

ДНЕВНИК СТИВА

ДА НАЧНУТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

О НЕТ!
Я ЗАСТРЯЛ
В «МАЙНКРАФТЕ»!



**НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В MINECRAFT**



Дневник Стива

Minecraft Family

**Дневник Стива. Да начнутся
приключения! Книги 1-5**

«ЭКСМО»

2014-2015

УДК 793.7-053.2
ББК 77.056

Minecraft Family

Дневник Стива. Да начнутся приключения! Книги 1-5 / Minecraft Family — «Эксмо», 2014-2015 — (Дневник Стива)

ISBN 978-5-04-159413-8

Стив — обыкновенный мальчишка, жизнь которого ничем не примечательна, но... Внезапно он оказывается в захватывающем мире «Майнкрафт»! Он и сам не понимает, как умудрился застрять в игре, но теперь его ждут невероятные приключения и опасности! Сможет ли Стив найти друзей в этом странном мире, победить криперов и жутких зомби, а также придумать, как же ему вернуться домой? Стив не унывает, ведь ему так хочется стать героем «Майнкрафта», и поэтому он готов отправиться в рискованное путешествие! В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги. Получите в подарок чек-лист «МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ. Защита детей от сексуального насилия» при покупке книги до 12.06.2023

УДК 793.7-053.2
ББК 77.056

ISBN 978-5-04-159413-8

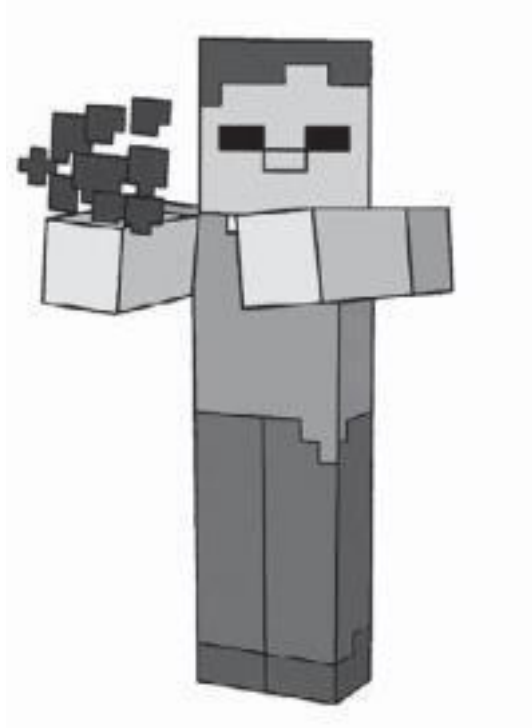
© Minecraft Family, 2014-2015
© Эксмо, 2014-2015

Содержание

| | |
|--|-----|
| Дневник Стива, застрявшего в Minecraft | 7 |
| Вторник | 7 |
| Ночь со вторника на среду | 14 |
| Среда | 15 |
| Четверг | 19 |
| Пятница | 23 |
| Суббота | 27 |
| Воскресенье | 31 |
| Понедельник | 34 |
| Вторник | 37 |
| Среда | 39 |
| Четверг | 42 |
| Суббота | 46 |
| Воскресенье | 54 |
| Понедельник | 59 |
| Вторник | 61 |
| Среда | 63 |
| Четверг | 65 |
| Пятница | 66 |
| Суббота | 68 |
| Дневник Стива. Конёк-квадратноног | 70 |
| Суббота | 70 |
| Воскресенье | 74 |
| Понедельник | 82 |
| Вторник | 86 |
| Среда | 89 |
| Четверг | 91 |
| Суббота | 93 |
| Понедельник | 96 |
| Вторник | 97 |
| Среда | 99 |
| Четверг | 102 |
| Пятница | 104 |
| Суббота | 111 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 113 |

Minecraft Family

Дневник Стива. Да начнутся приключения! Книги 1-5



В ЭТОМ СБОРНИКЕ:

Дневник Стива, застрявшего в Minecraft

Дневник Стива. Конек-квадратноног

Дневник Стива. Собачья жизнь

Дневник Стива. Оцелот на оцелоте

Дневник Стива. Ушастая угроза

Продолжение следует...



Minecrafty Family

Wimpy Steve Book 1: Trapped in Minecraft!

Wimpy Steve Book 2: Horsing Around!

Wimpy Steve Book 3: A Ruffff Adventure!

Wimpy Steve Book 4: Lots of Ocelots!

Wimpy Steve Book 5: A Bad Hare Day!

Copyright © 2014–2015 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

Дневник Стива, застрявшего в Minecraft Книга 1

Эта книга посвящается нашим российским читателям. Надеемся, читать ее вам будет так же весело, как нам было ее писать!



Вторник

А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Вот как я провел первые десять минут в этом новом мире. Да. Я бегал кругами, махал руками и кричал (возможно, как девчонка). Но разве меня можно в чем-то упрекнуть?

Меня засосал «Майнкрафт»! И не в том смысле, что я ЗАИГРАЛСЯ. А в том, что мое тело реально перенеслось В ИГРУ «Майнкрафт»!

Чтоб вы знали – во всем виноват задира Дирк!
Но лучше начать с самого начала...



Сегодня был первый день занятий. Точнее, мой первый день в средней школе. Все было хорошо, пока Дирк Мэлсид (он же задира Дирк) не поймал меня после уроков.

Давайте я вам расскажу про задиру Дирка. Он из тех парней, которые во всем любят соперничать. Я серьезно – ВО ВСЕМ. Вот несколько примеров из прошлого: первый сел на велосипед без страховочных колес; первый встал на скейтборд (не сломав руку); первый, у кого выросли волосы в подмышках. Нет, я не шучу! Кошмар, правда?

Кроме тяги к соперничеству Дирк еще и громкий, надоедливый и страшный хвастун. Да, он шесть долгих лет тыкал меня носом в каждое из своих дурацких достижений. Поэтому, встретив его сегодня в коридоре, я знал, что ничем хорошим это не закончится. И был прав на все сто.

У задиры Дирка была новая компьютерная игра под названием «Майнкрафт». Он хвастался, какой он в ней спец. Я толком не понимал, что он говорит, но было там что-то про:

- битвы с большими, черными Странными-С-Краю (серьезно?);
- победы над гадами в Нижнем мире;
- то, как он почти победил Дракона Рая (неужели дракон, живущий в раю, будет таким уж злобным?).

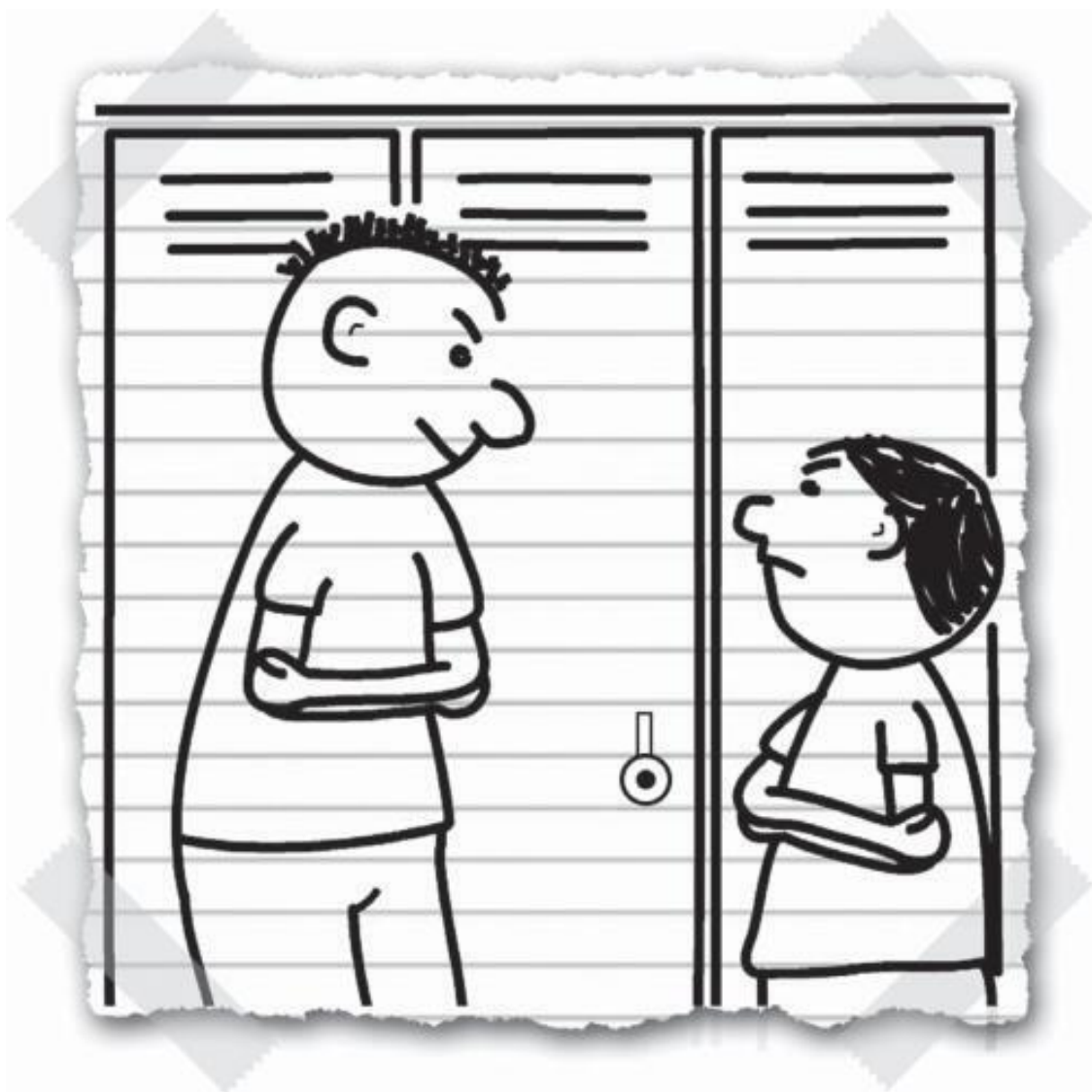


Мне уже хотелось, чтобы он наконец заткнулся, а он все говорил, говорил, говорил, и я сорвался.

– Да? Ну а я вот игру закончил еще в середине июля, НЕУДАЧНИК! – проорал я. Клянись, слово «НЕУДАЧНИК» эхом отдалось по всей школе.

Неудачник! Неудачник! Неудачник!

У окружающих пооткрывались рты, а глаза вылезли из орбит. Весь коридор замер в ожидании. Никто не смел так говорить с задирой Дирком. НИКТО.



К сожалению, он не заткнулся, а ухмыльнувшись, вызвал меня на поединок в «Майнкрафте» в режиме выживания на популярном сервере. Конечно, я сразу же согласился.

Но вот в чем проблема: возможно, я слегка преувеличил свои познания в «Майнкрафте». На самом деле, я не прошел игру летом. По правде, игры у меня и не было. Если уж совсем на чистоту, то я даже ни разу не играл в «Майнкрафт» у кого-нибудь из друзей.

В общем, я протиснулся мимо задиры Дирка и побежал в библиотеку. Мне необходимо было найти гайд по «Майнкрафту» с советами, секретами и кодами к игре. Мой план был прост. Я куплю игру, изучу книгу и начну играть. Наверняка ничего сложного в ней нет. Я собирался победить задиру Дирка в чем-то, даже если это меня убьет.

Я отправился в секцию библиотеки, где стояли книги по компьютерам, и начал искать руководства по играм. У них были книги по популярным играм, таким как Энгри Бёрдс, Миньон Марафон и Кэнди Краш. А где же «Майнкрафт»?

Наконец я увидел тоненькую книжку, которую кто-то запихнул в самый конец полки. Она была вся покрыта пылью и паутиной. (Фу! Ненавижу пауков!) Я ее вытащил: ««Майнкрафт». Как пережить первую ночь: взгляд изнутри».

Больше похоже на дневник, чем на путеводитель. Не совсем то, что я искал, но лучше, чем ничего. Я пригляделся к книге и заметил, что на ней не было штампа библиотеки. Подумав,

я пришел к выводу, что кто-то оставил тут свою книгу. Может, он ее прятал от мамы, которая не одобряла компьютерные игры (мне это знакомо не понаслышке).

К тому моменту я уже отчаялся. И решил просто взять книгу. Я был уверен, что хозяин ее не хватится, было видно, что ее вечность никто в руки не брал. Может, он о ней забыл. В любом случае я собирался ее вернуть, после того как разгромлю задиру Дирка в состязании на выживание.



Придумай обложку
для гайда по «Майнкрафту»!

Придя домой, я столкнулся с самой трудной частью моего плана – убедить маму купить мне «Майнкрафт». Она считает напрасной тратой времени все компьютерные игры, кроме обучающих (когда она росла, «Пакман» только появился).

Я знал, что мне нужны будут доводы, чтобы убедить маму. Поэтому я обратился к своему доброму другу «Гуглу» и обнаружил тонну информации о том, почему «Майнкрафт» можно считать обучающей игрой.

Когда я объяснил маме, что «Майнкрафт» учит всему: от ориентирования на местности до электросхем и сложных механизмов, – она согласилась и купила игру. Теперь, когда все сложности были позади, мне осталось только научиться играть.



Я отправился в свою комнату, сел перед компьютером и запустил игру. Открыл книгу по «Майнкрафту», и вдруг – яркая вспышка света!

Это последнее, что я помню.

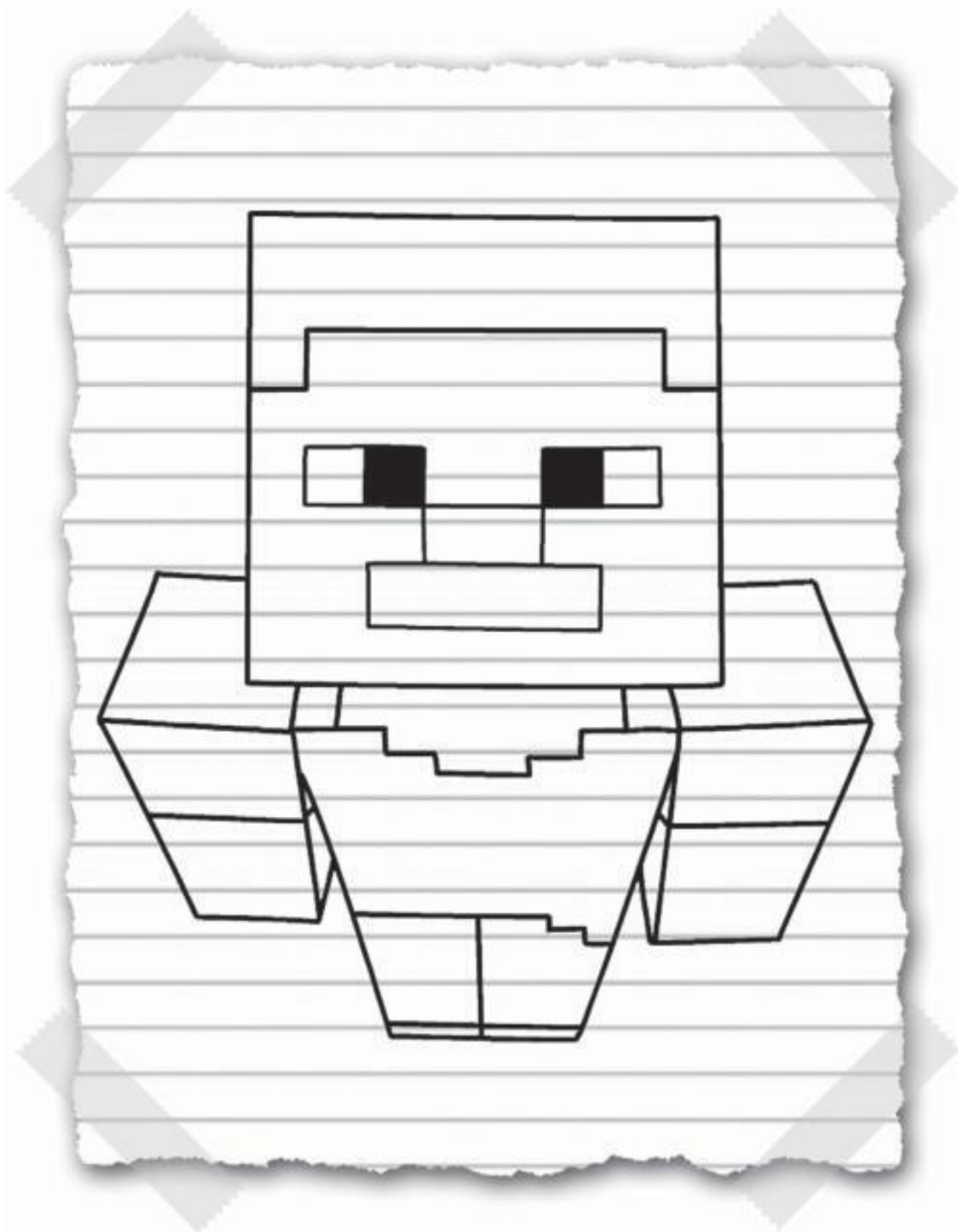
Очнулся я посреди какой-то библиотеки. У меня ушла минута, чтобы понять, что происходит. Осмотрелся – все вокруг было из блоков.

Я посмотрел на свои руки – прямоугольники. На свои ноги – прямоугольники! На свое тело – ПРЯМОУГОЛЬНИК!

И тут до меня дошло... я стал персонажем «Майнкрафта»!

Вот тогда я и запаниковал. Минут на десять. Может, я бы продолжал бегать кругами, кричать и махать руками, но это очень утомительно, когда у тебя маленькие прямоугольные ножки.

Когда я немного успокоился и отдышался, мне пришла в голову идея. Возможно, «Как пережить первую ночь: взгляд изнутри» – это был не просто путеводитель, раскрывающий секреты игры. Возможно, это был путеводитель, помогающий выжить, если ты в прямом смысле В ИГРЕ «Майнкрафт».



И тут меня озарило. Если эта книга была спрятана в библиотеке, значит, какой-то ребенок действительно попал в игру, **ВЫЖИЛ** и вернулся!

Это же **КРУТО**! Нет лучшего способа узнать все секреты «Майнкрафта», чем **ПЕРЕЖИТЬ** их! Я узнаю об игре больше, чем задира Дирк сможет узнать за всю жизнь.

Что ж, пожалуй, хватит прятаться и писать в этом дневнике. Мне надо исследовать этот новый мир. Я узнаю **ВСЕ** об этой игре. Я по-настоящему стану в ней **МАСТЕРОМ** и разнесу задиру Дирка в поединке. Уж тогда-то он заткнется.

(На заметку: надо не забыть найти дорогу домой.)

Ночь со вторника на среду

A-A-A-A-A-A-A-A-A!

Какой кошмар! Рычание! Стоны! Они повсюду!

Надеюсь, это просто плохой сон. Пожалуйста, пожалуйста, пусть это будет плохой сон!

Среда

Плохие новости: это не сон.

Еще плохие новости: тут есть МОНСТРЫ!

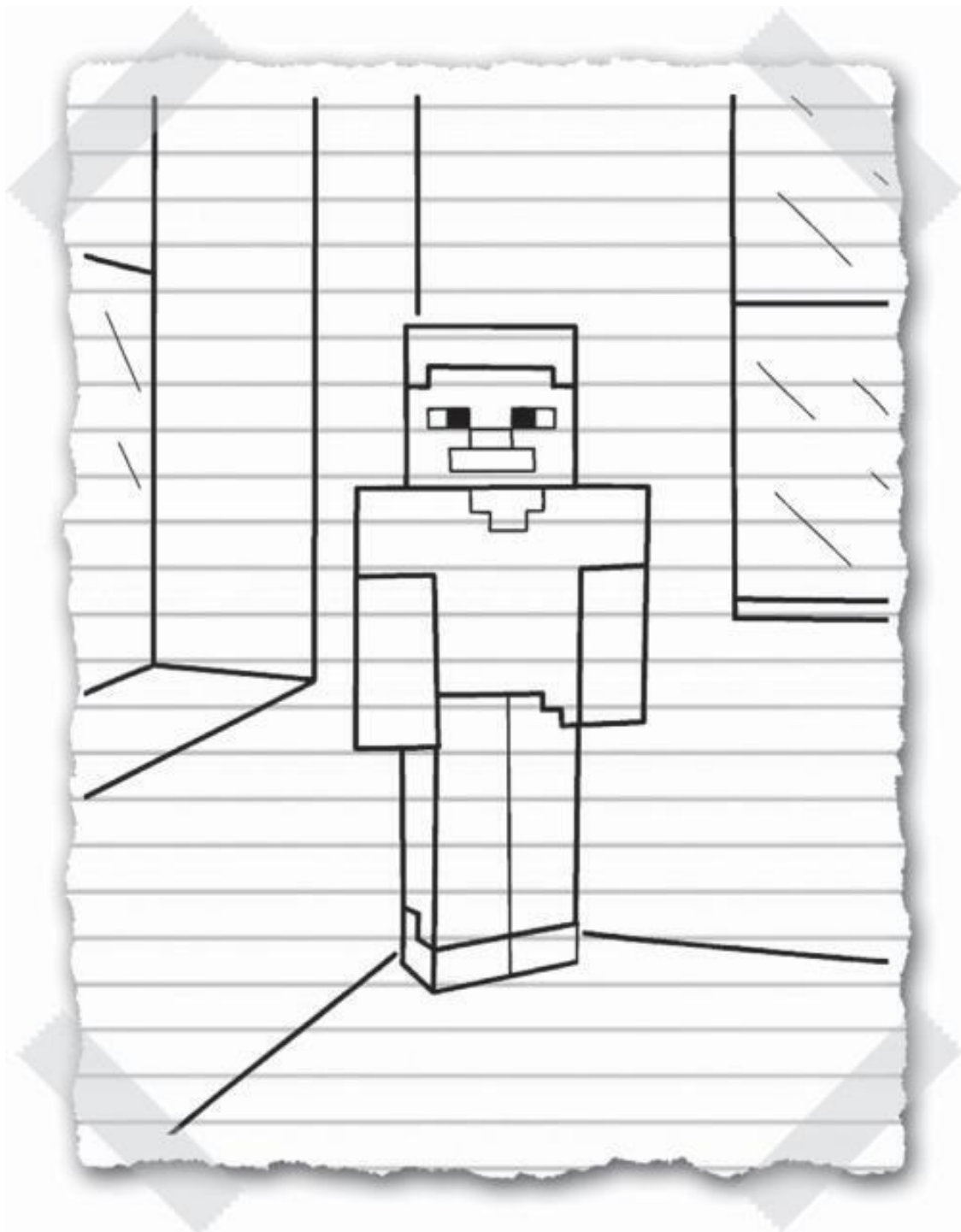
По-моему, прятаться и писать в этом дневнике – ОТЛИЧНАЯ идея. По-моему, это ГЕНИАЛЬНАЯ идея! Может, это и есть лучший способ выжить в этом мире. Ну и пускай задира Дирк потом надо мной издевается до конца школы. Пережить ЭТО будет куда легче, чем встречу с монстрами!



Прошлая ночь была БЕСКОНЕЧНОЙ! Сейчас я опишу, что произошло...

Я услышал громкий шум с улицы. Когда я открыл дверь, чтобы посмотреть, что происходит, я глазам своим не поверил. Люди разбегались и прятались по домам, потому что за ними гонялись МОНСТРЫ! Я лишь на секунду увидел зеленых монстров, колотивших в двери, и

светящиеся пурпурные глаза вдалеке и поскорее захлопнул дверь! Не знаю, чьи это были пурпурные глаза, но ничего хорошего от них я не ждал.



Я схватил первое, что попало под руки, – какой-то странный стол из блоков – и подпер им дверь. Остаток ночи я провел в самом далеком от двери углу. И, скажу я вам, веселого в этом было мало.

Я-то думал, что оказаться в одном классе с тупицами вроде Дирка – это плохо. Оказаться в «Майнкрафте» с монстрами – КУДА ХУЖЕ!

Вот ТЕПЕРЬ мне бы очень пригодился путеводитель «Как пережить первую ночь». Но я не могу его найти. Блин, наверняка он все еще лежит у меня в комнате. Ну что ж. Уверен, в местной библиотеке ПОЛНО книг про «Майнкрафт».

* * *

Вы что, издеваетесь? Полки, полные книг, и ни одного гида по выживанию! Чего тут только нет: от «Трех поросят и криперов» (кто бы это ни был) до «Инструкции по езде на лошади».



А как насчет гида по выживанию, чтобы можно было прожить достаточно ДОЛГО, чтобы сесть на лошадь?!

Тут я заметил еще одну книжку с интересным названием: «Как бить деревья: основы добычи материалов в “Майнкрафте”». Если верить книге, древесину здесь можно получать без помощи пилы или топора. Надо просто...

СТУКНУТЬ ДЕРЕВО?!

Да вы точно издеваетесь! Это что, местный Чак Норрис написал? Я сейчас точно что-то стукну, но это будет не дерево!

Ну всё. Надо выбираться из этой библиотеки и поговорить уже с людьми. Уверен, они мне помогут.

Четверг

Плохие новости: я уже влез в долги.

Еще плохие новости: я не говорю на местном языке.

Как выяснилось, помощи от людей не так много, как я рассчитывал. Дело в том, что существует одна небольшая коммуникационная проблема... они не говорят по-английски.



Вчера первым делом я пошел в церковь на другой стороне улицы. Я был рад увидеть внутри Священника. Он ходил вперед-назад (видимо, тоже волнуясь из-за ситуации с монстрами).

Я вежливо представился, а потом выпалил все, что со мной произошло, в одном длинном, гигантском, бесконечном предложении. Уверен, что я даже не прерывался, чтобы вздохнуть. Понимаю, информации было слишком много, чтобы ее переварить за один раз. Но поймите,

он был первым человеком, которого я встретил с тех пор, как меня засосало в этот мир. К тому же ему не впервой слышать, как люди изливают душу, так ведь?

Наконец договорив и отдышавшись, я спросил:

– Вы знаете, как мне выбраться из «Майнкрафта»?

– Харрр, – сказал он.

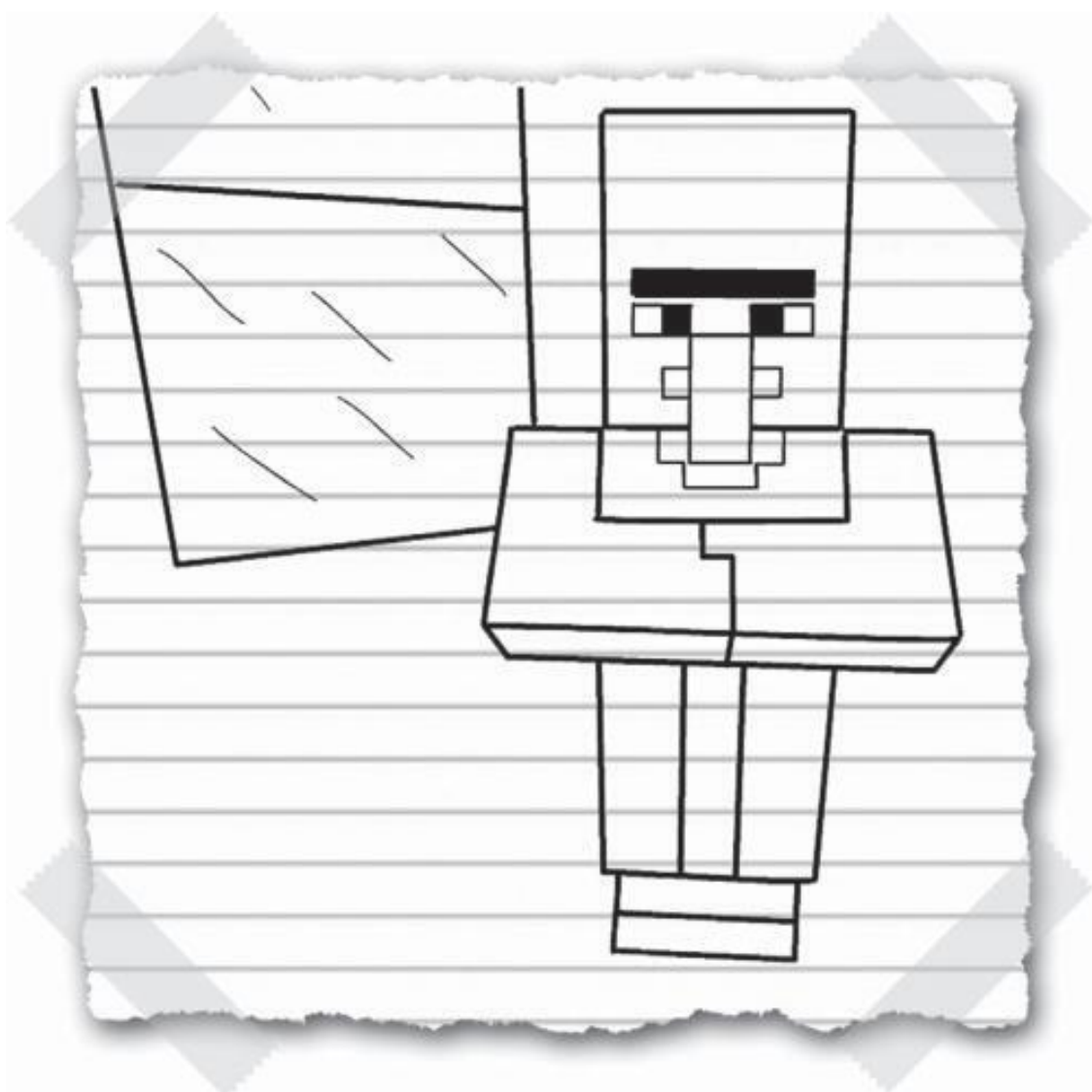
Знаете, как люди иногда говорят «Э-э-э» или «Хм-м-м» в начале предложения, когда они еще думают, что сказать? Я решил, что и тут тот же случай. Поэтому я стал ждать, что он скажет дальше. Я ждал. И ждал. Мы стояли, уставившись друг на друга. Как вы понимаете, чувствовал я себя довольно неловко.

Наконец я прервал эту безмолвную игру в гляделки, спросив:

– Вы можете мне помочь?

– Харрр, – сказал он и снова стал ходить вперед-назад.

Я подумал, что это весьма грубо. Но, с другой стороны, я его сильно загрузил для одного раза. Поэтому я решил дать ему время подумать и вернуться позже. Может, к тому моменту у него будут ответы на мои вопросы.



Затем я увидел библиотекаршу. Я подошел к ней и похлопал по плечу. Случилась очень странная штука. В воздухе над ней появился квадрат – словно в комиксе. Я догадался, что

она библиотекарь, потому что в квадрате были изображены три книги и стрелка, указывающая на овальный предмет зеленого цвета. Что это было? Авокадо? Яблоко? Потом я решил, что раз игра называется «Майнкрафт»¹, то, наверное, она про шахтеров, значит, это, вероятно, драгоценный камень. Может, изумруд?

И тут до меня дошло. Она что, говорила, что я ей должен был изумруд за то, что вчера полистал три книжки? Seriously? Целый изумруд за трех поросят, книжку про лошадей и про то, как бить деревья? Вы шутите? Где мне взять изумруд?

Я решил как-то договориться с ней, чтобы не платить, и улыбнулся своей лучшей улыбкой. Но, прежде чем я смог открыть рот, она повернулась и ушла. Вот тогда я и услышал стоны вдалеке.



Я вбежал в библиотеку, захлопнул дверь и приставил к ней тот странный столик. Потом я пережил ночь лучшим известным мне способом – стоя в углу.

¹ Minecraft – название игры происходит от английских слов «mine» – шахта и «craft» – ремесло. – *Прим. пер.*

(На заметку: должен библиотекарь изумруд. Возможно, этот библиотечный долг я так никогда и не оплачу.)

Пятница

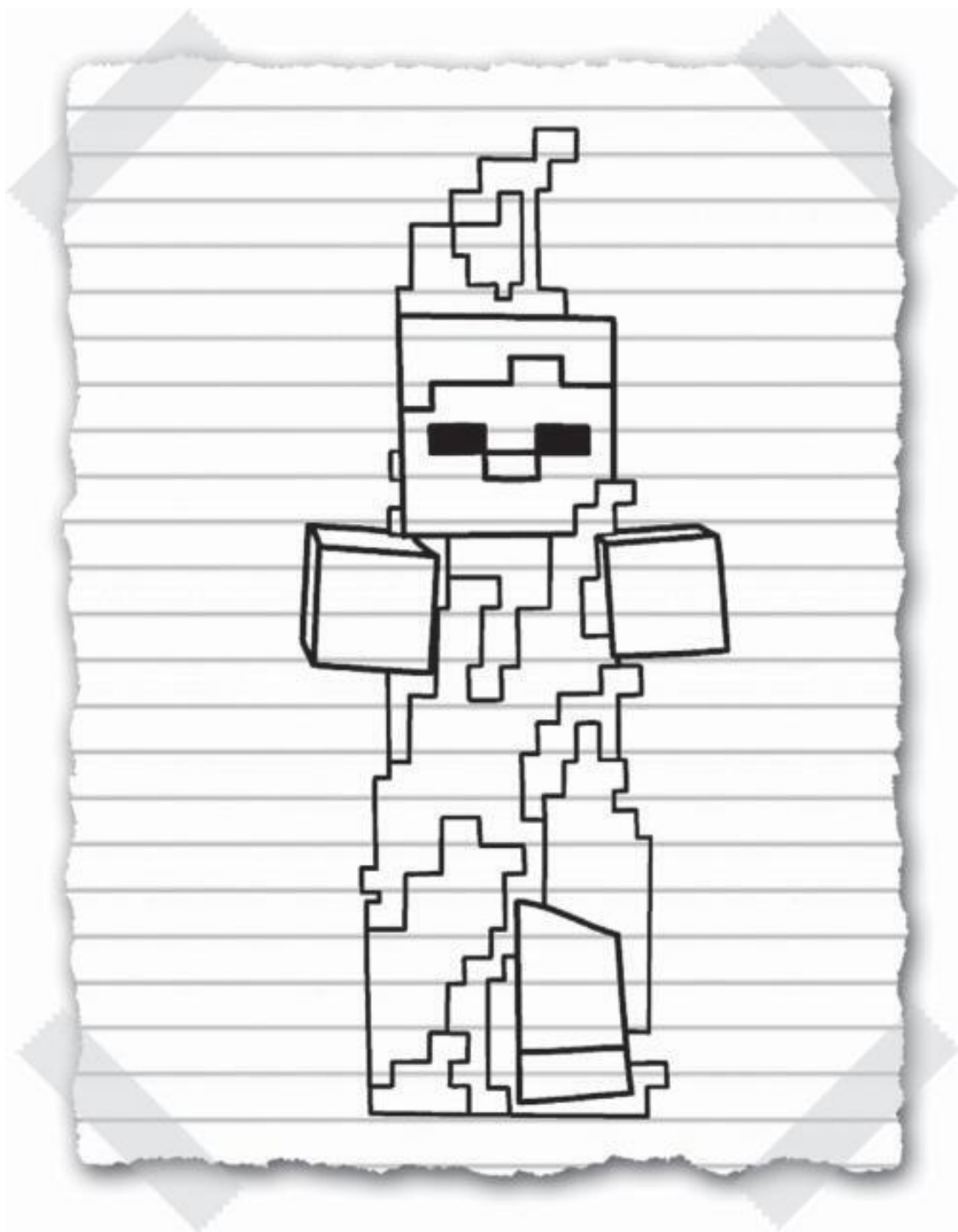
Хорошие новости: у меня ЛАЗЕРНОЕ ЗРЕНИЕ!

Плохие новости: я все еще голоден.

Когда рассвело, монстров не было ни видно, ни слышно, так что я решил, что горизонт чист. Тут я понял, что не ел уже несколько дней. Что странно. Если верить маме, то дома я ем, как конь.



Я решил чем-нибудь закусить на завтрак. Конечно, я хотел настоящей еды, например большую тарелку моих любимых шоколадных хлопьев, но все, что я здесь до сих пор видел, это огород. И я решил, что это лучше, чем голодная смерть.



Но стоило мне сделать несколько шагов в сторону огорода, как я услышал низкое угрожающее «Уууух!». Я обернулся и с первого взгляда понял, ЧТО передо мной. Зомби!

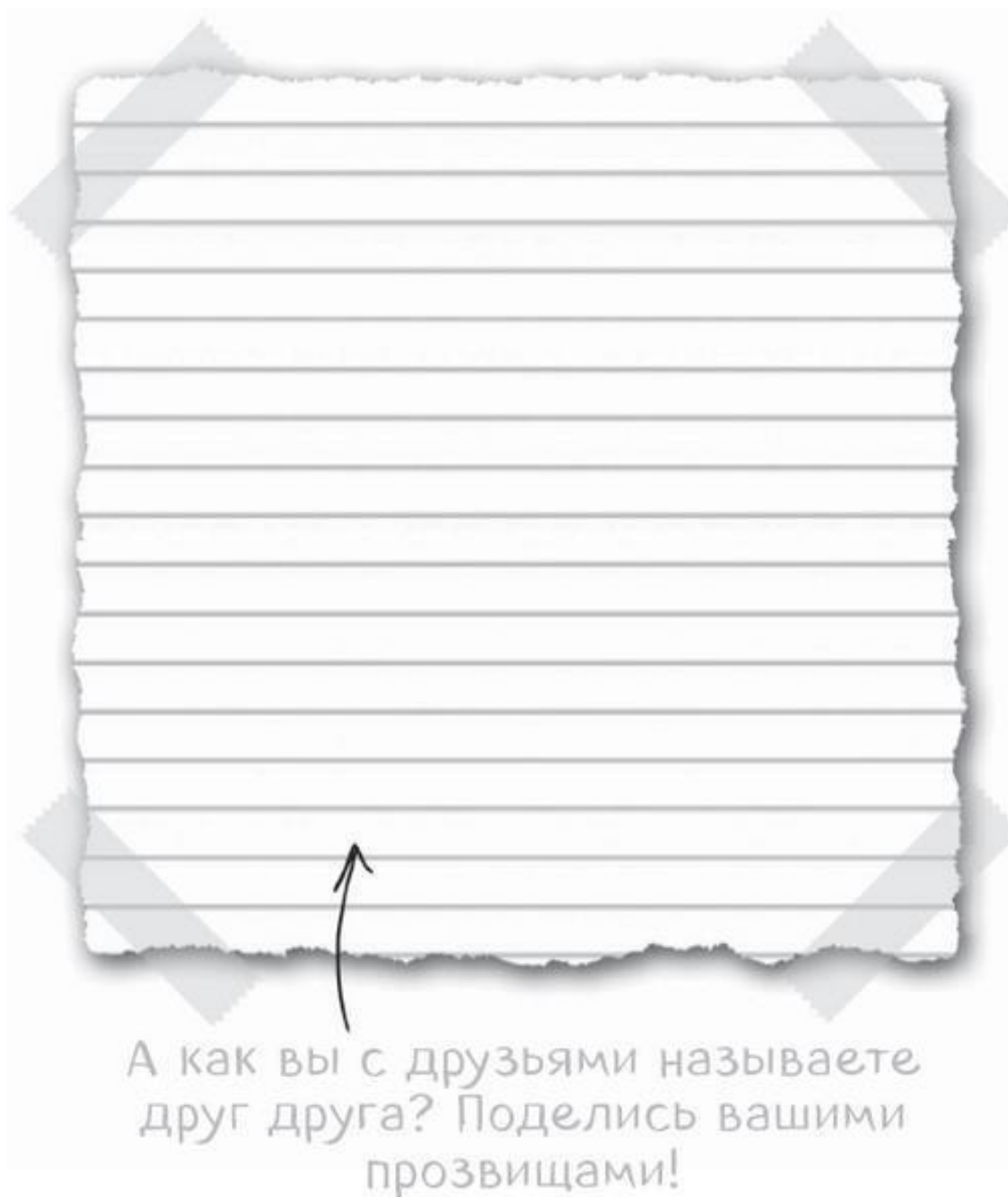
Мои неловкие прямоугольные ноги словно вросли в грядку. Я не мог пошевелиться. Я не мог дышать. Зомби шел навстречу, его большие зеленые руки тянулись ко мне. А я мог только смотреть.

Внезапно он загорелся!

Сделав еще несколько шагов, он упал и исчез в облаке дыма. Этому могло быть только одно объяснение...

У меня ЛАЗЕРНОЕ ЗРЕНИЕ!

Наверняка это благодаря моему большому опыту игры в гляделки. Не то, чтобы я хвастаюсь, но я был чемпионом по игре в гляделки среди всех четвероклассников. Конечно, в финале я сошелся с задирой Дирком. И победил его в честном бою! (Не моя вина, что он чихнул. Он сам простудился.)



Правда, после этого другие ребята прозвали меня «Пучеглазиком». Я рад, что это прозвище осталось в начальной школе. Теперь, когда я вырос, это было бы не круто. К сожалению, чтобы прозвище вновь не всплыло, я не могу напоминать задире Дирку, что я его в чем-то одолел.

Ладно, проехали.



Круто же, что у меня теперь есть суперспособность? Самому с трудом верится. Может, у меня и другие суперспособности есть! Может, я могу летать? Или становиться невидимым? Или проходить сквозь стены?

(Ой, нет. Я проверил. Сквозь стены я проходить не могу).

Постойте. А может, я суперсильный! Уверен, что могу ударить дерево и сломать только его, а не руку. Поскорей бы наступило завтра, чтобы проверить это!

Суббота

Хорошие новости: Я ДЕЙСТВИТЕЛЬНО суперсильный!

Плохие новости: но не супербыстрый.

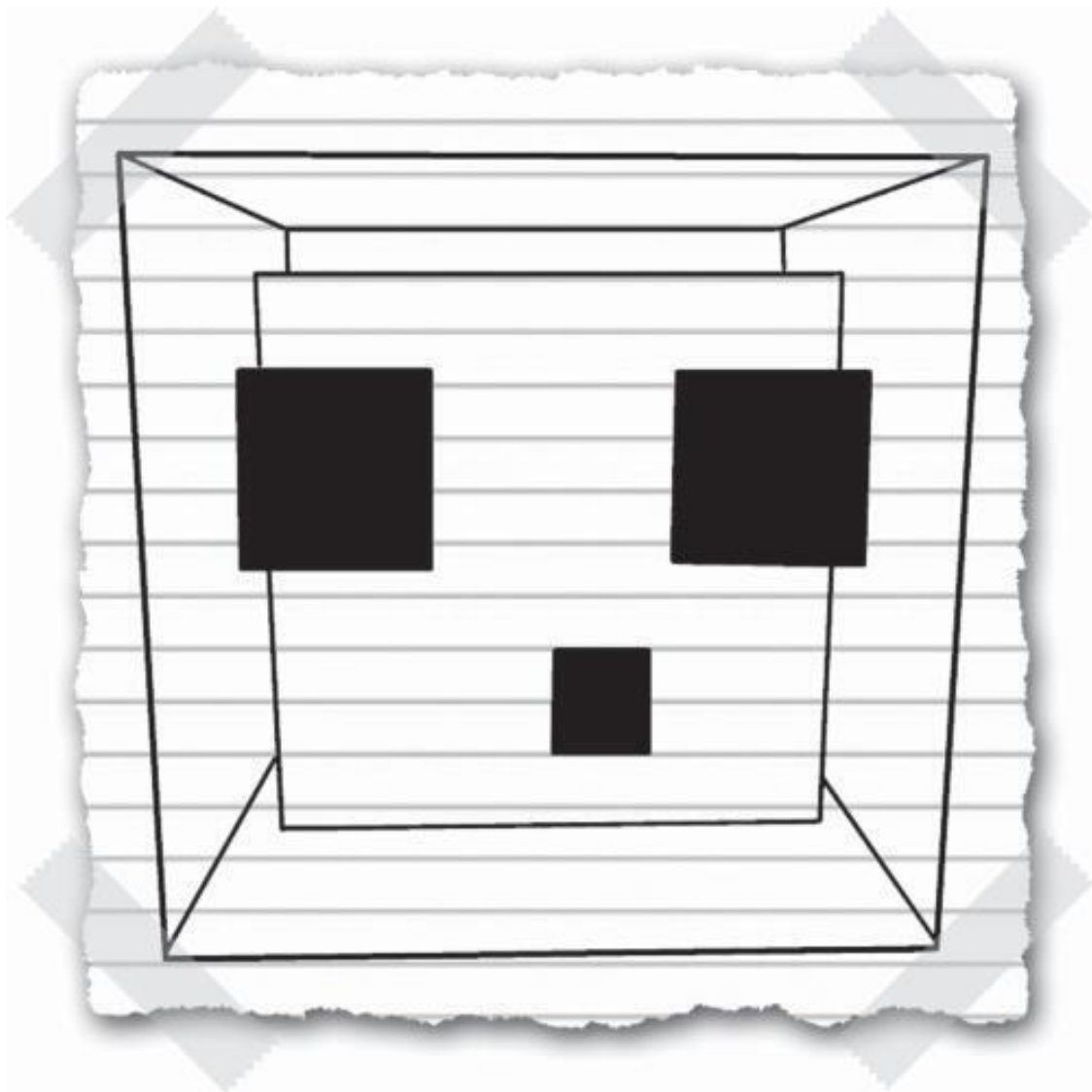
Как только взошло солнце, я отправился в лес, чтобы стукнуть пару деревьев. Конечно, я не стал ВХОДИТЬ в лес, а остановился на опушке. Мне совсем не хотелось потеряться в страшном темном лесу.



Я нашел небольшое дерево, чтобы проверить свою теорию. Ствол у него был прямоугольным, а листья выглядели как сцепленные вместе детали от лего.

Я глубоко вздохнул. Зажмурился. Замахнулся своим квадратным кулаком... и стукнул дерево! Было совсем не больно! Я разошелся. И после где-то двадцати ударов выбил деревянный блок.

Но потом я заметил нечто очень странное. Остальная часть дерева не упала, а продолжила висеть в воздухе!



(На заметку: сила притяжения тут работает как-то неправильно.)

Я взял свой деревянный блок и отправился обратно в деревню. Я как раз проходил мимо деревьев со свисающими лианами, как услышал странный хлопающий звук позади. Хлюп-плюп. Хлюп-плюп. Я обернулся и увидел Огромный Зеленый Куб Слизи, скачущий в мою сторону!

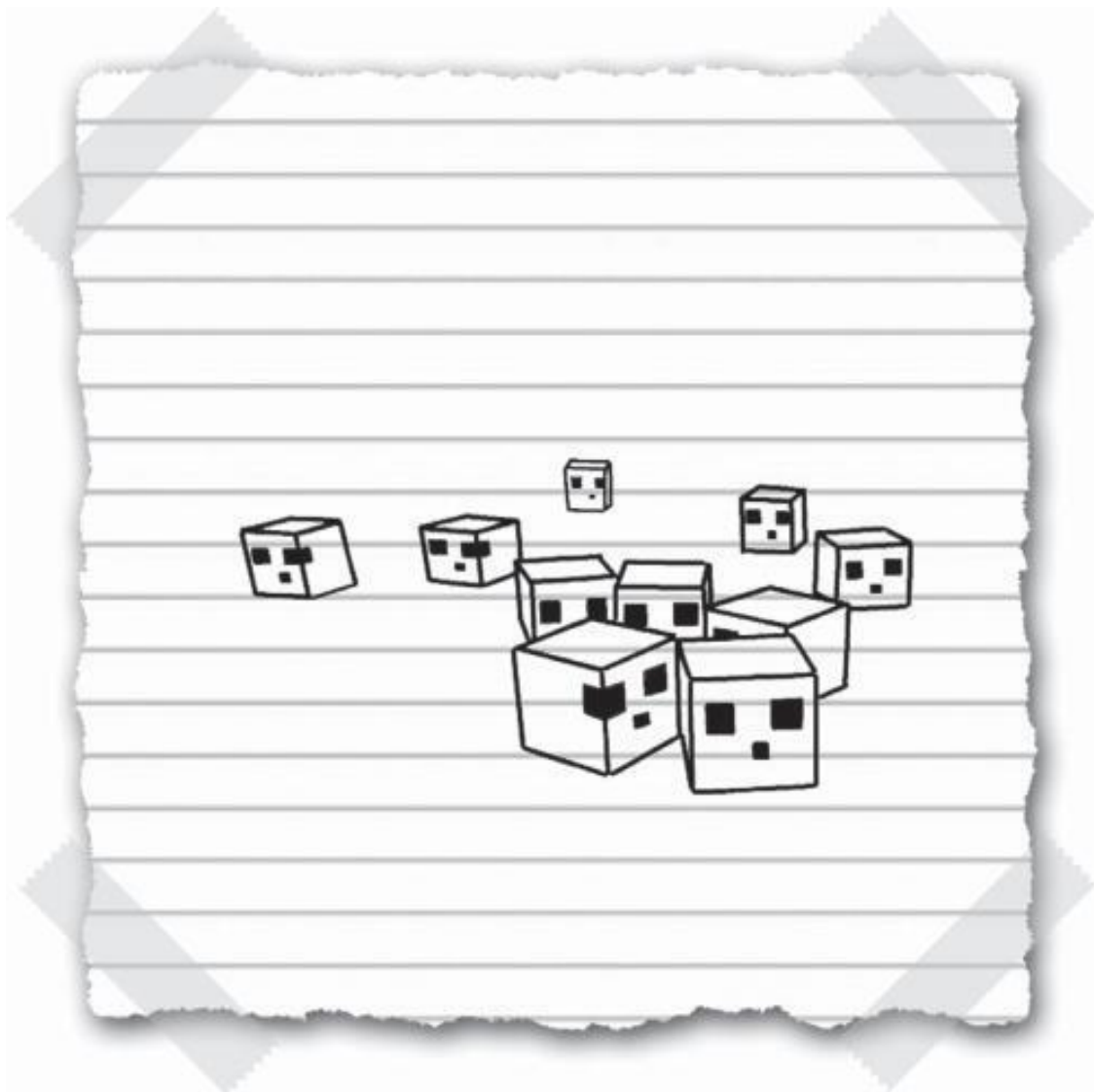
Прежде чем я успел что-нибудь сделать, он на меня прыгнул! Я был весь в слизи! От нее жгло глаза! А что еще хуже – на вкус она была как мамин «Сюрприз из шпината». (Я его так называю, потому что для меня всегда сюрприз, что меня не выворачивает, когда я его ем. Гадость!)

Но вернемся к Кубу Слизи.

Я его стукнул! **БАМ! БАМ! БАМ!** Похоже, это сработало. Он перестал ко мне лезть. Но вдруг появился клуб дыма и случилась абсолютно безумная штука, – он распался на три Куба

Слизи поменьше. Я их тоже стукнул. *БАМ! БАМ! БАМ!* И *Пуфф!* Каждый из них распался на еще более маленькие кубики.

Минута, и я был окружен прыгающими Малышами из Слизи.



К счастью, я обнаружил дыру в рядах окружавших меня Кубов и решил спастись бегством. Тогда-то я и понял, что суперскорости у меня нет. Но хоть я и не могу быстро бегать, я хотя бы быстрее Малышей из Слизи.



Я со всех ног побежал к библиотеке. Оказавшись внутри, я подпер дверь все тем же большим черным столом и выглянул в окно посмотреть – погнались ли за мной Малыши из Слизи. Конечно же, погнались. Они прыгали перед дверью, выжидая шанс, чтобы пролезть внутрь.

Я поставил добытый мной деревянный блок на стол для большей надежности. Оказывалось, черный стол был не просто черный стол, а ВОЛШЕБНЫЙ черный стол!

Я не мог поверить своим глазам. Деревянный блок на моих глазах превратился в четыре доски. После этого – из любопытства – я бросил пару досок на стол. Они превратились в четыре палки.

Теперь у меня целых два оружия. Лазерное зрение и палки!

Завтра я займусь исследованием окрестностей!

Воскресенье

Хорошие новости: я пережил еще одну ночь.

Плохие новости: ОНИ знают, что я здесь. Эх!

У меня проблемы. Я попался на глаза монстрам. И они знают, где я прячусь!



Прошлой ночью, впервые с моего появления в игре, мне хватило храбрости выглянуть в окно. Возможно, причиной моей самоуверенности была моя суперсила, лазерное зрение и палки. (Вот я дурак!)

Я смотрел на хаос, творящийся за окном. И когда я говорю «хаос», я не преувеличиваю. Повсюду бегали селяне, пытаясь скрыться от опасности. Они разбегались во всех направле-

ниях, спасаясь в домах, и захлопывая за собой двери. И я видел – почему. Зомби были повсюду! Они преследовали людей до порога, а потом пытались сломать двери.

И вдруг я понял, что толпа зомби собралась у МОЕЙ двери! И скажу я вам, не для того, чтобы потусить. Они стонали и дубасили по двери, стремясь сломать ее. Настроены они были серьезно. К счастью, дверь выдержала, несмотря на силу их ударов. Думаю, меня уберег волшебный стол.

Но это еще не все. Вдали, на краю деревни, я увидел красные горящие глаза. Не знаю, какое существо смотрело этими глазами, и знать не хочу, уж поверьте!

Как обычно, я побежал в угол и спрятался. Видимо, зомби поняли, что им меня не достать, потому что вскоре они стали ломиться уже в дверь церкви. Уверен, священник МНОГО ходил туда-сюда этой ночью.



(Хм-м-м. Интересно, подумал ли он над моими вопросами?)

Кстати, вот пара хороших советов:

- 1) прятаться – это хорошо;
- 2) искать монстров – это плохо (больше я этой ошибки не повторяю).

Понедельник

Хорошие новости: ни одной.

Плохие новости: у меня нет лазерного зрения. Эх.

Этим утром я хотел сделать что-нибудь обычное, например позавтракать. Пару дней назад моя операция по добыче еды провалилась, к тому же у меня была «гонка со смертью», когда я убежал от Малышей из Слизи, так что есть мне хотелось сильно.

Едва забрезжил рассвет, как я тихонько вышел на улицу. На всякий случай я взял с собой палку. Я остановился и прислушался. Никаких стонов. Всё чисто (как я думал).



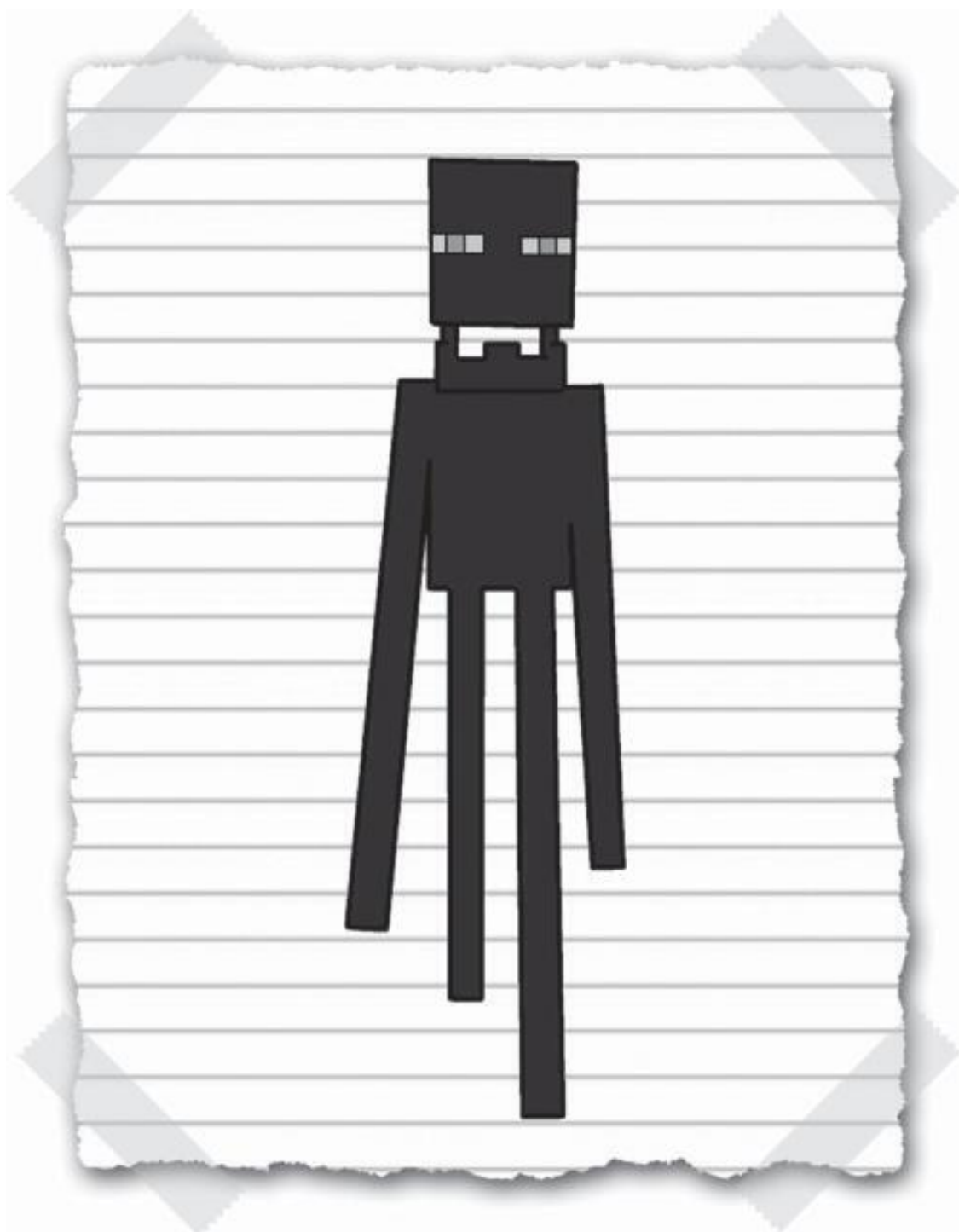
Я повернул за угол, и из тени под самой крышей на меня уставились светящиеся фиолетовые глаза! Пришло время воспользоваться моим лазерным зрением! Я изо всей силы уста-

вился на большое черное создание. (Может, это Странный-С-Краю, как называл его задира Дирк? Может, я его не так понял?)

В общем, я сделал свирепое лицо и уставился на него тяжелым взглядом. Я смотрел прямо в его пурпурные щели с таким напором, что у меня глаза заслезились. О да! Старина Стив-Пучеглазик вернулся! У Странного-С-Краю не было ни единого шанса! Он сейчас превратится в пылающую кучку пепла!

К моему сожалению, огонь не появился. Даже дым не пошел. Он смотрел в ответ прямо на меня, и, если бы взглядом можно было убить, я был бы мертв.

Поэтому я воспользовался планом «Б». Я врезал ему палкой! Но от этого стало только хуже. НАМНОГО хуже!



Его челюсть упала, словно отделившись от лица. И я услышал неописуемо ужасный вой.



На секунду он исчез, а потом появился позади. Затем УДАРИЛ меня! Больно! Даже в глазах покраснело.

К счастью, включился мой инстинкт самосохранения.

Шаг 1: бегу как можно быстрее (на выбор: молча или крича, как девчонка).

Шаг 2: закрываюсь в библиотеке и подпираю дверь столом.

Шаг 3: вжимаюсь в угол как можно плотнее.

Шаг 4: не забываю дышать.

Но нельзя сказать, что день прошел зря. Я выучил очень ценный урок: не бей Странного-С-Краю палкой (да и других сердитых монстров не стоит бить, если на то пошло).

Вторник

Хорошие новости: успешно добыл еду.

Плохие новости: это морковка.

Сегодня я был еще на нервах после вчерашней встречи со Странным-С-Краю. Но живот требовал еды, так что было понятно, что надо идти на охоту в огород. На самом-то деле я хотел мамины макароны с сыром, или двойной чизбургер, или мой любимый шоколадный торт. Но пришлось довольствоваться овощами.



Я рад сообщить, что экспедиция за едой прошла успешно. Удивительно, но мой план сработал без сучка и задоринки. Я прокрался в огород, схватил охапку моркови и бегом вернулся в библиотеку, не встретив ни одного монстра. (Как я и говорил, я все еще был на нервах.)

Должен сказать, эти селяне какие-то странные. Фермер смотрел прямо на меня, когда я брал морковь. Можно сказать, за руку меня поймал на этом. Но он не кричал, не гнался за мной или что-нибудь вроде этого. Если бы это был мистер Римолди из магазина рядом с моим домом, он бы меня догнал, схватил, обругал по-итальянски и вызвал полицию. Или еще хуже – маму!

В общем, вот так я впервые поел в «Майнкрафте». Ничего особенного, но мама была бы довольна, что я ем овощи. Кстати, теперь я чувствую себя немного сильнее.

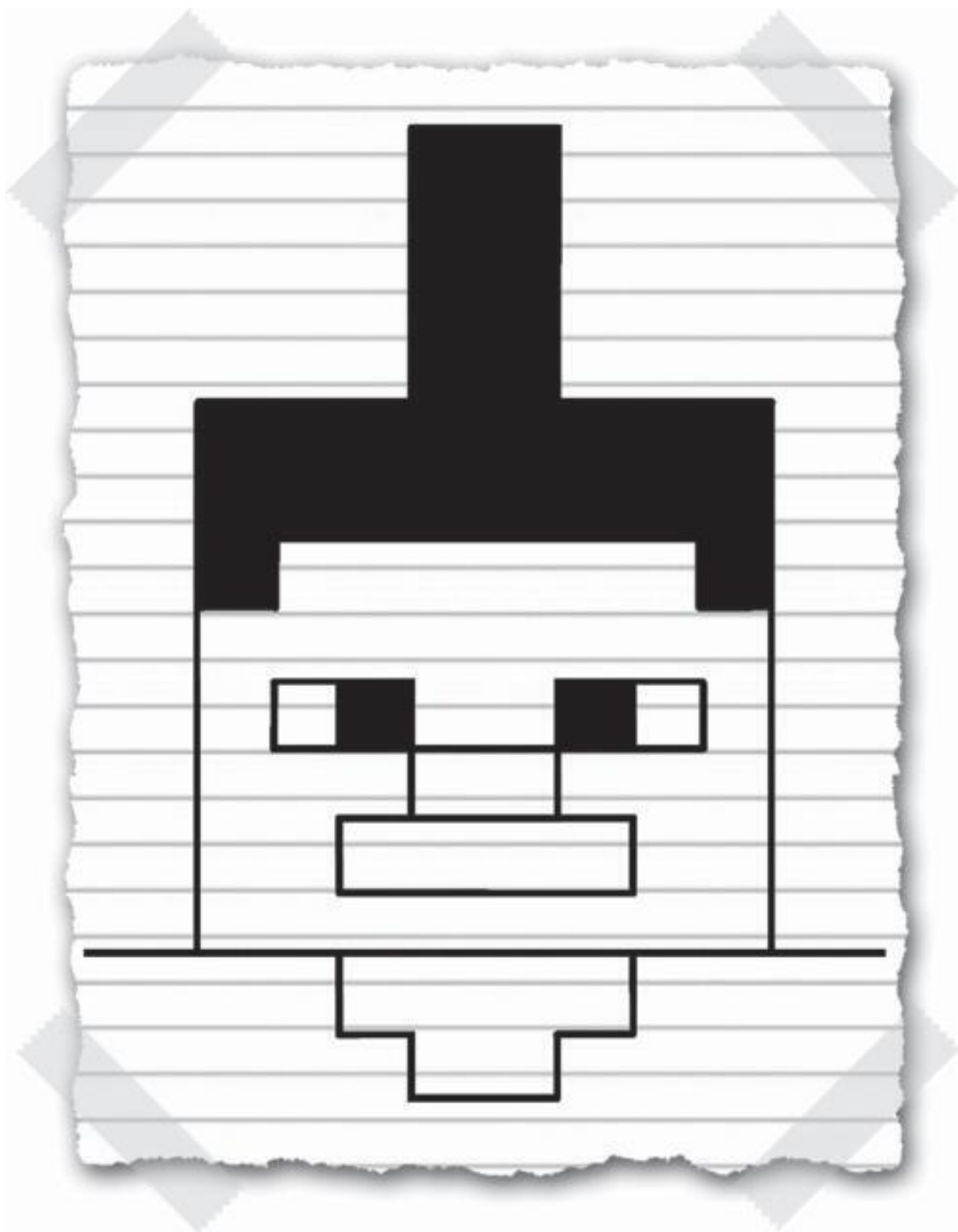
Вот еще один ценный урок: встречи с монстрами и побеги от них приводят к голоду и усталости. (А может, это недостаток еды и сна в течение нескольких дней? Хм-м-м... пища для размышлений.)

Среда

Хорошие новости: я сыт!

Плохие новости: у меня ливши!

Поверить не могу! Пережить начальную школу, ни разу – НИ РАЗУ – не подхватив вшей, и подхватить их ТЕПЕРЬ? Вот блин! Мало того, похоже, у меня какая-то суперлипкая разновидность из «Майнкрафта». Я их называю ливши (липкие + вши = ливши). Наверняка они у меня появились после встречи с Огромным Зеленым Кубом Слизи. Я даже и не знал, что ливши существуют!



Уже три дня прошло с моей встречи с Кубом, а голова все еще покрыта слизью. Ужасно! Я-то думал, что она со временем от меня отстанет. Но, как всегда, был неправ.

Может, эту слизь в «Майнкрафте» используют как гель для волос. К сожалению, здесь нельзя придать форму волосам, а то я сделал бы себе что-нибудь крутое типа ирокеза или рогов. Казалось бы – чего тут сложного?

Ладно. Проехали.

Но моя голова все еще в слизи! Хорошо, что никто не может сфотографировать меня в таком виде. Задира Дирк большие деньги отдал бы за подобный снимок, а потом разместил бы его во ВСЕХ соцсетях (унижение от этого было бы куда сильнее, чем от прозвища Пучеглазик).

Наверняка он даже выложил бы фото на забытых всеми сайтах вроде «В Одноклассниках», чтобы ВСЕ это видели!



Короче, эта слизь меня достала! Я ее пытался стереть, но безуспешно. Завтра пойду прыгну в озеро (в прямом смысле слова).

Интересно, мое прямоугольное тело всплывет или утонет?

Четверг

Хорошие новости: я нашел пещеру.

Плохие новости: я нашел пещеру.

Сегодня мне пришлось отложить купание, потому что я нашел огромную систему пещер. Ну, «нашел» не совсем верное слово. Если честно, то я туда провалился. Иду себе в сторону озера, и вдруг – БАЦ! – и я уже внизу в пещере, которую даже не видел.



Сначала это было реально круто. Я обследовал тоннели, полные всяческих крутых сверкающих камней: красных, голубых, черных. Если это те драгоценные камни, про которые бухтел задира Дирк, то я его, считайте, уже победил.

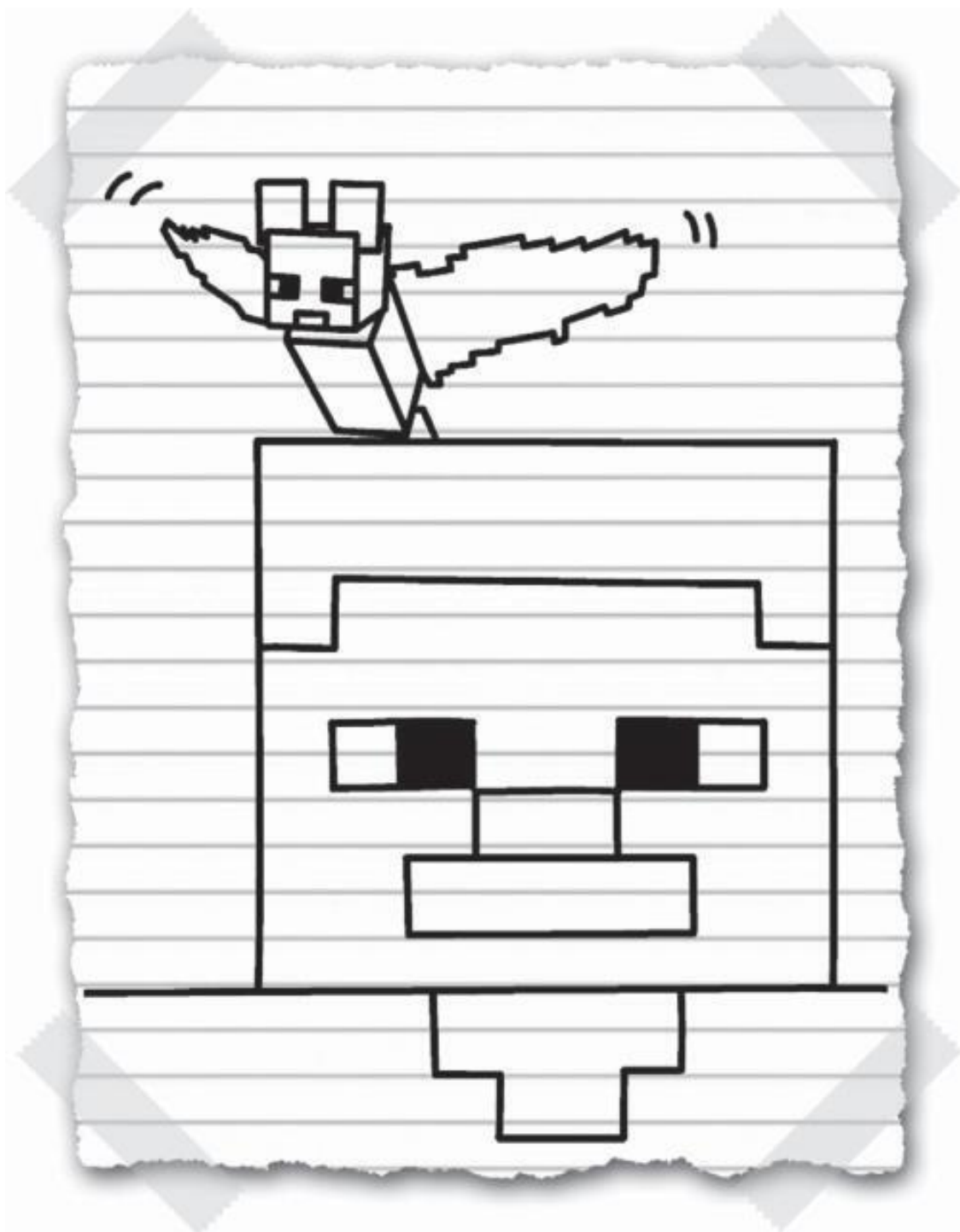
Я побежал по лабиринту тоннелей, чтобы узнать, что еще там есть интересного. А потом я услышал нечто, заставившее меня остановиться как вкопанного. Странные клацающие звуки

раздавались из-за стен. А потом я услышал уже знакомые стоны зомби и решил, что надо отсюда выбраться и поскорее!

Я пытался вспомнить, какой тоннель куда ведет, когда я услышал писк. Летучие мыши! Я поднял голову, и целая туча летучих мышей на меня налетела. Дальше – хуже. Одна мышь приземлилась мне прямо на голову. Помните слизь? Теперь я ее называю Суперслизь, потому что она, оказывается, как Суперклей.

Да-да, летучая мышь приклеилась к моей голове! И она **ОЧЕНЬ** разозлилась!

Сначала зомби, потом таинственные звуки, а вдобавок еще и чокнутая мышь, застрявшая у меня в волосах! Я хотел выбраться из этой пещеры. И поскорее!



Я побежал по тоннелям, пытаюсь найти дыру, через которую сюда попал. У меня на это ушла целая вечность из-за постоянного визга и колотящих меня крыльев (летучая мышь тоже с ума сходила).



Конечно, дыра была слишком высоко. Я не мог до нее допрыгнуть. Веревки или лестницы у меня не было. Я понимал, что надо было что-то быстро придумать. Я решил, что прокопаю себе путь наружу. И это действительно сработало. Пришлось МНОГО бить по стенам, но я смог соорудить лестницу, по которой выбрался наверх.

То ли от бешеного битья крыльями, то ли от моих ударов, то ли от разлетавшейся во все стороны грязи, но летучая мышь как-то освободилась. Думаю, она теперь будет держаться от людей подальше. А я хочу держаться подальше от пещер. Совершенно не хочется знать, ЧТО издавало эти клацающие звуки!

Моя единственная цель на завтра – это помыться, даже если меня это убьет (а с моим везением вполне возможно, что так и будет).

Ха, столько лет мама ЗАСТАВЛЯЛА меня идти мыться, а теперь, когда я этого сам хочу, – не получается. Наверное, это то, что родители называют «иронией».

Суббота

Хорошие новости: я избавился от лившей.

Плохие новости: ночь под открытым небом – это ужасно.

А теперь новая серия безумного реалити-шоу под названием «Выживет ли Стив?».

Когда я вчера вышел из библиотеки, моей единственной целью было помыться. Вроде простая задача, да? Ох, как же я ошибался! Мыться в «Майнкрафте» куда сложнее, чем я мог себе представить.

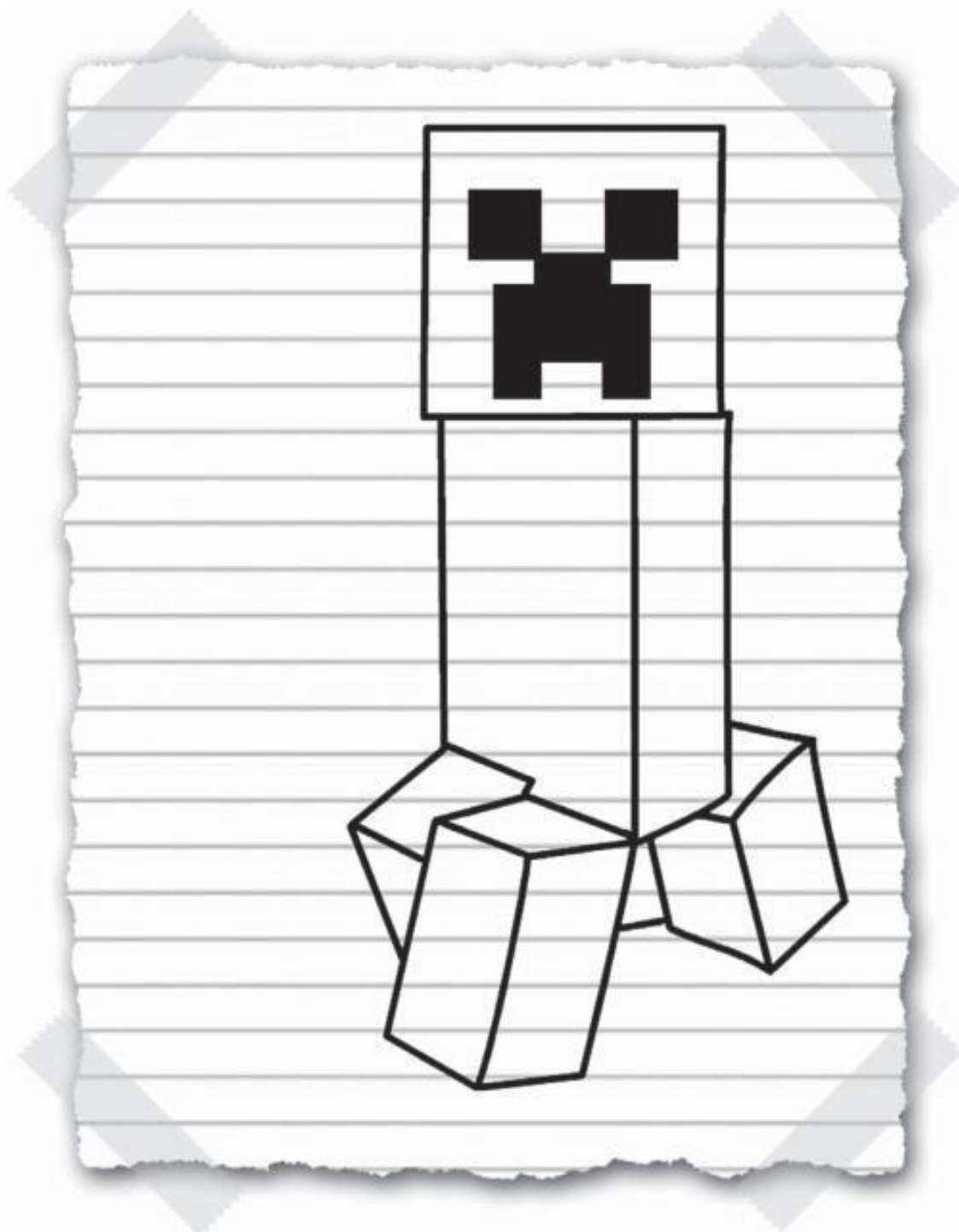


Я решил, что хочу уединиться, и вышел из деревни. Проходя по болоту, я увидел небольшую деревянную хижину посреди озера. Первой моей мыслью было: «Клево! Надо подплыть и все разведать». К счастью, тут включился мой «здоровый смысл» и дал отпор моему «глупому

смыслу». Приглядевшись, я понял, что от воды к дому не было лестницы. Я бы просто застрял посреди озера. Думаю, оно и к лучшему. С моей-то удачей там наверняка жила злая ведьма!

Я заметил потрясающий водопад на холме рядом с хижинкой. Самый быстрый способ попасть к водопаду – переплыть озеро. Вода казалась неглубокой, так что я осторожно вошел в озеро. Теперь пришло время выяснить – поплыву я или утону, как кирпич. Результат? Я не Майкл Фелпс, но да, я МОГУ плавать в «Майнкрафте». Наконец-то удача повернулась ко мне лицом!

Подплывая к водопаду, я заметил нечто странное. Вода в нем текла ВВЕРХ. Он был словно какой-то водяной эскалатор. Я заплыл на него и прокатился до вершины холма. Это было обалденно!



К сожалению, на другой стороне холма не было водного эскалатора вниз. Пришлось пешком идти мимо деревьев с лианами (сначала проверив – не прячутся ли под ними Кубы Слизи) и спускаться с холма самому.

Я искал дорогу обратно в деревню, когда увидел странную бегущую ко мне зеленую штуку, похожую на кактус. Я понятия не имел, что это, но выражение ее морды подсказывало, что я не хочу ждать, пока она подбежит ближе!

Я прыгнул в ближайший водопад, думая, что он меня поднимет обратно на безопасный холм. Но, конечно же, гравитация уже работала в обычном направлении. Вода лишь лилась на меня и на гонящийся за мной Страшный Кактус!

Я прыгнул в озеро и погреб что есть силы. Кактус плыл за мной, не отставая.

Потом случилось нечто совсем странное. Страшный Кактус зашипел и завибрировал. Он стал раздуваться и... БАБАХ!

Взрывом меня выкинуло из воды. Я поднялся и побежал через болото так быстро, как только позволяли мои ноги-пеньки. Я огибал деревья и уклонялся от лиан. Я бежал и бежал, но деревни все не было видно. Наверное, взрывом меня развернуло, потому что это было НЕ ТО болото! Я ПОТЕРЯЛСЯ!



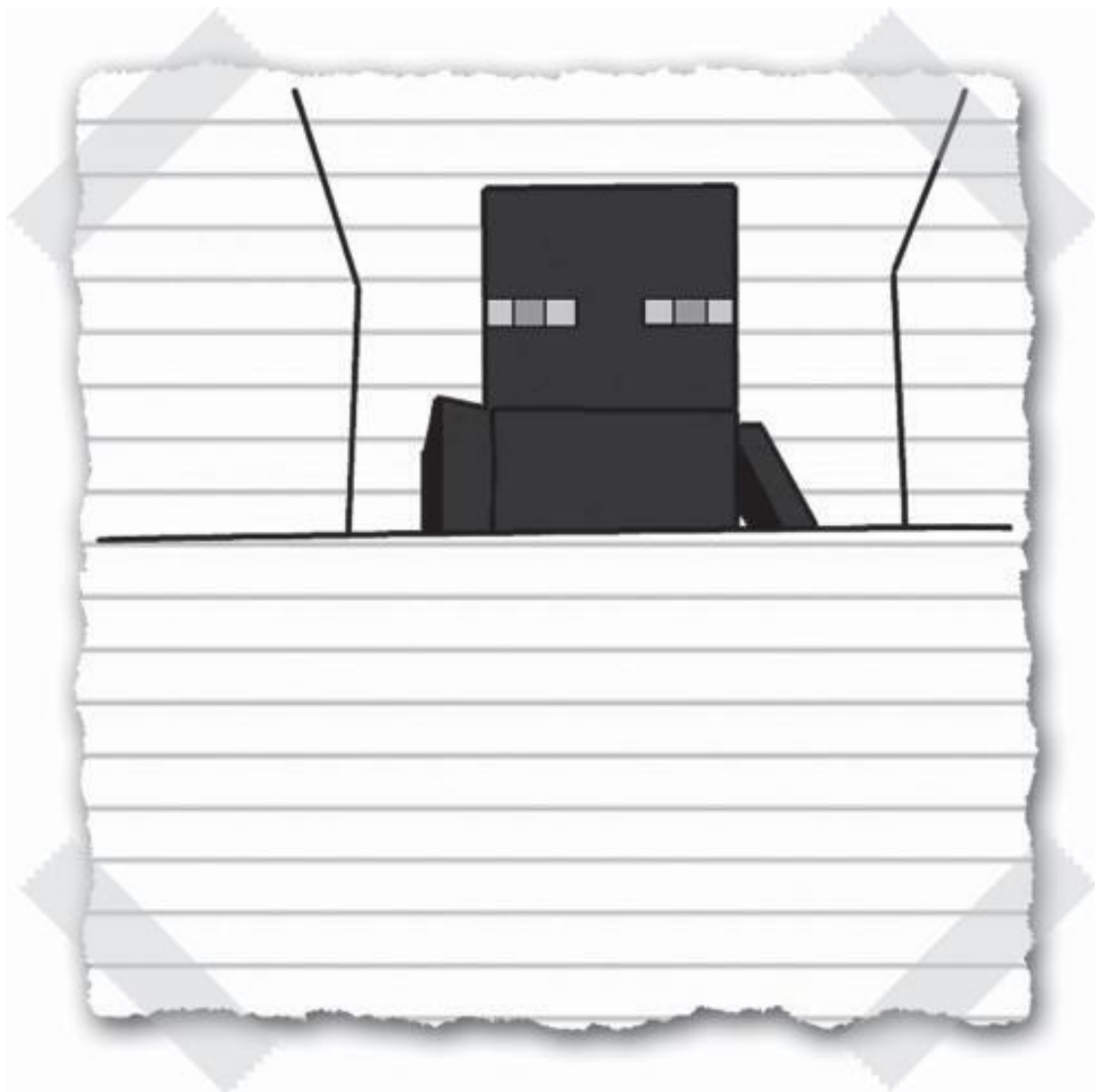
Но тут все стало еще хуже. Я заметил, что солнце заходит. Мне нужно было укрытие, и **НЕМЕДЛЕННО!**

Я увидел несколько пещер, но прошел мимо. Я не хотел оставаться под открытым небом, но **ЕЩЕ МЕНЬШЕ** я хотел провести ночь с летучими мышами и неизвестными клацающими созданиями (а может, чем-то и похуже).

Я был уже на грани отчаянья. Мне нужно было убежище. Немедленно! Я стукнул землю, надеясь вырыть маленькую нору. От земли сразу же отскочило несколько блоков грязи. Я схватил блоки и быстро соорудил из них куб 3 x 3, словно маленький домик из лего. Я залез внутрь и оставшимися кубиками заделал вход. Мне оставалось вставить последний блок, и я буду в безопасности. Внезапно через дыру на меня уставились горящие пурпурные глаза. Странный-С-Краю!

Я воткнул последний куб прямо у него перед носом, закрыв дверной проем! Сердце стучало. Я едва дышал. Я замер в ожидании... Я в безопасности.

Но через несколько секунд верхний блок грязи вытащили! Снова на меня смотрели горящие пурпурные глаза! Я моментально заделал дыру еще одним блоком.



Тишина. Я выдохнул.

И тут блок грязи снова вытащили! Странный-С-Краю вернулся! Я воткнул в дыру свой последний блок и забился поглубже в свой домик.



Сказать, что я был в ужасе, – значит ничего не сказать. В моей голове роились вопросы. Что делать, если он вытащит еще один блок? Сможет ли он тут до меня добраться? Смогу ли я от него убежать? Что еще ждет меня в ночи, если я покину свой домик?



Тишина.

После целой вечности тишины (ну ладно, 15 минут) я решил, что Странный-С-Краю сдался и куда-то ушел.

Я был еще жив!

Я гордился собой. Я построил убежище, пережил встречу с монстром, и все это – сам! Кому нужны гиды по выживанию, если есть здравый смысл?

И тогда я понял. Я устал. Я хотел есть. Я сам себя замуровал – без припасов – в домике площадью в один блок. Где мне придется провести ВСЮ ночь... СТОЯ! Будто я закрылся в собственном шкафчике в школе!

Может, моего здравого смысла все-таки недостаточно. Может, помощь мне не помешает.

Но все-таки я выучил несколько ценных уроков, которые помогут мне победить задиру Дирка, когда я вернусь домой:

- 1) гравитация в «Майнкрафте» непостоянна;
- 2) не надо мочить шипящий Страшный Кактус;

3) Странный-С-Краю любит воровать грязь;

4) дом из грязи – это хорошо. Дом из грязи больше, чем 3 x 3, – лучше.

Воскресенье

Хорошие новости: я еще жив.

Плохие новости: Я ПОТЕРЯЛСЯ!

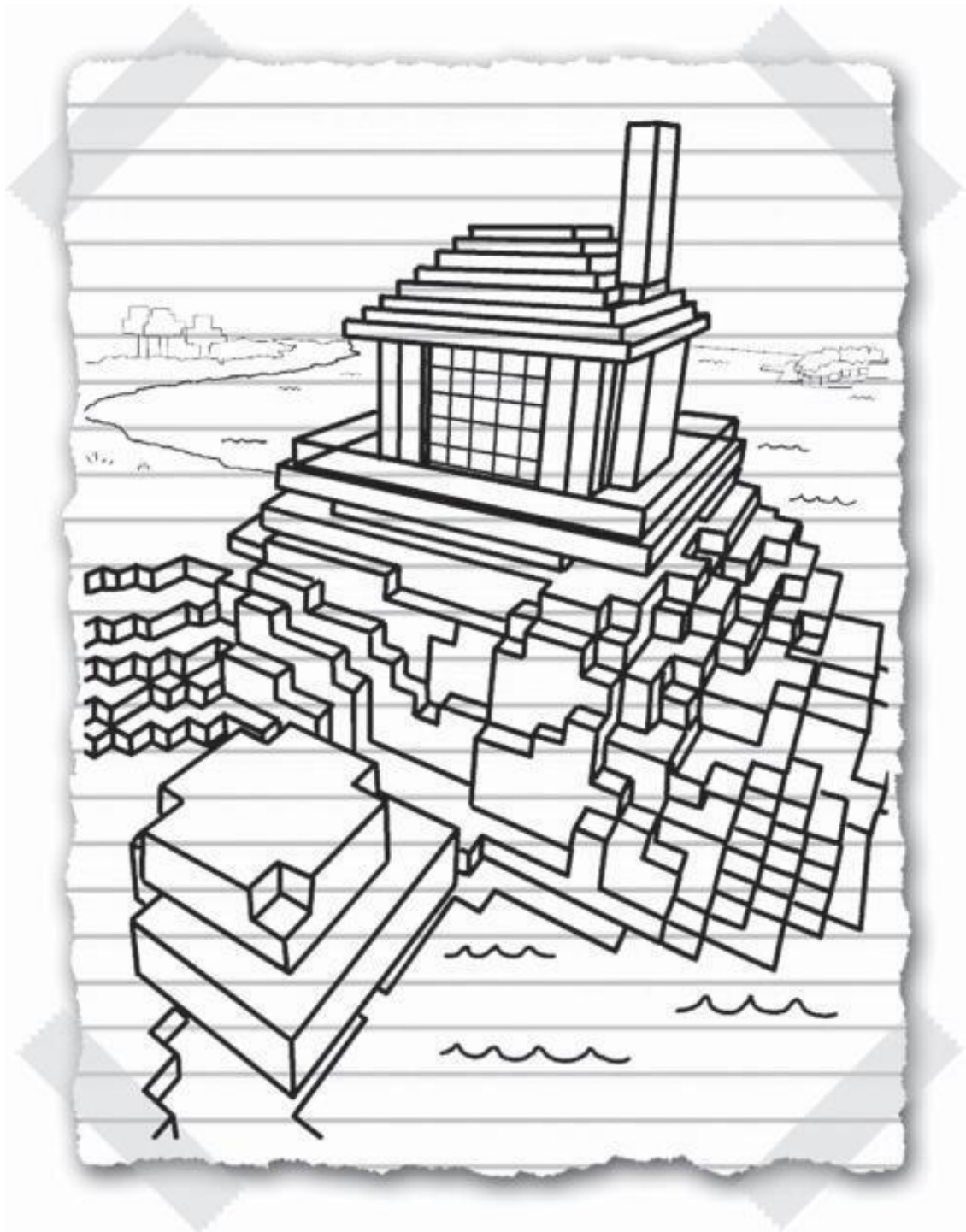
Без паники. БЕЗ паники. БЕЗ ПАНИКИ!

Да. Я в панике. Я ПОТЕРЯЛСЯ! Я не могу найти деревню. Я искал повсюду. Ничего! Очевидно, я не в ту сторону побежал вчера после взрыва Страшного Кактуса. И я усвоил, что оставаться ночью под открытым небом в «Майнкрафте» – это плохо. ОЧЕНЬ ПЛОХО! Я не хочу это повторять!



Как выглядела бы старушка,
живущая в башмаке
в «Майнкрафте»?

Что ж, назад пути нет. Единственный выход – исследовать окрестности. Может, я найду другую деревню, или вигвам, или старушку, живущую в башмаке. Я на все согласен!



Пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, пусть мне повезет и до захода солнца я что-то найду. Если мне еще одну ночь придется провести в Комнате страха из грязи, то у меня будет нервный срыв! (Интересно, может, у меня уже нервный срыв?)

* * *

Ух ты! Я нашел дом! Настоящий! Не как моя землянка 3x3, а прекрасный бревенчатый дом. Я бы даже сказал, дом повышенной комфортности!

Он стоит на холме на берегу океана. У него огромные окна и широкая круговая веранда. Я могу видеть на километры вокруг. Никакой монстр не подобрется ко мне в этом доме! Наконец-то я могу немного расслабиться и вздохнуть спокойно.

Как я понимаю, владелец – наверное, тот старикан с картинки над камином – его забросил. Похоже, здесь уже давно никто не живет. Это хорошие новости.



А ты читал «Гарри Поттера»?
Как выглядели бы Гарри и Рон,
если бы попали в «Майнкрафт»?

Плохие новости – здесь никто не живет, потому что тут повсюду ПАУТИНЫ! Не знаю, говорил ли я об этом, но я ненавижу пауков! Да, я их ненавижу так же, как Рон Уизли их

ненавидит в «Гарри Поттере» (одна из моих любимых серий книг). К счастью, мне не грозит встреча с гигантскими пауками, как Гарри и Рону. Они же вымышленные, слава богу!

Но, уж если выбирать между встречей с пауком или одним из монстров «Майнкрафта», я выберу пауков. Они маленькие. Я всегда смогу их раздавить моей большой прямоугольной ногой. (Я знал, что от этих ног будет хоть какой-то толк.)

Вернемся к клевому дому. Весь второй этаж занимает спальня с огромной кроватью! Настоящей кроватью! Жду не дожусь, когда смогу в ней уснуть, так как не спал с тех пор, как попал в игру. Больше я не буду сжиматься в углу в ожидании, пока взойдет солнце. (Ладно, пока уйдут монстры.)

Я скачаю по своему дому и по тому, как мог свернуться калачиком под моим супермягким одеялом. Чтоб вы знали, мне НЕ НУЖНО мое супермягкое одеяло. Я не сосунок какой-нибудь. Просто мне нравится иметь его под рукой. Ну, знаете, на случай, если вдруг похолодает, типа как зима наступит и все такое.



Ну так вот. Как я и говорил, теперь у меня есть кровать. Хорошо, когда можно спать, не переживая об ужасных монстрах. Я просплю часов десять. Да, завтра я сплю допоздна!

Понедельник

Хорошие новости: я могу спать всю ночь.

Плохие новости: какую ночь?

Кажется, я только закрыл глаза, а уже утро. Вместо десяти часов сна, казалось, проспал я всего десять минут. Очевидно, «Майнкрафт» физически не дает спать допоздна. Как заколдованный будильник, который нельзя выключить.



Ты пробовал строить будильники в «Майнкрафте»? Нарисуй схему, чтобы потом построить его!

Хотелось бы обратиться к создателям игры и попросить их сделать ночь длиннее. Иначе как парню, попавшему в игру, нормально выспаться?

Столько лет родители каждый вечер заставляли меня лечь спать, а теперь, когда я сам этого хочу, – НЕ МОГУ. Да, это «ирония».

Ну, может, сна мне и не хватает, но хоть о еде я могу больше не переживать. Рядом с домом я обнаружил огромный участок. На нем ряд за рядом растут пшеница, морковь и картошка. И даже тыквы! Так что теперь у меня есть собственный фастфуд, но я все равно скучаю по бургерам и картошке фри.

Вторник

Хорошие новости: я знаю больше о монстрах в «Майнкрафте».

Плохие новости: теперь мне НАМНОГО страшнее!

Сегодня я покопался в сундуках в спальне и нашел вот эту страничку, вырванную из книги про мобов (видимо, так в «Майнкрафте» называют монстров).

Будьте очень аккуратны и не что? НЕ ЧТО? Поверить не могу, что страница обрывается на этом месте!

И в каком смысле этот Странник Края «гость»? Он инопланетянин? Поэтому он исчезал и появлялся?

из всех Мобов в Майнкрафте.

Крипер — самый разрушительный в «Майнкрафте».

Он атакует, безмолвно подбираясь к игроку, потом шипит, как горящий фитиль, и взрывается. Крипер может преследовать игрока и не сгорает на солнце.

Зомби преследуют игрока длительное время и атакуют группами. При ранении сила зомби возрастает, поэтому рекомендуется их убивать как можно быстрее. Зомби сгорают на солнце.

Слизень — прыгающий зеленый желеобразный куб. Бывает трех размеров: большой, средний и маленький. Если убить слизня, то появится от двух до четырех слизней меньшего размера. Они преследуют игрока и не сгорают на солнце.

Странник Края — черный высокий гость Верхнего мира с пурпурными глазами. Очень силен. Будьте очень аккуратны

(На заметку: Держаться как можно дальше от Странников Края! Даже больше — от ВСЕХ монстров!)

И что это за Верхний мир? Что, есть еще и Нижний мир? И другие миры?

Ох!

* * *

Я все перерыл. Но не нашел ни саму книгу про мобов, ни других страниц из нее.

Ну, как минимум я приобрел вот эти крупицы знания.

1. Зеленый Страшный Кактус на самом деле называется Крипер.

2. Зомби сгорают от солнечного света. (Значит, у меня все-таки нет лазерного зрения.)

3. Не бить Слизняков. Бежать!

4. Высокий черный моб зовется Странник Края, а не Странный-С-Краю. Хорошо, что я это узнал, прежде чем вернулся домой. Задира Дирк мне бы жизни не дал.

Хм-м-м. Единственный монстр, чье имя я угадал, – это зомби. Выходит, все эти сериалы про ходячих мертвецов, что я смотрел, чему-то меня научили.

Среда

Хорошие новости: у меня безопасное жилище.

Еще хорошие новости: я больше не голоден.

Жизнь хороша. Я живу без забот (не считая того, что застрял в компьютерной игре и не знаю, как из нее выбраться).

Поскольку у меня есть безопасный дом и куча еды, сегодня я устрою себе давно заслуженный день отдыха.



Я решил написать книгу под названием «Шутки про “Майнкрафт” для детей!» Теперь, когда я знаю настоящие названия мобов, это будет куда проще (хотя Странный-С-Краю – смешное имя).

Уверен, я в два счета придумаю вагон шуток.

Четверг

Хорошие новости: я остроумный.

Плохие новости: шутки придумываются ме-е-е-едленно.

Я все еще пишу свою книгу шуток. Я думал, что теперь, когда мне не надо постоянно думать о спасении своей жизни, писать их будет легко. Но, как обычно, ошибался.

Вот некоторые из тех, что я придумал.



Почему зомби меня боятся?

Они от меня УГОРАЮТ!

Почему криперов никто не любит?

У них взрывной характер!

Что вы получите, если стукнете дерево?

Сломанную руку, если вы НЕ в «Майнкрафте»!

Как называется хижина деревенского жителя?

Комната страха!

Почему я не люблю пещеры в «Майнкрафте»?

Ко мне там все липнут.

Ох, ржу не могу! Куда легче смеяться над этим теперь, когда все уже ПОЗАДИ!

Пятница

Хорошие новости: это секрет.

Плохие новости: спокойной жизни мне не дожидаться.

Сегодня я обнаружил... Барабанную дробь, пожалуйста.

СЕКРЕТНЫЙ ХОД! (Случайно, конечно же.)

Я передвинул стул из угла к столу, чтобы позавтракать (да, снова морковка), и обнаружил дыру в полу. Мне стыдно в этом признаться, но я сразу же сбежал по лестнице в спальню. Разве меня можно в этом винить? Ничего хорошего в темных подземельях со мной еще не случилось.



А потом мне пришла в голову мысль. Может, там спрятаны сокровища, как в кино. Может, я найду золото! Алмазы! Чизбургер!

Поэтому я тихонько спустился и осторожно заглянул за край дыры. Потом глубоко вдохнул и начал спускаться по пыльной лестнице.

Открыв дверь у основания лестницы, я обнаружил самую странную библиотеку, какую только видел. Первое, что я заметил помимо заполненных книгами полок, был стол, над которым ПАРИЛА книга.

Но это было только начало. Когда я вошел в комнату, книга повернулась в мою сторону и сама открылась. Страницы стали переворачиваться туда-сюда, будто приглашая меня их прочитать. Странно, да?

В углу комнаты стоял опутанный паутиной сундук. Открыв его, я обнаружил пару книг с весьма странными названиями: «“Майнкрафт”: Мир, где пес ест пса!» и «“Майнкрафт”: оцелот оцелотом погоняет!»



Э-э-э-э, что это за «оцелоты»? И «мир, где пес ест пса»? Мама!

Эти книги я, пожалуй, почитаю в другой раз. Не похоже, что их стоит читать перед сном. Не то чтобы я боялся. Просто мне так кажется.

Суббота

Хорошие новости: ночь прошла без монстров.

Плохие новости: для разнообразия ни одной.

Сегодня я чувствую себя отдохнувшим после своего короткого сна.



Помните, как я хотел, чтобы ночи в «Майнкрафте» были длиннее? Беру свои слова обратно. Подумать только, сколько бы я всего успевал, если бы дома мне требовалось всего семь минут сна. У меня появилась бы куча времени на важные дела: играть в компьютер, тусить с друзьями, смотреть сериалы про зомби!

А сейчас я собираюсь расслабиться и почитать хорошую книгу. Начну, пожалуй, с той, что летает над столом, – «Инструкция по езде на лошади в “Майнкрафте”». Помню, в деревенской библиотеке я видел такую же. Значит, книга должна быть неплохой, так ведь?

Ох, жизнь хороша! Я могу ВЕЧНО сидеть в этом доме, читая книги про «Майнкрафт»! Пора узнать, что такого особенного в местных лошадях.

* * *

Несколько минут спустя...

А-А-А-А-А-А-А-А!

Что случилось? Где я? Куда делся мой дом? И откуда появилась эта гоночная трасса?

Конец

Дневник Стива. Конёк-квадратноног Книга 2

*Эта книга посвящается всем вам, фантастическим фанатам
слабака Стива!*

Мы вас ЛЮБИМ!



Суббота

А-А-А-А-А-А-А-А-А!

Мой сад... пропал.

Мой дом повышенной комфортности... пропал!

Моя секретная библиотека, ПОЛНАЯ книг по «Майнкрафту»... ПРОПАЛА!

Не могу понять, что случилось. Я открывал «Инструкцию по езде на лошади в «Майнкрафте», а в следующую секунду уже стоял посреди гоночной трассы. Как это произошло?! Дело в столе с летающей над ним книгой? Или это ошибка в игре? Или хуже – я и есть ошибка в игре?



Ладно, я подумаю об этом позже. Сейчас передо мной стоит более серьезная задача. Надо найти дом до наступления ночи. А лучше – ПРЯМО СЕЙЧАС! Совсем НЕ ХОЧЕТСЯ проводить ночь на улице. (Или, что еще хуже, в комнате страха из грязи.)

* * *

Отличные новости! Я нашел новый дом, и он прекрасен! Огромная ферма с большим сараем и огромным зернохранилищем рядом с трассой.

Все это окружено каменной стеной, которая, надеюсь, не пропустит мобов. Этот дом выглядит еще безопасней моего супердома в предыдущем мире.

А еще в нем есть кровать, на которой я смогу каждую ночь спать несколько минут, Волшебный стол, чтобы делать палки, и какая-то каменная коробка (чтобы делать то, что делают каменные коробки, чем бы это ни было).

Плохие новости заключаются в том, что я не смог найти библиотеку и Стол-с-Летающей-Книгой. Везде смотрел – даже под кровать заглядывал. Теперь мне немного страшно. А что, если именно Стол-с-Летающей-Книгой перенес меня в этот мир? А что если это ЕДИНСТВЕННЫЙ стол в своем роде? Значит, я НИКОГДА отсюда не выберусь?!



Возможно, у этого дома есть и другой минус. Предыдущий был явно заброшен – повсюду паутина, мох на трубе и все такое. А этот – чистый и аккуратный. Вроде как это неплохо, да? Раз нет паутины, то нет и пауков. Но теперь я чувствую себя Златовлаской. А что если кто-то (или что-то) вдруг вернется домой? Во всяком случае, пока никаких очевидных примет скорого возвращения хозяев – вроде мисок с кашей разных размеров – не видно. (Хотя каша разнообразила бы меню из вечной морковки.)



На всякий случай постараюсь спать чутко.

Воскресенье

Хорошие новости: У меня есть соседи.

Плохие новости: Лошади где-то прячутся.

Сегодня я решил перестать обо всем ПЕРЕЖИВАТЬ и развлечься, устроив скачки. Отправился к огромному сараю, чтобы взять там лошадь, и выяснил, что двери у него раздвижные, как у магазина мистера Римолди. Я несколько раз вбегал и выбегал, внезапно останавливался и прыгал через них в последний момент – и они меня ни разу не задели. Ух, и весело делать это снова и снова, когда на тебя не кричат! Почему-то мистеру Римолди не нравилось, когда я начинал проверять работу его раздвижных дверей.



Нарисуй, каких мобов-животных
ты видел в «Майнкрафте»

Короче, внутри сарай был огромным. Только вот незадача – стойла рассчитаны на 12 лошадей, а стояло их там НОЛЬ. Что за дела?

Я отправился бродить по окрестностям в поисках лошади. Коровы, свиньи, курицы... А вот лошадей – Н Е Т. Где они прячутся? А потом мне пришло в голову – а есть ли вообще в «Майнкрафте» лошади? Решил, что должны быть. Иначе, для чего эта гоночная трасса? Для гонок на свиньях? (Ха! Вот была бы умора!)

Хорошие новости – во время поисков я обнаружил, что у меня есть соседи. Недалеко от фермы есть деревня. Приятно знать, что рядом есть люди, даже если я не говорю на их языке. Я рад, что ночью у монстров есть и ДРУГИЕ цели.

Во второй половине дня удача мне улыбнулась. Я нашел в пустыне коня.

Проблема в том, что я не знал, что с ним делать. До сих пор я сидел верхом только на карусели. (В этот момент я с грустью подумал про ту инструкцию по верховой езде.)

Сами собой у меня в голове возникли опасения:

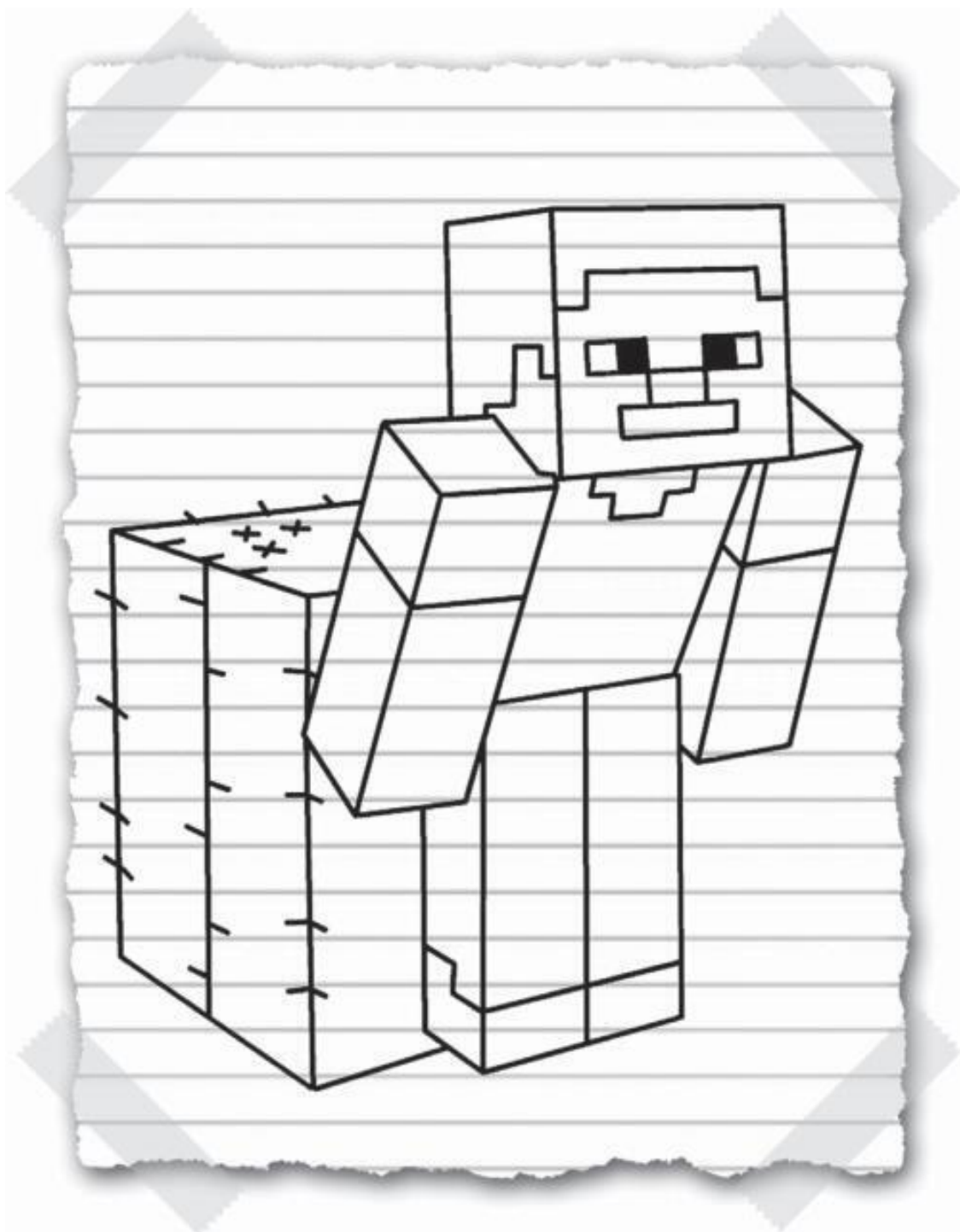
- 1) он смирный?
- 2) он меня лягнет?
- 3) он меня укусит?
- 4) он меня обкакает? Шучу. В «Майнкрафте» не бывает какашек. (Правда же?)

Я не особо представлял, что надо делать, чтобы приручить коня. Но решил, что это должно быть не очень сложно. Я приблизился к коню так, как герои в кино, – шел к нему медленно, говоря уверенным, успокаивающим голосом. Он не убежал – я посчитал это хорошим знаком. Пару раз его погладил и внезапно уже сидел у него на спине. «Это было легко», – подумал я.

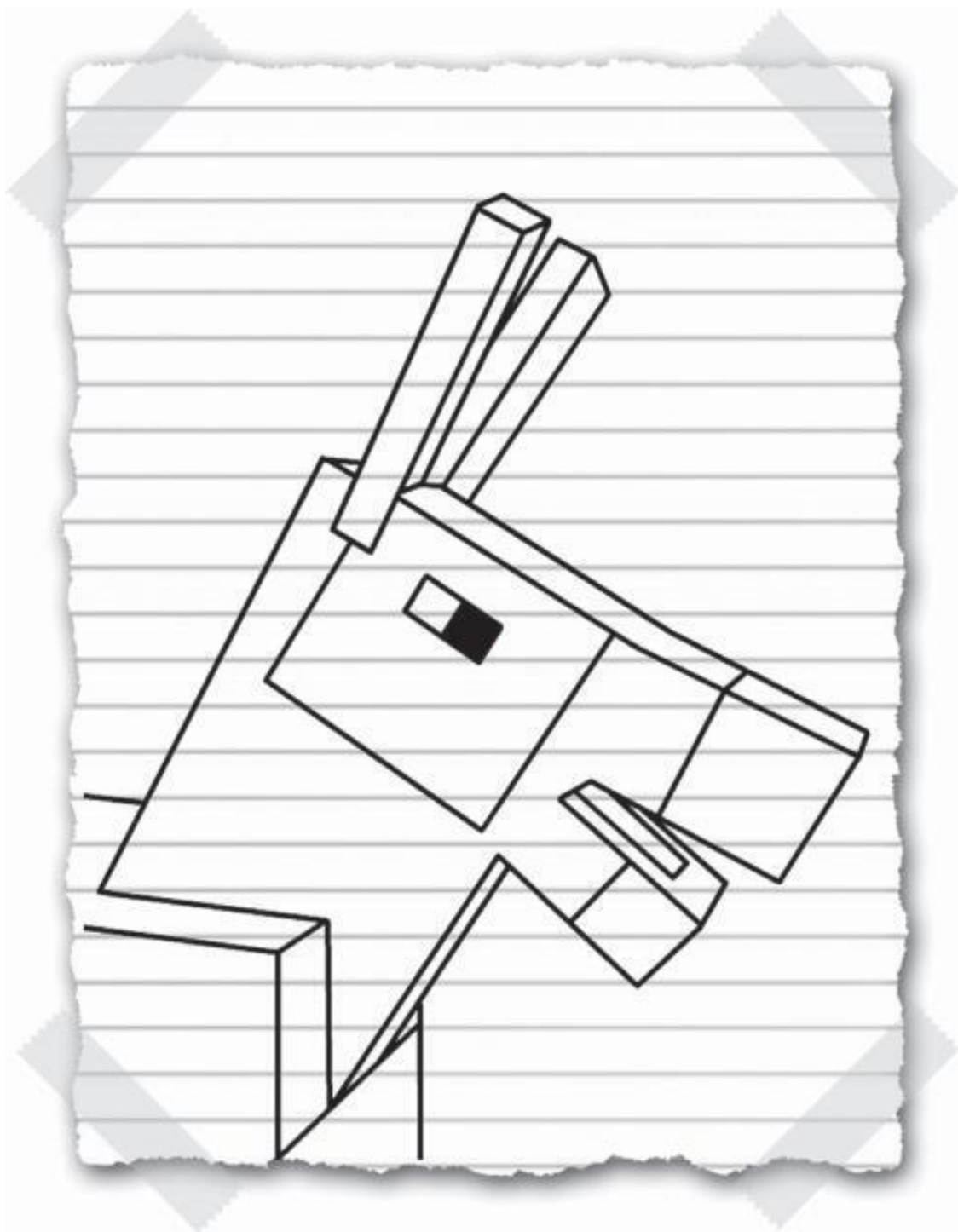
В следующую секунду – БАМ – слетел с коня! Ой!!! Прямо на кактус!

Не могу поверить, что он скинул меня. И мне показалось, что я увидел на его морде улыбку.

Вторая попытка закончилась так же быстро, как и первая, только на этот раз я полетел в дерево. Было не очень приятно. Конь похихикал – на этот раз я был в этом уверен – и пошел по своим делам. Я отправился вслед за ним. Не хотелось бы потратить еще день на поиски другого коня.



Наконец он остановился у пруда, чтобы попить. Уверен, от игры в катапульту даже лошадь почувствует жажду. Тут мне пришла в голову отличная идея. Я залезу на него, пока он пьет. Я запрыгнул и сразу же слетел. Прямо в воду!



На этот раз противное создание от души надо мной посмеялось. Но, к моему удивлению, вместо «И-го-го» прозвучало «Иа-иа»!



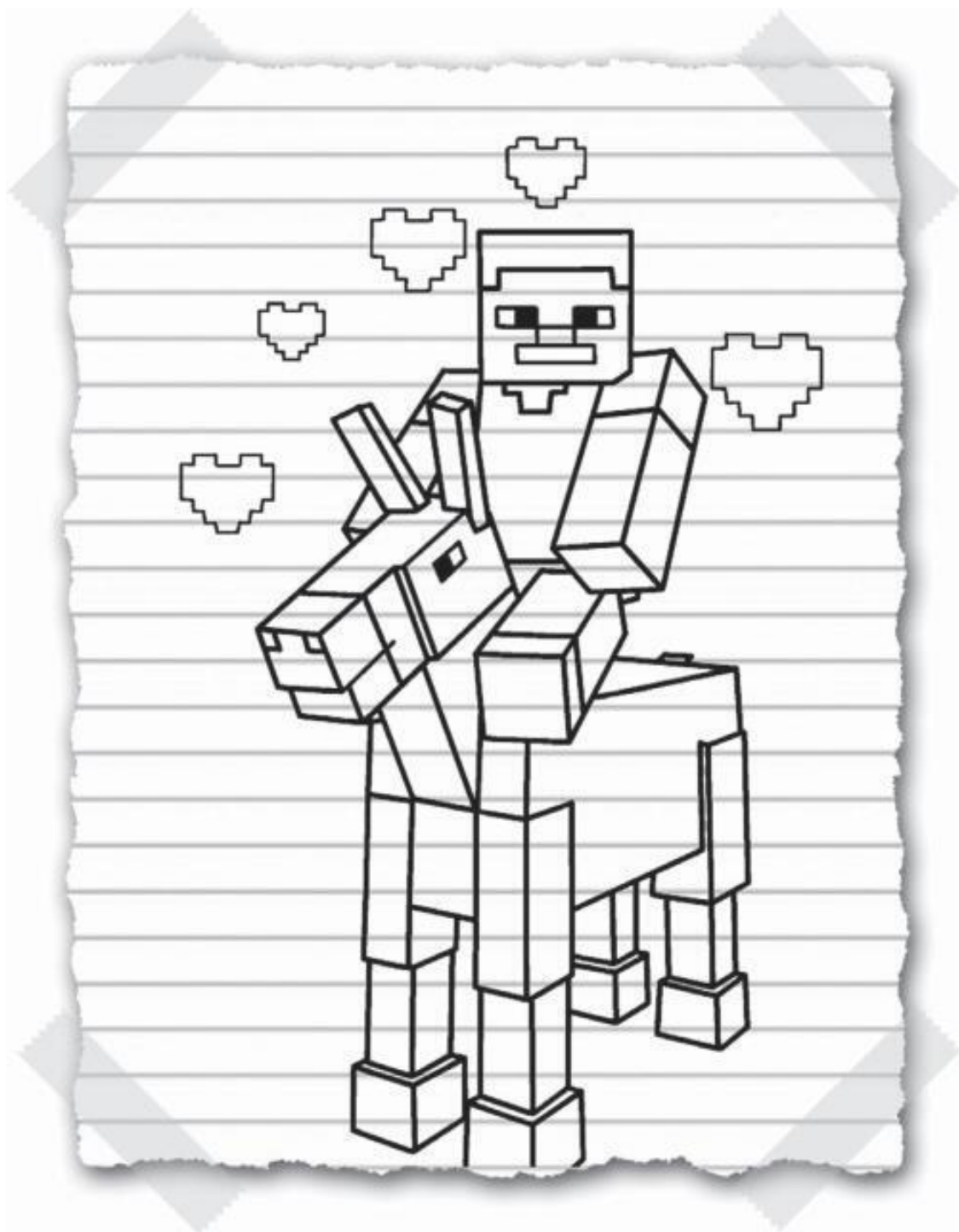
Вы что, шутите? Я весь день провел, пытаюсь приручить ОСЛА? Я-то думал, что это конь. Откуда мне было знать?

К несчастью, худшим в этой ситуации было не то, что надо мной смеялся осел, а то, что он меня унижил на глазах у селянина. Он был достаточно вежлив, чтобы не кататься со смеху, показывая на меня пальцем (что я, возможно, сделал бы на его месте). Он сказал только: «Харрр. Харрн». Сейчас я рад, что не понимаю их языка.

К счастью, селянин не стал ждать моей следующей попытки приручить осла. Но после его ухода я беспокоился, что посмотреть на меня соберется вся деревня. Я бы на его месте стал продавать билеты на шоу «Неумелое Родео!». (А что, нормальный способ заработать денег.)

Вы можете подумать, что я готов был сдаться, да? Нет, ошибаетесь. Я не собирался отдавать победу какому-то там ослу. У меня, на самом деле, есть проблема с упрямством. Можно сказать, что я «упрям как осел» (хе-хе).

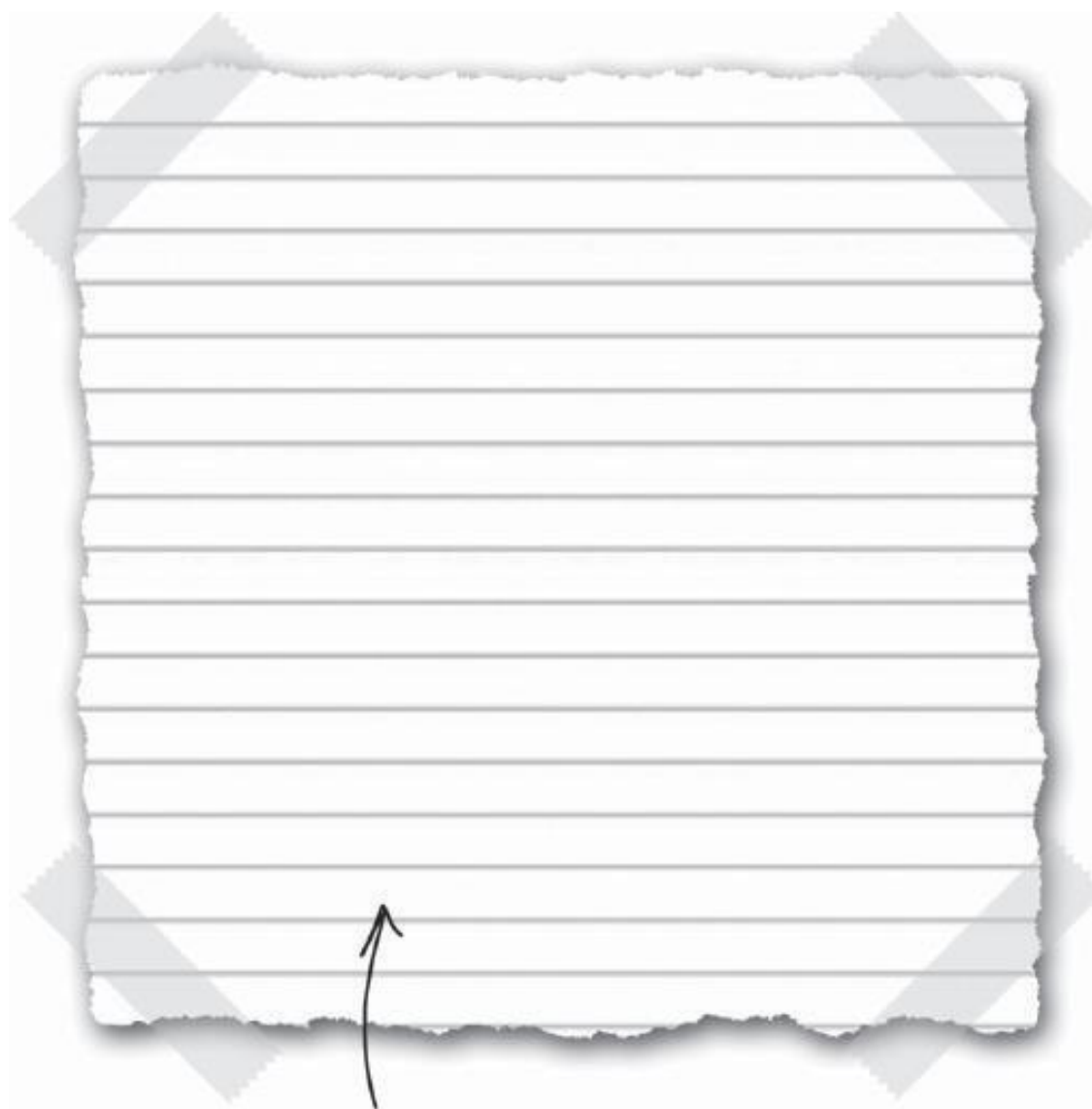
Я хоть и не так себе это представлял, но решил, что гонки на трассе вполне можно устроить и на осле. Может, я сам смогу продавать селянам билеты на первое в истории «Ослиное дерби». Может, это будет новый вид спорта. Я разбогатею!



Четвертая попытка оказалась успешной! Я запрыгнул ослу на спину, и в воздухе над его головой появились сердечки. Думаю, это означает, что он приручен. (Надеюсь, ничего другого это не означает.) На самом деле, я рассчитываю, что он перестанет брыкаться и сбрасывать меня.

Короче, я назвал его Брык.

Такой уж у Брыка характер – он то ли совсем меня не понимает, то ли у него **ОЧЕНЬ** своеобразное чувство юмора. Я перепробовал все способы направить его в нужную мне сторону – безуспешно. Бо́льшую часть времени он просто скакал куда хотел, игнорируя меня, будто я не сидел у него на спине. Но иногда он делал прямо **ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ** тому, что я говорил. Например, «Тпру!». по его мнению, означает «Скачи, как ветер!»; а «Но!» означает «Стой немедленно!» (А я при этом ещё и несколько раз упал!)



А куда бы ты отправился верхом?
Напиши, а потом исполни
свою мечту!

Думаю, вы представили себе эту картину. Так что мне пришлось всю дорогу держаться изо всех сил, а Брык, похоже, был весьма собой доволен. (Только меня могло угораздить найти такого вредного осла!)

Поскольку направлять его я не мог, просто чудо, что мне удалось завести Брыка в стойло до наступления ночи. Было много толкотни, пыхтения и пихания. (Мне тоже пришлось попотеть.)

В одном я теперь уверен – мне НЕОБХОДИМО седло! (Или другой осел. Или, что еще лучше, лошадь.)

Понедельник

Хорошие новости: У меня есть осел. (Хм-м-м. Вообще-то я не уверен, что Брык – это именно ХОРОШАЯ новость.)

Плохие новости: Седла нет.

Теперь, когда мне есть на ком скакать, я хочу устроить скачки! Я обежал дом и открыл каждый сундук в поисках седла. В сундуках в спальне я обнаружил несколько КЛЕВЫХ книжек:

- 1) «Основные советы по “Майнкрафту” (Книга 1)»;
- 2) «Основные ловушки в “Майнкрафте” (Книга 1)»;
- 3) «Основы выживания в “Майнкрафте”».

Класс, да? Как раз ТАКИЕ книжки мне и нужны! Но ТЕПЕРЬ я боюсь их открыть. Что, если они перенесут меня в опасное место, чтобы продемонстрировать совет по выживанию? Или – еще хуже – в ЛОВУШКУ?! А если я НЕ ВЫЖИВУ? Нет. Пожалуй, я не буду их открывать, чтобы не рисковать.

В общем, обыскав все, седло я так и не нашел. Может, мне удастся убедить кого-то из селян одолжить мне седло? (А если не получится убеждать, можно попробовать УМОЛЯТЬ.)

* * *

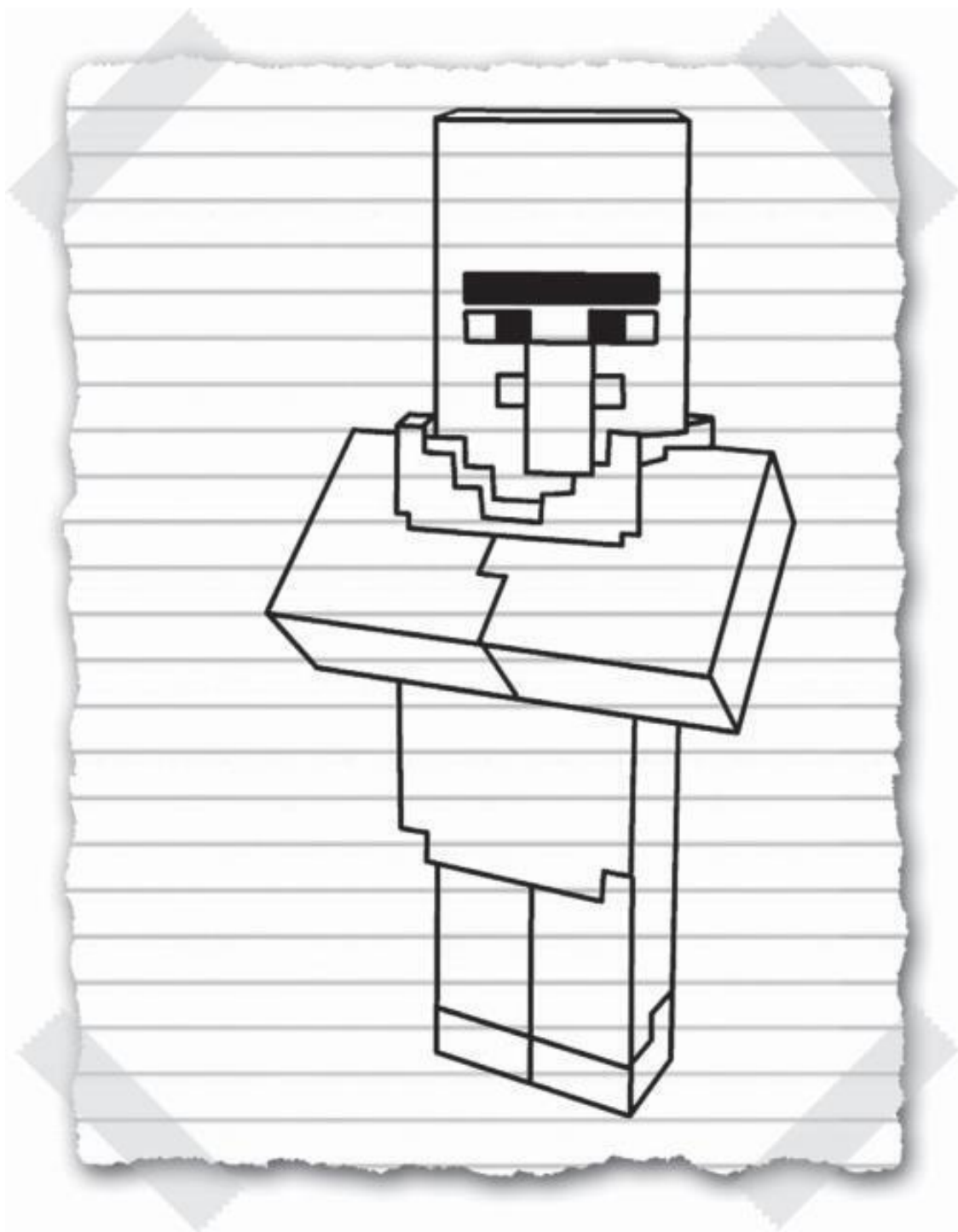
Мясники такие жмоты!

Сейчас объясню...

Днем я отправился в деревню в поисках седла. Ходил от селянина к селянину, трогая их за плечо, но седла ни у кого не было. Они предлагали мне сделки вроде 16 сырых цыплят за один изумруд (фу!) или десять изумрудов за Глаз Смотрителя. (Тьфу! Это что, реально чей-то глаз? Бедный Смотритель – кем бы он ни был – как он теперь будет смотреть?)



Правда, была одна сделка, которая меня крайне заинтересовала, – десять печенек за изумруд! Наконец-то НОРМАЛЬНАЯ еда в «Майнкрафте»! Если я где-нибудь добуду изумруд – обязательно вернусь сюда за печеньками! (Хм-м-м, интересно, а коровы в «Майнкрафте» дают молоко?)



Я готов был уже бросить свои поиски, когда вошел в лавку мясника. Я похлопал его по плечу.

В общем, у меня есть хорошая новость и плохая. Хорошая – в том, что у него есть седло. А плохая – в том, что он хочет за него пять изумрудов. ПЯТЬ изумрудов?! За седло? Вы шутите? Я и так уже должен изумруд библиотекарше в прошлом мире! (Кстати, я был прав, когда говорил, что никогда не расплачусь по тому долгу.)

Думаю, он решил, что может заламывать такую цену, потому что больше ни у кого нет седел. И я, возможно, к тому моменту выглядел уже отчаявшимся. Мне надо поработать над выражением беспристрастности на своем лице.



Как же поступить Стиву?
У тебя есть идеи?

К счастью, я предприимчивый и сообразительный и не против немного пренебречь правилами в крайнем случае. (Признаюсь: почти любое событие в «Майнкрафте» для меня УЖЕ крайний случай.)

Я уверен, что смогу что-нибудь придумать (наверное).

Вторник

Хорошие новости: У меня четыре изумруда!

Плохие новости: Одного все еще не хватает.

Сегодня утром я вновь отправился в деревню, чтобы еще «поговорить» (вернее, «похлопать по плечу») с селянами. Рад, что сделал это! С гордостью сообщаю, что у меня теперь есть четыре изумруда. Неплохой результат за один день, да?



Вот как это случилось...

Вчера я очень разозлился, когда узнал, что мясник хочет за седло пять изумрудов. Но сегодня снова отправился в деревню, надеясь, что, может, у кого-то еще найдется седло. Не нашлось. Зато я встретил фермера, который готов был отдать изумруд за 17 пшениц.

Я не дурак, поэтому через две секунды у меня был готов план. Так как в деревне пшеница росла на нескольких участках, я решил, что никто не обратит внимания, если ее станет чуть меньше. С учетом истории с морковкой в прошлом мире даже хозяин пшеницы возражать не будет.

Так что я опробовал свою новую теорию. Я добыл один блок пшеницы и вручил его фермеру. Он принял его со своим обычным «Харр». Поскольку никто не кричал и на махал руками, я решил, что могу распоряжаться пшеницей по своему усмотрению. Именно это я и сделал – 67 раз подряд. Туда и обратно, весь день напролет. Хорошая новость в том, что я заработал четыре изумруда. Плохая новость в том, что я собрал ВСЮ пшеницу в деревне кроме двух блоков. (Надеюсь селяне едят картошку и морковку.)



И тут я понял. В обмен на изумруды я продал фермеру пшеницу с ЕГО СОБСТВЕННЫХ участков. Но потом решил, что, может, фермер не хотел сам ее собирать. Может, он хотел заплатить кому-то за это. Так что, он получил свой урожай, а я – четыре изумруда. Думаю, это одна из тех ситуаций, которые моя мама называет «все в выигрыше».

Несмотря на все усилия, для покупки седла мне все еще не хватало одного изумруда. Я уже готов был сдаться, когда увидел, что в мою сторону ковыляет еще один селянин. Я похлопал его по плечу, и в квадрате его речи появилось сообщение, что он готов отдать изумруд за двадцать пушистых блоков. Что еще за пушистые блоки? Хлопок? Сахарная вата? Шерсть?

А если шерсть, то как ее получить? Овец я нигде не видел. А если бы и видел, то как их в «Майнкрафте» постричь для получения шерсти? Ударить, как дерево? Я НЕ БУДУ бить овцу! Должен быть другой способ.

Среда

Хорошие новости: Я нашел храм!

Плохие новости: Овцы тоже прячутся?

М-да, похоже, в ближайшее время прокатиться на Брыке мне не удастся. Вот краткое содержание моего дня: много ходьбы, ноль овец и ноль надежды. Я искал повсюду, но не увидел ни одной овцы. Похоже, они прячутся еще лучше лошадей. Может, они играют в какую-то звериную версию прятков? А я просто не в курсе, что я вода.



Но все-таки удача мне сегодня немного улыбнулась. Я нашел КЛЕВЫЙ храм в пустыне, который завтра собираюсь исследовать. Хотя, поскольку это первый встреченный мною храм,

я не уверен, что от него можно ожидать. Но наверняка это будет менее болезненно, чем приручать осла (если это только не «храм судьбы»).

Четверг

Хорошие новости: Я нашел шерсть.

Плохие новости: В «Майнкрафте» нет сахарной ваты.

Утром я отправился исследовать храм в пустыне. Должен признаться, что я немного нервничал. Удача была не на моей стороне, поэтому я боялся, что войду в «храм судьбы», полный ловушек (или чего похуже). Пока я шел, мне вспоминались страшные сцены из боевиков и ужастиков:

- подземелье, полное гигантских пауков;
- ловушка, стреляющая в меня стрелами;
- скрытая комната, полная скелетов;
- гигантский катящийся булыжник, который сделает из меня блин.

К моему счастью, ничего из этого в «Майнкрафте» нет! (Мама всегда говорила, что у меня «бурное воображение».)

(На заметку: Не смотреть больше страшных фильмов. А то я так превращусь в нервную барышню.)

Итак, я аккуратно заглянул в храм. Не вваливаться же туда без подготовки!

У меня был список того, что надо проверить перед входом в храм.

- НИКАКИХ стонов, рычаний или клацающих звуков – проверено.
- НИКАКИХ блестящих красных или фиолетовых глаз – проверено.
- НИКАКИХ вибрирующих Криперов – проверено.
- НИКАКИХ Слизней, прыгающих вдоль стен, – проверено.
- НИКАКИХ летучих мышей (особенно с прилипшей к лапам слизи) – проверено.



Рад сообщить, что окруженный пустыней храм полностью свободен от всяческих монстров! Какое облегчение! Для разнообразия опасность мне не грозит. Похоже, удача наконец повернулась ко мне лицом.

Исследуя храм, я обнаружил три зала. В большом были колонны и много маленьких закутков (в которых никто не прятался, я проверил). Тут-то я и заметил в стенах и на полу оранжевые блоки. Они не были твердыми, как камень. Наоборот, мягкими и пушистыми, так что я решил, что это шерсть. (Но все же сначала я проверил, не сахарная ли это вата. Тьфу! Нет, не вата.)

Короче, я стукнул блок в стене – *БАМ! БАМ! БАМ!* – и отнес его обратно в деревню. Я показал оранжевый куб фермеру, скупающему пушистые блоки. Поскольку он не отвернулся и не ушел, я решил, что действительно раздобыл шерсть.

Теперь я на один шаг ближе к седлу. Еще всего лишь 19 блоков и «Ослиное дерби» СТАРТУЕТ! Правда, это означает еще 19 походов туда-обратно между храмом и деревней. Неделька предстоит долгая.

Суббота

Плохие новости: Я – человек-вьючный-мул.

Еще плохие новости: И завтра я тоже им буду.

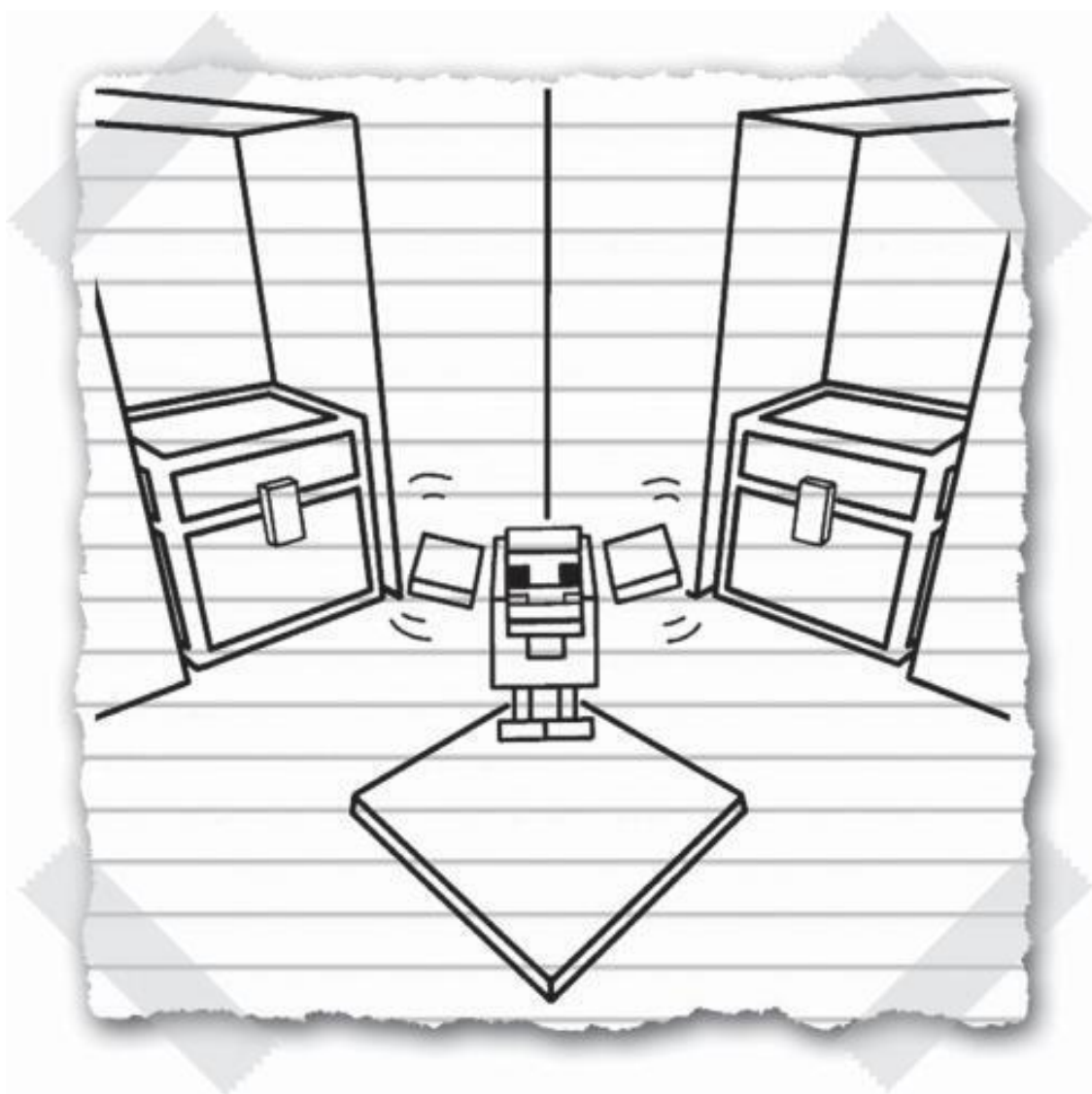
Я только что понял. Из меня, вероятно, вьючный мул вышел бы лучше, чем из Брыка (не то чтобы я этим гордился), потому что у меня НАМНОГО больше опыта. Прошедшие два дня я только и делал, что таскал шерсть из храма в деревню.



Хорошая новость – мне осталось перенести всего десять блоков. А плохая – мне еще два дня быть человеком-вьючным-мулом.

В деревне я не смог найти фермера, скупающего пушистые блоки (это непросто, ведь все фермеры на одно лицо), поэтому для сохранности стал складывать свои блоки в библиотеке. Надеюсь, в ближайшее время никто из селян не захочет почитать книжку.

Но хватит об этом – у меня есть ПОТРЯСНАЯ новость о храме! Убрав синий блок с центра комнаты, я обнаружил потайную комнату с сокровищами на дне глубокой шахты. Похоже, там было четыре сундука. Может, я найду золото! Алмазы! Изумруды! А лучше – печеньки! (Знаю, знаю, но можно же пометать, правильно?) Но, чем мечтать, надо подумать, как я туда доберусь, не убившись.



Тут я заметил серый блок в середине комнаты между сундуками. Я видел достаточно фильмов, чтобы знать: в тайных комнатах с сокровищами всегда есть ловушки. Всегда. Но потом я засомневался – может, серый блок и не ловушка. Может, он нужен, чтобы смягчить падение. А может, он открывает какую-нибудь дверь. К счастью, я посмотрел достаточно выпусков «Разрушителей мифов», чтобы не проверять это самому. (Я точно НЕ БЫЛ профессионалом!) Мне нужно было на ком-то проверить свою теорию. Но где найти добровольца? И тут мне вроде как повезло.

Пока я сидел посреди храма и размышлял, как спуститься вниз и не сломать шею, я услышал звук крыльев у себя над головой. Я пригнулся и прикрыл голову руками (и, вероятно,

закричал, как девчонка). Но разве можно меня в чем-то винить после душевной травмы от встречи с летучей мышью?

К счастью, оказалось, что это вовсе не летучая мышь. Это был цыпленок – влетел через дыру в крыше и теперь опускался, хлопая крыльями. Но не остановился на моем этаже! Он продолжил опускаться через дыру в полу, где раньше был синий блок. Он опускался и хлопал крыльями до самой комнаты с сокровищами. Похоже, доброволец сам меня нашел. Цыпленок мягко опустился на серый квадрат.

Ничего не произошло. Я с облегчением выдохнул.

И тут... *БА – БА Х!* Да, все-таки я был прав. Серый блок **БЫЛ** ловушкой. Я сказал спасибо своей счастливой звезде, что не проверил это сам. А потом мне стало жаль бедного цыпленка. Эта храбрая птичка (с куриными мозгами) спасла мою жизнь! Я навсегда запомню его как Огонька, моего отважного добровольца.

К сожалению, сундуки не пережили взрыв. Лишь гигантский кратер остался на том месте, где они стояли. Прощайте, богатства, а может, и печеньки. Мечты о вас раскрошились. Эх...

Понедельник

Хорошие новости: У меня пять изумрудов.

Плохие новости: Кажется, еще одна библиотекаря меня не любит.

Уф! Дни человека-вьючного-мула наконец позади. За прошедшие два дня я собрал оставшиеся десять блоков шерсти, необходимые, чтобы получить изумруд, и дотащил их до деревни. Сегодня я по одному брал блоки в библиотеке и отдавал их фермеру. Не думаю, что библиотекаря была мной сильно довольна. Она раз девять сказала «Харр», пока я таскал шерсть. Не слышал еще, чтоб кто-то из селян так много говорил. А исходя из моего опыта, ничем хорошим подобное не грозит. (Если вспомнить о мистере Рималди, например.)



Ладно, оно того стоило. Моя сделка с фермером прошла без задоринки. Завтра я покупаю седло!

Вторник

Хорошие новости: У меня наконец есть седло!

Еще хорошие новости: Я нашел ЕЩЕ ОДИН пустынный храм!

Сегодня я отправился в деревню, чтобы купить седло у мясника, но его не было в мясной лавке. Я искал его повсюду и не мог найти. Селяне постоянно ходят, и это совсем не помогает мне! Как мне кого-то найти, если они не стоят на месте? (Может, он играл в прятки вместе с лошадьми и овцами? Ха.)



Наконец я нашел его в самом дальнем доме в деревне, и мы совершили нашу сделку. Выходя из дома с моим новехоньким седлом, я увидел ЕЩЕ ОДИН пустынный храм. Пред-

ставляете? Он был скрыт в песках в двух шагах от деревни. Seriously? Я таскал шерсть туда-сюда четыре дня, а храм был по соседству? Проклятая ирония! Ар-р-р!



К несчастью, уже темнело, так что исследование нового храма пришлось отложить. К тому же я еще не придумал способ спуститься к сундукам и не убится. Или еще хуже, взорвать сундуки, как Огонек!

Постойте-ка, у меня блестящая идея! Лестница! Не знаю, почему я не подумал об этом раньше. Я видел лестницу в одном из домов в деревне, и похоже, она была сделана из палок. А я знаю, как их получить. Может, с помощью Волшебного Стола я смогу сделать лестницу. Это ведь должно быть просто, правда?

Среда

Хорошие новости: У меня есть лестницы.

Плохие новости: Дурацкие лестницы.

Сегодня я собирался провести день в храме возле деревни и сделать это в стиле Индианы Джонса – только без пауков, змей, гигантских булыжников и взрывов.

Поскольку мне нужно было дерево, чтобы сделать лестницу, я отправился наружу. *БАМ! БАМ! БАМ!* И готово, у меня есть блоки дерева. Я использовал Волшебный Стол, чтобы превратить дерево в палки, как и в прошлом мире. Это было легко.

А вот превратить палки в лестницу... После долгих экспериментов я выяснил, что из семи палок можно сделать три лестницы. У меня теперь была лестница для храма плюс две запасные. Все шло отлично. План мой был проще некуда: отправиться в храм, убрать оранжевый блок рядом с центром (НЕ синий, под которым ловушка), спуститься по лестнице и собрать мои богатства (и, быть может, печеньки). Идеальный план, правда?

Придя в храм, первым делом я проверил пол. Все блоки были на месте, так что я решил, что тут никто еще не охотился за сокровищами. Значит, мне больше достанется!

Но события развивались не совсем по плану. (Вот сюрприз, да?) Давайте я поделюсь с вами новыми важными деталями о мире «Майнкрафта», которые я выяснил в ходе этой миссии.

1. Лестницы прилипают к стенам.
2. Лестницы имеют высоту лишь ОДИН блок. (Подстава! Мне понадобится двенадцать лестниц, чтобы спуститься к сокровищам.)
3. Нечаянное падение на каменный пол с высоты двенадцати блоков – это ОЧЕНЬ БОЛЬНО! (Знаете что? Мне больше не нужны двенадцать лестниц.)

Поднявшись, я увидел, как близко я был к серому блоку в центре комнаты. Поскольку судьба бедного отважного Огонька меня не привлекала, я решил держаться от него подальше. Мне не хотелось испытать на себе большой БУМ! Так что я аккуратно обошел серый бум-блок, подходя по очереди к каждому сундуку. Я был готов посмотреть на свои богатства!



Чтобы не утомлять вас рассказом, вот перечень моей добычи:

– в первых двух сундуках были сгнившие плоть и кости (Фууу! И ради этого я жизнью рисковал?);

– в третьем сундуке было много сгнившей плоти с костями, седло и алмазные доспехи для коня (Они что, коня тут похоронили? И почему это у коня есть защита? А у всадника?);

– а вот в четвертом сундуке мне выпал джекпот! Седло и пять изумрудов! Я богат! (И да, я прочувствовал иронию того, что нашел два седла И ЕЩЕ пять изумрудов.)

Это было круто! Теперь у меня есть изумруды, чтобы купить печенье! Много-много печенек! И тут до меня дошло. Лестница осталась наверху. А я застрял внизу. Без еды (и без печенек). Мне нужен был план, чтобы я сам не превратился в кучу сгнившей плоти с костями.

Как же мне выбраться? Я напрягал мозги, даже немного паниковал, пока не вспомнил свой побег из пещеры с летучими мышами. Тогда мне в голову пришел потрясающий план. Я

сам себе сооружу лестницу к свободе. После ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЙ серии ударов я выбрался на поверхность. Бить по песчанику, скажу я вам, ЗНАЧИТЕЛЬНО тяжелее, чем по обычной земле. Хорошо хоть, на этот раз обошлось без чокнутой летучей мыши, прилипшей к моим волосам.

К сожалению, к этому времени уже вечерело. Я не успел бы отнести все домой до появления мобов, так что схватил один изумруд и побежал. Надеюсь, до завтра сокровища никуда не денутся. Я ОЧЕНЬ хочу печенье! По крайней мере я знаю, куда отправлюсь завтра, как только уйдут mobs. Я считаю, печенье куда важнее, чем езда на Брыке. Согласны?

(На заметку: На ужин я ел морковку. Ох!)

Четверг

Хорошие новости: Печенье!

Плохие новости: Для разнообразия ни одной.

Как только наступило утро и mobs исчезли, я отправился в храм. Не могу поверить, что мне так повезло! Все найденные мной вчера сокровища были на месте! Я был счастлив, пока не понял, что мне снова придется поработать вьючным мулом.

После шести коротких походов туда-обратно по лестнице, через деревню и на мою ферму вся добыча безопасно разместилась в сундуках рядом с моей кроватью. Ну, не ВСЯ добыча. Гнилые плоть и кости я оставил, потому что даже трогать их НЕ ХОТЕЛ. Разве можно меня в чем-то упрекнуть? За время пребывания в «Майнкрафте» я уже подцепил лившей – не хотелось заразиться чем-нибудь похуже!

Ой! Я чуть не забыл рассказать о главной причине, по которой сегодня выходил из дома. Да, это важнее изумрудов, седел и алмазных лошадиных доспехов – печенье! Я отправился в деревню и обменял один из изумрудов на десять печенек с шоколадной крошкой. Стоя прямо посреди деревни, я их сгрыз! Наверное, я выглядел как какой-нибудь печеньковое чудовище, заглатывающее одно печенье за другим. Но кто посмеет меня обвинить? С того момента, как меня засосало в «Майнкрафт», я не ел ничего слаще морковки. Точнее, ничего КРОМЕ морковки! И честно говоря, это было не самое постыдное занятие, за которым меня видели селяне.



Рад сообщить, что печеньки в «Майнкрафте» очень вкусные! Конечно, они были не так хороши, как мамино печенье с какао, но были **ЗНАЧИТЕЛЬНО** лучше, чем морковка!

Я даже не знал, что в «Майнкрафте» есть шоколадная крошка. Интересно, откуда она берется? Из шахты? Из шоколадного сада? Из шоколадной реки? И, что более важно, какие еще сладости есть в «Майнкрафте»? Пироги? Торты? Чизкейки? (Как я и говорил – можно же пометчать.)

Хорошо, что у меня есть еще четыре изумруда. Никогда не знаешь, когда срочно понадобятся печеньки!

Пятница

Хорошие новости: Брык умеет плавать.

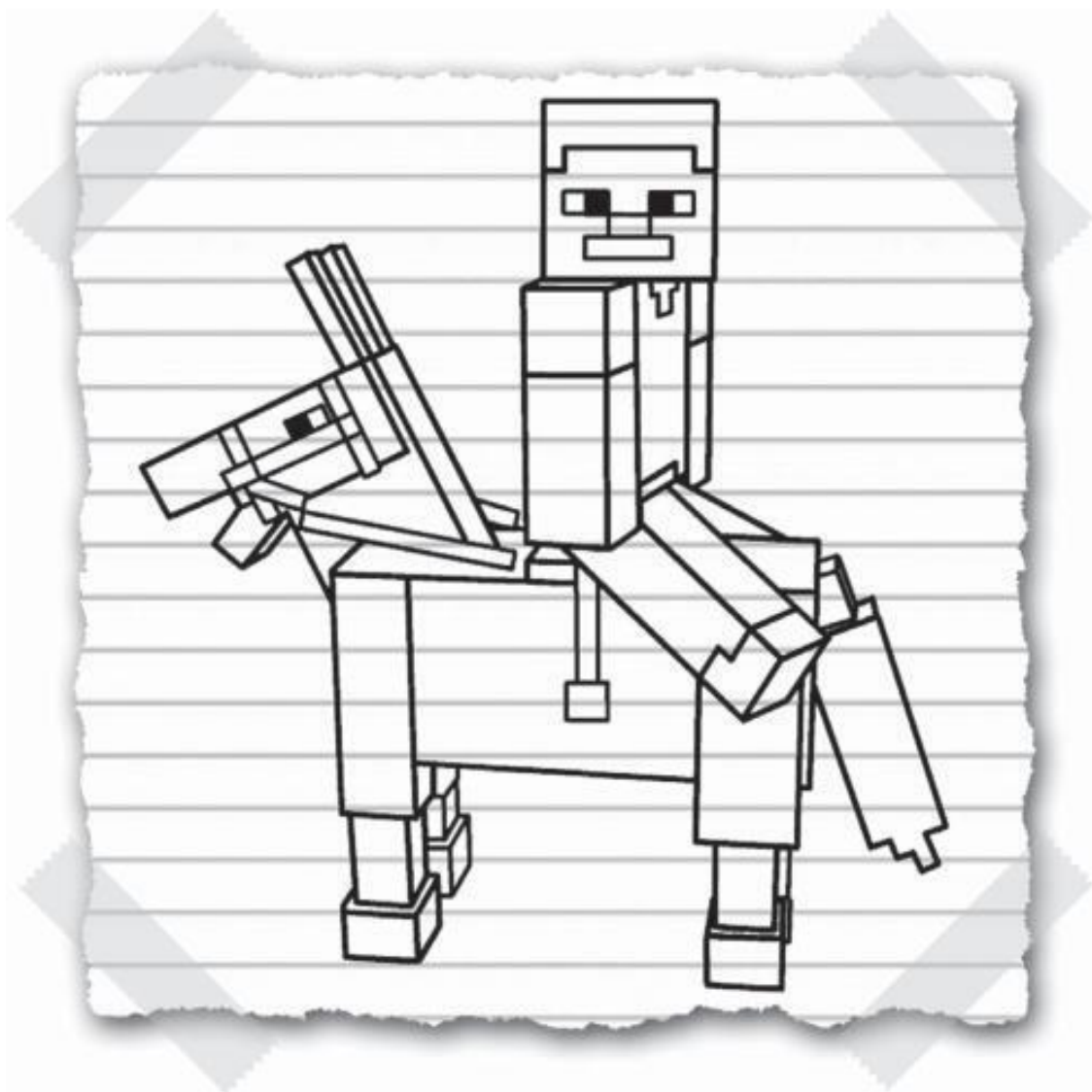
Плохие новости: Больше он ничего толком не умеет.

Сегодня я решил провести весь день на коне (ну, точнее было бы сказать «на осле»). Я много трудился, чтобы добыть это седло, так что не собирался больше ждать ни минуты и устроил скачки.

Я взял седло и отправился в стойло, готовый к верховой езде. Я думал, что Брыка сначала надо будет задобрить, и был абсолютно прав. Я поприветствовал его широкой улыбкой, но не могу сказать, что ответная улыбка была теплой. Когда я поднял седло, Брык фыркнул и увильнул в сторону. И мы начали играть в новую любимую игру Брыка – ускользни-от-седла. Стоило мне сделать шаг влево, как Брык бежал направо. Это продолжалось несколько минут, пока я наконец не водрузил седло ему на спину и не запрыгнул в него.

Но, похоже, что-то пошло не так, потому что я сидел в седле задом наперед, уставившись на хвост Брыка. Свою реакцию Брык выразил многочисленными насмехающимися «Иа»! Вот что значит унижение. Когда над тобой смеется даже осел.

Но я не стал обращать на него внимания, развернулся и выехал на Брыке на улицу. Брык подошел – так медленно, что лучше сказать «подполз» – к стартовой черте. Думаю, что даже на моих квадратных ножках я сделал бы это быстрее.



Мы встали на черте, я повернул рычаг, чтобы таймер начал отсчет, и... таймер даже НЕ ПОКАЗАЛ нашу скорость! Брык бежал так медленно, что таймер остановился ЗАДОЛГО до того, как мы добежали до финиша. Теперь я УВЕРЕН, что смог бы пробежать быстрее.

Но я не собирался сдаваться. Я слишком много работал, чтобы получить седло. И тут я заметил поле для стрельбы из лука внутри кольца гоночной трассы. Я решил, что низкая скорость Брыка может быть плюсом для стрельбы. Мишени были уже расставлены, и я решил, что значит и лук со стрелами должны быть поблизости. Я проверил стоящий рядом сундук – там они и лежали.

Я был готов для игры в Робина Гуда!

Я вскочил на своего благородного жеребца (да, мама была права, говоря про мою фантазию), и Брык отправился в сторону мишеней. Только я успел прицелиться, и Брык сорвался с места! Вы что, шутите? Вот теперь он решил поскакать галопом? Поездка была не столько быстрая, сколько трясучая. Я выпустил уйму стрел, но попал только в землю.

После нескольких строгих слов (и еще более строгих «иа-иа») я решил дать Брыку еще один шанс. Может, он просто не создан для гонок или стрельбы из лука. Кто знает? Может, он прирожденный прыгун.



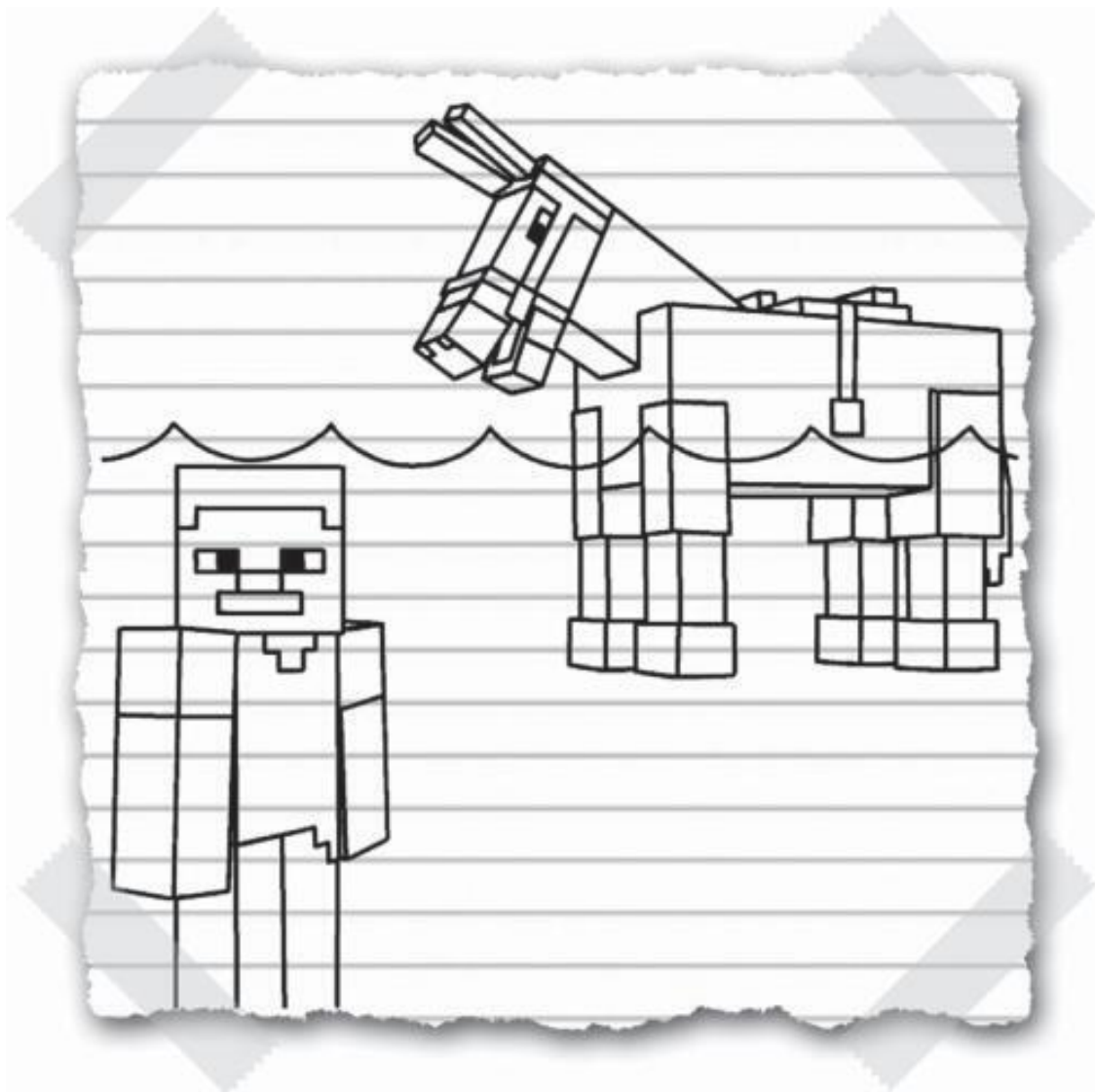
Мы подошли к ряду барьеров, установленных в центре поля. Мы разбежались (ладно, это преувеличение, мы пошли быстрым шагом), и, как только мы приблизились к первому барьеру, Брык встал на дыбы. Я думал, он снова хочет меня скинуть. Вместо этого он прыгнул и перелетел через барьер! Я сам поверить не мог.

С большими надеждами мы подошли ко второму барьеру. Но очень быстро они были растоптаны. Он остановился прямо перед барьером. Я дергал за поводья, пинал и умолял его. Но он отказывался сдвинуться! Он еще упрямее, чем задира Дирк!

Ладно, он не создан для гонок, стрельбы из лука и прыжков в высоту. Может, он прирожденный прыгун в длину? Хотя, честно говоря, я уже не питал особых надежд, когда мы подходили к водным преградам. Прежде чем попытаться совершить прыжок, я слез с Брыка и сделал то же, что и любой хороший тренер. Приободрил его. Настроил. Вдохновил! Я знал, что он готов!

Я вскочил в седло, готовый перелететь через препятствие. Брык подошел к краю воды, а потом вошел в нее. Нет, он даже не пытался ее перепрыгнуть. Ну, по меньшей мере, он хорошо

умеет плавать. И, к счастью, я тоже, потому что он скинул меня в воду и был этому очень рад. Да, осел-катапульта вернулся. Как мне «повезло»!



К этому моменту все мое тело было изранено. Моя гордость – тем более.

Мы отправились к дому. Брык был жутко медленным, и к тому моменту, когда мы добрались до ранчо, уже стемнело. Я знал, что mobs могут появиться в любое мгновение! Мое сердце колотилось, но Брык был спокоен. Только мы оказались за стенами ранчо и я подумал, что опасность позади, как над моей головой просвистело несколько стрел. Стрелы?! Брык тоже испугался и перешел на рысь. Я не оглядывался, прижался к ослу и сосредоточился на том, чтобы добраться до стойла. Вскоре мы уже были внутри, целые и невредимые.



А теперь главный вопрос... кто в нас стрелял?!

Я поднялся на сеновал и открыл одну из дверей, чтобы выглянуть наружу. Но к тому моменту было уже слишком темно, чтобы что-нибудь разглядеть. Хотя нет. Рядом с небольшой рощей за стеной я опять увидел эти красные горящие глаза. Они принадлежали тому, кто в нас стрелял? Я не собирался рисковать, чтобы это выяснить. Так что решил переночевать в стойле, и мы с Брыком на одну ночь стали соседями. (Вот мне везет, да?) Хотя, честно говоря, думаю, что Брык был этому рад не больше меня.

Я спустился с сеновала и сдвинул вместе несколько тюков сена, чтобы сделать из них кровать. За ними обнаружился сундук. Внутри было седло (разумеется!) и вырванная страница из книжки.

мобы в «Майнкрафте», которых можно приручать и использовать для верховой езды. Лошади приручаются, если на них залезть и оставаться верхом. Дикая лошадь будет брыкаться и скидывать вас. Продолжайте залезать на лошадь, пока она к вам не привыкнет. Вы узнаете, что приручили лошадь, когда она разрешит вам остаться на ней верхом, а над ее головой появятся сердечки. Если лошадь покормить, приручение пройдет быстрее, хотя одна еда подходит для этого лучше, чем другая. Когда лошадь приручена, на нее можно надеть седло и управлять ей будет так же легко, как ходить. Кроме седел, на лошадей можно надевать доспехи, а ослы и мулы могут перевозить сундуки. Здоровье, скорость и способность прыгать (в высоту и длину) различны для каждой лошади и не зависят от ее окраса. Все ослы выглядят одинаково, но их здоровье, скорость и способность прыгать тоже отличаются. Это касается и мулов — они слегка больше ослов, но меньше лошадей. Мулы и ослы не могут носить лошадиные доспехи. Лошади могут подниматься на склоны высотой один блок и переходить овраги шириной один блок, не прибегая к прыжкам. Лошади могут плавать, но только без наездника. Лошадь скинет наездника, если глубина больше двух блоков. Высота лошади два блока, поэтому при езде особенно важно не

Вот блин! Особенно важно не — что? Не падать? (Ясное дело!) Не ездить ночью? (И снова, ясное дело!) Не ездить без седла? (Да я это уже понял по опыту с Брыком.)



Но самое главное, именно СЕЙЧАС я нахожу и седло, и инструкцию по приручению лошадей?! Сомнений нет. Если эти послания оставляет тот, кого засосало в игру до меня, то его чувство юмора еще более чокнутое, чем у Брыка – или задиры Дирка. А это немало!

И еще, я не могу поверить, что сам таскал шерсть в деревню несколько дней, хотя мог поручить это ответственное задание Брыку, раз уж ему на спину можно поставить сундук! Хорошо, что он не видел, как я бегал туда-сюда, таская шерсть. Вот бы он повеселился!

Суббота

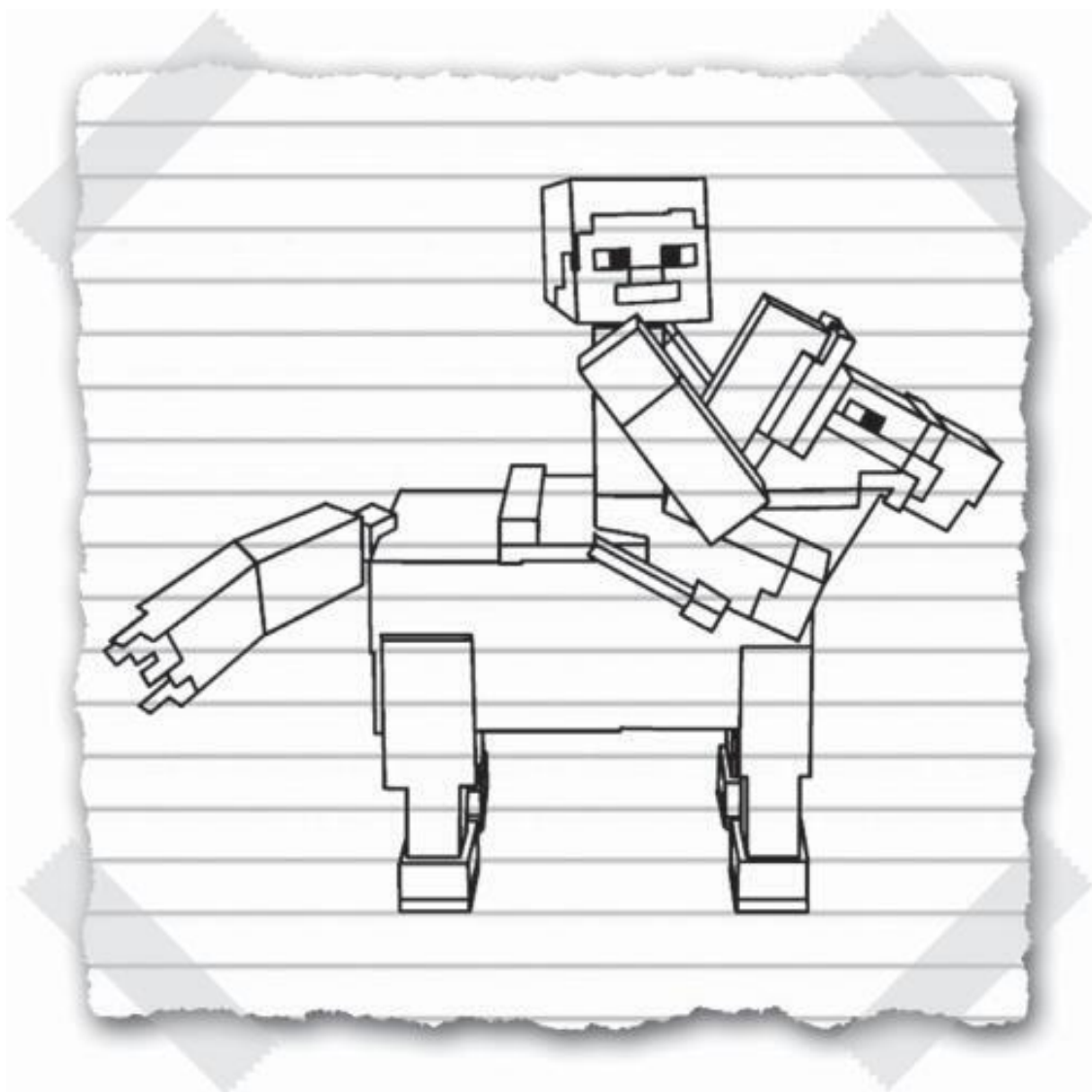
Хорошие новости: «Сяду я верхом на коня...» (одна из любимых дедушкиных песен).

Плохие новости: Брык не любит соседей (теперь я это точно знаю).

Сегодня был отличный день! Я провел его на коне (в прямом смысле). Давайте я начну с самого начала...

Утром я обнаружил кучу лошадей, гуляющих и пощипывающих траву вокруг ранчо. Где они все были в первый день, хотел бы я знать! Они действительно такие умные, что попрятались от меня? А если это так, значит, Брык настолько глуп, что прятаться не стал? Отлично. Я чуть было не превратился в човекокактус, обнялся с деревом и нырнул в пруд, чтобы усмирить вредного осла, который вдобавок еще и тупой. Вот мне везет!

Короче, я медленно подошел к красивому коню – гнедому в яблоко. Он не пытался убежать, что я принял за добрый знак. И самое приятное – у меня ушло всего несколько попыток, чтобы его приручить. Уверен, все дело в моем опыте и знаниях. (А может, просто конь не был таким вредным.)



Потом я схватил одно из своих седел и медленно подошел к нему. К счастью, после фиаско с Брыком я был готов к игре «ускользни-от-седла». Я собирался воспользоваться своими кошачьими рефлексам и надеть на него седло, в какую бы сторону от меня он ни бросился. К моему удивлению, когда я к нему приблизился, он даже не шелохнулся. Он стоял абсолютно неподвижно, пока я не опустил седло ему на спину. Я поверить не мог, как это оказалось просто.

Я сел в седло, и мы поскакали к гоночной трассе. И, скажу я вам, конь этот был БЫСТРЫМ! Реально быстрым! Поэтому я и назвал его Молнией.

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.