

Барьер в комнате сторожа очень особенный, его можно преодолеть только с 9 до 12 часов утра, и чтобы открыть его, нужно сказать кодовые слова "открой дверь или ослепнешь", стоя лицом к деревянной двери!

Му Ю подумал, что это было каким-то паролем, и молча нажал на карманные часы.

[Время летит, 50 лет жизни, которые вы потеряли, полностью восстановлены, и вы вернулись к прежнему варианту]

[В глазах пугала был жадный блеск: «Однако дом сторожа имеет магическую защиту, которая открывается определённым способом, и в этой деревне я единственный, кто знает, как открыть ее. Теперь всё, что вам нужно сделать, это заплатить 50 лет жизни, и я расскажу вам способ открыть защиту!]

- Нет!

Пугало: ???

[Вы отклоняете предложение пугала, и волнение в глазах существа сменяется замешательством: «Искатель приключений, вы уверены, что не хотите купить метод открытия барьера? Я прошу всего 40 лет жизни! Авантюрист, я знаю, что вы были тронуты, лучше последовать велению сердца, чем после...]

«Я сказал "нет"!»

[Вы снова твёрдо выбираете "нет", снова прерывая торговое предложение пугала]

[Вы видите, как на лбу пугала выступает пот, и оно выдавливает из себя сухую улыбку: «Хорошо, искатель приключений, я сделаю шаг назад, всего 30 лет жизни, и я расскажу вам метод открытия барьера. Кроме того, я хочу торжественно напомнить вам, что без моего метода отпирания барьера никто... именно, никто, не сможет войти в дом сторожа! Вам лучше подумать о покупке...]

«Ой, да ладно тебе, я просто приду завтра~» - подумал он.

После того, как Му Ю на этот раз нажал "Нет", он нажал "Уйти" в следующем меню.

[Вы покидаете вход в деревню и направляетесь в глубь деревни под обиженным взглядом пугала]

[Дороги в мирной деревне извилисты и запутанны, и вы не знакомы с расположением зданий в деревне, так как только пришли сюда. Перед вами появляются три дороги, ведущие в трех направлениях, на восток, запад и юг, куда вы выберете идти?]

Три варианта: [Восток], [Юг], [Запад].

Дом сторожа находился в восточной части деревни, поэтому ему определённо следовало выбрать направление востока.

Однако вместо того, чтобы сразу выбрать то направление, Му Ю сначала попробовал два других пути.

[Вы выбрали путь на запад]

[Вы прошли немного, перед вами появилась столовая]

[Это дом деревенского повара, где продаётся простая волшебная еда, способная восполнить вашу магическую силу и выносливость, так что если вы голодны, то можете зайти и перекусить – при условии, что готовы заплатить годами жизни]

В столовой можно было пополнить магическую силу и выносливость, а под "выносливостью", по мнению Му Ю, подразумевалась сила действий, то есть, выходило, что энергию в игре можно было восстановить и другими способами.

Однако, несмотря на это, Му Ю определённо не стал бы заходить сюда, чтобы поесть, ведь и магическая сила, и сила действий восстанавливались со временем, так что думать о восстанавливающих это вещах было неэффективно.

[Вы вернулись в прошлое и снова попали на перекресток, на котором только что были]

[На этот раз вы выбрали южное направление]

[Пройдя немного, вы видите впереди железную крепость, осыпанную снегом. Это кузница, которой управляет бородатый гном. Клан гномов, помешанный на ковке, весьма искусен в кузнечном деле. Если у вас есть снаряжение, которое вы хотите создать, вы можете принести сырьё сюда, и даже если это металлолом, гном-кузнец сможет превратить его в сокровище для вас – при условии, что вы готовы заплатить годами жизни, конечно же!]

«Итак, к западу от входа в деревню находится столовая для пополнения энергии, а к югу – кузница для изготовления снаряжения».

Му Ю нажал на карманные часы и засёк время, найдя лист белой бумаги, на котором он

начертил взаимное расположение входа в деревню, столовой и кузницы.

Деревня выглядела так, будто была спроектирована в точности как маленький город в реальности, и раз здесь были столовая и кузница, то должны были быть и другие магазины, где продавали еду, одежду и транспорт.

Но у Му Ю уже болела голова от того, что после двух дней игры в эту игру все варианты, с которыми он до сих пор сталкивался, истощали его продолжительность жизни, убийство – годы жизни, покупка вещей – годы жизни, и даже задавание вопросов тоже забирало его жизнь...

В этом мире продолжительность жизни, похоже, являлась самой основной валютой.

Проблема была в том, что он до сих пор не нашел никакого способа увеличить продолжительность своей жизни!

Даже если его карманные часы могут значительно замедлить снижение продолжительности его жизни, со всем этим процессом, это был лишь вопрос времени, когда та закончится...

На самом деле проблема продолжительности жизни, безусловно, была неразрешимой в реальности, поэтому придумать решение можно было только в игре.

Игра – это отличный способ получить максимум удовольствия от жизни.

[Время перемещается назад, вы снова оказываетесь на перекрестке у входа в деревню]

[На этот раз вы решили пойти по тропинке на восток]

[Вы исследовали окраины деревни, направляясь на восток в течение многих часов, и наконец пришли к восточному концу деревни]

[Близко к краю деревни, где мало людей, одиноко среди деревьев стоит разваливающаяся деревянная хижина. Поскольку владелец хижины умер, теперь это просто маленькая, незанятая хижина]

[Войти ли в "Дом сторожа"?]

«Не могу поверить, что я добрался туда за один раз!»

Казалось, что ворота деревни находились недалеко от восточного конца деревни.

Му Ю попробовал сначала нажать 'Войти'.

[Вы подходите к входной двери деревянной хижины и пытаетесь открыть ее, но вас отталкивает барьер хижины]

[На входной двери дома появляется искаженное, отвратительное лицо тыквы, которое смотрит на вас и говорит: «Любой незнакомец, желающий войти в дом, кроме владельца, должен произнести правильные кодовые слова в правильное время!»]

Сразу под текстом появилось еще одно поле ввода.

«Еще и двойная функция разблокировки – лицо и пароль...»

Му Ю посетовал на магию этого "волшебного барьера" и поднял голову, чтобы посмотреть на время.

9:12 утра.

По словам пугала, этот деревянный дом нужно было открывать между 9 и 12 часами утра каждый день, так что если время в двух мирах совпадало, то сейчас как раз самое время.

Му Ю набрал "открой дверь или ослепнешь" в текстовом поле и нажал на отправить.

[Вы произносите правильные кодовые слова, и тыквенное лицо исчезает в искажении, а пыльная дверь медленно открывается перед вами]

«Значит, два мира действительно имеют одинаковое время?»

Му Ю кивнул и нажал на 'Вход'.

[Вы вошли в дом сторожа]

[Это дом из кипарисового дерева. Поскольку он долгое время не использовался, воздух внутри наполнен затхлым запахом гниющего дерева, а пол и немногочисленные предметы мебели покрыты тонким слоем пыли. Окна и дерево имеют видавший виды и жуткий цвет, больше напоминающий дом с привидениями]

[Вы исследовали этот полуразрушенный деревянный дом и наконец-то что-то получили]

[Вы получили: "Тыквенная лампа сторожа", "Рюкзак сторожа" и "Скин сторожа"]

«Это мне?!» - глаза Му Ю засветились.

Когда увидел описание маленького ветхого дома, он подумал, что всё безнадежно и это пустой заброшенный дом, что это место похоже на заброшенную пустую комнату, но он не ожидал, что найдёт что-то для себя!

<http://tl.rulate.ru/book/90644/2976878>