

Члены Игрового Клуба начали показывать членам Клуба Наемников, как проходит игра. После показа одной игры, два клуба отправились в путь, так как было уже 17:00, и им нужно было вернуться домой.

После сопровождения Рейчел, Алекс вернулся домой и, как обычно, отправился в кабинет отца. После отчета о событиях дня Карло напомнил сыну, что завтра состоится встреча семьи Рейчел и их потерявшегося отца Дэна Региуса.

Когда Алекс вспомнил об этом факте, его лицо стало серьезным, и он отдал честь, прежде чем покинуть комнату. Алекс шел к своей комнате. Беспокойство внутри него было чем-то большим, чем беспокойство, которое он чувствовал, когда сталкивался со смертью.

Алекс стиснул зубы и успокоил свой разум, повторяя заклинание, которое он постоянно твердил, чтобы успокоить нервы.

"Мне нужно быть сильным, мне нужно быть больше, чем человеком. Страх и тревога не приносят ничего, кроме колебаний, колебания приносят смерть на поле боя."

Это было заклинание, которое помогало ему переходить от одной битвы к другой.

Алекс продолжал мысленно повторять это заклинание, но по какой-то причине это не сработало, как обычно. Именно тогда Алекс вспомнил об игре, которую он видел. Ему все равно нужно было играть в эту игру, чтобы делать это хорошо.

Алекс подошел к одной из горничных и спросил, где находится игровая комната.

— Игровая комната? Разве это не рядом с комнатой молодого господина?

Услышав ответ горничной, он немедленно направился к комнате рядом с его собственной, и, как и сказала горничная, это была действительно игровая комната.

Это была большая комната, заполненная библиотекой игр, а в центре стояли четыре телевизора с объемным звуком. Все прошлые и нынешние консоли были подключены к различным формам телевидения. Наконец, за телевизорами был компьютер с тремя мониторами.

Ощущение и внешний вид процессора были похожи на научно-фантастический роман. Там даже был установлен VR, лежащий там сбоку. Алекс был ошеломлен новым миром, в который он вошел, он был смущен и взволнован.

Алекс и раньше пользовался компьютером, но это было только в учебных целях. На этот раз он собирался использовать компьютер в развлекательных целях. Алекс сел перед компьютером и включил его. Когда компьютер загрузился, Алекс перестал двигаться.

— Как мне играть в эту игру?

Библиотека игр была поразительной, но в то же время, в ней было очень трудно ориентироваться. Для поиска конкретной игры, потребуется несколько часов, чтобы посмотреть и проверить все это. Расположение игр не был ни хронологическим, ни алфавитным. У Алекса не было времени узнать, какие игры, где размещаются и в каком порядке.

Таким образом, самым быстрым способом найти игру было позвонить горничной или дворецкому, конечно, он/она должны будут знать, где находится игра, которую искал Алекс.

Алекс взял телефон, расположенный рядом с компьютером, и набрал внутренний номер главного дворецкого. На звонок ответили и Алекс спросил человека, ответственного за уборку игровой комнаты. Через несколько минут в комнату вошла горничная, Алекс спросил ее, есть ли у них игра под названием Perfect Soldier.

Горничная с энтузиазмом ответила Алексу и начала объяснять, насколько прекрасна эта игра.

— Не нужно объяснять, насколько хороша игра. Я сам во всем разберусь. Мне только нужно, чтобы вы нашли игру, а затем установили ее.

Когда горничная услышала просьбу Алекса, она сразу же нашла игру и начала ее устанавливать.

Когда Алекс увидел, как быстро горничная нашла игру, он был удивлен, так как это означало, что был какой-то шаблон, по которому игры были расположены на полке.

— Как вы организовали игры? Это не хронология или что-то подобное... Так как вы их организовали?

— А? Я упорядочила игры в зависимости от того, насколько я их люблю. Лучшие игры размещены недалеко от центра. Поскольку Perfect Soldier - одна из 10 моих любимых игр, я разместила ее рядом с компьютером. Таким образом, всякий раз, когда молодой мастер захочет играть, он сможет наслаждаться играми, которые мне нравятся.

радостно ответила горничная.

...

Когда игра была установлена, горничная научила Алекса основным элементам управления. Она закончила объяснять, и видно было, что ей хочется остаться и посмотреть, как играет ее молодой господин, но так как у нее были другие обязанности, она неохотно ушла.

Когда игра началась, Алексу была предоставлена возможность начать с сюжетного режима или мультиплеера. Поскольку Алекс мало что знал об играх, он начал с сюжетного режима.

Игра началась с ролика, на котором был показан человек в центре зоны боевых действий. Человек, который был игровым персонажем Алекса, прятался в окопах. Внезапно из ниоткуда появился еще один солдат, Алекс рефлекторно вытащил пистолет, но затем вспомнил, что играет в игру.

Алекс убрал пистолет и продолжил смотреть ролик. Солдат, который подошел к нему, оказался союзником и приступил к обучению Алекса основным элементам управления игрой. Когда обучение было закончено, он дал цель миссии - оказать поддержку огнем союзническим войскам.

Это была достаточно простая миссия, Алекс делал подобное много раз в реальной жизни, но, когда он направился в идеальное положение, он был заблокирован чем-то вроде невидимой стены. Он старался изо всех сил, но не смог пройти через невидимый барьер. Поэтому, когда Алекс попытался повернуть своего персонажа, он получил пулю в голову и умер.

## МИССИЯ ПРОВАЛЕНА

Алекс ошарашенно смотрел на экран, он не мог понять, что произошло. Он не мог услышать приближение врага, так как в игре было слишком много фоновых шумов, он не мог почувствовать намерение врага убить, так как это была игра. В общем, он не смог заметить приближения врага, пока не стало слишком поздно.

Хуже всего было то, что он видел на экране слова, написанные большими буквами, МИССИЯ ПРОВАЛЕНА. Эти слова поразили его больше всего, он, который имел 100% скорость завершения миссий в реальной жизни, был побежден игрой.

Несмотря на то, что эта неудача не означала его неудачу в реальности, но просто видя, что миссия не удалась, Алекс почувствовал, как что-то хочет выйти из его глубины и уничтожить все в его поле зрения.

Как он мог принять такой результат? С тех пор, как он стал наемником, это был первый раз, когда ему сказали, что он потерпел неудачу, и чувство, которое он получил от него, не было приятным.

Алекс нажал кнопку перезапуска миссии и надеялся, что на этот раз он выиграет.

<http://tl.rulate.ru/book/18050/381948>