

- Кстати, босс, что вы только что сказали? – спросила Шэнь Я, приходя в себя.

- Ох, ничего, я говорил о...

Му Ю быстро успокоился и, без лишних движений, засунул карманные часы в карман.

- Думаю, сегодня больше не будет клиентов, можешь идти домой, я займусь остальным.

- Хорошо, тогда я уйду пораньше. До завтра!

- До завтра.

После того, как Шэнь Я ушла, улыбка на лице Му Ю померкла, и ее сменила серьёзность.

Он просмотрел видеозапись сегодняшнего дня на компьютере в приёмной.

У него не было желания заниматься чем-то другим, так как крайне странное событие произошло прямо у него под носом, и теперь ему нужно было проверить, кто подложил флешку.

Му Ю начал перематывать записанное видео, но в результате на стойке всё утро ничего не было.

И только в 16:15 на ней вдруг из воздуха появилась флешка!

Да, она просто появилась из ниоткуда!

Вокруг стойки регистрации никого не было, и она была пуста, а в следующее мгновение просто взяла и появилась флешка!

Му Ю, который всё больше осознавал, что что-то здесь не так, попробовал поискать в интернете "Дурака", но всё, что появлялось, было не тем. В интернете вообще не было никаких записей об этой игре!

- Здесь действительно что-то не так...

Му Ю нахмурился и решительно отказался от идеи продолжить поиски источника игры, с возможностями этой сверхъестественной игры... если создатели не хотели, чтобы их выследили, казалось, было бесполезно прилагать столько усилий, сколько он мог.

Более того, тот факт, что в игре значилось «бета тест» означал, что она, скорее всего, будет публично выпущена в будущем.

Другими словами, когда-нибудь в будущем все люди во всём мире смогут скачать эту игру...

Му Ю не осмеливался больше думать об этом. Если бы игра действительно развилась до того дня, то она, безусловно, принесла бы большие изменения в мир!

А сейчас ему просто относительно повезло, что он наткнулся на игру раньше большинства других людей, так что он тем более должен был активно изучить содержание игры и получить как можно больше информации до ее публичного релиза.

[Под светом луны вы выходите из шипастых зарослей на тропинку через лес]

[Заснеженные листья печально хрустят, когда их топчут ваши сапоги. Малейший звук спугивает птиц, заставляя их щебетать, а издали доносится оханье сов. Всё это напоминает вам об опасностях этого леса. Чем дальше вы здесь останетесь, тем опаснее будет, и вам лучше бы как можно скорее найти ближайшую деревню]

Появились варианты: [Уйти] и [Остаться].

Му Ю выбрал "Уйти".

[Направляемый лунным светом, вы отправляетесь в путь]

[Перед вами появляются три тропинки]

[Дорога слева покрыта светлячками, и под лунным светом вид кажется просто сказочным. В трансе вам кажется, что вы как будто бы видите крылатую фею, зовущую вас с ветви дерева: «Иди сюда, авантюрист, я могу исполнить твоё желание»]

[На дороге посередине лежит пьяный, грузный мужчина с топором и бутылкой в руке, он одет в полосатую тюремную одежду – вероятно, он опасный беглец, и вам лучше держаться от него подальше!]

[Правый путь пустынен, никого не видно, а извилистая тропинка уходит глубоко во тьму. Хотя здесь нет никаких препятствий, инстинкты говорят вам, что в этой темноте таится, возможно, более смертельная опасность]

[Итак, Дурак, по какой тропинке ты готов пойти?]

Му Ю рассмотрел три предложенных варианта: слева, справа и в центре.

Прежде всего, он исключил центр!

Описание беглеца на центральной дороге, на первый взгляд, выглядело так, будто жестокая битва была неизбежной.

А описание левой дороги наводило на мысль, что впереди его ждёт фея, которая может исполнять желания.

Изначально Му Ю скептически относился к дороге слева, так как та больше походила на ловушку.

Но... так как он мог вернуться в прошлое, то не будет лишним попробовать.

Его карманные часы могли отмотать время на 5 секунд назад, и время перезарядки составляло столько же, образуя замкнутый цикл. Другими словами, если текущий вариант не будет длиться дольше пяти секунд, то он мог создавать бесконечные циклы в пределах этого события и смотреть результаты всех вариантов.

Му Ю выбрал [Влево].

[Отважный искатель приключений, вы решили ответить на зов феи и отправились по тропинке налево]

[Вы с нетерпением ступили на светящийся снег и направились к хрупкой фигурке, сидящей на ветке дерева]

[Но когда вы подошли ближе, вы поняли, что это не фея, а скрывшаяся кошмарная летучая мышь! Кошмарные летучие мыши любят создавать иллюзии по ночам, чтобы привлечь прохожих, а затем высасывать их мозги]

[Вы понимаете, что это ловушка, и пытаетесь убежать, но уже слишком поздно, и кошмарная летучая мышь летит к вам]

[Вас укусила кошмарная летучая мышь!]

[Вы умерли! Продолжительность жизни -1, оставшийся срок жизни - 57 лет]

«Чёрт, я знал, что всё пойдет не так хорошо!»

Му Ю выругался, но тут же заметил последнее уведомление: «оставшийся срок жизни - 57 лет».

Продолжительность жизни здесь... она ведь не могла быть реальной продолжительностью жизни...

Если бы это была любая другая игра, у Му Ю никогда бы не возникло такой необоснованной мысли, но с этой причудливой игрой перед ним... он бы не удивился...

Значит, ему осталось жить еще 57 лет?

И если это предположение верно, то это означает, что за каждую смерть в этой игре он навсегда потеряет один год своей жизни...

«Чёртова кровавая игра!»

Он только обрадовался щедрости этой игры за то, что та подарила ему невероятные волшебные карманные часы в начале игры, но, как оказалось, он играл на свою жизнь!

Му Ю вдохнул холодного воздуха. Все эти мысли пронеслись в его голове в мгновение ока, и, увидев, что время вот-вот превысит пять секунд, он поспешно нажал на переключатель карманных часов.

Всё вокруг снова отмоталось, мгновенно вернувшись к тому состоянию, в котором оно было пять секунд назад.

И варианты в игре тоже вернулись к перепутью, на которое он только вышел.

Однако игра, похоже, почувствовала, что карманные часы повернули время вспять, и, хоть текст не изменился, появились другие сообщения.

[Счастливый дурак, ваша реликвия спасла вам жизнь и предотвратила смерть]

[Повернув время вспять, вы вернулись на перекрёсток, на котором были, пожалуйста, сделайте свой выбор снова]

И снова те же варианты: влево, вправо и вперёд.

Зная, что слева была летучая мышь, конечно, Му Ю не стал снова идти туда, на этот раз он решил пойти направо.

[Вы решили ступить на пустынную тропу справа]

[Впереди не было никаких препятствий, казалось, что это прямой путь]

[Внезапно со стороны тропинки выпрыгивает паук с черными пятнами, его липкая паутина опутала вас, обездвижив]

[Вас насмерть укусил паук с черными пятнами!]

[Вы умерли! Продолжительность жизни -1, оставшийся срок жизни - 57 лет]

«Чёрт, еще одно неверное предположение?!»

Му Ю был ошарашен.

«Правильным ответом на самом деле был беглец впереди?»

«...Или даже беглец – это неправильный вариант, и здесь вообще выбор без выбора, где всё ведёт к смерти?»

«Неважно, сначала вернусь в прошлое!»

[Повернув время вспять, вы снова оказываетесь на знакомом перепутье]

[Последовательные неудачи со смертями не сломили вас, так что, дурак, какой путь вы выберете на этот раз?]

Му Ю с опаской нажал на "вперёд".

[Вы решили идти к беглецу в центре, издали прося его о помощи и надеясь, что он отведёт вас обратно в деревню. Но в глазах беглеца появилось волнение, и ваше приближение лишь насторожило его. Он поднимает свой топор, глядя на вас с убийственным намерением в глазах...]

В тот момент, когда появился этот текст, Му Ю стало не по себе.

«Да ну, снова?»

К счастью, на этом всё не закончилось.

[Жаль, но беглец оказался слабаком и не решился действовать. Увидев ваше приближение, он запаниковал и скрылся с места. Вы выжили!]

- Чёрт, что еще за «жаль»? Ты разочарована тем, что я выжил, не так ли? - Му Ю вслух выругался, но внутренне облегчённо вздохнул.

Хотя эта игра была немного возмутительной, она, казалось, имела нижнюю границу, не устанавливая никаких вариантов для гарантированной смерти.

Тем не менее, найти правильный вариант здесь было слишком сложно, так как он не раз возвращался в прошлое, чтобы избежать проигрыша.

Думая об этом, Му Ю не мог не стать еще более довольным случайно полученными "карманными часами времени". Казалось, что по ошибке он случайно получил просто невероятную реликвию!

Подобная текстовая приключенческая игра позволяла игрокам делать один выбор за другим в тексте, и каждый выбор будет приводить к разным результатам.

А возможность бесконечно возвращаться назад означала, что он гарантированно сделает лучший выбор для любого события, которое встретится ему в игре!

Могла ли существовать более лучшая вещь для этой игры?

<http://tl.rulate.ru/book/90644/2976864>