

КНИГА

13

**ПОРТАЛ,
ВЫХОДИ!!!!**

**ДНЕВНИК
СТИВА
ВИЗЖАЩИЙ
В ЛАБИРИНТЕ**

САМАЯ
ПОПУЛЯРНАЯ
СЕРИЯ КНИГ ПО
МАЙНКРАФТУ

**ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛИНОЮ
В 14 КНИГ!**



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Дневник Стива

Minecraft Family

**Дневник Стива.
Визжащий в лабиринте**

«ЭКСМО»

2017

УДК 793.7-053.2
ББК 77.056

Minecraft Family

Дневник Стива. Визжащий в лабиринте / Minecraft Family —
«Эксмо», 2017 — (Дневник Стива)

ISBN 978-5-04-103584-6

Стив так долго искал крепость, чтобы найти дорогу домой, но очи Края вдруг перестали работать. Или нет? Оказывается, Стив дошёл до крепости, просто не видел её, потому что она находилась под землёй! Вместе со Стивом читатели отправятся в прямом смысле в глубины «Майнкрафта», будут плутать по коридорам крепости, встретятся с новыми (и старыми) врагами и попытаются заставить портал Края работать... если выживут! Внутри книги есть пространство для творчества, где читатель может рисовать и помогать Стиву! В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 793.7-053.2
ББК 77.056

ISBN 978-5-04-103584-6

© Minecraft Family, 2017
© Эксмо, 2017

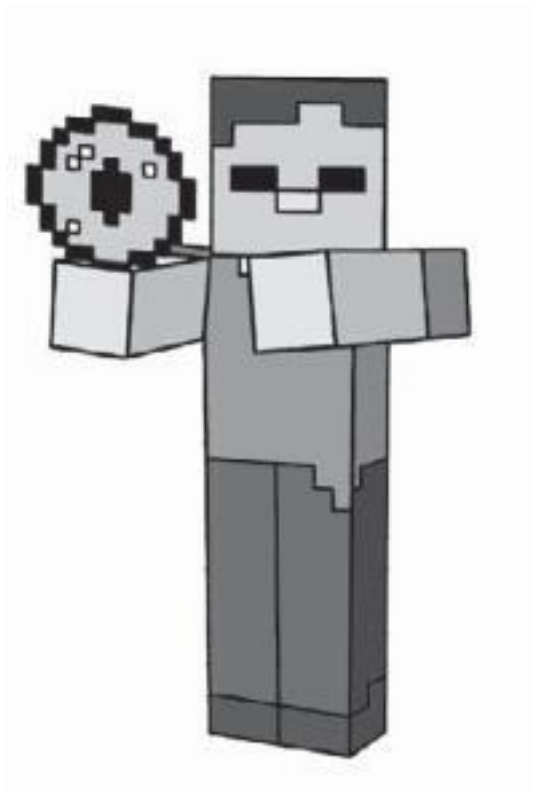
Содержание

Понедельник	7
Вторник Среда Четверг Пятница?	19
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Minecraft Family

Дневник Стива. Визжащий в лабиринте. Книга 13

Поскольку тринадцать – число несчастливое, эта книга не посвящается никому. А то ещё прокляну какого-нибудь беднягу.



Minecrafty Family
Wimpy Steve Book 13: Stronghold Surprise!



Copyright © 2017–2019 Minecrafty Family

Это издание не было спонсировано Microsoft Corp., Mojang AB, Notch Development AB, Scholastic Inc. или другими лицами и организациями, владеющими авторскими правами на название и торговый знак Minecraft.



© Гитлиц А.В., перевод на русский язык, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Понедельник

Вы что, издеваетесь?! И как быть ТЕПЕРЬ?!

Поверить не могу, что все мои очи Края парят передо мной, как ни в чём не бывало! Они ДОЛЖНЫ были привести меня к portalу Края, чтобы я выбрался из «Майнкрафта» в РЕАЛЬНЫЙ мир!

Я целую ВЕЧНОСТЬ шёл за этими летающими очами, преодолевал ужасные препятствия (включая полное мобов болото прошлой ночью, в котором я чуть не погиб раз СТО в попытке спасти своих очень милых и очень глупых лам). И что же, разве очи отвели меня к крепости, как и должны были? Передо мной стоит огромный замок или какая-нибудь другая внушающая уважение и трепет постройка? НЕТ! Дурацкие кругляши залетели в комнату страха, которую я построил ВЧЕРА НОЧЬЮ!

Как же это бесит! Бли-и-и-и-и-и-ин!

Получается, все мои очи Края бракованные? Может, я их сломал?

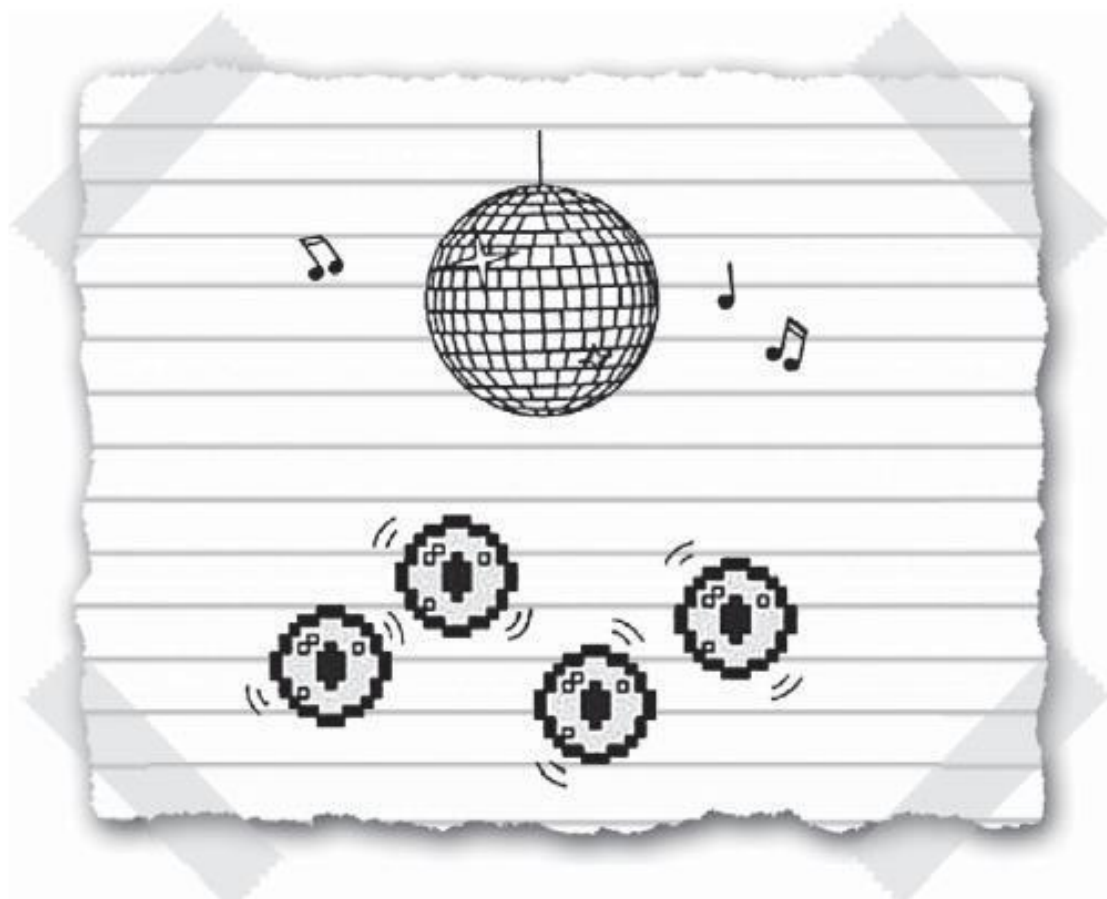
О, нет. Я что, СЛОМАЛ «Майнкрафт»?! Я теперь НИКОГДА отсюда не выберусь?!

ТАК И ЕСТЬ! Я застрял тут НАВЕКИ! Я здесь УМРУ!

А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Ладно, я ПОЧТИ успокоился. Да, у меня случился приступ страха и паники. Но как бы вы чувствовали себя на моём месте? (В конце концов, я же находился в комнате СТРАХА – вот так совпадение!)

А пока я паниковал, представляя, что застрял в «Майнкрафте» навечно, эти бесполезные очи Края прыгали передо мной вверх-вниз, словно решили продемонстрировать зажигательный танец. Не хватало только диско-шара. Честно признаюсь, у меня СОВСЕМ не было настроения танцевать!



Раз очи ведут себя так, словно они сломались, то я удостоверюсь, что они **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** сломались! Просмотрим, как тебе понравится столкновение со стеной! Вот тебе!

Но, вместо того чтобы удариться об стену и разлететься на миллион осколков, око выпало у меня из руки... и провалилось сквозь землю! **ЧТО-О-О-О?!** Спустя несколько секунд оно вынырнуло из-под земли! Несколько раз качнулось в воздухе в своём танце под названием «следуй за мной!» и упало на траву.

И тут я всё понял, хотя радости мне это не принесло. Очи Края всегда летели в направлении портала – на север, юг, восток или запад. А это око полетело **ВНИЗ**, а это означало одно: крепость находилась... **ПОД ЗЕМЛЁЙ!** Мама...

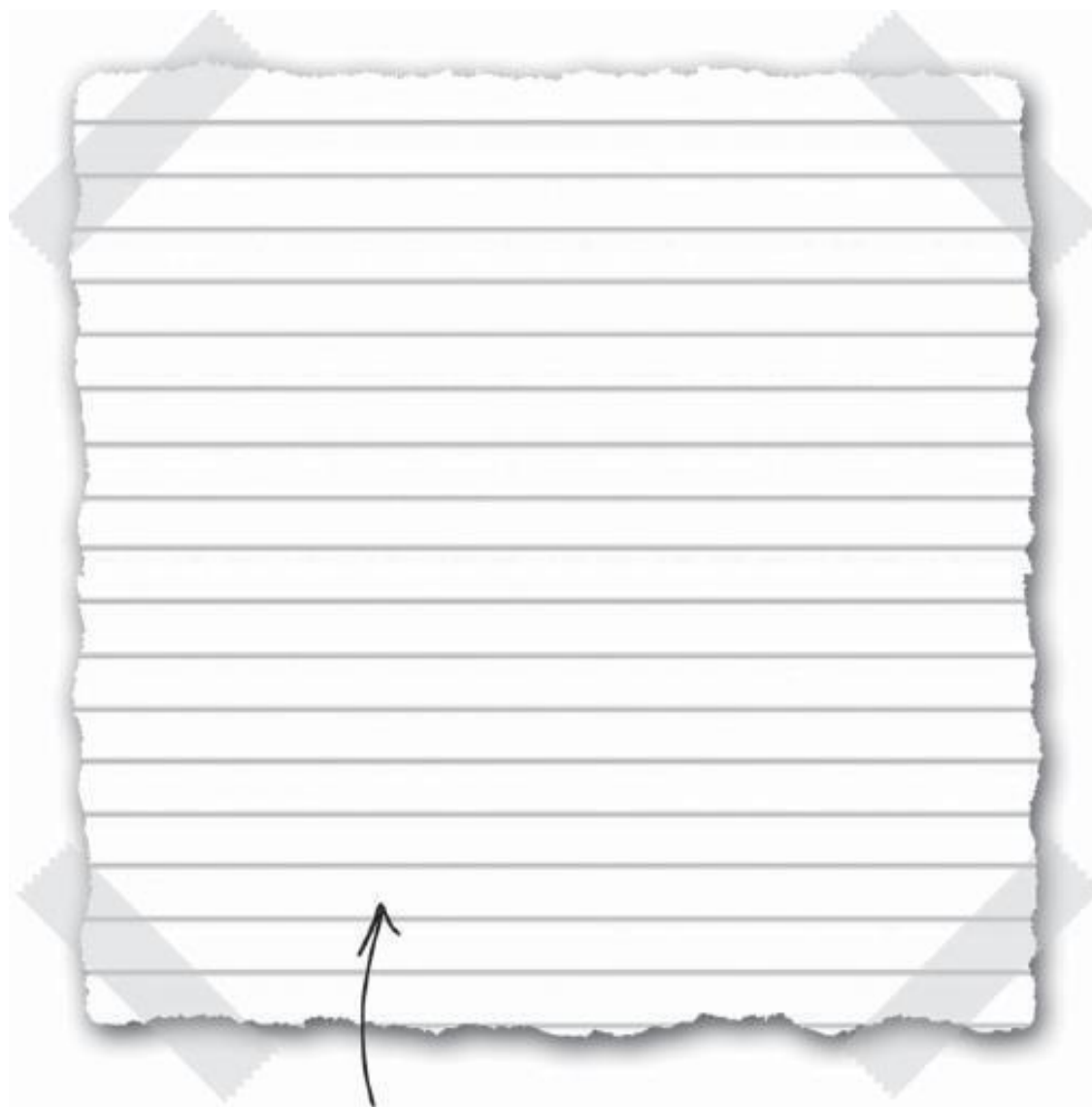
Пожалуй, в этом направлении я хотел двигаться **МЕНЬШЕ** всего! Каждый раз, как я оказывался в «Майнкрафте» под землёй, **КАЖДЫЙ** раз случались какие-нибудь неприятности. Серьёзно! Под землёй я находил: взрывающиеся ловушки; клетку, клонирующую скелетов; песок «с сюрпризом»; клетку, клонирующую зомби; ловушку с лавой; кусачих жуков; зомби-селян, на которых ставили опыты, и множество других кусачих, горящих, царапающих монстров «Майнкрафта»! (А ещё летучих мышей! ФУ!)

Внезапно мысль о том, чтобы провести остаток жизни в «Майнкрафте», показалась мне не такой ужасной!

Чуть позже, когда я немного отдышался, то смог убедить себя, что искать крепость под землёй не так уж страшно. Во-первых, мне не грозит упасть в полную мобов пещеру, как в мире дома-пса. (Может, вы помните её, там было полно скелетов!) Мне ведь надо всего лишь найти Портал, обыкновенную дверь, а не клетку, клонирующую монстров! Более того, мне вообще не надо никуда падать. С тех пор у меня появилось много опыта, и теперь я практически мастер спорта по выкапыванию винтовых лестниц!

Во-вторых, я не буду бродить туда-сюда по старым пыльным пещерам. Я был (почти) уверен, что око Края привело меня прямо к нужному месту. Нужно всего-то выкопать яму, чтобы туда попасть. Правильно?

К счастью, я уже находился внутри удобного крепкого убежища. Я мог сколько угодно играть в шахтёра, не боясь, что мои животные разбредутся по окрестностям. Но не хватало ещё, чтобы они пошли за мной в крепость! Поэтому я быстро построил внутри дома забор вокруг моего нового места раскопок.



Вспомни, как глубоко
тебе приходилось копать?
Нарисуй себя в этот момент!

Покончив с ним, я посадил Эхо (моего верного попугая и по совместительству противомобную сигнализацию) себе на плечо. Пришло время копательного марафона! Я достал кирку и принялся за дело.

Сначала я разбивал блоки земли, потом каменные блоки и уходил всё глубже и глубже вниз. Спустя какое-то время я стал сомневаться – а настолько ли точно указывают путь очи Края? Как глубоко мне придётся копать?

Несколько блоков спустя, я наткнулся на железную руду. Отлично! Теперь у меня будет достаточно железа чтобы изготовить полный комплект инструментов. Буквально в двух блоках под железом я нашёл и большие залежи угля. ДЖЕКПОТ! Теперь мне гарантирован вечный запас факелов! А это, между прочим, было ОЧЕНЬ хорошо, ведь с каждым шагом становилось всё темнее и темнее!

Клац, клац, клац, хлоп! Клац, клац, клац, хлоп! Я копал уже ЦЕЛУЮ ВЕЧНОСТЬ! Где этот портал? Вдруг в мою квадратную голову пришла безумная мысль. А что, если миры «Майнкрафта» – плоские? (Это ведь всё-таки компьютерная игра.) И я стал беспокоиться, что провалюсь сквозь дно мира и упаду... Но куда? Мама...

ДИНЬ!

Моя железная кирка ударилась обо что-то новое! Блоки больших серых кирпичей. Кирпичей? Они сами по себе в природе не появляются. Это наверняка здание. К тому же экстра-суперстарое, судя по потрескавшимся и покрытым мхом стенам.

Я нашёл крепость! (Что ещё это может быть?)

Я разбил блок и увидел внизу пустоту. Я открыл проход в какую-то комнату! Именно поэтому я НИКОГДА не стою прямо на том блоке, который выкапываю. Никогда не знаешь, что под ним! (Или чего под ним НЕТ, если вы меня понимаете.)

Вглядываясь в темноту, я (с трудом) рассмотрел каменную винтовую лестницу, уходящую в ещё более густую тьму внизу. Точно! Это крепость! Око не ошиблось! Уверен, уже минут через десять я открою портал Края!



Конечно, именно в этот момент Эхо стал издавать звуки. Монстры рядом, ой-ой! Сначала он стонал и выл, как зомби. От этого я слегка занервничал. Потом к стонам присоединилось клцанье костей и шуршание множества лапок. От этого я несколько испугался. А когда он зашипел, как крипер, я чуть не вылетел обратно на поверхность!

Но я сдержался и напомнил себе, что Край – это моя единственная возможность выбраться из «Майнкрафта» в родной мир. Так что я продолжил работу и соединил свои ступени с теми, что только что нашёл. Это поможет быстро оказаться на поверхности, если я вдруг столкнусь с монстрами! («Всегда обеспечивай себе быстрый путь к отступлению!» – мудрость «Майнкрафта».)

У подножия лестницы я наткнулся на железную дверь и каменную кнопку в стене. Я заглянул внутрь через маленькое окошко в двери. Портала не было видно, но (к счастью) монстров тоже. А Эхо всё продолжал клцать, выть, стонать и шипеть без остановки. Честно говоря, я кроме него ничего и не слышал, так что решил, что mobs неблизко. (Надеюсь.)

Но все эти звуки заставили меня задуматься. Я был в относительной безопасности в своих блестящих железных доспехах, но на Эхо были одни лишь перья. Есть шанс, что при встрече с монстрами, хотя бы от одного... – ладно, скорее, от МНОГИХ – мне достанется. Значит, Эхо будет в опасности, пока я буду убегать без оглядки э-э-э... я имел в виду храбро отбиваться от монстров.

И хотя мне ОЧЕНЬ была нужна его помощь в крепости (не стану скрывать, пригодилась бы ЛЮБАЯ помощь), мне не хотелось рисковать его жизнью. Единственный безопасный выход – оставить Эхо наверху с Молнией и ламами (безопасный для него, конечно же).

Я быстро сбежал наверх, и потом уже без попугая вернулся к железной двери и снова заглянул через окошко. На другой стороне я вновь не заметил ни единого монстра. Никаких посторонних звуков тоже не было слышно. (И то и другое мне ОЧЕНЬ нравилось!) Убедившись, что горизонт чист, я глубоко вдохнул и нажал кнопку.

Дверь распахнулась, открывая путь в большую квадратную комнату, которую я решил назвать комнатой Факельного столба, потому что в ней высился – вы наверняка уже догадались – каменный столб со множеством факелов. А ещё из комнаты было три выхода. Один – за железной дверью, второй – за деревянной, а третий дверной проём, окружённый аркой из железных прутьев, оказался пустым. Вдруг я услышал нечто, от чего мурашки побежали по моим квадратным позвонкам! У-У-У-У-У-У! КЛАЦ! Пришли настоящие монстры!

К счастью (или правильно будет сказать к несчастью?), я не впервые исследовал тёмный лабиринт из туннелей, полный монстров. Поэтому я со всех ног бросился вперёд... и закрыл пустой проём деревянной дверью! Теперь монстры ко мне не подберутся!

После этого я отправился на поиски портала.

Я начал с двери, которую только что поставил, – сквозь железные прутья я видел, что поблизости нет монстров. Правда, света было мало. Поэтому через каждые несколько шагов я ставил на пол факелы, чтобы коридор ОСТАВАЛСЯ свободным от монстров и дальше (и чтобы не заблудиться).

Заглянув за первый угол, я обнаружил коридор со стенами из железных прутьев. Я подумал, что он похож на огромную клетку в зоопарке.



Но уже через секунду я понял, что ошибся – это была огромная ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА! Если обитатели этой клетки окажутся хоть немного похожи на ужасных зомби-селян, которых я видел в тюрьме лесного особняка, то мне **СОВСЕМ** не хотелось бы с ними встречаться! Но так как тюрьма была частью коридора, мне **ПРИДЁТСЯ** пройти через неё! Мама...

Я достал лук со стрелой и до упора натянул тетиву. Что бы мне ни встретилось, я был во всеоружии! Конечно, лучше как можно быстрее пройти этот участок коридора, но с луком в руках я двигался будто в замедленной съёмке! Мрачные тени сгустились в углах и плясали на стенах.

Внезапно что-то тёмное бросилось мне прямо в лицо!

А-А-А-А-А-А-А!

Моя стрела со свистом прорезала воздух и ударилась о стену! Я промахнулся! Я бросил лук и поднял щит. Монстр снова прыгнул на меня!

А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Монстр за решёткой отчаянно махал своими кожаными крыльями! *Пи-и-и-и!*

Кожаные крылья? ЗА решёткой? Пи-и-и-и?

Я осторожно выглянул из-за щита и увидел... ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ внутри клетки! Да ладно!

Не знаю уж, чему радоваться больше – что это был не настоящий монстр или что задира Дирк не видел моего испуга!

Следующая комната тоже была большой и квадратной. Из неё вели четыре дверных проёма. Два были обрамлены железными решётчатыми арками, а два оказались более широкими, чем обычно, и НИ В ОДНОМ не было двери. Конечно же, я быстро это исправил!

Позади одной из поставленных мной дверей раздавались стоны, но я не мог понять – за какой. Поэтому я замуровал камнями все решётки, чтобы зомби не могли дотянуться до меня своими длинными руками!

За крайней левой дверью пряталась винтовая лестница, ведущая вниз. Оттуда же раздавались стоны зомби! Поэтому, как любой напуганный – кхм, я имел в виду разумный – ребёнок, я прошёл мимо этой двери и сразу же перешёл к следующей. И знаете, что обнаружил за железной дверью в конце небольшого коридора? Сундук!



Вот что было внутри:

- Железный шлем. (Мой лучше. Он даже светится!)
 - Жемчужина Края! (Ирония «Майнкрафта» во всей красе. Я обнаруживаю предмет, который поможет мне найти крепость, ПОСЛЕ того как я нашёл крепость!)
 - Седло! (Почему они мне попадают только, когда не нужны?)
 - Шесть буханок хлеба! (Вкуснятина! Я уже давно не ел хлеба!)
- Я схватил хлеб и почти засунул его в свой расширяющийся карман, когда я услышал за спиной *КЛАЦ!*

Скелет!

Я развернулся и поднял щит. *ШМЯК!* Ой! Слишком поздно!

Черепоголовый стоял в конце коридора и уже доставал вторую стрелу. Я стал лихорадочно перебирать в голове варианты. Я был слишком далеко, чтобы ударить скелета мечом,

слишком медленным, чтобы добежать до железной двери и не получить стрелу в спину, и было уже слишком поздно доставать собственный лук.

Я оказался в ловушке!

БЭМС! Стрела отлетела от моего щита. Внезапно мне в голову пришла идея настолько безумная, что она могла сработать! Я дождался, когда следующая стрела ударится о мой щит. *БЭМС!* Сразу после этого я опустил щит и побежал... прямо на скелета! В последнюю секунду я прикрылся щитом. *БЭМС! КЛИНЬК!*

Черепоголовый мигнул красным и сделал шаг назад.

Сработало! Я подошёл так близко, что стрела отскочила от моего щита **ОБРАТНО** в скелета! Я снова двинулся вперёд, выставив щит перед собой. *БЭМС! КЛИНЬК!* Сработало!

Скелет двигался от одной стены коридора к другой, пытаюсь обойти меня сбоку, но я не давал ему ни единого шанса! При этом глупый черепоголовый продолжал стрелять! *БЭМС! КЛИНЬК! БЭМС! КЛИНЬК!*

Тут я понял, что, хоть мой план и работал, у него было несколько серьёзных минусов. Мало того что стрелы наносили урон моему щиту, так я ещё и терял очень много **ВРЕМЕНИ!** Чем дольше я воевал со скелетом, тем выше был шанс, что какой-нибудь ещё монстр решит присоединиться к вечеринке. Тогда я выхватил меч.

БАЦ! БАЦ! БАЦ!

Скелет растаял в белом облаке! **ДА!** Когда дым рассеялся, я обнаружил, что нахожусь в новой комнате. С очередными дверями, железными решётками и...

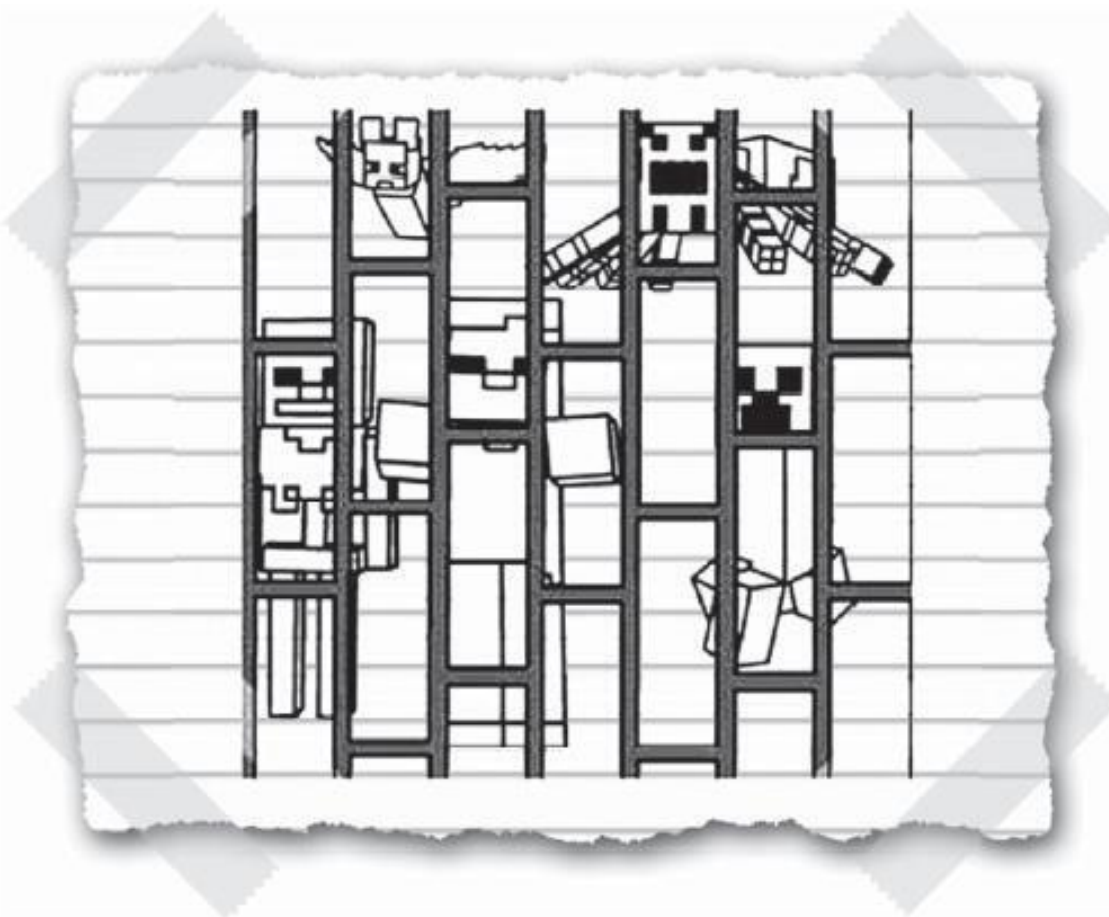
КРИПЕРОМ!

А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Я со всех ног бросился обратно в коридор, мимо сундука и через железную дверь! Я остановился, только когда дверь захлопнулась за мной. **УФ!** Еле спасся! К сожалению, всё произошло так быстро, что я не успел взять из сундука ничего, кроме хлеба. Но что ещё хуже, дурацкий крипер, оказывается, погнался за мной! И знаете, где он остановился? Конечно! Прямо у сундука!

Видимо, сокровищ этих мне **НЕ ВИДАТЬ!** Чтобы избавиться от крипера, нужно несколько выстрелов из лука или пара ударов мечом – а этого времени ему **ДОСТАТОЧНО**, чтобы взорваться вместе с сундуком! А заодно, возможно, **И СО МНОЙ!**

Разумеется, после встречи с крипером «удача» меня не оставила. Следующий коридор, в который я зашёл, буквально кишел монстрами! Стонущие зомби, снующие туда-сюда криперы, клацающие костями скелеты, красноглазые пауки и пищание летучие мыши! Единственное, что меня спасало, – тюремная решётка. Они были **ВНУТРИ** камеры, а я – **СНАРУЖИ!** (Спасибо, решётка!)



К сожалению, мне всё равно пришлось пройти мимо них. От такого количества монстров рядом я весь покрылся мурашками! Но у меня был план. При первом же самом малюсеньком намёке на опасность я выпущу стрелу по ближайшему монстру, а потом установлю мировой рекорд по бегу вверх по лестнице!

Красться с луком в руках пришлось МУЧИТЕЛЬНО долго! Я около минуты хищно, как ястреб, смотрел на мобов, но они никак на меня не реагировали. Хм, как-то странно. Я отлично видел их сквозь решётку, но казалось, что ни один из них не подозревает о моём существовании.

Вдруг я ужаснулся. А что если это ловушка? Может, монстры только притворяются, что не видят меня, и набросятся толпой, как только я расслаблюсь?! На всякий случай я прошёл весь путь, держась дальней стены коридора.

В следующей комнате не было ни решёток, ни пугающих звуков. Конечно же, это ещё не значило, что где-то там не прятались монстры! Я лишь убедился в этом, завернув за угол и столкнувшись с зомби... в прямом смысле! *ШМЯК!* Ой!

Прежде чем он замахнулся, я сам ударил его. *ХЛОП!* О нет! Я всё ещё держал в руке лук, а не меч! К счастью, у меня оказался просто талант прятаться за щитом. *БЭМС!* А ещё у меня большой опыт одновременно с этим менять оружие!

БАЦ! БАЦ! БАЦ!

По иронии оказалось, что этот коридор совсем НЕ стоил того, чтобы ради него драться с зомби. Прямо за следующим поворотом коридор закончился **ТУПИКОМ!** Довольно странно, что там была не кирпичная стена, а необработанный камень. Словно тот, кто строил крепость, просто бросил это дело! (Или его убили?!)

Я решил, что это знак и мне тоже пора заканчивать. На сегодня! Я проследовал вдоль факелов прямо к лестнице и безопасности моей теперь уже не страшной комнаты страха. Я был готов к целой ночи спокойного оздоровительного сна. (Ну, насколько сон может быть спокойным по соседству с зоопарком домашних животных, шумящих всю ночь.)

Уверен – завтра я найду портал Края! Он наверняка ждёт меня за первым поворотом! (Надеюсь!)

~~Вторник~~ ~~Среда~~ ~~Четверг~~ Пятница?

(Прошло очень много времени, я уже не знаю точно сколько.)

Хорошие новости: Я обнаружил несколько интересных вещей!

Плохие новости: Но среди них нет портала Края!

Что ж, я исследовал много закоулков в крепости. Оказалось, что портал – не за первым поворотом. И не за вторым. И даже не за третьим! Где эта дурацкая штуковина?!



Но одно я могу утверждать с полной уверенностью – в крепости очень много лестниц!

Некоторые из них прямые. Такие лестницы я люблю! Если я увижу на прямой лестнице монстра, то я могу его подстрелить, или убежать от него, или... да в принципе достаточно этих двух вариантов.

А есть винтовые. Вот их я **НЕНАВИЖУ!** Они состоят из одних поворотов, и я никогда точно не знал, что встретится за каждым из них. Монстр может оказаться **ПРЯМО ПОДО МНОЙ** (или **НАДО МНОЙ!**), и я об этом не узнаю! Или – что ещё хуже – я буду об этом знать, но ничего не смогу сделать, потому что его **НЕ ВИДНО!**

Да, ещё один момент. В отличие от **МОИХ ВЕЛИКОЛЕПНЫХ** винтовых лестниц (с крепкой колонной посередине), у винтовых лестниц в крепости посередине находилась... пустота. Сразу понятно, что о технике безопасности строители даже не слышали – так ведь легко упасть! (Ну, мне так кажется. Конечно, я не настолько неуклюж, чтобы свалиться с лестницы... уж точно не настолько, чтобы сделать это дважды.)

Один раз, спускаясь по такой лестнице, я натерпелся страху! Сначала я долго стоял наверху и прислушивался, но снизу не раздавалось ни звука. Тогда я заглянул через край и посмотрел вниз. Пусто. Горизонт чист!

Я тихонько опустил на несколько ступенек и снова посмотрел вниз. И как же я был рад, что сделал это! Далеко внизу я заметил зелёные клетчатые ноги.

Крипер!

Я замер. Мой мозг наводнили вопросы один тревожнее другого. Он меня заметил? Как быстро криперы поднимаются по лестнице? Как близко он подобрётся, прежде чем **ВЗО-РВЁТСЯ?**

Я решил оставить вопросы без ответов, достал лук и выстрелил! **ФЬЮТЬ! БЭМС!** Попадание! Прямо в ногу! Крипер мигнул красным и исчез из виду. Я уже достал вторую стрелу, чтобы выстрелить в него сразу же, как только увижу снова. Но после (мучительно до-о-о-о-о-олгой) минуты... **НИЧЕГО!** Он не появлялся.

Оставалось одно – спуститься и разобраться с ним лицом к лицу!

Я надеялся, что увижу крипера до того, как он заметит меня, и с как можно большего расстояния! Поэтому я до упора натянул тетиву и вжался спиной в стену. После этого я ме-е-е-едленно, шаг за шагом стал спускаться вниз. (С луком в руках я при всём желании не смог бы идти быстрее, но поверьте мне – я и не собирался торопиться!) Всё моё внимание было сфокусировано на ступеньках внизу. Я был готов выстрелить, как только промелькнёт что-нибудь зелёное.

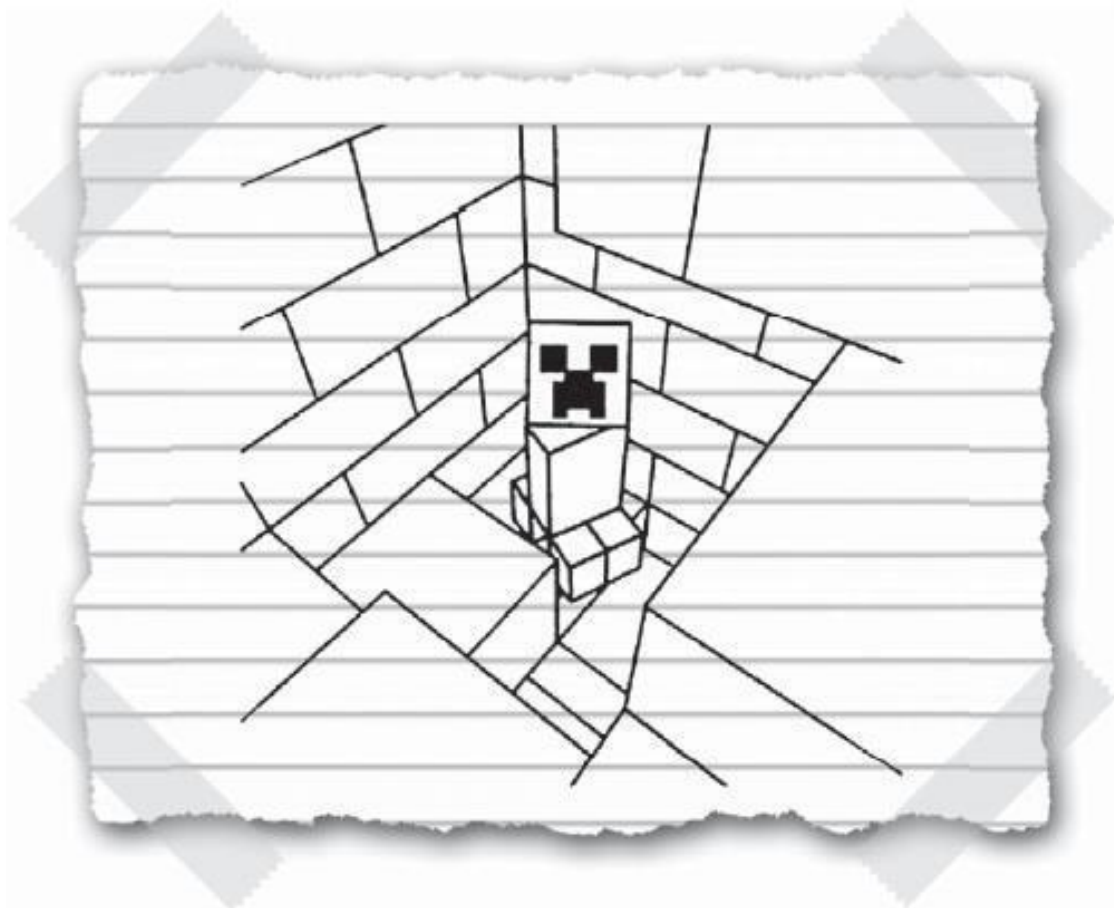
Шагнул, прицелился. Ничего. Кровь стучала в висках. Шагнул, прицелился. Ничего. Руки дрожали от напряжения. Шагнул, прицелился. **НИЧЕГО!** Где же этот монстр? Ожидание так выматывает!

Внезапно я увидел его – в самом низу лестницы!

ФЬЮТЬ! БЭМС! Точно в цель! Но на этот раз крипер поднял голову и посмотрел **ПРЯМО НА МЕНЯ!** Мама...

После этого он уполз и оказался **ПОДО МНОЙ!**

Я побежал вверх, в любую секунду ожидая взрыва! Спустя несколько секунд... взрыва так и не произошло. Уф! Но не время расслабляться! Крипер оставался внизу, и от него надо было как-то избавиться!



Медленно, очень медленно я одолевал лестницу – шаг за шагом. До конца оставались уже считанные ступеньки. Крипер начнёт шипеть и мигать, как только меня увидит.

Лишь молниеносная реакция и точный выстрел спасут меня!

Ещё шажок. Сердце колотилось со скоростью, наверное, миллион ударов в минуту! Ещё один шаг. Рука, державшая тетиву, дрожала от напряжения.

Внезапно морда крипера оказалась прямо у меня **ПЕРЕД НОСОМ!**

А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Ш-Ш-Ш-Ш-Ш-Ш! ФЬЮТЬ! БЭМС! ПУФ!

Ничего себе, я и не знал, что крипер умеет визжать таким высоким голосом! С другой стороны, я никогда не оказывался так **БЛИЗКО** к криперу!

Вот так я и придумал приём, который назвал... техника «Винтового спуска». Честно признаюсь, эта техника не один раз спасла мне жизнь! Она помогает также против зомби и скелетов, хотя со скелетами справиться **ГОРАЗДО** сложнее, потому что они любят стрелять в ответ! (Дурацкие черепоголовые!)

Но самым ужасным из ужасных ужасов оказались сломанные винтовые лестницы! (Я даже не представляю, КАК такое возможно!) Мне приходилось не только во все глаза выглядывать монстров, но и одновременно с этим чинить ступени, чтобы не упасть и не сломать ногу. (Или шею!) В какой-то момент мне даже показалось, что я попал в одну из безумных картин Маурица Эшера. (Это такой художник, который любил играть с перспективой. Мама как-то затащила меня на его выставку, и, похоже, от этого был толк!) У одной лестницы ступеней отсутствовало больше, чем осталось!

Кстати, я нашёл ещё одно подтверждение невообразимого возраста этой крепости. Мало того что повсюду встречались треснутые или покрытые мхом блоки, в некоторых комнатах и

коридорах они рассыпались, обрушились или исчезли! Иногда не хватало части крыши. Иногда стены. А иногда даже пола! Что бы то ни было, на месте отсутствующих блоков всегда оказывалась огромная тёмная пещера. Мне не стыдно признаться, что я не пытался заделать эти дыры. Мне и так хватало проблем и вовсе не хотелось, чтобы какой-нибудь проходящий мимо монстр меня стукнул! Оттуда я убегал, и КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ! К тому же я был уверен, что мне не хватило бы блоков заделать все эти дыры. (Да, это моя версия, и я от неё не отступлюсь!)



Ты видел такой столб раньше?
Нарисуй его!

Мне попалась одна комната, в которой ничего не надо было чинить, и я назвал её комната Фонтан. Она была большой и квадратной, как комната Факельный столб. Только вместо столба, утыканного факелами, посреди комнаты стоял столб, по которому стекала вода.

В комнате Фонтан обнаружили ещё и четыре двери, которые я СРАЗУ ЖЕ закрыл! Одна из них вводила в лабиринт тёмных петляющих туннелей, которые вели либо к многочис-

ленным маленьким тупиковым комнатам, либо просто заканчивались тупиками. А ещё там была КУЧА крутых поворотов! Честно, будто строители этой части крепости взяли за правило не строить коридор прямым дольше, чем на нескольких блоках! И там не было ничего интересного! Будто, построив все эти комнаты и тупики, строители просто собрали вещички и умотали куда-то, не оставив даже малюсенького сундучка. К сожалению, враждебные mobs из этих коридоров никуда не делись. ИМ очень нравилось поджидать меня за каждым углом.

За КАЖДЫМ углом!

Я невообразимо много времени провёл, размахивая мечом, прикрываясь щитом и поедая стейки, чтобы выжить!

На самом деле дела мои были плохи – большинство коридоров образовывали кольца и соединялись сами с собой. Мало того что у строителей закончились идеи и они оставили кучу тупиков, у них ещё и с ориентированием в пространстве дела были хуже, чем у меня! (А вы, наверное, думали, что это невозможно!)

Но у битв с монстрами были и плюсы: я смог придумать несколько мегаумных стратегий выживания. Они сэкономили мне много сил и нервов, а может, и жизнь спасли! (Когда я в следующий раз увижу задиру Дирка, я ОПРЕДЕЛЁННО покажу ему, кто настоящий мастер «Майнкрафта»!)

Первую стратегию я назвал «Осторожней за углом». Идея пришла мне в голову, когда я заметил ногу зомби, торчащую из-за угла. В кои-то веки не монстр увидел меня первым, а я его! А значит, я мог неожиданно на него напасть! К счастью, я сразу сообразил, что если просто выпрыгну и наброшусь на него, то он запросто даст мне сдачи. (Нет, спасибо!) Поэтому я достал лук и осторожно прокрался вдоль ДАЛЬНЕЙ стены коридора. После чего напшиговал зомби стрелами с безопасного расстояния! (Бац, бац, бац, ПУФ

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.