

VOICEBOOK

ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ВЕРЫ И САШИ

Книга создана
при участии экспертов

#ШколаЛизаАлерт



УРОВЕНЬ: ЛЕС



6+

АВТОР > ИВАНОВА ЮЛИЯ



ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

УРОВЕНЬ: ЛЕС



Q

0°

X

УРОВЕНЬ: ЛЕС

- ⊕ НОВАЯ ИГРА
- ⊕ ПРОДОЛЖИТЬ
- ⊕ НАСТРОЙКИ
- ⊕ ВЫХОД

КНИГА
СОЗДАНА
ПРИ УЧАСТИИ
ЭКСПЕРТОВ

#ШколаЛизаАлерт

уровень: лес

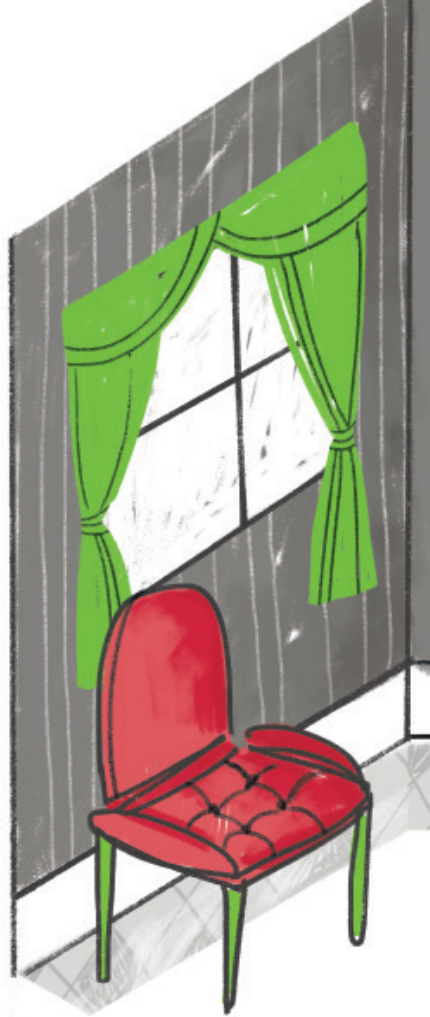
1

КНИГА



Герои этой истории — обычные ребята. Брат и сестра, которых зовут Саша и Вера. Они любят компьютерные игры, катание на велосипеде, интересные фильмы, шоколадное мороженое и множество других замечательных вещей. Наверняка они в чём-то похожи на тебя. Может быть, они живут с тобой в одном городе, может, даже в соседнем доме. Есть даже такая вероятность, что во время прогулок ты встречаешься с ними. Почему бы и нет? В жизни всякое бывает.

Опасные приключения брата и сестры начались в тот день, когда они остались дома одни, а такое случалось не слишком часто. Заглянув в комнату к родителям, Сашка заметил, что папа оставил свой ноутбук на столе. Наверное, просто забыл выключить. А это было очень интересно! Ведь обычно папа Саши и Веры не разрешал брать ноутбук, говорил, что в нём есть секретные программы, которые трогать категорически нельзя.





Ничто на свете не могло бы остановить Сашку в тот момент. Он уселся в папино кресло и начал изучать экран. В глаза ему бросилась необычная иконка.

— Ого!

Мальчик мог и не заметить её, если бы не надпись: «Опасные приключения».

— Вера, иди сюда!

— Чего тебе? — отозвалась сестра.

— Ты не знаешь, что это за программа у папы?

— Нет, впервые вижу. Опасные приключения? Интересно.

— Посмотрим, что это?

Сестра засомневалась:

— А если правда что-то опасное? Может, сначала спросим у папы?

— Да что тут может быть опасного? — отмахнулся Сашка. — Просто какая-то новая игра.



И он дважды нажал на иконку.

Вот тут-то всё и случилось. Сначала на весь экран заалела надпись: «Опасные приключения», а потом послышалась тревожная музыка и появилась стрелочка «Начать».

— Я же говорил, что это игра, — засмеялся Сашка.

Он нажал на стрелку и... исчез! Вера только глазами захлопала.

— Эй! Ты где? Это что, шутка?

Но это оказалась не шутка.

— Я тут! — донеслось с экрана монитора.

На экране отобразился человечек, очень похожий на Сашку. Даже одет он был так же: белая футболка, синие джинсы. Он бежал по экрану, пытаясь понять, где оказался.

— Сашка! — воскликнула Вера. — Как ты туда попал?

Это, конечно, был глупый вопрос — но что ещё она могла спросить?

— Понятия не имею! — крикнул мальчик. — Кажется, я в компьютерной игре.

Он стоял в центре комнаты, стены которой отливали металлическим цветом, а с двух сторон от него сияли по три указателя, ведущие в разные стороны. На них было написано: «Уровень 1», «Уровень 2» и так далее. Всего шесть уровней.

Ещё была табличка: «Правила игры».

— Сашка, выбирайся оттуда, — сказала Вера. — Пока родители не пришли. Влетит нам. Это какая-то экспериментальная игра.

Наверное, папа над ней работал.

— Но тут нет таблички «Выход»!

— Во всех играх она есть, посмотри внимательно!

Но такой таблички, действительно, не было.

Что же делать?

— Давай прочитаем правила? — предложила Вера. — Может быть, там написано, как выбраться из этой игры.