

Шла битва. По середине огромной долины столкнулись две армии. Аж до опушки леса раздавались крики, стоны, звон и скрежет металла. Тысячи людей сомкнулись в безжалостной рубке. Люди, зажатые в смертельной давке, умирали, издавая предсмертные хрипы. Удары копий о сталь щитов и мягкую плоть. Хруст ломаемых костей. Стук бронзы об дерево. Всклипы и мольбы раненых и умирающих, в последний раз простирающих взгляд пустых глаз к синему небу. Отвратительный смрад выпущенных внутренностей. В воздухе чувствовался металлический запах. Это кровь. Мелкие ее частички витали в воздухе.

Какой-то молодой парень в разорванной хламиде лежал на грязной земле, прижимая к груди свою раздробленную кисть. Он ее баюкал, пытаясь хоть как-то унять нестерпимую боль. Вот солдат нависает над ним, одетый в хорошие латные доспехи. Он подошел к лежащему парню и опустил свою алебарду ему на голову. Слышится короткий вскрик и мерзкий чавк. Череп разваливается на фрагменты. Наружу вываливается его содержимое, окропляя собой землю. Солдат идет дальше. Всего лишь одна из многих смертей за сегодня. Он привык, все привыкли.

Люди сцепились в отчаянном противостоянии. С одной стороны - небольшое по численности войско, но лучше экипированное и с четким предоставлением о дисциплине. Даже в гуще боя железные солдаты, так впредь будем их называть, держали ровную линию и не позволяли прорвать свой строй вражескому войску. С другой стороны - разношерстная гигантская толпа, представлявшая из себя не войско, а скорее огромное пятно человеческой неразумной массы, не способной воспринимать никаких приказов и дать хоть какой-то организованный отпор.

Вожди, собравшие такое огромное войско, явно надеялись задавить числом и яростным напором изначально малочисленную армию железных людей. И начало битвы было очень многообещающим для дикарей. Те поставив в первые ряды одурманенных берсеркеров, ринулись на стену из копий и щитов, намереваясь с помощью натиска и количества раздавить эту небольшую армию или хотя бы прорвать ее ряды.

План простой как палец, без сложных тактических изысков и маневров. Надавить всей массой и, как огромное палено, расшибить все, что стоит перед собой.

Правда, когда первые ряды моментально слегли от арбалетного и лучного залпа, изначальный энтузиазм начал медленно падать. Потому что берсеркеры, которые должны были вгрызться в строй, сразу же погибли. А затем так же погибли ряды, бежавшие следом, потому что за первым залпом следовал второй, а за вторым - следующий, и так до семи залпов, которые прилетели в толпу, прежде чем она успела добежать до стены из копий.

Но это было не все. Далее, продолжая двигаться вперед, они наткнулись на обильно рассыпанный чеснок, что не прибавляло боевого духа и уверенности. И уже непосредственно перед самой стеной, на них полетел дождь из дротиков, который нанес потерь ровно столько же, сколько половина лучных залпов.

Таким образом, к моменту непосредственной битвы дикари добежали уже сильно потрепанные. Впрочем, по сравнению с основной частью битвы, это все было ерундой. К моменту, когда две армии схлестнулись лицом к лицу, цифры потерь вышли на совершенно новый уровень.

Стоит ли говорить, что строй железных людей за всю битву, дикари нигде не смогли серьёзно пробить, и рукопашное противостояние двух армий, приобрело характер избиения. Где профессиональная и обученная армия, просто методично и неспешно сокращала численность необученной и непрофессиональной армии, которую и армией было трудно назвать, скорее смесь средневекового и племенного ополчения.

К тому моменту, когда битва подходила к концу, яростный наступление огромной толпы быстро угасало. Методичные и дисциплинированные железные солдаты выдержали отчаянный наскок и теперь быстро наносили поражения своим оппонентам. Ряды закованных в сталь бойцов медленно продвигались вперед, перебивая вражеское войско. Передние ряды солдат, так называемые копейщики, были теми, кого первыми замечал враг, и как правило, последними перед тем, как острие их длинного копья погрузилось во вражескую плоть, делая ее уже не такой живой. Позади этой непробиваемой линии ожидал своего часа легкая пехота, так называемые мечники, которые вооружены короткими мечами и большими круглыми щитами. Их роль заключалась в добивании раненых или потерявших равновесие солдат противника. Легкая пехота не была однородной, множество мечников органично смешивались с лучниками, арбалетчиками, алебардистами и отрядами топорников. И хотя легкая пехота называлась так формально, ведь они носили не менее тяжелые латные доспехи, как и бойцы передней линии. Они назывались "легкой" из-за своей мобильности в монолитном строю, играя роль своего рода "пожарных". То есть они затыкали критические направления или "успокаивали" редких кавалеристов, прорывающихся через лес копий.

Их нельзя было остановить, несмотря на их небольшое число. Это было невозможно по следующим очевидным причинам: благодаря высокой дисциплине, закрытым доспехам из высококачественной стали и высокому профессионализму каждого солдата. Мудрое сочетание видов пехоты и указанных качеств позволяло войску эффективно сражаться против любой армии противника, минимизируя потери.

По вражескому строю разносится звук горна. Услышав условный сигнал, противник разрывает контакт, или, точнее, пытается это сделать. Подобный маневр обходится им еще несколькими десятками жизней. Но это стоило им того, чтобы щитовики железных людей уже не успевали закрыть своих товарищей от лучного обстрела. Из-за опушки леса выбегают сотни лучников и начинают обстреливать железных солдат сотнями стрел.

Вопреки ожиданиям противника, железные копейщики не разбегаются, чтобы защитить своих соратников-щитовиков и тем самым разрушить строй и оголить свою оборону. Нет. Все, что они делают, это под слитным приказом командира синхронно наклоняют корпус и опускают свои головы так, чтобы поля их шлемов защищали шею и плечи. Через мгновение на них обрушивается ливень тысяч стрел, выпущенных вражескими лучниками, но железным солдатам все равно. Пятиминутный лучный обстрел не достигает ожидаемого эффекта. Ни один железный солдат не поражен, за исключением двух раненых бойцов, которых тут же эвакуируют вглубь строя солдаты с наклепанными красными крестами на доспехах.

Вражеские командиры, видя бесполезность своих попыток сразить такого врага на открытом поле боя, объявляют об отступлении. Они понимают, что если они продолжат в том же духе, то их войско разбежится. А так, вовремя отступив, они смогут хотя бы удержать контроль над некоторыми частями.

Но этим планам не суждено будет сбыться. Из соседнего леса вышла вторая армия, засадное войско железных людей. Вернее, даже не войско, а небольшой отряд. При других обстоятельствах это не смутило бы генералов, но это был особый отряд. Из леса на своих конях вышли кавалеристы, в числе около сотни человек. Не теряя времени, они дались в атаку на лучников. Пехота и остатки вражеской кавалерии хотели помочь лучникам, но их успокоили залпы дротиков, стрел и болтов, выпущенных железной пехотой. Ошеломленный враг, лишенный инициативы, просто наблюдал, как его соратники избиваются, не в состоянии оказать им помощь.

И вот тогда в игру вступил я сам. Под моим командованием тяжелая кавалерия быстро

приблизилась к врагу. Когда мои войны полностью сокрушили лучников, я дал сигнал горнисту, чтобы железная пехота двинулась в атаку на противника. После глухого звука рога огромная масса моих воинов двинулась навстречу еще большей и разнообразной массе врага. Мы успешно связывали их бойцов столкновением.

Я же направил свою кавалерию прямо на вражеский строй. Мы быстро приблизились до удобной дистанции и, собравшись в плотный кулак, набросились на врага кавалерийской атакой.

Несколькими годами ранее.

Под лучами желтого солнечного диска зеленела живописная долина спрятанная среди горных хребтов и крящей. Посередине долины расположилась река. Не сказать что маленькая. Напротив, вполне себе большая, наверное в ширину где-то метров восемьдесят-сто. Долину окружал сплошной, дремучий могучий лес. Напоминавший джунгли в своей непроходимости. Все это вместе создавало прекрасный и волшебный пасторальный пейзаж.

Но что мы видим. В долину с высоты нескольких метров, стремительно падала небольшая точка. С каждой секундой она становилась все больше и больше. Пока в конце концов, не превратилась в довольно упитанного человека, кричащего как не в себя благими матюгами.

Через секунду бедолага упал в середину реки и это его спасло, потому что если бы он приземлился с такой высоты на более твердую поверхность, то наш герой превратился бы в лепешку. Сейчас же ему это не грозило, зато он может утонуть, без особых затей, так и не начав историю. Пережить падение, с господь пойми какой высоты и утонуть. Воистину, судьба из раза в раз, показывает свое странное чувство юмора.

Но видимо у нашего героя были другие планы, он достаточно бодро вынырнул из реки. И начал грести в сторону берега. Доплыв до спасительной суши. Он подтянув свою тушку на твердь земную, свалился на зеленую траву лихорадочно дыша.

Неожиданно на первую минуту такого увлекательного времяпровождения. У мужчины перед лицом материализовалось игровое уведомление. Немало его шокировав.

Поздравляю с приобретением системы. Пользователь — СупермужикДесятьДвадцать. Активация произойдет через пять...четыре...три...два...один...

И свет в глазах нашего героя померкнул, свидетельствуя о том что он потерял сознание.

Удача - это постоянная готовность использовать шанс. Какой-то мудрый мужик.

Темнота, темнота, темнота, темнота — хоп, свет. Я проснулся. Открываю глаза. Трава? Какого? Почему я голый!? Почему я мокрый!? Какого хрена я падал с высоты!? Что здесь происходит!?

Бурно и лихорадочно метались мысли в голове — ничего не понимающего человека.

Приветствую вас СупермужикДесятьДвадцать. Поздравляю с приобретением системы. Активация прошла успешно.

Я что сошёл с ума? Где я? Что за надписи? Господи я что в аду?!? Почему в ушах так звенит!? Мне страшно я задыхаюсь! Глаза влажные, я что плачу? Пальцы немеют.

Мужчина начал рыдать, все равно никого вокруг не было.

Он ничего не понимал, а неизвестность его очень сильно пугала, как и любого нормального человека. Из-за стрессовой ситуации он не мог логически думать и рассуждать. Было очевидно что данная ситуация, столь сильно выбивающаяся из шаблона обычного человека, полностью выбила почву из под его ног.

Обычно, спокойный и стрессоустойчивый парень. Не знал что ему теперь делать. Он не знал что с ним случилось, он не помнил почему он тут оказался. Последнее его воспоминание как он перебирал бумажки на своей работе, на этом все.

Перед лицом опять загорелось игровое уведомление.

Парень все никак не мог понять это галлюцинация? Или он мертв, а это просто очередная выдумка его мучителя черта, уставшего его жарить на сковородке. И придумавший такой способ подергать нервы своей жертве?

Прошу прощение. Видимо активация прошла не полностью. Ваши некоторые пассивные способности не работают. Система просит прощения за подобный казус. В качестве извинений, система подарит вам ещё десять единиц опыта сверх, к начальным единицам опыта которые полагаются вам при старте или же любой пассивный перк. Немедленно будет совершена перезагрузка. Ещё раз просим прощения. Пять...четыре...три...два...один...

Опять мрак и темнота.

Я опять вырубился. И опять проснулся. Открываю глаза. Небо красивое. Интересно какой сегодня день? Стоп. Где я вообще? Перед глазами опять вспыхнули надписи.

Здравствуйте! Пользователь СупермужикДесятьДвадцать. Я рада нашему будущему сотрудничеству. Пожалуйста когда вы будете готовы, уведомите меня. Я пришлю вам ваше первое задание. Спасибо.

Так это мне не показалось, что это вообще такое?

— Эээм, Привет? Что ты такое? — Задал я вопрос воздев свои глаза к небу и пытаюсь понять, откуда идёт голос и где его источник.

Здравствуйте. Я система.

— Ага — и все?

Я игровая система. Предназначена для работы с вашими характеристиками и параметрами. В разделе статус вы увидите свои параметры. В разделе магазин вы можете совершать покупки. В разделе инвентарь вы можете хранить предметы, за размер инвентаря отвечает ваш параметр грузоподъёмности. В разделе задания и цели вы будете получать задания и цели, также вы имеете право сами предлагать задания и получать за них очки опыта, или любую другую награду.

— Оокеей. Статус? — Я осторожно вызвал интерфейс, последовав совету голоса.

Статус открыт:

Игрок.

Имя: СупермужикДесятьДвадцать.

Раса: Игрок?

Уровень: Первый.

Класс: нет.

Здоровье: пятьсот очков здоровья. — У вас довольно хорошее здоровье для жителя этой планеты.

Энергия: пятьдесят очков энергии — Отражает вашу способность к выполнению какой-либо энергозатратной деятельности без потери работоспособности.

Магический потенциал: ноль единиц. — Вы полностью бесталанный, в вас нет и капли магии. Смиритесь, возможно в будущем вы это исправите. А пока только хардкор. И вообще магия для п*диков.

Базовые атрибуты:

Сила: три единицы — Ваша физическая сила. Скажем так, она ниже среднего. Девочка-подросток вам конечно не навалит. Но какой-нибудь голодный крестьянин уже представляет для вас серьёзную угрозу. Сила отвечает за вашу грузоподъёмность, физическую силу и урон который вы наносите.

Выносливость: две единицы — Вы не любите бегать. Пробежать расстояние в пять километров для вас серьёзное испытание. Молитесь чтобы в лесу за вами не погналась хищная живность. Параметр влияет на вашу прямую выносливость(гениально!). На уровень здоровья и вашу физическую стойкость в целом.

Ловкость: две единицы — С такими параметрами акробатом вам не быть. Вы близки к определению слова неуклюжий. Не волнуйтесь вы все наверстаете. Отвечает за вашу скорость, координацию движений и незаметность ваших действий.

Интеллект: три единицы — Вы довольно среднего ума человек. Я бы не назвала вас идиотом, но вы определенно где-то близко. Этот параметр отвечает за размер полученного опыта и скорость усвоения навыков, не стоит его игнорировать. Также этот параметр влияет на ваш ум. Если вы подумали что бросив все очки на параметр интеллекта вы станете гением, то это не так. Вы будете быстрее думать, лучше запоминать но умнее вы не станете, очнитесь вы не в сказке. Как было уже написано выше, повышает количество единиц опыта и скорость усвоения навыков, единицы опыта вы получаете с каждым новым уровнем. Количество единиц опыта зависит от уровня вашего интеллекта, уровня сложности решенной вами проблемы и случайности.

Харизма: шесть единиц — Ваш показатель довольно высокий. Думаю это из-за ваших холеных ручек и в целом довольно ухоженного вида. Ваш полный набор зубов и их чистота, многих покорят в этом мире. Харизма — Ваша способность влиять на окружающих без применения насилия...преимущественно без применения силы.

Удача: три единицы — Вообще учитывая вашу ситуацию, было бы честнее вам дать ноль единиц или одну единицу. Ваша удача отвечает за вашу удачу. Понимайте как хотите.

Навыки:

Навыки, это то что вы умеете делать. Вам нужно усвоить, что помимо выполнения заданий и

убийств, повышение ваших навыков еще одна возможность получать уровни, а значит и единицы опыта. Сами навыки вы можете повышать только практикой, иначе никак. Ускорить процесс можно с помощью увеличения атрибутов интеллекта и изучением специальной литературы, по интересующему вас навыку. (Литературу можно приобрести в игровом магазине). Пока никаких навыков нет, большинство ваших навыков здесь не котируются или просто слишком слабо вами усвоены. (Умение делать коктейли не считается). Вы можете сгенерировать какой-то навык. Так что система открыта к предложениям. В общем дерзайте.

Пассивные способности (Перки):

Тело игрока: Позволяет жить в реальном мире как в игре. Переводит все повреждения физического и магического характера в потерю очков здоровья. То есть смерть вас ждет только в случае потери всех очков НР. Чего не скажешь о других, хе-хе.

Разум игрока: Позволяет игроку логично и здраво рассуждать. Иммунитет к ментальным атакам. Вы стрессоустойчивы, вы больше не разрыдаетесь словно маленькая, пугливая девочка. Не будем показывать пальцем на плаксу.

Ты же аристократ или богатей? : Ваша упитанное тело в сочетании с ухоженными ногтями, целыми пальцами, относительно бледной кожей и харизмой выше или равной шести единиц. Создаёт впечатление у окружающих вас людей, что вы непростой человек. А заморский аристократ, богатей или может быть даже принц. Вы можете этим воспользоваться. Только будьте осторожны. Если вскроется что вы обыкновенный Васян, вас будут ждать большие неприятности.

Статус закрыт.

Супермужик? Что за имя то такое? У меня даже аккаунта с таким ником никогда не было. И что за странные комментарии? Да я толстый и не самый умный, ну и что с того? Почему у меня после прочитанного, ощущение будто я простебан с ног до головы? И что вообще значит раса Игрок? Почему я здесь? Где я?

— Эй система, что за раса такая игрок? Я всю дорогу был человеком. И почему у меня нет возможности выбрать расу, как во всех нормальных книжках про попаданцев!? И имя мне поменяй. На Васю! И вообще мне не нравится твой сарказм в описании персов и статов! — Прокричал я претензию в небо.

А в ответ тишина. Как пелось в известной песне. М-да, эта штука явно даёт мне понять что не хочет говорить на эту тему. Вот гадина. Ладно, плевать. Есть заботы поважнее.

Я блин голый посреди леса. Ну не совсем посередине конечно, вокруг меня довольна большая поляна. Она вся была покрыта сочной, зелёной травой. Но от этого факта у меня вряд ли материализуется одежда.

Ночью будет холодно. А я мало того что голый, так ещё и мокрый. Надо хотя бы развести костёр. А как его развести-то? У меня ни спичек, ни зажигалки и я без понятия как разжечь костёр иначе.

О точно! Что там эта система говорила мне про очки опыта.

— Эй система! Мне спички нужны. Можно как-нибудь очки опыта или единицы обменять на спички?

К сожалению нет СупермужикДесятьДвадцать. Очки опыта и единицы опыта можно потратить только на повышение ваших основных параметров или приобретение определённой пассивки.

—Ладно, вернее не ладно, плохо конечно. Придётся как то зажечь огонь без использования достижений цивилизации. Так, я вроде смотрел как это делали по телику. Нужны палки и сухая трава?

Задание. Разжечь огонь: У тебя есть выбор зажечь огонь или же тебе конец. Найди способ раздобыть огонь до темноты. Награда: Вариативно. Наказание за провал: Смерть.

Ссссмерть!? В смысле какого хрена!? Я стал нервничать, но через минуту я немного успокоился. Голова стала на удивление ясной и мысли пришли в порядок. У меня ещё куча времени, судя по тому что солнце сейчас в зените. Так что я должен успеть.

Интересно, это видимо пассивный перк работает? Забавные ощущения, у меня такое было когда я травки курнул. Подспудное чувство собранности и сосредоточенности. Так что-то я отвлекся. О точно! Мне же вроде как подарочек положен.

— Эй система, а как насчёт извинений? Помнится ты что-то там обещала?

Да конечно СупермужикДесятьДвадцать. Как я уже выше указывала, вам полагается компенсация, за доставленные неудобства. Из-за сбоя активации вы пережили чрезмерную ментальную и психическую нагрузку. Но благодаря вашему перку, разуму игрока, вы можете об этом не беспокоиться. Все чрезмерные психологические переживания будут снижены, на девяносто процентов.

— Стой-стой, тайм аут,— сложил я ладони буквой Т, чисто рефлекторно, ведь показывать некому было. — А это можно убрать? Просто ощущения не очень. Я понимаю, сейчас оно очень помогает, но в будущем когда все устаканится. Что мне делать? Вот так жить невозможно. И кстати не зови меня Супермужиком.

Не беспокойтесь СупермужикДесятьДвадцать, на десятом уровне вы сможете манипулировать базовыми показателями ваших перков за очки опыта.

— Шикарно! — Я саркастически прокомментировал поступившую информацию.

Спасибо*^*.

Господь всемогущий! Это что смайлик? Ха-ха-ха. Я похоже её тронул? Или чтобы значил этот символ? Забавная «барышня».

— Слушай, это, я не знаю как тебя зовут.

Я понимаю о чем вы СупермужикДесятьДвадцать. У органиков принята концепция личных имён, а не серийного номера. Мои создатели называли меня Сиса. Если хотите можете тоже так меня называть.

— Дал же бог имечко, — тихо прошептал я, больше для себя. И уже громче добавил. — Я не буду тебя так называть. И вообще кто такие твои создатели. Кем они были, людьми хоть? И не называй меня Супермужиком, сколько раз просить?

Как пожелаете СупермужикДесятьДвадцать. Можете дать мне новое имя.

Понятно, она опять меня проигнорировала. Похоже про своих создателей и про обстоятельства моего здесь появления, от неё я вряд ли узнаю. Ну хорошо будем исходить от того что имеем.

— Я придумал тебе имя. Я нарекаю тебя Пятницей. А меня зови Робинзоном, вместо СупермужикаДесятьДвадцать. — Решил скаламбурить на все деньги, не надеясь на какой-то результат.

Принято Робинзон.

— Да баааалиин! Короче Пятница не заговаривай мне зубы. Я хочу свою компенсацию.

Да конечно Робинзон. Что вы предпочтете? Десять единиц опыта сверху или новый пассивный перк?

Так, двадцать очков или пассивная способность? Что же выбрать? С одной стороны повышение статов, это звучит круто. Я могу вложить баллы в физуху и стать если не в разы, то на какой-то приличный процент сильнее. А может быть превзойти обычного человека. Или же стать очень быстрым, супервыносливым. Но я не знаю, с какого числа заканчивается человеческий порог и начинается условно сверхчеловеческий.

— Пятница. А ты не знаешь у статов с какого числа достигается человеческий порог?

Это сложный вопрос Робинзон. Дело в том, что вы по моим данным единственный носитель системы на этой планете. И у системы нету возможности точно и объективно сопоставить ваши параметры с параметрами других индивидов. Можно лишь озвучить предположения системы по этому поводу.

— Давай, в моей ситуации даже предположения сгодятся.

Ну смотрите Робинзон, цифры будут зависеть от сравниваемого вами параметра. Например, Сила — этот параметр у большинства жителей планеты, если переводить в очки, будет в районе семи-восьми. Это у большинства, то есть крестьяне, горожане, пастухи — как бы обычный люд. Но есть например воины или рыцари у них этот параметр может доходить и до двадцати. Так что если вы прокачаете свою Силу до двадцати-двадцати пяти вы будете сильнее абсолютного большинства людей.

— О круто. Я теперь кажется знаю что брать. Прокачаю все статы до восемнадцати - двадцати и будет мне счастье. — Но мою разгоревшуюся веру в светлое завтра, погасило следующее уведомление.

Как бы да, но нет/-/. Я же говорю, зависит от параметра. С Силой все примерно так и устроено. Но вот с ловкостью, выносливостью и прочими по разному. Выносливость в пять единиц уже отвечает среднечеловеческому значению, Ловкость тоже сложно сказать, но значения в четыре единицы думаю будет достаточно. У харизмы вообще нету определенных средних цифр, все очень расплывчато. От крестьянина до императора она может очень сильно варьироваться. Плюс Харизма сама по себе неустойчивый показатель, она будет расти вместе с вашими остальными статами и будет зависеть от других факторов тоже. Например от качества вашей одежды или вашего телосложения. Вы конечно можете прокачать харизму до невероятных чисел, но это вам вряд ли поможет когда вас будут вешать или убивать. (Вы не сможете всех переубедить как в играх, только потому что у вас высокая харизма. Человеческий мозг немного не так работает).

— Лааадно. А я могу тогда на предложенные перки просто посмотреть?

Ну что ж, я не могу решить что мне делать. Тогда я просто сравню два предложения и выберу лучшее.

Сейчас. Вам будет предложено три перка.

Пассивные способности (Перки):

Ботаник: Этот перк позволит вам усваивать навыки в два раза быстрее. Нет вы не поняли. В ДВА раза быстрее. Смекаете что это значит? Вы будете в два раза быстрее все усваивать. Круто же.

Пипец: Этот перк снижает вашу болевую чувствительность на пятьдесят процентов. Прикинь тебя мутузят а тебе не больно.

Это мул? Это осел? Это грузоподъёмник? Нет это грузчик!: Данный перк с очень длинным названием повышает вашу грузоподъёмность на пятьдесят процентов. Классно же.

Боже опять этот юмор. Ладно мне кажется выбор тут очевиден. Ботаник отличный перк, я бы даже сказал читерский. Система конечно извиняться умеет, в отличие от своего странного юмора. Пипец тоже ничего, но мне тут драться пока не с кем. А вот навыки быстрее прокачивать мне не мешает. Грузоподъёмность тоже не нужна сейчас, я голый. Что мне нести то? Да и куда? Так что решено.

— Я выбираю перк Ботаника.

Принято. Поздравляю вы теперь владеете перком Ботаник.

Странно, ничего не произошло. Я думал будет хотя бы сияние какое-нибудь.

— Слушай Пятница это все? Я думал будут какие-нибудь спецэффекты или хотя бы мелодия. Ну раз я типа игрок. Не думал что все так...ну никак.

Хорошо Робинзон. Как вам будет угодно. До перезагрузки системы пять...четыре...три...два...один...

— Стой-стой-стой, я не это имел в ви...

И свет в глазах снова померк.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/98180/3321868>