Висячие Сады – Прохождение

Это прохождение может полностью испортить вам удовольствие от мода! Не читайте дальше, если не хотите спойлеров!

Для начала квеста у героя должен быть по крайней мере двадцать пятый уровень и пройденный квест Колсельмо (Убить Нимхе). Как только эти условия будут выполнены, придёт курьер с запиской от учёного.

Начало квеста:

Отправляйтесь в Маркарт, в Музей двемеров. Справа есть запертая комната с ловушкой на полу. Поднимитесь по лестнице: увидите стол, где лежат книга и хрустальный шар. Прочтите книгу - и увидите сообщение о начале квеста. Не забудьте взять шар – он понадобится позднее. Можете также захватить блокнот с записками Колсельмо, но это будет считаться кражей.

Важно: если вы не получили сообщение о начале квеста, значит, что-то пошло не так. Проблема связана с «грязным» сохранением или конфликтом.

Найти карту:

Теперь отправляйтесь в Черный Предел и найдите там Заброшенную насосную станцию. При входе в локацию хрустальный шар начнёт жужжать. Прыгайте в воду и ищите вентиль, который опустит решётку. На левой стороне будет каменный сундук. Откройте его и заберите карту. Теперь опускайте вторую решётку с помощью ещё одного вентиля и выбирайтесь на сушу. Посмотрите на карту, чтобы понять – надо искать лодку.

Заполучить лодку:

Отправляйтесь в Солитьюд, в таверну «Смеющаяся крыса». Там появится новый персонаж – Гарстанг Одноглазый. Поговорите с ним, и он предложит продать лодку за невероятную сумму. Если герою хватит денег – покупайте. Если же нет, то пират предложит другой вариант – убить для него одного человека (у него есть причины желать его смерти, можете попробовать спросить о них). Делайте выбор, награда в любом случае оправдывает цену.

Опционально: убить цель:

Направляйтесь в Фолкрит. На этот раз у задания будет квестовый маркер, который указывает на хижину, стоящую на холме за кладбищем. Там и живёт Фрастанг Бездушный. Убейте его – он не очень сильный воин, к тому же в его карманах найдётся несколько зелий. Возвращайтесь к Гарстангу и доложите о своём успехе. Он сильно снизит цену на лодку, так что покупайте её.

Если герой решит убить Гарстанга, то квест ПРЕРВЁТСЯ.

Отправиться на остров:

Лодка находится недалеко от солитьюдского маяка и рядом с гротом Солёная Вода – на неё указывает квестовый маркер. Поднимайтесь на борт и спускайтесь на нижнюю палубу или же подходите к рулевому колесу, чтобы получить сообщение «Вы хотите отправиться к Висячим Садам?». Согласитесь, когда будете готовы.

Опционально: Нападение на корабль:

Морское путешествие может оказаться очень опасной затеей… На вас могут напасть пираты (25% шанс) или даже высокоуровневый дракон (5% шанс). Убейте всех противников, соберите трофеи - и можете продолжить путешествие.

Прибытие на остров:

Вы только посмотрите на этот прекрасный остров, на ласковое голубое море! Когда закончите любоваться, идите вперёд и увидите скелет, рядом с которым лежит дневник. Если вы прочтёте его, то запустите опциональный квест по поиску лагеря этого отряда. Выполнять его необязательно, но это даст подсказку по дальнейшему продвижению в квесте и объяснение событий.
Заметьте, что всегда можно вернуться в Скайрим. Просто поднимитесь на борт и получите соответствующее сообщение.

Опционально: найти лагерь отряда, который высадился на острове до вас:

Лагерь расположен в одном из двух садов, огороженных решёткой, на среднем уровне здания. Его сложно пропустить. Там вы увидите несколько палаток, скелетов и ещё один дневник. Прочтите его - и перейдёте к следующей стадии квеста: попасть во внутренние помещения.

Попасть во внутренние помещения острова:

Все двери заперты, но есть проход на верхнем этаже, где находятся сады (и дома). Там расположен фонтан, а недалеко от него – ещё один скелет и дневник. Здесь вы сможете подняться по камням (прыжками) и войти через маленький люк. Спутники героя не смогут войти вместе с ним, поэтому какое-то время он будет сам по себе. Не волнуйтесь, вы скоро сможете воссоединиться со своими соратниками.

Эксплуатационная шахта:

Тёмная, полностью закрытая шахта, полная дронов (пауков-роботов). Самый быстрый путь к выходу: идти прямо, потом повернуть направо, снова направо и потом налево. Так вы выйдете к станции обеспечения безопасности. Если завернуть налево, налево и направо, то можно найти два сундука с добычей.

Станция обеспечения безопасности:

Здесь вы найдете скелет мага, ещё один хрустальный шар (возьмите его с собой) и дневник (прочтите его). Оттуда идите в большой зал с сияющим шаром в центре. Дотроньтесь до него. Ловушка сработает и, прослушав ужасный шум, герой начнёт падать всё ниже и ниже… Пока не свалится в воду. Выплывайте на берег и ищите выход. Здесь становится жарковато, да?

Геотермальная станция 1:

Большой мост и зияющая пропасть, заполненная лавой и насосами. И призрак двемера на другой стороне. Вам нужно сразиться с ним, чтобы заполучить ключ. Копия ключа лежит

в сундуке, который стоит рядом, так как можно случайно столкнуть врага в пропасть в процессе битвы. Открывайте дверь и отправляйтесь в станцию обеспечения безопасности.

Станция обеспечения безопасности:

Здесь есть четыре «лифта», которые приведут вас в помещения для слуг или к насосным станциям. Прямо сейчас вам нужны помещения для слуг, так что идите туда.

Помещения для слуг:

На полу в одной из секций лежит скелет, у которого можно найти сферу обеспечения безопасности. Заберите её, она вам понадобится. Убейте пауков и призраков двемеров, поищите добычу. У двух из четырёх угловых секций есть «лифты», которые ведут в загоны для рабов. Вы можете использовать любой, но один проход достаточно длинный: в нём обитает тролль, есть множество дверей, закрытых на замки уровня мастера. Другой же ведёт прямо к призраку двемера. Если вы видите закрытые ворота сразу же, как только вошли в загоны для рабов – это первый путь. В любом случае убейте призрак двемера, заберите у него ключи и возьмите вторую сферу обеспечения безопасности со скелета, который лежит недалеко от вашего противника. Возвращайтесь в помещения для слуг и потом – в станцию обеспечения безопасности.

Станция обеспечения безопасности:

Теперь, когда у героя есть обе нужные сферы, идите к насосным станциям и отключите устройства, находящиеся там, поместив в них найденные сферы. О, кажется, вы забыли о центурионах. Как только закончите свои дела, возвращайтесь в помещения для слуг и выходите наружу – теперь у вас есть нужные ключи.

Остров:

Найдите оставленных соратников и спуститесь на первый этаж постройки, чтобы войти в Кольцевой проход. Если уже успело стемнеть, то вы встретите на острове призраков двемеров (они появляются с 22.00 до 5.00). В светлое время суток вы столкнётесь только со сферами и пауками.

Кольцевой проход:

В урнах есть кое-какая добыча, но по углам расставлены центурионы. Проходите через любую дверь, ведущую в Глубины.

Глубины:

Тут есть большой сквер (с отличной книгой заклинаний) и огромная башня – вам нужна именно она. По пути можно встретить призраков двемеров и один из них – тональный архитектор. В любом случае, входите в Аниматорию и спускайтесь вниз. У встреченного призрака двемера будет ключ от Оранжереи. Копия ключа также лежит в ближайшем сундуке. Заполучив ключ, выходите наружу и направляйтесь к большому зданию. Это и есть Оранжерея.

Оранжерея:

Тут два этажа и два выхода. Вам нужен нижний этаж. Идите через первую комнату, потом поверните направо и снова направо. На пути встретятся два призрака двемерских инженеров. У них есть нужные ключи. Выходите из комнаты, заворачивайте направо, открывайте дверь и используйте «лифт».

Геотермальная станция 2:

Пройдите через мост к большому строению (не упадите в лаву по пути). Войдите в него. Там есть рычаг, который нужно опустить. Генераторы начали работать. Возвращайтесь в предыдущую область и идите к «лифту». Теперь вам нужно вернуться в станцию обеспечения безопасности.

Станция обеспечения безопасности:

Наконец-то, решётки, которые закрывали проход в Арканекс, исчезли! Используйте «лифт», чтобы попасть туда.

Арканекс:

Вот он, последний призрак двемера. Сразитесь с ним и заберите ключ. Не забудьте корону – она сделает героя другом для всех двемерских автоматонов, обитающих на острове. Откройте запертую дверь. Там вы найдёте два контейнера с кристаллами – положите в каждый из них загадочный хрустальный шар и нажмите кнопку. Поздравляем, квест завершён! Ключ хозяина откроет жилища, которые можно использовать как дома для персонажа игрока (контейнеры в них не обновляются). В садах можно найти множество новых алхимических ингредиентов, а в море плавает рыба. Остров теперь ваш!

Искренне надеемся, что вам понравился квест =)