Тафофобия

Интерактивная книга-игра



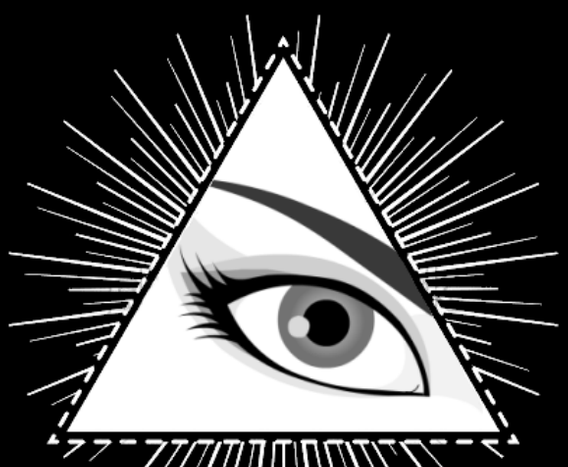
quest-book.ru
Лучшее произведение новичка 2016

Алиса Глебова

Книга первая

Версия 1.21

CC BY 18+



Ex libris

Alice Sorokoumova-Glebova

Серийный экземпляр книги.

В эти холодные и самые темные последние дни умирающего года, я хочу подарить эту книгу всем, кто любит читать и играть.



«Тафофобия — боязнь похорон и похоронных принадлежностей, а также страх погребения заживо; одна из базовых фобий человеческой психики.»

Википедия

Тираж — ∞ экз.

Пермь, MMXVI

Писателю Михаилу Шаламову,
с благодарностью за несколько ярких дней детства,
посвящается эта книга.



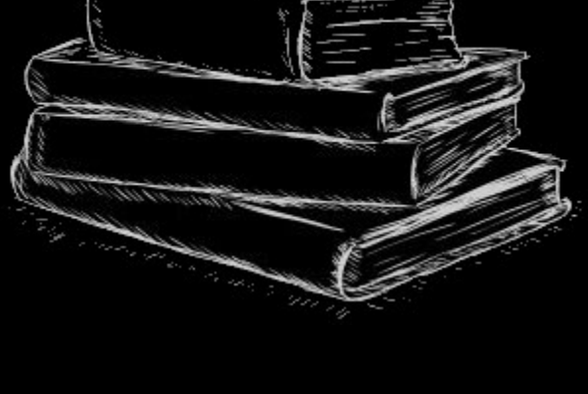
Предисловие

Знакомо ли вам чувство, когда, читая интересный остросюжетный рассказ, очень хочется подсказать герою, направить его действия, повлиять на ход истории?

Книга, которую вы сейчас открыли, не совсем обычная. Она относится к, так называемому, жанру интерактивной литературы. Это означает, что повествование на ее страницах идет нелинейно и вы, как читатель, можете выбирать действия героя и тем самым, управлять его судьбой. Такая забава возникла полвека назад, во времена, когда компьютерных игр еще не существовало и сейчас я предлагаю вам окунуться в мир интерактивных книжных приключений.

Это небольшая мультивариантная история о человеке, который попал в крайне неприятную историю — его похоронили заживо. Читателю предстоит, управляя сознанием героя, помочь ему выбраться из этой ситуации, попутно разобравшись кто и зачем сделал с ним такое. Чтобы спастись нужно проявлять внимание к деталям, принимать обдуманные решения и не забывать, что смерть постоянно подстерегает героя.





Юридическая информация

Данная книга распространяется под лицензией Creative Commons Attribution. Это значит, что вы можете свободно делиться этой книгой с другими людьми, перерабатывать и использовать ее материалы в некоммерческих и коммерческих целях. В последнем случае, я прошу, но не настаиваю, на том, чтобы в производных от материалов этой книги было указано авторство оригинала.

Все сказанное, однако, не относится к большинству офортов, эстампов, гравюр и прочим иллюстрациям, переработанным мною на свой страх и риск, для графического оформления этой книги, оригиналы которых я взяла из открытых источников сети. Все права на оригинальные графические материалы и производные от них принадлежат соответствующим владельцам и должны использоваться в соответствии с объявленными типами лицензирования.

Возрастные ограничения и дисклеймер

Для создания художественного образа, в игре может содержаться контент не предназначенный к просмотру лицам до 18-ти лет. Перелистывая эту страницу и продолжая чтение, вы соглашаетесь с тем, что вы достигли совершеннолетия и принимаете всю возможную ответственность от просмотра вами такого содержания. Также, вы обязуетесь ни при каких условиях не пытаться воспроизвести события и ситуации из текста книги, так как они могут представлять значительную угрозу для жизни и здоровья.

Все события, описанные в книге, являются художественным вымыслом автора, а любые совпадения с реальными фактами — случайность.



История книги и мотивы автора

В 1992 году, пермский писатель, книгоиздатель и журналист Михаил Шаламов, под псевдонимом В. Шувалов, одним из первых* в русскоязычном мире написал и издал книгу в формате интерактивной литературы. В «Кощееву цепь», изданную стотысячным тиражом, можно было играть, читая ее, самостоятельно выбирая действия главного героя — богатыря ищущего амулет бессмертия в мире древнерусских былин.



Будучи школьницей, я выиграла эту книгу в викторине проводившейся среди читателей детской библиотеки и позже мы с друзьями и подругами заиграли ее буквально до дыр. Недавно, разбирая свои старые книги, я нашла «Кощееву цепь», снова переиграла в нее, вдохновилась и мне пришла в голову идея написать свою собственную книгу-игру, что я и сделала.

* Михаил Шаламов был вторым человеком написавшим подобную книгу на русском языке. За год до него, в 1991 году, московский писатель Дмитрий Браславский выпустил аналогичную книгу-игру «Подземелья Черного замка».

Связь с автором

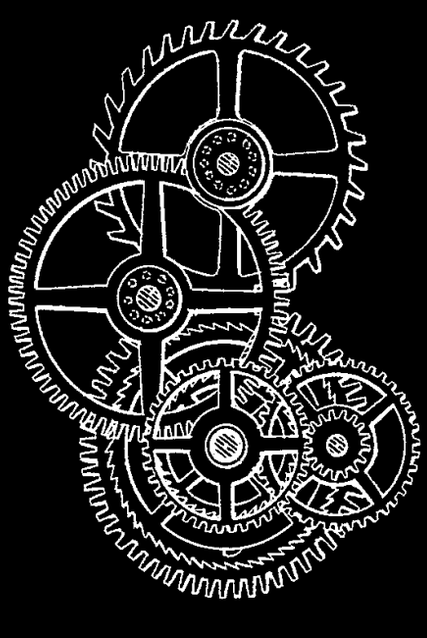
Если вам хочется поблагодарить меня, покритиковать или поделиться с друзьями книгой, я буду только рада. В любом случае, я прошу использовать для поиска и создания информации о книге этот хэштэг в постах и комментариях ВК. Обновления и продолжения также будут доступны по нему и в группе книги.



#тафофобияКнигаИгра

vk.com/taphophobia

Технические требования



В «Тафофобию» можно играть под всеми версиями Windows, macOS, linux, на мобильных платформах android, iOS, Windows mobile, BlackBerry OS и даже на электронных книгах с пассивными (e-ink) экранами. Единственным требованием является наличие на устройстве современной программы (приложения, прошивки) для чтения pdf-документов, так как игра представляет собой такой документ, пронизанный системой внутренних перекрестных ссылок.

Как играть в эту книгу

Читайте текст истории и принимайте решения, определяя действия главного героя, для чего переходите по соответствующим ссылкам от параграфа к параграфу. Если герой погибнет или окажется в безвыходной ситуации, то это окончательно и вам придется начать игру сначала, попробовав принять другие решения в его судьбе. Обратите внимание, что у игры есть несколько радикально отличающихся концовок, некоторое количество секретов, открывающих дополнительные игровые возможности и множество культурных аллюзий. Чтобы открыть и увидеть их все вам придется пройти игру несколько раз.

Для решения некоторых головоломок вам может потребоваться внимание к деталям и карандаш с листом бумаги. Чтобы не испортить себе удовольствие от игры, и не нарушать сбалансированный игровой процесс, пожалуйста не листайте книгу линейно после начала игры, переходите между главами только по ссылкам.

Последняя формальность

Перед началом игры, мне бы хотелось убедиться, что вы, действительно, достаточно взрослый человек, психологически готовый столкнутся с мрачным и сложным миром моей книги-игры. Вам нужно правильно ответить на три простых вопроса, подтверждающих вашу психологическую зрелость.

Я понимаю, что проявив настойчивость или смекалку, вы без труда пройдете этот тест и без знания ответов. Но, в этом случае, меня утешит тот факт, что вы, хотя бы, узнаете что-то новое.

ПРОВЕРИТЬ ВОЗРАСТ

XX, 8hj



Вы делаете резкий рывок, но спотыкаетесь и вас погребает огромным количеством тяжелой сыпучей земли.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Вы открываете книгу и переворачиваете титульные листы.

«

Ворон

Как-то в полночь, в час угрюмый, полный тягостною думой,
Над старинными томами я склонялся в полусне,
Грезам странным отдавался, — вдруг неясный звук раздался,
Будто кто-то постучался — постучался в дверь ко мне.
«Это, верно, — прошептал я, — гость в полночной тишине,
Гость стучится в дверь ко мне».

Ясно помню... Ожиданье... Поздней осени рыданья...
И в камине очертанья тускло тлеющих углей...
О, как жаждал я рассвета, как я тщетно ждал ответа
На страданье без привета, на вопрос о ней, о ней —
О Леноре, что блистала ярче всех земных огней, —
О светиле прежних дней.

И завес пурпурных трепет издавал как будто лепет,
Трепет, лепет, наполнявший темным чувством сердце мне.
Непонятный страх смиряя, встал я с места, повторяя:
«Это только гость, блуждая, постучался в дверь ко мне,
Поздний гость приюта просит в полуночной тишине —
Гость стучится в дверь ко мне».

Можно листать

Подавив свои сомненья, победивши опасенья,
Я сказал: «Не осудите замедленья моего!
Этой полночью ненастной я вздремнул, — и стук неясный
Слишком тих был, стук неясный, — и не слышал я его,
Я не слышал...» Тут раскрыл я дверь жилища моего:
Тьма — и больше ничего.

Взор застыл, во тьме стесненный, и стоял я изумленный,
Снам отдавшись, недоступным на земле ни для кого;
Но как прежде ночь молчала, тьма душе не отвечала,
Лишь — «Ленора!» — прозвучало имя солнца моего, —
Это я шепнул, и эхо повторило вновь его, —
Эхо — больше ничего.

Вновь я в комнату вернулся — обернулся — содрогнулся, —
Стук раздался, но слышнее, чем звучал он до того.
«Верно, что-нибудь сломилось, что-нибудь пошевелилось,
Там, за ставнями, забилось у окошка моего,
Это — ветер, — усмирю я трепет сердца моего, —
Ветер — больше ничего».

Я толкнул окно с решеткой, — тотчас важною походкой
Из-за ставней вышел Ворон, гордый Ворон старых дней,
Не склонился он учтиво, но, как лорд, вошел спесиво
И, взмахнув крылом лениво, в пышной важности своей
Он взлетел на бюст Паллады, что над дверью был моей,
Он взлетел — и сел над ней.

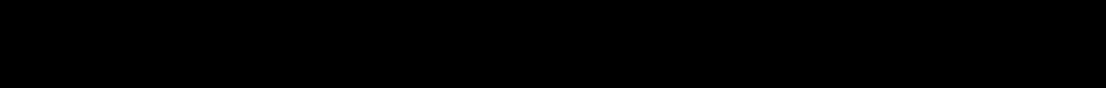
Можно листать

От печали я очнулся и невольно усмехнулся,
Видя важность этой птицы, жившей долгие года.
«Твой хохол ощипан славно, и глядишь ты презабавно, —
Я промолвил, — но скажи мне: в царстве тьмы, где ночь всегда,
Как ты звался, гордый Ворон, там, где ночь царит всегда?»
Молвил Ворон: «Никогда».

Птица ясно отвечала, и хоть смысла было мало.
Подивился я всем сердцем на ответ ее тогда.
Да и кто не подивится, кто с такой мечтой сроднится,
Кто поверить согласится, чтобы где-нибудь, когда —
Сел над дверью говорящий без запинки, без труда
Ворон с кличкой: «Никогда».

И взирая так сурово, лишь одно твердил он слово,
Точно всю он душу вылил в этом слове «Никогда»,
И крылами не взмахнул он, и пером не шевельнул он, —
Я шепнул: «Друзья сокрылись вот уж многие года,
Завтра он меня покинет, как надежды, навсегда».
Ворон молвил: «Никогда».

Услыхав ответ удачный, вздрогнул я в тревоге мрачной.
«Верно, был он, — я подумал, — у того, чья жизнь — Беда,
У страдальца, чьи мученья возрастали, как теченье
Рек весной, чье отреченье от Надежды навсегда
В песне вылилось о счастьи, что, погибнув навсегда,
Вновь не вспыхнет никогда».



Но, от скорби отдыхая, улыбаясь и вздыхая,
Кресло я свое придвинул против Ворона тогда,
И, склонясь на бархат нежный, я фантазии безбрежной
Отдался душой мятежной: «Это — Ворон, Ворон, да.
Но о чем твердит зловещий этим черным «Никогда»,
Страшным криком: «Никогда».

Я сидел, догадок полный и задумчиво-безмолвный,
Взоры птицы жгли мне сердце, как огнистая звезда,
И с печалью запоздалой головой своей усталой
Я прильнул к подушке алой, и подумал я тогда:
Я — один, на бархат алый — та, кого любил всегда,
Не прильнет уж никогда.

Но постой: вокруг темнеет, и как будто кто-то веет, —
То с кадильницей небесной серафим пришел сюда?
В миг неясный упоенья я вскричал: «Прости, мученье,
Это бог послал забвенье о Леноре навсегда, —
Пей, о, пей скорей забвенье о Леноре навсегда!»
Каркнул Ворон: «Никогда».

И вскричал я в скорби страстной: «Птица ты — иль дух ужасный,
Искусителем ли послан, иль грозой прибит сюда, —
Ты пророк неустрашимый! В край печальный, нелюдимый,
В край, Тоскою одержимый, ты пришел ко мне сюда!
О, скажи, найду ль забвенье, — я молю, скажи, когда?»
Каркнул Ворон: «Никогда».

Можно листать



«Ты пророк» — вскричал я, — «вещий! Птица ты — иль дух зловещий,
Этим небом, что над нами, — богом, скрытым навсегда, —
Заклинаю, умоляя, мне сказать — в пределах Рая
Мне откроется ль святая, что средь ангелов всегда,
Та, которую Ленорой в небесах зовут всегда?»
Каркнул Ворон: «Никогда».

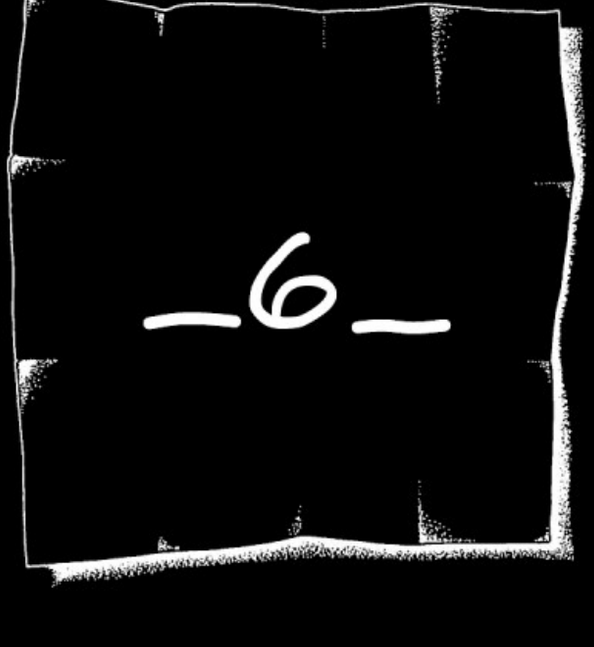
И воскликнул я, вставая: «Прочь отсюда, птица злая!
Ты из царства тьмы и бури, — уходи опять туда,
Не хочу я лжи позорной, лжи, как эти перья, черной,
Удались же, дух упорный! Быть хочу — один всегда!
Вынь свой жесткий клюв из сердца моего, где скорбь — всегда!»
Каркнул Ворон: «Никогда».

Можно листать

И сидит, сидит зловещий Ворон черный, Ворон вещий,
С бюста бледного Паллады не умчится никуда.
Он глядит, уединенный, точно Демон полусонный,
Свет струится, тень ложится, — на полу дрожит всегда.
И душа моя из тени, что волнуется всегда.
Не восстанет — никогда!

»

На последней странице заложена какая-то бумажка.



Закрыть книгу и поставить ее на место.



Можно листать



Вы приходите в себя. Да, все реально. Вы в гробу. Теперь нужно немедленно успокоиться и взять себя в руки.

- Начать делать упражнения, чтобы справиться с панической атакой.
- Заорать изо всей силы.



Вы набираете тот же номер повторно.

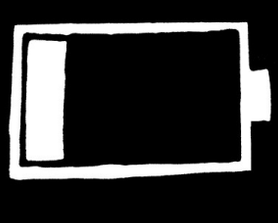
– Похоронный дом «В тиши дубравы». Я вас слушаю.

– Я только что звонил вам! Дослушайте меня пожалуйста! Меня закопали в гробу...

– Ты опять за свое?! Урод моральный. Не смей больше сюда звонить! — Произнесли очень тихим, но таким ледяным женским голосом, что вас пробрал озноб. Бросили трубку.

- Попробовать набрать еще один случайный номер.
- Вернуться к списку номеров.





Вы смотрите на индикатор заряда телефона. Он показывает 1/5.

– Показывает одну единицу заряда из пяти.

– Это плохо. С этого момента я попрошу вас беречь заряд телефона, не включать экран лишний раз. Наши эксперты уже начали триангуляцию сотового сигнала вашего телефона. Мы уже знаем примерный район вашего местонахождения. Очень важно теперь, чтобы вы не отключались. Продолжайте говорить со мной.

– Я хочу, чтобы вы поскорее вытащили меня отсюда!

– Я понимаю. Мы уже рядом.

– Забыл вам сказать, на моей ноге сделан надрез ножом из которого хлещет кровь.



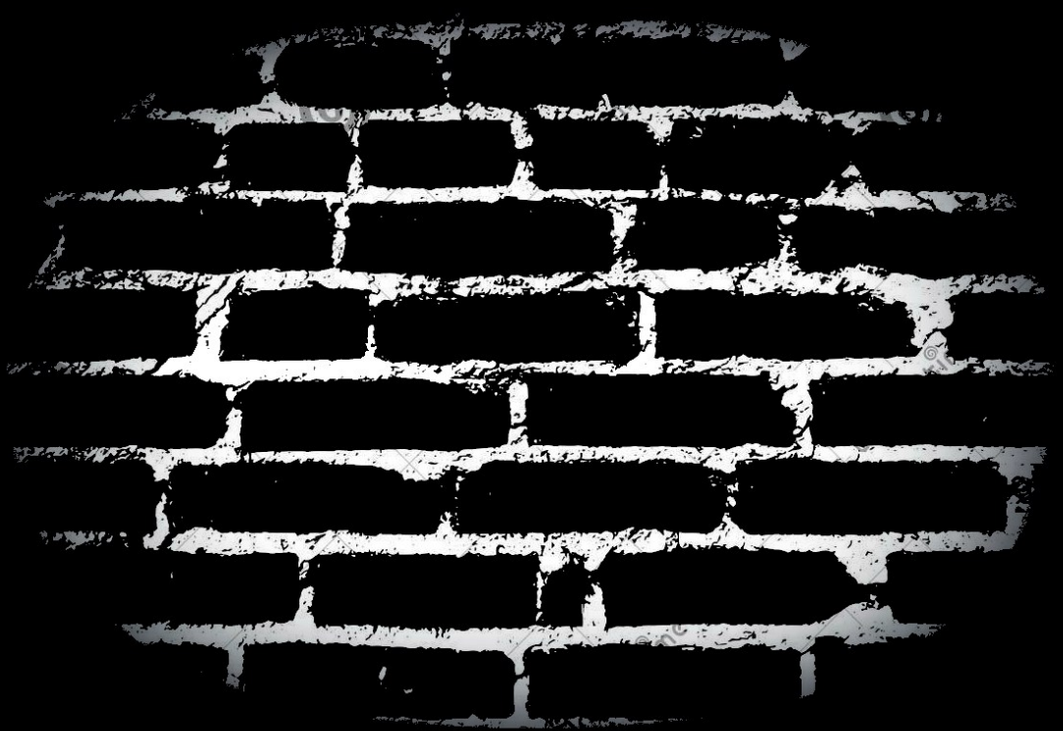
Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вы ввели первую цифру кода. Теперь нужно ввести вторую.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0



Это глухая стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания, вероятно совсем недавно. Пламя стоящей рядом свечи подрагивает, как будто от сквозняка.

- Подойти ко второму саркофагу.
- Подойти к сундуку.
- Посмотреть на люк в потолке.
- Подойти к запертой двери.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





Вы обыскиваете гроб еще раз, но не находите нигде ни проволочки, ни веревки. Потратив на поиски еще пару минут, вы обнаруживаете на своей шее тонкую проволоку со сломанным, разорванным замком. Это то, что нужно!

Разломить проволоку перегибом, оторвать замок, ...



Телефон почти разрядился. Вы заходите в соцсеть, залогиниваетесь и пишете сообщение на своей стене:

«Я заперт в каком-то здании, типа склепа на кладбище, пожалуйста помогите, вызовите полицию!!!»

Отправить сообщение!

Вы вводите четвертую цифру из четырех:



- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Вы встаете из-за столика и направляетесь в туалетную комнату.

Тьма. Тьма застилает ваши глаза.

Дальше.

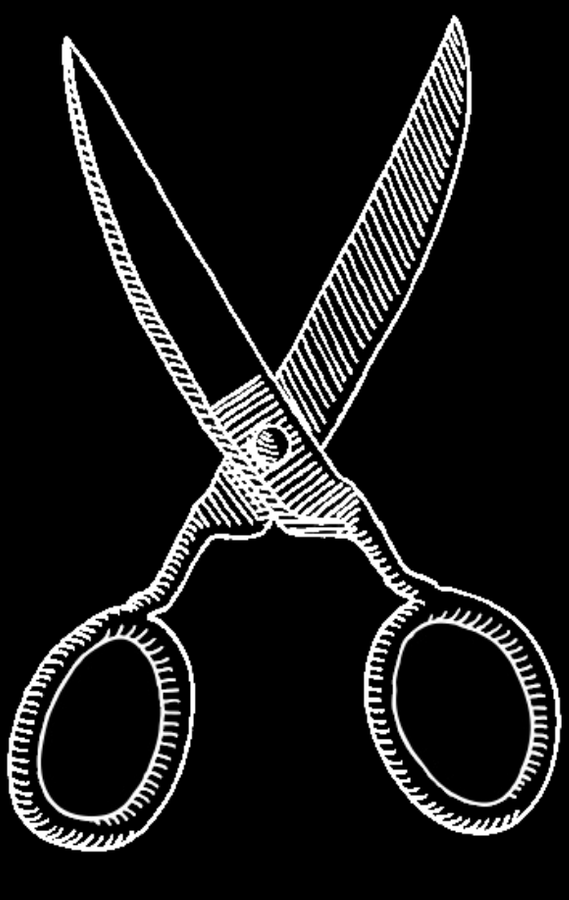


Массивным предметом, стоящим в углу, оказалась свеча в очень высоком ритуальном подсвечнике, которую вы немедленно поджигаете догорающей спичкой.

Источник света находится так высоко, что вы можете видеть все помещение до самого потолка. На потолке видны очертания люка и что-то вроде висящей рядом веревочной лестницы свернутой в рулон. Вот если бы у вас было что-нибудь длинное, чтобы сбить эту лестницу, заставить ее раскрыться!

В противоположном углу помещения кажется виднеется дверь.

Подойти к двери.

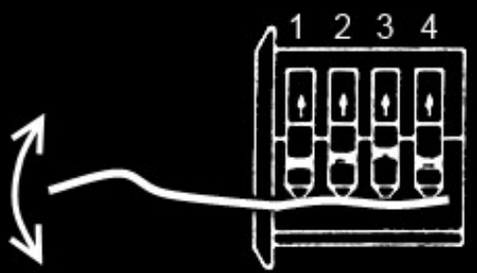


Большие портновские ножницы легко перерезают первую стропу веревочной лестницы, ее перекашивает так, что вы едва удерживаетесь от падения.

Спустившись как можно ниже и перерезав вторую стропу, вы падаете на пол вместе с лестницей, набив несколько синяков и чуть не воткнув ножницы себе в живот.

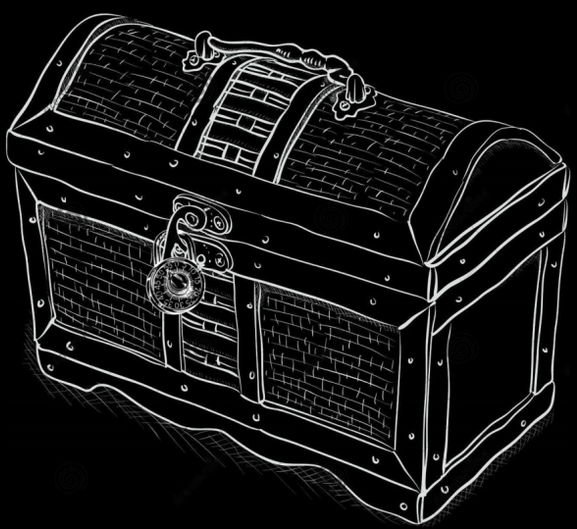
Теперь у вас есть веревочная лестница.

- Подойти ко второму саркофагу.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к сундуку.
- Посмотреть на люк в потолке.
- Подойти к запертой двери.



Отмычка соскочила со штифта. Похоже, вы слишком сильно или слишком слабо надавили на нее.

Попробовать еще раз.



Старый сундук, окованный железом.

Сундук заперт на современный кодовый замок с дисковым набирателем. Замок похоже заржавел от местной влажности. Нужно смазать его прежде чем открывать или сбить каким-нибудь сильным инструментом.

- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к люку в потолке.
- Подойти к двери.



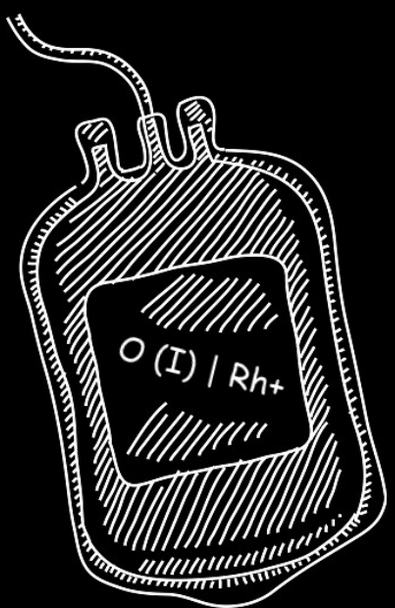
Вы смотрите на стену перед собой. Интересный дизайн — каждый писсуар в этом туалете имеет свой номер, обозначенный затейливым трафаретным рисунком на стене над ним. Вы только что воспользовались третьим.

Дальше.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Через некоторое время вам становится холодно и вы засыпаете, умерев от потери крови.

Игра окончена.

Начать игру заново.

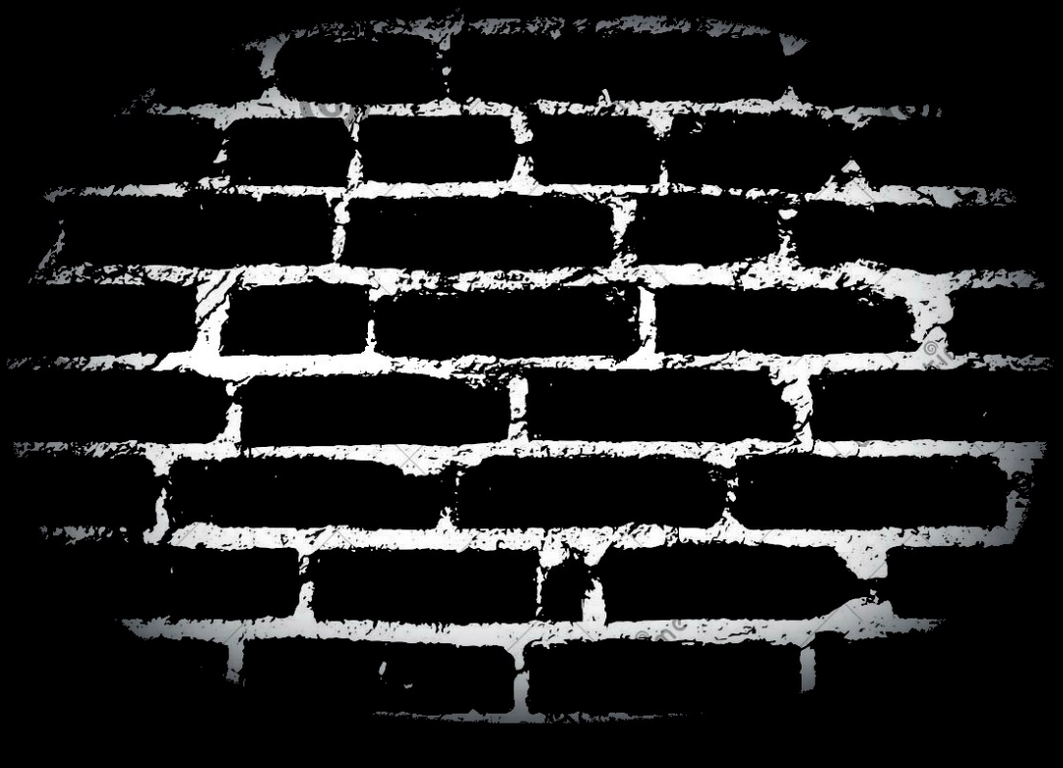


Телефон включается. Вам удалось вспомнить или подобрать и ввести правильный PIN-код.

Дальше.

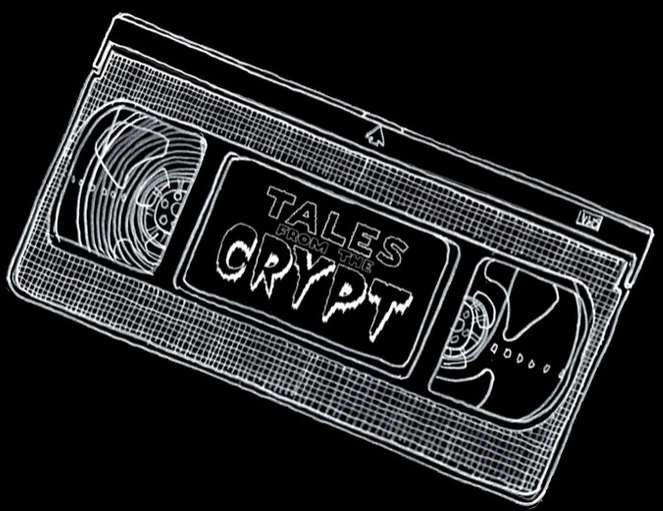
– Че сказал? — Байкер угрожающе подходит к вам, надевая на руку кастет.

Приготовиться к драке.



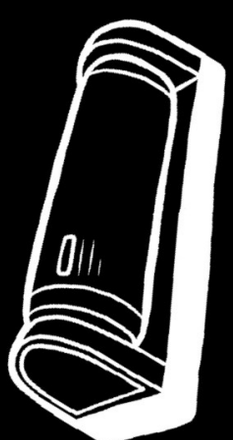
Это глухая стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания, вероятно совсем недавно. Пламя стоящей рядом свечи подрагивает, как будто от сквозняка.

- Осмотреть сундук.
- Пойти в дальний угол комнаты.



Код подошел к замочку и вы открываете сейф.

Тут лежала старая видеокассета и УФ-лампа на батарейках. Она работает! Вы забрали эти предметы себе.



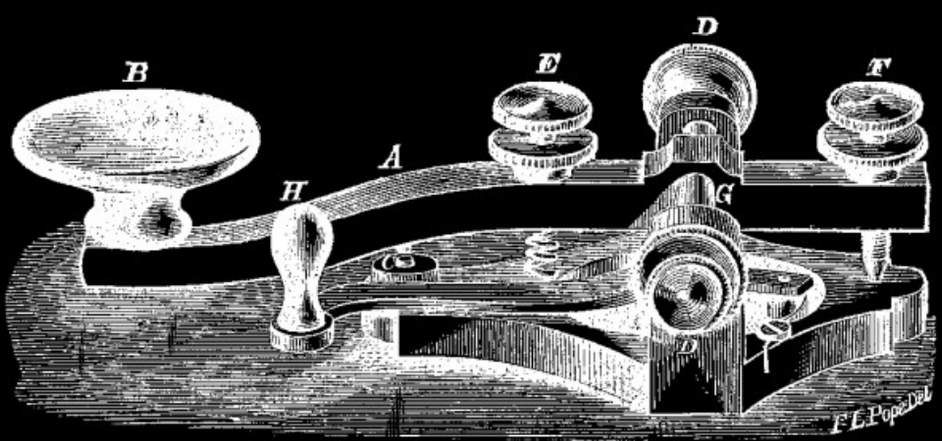
Закрыть сейф и поставить книгу на полку.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD

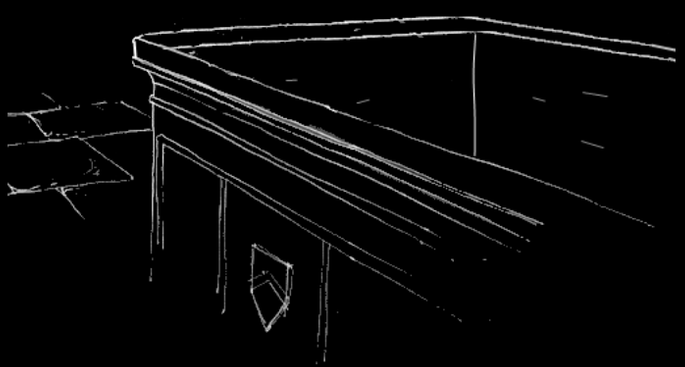




Вопрос третий.

Кто изобрел электромагнитный телеграф?

- Сэмюэль Морзе
- Павел Шиллинг
- Павел Дуров
- Александр Попов
- Генрих Герц



При помощи лопаты вам удалось сдвинуть и сбросить на пол каменную плиту покрывающую саркофаг. В отличие от первого, этот пуст. Вы кричите вниз и эхо отзывается страшным голосом. Там определенно глубоко.

- Попробовать аккуратно спуститься вниз.
- Закрепить веревочную лестницу и спуститься.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к сундуку.
- Посмотреть на люк в потолке.
- Подойти к запертой двери.

Вы прошли игру до концовки «Терапия».
Но у нее есть и другие варианты развития событий.
Начать игру заново.



* Высшая власть — власть над собою

Открыто достижение «Рефлексия» (16/40)!
Посмотреть и записать



Вы достаете предмет из писсуара. Им оказывается новенькая, блестящая, мелкая монетка.

Некоторое время вы боретесь с искушением бросить ее обратно, но руки все равно уже испачканы, так что , вы моете монету с мылом, вытираете бумажным полотенцем и опускаете в карман, чтобы потом переложить в бумажник, оставшийся в сумке, в баре.

Далее.



Вы набираете очередной случайный номер. Воспроизводится запись:

— Вы дозвонились на радиостанцию «Cool FM». Для связи с дирекцией наберите 0. Для того чтобы поговорить с техническим отделом нажмите 1. Для выхода на шлюз прямого эфира наберите 2.

- Нажать 0.
- Нажать 1.
- Нажать 2.
- Положить трубку и вернуться к списку номеров.

– Дорогой друг, собственно мы собрались тут, по случаю твоего прошедшего дня рождения. Ты, пожалуйста, держись, выкарабкивайся из под завала своих проблем, а мы тебе обязательно поможем. Ведь дружба познается в беде, верно?

– Спасибо, друзья.

– И мы тут приготовили для тебя два небольших подарка. Вот тут первый упакован. Угадаешь что там?



– Думаю, там пистолет с одним патроном в обойме.

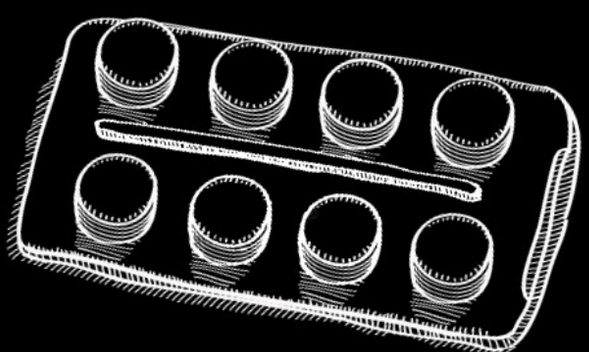
– Веревка и мыло?

– Ну, не знаю, может годовой запас антидепрессантов?

– Виски. Там бутылка виски.

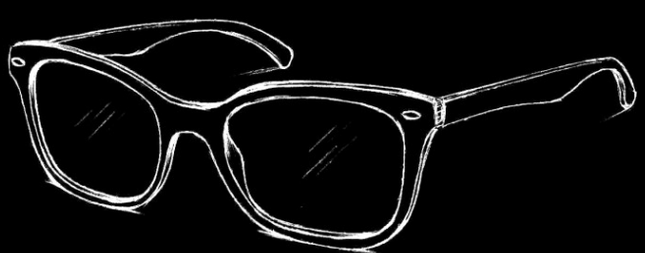
– Знаете, ребят, я жутко хочу в туалет. Сейчас быстро сбегаю и сразу отгадаю. Минутку, ага?

Вы спешно роетесь по карманам и быстро находите блистер с какими-то таблетками. Беда в том, что из-за ретроградной амнезии вы совершенно не помните что это за таблетки, а в темноте не видно надписей.



- Принять одну таблетку.
- Не принимать таблетки.

– Мне было страшно. Я чуть не умер там, в этой вашей игрушке. И я не чувствую, что мне стало лучше. Мои страхи сильны, как и прежде.



Психотерапевт устало снимает очки и задумывается.

– Я понимаю. Мне тяжело это признавать, но, наверное, я была неправа в выборе тактики лечения. Давайте начнем все сначала и попробуем пойти другим путем?

– Я подумаю. Позвоню вам завтра.

– Хорошо.

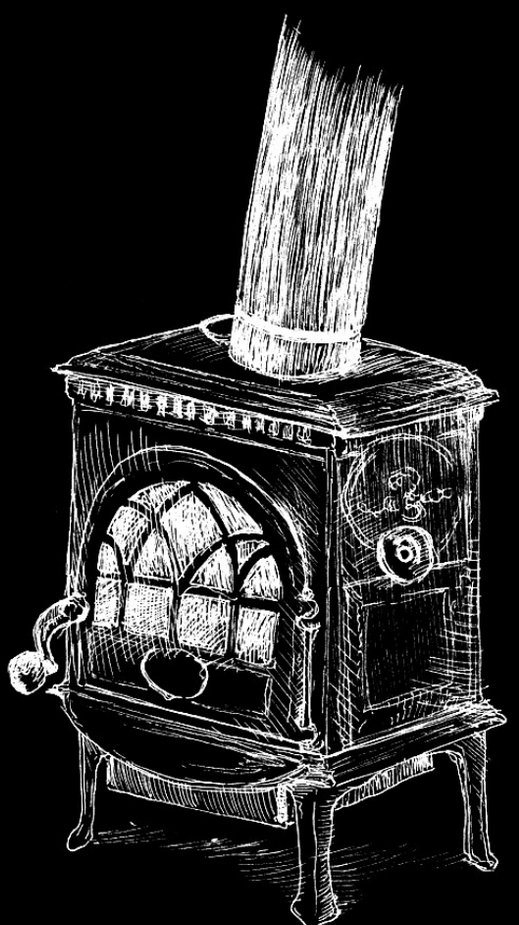
Дальше.



Теперь нельзя медлить, нужно выбираться на поверхность, пока не закончился кислород. По крайней мере, у вас теперь есть безопасный источник света в виде телефона.

Кроме того, ваши руки все еще стянуты пластиковыми наручниками. Нужно придумать как их снять. Без этого выбраться будет очень трудно.

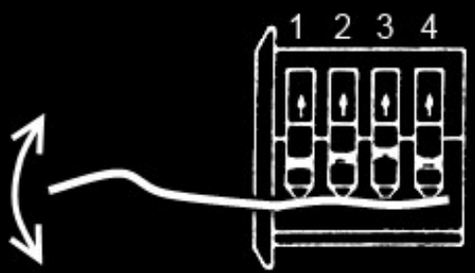
- Попытаться силой разорвать наручники.
- Ударить в крышку гроба со всей силы.
- Попробовать ободрать обивку с крышки гроба.



Вы идете вглубь помещения, освещая себе путь экраном телефона. Пройдя помещение до противоположной стены, вы видите небольшую печку-буржуйку, узкая труба которой уходит в потолок.

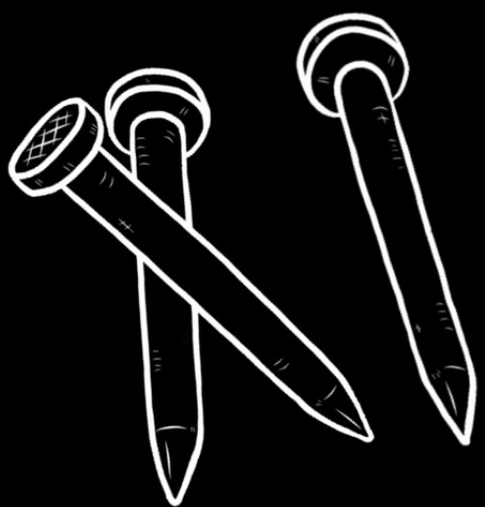
Рядом с ней лежит куча дров. У вас есть спички. Если найти растопку, то можно обогреть и получше осветить помещение, ведь тут нестерпимо холодно и очень темно.

- Поискать материалы для растопки рядом с печью.
- Заглянуть в печь.



Ура! Вы освобождаете отмычку и вынимаете ее из замочной скважины..

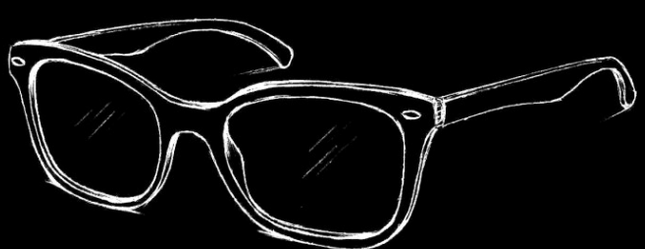
Попробовать взломать замок еще раз.



Один за другим вы вынимаете пряжкой почти все гвозди из крышки гроба. Теперь доски свободны и легко шатаются. Нужно действовать очень осторожно!

- Раздвинуть доски и встать.
- Медленно повернуться на живот.

– Мы обязательно устраним вашу тревожность и навязчивые страхи, но для этого нужно время, а пока я объясню вам, как справиться с паническими атаками без применения таблеток. — Психотерапевт поправила свои очки.

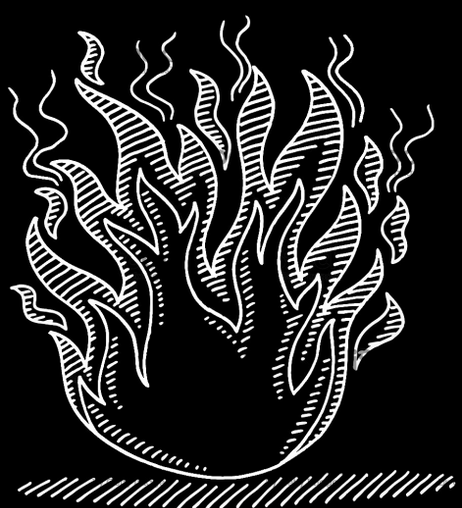


– В первую очередь, нужно восстановить правильный ритм дыхания. Для этого нужно на некоторое время задержать его, а потом начинаем медленно и ритмично дышать, как бы, диафрагмой. Положите руку на живот или посмотрите на него. Он должен медленно раздуваться и сдуваться. Старайтесь дышать носом и начинайте с не слишком глубоких вдохов, чтобы затем постепенно увеличить их глубину. Через некоторое время вы почувствуете расслабление. Параллельно нужно отвлечь ваши мысли. Подумайте о чем-нибудь отвлеченном, что очень занимает вас. Или посчитайте вслух до ста и обратно. Теперь нужно не спеша, ритмично напрягать и расслаблять мышцы рук, ног, живота, ягодиц и челюсти. Это восстановит нормальную циркуляцию крови и примерно через 5-15 минут таких упражнений ваша паника пройдет.

– Спасибо, доктор.

Открыто достижение «Атараксия» (2/40)!

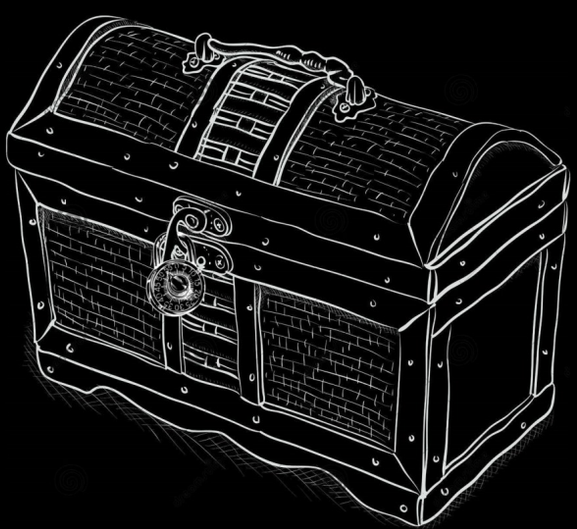
Посмотреть и записать



Вы зажигаете спичку и начинаете осмотр пространства гроба. Нечаянно, поворачиваясь, вы подносите спичку слишком близко к тканевой обивке, она вспыхивает как факел, и через секунду вы уже лежите в огне. Доподлинно неизвестно, от чего вы погибли, от ожогов или удушья. А, может быть, причиной вашей смерти стало отравление продуктами сгорания ткани обивки.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Старый сундук, окованный железом.

Сундук заперт на современный кодовый замок с дисковым набирателем. Замок похоже заржавел от местной влажности. Нужно смазать его прежде чем открывать или сбить каким-нибудь сильным инструментом.

- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к двери.



Вы движетесь вдоль стены вглубь помещения, освещая себе путь зажженной спичкой. Перед вами появляется стена, совсем недавно сложенная, судя по ее виду. Рядом стоит кованный сундук в который вставлены ножницы лезвиями вверх. А рядом свеча в тяжелом мраморном подсвечнике. Вы поджигаете свечу, вынимаете и забираете себе ножницы.

В свете свечи становится виден дальний угол помещения, в котором темнеет какой-то массивный предмет.

- Посмотреть на кладку стены.
- Осмотреть сундук.
- Пойти в дальний угол комнаты.

Полицейская машина въезжает на стоянку и паркуется недалеко от вас. Ее стекло опускается и оттуда на вас с неподдельным любопытством глядят двое полицейских.



— Ладно, позже поговорим. — Байкер поворачивается к вам спиной и уходит за здание бара, показав на прощание спину с нашивкой «Хорьки — короли дороги».

- Зайти в бар.
- Пойти следом за байкером.



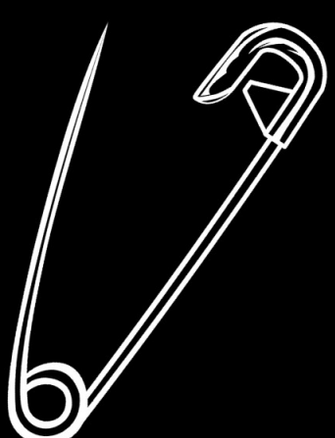
Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

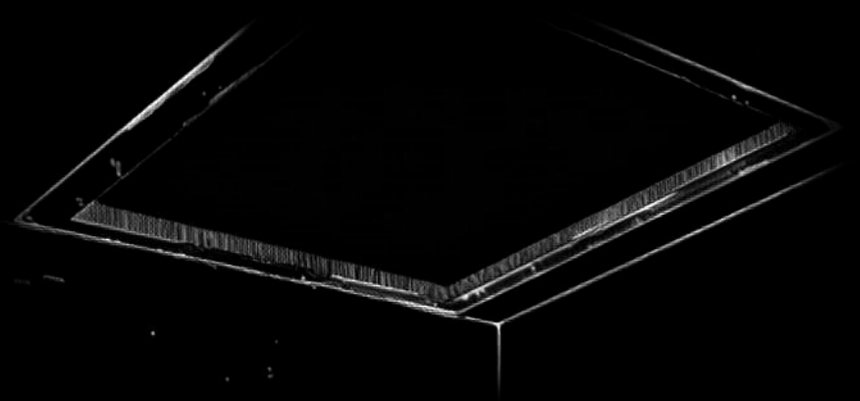
Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вы рассматриваете ручку двери со всех сторон и находите в ней искусно скрытую булавку, с открытой, смазанной каким-то веществом иглой. Вы аккуратно вынимаете ее портняжными ножницами и кладете в сторону.

Открыть дверь.





Вы подходите к углу помещения. Над вами, в потолке, люк. Рядом висит что-то вроде свернутой в рулон веревочной лестницы.

- Попробовать дотянуться до рулона лопатой.
- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к двери.



Вы набираете номер службы спасения. Случайно нажимаете на сброс.

- Позвонить на номер службы спасения еще раз.
- Вернуться к списку номеров.



Осмотрев место загрязнения на холсте, вы обнаруживаете пустоту за ним. Повернув раму, нажатием на холст, вы открываете секретную полость в подрамнике.

Тут лежит конверт из под небольшой пластинки. Но, самой пластинки внутри и нигде рядом нет.

Вы никогда не слышали о такой музыке. Возможно, стоит спросить у продавца в музыкальном магазине.

Вернуться за стол.

Открыто достижение «Искусствовед» (24/40)!
Посмотреть и записать

Вы понемногу, плавно ссыпаете землю вдоль своего тела в освободившуюся часть гроба. Чувствуете, как ваши карманы и обувь наполняются ею.

- Сделать резкий рывок вверх.
- Прессовать землю ногами.



Вы набираете еще один случайный номер.

– Здравствуйте. Я вас слушаю.

– Пожалуйста, помогите! Меня закопали в гробу, я не знаю где я! Я ранен, истекаю кровью! Позвоните в полицию, пусть они отследят...

Бросили трубку.

- Набрать еще раз этот же номер.
- Попробовать набрать еще один случайный номер.
- Вернуться к списку номеров.

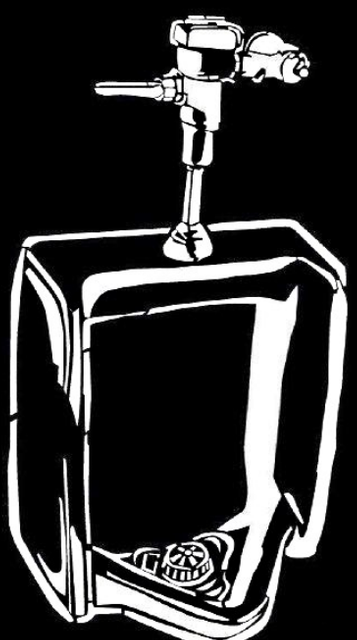


Вытряхнув землю из левого кармана вы находите в нем свой телефон и освещаете им небольшое мрачное помещение вроде склепа. Оказывается, что вы сидите на куче земли в открытой бетонной яме-саркофаге.



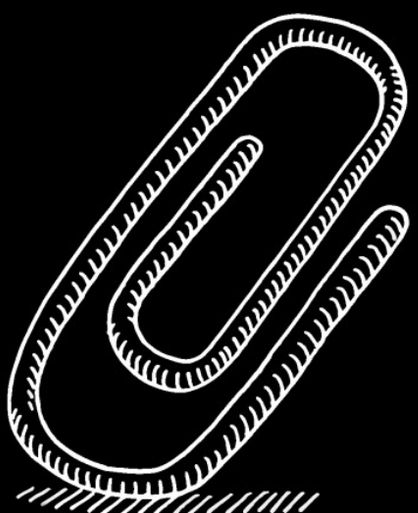
Кроме того, обшарив правый карман, вы находите в нем коробок спичек, которые вам удалось сберечь в гробу.

Осмотреть помещение подробнее.



Вы стоите у писсуара в мужском туалете бара «Анх» и застегиваете ширинку. Кажется, к вам возвращаются воспоминания о прошлых событиях.

- Посмотреть на стену перед собой.
- Посмотреть в писсуар.



Погружаетесь в воспоминания, рассматривая замок на портфеле. Когда-то, в своем детстве, вы вскрывали подобные замки в отцовском письменном столе с помощью простой скрепки. Если тогда вы делали это ради конфет, то сейчас стоит попробовать сделать это ради спасения жизни.

Вы достаете скрепку, снятую с найденных в печи бумаг, из кармана и разгибаете ее в проволоку с удобной ручкой-петлей. Отмычка готова.

Дальше.



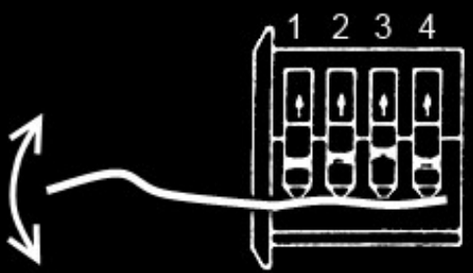
Вы смотрите на свои ботинки. Все что может на них быть металлического — это эглеты на шнурках. Но они, наверняка, слишком толстые и короткие. Да и дотянуться до них, в вашем положении, очень трудно и опасно — рана на ноге может открыться в полную силу.

- Посмотреть на пряжку ремня на ноге.
- Тщательно исследовать пространство гроба.



Вы нажимаете 0. Идут бесконечные длинные гудки.

- Сбросить и перезвонить заново по последнему номеру.
- Положить трубку и вернуться к списку номеров.



Из-за ваших неумелых действий замок заклинило, отмычка застряла на последнем штифте. Теперь нужно аккуратно вытащить ее.

- Повернуть отмычку влево.
- Повернуть отмычку вправо.

Приносят пиво и закуски.

Вы рассказываете друзьям о том, как некоторое время назад вас бросила девушка, хотя они и так прекрасно об этом знают. Это происшествие и смерть отца в придачу, вывело вас из душевного равновесия, начались проблемы на работе. И тогда начальник посоветовал обратиться к хорошему психотерапевту.



- Рассказать о психотерапевте.
- Рассказать о ссоре с бывшей .



Вы втыкаете проволоку в левое парное отверстие. Экран гаснет. Кажется, своими неумелыми действиями, вы закоротили какую-то цепь и микросхемы сгорели. Ваши шансы на спасение обнулились.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы принимаете вызов.

— Наконец-то я дозвонился до вас. Не тратьте время на объяснения причин того, что вы были вне сети. Сейчас вы должны внимательно осмотреть все, что вокруг вас и найти или вспомнить что-нибудь, что поможет нам точнее определить ваше местонахождение. Потому, что в районе, в котором мы запеленговали сигнал от вашего телефона, нет кладбищ.

— Хорошо, я посмотрю!

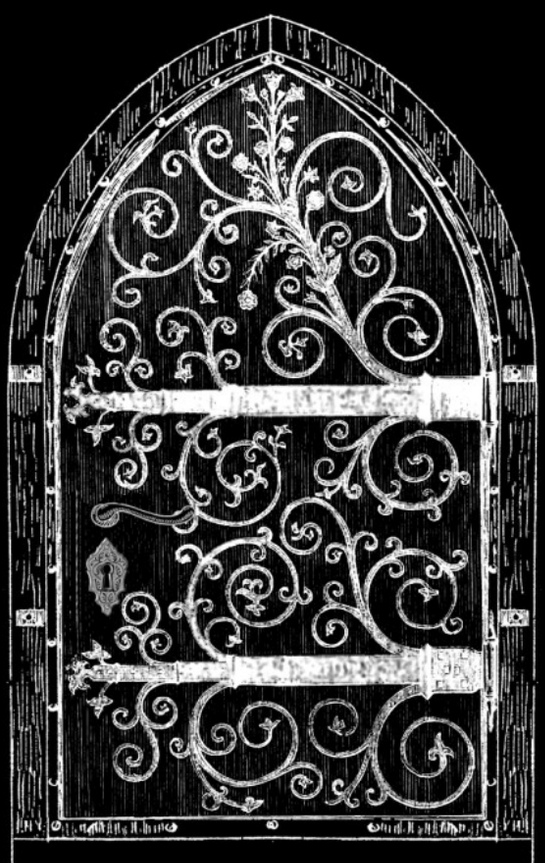
- Рассказать о полустертом клейме под обивкой на крышке гроба.
- Рассказать об анхе.

– Да мне как-то пофиг ты или не ты. Ты рядом встал, байк упал. Сотку должен отдать! Так, что? Платишь деньгами или мордой?

– Хорошо, я оплачу.

– Это ты сейчас своей мордой ответишь, если не отвалишь от меня!





Вы подходите к большой старой двери. Похоже, она сделана из очень крепкого дуба и усилена чугунной рамкой с растительными мотивами. Сломать такую дверь будет очень непросто, даже имея пожарный топор.

На двери расположена замочная скважина под ключ большого размера и дверная ручка.

- Посмотреть в скважину.
- Подергать за ручку и покричать.
- Вернуться к печке.

Вы вводите вторую цифру из четырех:



- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Вы сидите за столом. Рядом горит свеча. На столе стоит бюстик античной богини и шесть книжек. Причем, одно издание двухтомное.

- Посмотреть книгу в старинном переплете.
- Посмотреть самую большую и толстую книгу.
- Посмотреть книгу с надписью «Психиатрия».
- Посмотреть книгу с изображением анха.
- Посмотреть двухтомник.

- Подойти к хламу в углу.



Поменяв SIM-карту в своем телефоне на найденную, вы перезагружаете телефон и он, к счастью, включается без PIN-кода!

- Позвонить в службу спасения.
- Зайти в соцсеть и написать сообщение о помощи.

Вы сидите на земле, в абсолютной тьме! Что за кошмар?! Кажется это не улица, а какое-то помещение. Нужно осветить его и понять где вы находитесь.

- Поискать источники света в левом кармане.
- Поискать в правом кармане.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





Вы сидите за столом. Рядом горит свеча. На столе стоит бюстик античной богини и шесть книжек. Причем, одно издание двухтомное.

- Посмотреть книгу в старинном переплете.
- Посмотреть самую большую и толстую книгу.
- Посмотреть книгу с надписью «Психиатрия».
- Посмотреть книгу с изображением анха.
- Посмотреть двухтомник.

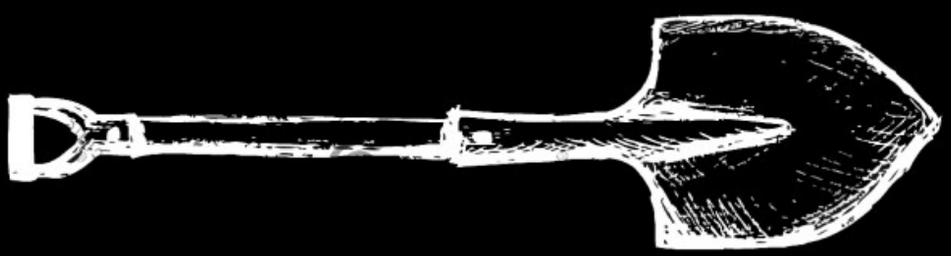
- Посмотреть на маску.



В углу помещения валяется всякий пыльный хлам, состоящий, в основном из пустых деревянных рам для картин и их обломков.

Впрочем, в одну из рам вставлен подрамник с натянутым холстом. На картине изображена кто-то вроде танцовщицы, исполняющей эротический танец.

- Сесть за стол.
- Посмотреть на маску на стене.



Вы подходите в надземному основанию саркофага с землей, из которого выбрались и при свете свечи находите за его бортиком лопату со следами свежей земли. Тут же валяются погрузочно-багажные ремни и садовые женские перчатки. Вы забираете лопату.

- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.
- Подойти к двери.



В углу помещения валяется всякий пыльный хлам, состоящий, в основном из пустых деревянных рам для картин и их обломков.

Впрочем, в одну из рам вставлен подрамник с натянутым холстом. На картине была изображена кто-то вроде танцовщицы, исполняющей эротический танец.

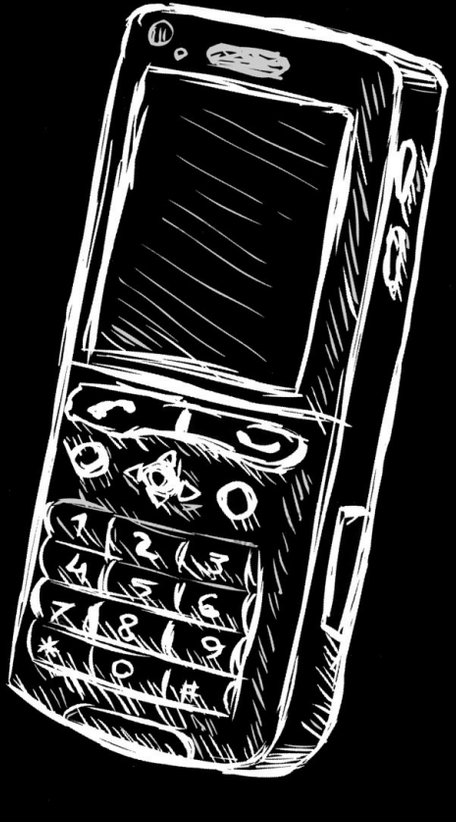
Глядя на эту картину, вы вспоминаете один фильм, в котором искусствоведы проверяли подлинность полотен с помощью ультрафиолета. У вас в кармане лежит такая лампа, а перед вами картина. Почему бы не развлечься?)

- Сесть за стол.
- Включить УФ-лампу.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вопрос второй.

Когда в продаже появились первые мобильные радиотелефоны?

- В 1960-х
- В 1970-х
- В 1980-х
- В 1990-х
- В 2000-х



Попробовав разорвать портфель грубой силой вы убеждаетесь, что это невозможно сделать в вашем ослабленном положении. Он слишком прочен.

Подумать как можно открыть замок.

Вы прошли игру до концовки «Ифрит».

Но у нее есть и другие варианты развития событий.

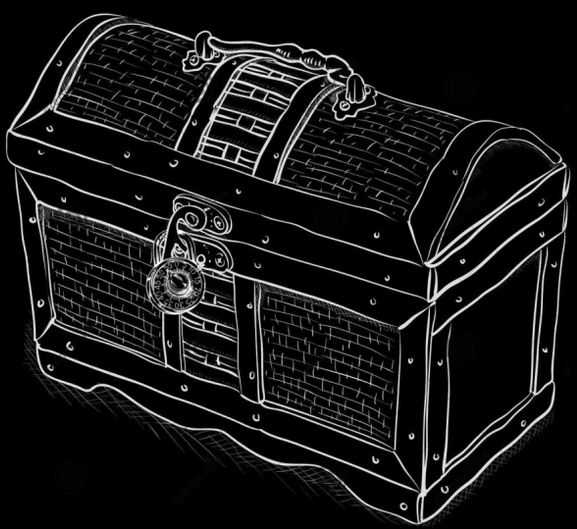
Начать игру заново.



* Пока дышу, надеюсь.

Открыто достижение «Воскрешение» (13/40)!

Посмотреть и записать



Старый сундук, окованный железом.

Сундук заперт на современный кодовый замок с дисковым набирателем. Замок похоже заржавел от местной влажности. Нужно смазать его прежде чем открывать или сбить каким-нибудь сильным инструментом.

- Подойти ко второму саркофагу.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Посмотреть на люк в потолке.
- Подойти к запертой двери.



Похоже, такого номера не существует. Вы набираете номер повторно:

- 342-15-2011-00
- 142-18-2011-00
- 642-15-2011-00
- 442-14-2011-00
- 742-15-2011-000
- 342-18-2011-000
- 442-15-2011-000
- 442-11-2011-000
- 942-15-2011-0000
- 42-19-2011-0000
- 742-15-2011-0000
- 842-19-2011-0000

Вы прошли игру до концовки «Клеопатра».
Но у нее есть и другие варианты развития событий.
Начать игру заново.



* Влюбленные — безумцы

Открыто достижение «Холодное блюдо» (15/40)!
Посмотреть и записать

Это старый, атмосферный бар. Играет какая-то приятная bossa nova, вроде «Garota de Ipanema», пахнет пивом и чесночными гренками. Ваши друзья увидели вас и подняли руки, привлекая внимание.

– Привет, дружище, присаживайся, давно не виделись. Как сам?

– Да, так себе.

– Оно и видно. Слушай а почему здесь?

– Название понравилось.

– Серьезно?

– Да, Анх — символ вечной жизни и возрождения, чего мне сейчас так не хватает. [При этих словах друзья переглядываются.] Шучу, конечно. В городе все забито в это время, Хеллоуин, мать его. Вот выбрал первый попавшийся бар за городом, по алфавиту, в справочнике. Что, не нравится?

– Да нет, все неплохо. Сейчас и пиво с закусками принесут, а ты пока давай, рассказывай. Ты как, держишься вообще?



- Разговор о бывшей.
- Разговор об отце.



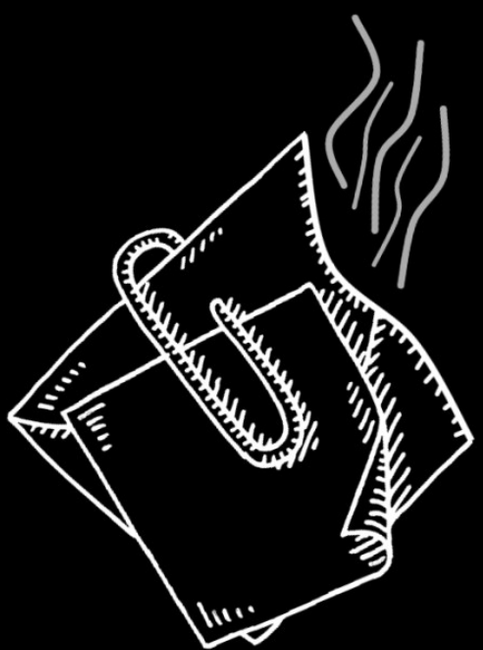
Опустившись на колено, вы заглядываете в замочную скважину. За ней темно, запах улицы и сырой осенней листвы.

- Дернуть за ручку двери.
- Постучать в дверь и покричать.
- Посмотреть на предмет за саркофагом.



С брезгливостью вы обыскиваете карманы куртки и джинсов трупа. Ничего. Вдруг вы замечаете, большой медный ключ, затейливой формы под рукой покойного и забираете его. Нужно немедленно уходить отсюда!

- Выбираться на поверхность.
- Осмотреть яму тщательнее.



Открыв скрипучую дверцу печи, при свете телефона вы видите там кучу золы и какие-то не догоревшие бумаги, которые оказываются третью конверта с остатками письма и прикрепленной большой скрепкой, бумажкой с надписью: «Отдать получателю лично в руки».

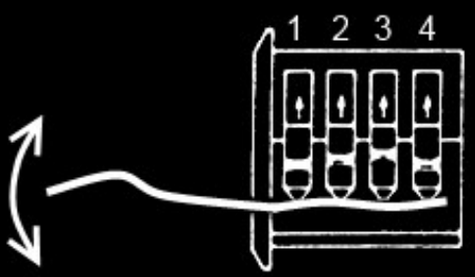
Вы снимаете скрепку и убираете ее в карман — вдруг пригодится.

- Растопить печь, использовав эти бумажки как растопку.
- Прочесть останки письма.



Вы стоите перед большой окованной дверью. Она хорошо освещена горящей рядом свечой. Видно, что не смотря на свой почтенный возраст, она невероятно крепкая и ее не сломать даже пожарным топором. Тут, однозначно, нужен ключ. Похоже, за этой дверью вас ждет свобода.

- Посмотреть в замочную скважину.
- Дернуть за дверную ручку.
- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.

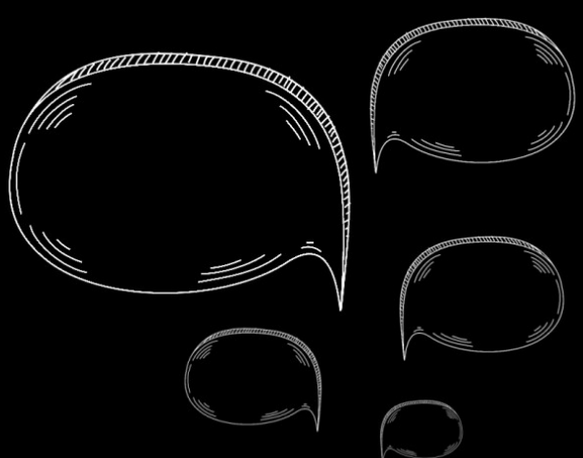


Разломив скрепку на две части, вы вводите одну из них, согнутую волнистой линией отмычку, в замочную скважину и, нащупав первый блокирующий штифт барабана,

- приподнимаете его , до упора.
- приподнимаете его вверх.
- приподнимаете его немного вверх.
- оставляете его в исходном положении.

К сожалению, вы ответили неправильно на этот вопрос.

Попробуем еще раз?



Проходит еще немного времени. Ваши друзья начинают писать комментарии.

«Лучшая шутка, чувак)))»,

«Напиши, как проспишься с похмелья, лол»,

«Надеюсь, ты там с пивом и девицами заперт? А то неинтересный Хэллоуин какой-то :-) ».

Едва вы успели прочесть это, ваш телефон выключается.

Отчаяние охватывает вас.



По странному стечению обстоятельств телефоны обоих ваших друзей «выключены или находятся за пределами зоны действия телефонной сети».

Вернуться к списку номеров.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.

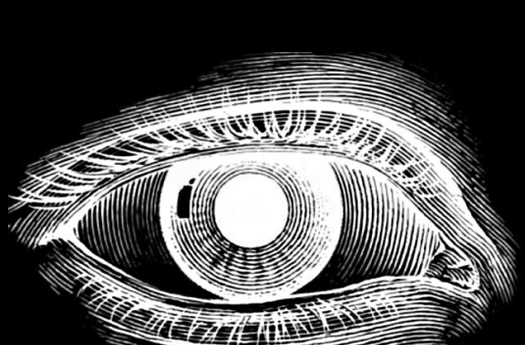


IDDQD



Тьма. Кругом одна сплошная, первородная тьма. Альфа и омега бытия. Начало и конец всего сущего. «Да будет свет!» — Первое, что сказал творец, создавая свой мир, подразумевая, что в темноте трудно жить и творить. А наши первобытные предки, всматриваясь в ночную тьму, видели в ее абстрактной неизвестности очертания своих, вполне конкретных, страхов.

Вы открываете глаза, но ничего не видите. Более того, вы ничего не слышите. НИЧЕГО. Все что вы чувствуете, это то, что вы лежите на чем-то умерено твердом. А еще, вам немного холодно. И вокруг вас не так уж много пространства. Может быть вы в пещере? Или умерли?! Но вы мыслите и немного чувствуете, например, то, что ваши руки сложены вместе. Вы щипаете себя за руку, но ничего не происходит. Ваша голова немного болит, а конечности затекли.



Попробовать потянуться.



Проверив правый карман вы находите в нем коробок спичек, которые вам удалось сберечь в гробу. В левом кармане не было ничего кроме земли.

Вы зажигаете одну спичку и понимаете, что определенно находитесь в помещении вроде склепа — сидите на куче земли в открытой бетонной яме-саркофаге.

Осмотреть помещение подробнее.



Опустившись на колено, вы заглядываете в замочную скважину. В ней только тьма и холод сквозняка. Похоже, на улице очень холодно.

- Вернуться к печке.
- Подергать за ручку и стучать в дверь.



Вопрос третий.

Задача: Блокнот и карандаш вместе стоят 11 копеек. Блокнот дороже карандаша на 10 копеек. Сколько стоит карандаш?

- Копейку
- Полторы копейки
- Две копейки
- Полкопейки
- Пять копеек



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.

Вы открываете введение учебника по психиатрии.

«

Введение

Традиционное определение психиатрии как учения о распознавании и лечении психических болезней содержит самые существенные признаки этой медицинской дисциплины. Первая часть определения — распознавание — включает не только диагностику, но и исследование этиологии, патогенеза, течения и исхода психических болезней; вторая часть — лечение, — помимо собственно терапии, включает организацию психиатрической помощи, профилактику и социальные проблемы психиатрии.

Понятие «психические болезни» не исчерпывается психозами. «Психозами» обозначаются лишь выраженные формы психических нарушений, т. е. такие патологические состояния психической деятельности, при которых психические реакции грубо противоречат реальным отношениям (И. П. Павлов), что и обнаруживается в расстройстве отражения реального мира и дезорганизации поведения. К психическим болезням в широком понимании, помимо психозов, относятся и более легкие расстройства психики, не сопровождающиеся выраженным нарушением отражения реального мира и существенным изменением поведения.

Они включают неврозы, психопатии, умственное недоразвитие и не достигающие степени психоза психические нарушения различного генеза, например, обусловленные органическими заболеваниями головного мозга, соматогениями, интоксикациями и т. п. С. С. Корсаков в свое время писал, что психиатрия представляет собой учение о душевных расстройствах вообще, а не только о выраженных психозах.

Психиатрия подразделяется на общую психиатрию (общую психопатологию), исследующую основные, свойственные многим психическим болезням закономерности проявления и развития патологии психической деятельности, общие вопросы этиологии и патогенеза, природу психопатологических процессов, их причины, принципы классификации, проблемы восстановления, методы исследования, и частную психиатрию, исследующую соответствующие вопросы при отдельных психических заболеваниях.

Основным методом познания психических болезней остается метод клинико-описательный, исследующий в единстве статику и динамику психических расстройств. А. Б. Ганнушкин (1924) отстаивал следующие принципы изучения психических болезней: во-первых, изучение всех заболеваний под одним и тем же углом зрения, одними и теми же клиническими приемами; во-вторых, исследование личности больных в целом. В этом случае он имел в виду не только изучение больных в их взаимоотношении с окружающей средой, но и выявление соматических корреляций психических расстройств;

Можно листать

в-третьих, познание больных не только в пределах болезни, но и на протяжении всей их жизни. Перечисленные положения П. Б. Ганнушкина нужно дополнить четвертым принципом — генетическим, в соответствии с которым необходимо изучение родственников больных [Юдин Т.И., 1922].

Положение П. Б. Ганнушкина об обязательном исследовании соматических корреляций психических расстройств осуществляется в настоящее время на всех уровнях жизнедеятельности организма, вплоть до молекулярного. Совершенно очевидно, что молекулярные и субклеточные изменения не входят непосредственно в те или иные клинические проявления болезни, так же как ни один из факторов окружающей среды не действует прямо на ту или иную молекулярную внутриклеточную реакцию, а только на организм в целом и его регуляторные механизмы [Саркисов Д.С., 1977]

Центральная роль среди регуляторных механизмов принадлежит нервной системе как ведущей системе, с помощью которой осуществляется функциональная связь всех частей организма и последнего с окружающей средой. Патофизиологической основой психических заболеваний следует считать прежде всего расстройства функций ЦНС — нарушение основных процессов высшей нервной деятельности (по И. П. Павлову), ослабление эпикритической ее функции с преобладанием протопатической [Аствацатуров И.И., 1936; Conrad K., 1958].

Можно листать

Этиология большинства психических болезней остается в значительной мере неизвестной. Неясно соотношение в происхождении большинства психических болезней наследственности, внутренне обусловленных особенностей организма и вредностей окружающей среды, иначе говоря, эндогенных и экзогенных факторов. Патогенез психозов также исследован лишь в общем виде. Изучены основные закономерности грубой органической патологии головного мозга, воздействие инфекций и интоксикаций, влияние психогенных факторов. Накоплены существенные данные о роли наследственности и конституции в возникновении психических заболеваний.

В исследованиях последних десятилетий находит отражение и обоснование представления двух соперничающих со времен Древней Греции медицинских школ (направлений). Одна из них — книдская школа — свою концепцию патологии развивала на основе учения Платона об универсалиях. Другая, с острова Кос, была создана Гиппократом под влиянием воззрений Аристотеля. Книдская школа, следуя Платону и стремясь к постижению универсалий в медицине, направляла свои усилия на классификацию и наименование болезней. Основой школы Гиппократа было всестороннее, тщательное исследование разнообразных проявлений болезни, ее естественного развития у отдельных больных. Гиппократ и его школа больше заботились о прогнозе, чем о диагнозе болезни.



Понимание патологии названными школами было взаимоисключающим: Платон или Гиппократ, Книд или Кос, онтологическое или биографическое, реалистическое или номиналистическое, рациональное или эмпирическое, конвенциональное или натуралистическое; в конечном счете болезнь одинаково противопоставляли больному.

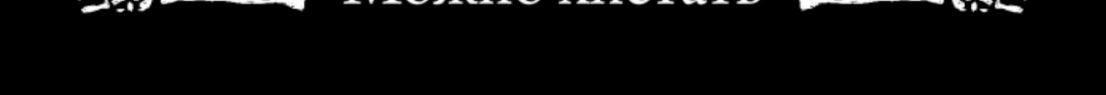
Тем не менее противопоставление этих двух направлений в медицине относительно. Тщательное изучение Гиппократом всех особенностей проявления и течения болезней у отдельных больных не исключало, а неизбежно приводило к выделению некоторых заболеваний. «Он знал уже меланхолию и манию, сумасшествие после острых лихорадочных болезней, после падучей и родовых процессов, ему были известны также запойный бред и истерия, а из отдельных симптомов — предсердечная тоска и слуховые галлюцинации. От его взора не ускользнуло значение психопатического темперамента, которое не есть настоящее помешательство». Выделение некоторых болезней Гиппократом было эмпирическим, описательным, а представителями книдской школы — умозрительным. Известные врачи древнего мира Асклепиад, Цельс, Аретей, Аврелий были последователями Гиппократа и так же, как и он, эмпириками.

После длительного застоя в Средние века в период Возрождения начинается новый этап развития психиатрии. Сначала он проходил под знаком книдской школы — систематики психических болезней.

Во второй половине XVI в. F. Platter (1536—1614), психиатр эпохи Возрождения, создал первую в истории психиатрии классификацию психозов, состоящую из 23 видов психических болезней, размещенных в 4 классах. Причины помешательства F. Platter подразделял на внешние и внутренние. Он проявлял интерес к состояниям, пограничным с психозами, относимым теперь к малой психиатрии. В первой половине XVII в. P. Zacchia (1584—1659) предложил свою классификацию психических болезней, включающую 3 класса, 15 видов и 14 разновидностей. Он был одним из основателей судебной медицины, включая судебную психиатрию. В том же веке T. Sydenham (1624—1689), блестяще применявший гиппократовский метод в практике, в теории следовал книдской школе, стремясь создать классификацию болезней, подобную «Естественной систематике» K. Linnaeus (1758). Он утверждал, что одинаковые болезни протекают с одними и теми же симптомами у различных личностей — "и у больного Сократа, и у идиота". В 1763 г. F. Boissier de Sauvages составил нозологическую систему, включающую 2400 болезней, подразделенных на классы, порядки, семейства. Психозам он отвел 8-й класс, состоящий из 3 отделов, содержащих 27 видов болезней.
Среди современников F. Boissier de Sauvages был ряд врачей, подробно исследовавших отдельные болезни. Среди них выделялся Willis (1776), описавший клиническую картину прогрессивного паралича. A. Bayle признал Willis своим предшественником. V. Chiarugi (1793) был предшественником H.Neumann, создавшего в 1860 г. учение о едином психозе. W. Cullen (1754) трактовал психические болезни как страдания головного мозга, проявляющиеся в его угнетении или возбуждении.

В конце XVIII — первой половине XIX в. господствовали идеи Гиппократа. М.Я. Мудров утверждал, что «нет болезней, а есть больные». Независимо от него Ph. Pinel (1801) писал, что «число родов помешательства ограничено, но встречающиеся здесь варианты могут увеличиваться до бесконечности». Позднее, в начале XIX в., Autenrieth (1805) уже делает попытку показать развитие психических болезней, отмечая, что те или иные болезненные формы наступают в определенной последовательности, представляя собой звенья одной цепи. Он писал, что болезнь часто начинается с ипохондрии и меланхолии, которые сменяются помешательством и слабоумием; слабоумием кончается большинство случаев бреда. Общие патологи Broussais, Magendie, Muller трактовали болезни преимущественно как количественные, а не качественные отклонения от нормы. Broussais, в частности, иронизировавший по поводу любой попытки описания типичных проявлений и течения болезни, утверждал, что группы симптомов, трактуемые как болезни, представляют собой «метафизическое заблуждение», т. е. отнюдь не присущее, неизменное свойство болезни, а произвольную группировку проявлений патологии. R. Virchow (1857) писал, что болезнь — не независимая самостоятельная сущность, а лишьманифестация жизненного процесса в измененных условиях.

H. Maudsley (1871) и W. Griesinger (1845) сосредоточивали свои усилия на исследовании общих закономерностей развития психического расстройства и его реализации у отдельных больных. В связи с этим H. Maudsley (1871) писал:



«Особенности психической организации или темперамента имеют более важное значение для определения формы помешательства, нежели производящие причины болезни. Лишь в результате далеко зашедшего помешательства, когда производящая творческая деятельность, высшее отправление высокого и здорового. ума, нивелируется, тогда выступают общие признаки помешательства для всех возрастов и различных стран».

E. Esquirol (1837) и другие авторы наряду с углубленными психопатологическими исследованиями пытались систематизировать психические болезни. Создавалась рабочая классификация психических болезней [Schtile G., 1880; Krafft-Ebing R., 1897], разрабатывалась описательная классификация психозов [Корсаков С.С., 1887; Кандинский В.Х., 1890]. Были попытки создать последовательную этиологическую классификацию психической патологии [Morel B., 1852; Magnan V., 1891]. Правда, историк медицины J.M. Guardia (1892) позднее писал по поводу классификации психических болезней: «Но если станем рассматривать результаты нозологических систем, то пример, поданный нозографами, был скорее гибелен, чем полезен, потому что несвоевременное применение в патологии методов классификации, принятых в естественной истории, должно неизбежно привести слабые и самонадеянные умы к стремлению свести знание симптомов и отличительных признаков к пустой игре слов и смешанной номенклатуре».

Можно листать

Положение радикально изменилось после серии открытий Коха и Пастера. Были найдены возбудители ряда инфекционных болезней: тифа, туберкулеза, малярии, холеры, сифилиса и др., что вселяло надежду на открытие причин всех болезней. Это легло в основу нозологической системы психических болезней [Kraepelin E., 1883]. Каждая отдельная болезнь — нозологическая единица — должна отвечать, по E. Kraepelin, следующим требованиям: единая причина, одинаковые проявления, течение, исход и анатомические изменения.

Однако этот «линейный принцип»[Давыдовский И.В., 1962] — одна причина дает одинаковый эффект — не оправдался. Были обнаружены бациллоносители, оставшиеся всю жизнь здоровыми; различные симптомы, течение и исход болезни у разных лиц, зараженных одним и тем же возбудителем, и наоборот, одинаковое проявление патологии, обусловленной разными причинами — так называемая эквифинальность (И.В. Давыдовский). Подчас оказываются гистологически неотличимыми туберкулезные, лепрозные, бруцеллезные, сифилитические гранулемы. "Специфичность удаляется от нас еще дальше, — писал И.В. Давыдовский, — по мере того как мы углубляемся в цитологические детали, в область электронной микроскопии". Пессимизм G. Schule в середине XIX в.: «При всем том прогресс науки идет весьма медленно — до такой степени беспристрастное наблюдение страдает под догматическим ярмом, лежащим на всей нашей науке» — остается актуальным и в наши дни.

Основания для выделения самостоятельных болезней (нозологических единиц) не только в психиатрии, но и в других дисциплинах попрежнему крайне многозначимы. Об этом, в частности, пишет R.E. Kendell (1978) в своей книге, касающейся диагностики в психиатрии: «Proctalgia fugax и Pruritus senilis представляют собой лишь симптомы (по воззрениям книдской школы — болезни). Мигрень и большинство психических заболеваний суть клинические синдромы, констелляция симптомов по T. Sydenham. Митральный стеноз и холецистит выделяются, исходя из патофизиологической основы. Опухоли всех видов систематизируют, руководствуясь гистологическими данными. Туберкулез и сифилис — на основе бактериологических данных. Порфирия — биохимических исследований. Миастения гравис — на основании физиологического расстройства функций; болезнь Дауна — особенностей хромосом. Классификация болезней похожа на старый дом, меблировка которого состоит из новой пластиковой мебели, стекла при сохранении комодов времен Тюдора и кресел викторианской эпохи».

Развитие медицины показало, что причинно-следственные отношения в возникновении, течении и исходе болезней значительно сложнее, чем это представляли себе некоторые основоположники научной психиатрии, в частности E.Kraepelin. Система E.Kraepelin перестала соответствовать не только уровню науки, но и клиническим фактам, которые в нее не укладывались. В классификации психических болезней стали появляться такие понятия, как экзогенные реакции, симптоматические шизофрении, смешанные психозы, патологическое развитие личности, невротическое развитие и т. п.

Разнообразие проявлений, течения и исхода психических болезней позволили A. Hoche (1923) вообще отрицать нозологию E. Kraepelin. A. Hoche писал, что естественная потребность ума в упорядочивании наблюдаемых явлений лежит в основе поиска отдельных болезней, но, к сожалению, подобная субъективная потребность пока не становится реальностью. Достижения в области дифференцировки отдельных нозологических единиц он сравнивал с успехом переливания мутной жидкости из одного сосуда в другой.

Выделение нозологических единиц психических болезней отрицал K. Jaspers (1913, 1923). Он считал, что идея существования нозологических самостоятельных болезней в действительности есть идея в кантовском смысле, суть которой постигнуть невозможно, ибо она лежит в бесконечности, хотя вместе с тем содержит ощутимые результаты в виде эмпирических исследований.

С критикой A. Hoche и K. Jaspers в дальнейшем в значительной мере согласился и сам E. Kraepelin. В 1920 г. в своей статье...

»



Можно листать

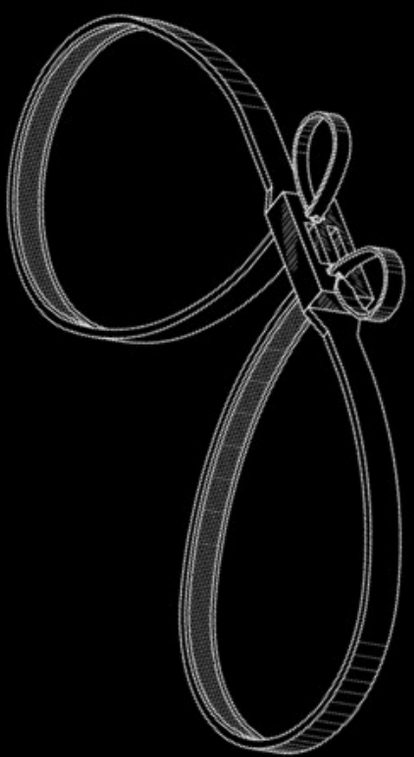
Читать следующую страницу невозможно, ведь остальная часть книги испорчена вырезкой в форме аптечного пузырька. Однако самого пузырька в тайнике нет.

Поискать пузырек под столом в мусорке.



Обойдя все пространство бетонной ямы, вы находите огромную кувалду, весом в десяток килограмм. Рядом с ней виден потрескавшийся и осыпавшийся до арматурной сетки участок бетонной стены. Похоже, этот несчастный, как и вы, до последнего надеялся выбраться отсюда.

- Подняться с кувалдой на поверхность.
- Привязать кувалду за ручку к обрезанной стропе веревочной лестницы и подняться наверх.
- Оставить кувалду в яме и выбраться на поверхность.



Вы пытаетесь разорвать стяжки, разгрызть их зубами, но все безуспешно, они слишком прочны. Вы только поцарапали десны.

- Попробовать еще раз.
- Спокойно полежать и подумать.
- Поискать по карманам что-нибудь.



Вы тщательно обследуете пространство гроба и обнаруживаете несколько не до конца забитых гвоздей в крышке гроба. Вряд ли вам удастся вытащить их даже зубами. Тут нужен специальный инструмент. Да и скорее всего, они не подойдут на роль усиливающей антенны.

Еще, вы находите анх со следами копоти. Это тоже не вариант, конечно. Эврика! Он же кажется был подвешен на...

Искать проволоку.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD



Вы приходите в себя. Да, все реально. Вы в гробу. Теперь нужно немедленно успокоиться и взять себя в руки.

- Искать таблетки в карманах.
- Заорать изо всей силы.



Телефон выключился. К сожалению, вас не успели спасти. Спасатели нашли ваше обескровленное тело, опоздав всего на 30 минут.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Отлично! Вы успешно ответили на все вопросы.

Итак, если вы готовы, то можно

НАЧАТЬ ИГРУ



Оператор бросает трубку. Набрать номер:

- 342-15-2011-00
- 142-18-2011-00
- 642-15-2011-00
- 442-14-2011-00
- 742-15-2011-000
- 342-18-2011-000
- 442-15-2011-000
- 442-11-2011-000
- 942-15-2011-0000
- 42-19-2011-0000
- 742-15-2011-0000
- 842-19-2011-0000



Открыв большую книгу, вы понимаете отчего она была такой тяжелой. Это тайник-сейф, замаскированный под обложкой книги. На дверце сейфа висит миниатюрный, но очень прочный на вид, замочек.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Ввести на первом диске 1.
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0



Вы стучите в окованную дверь и кричите что есть силы. Глухо как в танке. Это бесполезно.

- Дернуть за ручку двери.
- Посмотреть в замочную скважину.
- Посмотреть на предмет за саркофагом.

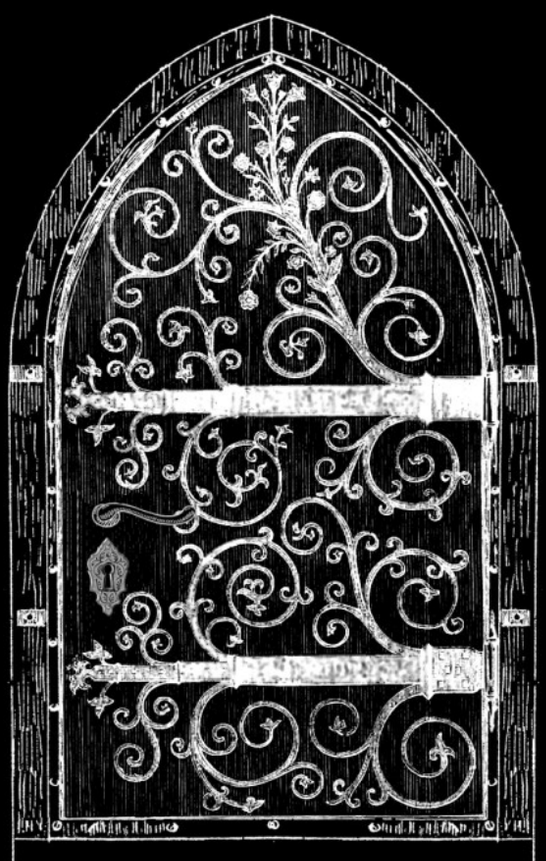


Вы набираете номер службы спасения еще раз:

– Вы позвонили в службу спасения. Пожалуйста ожидайте, вам ответит первый освободившийся оператор.

Играет «Танец маленьких лебедей» из «Лебединого озера» Чайковского.

- Ждать.
- Позвонить на номер службы спасения еще раз.
- Вернуться к списку номеров.



У вас опускаются руки, от страха и отчаяния подкашиваются ноги. Вы не хотите умирать тут! Вы садитесь на пол перед печью и впадаете в прострацию, глядя на затухающий огонь.

Через некоторое время сидения на холодном полу, вам чудится, что кто-то отпирает старую дверь. Точно, вы отчетливо слышите звук скрежетания ключа в замке! За дверью раздаются голоса. Вы прислушиваетесь:

– ...выбрался! Телефон кто оставил?! Надо его кончать было сразу!

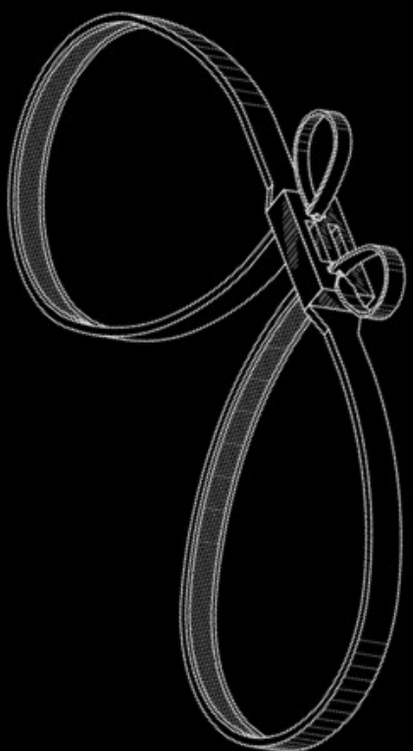
Ваше тело деревенеет от страха, а сердце бьется и дрожит со скоростью часового маятника секундомера.

Приготовиться к драке!



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Понемногу вы успокаиваетесь. Вы верите в то, что у вас появился шанс на спасение. Нужно действовать. Время истекает со скоростью переработки кислорода в углекислый газ в ваших легких.

Вдруг вы замечаете, что ваши запястья связаны, хоть и довольно свободно чем-то вроде пластиковых стяжек. Удивительно, как раньше вы не почувствовали этого. Может быть это из-за стресса или от скованности и потери чувствительности закоченелых рук.

- Осмотреть свои карманы.
- Полежать еще немного и собраться с мыслями.
- Попробовать разорвать стяжки силой или перегрызть их.



– [Молчание]. Я поняла. Это шутка на Хэллоуин. Я внесу ваш номер в черный список и вы не сможете дозвониться нам в ближайший месяц, а мы найдем вас по этому номеру и выпишем штраф. Всего доброго.

– НЕТ! СТОЙТЕ!!

Связь была разорвана.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы осматриваете пространство вокруг и под печью, но не находите ничего пригодного для растопки. Зато замечаете большую, принюхивающуюся крысу! Нет, больше не стоит шариться по темным углам!

Заглянуть в печь.

Открыто достижение «Музофобия» (8/40)!
Посмотреть и записать



Вы открываете дверь. В лицо ударяет порыв свежего ночного воздуха.

Выйти на улицу.



Вопрос первый.

Что такое омерта?

- Винодельческий термин
- Кодекс чести мафии на Сицилии
- Юридический термин
- Вид ремесла
- Оружейный термин



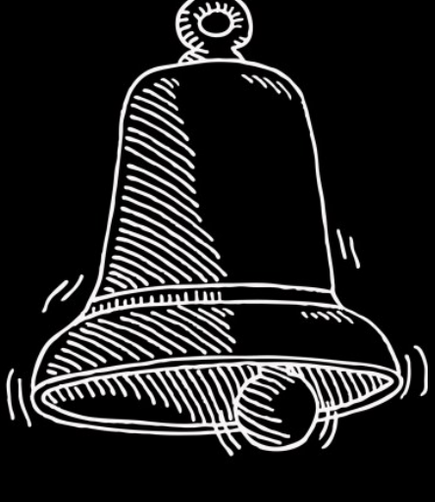
– [Чувствуется, что вы озадачили оператора]. В подобных случаях инструкция предписывает обращаться в Центр противодействия терроризму и захвату заложников. Они уполномочены решать такие проблемы. Вы подтверждаете, факт того, что вас взяли в заложники?

– [Вам хочется проорать много разного оператору, но, подумав, вы сдерживаетесь]. Подтверждаю!

– Тогда запишите номер центра: [шшш]ста сорок два, [помехи]тнадцать, две тысячи одиннадцать, [шшшшш] нуля.

– Стойте, я не понял!

Вы прислушиваетесь. Тишина звенит в пространстве как колокол. Или вам действительно кажется, что звонит церковный колокол? По ком же он звонит? Впрочем, в данных обстоятельствах, это преглупейший вопрос.



- Громко крикнуть.
- Тихо сказать: Помогите!



Вы утрамбовываете землю еще быстрее, перебирая ногами, как в сумасшедшем танце. Пот льется с вас градом, кажется, что сердце вот-вот выскочит из груди. Понемногу вы продвигаетесь вверх, словно идя по земляным ступеням. Земля довольно сухая и рыхлая, потому очень хорошо теряет в объеме, позволяя вам, в то же время, взбираться все выше и выше.

Через несколько минут вы чувствуете запах свежего воздуха, а ваша макушка ощущает пустоту и прохладу. Вы выбираетесь на поверхность земли!

Дальше.

Открыто достижение «Эскейпология» (7/40)!
Посмотреть и записать



С этого момента вы «вселяетесь» в героя игры, а все события будут описываться с точки зрения автора, наблюдающей за вами.

Бар назывался «Анх», и по слухам, в нем обосновались какие-то чудаки, исповедующие эзотерические учения. Вы посмотрели в зеркало заднего вида, с раздражением отметив дергающийся в нервном тике глаз и стали задом маневрировать, подкатываясь к свободному паковочному месту.

Вдруг, рядом стоящий мотоцикл с грохотом упал на бок, хотя вы совершенно точно его не задевали. Вы вышли из машины. А вот и хозяин этого «железного коня», здоровый пьяный байкер в куртке-косухе, подходит со стороны бара:

– Слыш, мужик, ты зря это сделал. Смотри, хром поцарапал, надо возместить.

– Это не я уронил ваш байк. Он упал сам по себе, когда я подъехал.

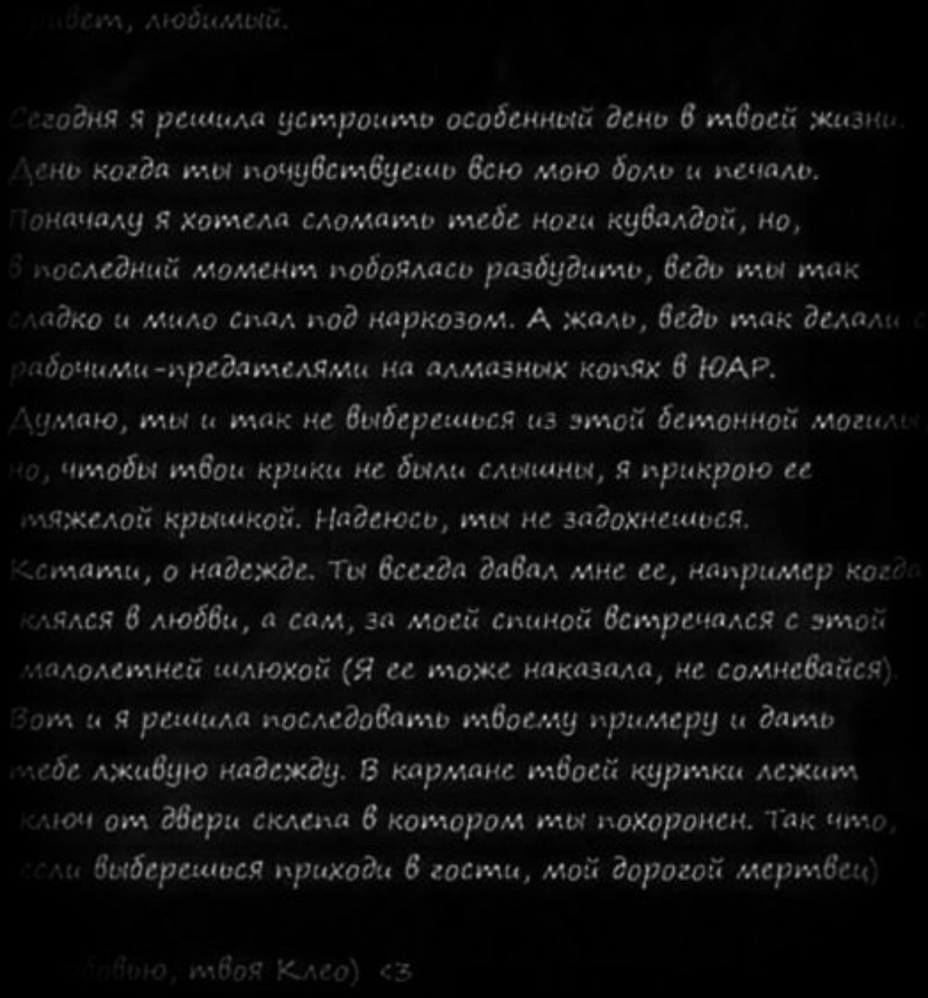
– [Вы чувствуете сильное нервное раздражение.] Ты мне не дерзи тут! Твой драндулет грохнулся уже после того, как я припарковался, понял?!



Вы заглядываете под стол. Там стоит корзина для бумаг и прочего канцелярского мусора. Из корзины торчит кусочек витиеватой чугунной рамки, взяв за которую вы достаете всю рамку с небольшой гравюрой внутри. Впрочем зачем вам она? Вы кладете предмет обратно в корзину.

Посмотреть на книги на столе.

Вы берете из рук мертвеца бумагу и читаете ее при свете свечи:


Привет, любимый.

Сегодня я решила устроить особенный день в твоей жизни.
День когда ты почувствуешь всю мою боль и печаль.
Поначалу я хотела сломать тебе ноги кувалдой, но,
в последний момент побоялась разбудить, ведь ты так
сладко и мило спал под наркозом. А жаль, ведь так делали с
рабочими-предателями на алмазных копях в ЮАР.
Думаю, ты и так не выберешься из этой бетонной могилы
но, чтобы твои крики не были слышны, я прикрою ее
тяжелой крышкой. Надеюсь, ты не задохнешься.
Кстати, о надежде. Ты всегда давал мне ее, например когда
клялся в любви, а сам, за моей спиной встречался с этой
малолетней шлюхой (Я ее тоже наказала, не сомневайся).
Вот и я решила последовать твоему примеру и дать
тебе лживую надежду. В кармане твоей куртки лежит
ключ от двери склепа в котором ты похоронен. Так что,
если выберешься приходи в гости, мой дорогой мертвец)

С любовью, твоя Клео) <3

Клео! Клео! Ваша бывшая девушка — опасная психопатка. Надо срочно выбираться отсюда и бежать в полицию!

Искать ключ в одежде мертвеца.



Вы начинаете взбираться по лестнице, удерживая огромную кувалду в руках. Когда вы уже почти поднялись, она вдруг начинает выскальзывать из ваших рук. Пытаясь удержать ее, сильнее прижав к себе, вы делаете неловкое движение и падаете спиной на бетонный пол ямы. Кувалда, прилетевшая следом в ваше лицо, ставит точку в нашей печальной истории.

Игра окончена.
Начать игру заново.

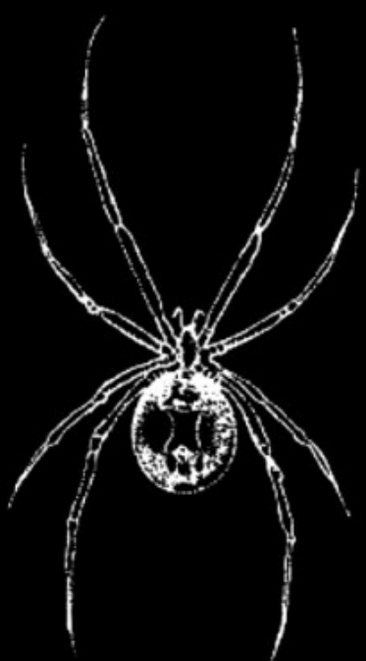
Открыто достижение «Техника безопасности» (3/40)!
Посмотреть и записать



Вокруг очень темно, а у вас совсем немного спичек.

Краем уха вы слышите под потолком какой-то очень тихий механический шум, вроде жужжания миниатюрного сервомоторчика. Наверное, показалось.

- Исследовать пространство на ощупь.
- Зажечь спичку и исследовать пространство вокруг.

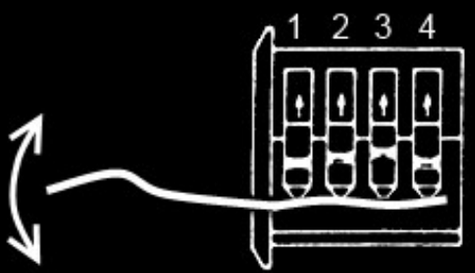


Вы выходите из ворот заброшенного кладбища и останавливаете машину, садитесь и говорите таксисту:

– В ближайшее отделение полиции.

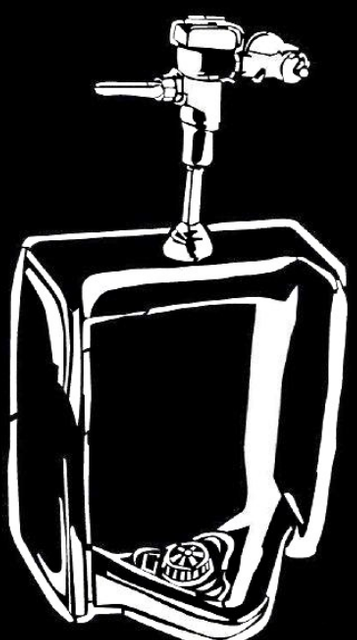
Кому-то теперь придется ответить за свои поступки. — Думаете вы, перечитывая мстительную записку.

Дальше.



Вы поворачиваете отмычку немного вправо и тихонько тянете на себя — кажется, понемногу поддается.

- Повернуть отмычку влево и вытащить ее.
- Повернуть отмычку вправо и вытащить ее.



Вы смотрите в писсуар и видите, среди ароматических шариков, в нем какой-то небольшой блестящий предмет.

- Достать предмет из писсуара.
- Ничего не делать.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





Вопрос первый.

Какой горной системы не существует на планете Земля ?

- Апеннины
- Урал
- Рук
- Альпы
- Юра
- Кордильеры
- Карпаты



Вопрос второй.

Кто был последним президентом СССР?

- Черненко
- Чазов
- Андропов
- Горбачев
- Хазбулатов
- Рыжков
- Ельцин
- В СССР не было президента

Закрыв глаза, вы аккуратно поднимаетесь на колени, а затем, раздвигая спиной доски, медленно встаете с колен. На вашу согнутую спину обрушивается огромная аморфная масса, кажется, что спина сейчас треснет. Вы с трудом разгибаетесь, удерживая руки перед лицом и грудью.

- Сделать рывок и быстро разогнуться.
- Плавно ссыпать землю вдоль тела...

Официант приносит пиво и закуски.

Вы рассказываете друзьям о том, как из-за смерти отца, который всегда был для вас лучшим другом, у вас развился навязчивый страх смерти. И как вы бегали по разным врачам, подозревая у себя все болезни, от рака и рассеянного склероза, до пороков сердца.

И однажды, один хромой врач-эрудит посмеялся над вами и дал визитку психотерапевта, сказав, что она избавит вас от всех проблем.



- Рассказать о психотерапевте.
- Похоже, друзья приготовили подарок для вас и им не терпится его подарить.



Вы вспоминаете, как однажды, один знакомый прислал вам ссылку на видео, в котором рассказывалось, как с помощью самодельной внешней антенны можно усилить сигнал телефона. Для начала вам нужно что-нибудь узкое и металлическое вроде скрепки или проволочки.



- Посмотреть на пряжку ремня на ноге.
- Посмотреть на ботинки.
- Тщательно исследовать пространство гроба.



– У вас на ноге ра[шшшш]...

– К сожалению радиосвязь была прервана. Надеемся на ваше понимание.

– НЕТ!!!

Индикатор сигнала сети показывает отсутствие сигнала.



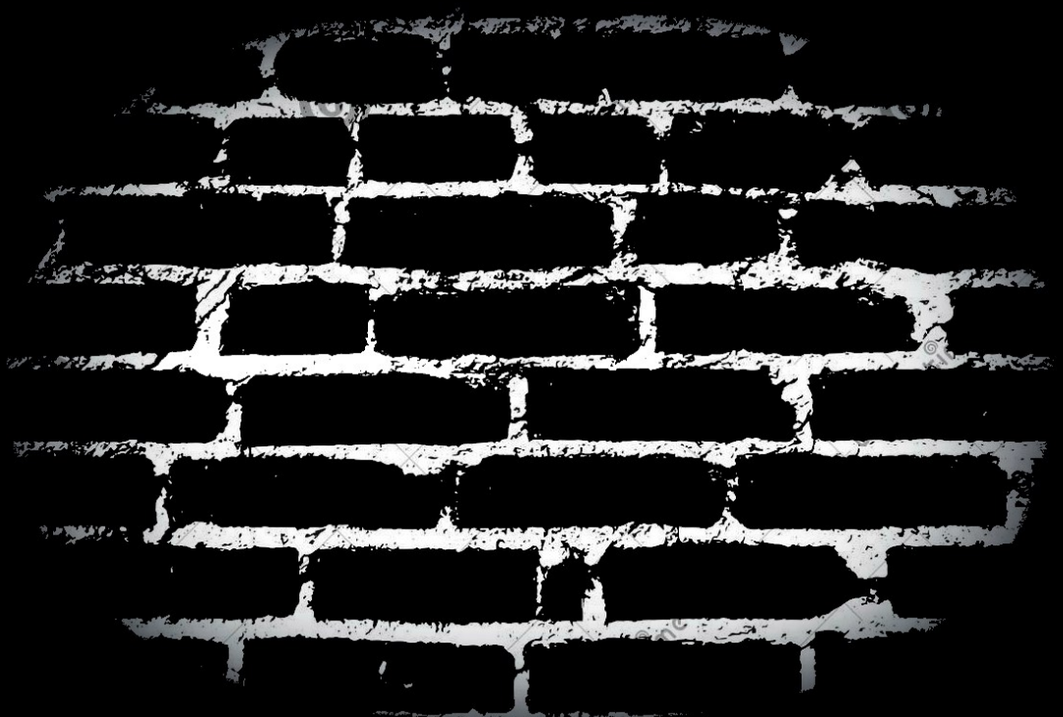
- Ничего не делать. Просто ждать.
- Попробовать поменять положение телефона в гробу.
- Попытаться перезвонить на номер Центра.



Вопрос первый.

Что значит Далай-Лама?

- Порода животного
- Сорт растения
- Знаменитая личность в истории буддизма
- Духовный титул
- Правитель Бирмы



Вы идете вдоль стены налево и наталкиваетесь на глухую стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания.

- Утеплиться в земле.
- Пойти вглубь помещения, во тьму.

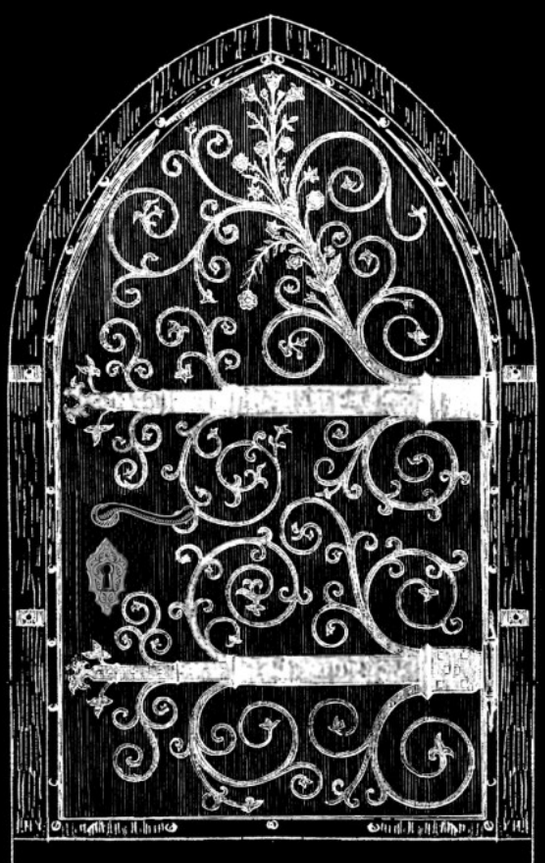


Вы перезваниваете еще раз, трубку снимают и вы слышите голос своей бывшей:

– Не звони больше сюда, жалкий ушлепок. Мне плевать, если ты там нажрался и теперь на жалость давишь! В ГРОБУ Я ТЕБЯ ВИДЕЛА!! ТЕБЯ БОЛЬШЕ НЕТ ДЛЯ МЕНЯ!!! — Бросает трубку.

У вас пересыхает в горле и становится трудно дышать.

- Перезвонить еще раз!
- Вернуться к списку номеров.



Вы дергаете за дверную ручку — она не подается. Дверь определенно заперта.

Вы стучите в нее и кричите несколько минут, но, похоже, никто вас не слышит.

- Посмотреть в скважину.
- Вернуться к печке.



Вы ввели вторую цифру кода. Теперь нужно ввести третью.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0



Вы выпиваете содержимое пузырька. По вкусу как вишневый сок. Вдруг вам становится плохо, темнеет в глазах.

Вы выпадаете из реальности, теряя сознание.

Дальше.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Эта история началась в неназванном месте, в неизвестном году, поздним октябрьским вечером, когда уставший молодой человек, слушая грустный, как улыбка покойника, джаз, ехал по личному делу в один загородный бар. Вечерний пригород красиво светился всеми оттенками желтого и красного. Золото листвы в свете натриевых ламп фонарей лучилось нежным алчным светом, а красные стоп-сигналы сотен машин на трассе рассыпались как рубины по черному бархату темноты.

Но наш герой не замечал этого великолепия, он был печален и задумчив. А печалиться было отчего. На днях ему исполнилось тридцать три года, а он еще ничего не достиг. Не построил блестящей карьеры, не разбогател, не развил ценных талантов и у него не было красавицы жены. Отец, с которым они были очень дружны, умер от рака три месяца назад. В довершение всего, женщина с которой он встречался на протяжении последнего года бросила его. Он сам был виноват в этом и чувствовал как вина душит его. Но вот, вдали показался съезд к бару.

Заехать на стоянку перед баром

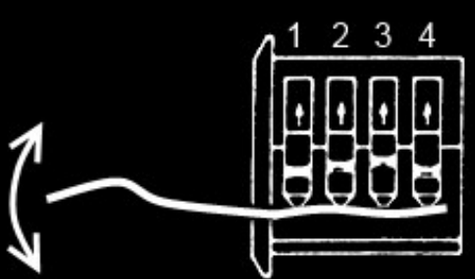


Через некоторое время ожидания, появляется устойчивый сотовый сигнал в половину мощности.

Раздается звонок телефона с неизвестного номера.

Ответить.





Поджав второй частью скрепки, согнутой в форме острой петли, барабан, вы зафиксировали конический штифт в разомкнутом с барабаном положении. Теперь вы нащупываете четвертый блокирующий штифт барабана и

- приподнимаете его , до упора.
- приподнимаете его вверх.
- приподнимаете его немного вверх.
- оставляете его в исходном положении.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



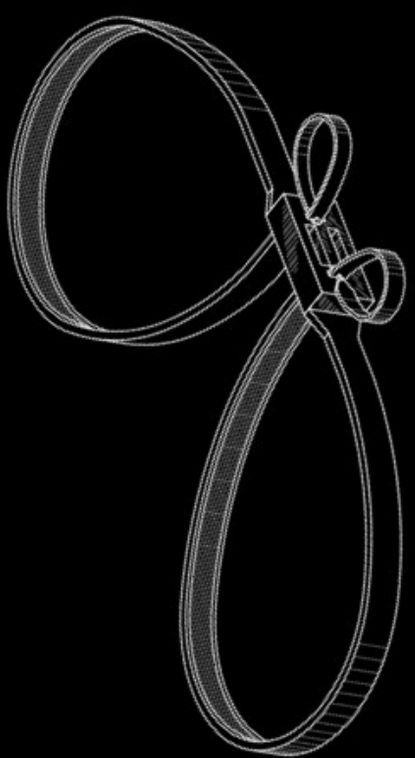
IDDQD





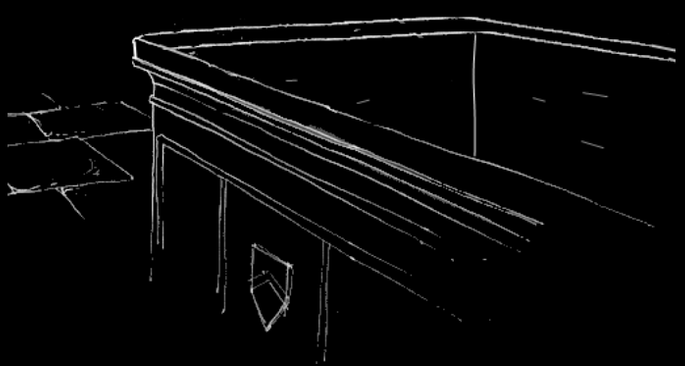
Немного поискав по карманам вы находите коробок спичек. Машинально зажигаете одну, которая тут же гаснет, успев осветить сам коробок, на котором вы замечаете логотип бара «Анх». Вероятно, вы машинально прихватили со спички со столика, когда пошли в туалет. Судя по всему спичек осталось не так уж много, нужно поберечь их.

- Зажечь спичку и осмотреть пространство гроба.
- Полежать в темноте и все тщательно обдумать.



Вы пытаетесь разорвать наручники силой, но ничего не выходит. Зубами тоже бесполезно. Надо найти другой способ, выбраться живым из такой ситуации, не сняв эти штуки, точно невозможно.

- Ударить в крышку гроба со всей силой.
- Попробовать ободрать обивку с крышки гроба.



Вы выбираетесь из бетонной ямы на поверхность, в помещение склепа. Следом вы поднимаете веревочную лестницу с привязанной к ней кувалдой. Теперь у вас есть второй шанс на спасение, если ключ, который лежит в вашем кармане, не подойдет к двери. Надо срочно уходить отсюда.

- Подойти к двери и попытаться отпереть ее ключом.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к кирпичной стене.



Вы видите перед собой точно такой же бетонный саркофаг, как тот из которого вы выбрались несколько минут назад. У его подножия стоит большая мемориальная свеча в тяжелом подсвечнике, которую вы немедленно поджигаете еще не догоревшей спичкой.

Становится гораздо светлее. В отличие от первого, этот саркофаг покрыт тяжелой каменной плитой. Вы могли бы сдвинуть ее, будь в вашем распоряжении крепкий рычаг типа лома.

У боковой стенки основания саркофага, кажется, что-то лежит.

- Посмотреть предмет лежащий у основания саркофага.
- Пройти дальше вдоль стены помещения.

А это параграф-сирота.

Маленький и одинокий.

У него совсем нет друзей и родственников.

Никто не ссылается на него.

И он не ссылается ни на кого.

Он один в целом огромном мире.

Как я его понимаю.

:-(

Открыто достижение «Читер» (20/40)!

Посмотреть и записать



Зафиксировав лестницу и прихватив свечу, вы аккуратно спускаетесь в бетонную яму под саркофагом.

Когда ваши ноги касаются пола, в нос ударяет ужасный запах трупного разложения и при свете свечи вы видите истлевшее до костей тело какого-то человека. Он сжимает в руках клочок бумаги и погасший электрический фонарик.

- Посмотреть листок в руках мертвеца.
- Проверить карманы в одежде покойника.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Телефон не принимает введенный код. Вам не удалось вспомнить или подобрать и ввести правильный PIN-код.

- Попробовать ввести код еще раз.
- Выключить телефон.



Вы пытаетесь расплавить наручники спичкой, но ничего не выходит. Тепла, выделяемого одной спичкой, хватает только, чтобы немного опалить устье пластиковых наручников. Вдобавок, вы едва не подожгли обивку гроба, уронив спичку, но в последний момент, навалились на загоревшуюся обивку остановив горение. Нужно быть осторожнее.

- Попробовать расплавить наручники спичкой еще раз.
- Поджечь весь коробок со всеми спичками, используя крест как таганок.



– И вы не представляете где находитесь?

– Нет, я думал, что вы отследите где я нахожусь, как в кино, и спасете меня.

– Вы знаете, что за подобные шутки предусмотрена серьезная ответственность?

– Да, мать вашу! Я ШУЧУ! ЛЕЖУ В ГРОБУ, ИСТЕКАЮ КРОВЬЮ И ШУЧУ!!

– Послушайте, женщина, я лежу закопанный в ящике, у меня на ноге тяжелая рана, я истекаю кровью. В любой момент может сесть батарейка у моего телефона. Тогда я умру, а моя смерть будет на вашей совести и ответственности. Перед беседой с вами, мне сказали, что разговоры записываются. Сейчас я официально прошу ваше начальство разобраться с этой ситуации и наказать вас за халатность, которая привела к моей гибели!



Вы ввели первую цифру кода. Теперь нужно ввести вторую.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





Вы очень ослабли и выдохлись. Не в силах преодолеть соблазн, вы забираетесь в кучу земли,из которой выбрались пару минут назад и засыпаете. Через несколько десятков минут температура вашего тела опускается ниже +31 °C. Через некоторое время вы умираете.

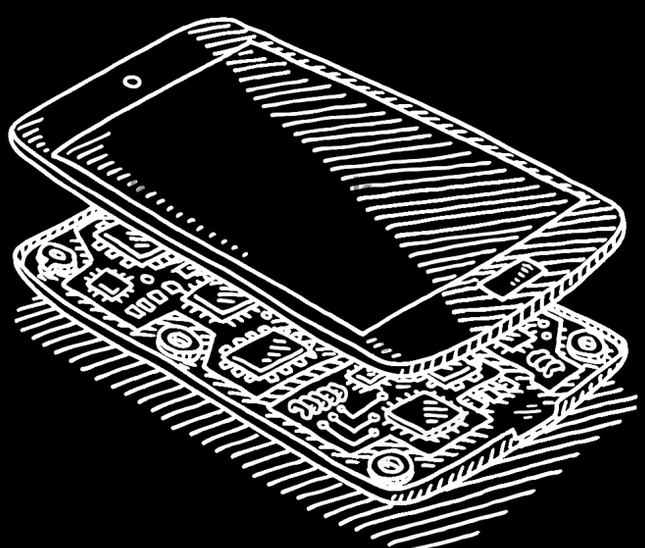
Игра окончена.

Начать игру заново.



— Хорошо. Вот вам рецепт на транквилизаторы средней силы в виде таблеток. Не принимайте слишком часто или слишком большую дозу за раз. Помните, что это последнее средство, «стоп-кран» для вашей паники.

Спасибо, доктор.



Вы втыкаете проволоку в отдельно расположенное отверстие. Ждете. Ничего не происходит. Уровень сигнала остается по прежнему нулевым.

- Ждать еще.
- Воткнуть проволоку в правое парное отверстие.
- Воткнуть проволоку в левое парное отверстие.



Вы набираете случайный номер. Включается фонограмма:

– Набранного вами номера не существует.

- Попробовать набрать другой случайный номер.
- Вернуться к списку номеров.



При свете экрана телефона вы находите слабое место в обивке крышки гроба и сдираете старую ткань. За ней показались старые рассохшиеся доски — да этому гробу не меньше сотни лет!

Вы стараетесь не думать о том, кто мог лежать в нем до вас; уже и без этого порядочно тошнит и трясет.

Сорвать с шеи крест.

Вы начинаете восстанавливать дыхание, разминаете конечности, стараетесь думать о чем-то отвлеченном. Вы согреваетесь. Кажется получается.

Дальше.



Вы берете в руки самую большую и толстую книгу. Она оказывается невероятно тяжелой, словно сделанной из металла. На обложке надпись: «Занимательные задачи и головоломки». Фамилия автора намеренно стерта, но можно разобрать, что первая и, вроде бы, последняя буква его фамилии-имени — А.

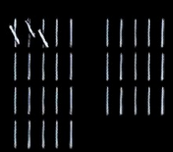
- Открыть эту книгу.
- Поставить книгу на место.

Вы вводите третью цифру из четырех:



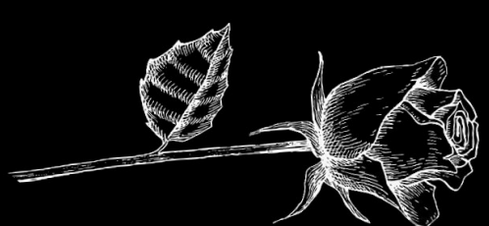
- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



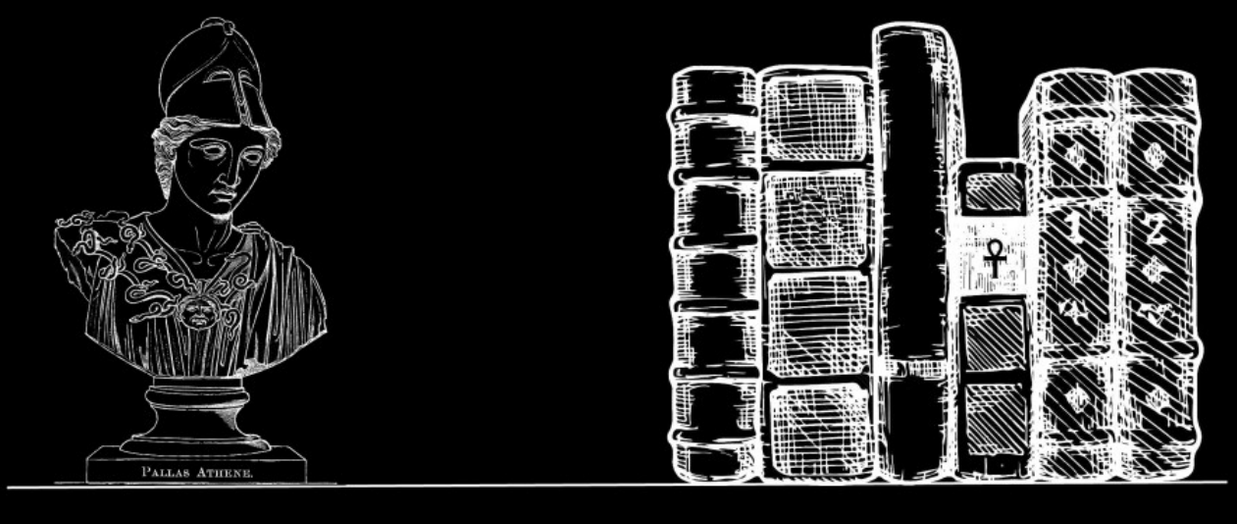


У подножия сооружения лежит сухая роза, а рядом, на бетонной стенке, нацарапана надпись. Все это здорово похоже на мемориал или культовое сооружение.

При свете свечи, вы замечаете, что рядом, в кучке земли поблескивает какой-то небольшой предмет.



- Посмотреть предмет в земле.
- Пойти вдоль стены, вглубь помещения.



Вы достаете книгу с надписью «Психиатрия». На вид она довольно потрепана, наверное, ей несколько десятков лет. На первом форзаце есть полустертая дарственная надпись или что-то вроде того. Прочитать при таком освещении ее вряд ли возможно. Ниже приписано карандашом и жирно подчеркнуто: «...воскресе из мертвых, смертию смерть поправ».

- Читать книгу.
- Закрыть книгу и поставить ее на место.



Вы набираете номер своей бывшей девушки. Срабатывает автоответчик: «Привет, вы позвонили мне. Если есть что сказать, говорите после писка».

— Это я, меня закопали, я не знаю где нахожусь. Не могу дозвониться никому кроме тебя. Пожалуйста помоги, сообщи в полицию, чтобы определили этот номер и откуда был этот звонок и спасли меня.

Она домоседка, точно должна быть дома в это время. Странно очень.

- Перезвонить еще раз.
- Вернуться к списку номеров.

К сожалению, вы ответили неправильно на этот вопрос.

Попробуем еще раз?



Вы слушаете «Танец маленьких лебедей», ожидая ответа оператора службы спасения. Вдруг, музыка прекращается.

– Служба спасения. Говорите.

- ААА! МЕНЯ ЗАКОПАЛИ ЖИВЬЕМ В ГРОБУ!! СПАСИТЕ-ПОМОГИТЕ!!!
- Меня похоронили заживо. Пожалуйста, помогите!



Вы внимательно рассматриваете и описываете капитану ветхое клеймо, которое показалось под обивкой на крышке гроба.

Дальше.



Вы нажимаете 1. Короткие гудки и сброс. Линяя занята.

- Сбросить и перезвонить заново по последнему номеру.
- Положить трубку и вернуться к списку номеров.



Похоже, такого номера не существует. Вы набираете номер в третий раз:

- 342-15-2011-00
- 142-18-2011-00
- 642-15-2011-00
- 442-14-2011-00
- 742-15-2011-000
- 342-18-2011-000
- 442-15-2011-000
- 442-11-2011-000
- 942-15-2011-0000
- 42-19-2011-0000
- 742-15-2011-0000
- 842-19-2011-0000



От мощного удара кувалдой в определенное, слабое место основания стены кирпич осыпался, обнажив зияющую дыру в другое помещение. В этот момент вы почувствовали легкое головокружение и в шуме осыпающегося кирпича вам почудился голос:

– Отлично!

Войти в пролом.





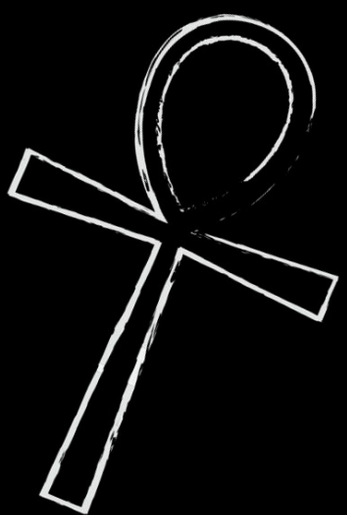
Вы нажимаете на повтор, телефон набирает номер Центра. Ничего не происходит — в динамике тишина, индикатор сигнала показывает его полное отсутствие.

- Ничего не делать. Просто ждать.
- Попробовать поменять положение телефона в гробу.
- Попытаться перезвонить на телефон Центра еще раз.



Введенный вами код не подошел к замочку.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Попробовать ввести код еще раз.



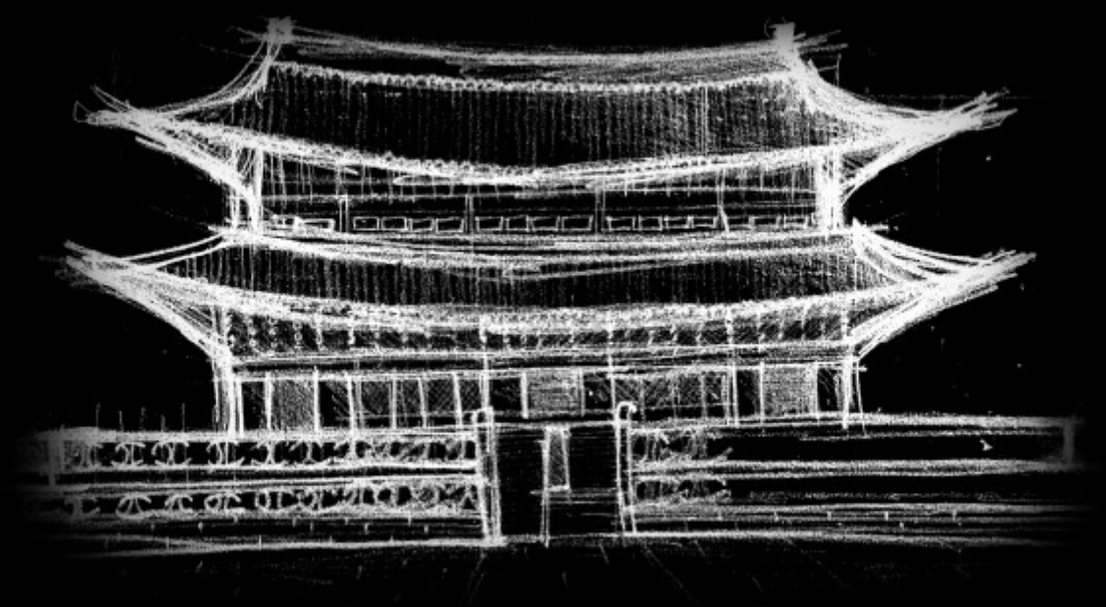
Вы рассказываете капитану про коптский крест, который был надет на вашу шею, про спички с этим же знаком, и о визите в бар с таким названием.

Дальше.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вопрос второй.

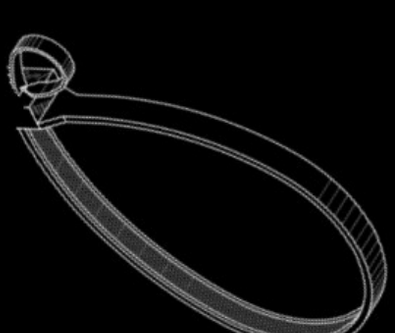
Что такое кимчхи?

- Титул правителя в Северной Корее
- Народная одежда кореянок
- Период в истории Юго-Восточной Азии
- Национальное блюдо Кореи
- Порода собак



Вы осматриваете себя и вынимаете из брюк ремень. Его крепкая стальная пряжка — отличный импровизированный гвоздодер. Вы проверяете его на одном из гвоздей вынув его наполовину. Его шляпка чертовски острая, вы даже оцарапались.





Внезапно вам приходит в голову мысль, и через секунду вы уже аккуратно пилите устье наручников о острие шляпки гвоздя.

Через две минуты наручники сломались — ваши руки свободны. Вы расправляете плечи и потягиваетесь.

Выдирать гвозди пряжкой.

Вы негромко произносите: «помогите!». Осознание своего положения приходит к вам в этот момент. Вы чувствуете, как теряете сознание от волнения и нестерпимой головной боли.

Дальше.



Свободными руками, вы можете полноценно ощупать себя. Что вы и делаете, для начала, экономя заряд телефона. Через некоторое время вы чувствуете, что ваша левая рука запачкалась в чем-то липком. Вы вытираете руку о обивку гроба и включаете свет.

Худшие опасения подтвердились — это кровь. Осмотрев себя, вы находите небольшую кровоточащую рану немного выше правого колена. Будто кто-то специально сделал аккуратный надрез, чтобы вы истекли кровью и умерли без мучений.

- Вынуть из брюк ремень и туго перетянуть им ногу выше раны.
- Не делать ничего.
- Сделать жгут из сорванной обивки гроба и перетянуть им ногу.

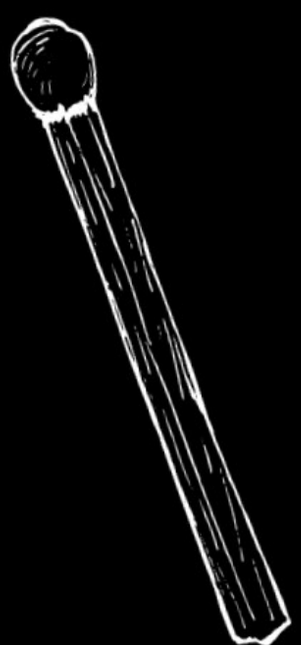
К сожалению, вы ответили неправильно на этот вопрос.

Попробуем еще раз?

Вы вводите третью цифру из четырех:



- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Исследуя пространство на ощупь, вы неспешно продвигаетесь вглубь помещения, пока не натыкаетесь на какое-то твердое и холодное сооружение из камня.

- Продолжать двигаться на ощупь.
- Зажечь спичку.



Вы набираете другой случайный номер. Идут длинные гудки. Никто не берет трубку.

- Попробовать набрать еще один случайный номер.
- Позвонить на этот номер еще раз.
- Вернуться к списку номеров.



Вы тщательно разминаете затекшие ноги, проделав несколько энергичных упражнений.

Вставать!

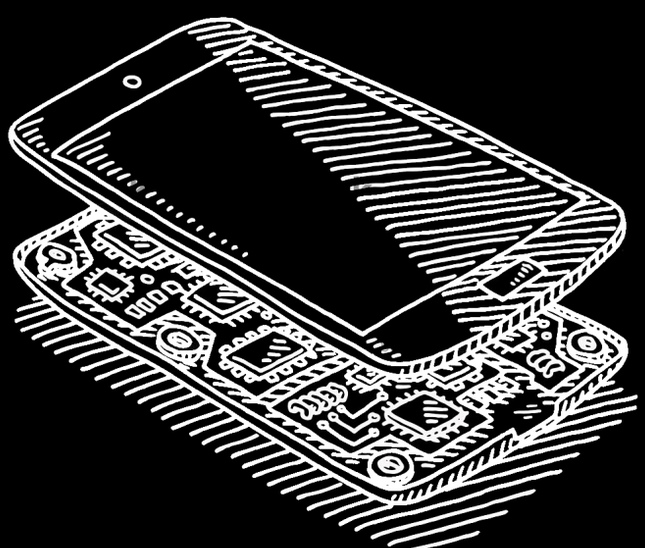
Вы прессуете ссыпаемую землю ногами. Проходит какое-то время и вам становится очень тепло и даже жарко, земля вокруг холодная и липнет к телу. Становится тяжело дышать, не хватает воздуха, кружится голова.

- Сделать резкий рывок вверх.
- Утрамбовывать землю еще быстрее.



Вы пытаетесь расплавить наручники спичкой, но ничего не выходит. Тепла, выделяемого одной спичкой, хватает только, чтобы немного опалить устье пластиковых наручников. Вдобавок, вы едва не подожгли обивку гроба, уронив спичку, но в последний момент, навалились на загоревшуюся обивку, остановив горение. Нужно быть осторожнее.

- Попробовать расплавить наручники спичкой еще раз.
- Поджечь весь коробок со всеми спичками внутри.
- Попытаться содрать обивку с крышки гроба.



Разломав длинную проволочку пополам, отломав от нее замок и разогнув ее, вы открываете телефон и ищите на его задней панели сервисное отверстие для внешней антенны. К сожалению, у вас больше нет спичек и других источников света, кроме экрана телефона, которым вы не можете воспользоваться в данной ситуации, по понятным причинам.

Тщательно обследовав на ощупь поверхность, вы находите три подходящих отверстия.

- Воткнуть проволоку в отдельно расположенное отверстие.
- Воткнуть проволоку в правое парное отверстие.
- Воткнуть проволоку в левое парное отверстие.

К сожалению, вы ответили неправильно на этот вопрос.

Попробуем еще раз?

IV, 49n



Вопрос третий.

В каком году Ю. Гагарин полетел в космос?

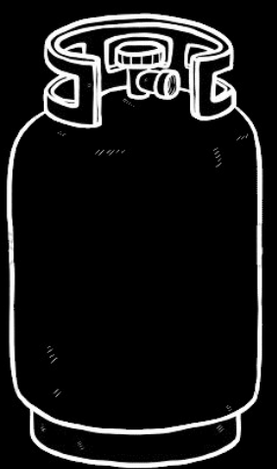
- 1957
- 1959
- 1961
- 1962
- 1967



Не в силах справиться с ужасом, вы кричите изо всей силы что-то нечленораздельное. Крик, отраженный от стенок вашей «тюрьмы», производит ужасающее впечатление на ваше бессознательное. Вам кажется, что земля разверзлась и демоны Ада, схватив за ноги, потащили вас вниз. Ваше сердце не выдерживает такой сумасшедшей нагрузки; развивается стремительная кардиомиопатия с последующим разрывом одного из желудочков. Вы умираете.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вопрос третий.

В какой части света находится королевство Бутан?

- Африка
- Европа
- Азия
- Южная Америка
- Серверная Америка
- Австралия и острова Океании
- Такого государства не существует



Мужчина в кожаной куртке заходит за угол здания, вы не отстаете. Он поворачивает за контейнеры с мусором и скрывается за зданием. Вы крадетесь следом. Заступаете за угол стены и получаете сильный удар ножом в живот.

— Шпионить за мной вздумал, гад?! А деньги я с тебя за ущерб все же возьму. — Байкер забирает кошелек из вашего кармана и через несколько минут вы умираете.

Игра окончена.

Начать игру заново.

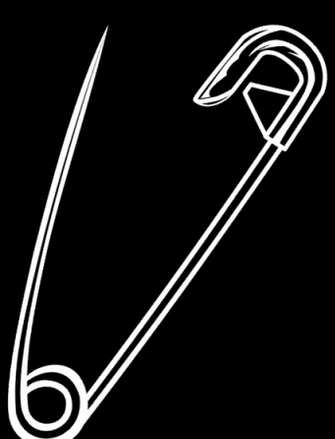
Открыто достижение «Первая кровь» (33/40)!
Посмотреть и записать

Сообщение отправлено на вашу стену. Вы ждете, выключив экран телефона. Проходит некоторое время, прежде чем вы включаете его снова. Оказалось, что ваш пост довольно популярен и вы набрали кучу лайков и даже несколько репостов.

Ждать еще.







Вы дергаете за ручку двери. В ваш палец впивается игла булавки. Вы отдергиваете руку и с недоумением смотрите на небольшую ранку.

Через несколько секунд у вас начинает кружиться голова и становится трудно дышать.

Через минуту вы умираете от паралича дыхательного центра, который вызывал яд с булавки.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Эпизоды

Выберите эпизод игры, для быстрого перехода к ключевому параграфу.

Базовые



Пролог



Пробуждение



Освобождение

Сюжетные направления к финалам



Ифрит



Ставок больше нет



Клеопатра



Вкус к жизни



Терапия
(секретный эпизод)

К сожалению, вы ответили неправильно на этот вопрос.

Попробуем еще раз?



Вас вытаскивают вас на небольшой кладбищенский дворик, по краю которого стоит еще десяток человек, и ставят на колени.

– Мы приговариваем тебя, к смерти! — Говорит человек капюшоне, с книгой в руках.

– Потому, что такой жизнью, как ты живешь жить нельзя! — Добавляет второй.

– Шутим, конечно. — Снова говорит первый. Он снимает свой капюшон и вы видите там своего друга.

Вторая фигура тоже сбрасывает накидку и вы видите там своего второго друга, который с трудом сдерживает смех. Вас поднимают и усаживают на складное кресло. Подходит человек с медицинским чемоданчиком, замеряет ваш пульс и светит фонариком в глаза.

– Теперь я могу снять с его спины датчик? — Спрашивает он и получив кивок в ответ, задрав футболку, снимает с вашей спины прилепленный туда плоский датчик и одевает вас в теплую куртку.

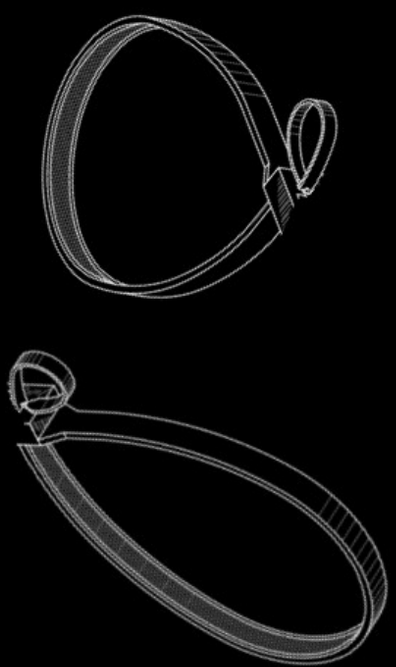
– За ужасную жизнь, красивую смерть и чудесное перерождение! — Ваша бывшая девушка и подает вам бокал с игристым вином.

– Ну как дружище? Понравился тебе наш подарок?

У вас нет слов. Вы не знаете что и думать, кажется, словно вы заново родились. Молодая луна всходит над кладбищем и освещает финал этой истории.



Дальше.



Вы вставляете коробок со всеми спичками в петлю анха и поджигаете его. Горение довольно стремительное. Удерживая в зубах кончик креста, превозмогая боль от жара на руках и лице, вы плавите устье наручников, используя сам крест как таганок, то есть как рамку для удержания огня.

Через несколько секунд наручники распадаются на два оплавленных браслета. Вы перехватываете крест руками и тушите коробок, навалившись на него своим телом. В воздухе стоит запах паленой пластмассы. Вы разминаете руки.

- Немедленно начать звонить всем подряд.
- Тщательно исследовать пространство гроба.

– Ну что за предположения такие? Нет, чувак, это подарок со смыслом, затягивай потуже, но помни, однажды придут времена и ты сможешь ослабить и расслабиться. Не позволяй жизни деформировать тебя, только ты сам должен решать кем тебе быть в этом мире.

– Подарок с двойным смыслом, кстати, в магазине где мы его купили, нам сказали, что именно такой, этой марки, носит он самый. Мы сразу решили — нужно брать)



– Ребят, спасибо, классный подарок. Но вы уже достали подкалывать меня этим. Не могу я быть таким же умным, успешным и богатым лишь из-за того, что родился в один день с Гейтсом. — Вы вынимаете свой старенький истрепанный ремень и вдеваете в брюки новый.

– Можешь, мы это точно знаем и поэтому приготовили для тебя второй подарок, который...

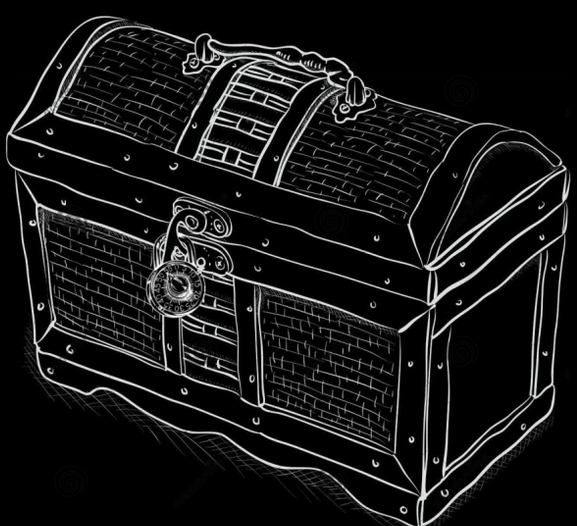
– Охохо, я сейчас лопну и никакой ремень не удержит. Минуту, я в сортир.



Размахнувшись так, как это только возможно, вы бьете плечом в крышку гроба. Она жалобно скрипит, и из щелей сыпется земля. Похоже эти доски довольно старые и прогнили.

Вы легко сдираете обшивку, под которой обнаруживаете старые доски и выпадающие из них ржавые гвозди. А это что?

Посмотреть.



Старый сундук, окованный железом. В таких пираты закапывают сокровища на островах и рисуют всякие карты. Впрочем, вам не до смеха, жизнь уже послала вам черную метку.

Сундук заперт на современный кодовый замок с дисковым набирателем. Замок похоже заржавел от местной влажности. Нужно смазать его прежде чем открывать или сбить каким-нибудь сильным инструментом.

- Посмотреть на кладку стены.
- Пойти в дальний угол комнаты.



Прихватив свечу с сундука, вы заходите в пролом кирпичной стены. За ним оказывается совсем небольшая комнатка в пару квадратных метров. Даже при тусклом свете свечи она видна полностью.

Вдоль длинной стены стоит стол со стулом. На столе стоит ряд книг и статуэтка. Над столом, на стене висит венецианская маска. В дальнем противоположном от пролома углу помещения валяется какой-то пыльный хлам.

- Сесть за стол.
- Посмотреть на маску.
- Посмотреть на хлам в углу.

Открыто достижение «Черная комната» (23/40)!
Посмотреть и записать



Вы перелазите через бортик саркофага и, освещая пространство свечой, пытаетесь увидеть насколько глубока эта яма.

Неожиданно ваша рука соскальзывает и вы падаете с пятиметровой высоты на бетонный пол, ломая ноги. Вы проводите в яме еще много долгих мучительных часов, пытаясь выжить, а потом умираете от переохлаждения.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





– Мы в курсе вашей ситуации, мне уже передали информацию. Уточните пожалуйста, какие есть указания на криминальный характер происшествия?

– Вы это серьезно? Я в наручниках был!

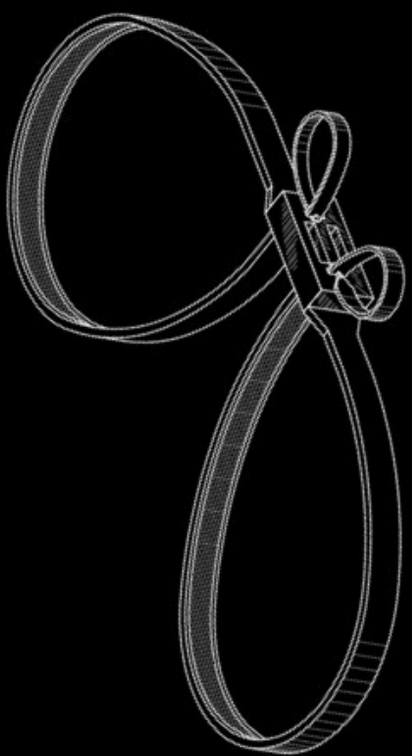
– Вы и сейчас в наручниках?

– Нет, мне удалось их снять.

– Это очень хорошо. — Капитан начинает говорить очень уверенным, твердым голосом. — Теперь нам с вами нужно действовать как можно быстрей. Для начала, проверьте заряд на вашем телефоне.

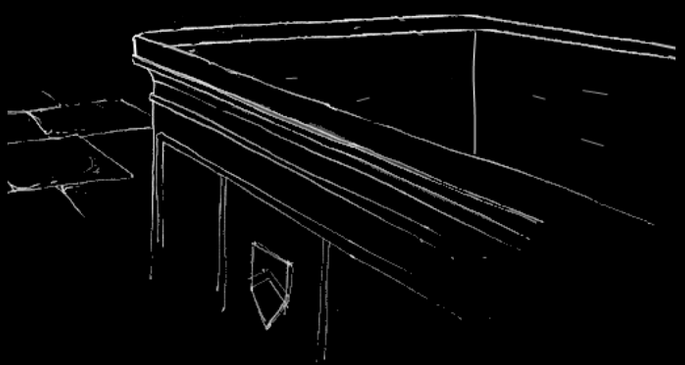
– Хорошо. Секунду!

Проверить заряд телефона.



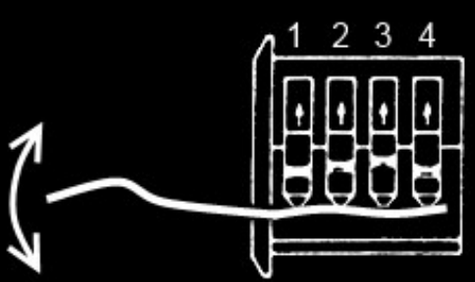
Действовать дальше, не снимая наручников, будет трудно и неэффективно.

Попробовать разорвать наручники.



Вы выбираетесь из бетонной ямы на поверхность, в помещение склепа. В последний момент веревочная лестница срывается и падает вниз, но вы успеваете схватиться руками за бортик саркофага и перелезть через него. Ключ лежит в вашем кармане. Надо срочно уходить отсюда.

- Подойти к двери и попытаться отпереть ее ключом.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к кирпичной стене.



Поджав второй частью скрепки, согнутой в форме острой петли, барабан, вы зафиксировали конический штифт в разомкнутом с барабаном положении. Теперь вы нащупываете третий блокирующий штифт барабана и

- приподнимаете его, до упора.
- приподнимаете его вверх.
- приподнимаете его немного вверх.
- оставляете его в исходном положении.



Вы достаете из ряда книг ту, что в старинном кожаном переплете. «Ворон. Рассказы. Э. А. По» написано на обложке тиснеными, буквами с полустертой позолотой.

- Открыть книгу.
- Поставить ее на место.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



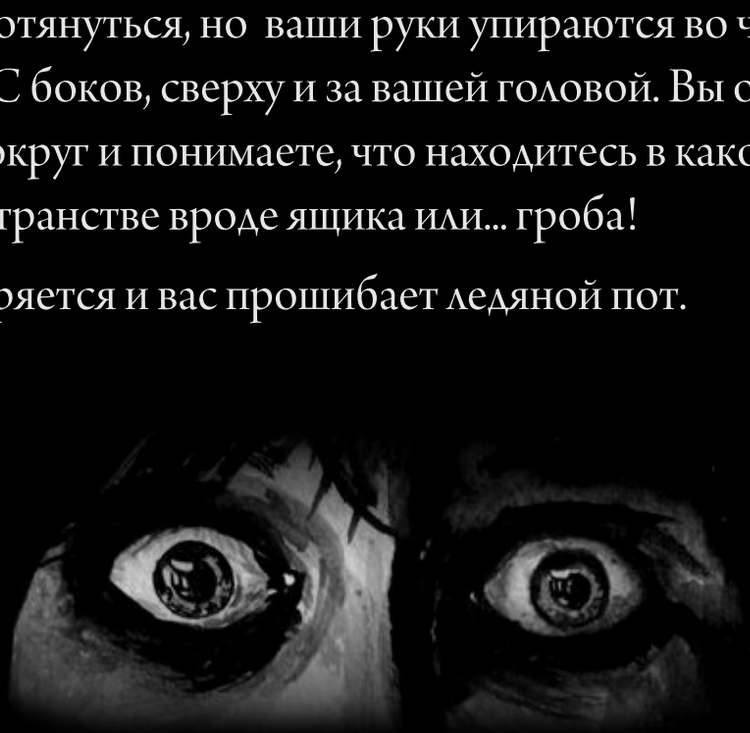
– Центр противодействия терроризму и захвату заложников. Капитан [помехи]...аю вас, говорите.

– Меня закопали в гробу, я не знаю где нахожусь!

Открыто достижение «По Станиславскому» (6/40)!
Посмотреть и записать

Вы пытаетесь потянуться, но ваши руки упираются во что-то твердое, обитое тканью. С боков, сверху и за вашей головой. Вы ощупываете пространство вокруг и понимаете, что находитесь в каком-то очень замкнутом пространстве вроде ящика или... гроба!

Ваш пульс ускоряется и вас прошибает ледяной пот.

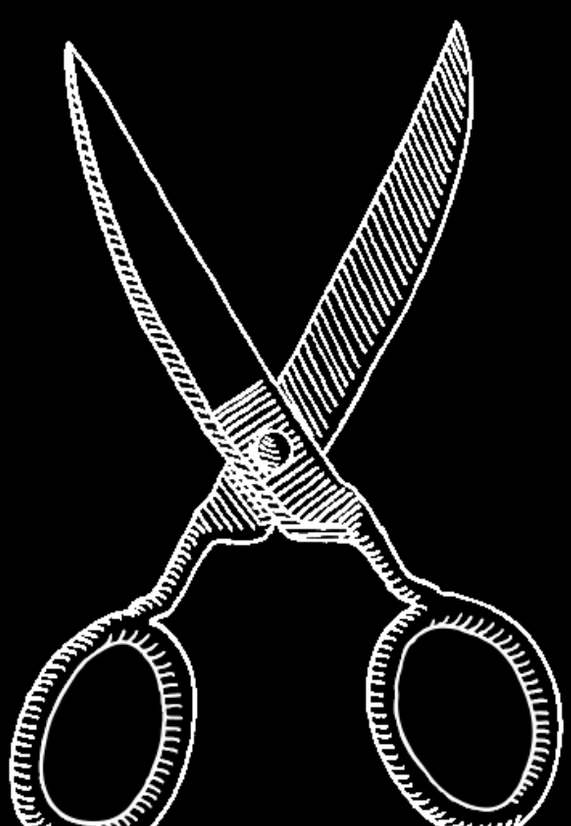


- Громко заорать.
- Тихо сказать: Помогите!
- Прислушаться.



Дверь открывается и в помещение вбегают три человека в черной одежде и в капюшонах. Они хватают вас под руки, но у вас совершенно нет сил на сопротивление. Вас ведут на улицу.

Принять свою участь.



Вы идете дальше в абсолютной темноте, стараясь двигаться максимально аккуратно. Но тут спотыкаетесь и падаете на что-то вроде ножниц, зафиксированных открытыми ножами вверх.

Ножницы протыкают ваше горло и вы умираете прежде, чем успеваете понять что с вами произошло.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы раздуваете кучку сухой почвы и поднимаете блестящий предмет.

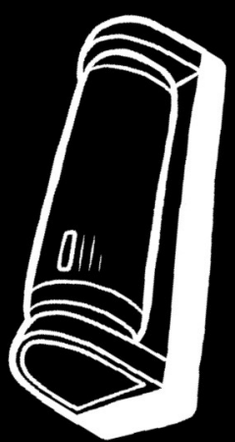
Вас пробивает ледяной пот. Точно такое же серебряное колечко с сорокой было у вашей новой сотрудницы, из-за которой вы и поссорились со своей девушкой!

- Посмотреть на мемориальную надпись еще раз.
- Пойти вдоль стены, вглубь помещения.

Открыто достижение «Археолог» (10/40)!
Посмотреть и записать



Вы включаете УФ-лампу и направляете ее свет на полотно.



Вернуться за стол.

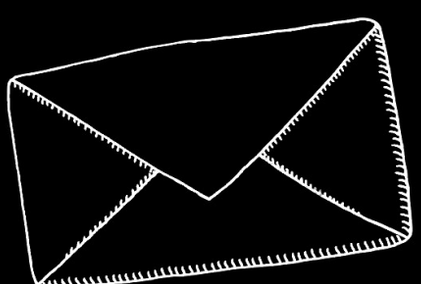
MMMCMXCIX, z611

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





Вы уже собираетесь закрыть сейф, как вдруг замечаете, что цвет его дна немного не совпадает с цветом внутренних стенок. Вы поднимаете двойное дно и находите под ним миниатюрный конвертик из дорогой, плотной бумаги, в формате визитной карточки. Больше в сейфе ничего нет. Вы замыкаете на его дверце миниатюрный замочек, закрываете обложку и ставите на полку с книгами.

Вскрыв конвертик, вы достаете из него небольшой сложенный листок бумаги, разворачиваете и читаете:

«Дорогой игрок, ты был достаточно пытлив или хитер, чтобы найти и прочесть это письмо. В награду за это, я расскажу тебе один секрет, который я спрятала в своей книге. Чтобы загрузить любой из сюжетных эпизодов игры, нажми на правую сторону корешка второй книги снизу, в стопке, на странице «Предисловие».

С благодарностью, за твое внимание, автор книги.»

Убрать письмо в конвертик.

Открыто достижение «По секрету» (18/40)!
Посмотреть и записать



Вы пытаетесь использовать SOS-режим, но по какой-то причине он не работает, вызов не уходит.

Возможно это какой-то сбой в интерфейсе телефона или проблемы с его локализацией под местные стандарты связи. Похоже, без ввода PIN-кода он бесполезен.

- Ввести первую цифру PIN-кода.
- Я не знаю код и не буду пытаться его подбирать.



Вы вставляете ключ в замочную скважину и он легко поворачивается, отпирая старый замок. Похоже, его недавно смазывали.

Пытаясь понять причину зуда между лопаток, который беспокоил вас еще в гробу, вы чешете это место и обнаруживаете приклеенный на спину листок с надписью: <<Умри, предатель!>>, написанной почерком вашей бывшей девушки.

- Открыть дверь.
- Осмотреть дверную ручку.



Вопрос первый.

Что такое оферта?

- Винодельческий термин
- Кодекс чести мафии на Сицилии
- Юридический термин
- Вид ремесла
- Оружейный термин



Вы раздвигаете доски и встаете. Ваши ноги от длительного бездействия и холода одеревенели. Они подкашиваются, будучи не в состоянии выдержать такую нагрузку. Вас засыпает тонной земли.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Через некоторое время, показавшееся вам вечностью, вы холодеете и забываетесь сном.

Вас будит шум и яркий свет. Вас достают из ямы и вы, словно на облаке, летите между людей, спасателей в яркой одежде, врачей, и просто зевак; мир невыносимо давит на вас яркостью и шумом. Вас заносят в автомобиль скорой помощи. Вы теряете сознание.

Дальше.



Вы набираете номер своей бывшей девушки еще пять раз с одинаковым результатом — проклятый цербер — автоответчик, который вы сбрасываете.

Вы в ярости!

- Перезвонить еще раз.
- Вернуться к списку номеров.





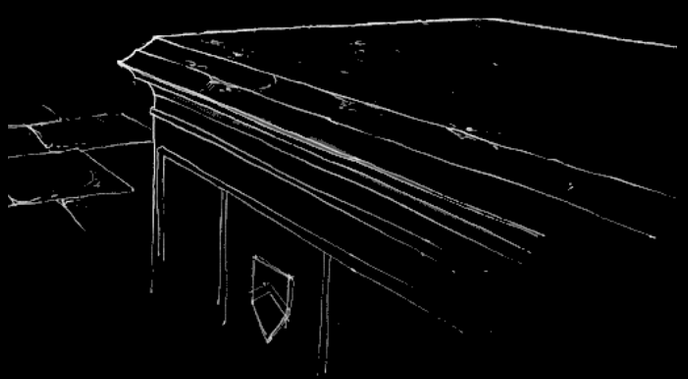
Вы лежите и ждете. Ничего не происходит. Вам становится холодно. Сигнал на телефоне так и не появляется.

- Продолжать ждать.
- Попробовать поменять положение телефона в гробу.
- Попытаться перезвонить на телефон Центра.



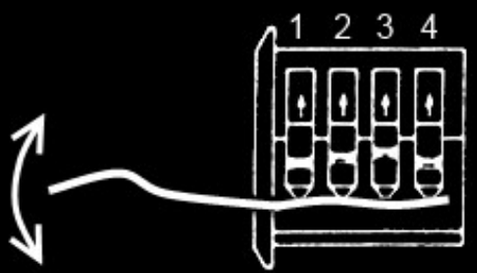
Вы стоите перед большой окованной дверью. Она хорошо освещена горящей рядом свечой. Видно, что не смотря на свой почтенный возраст, она невероятно крепкая и ее не сломать даже пожарным топором. Тут, однозначно, нужен ключ. Похоже, за этой дверью вас ждет свобода.

- Подойти ко второму саркофагу.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к сундуку.
- Посмотреть на люк в потолке.
- Дернуть за дверную ручку.



Теперь, когда у вас есть прочная штыковая лопата, можно попробовать, используя ее как рычаг, сдвинуть каменную плиту саркофага и заглянуть внутрь.

- Попробовать сдвинуть плиту лопатой.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.
- Подойти к двери.



Бесполезно — отмычка не поддается.

Попробовать еще раз.



Вы расслабляетесь настолько, насколько это возможно и погружаетесь в мысли о том, как вам выбраться из этого положения, перебираете разные варианты и решения.

Вдруг в гробовой тишине раздается звонок телефона и вы чувствуете вибрацию в заднем кармане брюк.

Найти и достать телефон!



Вы раздвигаете доски и встаете. Ваши глаза, нос и рот засыпает сухая земля. Вам нечем дышать и вы дезориентируетесь в потоке сыплющейся земли. Вы задыхаетесь от аспирации земляной пыли.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы слушаете «Танец маленьких лебедей», ожидая ответа оператора службы спасения.

– Ваш звонок очень важен для нас. Оставайтесь пожалуйста на линии.

Проходит еще минуты три.

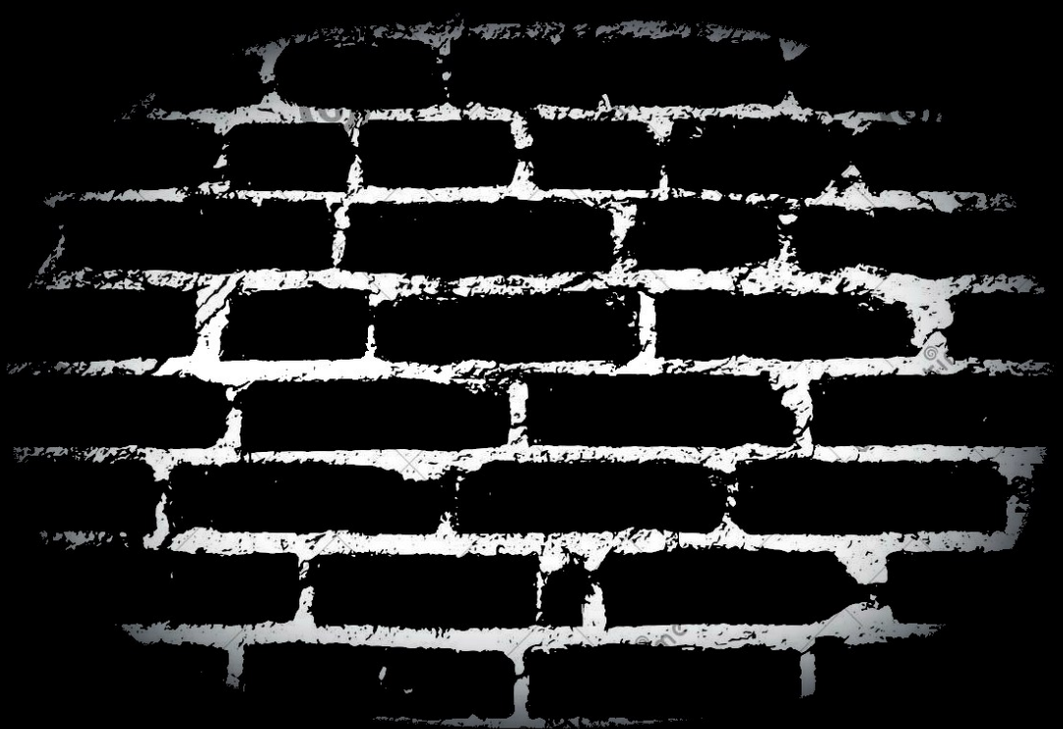
– Примерное время до ответа оператора: 6... минут... 30... секунд.

- Ждать.
- Позвонить на номер службы спасения еще раз.
- Вернуться к списку номеров.



Телефон выключается. Вы остаетесь в полной тьме. Теперь вам остается только...

ждать и надеяться



Это глухая стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания, вероятно совсем недавно. Пламя стоящей рядом свечи подрагивает, как будто от сквозняка.

- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к двери.



Вы нажимаете 2. После нескольких гудков, отвечают:

– Вы на вечернее шоу? — Собираясь ответить, вы издаете какой-то утробный звук, отдаленно напоминающий «угу».

– Переключаю в эфир. Не кладите трубку, возможно придется немного «повисеть» на линии.

Некоторое время стоит полная тишина, потом раздается жизнерадостный голос:

– У нас звонок. Вы в эфире! Как вас зовут?

– Послушайте, я... меня закопали в гробу, и моя нога, она ранена, я истекаю кровью! ПОЗВОНИТЕ В ПОЛИЦИЮ, Я НЕ МОГУ ДОЗВОНИТЬСЯ ДО НИХ, ПУСТЬ ОНИ ОТСЛЕДЯТ ОТКУДА ЗВОНОК!

Через некоторое время раздается смех нескольких человек.

– Черт побери, такого я еще не слышал! Это самый классный и реалистичный по исполнению розыгрыш в истории нашего шоу. Однозначно, вы победитель! А как думают наши гости?

– Тут и думать нечего, у меня кровь в жилах застыла, как убедительно прозвучало!

– А я, вообще, чуть не побежала звонить в полицию, ха-ха)

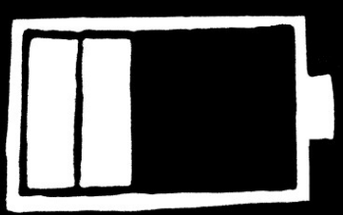
Можно листать

– Послушайте, мне действительно нужна помощь!

– Браво! Вы побеждаете в нашем конкурсе на лучший розыгрыш в Ночь всех святых на радио «Cool FM». Вы можете забрать свой приз — билеты на фильм, от нашего спонсора, обратившись к нам в офис. Спасибо за участие!

– ЭЙ, ВЫ! Я ТУТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УМИРАЮ!!!

Тут вы понимаете, что вас уже отключили. Индикатор заряда на вашем телефон уменьшился на одну секцию и показывает 2/5.



Впасть в ступор.

Открыто достижение «Шутка для эфира» (5/40)!
Посмотреть и записать

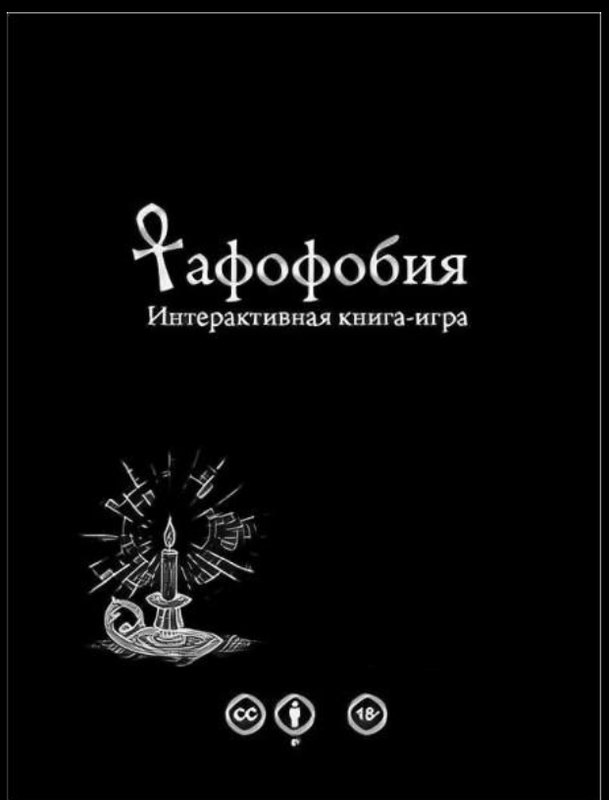


Можно листать



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

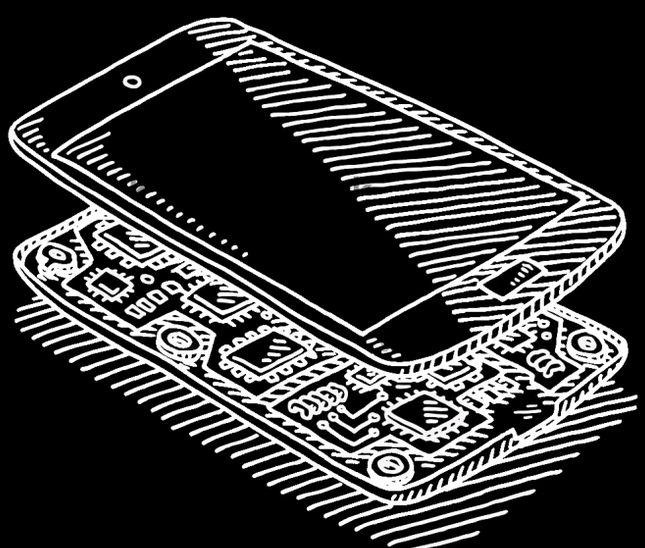
Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вы достаете из ряда книгу с изображением анха на корешке.

У вас начинается небольшое головокружение, учащается сердцебиение и появляется ажитация, когда вы смотрите на ее обложку. Уверены, что хотите открыть?

- Открыть книгу.
- Поставить книгу на место.



Вы втыкаете проволоку в правое парное отверстие. Ждете. Ничего не происходит. Уровень сигнала остается по прежнему нулевым.

- Воткнуть проволоку в отдельно расположенное отверстие.
- Ждать еще.
- Воткнуть проволоку в левое парное отверстие.



– ААА! МЕНЯ ЗАКОПАЛИ ЖИВЬЕМ В ГРОБУ!! СПАСИТЕ-ПОМОГИТЕ!!!

– Простите, я не очень расслышала, что вы кричите, скажите пожалуйста внятней.

- ААА! МЕНЯ ЗАКОПАЛИ ЖИВЬЕМ В ГРОБУ!! СПАСИТЕ-ПОМОГИТЕ!!!
- Меня похоронили заживо. Пожалуйста, помогите!



Вы ввели вторую цифру кода. Теперь нужно ввести третью.

- Закрыть «книгу» и поставить ее на место.
- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0

Вы засовываете телефон и спички в карманы, вдеваете ремень обратно в брюки и туго затягиваете его. Затем аккуратно переворачиваетесь на живот и только теперь осознаете, что над вами, наверняка висят многие сотни килограмм земли, которые убьют вас при малейшем неправильном движении.

- Натянуть футболку на голову, как капюшон.
- Размять ноги.



Это дорогой кожаный портфель. Он очень качественный и прочный. Похоже, кто-то забыл его тут. Он заперт на замок и не открывается без ключа.

- Подумать.
- Разорвать портфель силой.

Вы рассказываете о курсе психотерапии который недавно начали проходить по рекомендации, о своем психотерапевте и слухах о ее революционных методах вмешательства в психику, с которыми не согласны большинство ее коллег. Вам даже пришлось подписать соглашение о неразглашении того, что будет происходить на сеансах.

В сети, наводя справки, вы наткнулись на какие-то бредовые сказочные истории о том, как однажды она разделась догола на сеансе терапии для пациента-мужчины, который панически боялся женщин и отношений. И про то, как она расстреляла из пистолета обойму холостых патронов над головой ветерана недавно окончившейся войны , чтобы избавить его от посттравматического стресса, из-за чего у нее чуть не аннулировали лицензию.

– Ахаха, ну и маньячка! — рассмеялся один из ваших друзей.

– Кидай ссылку на BDSM-видео с твоим участием, как пролечишься — хлопнул вас по плечу второй друг.

– Грустно улыбаетесь. Отойду я в туалет ненадолго.





Вы достаете телефон из кармана — похоже сработал будильник. Часы показывают 22:30. Экран гаснет. Вы включаете телефон на экране появляется поле ввода PIN-кода.

- Ввести первую цифру кода.
- Использовать режим SOS (экстренный вызов).
- Я не знаю кода и не буду пытаться его вводить.





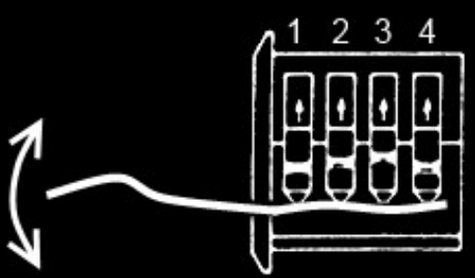
Вы пытаетесь изменить положение так и эдак, но телефон показывает нулевой уровень сигнала в любом месте, до которого вы можете дотянуться.

- Ничего не делать. Просто ждать.
- Какая-то смутная мысль не дает вам покоя.
- Попытаться перезвонить на телефон Центра еще раз.



Вы натягиваете футболку на голову и лицо, зажав конец во рту. Это должно надежно защитить ваши дыхательные пути и глаза от земли.

Вставать!



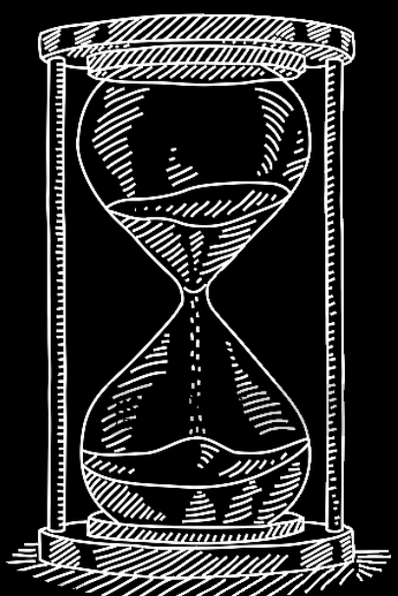
Поджав второй частью скрепки, согнутой в форме острой петли, барабан, вы зафиксировали конический штифт в разомкнутом с барабаном положении. Теперь вы нащупываете второй блокирующий штифт барабана и

- приподнимаете его, до упора.
- приподнимаете его вверх.
- приподнимаете его немного вверх.
- оставляете его в исходном положении.

Вы вводите первую цифру из четырех:



- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Вы включаете телефон и некоторое время пытаетесь дозвониться куда только можно. В наручниках это делать не слишком то удобно. Через некоторое время вы чувствуете сильную усталость и спокойствие. Понемногу вы засыпаете, и, через некоторое время, умираете. Вы так и не узнали отчего умерли и почему снять наручники было жизненно важной задачей.

Игра окончена.

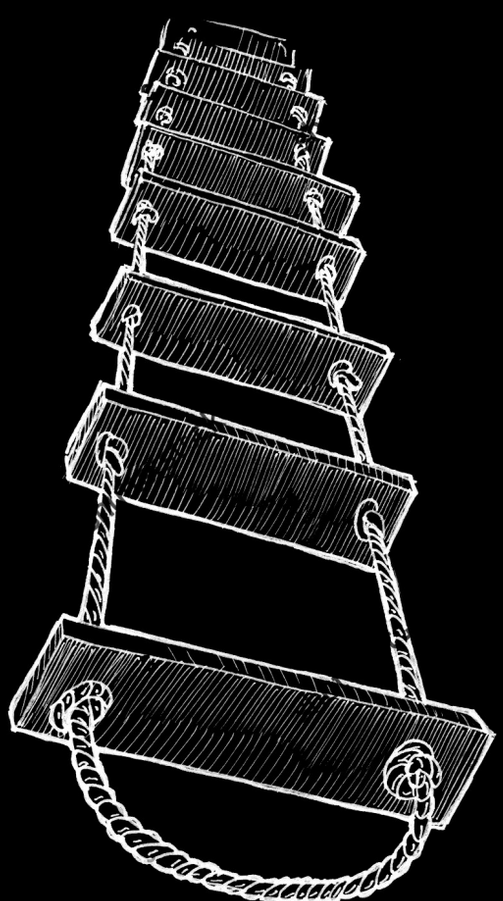
Начать игру заново.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



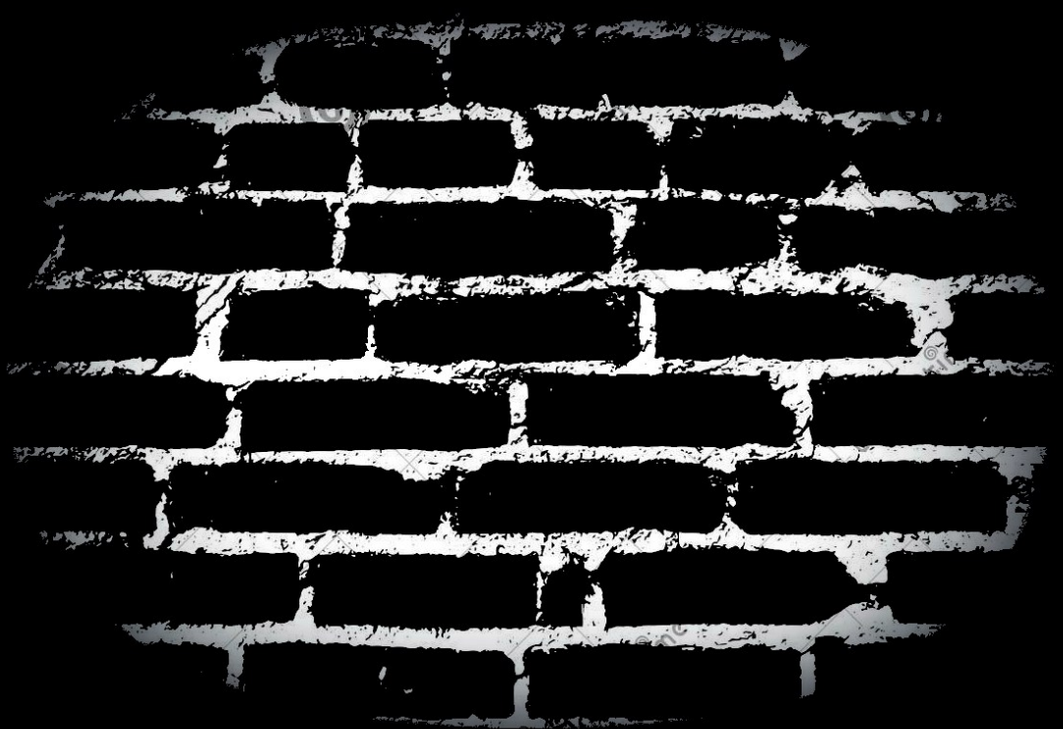
IDDQD





Вам удалось, дотянувшись, сбить лопатой рулон. Лестница развернута до самого пола. Теперь можно подняться по ней.

Поднятся по леснице к люку.



Это глухая стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания, вероятно совсем недавно. Пламя стоящей рядом свечи подрагивает, как будто от сквозняка.

- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к двери.

Вы открываете книгу на странице с закладкой. Похоже, это что-то вроде определителя или иной литературы о птицах.

«

Die Elster (Pica pica) ist eine Vogelart aus der Familie der Rabenvögel. Sie besiedelt weite Teile Europas und Asiens sowie das nördliche Nordafrika. In Europa ist sie vor allem im Siedlungsraum häufig. Aufgrund ihres charakteristischen schwarz-weißen Gefieders mit den auffallend langen Schwanzfedern ist sie auch für den vogelkundlichen Laien unverwechselbar.



In der germanischen Mythologie war die Elster sowohl Götterbote als auch der Vogel der Todesgöttin Hel, so dass sie in Europa den Ruf des Unheilsboten bekam. Als „diebische“ Elster war sie auch im Mittelalter als Hexentier und Galgenvogel unbeliebt. Im Gegensatz dazu gilt sie in Asien traditionell als Glücksbringer und die lange Zeit als Unterart geführte nordamerikanische Hudsonelster (Pica hudsonia) ist bei den Indianern ein Geistwesen, das mit den Menschen befreundet ist.

Можно листать

Die Grundfarben von Elstern der Nominatform sind Schwarz und Weiß. Der Schwanz ist gestuft und häufig so lang wie der gesamte Rest des Körpers, auf jeden Fall aber länger als die Flügel. Bauch, Flanken und Schultern sind weiß, auch die Handschwingen sind überwiegend weiß. Das restliche Gefieder ist schwarz mit Metallglanz. Die Schwanzfedern und die Außenfahnen der Schwungfedern schimmern aus der Nähe je nach Lichtverhältnissen metallisch grün, blau oder purpurfarben. Im Frühling werden die Farben matter und weniger schillernd. Auf den Außenfahnen der Handschwingen gehen sie fast ganz verloren. Am schillerndsten sind mehrere Jahre alte Vögel, insbesondere die Männchen, kurz nach der Mauser. Die männlichen und weiblichen Elstern unterscheiden sich äußerlich nicht voneinander, Männchen sind mit im Mittel 233 g jedoch etwas schwerer als Weibchen (im Mittel 203 g). Elstern können eine Körperlänge von etwa 51 cm erreichen, die Flügelspannweite beträgt etwa 90 cm.

Junge Elstern, die einen leuchtend roten Rachen haben, sind fast ebenso gefärbt wie Altvögel, die Unterschiede sind sehr gering. Der Schwanz ist glanzlos und kürzer. Die äußeren Schulterfedern sind oft nicht reinweiß, sondern etwas grau. Die weißen Bereiche auf den Innenfahnen der äußeren Handschwingen reichen nicht so weit zur Federspitze wie bei den adulten Elstern. Die Armschwingen zeigen nur im mittleren Bereich blauen Glanz. Die äußerste Armschwinge trägt fast immer einen weißen Fleck, manchmal auch die zweite oder die dritte darauf folgende Feder.

Можно листать

Ihre Mauser beginnen einjährige Elstern etwas früher als mehrjährige Vögel. Sie wechseln das ganze Gefieder. In Europa beginnen ein- und mehrjährige Vögel im Juni, flügge Vögel frühestens im Juli, spätestens Ende August zu mausern.

Die Fortbewegung der Elster auf dem Boden erfolgt meist hüpfend. Sie ist aber auch in der Lage zu gehen. Die Elster bewegt sich sehr geschickt im Geäst von Bäumen. Sie hat einen wellenförmigen Flatterflug.

Am häufigsten lässt die Elster das „Schackern“ oder „Schäckern“ hören. Es besteht aus mehr oder weniger schnell aufeinander folgenden Rufreihen mit leicht krächzendem „schäck-schäck-schäck“. Das Schäckern ist ein Warn- und Alarmruf und dient der нажмите сюда Verteidigung des Reviers. Nichtbrütende Elstern gebrauchen ihn nur, wenn Gefahr droht. Die Erregung der Tiere ist besonders groß, wenn das Schäckern schnell und abgehackt ist. So stellen sie sich bei langsamem Schäckern der Gefahr, fliehen aber bei schnellem Rufen.

Zur Festigung der Partnerschaft lassen Paare einen leisen Plaudergesang hören. Dieser variiert zeitlich und individuell sehr stark. Er kann sowohl rhythmisch als auch arhythmisch sein. Oft sind weiche Trillerlaute und hohes Pfeifen darin enthalten. Einzelne Vögel imitieren andere Tiere. Meist besteht der Gesang jedoch aus einem gurgelnden, bauchrednerischen Schwätzen mit Pfeiflauten. Zur Reviermarkierung lassen Paare einen nach „kia“, „kjää“ oder „kik“ klingenden Ruf hören. Oft zeigen sie sich dabei in der Mitte des Reviers auf den höchsten Zweigen eines Baumes.

Можно листать

Nestlinge betteln mit einem hohen kreischenden „twiit“. Drei bis vier Wochen alte Jungvögel melden sich bei den Altvögeln durch einen zweisilbigen Ruf. Er klingt wie „jschiejäk“, „tschjuk“ oder „tschjuk-juk“. Der Kontaktruf des Weibchens ähnelt dem Standortruf der Jungvögel.

Häufig gibt die Elster auch ein lang gezogenes „tschark“ „tschirk“ „tschirrl“ oder „tschara“ von sich. Je nach Intonation (weich, hart, lang, kurz) hat dieser Ruf verschiedene Bedeutungen. Daneben kann die Elster auch nasale und gedehnte Laute wie „gräh“ hören lassen.

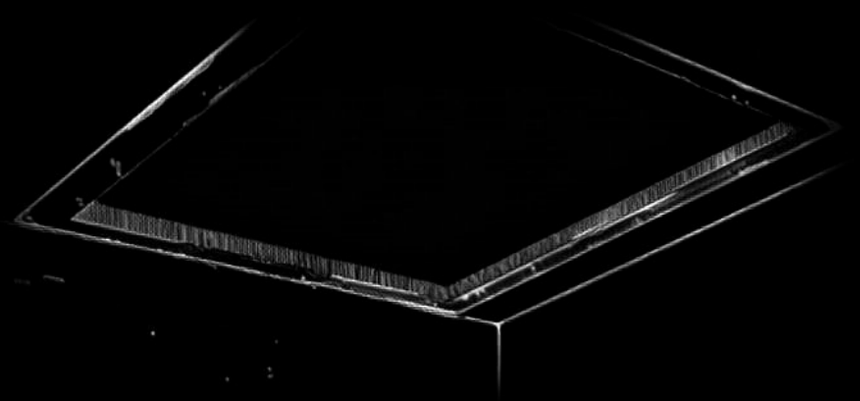
»

Вы пролистали текст этой статьи. Листать дальше у вас совсем нет желания.

- Закрыть книгу и поставить двухтомник на место.
- Посмотреть под стол.



Можно листать



Просто, люк в потолке, который невозможно открыть. Несколько минут назад вы, чуть не погибнув, срезали веревочную лестницу по которой можно было залезть к нему. Больше тут делать нечего.

- Подойти ко второму саркофагу.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к сундуку.
- Подойти к запертой двери.



Вы пробуете позвонить еще раз, но вдруг обнаруживаете, что ваш телефон полностью сел. Через несколько минут батарейка «умирает», а следом за ней, через час, умираете и вы.

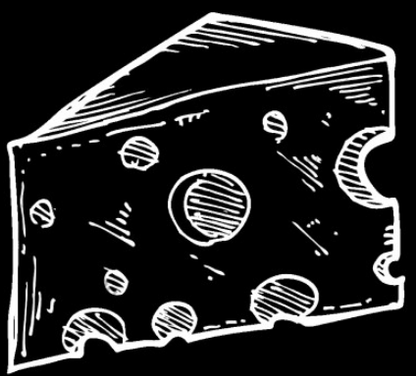
Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы включаете экран телефона и при его свете внимательно осматриваете помещение. Тут довольно холодно, изо рта идет пар. Похоже, ночные заморозки, а это помещение не имеет отопления и теплоизоляции. Нужно как-то согреться.

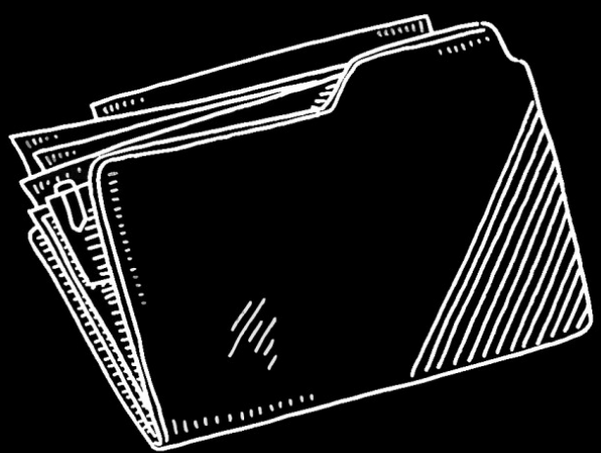
- Попробовать утеплиться в земле и ждать.
- Пойти вдоль стены налево.
- Пойти прямо, вглубь темноты помещения.



Вопрос первый.

Что такое гобой?

- Растение
- Сорт сыра
- Музыкальный инструмент
- Птица
- Спортивный инвентарь



Замок щелкает и открывается, внутри лежит папка с бумагами.

Вдруг, вам становится нехорошо, вы падаете и тьма застилает ваш глаза.

Дальше.



Телефон издает какой-то звук. Индикатор заряда на нуле — телефон вот-вот сядет!

– Мой телефон сейчас сядет!

– Это уже не существенно. Ответьте на последний вопрос: вы слышали какие-нибудь внешние звуки за все это время? Отвечайте скорее!



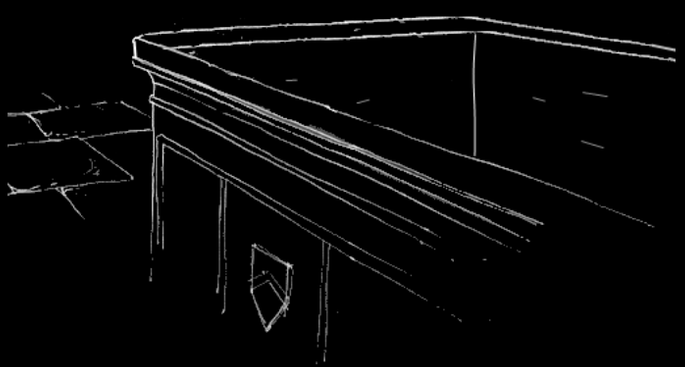
– Я, кажется, слышал шум самолетов!

– Не уверен, может лай собак!

– Гудок поезда!

– Показалось будто звонил колокол!

– Я не слышал ничего!



При помощи лопаты вам удается сдвинуть и сбросить на пол каменную плиту, покрывающую саркофаг. В отличие от первого, этот пуст. Вы кричите вниз и эхо отзывается страшным голосом. Там, определенно, глубоко.

- Попробовать спуститься вниз.
- Подойти к двери.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.



Вопрос второй.

Сколько будет 2+2x2+2?

- Будет 14
- Будет 12
- Будет 10
- Будет 8
- Будет 6



Вы раздвигаете доски и встаете. Огромный поток земли засыпает вас, не оставляя пространства для дыхания. Вы поспешили и погибли.

Игра окончена.

Начать игру заново.

– Мне было страшно, но я справился и принял свои страхи и они, кажется, тоже отпустили меня. Теперь я не боюсь жить.

– Рада слышать. Действительно, когда мы идем навстречу нашим страхам, они перестают нас пугать. Смерть неизбежна для всех и каждого в этом мире, но это не означает, что ее нужно бояться. Жизнь и смерть идут своим чередом, но пустая жизнь гораздо страшнее любой смерти. Ведь, когда мы можем и желаем все изменить к лучшему, но не меняем, под влиянием своих страхов и сомнений, то мы умираем при жизни, лишая себя всех радостей и счастья ее великолепного сияния.



– Спасибо вам.

– Пожалуйста. Вот, возьмите подарок. Это анх или коптский крест. Древние египтяне считали его символом вечной жизни и чудесного перерождения. Так давайте будем жить, а не выживать и никогда больше не станем откладывать жизнь на потом.

Дальше.

Открыто достижение «Смертию смерть поправ» (30/40)!
Посмотреть и записать



Вы натягиваете футболку на голову и лицо, зажав конец во рту. Это должно надежно защитить ваши дыхательные пути и глаза от земли.

- Вставать!
- Размять ноги.



Вы смотрите на маску венецианского Арлекино, висящую на стене, над столом. Она вызывает у вас противоречивые чувства, одновременно привлекая и отталкивая. Трудно сказать, мужская она или женская. Скорее женская, хотя, может и бесполая.

- Сесть за стол.
- Снять маску.
- Посмотреть на хлам в углу.

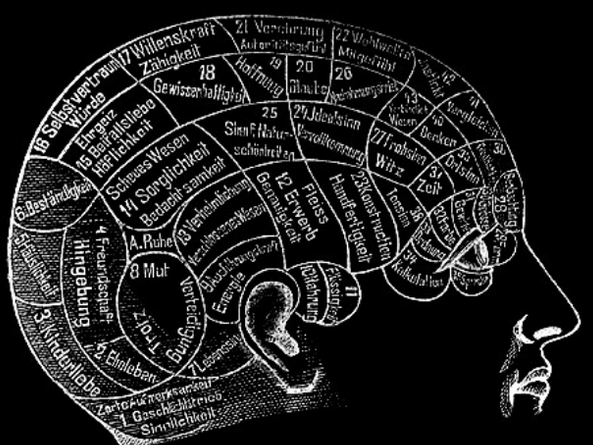


Подойдя к двери, вы обнаруживаете стоящий рядом подсвечник причудливой, искривленной формы и поджигаете свечу в нем. Теперь хорошо видно всю дверь.

Вы обошли кругом всю комнату, и с этой точки вам хорошо видно почти все ее пространство, залитое мягким светом свечей. Но что это? Вам кажется что за саркофагом с землей из которого вы выбрались что-то лежит!

- Дернуть за ручку двери.
- Постучать в дверь и покричать.
- Посмотреть в замочную скважину.
- Посмотреть на предмет за саркофагом.

Вы на одном из первых приемов у своего психотерапевта. Кажется, это было пару недель назад.



— А сейчас, когда мы определили план и тактику лечения, я хочу рассказать вам, как вы можете сдержать приступы панических атак. Существует специальная методика, которой я могу вас обучить. Кроме того, я выпишу вам таблетки, которые помогут вам успокоиться, если ничто другое уже не помогает. Но они обладают некоторыми побочными явлениями, могут вызывать слабость и сонливость, и кроме того, приняв их, вы не сможете водить машину.

— Спасибо, я думаю мне ничего не нужно. Я же не псих какой-нибудь.

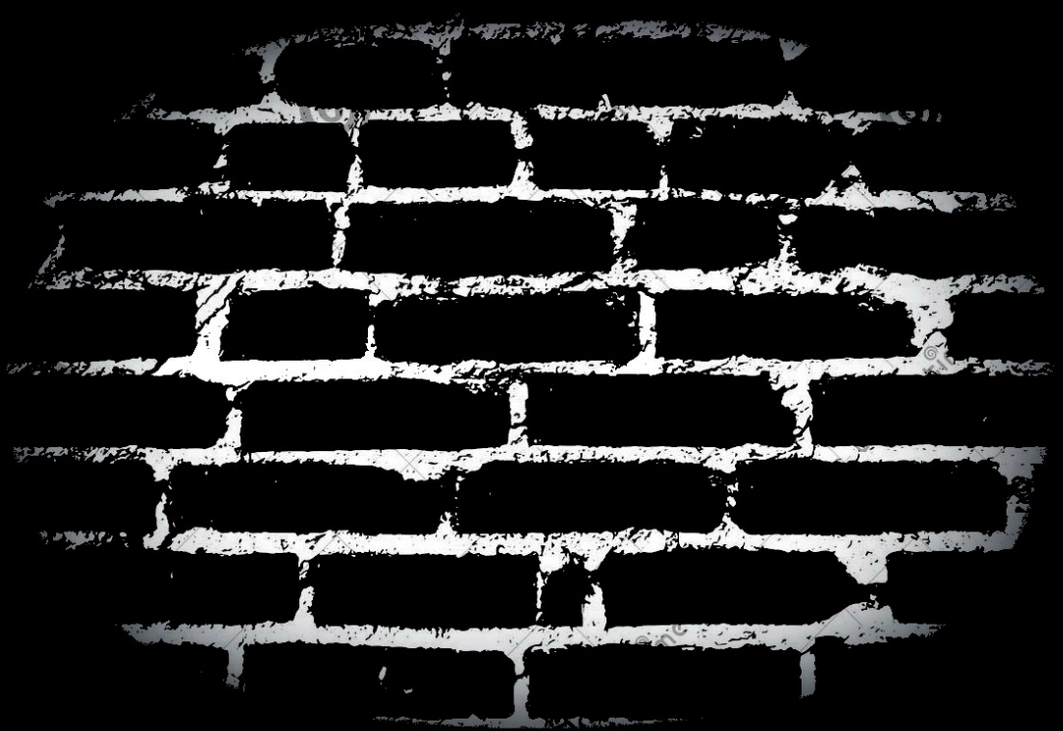
— Выпишите мне рецепт на таблетки. Этого будет вполне достаточно.

— Я хочу узнать, как мне прогнать панику без лекарств.



Опустившись на колено, вы заглядываете в замочную скважину. За ней темно, запах улицы и сырой осенней листвы.

- Посмотреть на дверь.
- Дернуть за дверную ручку.
- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.



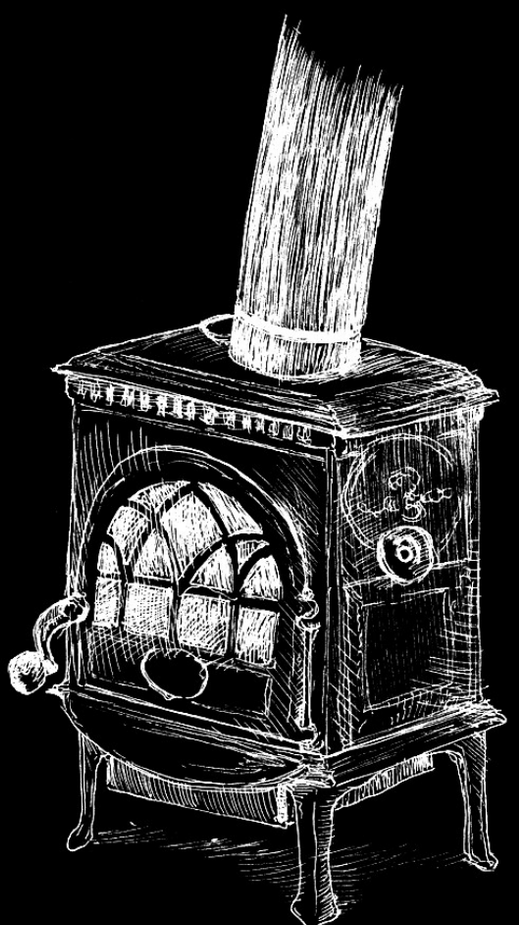
Это глухая стену из кирпича. Видно, что она была сооружена гораздо позже этого здания, вероятно совсем недавно. Пламя стоящей рядом свечи подрагивает, как будто от сквозняка.

- Подойти к каменной плите, закрывающей второй саркофаг.
- Подойти к окованному сундуку.
- Подойти к люку в потолке.
- Подойти к двери.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

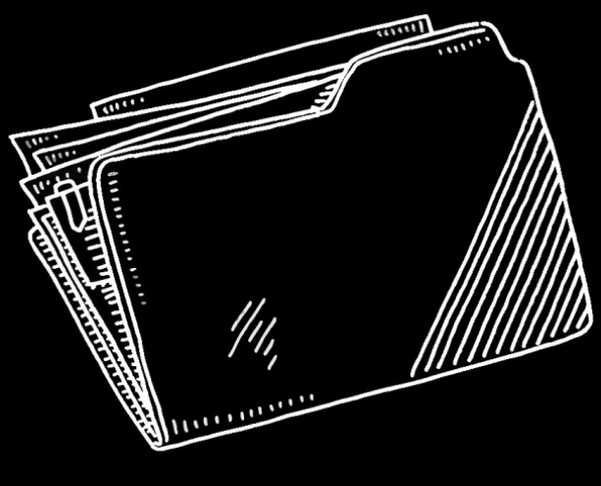
Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Используя найденные в печи бумаги, дрова и свои спички, вы разжигаете огонь в буржуйке и открываете заслонку трубы

Через несколько минут помещение прогревается, а в свете, льющимся из открытой дверки печки становится видна почти вся комната. Вы видите дверь в темной нише и что-то вроде портфеля стоящего в углу помещения.

- Подойти к двери.
- Посмотреть портфель.



Вы приходите в себя, лежа на полу холодного помещения. В печи, отдавая последнее тепло, догорают дрова. Перед вами папка которую вы достали из взломанного портфеля. Вы перетряхиваете бумаги из папки, представляющие собой какие-то договора и счета и находите бумажный пакетик с SIM-картой.



Кроме того, под подкладкой пустого портфеля брякает какой-то металлический предмет. Непонятно только, как его достать.

- Попробовать открутить донную панель портфеля монетой, чтобы достать предмет.
- Вставить найденную SIM-карту в ваш телефон.



Немного порывшись в мусоре, под столом вы ничего не находите, но снова открыв «Психиатрию», видите в ее тайнике полупустой аптечный пузырек, с надписью на бирке: «Выпей меня». Очень странно. Вы совершенно уверены, что раньше его здесь не было!

Вы откупориваете пробку и нюхаете жидкость. Она имеет сильный запах вишни.

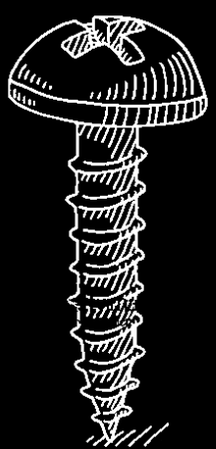
- Выпить содержимое пузырька.
- Убрать пузырек в книгу и поставить ее на место.

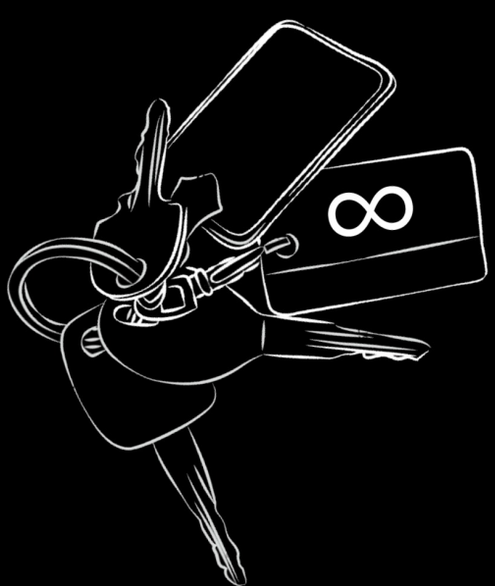


Вы набираете номер своей бывшей девушки еще раз. Снова срабатывает автоответчик. Вы бросаете трубку.

— Блин, она точно с кем-то встречается уже. И это пока я тут лежу в гробу!

- Перезвонить еще раз.
- Вернуться к списку номеров.

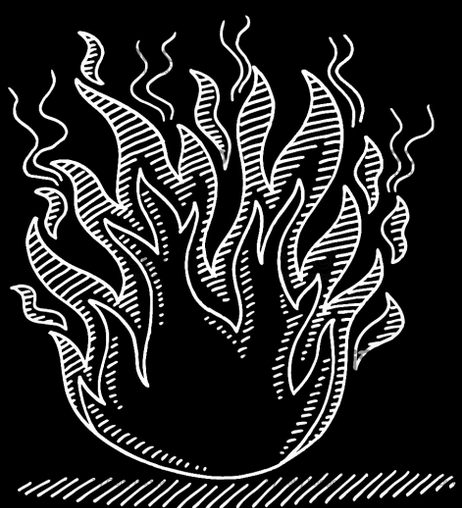




Один за одним вы откручиваете монетой все четыре шурупа, удерживающих донную панель портфеля и выкручивающиеся в его ножки.

Под панелью обнаруживается открытый бесшовный клапан, через который вы засовываете руку под подкладку и достаете связку ключей с символом бесконечности на брелоке. Такими миниатюрными ключами точно не отпереть эту дверь с огромной замочной скважиной и вы с досадой бросаете ключи обратно в пустой портфель.

Вставить SIM-карту в свой телефон.



Вы зажигаете спичку, затем и весь коробок. Он очень быстро разгорается, обжигая ваши пальцы, вы роняете его на себя. Ваша одежда начинает гореть, следом вспыхивает как факел сухая старая ткань обивки гроба и через секунду вы уже лежите в огне. Доподлинно неизвестно, от чего вы погибли: от ожогов или удушья. А может быть, причиной вашей смерти стало отравление продуктами сгорания ткани обивки.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Вы прошли игру до концовки «Вкус к жизни».
Но у нее есть и другие варианты развития событий.
Начать игру заново.



* То, что меня не убивает, делает меня сильнее. (Ф. Ницше)

LII, 1p2

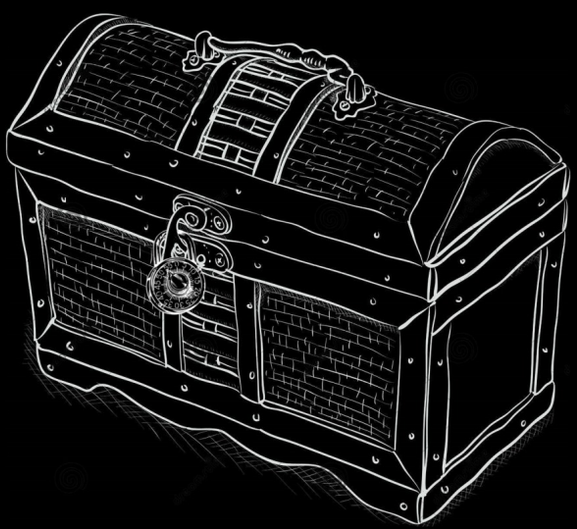
Открыто достижение «Второй шанс» (14/40)!
Посмотреть и записать



Вы набираете случайный номер. Соединение долго не устанавливается, в трубке стоит тишина. Потом включается фонограмма:

— Набранный вами номер временно не обслуживается.

- Попробовать набрать другой случайный номер.
- Вернуться к списку номеров.



Старый сундук, окованный железом.

Сундук был заперт на современный кодовый замок с дисковым набирателем. Замок, похоже, заржавел от местной влажности. Теперь, когда, у вас есть кувалда, вы запросто снесли этот ржавый замок, он болтается на вырванных петлях.

- Открыть сундук.
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к двери.



Вы открываете записную книжку и сенсорную клавиатуру телефона.

Вы набираете:

- Номер бывшей подруги.
- Номера друзей.
- Номер службы спасения.
- Случайный номер.



Вы со всей силы дергаете за крест на вашей шее. Резьбовой замочек на проволоке рвется. Теперь вы можете подробно рассмотреть сам крест. Это настоящий анх, сделанный из металла. Вы вспоминаете о своем визите в бар с таким названием. Что же это значит? Неужели вас принесли в жертву сектанты? Или это месть того байкера?

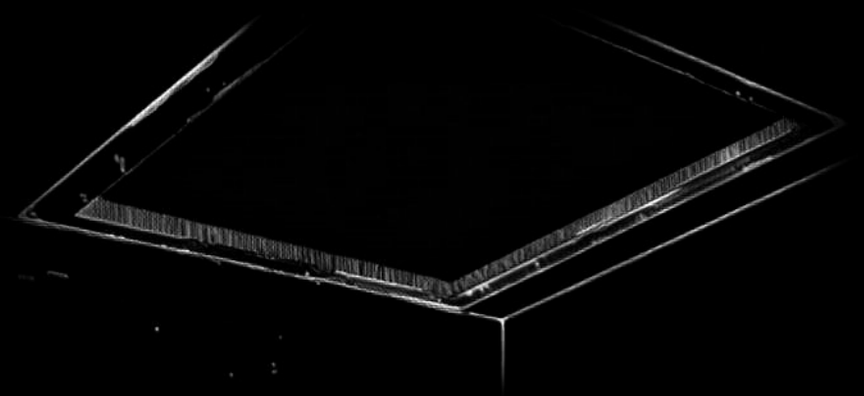
- Попробовать расплавить наручники спичкой.
- Вставить коробок спичек в петлю анха и поджечь.



Под содранной обшивкой вы обнаруживаете странную табличку-шильдик, фирмы-производителя гроба. Судя по ее стилю и состоянию, этому гробу бог знает сколько лет и вероятно, вы не первый его «пользователь». Ужасная мысль!

Шильдик прибит на выпадающие гвозди, примерно такие же торчат из нескольких мест в древесине. Вероятно, старое дерево с годами вытолкнуло из себя металл. Будет нетрудно вытащить их, если придумать, чем зацепить за шляпки.

Осмотреть себя.



Забравшись по лестнице к люку, вы пытаетесь открыть его, но безуспешно. Он прочно заперт — в петли для замка вставлен старый заржавевший болт. Время и коррозия скрепила их любовный союз с закрученной на нем гайкой, они стали практически одним целым. В этом месте хорошо слышно как дождь барабанит в крышу.

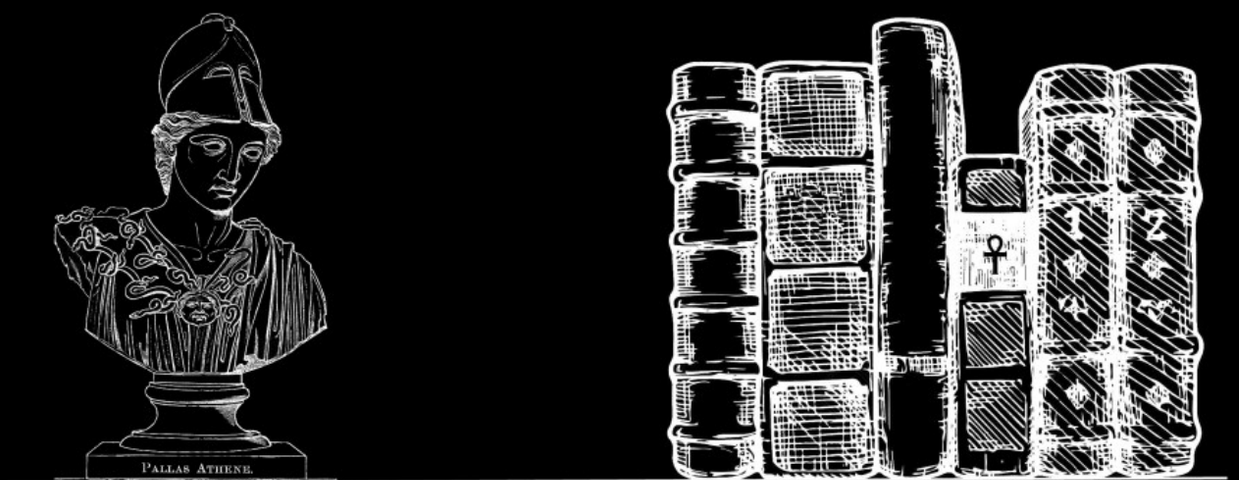
Эта веревочная лестница может пригодиться вам. Надо бы как-то снять ее. Но она надета на крюки, и прижата вашей массой.

- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.

Вы вводите вторую цифру из четырех:

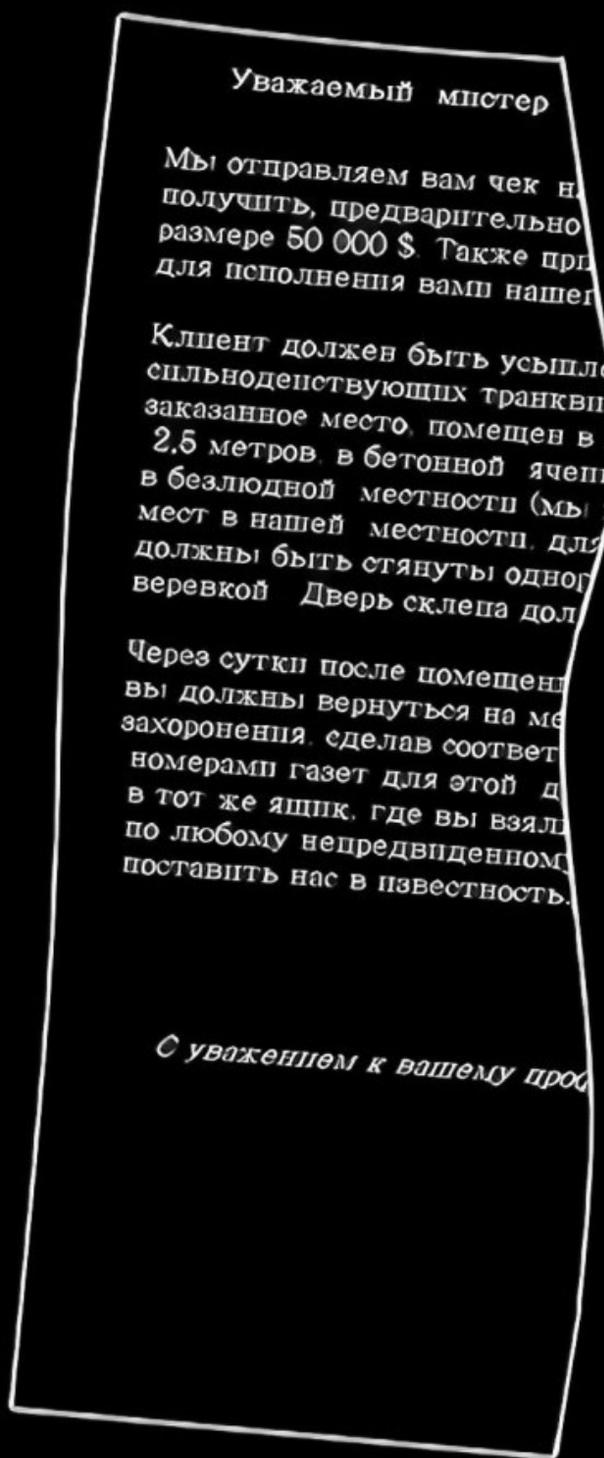


- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Вы берете двухтомник и рассматриваете его. Похоже, он на иностранном языке. На обложке написано: «Vögel in der Schweiz». В первом томе, кажется, есть закладка.

- Открыть книгу на странице с закладкой.
- Поставить оба тома на место.


Уважаемый мистер

Мы отправляем вам чек н
получить, предварительно
размере 50 000 $. Также пр
для исполнения вами нашег

Клиент должен быть усыпле
сильнодействующих транквил
заказанное место, помещен в г
2,5 метров, в бетонной ячейк
в безлюдной местности (мы
мест в нашей местности, для
должны быть стянуты одног
веревкой. Дверь склепа дол

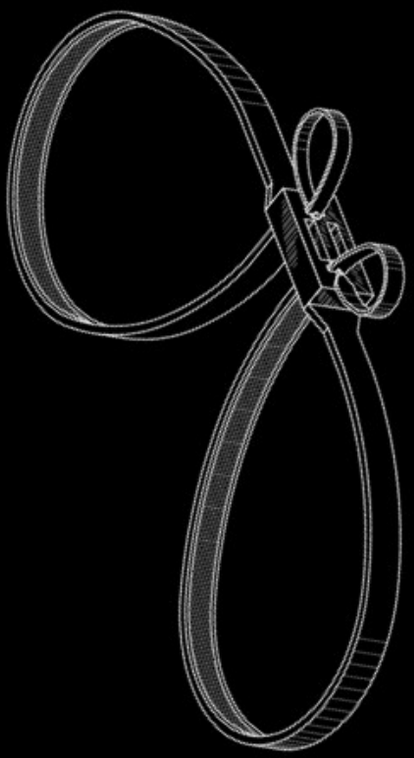
Через сутки после помещен
вы должны вернуться на ме
захоронения, сделав соответ
номерами газет для этой д
в тот же ящик, где вы взял
по любому непредвиденному
поставить нас в известность.

С уважением к вашему прод

Вы стряхиваете пепел с обгоревшего края конверта, достаете и разворачиваете сложенную полосу листа А4 — все что осталось. Удивительно, как это не сгорело в жерле печи. Похоже на деловое письмо.

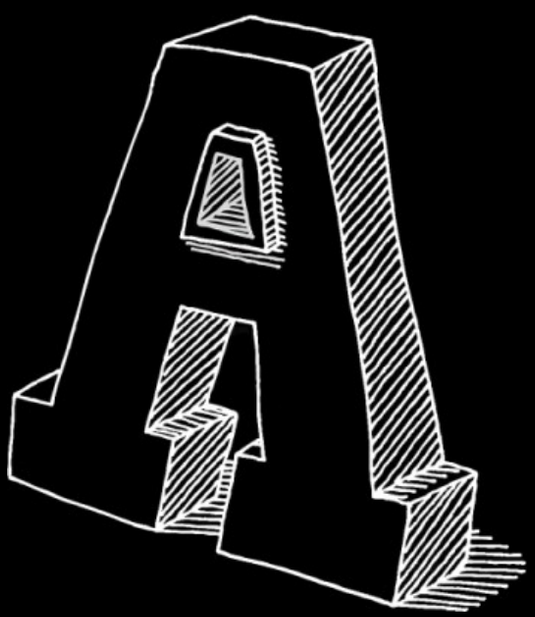
Растопить печь.

Открыто достижение «Рукописи не горят» (9/40)!
Посмотреть и записать



Вы пытаетесь разорвать наручники силой, но ничего не выходит. Зубами тоже бесполезно. Но вы замечаете, что на вашей шее висит что-то вроде большого креста.

- Попробовать расплавить наручники спичкой.
- Звонить по телефону на разные номера.



Вопрос второй.

Как расшифровывается аббревиатура КГБ?

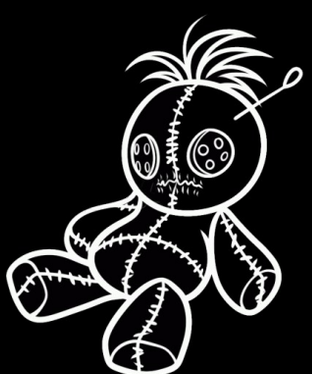
- Комитет Государственного Банка
- Комиссия Государственной Безопасности
- Комитет Государственной Безопасности
- Комиссия Генерального Банка

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





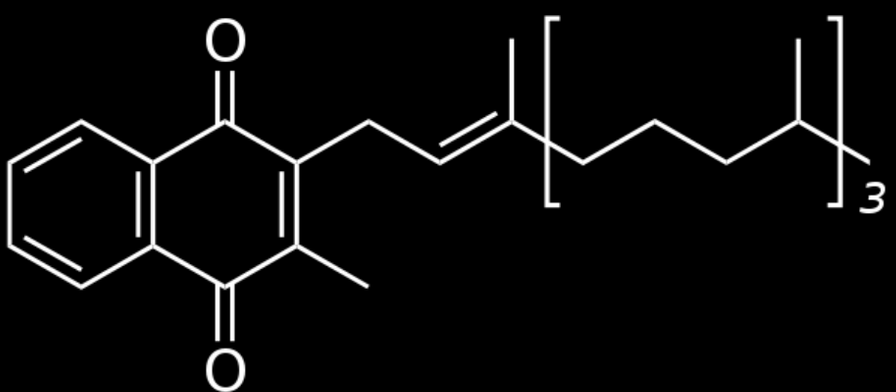


Вы подняли крышку старого сундука и заглянули внутрь.

На первый взгляд тут лежит какой-то бесполезный хлам: маленькая тряпичная куколка с несколькими воткнутыми иголками и точно такой, только новенький и блестящий замок, каким был заперт этот сундук.

Вы не представляете для чего могут пригодиться и вообще, чьи же это вещи.

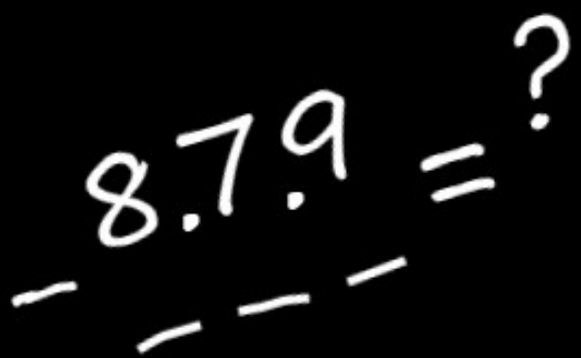
- Подойти к кирпичной кладке.
- Подойти к двери.
- Взять куколку.



Вопрос третий.

Какого витамина не существует?

- Витамина K
- Витамина U
- Витамина V
- Витамина B
- Витамина PP
- Витамина E



Как только вы прикасаетесь к маске, у вас опять случается приступ легкого головокружения и в голове раздается тихий, заливистый женский смех.

Еще интереснее то, что на стене, за маской, оказались написаны какие-то цифры и символы. Что бы это значило?

- Сесть за стол.
- Повесить маску на место.
- Посмотреть на хлам в углу.



Вы тщательно разминаете затекшие ноги, проделав несколько энергичных упражнений.

- Вставать!
- Натянуть футболку на голову.



– Уже очнулись? Отлично. Как себя чувствуете?

Вы приходите в себя лежа в шезлонге. Перед вами сидит женщина, лица которой вы не видите. Она что-то записывает в блокнот.

– Хорошо. А где я и кто вы такая?

– Я ваш психотерапевт и мы с вами проводили сеанс гипнотерапии и транскраниальной симуляции чувственного опыта.

То, что вы не помните всего этого — лишь небольшой побочный эффект. Сейчас это пройдет, минут через десять. Подождите.

Вы закрываете глаза и лежите так некоторое время. Через некоторое время воспоминания действительно возвращаются к вам.

– Я все вспомнил!

– Вот видите. Будем надеяться, что ваши страхи перестанут мучить вас неврозами и фобиями, после того, как вы столкнулись с ними.

– Но ведь это была всего лишь игра?

Можно листать

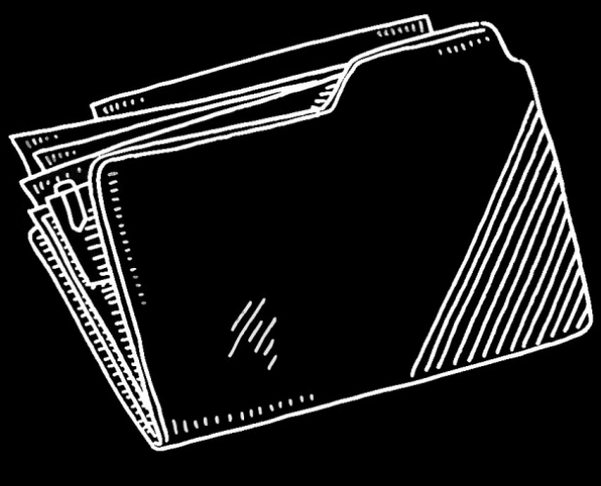
– Для нашего мозга нет разницы игра это или нет, если он верит в ее реальность. А теперь посмотрите на картинки в папке справа от вас и скажите мне , что вы чувствуете. — В папке лежат фотографии кладбищ, похорон, склепов, гробов и прочих ритуальных принадлежностей и сюжетов.

– Я думаю это печально. Но мне сейчас совершенно не страшно.

– Мне становится не по себе. Я чувствую страх и отвращение!



Можно листать



Вы приходите в себя, лежа на полу холодного помещения. В печи, отдавая последнее тепло, догорают дрова. Перед вами папка которую вы достали из взломанного портфеля. Вы перетряхиваете бумаги из папки, представляющие собой какие-то договора и счета, и находите бумажный пакетик с SIM-картой.



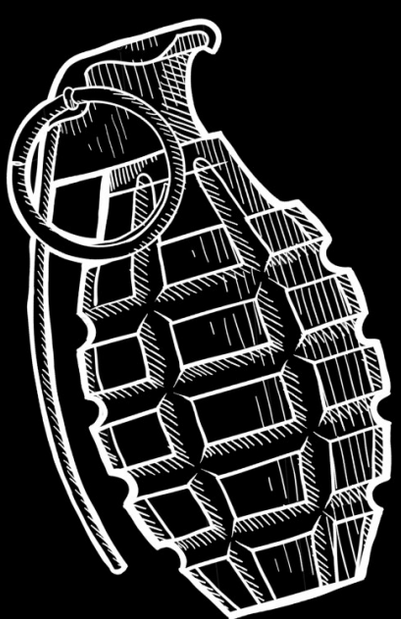
Кроме того, под подкладкой пустого портфеля брякает какой-то металлический предмет. Непонятно только, как достать его.

Вставить найденную SIM-карту в ваш телефон.

Вы вводите четвертую цифру из четырех:



- Ввести 1
- Ввести 2
- Ввести 3
- Ввести 4
- Ввести 5
- Ввести 6
- Ввести 7
- Ввести 8
- Ввести 9
- Ввести 0
- Я не хочу больше подбирать код.



Вы едва не запнулись о тонкую проволочку, протянутую между камнем и спрятанной в кустах гранатой. Очень повезло заметить ее блеск в последний момент. Аккуратно перерезав ее портновскими ножницами, вы выходите на старое заброшенное кладбище.

Идти в полицию.

Открыто достижение «Эврика!» (11/40)!
Посмотреть и записать



Вы осматриваете пряжку ремня, которым перетянута ваша нога повыше раны. Шпеньки на пряжке слишком широкие и недостаточно гибкие для антенны. Тут нужно что-то вроде тонкой проволоки. К тому же, если снять ремень, кровь наверняка хлынет из раны с новой силой.

- Посмотреть на ботинки.
- Тщательно исследовать пространство гроба.



Вы набираете номер вашей бывшей уже, наверное в тридцатый раз. У вас на глазах наворачиваются слезы и сводит челюсть от обиды.

Вдруг, в очередной раз, происходит нечто странное. Вместо автоответчика вас просто сбрасывают, не дав ему начать свой монолог!

- Перезвонить еще раз.
- Вернуться к списку номеров.



Вы набираете номер службы спасения. Голос в трубке говорит:

– К сожалению, на вашем балансе недостаточно средств, для осуществления этого звонка.

Это странно. Попытки позвонить на другие номера телефонной книги заканчиваются таким же результатом.

Зайти в соцсеть и написать сообщение о помощи.



– Меня похоронили заживо. Пожалуйста, помогите!

– [Задумчивое молчание]. Я правильно поняла, что вас похоронили заживо?

– ДА!

– [Молчание]. Вы сейчас лежите в гробу?

– ДА!

– С телефоном?

– Да!

– Откуда вы его взяли?

– Он просто был тут!

– Вас похоронили по ошибке?

– Нет, меня похитили.

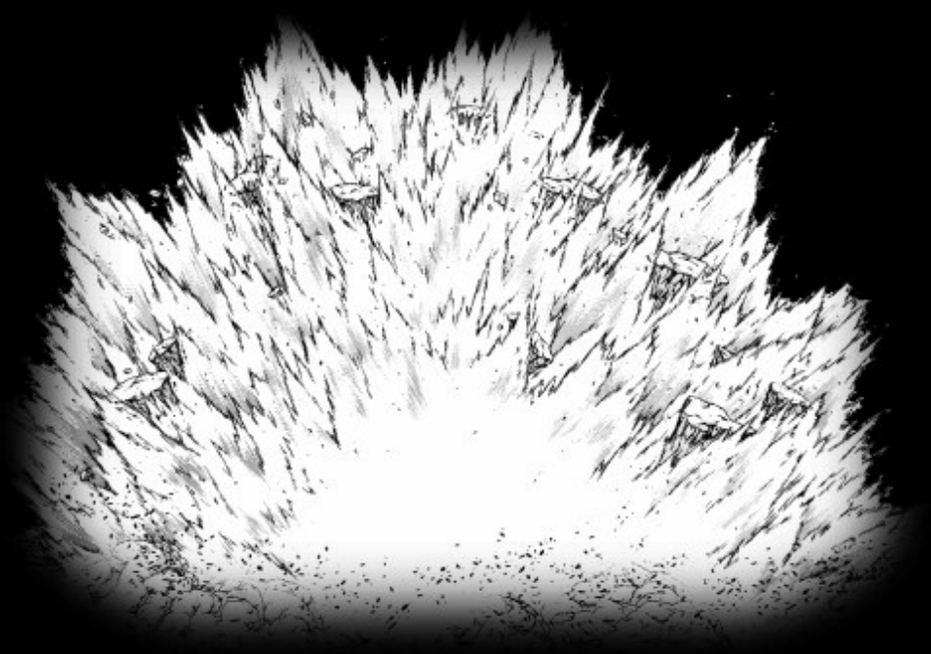
– Почему вы так решили?

– Мои руки были связаны.

– Кто сделал с вами такое?

– Я не знаю!

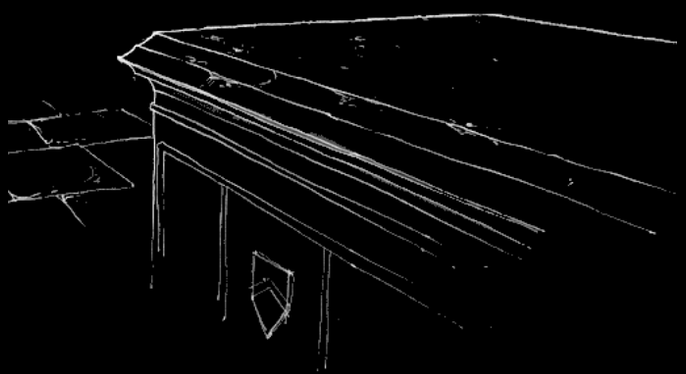
– Это были сектанты, меня принесли в жертву!



Едва вы переступили порог склепа, как раздался мощный взрыв, который разорвал ваше тело на мелкие кусочки и рассеял их по всей округе.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы зажигаете спичку и видите вперед собой подножие и смутные очертания какого-то сооружения, вроде саркофага из которого вы выбрались.

Подойти ближе.

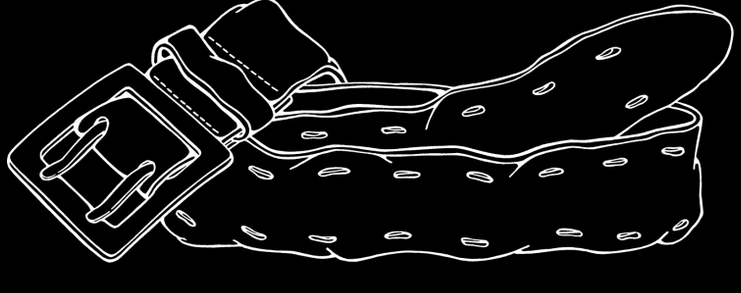


Вы рассказываете о том, как некоторое время назад у вас появилась новая коллега. Молодая и красивая, она быстро очаровала всю мужскую часть вашего коллектива и явно положила на вас глаз, постоянно заигрывая и прося о помощи.

Однажды в конце рабочего дня, она ни с того ни с сего обняла и поцеловала вас в щеку на парковке офисного здания. Это увидела ваша девушка, которая приехала, чтобы забрать вас. Был страшный скандал с ругательствами, мордобоем и угрозами.

Друзья вздыхают и отводят взгляд. В воздухе повисает неловкое молчание.

– Простите, что-то мне нехорошо. Отойду в уборную.



Вы достаете брючный ремень и туго перетягиваете ногу выше своей раны. Нога начинает неметь. Времени не так много. О том, чтобы выбраться самостоятельно не может быть и речи. Вся ваша надежда в телефоне, индикатор заряда которого показывает 3/5.



Перейти к номерам в телефоне.



В ступоре от такого человеческого равнодушия, вы набираете номер службы спасения.

Далее.

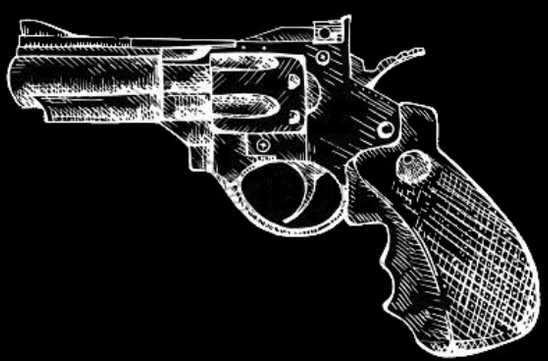


В револьвере 3 патрона из 6. Ваш ход.

Смотритель жив. Пока вы собираетесь с волей, он вставляет в барабан третий патрон так, чтобы они были через один, продолжая при этом свой рассказ.

— А работал он в дуэте со своей очаровательной женой. Красивая женщина была. Привязывал ее к деревянному кругу, круг раскручивали, и он с закрытыми глазами метал в него ножи. Можете себе представить?)

- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Выстрелить в охранника.



Вы стреляете себе в голову и когда выстрела не происходит, что-то замыкает в вашей нервной системе. История, рассказанная распорядителем, произвела на вас какое-то магическое впечатление.

Вы повторно стреляете в свою голову и умираете.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Открыто достижение «Гордиев узел» (38/40)!

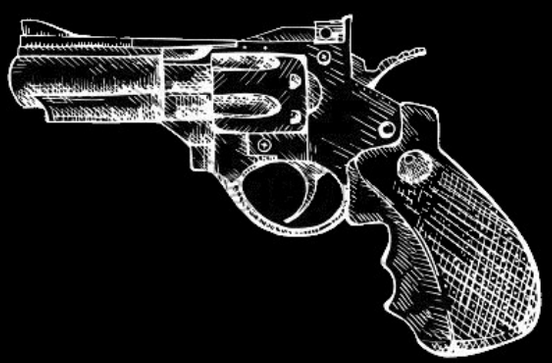
Посмотреть и записать



Вы выбираетесь на крышу строения. Вокруг звезды и лес. Похоже, вы находитесь за городом. Недалеко от вас горят фонари. Они тускло освещают что-то вроде сада или фермерского хозяйства.

Вы пытаетесь рассмотреть получше, но вдруг поскальзываетесь на влажных листьях и начинаете скатываться с крыши. Перед вами болтается конец веревочной лестницы, которую вы выкинули из люка когда вылезали.

- Схватиться за лестницу.
- Продолжать свободное падение.

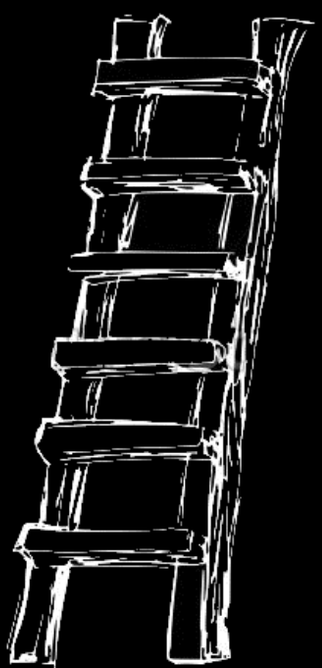


Вы подносите револьвер к виску и нажимаете на спуск. Выстрела не происходит.

В револьвере 1 патрон из 6. Ход распорядителя.

Распорядитель берет револьвер из ваших дрожащих рук, раскручивает барабан и...

- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.



Приставив лестницу к стене, вы забираетесь на самый ее верх . По другую сторону стены вы видите большую собаку. Собака тоже увидела и с грозным лаем пытается достать вас в прыжке.

- Спрыгнуть вниз к собаке.
- Сесть на верх стены и открыть дверь.

Надев мешок на вашу голову, вас ведут по коридорам и выводят на улицу. Затем вас сажают в фургон и стягивают руки за спиной. Через полчаса езды машина останавливается, вас выводят из фургона, развязывают руки и снимают мешок. Вокруг вас одни поля с немногочисленными деревьями. Один из вооруженных людей показывает рукой в сторону восхода:

– Город там. Иди и не оборачивайся!



Пройдя метров сто, вы слышите за спиной окрик одного из охранников:

– Стой! Я забыл!

- Вернуться назад.
- Побежать вперед.



Мощный выстрел крупнокалиберного револьвера выносит содержимое черепной коробки вашего оппонента за ее пределы. Один из охранников берет из рук мертвого распорядителя револьвер, открывает его барабан, достает и показывает вам один из патронов. Он цел, но со смятым капсюлем.

– Это твой прошлый выстрел. Патрон дал осечку, было слышно по звуку. Я в этом разбираюсь. Тебе очень повезло.

Далее.

Открыто достижение «Госпожа удача» (39/40)!
Посмотреть и записать

Открыто достижение «Рекурсия» (19/40)!
Посмотреть и записать

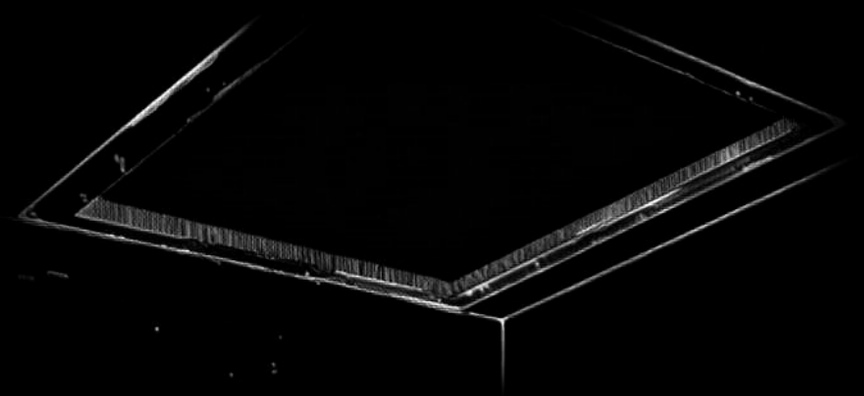
Далее.



Вам не повезло. Патрон оказался в боевой каморе револьвера. Вы умираете быстро и почти безболезненно.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы бьёте по люку рукой, но ничего не происходит. Только, кажется дождь прекратился.

- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.



Пройдя в узкий проход в листве лабиринта, вы оказываетесь на небольшой площадке сада, с журчащим фонтанчиком под фонарем.

Отсюда нет другого выхода. Вы пытаетесь уйти тем же путем, но встречаете нагнавшую вас собаку, которая мгновенно убивает вас.

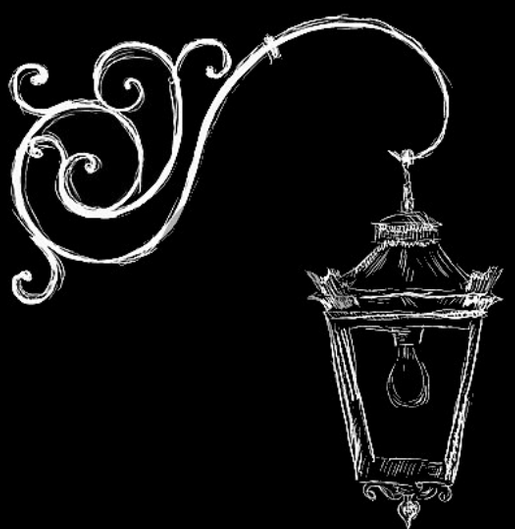
Игра окончена.

Начать игру заново.



За дверью раздается тихое, но грозное рычание.

- Открыть дверь.
- Осмотреть предмет в листве.

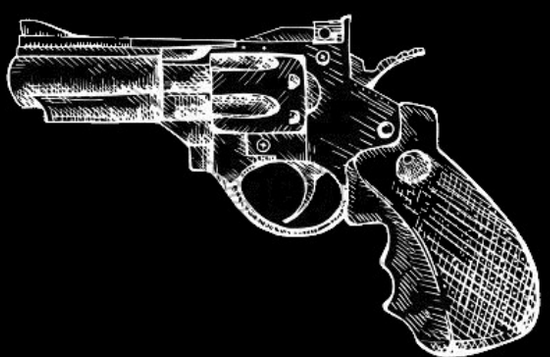


Вы забегаете в ярко освещенный тупик. За сценой вашей борьбы с собакой и последующей бесславной смертью с ухмылкой наблюдает каменная гаргулья. Кажется, что она вот-вот оживет, но этого, конечно, не происходит.



Игра окончена.

Начать игру заново.



В револьвере 2 патрона из 6. Ваш ход.

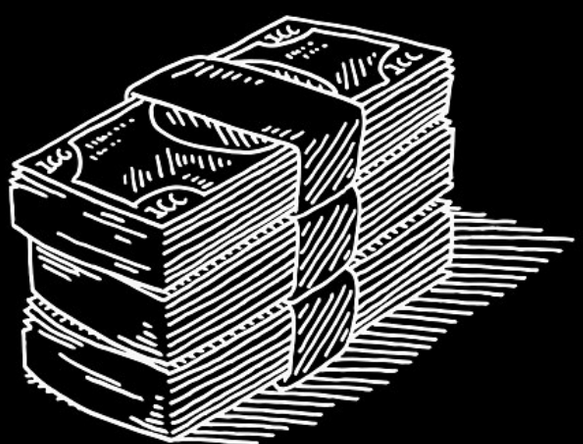
Выстрела не происходит. Распорядитель улыбается и открывает барабан револьвера, добавляя в него еще один патрон.

— Патрон важно ставить в противоположную от уже вставленного камору. Тогда у барабана не будет перевеса. — Он протягивает вам оружие, взяв его за ствол.

- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Выстрелить в охранника.

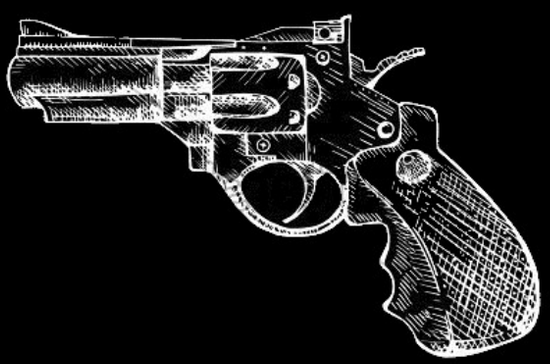
Вы возвращаетесь к охранникам.

— Вот. Ты забыл свой выигрыш. Хотел нам подарить? Теперь иди.



Дальше.

Открыто достижение «Игромания» (31/40)!
Посмотреть и записать



В револьвере 1 патрон из 6. Ваш ход.

Смотритель протягивает вам револьвер. Становится так тихо, что вы слышите стук своего сердца.

- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Выстрелить в охранника.



Вы бежите по садовому лабиринту, приближаясь к большому заброшенному зданию, похожему на старую усадьбу.

Входа не видно, это задний фасад. Но есть открытая дверь хозяйственного подвала. Опасаясь преследующей вас собаки, вы прыгаете в открытую дверь подвала и начинаете скатываться вниз под углом в 45°.

Дальше.

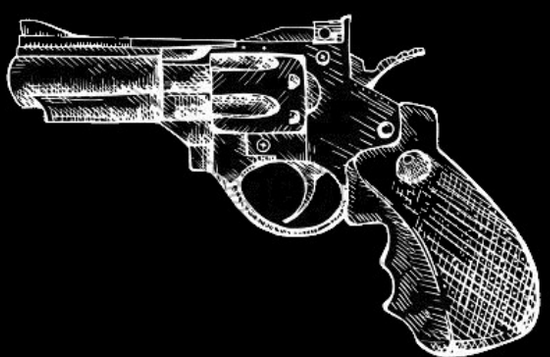
Открыто достижение «Нить Ариадны» (32/40)!
Посмотреть и записать

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





В револьвере 5 патронов из 6. Ваш ход.

Удивительно, но распорядитель жив.

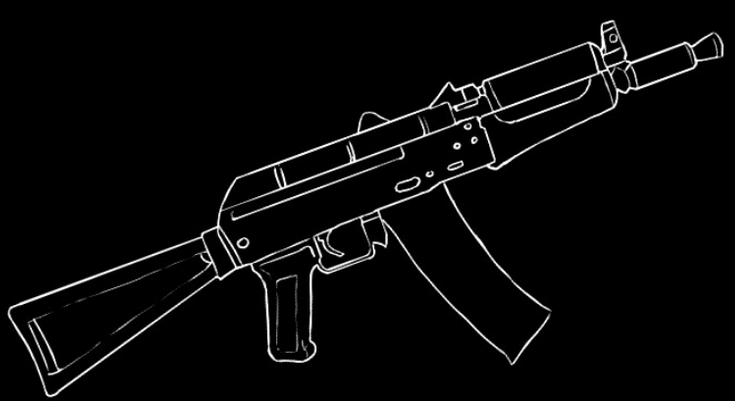
Он вставляет пятый патрон в барабан. Всего одна камора остается пустой.

– А почему он не мог убить свою жену?

Распорядитель задумался над вашим вопросом на несколько секунд.

– Привычка и навык побеждают случай. И такое бывает. Может потому я не боюсь играть с вами? :)

- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Выстрелить в себя два раза подряд.
- Выстрелить в охранника.



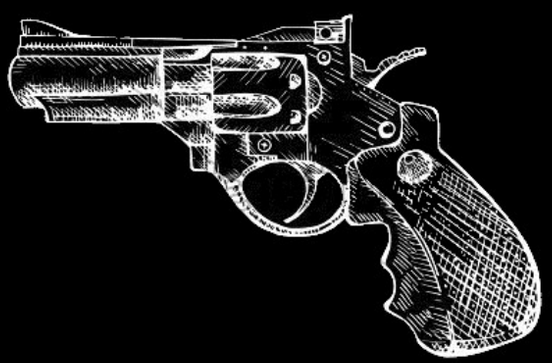
– Отказываетесь, значит?

Один из охранников с автоматом в руках подходит в вам, передергивает затвор оружия и приставляет дуло к вашему лицу.

Вы чувствуете запах ружейного масла.

– Я отказываюсь.

– Хорошо. Я сыграю в вашу игру.

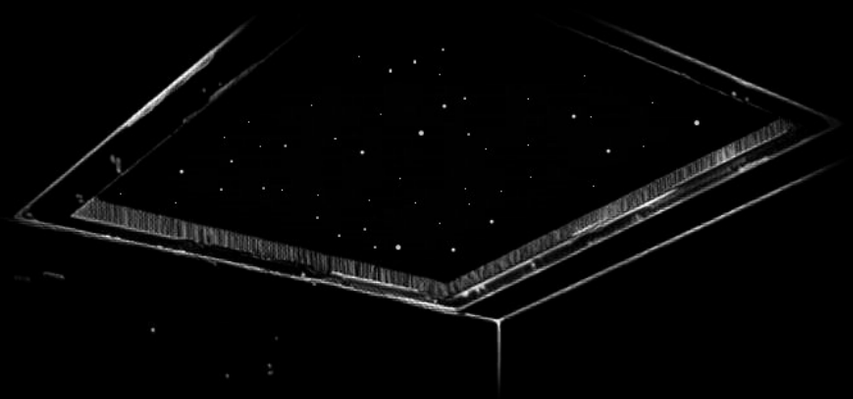


Щелк! В этот раз вы остались живы.

В револьвере 3 патрона из 6. Ход распорядителя.

Распорядитель со скучающим видом берет револьвер и покручивая его барабан, поправляет свои очки.

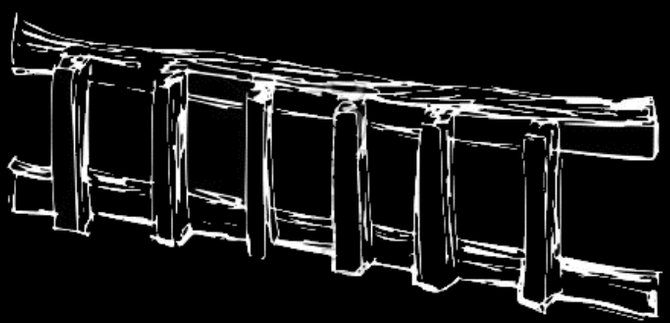
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.



Вы еще раз бьёте по люку рукой и вдруг замечаете, что панель, вставленная в его рамку, довольно сильно шатается. Через несколько минут вам удается выдавить ее наружу.

В лицо бьет свежий и прохладный осенний воздух. Дождь закончился, небо прояснилось и на нем высыпали мириады звезд. Некоторое время вы дышите свежим воздухом и наслаждаетесь шумом тишины.

Вылезти в люк.



Осмотрев продолговатый предмет в куче листьев, вы понимаете, что это старая деревянная лестница.

- Открыть дверь.
- Приставить лестницу к стене, взобраться на нее и посмотреть за стену.

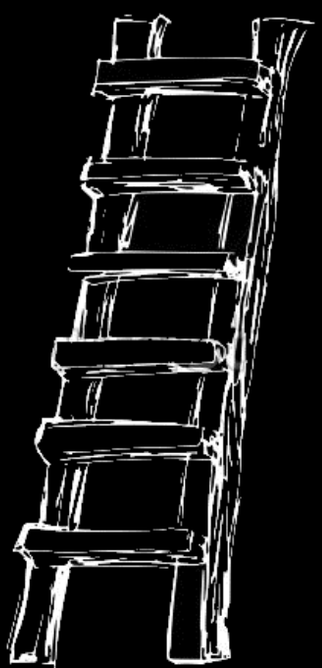


Вы не выпускаете картинку из рук. Внезапно все вокруг исчезает. Исчезаете и вы сами. Вы осознаете себя, но вокруг вас нет ничего материального, как нет и вашего тела.

Вы приходите в себя сидя на полу в какой-то мрачной и холодной комнате. Перед вами большой письменный стол, под которым стоит горящая свеча.

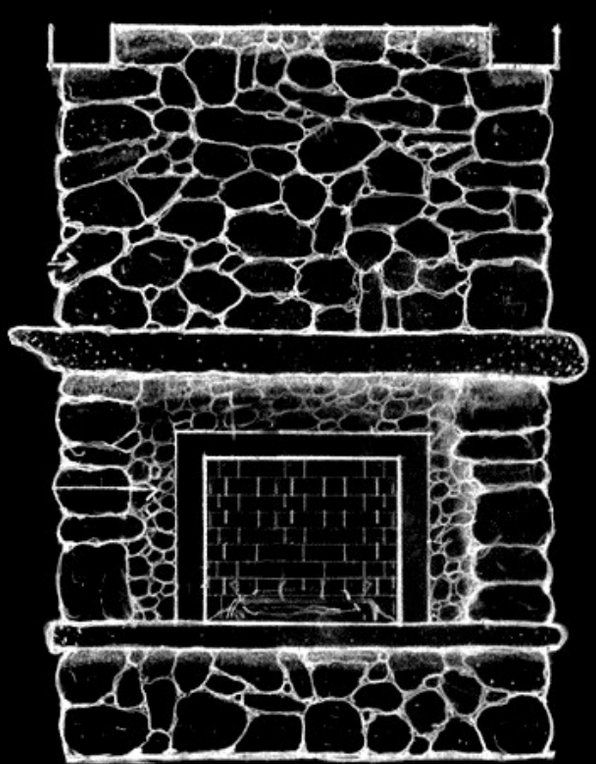
Заглянуть под стол.

Открыто достижение «Квантовый скачок» (34/40)!
Посмотреть и записать



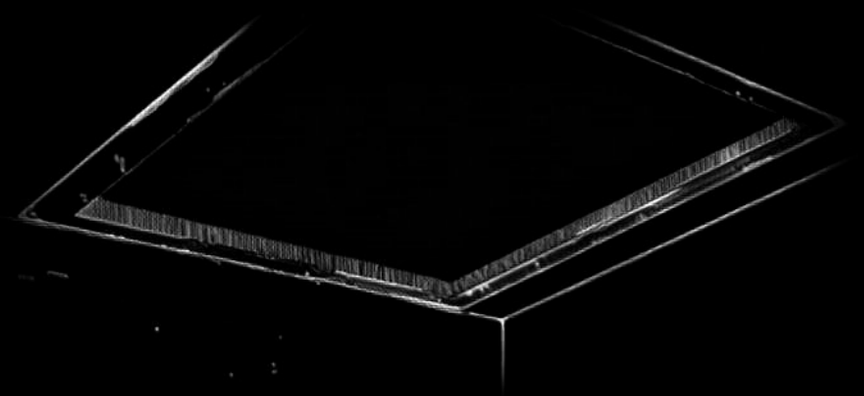
Вы толкаете край лестницы и она с шумом падает во двор. Собака отвлекается от вас и забегает в открытую дверь.

- Спрыгнуть вниз к собаке.
- Закрыть дверь и спрыгнуть вниз, во вторую половину двора.



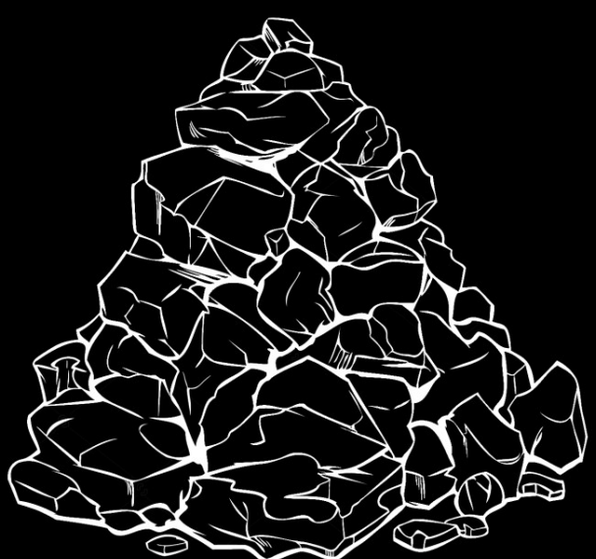
Внутри домика лежат груды садового инструмента и есть небольшой камелёк, на полке которого стоят несколько картинок в рамках. Рядом лежит какой-то предмет, завернутый в плотную серую ткань.

- Посмотреть картинки.
- Посмотреть завернутый предмет.



Вы еще раз бьёте по люку рукой. Бесполезно надеяться открыть его без тяжелых инструментов.

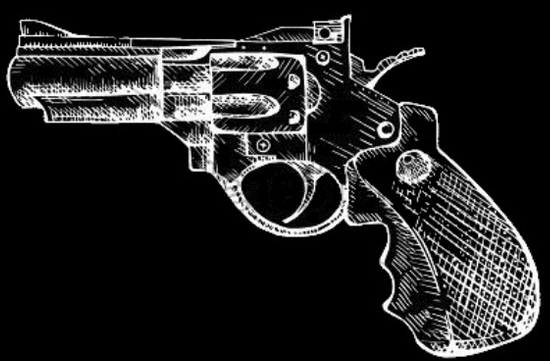
- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.



Вы хватаетесь за конец лестницы, она натягивается и это меняет траекторию вашего падения. Вы повисаете на краю крыши, лестница обрывается и вы падаете спиной на груду строительного камня.

Игра окончена.

Начать игру заново.



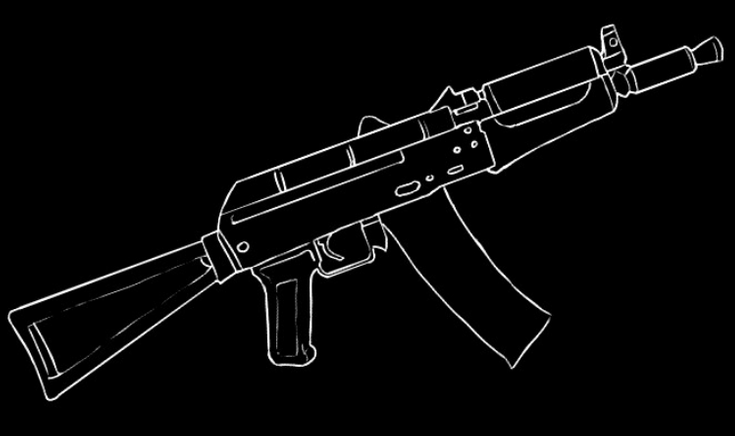
Распорядитель заливается кровью и падает на пол. Похоже, он проиграл.

Дальше.



Вы поворачиваете налево и, пробежав десять метров, видите перед собой два поворота направо.

- Забежать в ближний поворот.
- Забежать в дальний поворот.



Вы резко переводите ствол револьвера на одного из охранников и спускаете курок, выстрела не происходит, а почти одновременно с щелчком курка в вашу голову ударяет приклад автомата.

— Очень жаль, что вы не захотели играть по правилам. Очень жаль.

Автоматная очередь завершает вашу жизнь и эту историю.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Услышав крик вы убегаете вперед. Через некоторое время вдалеке показывается ваш город.

Дальше.



Дотянувшись до края двери, вы быстро закрываете ее и, спрыгнув вниз, приваливаетесь к ней спиной. Обманутая собака лает за дверью.

На двери нет задвижек и засовов, а рядом нет тяжелых предметов. Перед вами виднеется что-то вроде входа в садовый лабиринт.

- Побежать в лабиринт.
- Внимательно омотреть себя.



Вы внимательно рассматриваете картинку. Что-то притягательное есть в ней. Вы слышите как на улице громко стрекочет сорока.

Вдруг вы чувствуете, что предметы вокруг начинают очень быстро вибрировать. А мозг из вашей головы словно высасывают сквозь череп наружу. Очень странное ощущение!

- Поставить картинку на полку!
- Ничего не делать, ждать.



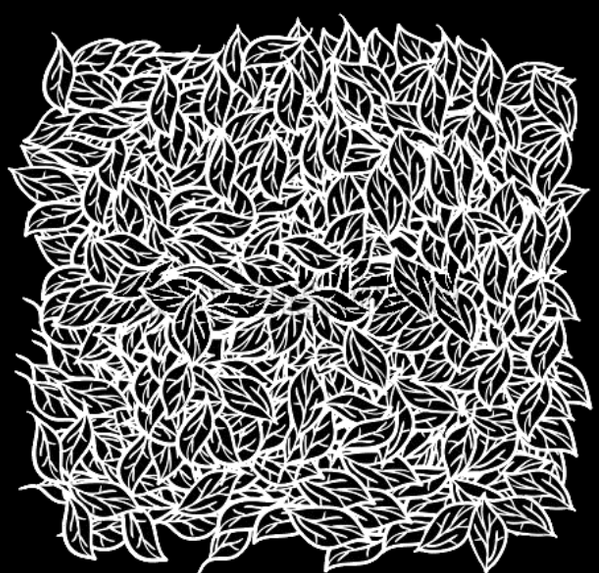
Щелчок. Распорядитель жив. Это невероятно. Он задумчиво смотрит на последний патрон в центре стола.

— В данных обстоятельствах продолжать игру будет равносильно вашему убийству. Я вынужден отпустить вас. Ваш денежный выигрыш остается за вами. Вам сегодня очень повезло. Живите и радуйтесь.

Распорядитель поднимается и уходит из комнаты.

Далее.

Открыто достижение «Чистые руки» (36/40)!
Посмотреть и записать



Вы проезжаете мимо болтающейся лестницы ,по влажной крыше, и падаете на огромную кучу опавших и срезанных листьев. Кажется, отделались легкими ушибами.

Осмотреться.

Открыто достижение «Эрудиция» (1/40)!
Посмотреть и записать

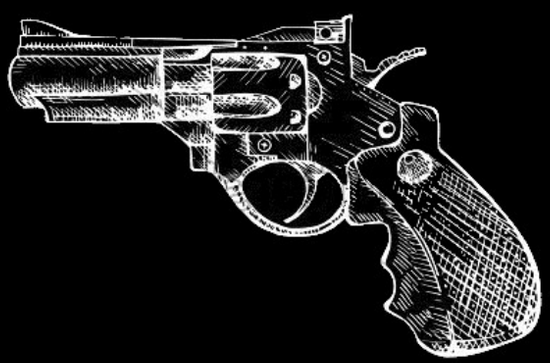
Продолжить.



Вы пинаете по нижней части двери. Собака отзывается громким лаем. Сделав два шага назад, вы прицеливаетесь и нажав на оба спусковых крючка, стреляете в воображаемую собаку за дверью.

Раздается взвизг. Выглянув за дверь вы обнаруживаете небольшую лужицу крови и кровавый след тянущийся по тропинке за поворот. Вы кладете на землю пустое ружье.

Искать выход из лабиринта.

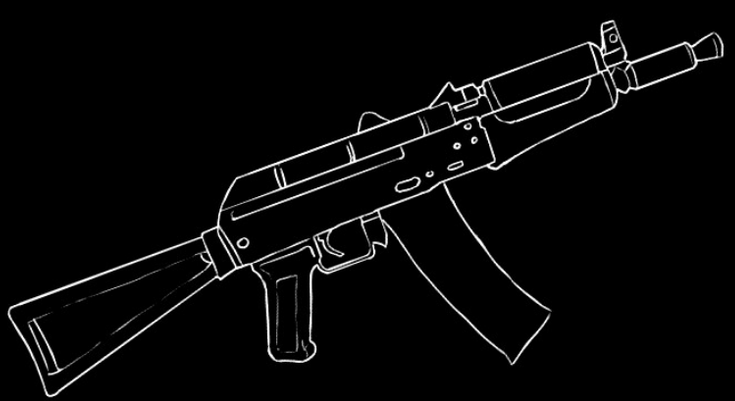


Невероятным чудом вы вы все еще живы.

В револьвере 5 патронов из 6. Ход распорядителя.

Не говоря ни слова, он приставляет револьвер к своей голове.

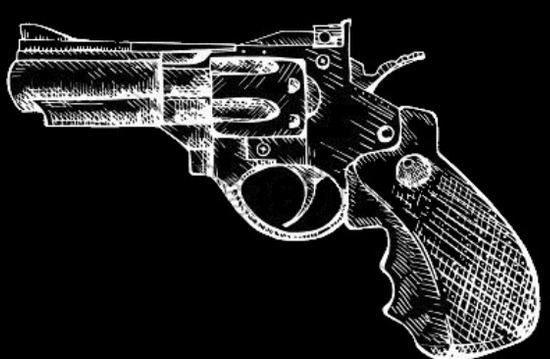
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.



Охранники подходят к вам и начинают надевать на голову мешок из плотной ткани.

— Нам даны четкие дальнейшие инструкции.

- Подчиниться.
- Сопротивляться.



– Объясняю принцип игры.

Распорядитель достал из под стола пластиковый кейс и извлек из него большой хромированный револьвер с кучкой патронов.

– Долго он ждал своего часа. И вот, наконец, настало его время.

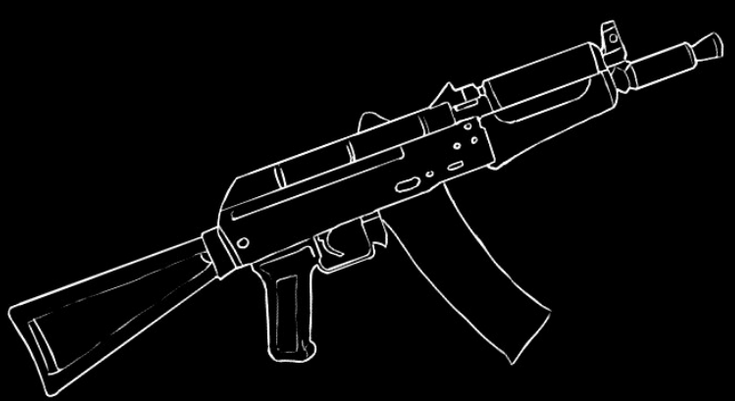
– Мы будем играть в «русскую рулетку»?

– Верно. Вот я беру патрон, он еще совсем новенький, в масле. Вкладываю его в барабан этого, совершенно нового, ни разу не использованного револьвера. Вы «играете белыми», как мой гость. Держите. И не забывайте, что вас должно быть хорошо видно вон в той и вон в той камерах. — Распорядитель показывает в темные углы комнаты и явно улыбается под маской.

– Но, если вы будете играть по-честному, то можете погибнуть?

– Конечно. В этом состоит весь смысл и радость игры для меня. Как я могу любить жизнь если не знаю смерти? А как я могу получить удовольствие от еды, если я не голоден?! Ваш ход! — Распорядитель повышает голос.

Взять револьвер.



Вы отталкиваете одного из охранников и бежите в отрытую дверь.

* * *

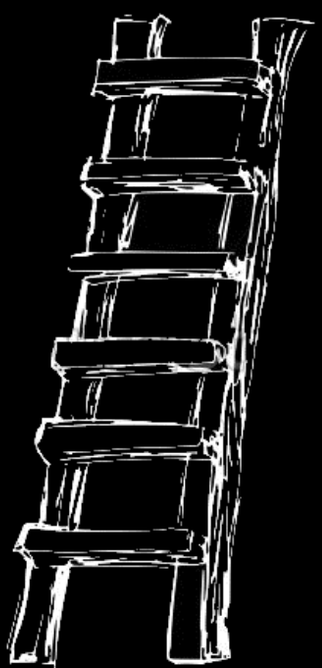
Двое рыбаков на большом синем озере встречали поздний осенний рассвет.

— Ты слышал?! Выстрел будто?

— Да это местные охотнички. На зайца, видать, пошли. Не обращай внимания. Надо и нам как-нибудь поохотиться.

Игра окончена.

Начать игру заново.



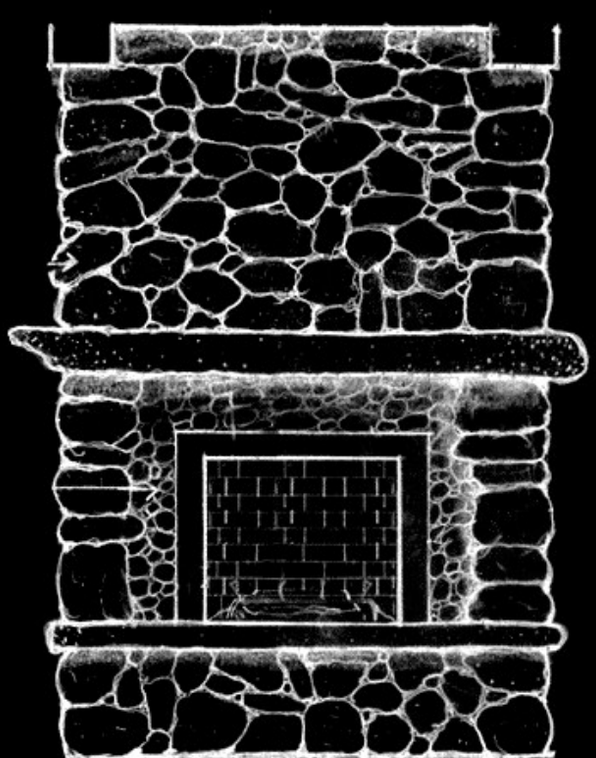
Усевшись на стене, вы дотягиваетесь до верхнего края двери в проеме и открываете ее в сторону собаки. Та лает и рычит еще сильнее.

- Спрыгнуть вниз к собаке.
- Столкнуть лестницу во двор.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Вы осматриваете картинки, стоящие на каминной полке. Среди них вас особенно привлекает изображение сороки в ажурной чугунной рамке.

- Посмотреть картинку с сорокой.
- Посмотреть завернутый предмет.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD





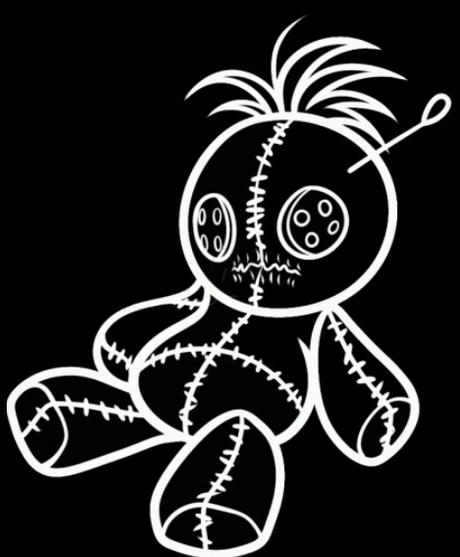
Вы пробуете позвонить еще раз, но вдруг обнаруживаете, что ваш телефон полностью сел. Через несколько минут батарейка «умирает», а следом за ней, через час, умираете и вы.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Открыто достижение «Femme fatale» (4/40)!

Посмотреть и записать



Вы берете в руки тряпичную куклу и трогаете за иголку, торчащую из ее головы. В эту секунду, страшная острая боль пронзает вашу голову.

Вы разжимаете руки и кукла падает обратно в сундук.

Посмотреть в сундук.

Открыто достижение «Черная магия» (12/40)!
Посмотреть и записать



Внимательно осмотрев себя, вы замечаете, что шнурки на одном из ваших ботинок развязались и болтаются. Вы завязываете шнурки и собравшись с силами бросаетесь в лабиринт.

Впереди путь раздваивается.

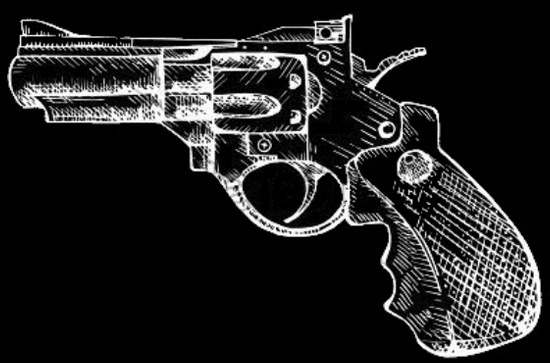
- Бежать налево.
- Бежать направо.



Вы бежите по прямой освещенной аллее. Перед вами возникает развилка на три дороги.

Оглянувшись вы видите, как в начале аллеи появляется бегущая собака.

- Двигаться налево.
- Двигаться прямо.
- Двигаться направо.



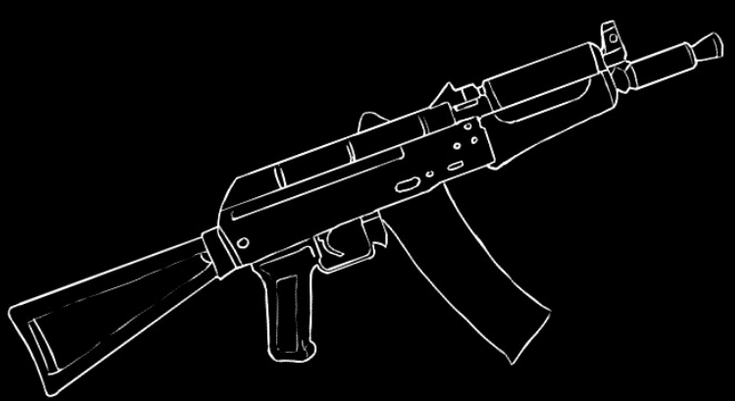
Вы подносите револьвер к виску и нажимаете на спуск. Выстрела нет.

В револьвере 2 патрона из 6. Ход распорядителя.

Распорядитель берет со стола револьвер, и задумчиво рассматривает его.

— Был у меня один знакомый циркач, метатель ножей. Большой виртуоз в своем деле, между прочим. 30 лет опыта...

- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.



— Очень жаль. Я понимаю, вы надеетесь на чудо. Но чуда не будет.

Распорядитель тяжело вздыхает и поднимает руку. Последнее что вы слышите в своей жизни — его слова. Оглушающий хлопок автоматного выстрела ваш мозг не успевает принять и осознать.

Игра окончена.

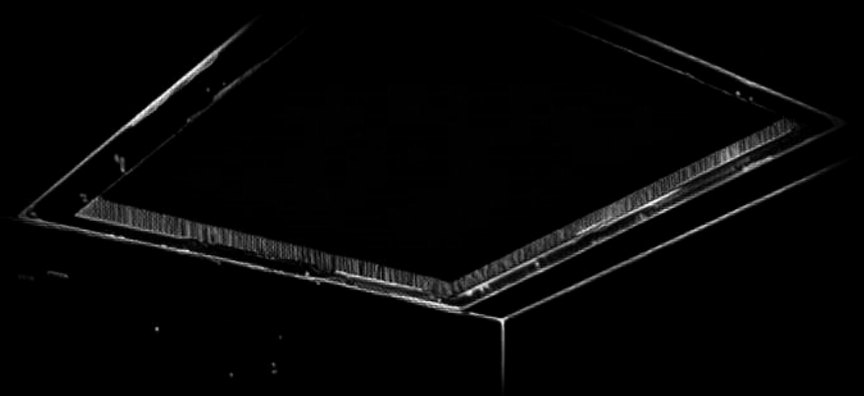
Начать игру заново.



Пробежав по темной аллее, вы попадаете на небольшую освещенную площадку.

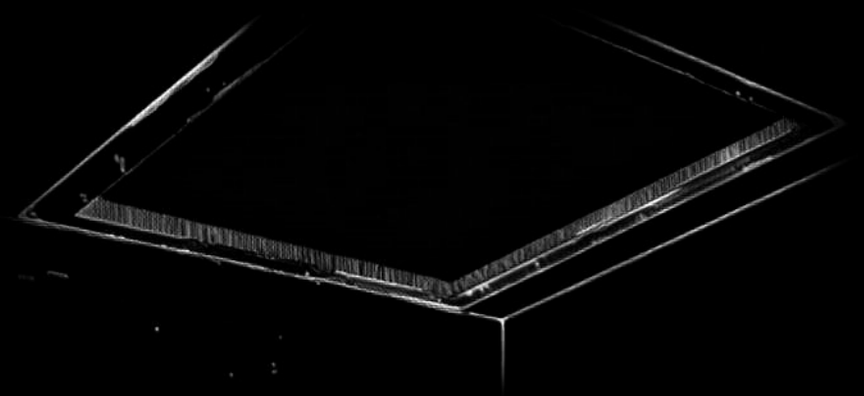
Напротив, по всей видимости, находится симметричный вход на нее. Тут же, есть небольшой проход в листве, за которым слышится журчание воды и поворот на широкую, освещенную аллею.

- Двигаться в сторону шума воды.
- Повернуть на широкую аллею.



Вы еще раз бьёте по люку рукой. Бесполезно надеяться открыть его без тяжелых инструментов.

- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.



Вы еще раз бьёте по люку рукой. Бесполезно надеяться открыть его без тяжелых инструментов.

- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.



Вы поворачиваете направо и видите перед собой развилку на два поворота.

Налево аллея теряется во тьме, а справа горит свет.

- Повернуть налево, во тьму.
- Повернуть направо, на свет.



– В первую очередь я приветствую вас и поздравляю с тем, что вам удалось сделать то, что удается немногим. — Человек поправляет очки на переносице.

– Теперь, я кратко расскажу вам обо всем. Вы были избраны для участия в игре. Это сложная и интересная игра. Теперь вы добрались до ее финала.

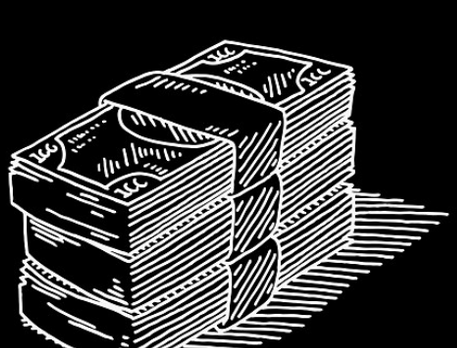
– Игра?!

– Да, да. Игра. Не удивляйтесь. Некоторые влиятельные люди любят подобные развлечения. Когда вас уже не радует ничто в жизни, приходится искать альтернативы для снятия стресса.

Вы погружаетесь с тягостное молчание.

– Теперь, остался последний шаг, и я, как распорядитель этого мероприятия, предлагаю вам одолеть меня в дуэли. Если сможете, то уйдете отсюда живым и не с пустыми карманами. — Человек берет со стола бумажный пакет, достает из него несколько толстых пачек купюр и кладет их перед вами.

– Здесь 30 000$.



Можно листать

– Почему именно столько?

– Столько стоит ваша жизнь. Если вы погибните сегодня, будучи нашим гостем, мы потратим эти деньги на уборку всех следов вашего присутствия в наших обстоятельствах и на обеспечение благовидной истории вашей гибели. Таким образом, если вы победите, вы сэкономите моему работодателю эти деньги и по праву заберете их себе.

– А если я откажусь играть в ваши игры?

– Тогда вам придется снова вернуться под землю, но уже в менее живом виде. — Даже сквозь маску видно, что распорядитель ухмыляется.

– Почему бы вам просто не отпустить меня и не сэкономить деньги?

– Потому, что таковы правила игры. А Игра превыше всего.

– Я отказываюсь участвовать в вашей дурацкой игре, играйте в нее сами, без меня!

– Я готов. Давайте сыграем.



Можно листать



Вы добегаете до одного из больших тупиков лабиринта, в котором находится что-то среднее между сараем и охотничьим домиком.

Вы врываетесь в него и запираете дверь на задвижку, а уже через секунду за на дверь налетает собака.

Осмотреться.

Nick the ferret



1992



Вы прицеливаетесь в хорька на календаре и стреляете. В шкафу, на двери которого висел календарь, стояли баллоны с сжиженным ацетиленом.

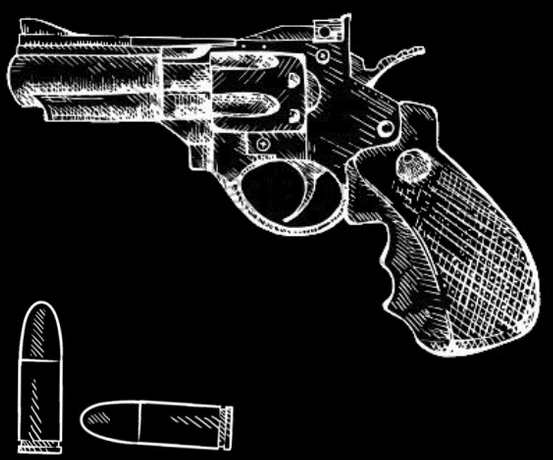
Страшный взрыв до основания разрушает домик.

Игра окончена.

Начать игру заново.

Открыто достижение «Премия Дарвина» (37/40)!

Посмотреть и записать



В револьвере 4 патрона из 6. Ваш ход.

Пустой щелчок. Паш противник открывает барабан оружия и добавляет еще один патрон.

На столе остаются лежать два патрона.

– Однажды, мы с ним напились до чертиков и он рассказал мне, что жена издевается над ним всевозможными способами, изменяет. А он мог бы легко ее убить, выдав все за несчастный случай во время представления, но не может этого сделать.

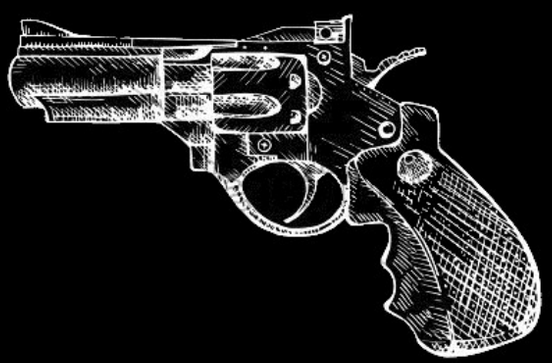
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Покрутить барабан и выстрелить.
- Выстрелить в охранника.



Вы упали в небольшой закрытый внутренний двор. Он обнесен глухой стеной с единственной дверью.

На противоположной стороне двора, в листве лежит какой-то продолговатый предмет.

- Подойти к двери.
- Осмотреть предмет в листве.



Вы подносите револьвер к виску и нажимаете на спуск. Выстрела не происходит. Вам повезло.

В револьвере 4 патрона из 6. Ход распорядителя.

Распорядитель берет револьвер и мгновенно, без колебаний стреляет себе в голову.

- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.
- Выстрел распорядителя.



Вы скатываетесь в старое овощехранилище или винный погреб и падаете на груду пустых картонных коробок.

В помещении горит тусклый электрический свет, который освещает стоящий в центре стол. За столом сидит человек. Вы вскакиваете и получше рассматриваете его облик. Плотный шарф-маска закрывает его лицо, глаз не видно под дымчатыми стеклами очков.

Рядом с человеком стоят две других фигуры рослых мужчин в лыжных масках с автоматами в руках.

— Пожалуйста, присаживайтесь. — Человек указывает на свободный стул на противоположной от себя части стола. У него на редкость тихий и спокойный голос.

Сесть за стол.



Если вы оказались тут, это означает, что вы вытащили случайную «карту» из «колоды» этой игры. Надеюсь, это вышло нечаянно или вы исследовали книгу уже после того как облазили все закоулки игры.

Ведь, в противном случае, вы лишаете себя удовольствия первооткрывателя и читателя, начинаете ужин с десерта. Если это так, то я, как автор, рекомендую вам начать игру заново.



Свернув налево, вы двигаетесь по тропинке, которая петляет влево и вправо, пока не упирается в небольшую полянку с одиноко растущей елью в центре.

Отсюда нет выхода. Вы пытаетесь спрятаться за деревом, но подоспевшая собака легко находит вас и раздирает в клочья.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы потушили свечу пальцами. Было так просто сделать это. Наводит на мысль, что человеческая жизнь также эфемерна и хрупка как маленький язычок огня.

Вновь зажечь свечу.

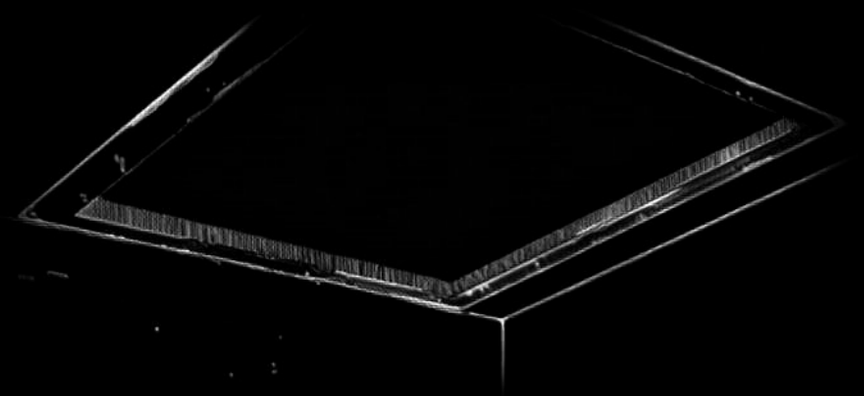
Открыто достижение «Старая школа» (21/40)!
Посмотреть и записать



Собака бросается на вас и, через несколько секунд, повалив на землю, перегрызает горло.

Игра окончена.

Начать игру заново.



Вы еще раз бьёте по люку рукой. Бесполезно надеяться открыть его без тяжелых инструментов.

- Попробовать срезать верхние стропы лестницы большими ножницами.
- Ударить в люк рукой.
- Спуститься вниз.

Вы прошли игру до концовки «Ставок больше нет».
Но у нее есть и другие варианты развития событий.
Начать игру заново.



* Хлеба и зрелищ

Открыто достижение «Победителей не судят» (17/40)!
Посмотреть и записать



Вы разворачиваете ткань и достаете двуствольное охотничье ружье. Переломив ствол, вы видите, что оно заряжено двумя патронами.

У вас возникает желание опробовать оружие в действии, проверить не отсырели ли патроны, потратив один из них. В углу комнаты вы видите небольшой плакат или календарь с изображением хорька, висящий на дверце стенного шкафа.

- Выстрелить в плакат с хорьком.
- Выстрелить в нижнюю часть двери.
- Убрать ружье обратно в ткань.

Спору нет,
листая эту книгу линейно,
вы — бог или богиня.
Но разве это интересно,
быть читером, который
презирает честную игру
и игровой интерес?
Если нет или вы случайно
попали сюда,
то давайте
перезагрузимся.



IDDQD



погребение
заживо, растяжка, б
ар, кукла, служба спасени
я, скрепк . земля, с
трах, ко Афина,
кольцо, маска, п
сихотер апия, сп
ички, фо бия, пис
ьмо, замо , монет
а, измен а, свеча
портфель, отмычка, SIM-карта, гроб, сте
на, лопата, кровь, шутка, книги, проволо
ка, яд, ремень, луна, печь, склеп, лестниц
а, осень,
скелет, т
ма, сорок
а, невроз
молот, би
льярдный
шар, ножн
анх, руба
ика, огонь
, тайна, ката
рсис, ключи,
Тафофобия

