

12+

Ната Чайка

Квест для нуба:
блок за блоком

Ната Чайка

Квест для нуба: блок за блоком

«Издательские решения»

Чайка Н.

Квест для нуба: блок за блоком / Н. Чайка — «Издательские решения»,

Мир игры не ванилька: сборный модпак Майна+кастомность дьяблоида +фантазия автора.И... да пребудет с вами Система!Отказ от ответственности: не является официальным продуктом Minecraft.Не одобрено и не связано с компанией Mojang или Microsoft.Все права принадлежат правообладателю.Disclaimer:Is not an official Minecraft product.Not endorsed by or affiliated with Mojang or Microsoft»All rights belong to the copyright holder.

© Чайка Н.

© Издательские решения

Содержание

Блок 1	6
Блок 2	10
Блок 2.5	15
Блок 3	17
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Квест для нуба: блок за блоком

Ната Чайка

© Ната Чайка, 2026

ISBN 978-5-0069-9718-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Блок 1

Комната Глеба пахла чипсами, шкурками от мандаринов и победой. В прямом смысле. Брат Кира уже третью неделю пытался покорить какой-то хардкорный сервер с обнулением персонажа после смерти, и судя по довольному лицу — сегодня у него получилось.

— Ты видел это? — Глеб развернулся в кресле, ткнув пальцем в монитор. — Я заагрил целый пиглин-трейд, поставил мост через лавовое озеро. Тридцать четыре блока. Ни одного падения. А потом ещё и портал зажёг. Кир, ты просто обязан заценить!

Кир не заценивал.

Он стоял в дверях, засунув руки в карманы худи, и смотрел на экран с таким выражением, будто ему показывали инструкцию по сборке шкафа из Икеа на языке суахили.

— Это квадраты, — сказал Кир. — Ты поставил тридцать четыре квадрата.

— Блока, — поправил Глеб.

— Квадрата. С текстурой, которая напоминает рилсы игры, которая старше меня почти в два раза. И ты гордишься этим?

Глеб вздохнул. Это был его фирменный вздох, означавший: «я старший, я мудрый, а ты ещё просто не дорос». Кир его ненавидел. И обожал. Но сейчас больше ненавидел.

— Ты просто не понимаешь, — сказал Глеб. — Тут не в графике дело. Это свобода. Ты можешь построить всё что угодно. Город, космодром, рабочий калькулятор из редстоуна. Я, между прочим, в прошлом месяце, в Незере, дропнул стак незеритовых слитков. А ты говоришь — квадраты.

— У тебя стак незерита, — медленно повторил Кир. — И это важно. В игре с кубиками.

— В игре, где бесконечные возможности, — отрезал Глеб.

Кир закатил глаза. Он уже хотел развернуться и уйти в свою комнату, где на компе ждало новое обновление Тени Демона. Его любимая игра, в которой атмосфера была мрачной, кровь лилась рекой, а боссы занимали пол экрана и орали при уроне так, что соседи стучали по батареям, если он играл без наушников.

Но Глеб успел сказать волшебное слово:

— Слабо?

Это был запрещённый приём. Глеб прекрасно знал, что Кир не умеет уходить от вызова. С детства. Ещё когда они в футбол во дворе играли, достаточно было сказать что-то вроде «слабо забить с центра поля» — и Кир принимал вызов, даже если дождь лил как из ведра.

— Слабо что? — настороженно спросил Кир.

— Слабо в хардкоре хотя бы до алмазов дойти? — Глеб усмехнулся. — Если умрёшь — начинаешь заново. Я пушу тебя за свой комп.

— А если я не умру?

— Если не умрёшь и добудешь хотя бы один алмаз — я месяц мою посуду.

Кир задумался. Посудомоечная машина у них сломалась ещё в июне, и мытьё тарелок было единственным домашним заданием, которое он ненавидел больше, чем писать сочинения по русской литературе.

— А если я умру сразу?

— Тогда ты признаёшь, что Майнкрафт сложнее твоих игрулек.

— Это невозможно, — фыркнул Кир. — Там, где я играю надо билд под перса собрать, скиллы прокачать, сет-шмот фармить неделями. А тут... что тут? ДПС — ноль. AoE — нет. И КД на удар рукой какой-нибудь есть?

— Садись, — сказал Глеб с улыбкой, которая явно что-то скрывала. — И запомни главное правило.

— Какое?

— В этой игре не ты убиваешь монстров. Монстры ждут, когда ты ошибёшься.

Кир хмыкнул и плюхнулся в ещё тёплое кресло брата. Монитор моргнул, и на экране появилось главное меню. Кубический мир, кубическая земля, кубическое небо с квадратным солнцем.

— Графика — кринж, — сказал Кир для протокола.

— Создай новый мир, — Глеб стоял за спиной, скрестив руки. — Сид сейчас продиктую. Свой. Он особенный, тебе понравился.

— Что ещё за сид?

— Секретный код, который определяет, какой мир ты получишь.

Кир пожал плечами. Ему было всё равно. Он нажал «Одиночная игра», потом «Создать новый мир». Глеб продиктовал длинное число с минусом в начале: *-7382215490156485472*.

— Давай, брат, — кивнул Глеб. — Удачи.

На кухне зазвенела посуда. Мамин голос пробился сквозь закрытую дверь:

— Мальчики, ужин через десять минут!

Глеб открыл рот, чтобы ответить, но Кир уже надел наушники и нажал «Создать мир».

— Позже, ма! — крикнул Глеб, но услышала ли его она — неизвестно.

Экран погас на секунду. Потом загорелся снова — и Кир увидел на мониторе пустыню. Бесконечные жёлтые блоки песка, кактусы, сухие кусты и оранжевое солнце, которое висело ровно по центру неба.

Если бы Кир хоть немного разбирался в Майнкрафте, он бы понял, что брат специально выбрал сид, который выбрасывает новичка в пустыне. Нормальный игрок взял бы мир с лесом и горами. А Глеб... Глеб явно хотел, чтобы брат проиграл спор.

— Полдень, — прокомментировал Глеб. — У тебя есть примерно пять минут, чтобы найти дерево.

— Где я найду дерево в пустыне? — возмутился Кир.

— А вот это уже твоя проблема, нуб.

Кир дёрнул мышкой. Экран тоже дёрнулся. Он попробовал WASD — персонаж сделал шаг вперёд. Управление было дурацким. Он привык к играм, где ты просто кликаешь мышкой туда, куда хочешь пойти. А тут — нажимай кнопки, как в каком-нибудь шутере столетней давности.

— Как ломать блоки? — спросил Кир.

— Левая кнопка мыши, — лениво ответил Глеб. — Но сначала надо скрафтить кирку.

— А как крафтить?

— Открой инвентарь.

Кир нажал «Е». На экране вылезла сетка 2×2 и куча пустых слотов. В правой части — его персонаж, голый, с тремя сердечками здоровья и полоской голода, которая выглядела полной.

— Ладно, — буркнул Кир. — И куда идти?

Он решил просто идти вперёд. На запад. Или на восток? Солнце висело в зените — направление не определить. Просто в любую сторону.

Шёл он долго. По его меркам. Было откровенно скучно. Сердечки были полные — пока. На горизонте темнело пятно — дерево на границе биома. Сказал бы опытный геймер Майнкрафта.

Для Кира это было, да, дерево. Типа настоящее дерево. Как детский рисунок.

Коричневый ствол и зелёная листва. Но в пустыне.

— Дерево посреди песка? — спросил Кир. — Это твой реализм?

— Не посередине пустыни, — ответил Глеб. — Ты просто нуб. Бей.

Кир подошёл к дереву и зажал ЛКМ. Персонаж начал долбить ствол голыми руками. Блок медленно покрывался трещинами. Медленно. Очень медленно.

— Это какой-то нерф, — пробормотал Кир. — В моих играх я бы уже часть первого акта прошел.

— Здесь тебе не там, — напомнил Глеб. — Выживай.

Блок наконец выпал — маленький кубик с текстурой коры — и исчез в инвентаре.

— Один, — сказал Глеб. — Тебе хватит.

— Один блок, чтобы сделать деревянную кирку?

— Чтобы сделать верстак, — поправил Глеб. — Сначала верстак. Потом из палок и досок — кирку. Потом уже копать. И побыстрее давай, солнце садится.

Кир присмотрелся к небу на мониторе. Оранжевое солнце действительно поползло к горизонту. На западе. Теперь он хотя бы знал, где запад.

Но он назло выбил ещё три блока дерева.

Скрафтил доски (положил дерево в сетку 2×2 — получил четыре доски). Потом сделал верстак (четыре доски в квадрате). Поставил верстак на землю. Правой кнопкой открыл его — и увидел сетку 3×3.

— Ого, — сказал Кир.

— Впечатляет? — Глеб не скрывал сарказма.

— Заткнись. Что дальше?

— Из досок сделай палки. Две доски вертикально — четыре палки. Потом положи в сетку три доски в верхний ряд, а под ними — две палки.

Кир сделал. Через десять секунд у него в инвентаре лежала деревянная кирка.

Да уж, полный отстой.

— Неужели такое может кому-то нравиться, — сказал он тихо. — Палки, доски, верстаки?

— В эту игру люди играют годами, — ухмыльнулся Глеб. — А ты свою тыдыщ бабах можешь забросить через неделю, потому что вышла новая. И прими совет от брата — положи верстак в инвентарь, он ещё пригодится.

Солнце село. Мир за экраном монитора погрузился в темноту. Где-то вдалеке раздался стон.

— Что это было? — спросил Кир.

— Зомби, — Глеб говорил спокойно, даже скучающе. — Через минуту их будет пять. Через две — десять. И ещё скелеты с луками, пауки и криперы. Ты в курсе, что у тебя нет оружия, брони и дома? Твой основной билд — это кирка.

Кир выругался и начал активнее двигать мышкой. Песок сыпался. Он копал вертикальную шахту — вниз, вниз, вниз — пока его персонаж не упёрся в камень. Поставил блок земли над головой, закрыв вход. Остался в полной темноте.

Вокруг была тишина. Только сверху — топот. Очень громкий топот.

— Ты закопался в землянке, — сказал Глеб. — Классика. Каждый нуб так делает в первую ночь.

— Я не нуб, — ответил Кир. — Просто игра тупая.

— Скажи это тем, кто топает над твоей головой. Прикинь, если бы это все происходило в реале? У них ДПС, кстати, побольше твоего будет.

Кир окончательно скис. Что тут у нас? Перс сидит в темноте. У него в инвентаре: деревянная кирка, три блока земли, один блок песка, три блока дерева. И ощущение полного идиотизма от ситуации, в которой он находился. Если бы играл в игру, которую он знал, то бы уже разнёс всё в щепки, собрал легендарный шмот и пошёл фармить следующего босса. А тут — сидит в норе, боится высунуться, а сверху ходят зомби.

Он закрыл глаза на секунду. Или на минуту. Или на час. Он не знал.

А когда открыл — вокруг была не сплошная темнота.

Он увидел чёрный туннель.

— Что за... — Кир дёрнул мышкой. На экране ничего не изменилось.

— Глеб? — позвал он. — Глеб, ты это видишь?

Тишина.

Кир обернулся. Кресла за спиной не было. Комнаты Глеба не было. Был только туннель — бесконечный, чёрный, с едва заметными пиксельными стенами.

Перед Киром всплыло окно. Не как в игре — на весь экран, а как в реальной операционке — прямоугольник с текстом. Шрифт был такой же, как в Shadow of Demon. Жуткий, рваный, будто писал его маньяк окровавленными руками.

В окне было написано:

Нуб.

Добро пожаловать в испытание.

Цель: собрать Кристалл Исхода.

Правило: три смерти — и ты остаёшься здесь навсегда.

Удачи.

У Кира пересохло во рту. С таким он ещё не сталкивался даже на максимальном хардкоре в своих играх. Там ты просто теряешь персонажа. А тут — «остаёшься здесь навсегда».

Он хотел закричать.

Но не получилось.

Вместо крика он услышал свой собственный голос или это были его мысли?

— Это... игра? Я внутри?

Окно моргнуло. Внизу добавилась новая строка:

Вопросов нет? Играй, нуб.

У него было очень много вопросов, но мир вокруг загорелся ослепительным светом.

Блок 2

Свет ударил в глаза. Кир невольно зажмурился, потом открыл их снова.

Он стоял посреди пустыни!

Той самой. Те же кактусы, тот же песок, то же квадратное солнце, которое теперь висело ровно над головой.

— Полдень, — прошептал Кир. — Опять полдень.

Он посмотрел на свои руки. В смысле — на руки персонажа. Или свои? Потому что экрана не было. Был мир. Вокруг. Со всех сторон. Он повернул голову — и пустыня повернулась вместе с ним.

Кир сделал шаг. Настоящий шаг. Нога — его нога — ступила на песок. Подошва кроссовки ощутила шероховатость.

— Это невозможно, — сказал Кир вслух.

Потом услышал голос Глеба — глухой, будто из-под одеяла.

— Ты чего застыл? Кликай давай.

Кир, который в игре, дёрнулся. Начал вертеть головой по сторонам. Но брата не увидел.

В реальном мире — там, где Глеб стоял у него за спиной и смотрел на монитор, — Кир молчал. Он не видел пустыню, песок и квадратное солнце на мониторе.

— Эй, — Глеб тронул его тело за плечо. — Ты в порядке?

Брат не ответил. Потому что его сознания там не было. Оно перешло в игру.

Кир в игре подпрыгнул. Приземлился. Всё работало.

Кир посмотрел вниз. У него было тело. Джинсы, худи с капюшоном, кроссовки. Правда, худи была странного, квадратного покроя — будто его нарисовал художник, который никогда не видел настоящей одежды. Но это было тело. Его тело.

— Глеб? — позвал Кир.

Тишина.

— Глеб, ты здесь? Это не смешно!

Ничего.

Кир сжал кулаки. В правой руке что-то было. Он разжал пальцы — деревянная кирка. Та самая, которую его перс скрафтил в самом начале. Две палки, три доски. Или три палки, две доски? Она была лёгкой, почти невесомой, но на ощупь — настоящей. Древесина чуть шершавая, немного тёплая.

— Ладно, — сказал Кир сам себе. — Ладно. Это сон. Или галлюцинация. Говорила мама, что в газировку сейчас всякую химию добавляют и в чипсы Глеба тоже. Или...

Он сразу сбился с мысли. Потому что в небе, прямо над ним, появилось знакомое окно.

Такое же, как в чёрном туннеле. Прямоугольник с рваным шрифтом.

Нуб.

Твои параметры:

Здоровье: 10/10

Голод: 10/20

Жизни: 2/3

Первый фрагмент находится в пустынном храме.

Координаты: X: -234, Z: 456.

У тебя есть три дня.

Если не уложишься — игра аннулирует одну жизнь.

Окно моргнуло и исчезло.

— Три дня? — крикнул Кир в небо. — Какие три дня?! Что значит «аннулирует»? И почему у меня осталось две жизни из трех? Я же не умирал! Или, когда я сидел по ту сторону

монитора, а мой перс в землянке, до него добрались зомби? Это нечестно! Система? Отвечай на вопросы!

Но ответов не было.

Кир выругался. Длинно, сочно, с такой россыпью геймеровских терминов, что любой бы задрот расплакался от счастья. Потом сел на песок и закрыл лицо руками.

Песок оказался почти горячим. Это бесило больше всего. Откуда в его галлюцинации, или, ладно, сне, настолько реальные тактильные ощущения? Даже если принять факт, что он действительно попал в компьютерную игру — пусть хотя бы ощущения были фейковыми. Но нет. Солнце пекло. Пот стекал по спине. Песок скрипел на зубах.

— Три дня, — повторил Кир. — Найти какой-то храм. В пустыне. С деревянной киркой и двумя жизнями.

Он открыл инвентарь.

Это было странно. Он просто подумал «инвентарь» — и перед глазами появилась сетка. Как в игре, но объёмная, парящая в воздухе. В ячейках лежали: деревянная кирка, три блока земли, один блок песка, три бруска дерева и гнилое мясо. Кир не помнил, откуда взялось мясо. Наверное, до его перса все же добрались зомби, но парочку он все же вынес?

— Богатый лут, — отметил Кир. — Прямо как после убийства финального босса.

Он закрыл инвентарь и встал. Кирку прятать не стал, хоть какое-то оружие.

Координаты он запомнил. X: -234, Z: 456. Проблема была в том, что он не знал, где север. Солнце стояло в зените. Придётся идти наугад.

— Глеб, если ты меня слышишь, — сказал Кир в пустоту, — ты козёл! Это совсем не смешно. Так подставить меня из-за глупого спора!

И он пошёл.

Пустыня казалась просто бесконечной.

Кир шёл уже долго, медленно переставляя ноги, и пытался вспомнить все, о чем ему рассказывал Глеб. Тогда он говорил, что в игре десять минут день и десять ночь. А что получается сейчас? По внутренним ощущениям прошло часа два. Но было светло. Полоска сытости снижалась, сейчас она была 8/20.

Нужно было найти еду. Но что можно найти в пустыне?

Кактусы. Можно их есть? Кир не знал. Глеб когда-то рассказывал, что кактусы можно переплавлять в какой-то клей или краситель. Он его почти никогда не слушал. А вот можно ли их использовать как пищу?

Песок. Песок точно есть нельзя.

Гнилое мясо. Кир посмотрел на него в инвентаре. Описание гласило: «Восстанавливает голод, но с вероятностью 80% вызывает отравление».

— Какая гадость, — подумал Кир. — Если тут работают тактильные ощущения, то, наверное и вкус у этого мяса будет отвратительный.

Он пошёл дальше.

Через ещё примерно час полоска голода упала до 7/20. Кир начал чувствовать небольшую слабость. Ноги стали ватными. Солнце теперь висело не над головой, а склонилось к западу.

— Вечер, — констатировал очевидную вещь Кир. — Скоро ночь.

Он огляделся. Пустыня. Песок. Кактусы. Ни одного дерева. Ни одного храма.

— Это полный зашквар, — сказал он тихо. — Я начал разговаривать сам с собой. Меня почти мутит от голода. И я почти поверил, что моя новая реальность это игра про кубики.

Он уже хотел достать гнилое мясо и рискнуть, когда заметил нечто вдалеке. Тёмный силуэт на фоне заката. Прямоугольный. С плоской крышей.

Пустынный храм.

Кир побежал. Ноги не слушались, голод забирал остатки силы, но он бежал. Храм приближался. Блок за блоком. Песок под ногами скрипел. Сердце колотилось где-то в горле.

Он добежал до входа и рухнул на колени.

Храм был сделан из песчаника. Вход — арка, за которой темнота. Где-то внутри горел факел, но свет был слабым, едва заметным.

Кир встал. Достал деревянную кирку. Вошёл.

Внутри пахло пылью и чем-то ещё, что он не мог опознать. Пол был выложен плитами. В центре комнаты — сундук. Кир уже хотел к нему подбежать, но что-то остановило. Опыт подсказывал, что так открыто стоящий сундук в центре подземелья может быть ловушкой.

Он начал внимательно рассматривать плиты под ногами. Плита прямо перед ним была чуть выше остальных. Действительно очень напоминает ловушку.

Приехали.

Кир медленно отступил. Осторожно обогнул подозрительную плиту справа. И подошёл к сундуку сбоку. Открыл.

В сундуке лежали: три железных слитка, три зеленых камня, похожие на драгоценные, книга и каменная кирка.

— И это всё? — спросил Кир. — А где фрагмент?

Системное окно появилось снова.

Фрагмент находится ниже. Спускайся.

Кир сменил деревянную кирку на каменную и осмотрелся. В углу комнаты заметил решётку на полу. Он подошёл к ней и поддел киркой. Решётка поддалась, открыв скрытый проход вниз. Оттуда существенно потянуло холодом.

Кир начал осторожно спускаться.

Подземелье было похоже на лабиринт. Узкие коридоры, повороты, тупики. На стенах — странные символы, похожие на древнеегипетские иероглифы, но квадратные. Как и все в этой игре. Кир шёл, считая шаги. Левый, правый, прямо, тупик, назад.

На пятнадцатом повороте он услышал звук.

Шарканье. Как будто кто-то еле-еле волочит ноги по камню.

Кир замер. В любой игре такие звуки означали одно — моб. И не простой.

Из-за угла вышло ОНО.

Мумия. Три блока высотой, замотанная в жёлтые бинты, с пустыми глазницами и длинными руками, которые почти касались пола. Вместо ног — облако песчаной пыли.

Кир машинально потянулся посмотреть уровень моба. В его играх над врагами обычно висела красная полоска здоровья и был указан уровень.

Здесь тоже была полоска. Только не красная, а серая. И над ней — название:

Хранитель песков (босс)

Здоровье: 80/80

— Восемьдесят ХП, — прошептал Кир. — А у меня две кирки, как у древнего шахтера и две жизни из трёх. Баланс, блин.

Мумия зашипела. Не как змея — как старый радиоприёмник. Они с Глебом хотели такой починить, когда были в деревне у бабушки, но только окончательно доломали. Песок под её ногами закружился, как пыльное облако.

Кир понял: убегать бесполезно. Лабиринт. Один коридор. Мумия между ним и первым фрагментом для выхода из этой дурацкой игры.

Он сделал то, чему научили его многочасовые забеги в любимых играх.

Ударил первым.

Хорошо размахнулся и каменная кирка попала мумии прямо по колену. Бинты порвались. **-2** здоровья.

Да с таким дамагом он будет ковырять её оставшиеся три дня!

Мумия взревела и ударила в ответ.

Кир увернулся. Краем глаза увидел, как рука монстра прошла в сантиметре от лица.

Он ударил снова. Ещё раз. Ещё.

— **2, -2, -2...**

Хотя мумия теряла здоровье, но медленно. Слишком медленно. А Кир уже задыхался. Голод стал **5/20**.

— ДПС у тебя, конечно, имба, — прошипел Кир, уворачиваясь ещё раз. — На таком тильте я бы лучше в афк ушёл. Нафиг надо.

Мумия вдруг остановилась. Подняла руки. Песок на полу взвился ещё выше и ударил Кира в лицо.

— **3 здоровья.**

Он отлетел к стене. Песок забился в глаза, в нос, в рот. Кир кашлял, тёр лицо, пытался встать.

Мумия медленно приближалась.

Почему в инвентаре нет хотя бы минимального запаса зелий. Или кольца телепортации. Да, хотя бы один крит прошел!

Бесит! Бесит! Бесит!

Кир встал. Вытер лицо. Вспомнил слова Глеба: «В этой игре не ты убиваешь монстров. Монстры ждут, когда ты ошибёшься».

— Я не ошибусь, — сказал Кир.

И бросился вперёд.

Он перестал бить мумию по ногам, чтобы не подставится под ответный удар. Только уворачивался от её ударов и думал, думал, думал...

Может перепрыгнуть? Тоже не вариант, слишком она высокая.

А если?

Он резко упал на пол и проскользнул под её рукой, чтобы оказаться за спиной мумии. И вот тогда он ударил. Но не в спину — по облаку пыли, которое вилось у её ног.

— **12. Крит.**

Мумия взвыла. Облако начало распадаться.

Кир ударил ещё раз. И ещё.

Мумия рухнула на пол подземелья, подняв большое облако мелкой пыли. Бинты разлетелись по коридору. На полу остался только песок и...

Фрагмент.

Маленький кристалл, светившийся фиолетовым. Кир поднял его. Внутри кристалла мерцала надпись.

Он поднёс ближе.

«Глеб был здесь. 17.03.2022».

— Брат, — прошептал Кир. — Ты тоже... Получается, что четыре года назад ты тут был?

Он не договорил. Системное окно появилось снова.

Фрагмент №1 получен.

Осталось два.

Следующая цель — болотный биом.

Координаты: X: 1280, Z: -340.

Берегись криперов.

У тебя есть три дня.

Если не уложишься — игра аннулирует одну жизнь.

Окно исчезло.

Кир стоял в пыльном коридоре, сжимая кристалл в руке. Сытость была почти на нуле. Здоровье — **7/10**, голод **3/20**. Но он улыбался.

Он сжал кристалл в кулаке. Фиолетовый свет пульсировал в такт сердцу.

Системное окно не появилось. Но где-то глубоко внутри щёлкнул невидимый переключатель.

Квест обновлён

В реальном мире Глеб смотрел на брата. Кир сидел в его кресле с закрытыми глазами, наушники висевшие на шее, съехали набок. Монитор светился пустотой: «Соединение потеряно». Глеб выругался.

— Вставай, — крикнул он, хотя знал, что брат не ответит. — Ты не должен был там застрять!

Блок 2.5

Кир выбрался из храма и осмотрелся — солнце только вставало. Он потратил на подземелье всю ночь.

Здоровье — семь сердец. Голод — три куска из двадцати. Он может умереть с голоду в ближайшие часы.

— Система! — крикнул он в небо. — Я не успел задать вопросы! Ты сразу бросила меня среди пустыни. Так вот — они есть! Много!

Окно появилось не сразу. Словно система решала, стоит ли вообще отвечать.

Нуб. Не ори. Отвечу на пять.

Кир выпалил, почти не думая, боясь что система передумает:

— Как я попаду на болото? Когда? Как восстановить здоровье? Где взять еду? Почему время идёт не как в игре? Почему у меня всего две жизни?

Окно моргнуло, строчки появлялись с подвисанием, будто система выдавала их нехотя.

Это уже шесть вопросов.

Отвечу на все, в качестве бонуса.

1. Перенос в новую локацию произойдет автоматически.

2. Согласно внутреннему таймингу игры.

3. Здоровье — только зелья или золотые яблоки. Еда не лечит. Еда запускает регенерацию. При сытости сердце бьётся быстрее.

4. Ближайшая еда — в деревне на западе. Иди на закат.

5. Время теперь идёт по другим правилам. Привыкай.

6. Пока твоё сознание переходило — твоего персонажа убили. Переход + смерть = минус одна жизнь. В следующий раз не зависай в землянке, нуб.

Окно моргнуло несколько раз.

Кир только открыл рот, чтобы задать следующую серию вопросов, как заметил последнюю надпись системы. Она была написана мелким, почти не читаемым шрифтом:

Следующий вопрос — минус одна жизнь...

Как только он ее прочитал, она замигала и окошко окончательно схлопнулось.

— Да пошла ты, — выпалил Кир со злостью.

И он пошёл на запад. Солнце только что встало — значит, восток позади. Это ему когда-то уже рассказывал Глеб, но Кир, конечно, сразу выбрасывал его слова из головы. Зачем ему была нужна информация про игру, в которую он никогда не будет играть? А вот теперь играет. И надо наизусть выучить все ответы системы. И вспоминать, может хоть что-то отложилось в памяти из разговоров с Глебом.

Пустыня тянулась ещё час. Песок, кактусы, сухие кусты. Потом песок начал сменяться травой. Серой, жухлой, но травой. А потом появились деревья. Акации с плоскими кронами.

Кир никогда не думал, что будет так радоваться дереву.

Он срубил пару брусков на всякий случай. Доски, палки — вдруг пригодится.

Через полчаса ходьбы по саванне он увидел постройки.

Деревня.

Дома деревянные и каменные. Огороды с какими-то овощами. Тропинки из гравия. И жители.

Квадратные. С большими носами. Они издавали странные звуки — «хмм», «хррр» — и начали переглядываться, когда Кир подошёл ближе.

— Мне нужна еда, — сказал Кир.

Один из жителей, в коричневом халате, посмотрел на него. И протянул морковь.

— Хмм?

Кир взял. Надкусил. Морковь была хрустящей и сладкой. Съедобной. Настоящей.

— Спасибо, — сказал он с набитым ртом. — А можно ещё?

Ещё один житель протянул Киру клубень картофеля. Третий — хлеб.

— Спасибо, — сказал он ещё раз.

И принялся за еду. Полоска голода поползла вверх: **5/20 → 9/20 → 12/20**. Сердца не восстанавливались, но голод перестал быть критичным.

Он пошёл дальше, по дорожке из гравия. Жители смотрели ему вслед, потом опять возвращались к своей работе. Кто-то копался в огородах, кто-то стоял у верстака.

Кир нашёл дом. Внутри никого не было. Но там была кровать. Он лёг — просто на секунду, чтобы проверить свою догадку. Системное окно появилось сразу.

Точка респавна установлена. Если умрёшь — возродишься здесь. Жизней осталось: 2.

— Ясно, — подумал Кир. — Если меня убьют на болоте, то уже не окажусь в пустыне.

По его ощущениям он провёл в деревне около двух дней.

Разговаривал с жителями — насколько это можно было назвать разговором. В основном они произносили странные звуки, но Кир к этому быстро привык. Они давали ему еду, когда просил. И Кир её сразу съедал.

Он пытался узнать про болото.

— Болото, — говорил он, показывая на север. — Вы знаете это место?

Житель в синем халате замычал и замахал руками.

— Хррр... Плохо. Далеко. Ведьма.

— Я знаю, что плохо, — вздохнул Кир. — Но у меня нет выбора.

— Ведьма, — повторил он. И сделал странный жест рукой. Пытался перекреститься?

Кир не понял.

— Да понял я!

— Не ходить, — отрезал житель и ушёл.

Кир остался сидеть на крыльце.

За два дня здоровье так и не восстановилось, но шкала голода была почти заполнена... Сейчас у него было **7/10**. Голод — **18/20**.

Система сказала «согласно внутреннему таймингу игры». С момента убийства мумии прошло уже два. Значит, время ещё есть.

— Глеб, — тихо сказал Кир. — Не знаю, слышишь ты меня или нет. Но я прошёл храм. Убил мумию. Нашёл твою записку. Ты был здесь. Четыре года назад. И ты выжил. Значит, и я смогу.

Тишина.

Так. Надо обойти деревню и попросить ещё еды с собой. Потом осмотреть инвентарь...

Он встал, но заметил, что краски вокруг начали блекнуть.

— Что за...

Мир моргнул.

В реальном мире прошло всего несколько минут. Монитор продолжал светиться пустотой: «Соединение потеряно».

— Кир, — снова позвал брата Глеб. — Ты меня слышишь?

Никакой реакции.

Глеб подошёл, потряс его легонько за плечо. Кир дышал ровно, размеренно, как будто спал.

— Маааааааам, — крикнул Глеб. — У нас проблема.

Блок 3

Система телепортировала его. Буквально — мир вокруг моргнул, и безопасная деревня сменилась на болото.

Болото встретило Кира запахом гнили и комарами. Комары здесь были квадратными. Это бесило больше всего.

Он появился на крошечном островке из грязи и одного блока травы. Вокруг — бесконечная коричневая жижа, кувшинки, мёртвые деревья и серое небо. Координаты совпадали: X: 1280, Z: -340.

— Прекрасно, — сказал Кир вслух. — Болотная жижа почти как в реале, и квадратные комары-переростки, и воняет.

Он сделал шаг и увяз по щиколотку. Грязь противно зачавкала.

— И зачем меня сюда перенесло? — продолжал Кир, пробираясь через кочки. — Не могли дать хотя бы полчаса в деревне, чтобы я смог взять еды с собой? Или это опять перевозможания на пути к цели, как в пустыне? Хотя, согласен, сам тоже затупил. Было время запастись едой. Да, что уж, теперь... Ничего не изменить. На будущее запомню.

Он замолчал. Злиться на систему было бесполезно. Она или молчит, или отвечает так, что хочется её ударить. Но нечем.

Кир шёл вперёд. Иногда перепрыгивал с кочки на кочку, иногда проваливался в воду по пояс. Вода была холодной и пахла тинной. Полоска сытости медленно, но снижалась — **17/20**. Здоровье — **7/10**.

Он огляделся. Ничего. Вода, кувшинки, мёртвые деревья.

— И где тут искать этот... фрагмент? — спросил он у неба.

Небо не ответило.

Кир шёл уже около часа. Он начал подумывать, что, может быть, здесь можно найти грибы или ещё что-то съедобное, когда из жижи, в трёх блоках от него, вылез зелёный квадратный моб.

Кир замер.

Крипер? Это о нём предупреждала система?

В это время крипер повернул голову, его квадратное лицо с пустыми глазницами уставилось на Кира. Тело начало пульсировать белым светом. Раздалось шипение.

Инстинкт сработал быстрее мысли. Кир рванул назад, за ствол мёртвого дерева. Прогремел мощный взрыв. Осколки грязи и куски древесины ударили в спину. Кира отбросило, он упал прямо лицом в зловонную жижу.

Сердца мигнули: **7/10 → 4/10**.

— ...повезло, — прошептал Кир, поднимаясь на ноги и вытирая лицо от грязи.

Он осторожно осмотрел воронку, которая образовалась после взрыва и машинально поднял кучку чего-то серого.

— Порох, — принял он подсказку системы. — Не знаю, зачем, но в хозяйстве всё пригодится.

Он сунул его в инвентарь и пошёл дальше. Но уже гораздо медленнее. Внимательно оглядываясь по сторонам.

— Зелёные — взрываются, — сказал он себе. — Запомнить. Не подходить.

Голод опустился до **15/20**. Кир открыл инвентарь. Гнилое мясо лежало в ячейке, зелёное, с текстурой, напоминающей прошлогодний щавелевый суп.

— Двадцать процентов на норм, — сказал он. — Нет. Не буду рисковать.

Он закрыл инвентарь и осмотрелся.

И что делать? Я так буду блуждать по болоту, пока не сдохну от голода?

— У меня есть дерево, — сказал он. — Можно сделать плот или лодку.

Он достал верстак из инвентаря, поставил на грязный блок. Открыл сетку 3×3.

— Доски, — пробормотал он. — Из досок — палки. Из палок и досок...

Он завис. Рецепт. Он не знал рецепт! Тут, вообще есть рецепты плотов, лодок и прочего?

— Глеб, ты меня слышишь? — крикнул Кир, подняв голову к небу.

Тишина.

— Я сейчас утону в этом болоте, — сказал он в пустоту. — А ты будешь мыть посуду за себя и за меня!!! Вечно!

Кир подумал, что тут хорошо бы рассмеяться, как смеются злодеи из комиксов. Но смеяться совсем не хотелось.

Он устало присел на ближайшую кочку и закрыл глаза. И тогда перед внутренним взглядом появилось окно. Не системное, не с рваным шрифтом. Обычное. Как в браузере. В адресной строке было написано: «/wiki/Лодка».

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.