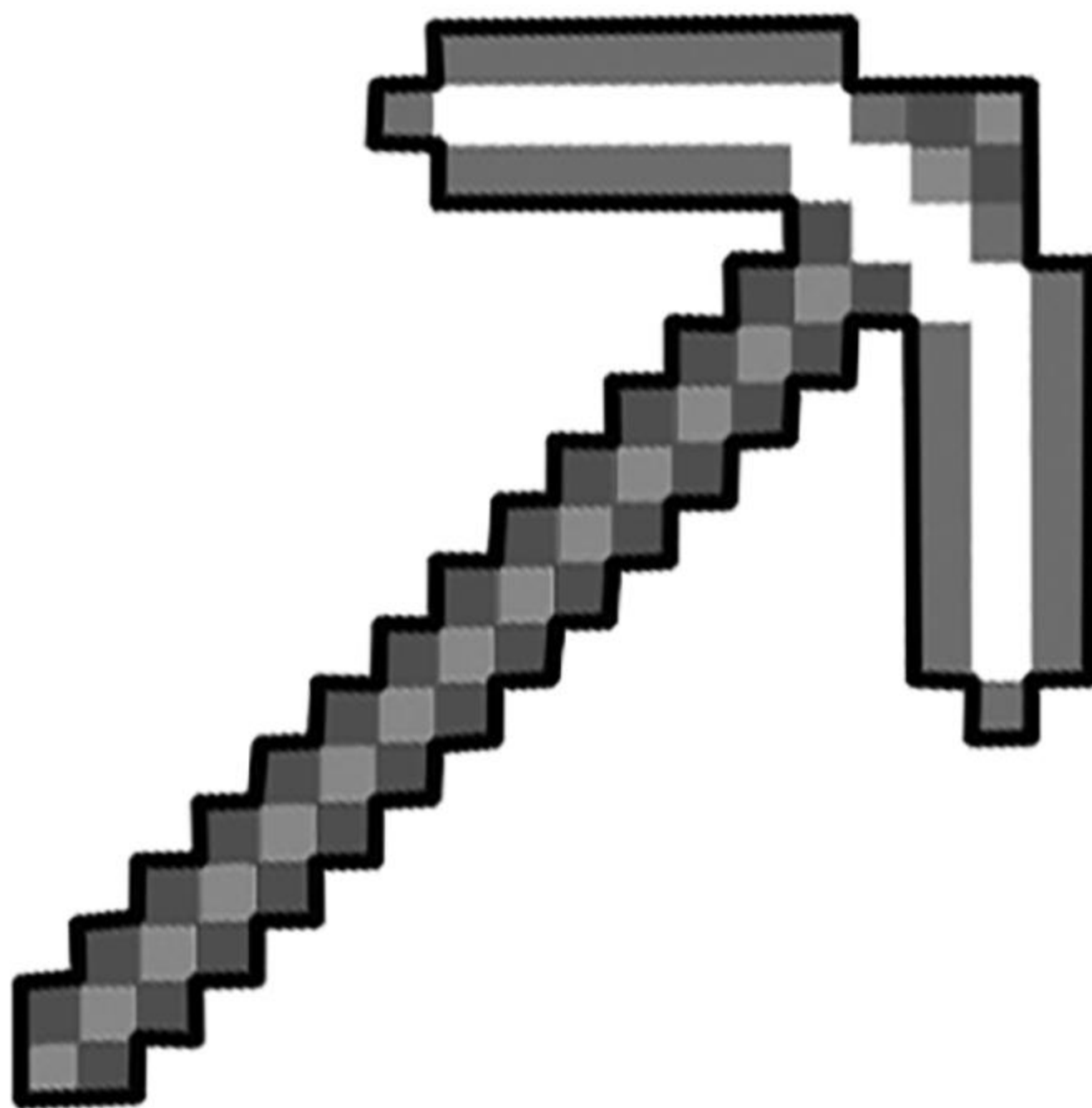


**Всем игрокам  
посвящается!**

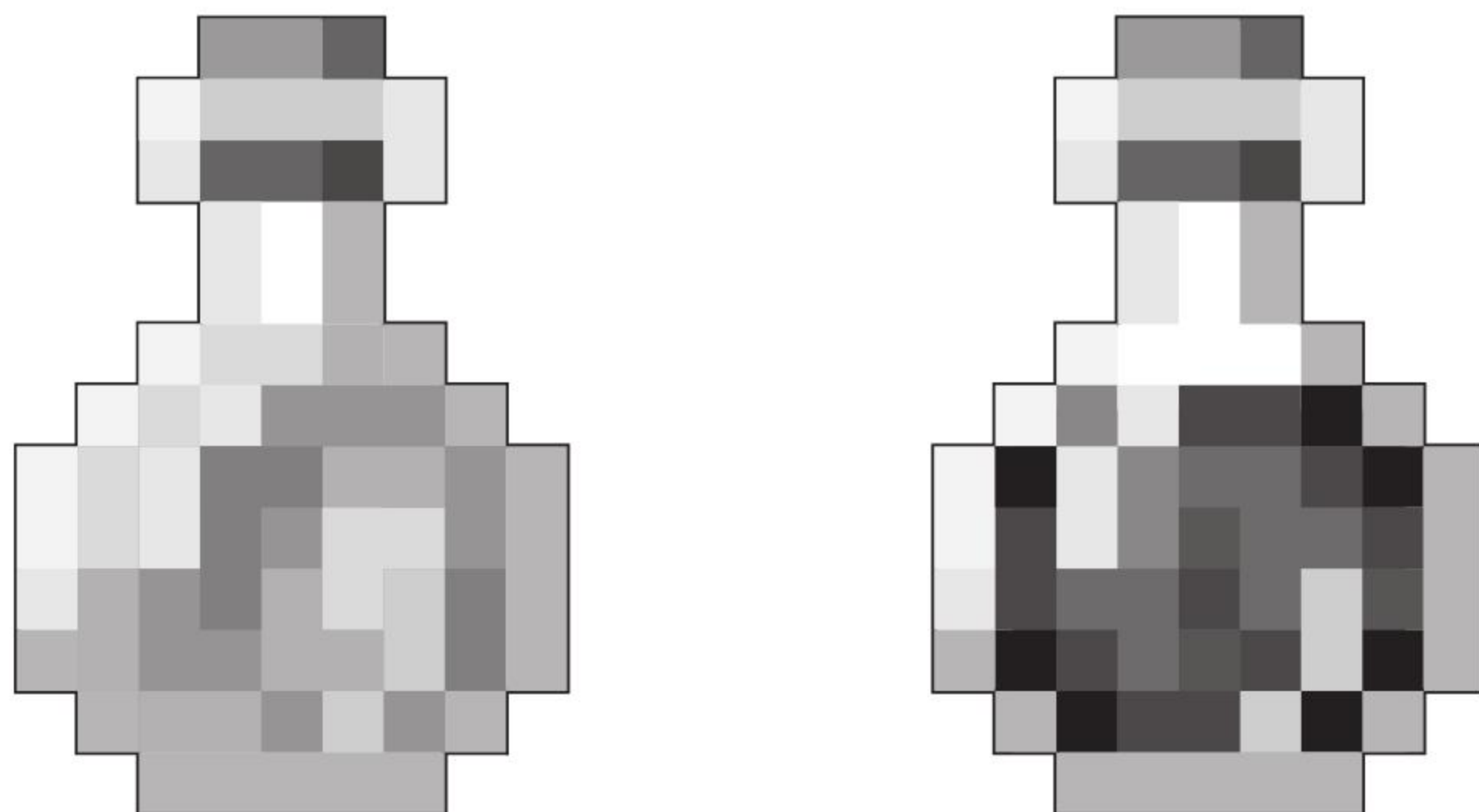


**Н**аконец-то с домашкой покончено! Наверное, почитать можно было бы и подольше, но ничего интересного не нашлось. Папа готовит ужин. Мама ещё не пришла домой. Значит, самое время немножко поиграть в Майнкрафт!

Загружаешь игру и глазам своим не веришь: «Самый Эпичный Сервер» на выживание в кои-то веки не забит под завязку! Редкая удача! Ты так долго хотел поиграть на этом сервере! Заходишь...

*Если решишься, переворачивай страницу.*





**В**сё-таки отлично, что ты попал на этот сервер! Жаль только, что зайти на него получилось именно тогда, когда до ужина остаётся всего минут десять. Но это будут лучшие десять минут в твоей жизни! На сервере есть и другие игроки, но ты никого не видишь, поэтому направляешься к первому же зданию, которое заметил ранее. На двери странный знак, а на нём надпись: «Ни за что не пей зелёное зелье».

Ну разве не здорово?!

Ты открываешь дверь и заходишь внутрь, как по стенам помещения неожиданно зажигаются факелы. Впереди замечаешь два сундука: в одном — жёлтое зелье, в другом — зелёное. Вспоминаешь, о чём предупреждал знак, и думаешь — да ладно, глупости это всё. И пьёшь зелёное зелье!



Вдруг всё вокруг темнеет. Не только на экране, но и в твоей собственной комнате! Затем свет загорается, и ты осматриваешься — спальня куда-то исчезла, а ты находишься в тёмной комнате, освещённой факелами, и перед тобой два сундука. Странно, вокруг одни сплошные блоки. Как будто...

Нет, быть того не может! Ты зажмуриваешься в надежде, что тебе просто показалось, но когда открываешь глаза, комната из блоков по-прежнему перед тобой. Ты попал в Майнкрафт! Так вот как работает зелёное зелье! Оно перенесло тебя внутрь игры. Может быть, если выпить жёлтое, вернёшься домой?

*Если пьёшь жёлтое зелье, открой страницу 4.*

*Если тебе кажется, что продолжать эксперименты с зельями глупо и ты решаешь отправиться исследовать мир, открой страницу 7.*



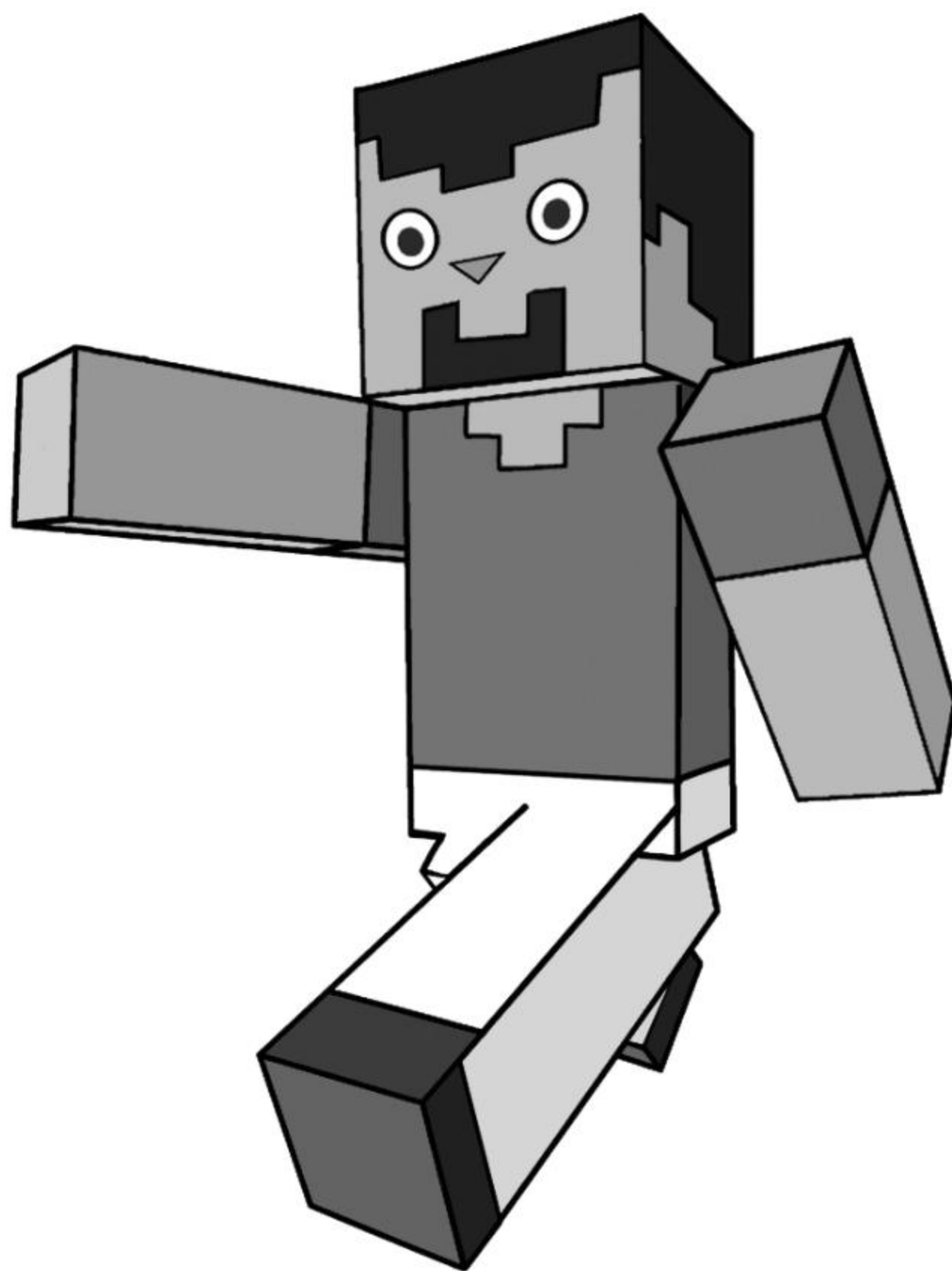
**Е**сли можно попасть обратно в реальный мир, то этим стоит заняться в первую очередь. И наверняка тебе поможет зелье. Ты берёшь из другого сундука бутылочку с жёлтой жидкостью и выпиваешь. На вкус просто фу! Почти как... очень кислый лимонад. Гадость.

Выпив, бросаешь ёмкость себе за спину, как всё так же неожиданно начинает клубиться жёлтый дым. Именно там, где упала и разбилась бутылочка. Густое облако заполняет всё помещение, да так, что ничего вокруг теперь не видно. Ты задерживаешь дыхание и пытаешься найти дверь, но нащупать ручку не получается. Когда терпеть уже больше нет сил, делаешь вдох.

Запах оказывается ничуть не лучше, чем вкус жёлтого зелья, но дым не смертелен, а это уже хорошо. Наконец, когда кажется, что прошла целая вечность, плотное облако рассеивается. Но что случилось? Дверь исчезла, как и сундуки. Вдруг ты понимаешь, что вокруг не стены здания, а сплошное болото. Может, те зелья в сундуках оставила ведьма?

Куда ни посмотри, не увидишь ничего, кроме мутной воды и длинных ветвей растений. Впереди, кажется, что-то есть, и ты спешишь туда. Это хижина ведьмы! Если она дома, то тебе может не поздоровиться. Но что,





если именно хозяйка этой хижины варила те зелья? Тогда внутри стоит поискать что-нибудь, что поможет вернуться домой. Придётся проверить.

Ты взбираешься по ступенькам. В голове мелькает мысль, что надо бы развернуться и бежать прочь, но ты ведь не трусишка (ну или пытаешься быть храбрым). Поэтому делаешь глубокий вдох и открываешь дверь.

В хижине пусто. В камине горит огонь, однако никакой ведьмы нет. Тебе определённо везёт.

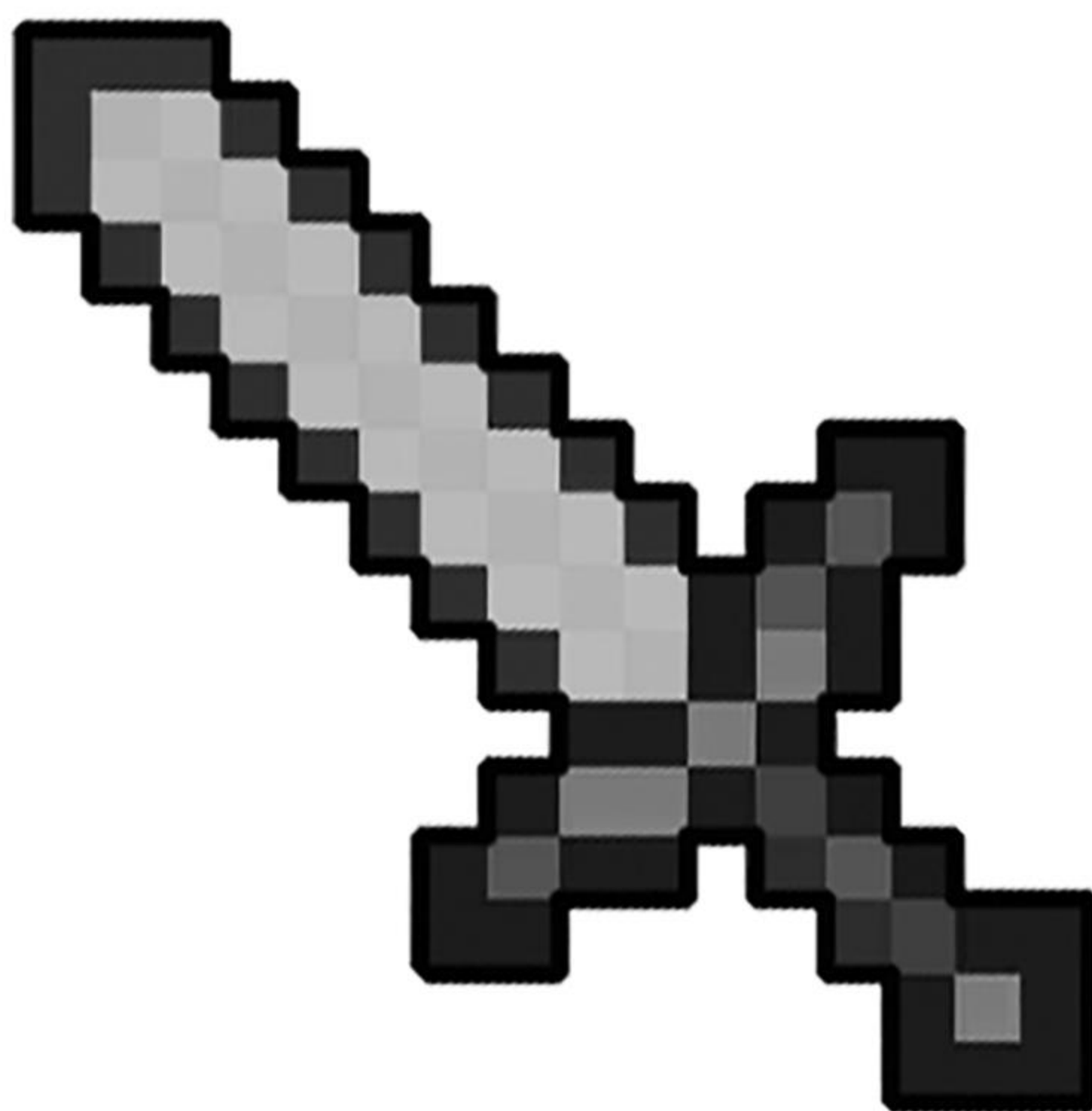
В доме есть еда, и ты запасаешься впрок. Яблоки немного подпорчены, свиные копытца,

паутину и прочие мерзости ты оставляешь хозяйке (как это вообще можно есть?), но всего остального набираешь столько, сколько можешь унести.

У другой стены стоит варочная панель — ты никогда ещё не видел подобное! На полках — миллион разных ингредиентов, а рядом, в сундуке, полно готовых зелий. Возможно, одно из них может вернуть тебя домой. Но ты понятия не имеешь, какое, потому что на бутылочках ничего не написано.

*Открой страницу 10.*





**Г**лупо было бы отказываться от помощи ведьмы. В конце концов, ты попал в видеоигру и понятия не имеешь, как из неё выбраться. А она, возможно, как-то в этом замешана.

— Большое спасибо, — говоришь ты. — Мне очень не помешает ваша помощь, хочется вернуться в реальный мир.

Ведьма снова противно улыбается и хрипло хихикает. А потом показывает тебе свой портал Нижнего мира.

Ну конечно! Портал Нижнего мира — идеальный способ вернуться домой. Надо только отправиться в Нижний мир и отыскать проход, который ведёт в реальный мир. Ведьма



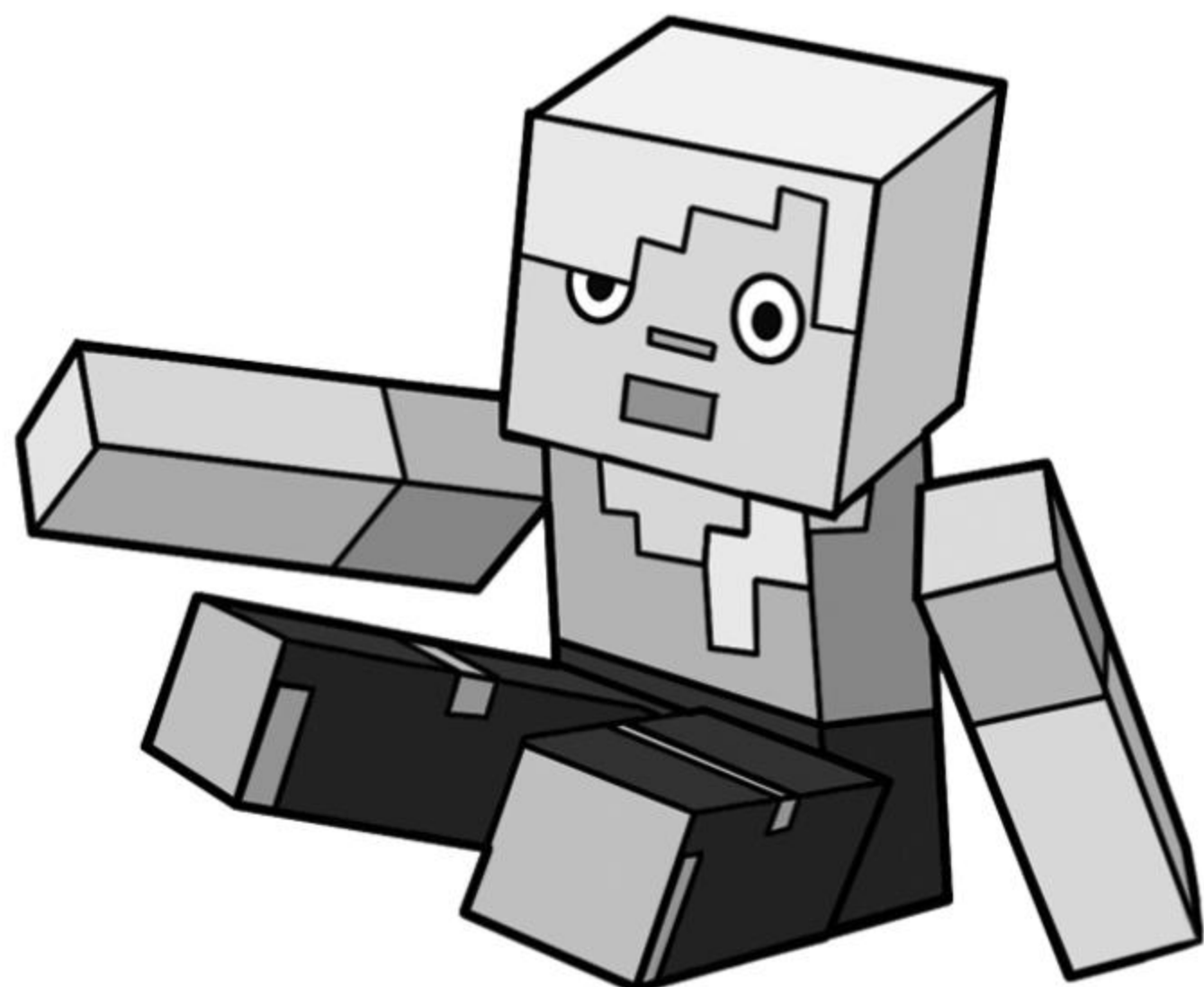
говорит, что с радостью разрешит поделится своим, если ты соберёшь для неё адский нарост. А потом можешь пользоваться порталом, когда только захочешь. Неплохое предложение, думаешь ты. Только вот Нижний мир — очень опасное место.

Ты спрашиваешь у ведьмы, не даст ли она тебе какое-нибудь оружие, а она отвечает, что, кроме зелий, у неё ничего нет. Зелья против монстров не сильно-то могут помочь.

*Если хочешь поискать оружие, прежде чем отправиться к порталу, открой страницу 30.*

*Если хочешь рискнуть и пройти через портал Нижнего мира без оружия, открывай страницу 62.*





**Т**ы не из тех, кто забывает свои обещания. Ты снимаешь золотые доспехи и направляешься к своим друзьям, так как в погоне за скелетом убежал довольно далеко, но помнишь дорогу, и вскоре находишь своих друзей там, где их оставил.

Когда показываешь им золотые доспехи и объясняешь, что случилось, вы все бурно радуетесь, потому что они тоже едва могут поверить, что легенда оказалась правдивой. Доспехи передаются из рук в руки, и все светятся счастьем. Ты — герой.

Хотя, честно говоря, один из твоих друзей не так уж и рад. Он то и дело злобно на тебя поглядывает. На вопрос, что случилось, он признаётся, что хотел бы сам найти скелета, и говорит, что это была цель его жизни. А ты всё испортил.



Ты извиняешься (но и не чувствуешь себя виноватым).

— Ничего страшного, — говорит он и потом ведёт себя так, как будто и правда ничего страшного не произошло.

Потом вы делите между собой доспехи, которые состоят из четырёх частей, а вас пятеро. Каждый из друзей берёт что-то себе, а потом встаёт и собирается уходить.

— Пойдите, — говоришь ты. — Но это ведь я их нашёл.

— Да... ты это, извини, — говорит один из них, а потом тебя бросают одного. Твои некогда друзья уходят, сбив по пути факелы.

Ты пытаешься зажечь новый, но оказывается, что охотники на монстров разграбили твои припасы. Так ты остался один. Хотя не совсем — со всех сторон приближаются монстры. Напоследок ты думаешь, что не стоило возвращаться к своим друзьям. Да и друзьями они тебе не были, но уже ничего не поделаешь.

**КОНЕЦ**



