a parton pedig egy lámpaszerű képződmény áll. Ezeket már most hasznosíthatjuk, bár csak később lesz rájuk szükségünk, a régi bűvárok sisakjaira emlékeztető lencsés szerkezetek rejtvényénél. Sétáljunk a vízben lévő dologhoz, és addig forgassuk a tetejét, amíg el nem kezd világítani. (Ezzel gyakorlatilag bekapcsoltuk.) Láthatjuk a part menti szerkezetnél, hogy ezt továbbítja egy másik lencsébe. Ezeket egymástól a rajtuk lévő tűzkő színével lehet megkülönböztetni. A végére sárga-kék-zöld-piros-sárga-lila-piros pozícióba kell őket forgatnunk (igen, van olyan szín, amelyből több is van a szigeten), de ez most még nem fontos. (Esetleg, ha útba esnek, beállíthatók. Az oldalukon lévő üvegburán bekukkantva láthatjuk, hogy mit céloztunk be velük.) Egyelőre még valószínűleg a parton állunk, és nem messze tőlünk egy fej nélkül maradt, egykor hasonló célokat szolgáló „lámpát” szúrhatunk ki. Arrafelé menjünk, majd tovább, ahogy az „út” visz. Célunk egy türkizkék tavauskában egy mesésép kis házíkö megtalálása. (Egy

igen kanyargós hídon keresztül érhetjük el.) Ha megvan, nyissunk be! A legkülönfélébb kutyukra bukkanhatunk, például egy apró akasztófára, amin három figura (feltehetőleg Atrus és két fia) himbálódzik. A függőágyban jegyzetek pihennek, tegyük el őket. Elolvasva, a tolvaj, nevezetesen Saavedro gondolataiba nyerhetünk betekintést. Később is lesznek ilyen elszórt lapok, azokból, melyeket ezen a szigeten találhatunk, nagyjából az alábbiak derülnek ki: Saavedro a Narayan nevű korban élt, de jött SIRRUS és Achenar, Atrus két fia, és romba döntötték az otthonát, elpusztították családját, őt magát pedig erre a szigetre zárták. Meglehetősen ködösen fogalmaz Saavedro, különösen arról, hogy miképp élte túl a bezártságot, de a lényeg, hogy most bosszút akar állni – mivel a fiúkat nem találja, így az apán. Ezt persze nem hagyhatjuk, de tekintve, hogy nála van az új világunk könyve, kénytelenek leszünk egy ideig az ő játékszabályai szerint játszani. Ezért most át kell minősülnünk liftszerelővé... A szoba egyik végében látható, kémlelőnyílással ellátott fahenger tí. egy felvonó. Egy karral tudjuk fel- vagy leküldeni. Először küldjük fel, majd másszunk le az aknába. Itt egy rejtvény köszönt minket. A megoldása tulajdonképpen egyszerű, ha nálunk vannak Saavedro jegyzetei. Az ebben levő rajzok segítenek minket az eligazodásban.

1. a három ingát állítsuk be úgy, hogy ekképp álljanak (balról jobbra nézve): lent, középen, középen
2. ahol 2 fogaskereket látunk, a kisebbet forgassuk be úgy, hogy a naggyal azon a ponton érintkezzen, ahol a kicsinek hiányzik egy foga
3. ahol 2 fogaskereket látunk (oldalról), illetve 1 kart, a kart húzzuk magunk felé, tehát a nagyobb kerék felé
4. 3 csavart kell megfelelően beállítanunk. Itt sokat segít a jegyzetbeli ábra, de a megoldás talán így leírva is érthető lesz: két helyen a csavaroknak kifelé kell mutatniuk, egy helyen befelé. A befelé nézőnek kell láthatónak maradnia a művelet végén.

Az egész állítgatásnak az a lényege, hogy amikor az emeletre liftezünk, ki tudjuk majd nyitni az ajtókat. Mielőtt azonban fölfelé folytatnánk utunkat, még szemrevételezhetjük a furcsa növényt (vénuuszlégyecsapó), meg a különös súlyokkal operáló mérleget (3 barna golyó egyenlő 1 kék kövel). Ezek után haladhatunk fölfelé! Elsőre nem biztos, hogy be tudunk menni Saavedro dolgozójába, mert egy kis bejátszás keretében kilesethetjük (helyesebben a játék kilesteti velünk), amint biztonságba helyezi a Releeshahn-t. Mindenesetre a liftszerelés után azért biztosan behatolhatunk, azt ugye mondanom sem kell, hogy tolvajunk nem akar velünk személyesen találkozni, kerekét old. Odabenn nyomjuk meg a kisebbik



kék gombot. Fölösleges körülnézni előtte, ugyanis a gombnyomás után a szoba képe valamelyest meg fog változni. Egy hologramszerű bejátszást kapunk, ennek képében egy régi üzenet kel életre, mellyel Atrus fiait kezdte volna bevezetni a korok készítésének művészetébe. Sajnos azonban nem nézhetjük végig az instrukciókat, mert Saavedro átforgatta azt, saját üzenetének továbbítására. Tudatja velünk, hogy csak három szimbólum megszerzésével nyithatjuk ki a kivetecet, melybe A könyvet zárta. A hologram eltűnik, de három távcső elérhetővé válik. Ezeket állíthatjuk két karral (bal oldali: nagyítás/kicsinyítés, jobb oldali: fókuszálás), illetve az egérrel (jobbra/balra/fel/le). Mindegyik esetben az a célunk, hogy a megfelelő torony megfelelő ablakára pozícionáljunk (illesszük rá az adott kor jelét), a legélesebb fókusszal, a legnagyobb pontossággal. Hozzánk legközelebb, egy nyitott kagyló alakú jellel ellátva található a Voltaic korhoz tartozó távcső (ez lesz a következő úti célunk). A madár jelkép Edanna-hoz, a szem alakú pedig Amateria-hoz tartozik. A korokról Atrus naplójában olvashatunk: Lényeges, hogy egy-egy kor milyen alapra épül: energiára vagy természetre. Voltaic például energiára épül, Edanna természetre. Releeshahn pedig a számos próbálkozás után egy energiára és természetre is épülő, majdnem tökéletes kor lenne.

Mindegyik távcsőnél jegyezzük fel a golyók állását, azaz ezeket az adatokat:

Voltaic:

1.(külső) golyó: 6 óra és 7 óra 30 perc között félúton

2. 9 óra

3. 6 óra

4.(belső): 3 óra

Amateria

1. 10 óra 30 perc és 12 óra között

2. 3 óra és 4 óra perc között

3. 6 óra

4. 9 óra

Edanna

1. 10 óra 30 perc és 12 óra között

2. 7 óra 30 perc és 9 óra között

3. 6 óra

4. 7 óra



Megjegyzem, hogy az egérrel történő pozícionálás kissé problematikus volt számomra.

(Amikor pl. egyszerre fölfelé és jobbra is akartam tekerni, nem nagyon ment el a jel a toronyig. Aztán taktikát váltottam, és csak egy irányba tekertem, úgy működött a dolog.)

Nos, ha itt végeztünk, indulhatunk is első úti célunk, Voltaic felé. Ehhez először a szigeten magasodó elefántcsont-tornyok egyikébe kell bebocsátást nyernünk. A toronyhoz a kulcsot pedig a korábban tárgyalt lencsék szolgáltatják. Nem részletezem a hozzájuk vezető utat, megtalálásuk nem okozhat gondot. Kezdeként javaslom, hogy vándoroljunk el a vízparti „fénygeneráló” berendezéshez, és kövessük a fénysugár útját.

Ha a forgatásokkal megvagyunk (még egyszer: S-K-Z-P-S-L-P, a színek sorrendje), az utolsó, piros lencsét irányítsuk a torony felé. (Igazából nem látjuk a tornyot, csak úgy tűnik, mintha a hegyoldalba irányulna a fény.) A bejárati ajtóhoz érve ekkor már látnunk kell a szivárványszínű sugarat, amint egy kör alakú „zárra” vetül. Az ezen lévő gombokat abban a sorrendben nyomkodjuk meg, mint ahogy a lencsék vezették a fényt.

Elhárítottuk tehát a Voltaic felé vezető út utolsó előtti akadályát. Az utolsó pedig nem más, mint a Saavedro házában talált „óraállás” megfelelő beállítása. Amint az utolsó golyó is a

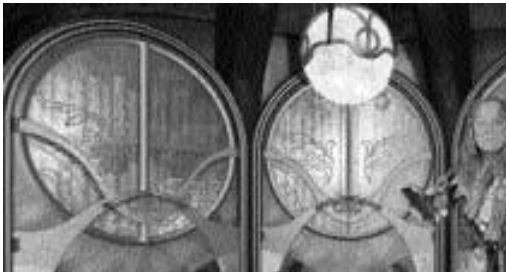
helyére kerül, és megérintjük a központi, kör alakú jelet, leereszkedik egy olyan ketrec, amelyben a Releeshahn-t is bezárták. Ehhez azonban hozzáférhetünk, és a kis animációra (a szigetre) helyezve tenyerünket máris tovaszállhatunk a második korba.

Második fejezet, Voltaic, az energia alapú kor

Atrus naplójában olvashattunk az elemek által uralt korokról. Tudhatjuk, hogy az energia síkjai sokkal veszedelmesebbek, mint a természet harmonikus világai. Ennek megfelelően hatalmas erőket fogunk itt az

irányításunk alá vonni. Persze nem árt észben tartani, hogy mit miért is teszünk, hiszen legfőbb célunk az első szimbólum megszerzése, mely közelebb vihet minket a Releeshahn-hoz. (Emellett Saavedro barátunk továbbra is szőrogatja naplójának töredékeit, így a kósza lapokra is figyeljünk!)

Amikor először a szigetre érkezünk, egy vasgolyóban (melyet egy ollószerszűség zár magába) föllelhetjük a J'naninba visszavezető könyvet. Megjegyzem, hogy ha eddig a pontig eljutottunk, erre a teleportáló könyvre sohasem lesz szükségünk. (Más úton jutunk majd vissza...) Még rögtön itt, az elején látunk magunk mellett egy kör alakú zsilipkaput. Ezt meg csak a fejezet legeslegvégén nyithatjuk majd ki.



Miután így lezártuk a kinti részt, haladjunk a barlangban befelé. Ajánlatos valamilyen vázlatserű térképet készíteni, vagy egyszerűen jól megfigyelni az utakat. Segítségül szolgálhatnak a kattintások számai. Például az első elágazásnál balra 8 kattintásra (lépésre) található egy jobb oldali utat, mely egy egyelőre üzemképtelen lifthez visz minket. Ha viszont nem 8, hanem 16 lépést teszünk meg, eljutunk egy lefelé vezető létráig, valamint megfigyelhetünk egy óriási parabola-antennára emlékeztető hangárkaput, és egy léghajót, melyben egyelőre nincsen levegő. Mivel a szimbólum-keresésnél vonzóbbnak tűnik egy kis röpködés, ezért közelebbi célként ennek a hajónak a működőképessé tételét tűzzük ki! A létrán lemászva egy napló-darabot találunk, meg négy piros „gőzadagoló” kereket. Ezekre a hajó indításának végső fázisában lesz csak szükségünk, ráadásul nem csak ez a 4 van belőlük, hanem még kétszer négy egy picit följebb, illetve egy darab kissé arrébb. Az itt lévő kar pont arra lenne jó, hogy hozzáférésünk legyen a további kerekéhez (egy lift karja lenne), de még ez sem működik. Saavedro tett róla, hogy vért izzadjunk, mire a szimbólum közelébe kerülünk.

Ha végiggondoljuk, hogy mi is fog kelleni a léghajónkhoz és elfogadjuk, hogy a szigeten semmilyen más fölösleges eszköz nincsen, akkor már nem is tűnik olyan nehéznek a kezdetben átláthatatlan vaszdsungel. Szükségünk lenne ugye gőzre, amellyel hajthatnánk

égi bárkánkat. A gőz pedig forró víz. Víz pedig bőven akad itt. Ha az első elágazásnál jobbra fordulunk, megteszünk 8 lépést (itt egy piros gombbal ellátott ajtó zárja utunkat), majd ismét jobbra haladunk tovább (6-7 lépést), akkor az egyre erősödő vízbajról már tudhatjuk, hogy jó helyen járunk. Az utolsó 7 lépés megtételével egy olyan „mezőre” léptünk, melynek egyik oldalán egy létra vezet föl, a másikon pedig egy kapcsolási rajznak kinéző ábra árválkodik álmagaton. (Ez különben a tervünk aktuális állását mutatja: A fenti a külső kis szigetet jelképezi, a középsők a vizet hajtó kereket, az elektromágnes fülkéjét, a föliftet, az alsó pedig a „gőzfejlesztő termet”.) Az unalmas rajz megtekintése után másszunk föl a létrán, ahol egy hatalmas faszilip dominálja a képet. (És óvja szigetünket a tengertől.) Mellettünk pedig egy piros kerekecske várja, hogy valaki foglalkozzon vele. Tekerjünk hát rajta egy nagyot. A hatás várható volt: a szilip kinyílik, a víz beömlik. Sajnos ettől még az energiafejlesztés nem indul el. A létráról lemászva lépjünk a tőlünk nem messze lévő kör alakú zsilipkapu felé. (Ugyanolyan, mint a megérkezésünkkor látott.) Amíg nincsen áramunk, addig ezen sem tudunk átjutni. Viszont észreveszünk egy létrával ellátott csövet. Ha a faszilipet még nem nyitottuk ki, akkor a cső átjárhatatlan; víz árasztja el. Ellenkező esetben leereszkedhetünk, majd egy piros gomb megnyomása és egy kar megtekerése után áramot lehelhetünk az egész szigetre. A vízkerék mégsem indul el... Egy utolsó lökete lenne szükségére. Induljunk el a kapcsolási rajzunk felé. A folyosón végig kör alakú ablakok



sorakoznak. Visszafelé menet a jobb oldalon az utolsót betörve találjuk. Legnagyobb örömünkre azonban pontosan az inaktív, áramfejlesztésre szánt kerekünkhöz tudunk hozzáférni a betört üvegen át! (Lökjük meg a kerék lapátjait!) A szigetet megrázza a víz elemi erejének hatalma, az alagút, melyben éppen ácsorogtunk, remegni kezd. Az energia a fém zsilipkapunak is jót tett: be tudunk lépni az általa nemrég még szigorúan őrzött

szobába. Itt aztán szegény Saavedro újabb kitérülését hallgathatjuk végig, amint a helyiségben elhelyezett különös vetítőt elindítjuk. Ismét panaszkodik a családja és otthona miatt, és teljes egészében meg lehet érteni a fájaldmát, de segíteni nem tudunk rajta. Legfeljebb magunkon, mert miképp mi nem tudunk enyhíteni kínjain, ő meg nem képes megbocsátani az Atrus familiának. Ennek jelképe egy újabb fejtörő: a szobából továbbhaladva egy nagy, henger alakú áramszolgáltató berendezést csodálhatunk meg, mely természetesen nem működik. Az oldalairól lenyíló panelekben kell az áramköröket helyreállítanunk. Ez alapjában véve nem egy túl bonyolult eljárás: az adott panelnél rögzítettek a felső és alsó csatlakozások. Elsőként ezekhez illő párokat kell találnunk, majd a középső részből egy olyat keresni, mely illik a felső és alsó áramkör-darabkákhoz. Miután minden oldalon helyesen bekötöttük a delejt, örömmel konstátálhatjuk, hogy újabb szerelői vizsgát teljesítettünk. A henger tetején vígan cikázik a magasfeszültség. Miközben távozzunk, a földről fölszedhetjük Saavedro (szándékosan) elhagyott naplójának újabb részletét. Hámozzuk át magunkat a négy piros kerékig! (Na jó, elég nehéz innen... Az út valahogy így néz ki: Saavedro „filmes terme” – kapcsolási rajzos folyosó – piros karos ajtó – (balra) vissza a főfolyosóra – (jobbra) a fémállón 16 lépés (a lift mellett elhaladva) – le a létrán.) Ha megérkeztünk, van itt egy fém létra, mellyel eddig még nem foglalkoztunk. Most

másszunk föl rajta, majd lökjünk egyet a nagy fém (vagy kő?) golyón. Erre az egy lyukas golyóvá forgatja át magát, melyen keresztül egy fémcsőre jutunk. Ezen kell végiglépdelnünk, majd a végén található szellőzőbe bebújva, a nagy sötétben keresztül a piros karos szobába pottyanhatunk le. Láthatjuk, hogy az ajtót miért nem sikerült korábban „bevennünk”: bentről reteszelték el. Mindegy, most sokkal érdekesebb a kis terem, melynek segítségével a „gőzgyártó kisiparos” megtisztelő titulust nyerhetjük el. Mivel kissé nehezen értelmezhető, hogy a sok szerkezet mire való, tisztáznám a látottakat. A szoba egyik fala üvegből készült, ezen át figyelhetjük meg az általam „lávateremnek” aposztrofált helyiséget. A helyiség feladata, hogy midőn lávával elárasztjuk, s a plafon közelében lévő ventilátort beüzemeljük, ellássa a hajónkat finom kis gőzzel. Ehhez a legfontosabb eszköz a közvetlen előttünk helyet foglaló szerkezet (illetve annak lávatermi mása). Ez egy körből, valamint a köríven egy piros golyóból tevődik össze. A kört félbevágták, a közepébe, rongáló célzattal egy fadarabot erőltettek. A piros golyó tekerésével tudjuk a benti liftet lehozni (tegyük ezt), majd ereszkedjünk le a lávaterembe, ahol a liftre állva az alábbi műveletsort kell végrehajtanunk:

1. tekerjük az óra járásával megegyező irányba a piros golyót (hatás: a lift fölmegy), 2. húzzuk át a középső vágaton a golyót (liftemelő kar balra el), 3. tekerjük az óra járásával ellentétes irányba a piros golyót (lift még megy föl egy kicsit). Ekkora a ventilátor mellé kellett, hogy érijünk. Egy laza kézmozdulattal



indítsuk is el! (Persze időközben a láva is megjelenik, de őt az előző mozgulsor ellentétjével még vissza tudjuk parancsolni.) Az irányítóterembe visszaérkezve újra tekernünk kell egyet a piros golyón, mert így tudjuk csak biztosítani, hogy a láva ismét magabiztos hőmpólygásba kezdhesen odalenn.

Immáron (majdnem) minden készen áll a felhőszeléshez. Igen, sajnos még egy fejtörő maradt, de legalább vigasztalhat bennünket az a tudat, hogy lesz egy gőznyomás-állandosítói szakvizsgánk is. Ehhez a már jól ismert, négy piros kerékhez kell ellátogatnunk. Itt a nyomásmérőre berajzolt piros csík által megszabott nyomás állítandó be. Ehhez pedig először a lifttel a 2. szintre kell utaznunk. (Mondjuk nekem elsőre ez nem ment, csak miután leengedtem a gőzt az ötödik, egyedül árválkodó kerékkel.) Mielőtt fölmegyünk, azért csakjunk be a kezdeti szint összes szelepét (melyekből amúgy árad a gőz). Járjunk el hasonlóképp a másodikon is. A harmadikra érve csak a jobb oldalt zárjuk le, térjünk vissza a másodikra, ahol a két bal oldalt nyissuk fel, majd az első (kezdeti) szinten mindhárom működő szelepet nyissuk fel. Tudom, kissé macerás dolog, de ezzel legalább úgy-ahogy megoldódott a nyomás kérdése; elég ha csak a mutatóra nézünk (kb. a megfelelő pozícióban áll). Az imént említett ötödik kerék megforgatásával pedig elindíthatjuk a hajót.

Az végigszalad egy kábelen, bele a parabola-antennánkba. Nincs más dolgunk, mint az eddig kevésbé használt föliftet igénybe venni. A felvonó padlójáról egy újabb napló lap köszön ránk. A hangárt a magasban található egyetlen kar nyitja. A léghajónk látszólag elszabadul, amint szabad teret kap, de aztán mégis lelassul, s mintha csak ránk várna, a közelünkben parkol le. Használjuk ki a kínálózó lehetőséget, szálljunk be, majd adjunk gázt! (A tolóerő növelése a szokásos karhúzógalással történik.) Egy alig száz méteresnek

tűnő utazást követően ismét megállunk; ezúttal a sziget külső részén, egy olyan helyen, ahova korábban még nem juthattunk. Most viszont igen, lépjünk tehát oda az újabb hívogató karhoz. Az események ismét képesek lesznek meghökkenteni minket: először hajónk tévelyeg egy sort, majd a Voltaic-be érkezésünk helyszíne melletti kis torony szakad ki a földből, és repül a magasba, fura jelet hagyva maga után. A J'naninba vezető könyvecskénk persze beborul, használni tehát nem nagyon fogjuk... Mindegy, tegyünk úgy, mintha az egész nem lett volna ránk különösebb hatással, és ismét rugaszkodjuk neki a léghajózásnak! Ezúttal még száz métert sem teszünk meg: utunkat állja a repülő (vagy inkább lebegő) sziget. A zsilipkapu most már természetesen nyitható. „Belépve” látjuk magunk alatt örvényleni A jelet, azaz a szimbólumot, amiért tulajdonképpen nekivágtunk. A falon, magát konyhaszekrénynek álcázva sunyít a J'naninba visszavezető könyvet őrző széf. Tárjuk csak ki az ajtajait, és irányítsuk gondolatainkat J'naninba! Epilógus a második fejezethez (avagy J'naniin, másodszer)

Menjünk el megmutatni Saavedronak az energiás jelünket! Biztosan örülni fog neki... A házában az áttetsző kék tetejű oszlopra helyezve meg is kaphatjuk a panaszkodását. (Narayan szent fájáról beszél, meg arról, hogy SIRRUSÉK hogyan bántak el azzal is.) Szerencsére ezen kívül a Releeshahn-t őrző ketrec is fölemelkedik, ami jelzi, hogy a három szimbólum együttes megléte talán tényleg segít a visszaszerzésében.

A másik kettőből (ha már a természetről beszélt Saavedro) Edanna tűnik csábítóbbnak, próbáljuk hát megkeresni az odavezető könyvet. Nézzünk be a tavi konyhába. Valószínűleg már korábban is föltűnt, hogy akad odabenn egy hátsó bejárat. Menjünk is itt ki! Ha körülnézünk, rögtön feltűnhet egy kicsiny, nagyjából sátor vagy vulkán kinézetű képződmény. Itt lakik egy apró visító jószág, akit a vulkánocska tetejének nyomkodásával csalthatunk el. Ahhoz, hogy átnyargaljon a picinyke szigetről a szárazföldre, a mellettünk virágzó, hosszú szárú növényt bökdössük meg, mire az hidat képez a lénynek. Az átszalad rajta, majd valamilyen piros gyümölcsöt kezd el befalni. (A növény neve amúgy Barnacle Moss (moha).) Itt a „vegyük észre” című rész következik: a visító hang, amit a nünüke bocsát ki, ingerli a „mohát”, és felduzzad tőle.

Tapasztaltabb J'nanin-járók már korábban láthattak ilyen növényt, az egyik sárga színű függőhíd oldaláról levezető létra mellett virágozott. Keressük is meg mindjárt ezt a helyet. (Arról a környékről, ahol most állunk, igen könnyű odatalálni, oldalt ugyanis vezet föl egy szűk ösvény. Nem mellesleg itt áll az Edannaba vezető torony.) Itt az egyik virággal „radarozhatunk”, szó szerint, ugyanis közelebből megvizsgálva állíthatjuk, hogy mit célozzon be, s az érkező hangokat fölerősíti. Ha a kis cirpegő állatkat „eltaláljuk”, a fölerősített visítás a mohákat megduzzasztja, s így már föl tudunk rájuk mászni, egészen a torony bejáratáig. Bent pedig a négy golyó fönt (első fejezetben) leírt pozíciókba helyezésével átjárót nyithatunk a természet korába.



Harmadik fejezet, Edanna, a természet alapú kor

Előre is elnézést kérek, amiért e fejezet leírása kissé szájbarágós lesz, de a növényzet néhol olyannyira átláthatatlan, hogy csak a legrészletesebb útmutatókkal, legteljesebb körülményekkel lehet pontosan meghatározni, hogy hol, mit kell tenni.

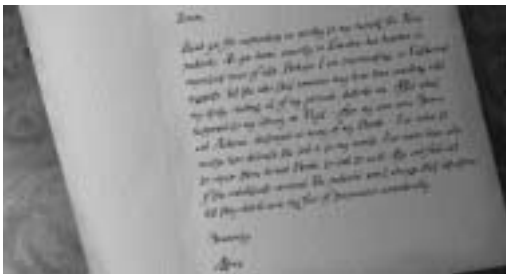
A második szimbólumot kutatjuk tehát, ami – okulva a Voltaicbéli tapasztalatokból – annyit tesz, hogy minden kapcsolót végigkapcsolunk, gombokat benyomjuk, azaz végigmegyünk az összes rejtvényen. Amikor először megpillantjuk Edanna mesés világát, csak a szépsége jut el hozzánk, aztán hamarosan a nehézségek is előbújnak a buja növényzetből.

A kor egésze egy furcsa fára emlékeztet, tele burjánzásokkal, fura célzatú indákkal, gombákkal, virágokkal. Érzésünk után rögtön egy rózsaszínű virággal találjuk szembe magunkat. A belsejébe tekintve látjuk, hogy a J'naninba vezető utat elzárták előlünk. (Vajon ki?) Szintén a Voltaic kor eseményeiből levonhatjuk a következtetést: találunk mi még másik teleportáló könyvet a szigeten! Menjünk jobbra (másfelé úgysem lehet), át az alagúton. Hét lépés megtétele után szembenézhetünk az első igazán furcsa növényvel: „csigalépcső á la Edanna”. Az égis éró babként

tetszelgő lépcsőn föl is nézhetünk a magasba. Fenn, jobbra fordulva, az óceán fölött köröző óriás madarra lehetünk figyelmesek. (Írhatnám azt is, hogy kell, mert az egész kor az ezzel a madárral való kooperálásról fog szólni.) Ha leszállt, nézzük meg közelebről a fészket. (Erre használjuk a lila virág lencséjét.)

Éppen a fiókáit eteti. Egyelőre hagyjuk magára, és kövessük szemünkkel a „liftünk” gyökerét. (Ha nem látjuk, akkor araszolgassunk arra.) Egy vízzel teli medence táplálja. Hm. Bújunk át az óceán felé vezető nyíláson, mely balra található, majd ha ismét balra fordulunk, egy zöld ösvényen indulhatunk tovább. (Közben a madárka főlészáll.) A környéken egy másik „égis éró bab” is él, bár jelenleg nem tud miből táplálékot kivonni. (Egyszerűbben:

elfogyott a vize.) Mellettünk viszont egy dinnye alakú növényi víztároló lötyög, benne az éltető elemmel. Nyilvánvaló, hogy amint ezt kidurrantjuk, lesz tápanyaga a második liftünknek, és így olyan helyekre is el tudunk majd jutni, ahová eddig nem. Időközben, ha jobbra fordulunk és fölfelé haladunk, akkor egy pálmához érünk, mely a második J'nanini könyvet rejt. (A fölfedéséhez a pálma közepét kell megnyomni.) Ha esetleg felküzdöttük magunkat ide, akkor forduljunk vissza, ha meg nem, akkor csak egyszerűen keressük meg a narancsszínű virágot, mely szintén lencsét tartalmaz magában. (A neve „Aurora Blossom”). Mindenki gyújtott már tüzet nagyítóval, így talán mondanom sem kell, hogy amint bemérijük a vizes dinnyét, máris szét tudjuk a hóvel pukkasztani. A víz pedig beömlik a kiszáradt medencébe, a lift éleltre kel, mi meg örülünk. Akkor nincs is más hátra, mint



megkeresni a helyet, ahol fölszállhatunk, és ismét egy roppant látványos utazás után köszönhetjük Edanna „alvilágát”. Ha lekászálódunk a levelekről, induljunk el balra, a nagy ágon, a kis pálmafák irányába (3 lépést előre). Itt forduljunk (ismét) balra, keressük a lila fényt. A különös megvilágítás egy elektromos ráját fed fel, aki azzal szórakozik, hogy egy fának a gyökereit sokkolgatja. Újfént balra kanyarodva kisvártatva fénylő levendulákhoz érünk, majd egy olyan „víztartályra” bukkanunk, mint amilyennel az előbb üzembe helyeztük



a kettes számú liftet. Ez azonban üres, csak heves kattintgatással tudunk bele folyadékot pumpálni. (Próbálkozzunk kitartóan, mert bizonyos részek etalálása szükséges a művelet megkezdéséhez.) Eredményül a kis ráját kapjuk, aki mit sem törődve új lakhelyének szűkösségével, vidáman sokkolgat körbe-körbe. Mi viszont jobban tesszük, ha a jobb oldalt, sárga fényben ragyogó alagutat választjuk.

(Errefelé lesznek Saavedro naplójának újabb darabjai.) Folytassuk utunkat, míg egy nagyméretű (keresztben fekvő) ágig el nem érünk. Valahogyan át kellene kelniünk az ezt övező növényrengetegen. Egyelőre kerülnünk kell: kattintgassunk jobbra, a Barnacle mohával telepakolt fatönc felé. Keljünk át ezeken, majd ismét jobbra fordulva lépjünk az alagútba melyet levendulák ragyognak be. Spirálalakban jobbra haladva egy világító tökhöz (vagy legalábbis egy magát töknek álcázó növényhez) jutunk. Egy inda lóg ki belőle, ezt cibáljuk meg, mire egy legördülő levél a szemünk láttára képez hidat egy eddig elérhetetlen részhez. A levél végétől nem messze, a fejünk fölött egy kékes színű indaköteg csüng, a vége háromszög alakú; tökéletes lenne egy kis Tarzan-imitációhoz. Megpróbálkozhatunk egy nagy ugrással is (ehhez várjuk meg, míg a kívánt célpont felé irányított kurzor alakja háromszöggé változik), de a Barnacle mohás rönk utunkat állná. A feladat tehát adott: intézzük el a Barnacle mohát. Ezt már egyszer J'nandinban is sikeresen megtettük, persze akkor volt egy kis visítózó lényünk. Természetesen a természet korában is él ilyen, annyit kell csak tennünk, hogy odatereljük a mohás fához. Körbenézve rájöhettünk, hogy mégis ugranunk kell egyet, csak éppen pontosan az ellenkező irányba, mint amerre eddig szerettünk volna: egy apró, sátor alakú építmény (?) a célpontunk, suhanjunk át oda („cirkuszi kellékünkkel”)! A sátorka tetejéhez egy kötelet erősítettek, melyet követve egy tekerentyűt lelhetünk. Vegyük használatba! A csapda (arra gondolom nem volt nehéz rájönni, hogy ez az lenne) fölemelkedik. Keressük meg a közeli almafát, és szedjük le egy gyümölcsöt. (Almának elég lila, de csalinak éppen megfelel.) Lökjük arrébb egy csöppet. A tekerő kar mögötti sötét alagúton keresztül, jobbra tartva visszajuthatunk a világító tökhöz, majd átmászva a legördült levélen, észlelhetjük mellettünk a csapdát aktíváló madzagot. (Ennek is van egy háromszög a végén, és hozzánk képest jobbra/lefelé helyezkedik el.) Még mielőtt meghúznánk, előéréskedik a gyümölcs láttán a vinnyogó kis lény, és hozzáfog a kajáláshoz. Ekkor csapjunk le rá, és ha így terveztük, ha nem, a sátor mellétrafal (akkor legalábbis biztosan, ha az almát arrébb toltuk), a nünúke pedig nagy rohanásba (és visítózásba) kezd, átvágtat a Barnacle mohás rönkön, mire az valósággal szétrobban (a megduzzadt terméséktől). Keressük meg a kék indákat, melyekkel korábban a csapdához siklottunk. Ezúttal a megnyílt átjárót célozzuk be, s megnyugvással konstatálhatjuk, hogy

könnyedén átjutunk az új területre. Itt rögtön forduljunk balra, át az alagúton, ahol egy újabb tők vár ránk. „Kapcsoljuk föl”, mire ismét életre kell egy szerves híd. Mielőtt átkelnénk rajta, az újonnan keletkezett nagy viláosságban pislantsunk el jobbra, a levendulák felé, abba az irányba, ahol a falon egy kis lyuk tátong. Ide persze nem férünk be, de kissé balra tekintve láthatjuk, amint hosszú ösvény vezet el. Tegyük meg 5 lépést ezen, míg egy vénuszlégycsapót nem találunk.

Ismét egy hosszabb procedúrához kezdhetünk, hiszen a kedves növény rabul ejtette a korábban már megcsodált óriás madarat. Jobbra tekintve látnunk kell egy háromszög alakú rést, melyen át az óceán vize kéklilik a távolban. Lépjünk négyszer előre, keresztül a résen. Forduljunk balra, és induljunk el a sárga fényben úszó ösvényen. Haladjunk egészen a következő dinnye alakú víztartályig, majd még egy kattintással tovább. Errefelé pillanthatjuk meg Saavedro képzőművészetének eddigi lenyomatát: SIRRUS és Achenar árulása, festménybe öntve. (J'naniban a tavi kunyhó falán lévő női képet is ő festette.) Jegyezzük meg jól ezt a helyet, innen több irányba vezet út, és több ízben vissza kell majd ide térnünk. A memorizálás közben azért nyomkodjuk meg a dinnyét, mire a rája kénytelen lesz ismét új ideiglenes lakhelyet beiratni a személyijébe. Egy lépésre innen kétfelé ágazik az ösvény. A légycsapó tüskés nyálábjai megfelelő viszonyítási pontot jelentenek majd. Először a bal oldalon haladjunk végig, egészen egy fura zöld lámpákkal megvilágított medencéig. Víz nincs ugyan benne, de erről rögtön gondoskodhatunk. (Kattintgatással.) Megfigyelhetjük, hogy a gonosz húsevő növény gyökerei nem messze, egy kiszáradt medencében végződnek. Mi lenne, ha a kis sokkolónkat átöntenénk oda? Ezt persze könnyebb eltervezni, mint véghez vinni. Mindegy, azért lássunk neki: lépjünk a rájához, majd kissé jobbra és lefelé csúsztatva a kurzort, induljunk el előre (3 lépésnyit). Egy picit arrébb (szintén jobbra) egy talán elsőre fölismerhető fémszerkezetet pillantunk meg. Ez Saavedro újabb üzenetét hordozza. (Nagyon dühös, eleddig ez a legagresszívebb megnyilvánulása.)



A „mozigépet” bal oldalról megkerülve láthatunk egy feltekeredett, energiaforrás (azaz tők) nélküli levelet. Talán akadnak még olyan virágok, melyekkel fényt vezethetnénk ide... Térjünk hát vissza Saavedro festményéhez, hogy új lehetőségeket kereshessünk. Itt tegyük meg egy teljes fordulatot, és válasszuk a bal oldali ösvényt. (Egy hatalmas indát kell követnünk.) Álljunk meg a jobb oldalunkon pihenő fehér orchideánál. A bal oldalunkon is találunk (kicsit arrébb) egy orchideát, valamint Aurora Blossom-ök is csábítanak minket. Ezt a bal oldali orchideát vizsgáljuk meg, illetve lencséjével célozzuk be az inaktív, föltekeredett levelet. Majd folytassuk utunkat egészen a beömlő napfényig. Itt egy újabb orchidea nőtt. Vele a nagy fától balra lévő (azaz második) „fajtársát” célozzuk be.

Elvileg a levél ekkorra már lenyílt (ha mégsem, akkor ellenőrizzük a „célzórendszerünket”), tehát oda is sétálhatunk hozzá: irány Saavedro festménye, majd az elektromos rája, majd a medencéje mellett körbe (a jobb oldalon), és íme, elértük a sötétbe burkolózott levelet.

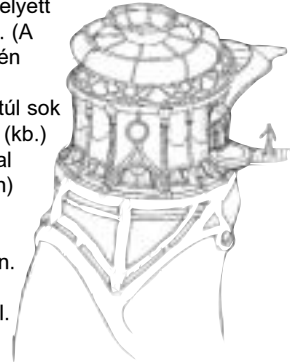
Áthaladva rajta, világító gombákra bukkanunk. Hagyjuk őket békén, inkább a környéken



nyíló Aurora Blossom-öt kerüljük meg, míg rá nem lelünk a negyedik orchideára. Ezzel célozzuk be az A. Blossom-öt, Keressük meg a nagy, kettészakadt, üreges fatöncöt (az Aurora melletti lépcsőkön át). Bújunk az üregbe, és fedezzük fel; látható, hogy egy elágazás is helyet kapott benne. Ha felfedeztük, ismét Saavedro képéhez kellene visszajutnunk. (Navigációs képességeink fejlesztésére tökéletes

feladat.) Innen azt a fehér orchideát kutassuk fel, amellyel az előbb a levélhidat megnyitottuk. Megérkezésünk után ismét fókuszálunk kell a virággal. Ezúttal azonban a fa jobb oldalán fekvő orchideára. Amint a lencse illeszkedik célpontunkra, a dinnyénk azonnal szétduzzan, és a kis ráját beküldi a vénuszlégycsapóhoz. A nagy madár, kihasználva az alkalmat, kerekelt old. Dolgunk végeztével eresszük le ismét az időközben (a fény elvonása miatt) fölgördült levelet. Edannabéli hosszas vándorlásunk még sajnos nem ért véget; a festményes helyszínen keresztül, érintve a Saavedro legutóbbi üzenetét kibocsátó masinát, egészen az üreges rönkig kell caplatnunk. Ahol elég sűrűn tenyésznek a gombák, másszunk föl a magasba, ahonnan látjuk az óceánt, az égboltot, és egy faröncöt. Kicsit arrébb, jobbra egy újabb üreges fa pihen, belsejéből fény szűrődik ki. Ezen át kell haladnunk az óceán felé, miközben gombákat hagyunk magunk mögött. Saavedro naplójának egy darabját is észrevehetjük, egy nem túl eldugott helyen. Ha mindent jól csináltunk, a fejkünk fölött most egy darázsészék-szerű dolog látható. (Ha nincs ilyesmi a közelben, akkor addig tekeregjünk a környéken, amíg meg nem találjuk.) Szóval, ha erre a fészekre kattintunk, ismét az ugrásokhoz használatos háromszög kurzor jelenik meg. Végezzük el a lesiklást; új ösvény tárul fel a szemünk előtt. Ha lépcsőszerű faágakon jobbra mennénk, akkor nemsokára egy sárga növényhez lyukadnánk ki, mellyel visszalífezhetünk a vénuszlégycsapó környékére. Ez most fölösleges, ne tegyük. Ehelyett keressük meg a mocsaras részt, mely a közelben helyezkedik el. (A lépcsőnek titulált út bal oldalán kell végigballagnunk, majd a végén balra fordulva a kék, levendulás terep felé kell kattintgatnunk.)

Szerencsére Edanna kiismerhetetlen világából már nem maradt túl sok hátra. Elvileg már látnunk kell egy nagy, (majdnem) gömb alakú, (kb.) lila növényt. Lépünk előre ötöt, majd a fehér sapkás gombák által benőtt ösvényt válasszuk. Innen a jobbra sötétlő (értelemszerűen) sötét útra merészkedjünk rá, melynek végén egy fehér orchidea várja, hogy lencséivel kezdjünk valamit. Célpontunk a lila gömb tetején (a fény hatására) fölemelkedő két porzószerű csáp legyen. Rendben, most pedig 9 lépést tegyünk meg lefelé az ösvényen, ekkor a fehér sapkás gombák a jobb oldalunkon helyezkednek el. Tőlük 3 lépésre, majd jobbra fordulva láthatjuk, amint ronda kis



bogarak röpködnek egy másik lila gumó körül. Át kellene terelni őket az immáron nyitott, első gumó felé. (Ez is nyitva van, azért is legelésznek belőle a rovarok.) Forduljunk jobbra, és kerüljük meg az oldalánál a gömböt, míg egy pálmáig el nem érünk. A tővénel található „gomb” megnyomásával elérjük, hogy fölkeljen, és leveleivel elzárja az éltető napsugarakat a gumó és fogyasztói elől. Jobbra tartva, 4 lépést megtéve vissza is jutunk hozzájuk, sajnos a többes szám indokolt, mert a rovarok továbbra is ott nyüzsögnek a növény fölött.

Forduljunk vissza balra, és addig menetelünk az ösvényen, amíg egy hosszú, csőszerű virágot nem lelünk, oldalán lyukkal. Mellette a földön egy rakás pöfeteg gomba települt, ezekből válasszuk ki a legnagyobbikat. Pufogtassuk meg, mire a spórái kirepülnek, a rovarok pedig kétségbeesetten tűnek tova. A csővirághoz visszatérve bújunk be az üregbe, ahol Saavedro naplórészletén kívül egy, a gumóba vezető utat is fölfedezünk. Menjünk be a közepébe, ahol azért még maradtak bogarak, de ezt a problémát egy újabb spóratámadással megoldhatjuk. (Valahol errefelé van egy nyúlvány, amit meg kell nyomkodnunk.) Amint az élőködők eltávoztak, megjelenik az adósunk, azaz az óriási madár.



Főlkapja börtönünket és elrepít a fészkébe. Itt könnyen fölismerjük a második szimbólumot (lejegyzésre kerül), majd a J'nanin-ba teleportáló könyv megtalálása sem okozhat gondot.

Epilógus a harmadik fejezethez (J'nanin harmadszor)

Saavedro házában a második szimbólumot a kék kivetítőre helyezve egy újabb, ezúttal meglehetősen keserű hangvételű monológot kapunk. Tulajdonképpen mindenkinek végigfuthat az agyán, hogy szerencsétlen ember helyében talán mi sem cselekednénk másképp.

Nekünk azonban kell a Releeshahn, és ehhez az utolsó rejtélyes kor fölfedezése is elengedhetetlen. Irány Amateria, a dinamikus erők kora! Az átjutáshoz a harmadik látcsövet hangoljuk rá a megfelelő toronyra. (Előfordulhat, hogy bár a jel még nincs a helyén, mégsem vagyunk képesek tovább mozgatni. Ilyenkor nagyítsunk a képen, és a program ismét lehetőséget nyújt a fókuszálásra.)

Olvassuk le az óraállást, vagy ebből a leírásból másoljuk ki. Hagyjuk el Saavedro házát, a lift hátsó ajtáján keresztül, a sárgás színű függőhídon. A harmadik torony az egyik piros



tűzköves lencse környékén magasodik, a partról a tengerben lévő lépőkövek felől közelíthetjük meg. Egy nagy köre érkezünk, ahonnan a bejáratot nem látjuk, viszont ha jól körbenézünk, észrevehetünk egy lyukat és nem messze tőle egy létrát. A lyukba leereszkedve megpillanthatjuk a tengerparti bejáratot, melyet egy nagy hordó torlaszol el. Másszunk vissza, majd a nagy kő szélén az imént remélhetőleg fölfedezett létrán induljunk el lefelé. Pár fok után a bejáratnak és a hordónak az oldalára lyukadunk ki. Előttünk két kart látunk, melyeknek funkciója annak a fajárdának a mozgatása, ahol a hordó pihen. Húzzuk meg sorrendben a bal, jobb, bal, majd jobb kart. E műveletek hatására az akadályunk elgördül az útból, illetve a lyuk alatti létra is visszakerül a helyére. (A karok rángatásával ugyanis közben elforgatjuk.) Járuljunk az ajtóhoz. Belépve szomorúan tapasztaljuk, hogy egy nyílás tátong a teleportáló könyv előtt. Amateriába pedig csakis innen repülhetünk, ezért ismét vegyük igénybe az imént használt karokat. Bal, bal, jobb, jobb: ebben a sorrendben és ennyiszor mozgassuk meg őket, és máris útra kelhetünk; a hordó tudniillik mély dörgéssel beront a toronyba, és átjárót képez a könyvhöz. Egy kis óráállítgatás, és máris jöhet a...

Negyedik fejezet, Amateria, a dinamikus erők kora

Nehézségben ez a sík talán minden eddigin túltesz, mégis, számomra Edanna volt a negatív érzések netovábbja. (Az átláthatatlanság, kiismerhetetlenség miatt.)

Gondolkodtatásban viszont ez a sziget viszi el a pálmát. Vagy inkább a bonsai-t. Ugyanis Amateria kinézetre valami kínai/japán (elnézést a távol-kelet ismerőitől, én meg nem mondom, hogy melyik nép építészete hasonlítana erre) falura emlékeztet. Vázlatosan ismertetném az itteni célokat. Csak azért, ha valaki véletlenül nem venné igénybe a teljes leírást, akkor legyen valamiféle fogódzója. Három, hatszögeket ábrázoló kódlapot kell megtalálnunk, melyek használatával a központi épületbe vezető híd újra működőképessé válik. Arról, hogy most nem az, könnyen meggyőződhetünk. Nagyjából előtte rak le minket a kedves kis könyv. (A híd első elemén, balra megfigyelhetjük a szabvány kódlapot: összesen 13 hatszöget nyomhatunk be/ki rajta.) Ha a kezdőponttól balra fordulunk (vagy a



„rejtvényalap” megtekintése után jövünk visszafelé, akkor jobbra), azonnal beleakadunk a J'naninba visszavezető könyvbe. Ezt sem fogjuk fölnyitni, léte inkább csak pszichológiai jelentéssel bír: jutunk még el olyan helyre, ahol nem lesz visszavezető teleport! Ebben az irányban folytatva utunkat, hamarosan egy türkizzöld fények által bevilágított, lefelé vezető kőlépcsőt kell bevennünk. (Nem összetévesztendő a

pontosan ellenkező irányban fekvő falépcsőkkel, melyeket kékesfehér fények világítanak meg!) Odalenn kb. négy lépést tegyünk meg, míg egy sárga lámpásig nem érünk. Egy elágazáshoz jutunk, induljunk balra. Nemsokára egy lift következik, ami az emeletre visz bennünket. Főlölesleges meglepődni a különös fémvályú látványán; hozzátartozik a szigethez, meg persze az első fejtörőhöz. Az egész szerkezet egy sínpálya köré épült, egy fagolyót meg is vizsgálhatunk a közelben. Különös: a golyó teteje 3 részben fából, 1 részben viszont olyan kék kristályból lett kialakítva, amilyet Saavedro tavi házikójában találtunk. (Akkor ott

egy mérleg egyik serpenyőjébe 3 fa-, a másikba viszont csak 1 kék kögolyó volt helyezve, mégis tökéletesnek tűnt az egyensúly.) Ha jól eszünkbe véstük az összefüggést, liftezzünk le. Az elágazásnál a „jobbik” ágat választjuk, melyen egy fahídon át, zöldvizű tavacszkák közelébe kerülünk. Lépjünk az előttünk elhelyezett platformra. Újabb kar.

Ezzel az alábbi folyamatot indíthatjuk el: a központi torony teteje fölemelkedik, majd egy jéggolyót lövell ki.

Rövid utazás után végül széttörik. (Innen (is) tudható, hogy jégből van.) Legvalószínűbbnek az tetszik, hogy valamilyen - logikusnak mondható - egyensúlyi állapot létrehozásával a jéggolyónak szabad utat kell biztosítani. Ezt a fémvályú más pozícióba történő helyezésével lehet megoldani. Most mindenestre térjünk be a zöld víz mentén álldogáló házba. Ez a „golyógyártó” kunyhó. Ideje, hogy ellensúlyt gyártsunk, hogy a vályúba

esve a jéggolyó megfelelően tovahaladhasson. Az alap egyensúlyozó golyó súlya: $7*1$ (fa)+ $1*4$ (kristály) = 11. Ellentétként pontosan a duplájára van szükségünk, 22 egységre. Mivel már egy 4 faelemből álló golyót kifaragott valaki számunkra, ehhez még 18 egységnyi nehezekeket kell összeszerkeszteniünk. Adottak kristály-, fa- és fémgolyók. A fém 4-szer annyit nyom, mint a kék kő, így 18-at 1 fém $4*(4*1)$ és 2 fa ($2*1$) hozzáadásával hozhatunk létre. Az, hogy nem egy teljes gömböt állítottunk elő, nem számít. Odakinn ismét emelkedjünk föl a lifttel, a vezérlőpultig. A vályút teljesen balra pozícionáljuk. (Legfelső fogantyú.) Jutalmul az első, sárga keretű, hatszögös kódlapot kapjuk. Jegyezzük le, vagy mentünk egy állást ide, hogy amikor majd a szükség úgy kívánja, föl tudjuk idézni a mintázatot.

Leellenőrizhetjük ugyan a központi torony hídjánál a kombinációt, de azt hiszem, ez fölös



dolog lenne, hiszen két „testvérét” még nem leltük meg. Keressük meg az elágazásnál ásitó liftet, mellyel az első rejtvényt először megpillantottuk. Most azonban ne vele foglalkozunk, hanem a jobb oldali elágazást vegyük be. (Megjegyzem, hogy itt a program nekem egyszerűen kilépett. Újratelepíttem (alapban a „teljes” változat volt fenn), de az sem segített. Végül úgy tudtam

továbbhaladni, hogy a kurzort a plafonra irányítottam, majd valamelyest lejjebb vittem, és (hihetetlen módon így nem lépett ki) gyorsan a továbbra kattintottam. Akinek ennek ellenére nem működik a játék, kerüljön a kékesfehér fények felé, a hullámvásút irányába!) Hamarosan Saavedro újabb festményét csodálhatjuk meg. (Elég elborult alkotás.) Továbbhaladva egy apró, sötét tavacszkán kelhetünk át, majd egy kiégett (talán dinoszauruszhoz, de biztosan valamilyen nagy állathoz tartozó) csontvázon átverekedve magunkat, fölléphetünk a második fejtörő színhelyére.

Ismét jéggolyót küldünk majd a nagyvilágba, ezúttal viszont a pagodaszerű épületek mellett, a sánpályára rakosgatott szónikus gyűrűk elpusztítják a kis vadócot. Minden gyűrű mellett

egy órát lelünk, állítható mutatóval. Az egész rejtvényt a legegyszerűbben az alábbiak szerint oldhatjuk meg: sétáljunk Saavedro festményéhez, hagyjuk el a termet, 2 lépésre balra egy falba vésett létrát találunk. Másszunk föl rajta, majd a két kar közül a bal oldali (a nagyon bal oldali) működtetni a minket az újabb vezérlőpulthoz szállító liftet. Ha fölértünk, figyeljük meg jól a panorámát! A sínpályára a második karral küldhetjük a jéggolyót. Amelyik pagodát először próbálja meg bevenni, azt nevezhetjük az elsőnek, amelyiknek az óráját 10 órára kell beállítanunk. Ettől jobbra kiindulva így állítsuk az időmérőket: 2 óra, 6 óra, 12 óra, 4 óra. Ha valakinek ez nem lenne világos, sétáljon el a középső (óra nélküli) pagodák közül a fentibe! A fenti említése azért fontos, mert innen egyenesen juthatunk el a célpont épületeinkhez. Nos, ha jól fordulunk, előttünk három, mögöttünk két, pagodához vezető sín fut. (Pontosan mögöttünk áll a központi torony.) Ez alapján, a velünk szemben levő órát 10-re, a tőle balra lévő 4-re, a jobbra lévő 2-re forgassuk. A 12 órás



pagoda a 4 órától balra, a 6 óras a 2 órától jobbra fekszik. Ennyi instrukció után, a csontvázon keresztül visszatérve a vezérlőpanelhez indítsuk útjára a jéggolyót. Nem írom azt, hogy „ha mindent jól csináltunk...”; eddigre működni kell a hanggyűrűs dolognak. És eredményül (a vezérlőpult becsukódását követően) a második, kék szegélyű kódlapot másolhatjuk le. (Vagy menthetünk ugye is egyet.)

Az utolsóért sétáljunk az előbb végigjárt sínpálya központi pagodájába, és a jobb oldali (nekünk félig háttal lévő) úton haladjunk tovább. Nemsokára hatszögű rácsot látunk majd, a vízbe helyezve. No nem kell félni, nem ezek képezik a harmadik próbát. A mohával borított kövek (oszlopok) bal oldalt (kissé elrejtve) egy farácsos ajtóra bukkanhatunk. Itt vár ránk az utolsó kulcs, valamint az ezt őrző rejtvény. Két, hatszögekből álló kör, plusz egy kilóhető jéggolyó formájában. Ez utóbbi - ha rosszul járunk el - a vízbe pottyann, amúgy sikeresen pályára állíthatjuk. A vezérlőpult ezúttal két, lyukacsakkal megtűzdelt körből áll. Lyukak, melyek a szerkezet megfelelő réseit szimbolizálják. Ezeket piros dugókkal tömködjük tele, így szabályozva a forgást. A golyóbis útra bocsátásának a megoldása: a bal oldali kerékbe 12 és 2 óránál 1-1 dugót nyomjunk be, a jobb oldaliba pedig 10 óránál helyezzünk be egyet. Így a harmadik (zöld szélű) kódlap is megjelenik (lejegyezni, elmenteni!), mehetünk hát a hídhoz, a központi toronyba.

A hiányos átjárón bal oldalt találjuk a hatszöges kulcsok alapjait. Először a sárga, majd a kék, végül a zöld keretű kombinációkat pötyögjük be. A torony ajtaja kinyílt, beléphetünk. Egy lépcsőn át elérjük Saavedro itteni üzenetét. (Egy furcsa, lila színű székbe ülve.) A sziget utolsó feladványa odafönn vár minket. (A fejünk fölött lévő fogantyú megrántását követően.) Nocsak, nocsak. A jéggolyó kilövési helyére keveredtünk. Szemben az említett utolsó amateria-i teszt: a labda útját kell a forgó körök megfelelő pozícióba tekerésével leképezni. Az útvonal a sárgától a kéken és zöldön át a pirosig kell, hogy haladjon. A köröket, ha a bal felső saroktól kezdve beszámoznánk 1-9-ig, akkor könnyen megadható a megoldás. Katintsunk a 2-ra, majd: 9,7,5,3 és 8. (Az 5-ös (középső) kétszer szerepel, nem elírás!) Ha mindent korrektül összeillesztettünk, a fejünk feletti kék gomb megnyomásával bekerülünk a jéggolyó közepébe. (Ha a labda csak legördül, elhalad mellettünk, akkor

valami nem stimmel.) Egy észbontó száguldás kezdődik, a dinamikus erők szimbolizálásaként. A játék leglátványosabb része ez, mindenképpen mentsünk egyet előtte, hogy ha olyan kedvünk támad, bármikor visszatölthessük ezt a remekbeszabott utazást. A harmadik szimbólum és a J'nanimba vezető könyv rögtön megérkezésünkkel rendelkezésre áll.

Epilógus a negyedik fejezethez, prelúdium a végjátékhoz

Saavedro házában, a harmadik jel használata után végre megkapjuk a könyvet. (A kíséző szöveget ezúttal Atrus régi intelmeinek formájában láthatjuk. A fiainak címzi, és jó szerencsét kíván nekik Narayanba....)

Csalódással nyugtázhatjuk, hogy nem a Releeshahn-t zárta magába a kalicka, hanem egy Narayan teleport-könyvet! Nincs más választásunk, mint elindulni a sokat emlegetett korba, melyet Sirrus és Achenar tönkretett.



Ötödik fejezet, Narayan, az első kor, melyet a civilizáció megérintett

Az utolsó felvonás víz alatt játszódik. (Legalábbis nekem úgy tűnt.) Rögtön abba a terembe érkezünk, mely a központi helyisége a narayani történet ránk eső részének. A környezet alapján gyanakodhatunk, hogy a korábban a kor központi entitásának titulált Lattice fában vagy nem messze tőle vagyunk. Két fémgömb és egy

erőtér lett még ide helyezve. Ezekkel egyelőre nem kezdhünk semmit sem. Jobbra egy gondola függ a levegőben. A közelben egy fémlépcsőt is látunk, kaptassunk fel rajta. Egy tornyot pillantunk meg, de amint felé indulnánk, Saavedro bújik elő, teljes valójában. Feldühíti, hogy nem Atrus jött el, azután önmagát szidja ostobaságáért, amiért nem látta előre, hogy a nagy karkészítő nem foglalkozik majd övele. Káröröm érződik szavaiban, amint ecseteli, hogy örökre itt ragadtunk mi is, hiszen a hazarepítő könyveket J'nanimban hagyta. Egyszerűen annyit akart, hogy Atrus is érezze át azt, amit ő. Azért mi próbáljunk meg mégis csak kijutni innen valahogy! Kezdetnek generáljunk áramot. Nem kell a voltaic-i tortúra megismétlődésétől tartanunk: a túloldalon egy piros karral bekapcsolhatjuk a helybéli erőművet. Onnan, ahol most állunk, a Lattice fát is megszemlélhetjük, valamint a gondola útvonalát is nyomon követhetjük (szemmel).

Az erőtér mindezt blokkolja előlünk. Saavedro szerint örökre. Az energiafal nyitja viszont a mi kezünkben, helyesebben abban a naplóban rejlik, amelyet ő sohasem olvashatott. Térjünk vissza oda, ahol két állványozott fémgömb között egy zöld kart látunk. Kapcsoljuk át ezt bal oldali állásba! Így már kinyithatjuk a bal oldali gömböt, és szembesülhetünk a játékban a legnagyobb koncentrációt igénylő fejtörővel: az adott korok kulcsszavai alapján kell ábrákat kiraknunk az áramkörökbe.

A kitöltendő körök: felső kör, középen: Edanna. Bal alsó kör: Voltaic. Jobb alsó kör: Amateria. A szavak a naplóban található, jelképbeli megfelelőjük a falon (illetve lejegyezve, hiszen a korábban kapott szimbólumok részei a megoldásoknak).

EDANNA: Nature, Encourage, Mutual, Dependence.

VOLTAIC: Energy, Power, Future, Motion.

AMATERIA: Dynamic, Force, Spur, Change.

A jeleket fentről kezdjük el kirakni, az óramutató járásával megegyező irányban. Figyeljünk minden apró részletre!!! (Pl. a nature szimbólumban a virágnak csak 3 szirma van, stb.) Nagyon sokáig szenvedtem, míg ezeket összeraktam. Célszerű különben egy-egy nagy kört összeilleszteni, hiszen ha egy elkészül, fehér fényel izzani kezd, haladásunkat jelezve. A sorrendek egészen biztosan jók, csak a kirakott ábrákban lehet a hiba! Néha nehéz elhinni, de mindig akad valami, ami nem stimmel. (Jó tanács: mentsünk egyet a szimbólumos fal, és a nyitott gömb előtt is. Így tudunk a kettő között váltogatni, könnyebb a jelkeresés.)

Létezik még egy, utolsó, negyedik kombináció. Ezt a jobb oldali gömbben kell kiraknunk. Ez Narayan kulcsmondata: Balanced Systems Stimulate Civilization. (A kiegyensúlyozott rendszerek serkentik a civilizáció fejlődését.) A CIVILIZATION szót még ugyan le tudjuk jegyezni, de a maradék három



(BALANCE, SYSTEM, STIMULATE) csak az erőter megnyitása után található, egy másik, szimbólumokkal telerótt falon. Az erőteret a zöld kar elfordításával (jobbra/balra) nyithatjuk, majd balra és lenn helyezkednek el a rúnák. Egy Tomahna-ba vezető könyvet is lelünk, ez a végjátékban szükségeltetik majd.

Ha a zöld karnál tartunk megint, fordítsuk azt jobbra, és a negyedik kombinációt rögzítsük a jobb oldali gömbben. Mielőtt végeznénk, mentsük el az állást.

Végjáték

Érkezik Saavedro és felkínálja, hogyha kiengedjük őt Narayanba (nagyon örül, mert úgy tűnik épen megőrződött az egész; a családja is feltehetőleg), akkor visszaadja a Releeshahn-t. Ne higgyünk neki, mert becsap. (Mondjuk igazából nem értem, hogy ezt miért tenné, szerintem ez a húzás nem illene bele a történetbe. Mindegy.) Ezért fussunk fel az emeletre, kapcsoljuk le a generátort. Saavedro-ban elpattan egy húr, és könnyörögni kezd, hogy ne ejtsük őt csapdába. Még a könyvet is ideadja cserébe. Miután elveszük tőle, odalenn fordítsuk át a zöld kart, majd fent a főkapcsolóval ismét leheljünk életet a rendszerbe. Saavedro vidám integetéssel távozik. Cselekedjünk mi is ekképp, csak mi Tomahna felé vegyük az irányt. Megérkezve Atrusék sajnálkozásukat fejezik ki, hogy nem tudtak követni minket (elégett a J'nanim-könyv a tűzben), de roppant boldogok, amiért a Releeshahn-t elhoztuk. Az utószóban ismét Atrus-t látjuk, amint gondolatait veti papírra. Ha Saavedro-val elbánunk (nem engedjük ki, miután nekünk adta a könyvet), akkor keserűség is vegyül szavaiba, ellenkező esetben teljes a happy end; az ellenségünk is, aki soha sem volt az, megnyugodott.

