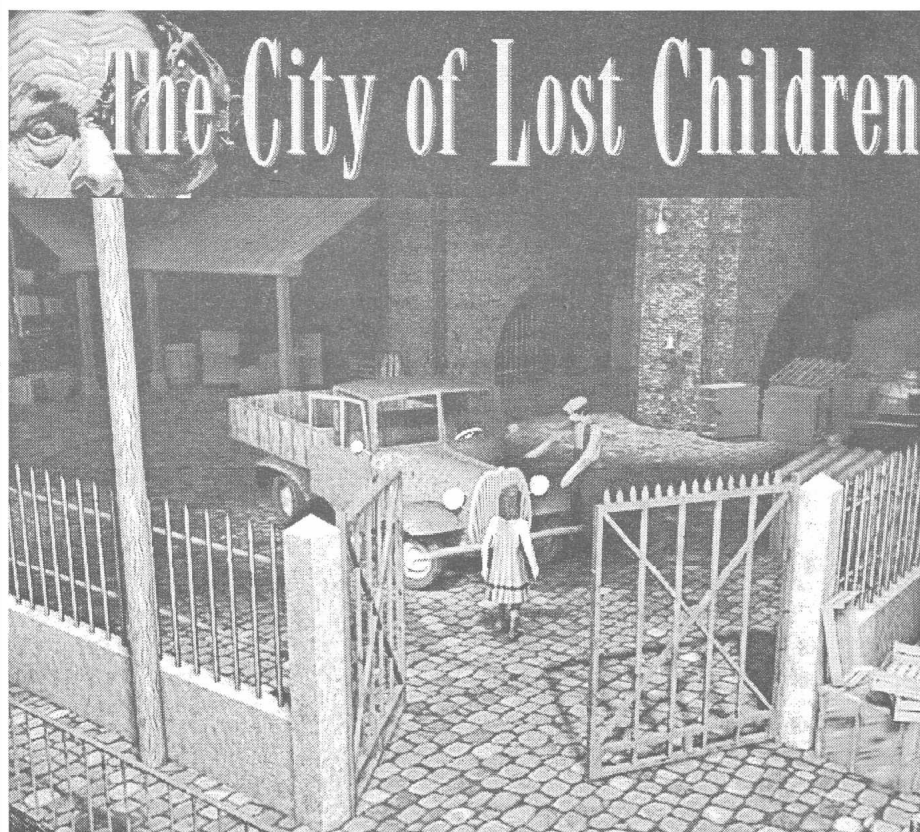


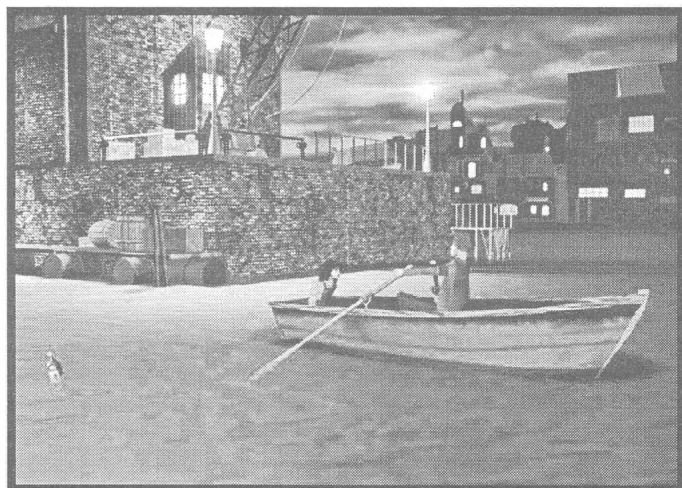


ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДЕТЕЙ

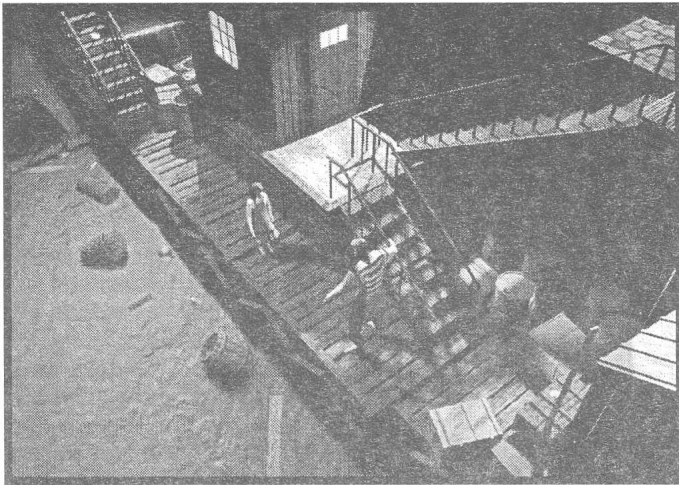
Прохождение

Игра начинается со школьной комнаты. Подойдите к учителям-близняшкам и поговорите с ними. Затем покиньте комнату. Вы окажетесь во дворе, прямо по курсу (под лестницей) будет сидеть старик. Поговорите с ним, он даст вам ключ (the key to the hut). После этого поверните налево, к выходу со двора. По пути, рядом со спуском в подвал, подберите пустую бутылку (an empty bottle). Выбегав со двора, вы окажетесь на лестнице; спускайтесь по ней до самого низа. Теперь вам налево. Не останавливайтесь, пока не окажетесь на причале. Сразу же, слева, на тюках с грузом, подберите металлический брусок (metal bar). Затем летите к концу причала, до маяка. По левую руку вы обнаружите распределительный щиток. Подойдите к нему и используйте металлический брусок. Теперь быстро бегите к огромным катушкам, лежащим рядом с маяком, и за одной из них присядьте. Сейчас появится разъяренный охранник. Если вам не удалось спрятаться до его появления, то он вас запрет на складе. Чтобы отсюда выбраться, вам необходимо добраться по стоящим сзади ящикам до рубильника и включить его. Потом по лестнице подымитесь к железным воротам. Слева от них кнопка. Нажмите ее. Выходите в открывшиеся ворота, спускайтесь вниз и смело повторяйте неудавшийся маневр. Если же вам удалось спрятаться от охранника, то дождитесь, пока он зайдет вовнутрь маяка, и бегите обратно по пирсу. В конце его, слева, есть лестница. По ней вы доберетесь до развилки и от нее по левой дорожке подойдете к небольшому домику. Достаньте ключ, откройте дверь и войдите в комнату. Внутри темно. Справа от вас белый выключатель. Щелкните им. Подойдите к кассовому аппарату, откройте его и используйте

пустую бутылку (так, чтобы она заклинила кассу). Теперь по шкафу в дальнем углу комнаты перестал течь ток. Идите к нему и уверенно жмите на Enter. Итак, мы снова в школе. Сейчас нам необходимо взять со стеллажей, находящихся за последними партами, мешочек с мраморными шариками (a bag of marbles). Взяли? Спешим во двор. По правую руку – дверь. Открываем ее и натыкаемся на наглого юнца. Отдаем ему мешочек, а он нам – бутылку с зельем (a potion). Выходим во двор, вручаем зелье старику. Тот вырубается напрочь, а мы тем временем воздействуем на рычажок, расположенный рядом со стариком. Из спустившейся корзинки необходимо достать колбасу (a sausage) и дверную ручку (a door handle), после чего подняться по деревянной лестнице, расположенной поблизости, до двери. Используем дверную ручку и проникаем в каморку. Темно? Выключатель слева. В даль-



нем конце комнатки – кровать, а около нее – ключ (the key of the courtyard door). Берем. Возвращаемся во двор. Отдаем собаке колбасу. Практически сразу за собачьей будкой –



дверь, которую нам удастся открыть, воспользовавшись только что найденным ключом. Входим. Оказываемся на лестнице. Спускаемся и поворачиваем налево. Бежим до тех пор, пока не увидим машину и водителя. Подходим к нему сзади и берем (но только тогда, когда он наклонится!) щипцы (pincers). Разворачиваемся на 180 градусов и идем к колокольчику (a small bell). Воздействуем на него щипцами и также забираем. Теперь бежим в обратную сторону, до охранника. Рядом с ним – железная лестница. Ка-а-ак провезем по ней колокольчиком – и путь свободен. Нам – наверх, в контору. С шахматного стола возьмем сейфик (a little safe). Подойдем к большому сейфу. Около него стоят весы, по отношению к ним и используем последнюю находку. Сейф откроется, и из него вы достанете драгоценности (jewels). Теперь выходим из комнаты. Идем вдоль левой стены. Подбираем кусок дерева (a piece of wood). Дальше добираемся до двух рубильников. Один из них включаем, заклиниваем этим куском и включаем второй. Находим в комнате кровать с мужчиной в цветастой одежде, над ним – полку с зеленым сосудом. Забираем оттуда ключ (the key to the airlock door) и открываем единственную дверь. Вот мы и на свободе. Путь существует только один, по нему и следуем. Когда наткнемся на строительный кран, то возьмем лежащую рядом с ним зажигалку (a lighter) и летим дальше. До тех пор, пока не окажемся у забора. Перемахнем с помощью деревянного ящика во

дворик. В правом ближнем углу валяется свечка (a candle). Берем. Идем к навесу, ставим свечку на стол и зажигаем ее с помощью зажигалки. Сначала пробежите по набережной до матроса, красящего лодку. Своруйте у него кисточку (a paintbrush) и тут же опустите ее в краску. Рядом вы заметите лестницу. Подымитесь по ней. На первом же подоконнике вы найдете пустую банку (a tin). Затем попадете в маленький дворик. Справа китаец продает всякую ерунду. (Запомните его!) В конце дворика подберите пульверизатор (an atomizer) и возвращайтесь на приморскую площадь. С нее – на маленькую набережную. Идите прямо. Когда встретите охран-



ника, испытайте на нем кисточку. Думаю, путь он вам уступит мгновенно. На причале будет сидеть рыбак. Говорите с ним до тех пор, пока он не скажет: «A dropped my tin in the water...» После этого торжественно вручите ему консервную банку. Взамен он расскажет вам, что если подойти к левой стороне китайского лотка и выкрутить винтик, то продавец вырубится, и с прилавка можно будет забрать карту (a map). Выполняйте и возвращайтесь на площадь. Теперь спускайтесь к причалу, рядом с которым сидит человек в лодке, и подберите там дубинку (a stick). Подымайтесь обратно на площадь, и идите прямо. Через некоторое время вы встретитесь с цирковым артистом. Ударьте по банке, стоящей около него, дубинкой, затем включите шарманку. После того, как человек опрокинется в конвульсиях, опылите его пульверизатором и возьмите компас (a compass-watch). А теперь самое время бежать к лодочнику (у причала). Отдайте ему компас и карту. Все! Удачи!