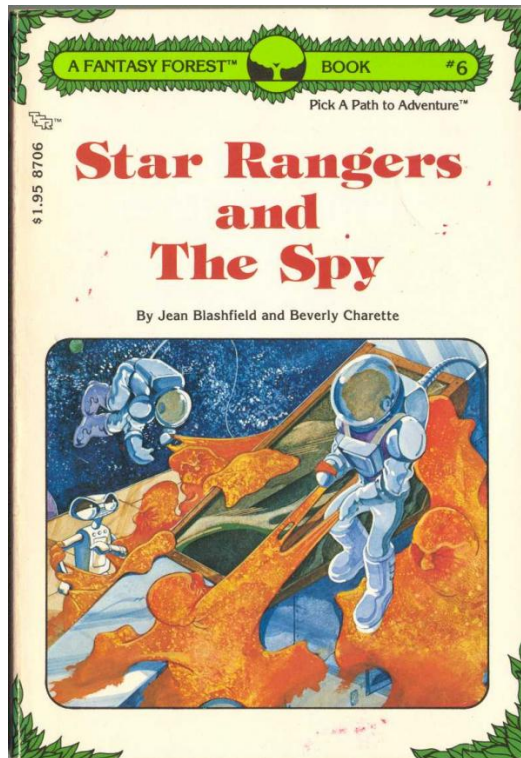


Златолюб

Звёздные рейнджеры и шпион

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

– СТОЙ!

Окрик застал тебя, когда ты спешил со всех ног. Ты послушно попытался остановиться – ноги замерли, но корпус продолжил движение, и в результате ты растянулся на земле. ОЙ! Переведя дух, поднимаешь голову и осматриваешься, чтобы узнать, кто тебе кричал.

Недалеко от тебя в небольшой караульной будке стоит охранник Космофлота. Он охраняет вход на специальную стартовую площадку. И он на тебя не смотрит!

Обрадовавшись, что ты ничего не нарушил, смотришь, как восьминогий охранник-враск протягивает руку в сторону человека в длинном белом халате учёного.

Твой отец – учёный, он работает здесь, на твоей родной планете Недрам, на Федерацию Объединённых Планет, так что ты знаешь большинство учёных в штаб-квартире Космофлота. Но этот человек тебе не знаком.

Учёный поспешно суёт под мышку несколько папок и шарит в кармане в поисках нужного документа. Найдя искомое, он протягивает его охраннику.

Охранник нажимает кнопку в своей будке, и голубое свечение, блокирующее входной проём в ограждении, исчезает.

– Можете пройти, доктор Дрел, – говорит враск. – Через какое время вы планируете выйти?

ВРЕМЯ! Ты опаздываешь! Ты же бежал на встречу со своими звёздными рейнджерами, когда упал. Поднимаешься с земли и отряхиваешь голубую пыль со своей униформы рейнджера.

Включив Перки – сокращение от «персональный радиокomпьютер» – на запястье, чтобы связаться с вашим клубом, слышишь ответ учёного: «Я долго не задержусь. Мне только нужно проверить ракетные панели на «Икс-302». Да, кстати, я уйду через другой выход».

Учёный проходит за ограждение и шагает к «Икс-302» – тому самому экспериментальному космическому кораблю, над которым работает твой отец.

И тут ты видишь, как у него падает одна из засунутых под мышку папок.

– Эй! – кричишь ты. – Вы обронули какие-то документы!

Но учёный тебя не слышит. Он торопится и чуть не наступает на Боксиля, одного из кубических посыльных Космофлота.

Подбегаешь к охраннику – ба, да это же твой старый знакомый Квист!

– Квист, этот человек что-то обронул!

Враск замирает по стойке смирно и с хитрой улыбкой отдаёт тебе честь:

– Рейнджер Чайло, сэр!

Польщённый, что он заметил твою униформу, отдаёшь честь в ответ.

– Я не могу покинуть свой пост, Чайло, – говорит охранник. – Но почему бы тебе не сбегать и не отнести ему документы?

Квист снова выключает голубое свечение, служащее заодно сигнализацией, и ты пробегаешь внутрь. Подхватив папку, бегаешь вокруг «Икс-302». Космический корабль сияет золотом в свете прожекторов, практически готовый к своему первому запуску.

Обогнув корабль, ты замираешь как вкопанный. Человек в белом халате неподвижно стоит, внимательно слушая и рассматривая всё вокруг тёмными, почти чёрными глазами. Кажется, они ничего не упускают.

Когда мужчина поворачивается к тебе, ты приседаешь за ракетным соплом. Почему, ты и сам не знаешь, но внезапно ты думаешь, что будет гораздо лучше, если тот вообще не узнает, что ты его видел!

Очень медленно выглядываешь из своего укрытия и видишь, как доктор Дрел заходит в центр наземного управления на краю стартовой площадки. «Но он же собирался проверить ракетные панели!» – думаешь ты. Продолжаешь наблюдать, как учёный запускает компьютерную программу в помещении, вход в которое запрещён почти для всех кроме твоего отца.

– Он не должен там находиться, – бормочешь себе под нос. – Готов поспорить, это шпион!

☐ **Сообщишь о своих подозрениях охраннику — (10)**

☐ **Ещё немного понаблюдаешь за учёным — (23)**

☐ **На цыпочках отойдёшь, покинешь площадку и поспешишь на вашу встречу звёздных рейнджеров — (2)**

2

На бегу ты поглядываешь в небо. Стоит тебе заметить высоко над головой красную лабораторию синоптической службы, и ты тут же останавливаешься. Улыбнувшись, вспоминаешь, как уговорил отца отдать рейнджерам списанную лабораторию под клубное помещение.

Отдышавшись, нащупываешь кнопку «старт» на своём реактивном ранце, нажимаешь её и, ВЖУХ, взлетаешь прямо ко входу. Там ты прижимаешь ладонь к голубому квадрату сенсора, сдвигающаяся дверь открывается, и ты влетаешь внутрь.

– Что ж, ты почти вовремя, – ворчит твоя подруга Рама, нахмутив своё обезьянье личико. Она язирианка.

– Извини, но у меня была веская причина для опоздания, – отвечаешь ты и торопливо рассказываешь всем о подозрительном учёном на стартовой площадке.

– Похоже, он опасен, – делает вывод Гогол, рейнджер-дралазит. От волнения его резиновая кожа идёт морщинками.

– Должен признать, действия этого человека и впрямь выглядят странными, – комментирует восьминогий враск Карелл.

– Странными? Как по мне, он настоящий шпион! – выкрикивает Рама. – Давайте его поймаем.

– Но нам нужны доказательства, – указываешь ты.

– Давайте проследим за ним, – предлагает Карелл.

– Любой звездный рейнджер, покидающий данный сектор Межпланетного Космоса, – раздаётся визгливый электронный голосок, – должен сопровождаться зарегистрированным маршрутным роботом.

Это Няня, робот-навигатор, решает вмешаться в ваше обсуждение. Приписанная к вашему звену звездных рейнджеров, она указывает вам курс и путешествует с вами всякий раз, когда вы летаете на вашем корабле «Звёздный рейнджер 1». И сейчас её красные, жёлтые и голубые огоньки горят, подтверждая её решимость. Тебе остаётся только застонать про себя.

– Может, нам следует сказать кому-нибудь из властей, – говорит Гогол, игнорируя робота. – Если этот парень действительно шпион, он наверняка не захочет, чтобы мы проследили за ним.

– Ой, подумаешь! – фыркает Рама. – Мы и сами с ним справимся.

☐ Проследишь вместе с друзьями за подозрительным учёным — (5)

☐ Расскажешь о нём кому-нибудь в штаб-квартире Космофлота — (9)

3

– Это вы шпион! – кричишь, отдышавшись, через дверь.

Сквозь окошко в двери видишь красную от злости физиономию Дрела.

– Но ты никому этого не расскажешь! – вопит в ответ Дрел.

Неожиданно пол под ногами задрожал.

– Не забудь пристегнуться, пацан! – издевается по ту сторону двери Дрел.

КОРАБЛЬ ВЗЛЕТАЕТ!

Хочешь сесть на пол, но не успеваешь – резкий рывок разгоняющегося корабля сбивает тебя с ног. Столь непредвиденное путешествие в космос вызывает у тебя испуг, но ты всё равно продолжаешь думать, как же тебе остановить доктора Дрела. И тут до тебя доносится его голос.

Напрягая слух, ты понимаешь, что Дрел получает по радио команды для навигационного компьютера. Он собирается изменить курс корабля! Нажимаешь сенсор, и двери скользят в сторону. Дрел стоит к тебе спиной и слишком занят, чтобы тебя заметить. Подползаешь поближе и слушаешь:

– Я изменяю навигационную программу согласно вашим инструкциям. По ним корабль войдёт в Пустоту, – тут доктор хохочет, как киношный злодей. – И Космофлот так и не поймёт, пока не станет слишком поздно, что его корабль похищен сатарами!

Сатары! Это же враги Федерации Объединённых Планет. И как только корабль войдёт в Пустоту – удивительное место, где космические корабли могут лететь быстрее скорости света – он может улететь куда угодно!

Шёпотом передаёшь по Перки сигнал SOS патрулю Космофлота. Но получают ли его, ты его не знаешь. И даже если твой сигнал получают, сколько времени пройдёт, прежде чем тебе придут на помощь?

Что ещё ты можешь сделать?

☐ **Попытаешься помешать Дрелу изменить программу — (7)**

☐ **Попытаешься исправить то, что он поменяет — (17)**

4

Экран наружного обзора показывает, как шпион снимает реактивный ранец, висящий на стене складского помещения, и взлетает, уносясь прочь со стартовой площадки.

– Может скажем кому-нибудь в командовании Космофлота о том, что мы видели? – спрашивает Гогол.

Ты вздыхаешь:

– Никто не поверит группе детей. Кроме того, он знает, что его раскрыли. Не думаю, что он вернётся.

– Тогда остаётся только разойтись по домам, – предлагает Карелл.

Вы пересаживаетесь в хOVERKAP и летите к вашему клубу.

Спустя несколько недель ты смотришь свою любимую телепередачу, когда на экран врывается выпуск новостей.

– Мы прерываем эту программу, – говорит диктор, – чтобы сообщить последние новости об атаке сатаров на планету Лофту.

Придвигаешься поближе к экрану, на котором лицо диктора сменяется сценой космической битвы.

– Ранее сегодня днём, – продолжает диктор, – Лофту была атакована истребителями сатаров в сопровождении нового, никем ранее не виденного, смертоносного корабля. По слухам, это экспериментальный корабль, похищенный из штаб-квартиры Космофлота.

У тебя вырывается вздох ужаса, когда на экране появляется «Икс-302», выпускающий по планете лазерные ракеты.

– О, нет! – кричишь ты. – Шпион, должно быть, работал на наших врагов сатаров, и они оснастили корабль этим оружием.

Ты беспомощно глядишь на экран, где на твоих глазах корабль, который ты мог бы остановить, уничтожает целую планету.

КОНЕЦ

5

– Нельзя больше терять времени, – решаешь ты. – Давайте проследим за этим парнем и посмотрим, что он затеял. Но нужно быть осторожными!

– Дело говоришь, – соглашается Рама. – Мы можем полететь к стартовой площадке на нашем хOVERKAPe (летающая машина).

Небольшой хOVERKAPe припаркован как раз под вашим клубом. Набиваетесь все внутрь и, пока вы не уехали, успеваешь соединить Перки с компьютером в клубе, на случай, если вам понадобится с ним связаться.

ХOVERKAPe срывается с места, и вы в считанные секунды оказываетесь у стартовой площадки.

– Так быстро вернулся, рейнджер Чайло? – спрашивает удивлённый охранник-враск.

Пробормотав что-то о полевой вылазке рейнджеров, вы с вашим хOVERKAPeM получаете разрешение пролететь за ворота.

На площадке вы паркуетесь рядом со «Звёздным рейнджером 1». Поместив Няню на борт вашего корабля, ваша четверка рассыпается и занимает укрытия возле центра наземного управления экспериментальным кораблём.

Доктор Дрел стоит у большого компьютерного терминала и набирает команды программы. Каждые несколько секунд он осматривается по сторонам, словно опасаясь, что его могут заметить. Наконец он нажимает кнопки, освобождающие механические руки, удерживающие корабль.

Ты увидел достаточно и молча даёшь знак остальным рейнджерам перегруппироваться к «Звёздному рейнджеру 1». Вы все тихонько крадётесь обратно к своему кораблю.

– Выглядит так, будто он перепрограммировал основной компьютер на взлёт, – говоришь ты. – Он собирается украсть «Икс-302»!

– Давайте полетим за ним и взорвём его корабль вдребезги! – драматично восклицает Рама.

– С этим могут возникнуть проблемы, поскольку наш корабль не оборудован вооружением, – говорит Карелл, прекрасно понимающий, что Рама не имела в виду ничего такого.

– Мы можем попытаться перепрограммировать корабль, чтобы тот не взлетел, – предлагаешь ты.

– Или вы можете сообщить адмиралу Шуку в штабе Космофлота, – бикает робот Няня.

– Теперь у нас есть доказательства, – добавляет Гогол.

☐ **Сообщите в штаб Космофлота — (9)**

☐ **Попытайтесь помешать кораблю взлететь — (6)**

☐ **Последуете за экспериментальным кораблём на «Звёздном рейнджере 1» в надежде как-нибудь остановить шпиона — (16)**

– Отец мне кое-что рассказывал об «Икс-302», – говоришь ты. – Думаю, я знаю, как мы можем не дать кораблю стартовать. Но действовать нужно тихо и очень осторожно.

– Тогда за работу, – говорит Рама.

Вы тихонько крадётесь обратно и прячетесь за оранжевым грузовым контейнером. Шпиона нигде не видно, но тут ты замечаешь его в иллюминаторе «Икс-302».

– Нужно спешить – он уже на борту, – шепчешь ты. – Вот наш план. Мы все поднимаемся на подъёмнике к корабельной платформе. Затем Рама идёт на корму и отсоединяет резервный двигатель.

– А как я это сделаю? – спрашивает Рама.

– Просто оставь дверь в отсек открытой, – отвечаешь ты. – Этого должно хватить.

Затем ты поворачиваешься к Кареллу:

– Ты охраняешь главный люк. Если увидишь, что шпион собирается выходить, дашь нам сигнал.

– А мне что делать? – спрашивает Гогол.

– Ты идёшь со мной. Хватай отвёртку, и мы вскроем панель двигателя на боку корабля.

Чувствуешь, как колотится твоё сердце, пока вы едете на подъёмнике. Когда двери открываются, Карелл и Рама тихонько занимают свои места. Затем вы с Гоголом низко пригибаетесь и бежите на своё.

Осторожно, чтобы шпион тебя не услышал, поддеваешь отвёрткой наружную панель «Икс-302». Затем руками разматываешь красный проводок, намотанный на стержень. Потом проделываешь ту же операцию с зелёным проводком, синим проводком и проводком в бело-фиолетовую полоску.

– Ты уверен, что знаешь, что делаешь? – шепчет Гогол.

– Думаю, что да, – шепчешь в ответ. – Папа говорил, что эти проводки соединяют последнюю часть цепи для зажигания.

Закончив разматывать проводки, тихонько закрываешь панель, машешь рукой Кареллу и Раме, и крадёшься обратно к «Звёздному рейнджеру 1».

– Я очень надеюсь, что это сработает, – говорит Рама.

– Похоже, так и будет, – говорит Карелл.

На экране наружного обзора видно, как «Икс-302» начинает взлёт. Неужели ты оплошал? Но вместо клубов дыма из двигателей вылетает лишь крошечное облачко – пух! На короткий миг «Икс-302» зависает в воздухе, а затем к вашему общему ликованию с громким БУХ падает на стартовую площадку.

Дальше вы видите, как Дрел с красным, как свекла, лицом и диким взглядом выбирается, пошатываясь, на платформу корабля.

– Он явно не рад, – хихикает Гогол.

Дрел спешит к панели главного двигателя, открывает её и заглядывает внутрь. Резко её закрыв, он оглядывается по сторонам, словно ожидая кого-то увидеть, и заходит в подъёмник. К счастью для вас, он не заметил ваш космолёт, укрытый за топливными цистернами и

складскими помещениями.

– Смотрите! – восклицает Карелл. – Он уходит!

Двери опустившегося подъёмника открываются, и Дрел быстро шагает прочь от «Икс-302» в сторону ворот со стартовой площадки.

– Нельзя, чтобы он просто взял и ушёл! – кричит Рама.

– Но он выглядит ужасно злым, – говорит Гогол. – И опасным.

Обдумываешь возможные варианты, затем говоришь:

○ «Он слишком опасен, чтобы его преследовать. Кроме того, мы сорвали его план. Что ещё мы можем сделать»? — (4)

○ «Мы можем погнаться за ним на «Звёздном рейнджере 1» и перекрыть ему выход». — (13)

Ты понимаешь, что просто НЕ МОЖЕШЬ позволить кораблю лечь на курс в неведомое! Думаешь, как можно этому помешать.

Можно вырубить шпиона. Можно отключить искусственную гравитацию на корабле, и когда Дрел окажется в невесомости, закружить его, как волчок. Можно набросить на него аркан... Да ладно, ясно же, что всё это может сработать только в кино. Зато МОЖНО отключить питание навигационного компьютера!

Выглянув поверх высокой спинки кресла, изучаешь лежащие на полу шнуры, идущие к компьютерам. Находишь красный шнур, идущий от топливных ячеек к навигационному компьютеру.

Понимая, что в любой момент Дрел может обнаружить, что кроме него на мостике находишься ещё и ты, осторожно ползёшь туда, где красный шнур соединяется с другим шнуром, уходящим к топливным ячейкам. Рука, колено, рука, колено... Всё твоё внимание посвящено тому, чтобы бесшумно ползти. Дрел по-прежнему работает за компьютером.

Затем ты хватаешь два шнура и тянешь изо всех сил, пока они не разделяются. Экран гаснет! Дрел разворачивается в кресле и видит тебя. От злости он становится красным, как помидор.

– Ах ты, поганец! Ты всё испортил!

Шпион яростно лупит кулаком по панели перед собой, и ты понимаешь, что на месте панели он представляет тебя. Затем он поднимается и как будто делается ещё больше и злее чем раньше.

Хватаешься за выключатель на рюкзаке, и в тот самый миг, когда Дрел тянется к тебе, реактивный ранец с воем просыпается и поднимает тебя за пределы досягаемости его рук. Шпион издаёт нечленораздельный рёв и снова тянется к тебе. Ты проворно изгибаешься так, чтобы реактивный ранец снова унёс тебя подальше от его хватки.

Мостик «Икс-302» небольшой, поэтому тебе приходится крутиться и вертеться, взмывать под потолок и пикировать к полу, чтобы не дать Дрелу поймать тебя. Ты не знаешь, как долго ещё сможешь ускользать...

– Я поймаю тебя! – рычит тот, и ты боишься, что так и будет... но тут ты пролетаешь мимо иллюминатора и видишь быстро приближающиеся маленькие юркие спасательные корабли патруля Космофлота.

Подносишь Перки к лицу и радостно вопишь в него:

– Патруль Космофлота, рейнджер Чайло на мостике!

КОНЕЦ

Слегка пошевелив головой, ты понимаешь, что мог бы вывернуться из захвата. Но ты также понимаешь, что «Икс-302» – особому кораблю Космофлота! – может грозить опасность. Если ты останешься, то может быть, сумеешь предотвратить её.

– Раз уж тебе так интересно, что я делаю, почему бы тебе не пойти и не посмотреть? – предлагает учёный.

Он увлекает тебя к обслуживающему «Икс-302» подъёмнику. В кабине подъёмника тебя на мгновение охватывает паника – а вдруг уже слишком поздно пытаться сбежать?

Когда двери открываются, доктор Дрел ведёт тебя по соединяющей подъёмник с кораблём рампе к главному люку. Внутри учёный ненадолго задумывается, затем произносит:

– У меня есть кое-что, что будет тебе интересно.

Ты облегчённо вздыхаешь, когда учёный оставляет тебя стоять у люка, а сам подходит к большому пульта, усеянному тумблерами, кнопками, дисками и небольшими экранами. Ты смотришь, как он переключает тумблер, и компьютерный экран оживает. Затем учёный нажимает жёлтую кнопку и на экране появляется цветная надпись «Космический крестоносец».

– Как тебе такая игра? Можешь поиграть. Тут есть голосовое управление, поэтому просто говори в этот микрофон компьютеру, что нужно делать космическому крестоносцу.

– Но...

Ты умолкаешь. Видеоигры на экспериментальном корабле! Этого просто не может быть! Ты не двигаешься с места, опасаясь подойти к учёному, пусть тот даже и выглядит дружелюбным.

– Ну ладно, тогда включи своего Перки, – смеясь, говорит доктор Дрел.

Ты озадачен, но делаешь, как тебе сказали, и включаешь свой наручный компьютер. Игра появляется на маленьком экранчике Перки!

Игра, похоже, очень интересная, но на таком маленьком экране что-то трудно разобрать. Посмотрев на большой экран на консоли, подходишь к нему и начинаешь играть.

ДЗЫНЬ! Космический крестоносец стреляет лазерными стрелами по огнедышащим монстрам-дромо. Затем игра останавливается, ожидая, пока ты нажимаешь на клавишу и крикнешь:

– Лазерные стрелы, огонь!

Ты увлечённо играешь несколько минут, как вдруг замечаешь, что Дрел что-то делает с панелью управления полётом. Ты совсем забыл о корабле!

Смотришь на открытый люк позади тебя. Затем возвращаешь взгляд к видеоигре, застывшей в ожидании твоей команды.

Думаешь о приятном смехе и добром голосе учёного. Но ты также помнишь о подозрительных вещах, которые тот делал в центре управления.

☐ **Выбежишь в открытый люк — (14)**

☐ **Останешься на борту и выяснишь, что именно тут происходит — (19)**

– По-твоему, это смешно, Чайло? – грохочет адмирал Шук. – Насколько мне известно, доктор Дрел один из наших лучших учёных. По крайней мере, я думаю, это был доктор Дрел.

Ты стоишь по стойке смирно перед адмиральским столом и чувствуешь, что краснеешь.

– Но сэр, разве вы не согласны, что его действия выглядят, ну... подозрительно?

– Я уверен, у доктора Дрела были свои причины для подобного поведения, – говорит адмирал. – А теперь, почему бы тебе и твоим друзьям не оставить поимку шпионов нам, Космофлоту?

– Да, сэр, – отвечаешь ты и отдаёшь честь.

Отдав честь в ответ, адмирал Шук добавляет:

– Оставим это недоразумение между нами двумя, рейнджер Чайло. Твоему отцу совсем не обязательно знать об этом, – подмигнув, адмирал возвращается к бумагам на своём столе.

Тебе остаётся только развернуться кругом и покинуть вместе со своими друзьями-рейнджерами кабинет адмирала. Как только дверь за вами закрывается, Рама не выдерживает:

– Да он не поверил ни единому твоему слову! Он думает, это всё шутка!

– Тсс! – шикает на неё Гогол. – Не так громко.

Потому что сейчас вы четверо стоите в коридоре перед адмиральским кабинетом, а мимо вас проходят офицеры, учёные и рабочие, все с эмблемами Космофлота на одежде.

– Не думаю, что мы кому-то мешаем, – говорит Карелл. – Как и адмирал, все остальные в Космофлоте просто не обращают на нас внимания.

– Что ж, мы хотя бы попытались, – говорит Гогол.

– Но мы не можем просто сдаться, – возмущённо пыхтит Рама.

Карелл качает головой:

– Ты слышала адмирала. Предполагается, что мы оставим это дело Космофлоту.

Вы все опускаете головы, признавая ваше поражение. Но тут тебя озаряет, и ты тихонько произносишь:

– Мы и есть Космофлот. Звёздные рейнджеры это подразделение Космофлота.

– У нас будут большие неприятности с адмиралом Шуком, если он выяснит, что мы отправились за доктором Дрелом, – предупреждает Карелл.

– Да, если отправимся мы ВСЕ, – уточняешь ты и тут же предлагаешь. – А если пойдёт кто-то один? Я прокрадусь на борт «Икс-302» в одиночку.

– Но ты не можешь пойти один, это слишком опасно, – кричит Гогол.

– Не волнуйся, Гогол, – похлопываешь друга по плечу. – У меня же есть Перки на случай, если понадобится связаться с вами и нашим клубом.

И пока никто больше не успел возразить, ты прощаешься и убегаешь по коридору, а затем выбегаешь из здания. В считанные минуты ты возвращаешься на стартовую площадку «Икс-302». Укрывшись за оранжевым грузовым контейнером, ты осматриваешься, но учёного нигде не видно.

Решив, что он должно быть на борту «Икс-302», подкрадываешься к подъёмнику, ведущему к главному люку корабля. Дрожа от возбуждения, доезжаешь до самого верха. Двери открываются, ты проходишь по соединяющей подъёмник с кораблём рампе и заглядываешь в открытую дверь люка. «Как странно, – думаешь ты. – Вход никогда не оставляют открытым».

Ты медленно заходишь в корабль, и тут тебя хватается сзади чья-то рука! Обернувшись, видишь доктора Дрела.

– Ага, попался, мелкий шпион!– рычит он.

Твои действия опережают мысли – ты выворачиваешься из его хватки и вбегаешь в открытую сдвигающуюся дверь, которая закрывается за твоей спиной. Прислонившись к двери, переводишь дух.

○ **Дальше — (3)**

10

Вот он, твой шанс поймать шпиона! Но тут ты вспоминаешь об охраняющем ворота Квисте. Это его работа, ловить шпионов. Взглянув на подозрительного учёного последний раз, на цыпочках возвращаешься к воротам.

– Квист! – зовёшь ты громким шёпотом.

– Это ты, Чайло? – охранник-враск высовывает голову из сторожевой будки.

– Ты знаешь того человека, который только что вошёл?

– Конечно. Это учёный по имени Дрел.

– А ты когда-нибудь видел его раньше?

– Нет – но у него есть все необходимые пропуска, разрешающие ему доступ на стартовую площадку.

– Он говорил, что собирается проверить ракетные панели. Но он не стал этого делать. Вместо этого он осмотрелся, чтобы убедиться, что никто его не видит, а затем я видел, как он делает что-то с компьютером в центре наземного управления. Я думаю, он шпион.

– Ох, Чайло. Ты, наверное, считаешь себя контрразведчиком, – с этими словами охранник отворачивается.

– Но Квист... – пытаешься возразить ты.

– Я не могу сейчас играть с тобой в игры, – заканчивает ваш разговор враск.

Итак, у тебя остаётся два варианта действий:

○ **Ещё немного понаблюдать за учёным — (23)**

○ **Поспешить на вашу встречу звёздных рейнджеров — (2)**

Ты, Рама и Няня втроём тянете за щупальце одно из существ. Краем глаза видишь, как «Икс-302» запускает двигатели и удаляется.

Наконец вы с громким щелчком отдираете щупальце от обшивки. Ура! Существо дрейфует прочь. Продолжаете отдиравать щупальца, пока все существа не отправляются дрейфовать в космосе.

Вернувшись в шлюз, ждёшь, пока он заполнится воздухом, затем снимаешь шлем. Ты сразу же замечаешь, что воздух стал другим.

– Тут как-то холодно, и воздух странно пахнет, – говоришь товарищам.

– О, нет! – кричит Гогол. – Должно быть, эти споры испортили корабельную защиту.

Поворачиваешься к Кареллу.

– Быстро, мы должны вернуться домой, прежде чем наш запас воздуха улетучится.

Карелл разворачивает корабль. Падаешь на своё сидение. Чувствуешь себя ужасно.

– Мы дали Дрелу уйти, – говоришь ты.

Робот Няня утешающе кладёт тебе на плечо руку из болтов и гаек.

– Но ты хотя бы попытался, Чайло.

КОНЕЦ

Оказывается, работать с наручным компьютером не так-то просто, когда ты одет в громоздкий скафандр, но ты справился с этой задачей. Через несколько секунд ты находишь нужную программу в клубном компьютере. Сосредоточившись, набираешь на Перки команды, которые изменят структуру наружной обшивки «Звёздного рейнджера 1».

– Должно получиться, – говоришь ты, закончив набирать, и поднимаешь взгляд от запястья. – Ой! – добавляешь ты, снова слетая с корабля в космос.

Ты так сильно сосредоточился на наборе программы, что забыл, что стоишь на космическом корабле в условиях невесомости!

– Теперь давайте немного отлетим от корабля и посмотрим, что будет дальше, – говоришь Рама и роботу Няне.

Вы висите в космосе, и через какое-то время ты замечаешь, что одно существо слегка пошевелилось. Оно начинает дрожать, а затем неожиданно одно из его щупалец отлипает от корабля! Затем отлипает второе щупальце. И ещё одно.

– Программа работает! – кричит Рама. – Структура обшивки меняется.

Через несколько минут щупальца всех существ отлепляются. Вскоре все галактические споры отцепились от вашего корабля и направились обратно к «Икс-302». Ты, Рама и Няня возвращаетесь в шлюз. Снимая шлем, слышишь в динамике помехи, а затем голос доктора Дрела с явными нотками истерики:

– «Икс-302» вызывает «Звёздный рейнджер 1». Помогите! Я не могу снять этих слизких тварей с корабля. Вы можете их снять?

Осознав, что шпион угодил в собственную ловушку, вы все начинаете хохотать. Наконец тебе удаётся сквозь смех выдавить:

– «Звёздный рейнджер 1» вызывает «Икс-302». Мы вас слышим и можем помочь при одном условии – если вы нам сдадитесь.

В динамике на мгновение становится тихо, затем вы слышите:

– Хорошо. Забирайте корабль. Делайте всё, что хотите. Только заберите меня от этих существ!

– Вы слышали, что он сказал, – говоришь ты. – Давайте поймем корабль и вернём его домой!

КОНЕЦ

Запустив двигатели «Звёздного рейнджера 1», ты наблюдаешь на экране наружного обзора за Дрелом, направляющимся к складскому помещению возле задних ворот стартовой площадки. Там он снимает реактивный ранец, висящий на стене здания, а затем оборачивается, заметив, что ваш корабль следует за ним.

– Вот мы тебя и поймали, – говоришь ты.

Как будто услышав тебя, шпион разворачивается и бросается бежать к выходу, выронив мешающий бежать реактивный ранец.

– Быстро, Рама, – воодушевлённо кричишь ты. – Заблокируй выход! Мы можем сейчас поймать шпиона!

Корабль пролетает над шпионом, и Рама разворачивает двигатели вниз как раз вовремя, чтобы выхлоп перекрыл Дрелу дорогу к воротам. Споткнувшись о ящик, он разворачивается и бросается к главному выходу.

– Нам как раз и надо, чтобы он бежал туда! – кричит Гогол.

– Я бы сказал, что у нас достаточно доказательств, чтобы убедить охранника Квиста задержать доктора Дрела, – говоришь ты.

Пока ты это произносишь, Дрел огибает угол здания и на полном ходу врывается в Квиста, отчего оба летят на землю кучей переплетённых рук и ног.

– Ура! – хором кричите вы, сажая корабль и выбегая наружу.

– Кто? Что... что происходит? – спрашивает Квист, оглушённый столкновением.

– Квист, да ты же только что задержал убегающего шпиона, – говоришь растерянному охраннику, помогая ему встать на ноги. – Он собирался украсть «Икс-302».

Рама и Гогол хватают поднимающегося Дрела за руки, не давая тому сбежать.

– Если бы не вы, мелюзга, я бы его и украл! – рычит Дрел.

– Получается, вы молодцы, звёздные рейнджеры, – хвалит вас Квист. – Космофлот задолжал вам большое спасибо.

Ты гордо улыбаешься и говоришь:

– Для звёздного рейнджера это обычное дело.

КОНЕЦ

Пока ты пытаешься решить, что делать, Перки снова пискнул. Должно быть, рейнджеры пытаются связаться с тобой. Но резкий звук заодно напомнил, зачем ты здесь находишься – ты думал, что «доктор Дрел» шпион! И того, что он показал тебе классную видеоигру, отнюдь недостаточно, чтобы развеять твои подозрения.

Видимо, эти мысли отразились у тебя на лице, потому что лицо учёного внезапно стало менее дружелюбным, и он направился к тебе.

Подскочив, ты пулей вылетаешь в люк, несёшься по рампе и ныряешь в подъёмник. За спиной у тебя раздаётся:

– А ну вернись!

Очутившись на земле, ты бежишь к воротам и кричишь:

– Квист! Квист!

Торопливо рассказываешь в чём дело охраннику-враску, но тот лишь печально глядит на тебя:

– Эх, Чайло. Ну ты и выдумщик!

– Но это правда! – ты чуть не плачешь.

И тут происходит то, что, как ты знаешь, заставит охранника поверить тебе – с рёвом пробудились двигатели экспериментального корабля. Квист, чисто по-человечески разинув рот, глядит, как корабль, который он должен был охранять, поднимается в небо.

КОНЕЦ

Затаив дыхание, смотришь на надпись на экране «НАВИГАЦИОННАЯ ПРОГРАММА ЗАГРУЖАЕТСЯ». Она, как будто вечно будет там висеть!

Дверь на мостик открывается.

– Ах ты паршивец! – взревел шпион, увидев тебя на мостике.

Сердце уходит у тебя в пятки, но тут загорается надпись «ПРОГРАММА ЗАГРУЖЕНА».

– Ты что творишь? – сорвался на визг Дрел.

В тот самый момент, когда он уже готов схватить тебя, ты набираешь RUN PROGRAM (запустить программу). Шпион пытается выдернуть тебя из кресла, но ты защёлкиваешь ремень безопасности и нажимаешь кнопку «СТАРТ».

Внезапно весь корабль накренился. Тебя удержал ремень безопасности, а вот Дрел улетел в стену. Затем компьютерный голос произносит:

– Входим в Пустоту.

Поскольку Дрел уже в любом случае не успеет поменять курс корабля, нажимаешь очередную кнопку на панели, выравнивая корабль. Дрел отлипает от стены и встаёт на ноги, но теперь всё, что остаётся вам обоим, это просто ждать, пока корабль пройдёт Пустоту. А тебе ещё остаётся надеяться, что программа успела загрузиться до того, как ты нажал «СТАРТ».

Несколько минут спустя компьютерный голос произносит:

– Выход из Пустоты. Пункт назначения прямо по курсу.

Бросаешься к иллюминатору. Дрел, разумеется, тоже. Перед вами лежит планета, которую ты раньше не видел. Зато ты видишь кое-что ещё – корабли патруля Космофлота! Вы прибыли на дружескую территорию!

Дрел безвольно оседает на пол, бормоча:

– Все наши планы пошли прахом из-за какого-то пацана!

А ты возвращаешься к панели управления и произносишь в микрофон:

– Рейнджер Чайло на мостике!

КОНЕЦ

– Нет времени на что-то другое, только последовать за ним на нашем корабле, – говоришь остальным. – Залезайте на борт и занимайте ваши места.

Твои друзья, даже робот Няня, пристёгиваются на своих местах экипажа космического корабля. Спустя несколько минут видишь, как ракетные двигатели «Икс-302» изрыгают пламя и дым, и корабль поднимается в воздух.

– Держитесь, рейнджеры! – кричишь ты, стараясь перекрыть рёв корабельных двигателей «Икс-302».

С шипением и громким хлопком двигатели «Звёздного рейнджера 1» запускаются, и вы вылетаете в космос вслед за шпионом.

– Как мы остановим его? – спрашивает Гогол.

– Ещё не знаю, – отвечаешь ты. – Рама, какова наша скорость?

– Двести кернов и растёт!

– Няня, в каком направлении мы летим?

– Три целых, пять десятых градуса влево от четвёртого квадранта! – бикает робот.

– Прямоком в сектор, удерживаемый нашими врагами, сатарами, – подводишь итог ты. – Дрел, должно быть, работает на этих злыдней.

«Икс-302» мчится сквозь космос всё быстрее и быстрее, а «Звёздный рейнджер 1» держится сразу за ним. Но ты знаешь, что если быстро ничего не предпринять, ваш корабль начнёт отставать.

– Карелл, – говоришь ты. – Вызови его.

Карелл щёлкает переключателем и произносит:

– Говорит «Звёздный рейндджер 1». Вызываю «Икс-302». Приём.

Из динамика доносится лишь шум помех. Но затем помехи пропадают, и хриплый голос рычит:

– Я вас слышу, мелкие поганцы. Чего вы хотите?

– Это он! Это Дрел! – выкрикиваешь ты. – Скажи ему развернуться и сдаваться!

Карелл повторяет твоё послание.

– Развернуться? Сдаться? Ха! – Дрел смеётся. – Это вам лучше развернуться, детишки, пока не стало слишком поздно! Конец связи!

– Чайло! Гляди! – кричит Гогол, указывая на экран наружного обзора.

Из люка в боку «Икс-302» к вам летят похожие на кляксы существа со множеством щупалец. На твоих глазах они врезаются в ваш корабль и прилипают к нему, замедляя вас.

☐ **Выйти из корабля и попытаться отлепить существ — (18)**

☐ **Проигнорировать их и продолжить погоню за шпионом — (20)**

Бросив оценивающий взгляд на шпиона, ты с удивлением замечаешь, что он как будто стал больше и ещё более злым, чем раньше. Компьютер очень сложный, но с ним, похоже, управиться будет проще, чем с доктором Дрелом! Ты считаешь, что, скорее всего, сумеешь перезагрузить оригинальную навигационную программу.

С нетерпением ждёшь, но вот, наконец, шпион нажимает последнюю кнопку.

– Готово! – говорит он, затем встаёт и уходит с мостика.

На цыпочках пересекаешь комнату и подходишь к консоли. Набираешь на клавиатуре CATALOG (каталог), и на экране появляется список программ. Более-менее подходящей выглядит только одна, FLITETESTNAV/4a (навигация для тестового полёта, версия 4a).

Набираешь LOAD FLITETESTNAV/4a (загрузить флайттестнав/4a) и, скрестив пальцы на удачу, ждёшь. Компьютер какое-то время гудит, затем спрашивает: «ABORT NEWNAV?» (прекратить новую навигацию). Ты едва успеваешь набрать YES (да), когда слышишь, как возвращается Дрел.

- ☐ Быстренько убежишь и спрячешься, не дожидаясь, пока программа загрузится — (21)
- ☐ Останешься и проконтролируешь запуск программы — (15)

– Эти существа замедляют нас, – говоришь ты. – Мы с Рамой выйдем наружу и попытаемся от них избавиться.

Открываешь отсек с космическими скафандрами и реактивными ранцами. Вместе с язирианкой облачаетесь в свои скафандры. Ты уже собираешься надеть шлем, но тут ваш робот-страж цитирует «Навигационное руководство Няни»:

– Ни один рейнджер не может покинуть транспортное средство, находясь в космосе, без квалифицированного робота Няни.

Пожимаешь плечами:

– Ладно, Няня. Пошли.

Втроём вы заходите в шлюзовую камеру. В отличие от вас с Рамой Няне скафандр не нужен. Для «дыхания» ей нужна энергия, а не кислород. Дождавшись, когда воздух из шлюза откачается, чтобы уравнивать давление с космическим вакуумом, ты отдраиваешь наружный люк и, открыв его, выплываешь в космос.

Какое-то мгновение ты наслаждаешься чувством невесомости, затем включаешь свой реактивный ранец и отправляешься к передней части вашего корабля. Оттуда тебе видно, что «Икс-302» остановился. К тебе присоединяются Рама и соединённая шнуром с корабельным компьютером Няня.

Вблизи ты видишь, что существа прилепились к вашему кораблю как жвачка к стулу. Пытаешься отодрать от поверхности одно из щупалец, и приложенные усилия отшвыривают тебя в космос. Хорошо, что у тебя есть реактивный ранец, и ты можешь снова подлететь к кораблю! Рама тоже пытается отодрать щупальце и тоже улетает.

– Эти существа крепко прилипли, – докладываешь оставшимся на корабле Кареллу и Гоголу.

– Согласно компьютеру, это галактические споры, – отвечает Карелл. – Они могут менять структуру своей поверхности так, чтобы соответствовать тому, во что были запущены.

– Поэтому, – слышишь ты голос Гогола, – каждое существо стало частью корабля.

Няня бикает:

– Структуру наружной обшивки корабля можно изменить, сделав её скользкой – это поможет освободить её от спор, Чайло.

– Я учил эту программу, – говоришь ты. – Но я не уверен, что смогу всё сделать правильно.

Немного подумав, ты говоришь:

○ «Я использую Перки, чтобы вызвать программу из клубного компьютера». — (12)

○ «Боюсь, что что-то точно напутаю. Давай их просто отдерём, Рама!» — (11)

19

«Да кто мне поверит, если я сам не уверен, что он делает что-то не то»? – думаешь ты. Продолжаешь играть в видеоигру, но твои мысли заняты тем, что сейчас делает Дрел. Краем глаза видишь, как учёный начинает разговор с появившейся на экране странной фигурой.

– ... на борту... доставлю... 302» завтра, – шепчет тот.

Наклоняешься в его сторону, пытаешься расслышать получше.

– Ах ты мелкий шпион! – выкрикивает учёный, вскакивая с места.

Ну всё, тебе теперь не отвертеться! ВЖУХ! Ты проносишься в открытую дверь. ШМЯК! Шлёпаешь по голубому сенсору на двери, и та скользит вбок, закрываясь. Прислоняешься к ней, чтобы перевести дух.

○ **Дальше — (3)**

20

Решаешь проигнорировать существ. Говоришь Раме:

– Увеличить скорость.

«Звёздный рейнджер 1» быстрее устремляется за «Икс-302». Вскоре вы настигаете удирающий корабль.

– Может, у нас выйдет подойти достаточно близко, чтобы состыковаться, – радуешься ты.

Но как раз когда «Звёздный рейнджер 1» подходит к «Икс-302» на дистанцию стыковки, двигатели вашего кораблика начинают кашлять и барахлить.

– Эти существа блокируют сопла ракетной тяги, – бикает робот Няня.

– Мы должны поворачивать, – кричит Рама.

Вы разворачиваете корабль и направляетесь домой. На душе у тебя пасмурно.

– Мы провалились, – тихо говоришь ты. – И это я виноват в том, что решил проигнорировать этих существ.

Няня достаёт для тебя гигиеническую салфетку из ящичка в своей средней секции.

– Всё в порядке, Чайло. По крайней мере, ты пытался остановить Дрела.

Высморкавшись в салфетку, киваешь:

– Полагаю, ты права, Няня. Но кто знает, какое зло сможет причинить доктор Дрел с этим особенным кораблём?

КОНЕЦ

21

Дверь на мостик распахивается, и ты неожиданно понимаешь, что у тебя кишка тонка ждать, пока тебя поймут. Выскальзываешь из кресла и тихонько удираешь обратно за сдвигающуюся дверь. Она закрывается с глухим стуком как раз в тот момент, когда шпион входит на мостик.

Прижав ухо к двери, слышишь, как Дрел произносит:

– Что за ерунда? Должно быть, я нажал не ту кнопку, когда вставал. Ладно, сейчас поправлю все цифры.

Упав духом, ты сползаешь на пол, чувствуя при этом, как корабль меняет курс. Ты знаешь, что вы входите в Пустоту. Но ты понятия не имеешь, где вы из неё выйдете!

Несколько часов спустя ты чувствуешь, что корабль приземляется. Двери открываются, и к тебе заглядывает злобно ухмыляющийся Дрел.

– Пошли, пацан. Ты столь увлечённо совал нос не в своё дело, что пришла пора его оторвать. Мы как раз на планете, где сатары держат пленников.

Дрел выталкивает тебя из люка. Ты глядишь на чужую планету и понимаешь, что, скорее всего, никогда не вернёшься домой.

КОНЕЦ

22

Ты не знаешь наверняка, действительно ли учёный делает что-то не то. Но тебе совершенно не хочется выяснять на собственной шкуре, злодей он или нет!

Слегка повернув голову, понимаешь, что лежащая на твоей голове рука держит тебя за волосы не так уж крепко. Быть может, ты сумеешь удрать, не обзаведясь при этом лысиной.

Немного расслабляешься, а затем резко выкручиваешься из хватки доктора Дрела. Ты свободен! Мчишься во весь дух к воротам, хотя кожа на голове у тебя всё-таки зудит.

– Эй, пацан! – окликает тебя учёный. – Куда это ты так торопишься? – смеясь добавляет он.

Пробегая мимо будки охранника, спрашиваешь себя, не нужно ли рассказать о том, что случилось, Квисту. Но ты и сам понимаешь, что рассказывать-то нечего. В конце концов, когда ты убегал, учёный просто смеялся. Может, он действительно не делал ничего плохого.

Прибавив ходу, ты на полной скорости торопишься к клубу звёздных рейнджеров.

○ **Дальше — (2)**

Ты тихонько выглядываешь из-за сопла ракеты. Подозрительный человек в центре управления продолжает смотреть в бумаги, который держит в одной руке, и вводить в компьютер команды второй рукой.

Твой отец показывал тебе всё на «Икс-302». Ты помнишь, что оранжевая лампочка, которая сейчас горит на компьютере, означает, что запущена навигационная программа.

Учёный нажимает последнюю кнопку и собирает свои папки. Улыбнувшись, он направляется к выходу. Ты приседаешь, пока он проходит мимо.

Стараясь двигаться как можно тише, ты следуешь за ним вокруг экспериментального корабля. Ты ожидаешь, что учёный направится к дальним воротам, как он и говорил охраннику. Но вместо этого он идёт к подъёмнику для «Икс-302»!

ПИК! Резкий звук заставляет тебя отчаянно метнуться за грузовой контейнер. Звук издал Перки на твоём запястье. Должно быть, остальные звёздные рейнджеры ищут тебя.

– Надеюсь, он не слышал, – шепчешь сам себе.

Твоё сердце колотится, как сумасшедшее. Очень, очень осторожно ты выглядываешь из-за контейнера... Никого!

Куда же он подевался? Смотришь на подъёмник, но свет, который загорается, когда тот работает, не горит. Тихонько бежишь обратно к центру управления, но и там никого не видно.

– Где же он? – гадаешь ты, неожиданно ощутив приступ страха. – Может, мне лучше пойти...

– Попался! – раздаётся у тебя над ухом, и ты чувствуешь, как сильная рука хватается тебя за волосы.

Подняв взгляд, видишь белый рукав лабораторного халата.

– Почему ты преследовал меня, пацан?

– Преследовал вас? Я? – пищишь ты, стараясь звучать как можно невиннее. – Я просто... просто шёл на нашу встречу звёздных рейнджеров. Охранник разрешил мне срезать тут дорогу.

Должно быть, твои слова звучат правдоподобно, потому что рука, сжимающая твои волосы, чуть ослабила хватку. Нужно быстро решать, что делать!

☐ **Попытаешься удрать — (22)**

☐ **Останешься с учёным, чтобы выяснить, не затевает ли он какой-нибудь каверзы — (8)**