

ИГРОК НОМЕР ОДИН, ТЫ ГОТОВ?

Некоторые ребята опустились на колени, другие были в слезах. Солдаты вели себя так, словно это был просто еще один день в офисе, они быстро растормошили и подняли на ноги тех, кто еще был в оцепенении, чтобы заставить двигаться дальше.

"Нам нужно уходить", крикнул капитан Грейсон. "Труп огра скоро привлечет падальщиков. Мы не должны находиться здесь, когда это произойдет".

Постепенно шок исчез. Мы встали в своеобразную линию с солдатами по обе стороны от нас, и отправились в путь через деревья.

Никто ничего не говорил, так как все были сосредоточены на прохождении сквозь бесконечные ветви деревьев, готовясь к дальнейшим нападениям. Так как мы шли без обуви, пришлось быть очень внимательными, чтобы не наступить на острые или колющие предметы. Повсюду раздавались вздохи и ругань, ребята подпрыгивали, поджимая ноги и причитая. Их тут же призывали замолчать, опасаясь, что эти крики могут привлечь других монстров.

Я был слишком взволнован, чтобы испытывать страх. Если это действительно была игра, должны ли мы набрать очки опыта, чтобы выровнять свое положение?

А может мы получим новые умения и навыки?

И был ли здесь экран состояния, чтобы показать нам нашу статистику и хитпоинты?

Я остановился и начал бить ладонью в воздухе надо мной, пытаюсь вызвать какой-либо пользовательский интерфейс, в надежде на появление футуристического индикатора HUD, но ничего не происходило. Я замер на одном месте и начал пробовать различные комбинации невидимых кнопок, размахивая руками как в эпилептическом припадке. Ребята испуганно оглядывались, проходя мимо меня, пока один из солдат не остановил меня и подтолкнул вперед.

Прошло около часа, и мы вышли на большой луг с полевыми цветами. Я был почти уверен, что смогу увидеть два солнца или летающий город, но небо было голубое, с белыми облаками. Самый обычный летний день, теплый и солнечный.

Через несколько минут после этого, мы подошли к забору, за которым на больших полях росли зерновые культуры. Как мне показалось, это была пшеница или нечто подобное. Вдалеке виднелись здания, может быть около десяти или чуть больше. Нам понадобился еще один час, чтобы дотащить до противоположного края поля. Наконец, мы пришли в город, хотя он больше напоминал небольшую деревню. Там был знак на странном языке, совершенно незнакомым для меня, так что я не смог прочесть название местности.

Наши сопровождающие привели нас к большому барaku. Так как это была окраина, мы еще не имели возможности увидеть сам город или его жителей, хотя повсюду раздавались отдаленные звуки и откуда-то издаleка доносились странные запахи, которые было трудно определить.

Внутри барака были скамейки. Люди сели и сразу же начали возмущаться. Солдаты принесли большое ведро с водой и маленькую кружку, которую мы должны были передавать по кругу. Нам также дали по сладкой булочке, на вкус они были не плохими. Затем нам показали, где находились туалеты, и все толпой помчались туда.

Я не захотел идти и остался сидеть на скамейке, осматривая комнату. Помимо скамеек, там был стол и что-то похожее на карту висело на стене. Рядом со столом стояло несколько коробок с одеждой, насколько мне удалось разглядеть.

Тем временем, из уборных вернулись остальные ребята, выглядели они очень недовольными. В большинстве RPG-игр не могло быть настолько реалистичной обстановки вплоть до необходимости посещения уборной, а если бы и так, то эти удобства являлись примитивными – просто дыра в земле, не более.

Я все еще искал подсказки, чтобы узнать, какой именно мир это был, и что мне придется совершить в нем. В этот момент кто-то сел рядом со мной, и я встретился с прищуренным взглядом чернокожего парня, того самого в комбинезоне с Бэтменом. Я задался вопросом, был ли он вообще реальным человеком. Если я и в самом деле стала участником продвинутой игры в виртуальной реальности, сам не зная об этом, то все эти люди могли быть выдуманными компьютерными персонажами.

Но с другой стороны, кто бы стал создавать подобного персонажа? Скорее всего, это был еще один игрок, и, судя по его внешнему виду, настоящий ботаник. Он, в отличие от меня, мог намного лучше разбираться в таких играх.

"Эй", сказал он, "такое ощущение, что мы в какой-то компьютерной игре, да? Кстати, меня зовут Морис".

"Колин", кивнул я в ответ. "А что, ты увлекаешься видеоиграми?"

"Терпеть их не могу. Я – сторонник настольных игр".

Что ж, как оказалось, он еще и большой чудак, который, даже в эпоху расширения прав и возможностей ботаников, был совершенно бесполезным.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/579/12436>