

Глава вторая. Эта игра ядовита!

«Кстати, босс, что это за часы ты только что назвал?» спросила Сяоя, придя в сознание.

«О, да ничего, я шутил...»

Му Ю быстро успокоился и небрежно опустил карманные часы в карман. «Думаю, сегодня больше не будет гостей, так что иди домой, а остальное я приберу позже».

«Ладно, тогда пойду. До завтра».

«До завтра».

Провожая Сяою взглядом, улыбка на лице Му Ю постепенно посерьёзнела.

Он скопировал сегодняшнюю запись с камер наблюдения с компьютера на стойке регистрации.

Странности с отмоткой времени произошли прямо у него под носом. Ему было не до чего другого, и теперь он должен был выяснить, кто же в конце концов вставил в компьютер эту флешку.

Му Ю перемотал видео вперед, но всё утро на столе стойки регистрации не происходило ничего необычного.

Только в 4:15 дня на столе внезапно появилась флешка из ниоткуда!

Да, она просто появилась из воздуха!

К стойке регистрации никто не подходил, только что на столе было пусто, а при переключении на следующий кадр откуда ни возьмись появилась флешка.

Му Ю всё больше убеждался, что что-то не так, и попытался найти название «Дурак», но все результаты поиска были нерелевантные, да и вообще в Интернете не было никаких упоминаний об этой игре.

«Так и есть, тут что-то нечисто...»

Му Ю нахмурился и решительно отказался от мысли отслеживать происхождение игры. При таких сверхъестественных возможностях у игры, если она не хочет, чтобы её выследили, то сколько бы сил он ни приложил, это будет бесполезно.

Кроме того, эта игра теперь помечена как внутренняя бета, а значит, в будущем она, скорее всего, перейдёт в стадию открытого бета-тестирования.

То есть когда-нибудь в будущем эту игру смогут скачать люди во всём мире...

Му Ю не осмеливался об этом даже думать. Если это действительно произойдёт, игра обязательно принесёт в мир большие перемены!

Сейчас же ему просто повезло, что он познакомился с этой игрой раньше большинства людей. Так что ему стоит активно изучать её и получать как можно больше информации до начала открытого бета-тестирования.

[При свете луны ты вышел из колючек и ступил на лесную тропинку.]

[Снежные опавшие листья хруснути под сапогами, заставив тебя вздрогнуть. Достаточно было малейшего шума, чтобы спугнуть птиц и заставить их запеть. Всё это напоминало, что в этом лесу тебя подстерегает опасность, и тебе лучше поскорее найти ближайшую деревню.]

Высочили варианты: [Отправиться] и [Остаться на месте].

Му Ю выбрал «Отправиться».

[Ведомый лунным светом, ты отправился в путь.]

[Перед тобой предстали три тропы.]

[Тропа слева усеяна светлячками, и лунный свет озаряет её сказочным сиянием. В тумане на ветке перед собой ты будто видишь фей со сверкающими крыльями, которая подзывает тебя: «Подойди, странник, я могу исполнить твоё желание».]

[На тропе посередине лежит пьяный здоровяк с топором и бутылкой вина в руке и в полосатой тюремной робе. Скорее всего, это опасный беглец. Лучше держаться от него подальше!]

[Тропа справа пустынна, не видно ни души, а извилистая тропинка уходит в тёмную глубь. Несмотря на отсутствие препятствий, интуиция подсказывает, что в темноте могут таиться ещё более смертельные опасности.]

[Так что, Дурак, куда ты отправишься?]

Му Ю посмотрел на три варианта ниже: налево, направо и по центру.

Для начала исключим!

Судя по описанию беглеца на средней тропе, неизбежна жестокая битва.

Описание тропы слева, вероятно, намекает, что перед ним находится фея, способная исполнять желания.

Му Ю оказался крайне скептически настроенным относительно столь невезучего варианта в начале игры, больше смахивающего на ловушку.

Но кто ему велел возвращаться в прошлое? Пусть и без толку, но вдруг да повезет.

Его карманные часы могли отмотать время на пять секунд назад, причем время восстановления также составляло пять секунд, то есть как раз получался замкнутый контур. Это означало, что пока текст текущего варианта не появится спустя пять секунд, он мог бесконечно крутиться в этом варианте и перепробовать все результаты всех опций.

Итак, Му Ю выбрал [Слева].

□Храбрый авантюрист, ты решил ответить на зов феи и ступить на левую тропу. □

□С полной надежд ты прошагал по заснеженной и покрытой светящимися огнями тропе и направился к изящному облику, сидящему на ветке. □

□Но подойдя ближе, ты осознаешь, что это вовсе не эльфийская фея, а вверх тормашками висячий летучий кошмар! Летучие кошмары обожают в ночное время создавать галлюцинации, завлекая путников, а потом высасывать им мозг. □

□Поняв, что это ловушка, ты попытался убежать, но было уже слишком поздно: летучие кошмары летели прямо на тебя. □

□Ты был искусан насмерть летучим кошмаром! □

□Ты умер! Жизненный срок -1, оставшийся жизненный срок составляет 57 лет. □

Ган, а так хорошо все начиналось!

Мысленно выругавшись, Му Ю прежде всего обратил внимание на последнее предупреждение: 57 лет оставшегося жизненного срока!

Этот жизненный срок, неужто он подразумевает реальный жизненный срок...

Будучи в любой другой игре, у Му Ю никогда не возникло бы столь нелепых ассоциаций, но в случае с этой придурковатой игрой перед его глазами ничему не пришлось удивляться.

Значит, ему осталось прожить 57 лет?

И если его предположение верно, то это означает, что всякий раз умирая в этой игре, он будет в реальности терять один год жизни...

Не иначе как криптоновая игра "Судьба"!

Вот он и спрашивает, чего ради эта игра так щедра, раз на первых порах ему выдали крутейшие магические карманные часы, а оказывается, расплата за это — его жизнь!

Побледневший Му Ю прокрутил эти мысли у себя в голове за считанные мгновения. Заметив, что пятисекундная отметка совсем близко, он наспех нажал на кнопку своих карманных часов.

Все вокруг закружилось с новой силой и мгновенно вернулось в состояние, каким оно было пять секунд назад.

Игровые варианты также обрели прежний вид развилки.

Но как ни странно, игра, похоже, ощутила, что часы повернули время вспять, поэтому текст не откатился назад напрямую, а претерпел тихие изменения.

□Везучий дурак, твой артефакт спас тебе жизнь и помешал тебе умереть. □

□Отмотав время, ты вновь оказался на перекрестке, сделай выбор еще раз. □

Внизу по-прежнему были варианты: налево, в центр и направо.

Поняв, что слева поджидают кошмары, Му Ю, безусловно, не пожелал туда направляться вновь. На сей раз он выбрал направиться направо.

□Ты решил отправиться по этой пустынной тропе направо. □

□Впереди — ни единой помехи, и тропа кажется гладкой. □

□Неожиданно из кустов с краю дороги выскочил чернопятнистый паук, и липкая паутина полетела прямо на тебя, обездвижив. □

□Ты был насмерть укушен чернопятнистым пауком! □

□Ты умер! Жизненный срок -1, оставшийся жизненный срок составляет 57 лет. □

Блин, снова не угадал?

Му Ю обалдел.

Правильный ответ — беглец в центре?

...Или даже беглец подошел неправильно, и на самом деле у этого варианта вообще нет правильного ответа, любой выбор приведет к смерти?

Не важно, сначала вернемся!

□Отмотав время, ты вновь оказался на знакомой развилке. □

□Непрекращающиеся смертельные неудачи тебя не сломали, так что же ты выберешь в этот раз, дурак? □

Му Ю с нервозностью кликнул "В центр".

Вы решаете пойти к беглецу в середине и просите его о помощи издалека, надеясь, что он сможет отвести вас обратно в деревню. Но в глазах находящегося в возбуждении беглеца, любой, кто приблизится в это время, лишь сделает его более эмоциональным. Он поднял топор и посмотрел в ваши глаза, всплеск убийственного намерения...]

Как только появился этот текст, Му Ю почувствовал, что что-то не так: боюсь, он снова пострадает!

К счастью, все еще не конец.

[Жаль, что этот беглец трус, и в конце концов он не осмелился сделать настоящий шаг. Увидев, как вы приближаетесь, он в панике покинул место происшествия. Вы, выжили.]

“Черт возьми, что ты имеешь в виду под "жаль"? Ты разочарован, что я выжил, верно?”

Му Ю проклинал про себя и в то же время облегченно вздохнул.

Хотя текст этой игры немного вонючий, он, кажется, имеет некоторый предел, и у него нет реального выбора умереть.

Другими словами, этот начальный вариант действительно слишком запутанный, то есть он может вернуться назад во времени, чтобы избежать потерь.

Думая об этом, Му Ю не мог не быть более довольным «часами карманного времени», которые он получил случайно: похоже, он получил случайную реликвию, которая была довольно божественной!

Этот вид текстовой приключенческой игры изначально позволяет игрокам делать выбор один за другим в тексте, и каждый выбор будет приводить к разным результатам.

Возможность бесконечного перемотки означает, что он может гарантированно сделать лучший выбор для любого варианта, с которым он сталкивается в игре!

Есть ли что-нибудь более подходящее для этой игры, чем эта способность?

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/107485/3908520>