

ЗАК МАКРАКЕН

И ПРИШЕЛЬЦЫ-
УМОПОМРАЧИТЕЛИ™

КНИГА ПОДСКАЗОК

LUCASFILM™
GAMES

Содержание

Как пользоваться «Книгой подсказок»	3
Над этой книгой работали.....	3
Подсказки: помощь в решении конкретных проблем.....	4
Перечень предметов	28
Путеводитель: карта авиамаршрутов	33
Путеводитель: таблица тарифов.....	33
Схемы локаций.....	34
Схемы лабиринтов	38
Из записной книжки Зака (прохождение игры)	41
Перечень вредных советов.....	57
Перечень полезных советов	58

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ «КНИГОЙ ПОДСКАЗОК»

В первом разделе этой книги приводятся подсказки: пролистав страницы, вы увидите список вопросов – старайтесь обращать внимание только на текст, набранный жирным шрифтом. Как только среди этих вопросов найдётся тот, который вас в настоящий момент занимает, – прочтите *первую* подсказку, приводимую после этого вопроса. Если окажется, что это и есть то, что вы искали, – отлично. Если нет – прочтите следующую подсказку. И так далее.

На забудьте также заглядывать в поисках подсказок в газету «Вечерние вести», которая входит в комплект игры. И не расстраивайтесь, если первые несколько попыток решить головоломку окажутся безуспешными, – будь загадки полегче, их не так интересно было бы разгадывать!

Кроме собственно подсказок, в последующих разделах этой книги вы найдёте перечень полезных (и не очень) предметов, карты и схемы игровых локаций, а также полное прохождение игры одним из возможных способов, изложенное в виде рассказа главного героя. В качестве бонуса русской версии в самом конце этой книги вы обнаружите также небольшие перечни игровых тупиков и «пасхальных яиц» – собрание «вредных» и «полезных» советов.

НАД ЭТОЙ КНИГОЙ РАБОТАЛИ

Авторы	<i>Джудит Люсеро Тёрчин, Крис Кан, Дэвид Фокс, Мэтью Кейн, Джон Синклер</i>
Схемы	<i>Мэтью Кейн</i>
Оформление	<i>Марк Шепард</i>
Производство	<i>Мэри Бир, Венди Бертрам</i>
Тестирование	<i>Пола Хендриксен, Джилл Кейн</i>
Перевод и дополнение русской версии	<i>Юрий Мелков</i>
Оформление русской версии	<i>Юрий Мелков, Дмитрий Данкеев, Георгий Авалишвили</i>

Зак говорит, что нужно зарисовать карту. Как ему это сделать?

- Вам понадобится лист бумаги и что-то, чем можно было бы рисовать.
- Вы можете воспользоваться счётом за телефон или же оторвать клочок обоев со стены в спальне.
- В шкафчике под кухонной раковиной припрятана коробка с карандашами.
- Попробуйте фразу «применить жёлтый карандаш на клочок обоев».

Как мне достать кредитку?

- Вам понадобится какой-нибудь тонкий предмет, чтобы до неё дотянуться.
- В спальне Зака есть два предмета, которые помогут вам её достать. Первый – счёт за телефон. Второй – клочок обоев.
- Попробуйте составить команду «применить клочок обоев на кредитку».

Кому я могу позвонить по телефону?

- Самой Телефонной компании.
- Чтобы узнать их номер, зайдите в Телефонную компанию и прочитайте, что написано на таксофоне.

Телефон Зака не работает. Как мне его починить?

- Никак. Он не работает, потому что Зак не оплатил свой счёт.
- Если пожелаете, счёт можно оплатить в Телефонной компании.
- Отдайте счёт представителю компании. Убедитесь, что у вас при себе имеется кредитка.

Можно ли как-то избежать оплаты телефонного счёта?

- Пусть Зак оденет на себя маскировку.
- Маскировка состоит из очков с носом и шляпы.
- Если Зак отдаст счёт представителю, будучи в маскировке, ему не придётся платить.
- Надев маскировку, Зак сможет также и зайти за прилавок и воспользоваться компьютером, чтобы обнулить свою задолженность.

А как пользоваться автоответчиком?

- Включите его.
- Время от времени проверяйте сообщения.
- Чтобы сообщения записывались, телефон должен работать, а трубка – лежать на аппарате.
- Оплатите счёт за телефон!

Что мне делать с отстающими половицами?

- Попробуйте их чем-нибудь поддеть.
- Для этого воспользуйтесь каким-нибудь острым или тяжёлым предметом.
- Посмотрите в наборе инструментов.
- Набор инструментов можно купить в ломбарде у Лу на 14-й авеню.

А что делать после того, как Зак проделал там дыру?

- Ну, Зак может туда спрыгнуть, если у вас хватит смелости.
- Единственный способ безопасно спуститься в дыру и подняться назад – воспользоваться верёвкой.
- Верёвку можно найти в наборе инструментов.

Как мне включить телевизор?

- Вам нужно воспользоваться пультом дистанционного управления.
- Так, где люди обычно оставляют пульт управления телевизором?
- Попробуйте поискать около дивана.
- Попробуйте поднять диванную подушку.

Как мне пользоваться пультом управления?

- Попробуйте «применить пульт управления». Пока вы находитесь в пределах досягаемости датчика телевизора, это должно работать.

Телевизор не включается, когда я пользуюсь пультом управления. С ним что-то не так?

- Чтобы работать, телевизору нужна электроэнергия.
- Попробуйте взять диванную подушку, которая стоит у стены.
- Попробуйте «применить электрошнур на розетку».

Чем управляет выключатель над кухонной раковиной Зака?

- Он включает измельчитель пищевых отходов.

Для чего нужен этот ключик?

- Он открывает почтовый ящик Зака.

А почему у Зака в квартире нет ванной?

- Есть у него ванная! Просто она на четвёртой стене и её не видно.

Как мне открыть дверь в булочную?

- Никак. Булочная закрыта.

А мне из булочной что-то нужно?

- Да.
- Попробуйте нажать на звонок.
- Попробуйте нажать на него ещё раз.
- Будьте настойчивее – позвоните в третий раз.

Как пользоваться таксофоном в Телефонной компании?

- Вы не можете никому с него позвонить, потому что в игре нет лишней мелочи.
- Но вы можете позвонить *на* этот таксофон.
- Попробуйте «читать таксофон», чтобы узнать, на какой номер звонить.
- Попробуйте позвонить туда с телефона в спальне у Зака.

Что находится за задней дверью в Телефонной компании?

- Капонианская тайная комната!

Как мне пройти за прилавок?

- Вам нужно будет убедить представителя компании, что вы – из своих.
- Это можно сделать, надев маскировку.
- Части маскировки можно купить в ломбарде.
- Вам понадобятся очки с носом и шляпа.

Что мне делать с компьютерным терминалом?

- В нём хранятся данные о телефонных счетах всех жителей города.
- С его помощью вы можете разобраться со своим счётом.
- Чтобы пройти за прилавок, наденьте маскировку.
- Убедитесь, что счёт за телефон у вас при себе.

Что можно сделать с анкетой?

- Прочитайте её.
- Заполните её при помощи жёлтого карандаша.
- Коробка с карандашами находится под раковиной в кухне Зака.

Как мне отправить анкету?

- Бросьте её в почтовый ящик возле лестницы в квартиру Зака.
- Используйте ключик, чтобы открыть почтовый ящик.
- Ключик висит на стене у двери в кухне Зака.
- Через некоторое время почтальон заберёт письмо.

- Ещё через некоторое время он доставит вам членскую карточку «Клуба фанатов Короля».
- Почтальон очень скромный человек – он не придёт, если вы стоите возле почтового ящика.

Как мне зайти в автобус?

- Водитель должен открыть вам дверь.
- Водитель автобуса спит.
- Попробуйте немного пошуметь, чтобы его разбудить.
- Примените на автобус какой-нибудь тяжёлый предмет, чтобы привлечь внимание водителя.
- Или сыграйте на дудочке: «применить дудочку».

Как можно что-нибудь купить в ломбарде у Лу?

- Выберите глагол «купить» и нажмите на предмет, который вы хотите приобрести.
- Вам понадобится кредитка.

Как мне что-нибудь продать в ломбарде у Лу?

- Подойдите к окну продаж (оно находится слева).
- Выберите глагол «продать» и нажмите на любой предмет в своём инвентаре.
- Вам понадобится кредитка.

Для чего нужны «прозрачные перчатки»?

- Чтобы защитить руки.
- Когда Зак попадёт на Марс, он погибнет от радиации, если не наденет защитные перчатки.

Что мне делать с набором инструментов?

- Как можно догадаться, в нём содержатся разные полезные инструменты.
- Попробуйте его открыть.

Могу ли я купить другой гидрокостюм, вторую гитару и миксер?

- Нет, эти вещи Лу продавать не желает.

Что я могу продать Лу?

- Практически всё сколько-нибудь ценное может быть продано.
- Попробуйте продать Лу погнутый нож для масла!

- Вы можете погнуть нож, пытаясь поддеть им отстающие половицы или раскопать мягкую глину.

Как мне выиграть в лотерею?

- Есть два способа выиграть в «Лото».
- Первый – вам должно очень сильно повезти.
- Второй – нужно узнать выигрышный номер.
- Лотосказательную машину можно найти на борту капонианского космического корабля.
- Лу не любит, когда клиенты постоянно торчат в его магазине, – лучше подождать снаружи, пока не будут объявлены счастливые номера.

Как мне пробраться в «Общество древней мудрости»?

- Для этого нужно бросить в прорезь какой-нибудь артефакт.
- Из всех артефактов легче всего достать синий кристалл.

А что такое артефакт?

- Это такой особо древний предмет.
- Из артефактов в игре имеются: синий кристалл, два осколка жёлтого кристалла, белый кристалл, светящийся предмет, канделябр и свиток.

Почему ничего не происходит, когда я помещаю предметы в прорезь?

- Должно быть, вы бросаете туда совсем не артефакты.
- Найдите какой-нибудь из артефактов и поместите его туда.

А где мне найти какой-нибудь артефакт?

- Отправляйтесь в Сиэтл.

Что случилось со всеми теми предметами (не артефактами), которые Зак бросил в прорезь?

- Они упали на пол за дверью.
- Они окажутся в инвентаре у Анни, когда вы с ней встретитесь.

Как мне достать вывеску-заколку?

- Она закреплена при помощи проволоки.
- Найдите что-нибудь, чем можно перекусить проволоку.
- В набор инструментов входят кусачки.
- Набор инструментов можно купить в ломбарде.

Как можно использовать вывеску-заколку?

- Можно поправить причёску у Сфинкса (шутка).
- Как насчёт того, чтобы вскрыть какой-нибудь замок?
- Это очень большая заколка. Вам нужно подыскать для неё очень большой замок.
- Используйте её, чтобы открыть дверь в марсианскую пирамиду.

Как мне зайти в парикмахерскую?

- Прочтите объявление на двери.
- Вы не сможете отпереть эту дверь.
- Да там всё равно ничего нет. Честно! Мы проверили специально для вас.

Где найти ключи, чтобы открыть двери в булочную, в парикмахерскую и в «Общество древней мудрости»?

- К этим дверям нет ключей.
- Двери в булочную и в парикмахерскую никогда не открываются.
- Однако вы можете кое-что сделать, чтобы открылась дверь в «Общество древней мудрости».
- Вам нужно поместить в прорезь какой-нибудь артефакт.

Как пользоваться терминалами для бронирования в аэропортах?

- Попробуйте «применить терминал для бронирования».
- Если у вас уже есть при себе билет, то при использовании терминала вы автоматически сдадите его обратно за полную сумму.
- Чтобы терминал сработал, вам понадобится кредитка.

Я хочу перевести деньги от Зака к Анни или наоборот. Как мне это сделать?

- Зак и Анни могут обмениваться билетами на самолёт.
- Если Заку нужны деньги от Анни, пусть Анни купит билет и отдаст его Заку. После этого Зак может сдать его в терминале бронирования – и на его кредитку поступит сумма полной стоимости билета.

Как мне купить газету в автомате в аэропорту?

- Никак. В игру не завезли лишней мелочи.
- Заголовки газет можно прочесть, даже не покупая их.
- Попробуйте «читать газетный автомат».
- Заголовки газет рассказывают о недавних событиях, происшедших в игре.

Что мне делать с этим бродягой?

- Наверное, он просит милостыни.
- Его жизнь потеряла всякий смысл.
- Дайте ему для чтения что-нибудь просветляющее.
- Дайте ему книгу, которую вы купили у посвящённого в аэропорту Сан-Франциско.

Когда откроется выход в Майами?

- Никогда. Майами недавно сильно пострадал от урагана и цунами, так что все там сильно заняты приведением города в порядок.

Куда делся обед, который мне выдала стюардесса?

- Проверьте свой инвентарь.
- Она дала вам пакетик орешков.

Где найти зажигалку?

- В самолёте.
- Она находится под подушкой переднего сиденья.
- Вам понадобится отвлечь стюардессу, чтобы заняться этой подушкой.

Стюардесса очень сердится, когда я открываю полки. Как бы мне от неё избавиться?

- Нужно её отвлечь.
- Она зайдёт в туалет, если вы нажмёте там на кнопку вызова.
- Займите её чем-нибудь, чтобы она подольше оставалась в туалете.
- Попробуйте устроить в туалете небольшой переполох.
- Заткните раковину туалетной бумагой и пустите воду. Это займёт её на некоторое время.

Как мне взять багаж с полок?

- Это не ваш багаж – он вам не понадобится.
- Единственное, что можно взять с полок, – это кислородная маска.

А где найти кислородную маску?

- На одной из полок в самолёте.
- На самой последней полке, которую вы откроете.

Можно ли как-то использовать подушку от самолётного сиденья?

- Такую подушку можно использовать, чтобы удержаться на поверхности воды.
- Она вам пригодится, когда вы окажетесь в открытом море!

Как мне добраться до горы Маунт-Рейнир?

- На самом деле, до горы вам не добраться – только до норы двухголовой белки.

Как мне пройти мимо двухголовой белки?

- Есть два способа пройти мимо белки.
- Первый – накормить её чем-нибудь.
- Накормите её орешками.
- Второй способ – убить её (фу-у-у-у!).

Где выключатель света в пещере горы Маунт-Рейнир?

- Там нет выключателя.
- Но там есть кострище.
- Попробуйте развести костёр в кострище.

Как мне развести костёр?

- Для начала вам нужно что-то, что может гореть.
- Вам понадобятся два предмета – для топлива и для растопки.
- Недалеко от потолка в пещере находится заброшенное птичье гнездо, которое отлично подойдёт для растопки.
- От дерева снаружи у входа в пещеру можно отломать ветку.
- Поместите ветку и гнездо в кострище.
- После этого вы сможете поджечь его зажигалкой.
- Зажигалка находится под сиденьем в самолёте.

Где мне достать птичье гнездо?

- Рукой вы до него не дотянетесь.
- Вам понадобится что-нибудь подлиннее.
- Попробуйте воспользоваться хлебом, веткой или клюшкой для гольфа. Другие предметы тоже могут подойти.

Костёр только загорается и сразу же потухает. Как мне с этим быть?

- Вы забыли положить туда дров.

- От дерева у входа в пещеру можно отломать ветку.
- Если вам понадобится ещё растопка, можно воспользоваться гнездом белки.
- Но чтобы взять это гнездо, вам придётся убить белку.

Что мне делать со странными символами на стене?

- Попробуйте их прочесть.
- Это незаконченный рисунок.
- Завершите этот рисунок.
- Примените на странных символах жёлтый карандаш.
- Коробку с карандашами вы найдёте под раковиной в кухне.

Как мне взять синий кристалл?

- Нужно вытащить его из крепления.
- Датчик на пьедестале выглядит знакомо.
- Это инфракрасный датчик.
- У Зака в телевизоре стоит точно такой же.
- Используйте пульт управления.

А для чего мне нужен этот синий кристалл?

- Первое, что вам следовало бы с ним сделать, – это поместить его в прорезь двери в «Обществе древней мудрости» в Сан-Франциско, если только вы уже не встретились с Анни.
- Заку нужно будет научиться использовать этот кристалл должным образом.
- Если Зак попытается использовать этот кристалл до обучения, он потеряет сознание примерно на 20 секунд.
- Пользоваться этим кристаллом Зака научит Гуру.
- Гуру живёт в Катманду, в Непале.

Где находится кредитка Анни?

- Она спрятана в её комнате.
- Поищите на столе.
- Поднимите промокательную бумагу.

Как пройти мимо стражника ашрама в Катманду?

- Ему нужно свидетельство того, что вы – последователь Гуру.
- Гуру написал книгу, которая продаётся в аэропорту Сан-Франциско.
- Дайте эту книгу стражнику.

При нашей первой встрече Гуру издаёт какой-то смешной звук. Что это значит?

- Это он так обоняет вашу карму.

Гуру приказывает мне ждать. Почему?

- Должно быть, вы сделали что-то такое, что испортило вашу карму.
- Чтобы испортить свою карму, достаточно убить какое-нибудь животное (Суши или двухголовую белку).
- Если вы уйдёте до того, как очистите свою карму, то при следующем посещении Гуру вам придётся снова проводить время в ожидании с самого начала.

Гуру сказал мне вернуться с кристаллом. Где мне его искать?

- Кристалл, о котором он говорит, – это синий кристалл.
- Вы найдёте его в Сиэтле.

Гуру обучил меня. Что мне теперь делать?

- Синий кристалл позволяет Заку обмениваться сознанием с любым животным – при условии, что оно находится недалеко от него и на Земле.
- Примените синий кристалл на какое-нибудь животное.
- Но берегитесь! Стоит замешкаться, и капонианцы схватят Зака!

С какими животными Зак может обмениваться сознанием?

- Зак может обмениваться сознанием с птицей, с дельфином, с яком, с двухголовой белкой и с Суши.
- Но обязательным для прохождения игры является только обмен сознанием с птицей и с дельфином.

Как мне вернуться назад к Заку в состоянии обмена сознанием?

- Вы заметили новую команду у себя на экране?
- Команда «К Заку» находится в нижнем правом углу экрана.
- Нажмите на неё, чтобы снова превратиться в Зака.
- Но чтобы это сработало, вам нужно находиться недалеко от Зака.

Как мне взять флагшток, чтобы меня не поймали?

- Можно попытаться уехать на яке до того, как полицейский вас схватит.
- Можно устроить диверсию, чтобы отвлечь полицейского.

Как мне выбраться из тюрьмы?

- Вам здесь сидеть целых три месяца, если только кто-нибудь не поможет вам выбраться.
- Пусть Анни отвлечёт полицейского.

Как мне отвлечь полицейского?

- Возможно, небольшой пожар был бы тут как нельзя более кстати.
- Справа от ашрама Гуру находится стог сена.
- Используйте на сене зажигалку.

Что находится в шкафчике в тюрьме?

- Полицейский хранит здесь всё имущество, конфискованное у заключённого.
- Вам понадобится отвлечь полицейского, чтобы открыть его.

Можно ли как-то прочесть надписи на непальском языке?

- Это смотря кто вы такой.
- Зак и по-английски едва читает.
- Анни знает множество языков.

Стоит ли мне беспокоиться по поводу пурпурно-слизистого метеорита?

- Это зависит от ситуации.
- Вам не нужно об этом беспокоиться, играя в «Зак МакКракен».
- О нём стоит беспокоиться только при игре в «Особняк маньяка».

Как мне выехать из Непала?

- Вам понадобится транспортное средство.
- Вы когда-нибудь ездили верхом на яке?
- Используйте на яке кредитку.

Что это за рёв, который можно услышать в джунглях?

- Это такое дикое животное.
- Вы его никогда не увидите.
- По крайней мере, не в *этой* игре.

Чего хочет от меня африканский Шаман?

- Этот Шаман любит играть в гольф.
- Дайте ему клюшку для гольфа.
- Клюшку для гольфа можно купить в ломбарде.

Этот танец, который Шаман мне показывает, очень странный – нужно ли мне запоминать его целиком?

- Не целиком. Запомните только то, что происходит после того, как загорается костёр.

А для чего этот танец?

- Как говорит сам Шаман: «Он отпирает дверь в голову».
- На самом деле он говорит о двери в марсианское Лицо.
- Комбинация соответствует тому порядку, в котором танцующие приседают.

Я невнимательно смотрел танец. Можно мне посмотреть его ещё раз?

- Конечно – попробуйте заплатить за него.
- Это обойдётся вам в тысячу долларов.

Шаман сказал мне вернуться к нему с жёлтым кристаллом. Где его искать?

- Этот кристалл был разломан на два осколка.
- Первый осколок Заку даст Анни.
- Второй осколок находится внутри храма древних майя.
- Прежде чем Шаман сможет обучить Зака пользоваться этим кристаллом, оба его осколка нужно будет сплавить воедино.
- Это можно попробовать проделать в Стоунхендже.

Как мне составить план лабиринта майя в Мехико?

- В каждом коридоре имеется по два факела.
- Попробуйте зажигать разные комбинации из этих факелов.
- Потушить зажжённый факел можно подушкой от сиденья.
- В лабиринте имеется по три типа коридоров разной длины.
- И по четыре коридора каждого из этих типов.
- В одном из коридоров каждого типа имеется по статуе.

Какой самый быстрый способ пройти лабиринт майя?

- Смотрите схему на странице 40.

Как мне вытащить жёлтый осколок из статуи майя?

- Вам понадобится нарисовать жёлтым карандашом нужную фигуру на странных символах этой статуи.
- Фигуру, которую вам нужно нарисовать, можно увидеть на гигантской статуе майя в большом зале на Марсе.

Как мне добраться до огромной высеченной каменной фигуры в Перу?

- Пешком туда не дойти – слишком далеко.
- Зак мог бы долететь до неё, если бы у него были крылья.
- Крылья есть у птиц.
- Птицы – живые существа, и Зак может обмениваться с ними сознанием, если он уже этому научился.
- Птица находится слишком далеко, чтобы с ней можно было обменяться сознанием.
- Чтобы приманить птицу, можно воспользоваться кормушкой.
- Вам потребуется положить в кормушку хлебные крошки.
- Когда станете птицей, подлетите к каменной фигуре.
- Птица может взять с собой свиток, но не канделябр.
- Всё ещё будучи птицей, отдайте свиток Заку.
- А потом нажмите «К Заку».

Где бы мне найти сухие хлебные крошки?

- Вам придётся изготовить их самостоятельно.
- У булочника можно достать очень чёрствый хлеб.
- А затем его можно измолоть в измельчителе в раковине на кухне у Зака.
- Чтобы достать крошки, потребуется убрать трубу.
- Чтобы удалить трубу, воспользуйтесь разводным ключом.
- И смотрите, чтобы при этом не была включена вода!

Как мне избежать захвата капонианцем во время обмена сознанием?

- У вас есть примерно полторы минуты с момента последнего применения синего кристалла до того, как появится капонианец.
- Верните управление Заку и постарайтесь уйти в другое место, пока не истекло это время.

Кто может прочесть свиток?

- Анни – единственная, кто может прочесть этот свиток.

Как мне пройти мимо охранника в Стоунхендже?

- Ни один мужчина не сможет пройти мимо этого охранника.
- Охранник хочет чего-нибудь для согрева.
- Холодной ночью может неплохо согреть виски.
- Бродяга из аэропорта в Майами отдаст вам свою бутылку виски при соответствующих обстоятельствах.
- Пусть Анни отдаст эту бутылку виски охраннику.

Мне удалось выключить подачу напряжения на ограду. Как мне открыть ворота?

- Ворота никак нельзя открыть. Они заперты.
- Вам нужно найти способ пройти через ограду.
- Прodelайте в ограде дыру.
- Воспользуйтесь кусачками, чтобы проделать дыру в ограде.

Что мне делать после того, как мои персонажи добрались до камней Стоунхенджа?

- Стоунхендж – это место силы.
- Это единственное место, где осколки кристалла можно сплавить воедино, чтобы из них получился жёлтый кристалл.
- Вот как это делается:
- Положите оба осколка на жертвенный камень.
- Вызовите удар молнии.
- Чтобы вызвать удар молнии, нужно произнести слова силы.
- Свиток со словами силы можно найти в одной из пещер-глаз в Перу.
- Только Анни может прочесть этот свиток.
- Чтобы привлечь удар молнии, понадобится стержневой молниеотвод.
- Для этого вполне подойдёт металлический флагшток.
- Используйте флагшток на жертвенный камень.

Теперь у меня есть жёлтый кристалл. И что мне с ним делать?

- Вам нужно научиться его использовать.
- Отправляйтесь к Шаману в Киншасу, в Заир.
- После того как вам продемонстрировали танец, дайте ему жёлтый кристалл, чтобы Шаман знал, что он у вас есть. Он вернёт его вам!
- Заку или Анни потребуется нарисовать карту, чтобы Зак мог телепортироваться при помощи жёлтого кристалла.
- Примените жёлтый карандаш на клочок бумаги.

Для чего нужны все эти платформы?

- Платформы нужны для телепортации.
- Телепортироваться можно только *на* какую-нибудь платформу.
- Для телепортации вам понадобится жёлтый кристалл.
- Нужно будет научиться им пользоваться у Шамана.

Почему Зак не может телепортироваться в некоторые места?

- На карте есть два места, куда Зак не может телепортироваться:
- Платформа в Атлантиде была повреждена, когда Атлантида погрузилась под воду.
- Платформа в марсианской пирамиде была подключена гастарбайтерами из Малого Магелланового Облака и не работала с самого начала.

Что мне делать со странными символами на ноге Сфинкса?

- Примените на этих странных символах жёлтый карандаш.
- Можно нарисовать разные интересные фигуры.
- Но только одна из них откроет потайную дверь в лабиринт Сфинкса.
- Нужный рисунок можно увидеть в комнате с картой внутри Лица на Марсе.
- Чтобы найти комнату с картой, пройдите через лабиринт, который находится за первой массивной дверью в большом зале.
- Смотрите план лабиринта Лица на странице 38.

Какой самый краткий путь через лабиринт Сфинкса?

- Следуйте за солнцем.
- Проходите через каждую дверь, над которой изображён символ солнца, а затем через дверь с символом добрых глаз.
- Смотрите план лабиринта Сфинкса на странице 39.

А что я ищу в лабиринте Сфинкса?

- Потайную комнату с древней мудростью.
- В этой комнате имеются три кнопки, которые нужно нажать в определённой последовательности.
- Если нажать их в нужной последовательности, гигантская дверь откроется, и вы увидите большую фреску.
- На этой фреске вы найдёте информацию о белом кристалле и о символах, которые Заку или Анни нужно будет зарисовать на листке бумаги (или на карте), чтобы Зак мог телепортироваться на Марс.
- Не забудьте обратить внимание на странные символы в верхнем правом углу. Они изображают фигуру, которую Заку нужно будет нарисовать после телепортации в комнате с тремя дверями в марсианском Лице.

Какая правильная последовательность нажатия кнопок в потайной комнате Сфинкса?

- Она ясно указана на стене.
- К сожалению, надпись сделана на древнем и тёмном диалекте иероглифического письма.
- На всей планете только один человек может прочесть эти иероглифы.
- И это не Зак.
- Пусть Анни прочтёт эти иероглифы.

Как мне скопировать фреску из потайной комнаты Сфинкса?

- Попробуйте применить жёлтый карандаш на карте, на которой Вы зарисовали свой сон.
- Что, у вас нет такой карты? Тогда примените жёлтый карандаш на счёт за телефон или на клочок обоев, чтобы зарисовать карту из своего сна.
- Чтобы нарисовать новую карту, соответствующий персонаж должен сначала увидеть фреску.

Можно ли как-то убить чудовище, чтобы оно не убивало меня?

- Нет. Стоит Стражу Сфинкса пробудиться – и вас ждут большие неприятности.
- Страж пробуждается, когда кто-то заходит в его логово в третий раз.

Можно ли что-то сделать в комнате с саркофагом (в пирамиде в Каире)?

- В этой комнате есть потайная дверь, которую можно открыть только с другой стороны.
- Вам понадобится телепортироваться в эту потайную комнату и потянуть за рычаг на левой стене, чтобы открыть скрытый проход.

У меня есть билет на Бермудский треугольник, но самолёт никак не подадут. Сколько мне ещё его ждать?

- Самолёт не подадут, если кто-то уже летит этим маршрутом.
- Самолёт не подадут, пока Зак не обучится у Гуру.

Что мне делать во время полёта на биплане?

- Наслаждаться видом.
- Выпрыгнуть из самолёта.
- Пилот дал вам парашют.
- Попробуйте воспользоваться парашютом.

Как мне заставить Анни прыгнуть с парашютом?

- Анни не станет прыгать с парашютом.
- И я не стану!

Что мне делать после того, как пилот набрал нужную комбинацию?

- Можно вернуться на своё место в биплане, если вы успеете.
- Можно остаться стоять справа от красной линии. Когда биплан отсюда телепортируется, вы останетесь на корабле.
- Можно стать слева от красной линии. Если вы не сядете на биплан, вас выбросит в атмосферу Земли.

Как мне выбраться с капонианского космического корабля?

- Введите тот код, который набирал пилот. А затем станьте слева от красной линии.
- Или нажмите на кнопку возле двери.
- Отдайте Королю что-нибудь такое, что могло бы его порадовать.
- Попробуйте дать ему членскую карточку клуба фанатов.
- Или подарите ему гитару.

Когда я набираю код, который мне показал пилот, чтобы выбраться с капонианского космического корабля, то каждый раз падаю в океан и тону.

- Попробуйте использовать парашют, прежде чем упасть в воду.
- Вам никак не избежать падения в океан, если набирать тот код, который вам показал пилот.

Ну вот, я посреди океана. Что делать?

- Можно поплавать туда-сюда.
- Можно полюбоваться, как акула плавает туда-сюда.
- Можно воспользоваться кристаллом телепортации, чтобы убраться отсюда.
- Можно попросить акулу о помощи.
- Воспользуйтесь дудочкой.
- Можно обменяться сознанием с дельфином и подождать, пока вас схватит капонианец.

Что мне делать с этой акулой?

- Надеяться, что она вас не съест.
- А может, это и не акула.
- Попробуйте подозвать её к себе, чтобы это выяснить.

- Возможно, она любит музыку.
- Попробуйте поиграть на дудочке.
- Когда дельфин подплывёт поближе, примените на него кристалл обмена сознанием.
- Вам понадобится подушка от самолётного сиденья.

Как мне плавать под водой?

- Зак не может настолько задерживать своё дыхание. Ему понадобится помощь.
- Если на Заке надеты гидрокостюм и кислородная маска, он может плавать под поверхностью воды, но глубоко нырнуть у него не получится.
- Дельфин может сдерживать своё дыхание под водой дольше Зака.
- Заку понадобится поменяться сознанием с дельфином, чтобы исследовать Атлантиду.

Что находится под водой в Бермудском треугольнике?

- Там имеется повреждённая платформа для телепортации.
- Там спрятана одна часть того самого устройства.
- Попробуйте потянуть за водоросли в дальней правой части экрана.

Как мне выбраться из камеры для заключения в капонианской тайной комнате?

- Можно подождать, пока ваш разум не будет «помрачён».
- Можно надеть маскировку, пока вы заключены в этой камере.
- Вас может спасти другой персонаж.

И что мне делать теперь, когда мой ум помрачён?

- Если у вас осталась команда «Персонаж», можно переключиться на другого персонажа.
- Можно набраться терпения и подождать, пока ваш разум не придёт в норму.
- С каждым разом, когда вас снова ловят, требуется всё больше и больше времени для того, чтобы разум пришёл в норму.

Как мне вернуть свои артефакты после того, как их конфисковали капонианцы?

- Капонианцы положили их в шкафчик в своей тайной комнате.
- Вам нужно пробраться туда и забрать их.

Есть ли какой-нибудь безопасный способ пройти в капонианскую тайную комнату?

- Существует три безопасных способа проникнуть в эту комнату.
- Можно надеть на себя маскировку и пройти мимо представителя в Телефонной компании.
- Можно позвонить на таксофон из спальни Зака, чтобы отвлечь представителя, а затем тихонько пробраться за прилавок.
- Можно убрать отстающие доски в полу в спальне Зака, привязать к двери верёвку и спуститься вниз.

Нужно ли мне использовать машину в капонианской тайной комнате?

- Использование этой машины уменьшит ваши умственные способности.
- Используйте её, только если вы хотите дать знать представителю Телефонной компании, что вы находитесь в этой комнате.

Что мне делать после запуска Космобуса?

- Космобус теперь летит по направлению к Земле.
- Возвращение на Землю займёт два месяца.
- Персонажи, находящиеся в Космобусе, выбыли из игры.
- Нет необходимости оставлять свой компьютер включённым на два месяца!

Как мне узнать, сколько у меня осталось кислорода?

- «Читать шлем» для студенток, «читать кислородную маску» для Зака.

У меня на Марсе закончился кислород. Как тут заправиться?

- Внутри Космобуса есть кислородный клапан.
- Попробуйте «применить кислородный клапан».

Что мне делать с этим монолитом?

- Напойте «Так говорил Заратустра» и подбросьте вверх косточку.
- Используйте кредитку, чтобы купить жетоны на поезд.
- Не забудьте купить как минимум два жетона, чтобы хватило на обратную поездку.

Как мне починить шлюзовую камеру в хостеле?

- Там перегорел предохранитель.
- Сгоревший предохранитель находится за металлической пластиной.
- Металлическая пластина находится внутри шлюзовой камеры.
- Металлическая пластина крепко привинчена винтами.

- Студентки могут найти какой-нибудь заменитель отвёртки.
- Попробуйте жетон из монолита.
- Предохранитель из Космобуса подойдёт в качестве замены для перегоревшего.

У меня случайно получилось разгерметизировать хостел. Погиб ли инопланетянин-метла?

- Просто закройте двери, и хостел снова наполнится воздухом.
- Инопланетянин-метла был погружён в глубокую спячку.
- Ему не нужно много кислорода.

Как мне взять инопланетянина-метлу?

- Мелисса слишком напугана, чтобы взять его.
- Это может сделать Лесли.

Как мне достать из шкафчика канистру с бензином?

- Канистру с бензином нельзя взять из шкафчика.
- Вы разве видели где-нибудь поблизости бензопилу?

Как мне запустить поезд?

- Похоже, что-то блокирует подачу ему энергии.
- Поезд работает на солнечной энергии.
- Попробуйте убрать песок справа от поезда.
- Примените инопланетянина-метлу, чтобы смести песок.
- Используйте в поезде жетон. У вас есть 15 секунд, чтобы все персонажи смогли зайти в поезд, прежде чем он отправится.

Как мне дотянуться до верхних кнопок на огромной двери в Лице?

- Вам нужно на что-то стать.
- Тут пригодилась бы лестница.
- Внутри хостела как раз стоит какая-то лестница-стремянка.
- Попробуйте «применить лестницу на дверь».

Как узнать комбинацию к огромной двери в Лице?

- Эта комбинация «отпирает дверь в голову».
- Нужную комбинацию можно узнать у Шамана в Киншасе, в Заире.
- Внимательно следите за танцем.
- Комбинация скрыта в заключительной части танца – после того как загорается костёр.

- Комбинация соответствует тому порядку, в котором танцующие приседают.

Как мне открыть три массивных двери в большом зале?

- Ключами служат кристальные сферы на пьедесталах.
- Вам понадобится лестница, чтобы добраться до сфер. Попробуйте «применить лестницу на пьедестале».
- А потом попробуйте «нажать кристальную сферу».

Как мне открыть центральную дверь без кристальной сферы?

- Ключом служит звук.
- Попробуйте воспользоваться магнитофоном.
- Запишите звук одной из сфер, когда дверь открывается или закрывается.
- Вставьте в магнитофон аудиокассету.
- Предварительно нужно убрать защиту кассеты от записи.
- Используйте клейкую ленту из шкафчика в хостеле. Попробуйте «применить клейкую ленту на аудиокассету».

Как лучше всего пройти лабиринт Лица на Марсе?

- Используйте фонарик, чтобы найти дорогу.
- Фонарик можно найти в одном из шкафчиков в хостеле.
- Все двери обозначены цветом и узором.
- Смотрите план лабиринта Лица на странице 38.

Как мне пройти силовое поле в комнате с двумя ключами?

- Сначала вам нужно его отключить.
- Отключить поле можно на панели на стене рядом.
- Прочитайте эту панель.
- Есть один ключ в форме анха, который подходит к этой панели.
- Ключ-анх можно найти в комнате за центральной массивной дверью.

Как мне выключить голографическую проекцию?

- Она останется включённой и будет повторять записанное сообщение всё то время, пока вы находитесь в этой комнате.
- Так что – выйдите из комнаты!

Как мне взять большой ключ, чтобы он не рассыпался в прах?

- Никак.

- Придётся найти другой способ отпереть тот замок, для которого он предназначался.
- Это замок от входа в марсианскую пирамиду.

Что мне делать с золотым ключом?

- Он вам понадобится, чтобы открыть маленькую дверцу в потайной комнате в марсианской пирамиде.

Какая польза от комнаты с картой в Лице?

- Это та самая карта, которую Зак видел во сне.
- Этой карте 50 тысяч лет – на ней изображены расположения всех платформ для телепортации на Земле.
- Справа от карты можно увидеть фигуру, которую нужно нарисовать на ноге Сфинкса, чтобы открыть проход.

Что это за машина с большими красными переключателями?

- Это термоатмосферный генератор.
- Левый переключатель поднимает температуру в Лице.
- Правый переключатель наполняет Лицо атмосферой, подобной земной.
- Если вы включите эту машину, Зак и студентки смогут гулять внутри Лица без шлемов.

Мелисса не хочет идти в комнату с большими красными переключателями. Что делать?

- Отправьте туда Лесли.

Как Заку попасть на Марс?

- Ему нужно научиться пользоваться жёлтым кристаллом у Шамана.
- Ему нужно добавить на свою карту ещё несколько рисунков, посмотрев на фреску в потайной комнате Сфинкса. Анни тоже может нарисовать эту карту.
- Теперь он может телепортироваться на Марс при помощи жёлтого кристалла.

Как мне предотвратить гибель Зака на Марсе от удушья?

- Любому человеку потребуется скафандр, чтобы выжить на Марсе.

Где мне раздобыть для Зака скафандр?

- Придётся сконструировать его самостоятельно.
- Заку потребуется кислородная маска и костюм, подходящий для крайне низкого атмосферного давления Марса.

- Кислородную маску можно стащить в любом самолёте (кроме биплана).
- Гидрокостюм, который сильно жмёт, позволит Заку выжить при низком атмосферном давлении.
- Аквариум Суши послужит в качестве шлема (предварительно нужно убрать оттуда Суши).
- Изолентой можно прикрепить аквариум к гидрокостюму.

Если Заку нужен аквариум, то что делать с Суши?

- Можно попробовать поместить Суши в какое-нибудь другое место.
- Из Суши может выйти хорошее удобрение для растений (фу-у-у-у!).
- Попробуйте поместить Суши в раковину – только не включайте измельчитель!
- Суши можно также поместить в лампу в спальне Зака – только не включайте её!

Когда Зак телепортируется на Марс в первый раз, как ему открыть эти три двери?

- Ему нужно нарисовать на центральной из дверей нужную фигуру при помощи жёлтого карандаша.
- Нужный рисунок изображён в потайной комнате Сфинкса.

Через какую из этих трёх дверей лучше пройти?

- Пройдите через центральную дверь.
- Пройдите направо до самого конца коридора и выйдите через дверь. Затем пройдите до конца налево и выйдите через дверь.
- Смотрите план лабиринта Лица на странице 38.

Существует ли ключ от марсианской пирамиды?

- Для этой двери предназначался тот большой ключ, который рассыпался в прах.
- Можно попробовать что-нибудь ещё.
- Предмет, которым можно отпереть эту дверь, находится на Земле.
- У Зака, должно быть, есть кое-что, чем можно было бы открыть этот замок.
- Чтобы открыть замок, подойдёт большая вывеска-заколка с 14-й авеню.

Как мне зажечь факел в марсианской комнате с саркофагом?

- Никак. На Марсе нет такого количества кислорода, чтобы огонь мог гореть.

Я в марсианской комнате с саркофагом. Что делать теперь?

- В задней части этой комнаты есть потайная лестница.
- Найдите, на что нужно нажать, чтобы открыть потайную дверь.
- Нажмите на нижнюю часть саркофага.
- Дверь остаётся открытой только при нажатии на нижней части саркофага.
- Одному персонажу придётся остаться внизу и нажимать на саркофаг.

Как мне достать белый кристалл?

- После того как вы зашли в комнату с белым кристаллом, персонаж, нажимающий на нижнюю часть саркофага, должен отпустить её, чтобы закрыть люк.
- Теперь вы можете выключить предохраняющее устройство.
- Примените золотой ключ на маленькую дверцу справа.
- Для решения этой головоломки вам понадобятся два персонажа.
- Один из них должен нажать на кнопку за дверцей.
- Второй персонаж должен быть расположен так, чтобы взять кристалл.
- Если вы не успеваете переключиться на второго персонажа, стоящего у кристалла, попробуйте воспользоваться функциональными клавишами.

Как мне собрать это сколарианское устройство?

- Вам понадобятся пять предметов.
- Устройство нужно собирать в комнате внутри земной пирамиды.
- Поначалу единственный способ попасть в эту комнату – телепортироваться туда Заком.
- Вам требуются следующие предметы: светящийся предмет, канделябр, синий кристалл, жёлтый кристалл и белый кристалл.
- Сначала устанавливается светящийся предмет, затем канделябр, а затем кристаллы.

Как мне включить это устройство?

- Для этого понадобятся два персонажа.
- Зак должен впустить Анни в эту комнату, открыв люк.
- Пусть Зак нажмёт на один переключатель, а Анни – на другой.
- Заку нужно будет телепортироваться в эту комнату и потянуть за рычаг, чтобы Анни смогла войти.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ

<u>Предмет</u>	<u>Где находится</u>	<u>Где или как используется</u>
автобус	13-я авеню	трансфер в аэропорт
карточка клуба фанатов	13-я авеню	в почтовом ящике – дать Королю, чтобы подружиться с ним
почтовый ящик	13-я авеню	для отправки анкеты, для получения карточки клуба фанатов
чёрствый хлеб	13-я авеню	позволяет достать разные вещи, убить белку и раскопать глину, при измельчении получают хлебные крошки для приманивания птицы
вывеска-заколка	14-я авеню	используется, чтобы доставать разные вещи, отпирает дверь в марсианскую пирамиду
прорезь	14-я авеню	поместите сюда артефакт, чтобы встретиться с Анни
виски	аэропорт Майами	Анни даёт его охраннику в Стоунхендже, чтобы пробраться мимо него
книга	аэропорт Сан-Франциско	отдайте бродяге, чтобы получить виски, отдайте стражнику ашрама, чтобы войти внутрь
газетный автомат	аэропорты	позволяет прочесть заголовки с последними новостями
терминалы для бронирования	аэропорты	для приобретения билетов на самолёт
парашют	биплан	позволяет выпрыгнуть из биплана, помогает Заку убежать с капонианского корабля
странные символы	большой зал	на правой статуе – нарисуйте фигуру, чтобы достать осколок в комнате с кристаллом в храме майя
розетка	гостиная Зака	подключите сюда электрошнур
пульт управления	гостиная Зака	под диванной подушкой – включает и выключает телевизор, позволяет высвободить синий кристалл
электрошнур	гостиная Зака	под диванной подушкой на полу – подключите в розетку, чтобы заработал телевизор
куча песка	дверь пирамиды на Марсе	убрать, чтобы открыть доступ к замочной скважине
шкафчик	капонианская тайная комната	здесь хранятся конфискованные артефакты и элементы маскировки
камера для заключения	капонианская тайная комната	временное место заключения при процедуре умопомрачения
разноцветные кнопки	капонианский космический корабль	введите правильную комбинацию, чтобы покинуть корабль

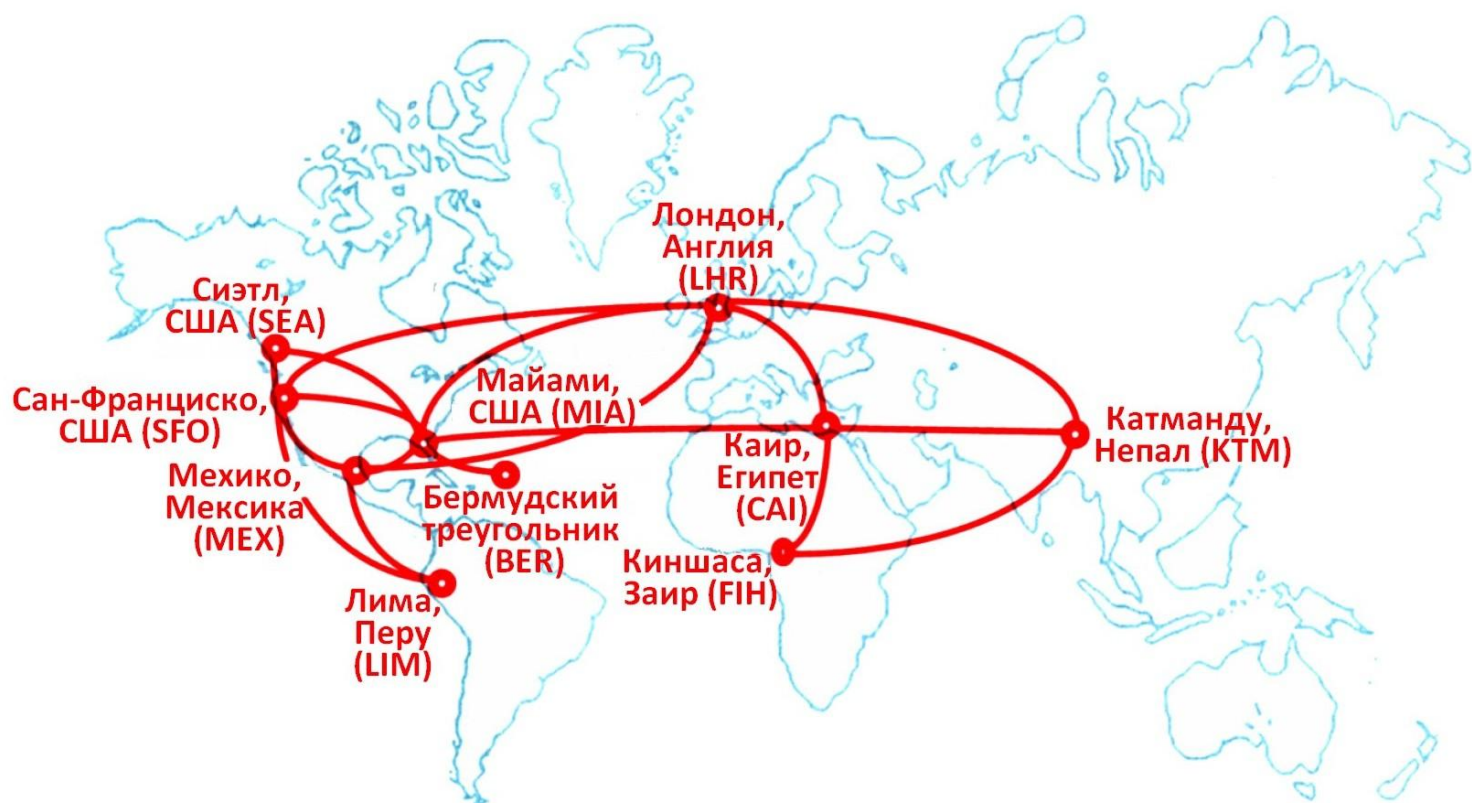
Лотосказатель	капонианский космический корабль	узнайте завтрашний выигрышный номер Лото
анх	комната с анхом	вставляется в выемку панели в комнате с проекцией, чтобы отключить силовое поле
карта	комната с картой в Лице	карта древней Земли с указанием платформ телепортации
странные символы	комната с картой в Лице	фигура для ноги Сфинкса
второй осколок кристалла	комната с кристаллом в храме майя	сплавьте с другим осколком, чтобы создать жёлтый кристалл телепортации
странные символы	комната с кристаллом в храме майя	нарисуйте фигуру из большого зала, чтобы достать второй осколок кристалла
белый кристалл	комната с кристаллом на Марсе	часть сколарианского устройства
синий кристалл	комната с кристаллом Рейнир	позволяет обмениваться сознанием с животными, часть сколарианского устройства
датчик	комната с кристаллом Рейнир	воспринимает инфракрасный сигнал
золотой ключ	комната с проекцией	открывает дверцу в комнате с кристаллом на Марсе
большой ключ	комната с проекцией	отпирает дверь в марсианскую пирамиду, но рассыпается в прах, если попытаться взять его
панель	комната с проекцией	используйте здесь анх, чтобы отключить силовое поле
странные символы	комната с тремя дверями	нарисуйте фигуру из потайной комнаты Сфинкса, чтобы пройти в лабиринт Лица
магнитофон	Космобус	запишите открытие или закрытие двери в зале и проиграйте, чтобы открыть центральную дверь в зале
аудиокассета	Космобус	запишите открытие или закрытие двери в зале и проиграйте, чтобы открыть центральную дверь в зале
предохранитель	Космобус	в ящике для перчаток – почините шлюзовую камеру в хостеле
кредитка Лесли	Космобус	в ящике для перчаток – используется Лесли для покупок
кредитка Мелиссы	Космобус	в ящике для перчаток – используется Мелиссой для покупок
кислородный клапан	Космобус	для заправки шлемов студенток и кислородной маски Зака
нож для масла	кухня Зака	можно продать в ломбарде, позволяет раскопать глину или разбудить водителя автобуса

яйцо	кухня Зака	в холодильнике – сварите его в микроволновой печи в самолёте, чтобы отвлечь стюардессу
ключик	кухня Зака	открывает почтовый ящик
холодильник	кухня Зака	содержит яйцо
раковина	кухня Зака	вставьте сюда чёрствый хлеб
труба под раковиной	кухня Зака	удалите её, чтобы достать хлебные крошки
клюшка для гольфа	ломбард	отдайте Шаману, чтобы он показал вам секретный танец
гитара	ломбард	отдайте Королю, чтобы подружиться с ним
шляпа	ломбард	часть маскировки
билет Лото	ломбард	попробуйте выиграть деньги
очки с носом	ломбард	часть маскировки
набор инструментов	ломбард	содержит разводной ключ, кусачки, изоленту и верёвку
гидрокостюм	ломбард	составная часть скафандра для Зака
монолит	марсианская пустыня	вставьте кредитку, чтобы приобрести жетоны на поезд
Космобус	марсианская пустыня	космический корабль студенток
солнечные панели	марсианская пустыня	очистить от песка, чтобы запитать поезд электроэнергией
жетоны	марсианская пустыня	из монолита – отвинтить панель в шлюзе, оплата за проезд на поезде
поезд	марсианская пустыня	трансфер к марсианской пирамиде
изолента	набор инструментов	позволяет прикрепить аквариумный шлем к гидрокостюму воздухомепроницаемым образом
разводной ключ	набор инструментов	позволяет удалить трубу под раковиной в кухне Зака, чтобы достать хлебные крошки
верёвка	набор инструментов	позволяет спуститься в капонианскую тайную комнату
кусачки	набор инструментов	позволяет снять вывеску-заколку и проделать дыру в ограде Стоунхенджа
странные символы	нога Сфинкса	нарисуйте фигуру из комнаты с картой в Лице, чтобы открыть проход
кредитка Анни	Общество древней мудрости	под промокательной бумагой – используется Анни для покупок
первый осколок кристалла	Общество древней мудрости	сплавьте с другим осколком, чтобы создать жёлтый кристалл телепортации
птичье гнездо	пещера Рейнир	растопка для костра
кострище	пещера Рейнир	разведите здесь костёр, чтобы осветить пещеру

беличье гнездо	пещера Рейнир	растопка для костра
странные символы	пещера Рейнир	завершите рисунок жёлтым карандашом, чтобы пройти в комнату с кристаллом Рейнир
свиток	пещера-глаз (левая)	Анни должна прочесть его, чтобы сплавить жёлтый кристалл
канделябр	пещера-глаз (правая)	часть skolarianskogo устройства
мягкая глина	подножие Рейнир	удалите её, чтобы открыть вход в пещеру
ветка дерева	подножие Рейнир	позволяет доставать разные вещи и раскопать глину, служит топливом для костра
странные символы	потайная комната Сфинкса	фигура для комнаты с тремя дверями
светящийся объект	руины Атлантиды	часть skolarianskogo устройства
кнопка вызова	самолёт	вызывает стюардессу в туалет
подушка	самолёт	позволяет оставаться на плаву в океане
зажигалка	самолёт	под подушкой сиденья – зажигает костёр в пещере и факелы на стенах, используется как фонарик
орешки	самолёт	отдать белке, чтобы пройти дальше
раковина	самолёт	её можно засорить, чтобы отвлечь стюардессу
туалет	самолёт	обычное дело
туалетная бумага	самолёт	забивает раковину в самолёте
кислородная маска	самолётная полка	составная часть скафандра для Зака
автоответчик	спальня Зака	прочитайте интересные сообщения
лампа	спальня Зака	дом для Суши
аквариум	спальня Зака	сгодится в качестве шлема
отстающие доски	спальня Зака	ход в капонианскую тайную комнату
телефон	спальня Зака	позволяет отвлечь представителя
клочок обоев	спальня Зака	на нём можно нарисовать карту
кредитка Зака	спальня Зака	используется Заком для покупок
жёлтый кристалл	Стоунхендж	используется для телепортации, часть skolarianskogo устройства
анкета	Телефонная компания	заполнить и отослать для получения членской карточки клуба фанатов
компьютерный терминал	Телефонная компания	обнуляет счёт за телефон
таксофон	Телефонная компания	прочесть, узнав номер, а затем позвонить на него, чтобы отвлечь представителя компании
шкафчик	тюрьма в Катманду	открыть, чтобы забрать свои конфискованные вещи
ключ от тюрьмы	тюрьма в Катманду	открывает тюремную камеру

флагшток	улица в Катманду	молниеотвод для сплавки жёлтого кристалла
сено	улица в Катманду	поджигается, чтобы отвлечь полицейского
як	улица в Катманду	трансфер в аэропорт
инопланетянин-метла	хостел	смести песок с солнечных панелей, смести песок у двери в марсианскую пирамиду
канистра с бензином	хостел	в левом шкафчике – взять нельзя
фонарик	хостел	в правом шкафчике – помогает найти дорогу в темноте лабиринта Лица и в марсианской пирамиде
лестница	хостел	позволяет дотянуться до кнопок на двери в Лицо, позволяет дотянуться до кристалльных сфер в большом зале
клеякая лента	хостел	убирает защиту от записи на аудиокассете
хлебные крошки	шкафчик под раковиной в кухне Зака	получаются из чёрствого хлеба, помещённого в измельчитель в раковине, – высыпьте их в кормушку, чтобы приманить птицу
жёлтый карандаш	шкафчик под раковиной в кухне Зака	позволяет нарисовать карту, заполнить анкету, завершить рисунок в пещере и нарисовать фигуры на странных символах
коробка с предохранителями	шлюзовая камера	за металлической пластиной – замените сгоревший предохранитель
счёт за телефон	ящик комода в спальне Зака	на нём можно нарисовать карту, его можно оплатить, чтобы восстановить телефонную связь
дудочка	ящик стола в спальне Зака	на ней можно сыграть, чтобы разбудить водителя автобуса и позвать дельфина

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: КАРТА АВИАМАРШРУТОВ



ПУТЕВОДИТЕЛЬ: ТАБЛИЦА ТАРИФОВ

	CAI	FIH	KTM	LHR	LIM	MEX	MIA	SEA	SFO	BER▲
CAI	•	644	1033	795	•	•	1316	•	•	•
FIH	644	•	1399	•	•	•	•	•	•	•
KTM	1033	1399	•	1589	•	•	•	•	•	•
LHR	795	•	1589	•	•	779	511	•	808	•
LIM	•	•	•	•	•	691	•	•	937	•
MEX	•	•	•	779	691	•	271	•	295	•
MIA	1316	•	•	511	•	271	•	407	305	99
SEA	•	•	•	•	•	•	407	•	260	•
SFO	•	•	•	808	937	295	305	260	•	•
BER▲	•	•	•	•	•	•	99	•	•	•

Сан-Франциско, США



Сиэтл, США



Мехико, Мексика



Платформы телепортации

- работающие (working)
- неработающие (not working)

Майами, США



Киншаса, Заир



Лима, Перу



Платформы телепортации

-  **работают** (working)
-  **неработающие** (not working)

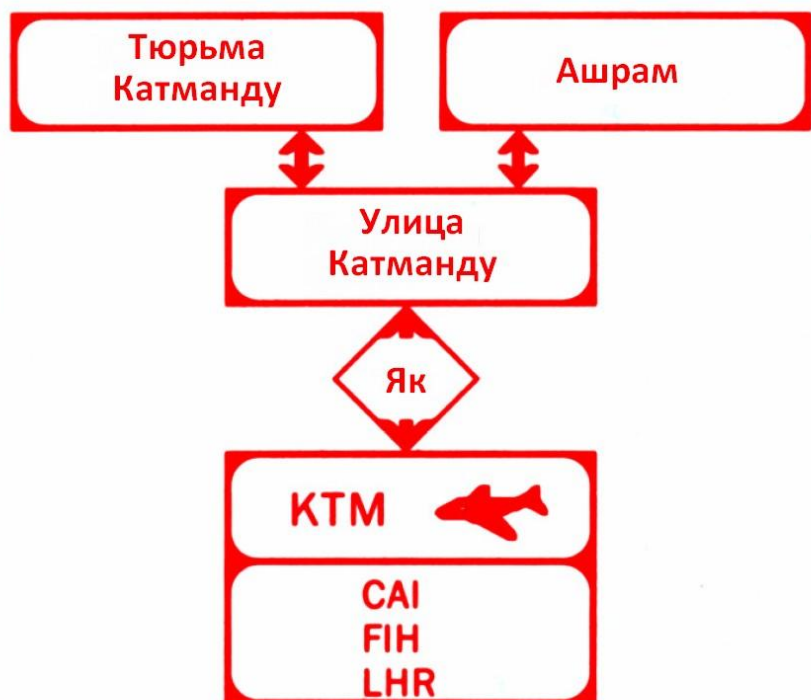
Каир, Египет



Лондон, Англия



Катманду, Непал



Платформы телепортации

-  **работающие** (working)
-  **не работающие** (not working)

МАРС

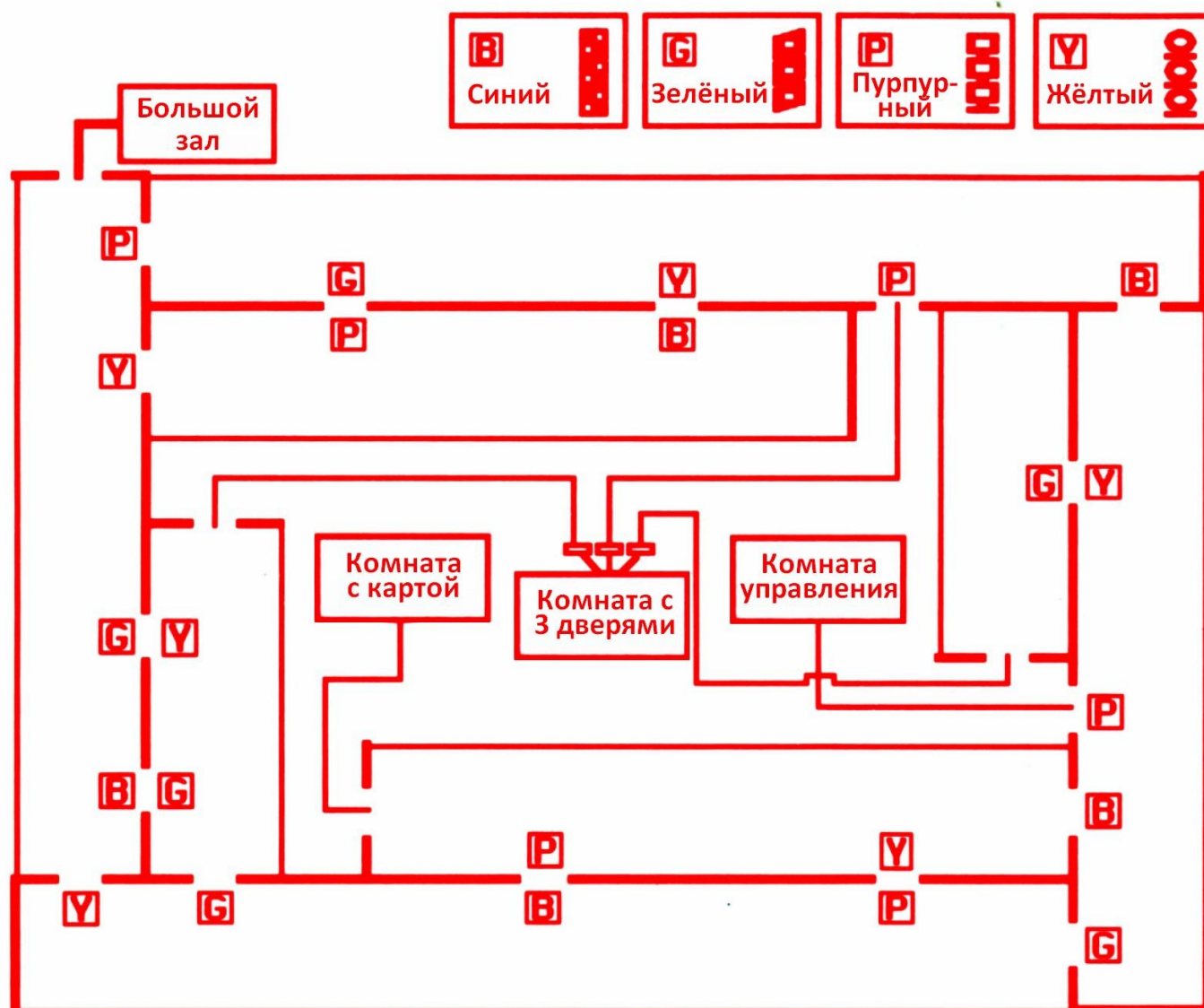


Платформы телепортации

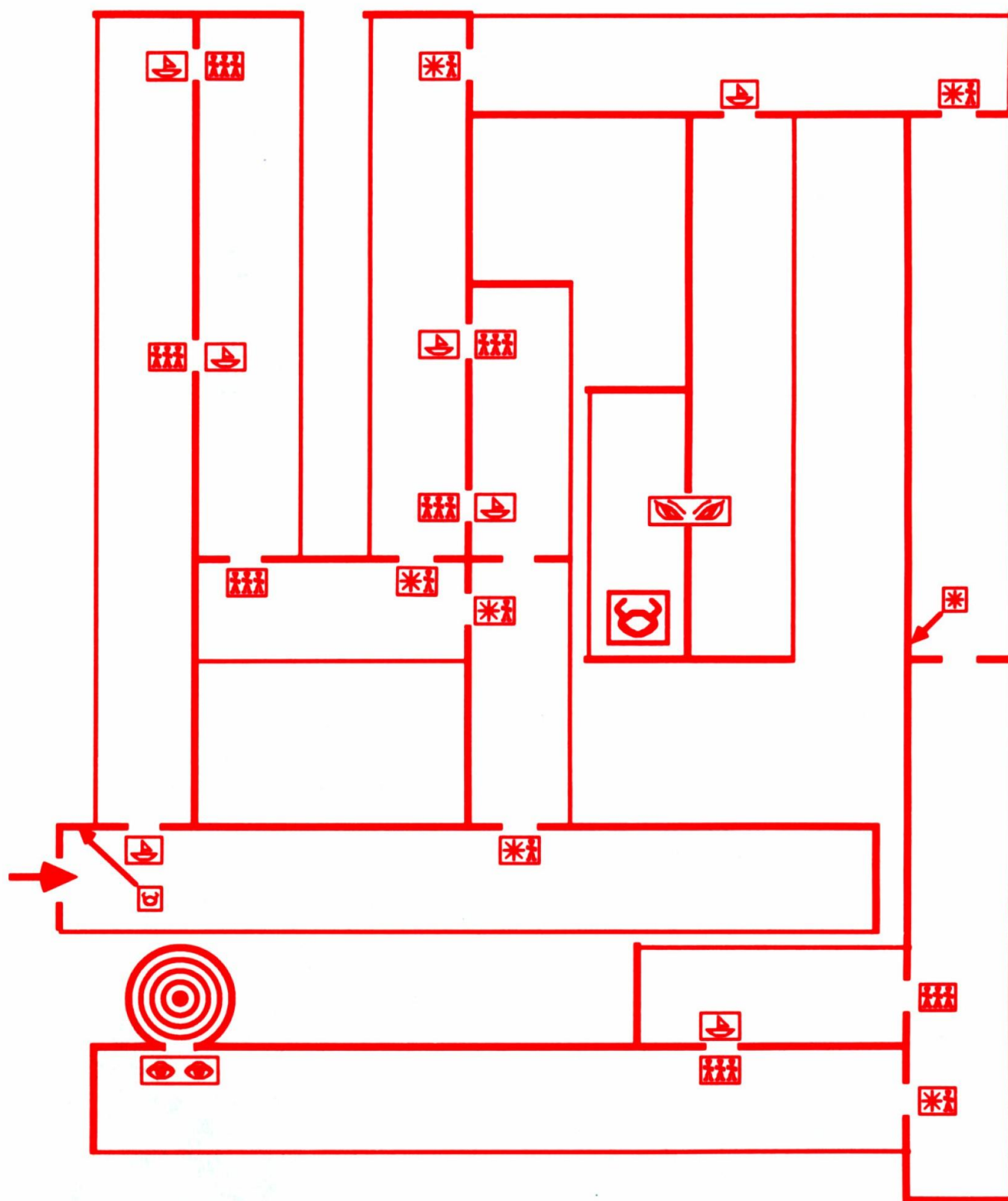
 работающие

 неработающие

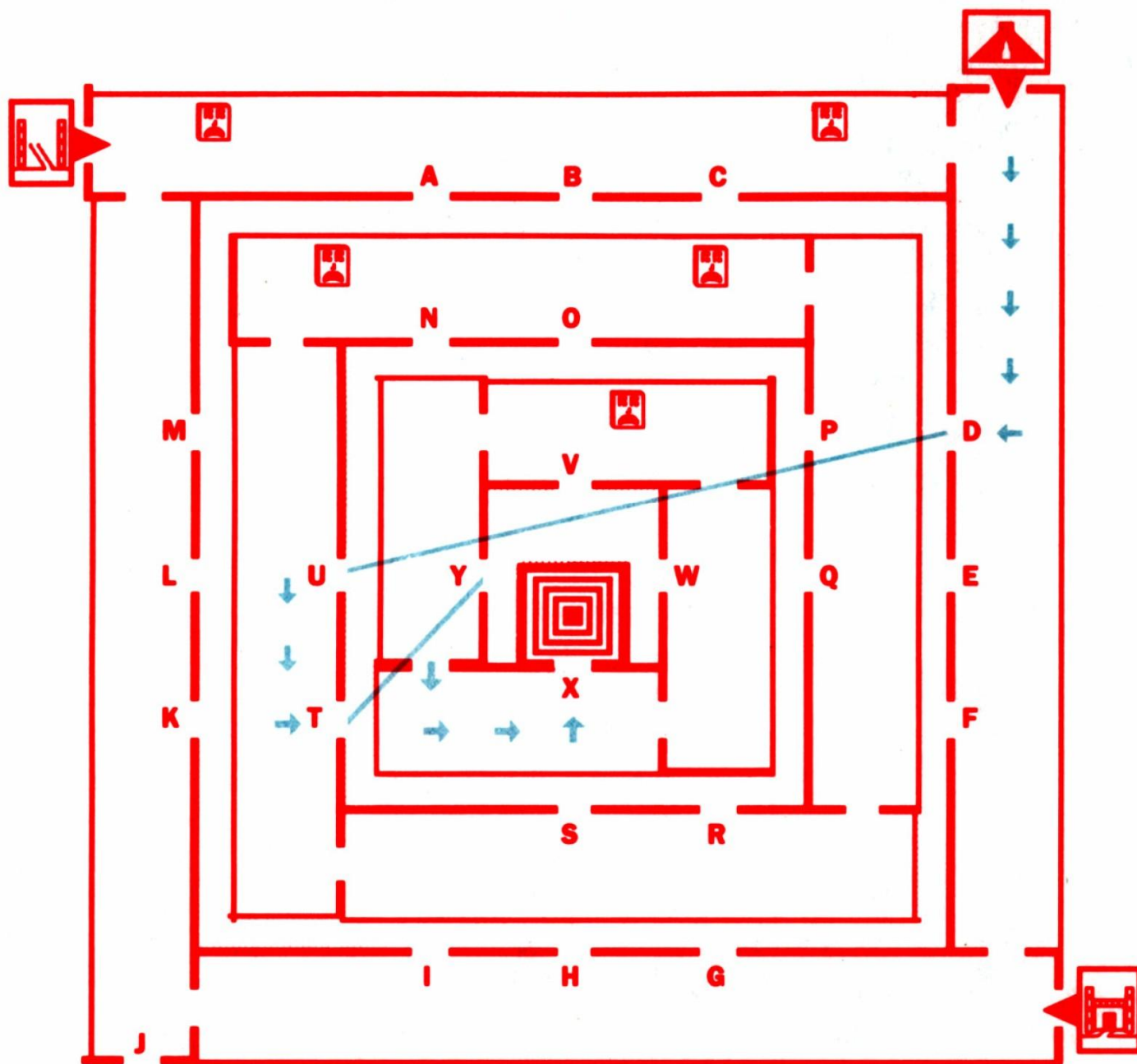
Лабиринт Лица



Лабиринт Сфинкса



Лабиринт майя



СВЯЗИ ПРОХОДОВ

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
G	R	I	U	L	K	A	N	C	V	F	E	Q	H	S	W	M	B	O	Y	D	J	P	□	T

Из записной книжки Зака (ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ)

«Зак МакКракен и пришельцы-умопомрачители» – игра, богатая на всевозможные действия и на локации, доступные для посещения. В ней насчитывается много, очень много интересных головоломок. Настолько много, что, по нашим подозрениям, можно провести 50 и более часов, пытаясь решить их все без посторонней помощи. Если же вы хотите получить удовольствие от игры, но чувствуете, что помощь вам бы не помешала, – тогда читайте это прохождение. Оно проведёт вас от начала и до конца, показав один из многих путей к победе. Не всё и не всегда будет сказано здесь открытым текстом – иногда нужно будет и немного подумать. Кроме того, в прохождении не будет сказано ничего о том, что ещё вы можете сделать или хотя бы попробовать. Так что не бойтесь сохранять игру в любой момент – и отправляться исследовать игровой мир самостоятельно. Однако если вы свернёте с намеченного пути, у вас может не оказаться достаточно денег или всех тех предметов, которые необходимы для успешного завершения игры, – и если такое случится, просто вернитесь к ранее сохранённой игре и продолжите следовать этому путеводителю.

Итак, начнём. Удачи вам – и удовольствия от игры!

Я ненавижу свою работу.

Я – Зак МакКракен. Ну, вообще-то я Фрэнсис Захарий МакКракен. Младший. Но вы можете звать меня Зак. Не стесняйтесь – все меня так зовут.

Я журналист. Ну, репортёр-исследователь. Ладно, если уже говорить начистоту, то я сотрудник грязного, жёлтого, бульварного листка под названием «Вечерние вести», который по недоразумению воображает себя газетой. Это я пишу все те идиотские заголовки, над которыми вы смеётесь, когда стоите в очереди в супермаркете. Это я сочиняю надписи к фантазиям художника-любителя на тему достоверной встречи с НЛО в как-его-тамской деревушке в Новой Шотландии. И все глубокомысленные, правдивые и до боли откровенные интервью с двухголовыми белками сочиняю тоже я.

Кстати сказать, это и есть моё самое последнее задание – провести интервью с антиобщественной и, вероятно, бешеной двухголовой белкой, которая, по слухам, обитает где-то в пещере неподалёку от горы Маунт-Рейнир. А чтобы уже окончательно меня доконать, мой шеф (я зову его Толстомордиком, но только за глаза) хочет получить ещё и ретроспективный материал о первой в современной истории встрече с НЛО, которая состоялась 50 лет назад как раз по соседству с вышеупомянутой двухголовой белкой.

Замечательно. Сегодня великолепный день. Меня ждёт всего лишь встреча со смертоносным грызуном. Ну и вдобавок – падение с горы. Я говорил вам, что обладаю экстрасенсорными способностями? Погодите-ка, дайте мне сосредоточиться... да, теперь я вижу... я вижу Пулитцеровскую премию... медленно уплывающую в невозвратную даль...

Толстомордик снабжает меня билетом в одну сторону до Сиэтла. Это его манера тонко намекнуть на то, что без готового материала я могу и не возвращаться назад. За свою карьеру я не возвращался назад из многих командировок, но ему всегда удавалось меня выследить.

Так что возвращаюсь я к себе домой, в свою со вкусом убранную спальню в зашарпанной квартире, чтобы слегка перекусить и как следует выспаться. Завтра мне предстоит тяжёлый денёк. Может, хотя бы сегодня мне для разнообразия не приснится этот дурацкий сон.

Не стоило на это надеяться. Вид из космоса на Землю, окружённую жёлтым и светящимся энергетическим полем. Камера поворачивает влево, и на экране возникает изображение Марса. (Может, мне таки стоит переквалифицироваться в сценаристы?) Наплыв идёт на гигантское Лицо на Марсе, уставившееся пустым взором в глубины космоса, и на эту карту внутри Лица. Большой синий инопланетянин и двухметровый анх. Знаем-знаем, видели. Всё тот же старый добрый сон.

Ух ты! Сегодня мы увидим и продолжение! По-моему, она хочет со мной познакомиться. «Привет! Меня зовут Захарий...» Эй! Куда она делась? Ну вот, это драма всей моей жизни. Встречаешь симпатичную девушку – и вдруг откуда ни возьмись появляется какая-то чудная штуковина и портит тебе всё дело.

Ну а ТЕПЕРЬ что тут у нас? Пара очков с носом и шляпа размером с три моих головы? НЕДУРНО! Толстомордику это понравится! Эй, это же мой сон! Я хочу немедленно проснуться! Проснуться! ПРОСНУТЬСЯ!

Фу-х. Даже для бульварного писаки у меня чересчур богатое воображение. Как насчёт такого: «Фантазия художника на тему доисторической Земли, читайте на странице 84»? Так, теперь насчёт той карты. Первая незаменимая в нашей профессии вещь – это то, на чём можно писать. Спичечная этикетка? Салфетка от коктейля? А, клочок обоев – вот как раз то, что может повысить мою репутацию в отделе макетирования. Далее – что-то, чем можно писать... что-то, чем писать можно... ладно, оставим на потом.

Пороемся в столе – только одна дудочка. Может, эта белка любит музыку. В любом случае, прихватчу дудочку с собой. А что у нас в ящике комода для носков? Просроченный счёт за телефон. Не мой день сегодня. Ну, надо бы что-то с этим сделать. Если Телефонная компания опять меня отключит, Мама поднимет по тревоге Национальную гвардию, когда не сможет до меня дозвониться. Включу автоответчик, чтобы Мама могла вдоволь поговорить с магнитофонной кассетой, закрою все эти открытые ящики – и... кредитка... моя кредитка... ага, под столом, куда я её всегда и кладу.

Ну вот, значит, рука у меня не лёгкая. Но зато личность харизматическая. Воспользуюсь счётом за телефон, чтобы достать эту кредитку, и можно идти... Ой! Я неловко наступил на угол ковра! Кстати, не забыть как-нибудь починить эти отстающие половицы, а то так немудрено и провалиться в полную неизвестность!

Итак, отправляемся в мою безукоризненно чистую гостиную. Под диванной подушкой никакой лишней мелочи нет, зато я нахожу пульт управления.

Положим на место и другую подушку... ну, это может объяснить, почему не работал телевизор (НЕ ЗАБЫТЬ: написать письмо с извинениями в кабельную компанию). Включаем розетку, жмём на пульт управления – и получаем утреннюю дозу новостей от Лори Амор... Стойте! Это же та самая женщина из моего сна! Похоже, сегодня не такой уж и плохой день, в конце концов. Мне нужно с ней увидеться! Пожалуй, надо будет подойти и познакомиться, после того как я разберусь со всеми делами в Сиэтле. Отправляемся в кухню, чтобы позавтракать... Я избавляю холодильник от всего его содержимого – одного-единственного сырого яйца. Ну, к счастью, я не голоден. В шкафчике под раковиной обнаруживается коробка с карандашами. Нарисую-ка я ту карту,

пока не забыл... Отдел макетирования разозлится на меня не на шутку. Ну а теперь можно и выйти на улицу, встретить новый день.

Может, стоит зайти в булочную и прихватить с собой круассан или что-то в этом роде. Настойчивость, в конце концов, себя оправдывает: одна чёрствая буханка хлеба, которой вполне можно забивать гвозди. Как я и сказал: к счастью, я не голоден.

Так, теперь оплатить тот телефонный счёт. Хм-м. Что-то мне этот представитель компании напоминает. Большой нос, очки, гигантская шляпа. Как вы думаете? Не-а. Ну, особо сообразительным он не кажется – так что подожду я пока разобраться с этим счётом.

А теперь – в Сиэтл. Жаль вот только будить этого водителя автобуса. Захарий МакКракен, это же как раз подходящий случай заглянуть в заведение той самой Анни с 14-й авеню. Ага, вот и оно: «Общество древней мудрости».

Прорезь в двери, как и было обещано. Сойдёт ли дудочка за артефакт? Вряд ли. Может, у Лу найдётся что-нибудь подходящее для такого случая.

К Лу сегодня артефактов не завезли, но зато у него есть много других шутовщин, которые могли бы мне пригодиться. Ведущий репортёр-исследователь должен быть всегда готов. Гитара, гидрокостюм, клюшка для гольфа, набор инструментов с кучей полезных вещей... Поношенная шляпа и пара очков с носом. Так, у меня родилась отличная мысль!

Назад в Телефонную компанию, на ходу нацепив на себя очки с носом и шляпу. Меня вполне можно принять за брата-близнеца представителя компании! Он не будет возражать, если я на минутку воспользуюсь клавиатурой его терминала? Не будет... и вот так я и разбираюсь со своим счётом. Мне всегда было интересно, что находится за той дверью за прилавком... И теперь я это знаю. Не знаю только, зачем Толстомордику командировать меня за город: загадочных историй хватает и под самым моим носом с парой очков!

Кстати, о командировке за город – мне лучше поспешить, пока кто-то другой не взял у этой белки эксклюзивное интервью. Водитель автобуса всё ещё храпит... Пару лёгких ударов по двери этим питательным багетом – и вот водитель возвращается к нам из объятий Морфея. Моя модная маскировка его, правда, не впечатляет, так что я оплачиваю проезд своей кредиткой – и скоро оказываюсь в аэропорту.

Может быть, если я куплю книгу этого посвящённого, он оставит меня в покое. 42 доллара за одну книгу? Ну, по крайней мере, будет что почитать в самолёте. У меня уже есть билет, который мне дал Толстомордик, так что я прохожу прямо на посадку. Надеюсь, на борту будут кормить.

Ох, какая это муха укусила стюардессу? С тех пор как все авиакомпании слились в одну супер-пупер-авиакорпорацию, у всех её сотрудников всегда дурное настроение во время работы. Орешки? Но я совсем не люблю орешки! Да, не так я представлял себе сытный завтрак. Быть может, на одной из этих полок найдутся какие-нибудь съестные припасы.

Быстро она прибегает, правда? Нужно чем-нибудь таким занять эту стюардессу, чтобы я мог осмотреться вокруг. Пройдём-ка мы в туалет и покажем всем старую шутку «засунь туалетную бумагу в слив раковины и включи воду». Нажимаем на кнопку вызова – и поскорее убираемся отсюда, пока она нас не застучала. Надо бы немного поправить эту подушку от сиденья, которую она показывала в своём выступлении. Ага, кто-то забыл здесь

зажигалку. Возьму-ка я её себе на время поносить, пока не найдётся законный владелец. Открываем ещё несколько полок... И вот она опять идёт. Зак МакКракен не останавливается перед трудностями. Нужно как-то отвлечь её ещё сильнее. Эврика! Применим милый трюк «взорви яйцо в микроволновке». Для начала провернём то дело в туалете с раковиной, а затем бегом к микроволновой печи. Успел! Фу, какая вонь! Между нами говоря, похоже, что для неё этот полёт оказался-таки совсем не из приятных.

Как и можно было догадаться, кое-что полезное попадаете мне только на самой последней полке. Кислородная маска к категории съестного, разумеется, не относится, но я её всё равно захвачу (и присоединю к своей чудесной офисной коллекции гостиничных полотенец и пепельниц). Наконец-то можно и покинуть этот самолёт*.

В вестибюле аэропорта стоит газетный автомат, так что, проходя мимо, я могу прочесть сегодняшние заголовки. Я покидаю аэропорт и оказываюсь у подножия Маунт-Рейнир. Ага! Двухголовая белка! Несколько классических пронизательных вопросов в неподражаемом стиле Зака МакКракена – и можно будет возвращаться домой.

Однако как враждебно настроена эта белка! Пожалуй, я мог бы проучить её при помощи ветки, которую я отламываю с дерева, но это может затруднить проведение интервью... Ладно, попробуем более дружелюбный подход. «А кто у нас такая хорошая белочка? А кто у нас тут самая красивая?.. Белочка хочет орешков? Белочка хочет орешков?»

Да, белочка хочет орешков. И белочка не хочет общаться с Заком МакКракеном. Когда Толстомордик поручал мне раскопать немного грязи, я бы никогда не подумал, что мне придётся-таки раскапывать грязь! Для каждого дела нужен подходящий инструмент – вот мой девиз. Я знал, что эта клюшка для гольфа когда-нибудь да пригодится. Поглядите, какой у меня размах!

Ох, ну и дела. Непроглядно тёмная пещера. Нет, не мой день сегодня. Осматриваюсь вокруг при помощи глагола «Найти», чтобы выяснить, что тут где находится. Сбиваю покинутое птичье гнездо при помощи ветки, комбинирую упомянутое гнездо с веткой в расположенном поблизости кострище – и поджигаю их зажигалкой.

Теперь надо завершить беседу с белкой и отправляться домой.

Кто-то должен объяснить этой белке важность поддержания хороших отношений с представителями прессы. Не беда – придумаю ответы самостоятельно, как и всегда. Да и сколько может рассказать о себе двухголовая белка? Полагаю, ровно в два раза больше, чем белка обычная.

А зачем кому-то нужно было царапать граффити на стене такой замечательной и нетронутой человеком пещеры? И зачем оставлять их только наполовину законченными? Надо подправить это дело моим карандашом...

...Ага! Это была надпись «Выход». Или, точнее, «Проходить сюда». Пожалуй, я так и сделаю. В смысле, проследую в открывшийся проход.

Поглядите-ка на это! Я так думаю, это и есть артефакт. И я хочу его заполучить. Этот датчик выглядит точь-в-точь как тот, что стоит у меня в телевизоре. Стоит проверить, действительно ли мне продали универсальный пульт управления... Бинго! Синий кристалл, сейчас мы с тобой отправимся на свидание с очаровательной дамой!

* Находясь в самолёте, вы можете в любое время пропустить полёт нажатием клавиши Esc. После того как вы возьмёте все нужные предметы, последующие полёты будут пропускаться.

А что случилось с освещением? Похоже, я только что вытащил единственный источник света в этой комнате.

Вернувшись в аэропорт, я покупаю билет назад в Сан-Франциско в терминале бронирования. После непродолжительного полёта я снова на 14-й авеню. Синий кристалл, ты отправляешься в эту прорезь. Так, как там у меня дела – рубашка заправлена? Ботинки зашнурованы? Может, есть ещё время подстричься? ЗАКРЫТО НАВСЕГДА. Очень смешно. Почти так же смешно, как эта гигантская вывеска-заколка.

Ах! Вот и она! Ничто так не поднимает настроение, как известие о том, что даже и твои сны – на самом деле не твои собственные. Кто знает, может, из этого выйдет неплохой сюжет для романа. Устроим теперь полевые испытания этого «обмена знаниями при помощи сновидений». Я начну с одной из тех студенток на Марсе.

Лесли получает сообщение, что настало время действовать, – пора заняться исследованием окрестностей и выяснить, зачем ей и Мелиссе было велено сюда отправиться.

Повернём налево: один хостел, одна грязная куча песка, один поезд и один монолит. Кто бы ни сконструировал всё это, в предусмотрительности ему не откажешь: все надписи снабжены переводом на наш язык. Хм-м. В табличке на монолите сказано, что жетон годится на одну поездку. Заглянем в этот хостел с краткой инспекцией. Шлюзовая камера! Эти кнопки должны открывать и закрывать двери, но они, похоже, не работают. Вероятно, за этой панелью скрывается какой-то главный переключатель. Пора ввести в дело Мелиссу.

Мелисса рекогносцирует местность по правую сторону от места посадки. Лицо. В качестве эксперимента она нажимает на самую нижнюю кнопку – единственную, до которой она может дотянуться. Помимо приятного мягкого звука, ничего не происходит. С этим придётся обождать.

Назад в Космобус за некоторыми полезными принадлежностями. Аудиокассета отлично проигрывается в магнитофоне, но она защищена от записи. Мелисса забирает магнитофон, а затем открывает ящик для перчаток и вынимает обе кредитки, свою и Лесли. Если повезёт, то в том монолите может быть предусмотрена оплата кредитками. После минутного колебания она вынимает также и предохранитель Космобуса. Предосторожность лишней не бывает: не хватало ещё потом вернуться и обнаружить, что единственное транспортное средство, способное довезти домой, было угнано каким-нибудь марсианином.

Как это ни удивительно, но кредитки таки работают в монолите. Памятуя о моём (Зака) печальном опыте с Толстомордиком (забавная штукавина этот обмен снами!), Мелисса покупает себе сразу два жетона – на всякий пожарный случай. Всегда полезно обеспечить себе обратный путь! Она бросает жетон в поезд, но его выплёвывает назад. Возможно, поезд не в рабочем состоянии.

Жетон наводит её на другую мысль – и в шлюзовой камере хостела она убеждается, что мысль это правильная... Жетон вполне способен в непредвиденных случаях заменить собой отвёртку – панель открывается, демонстрируя сгоревший предохранитель. Выкинуть его и вставить на его место замену из Космобуса – дело нескольких секунд; теперь закрываем дверь на Марс и открываем внутреннюю дверь. Мелисса отдаёт Лесли её кредитку и, раз уже хостел наполнился воздухом, снимает шлем, чтобы сберечь запас кислорода. Она оборачивается, чтобы поглядеть, какой цвет волос у Лесли на этот раз.

Лесли снимает и надевает шлем несколько раз, пока цвет волос её не удовлетворяет. А затем она направляется непосредственно в хостел. В первом шкафчике, в который она заглядывает, стоит только канистра с бензином для бензопилы – у строителей определённо было странное чувство юмора! Ей приходится отдирать клейкую ленту со второго шкафчика, чтобы открыть его, – наградой ей служит работающий фонарик. У Лесли появляется чувство, что им ещё предстоит немало попользоваться. В стороне справа стоит лестница-стремянка – теперь можно будет добраться и до тех остальных кнопок, которые обнаружила Мелисса. А затем стоит проверить эту грудку одеял на койке.

После лёгкого и вполне объяснимого приступа истерии Лесли осторожно подходит к мёртвому инопланетянину. Поскольку он не делает никаких резких движений, да и вообще совершенно уже не двигается, она заставляет себя подобрать его. Надо же, в конце концов, что-то делать с той кучей песка снаружи – и это действительно особые обстоятельства. Быть может, после получится устроить ему достойные похороны. Или мёртвых инопланетян принято просто складывать в шкаф?

Вернувшись в шлюзовую камеру, Лесли отдаёт свою добычу Мелиссе. По неизвестной причине Мелисса отказывается иметь дело с мёртвым инопланетянином. Брезгливая, как всегда. Закрываем внутреннюю дверь, надеваем шлем, открываем дверь наружу, и...

Ой-ой-ой! Мелисса, опять вся в мечтах об отпуске во Флориде, не заметила, как Лесли разгерметизировала шлюзовую камеру. Теперь она это точно замечает... И начинает чувствовать себя дурно. Быстро надев шлем, она наконец-то вздыхает с облегчением. И для надёжности считывает показания шлема: ага, кислорода ещё осталось достаточно. Конечно, если он вдруг станет заканчиваться, всегда можно дозаправиться в Космобусе.

Лесли уверенным шагом выходит наружу и энергично начинает управляться с инопланетянином-метлой на куче песка. Сообразив, что новооткрытые солнечные панели, по всей вероятности, питают энергией поезд, она покупает два жетона в монолите и пробует опустить один из них в поезд. Работает!

После бодрящей, хотя и не особо захватывающей в плане живописности окружающих пейзажей поездки Лесли отправляется исследовать марсианскую пирамиду. Потрясающе – ещё одна куча песка. Она использует инопланетянина-метлу, чтобы убрать её с дороги, и...

ОДНАКО. Ну, по крайней мере, не придётся решать вопрос насчёт похорон.

Итак, у нас здесь Лесли, а перед ней – огромная замочная скважина, но никаких ключей поблизости не наблюдается. Возможно, Мелисса сможет найти что-нибудь подходящее, после того как она проникнет внутрь Лица.

Отделавшись лёгким испугом от угрозы задохнуться, Мелисса держит путь назад к двери в Лицо. Применив на дверь лестницу, она теперь может достать до всех трёх кнопок – но несколько произвольных нажатий убеждают её, что так она нескоро достигнет чего-нибудь путного. Пора снова задействовать земной личный состав.

И вот снова с вами я, Зак. Я тут уже и заскучал. И просмотрел ту книгу, которую умудрился недавно купить, – похоже, у этого Гуру из Непала могут найтись некоторые ответы... А вопросов у меня более чем достаточно! Жаль, что я не успел вступить в клуб постоянных клиентов авиалиний, – похоже, мне предстоит ещё немало полетать, занимаясь этим делом.

Анни достаёт свою кредитку из тайника под копировальной бумагой на своём столе – и мы встречаемся с ней у автобуса. Как джентльмен, я оплачиваю за неё проезд до аэропорта. Надеюсь, она не подумает, что я буду платить и за её билеты на самолёт.

Вот где пригодилась бы помощь какой-нибудь турфирмы: разумеется, прямых рейсов до Непала нет. Оставив Анни в аэропорту Сан-Франциско, я решаю попытать счастья в Майами.

Неправильный выбор, Зак. Труднодоступное место этот Непал. Эй, а не купится ли Толстомордик на статейку о Бермудском треугольнике? Но будем заниматься делами по порядку... Вот Лондон: аэропорт большой, международный, – наверняка там должно быть большое разнообразие рейсов.

Проверка выездной визы... готово. Вы не поверите, как это унизительно – ошибиться в наборе этого кода, даже если вам даётся целых пять попыток. И не спрашивайте, откуда мне это известно, хорошо?

Ну почему моя персона вечно привлекает к себе всяких проходимцев в аэропортах? Ладно, бродяга, вот тебе моя кредитка.

И он ещё говорит, что ЕГО жизнь лишена всякого смысла... Попробовал бы ты хоть один день побыть в роли Зака МакКракена! Вот, полистай-ка эту книгу... У тебя такой вид, что немного просветления тебе не помешает.

Отлично, бутылка «Старого Сногшибательного». Я слышал, что из него выходит неплохой растворитель. Лучше будет убраться отсюда, пока от этого танца мне не захотелось попробовать его на вкус.

Хм-м, похоже, что Лондон не такой уж и большой город, как я думал. Неважно – по крайней мере, я смог наконец-то раздобыть себе билет в Катманду.

Но раз уж я в Англии, то стоит побродить по окрестностям. Будет стыдно признаться, что видел я здесь один аэропорт, да и тот лишь изнутри.

Зябнувший охранник... тут и вправду ХОЛОДИНА. Как насчёт глотка растворителя, дружище? Я не в твоём вкусе, да? Знаю я одну девушку, с которой ты будешь не прочь познакомиться, – жди меня здесь, никуда не уходи.

Анни пропускает поворот на Майами и вылетает прямо в Лондон. Я передаю ей выпивку, и спустя несколько минут она и охранник уже лучшие друзья. Прости, Анни... Это было нужно для дела!

Выключаем напряжение на ограде, прорезаем в ней дыру при помощи кусачек, и вот я наконец-то могу увидеть Стоунхендж.

Жутковатое местечко. Совсем не в моём стиле. Хотя Анни оно, наверное, понравится.

Билет у меня уже есть, так что я отправляюсь прямо в Катманду.

Ух! Не хочется и думать об обратной дороге в местный аэропорт. Эти яки совсем не оборудованы амортизаторами. Или наклонными сиденьями. Да и собеседники из них отвратительные. Только и знают, что жевать, жевать, жевать.

Эта книга уже точно окупила затраченные на неё средства. Интересно, что сказал бы этот стражник, если бы узнал, что я только бегло просмотрел содержание?

Почитаем, что пишут на доске объявлений. Хм-м, так значит, у Гуру есть коллега по гольфу в Африке, да? Думаю, я уже знаю, что будет следующим пунктом моего маршрута.

Пора встретиться с этим Гуру.

В последнее время интервью у меня получаются не очень... Но я подожду, пока он не закончит меня обучать. Теперь я знаю, что делать с синим кристаллом! Зак, старина, ты только не поддавайся искушению испробовать его на этом яке – он и так на меня очень уж подозрительно посматривает.

А этот стог сена – должно быть, яков обед... Ну почему у всех есть чем пообедать, кроме меня?

Так, а здесь у нас что? Флагшток. Очень заманчиво смотрится этот флагшток. Так и просит, чтобы Зак МакКракен взял его и унёс с собой.

Дурацкий поступок, Зак. Пора вызывать подкрепления. Анни! Ау-у, Анни! ПОМОГИ-И-И-ТЕ!

Прибыв в Катманду, Анни заботливо читает мне надпись на вывеске. Ну, о её значении я уже и сам догадался. Мне удаётся тайком передать Анни зажигалку – и она поджигает сено. Ну вот, похоже, что як останется-таки без обеда. Во время суматохи Анни высвобождает меня из тюрьмы, и я забираю назад все свои пожитки. После всего, что случилось, я просто не могу оставить флагшток на старом месте, так что я снова похищаю его, и мы возвращаемся в аэропорт верхом на яке.

Анни возвращает мне зажигалку. Я вижу, что ей очень хочется сказать мне пару тёплых слов о том, как нехорошо совершать поджоги, но она сдерживает себя. Я отдаю ей флагшток в качестве сувенира.

Следующая остановка – Киншаса. Надеюсь, что коллега нашего Гуру по гольфу ничего не имеет против незваных гостей.

Где-то я слышал, что лучший способ пройти сквозь джунгли – идти прямо и не оборачиваться. Пришло время проверить, так ли это.

Да, этот парень определённо страстный игрок в гольф. Что до меня, то я предпочитаю сидячие виды спорта, так что я отдаю ему свою клюшку.

Ух ты, интересный танец. Особенно последняя часть, которая более подвижная. «Отпирает дверь в голову», говорите? Вернуться с жёлтым кристаллом? Каким жёлтым кристаллом? Я запишу тот порядок, в котором танцоры приседают после того, как зажигается костёр. А потом, сложив «два и два» и получив для разнообразия «четыре», сообщаю эту информацию Мелиссе.

Мелисса получает моё видение танца, воспроизводит порядок последней его части на кнопках – и дверь наконец-то с грохотом открывается. Она забирает лестницу-стремянку и заходит внутрь Лица.

Огромное место! Мелисса сразу придумывает для этого помещения название «большой зал» и пешком добирается до ближайшей массивной двери. Не исключено, что дверь эта как-то связана с кристальной сферой, так что она приставляет лестницу и, вскарабкавшись, нажимает на эту сферу! Трах-тарарах! Вот это уже другое дело. Похоже, что звук из этой кристальной сферы заставляет дверь открыться. Мелисса берёт лестницу, проходит через дверь... И оказывается в полной темноте.

На помощь приходит фонарик. Лабиринт – вот это будет весело!

Мелисса проходит через первый попавшийся ей дверной проём и замечает, что у него пурпурная окантовка. Она идёт до конца налево и проходит через синюю дверь. Пройдя мимо жёлтого прохода, она заходит в ещё один пурпурный.

Ой, только не это! Это Лесли у нас с железными нервами, вот пусть она с этим и разбирается.

Мелисса возвращается в коридор и продолжает идти налево. Она проходит через первую встречную дверь, с синей окантовкой. Затем она идёт направо и заходит в дверь в торце дальней правой стены. Эге! Это же та самая карта из моего сна! И Сфинкс, который находится на Земле... Как видно, это ещё одно место, куда мне придётся заглянуть. И какие-то странные символы, которые следует прочесть... Здесь должна быть какая-то связь. Нужно запомнить эту фигуру!

Мелисса уже сыта по горло лабиринтами и пытается отыскать выход. Она проходит налево и выходит через пурпурную дверь, затем через зелёную и через жёлтую двери, ещё раз поворачивает налево и проходит через дверь в торце стены слева. Ура, мы снова в большом зале.

Пора поглядеть, что находится за дверью номер два! Ой, здесь нет кристалла. Ну, возможно, получится найти решение этой проблемы, если допустить, что с дверью номер три всё в порядке.

Так оно и есть. Мелисса аккуратно применяет клейкую ленту на аудиокассету, чтобы на неё можно было записывать, и вставляет её в магнитофон. Приставляем лестницу к пьедесталу за номером три, залезаем к сфере, включаем магнитофон на «запись», нажимаем на кристалл и – трах-тарарах! – открывается ещё одна дверь.

Мелисса делает всё очень методично. Она возвращается ко второй двери, чтобы проверить свою теорию. Ставим магнитофон на «играть», и... Ещё один трах-тарарах: всё сработало.

Заходим в дверь номер два... Что, опять лабиринт? Нет, здесь только одна дверь в конце коридора. Мелисса подбирает анх и отправляется исследовать дверь за номером три.

По пути к третьей двери она наконец-то замечает ещё одну группу странных символов на одной из гигантских статуй, напоминающих о цивилизации майя. Она внимательно их осматривает – очередная фигура, которую нужно запомнить!

За дверью номер три находится ещё один проход к одинокой двери. А вот и гигантский ключ – да это дело проще пареной репы!

АЙ! Силовое поле. Увы, здесь далеко не всё так просто. Панель с выемкой в форме анха на стене... Анх в руках... Ну, может, оно не так уже всё и сложно. Интересная машина – кто бы мог её здесь оставить? Нажмём кнопку и узнаем.

Так вот оно, оказывается, что здесь творится. «Воспользуйтесь этими ключами»? Легко тебе так говорить, мой синий друг. Ну, хоть золотой ключ ещё в целости и сохранности. Надо будет обращаться с ним бережно!

Назад к первой двери – и подождём, пока Лесли храбро разберётся с той комнатой с переключателями.

Лесли возвращается на поезде к месту посадки. Остановившись у монолита, чтобы прикупить себе ещё жетонов, она отправляется в большой зал, заимствует у Мелиссы фонарик и входит в лабиринт.

Она повторяет путь Мелиссы: пурпурный, синий, пурпурный...

Лесли читает надписи на приборах. Ладно, если сомневаешься – тяни за переключатель. Снова проверяем приборы. Ага, готово. Можно снять шлем и вернуться в большой зал к Мелиссе с добрыми известиями. Последняя дверь направо, последняя дверь направо, последняя дверь налево... Мелисса счастлива тоже снять шлем!

А теперь вернёмся ко мне. А я вернусь в аэропорт за билетом в... хм-м... Пожалуй, в Каир. Ведь это возле Каира находится какой-то там Сфинкс, верно?

Верно. И, разумеется, если у Сфинкса две ноги, то только на второй осмотренной мной ноге может найтись кое-что полезное. Жёлтый карандаш уже не раз доказал, что он лучший друг журналиста, и... Так, воспроизведём здесь ту фигуру, которую Мелисса видела в Лице, в комнате с картой... Что получается? Получается ещё один потайной проход. И КАК я только догадался?

Послушайте, я и по-английски с трудом читаю... А вы хотите, чтобы я вам в иероглифах разбирался?

Анни спешит на помощь из Катманду. «Опять?» – спрашивает она меня. Не понимаю, на что это она намекает. Неважно – раз уж ей понятны все эти знаки, то пусть сама и путается с этим лабиринтом. Ого! Она говорит, что первая табличка предупреждает о каком-то спящем чудовище! Ладно, останусь здесь и буду стеречь выход. Уверен, что Анни получит немало удовольствия, исследуя этот лабиринт. Она проходит через все двери, обозначенные символом солнца, и наконец-то попадает в комнату с загадочной парой глаз над входом.

Опять иероглифы – полученное Анни фундаментальное гуманитарное образование наконец-то начинает приносить практическую пользу. Нажимаем кнопки в указанном порядке, и... хм-м, план всего марсианского комплекса. И – какой сюрприз – ещё больше странных символов. Она читает их, а я запоминаю – уверен, что вскоре они мне понадобятся.

Анни выбирается назад ко мне – через шесть крайних правых дверей, одну крайнюю левую дверь и до конца налево. В целости и сохранности – и никаких следов чудовища. Может быть, это предупреждение здесь только для того, чтобы отпугивать посетителей. А может...

Пока я об этом раздумываю, Анни берёт у меня клочок бумаги и карандаш и делает набросок марсианской схемы. Она возвращает мне мои вещи, и я выхожу назад в пустыню, двигаясь по направлению к Каиру и обдумывая свою следующую поездку.

Э-э, возможно, мне стоило бы сначала заглянуть в эту пирамиду слева? Конечно, времени у нас хватает. Ну, я так думаю, что времени у нас хватает.

Если это ещё один лабиринт, придётся опять звать Анни на помощь! Включаем зажигалку и заходим. Ничего страшного – здесь всё примерно так же, как и на Марсе... То есть темно! Кроме того, зажигалка быстро нагревается, так что долго её держать в руках не получится. Ага, тут есть факел – как удобно! Будем надеяться, что законный владелец этой зажигалки найдётся нескоро. Похоже на ещё одно жутковатое место, которое больше придётся по вкусу Анни. Надеюсь, она оценит все те труды, которые я понёс, зажигая для неё этот факел.

Вернёмся в Каир и примем ещё одно решение. Кажется, сейчас самое время наведаться в Бермудский треугольник – в худшем случае у меня выйдет несколько остроумных заголовков. Туда ведь из Майами летают, если я правильно помню?

Биплан... А я ещё на яка жаловался. Як хотя бы анекдотов не травит... И где это я мог РАНЬШЕ слышать словосочетание «божественный ветер»? Зря во мне зарождается столько блестящих идей. Прыгнуть, что ли, с парашютом? Или подождать до конца поездки? Пожалуй, подожду...

Так вот оно что происходит в Бермудском треугольнике. Нет, спасибо, я лучше пока останусь здесь. Я только что вспомнил, как «божественный ветер» звучит на японском языке! Продолжаю стоять справа от красной линии и наблюдаю, как биплан исчезает во вспышке света. Интересно, что будет, если нажать эту кнопку. Дверной звонок?

Ой-ой-ой. Это Король!

Кем этот тип себя возомнил, однако? Хм-м. Мне не нравится, какие угрозы он отвешивает в мой адрес. Может, стоит подарить ему что-нибудь. Так, что может хотеть существо, которое так одевается? Как насчёт гитары? Мне она всё равно ни к чему!

Я бы сказал, что ему она тоже ни к чему. Но, по крайней мере, он прекратил эти свои мрачные угрозы на мой счёт. Домой? Конечно, я отправлюсь домой, но только не сразу. Я запоминаю последовательность нажатия кнопок и исследую ту странную машину справа от Короля. Лотосказатель? Ха, похоже, мне таки удастся заработать на этом приключении. Нужно запомнить это число!

Вернёмся к цветным квадратным кнопкам... Вот это я понимаю способ путешествовать! Немного шумновато, надо признать, – но что может быть лучше прямого трансфера домой в спальню! Интересно, как они узнали, где я живу?

Отправляемся к Лу, чтобы инвестировать деньги в лотерейный билет. Хи-хи, надеюсь, что выиграю!

Что теперь? У меня есть немного свободного времени до очередного розыгрыша Лото, и я не хочу надоедать Лу... Как я припоминаю, Мелисса обнаружила на Марсе какие-то статуи майя. Примерно такие же, какие можно найти и в Мексике. А в терминале бронирования в Сан-Франциско числится прямой рейс в Мехико.

Ещё одни джунгли. Это уже становится привычкой.

Храм древних майя. Это не они вырезали сердца из живых людей? Может, НЕ ОЧЕНЬ-ТО оно мне и нужно?

Ладно, ладно, иду. Моё сердце всё равно в пятки ушло – никто не найдёт его на привычном месте. Я быстро поднимаюсь по лестнице к двери наверху храма.

Не могу передать вам всего трепета, охватившего меня при открытии, что теперь и меня ждёт прохождение по своему собственному лабиринту. В темноте. Зовите меня Зак МакКракен по прозвищу «жертвенный агнец». О, факелы. Ладно, может быть, всё не так уж и плохо.

Я прохожу через вторую дверь от правой стены, затем через первую дверь справа – и через дверь на правом торце стены. Наконец, я иду направо и захожу в первую встречную дверь. Вот это уже на что-то похоже! Комната, где не нужно зажигать факелы. Что у нас здесь? Знакомая на вид статуя майя и ещё больше странных символов!

Карандаш так уже скоро и сломаться может. Зато теперь у меня два, целых два жёлтых осколка кристалла. И похоже, что они друг к другу идеально

подходят. Наверное, из них и должен получиться тот жёлтый кристалл, о котором говорил Шаман. Жаль, что они не держатся, если сложить их вместе! Немного цемента домашнего приготовления пришлось бы сейчас очень кстати. Хм-м, как бы мне сплавить их в один кристалл? Да, Шаман говорил что-то о словах силы и о месте силы.

Я раздумываю над этим, когда выбираюсь из храма: первая дверь слева, первая дверь слева, первая дверь слева, а затем крайняя правая дверь в торце стены.

Назад в Мехико. Стоит ли посетить Лиму, раз уж туда есть прямой рейс? Нет... ну ладно – да. Если не решусь сейчас, то потом могу и пожалеть.

Джунгли... И почему на моём пути постоянно оказываются джунгли?

Какая стильная здесь кормушка для птиц! Хорошо, что у меня нет с собой хлебных крошек, – не люблю я птиц. Предпочитаю рыб. Вы знакомы уже с моей питомицей, Суши?

А на другой стороне ручья мы видим.... недоступную высеченную фигуру. Точнее, недоступную для всех, у кого нет крыльев. Возможно, мне придётся пересмотреть свои взгляды относительно птиц. Так, и как же мне растереть мой чёрствый хлеб в крошки? Ага, знаю!

К счастью, из Лимы есть прямой рейс в Сан-Франциско. Вернувшись на свою кухню, я ловко вколачиваю чёрствый хлеб в раковину. Главное – проследить, чтобы вода была выключена, а то мои крошки все размокнут! Включаем измельчитель, выключаем измельчитель.

Так, и где же эти крошки? Разумеется, застряли в трубе. Достаю свой верный разводной ключ – а потом и хлебные крошки.

Раз уже я дома, то проверяю важные записи на автоответчике, – а затем, зажав в руке хлебные крошки, спешу назад в Лиму на свидание с высеченной фигурой и (страшно представить) с птицей.

Хлебные крошки, помещённые в кормушку, делают своё дело, и, применив на птицу синий кристалл, я поднимаюсь в воздух. Эге, да этот обмен сознанием не такая уже и плохая штука! Наоборот – крайне забавная!

Впрочем, вернёмся к нашим баранам... к этой фигуре. Подлетаем поближе – эти глаза больше всего похожи на небольшие пещеры; поглядим-ка сначала на левую. Свиток! Ох... я не могу его прочесть? Ну конечно, птицы ведь не умеют читать! Доставим эту вещь к настоящему мне, а я уже во всём разберусь!

Я/мы поскорее возвращаемся к моему человеческому телу, и я даю себе свиток (дико звучит!). Но прежде чем завершить обмен сознанием, мне хотелось бы заглянуть и в другую пещеру-глаз. М-да, летать-то оно, может, и забавно – но облик птицы определённо накладывает ограничения на вес подбираемых вами предметов. Придётся забыть об этом канделябре, да мне сейчас и не до ужинов при свечах.

Я возвращаюсь назад к Заку, прерываю обмен сознанием и читаю свиток. Да, знаю, знаю, у меня и с английским достаточно проблем – этот свиток мне тоже не прочесть. Но быюсь об заклад, что его сможет прочитать Анни... Эй, а откуда ОН-ТО взялся? Нет! Не трогай мои артефакты!

Я узнаю эту комнату! Запертый в огромной клетке с ужасным шумом! Как мне отсюда выбраться! Я глупею с каждой минутой. Понимаю, в это трудно поверить, но... э-э...

Фу-х! Снова на свободе! Но какая польза от журналиста без единого глагола в словарном запасе? Допустим, я могу просто бродить по Сан-Франциско до конца моих дней, служа печальным примером для всех, кто... Ага, вот один глагол уже вернулся. Если повезёт, то скоро я совсем приду в норму.

Надо вернуть назад свои артефакты. Ну, я знаю один способ туда пробраться. Настолько ли глуп тот представитель, чтобы я мог ещё раз одурачить его своей маскировкой? Лучше не рисковать. У меня есть идея получше. Направляемся в спальню и отодвигаем ковёр на полу. По моим расчётам, тайная комната находится прямо подо мной. Я выбираю подходящий инструмент, на этот раз разводной ключ, и поддеваю им отстающие доски. Хорошо понимая, что можно было бы применить и что-нибудь более оригинальное, вроде связанных между собой простыней, я просто привязываю верёвку к дверной ручке и спускаюсь в дыру. Сработало! Вот здесь слева этот шкафчик, и... Да, я снова в деле и при артефактах.

Мне тут подумалось... Как ни люблю я Суши, но её аквариум очень уж напоминает собой шлем от скафандра. Я пока ещё не совсем придумал, как убедить НАСА одолжить мне космический корабль, но если подготовиться заранее, то вреда от этого точно не будет.

Кроме того, Суши, вероятно, не прочь сменить пейзаж спальни на кухонную раковину. Вероятно.

Я залезаю назад по верёвке и переносу Суши в её новый дом. А теперь идём к Лу, чтобы забрать выигрыш по лотерейному билету. Ух ты! Этого должно мне надолго хватить на авиабилеты! На 14-й авеню мне снова бросается в глаза эта вывеска-заколка... Пойдите-ка! Гигантская отмычка для гигантского замка... Я просто, э-э, высвобожу эту вывеску при помощи подходящего инструмента.

Мы с Анни просматриваем список доступных рейсов и встречаемся в Лондоне. Прочитав свиток, Анни загорается блестящей идеей, так что я отдаю ей свои осколки кристалла и соглашаюсь подождать в аэропорту.

Анни проходит к Стоунхенджу и аккуратно кладёт осколки кристалла на жертвенный камень. Затем она чуть отступает назад и нараспев произносит слова, написанные в свитке.

Вот так так! Это было неожиданно! Неуправляемая молния – это НЕ СОВСЕМ то, что имела в виду Анни, но, возможно, стоит попытаться ещё разок. Теперь уже она вставляет в жертвенный камень и флагшток, надеясь, что он сыграет роль стержневого молниеотвода.

И всё срабатывает... К немалому удивлению Анни (она говорит, что всегда знала, что оно сработает, но я в тот момент обменивался с ней мыслями и могу точно сказать, что она была удивлена). Анни доставляет новосплавленный кристалл мне в аэропорт и удаляется, чтобы исследовать ту комнату в пирамиде, которую я обнаружил в Каире. Надеюсь, она ещё застанет тот факел горящим...

Я отвожу жёлтый кристалл Шаману в Киншасу (с пересадкой в Каире), и он учит меня, как им пользоваться. Телепортация! У неё могут быть свои преимущества, хотя я сомневаюсь, что у них есть программа бонусов для постоянных клиентов. Я применяю жёлтый кристалл и выбираю место назначения на своей карте – попробуем, ну... хотя бы вот эту жёлтую точку слева вверху.

Темнота. Я мог бы догадаться. Хотя вот там виднеется какая-то дверь... А, я припоминаю эту пещеру. И если хорошенько подумать, то я видел и какую-то платформу или что-то вроде того в этой комнате, до того как погас свет.

Что там насчёт следующей точки книзу? Темнота. Пока что «два – ноль» не в мою пользу. Попробуем эту дверь... Сердце ещё на месте? Ну вот и хорошо. Тут тоже платформа была, я так думаю.

Следующая точка книзу. ОГО! Вот и мой шанс заполучить этот канделябр. И, как я вижу, здесь тоже имеется платформа. Я выглядываю в окно – по моему, та птица всё ещё клюёт мои хлебные крошки! А у меня ещё осталась куча неиспробованных точек. Вот эта, посередине, – что это, Атлантида?

Никакого результата. На Марсе тоже далеко не всё было в отличной сохранности – может, и эти платформы не все уже работают. Ну ладно – пробуем ту, что справа.

Наконец-то хоть что-то новенькое. Бьюсь об заклад, что именно на этом основании нам нужно собрать то самое устройство, о котором мне тут уже все уши прожужжали! В порядке эксперимента пробую нажать пару переключателей. Те, которые на задней стене, возвращаются в своё исходное положение, стоит только мне отойти назад, – а тот, который слева, открывает потайной люк со ступеньками вниз.

«Неустршимый репортёр спускается в полную опасностей неизвестность».

Ну, «неустршимый репортёр» спускается прямо к Анни. Она занималась исследованием пирамиды, когда вдруг появился я и моя новая лестница.

Анни отправляется наверх, чтобы осмотреть всё своими глазами, а я снова обращаюсь к жёлтому кристаллу. На этот раз попробуем марсианскую пирамиду.

Снова никакого результата. Если и следующая точка не сработает, придётся-таки клянуть корабль у НАСА. ДАВАЙ ЖЕ, Лицо на Марсе!

Фу-х. «Ну, Зак, вот ты наконец-то и на Марсе. Как ощущения?» «Скучновато тут, Зак. Как бы мне выбраться из этой комнаты?» «Попробуй нарисовать фигуру на этих символах, Зак!» «Спасибо, Зак». «Всегда пожалуйста, Зак».

Это первое интервью, которое мне удалось заполучить с тех самых пор, как завертелась вся эта история.

Я прохожу через центральную дверь и оказываюсь в лабиринте Лица. Это должно быть просто! Я прохожу через дверной проём на правом торце стены, а затем через дверь в торце стены слева... Мелисса! Лесли! Рад с вами встретиться!

Лесли с Мелиссой надевают свои шлемы и отправляются в сторону поезда. Уверенно натянув на себя гидрокостюм, кислородную маску и аквариум Суши, я следую за ними.

А затем несколько менее уверенно, но зато очень быстро возвращаюсь в большой зал.

До меня доходит, что, вероятно, мне стоит заделать щель между импровизированным шлемом и гидрокостюмом. Я применяю на аквариум изоленту и выхожу на марсианскую поверхность. Получилось! Может быть, получится и продать НАСА мой дизайн космического скафандра.

Хм-м, в моей кислородной маске не такой уж и большой запас кислорода. Стоит внимательно следить за этим делом!

Я покупаю себе жетон в монолите, и мы со студентками быстро садимся на поезд, прежде чем он успевает отправиться. Мы подходим к двери в пирамиду, и я проворно вскрываю замок при помощи вывески-заколки.

Лесли, как гордая обладательница фонарика, заходит первой. Ну, ещё и потому, что я её немного подталкиваю. Внутри она обнаруживает ещё один нелабиринтного вида коридор с одной-единственной дверью в дальнем конце. Мы с Мелиссой, убедившись, что опасности никакой нет, следуем за ней.

Лесли обнаруживает, что нижнюю часть саркофага можно нажимать туда и сюда. Пока она таким образом развлекается, Мелисса заимствует у неё фонарик и отправляется исследовать оставшуюся часть комнаты. А я стою себе на месте и размышляю о сроках полураспада изоленты в условиях марсианского климата.

В дальнем конце комнаты Мелисса находит потайную лестницу, которая то появляется, то исчезает с подозрительной регулярностью. После того как нам удаётся убедить Лесли просто НАЖАТЬ на нижнюю часть саркофага, мы поднимаемся по ступенькам в следующую комнату.

Белый кристалл – как раз то, чего мне не хватало для полной коллекции! Небольшой сеанс обмена мыслями – и Лесли отходит в сторону от саркофага, чтобы мы могли подойти к кристаллу.

Пока я пытаюсь выковырять кристалл из предохраняющего его устройства, Мелисса отпирает дверцу справа и, прежде чем я успеваю предостеречь её от применения непонятных предметов, нажимает на кнопку.

Машина открывается – и я хватаю кристалл. Я телепортируюсь назад в пещеру Маунт-Рейнир, оставляя Мелиссу обмениваться мыслями с Лесли на предмет того, что да, перед этим она просила её нажать на нижнюю часть саркофага, а потом прекратить нажимать, но сейчас она просит её проявить любезность и нажать на неё снова.

Мне не хватает всего одной части устройства, о котором говорил тот синий тип, но у меня есть прекрасная идея насчёт того, где мне её искать.

Перелёт через всю страну из Сиэтла в Майами. Я даже не помню, насколько он оказался неприятным, – так я был доволен собой.

Я ищу нечто такое круглое, примерно вот такого размера. Думаю, что оно светится.

Снова на биплане в Бермудском треугольнике – не буду тратить время на ещё один анекдот, просто применяю парашют и прыгаю.

Вот так-то оно лучше. Спокойно покачивайся себе на волнах, и никаких мирских забот, – только знай вглядывайся в необозримые просторы водной глади, нарушаемые лишь мерно снующим туда и сюда плавником... снующим ПЛАВНИКОМ?

Наверное, это просто дельфин (хотя могла бы быть и акула)... Может, это дельфин (а может, акула)... Это мог бы быть и дельфин (но, наверное, это акула).

Есть только один способ удостовериться... Дельфины любят музыку. Акулы едят людей. Сыграю-ка я что-нибудь на своей дудочке, и если после этого меня съедят, то я буду точно знать, что это был не дельфин.

Это была не акула. Пора ещё раз испытать синий кристалл в деле и посмотреть, как живут наши братья меньшие, предпочитающие водный образ жизни...

Атлантида! Вот и поломанная платформа телепортации. И ничего больше, кроме водорослей. Лучше поспешить, а то я опять попаду в эту умопомрачающую машину! Я оттягиваю в сторону группу водорослей... Ничего нет, ничего нет, что-то есть! Нечто такое круглое, примерно вот такого размера. И оно таки СВЕТИТСЯ.

Доставляем светящийся объект к настоящему мне. Я отдаю его себе и прекращаю обмен сознанием.

Настоящий я возвращается в каирскую пирамиду.

Моя ловкость, похоже, возросла – я умудряюсь собрать устройство только с небольшой дозой руководящих указаний от Анни, отхожу в сторону и наблюдаю... Как совершенно ничего не происходит.

Анни очень тихо советует, что, возможно, стоило бы нажать на один из переключателей. Мне в голову как раз пришла та же самая мысль.

Я нажимаю один из переключателей.

Совершенно ничего не происходит.

Анни нажимает другой переключатель.

И кое-что происходит. Ух ты, на этот раз Толстомордик получит просто великолепный материал!

ПЕРЕЧЕНЬ ВРЕДНЫХ СОВЕТОВ

«Зак МакКракен» – ранняя игра LucasArts. Все персонажи могут погибнуть – и, как предупреждает вас Анни при первой с ней встрече, в этом случае всё дело будет провалено, а игру нельзя будет пройти дальше. В подавляющем большинстве ситуаций действия, способные «убить» ваших персонажей, оказываются вполне очевидными (а потому их сравнительно легко избежать). Впрочем, существует также и несколько менее логичных способов «зайти в тупик» и сделать игру непроходимой – а потому все такие случаи перечислены в следующей таблице

№ п/п	<u>Неверное действие</u>	<u>Результат</u>
1.	Введите неправильно код выездной визы пять раз подряд (за исключением запуска через ScummVM с отключённой защитой)	Сработает защита от незаконного копирования – Зак или Анни проведёт остаток своих дней в тюрьме для пиратов
2.	Падая из Космического Кадиллака в океан, не раскрывайте парашют	Зак разобьётся насмерть
3.	Проведите слишком долго времени в океане в районе Бермудского треугольника, ничего не предприняв	Зак утонет
4.	Выйдите на поверхность Марса без шлема (или без кислородной маски и заклеенного аквариума)	Через некоторое время Лесли, Мелисса или Зак задохнётся от нехватки кислорода
5.	Оставайтесь на поверхности Марса, пока не иссякнет запас кислорода	
6.	Выйдите на поверхность Марса, не надев гидрокостюм	Через некоторое время Зак погибнет страшной смертью от закипания крови
7.	Нажмите кнопки в потайной комнате Сфинкса в неправильном порядке	Зак или Анни будут растерзаны Стражем Сфинкса
8.	Зайдите в тёмную комнату со Стражем Сфинкса три раза	
9.	Используйте на кострище в пещере у Маунт-Рейнир оба гнезда подряд, поджигая их, но не положив туда ветку дерева и не успев разобраться с символами на двери	Зак не сможет больше развести костёр и осветить комнату, чтобы найти потайную дверь: <i>тупик</i>
10.	Попробуйте перемолоть чёрствый хлеб на крошки, включив воду в раковине (или включите её после измельчения, но до того, как Вы достанете крошки из трубы)	Крошки смоеет водой, и Вы не сможете приманить птицу и сплавить жёлтый кристалл: <i>тупик</i>
11.	Управляя Мелиссой и Лесли, зайдите в Космобус и включите управление, не вынимая предохранитель	Космобус со студентками отправится на Землю: <i>тупик</i>
12.	Отправьте Лесли и Мелиссу в поездку на поезде к пирамиде, не купив им жетонов на обратный путь и не посмотрев на фигуры в Лице	Лесли и Мелисса не смогут вернуться к Лицу, а Зак не сможет попасть на Марс: <i>тупик</i>
13.	Управляя Заком и Анни, летайте самолётами Аэро-авиалиний до тех пор, пока у них не закончатся денежные средства на кредитке	Зак и Анни не смогут больше путешествовать: <i>тупик</i>

14.	Примените зажигалку на клочок обоев и на счёт за телефон (или на обе карты, нарисованные на соответствующих листках бумаги), или же бросьте их в кострище в пещере Маунт-Рейнир	Зак не сможет воспользоваться картой для телепортации и попасть на Марс: тупик
-----	---	--

ПЕРЕЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

Помимо нескольких способов сделать игру непроходимой вследствие неправильных поступков персонажей, существует и множество действий, для прохождения игры необязательных, но интересных или забавных. Некоторые из них перечисляются ниже

№ п/п	<u>Что можно попробовать сделать</u>
1.	Время от времени возвращайтесь вместе с Заком в его спальню и слушайте оставленные ему сообщения на автоответчике (после оплаты счёта за телефон)
2.	<i>Это жестоко:</i> убейте двухголовую белку веткой или клюшкой для гольфа, а затем прочтите заголовки газет в аэропорту
3.	Попробуйте бросить свой артефакт в прорезь двери Анни, предварительно надев маскировку
4.	Попробуйте «поменяться сознанием» с Суши, яком или двухголовой белкой
5.	Поменявшись сознанием с яком, используйте действие «жевать» до тех пор, пока в перечне доступных глаголов не появится ещё один...
6.	<i>Это жестоко:</i> поместив Суши в лампу, зажгите её
7.	<i>Это жестоко:</i> поместив Суши в раковину, включите воду или измельчитель
8.	Попробуйте прочесть свиток в Стоунхендже, не установив флагшток
9.	Попробуйте продать Лу самые разные вещи – например, нож для масла, после того как он погнётся от использования на доски в полу спальни или на мягкую глину у горы Маунт-Рейнир
10.	Попробуйте продать Лу вещи из его же магазина – например, «окно продаж» или «окно покупок»...
11.	Пробовали ли Вы подружиться с Королём капонианцев обоими способами, отдав ему гитару или членскую карточку клуба его фанатов?
12.	Нашли ли Вы в игре все отсылки к предыдущему шедевру Lucasfilm Games, «Особняк маньяка»? а) Плакат в ломбарде Лу; б) плакат в непальской тюрьме (его может прочесть Анни); в) сообщение от Эда Эдисона на автоответчике Зака; г) аудиокассета с записью группы «Рейзор и Скумметки» у Мелиссы; д) канистра с бензином для бензопилы в хостеле на Марсе; е) отсылка к Медсестре Эдне в телефонном разговоре с представителем Телефонной компании