

## Фитнес-ризортからの脱出

### Escape After Sex 2 -Breaking Out of the Fitness Resort (прохождение)

[http://www.dlsite.com/maniawork/=/product\\_id/RJ160254.html/?unique\\_op=af](http://www.dlsite.com/maniawork/=/product_id/RJ160254.html/?unique_op=af)  
авторский блог <http://shikisha.blog.fc2.com/>

Игра представляет из себя квест типа "побег" с хентайной начинкой... Управление сложностей не вызывает... Ну или не должно..., но на всякий пожарный случай в игре предлагается небольшой экскурс по сему вопросу.

Перевод игровой и сюжетный, т.е. эпизоды, сущностный смысл которых сводится к "шлёп", "чмок", "чпок", "хлюп" и междометиям между ними остались в девственной авторской редакции. Т.о. предложение к желающим заняться переводом всех подробностей, остаётся в силе – материал для перевода могу подготовить, передать, а затем вбить в игру без купюр по желанию авторов... и ваше имя будет вписано золотыми буквами..., ну или жёлтыми на крайняк..., в список приложивших руку к этому делу... Хм..., покамест там я один...

P.S.

Ну и... есть шансы на полный перевод – нашего полку возможно (пока, как намерение) прибыло... Сообщайте об орфографических ошибках. Встретится не переведённая реплика, опишите игровую ситуацию, в которой она появилась.

Прохождение будет полным, длинным, нудным и, я надеюсь, что задолбавшись его читать вы пройдёте игру самостоятельно...

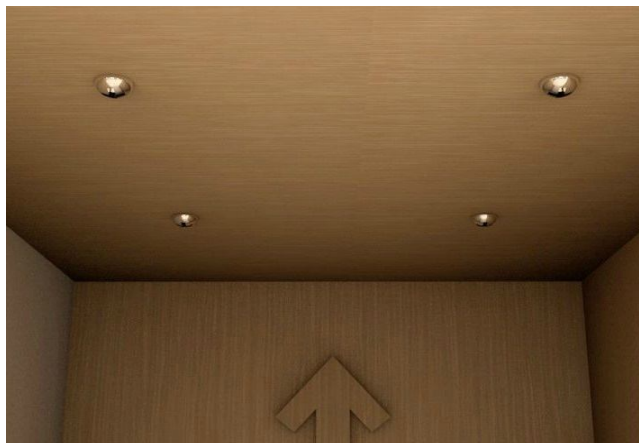
...Итак... ...Дверь захлопнулась и...

...Начинаем из коридора... Оглядевшись, освоившись и прочитав гайд (один разик всё же рекомендую) откроем шкаф. Стремянка. Её уместность в номере люкс не вызывает

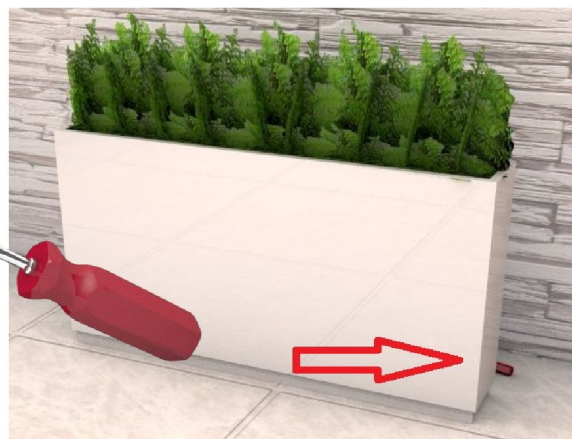


вопросов, но наталкивает на мысль о том, что придётся куда-то лазить...  
...Забираем...

...Коробка... Забираем... Хрен там, не оторвать. Впрочем, стрелка на задней



стенке шкафа слишком явно обращает на себя внимание, так и есть, привинчена... Разворачиваемся, идём в ванную и в дальнем её конце, видим это (см. рис справа).



Этим, крестовой отвёрткой, если кто не в теме, снимаем винты в шкафу и берём

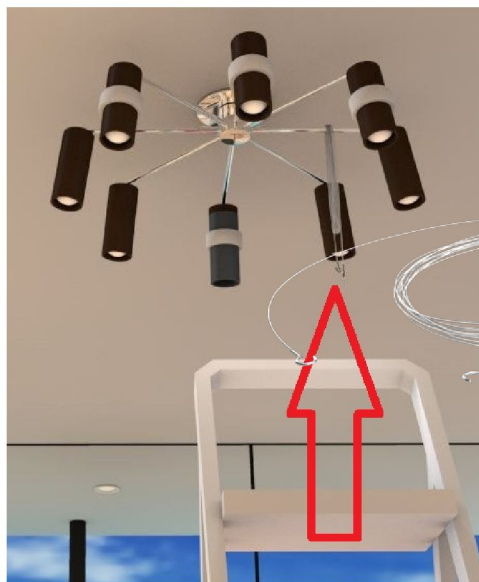
ящик. Винты не исчезают, позднее они пригодятся.

Если порыскать по номеру, то также мы сможем легко обнаружить:

Винтовой крючок с шестигранником.

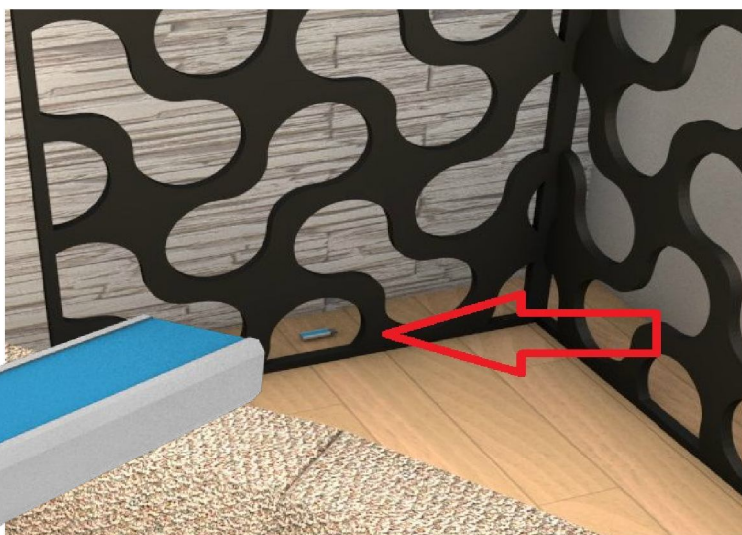
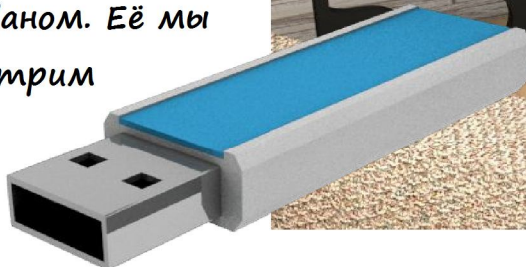


Килограммовую упаковку пшеничной муки в правом прикроватном ящике



Трос, висящий на люстре. Чтобы достать его воспользуйтесь стремянкой.

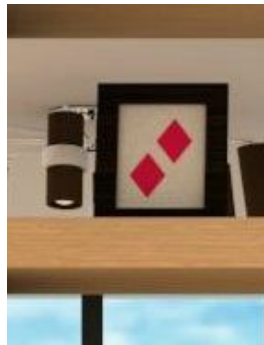
И голубую USB флэшку, которая валяется в углу за диваном. Её мы вставляем в TV и смотрим видео, оставленное организаторами этого шоу...





Попутно ходим, смотрим, слушаем реплики героев... Можно взглянуть книгу советов на полке шкафа. Правда советы эти не столь прозрачны, чтобы быть сразу понятными. Поняв, что далее мы не продвинемся, обратимся к заблокированным помещениям.

Дверь в бассейн просто заперта, а у двери в фитнес зал на стене слева висит нечто на первый взгляд маловразумительное. Для понимания смысла шифра замка использованы символы мастей



Свежесть утра будет наша  
В полдень мы взмахнем лопатой  
Ночью выпьем сердца чашу  
...Что не обрести за злато...

игральных карт, о чём говорит последняя строчка и «♦» (буби) на полке шкафа.

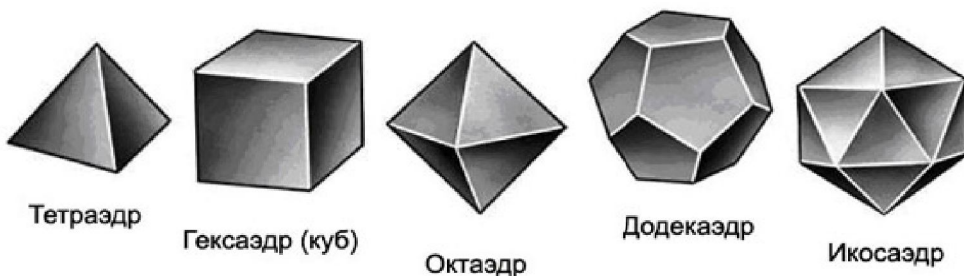


Первая цифра (сотни) — «...Свежесть утра...» С утра мы ходим умываться, ну-у..., некоторые из нас по крайней мере. Включив воду в раковине увидим «3 ♣» (трефы).

Вторая (десятки) — Время обеда, лопата (или меч) это ложка. Поскольку нас интересны лишь цифры, имеет значение полдень, т.е 12 часов пополудни. В книге, лежащей у окна на

полу на второй странице приведена схема, где цифры выражают соотношение граней фигур и сторон многоугольников, так называемых «тел Платона».

4	→	3
6	→	4
8	→	3
12	→	♠
20	→	3



Правильный многогранник объёмная выпуклая геометрическая фигура, все грани которой одинаковые правильные

многоугольники и все многогранные углы при вершинах равны между собой.

Существует множество правильных многоугольников, но правильных многогранников всего пять. Названия этих многогранников пришли из Древней Греции, и в них указывается число («тетра» — 4, «гекса» — 6, «окта» — 8, «додека» — 12, «икоса» — 20) граней. Кстати в одном из диалогов Риото упоминала об этом. Т.о. в четвёртой строчке напротив 12-ти должно быть «5 ♠».

Последнюю цифру мы получим, если правильно поставим куб в ванной. Просто обратим внимание, что при клике на него он поворачивается, а вырезы на его стороне должны соответствовать вырезам на столе.



В открывшемся кубе находим вибромассажёр и последнюю цифру «6 ♥». Т.о. код к двери, видимо символизирующий чистоту, сытость и сладострастие, которые по мысли авторов нельзя купить, выглядит как «356».

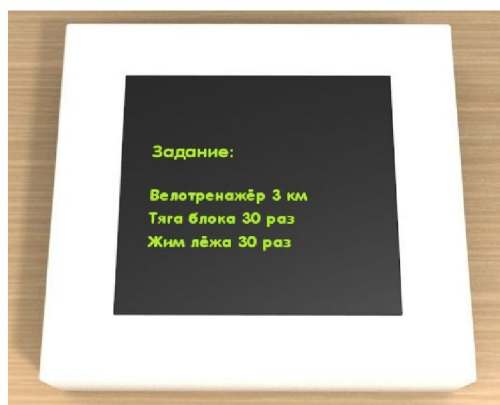
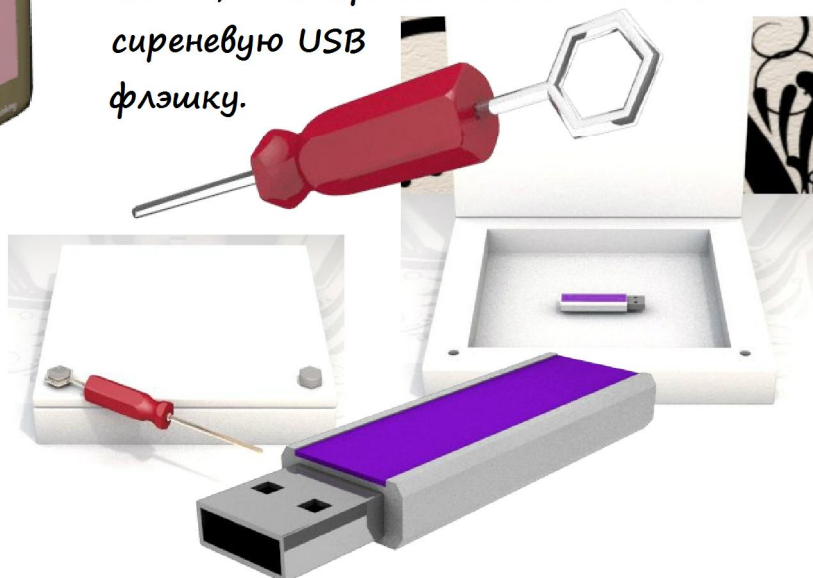


Вводим..., жмём..., заходим...

...В зале для фитнеса... Слева на полках с буквами берём упаковку с сахаром.

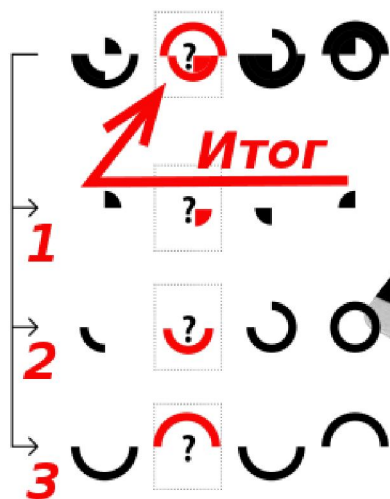


На столике у входа коробка. Собираем из отвёртки и крючка гаечный ключ и с его помощью открываем её и достаём сиреневую USB флэшку.

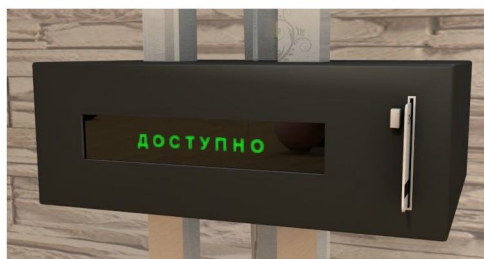
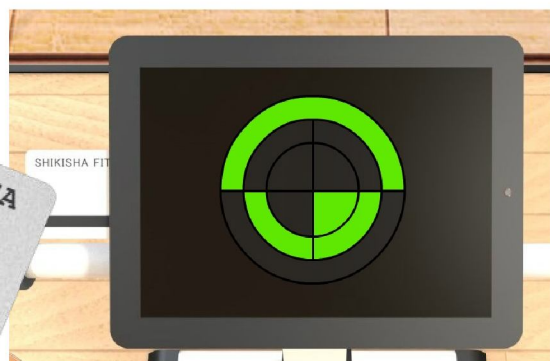


На том же стеллаже с буквами смотрим на планшет с заданиями по фитнесу и выполняем в том порядке в котором они приводятся. На велотренажёре используем вибромассажёр как седло. Для тяги блока необходимо на пульте



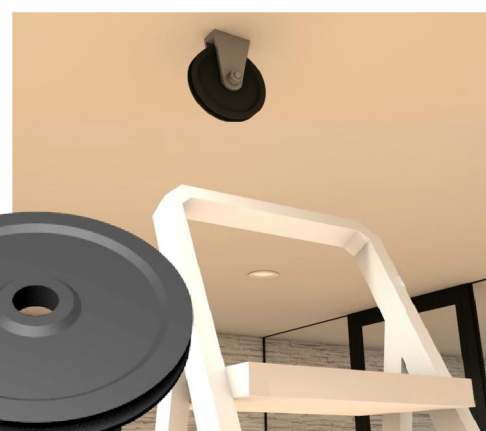


велотренажера собрать геометрический код доступа. Установить зависимость фигур проще обратившись к книге советов.

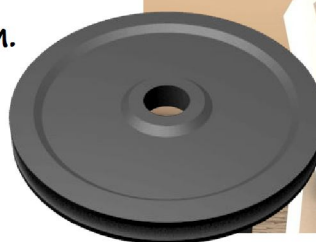


Введя код, получаем клубную карту курорта, а с её помощью и доступ к тренажёру (тяга блока). Чтобы выполнить жим лежа, снимем шкив под потолком

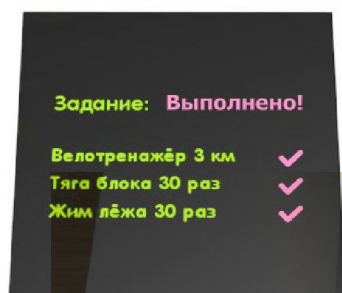
и ставим его, вместо блина для штанги, для чего воспользуемся стремянкой и гаечным ключом.



Теперь, выполнив все задания вы можете открыть



планшет и извлечь оттуда дверную ручку, которую имеющимися винтами и с помощью отвёртки закрепляем на небольшой дверце в полу. Однако сразу открыть её не



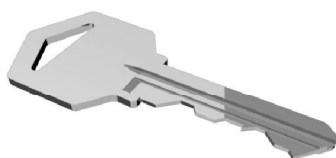
удастся, заклинило. В этом случае ставим стремянку, возвращаем шкив на место, продеваем через него трос, закрепляем один конец на ручке второй на велотренажёре и... ..И вы



становитесь счастливым обладателем ключа...

...От холодильника...

...А в нём...!!!

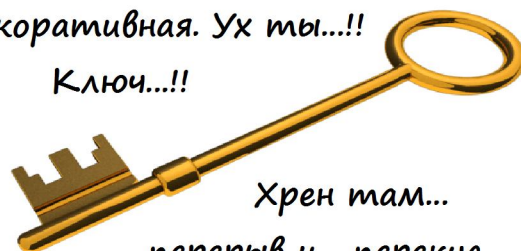






А в нём продукты, из которых Эйниро приготовит печенье, лосьон и указатели движения настенной панели. Теперь ясно, что её функция была не только декоративная. Ух ты...!!

Ключ...!!



Хрен там...

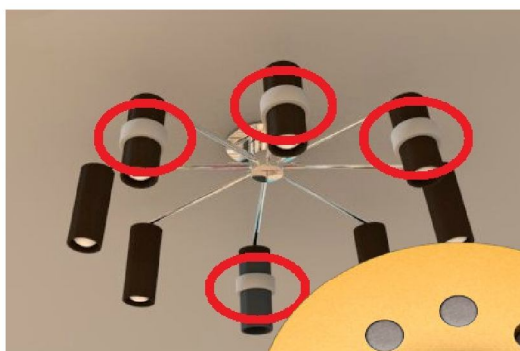
перерыв и... перекус...

Эйниро настаивает на том, что устала, ей нужен



Причём кофе является обязательным условием, а открыть его – проблема... Опять тащимся в фитнес зал и по старой схеме — стремянка, шкив, трос. Но вместо ручки теперь банка с кофе, для чего вворачиваем в пробку крючок. Открываем, хрумкаем и направляемся к бассейну.

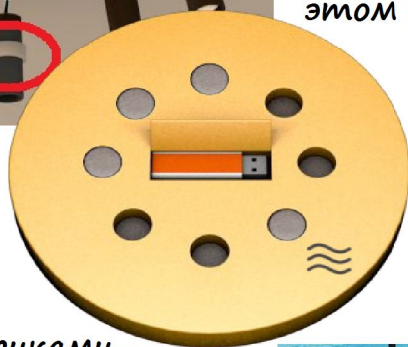
Слева заметим необычную штучку – это камин, а в нём диск. Если



закрывать отверстия в нём подобно потолочному светильнику в комнате, при этом значок волны указывает



то можно один флэш  
Пройдя далее  
цветными шариками...

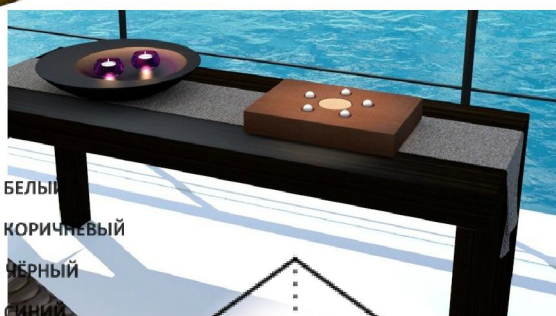


направление на море,  
обнаружить ещё  
носитель.

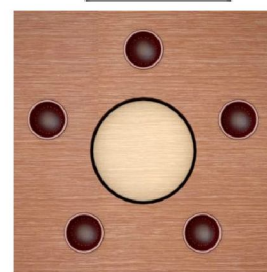
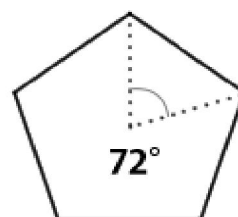
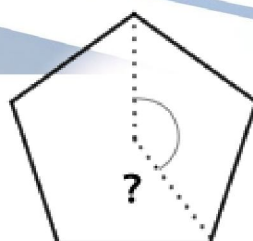


Увидим на столе занятную шкатулку с

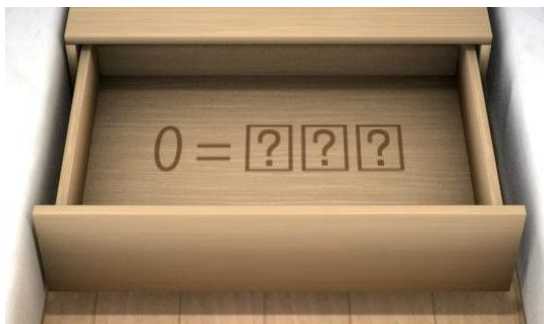
Для того, чтобы открыть её, обратим внимание на сходство шифра и фигур из книги советов. Также учтём напоминание прочтения цветов оттуда же на английском языке.



WHITE = БЕЛЫЙ  
GRAY = КОРИЧНЕВЫЙ  
BLACK = ЧЁРНЫЙ  
BLUE = СИНИЙ  
GREEN = ЗЕЛЁНЫЙ  
YELLOW = ЖЁЛТЫЙ  
RED = КРАСНЫЙ  
PINK = РОЗОВЫЙ







Верхний шарик (0°) будет **красным**. Об этом говорит подсказка в среднем прикроватном ящике, ведь слова из трёх букв в английском означающего цвет, кроме **RED=Красный** нет.

Теперь  
взлянем

ABCDEF...



BCDEFG...

на картину на стене и совет в книге. Сдвинув АКTD на один знак, как на подсказке прочтём **BLUE=Синий**.

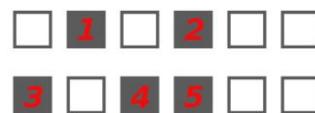


Третий шарик, его местоположение 144°.



Смотрим далее. Вазы и совет в книге.

А также аналогии в фитнес зале на полках с буквами.



Читаем по порядку уменьшения ваз...

**BLACK=Чёрный**. Пятый шар — 288°.



Выяснить цвет

второго шарика нам поможет подсказка в ванной, это записка под крышкой унитаза, согласно которой любовь находится между страстью (**красный**) и спокойствием (**синий**). Хотя авторская интерпретация цвета не выглядит безусловно однозначной, но волне логична. Итак, шарик, символизирующий любовь **PINK=Розовый**.

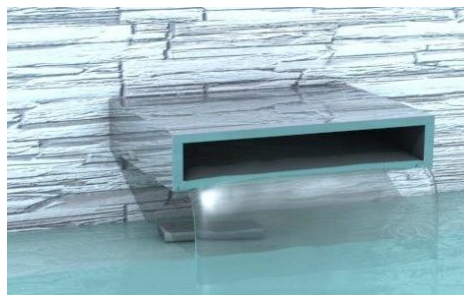
Чтобы понять цвет последнего шарика придётся найти подсказки – три металлические пластинки



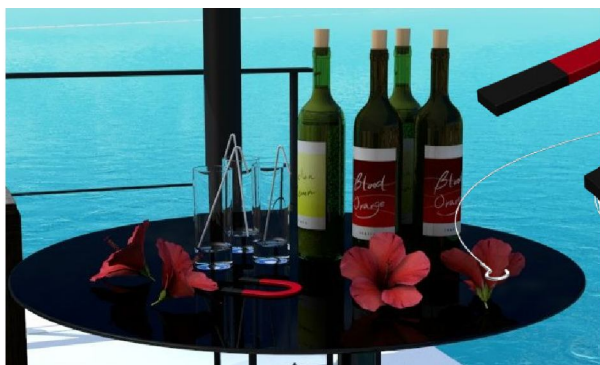
с надписью.

Первая нахо-

дится в бассейне справа (лицом к морю) под изливом. Вторая ниже этажом. Её можно увидеть подплыв к краю бассейна и

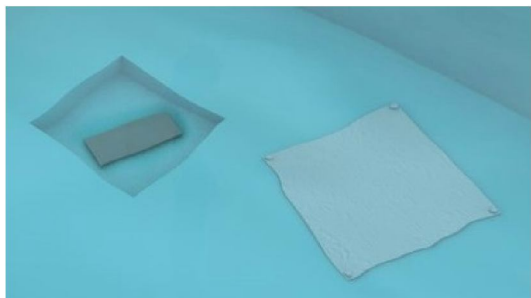




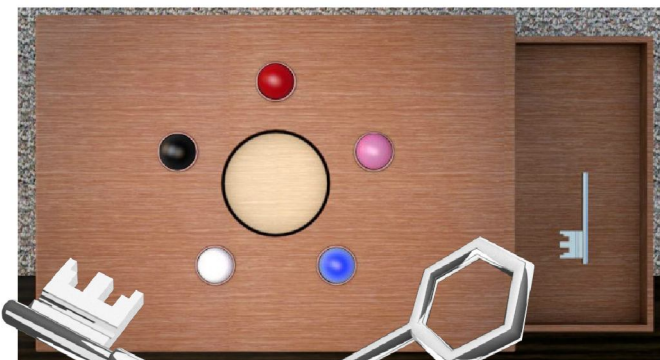
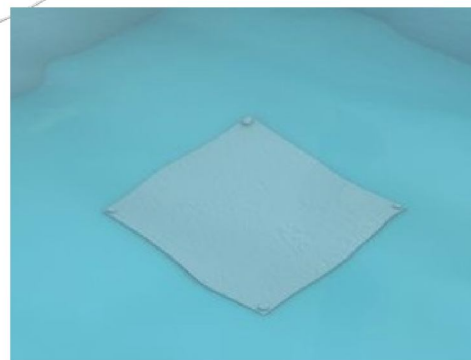


заглянув вниз. А чтобы достать, воспользуйтесь тросом с магнитом, он лежит на столике с напитками. Третья в углу бассейна на дне слева в углублении под крышкой.

Её легко поддеть отвёрткой и Риото вызовется это



сделать, но учтите, что без шкива, в качестве груза, это ей не удастся. Из надписи на пластинках становится ясно, что рядом с чёрным стоит его антипод **WHITE=Белый**.



Открываем шкатулку активировав центральную кнопку и получаем ключ от входной двери. Не забудьте соединить его с крючком, а то вы не сможете повернуть его в замочной скважине. Ну-у..., вроде всё...

...Бежим...?!



Прочее...

При клике на фигуры девочек, можно видеть их реакцию. Кто был внимателен, наверняка отметил, кликая на одну из них, другая начинает предъявлять претензии.. Чтобы этого не происходило желательно чередовать их, в этом случае появится ещё одна сцена. Кликать можно на голову фигуру или рот — появляющиеся заставки будут различаться...

Если вы взяли металлическую пластинку в углу бассейна, то при выходе из него появится сцена с Риото, если с нижнего этажа — с Эйниро, если обе, то с обоими на выбор.

Стоит обратить внимание, что ввести код, без ряда необходимых действий не удастся. В случае с дверью в фитнес зал, это вибромассажёр, в случае со шкатулкой, соответствующие квестовые предметы.

Выйдя из номера в воспоминаниях появятся сцены финала, плюс ещё одна дополнительная.

Удачи.

LoL