



Ради Радев

Стратегия в абстрактно
време

Страноприемницата бе тясна за нас тримата. Аз откраднах на шега една саксия със скъпоценни камъни от Екант. Само че той се усети и ме парализира с магия. Лърч през това време успя да преджоби и двама ни. Започна да ни се подиграва:

– Първо ще стана Крадец, а после и Магьосник.

Лърч постоянно ни дразни. Вместо и тримата да работим заедно, той редовно се дели от нас и ни тормози. Въпреки това не можем нито да го убием, нито да го изоставим. Ние сме омагьосани да пътуваме. Магията ще се развали само ако успеем да съберем един милион платинени къса за срок от три години. Не трябва обаче да оставаме повече от четири месеца в един град. Ако случайно се задържим толкова дълго, почти винаги ни хващат и ни затварят в някоя Кула. Мен за кражби, а останалите – защото са ми съучастници.

* * *

Дик Луксел изключи компютъра. Новата стратегическа игра „Магьосник, просяк, крадец“ го затрудняваше. Играеше вече пет часа, а не бе стигнал доникъде. Героите му все не можеха да съберат необходимите три хиляди платинени къса на ден. Щом успееш, изведнъж идваше градската стража и ги арестуваше. На Дик му се налагаше да плаща с всички събрани от тях пари, за да ги измъква от тъмницата.

Ричард Луксел притежаваше фирмата „Байт Системс“. Тя се занимаваше с компютърен хардуер, софтуер, модули и ъпгрейд. В началото Дик си мислеше, че времето му ще минава в инсталиране на Internet, продажба на програмни продукти и „пържене“ на компютри, които не работят с пълни сили. Възшност се оказа, че това, което му харесва, са компютърните игри. Щом научеше за някоя по-нова и по-качествена, Луксел веднага си я купуваше. А специално тази игра – „Магьосник, крадец, просяк“ бе най-продаваната походова стратегия.

Жалко, че не мога да я играя. Явно съм прекалено тъп, каза си Луксел.

* * *

Лърч бе усвоил нови умения. Да го вземат дяволите, дори на мен почна да ми показва как се краде.

– Гледай сега, Бегар, най-важното е да си стесниш крачолите на панталона плътно около глезените. После пъхаш краденото в дюкяна, и то си пада, където трябва.

– Добре бе, Лърч, ама все още си просяк, нали? – заядливо подхвърлих аз.

Екант се намеси:

– Престанете и двамата! Създадох магия, която ще ни спести цялото това търчене насам-натам.

Двамата с Лърч изкрещяхме:

– Какво?

Магьосникът започна да обяснява:

– Всичкото това наше лутане и събиране на определени бройки платинени късове е дело на същество от друг свят. То ни командва чрез една машина и ние му се подчиняваме. Аз измислих начин да се освободим от него.

Ние с Лърч се облещихме срещу Екант. Били сме играчки в ръцете на някой?!

Погледнахме Магьосника подозрително да не би да се шегува. Неговата черна къдрава коса и също толкова гъста брада изглеждаха дяволски сериозни. Попитах:

– Сигурен ли си в това, което говориш, Екант?

– Напълно. Само, че аз ще разваля магията на това създание.

Тогава ние ще можем да живеем нормално и да правим каквото си искаме като всички нормални хора. Невероятно. Целият наш маскарад ще свърши. Вече няма да се мотам по пазарите с тъп вид на селянин. Няма уж случайно да се блъскам в хората и в същото време да им вземам касите с платина. Лърч повече няма да клечи около градските порти и да се унижава. Няма да врънка по-добре облечените минавачи за някоя и друга сребърна монета. Екант пък никога вече няма да прави евтини магии, няма да продава своето изкуство за пари.

Лърч се поинтересува:

– Кога ще развалиш магията, Екант?

– Точно в полунощ.

* * *

Дик Луксел отново играеше на онази сложна стратегия „Магьосник, просяк, крадец“. Часовникът удари полунощ, но Ричард дори не забеляза колко късно е станало.

Компютърната игра бе походова стратегия и поради това той натисна клавиша за следващ ход. Вместо да премине един ден игрово време, на екрана не се случи абсолютно нищо. Дик отново натисна същия клавиш. Този път на куб.

Блокира! Запеча! Тъпият компютър „заби“ и трябва да го рестартирам, ядоса се Дик.

Вирус! Някой ми е пуснал вирус.

Изведнъж образът на единия от героите започна да расте на екрана. Бе ликът на магьосника Екант. Постепенно изпълни целия екран.

Дик натисна клавиша „Изход“. После натисна „Алт“ и „F4“ едновременно. Бутонът бе заобиколен от странно синкаво сияние и пръстът на Луксел някак си се приплъзна около копчето. Устата на Магьосника започна да се отваря и затваря. От тонколоните се чу следното:

– Ние развалихме твоята магия. Остави ни на мира или ще умреш!

Луксел се опита да изключи компютъра от самата мрежа.

Кабелът светеше със същото сияние като бутона за изключване и пръстите му се плъзнаха по същия начин, сякаш бе намазан с масло. Образът на Магьосника избледня и изчезна. На негово място се появи главното меню, от което липсваше нещо – играта „Магьосник, просяк, крадец“.

Дик Луксел никога вече не посмя да я инсталира отново.

КРАЙ

© 2001 Ради Радев

Източник: <http://sfbg.us>

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/696>]