

Сипсик в компьютерной игре

Как-то раз Март пошёл гулять с собакой, а компьютерную игру поставил на паузу. Сипсику стало скучно одному в комнате. Он подошёл к компьютеру и, сам не понял как, оказался в игре за закрытыми дверями. Сипсик хотел было выйти, но охранник потребовал монеты. У Сипсика не было никаких монет. Выбора не оставалось, он отправился на их поиски.

Сипсик дошёл до развилки и увидел большой камень. На камне было написано: “Пойдёшь направо – в лес попадешь. Пойдёшь налево – на болото попадешь. Пойдёшь прямо – попадешь в пещеру”. Сипсик предположил, что монеты могут находиться в пещере, поэтому пошёл прямо. В пещере было темно, почти ничего не видно. Но в конце концов Сипсик обнаружил в самом дальнем углу сундук. Сундук был полон золотых монет. Сипсик даже подпрыгнул от счастья. Он взял несколько монеток, положил их к себе в карман и уже собирался уходить, как вдруг услышал, что кто-то громко зарычал. За его спиной стоял большой тигр и готовился к прыжку. Сипсик так испугался, что побежал со всех ног. Тигр бросился за ним. Сипсик и не заметил, как оказался у развилки. У камня он немного притормозил, чтобы отдышаться. Тигр стремительно приближался и вдруг ... исчез. Сипсик, убедившись, что опасности больше нет, направился к выходу. Он сунул руку в карман. А в кармане пусто! Все монетки выпали из кармашка, пока он удирал от тигра. Сипсик сел и горько заплакал. Ведь без монет он не сможет вернуться домой.

Он уже почти отчаялся, как вдруг услышал, что его кто-то зовёт. Это Март вернулся с прогулки и обнаружил, что Сипсик пропал. Март услышал плач и догадался, что Сипсик в игре. Сипсик узнал голос Марта, вытер слёзы и побежал к выходу. Тем временем Март сообразил, как вытащить Сипсика из игры. Он перезагрузил компьютер, и Сипсик оказался снова дома. С тех пор Март, когда уходит, всегда закрывает игру и выключает компьютер.

Каролина Шамарина, 5 класс, Нарвская Православная гимназия