**Солюшен (только для жюри)**

**«Осколки бессмертия»**

**Автор: Совёнок**

Небольшое предисловие от автора: Игра имеет линейный характер прохождения и только одну концовку. Весь сюжет можно разделить на 6 локаций, в пяти из которых игроку нужно разгадать загадку, чтобы перейти в следующую.

**Локация 1. Начало игры. Мастерская.**

После вступления, оказавшись в мастерской, берём со стола ключ и открываем им дверь, затем просто читаем текст, кликая «далее», знакомимся с героями истории и переходим на вторую локацию.

**Локация 2. Ночная улица.**

Обычный поиск и использование предметов

**1)**Подойдя к мужчине в цилиндре, берём трость

**2)**Идём в подворотню, осматриваем мусорную кучу, рассматриваем поближе блестящий предмет.

**3)**На улицеосматриваем стену дома

**4)**На улице с помощью трости выковыриваем булыжник

**5)**Подойдя к стене, разбиваем булыжником окно – получаем куриную кость

**6)**Идём в подворотню. Подойдя к куче мусора, выманиваем енота костью

**Локация 3. Площадь.**

После вступления, нам даётся на выбор 3 варианта того, что можно сказать толпе. Смысл данной загадки – просто угадать один из трёх вариантов, путём проб и ошибок.

Верные выкрики в очерёдной последовательности:

**1)**Вернём себе свободу!

**2)**Остановим угнетателей!

**3)**Веди нас!

**Локация 4. Дом Эмили.**

Данная локация представляет собой 3 комнаты – зал, кухню и спальню. На кухне стоит шкатулка. Чтобы открыть её – нужно нажать на 4 из 8 фигурок на её крышке. Каждая фигурка означает черту (или её отсутствие) характера хозяйки дома, узнать которую можно – внимательно осмотрев всё, что находится на локациях зал и спальня. Открыв её – переходим на следующую локацию.

(далее идёт описание фигурок и пояснения к ним – почему должна, или не должна быть нажата)

**1) Фигурка «В кругу друзей» (нажать)** – в зале есть очень мягкие и удобные кресла, в которых приятно проводить время, находясь в кругу друзей.

**2) Играющая фигурка (не нажимать)** – в зале стоит рояль с расстроенными струнами и пылью между клавиш.

**3) Нарядная фигурка (не нажимать)** – в спальне, в шкафу висит лишь несколько повседневных комплектов одежды. Хозяйка дома явно не модница.

**4) Дремлющая фигурка (нажать)** – в спальне стоит очень удобная и мягкая кровать, ложась в которую, на героя сразу наваливается чувство дрёмы.

**5) Фигурка с цветами (нажать)** – в спальне, подойдя к окну, можно увидеть роскошный сад рядом с домом, полный цветов.

**6) Читающая фигурка (не нажимать)** – в спальне, на туалетном столике, лежит забытая книга с пожелтевшими от солнца страницами.

**7) Фигурка с птицей (нажать)** – в спальне есть клетка, с ручной птицей внутри.

**8) Расчёсывающаяся фигурка (не нажимать)** – на фигурке у хозяйки дома короткие волосы, а на фотографии, висящей в зале – волосы длинные.

**Локация 5. Лаборатория.**

После вступления, подходим к алхимическому столу и читаем книгу. Затем можно приступать к смешиванию. Суть загадки – в верной последовательности смешать все ингредиенты.

(далее идут цвета пробирок в верной последовательности, фразы из рецепта, и подсказки в описании пробирок)

**1) Золотая** (бесценный песок времени) – пробирку наполняет золотой песок.

**2) Бесцветная** (частица человеческой души) – в пробирке, будто живой,мечется шар.

**3) Синий** (материя вселенной) – жидкость в пробирке похожа на звёздное небо.

**4) Красная** (несущая жизнь влага) – это кровь. Подсказка – образовавшийся на дне пробирки бордовы осадок (свернувшаяся кровь).

**5) Оранжевая** (радость жизни) – оранжевый, словно солнце шар (ассоциация с радостью).

**6) Фиолетовая** (глубины разума) – при взгляде на пробирку, голову героя наполняют миллионы мыслей.

**7) Зелёная** (ехидство смерти) – ассоциация со смертью построена на ядовитости, и опасности жидкости (вот-вот прожжёт стенки пробирки).

**8) Белая** (обновление) – жидкость в пробирке движется по кругу.

После смешивания в указанном порядке – переходим на следующую локацию.

**Локация 6. Дом Фредерика.**

**1)** После вступления открываем шкаф.

**2)** В шкафу есть сундук с цифровым замком, шифр рядом с ним, и фраза, написанная над самым замком, служащая кодом к нему.

В этой загадке каждое слово обозначает цифру, а часть слова после тире – принадлежность цифры к десятку или сотне. Т.е. приставка «ka» означает, что число является десятком, «dio» - сотней. В коде они не играют никакой роли и служат лишь для того, чтобы немного запутать игрока и усложнить задачку :)

(далее идёт расшифровка цифр)

Aata - 7

Naiva - 6

Tely - 2

Lity - 5

Sen - 1

Ari – 8

Соответственно, код от замка: Ari-dio tely-ka naiva – 826

**3)** Открыв замок – рассматриваем фотографии, открываем ключом створки окна, читаем концовку.

**Конец.**