

ТРИ ДНЯ НАЗАД.

Клайд потёр глаза обеими руками. Когда он посмотрел в край своего монитора, было уже шесть утра.

Клайд поднял очки и зевнул.

"Сегодня, похоже, я опять не высплусь."

Как и вчера, Клайд играл в игры до тех пор, пока не потерял счёт времени.

Он сидел в Интернете с ночи до утра. Всё это он делал ради одного - чтобы прогнать одиночество.

Клайд поспешно принял душ и надел форму. Затем он пошёл в школу со смешанными чувствами.

Ходить в школу было не тем, что он с удовольствием делал каждый день. Клайд не умел общаться и заводить друзей.

Из-за его мрачного вида его также сторонились.

Клайд был умным. Из-за этого ученики его класса дружелюбно относились к Клайду, когда им нужно было у кого-то списать домашнее задание.

С тех пор он больше не хотел показывать свой интеллект.

Издевательства также стали его повседневной жизнью. Клайд больше не сопротивлялся и позволял обидчикам делать то, что они хотели.

Он больше не стремился ничего делать в этом мире. Его жизнь - это не то, чем можно гордиться.

Когда он шёл на автобусную остановку, Клайд всегда проходил мимо большой реки.

Река, казалось, разделяла район города Ашеа на две части.

Каждый раз, проходя мимо реки, Клайд видел течение и спрашивал себя, не прыгнуть ли ему сейчас?

Однако Клайд ещё не сделал этого.

То ли течение реки было слишком сильным, то ли он ещё не хотел умирать.

Клайд не знал, какая причина была правильной. Но одно было очевидно - сегодня он этого не делает.

"Не сегодня," - Пробормотал Клайд.

Затем он продолжил. Когда он пришёл домой, он заварил лапшу и включил компьютер, засев играть в игру, в которой проводил дни в последнее время.

'Грядёт Тот День' была игрой апокалиптического типа, в которую он играл уже больше года.

В этой игре Клайд должен выжить во время нашествия зомби. Классическая тема, которая никогда не выйдет из моды.

К сожалению, игра совсем не была популярной.

Грядёт Тот День - это игра с пиксельной графикой. По словам Клайда, это делает игру интересной. Но, похоже, большинство людей в этом мире так не считают.

Клайд также прочитал несколько апокалиптических веб-романов почти на те же темы.

Борьба с монстрами, выживание в условиях какого-то магического апокалипсиса или Вируса и т.д.

Игра Грядёт Тот День, в которую он играл, создана тем же разработчиком, который создал ещё много игр. Однако все они не столь популярны.

По сути, все они посвящены разрушению мира.

Внезапно, когда он умер в игре, появилось уведомление о входящем электронном письме. Клайд нахмурился и поднял очки.

Письмо пришло от разработчика игры, в которую он часто играет. Клайд открыл письмо.

[Уважаемый игрок, Эндер хочет, чтобы вы заполнили следующий опрос для дальнейшего развития.]

Клайд пожал плечами и сразу же заполнил анкету, потому что его игровой персонаж был мёртв. Эндкр - разработчик этих игр.

[Вам нравятся апокалиптические сценарии?]

"Да," - Клайд вздохнул, потому что этот вопрос был таким бессмысленным. Если ему это не нравится, почему он играет в их игры?

[Пожалуйста, выберите один из следующих вариантов.]

После этого появился выбор за выбором. Вопросов больше не было.

[1. Ничего страшного, если апокалиптический сценарий произойдет.]

[2. Нет, это не нормально!]

Клайд без раздумий выбрал номер 1. Если это для следующей разработки, конечно, он хочет, чтобы разработчики продолжали делать апокалиптические игры.

[1. Мир нуждается в перезагрузке.]

[2. Мир в порядке и не нуждается в перезагрузке.]

Клайд фыркнул.

"Номер 1, конечно."

[Последний вопрос.]

"Ох, неужели всё закончилось?" - Клайд был удивлён. Оказалось, что в этом опросе было не так много вопросов, как он думал.

[1. Вы хотите пройти апокалиптический сценарий на сложности режима 'хардкор']

[2. Вы хотите пройти апокалиптический сценарий на лёгкой сложности. ]

Клайд сразу же, не задумываясь, выбрал вариант номер 2. Он не любит слишком усложнять себе задачу.

Реальная жизнь и так достаточно трудна. Зачем ему ещё больше усложнять игру?

[Спасибо, что заполнили анкету. В следующей разработке вам будет предоставлено преимущество, когда она начнется. Искренне, Эндер.]

"Ох, а я получу какой-нибудь бонусный пак?"

После этого опрос закончился. Клайд закрыл письмо и продолжил играть в свою игру.

~~~

НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

Клайд всё ещё не был уверен, повлиял ли опрос, который он заполнял в то время, на то, что происходит с ним сейчас. Но, похоже, это возможно.

Автобус остановился. Все пассажиры вышли из него. Некоторые сразу же побежали прочь.

Но Клайд просто спокойно стоял. В конце концов, если начнётся апокалипсис, куда они смогут убежать?

Девушка рядом с ним не дрогнула. Её лицо напряглось, и она, как растерянный человек, оглядывалась туда-сюда.

[ВНИМАНИЕ!]

[Пролог начнётся сейчас!]

Голос, сопровождаемый красным текстом, эхом отдавался у всех в голове. Начался большой переполох.

Клайд был совершенно уверен в себе. Судя по его статистике и кит-старту, Клайд был уверен, что сможет выжить лучше остальных.

[ПРОЛОГ "ПОДЗЕМНЫЙ МОНСТР" НАЧИНАЕТСЯ СЕЙЧАС!]

[ПРОЛОГ: ПОДЗЕМНЫЕ МОНСТРЫ.]

[СЛОЖНОСТЬ: С.]

[ЦЕЛЬ: ПЕРЕЖИТЬ АТАКУ МОНСТРОВ, ПОЯВЛЯЮЩИХСЯ ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ.]

Внезапно земля задрожала, как при небольшом землетрясении.

После этого земля начала трескаться, и из трещин появились чёрные и худые руки.

Чёрные и тощие тела поползли вверх. Это были чудовища с муравьиными головами, но ходили они на двух ногах. Их тела были такими же большими, как у людей.

"СКРИИИ!!!"

Монстры издали тревожный визг, когда увидели людей.

Девушка, наблюдавшая эту сцену, прикрыла рот обеими руками.

Её глаза широко раскрылись от ужаса, когда монстры из глубин земли начали разрывать на части неудачливых людей.

Внезапно Клайд получил уведомление для себя.

[Эффект Личного Атрибута: сложность изменена на D.]

Клайд улыбнулся.

"Отлично."

Из трещины позади девушки выполз монстр. Она не заметила его, потому что была слишком напугана.

Монстр поднял руку, а затем направил свои когти в голову девушки.

Клайд, увидевший это, не мог стоять на месте.

Он подбежал к монстру и ударил его в живот.

"БУАГХ!"

От удара Клайда монстр отлетел в сторону и упал в мусорный бак.

Клайд схватил девушку за руку и потащил её в переулок.

"Прячься!" - Сказал Клайд.

~~~

---

Поддержать переводчика:

Сбер:

Номер - +7 964 107 66 16

Карта - 2202206112336164

<http://tl.rulate.ru/book/88537/2920265>