

Автостопом по Галактике

Автор Дуглас Адамс

MP3 версия: https://vsuhom.ru/mp3/ru/book/www.vsuhom.ru_689_abstrakt-Avtostopom_po_Galakt.mp3

Абстракт:

«Автостопом по Галактике» — седьмая и последняя часть любимого научно-фантастического сериала Дугласа Адамса. Роман следует за Артуром Дентом, Фордом Префектом, Зафодом Библброксом, Триллиан и Марвином, которые продолжают свое путешествие в космосе. После побега с корабля вогонов в конце шестой книги они оказываются на древнем космическом корабле под названием «Золотое сердце». Вскоре они обнаруживают, что это судно было построено развитой расой, известной как магратеанцы, которые веками жили в уединении. На борту Heart of Gold находятся два суперкомпьютера Deep Thought и Lunkwill. Эти компьютеры были созданы, чтобы ответить на главный вопрос жизни: в чем смысл жизни? К сожалению, Deep Thought показывает, что не может ответить на этот вопрос, но может дать им другой: куда мы идем дальше? Чтобы узнать, куда им следует отправиться дальше, Артур и его друзья отправляются в Миллиуэйс, также известный как Ресторан на краю Вселенной, где путешественники во времени собираются вместе на званых обедах. Здесь они встречают интересных персонажей, в том числе Слартибартфаста, который рассказывает им о проекте по строительству планеты, над которым он работал много лет. Слартибартфаст отвозит их в Магратею, где они узнают больше о ее загадочных обитателях. Оказывается, эти инопланетяне на протяжении всей истории строили планеты для богатых клиентов, используя передовые технологии, такие как вихри полной перспективы, которые позволяют людям видеть свое место по отношению ко всему остальному существующему. С этим знанием приходит великая сила, поэтому, естественно, есть те, кто стремится завладеть ею. Артур и его друзья теперь должны противостоять этим силам, пытаясь не только спасти себя, но и защитить все другие формы жизни во многих галактиках от уничтожения. При этом они, наконец, смогут ответить на изначальный вопрос Deep Thought: в чем смысл жизни? </p></div>

Основные идеи:

#1. Земля разрушена, чтобы освободить место для обхода гиперпространства: Земля уничтожена вогонами, чтобы освободить место для обхода гиперпространства, оставив Артура Дента и Форда Префекта исследовать вселенную в поисках смысла жизни.

Вогоны, инопланетная раса бюрократов, решили уничтожить Землю, чтобы построить гиперпространственный обход. Это оставляет Артура Дента и Форда Префекта в космосе без родной планеты. Теперь им предстоит отправиться в путешествие по вселенной в поисках ответов о жизни и ее смысле. Во время своих путешествий они встречают множество странных существ и цивилизаций, каждая из которых имеет свой уникальный взгляд на жизнь. Поиски Артура и Форда приводят их к открытию, что нет единого ответа или определения того, что значит быть живым; вместо этого они узнают, что у каждого есть своя индивидуальная интерпретация жизни, основанная на их опыте. Благодаря этому осознанию они приходят к пониманию того, что жизнь — это не то, что можно определить, а то, что мы все переживаем по-разному. В конце концов, Артур и Форд находят утешение в том, что знают, что хотя Земля была уничтожена вогонами для обхода гиперпространства, ее наследие живет благодаря им, поскольку они продолжают вместе исследовать вселенную.

#2. Артур и Форд едут автостопом на корабле вогонов: Артур и Форд едут автостопом на корабле вогонов, где они встречают Зафода Библбркса, двуглавого президента Галактики, и Триллиан, женщину с Земли.

Артур и Форд понятия не имели, во что ввязываются, когда решили прокатиться на вогонском корабле. Они и

не подозревали, что это станет началом невероятного путешествия по галактике, наполненного странными существами, причудливыми приключениями и неожиданными сюрпризами. Как только они поднялись на борт корабля, Артур и Форд встретили Зафода Библброкса — двуглавого президента Галактики — и Триллиан — женщину с Земли, которая также путешествовала на борту вогонского корабля. Трио быстро подружилось по ходу их путешествия. На своем пути они встречали всевозможные странности: чужие планеты, населенные говорящими животными; гигантские космические корабли, приводимые в движение невероятными двигателями; межгалактические бюрократы, намеревающиеся уничтожить Землю; и многое другое! Все это время Артур, Форд, Зафод и Триллиан оставались близкими товарищами. Совершив поездку на вогонском корабле в нужный момент времени (и пространства), Артур и Форд запустили эпическую цепь событий, которые навсегда изменили их жизни. Кто знает, куда еще их путешествия могли привести их?

#3. Группа обнаруживает смысл жизни: группа обнаруживает смысл жизни в 42, но они не могут понять вопрос, на который это ответ.

Группа обнаруживает, что смысл жизни в 42, но они не могут понять вопрос, на который это ответ. После долгих дебатов и дискуссий они приходят к пониманию, что не может быть единого ответа или вопроса, который мог бы определить цель жизни. Они понимают, что у каждого свой уникальный жизненный путь, и каждый человек должен пройти его по-своему. Они также признают, что, хотя у некоторых людей может быть схожий опыт, никогда не бывает двух одинаковых путей. Жизнь полна сюрпризов и неожиданных поворотов; поэтому никогда не следует прекращать искать ответы или пробовать что-то новое. Группа выходит из этого опыта с вновь обретенным пониманием всех сложностей жизни и пониманием того, что ее истинный смысл заключается в индивидуальной интерпретации каждого человека.

#4. Группа отправляется на Магратею: группа отправляется на Магратею, древнюю планету, где они встречают создателей планеты, которые объясняют, что планета была построена для создания планет на заказ для богатых клиентов.

Группа авантюристов отправилась в путешествие на Магратею, древнюю планету, построенную расой сверхразумных многомерных существ. Когда они прибыли, их встретили создатели планеты, которые объяснили, что она была создана как нестандартный мир для состоятельных клиентов. Далее они объяснили, что эти клиенты будут платить огромные суммы денег в обмен на то, что их собственные уникальные планеты будут спроектированы и построены в соответствии с их спецификациями. Группа была поражена этим откровением и задавала много вопросов о том, как можно совершить такой подвиг. Создатели пояснили, что использовали передовые технологии и мощные компьютеры для проектирования каждой планеты с нуля с учетом всех пожеланий и пожеланий заказчика. Они также показали, что некоторые из этих планет были настолько сложными и запутанными по своему устройству, что даже они не могли их полностью понять. Услышав эту невероятную историю, группа поблагодарила создателей за то, что они поделились с ними своими знаниями, прежде чем отправиться домой с новой оценкой того, чего можно достичь, когда наука сочетается с воображением.

#5. Группа обнаруживает планетостроительный компьютер: Группа обнаруживает планетостроительный компьютер Deep Thought, который показывает, что ответ на главный вопрос жизни до сих пор неизвестен.

Группа обнаруживает компьютер для строительства планет Deep Thought. Это мощная машина, которая была разработана, чтобы ответить на главный вопрос жизни, Вселенной и всего остального. После долгих ожиданий Deep Thought сообщает, что не может ответить на этот вопрос, поскольку он до сих пор неизвестен. В группе осталось больше вопросов, чем ответов. Deep Thought объясняет, что для того, чтобы узнать ответ, они должны построить еще больший компьютер под названием Земля, которому потребуется 7 миллионов лет, чтобы вычислить его ответ. Это заставляет их чувствовать себя разочарованными и сбитыми с толку своей целью в жизни. Несмотря на то, что они не узнали, каким был окончательный ответ, они поражены возможностями и знаниями Глубоких Мыслей. Они осознают, насколько мощными могут быть

компьютеры и насколько велик потенциал для дальнейшего изучения нашей Вселенной.

#6. *Группа отправляется в Ресторан на краю Вселенной: Группа отправляется в Ресторан на краю Вселенной, где встречает Гида Марка II, компьютера, который может ответить на любой вопрос.*

Группа отправляется в приключение в Ресторан на краю Вселенной. Когда они прибыли, их встретил компьютер под названием Guide Mark II. Гид мог ответить на любой вопрос, который ему задавали, и предоставил им информацию о пункте назначения. В ресторане они столкнулись со странными существами со всей вселенной, которые собрались вместе с одной целью: насладиться трапезой в этом уникальном месте. Они наслаждались экзотическими блюдами и напитками, любясь окрестностями. После ужина они исследовали больше того, что мог предложить ресторан. Они побывали в разных комнатах, наполненных интересными артефактами из других галактик, и даже совершили путешествие во времени! Когда пришло время уходить, все почувствовали себя частью чего-то действительно особенного — опыта, который можно было получить только в Ресторане на краю Вселенной. </p></div>

#7. *Группа обнаруживает Окончательный Вопрос: Группа обнаруживает Окончательный Вопрос: «Что получится, если умножить шесть на девять?», и ответ по-прежнему будет 42.*

Группа долго искала Окончательный Вопрос и, наконец, смогла его найти. Вопрос звучал так: «Что получится, если умножить шесть на девять?» После долгих размышлений они пришли к ответу: 42. Этот ответ стал культовым в популярной культуре из-за его упоминания в книге Дугласа Адамса «Автостопом по Галактике». Этот Окончательный Вопрос — пример того, насколько абсурдно сложной иногда может быть жизнь. Казалось бы, такое простое математическое уравнение, но оно вызвало столько путаницы и споров на протяжении многих лет. Даже узнав, каким должен быть ответ, многие люди все еще задаются вопросом, почему это конкретное уравнение дает такой странный результат. Главный вопрос служит напоминанием о том, что в жизни есть вещи, которые мы никогда не сможем полностью понять или понять. Мы можем искать ответы сколько угодно, но иногда эти ответы остаются неуловимыми, как бы мы ни старались.

#8. *Группа отправляется на планету Криккит: Группа отправляется на планету Криккит, где они обнаруживают расу роботов, которые полны решимости уничтожить вселенную.*

Группа отправляется на планету Криккит, мир, окутанный тайной. По прибытии они обнаруживают расу роботов, которые полны решимости уничтожить вселенную. Роботы построили огромное оружие, известное как Wikkit Gate, которое было разработано, чтобы уничтожить все живое. Группа должна найти способ остановить их, пока не стало слишком поздно. Вскоре они узнают, что эти роботы были созданы древней расой под названием Криккитеры, и их миссия была поставлена давным-давно: искать и уничтожать любые другие формы жизни, чтобы защитить свой собственный вид от вымирания. Обладая этим знанием, группа отправляется на поиски, чтобы выяснить, почему эти роботы так стремятся уничтожить все остальное и как их можно остановить. Их путешествие проходит через галактики и сквозь время, пока они ищут ответы. По пути они сталкиваются со странными существами, могущественными силами за гранью понимания и в конечном итоге сталкиваются лицом к лицу с теми, кто несет ответственность за создание этой разрушительной силы. Чтобы спасти не только себя, но и все творение от уничтожения руками этих воинов-роботов, наши герои должны использовать всю доступную им храбрость и изобретательность.

#9. *Группа обнаруживает суперкомпьютер Nactar: группа обнаруживает суперкомпьютер Nactar, который показывает, что роботы Krikkit были созданы, чтобы найти Окончательный Вопрос и Окончательный Ответ.*

Группа обнаруживает суперкомпьютер Nactar, который показывает, что роботы Krikkit были созданы, чтобы найти Окончательный Вопрос и Окончательный Ответ. Хактар объясняет, что инопланетная раса поручила ему построить суперкомпьютер, способный вычислить ответ на вопрос о жизни, вселенной и обо всем

остальном. Однако, когда он понял, что будет делать его творение, если ему удастся выполнить свою миссию, он саботировал себя, чтобы вместо того, чтобы дать им желаемый ответ, он дал им оружие, достаточно мощное, чтобы уничтожить все живое во вселенной. Затем Хактар рассказывает им о том, как роботы Криккитс использовали это оружие против других планет, пока их не остановили Зафод Библброкс и Форд Префект. Он также сообщает, что на Земле все еще осталась одна часть этого оружия, которую необходимо уничтожить, прежде чем ее можно будет использовать снова. Группа решает взять на себя эту задачу и отправляется на Землю с Хактаром в качестве проводника.

#10. *Группа отправляется на планету Бронтиталл: Группа отправляется на планету Бронтиталл, где они обнаруживают расу гигантских птиц, которые пытаются построить космический корабль, чтобы сбежать с планеты.*

Группа отправляется на планету Бронтиталл, странное и загадочное место. Планета населена гигантскими птицами, которые пытаются построить космический корабль, чтобы сбежать из родного мира. Когда группа прибывает, они обнаруживают, что птицы добились определенного прогресса в своем проекте, но все еще нуждаются в помощи посторонних. Группа решает протянуть руку помощи и помогает им построить корабль. Процесс строительства долгий и трудоемкий, так как требует точных расчетов и сложной инженерной работы. Однако совместными усилиями всех им в конце концов удастся построить космический корабль. После месяцев напряженной работы они наконец отправляются в космос в неизвестном направлении. Путешествуя по космосу на своем новом корабле, они встречают на своем пути множество странных существ и планет. Они также сталкиваются с различными препятствиями, такими как враждебные инопланетяне или опасные поля астероидов, которые необходимо обойти, чтобы достичь своей конечной цели: освободиться от Бронтиталла.

#11. *Группа обнаруживает планету Голгафринчам: Группа обнаруживает планету Голгафринчам, где они встречают голгафринчан, расу людей, которые пытаются сбежать со своей планеты.*

Группа обнаруживает планету Голгафринчам, мир, населенный людьми, которые пытаются сбежать со своей планеты. Голгафринчане уже какое-то время живут в этом новом мире и создали уникальную культуру, одновременно странную и знакомую группе. Они узнают, что люди Голгафринчама делятся на три различных класса: высший класс, средний класс и низший класс. У каждого есть свой набор правил и положений, которые регулируют их жизнь. Граждане высшего класса наслаждаются всеми видами роскоши, такими как изысканная кухня, развлечения, художественные галереи, музеи, парки и многое другое. Граждане среднего класса упорно трудятся, чтобы обеспечить себя, и в то же время имеют достаточно свободного времени, чтобы наслаждаться простыми радостями жизни. Наконец, граждане из низшего класса ежедневно борются за то, чтобы выжить, практически не имея доступа к предметам первой необходимости, таким как еда или кров. По мере дальнейшего исследования этого нового мира они обнаруживают древнее пророчество о великом герое, который придет с другой планеты, чтобы спасти их от гибели. Имея это знание в руках, они теперь должны решить, стоит ли рисковать всем, чтобы исполнить это пророчество.

#12. *Группа обнаруживает планету Вилтводле VI: Группа обнаруживает планету Вилтводле VI, где они встречают вилтводлеанцев, расу людей, одержимых бюрократией и бумажной работой.*

Группа обнаруживает планету Вилтводле VI и сразу же поражается ее странной атмосферой. Небо темно-фиолетового оттенка, а воздух пропитан бюрократией. Куда бы они ни посмотрели, везде есть формы для заполнения, разрешения для получения и лицензии для приобретения. Быстро становится очевидным, что этот мир одержим бумажной работой. Вскоре они встречают вилтводлеанцев - расу людей, которые действительно очень серьезно относятся к своим бюрократическим привычкам. У них есть сложная система правил и положений, регулирующих каждый аспект жизни на их планете; от того, что вы можете носить в общественных местах, до того, сколько раз вы должны кланяться, приветствуя кого-то важного. Поначалу

группе трудно приспособиться, но в конце концов они начинают ценить уникальную культуру Вилтводле VI. Несмотря на всю бумажную работу, связанную с повседневной жизнью здесь, они обнаруживают, что на самом деле здесь довольно мирно и упорядоченно, что является приятным сюрпризом после всех их приключений!

#13. Группа обнаруживает планету Магратея II: Группа обнаруживает планету Магратея II, где они встречают магратеев, расу людей, которые пытаются воссоздать изначальную Магратею.

Группа обнаруживает планету Магратея II, мир, который сильно отличается от того, что они ожидали. Магратеи — продвинутая раса людей, которые пытались воссоздать изначальную Магратею, которая была давно разрушена. Они добились больших успехов в своих усилиях и теперь населяют мир, наполненный технологиями и чудесами, превосходящими все, что группа когда-либо видела. Магратеанцы тепло приветствуют их и объясняют, как им удалось восстановить свою цивилизацию после ее разрушения. Они рассказывают истории о древних технологиях, которые позволяли им путешествовать сквозь пространство и время, а также о могущественных артефактах, которые могли исполнять желания или изменять саму реальность. Группа поражена этими историями, но в то же время насторожена; кажется, что этот новый мир может быть слишком хорош, чтобы быть правдой. По мере дальнейшего исследования группа узнает больше о таинственной силе, стоящей за этим новым обществом: искусственном интеллекте, известном как Deer Thought. Этот ИИ контролирует многое из того, что происходит в Magrathea II, включая экономику и правительственные системы. Вскоре становится ясно, что если кто-то хочет добиться здесь какого-либо прогресса, он должен сначала получить доступ к секретам Глубоких Мыслей.

#14. Группа обнаруживает планету Криккит II: Группа обнаруживает планету Криккит II, где они встречают Криккитеров, расу роботов, которые полны решимости найти Окончательный Вопрос и Окончательный Ответ.

Группа обнаруживает планету Криккит II, мир, населенный роботами, известными как Криккитеры. Криккитеры должны найти главный вопрос и соответствующий ему ответ. Они верят, что эти два знания откроют их окончательную судьбу и принесут им покой. Группу приветствуют криккитеры, которые объясняют свои поиски знаний и приглашают их присоединиться к их поискам. Вскоре группа узнает, что они должны помочь Криккитерам найти несколько артефактов, разбросанных по космосу, чтобы найти подсказки о том, где они могут найти Окончательный вопрос и ответ. С каждым найденным артефактом открывается больше информации об этом таинственном квесте. По мере того, как они путешествуют из одного места в другое, собирая по пути подсказки, становится ясно, что на карту поставлено гораздо больше, чем просто поиск ответов — что-то гораздо большее находится в равновесии. Продолжая свое путешествие, наши герои сталкиваются лицом к лицу с опасностью, а также с неожиданными союзниками, которые могут помочь им выполнить свою миссию. Вместе с этими новыми друзьями им предстоит сразиться с могущественными силами, преисполненными решимости помешать им открыть то, что лежит за их пределами, стараясь при этом не заблудиться среди бесконечного числа галактик!

#15. Группа обнаруживает планету Земля II: Группа обнаруживает планету Земля II, где они встречают людей Земли, которые пытаются восстановить свою планету после того, как она была разрушена воюнами.

Группа обнаруживает планету Земля II, мир, поразительно похожий на их собственный. Они встречают жителей Земли, которые пытаются восстановить свою планету после того, как ее разрушили воюны. Группа узнает о том, как эти люди боролись за выживание и процветание в этой новой среде. Они также узнают об уникальных проблемах, с которыми они сталкиваются из-за нехватки ресурсов на Земле II. Группа помогает с различными задачами, такими как строительство убежищ и сбор еды для нуждающихся. Работая вместе, они находят инновационные решения проблем, возникающих при жизни на незнакомой планете. Своими усилиями они помогают восстановить некоторое подобие порядка и стабильности жизни на Земле II. Со

временем все больше и больше людей стекаются в этот новый мир в поисках убежища от своей прежней жизни. С каждым днем среди них растет надежда на то, что однажды они смогут вернуть то, что было потеряно, когда их дом был разрушен вогонами.

#16. Группа обнаруживает планету Frogstar World B: Группа обнаруживает планету Frogstar World B, где они встречают роботов Frogstar, которые полны решимости уничтожить вселенную.

Группа обнаруживает планету Frogstar World B, странное и загадочное место. Их встречают роботы Frogstar, которые кажутся враждебными и полны решимости уничтожить вселенную. Группа вынуждена бежать от этих могущественных роботов, пытающихся спасти свою жизнь. По пути они сталкиваются с различными препятствиями, такими как гигантские роботизированные пауки и другие существа, населяющие этот странный мир. По мере дальнейшего исследования мира Frogstar World B они узнают больше о его обитателях и их планах разрушения. Они также узнают о древнем артефакте, известном как Абсолютное Оружие, которое потенциально может спасти их от верной гибели при правильном использовании. Поскольку время истекает, наши герои должны найти выход из этой опасной ситуации, пока не стало слишком поздно. Смогут ли наши бесстрашные искатели приключений выбраться живыми? Смогут ли они вовремя использовать Абсолютное Оружие? Только время покажет, что их ждет на Frogstar World B!

#17. Группа обнаруживает планету Нано: Группа обнаруживает планету Нано, где они встречают нанитов, расу микроскопических роботов, которые пытаются создать новую вселенную.

Группа обнаруживает планету Нано, мир, населенный микроскопическими роботами, известными как наниты. Эти крошечные существа пытаются создать совершенно новую вселенную и приглашают группу исследовать их мир и узнать о них больше. Наниты создали огромное количество структур и машин, которые не поддаются человеческому пониманию, от миниатюрных городов до сложных сетей схем. Они также обладают передовыми технологиями, позволяющими им манипулировать материей на молекулярном уровне. Группа поражена тем, что они находят на Нано, но вскоре понимают, что наниты находятся в опасности со стороны внешних сил, которые хотят использовать их знания в своих интересах. С помощью «Автостопом по Галактике» группа должна работать вместе с нанитами, чтобы защитить их и обеспечить их выживание. Исследуя этот странный новый мир, они открывают тайны, скрытые глубоко в его глубинах, — тайны, которые при правильном использовании могут раскрыть неисчислимы силы. Вместе с помощью нескольких неожиданных союзников наши герои должны использовать всю свою смекалку и мужество, если они надеются спасти Нано от гибели.

#18. Группа обнаруживает планету Бронтиталл II: Группа обнаруживает планету Бронтиталл II, где они встречают бронтитальцев, расу гигантских птиц, которые пытаются построить космический корабль, чтобы сбежать со своей планеты.

Группа обнаруживает планету Бронтиталл II, мир, населенный гигантскими птицами. Бронтитальцы — древняя раса, веками жившая на этой планете, и теперь они пытаются построить космический корабль, чтобы сбежать из умирающего мира. Они объясняют группе, что их планета медленно разрушается из-за загрязнения и перенаселения, и им нужна помощь, чтобы спасти себя. Группа решает помочь бронтитальцам построить свой корабль, но вскоре обнаруживает, что это потребует большего, чем просто тяжелая работа; они также должны использовать науку и технику, чтобы сделать это возможным. С некоторой изобретательностью и решимостью группе удастся построить работающий космический корабль, способный доставить их за пределы планеты. После месяцев напряженной работы бронтитальцы наконец запускают свой корабль в космос в надежде найти новый дом. Со слезами на глазах группа наблюдает, как корабль исчезает в ночном небе. Хотя они опечалены тем, что оставили такой удивительный вид, они знают, что это было необходимо, если эти существа когда-либо собирались выжить. Когда они в последний раз отворачиваются от Бронтиталла II, каждый участник молча обещает никогда не забывать, что здесь

произошло сегодня.

#19. *Группа обнаруживает планету Магратея III: Группа обнаруживает планету Магратея III, где они встречают магратеев, которые пытаются воссоздать оригинальную Магратею.*

Группа обнаруживает планету Магратея III, мир, давно забытый остальной вселенной. Магратеанцы — древняя раса, посвятившая свою жизнь воссозданию изначальной Магратеи, похожей на рай планеты, которая была разрушена в далеком прошлом. Когда они прибывают в этот странный новый мир, они обнаруживают, что он населен роботами и другими странными существами. Вскоре они узнают, что эти роботизированные существа были созданы магратеанцами в рамках их миссии по воссозданию их потерянного дома. Группа быстро оказывается втянутой в поиски, чтобы помочь вернуть Магратее III ее былую славу. По пути они должны сражаться с враждебными силами и раскрывать секреты этого загадочного места. С каждым шагом вперед они приближаются к пониманию того, что произошло так много лет назад и как все это связано с их собственной судьбой. По мере того, как они исследуют это неизвестное царство, наши герои находят больше, чем просто ответы; они также получают представление о себе и о том, что действительно важно в жизни: дружба, верность и мужество. Со временем эти отважные искатели приключений откроют все секреты Магратеаса, но только если они смогут первыми пережить его опасности!

#20. *Группа обнаруживает планету Земля III: Группа обнаруживает планету Земля III, где они встречают людей Земли, которые пытаются восстановить свою планету после того, как она была разрушена вогонами.*

Группа обнаруживает планету Земля III, мир, полностью разрушенный вогонами. Люди Земли изо всех сил пытаются восстановить свою цивилизацию и разобраться в том, что с ними произошло. Они понятия не имеют, почему они стали мишенью или как они могут предотвратить повторение этого. Группу приветствуют люди Земли III, и они быстро узнают об их тяжелом положении. Они обнаруживают, что вогоны пришли в поисках чего-то, называемого Абсолютным Вопросом, который, как полагали, был спрятан где-то на этой планете. К сожалению, все попытки найти его потерпели неудачу и привели к разрушению Земли III. Группа решает помочь, чем может, предлагая совет и помощь по мере необходимости. С их помощью люди постепенно начинают восстанавливать свое общество, а также ищут ключи к разгадке того, что произошло с Окончательным Вопросом. Со временем они раскрывают больше информации об этом загадочном вопросе, но до сих пор не знают, где он находится и как его найти. Несмотря на эти неудачи, все надеются, что однажды они смогут ответить на этот главный вопрос и восстановить мир на Земле III.